

Drager og Dæmoner[®]

Tempelherren



Herskerserien



TEMPELHERREN

Konstruktion

Michael Petersén

Oversættelse

Merlin P. Mann

Redigering

Johan Anglemark

Illustrationer

Thomas Arfert

Omslag

Ken Kelly

Grafisk form

Håkan Ackegård

Original

Johan Anglemark

Produktion

Nils Gulliksson

Repro

Hagbergs Repro AB

Tryk

Tryckproduktion AB, Västerås, 1991

Copyright © 1991, Target Games AB

INDHOLD

Forord	2
Baggrund om Pandarealia	3
Eventyret	10
Opgaven	10
Turen til Agriea	11
San Paulo	13
Jaget af kulten	23
Dødkultens borg	27
Alternativ begyndelse på eventyret	31
Magiske genstande	31
SLP	33
Kort	39

FORORD

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

Tempelherren er det andet eventyr i en serie på tre som udspiller sig i farvandet vest for Erebus Altor. Eventyrene hænger sammen, men kan også spilles hver for sig. Bagest i eventyret beskrives hvordan Tempelherren kan spilles af dem der ikke har de andre eventyr.

Den første del var Handelsfyrsten, som udspillede sig på øen Pandarea. Rollepersonerne blev rodet ind i stridigheder mellem to handelshuse og afslørede samarbejdet mellem en handelsmand og en gruppe lejemordere.

Tempelherren udspiller sig på Pandarealia's sydlige øer, Agria og Materé. Rollepersonerne begiver sig til øerne for at undersøge mystiske begivenheder. Der kommer de i konflikt med guden Iaos mægtige præsteskab, men finder snart noget langt frygteligere end de havde forestillet sig. 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 og hvordan miljøerne skal beskrives. 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 rækkefølge de vigtige hændelser forekommer. Derefter gen-

fortælles handlingen i den rækkefølge den formodentlig 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 givet hvad de siger i en tænkt konversation med rollepersonerne. Det er ikke nødvendigvis meningen at spillelederen ordret skal læse op hvad de siger. Konversationen er mere en måde at beskrive hvordan SpilleLederPersonerne optræder. Brug dem som inspiration til egne improvisationer.

Beskrivelserne af steder og begivenheder 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.

FØLGENDE ER SKET

Handelsfyrsten udspillede sig i byen San Éa på hovedøen Pandarea. Rollepersonerne blev hyret af handelshuset DiMercio til at infiltrere det konkurrerende hus Machiavellio. De mængede sig ind og boede en tid som gæster hos familien Machiavellio og videregav informationer til DiMercio. Hvad de ikke vidste var, at de hjalp med at forberede en massakre på familien Machiavellio. DiMercio slagtede hele familien og kastede skylden på rollepersonerne, der var tvunget til at flygte ud i vildmarken. De tilbragte en hel vinter i Pandareas utilgængelige bjerge inden de blev fanget af deres forfølgere.

Det viste sig at et medlem af huset Machiavellio havde overlevet massakren. Det var datteren Lucretia, som var ude efter hævn over rollepersonerne. Hun brugte Sandhedens Sværd for at få dem til at afsløre, hvem der havde givet dem opgaven. Til Lucretias overraskelse var rollepersonerne uvidende om at massakren skulle foregå. Hun stillede dem derfor overfor et ultimatum. De skulle knuse huset DiMercio eller blive henrettet med det samme.

Da rollepersonerne begyndte at undersøge DiMercio, opdagede de at huset usædvanligt hurtigt var vokset i magt og rigdom. De var ilde set af alle — selv deres egen klan. Mennesker med tilknytning til DiMercios forretninger forsvandt eller døde.

Rollepersonerne overvågede DiMercios var-ehus i havnen og så et flyvende skib, der kom ned fra himlen og lagde til. Slaver og smugler-varer blev lastet ombord på skibet, der snart hævede sig igen. Rollepersonerne sneg sig ombord og fulgte med til Vulkanøen, en ø skjult af en evig tåge.

Der opdagede de hvem, der rent faktisk stod bag DiMercio. Det var Broderskabet, en klan af lejermordere, som var flygtet fra fastlandet og havde fundet et fristed på vulkanøen. De tjente grove penge på smugling og slavehandel og havde taget familien DiMercio til hjælp for at infiltrere Pandarea. Nu ville de udvide deres forretninger til legal handel for at vaske deres penge hvide. De udslettede familien Machiavellio, for at kunne overtage deres handel.

Men sporene sluttede ikke ved Broderskabet. De fører videre mod Laos præsteskab på øen Agria. Og der begynder eventyret.

BAGGRUND OM PANDAREALIA

Indbyggertal: 60.000

Befolkning: 90% mennesker, 10% dværge

Hovedstad: San Éa

Styreform: Klanføderation (Pandarea), Teokrati (Agria og Materé).

Eksport: Sølv, kobber, tørrede fisk

Import: Korn, jern, luksusvarer

Velstand: Rig

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

Religion: Traditionel religion, Den Lysende Vej og Iaotismen (Agria og Materé).

Øvrigt: Usædvanlig kombination af klansamfund/teokrati 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 i byen San Éa på hovedøen og i San Paulo på øen Agria.

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 stejle 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 gølge hedestræk-

ninger, 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.

Agria

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 kræm- mere.

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 gølge, bratte heder, der er resultatet, går nu får som giver uld til den livlige tekstilindustri. 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. Et menneskes stilling indenfor religionen bestemmer arbejde, klædedragt og opførsel.

På sin vis er kulturen på Agriæa og Materé mere fleksibel end på de nordlige øer. Man kan få en høj post indenfor kirken ved at være kompetent. Klantilhørsforholdene har ikke den samme betydning.

Der er grundlæggende kun to klaner — Aquilonia, der har ørnen som tegn og Peredio, med en pelikan som symbol. De to har siden opdelt sig i otte underklaner. Agriæa og Materé er fattigere og barskere end de nordlige øer. Normalt går folk klædt i groft uld fra får og geder, der græsser på bjergsiderne. Præsteskabet og lovtolkerne udmærker sig ved deres dragter af importerede silkestoffer. Præstedragten er en lang hætteløs kåbe i klare farver.

Til forskel fra de nordlige pandarer bærer folk på Agriæa og nabøen Materé ikke masker. I nord markeres klantilhørsforhold med skønt udsmykkede masker. I syd er religionen vigtigere end klanforholdene og brugen af masker er forsvundet. I stedet bærer alle snoede Halskæder af forskellige metaller, der viser hvilken status de har indenfor kirken. Præster og lovtolkere har ornamenterede og smukt smedede Halskæder. Med en håndbevægelse mod Halskæden udviser almindelige mennesker ærbødighed overfor en forbi-passerende præst. Klanforhold vises normalt med en simpel medaljon eller et broderet emblem på tøjet.

Materé

Øen har, ligesom Agriæa, 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. På en høj lavaklippe, der strækker sig ud i havet mod øst, ligger iaoismens vigtigste helligdom — Det gyldne Tempel. Her opbevares relikvierne efter Aiolfo Matara della Peredio. Kun de højeste indenfor kirkens hierarki har adgang hertil.

Den agrieaske kultur og religion er også stærk på Materé.

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 ved-bend, egetræer, elm og lind.

Længst mod nord ligger minesamfundet Cruz med 800 indbyggere. Det er en barsk nybyggerby med minearbejdere og nybyggerne. 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. Adelsfolk 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 Febrós 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 Ea. 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 lavaklipperne og lægger selvløsende, 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.

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 Agriæa. Dværge blev hidkaldt for at hjælpe med udviklingen, og en blomstrende mineindustri voksede frem. Pandarealia voksede som handelsnation og har siden haft en stærk position i handlen på Vesterhavet.

PANDARERNE

Pandarerne er aflav 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 udlænding, som 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.

Der er en stor forskel på nordpandarerne, der primært bor på Pandarea, og sydpandarerne på Agriæa og Materé. Nordpandarerne lever udelukkende i et klansamfund. Klanen og familien betyder alt. Mod nord bærer alle pandarer overdådigt pyntede masker, der viser hvilken af de tolv klaner de tilhører. Selv

besøgende er nødt til at skjule deres ansigt med masker.

Hos sydpandarerne er klanerne ikke vigtige. Der er grundlæggende set kun to klaner, Peredio og Aquilonia. De har siden delt sig op i underklaner. Der bæres ikke masker for at vise sit klantilhørsforhold. Man kan eventuelt bare have en medaljon, der viser hvilken klan man tilhører.

Blandt sydpandarerne er religion derimod meget vigtigt. Den afgør hvilken status hver person har. Alle sydpandarer bærer en slags snoet Halskæde, som markerer deres status indenfor kirken. I sydpandariske byer og steder bor folk med forskellig status indenfor kirken adskilt.

For en udlænding kan de nord- og sydpandariske samfund virke som to helt adskilte verdener. Men de er slet ikke så forskellige som de giver sig ud for. Hvis man går ind i familien lever folk ikke så forskelligt. Under det religiøse ydre har klanerne stadig stor betydning på Agriæa og Materé.

Pandarealias urbefolkning kalder 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.

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, så længe det ikke forstyrrer samfundsordenen. 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 sørger for ikke at have alt for åbne porte til nabofamilien. Huset er enkelt møbleret. Der bruges meget tid i de små haver i indergårdene.

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. På Agriea er fårekød en normal spise. En del korn importeres, men rodfrugter er mere almindeligt som grundføde.

Klæder importeres i høj grad, men der findes en betydningsfuld uldproduktion på Agriea, 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 landene omkring det vestlige Kobbervhav 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.

Købmandsklanerne og minejerne har reelt den største magt i øriget. De klanældste laver hele tiden komplotter for at mindske de andre klaners indflydelse. På Agriea har de klanældste kontrollen over kirken, som styrer store dele af samfundet. Men også indenfor kirken er der konstant stridigheder mellem de forskellige klaner og fraktioner. Der er altså intet samlet styre for riget. Hver ø, ja hver by, er selvstyrende. 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. 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 nytedyr; et levn fra pandarernes fortid som hyrder. Pandarerne udveksler stadig kvæg når de skal befæste en særligt vigtig handelsaftale.

Et problem, som næsten har forenet klanerne, er de gentagne piratoverfald, som fore-

kommer 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. Urbefolkningen kan stadig indfanges og sælges som slaver uden nogen lovmæssige 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 pandarernes 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 torde-
nen 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, andre gange som hans mor. Hun identificeres med havdybet og giver fiskerne deres levebrød. På Éas anden side sidder Madrak, købmændenes og søfarernes gud. Han våger over forretninger og hjælper mod bedragere. 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 klankrigers beskytter. Hun beskytter også gravide 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.

Højtid

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".

Nicoro 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

Agriæa 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.

De otte dyder er, i følgende orden:

- Troen — alle iaoter skal have en stærk tro
- Bønnen — de bør bede otte gange om dagen
- Loyaliteten — de skal være ubrødeligt loyale mod kirken
- Arbejdet — de skal udføre et hæderligt dagsarbejde
- Godheden — iaoter skal behandle andre, som de selv vil behandles
- Almissen — de skal give almisser til de fattige
- Medlidenhed — at fejle er menneskeligt, forlad dem deres synder

- Æren — efterstræb at udmærke dig selv, vær stolt af din fremgang

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. Klasserne markeres 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.

Iaos kirke

Iaotismen er en strengt organiseret kirke — hver mand på sin plads. Der er fire stillinger — lægmand, discipel, præst og lovtolker. De fem ypperstepræster bærer titlen tempelherre. Alle medborgere er lægmænd. De bærer røde eller gule dragter. Disciplene bærer hvidt eller brunt. Præsterne bærer blå silkekåber og lovtolkerne sorte og røde kåber af de fineste silkestoffer.

De forskellige halskæder adskiller også folk. Lægmanden bærer jernkæder, disciplene kobber, præsterne sølv og lovtolkerne og ypperstepræsterne guld. Halskæderne har magiske kræfter. De beskrives nærmere under "Magiske genstande", bilag 2 til slut i eventyret. Kort kan det siges, at de giver præster og lovtolkere mulighed for at føle tvivl hos deres tilhørere (gennem telepati) og straffe (gennem smerte).

Ikke kun farver og halskæder adskiller de forskellige embeder. De bor hver for sig i separate områder i hovedstaden, San Paulo. De forskellige områder opdeles med mure, en ide der har overlevet siden grundlæggelsen. I landsbyerne er det lettere at færdes mellem hinanden, men man bor stadig i forskellige dele af byen. Døre og skodder males i de farver der repræsenterer ejerens embede.

Hver klan forsøger at få så mange høje repræsentanter som muligt indenfor kirken for at styrke deres magtposition. Men man kan også blive forfremmet udenfor klanerne. Charmerende og kompetente præster fra små og ubemærkede klaner har en gang imellem fået magtstillinger indenfor kirken, selvom det er meget usædvanligt. De to øverste tempelherer vælges altid fra de to oprindelige klaner, en Aquilonia og en Peredio.

Kirken tager sig af al administration på øerne. Undervisningen står præsterne for. Ni tiendedele af befolkningen er stærkt troende og har dyb tiltro til præsteskabet. De ved, at de kommer i paradiset efter døden, blot de følger kirkens påbud og Iaos lov. Der er ikke tale om undertrykte slaver under en ond religion, men derimod om en nation af stærkt troende.

Iaotismens hovedtempel, Det Gyldne Tempel, ligger højt på en klippe på Materés østkyst. Kun præster og lovtolkere må komme her. En hellig ild holdes hele tiden i gang her, og den hellige Aiolfos relikvier opbevares i et helligt skrin under højalteret. Her opbevares også den oprindelige Røde Bog, skrevet af Aiolfos egen hånd under en guddommelig inspiration. Den ligger slået op på en pult inde i templet. En lovtolker læser konstant højt fra bogen, dag og nat.

Dødskulten

Dødskulten er ikke en officiel religion i Pandarealia. Det er en underjordisk kult, der forsøger at infiltrere og korrumpere iaotismen for selv at kunne overtage magten. Kulten har infiltreret iaotismen gennem få årtier og vokser sig hurtigt stærkere.

Den er oprindeligt en afart af en religion, der tilbøder død og forrådnelse som de højeste

idealer. Alt liv er lidelse og synd. Kun døden kan befri mennesket. Alt der tilhører døden og befrier fra livet er godt: mord, tortur, selvpinsel, ofringer osv.

Den højeste 'gud' er en sældgammel udødt drage ved navn Arraquwâin, "Den bevingede Død" på dragesprog. Arraquwâin overtog kontrollen med kulten på fastlandet for over 100 år siden og spredte den ud til øerne, da nogle eventyrere begyndte at blive ubehageligt nærgående. Arraquwâin fløj til Pandarealia 70 år tilbage og har siden arbejdet tålmodigt med at lede infiltrationen af iaotismen i flere generationer af kultister.

For 49 år siden fødtes Arraquwâins største fremgang, Luciano Lupino della Peredio. Ved hjælp af kraftig magi skjultes drengens sande tanker (ligesom kultens medlemmer allerede var beskyttet) og han indledte sin karriere indenfor den iaotiske kirke. For syv år siden blev Luciano ypperstepræst og arbejdet med at styre Pandarealia i forfald kunne begynde.

Dødskultens medlemmer bærer ingen ydre kendetegn, men anvender et hemmeligt tegn for at kunne kende hinanden. Tegnet består af en knyttet hånd der føres over ribbenene i venstre side, samtidig med at begge kultister stirrer på hinanden.

Ved kultens møder tortureres, ofres og lemlestes medlemmer og fanger (det forklares som ulykker overfor andre). Præsterne klæder sig i rådnende huder og bærer et tyrekranium på hovedet (en forbindelse til den gamle pandariske tyrekrant). Alle bærer aftegninger der symboliserer rådnende sår på kroppen for at komme tættere på den frelsende død. Kultens (dvs. Arraquwâins) planer er at underlægge sig Pandarealia og benytte øriget som base til at plyndre og udslutte hele Ereb.

EVENTYRET

En særdeles ubehagelig kult, der tilbeder død og forrådnelse, har infiltreret iaotismens præsteskab og lovtolkere i løbet af 20 år. Kulten styres af en af iaotismens ypperstepræster — en Tempelherre. Kulten tilbeder og styres af en enorm udød drage, som skjuler sig i bjergene på Materé. Dragens grundigt skjulte navn er Arraquwâin, "Den bevingede Død" på dragernes sprog.

Kulten planlægger at fremprovokere en krig mellem iaotismen og det øvrige Pandarealia. Krig fører til død og ødelæggelse, men det primære motiv er at strække kultens magt over hele øgruppen. Derefter — hvem ved? Der er allerede grupper af kultister over hele Pandarealia og dele af Ereb. De venter bare på et signal for at begynde at røre på sig.

Allerede mens rollepersonerne løste det forrige mysterium i Handelsfyrsten, forværedes forholdet mellem iaotismen og resten af øgruppen. Lige siden er krigen rykket gradvist nærmere. En tidslinie viser hvornår disse ting forventes at ske. Når og hvis krigen bryder ud har rollepersonerne meget kort tid før katastrofen er en realitet.

Eventyret begynder da rollepersonerne bedes om at undersøge situationen på Agriëa. Problemerne hober sig op og forretningerne trues. Klanen Machiavellio handler en del med uldmåtter fra Agriëa og ser helst ikke at handelen går i stå. Desuden befandt der sig faktisk en iaotisk præst hos Broderskabet på Vulkanøen. Vil man være smålig har rollepersonerne stadig en æresgæld til klanen Tabrada.

Rollepersonerne får navnet på en kontakt på Agriëa, en Tomaso Verdi della Cara. Han er en gammel forretningsforbindelse og troende, velanset købmand indenfor værdifulde sager. Hvad ingen ved er, at Verdi har været medlem af dødkulten i mange år. Han forråder givetvis rollepersonerne umiddelbart efter de har taget kontakt til ham. Derefter holder kultisterne et vågent øje med rollepersonerne, skræmmer folk til tavshed og forsøger at skjule sporene efter deres aktiviteter. Det er dog mere end de kan klare og rolleperso-

nerne vil snart fatte mistanke. Der er noget grueligt galt på de to øer. De må snige sig uden om deres overvågere.

Rollepersonerne begynder at undersøge øerne og præsteskabet grundigt og kommer snart på sporet af dødkulten. De opnuser kultens hovedkvarter og forfølger lederen, Tempelherren Luciano Lupino della Peredio, gennem vildmarken. De løber lige ind i Arraquwâins hule og får en varm velkomst.

Efter en frygtelig kamp falder Arraquwâin og rollepersonerne ser sig igen om efter tempelherren. De forfølger ham dybere ind i bjergene, indtil de ser ham forsvinde i en sort portal. Tempelherren udslynger forbandelser efter rollepersonerne da han forsvinder i den mørke hvirvelstrøm. Portalen bliver tilbage og virker sært tillokkende på rollepersonerne...

(Hvad gør de nu? Tja, portalen er deres vej til "Dæmonprinsen", den tredje del af eventyret. Kommer snart til din lokale forhandler!)

Tidslinie efter arcivalsk tidsregning

Tidspunkterne kan naturligvis ændres af rollepersonernes handlinger og af spillelederen hvis han eller hun ønsker det. Det er kun retningslinier, der angiver omtrent hvornår visse ting forventes at ske.

Dag 12 i Kulde. Rollepersonerne kontaktes af Lucretia Machiavellio.

Dag 14 i Kulde. De begiver sig mod Agriëa.

Dag 17 i Kulde. Victoria anløber San Paulo.

Dag 19 i Kulde (ca.). Kulten afholder en ceremoni i San Paulo templet. Det nøjagtige tidspunkt bestemmes af rollepersonernes handlinger.

Dag 22 i Kulde (ca.). Den store ofringsceremoni afholdes i det Gyldne Tempel. Datoen afhænger af hvornår rollepersonerne når frem.

OPGAVEN

Rollepersonerne befinder sig stadig i San Éa. Der er gået et par måneder siden de bekæmpede Broderskabets base på Vulkanøen og afslørede DiMercios forehavende. De har boet

i familien Machiavellios temmeligt tomme hus. Lucretia og en håndfuld tjenere bor også i huset, men de har holdt sig lidt på afstand af rollepersonerne.

I den forløbne måned har de bemærket at klanen Tabrada og andre klaner i San Éa er blevet mere og mere bekymret for kontakterne med Agriea og San Paulo. Vareleverancerne er forsinkede. Skibe er blevet tilbageholdt i San Paulos havn under mystiske omstændigheder. Det kirkelige bureaukrati er blevet værre end førhen.

En grå morgen opsøges rollepersonerne af Lucretias tjener Albergo. Han bukker let og overgiver sin besked:

"Donna Lucretia og Don Rodolfo ønsker at tale med jer. Er det muligt for jer at indtage frokost sammen med dem i klanhuset? I så fald kan jeg eskortere jer derhen."

Han bukker igen. Spørgsmålet er naturligvis underordnet og rollepersonerne forventes at gøre sig i stand og følge efter med det samme. Don Rodolfo er klanen Tabradas overhoved, en bister og aldrende mand. De har mødt ham et par gange før under formelle omstændigheder.

Tabradas klanhus er en overdådig bygning midt i San Éas købmandskvarter. Rollepersonerne har været der en gang før, en middag lige efter hændelserne med DiMercio og Broderskabet. Det anvendes til formelle sammenkomster og fungerer som en slags klub for klanens velbestaltede medlemmer.

De føres gennem hovedporten, en tung egetræsport forstærket med tyreindgravninger i kobber. Albergo fører dem over indergården, hvor et lille springvand afspejler skyggen af en stor lind. De går op ad en bred stentrappe og føres ind i rådssalen, en stor sal med hvælvet loft og vægge dækket af våben og våbenskjolde.

På det tunge egetræsbord midt i salen er en frokostbuffet dækket op. Ved bordet sidder fem personer. Rollepersonerne kan genkende de to som Lucretia og Don Rodolfo. Albergo viser rollepersonerne til rette ved bordet og beder dem tage plads. Lucretia rejser sig og præsenterer de øvrige.

"Don Rodolfo har I tidligere mødt. Don Pier af Padalini, Don Antonio af Cabaro og Don

Miguel af Pasadena. De tilhører familier som er ramt hårdt af forstyrrelserne på Agriea. Flere leverancer af måtter og tøj er forsvundet og forsinket. Nu tilbageholdes to fartøjer i San Paulos havn. I fortalte om iaopræsten I så hos lejermorderne på Vulkanøen. Tror I der kan være nogen sammenhæng?"

"Klanen har diskuteret at hyre nogen udefra til at undersøge forstyrrelserne. I har før vist jeres dygtighed. Er I interesserede?"

Hvis rollepersonerne accepterer vil de få 1000 guldmønter når opgaven er løst og de er vendt tilbage. Mislykkes det, får de stadig 100 guldmønter for forsøget.

Don Miguel siger:

"Jeg har et skib som begiver sig til San Paulo i overmorgen. I kan tage med hende. Hun skal losse salt og laste uldtøj. I San Paulo skal I kontakte vores gamle forretningsforbindelse, Tomaso Verdi. Det er en pålidelig mand med gode kontakter på Agriea. Han kan sikkert hjælpe jer med at løse problemet. Han har tidligere forsøgt at hjælpe os med at undgå disse forstyrrelser. Skibet hedder Victoria og kaptajnen José."

Han overrækker to rekommandationsbreve, et til at give kaptajnen og et til Tomaso Verdi, og fortsætter raskt:

"Kaptajn José kan forklare vejen til Verdis hus. Det skulle ikke være noget problem."

Lucretia og familieoverhovederne kan give en fordomsfuld og grov beskrivelse af iaotismen og hvordan det agrieiske samfund styres. De er af den opfattelse at lovtolkerne forsøger at forhindre handelen for at styrke deres egen magt.

"For meget religion er aldrig godt," mumler Don Rodolfo.

Rollepersonerne får ikke meget mere at vide. Efter at have tømt frokostbordet, kan de begive sig hjem for at pakke.

TUREN TIL AGREIA

Om morgenen to dage efter samtalen med klanoverhovederne afsejler skibet Victoria fra San Éas havn, lastet med salt og korn. Solen hviler som en blodrød klat på horison-

ten og farver havet rosa. En kølig morgenbrise bevæger sig over kajen.

Skibet har en 20 mands besætning, alle pandariske sømænd med fuglemasker. Kaptajn José er en høj, halvskaldet mand med en vældig merskumspibe, der stikker frem under den vejrbidte sølvmaske. Han trykker hånd med rollepersonerne og siger at hans andenstyrmand, Benito, vil vise dem til deres kahytter. De indkvarteres i fornemme tomandskahytter med køjer fastgjort til væggen.

De indtager deres middagsmad sammen med kaptajnen og førstestyrmanden i galleriet. Kaptajn José er bekymret over situationen på Agriæa.

"Det er meget hurtigt blevet værre. Kaptajn Nicolo på Sinoë har siddet fast i San Paulos havn i snart en uge. Familien Canaro ligger i forhandlinger for at få hende fri, men lovtolkerne har fundet på en eller anden paragraf, der gør at de kan tilbageholde hende. Mandskabet undlader at gå i land for et glas vin. Der er mere trygt. Folk er urolige. Der er ved at ske noget."

José har ikke noget klart billede af hvordan Agriæa styres. Han ved bare at indbyggerne ikke bærer masker som anstændige folk og at der er for mange religiøse fanatikere. Han har ikke noget at sige om Tomaso Verdi.

"Han er en mand med et bredt perspektiv. Af en Agriæaner at være."

Hvis rollepersonerne snakker med besætningen får de også at vide at der er noget galt i San Paulo. Folk er bange. Fremmede mødes med en større mistro end førhen.

Rejsen tager tre døgn og forløber uden afbrydelser. Men da de sejler ned langs Agriæas kyst, gribes alle præster og magikere ombord af en uforklarlig følelse af ubehag. Noget føles meget forkert (følelsen kommer fra syd, fra Arraquwáins hule på Materé).

Skibet Victoria

1. **Salondæk.** Skibets højeste punkt. Her står førstestyrmand Rico ved roret og klør sit behårede bryst. Kaptajnen står ved siden af, småsnakker og bakker på sin pibe. De ser helst ikke at passagererne begiver sig op på salondækket.

2. **Halvdæk.** Etagen under salondækket. Her kan passagererne stå og kigge ud.
3. **Dæk.** Det egentlige dæk med hovedmasten. Trapper fører op til halvdækket og ned til det nedre dæk. I stormastens top sidder skibsdrengen Hideo og holder udkig over havet.
4. **Lastluge.** Fører ned til et lastrum fyldt med salt og korntønder.
5. **Ankerspil.** Ankrene er store stenlodder forankrede i egetræsplanker og fæstnet ved ankersammenføjningen. Spillet trækkes af to sømænd.
6. **Pumper.** Er ikke nødvendige under normale vejrforhold.
7. **Fordæk.** Ligger på højde med salondækket. Her kan rollepersonerne stå og stirre ud over havet i et dramatisk modlys. Når skibet står ud eller lægger til står en styrmand og råber instruktioner herfra.
8. **Messe for officerer.** Her er tre fastgjorte borde med bænke omkring. Her kan rollepersonerne sidde og spille kort med styrmændene, når de bliver trætte af at stirre ud over havet.
9. **Galleri.** Her serveres måltiderne for rollepersonerne sammen med kaptajnen og førstestyrmanden. Et stort bord af en slags rødskinnende tropisk træsort fylder rummet. Væggene er dækkede af et lakeret panel af samme træsort. Små olielamper af farvet glas hænger på væggene. På den ene væg hænger et lille skab, hvor kaptajnen opbevarer sine cognacflasker, som han tager frem til middagene. To døre fører ud til selve galleriet, en balkon som løber langs skibet på ydersiden.
10. **Kaptajnens kahyt.** En velholdt kahyt med linnedredt køje, et lille bord og et skab. Her hænger kaptajnens ansigtsmaske når skibet er ude på havet og maskerne kan tages af. Her opbevares også logbogen.
11. **Styrmændenes kahytter.** Fastgjorte køjer opredt i linned og sømandskister med styrmændenes personlige ejendele.
12. **Gæstekahytter.** Her sover normalt købmænd som følger med skibet. Nu er rollepersonerne indkvarterede her. Hver kahyt indeholder to fastgjorte køjer redt op i linned.
13. **Forråds-kammer.** Her står der tønder med tørrede fisk og beskjøtere, tørrede citrusfrugter, ferskvand og nogle krukker med melukhisk strårom.



14. **Kabys med messe for besætningsmedlemmer.** Tre fastgjorte borde fylder det meste af rummet. Rundt om dem står løse skamler og bænke. En trappe fører ned til underdækket.
15. **Mandskabsrum.** Her sover mandskabet i hængekøjer fra loftet. Langs væggene står kister med deres personlige ejendele.
16. **Suite.** Her indkvarteres prominente gæster på skibet. Eftersom der ikke er nogen ombord, sover to, eller flere, af rollepersonerne her. I kahytten er der fornemme fastgjorte køjer og et fastgjort bord med sølvindfatninger.

SAN PAULO

San Paulo er Pandarealias næststørste by og Agrieas hovedstad. Den ligger midt på Agrieas østkyst. Omkring byen er skoven blevet ryddet i mislykkede forsøg på opdyrkning. Jorden er blæst væk og har efterladt et udpint hedelandskab med tornede buske, hvor de langhårede agrieiske får går og græsser. Langtids fjendskab med klanerne mod nord har

gjort Agriea til en paranoid nation. Hovedstaden har længe været kraftigt befæstet med mure og tårne på begge sider. En lav ø udenfor det naturlige havnebassin er befæstet med mure og tårne og udgør en effektiv beskyttelse mod angreb fra havet.

Da Victoria sejler ind mod havneindløbet sænkes grove kæder til bunden og lader skibet passere. Rødklædte vagter med lange spyd vinker fra murryggen. Rollepersonerne ser en by der adskiller sig meget fra San Éa. Et mylder af sorte huse står op mod den kolde bjergside. Høje tårne stikker op overalt og byen synes på flere måder at være gennemkrydset af høje mure.

Skibet løber ind mod kajen og lægger til. Folk på kajen stirrer lidt mistænkeligt op mod Victoria. Rollepersonerne lægger med det samme, efter deres besøg i San Éa, mærke til at ingen bærer masker. Klædedragterne er grovere og mere landlege end på Pandarea. De lægger også mærke til de snoede halskæder som alle bærer åbent. På afstand ser de en lovtolker i en rød-sort silkekåbe, der står sammen med to præster og betragter skibet.

Da Victoria har lagt til kommer lovtolkeren og præsterne hen til skibet og taler med kaptajn José (på pandarisk). De forklarer at de helst ser at besætningen ikke forlader skibet. Hvis det er nødvendigt skal de holde sig i de fremmedes del af byen. Kaptajnen skal henvende sig til ypperstepræstens kontor for at få tilladelse til at lodse sin last.

Kaptajn bander og rynker panden. Lovtolkeren (som er en venlig fyr) siger, at han skal gøre sit bedste for at hjælpe. "Men vi har nogle bureaukratiske problemer lige nu. Jeg skal gøre hvad jeg kan." Kaptajnen anbefaler rollepersonerne at tage ind på Den sorte Pelikan.

"Det er det eneste sted heromkring en udefrakommende kan få et glas vin efter mørkets frembrud," mumler han og begynder at give ordre til sømændene.

Byen

San Paulo kendetegnes først og fremmest ved sin skarpe inddeling af byen. Præster og lægmænd holdes skarpt adskilt i forskellige bydele som afgrænses af mure i sort lavasten.

Der er adskillige porte i murene, alle bevogtet af to vagter. Alle huse er bygget i sort lavasten, nogle af dem hvidkalkede. Døre og vinduer er malet alt efter ejerens position indenfor kirken.

Byen ligger ved en stejl klippeside ud til Massarabugten, hvor havnen ligger. Smalle gader snor sig op ad bjergsiden. Højest oppe over havnen har lovtolkerne og præsterne deres kvarterer med store hvidkalkede huse. Længere nede bor simple folk i deres huse af lavasten og træ.

1. Ringmur med tårn.

1 a. Fæstning som beskytter havneindløbet. Der er altid 300 mand under en præst stationeret her.

1 b. Ringmur. Der ses altid vagter gående på muren.

2 a. Havnebassinet. Massarabugtens dybe, naturlige havnebassin, som er den oprindelige grund til at byen grundlagdes her.

2 b. Havneindløb. Beskyttes af grove kæder, der sænkes når et skib skal passere.

3. Byport. Vejen fører ud til de mange små landsbyer omkring den store by. Porten lukkes ved solnedgang og åbnes igen ved solopgang. Den bevogtes af fire vagter, der sidder ved et lille bord i skyggerne og spiller terninger. For et par sølvmonter kan man komme ind og ud; også når portene er låst.

4. Havneområde med høje stenkajer. Her ligger to pandariske skibe, Sinoë og Vadriki, for anker. De har ikke fået klartegn fra lovtolkerne til at forlade havnen. Besætningerne holder sig ombord på skibet. Derudover fyldes havnen med små fiskerbåde og tre skibe, der bærer iaokirkens flag, en hvid ottetakket stjerne på blå baggrund.

5. Lagerbygninger og varehuse. Enorme tøjballer og tønder står stablet langt ud på kajen. Forstyrrelserne i handelen har stoppet den ellers så blomstrende uldhandel. Arbejdsløse havnearbejdere driver omkring.

6. San Aiolfotorvet med rådhuset. Midt på torvet står en statue af iaotismen grundlægger. Ved torvet ligger rådhuset, hvor lovtolkerne har deres lokaler. Her samles kirkerådet med lovtolkere og tempelherrer for at drøfte vigtige ting vedrørende byens styring. Hvis rollepersonerne vil i direkte kontakt med byens styrelse, er det her de skal prøve at

komme ind. Men lovtolkerne er normalt ikke venligt stemte overfor fremmede.

7. De fremmedes del af San Paulo. Udlændinge må ikke forlade denne del af byen uden tilladelse fra præsterne. Men en lille ting, såsom en gave til kirken overladt til den præst som begynder at gøre vrøvl, plejer at ordne den slags formaliteter. Her ligger byens eneste kro, der har åbent om natten, "Den sorte Pelikan". Der er også mellem ti og tyve andre værtshuse og kroer, de fleste uden gæster.

8. San Paulotemplet. Rejst til ære for den helige Paulo. Paulo var en af Aiolfos nærmeste folk, som faldt i kamp mod nordklanerne for 500 år siden. Templet beskrives senere.

9. Lovtolkernes og ypperstepræsternes bydel. Fremmede skal have bestukket de rigtige mennesker for overhovedet at kunne bevæge sig her. Ellers vil de helt sikkert blive forvist. Husene er store og hvidkalkede uden vinduer udadtil. Dørene er malede i rødt, blå og sort.

10. Præsternes bydel. Her er husene mindre, men stadig hvidkalkede og bygget rundt om en indergård uden ydervinduer. Dørene er blåmalede. Flere små kirker er spredt over bydelen. Overalt kan man se de blåklædte præster gå omkring.

11. Disciplenes bydel. Her foregår en del handel og omsætning. Husene er smallere og mere uregelmæssige end i de fine kvarterer. Kun nogle få hist og her er hvidkalkede. Døre og skodder er brunbejsede. Her ligger også en del kroer, noget som ikke findes i præsternes og lovtolkerne kvarterer. Der dukker tiggere og lommetyve op på gaderne.

12. Lægmændenes bydel. Her er husene små og krogede, og kun i enkelte tilfælde er de bygget omkring en indergård. Der er en livlig handel på gaderne med små boder og butikker, der er åbne ud mod gaden. Døre og skodder er rød-malede. Tyve, tiggere og prostituerede er lige så hyppige som i andre større byer. Stræderne er fyldt af en syreagtig stank (fra de mange klædefarverier i baggårdene). Hvis man ikke er vant til lugten kan man nemt blive ør i hovedet. Overalt i de små indergårde sidder kvinder og unge drenge og væver måtter ved opretstående spinderokke.

13. Kultens slavehus. Beskrives nærmere herunder.

Tommaso Verdi

Tommaso Verdi bor i et gammelt observatorium på en bakke i præsternes del af byen. Det blev

bygget af hans excentriske forfader Johannes Verdi, som var astrolog. Senere slægtninge har bygget huset om til beboelse, men det adskiller sig stadig fra de andre huse i byen med sin store hvide kuppel.

Rollepersonerne kan nemt finde stedet ved at spørge kaptajnen eller nogle af de præster, der kommer ned til skibet. De fleste andre i byen ved også hvor han bor. Han er en respekteret præst, der også beskæftiger sig en del med handel og diplomati. Hvad den jævne befolkning og rollepersonerne ikke ved, er at Verdi i årtier har været medlem af døds-kulten. Rollepersonerne går lige ind i løvens hule.

Verdis hus består af en stor kuppel flankeret af to sidebygninger. Alle skodderne er lukkede. En kort stentrappet fører op til den blå port. En gammel, krumrygget tjener åbner og de kan se en lang, mørk korridor bag ham. Han beder dem komme ind og vente i biblioteket.

Efter nogle minutter kommer Tomaso Verdi. Han er en lav og muskuløs mand i halvtredsårsalderen. Hans tilbagestrøgne lange hår er stadig sort, men overskægget er grånet med årene. Han er klædt i en azurblå kappe og har et rødt stofbælte viklet om maven (det markerer at han er tiltænkt en fremtid som lovtolker). Hans snoede og ornamenterede halskæde er af det fineste sølv. Ansigtstrækkene er skarptskårne og noble.

"Vel mødt. Slå jer ned. Et glas vin? Jeg forstår at I kommer fra San Éa, fra Tabradas. Hvad drejer det sig om?"

Verdi tilbyder dem kølig vin fra Caddo og lytter venligt, men en smule nedladende på deres beskrivelser af problemerne. Han nikker forstående og ser bekymret ud.

"Ja, jeg forstår. Dette er sandelig et vanskeligt problem. Jeg er selv stødt på det. I gjorde ret i at komme til mig," siger han.

"Jeg tror jeg kan sørge for at Tabradas skib får tilladelse til at sejle og problemerne ikke genopstår. Det er højst sandsynlig en alt for ivrig discipel som er gået langt ud over sine beføjelser. Intet i skrifterne forsvarer den slags optræden..."

Verdi ser tilpas beklagende ud og laver en undskyldende gestus.

"I må bede klanen Tabrada om forladelse på mine vegne. Fremfør min beklagelse på hele præsteskabets vegne. Naturligvis skal vores venner og forretningsforbindelser ikke rammes af sådan modgang."

Han tømmer sit glas, ser udtryksfuldt på et vandur på et udskåret træskab ved siden af ham og spørger: "Var der ellers andet?"

Hvis rollepersonerne nævner noget om Broderskabet på Vulkanøen eller præsten klædt i blåt har de skaffet sig et problem. Skulle de nævne Arraquwâins navn rykker det i Verdi (INT-slag for at rollepersonerne opdager det).

(Efter den døde præst dukkede op i hovedtemplet, og leverancerne af slaver fra Broderskabet ophørte, har kulten ventet på at nogen eller noget skulle dukke op for at snuse omkring.)

Verdi affærdiger alle sådanne udtalelser som fantasier eller bluff. Alle kan klæde sig i blå kåber. Han sørger for at blive hurtigt færdig med rollepersonerne.



Så snart rollepersonerne er gået, forlader Verdi sit hus alene og begiver sig til templet (tre vellykkede Snige-slag for at følge uopdaget efter ham).

Allerede efter en time begynder rollepersonerne at blive skygget af mellem 10 og 20 meget dygtige kultister. Kun hvis rollepersonerne aktivt kontrollerer om de bliver skygget har de en chance for at opdage det. En af dem må slå et Opdage Fare-slag på -25%. Lykkes det, bemærker rollepersonerne at de bliver skygget af nogle meget dygtige forfølgere.

Verdis hus

- 1. Korridor.** Der står altid fire livvagter her når Verdi er hjemme. Ellers er der kun to vagter.
- 2. Arbejdsværelse.** Rummet domineres af et vældigt skrivebord ved væggen længst væk. Ved to pulte står Verdis sekretærer og arbejder ihærdigt med nogle uforståelige skrifter. Væggene er dækkede af arkivhylder og bogskabe.
- 3. Skrivernes rum.** Her arbejder seks skrivere hårdt ved høje brune pulte. Lydene fra de kradsende gåsefjerspenne fylder rummet. End ikke hvis der kommer nogen ind kigger de op.
- 4. Værdiboksen.** Her opbevares kontrakter med forretningsforbindelser over hele Ereb, 30.000 i guld, nogle skøder, søfartsdokumenter og tilladelser fra San Paulos myndigheder. Alt er udfærdiget på pandarisk.
- 5. Bibliotek og salon.** Her tager Verdi imod uformelle gæster. Væggene er dækkede af bogskabe. En kamin fylder hjørnet ind mod huset. Langs væggen går en trappe op mod kuplens udkigssted. Verdi har her en af de mest komplette samlinger af astrologisk litteratur i hele Ereb. Han har taget sin forfaders interesse for emnet til sig.
- 6. Spisesal.** Spisesalen er formet noget ejendommeligt på grund af husets kuppelform. Et spisebord i massivt egetræ dominerer rummet. På væggene hænger malerier af Verdis forfædre. Højsædet er smykket af et maleri af astrologen Johannes Verdi, klædt i en lang blå dragt med broderede stjerner. Han har de skarptskårne stræk til fælles med sin tipoldesten.
- 7. Linnedforråd.**
- 8. Tjenernes værelser.** Her bor Verdis fire livvagter, fire andre tjenere og tre stuepiger i tre rum.
- 9. Køkken.** Et reelt gammeldags køkken med et stort muret ildsted.
- 10. Spisekammer.**
- 11. Porcelæns- og bestikforråd.**
- 12. Fruens kammer.** Et sovekammer med himmelseng, et lille bord, en skammel og flere klædeskabe. Fru Verdi er en bastant madame i 45-års alderen. Hun har sit gråsprængte hår i en knude i nakken og herser gerne med tjenestefolkene. Hun har været medlem af dødskulten lige så længe som sin mand.
- 13. Børneværelset.** Her sover parret Verdis to børn, den tolvårige datter Margarita og den niårige søn Nicolas.
- 14. Verdis sovekammer.** Himmelseng, klædeskab og en lille pult.
- 15. Gæsteværelse.** For tilfældets skyld.
- 16. Observatoriet.** En trappe fører op til kuplen hvor Johannes Verdis astrologiske observatorium findes. Han konstruerede selv det sindrige teleskop af linser, kobberrør og magiske besværgelser. Tomaso har restaureret teleskopet og genoplivet interessen for astrologi. På et bord i rummet ligger store stjernekort og ejendommelige lister, som rollepersonerne ikke forstår en tøddel af.

UNDERSØGELSER I BYEN

Hvis rollepersonerne vil forlade de fremmedes kvarterer, kan de bestikke vagterne ved porten med et par sølvmonter. Hvis de vil have en mere holdbar mulighed for at gå rundt i byen, kan de tale med præsten i det lokale kapel i de fremmedes bydel. Det er et lille hvidkalket hus, som ligger et kvarter fra Den sorte Pelikan.

Der arbejder en ældre, skægget præst ved navn, Fabian Socciri. Han ser det som en formssag at tillade rollepersonerne at forlade de fremmedes kvarterer. Et par guldmønter i kirkebøssen er nok til at Don Fabian udskriver en attest på at rollepersonerne, af forretningsårsager, er nødt til at kunne bevæge sig frit i byen.

Nogle af de andre fremmede på værtshuset hvor rollepersonerne bor, kan foreslå dem at tale med Don Fabian for at få attesten.

Rollepersonerne mærker snart at folk er usædvanligt stille og forsigtige, næsten skræmte. Folk på gaden undgår dem. Ingen

taler frivilligt med dem. Hvis de spørger om noget, får de afhuggede svar.

Det ser også ud til at der er præster som folk er bange for. Hvis rollepersonerne følger efter en sådan præst (det kræver 5 vellykkede Snige-slag) fører han dem til San Paulotemplet (nr. 8 på kortet). Hvis det mislykkes at snige sig har rollepersonerne et problem. Dødskulten (som de mest frygtede præster tilhører) slår til imod dem. Baghold ved nat-tetid er kultens foretrukne måde at komme af med ubehagelige modstandere. Kultisterne beskrives bagest under SLP.

Lovtolkerne, som alle er gamle mænd på grænsen til senilitet, synes ikke at indgyde den samme frygt hos folk, som en del af præsterne gør. Folk taler i almindelighed bedre om lovtolkerne end om præsterne.

Om natten er San Paulo en helt tom, stille og øde by. Ingen er udenfor. Alle døre og vinduer er lukkede. Kun i de fremmedes kvarter er der en åben kro, Den sorte Pelikan, hvor rollepersonerne formentlig selv bor. Her sidder kun tre forfaldne eksistenser (søtmænd som blev efterladt og er blevet). Ellers lukker alt ved solnedgang. De tre agtersejlede søtmænd er alle udlændinge, to trakoriske mænd, Masser og Hazard, og en kardisk kvinde, Rasa. De mener at San Paulo er en frygtelig by og at indbyggerne er ufattelige. De vil af forstæelige årsager ikke komme nærmere ind på hvorfor de blev efterladt.

Hvis rollepersonerne byder de, på dette tidspunkt, flade søtmænd på et par glas vin kan de finde ud af en hel del. Søtmændene ved at der fragtes en del slaver til San Paulo.

"Der er et gammelt hus fyldt med slaver i lægmændenes kvarter. De må tilhøre en eller anden købmand. Han kan sikkert ikke få dem solgt. Hvem ville købe så mange slaver i sådan et hul," siger Rasa.

Hun kan udpege huset hvor slaverne opbevares for rollepersonerne. Det er et halvt forfaldent gammelt beboelseshus i lægmændenes kvarter. Huset er bygget rundt om en gård. De halvt forfaldne træporte er blevet sømmed til igen.

"Gå ikke nærmere. Der er vagter derinde," hvisker Rasa.

Hvis rollepersonerne ser nøje efter, kan de se nogle sortklædte skikkelser, der bevæger

sig inde i gården (det er kultister som bevogter slaverne).

Huset tilhører Tomaso Verdi. Det kan rollepersonerne finde ud af hvis de spørger en præst eller nogen som bor i kvarteret omkring huset. Det tilhørte tidligere en fødevarerhandler, men han døde med en stor gæld til Tomaso Verdi, som overtog huset. Siden da har det stået tomt. Folk i kvarteret ved at der opbevares fanger i huset, men de er ikke sikre på om de er Verdis slaver eller om de tilhører en anden. De vil helst ikke blandes ind i sagen.

Ellers har søtmændene bare bemærket det samme som rollepersonerne — at folk er bange for præsterne og uvillige til at tale med fremmede. Hvis de tilbyder nogle af søtmændene en mulighed for at komme væk fra San Paulo, vil de få al den hjælp han eller hun kan tilbyde (de har samme værdier og færdigheder som søtmændene på Victoria).

Samtaler med den mere snakkesalige del af lokalbefolkningen, især i lægmændenes kvarter, giver en del information:

Hvis de spørger, får de at vide at naboen Materé er lukket. Ingen uvedkommende slipper ind i hovedtemplet som ligger der. Ingen handelsmænd får lov til at lægge til ved den sydlige havn ved dværgenes miner.

De kan let finde ud af at tempelherren på Materé, Luciano Lupino delle Peredio, er kirkens overhoved. Han er ikke set i San Paulo i flere uger, men holder til ved templet på naboen.

Hvis de spørger omkring blandt dem der er nederst på den sociale rangstige, lommetyve, tiggere og prostituerede, kan de finde ud af en del ejendommelige ting:

Mørke vogne har flere gange forladt byen om natten. De kører fra lovtolkerens del af byen og videre ud gennem byporten. Folk hvisker at det er præster, som er blevet dræbt af Laos vrede mod dem, men at lovtolkerne ikke tør at vise åbent at Gud er utilfreds med kirkens styre (det er i virkeligheden ofre fra kultens ceremonier i templet som skaffes af vejen og køres til massegrave udenfor byen).

Lommetyve og prostituerede, som er ude om natten, kan også fortælle at en del nætter

føres grupper af fanger, muligvis slaver, gennem byen af præster. De har ingen anelse om hvad det kan betyde.

Hvis rollepersonerne bestikker en eller anden præst, så de kan gå omkring i disciplenes kvarter, lægger de mærke til to halvt udslåede præster, som sidder på en kro i disciplenes kvarter. Det er mænd som er kommet på kant med Luciano og er kommet på den sorte liste. De to præster hedder Sergio og Alfonso og er mere villige til at tale end andre præster. De har intet at tabe.

De kan fortælle at præster, uden en god kontakt til Luciano, har svært ved at blive forfremmet. Sådanne præster får aldrig templetjeneste. Det er fremfor alt Lucianos betroede blandt disciplene som indvies til præster.

De kan også i fortrolighed hviske at en lovtolker døde på mystisk vis for nogle uger siden. Han faldt gennem et vindue. Sergio og Alfonso var lovtolkerens personlige sekretærer. De fik aldrig nogle nye tjenester efter han var død.

"Og Don Fabricio var ikke nogen ven af Luciano Lupino. Rent faktisk (her sænker han stemmen) antydede han, at han var på sporet af noget. Noget med nogle uregelmæssigheder. Ja, I forstår. Men vi fik aldrig at vide hvad det var," hvisker Alfonso og ser sig uroligt omkring.

"Nu må vi gå," siger Sergio og ser uroligt på nogle præster som står og hvisker et stykke væk.

De to præster forsvinder og rollepersonerne ser dem ikke i San Paulo igen.

SLAVEHUSET

Rollepersonerne finder nemt, gennem sømændene eller andre, ud af at Tomaso Verdi opbevarer slaver i et gammelt hus. Det er en officiel hemmelighed. Huset er en beboelsesejendom i en etage bygget omkring en gård i lægmandskvartererne. Gården er fuldstændigt tilgroet med buskads og ukrudt. Slaverne opbevares i den gamle sal, lige over gården fra portene. Otte sortklædte mænd (kultister) holder vagt i huset.

Der er her rollepersonerne føres til, hvis de blev taget til fange i Handelsfyrsten. Spillelederen må så lade dem få mulighed for at flygte ved et heldigt tilfælde, f.eks. da otte slaver bliver hentet til ceremonien i San Paulo templet (det vil sige ca. den 19 i Kulde).

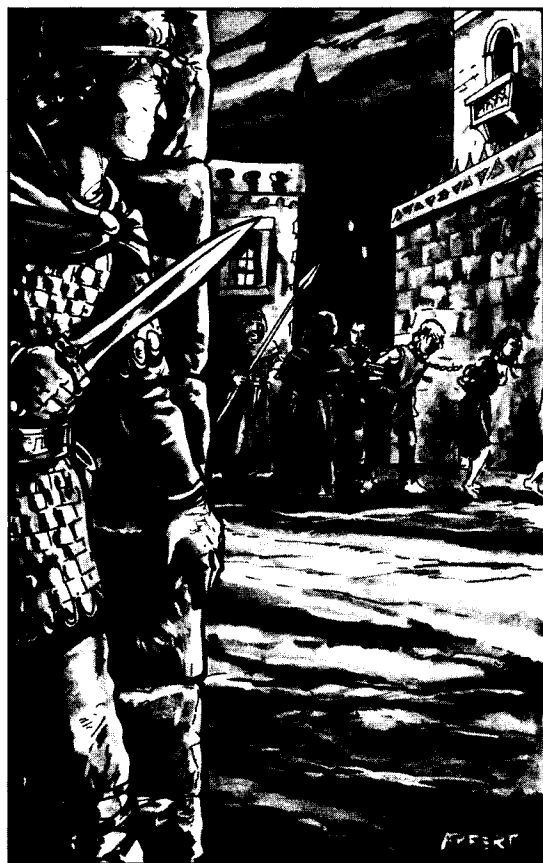
Derefter kan eventyret fortsætte normalt — bortset fra at rollepersonerne hverken har våben, rustninger eller penge. Nuvel, lidt skal de lide for deres dumhed/uheld ved at blive fanget tidligere.

1. **Indgang.** Porten, som er halvvejs rådnet op, er blevet sømmet fast med grove egetræsplanker og kan ikke åbnes. Kultisterne benytter køkkendøren til at komme ind og ud.
2. **Indergård.** Haven er fuldstændigt tilgroet med buske og træer. En smal sti fører fra spisesalen til festsalen. Midt i haven er et næsten totalsmadret springvand.
3. **Galleri.** Brolægningen er krakeleret og invaderet af ukrudt. Ellers er galleriet intakt.
4. **Festsal.** Her opbevares 50 uheldige slaver fra alverdens hjørner — den sidste sending Verdi fik fra Vulkanøen før rollepersonerne stoppede Broderskabet. Nu forhandler han med zorakiske købmænd om at købe slaver nordfra. Der er altid fire kultister på vagt herinde.
5. **Spisesal.** En ødelagt sal med forfaldne malerier af fødevarerhandlerens familie på væggene.
6. **Køkken.** Holdes nogenlunde i stand. Her laver kultisterne grød til slaverne. To kultister holder vagt, så ingen kommer ind af sidedørene. En dør fører ud til gaden. Den er lukket med en bom på indersiden. For at komme ind skal man banke tre korte, tre lange, tre korte.
7. **Spisekammer.** Her er kun rotter og tomme brødkasser.
8. **Bibliotek.** Alt af værdi blev solgt, da Verdi overtog huset. Væggene er dækkede af tomme bogreoler.
9. **Herrens kammer.** Et enkelt kammer med et bord og en skammel i en forrådningsstand.
10. **Sovekammer.** Forfalden himmelseng og rådnede tæpper.
11. **Sovekammer.** Som ovenstående.
12. **Børneværelse.** Tre små senge og ødelagt legetøj ligger spredt på gulvet.
13. **Vagtrum.** Et bord med tre ben og et tykt støvlag på gulvet.

Hvis rollepersonerne overvåger huset om natten får de øje på noget usædvanligt. En gruppe præster ledet af en tempelherre i en blå silkekappe kommer sent om natten til huset. De banker flere gange, øjensynligt en kode, på en lille sidedør. Nogen åbner og præsterne går ind. Efter nogle minutter kommer de ud igen. Nu fører de mellem ti og tyve halvt bedøvede mennesker i lænker med sig. De går fra havnen op imod præsternes bydel. Da de når frem til porten overlader de en pose med et eller andet til vagterne ved porten og fortsætter.

Rollepersonerne kan bestikke sig vej forbi vagterne og fortsætte. Forsøger de at slå, går alarmerne igang og en halvtreds soldater vil være fremme i løbet af fem minutter.

Bliver det til kamp, når kultisterne væk. Ellers kan rollepersonerne forfølge dem til templet og se hvordan de slæber fanger ind gennem en sideindgang (indgangen til tempellets køkken. Nr. 5 på kortet over templet). Rollepersonerne sniger sig formodentlig efter.



SAN PAULOTEMPLET

Templet er bygget helt i sort lavasten og minder meget om en gotisk katedral. Skibet har et spidst tag med tagsten af lava. Grotteske dragehoveder stikker ud alle vegne og leder vandet væk fra taget. De udstikkende støtteben, der hjælper til at holde templet oppe, giver det et svagt edderkoppeagtigt udseende.

Otte præster og en tempelherre bor og arbejder i San Paulotemplet. De er alle medlemmer af døds-kulten.

- 1. Tempelsal.** Taget har en gotisk hvælving og holdes oppe af ru lavasøjler i to rækker. Væggene er udsmykkede med relieffer forestillende Aiolfos kamp mod kirkens fjender og Guds kamp mod demonerne. I nicher i væggene står med jævne mellemrum afbildninger af helgener besmykkede med guld og sølv. Gulvet er lavet i et rudemønster af basalt og marmor. Aflange malede vinduer slipper lys ind. Over hovedporten er der et sløjfeformet vindue der fremstiller Iaos otte dyder. Om dagen lyses tempelsalen op af blafrende olielamper og offerlys. Om natten brænder kun olielyset foran gudebilledet.
- 2. Gudebilledet.** En fem meter høj laostatue af sølv med perlemors- og sædelstensindfatninger. Foran gudebilledet brænder et olielys. På en pult til højre ligger en opslået udgave af Den røde Bog. Bag statuen er der to fyrfade som er slukkede om natten. Troende som besøger templet kysser statuens højre fod og tænder et lys foran den.
- 3. Vagtrum.** Om dagen er der fire vagter i hvert rum. Normale nætter er her også vagter, men kultisterne bestikker dem til at forlade stedet når de skal udføre deres ritualer i det indre rum (se herunder).
- 4. Spisesal.** Her spiser præsterne som bor og arbejder i templet. Et langt bord strækker sig langs hele rummet.
- 5. Køkken.** Et normalt grovkøkken med et muret ildsted og en bageovn, åben ild til grillering og store arbejdsbænke. Her kommer kultisterne ind med deres fanger, hvis rollepersonerne forfølger dem til templet. Dernæst går de gennem spisesalen og vagtrummet til den ydre helligdom og videre til den indre helligdom.

6. Opbevaringskammer til linned og husgrejer.

7. Spisekammer.

8. Læsesal. Ti pulte står opstillet i dobbelte rækker og yderligere mellem ti og tyve står ved væggene. Ved dørene ned mod biblioteket står overbibliotekarens pult, hvor han står og overvåger studierne. Her står disciple og præster ved læsepultene og læser bøger fra biblioteket, laver notater og skriver.

9. Bibliotek. Templet har en stor samling iaotiske og andre tekster. Her er gamle håndskrevne skrifter som Aiolfo og hans følgeskab havde med sig fra Caddo for 500 år siden. Hvis rollepersonerne har sprogkundskaber og tid at tilbringe i biblioteket, er det en guldgrube for alle som interesserer sig for oldcaddisk kultur og religion.

10. Den ydre helligdom. Langs væggene står smukt ornamenterede vandkummer, der konstant gennemstrømmes af frisk vand. Rummet fyldes af lyden af en stille rinden. Fresker på væggene viser temaer fra iaotisk mytologi. Her vasker de troende sig inden de går ind i den indre helligdom. Den ydre helligdom er stadig helliget Iao. Den er ikke blevet vanhelliget af dødskulten.

11. Den indre helligdom. Rummet domineres af et guldbelagt gudebillede af sten. Omkring den står otte fyrfade, der symboliserer de otte dyder. To af fyrfadene er væltet omkuld. Statuen er rød af friskt blod og gulvet er fyldt med blodpletter. Dødskulten har i lang tid vanhelliget den indre helligdom med deres ritualer. Efter ofringsritualerne til Arraquwâin stilles helligdommen op igen og åbnes som sædvanligt. Det er kun præster og lovtolkere som må komme ind i den indre helligdom. Da rollepersonerne kommer om natten er der en blodig ofringsceremoni i gang. Se nedenfor.

12. Præsternes forsamling. Her er tre borde, bænke og hængeskabe. Halm på gulvet. Præsterne indtager enkle måltider og omgås her. Et hængeskab mod kortvæggen kan skubbes ind og afslører en hemmelig udgang.

13. Præsternes soveværelser. I hvert rum står to bekvemme linnedredte senge. Smalle vinduer slipper lys ind. Halm på gulvet.

14. Tempelherrens kammer. Her er et smukt udskåret bord, en skrivepult og en lille sofa. I en sække på bordet ligger 54 guldmønter. Ved pulten ligger nogle sjældne iaotiske bogruller.

15. Tempelherrens sovekammer. Kan måle sig med en barons sovekammer, med en smuk

himmelseng og tre klædeskabe fyldt med kåber i flotte farver.

OFRINGSCEREMONIEN

Hvis rollepersonerne kommer om natten, efter at have forfulgt præsterne og deres fanger, havner de midt i en blodig ofringsceremoni. Præsterne fører deres fanger gennem køkkenet, spisesalen, vagtrummet og den ydre helligdom ind i det allerhelligste. De har bestukket vagterne så de holder sig væk.

Inde i helligdommen binder de fangerne fast på gudebilledet og ofrer dem under højlydt påkaldelse af Arraquwâin. Når rollepersonerne kommer er ceremonien lige begyndt. To præster fylder rummet med en tykt olieagtig røg fra røgelseskar. Lovtolkeren står foran statuen med en blodig kobberdolk i hånden. De andre præster binder fangerne fast og løsgør dem når ofringen er udført. Der er otte fanger (en hån mod iaotismens otte dyder) og der er seks tilbage da rollepersonerne kommer (og formodentlig griber ind). Præster og tempelherren beskrives under SLP bagest i eventyret.

En af præsterne gribes af panik og flygter skrigende ind i et hjørne da rollepersonerne stormer ind (han har kun PSY 5. Ofringsritualet tager hårdt på psyken). Sørg for at præsten overlever kampen. Han er rollepersonernes ledetråd til næste del af eventyret.

Hvis rollepersonerne ikke kan eller vil slås imod præsterne, må den tålmodige spilleleder finde på en anden listig måde, som rollepersonerne kan få informationerne på. De kan altid opsøge en af præsterne som deltog i ceremonien og presse ham.

Den forvirrede og skrækslagne præst hedder Laurentius og kan fortælle følgende til rollepersonerne, hvis de spørger ham pænt:

- Præsterne, som udførte ofringen, tilhører en døds kult som ikke har noget med iaotismen at gøre. Laurentius bryder sammen og snøfter at han ved, at han er fordømt, at han ved han kommer i helvede og at der ikke er nogen tilgivelse for ham. Han griber fat i rollepersonernes klæder og snøfter grædende "de fik mig til det, jeg ville ikke, ikke rigtigt, tror du Gud kan tilgive mig?"

- Mange af præsterne er medlemmer af døds-kulten. De præster som ikke er medlemmer aner at der er noget galt, men tør ikke gøre noget, af angst for represalier.
- Arraquwáin er kultens leder (men Laurentius ved ikke at Arraquwáin er en drage).
- Luciano Lupino della Peredio, tempelherre og ypperstepræst i hovedtemplet på Materé er Arraquwáins højre hånd.
- Luciano befinder sig ved hovedtemplet på Materé, da han snart skal lede en stor ofrings-ceremoni for døds-kulten.
- Døds-kulten har base et sted på Materé. Laurentius ved ikke nøjagtigt hvor. Kun lederne kender til det. Andre får bind for øjnene når de har et ærinde der.
- Laurentius kender selvfølgelig til det mest grundlæggende ved kulten og kan fortælle nogenlunde hvad der står om kultens baggrund, undtagen informationer om Arraquwáin og Luciano.

Overlevende fanger kan fortælle at de blev solgt til kirken af Broderskabet på Vulkanøen, via DiMercio. De tilhørte den sidste slavesending, som kom afsted før rollepersonerne stormede øen. De er blevet opbevaret i en mørk kælder i næsten to måneder og er i en bedrøvelig tilstand.

PRÆSTESKABET UNDERRETTES

Hvis rollepersonerne kontakter nogle af de præster, folk i byen synes at stole på (det er trods alt de færreste der er medlem af døds-kulten), vil de blive mødt med den største mistro. Tager de en præst, eller endnu bedre hvis de har fået fat i en lovtolker, med hen for at se resterne af massakren i templet, vil Laos præster til sidst tro på dem.

Hvis rollepersonerne taler med byvagten og siger at der er foregået en forbrydelse, vil de hente nogle præster. Det vil ikke være præster som tilhører kulten. Rollepersonerne kan også gå direkte til rådhuset ved San Aiolfotorvet om morgenen og tale med præsterne der, men der vil de blive mødt med en endnu større mistro. "Hvorfor slog I ikke alarm allerede i nat?", vil præsterne undre sig.

Da præstes-kabet får at vide hvad der er sket, føres rollepersonerne til rådhuset ved San Aiolfotorvet så snart det bliver morgen. Det er en stor sort bygning i to etager. Fra tre balkoner på første sal hænger silkebannere i rødt og sort med Laos ottetakkede stjerne i hvidt.

Den brede trappe fører op til tunge kobberporte, som åbner sig ind i en marmorklædt hall. De føres op ad en bred trappe til næste etage, gennem en hall smykket med portrætter af fremstående lovtolkere og hen til en egetræsdør for enden af korridoren.

Inde bag døren venter første lovtolker Riccardo Monteban della Aquilonia bag et tungt skrivebord. Lovtolker Monteban er en skaldet gammel mand med årvågne, intelligente øjne. Præsten som har ledsaget rollepersonerne forklarer noget på pandarisk og Monteban rynker panden.

"En massakre i templet? En kult? Er det muligt? Enrico Gabiralli indblandet... skræmmende..."

Han kigger op på rollepersonerne.

"Fortæl alt hvad I ved," siger han. Når de har talt færdigt rejser han sig og følger med dem til templet for at se på ødelæggelserne.

Lad det ikke være for let at overbevise præstes-kabet om at kultisterne har vanhelliget templet på Materé. Men med den fangne præst, slaverne og beviserne i templet burde det ikke være svært at overbevise selv den mest genstridige lovtolker. Monteban er ingen dum mand. Han har bare ethvert menneskes modvilje overfor at indse, at han har været blind overfor noget åbenlyst og er blevet narret af folk han stolede på.

"Jeg har været blind. Men nu må vi ikke miste mere tid. I følger med en ekspedition til Materé og går til bunds i denne ondskab. Don Vincente Largo følger med jer. I kan stole fuldt på ham. Må Iao beskytte jer," siger lovtolkeren da det til sidst lykkes at overbevise ham om, hvad der er foregået.

Rollepersonerne får 10 præster og 25 soldater med sig på en straffeekspedition til Materé. Ekspeditionen ledes af en rettroende iaopræst, Vincente Largo della Caprici, som

er dybt rystet over vanhelligelsen af templet. Han beskrives bagest i eventyret. De 25 soldater er normale soldater. De øvrige ni præster er identiske med præsterne som rollepersonerne slog ned i templet.

Allerede dagen efter hændelserne i templet sejler de ud i et af præsteskabets skibe mod San Aiolfo della Materé for at konfrontere Luciano.

De har strikte ordrer om så vidt muligt at fange skyldige præster og føre dem tilbage til San Paulo for rettergang. Hvis rollepersonerne følger dette ændres en del af eventyret. Det er ikke nogen større forandringer, så de kan let udføres af spillelederen. Det indebærer kort fortalt at rollepersonerne stormer templet og basen med soldater istedet for at snige sig ind.

Uanset om rollepersonerne taler med præsterne og lovtolkerne eller ej, er hele byen i oprør næste dag. Hvis rollepersonerne forlader den indre helligdom i vanhelliget tilstand med tempelherren og præsterne døde, opdages det af troende, der bemærker at tempelset ikke er blevet tændt om morgenen og at præsterne er væk. En præst tilkaldes og ser resterne af massakren i helligdommen.

Lovtolkere tilkaldes og indenfor en halv time (det er nu tidlig formiddag) sværmer templet med vagter og præster. Den åbne plads udenfor er fyldt med folk som undrer sig over, hvad der er sket. Rygterne begynder at cirkulere. Byen sættes i undtagelsestilstand. Ingen skibe får lov til at forlade havnen. Alle udlændinge kontrolleres nøje. Hvis rollepersonerne stadig er i San Paulo på dette tids-



punkt, er risikoen for at det lykkes kulten at give dem skylden (og ikke med uret) stor. Hvis præsten Laurentius stadig er i live og til at træffe, vil han selvfølgelig sige at rollepersonerne har udført udåden. Han er tilstrækkeligt hysterisk til at virke fuldstændig troværdig. Bliver rollepersonerne i byen, pålægges de med udrejseforbud indtil sagen udredes og de får sværere ved at komme væk. Hvis en præst opdager massakren om morgenen, har rollepersonerne ingen mulighed for at få præster og lovtolkere til at tro på snakken om en dødskult.

JAGET AF KULTEN

Før eller siden vil kulten komme på sporet af rollepersonerne. Det kan ske allerede da de opsøger Tomaso Verdi, hvis de er uforsigtige nok til at nævne Arraquwáins navn eller præsten på Vulkanøen. Det kan ske hvis de uforsigtigt skygger en præst. Under alle omstændigheder sker det efter de har konfronteret kultmedlemmerne under ofringsceremonien i San Paulo templet. De vagter ved byporten, som rollepersonerne bestak for at komme forbi, kan fortælle hvem de var. På en eller anden måde vil kulten snart vide at rollepersonerne er ude på at stikke deres planer en kæp i hjulet.

De begynder diskret med at forsøge at snigmyrde rollepersonerne om natten. Sådanne angribere beskrives bagest i eventyret. Hvis rollepersonerne bliver mere fremfarende (nedkæmper præsterne i templet), forsøger kulten at få dem anklaget for mord på præsterne og tempelherren eller på de ofrede slaver. I en fremmedangst by som San Paulo er det ikke svært at overbevise lovtolkerne om at de skyldige er nogle smudsige fremmede, hvis rollepersonerne ikke er kommet kulten i forkøbet og har opsøgt præsterne.

Rollepersonerne spærres inde i fangehullerne, mens de venter på at de overgrundige gamle lovtolkere skal udfærdige deres straf. Det tager i hvert fald to måneder, så i mellemtiden er krigen brudt ud og Arraquwáin har fuldstændigt overtaget magten over Agriea. Rollepersonerne må enten flygte før de pågribes eller flygte fra fangehullerne. At flygte først er det nemmeste. Hvis de begiver sig mod Materé indenfor nogle få timer efter de har afbrudt ofringsceremonien i templet, undslipper de kulten.

MATERÉ

Materés hovedhavn, San Aiolfo della Materé, ligger en dags sejlads syd for San Paulo. Hvis rollepersonerne har fået præsterne med sig, rejser de med Vincente Largos og soldater på skibet Serenia tidligt om eftermiddagen, dagen efter hændelserne i templet. Skibet bærer røde sejl med den ottetakkede stjerne i hvidt og har en otte mands besætning under kap-

tajn Orfeo, en rolig mand som taler langsomt og eftertænksomt.

Hvis rollepersonerne ikke har overtalt præsterne om kultens eksistens, må de begive sig til Materé på egen hånd. Den nemmeste måde er at bestikke nogen på fiskerbådene i havnen. De tager ud ved dagry og kan let have nogle ekstra passagerer med uden det bliver bemærket. Kaptajn José med Victoria har ikke lov til at forlade havnen. Hvis rollepersonerne går ned til havnen lige før dagry, kan de tale med nogle af fiskerne, der er på vej ud i deres skrøbelige fiskerbåde. For klingende guld er mange af de fattige fiskere parat til at fragte nogle fremmede over til Materé. Fiskerne er ranglede, vejrbidte mænd klædt i gulbrune bukser og store rødbrune skjorter. En fisker, som hedder Matteo, tilbyder at tage dem med over til San Aiolfo della Materé.

"Men det bliver dyrt; mindst fem guldmønter. I ved vel at det er forbudt? Og I har vel ikke tænkt jer at gå klædt sådan der? Så kommer I ikke langt," siger Matteo. Han forklarer at de må iføre sig de gulbrune og rødbrune klæder, som lokalbefolkningen bærer, hvis de ikke vil sættes fast med det samme, når de ankommer til San Aiolfo.

"Der må ikke komme nogen fremmede. Et helligt sted. Gud bryder sig ikke om fremmede. Men hvis I betaler, kan jeg vel låne jer lidt udstyr. Jeg sejler ud med de andre, når solen står op," siger han.

Hvis rollepersonerne ikke når fiskerflåden, kan de forsøge at stjæle en båd eller bestikke en af kaptajnerne på fragtskuderne som ligger tilbage i havnen. Det bliver dyrere; 20 guldmønter vil de have for rejsen. Da udåden i templet bliver opdaget hen ad morgenen, afspærres havneområdet og rollepersonerne må enten stjæle en båd og forsøge at begive sig på vej (ikke nogen let opgave) eller begive sig til en af fiskerbyerne syd eller nord for byen. Der er sikkert nogen der, som kan tage dem med.

SAN AIOLFO DELLA MATERÉ

Materés nordlige havn er ikke meget mere end en fiskerby som forsyner hovedtemplet. Den ligger i en bugt nord for templet. En bred vej går mod syd til den store sorte klippe, hvor templet kigger ud over vandet. Rollepersonerne kan nemt se det fra havet.

Hvis de kommer med skibet, lægger de til sent om natten. De kaster anker udenfor byen i bugten og sejler ind til stranden i robådene. Derefter drager de i samlet flok op mod templet. Allerede på afstand høres de messende stemmer og det løber dem koldt ned ad ryggen.

Kommer rollepersonerne alene må de være mere diskrete. Fiskerne lægger til en smule nord for byen.

"Jeg kan ikke gå ind i havnen. De ville bare fortælle det til præsterne, og det ville være et problem. I kan måske klare jer en dag uden at vække opmærksomhed, men folk bemærker snart at I ikke er herfra. Så har I problemer på halsen. Men det er jeres sag," siger han og sejler ud igen.

Det er let at holde sig væk fra lokalbefolkningen. Der vokser en tæt subtropisk skov fyldt med dyrestier omkring hele byen. Rollepersonerne vil måske møde en bybo ude i et ærinde, men de vil nemt kunne holde sig ubemærkede. Hvis de forsøger at tale med nogen, vil personen se skræmt ud og løbe sin vej. Det tager omtrent en time at gå op til templet på klippen.

San Aiolfotemplet

Templet på Materé er en katedral, der meget ligner den i San Paulo. Den ligger på den yderste spids af en enorm lavaklippe. Havet bruser konstant mod klippens fod og kaster salte dråber mod templet. Det giver et forladt, næsten ildevarslende indtryk.

Dødkulten har helt overtaget templet på Materé. De tre laotroende præster, der var tilbage, er for længst kommet ud for ulykker og er faldet ud over klippen. Tilbage er kun den gamle bibliotekar, som er så senil og blind at han ikke har bemærket hvad der er sket i templet. Det morer Luciano at lade ham leve og humpe omkring uvidende om hvad der sker. Templet er fuldstændigt vanhelli-

get og i høj grad helliget Arraquwáin og Døden.

Hvis rollepersonerne iagttager templet fra skovbrynet (skoven vokser tæt omkring), ser de præster i blodplettede blå dragter, som går ind og ud af templet. En dump messen kan høres inde fra templet. Præster og troldmænd blandt rollepersonerne, har en intens følelse af ubehag. En med kendskab til demonologi kan genkende enkelte fraser fra messen, som hidkaldende de mørke magter.

I templet er der ni normale præster, tre højere præster, en bibliotekar og en tempelherre, Luciano selv. Da rollepersonerne ankommer, hvad enten de sniger sig ind eller stormer stedet med soldater, tager Luciano sin magi til hjælp og flygter fra templet inden han kan pågribes.

1. **Kirkerum.** Ligner San paulotemplet, men er en hel del større. De snoede søjler har indfatninger af rosa marmor, som står ud fra den sorte basalt. Gulvet er dækket af mosaikker. I vægnicher står der helgenbilleder. Vokslys og olielamper lyser templet op. To sløjfevinduer på de korte vægge slipper farvet lys ind. Højt oppe på væggene er aflange, malede vinduer.
2. **Iaobillede.** Den høje træstatue er smykket med guld og sølv. Foran den brænder den evige ild.
3. **Præsteceller.** Her bor de ni mindre præster. Rummene indeholder en seng, et skab og en lille skrivepult. Rollepersonerne kommer ind under en ceremoni, så alle præsterne er i den inderste helligdom.
4. **Spisesal og forsamlingsaal.** En stor sal med hvælvet tag støttet af glatte søjler. Tre tunge egetræsborde med broderede duge dominerer rummet. Malede vinduer slipper lys ind. Mod væggen længst væk står et mindre bord (her plejer Luciano og hans tre nærmeste at spise).
5. **Køkken.** Et ganske almindeligt køkken. Her er en kokekone og en køkkendreng fra byen. De er skrækslagne og flygter, hvis rollepersonerne kommer.
6. **Spisekammer.** Saltede fårestege, syltede roer i store krus, brændevinskrus, vintønder, korntønder og brødkasser hængt op i loftet.
7. **Bibliotekarens kammer.** Her bor den senile, halvblinde bibliotekar, som ikke har bemærket dødkulten eller noget som helst andet.

Rummet er møbleret med en seng og et bord, men man kan knapt se dem for pergamentruller, bøger og papirer som ligger stablet op på gulvet. Et sted i rodet sidder en gammel, indtørret mand og skribler på en skriverulle. Han bemærker ikke at rollepersonerne kommer og kan ikke svare på nogen fornuftige spørgsmål.

8. **Det store bibliotek.** Her tilegnede iaprester sig tidligere deres studier af de hellige skrifter. Siden døds-kulten overtog er det kun den gamle bibliotekar som har brugt biblioteket. Rollepersonerne kan se et jævnt lag støv på gulvet. Bøgerne er opstabled i bogreoler op til loftet, og kan nås ved hjælp af et sindrigt system af trapper og stiger. Det er umuligt at finde noget uden bibliotekarens hjælp. Snavsede vinduer slipper en smule lys ind.
9. **Indre bibliotek.** Her har kun de højeste præster og tempelherrer adgang. Her opbevares sjældne relikvier. Støvet ligger endnu tykkere her end i det ydre bibliotek.
10. **Relikvie-kammer.** På en læsepult af marmoreret sten hviler originalen af Den Røde Bog. Et smukt, ottekantet sløjfevindue slipper lys ind på bogen.
11. **Relikvie-kammer.** Her opbevares et væld af gamle relikvier — faner og efterladenskaber fra døde helte, juveler og gamle våben, ligklæder og hellige bægere. Alt i en vis uorden, da ingen har set efter det i lang tid.
12. **Præsteceller for højere præster.** Her bor Luciano tre nærmeste folk. Luksuriøse små kamre med himmelsenge og tæpper på gulvet. Blyndfattede vinduer slipper dagslyset ind.
13. **Lucianos kammer.** Her bor Luciano Luperio i vældig overflod. Gulvet er dækket af overdådige tæpper og på væggene hænger vægttæpper. I loftet hænger en krystallysekrone forestillende en snoet slange. På væggen hænger et mandshøjt spejl med guldramme. På et arbejdsbord står små dåser og fade med underlige substanser. Der er også halvbrændte lys i alskens kulører og forskelligfarvede pulvere på glasskiver (små hobbyalkymistiske eksperimenter Luciano foretager sig). Hvis rollepersonerne finder på at fjerne tæpperne, vil de se forskellige okkulte symboler ristet i sort, rødt og hvidt på gulvet. På en skrivepult ligger flere breve og pergamenter, blandt andet er brev fra Tomaso Verdi:

Kære ven,

Jeg forstår at du bekymres over den opmærksomhed vor virksomhed har vakt mod nord. Men vi kan trods alt ikke operere i tavshed meget længere. Nordklanerne har sat nogle tilfældige udlændinge til at undersøge sagen. Vi vil snarest rydde dem af vejen. Jeg kommer som planlagt for at møde dig før den store ceremoni. Jeg lægger til i den nordlige havn ved kastellet. Hvis alt går vel er jeg der natten til den... (indsæt her den nat rollepersonerne afbrød ceremonien i San Paulotemplet).

Indtil da, farvel

Deres troskyldige Tomaso Verdi

14. **Lucianos sovekammer.** En stor himmelseng står imod den ene væg. Gulvet er dækket af tæpper. Mod væggen står to klædeskabe fyldt med blå præstekåber i forskellige varianter. I en låst kuffert ved den ene væg ligger et enormt tohåndssværd viklet ind i sort silke. Skæftet er belagt med rødt guld og formet som en bugtende drage. Klingen er matsort med en drage i klarere sort ristet ind i bladet. Det er den magiske klinge Jormvad (beskrives under magiske genstande). Luciano opbevarer det, i tilfælde af at Arraquwain skulle blive uhåndterlig. Se *Dæmonprinsen* for en nærmere forklaring, når det kommer på gaden.
15. **Forråds-kammer.** Her opbevares overflødige møbler, vokslys og olie-kander, præstekåber og linned.
16. **Ydre Helligdom.** Væggene er dækkede af smukke freskoer, som er blevet vanhelliget af kulten. Helgenbillederne er blevet overmalet med frygtelige dæmonfremstillinger og statuerne, der står i nicher i væggene, har fået hovederne og lemmerne hugget af. Længs væggene står vandkar, hvor man tidligere skulle vaske sig inden man gik ind i den indre helligdom. Nu er vandet lukket og bundene er dækkede af rødbrune aflagringer (blod).
17. **Indre helligdom.** Mod væggen står en vanhelliget i-aostatue. Dele af guldbelægningen er skrabet af stenstatuen. Halvdelen af ansigtet er hugget af. Det fem meter høje gudebillede er dækket af størknet blod. Den ottebladede blomst bag gudebilledet er delvist blevet hug-

get løs af væggen og erstattet med et grinende dæmonansigt. Okkulte symboler er blevet hugget ind i mosaikgulvet. Her afholdes en stor ofringsceremoni da rollepersonerne kommer ind (uanset hvornår rollepersonerne finder frem — det er meningen at de på heroisk vis skal redde de fleste af slaverne. Til helvede med logikken!). Ved væggene står de ni præster med flammende oliefad og stinkende røgelseskar i hænderne. Foran iaobilledet er der rejst et groft udhugget alter af lava. Foran det står Luciano med en offerdolk i den ene hånd, en blodbestænkt birkekvist i den anden og udfører ceremonien. Bag ham står de tre høje præster klar til at føre den næste fange frem. Mellem ti og tyve fanger står og skælver midt på gulvet. De synes bundet af en unaturlig frygt (Luciano har kastet besværgelsen FRYGT på dem) så de bare kan stå og dirre hjælpeløst. Fire døde ofre ligger allerede henslængt ved siden af gudebilledet.

"...a thele berset a belatha abeu ebeu phi theta soe...."

En med kendskab til demonologi genkender dele af Lucianos messen som påkalder dæmoniske kræfter. Netop som rollepersonerne kommer ind og forstyrrer ceremonien, laver Luciano et tegn med hænderne i luften, råber "Aparatha ni Arraquwâin", og forsvinder i en røgsky. De øvrige præster i rummet forsøger at forsvare sig som de bedst kan. De overlevende slaver kan fortælle rollepersonerne at de blev ført i land i en naturlig havn nord for



templet, ved en gammel tilgroet fæstning. "Der var mange flere af dem der," fortæller slaverne da de er kommet lidt ned på jorden efter besværgelsen.

DØDSKULTENS BORG

Luciano og kultmedlemmerne har indrettet et hovedkvarter i en gammel borg nogle kilometer fra San Aiolfotemplet. De har ikke helt kunne holde lovtolkere og iaotroende præster væk fra templet, og de har derfor også installeret sig et andet sted. Der er her til denne borg Luciano flygtede fra den afbrudte ceremoni i templet. Borgen tilhørte oprindeligt San Aiolfo, helgenen der har lagt navn til templet og byen. Han befæstede dele af Materés kyst under krigen mod nordklanerne. Men den gamle fæstning mistede sin strategiske betydning for flere hundrede år siden og er forsvundet i glemsel.

Der er et par timers rask trav gennem skoven fra templet til borgen. Det eneste problem er at Luciano har et solidt forspring. Han er klar over at rollepersonerne er på vej og forbereder en varm velkomst. Hvis rollepersonerne kan komme hurtigt derhen (flyvende eller ved hjælp af teleportation), har han ikke haft tid til tage nogen defensive foranstaltninger.

I borgen er Luciano, Tomaso Verdi og 30 kultister (brug de kultister der beskrives under SLP) samlet forud for den store ceremoni, der skulle gennemføres indenfor nogle få dage. Hvis rollepersonerne ikke har præster og soldater med sig, gør de klogt i ikke at storme den gamle fæstning, men istedet forsøge at snige sig ind. Spillelederen kan afpasse antallet af kultister i templet efter om de har stødtropper med eller ej. Sørg for at modstanden bliver tilpas hård (det er ikke dramatisk rigtigt hvis nogen af rollepersonerne dør her. Det bliver værre længere fremme...).

Oversigtskort

- 1. Mere eller mindre ødelagt Forsvarstårn.**
Trapperne op til taget er alle faldet sammen.
- 1 a. Vagtrum.** Her sov og boede vagterne før i tiden. Nu er alt tomt og efterladt.
- 1 b. Officerrum.** Afsat til officerer og deres familier.

- 1 c. Tag.** Overdækket med planter og mos. En rusten arbalest står efterladt ved brystværnet.
- 2. Ringmur i sørgelig stand.** Overalt vokser ukrudt og træer ud fra muren og nedbryder stenene.
- 3. Raseret område.** Her har skoven helt taget over. Kun en opmærksom iagttager kan se de ødelagte mure, der ligger begravet under rødder og mos.
- 4. Fæstning.** Den eneste uskadte del af borgen. Her holder kultisterne til. Porten er velbevogtet og det er umuligt at komme uset igennem. Den bedste måde at komme ind på er ved at klatre op til toppen af tårnet og gå ind den vej. Hele fæstningen er overgroet af clematis og vedbend, så hvis rollepersonerne er diskrete (alle skal klare et Snige slag), kan klatre op uden kultisterne opdager dem. Hvis de har præster og soldater med sig, kan de godt glemme at komme ubemærket ind. Da vil det nok være bedst at storme.
- 5. Rampe til porten.** En lille dør på anden etage fører ind til midtertårnet. Vinduerne er bare små skydeskår. Det er altså ikke helt nemt at komme ind.
- 6. Porthus.** I relativ god stand. Her er et rustent faldgitter, som man ikke længere kan få op. Trapperne op til taget er intakte. Højest oppe i tårnet står de rådne rester af en arbalest.
- 6 a. Underetage.** En port med et faldgitter, der blokerer indgangen. To trapper fører opad.
- 6 b. Vagtrum.** Tidligere manøvreredes faldgitteret herfra. Der er to slidser i gulvet, som man kan hælde varmt bly gennem eller affyre pile gennem.
- 6 c. Tag.** Et tomt og overgroet tag, med en totalt ødelagt arbalest i midten.

Første etage

- 1. Døren** er låst indefra med en bom og har 30 i modstandsværdi. Der kan være to om at slå den ind. Bag indgangen til tårnet er der et lille rum med et faldgitter og bagved det et våbenkammer med bænke og våbenstativer. Hvis Luciano er forberedt på rollepersonernes ankomst, er faldgitteret nede. Det har en modstandsværdi på 100 på tabellen (det er

altså ikke nogen god ide at prøve at komme ind denne vej).

2. **Vagtrum** med skydeskår ud mod våbenkammeret og indgangen. Er Luciano forberedt på at rollepersonerne kommer, vil otte kultister stå og vente med buer og overraske indtrængende med en pileregn (som sagt — det er ikke nogen god indgang det her).
3. **Festsal i to etager.** En fuldstændig kold sal. Rester af våben og skjolde ligger spredt langs væggene. Mod den ene væg er et stort ildsted. Smalle vinduer i en etages højde lader lyset slippe ind i salen. En lille og smal rolleperson (højest STØ 10, mindst SMI 10) kan komme ind denne vej. Kultisterne er ikke så meget for fester. De bruger salen til forsamlinger. På anden etage løber et galleri rundt om salen. Hvis rollepersonerne er uforsigtige når de kommer herind, bliver de beskudt fra anden etage.
4. **Køkken** med et stort åbent ildsted midt på gulvet. En emhætte fører røgen op og ud gennem en røggang. Her er to fede kokke, som forsvarer sig med kødkæser, hvis nogen angriber dem. Smalle vinduessprækker leder lyset ind.
5. **Spisekammer.** Her er mad og vin til en hel hær. Kultisterne har sjældent mulighed for at proviantere.
6. **Trappehus.** En vindeltrappe af sten fører op og ned.
7. **Lokum.** Fører ned til en overgroet mødding. Hullet ned er ikke bredt nok til at man kan komme ind denne vej.

Kælder

8. **Vinkælder og brønd.** En dyb brønd forsyner borgen med vand. Langs væggen ligger bunker af mugne vintønder. Ved at vride en jernkrampe i væggen til højre, kan man åbne en hemmelig gang i den bageste del af kælderen. Den fører et par kilometer gennem bjergene til Grydedalen (den var her ikke oprindeligt. Luciano har ladet en gnom grave den). I forvirringen når Rollepersonerne kommer ind i borgen, vil Luciano flygte gennem gangen til Grydedalen. Rollepersonerne finder gangen åben og kan følge efter.
9. **Forråds-kammer.** Her opbevarede tidligere saltkød og rodfrugter. Nu står omkring 50 fanger klemte og venter på at blive ofret til Arraquwâin. De er lænket sammen med hals-

bånd og grove kæder. Ti kultister bevogter dem.

10. **Torturkammer.** En velanvendt del af fæstningen. Jernene er stadig varme. Der hænger stadig kødstykker tilbage på kæderne på strækbænken.
11. **Vagtrum.** Her sidder fire kultister, der bevogter de mere prominente fanger.
12. **Fangehuller.** Her opbevares vigtige fange, som skal udtvinges informationer. Her finder rollepersonerne de to præster fra San Paulo, Sergio og Alfonso, sammen med den gamle lovtolker Marcus Gramsci og nogle af sømændene fra Den Sorte Pelikan, hvis rollepersonerne snakkede med nogen af dem. De er alle i dårlig stand med brandsår og brækkede ben.

Anden etage

13. **Trappehus.** Trappen fortsætter op.
14. **Galleri.** Herfra kan man se ned i festsalen.
15. **Kapel.** Kapellet var oprindeligt helliget Iao. Nu er et ejendommeligt tegn blevet ristet i væggen længst væk og sodpletter dækker gulvet. Ingen af rollepersonerne kan genkende tegnet, men blot at se på det giver kuldegysninger. Gulvet er også fyldt med sære tegn.
16. **Slotsherrens hvilekammer.** Her har Luciano installeret sig. Rummet er smagfuldt indrettet med tykke tæpper på gulvet og enkle træmøbler. En smal vinduessprække med blyindfattet glasrude slipper lys ind.
17. **Slotsherrens sovekammer.** Et normalt sovekammer med himmelseng og klædeskab. Vindue med blyindfattet glas.
18. **Slotsherrens studerekammer.** Er af Luciano blevet indrettet til et alkymistisk laboratorium med kolber, brændere og alle mulige mærkelige substanser. Langs væggen står to store arbejdsbænke fyldt med substanser og syrer. I loftet hænger en stor udstoppet øgle. I en kolbe sidder en indfanget ildelementarånd og syder (hvis rollepersonerne knuser kolben, går den amok og brænder alt på sin vej). En alkymist kan genkende udstyret som meget avanceret og kan med fordel snutte sig en hel del nyttige ting.
19. **Maskineri til faldgitteret ved 1.** Kan nemt manøvreres af en person, men maskineriet er så rustent, at det kan høres over hele slottet, hvis nogen bruger det.

20. Slotsfruens kammer. Udenfor døren står to kultister vagt. Her er Tomaso Verdi indkvarteret. Et enkelt møbleret rum med et bord, træstole og en lille bænk. Tre halvt oppakkede kufferter står på gulvet. Tomaso ankom for nyligt. En ældre tjener står og pakker ud. På et bord ligger en kikkert. Verdi befinder sig også her, når rollepersonerne kommer.

21. Børneværelse. Her sover Tomaso Verdi. Langs den ene væg står en enkel seng.

22. Lokum.

Tredie etage

23. Trappehus. Trappen fortsætter op mod taget.

24. Kultisternes rum. Dette var engang et bibliotek, der nu anvendes som soveværelse for kultister, der bor fast på fæstningen. Gulvet er dækket af slidte sovetæpper og tøjbunker. Sorte lasede klæder hænger på en snor i loftet. Lyset kommer ind gennem smalle vinduessprækker. Når rollepersonerne kommer er der ingen kultister her.

25. Mødesal. Her samler Luciano sine nærmeste folk til forhandlinger. Rummet domineres af et rundt bord i sort udskåret træ omgivet af højryggede udskårne træstole. I loftet hænger en vældig lysekrone.

26. Slotsfogedens kammer. Her sover chefen for fæstningens vagtstyrke, Aldo Cincere. Rummet indeholder en skammel, en lille kiste med Cinceres personlige ejendele (barberkniv, tobakspung, mundharmonika) og en enkel seng.

27. Gæsteværelse. Her sover Cinceres to nærmeste mænd, Nino og Mimmo. De har ikke gidet at lave nye senge, så de sover på tæpper på gulvet. Et vokslys i en flaske tjener som lys udover de smalle vinduessprækker. De eneste ejendele er en pakke spillekort og to barberknive.

28. Lokum.

Taget

29. Trappehus. Trappen fører op til et lille hus. Trædøren har, hvis der er bom for på indersiden, en styrke på 30.

30. Fladt tag. Et fladt tag omgivet af et noget ødelagt brystværn, dækket af vedbend og andre planter. Hist og her har små buske fået fodfæste og er vokset op gennem taget. Genem bevoksningen kan man få øje på resterne

af fire katapulter og arbalester. Hvis Luciano venter rollepersonernes ankomst, holder otte kultister vagt heroppe. Hvis rollepersonerne klarer et Snige slag når de klatrer op, er vagterne uforberedte. Hvis rollepersonerne kommer i kamp med kultisterne på taget, forsøger en af dem at komme nedad trappen for at alarmere de andre. Efter et par minutter kommer han op ad trappen med yderligere otte vagter (dem som ventede ved døren). Da slås rollepersonerne med en fordel (de har +20%, kultisterne har -20%).

GRYDEDALEN

Da rollepersonerne stormer kultisternes fæstning, flygter Luciano endnu en gang for næsen af dem (han har en vigtig rolle i det næste eventyr og skal derfor undslippe. Han er desuden ikke rigtigt menneskelig, og har kræfter rollepersonerne end ikke aner).

Gangen er lidt bredere end et menneske og snor sig op og ned, frem og tilbage gennem bjerget (det er ikke helt let at instruere en gnom i hvordan den skal grave). Rollepersonerne synes at vandre uendeligt langt gennem bjerget. Gangen er to kilometer, men under jorden virker det utroligt langt (det tager dem ca. en time at gå). Til sidst kan de skimte lys og kan mærke lugte af rådne plantede. De kommer ud bag en vældig sten i en lille grydedal omgivet af stejle bjergsider. Dalen er kun nogle få hundrede meter i diameter. Luften er fyldt med summende insekter og rollepersonerne kan mærke en kraftig lugt af forrådnelse. Foruden de fede fluer, som flokkes omkring øjne og ører, er der ingen dyr i dalen. Der er ubetryggende stille. Dalbunden vipper svagt ned mod en mørk huleåbning i den ene ende.

Bag rollepersonerne, i den højre del af dalen, vokser store løvtræer, der ser næsten sygelige ud med sit vældige, misfarvede løv. Græsset vokser knæhøjt og har en ubehagelig blållilla farve. Jo nærmere man kommer den mørke huleåbning, desto mere forkrøblet og syg bliver bevoksningen. Foran rollepersonerne står træerne døde, og længere fremme står kun nogle hvide afpillede træer tilbage blandt de sorte lavablokke. Et mylder af lavasten strækker frem mod huleåbningen.

Troldmænd og præster kan mærke en meget stærk nærværelse af noget ondt og ubehageligt, som strømmer ud af den mørke åbning.

Grydedalen

1. Dyb grydedal med stejle bjergsider.
2. Forvredne træer og krat.
3. Syge og døende træer og krat.
4. Døde træer.
5. Helt kolde og udtørrede, afpillede træer.
6. Tre store stenblokke. Det er her rollepersonerne kommer op, hvis de fulgte Lucianos gang.
7. Stor, mørk huleåbning.

Arraquwâins hule

Huleåbningen fører ind til Arraquwâin, den bevingede døds hule. Det er hertil Luciano er flygtet, i håb om at den udøde drage vil gøre en ende på de trættende rollepersoner.

1. Huleåbning. Den kvælende stank af forrådnelse gør rollepersonerne utilpas. Det er bælgmørkt inde i hulen.
2. Arraquwâins hule. På et bjerg af guld og sølv hviler en vældig drage, indtørret og kulsort. Han stinker som en åben grav. Huden hænger slapt på de sorte knogler, som stikker frem fra det rådnede kød. Fra mørke øjenhuler stirrer glødende røde øjne frem. Luciano har trukket sig over til den anden ende af hulen og afventer rollepersonernes møde med dragen. De kan ikke se ham i den mørke hule. Han beskri-

ves under SLP bagest i eventyret. Dette er eventyrets med dramatiske og dødsensfarlige slutkamp — sørg for at gøre den til en sand frygtindgydende og heroisk oplevelse. Læs nøje beskrivelsen af dragen og brug ham til fulde mod dine spillere — en drage er en meget svær modstander, selv for erfarne rollepersoner og spillere.

3. Lucianos hule. Her holder Luciano til, når han konfererer med Arraquwâin om fremtidige erobningsplaner. Hulens gulv er dækket med tørret halm og væggene er dækket med gobeliner. Langs den ene væg står en enkel seng redt op med rent sengelinned. En lille olielampe lyser hulen op.
4. Slavehule. Her blev tidligere opbevaret slaver, men her er tomt nu.
5. Indsnævrende gang som ender blindt.
6. Lang, snoet hulegang som strækker sig 500 meter stejl ned gennem bjerget. Når rollepersonerne har besejret dragen, flygter Luciano denne vej. Rollepersonerne kan mærke en stærk træk i gangen.
7. Portalen. Gangen ender i et lille hulerum. Den bageste væg er ikke af sten. Det er en sort hvirvlende malstrøm, som skaber en stærk vind. Rollepersonerne skal klare et SMI-slag for ikke at blive trukket gennem portalen. Luciano står belejligt nok lige foran portalen, da de kommer ind, og han udslynger nogle vanhellige forbandelser, inden han lader sig opsluge af hvirvelstrømmen. Portalen drejer videre foran rollepersonerne og er sært fristende...

ALTERNATIVE BEGYNDELSER PÅ EVENTYRET

Det er muligt at spille dette eventyr helt fritstående, uden at have spillet Handelsfyrtårnen forinden. Det eneste spillelederen skal gøre er at foretage mindre ændringer.

1. Rollepersonerne kontaktes af en agent for Lucia Machiavellio, uanset hvor de befinder sig. Når de er ankommet til Pandarealia,

forklarer hun tingenes tilstand og beder om at måtte hyre deres tjenester.

2. Kulten er noget mindre mistænksom mod fremmede, så de kan snuse lidt mere uforstyrret rundt i San Paulo.

3. Slavehandelen foregår stadig helt uhindret. Spillelederen kan selv — hvis han ønsker det — skabe et eventyr hvor de tapre helte kan knuse de slemme slavehandlere.

MAGISKE GENSTANDE

Der er nogle forskellige typer magiske genstande i eventyret — halskæder, offerdolken, Dragetungen og Jormvard.

Halskæderne

Der er fire forskellige typer halskæder. Kun to af dem har nogen magisk kraft, præsternes og lovtolkernes.

Præsternes halskæder

Udseende: De er lavet af spundet og vredet sølv af fineste kvalitet. Ofte har bæreren ladet kæden ornamentere, hvilket gør dem meget smukke.

Kræfter: TELEPATI E2 (en variant af TANKE-OVERFØRSEL, som lader bæreren læse overfladiske tanker og følelser hos op til to mennesker); SMERTE E1 (en enestående besværgelse, som giver offeret uudholdelige smerter i et minut. Kræver at præsten overvinder offerets PSY, hvis han gør modstand. En troende ville aldrig gøre modstand.

Lovtolknernes halskæder

Udseende: Lavet af vredet 18 karat guld. Meget ornamenterede og fint udskårne.

Kræfter: Det samme som hos præsternes halskæder, samt yderligere 4 kræfter: ANTIMAGI E4, HELE E2, KONTROLLERER PERSON E4, VÆRN E6.

Offerdolken

Denne kobberdolke er i virkeligheden en dæmon bundet i en dolk. Luciano bandt den og gav den til sin højre hånd Enrico Gabiralli della Aquilonia, tempelherre i San Paulo.

Udseende: En lang, savtakket klinge af kobber. Skæftet er indbundet i menneskehud.

Kræfter: FORHEKSE VÅBEN E4, STJÆLE PSY (speciel besværgelse. Hvis den rammer mister offeret 1 T6 PSY permanent, hvis han ikke kan modstå dolkens PSY på 18. Stjålne PSY-point tilfalder permanent anvenderen. Denne dolk er ond, og ingen rettelig helt kan finde på at bruge den).

Navn	Håndgreb	Skade	STY-grp	Type	Vægt	BV
Dolk	1-H	1T4	1	L	0,5	7

Dragetunge

Arraquwain gav Luciano dette våben, så han skulle kunne tjene dragen bedre. Det er et relativt nyt våben, smedet for 170 år siden af en fremstående troldmand i Zorakin.

Udseende: Et rødt kortsværd med en bølget klinge af det fineste stål. Dets sværdknop er en drageklo, som omslutter en stor ædelsten.

Kræfter: ILD E4, KONTROLLERER PERSON E2, FREMMANE ILDELEMENTARÅND E4, FORHEKSE VÅBEN E4.

Navn	Håndgreb	Skade	STY-grp	Type	Vægt	BV
Kortsværd	1-H	1T6+1	1	L	1	20

Jormvad

Dette våben er en af de få ting en drage virkelig frygter — en dragedræber. Det blev smedet for 700 år siden af dværgene i Palinor. De gav det som gave til Jorm af Ungarth, en berømt helt, som derefter døde i et stort slag. Det forsvandt for over 695 år siden, til Luciano fandt det under en handelsrejse i Ran-

sard. Den tidligere ejer — en antikvitethandler — døde pludseligt, og Luciano fik det meget billigt...

Udsæende: Et vældigt tohåndssværd med en matsort klinge. På klingens er ristet en klarere sort drage. Skæftet er belagt med rødt guld og formet som en snoende drage.

Kræfter: FORHEKSE VÅBEN E6, ANTIMAGI E4, LYS E1, VÆRN E4. Desuden gør Jormvad dobbelt skade mod alle reptiler og tredobbeltskade mod alle slags drager.

Navn	Tohåndssværd
Håndgreb	2-H
Skade	2T10
STY-grp	4
Type	T
Vægt	2
BV	20



Spillelederpersonerne er spillelederens ansigt til sine spillere. Det er vigtigt ikke bare at beskrive deres egenskaber og færdigheder, men også deres personlighed er udspecificeret. Hvis spillelederen anstrænger sig for at spille de forskellige personer, bliver virkelighedsfølelsen stærkere. Spillerne får lettere ved virkeligt at spille deres rollepersoner, og det bliver (forhåbentlig) sjovere for alle. Som spilleleder skal du ikke være bange for at overdrive fagter, dialekter og opførsel. Det bliver både nemmere og sjovere på den måde. Spillelederpersonerne beskrives i den rækkefølge de optræder i eventyret.

Kaptajn José Immeldo della Lardia

STY 13 INT 13 KAR 9
 FYS 16 PSY 14 KP 15
 STØ 14 SMI 15 SB —

Udseende: Kaptajnen er en fast mand i sin bedste alder. Han har måne og bærer resten af sit gråsprængte sorte hår i en pisk i nakken. Et lille skæg pryder hagen. José bakker altid på sin merskumspibe af slaggen, der laves i Morëlvidyn.

Personlighed: Rolig og eftertænksom, til tider på grænsen til det langsomme. Han har absolut autoritet på skibet og har fuldstændig tillid til sine egne evner for havet og sejladsen. I land og omgivet af landkrabber er han mere usikker.

Udrustning: Han og hans besætning tilhører, som de fleste nordpandariske sømænd, klanen Lardia. I land bærer han en ansigtsmaske af sølv, men til søs lægger alle sømændene maskerne, en måde at markere på, at de betragter hinanden som en familie. I øvrigt bærer han simple blå bukser og en skjorte.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 60%, kardisk 50%, morëlvidynsk 30%, trakorisk 25%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 75%, Første hjælp 40%, Geografi 70%, Springe

80%, Klatre 120%, Købslå 70%, Lytte 50%, Læse og skrive 20%, Søkyndighed 120%, Navigere 100%, Skak og brætspil 30%, Syng og spille 45%, Opdage fare 70%, Taksere 65%.

Våbenfærdigheder: Dolk 50%.

Sømænd på Victoria

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

Udseende: Lave, mørke mænd med deres sorte hårsamlet i en pisk i nakken. Glatbarberede. Går barfodede og med bar overkrop. Bærer deres ansigtsmasker af kobber når de er i land. Tygger dårlig trakorisk snus.

Personlighed: Simple folk med interesser i havet, mad, vin, kvinder og sang. Tilbageholdne overfor fremmede.

Udrustning: Snus.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 40%, kardisk 40%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 50%, Første hjælp 50%, Springe 75%, Klatre 75%, Købslå 25%, Lytte 25%, Søkyndighed 75%, Navigere 35%, Syng og spille 35%, Opdage fare 50%, Taksere 35%.

Våbenfærdigheder: Dolk 50%.

Tomaso Verdi della Aquilonia

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

Udseende: En lav og muskuløs mand i 50-års alderen. Tilbagestrøget langt, sort hår med grå striber. Et grånet overskæg. Klædt i blåt med et rødt stofbælte. Hans halskæde er af sølv.

Personlighed: Tomaso er et følelseskoldt magtmenneske. Medlemskabet af døds-kulten og venskabet med Luciano Lupino

har givet ham mere magt og rigdom end han ellers kunne have skaffet sig i det agrieaske samfund. Hans eneste interesse er astrologien. Familien ser han bare som en måde at holde ansigtet udadtil. Han ville gladelig sælge sin bedstemor til djævelen.

Udrustning: Klædt i en lang, blå silkekåbe med rødt bælte. Har altid nøglerne til pengeskabet og til sit hus på sig.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 75%, kardisk 50%, trakorisk 50%, morélvidynsk 40%.

Færdigheder: Astrologi 120%, Finde skjulte ting 40%, Fremmede kulturer 80%, Første hjælp 40%, Geografi 90%, Heraldik og genealogi 75%, Historie 90%, Købslå 120%, Lytte 75%, Læse og Skrive 90%, Søkyndighed 45%, Teologi 90%, Navigere 35%, Ride 25%, Skak og brætspil 50%, Opdage fare 75%, Taksere 120%, Overtale 90%.

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

Magi (alle besværgelser 70%):ILD, FROST, MØRKE, FREMMANE DÆMON. Hvis man benytter Magi-bogen fra Expert, har Tomaso Verdi Elementarmagi på FV 12.

San Paulos soldater

Rollepersonerne støder på vagterne flere steder i San Paulo. De bevogter havneindløbet. De bevogter portene mellem byens forskellige dele. De jager rollepersonerne, hvis de bliver mistænkt for en forbrydelse. Hvis det lykkes rollepersonerne at overbevise præsterne om døds kultens eksistens, får de 25 soldater med sig til et angreb mod Materés hovedtempel og Arraquwain.

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

Udseende: Kraftige, mørke mænd i røde læderrustninger med Iaos ottetakkede stjerne på brystet. De er arrede og muskuløse.

Personlighed: Byens garde består af 500 mand, de fleste udpræget trofaste mod

kirken og Iao. De lader sig let overtale af kultmedlemmerne til at holde sig væk, eftersom de blindt adlyder præsterne.

Udrustning: Læderrustning, spyd, kortsværd, dolk.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 50%.

Færdigheder: Finde skjulte ting 50%, Fremmede kulturer 35%, Første hjælp 60%, Skjule sig 50%, Springe 75%, Klatre 75%, Lytte 60%, Ride 50%, Snige sig 40%, Spore 35%, Opdage fare 75%.

Våbenfærdigheder: Dolk 50%, Kortsværd 75%. Spyd 75%, Parere 75%.



Kultisterne

STY 15 INT 10 KAR 5
FYS 15 PSY 6 KP 14
STØ 12 SMI 15 SB —

Udseende: Groteske og forvredne figurer.
Klæder sig i sorte dragter.

Personlighed: fanatiske, voldsdyrkende ugerningsmænd. Hvis de bliver fanget, indtager de gift og fortæller intet.

Udrustning: Forgiftede dolke og kortsværd (giften har en styrke på 15 på modstandstabellen), kvælersnore.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 40%, morëlvidynsk 25%.

Færdigheder: Håndtere fælder 75%, Dirke låse op 75%, Finde skjulte ting 75%, Fremmede kulturer 35%, Første hjælp 75%, Giftkundskab 75%, Skjule sig 90%, Springe 50%, Klatre 50%, Lytte 60%, Snige sig 120%, Spore 75%, Stjæle ting 60%, Opdage fare 75%.

Våbenfærdigheder: Dolk 90%, Kortsværd 75%. Kvælersnor 75%.

Enrico Gabiralli della Aquilonia, tempelherre af San Paulo

STY 13 INT 13 KAR 15
FYS 15 PSY 29 KP 16
STØ 17 SMI 12 SB —

Udseende: En hvidhåret, stor og tyk mand i 60-årsalderen. Han er klædt i en overdådig blå kappe smykket med sølvtråde. Det lange hvide hår er flettet med sølvbånd på ryggen.

Personlighed: Enrico Gabiralli er splitter ravende gal. Han gik ind i døds-kulten for at få mere magt, men kunne ikke modstå presset og er en total galning. Så snart noget går ham imod, får han voldsomme raserianfald.

Udrustning: Tempelherreudstyr. Savtakket offerdolk af bronze (se magiske genstande).

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 50%, kardisk 50%, felicisk 35%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 50%, Første hjælp 40%, Heraldik og genealogi 75%, Historie 75%, Købslå 60%, Læse og Skrive 75%, Ride 50%, Skak og brætspil 50%, Teologi 90%, Opdage fare 75%, Tak-sere 60%, Overtale 75%.

Våbenfærdigheder: Dolk 75%, Langsværd 75%.

Magi (alle besværgelser 50%): ANTIMAGI, ILD, LYN, FROST, MØRKE. Hvis man benytter Magi-bogen fra Expert, har han Elementarmagi på FV 10

Præster i San Paulo-templet

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

Udseende: Glatbarberede, blåklædte mænd. De fleste er mellem 30 og 40 år gamle. Det sorte hår er flettet i nakken. De har et lidt fanatisk, næsten sindssygt udtryk i øjnene.

Personlighed: Alle er mere eller mindre sindssyge efter at have deltaget i døds-kultens ritualer. De taber let besindelsen og griber til vold.

Udrustning: Blå præstedragter. Dolke og kortsværd.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 25%.

Færdigheder: Finde skjulte ting 50%, Fremmede kulturer 35%, Første hjælp 35%, Historie 60%, Lytte 50%, Læse og skrive 60%, Teologi 75%, Opdage fare 75%.

Våbenfærdigheder: Dolk 75%, Kortsværd 60%.

Vincente Largos della Caprici

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

Udseende: Vincente er en midaldrende mand med skarptskårne træk. Han er mørkere end normale pandarer og har et kulsort, let krøllet hår og isblå øjne (hans bedstemor var febrak). Han går klædt i en simpel blå kappe over sin brynje.

Personlighed: Åben og venlig mand, men bestemt. En autoritær mand, som tror på retfærdighed og godhed. Han er stærkt religiøs og bliver rasende når han ser, hvad der er sket i templerne i San Paulo og San Aiolfo.

Udrustning: Ringbrynje, sværd, dolk, magisk paraferalia.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 50%, felicisk 50%, febrak 20%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 50%, Første hjælp 50%, Geografi 50%, Heraldik og genealogi 50%, Historie 75%, Læse og Skrive 75%, Ride 50%, Teologi 90%, Opdage fare 75%, Overtale 75%.

Våbenfærdigheder: Dolk 50%, Slagsværd 50%.

Magi (alle besværgelser 75%): VÆRN, USYNLIGHED, LYS, ANTIMAGI. Hvis man benytter Magi-bogen fra Expert, har han Mentalisme på FV 12.

Ricardo Monteban della Aquilonia, ypperste lovtolker

STY 8 INT 16 KAR14
FYS 10 PSY 15 KP 11
STØ 12 SMI 12 SB —

Udseende: En lille skaldet mand med store, hvide øjenbryn og gennemtrængende sorte øjne. Han giver et sammenkrøbet, høgeagtigt indtryk.

Personlighed: Ricardo Monteban er en stejl og regelfikseret mand. Han har accepteret tempelherrenes autoritet over templerne og har derfor aldrig bemærket hvad der er foregået.

Udrustning: Pragtfuldt beklædning i rødt og sort med guldindlæg. Guldkæde om halsen.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 60%, kardisk 50%, felicisk 40%.

Færdigheder: Botanik 50%, Fremmede kulturer 75%, Første hjælp 40%, Geografi 75%, Heraldik og genealogi 90%, Historie 90%, Læse og Skrive 90%, Teologi 150%, Overtale 90%.

Magi (alle besværgelser 95%): ANTIMAGI, FROST, ILD, KONTROLLERE PERSON, USYNLIGHED, LYS, HELE. Hvis man benytter Magi-bogen fra Expert, har Ricardo Mentalisme på FV 18 og Elementarmagi på FV 9.

Luciano Lupino della Peredio

STY 20 INT 20 KAR18
FYS 18 PSY 25 KP 17
STØ 15 SMI 18 SB +1T4

Udseende: Luciano er høj og smidig med lyst hår og et kortklippet skæg. Han har klare blågrønne øjne og klæder sig i en enkel blå kappe.

Personlighed: Iskold og effektiv. Luciano har overhovedet ingen menneskelige følelser. Han er høflig og kan give et charmerende indtryk, men fornemmelsen af kulde og følelsesforladthed forsvinder ikke rigtigt (NB: I tredje del af Herskerserien fortælles mere om hvem Luciano egentlig er).

Udrustning: Sværdet Dragetunge, som han altid har på sig, og sværdet Jormvad, som han gemmer i sit sovekammer i Det Gyldne Tempel på Materé.

Talte sprog: Pandarisk 90%, zorakisk 75%, kardisk 50%, dragesprog 90%, felicisk 75%, morælvidynsk 50%.

Færdigheder: Alkymi 120%, Finde skjulte ting 75%, Fremmede kulturer 90%, Geografi 150%, Heraldik og genealogi 75%, Historie 150%, Springe 45%, Klatre 45%, Købslå 90%, Lytte 50%, Læse og Skrive 90%, Ride 75%, Skak og brætspil 90%, Teologi 90%, Opdage fare 90%, Taksere 120%, Zoologi 75%, Overtale 120%.

Våbenfærdigheder: Dolk 75%, Kortsværd 150% (Dragetunge), Slagsværd 90%.

Specielle evner: Regeneration — 1 KP pr. minut. Teleportation — rækkevidde 5 km.

Magi: Alle besværgelser i grundreglerne, som gør skade på 125%. Hvis man benytter Magi-bogen fra Expert, behersker han Nekromanti på FV 30.

Arraquwâin, den bevingede død

Arraquwâin er en ældgammel udød drage. Han er mere end 200 meter lang og har et vingefang på ca. 500 meter. Når dragen ligger stille, ligner han mest af alt et bjerg afforrådelse og knogler. Den tørre hud og det rådne kød hænger løst fast på de kolde, sorte knogler.

De enorme vinger er kun delvist dækket af hud, men han kan trods det stadig flyve. De spinkle knogler gør, at panseret er meget svagere end på en levende drage, og at Arraquwâin har så relativt få KP.

STY 200 INT 30 KAR-25
FYS 195 PSY 967 KP 75
STØ 200 SMI 7 SB 11T6

Flytteformåen: L5/F10.

Naturligt værn: Skæl 5 point.

Personlighed: Arraquwâin er naturligvis helt uden menneskelige følelser — han er trods alt en drage. Han er dog usædvanlig grim og hensynsløs, selv for en drage at være. Det eneste som betyder noget for ham er magt og hævn over alt levende. Det gør det kun bedre, hvis det fører til andre væsners lidelser. Det morer ham at udnytte kultens dyrkelse til sine egne planer.

Baggrund: Arraquwâin er mere end 13.000 år gammel. Han tilegnede størstedelen af sit liv til studier af magiens inderste væsen og elementernes samspil med de forskellige planer. Han indså til sidst at end ikke et drageliv var nok til at løse gåderne, så noget måtte gøres. For ca. 250 år siden valgte han at blive udød, for at kunne leve for evigt og fortsætte sine studier. Dragen tog kontakt med tre fremstående troldmænd og tilbød dem hans enor-

me skat, hvis de løste hans problem. Efter 40 års studier af mere eller mindre vellykkede forsøg, var de klar til at forsøge. Ritualet gennemførtes og Arraquwâin blev udød. Det som skulle have været en befrielse for dragen, blev istedet et frygteligt fængsel. Dragen var for evigt fanget i døden, istedet for at have undsluppet den. Der fandtes ingen glæde, intet håb, ingen nydelse i døden — kun en evig lidelse. Hvad der skulle have været århundreder af fredsommelig (nåja — alt er relativt — fredsommeligt for en drage) forskning, blev istedet fyldt med evigt had overfor alt levende. Efter at have opsøgt de tre troldmænd og straffet dem, fødtes en skummel plan i Arraquwâins forvredne sind. Han fandt en ejendommelig kult af dødsdyrkende nekromantikere og overtog den. Efter kort tid begyndte de at dyrke ham som deres gud. Kulten blev dragens måde at straffe de, som havde stjålet hans liv (på dette tidspunkt havde Arraquwâin fortrængt at det var hans ide). Hans vision er et Ereb helt uden liv, hvor de hvislende sjæle og forvildede udøde vandrer i evig lidelse. Først da vil hans lidelse blive lindret. Dette skal gennemføres ved hjælp af et oldgammelt, af alle andre glemt og fordømt, ritual. Ritualet kan åbne en permanent portal til dødsriget og lade det langsomt strømme ind over hele Ereb. Til slut vil Ereb være en del af dødsriget. De døde vil genopstå og de døende aldrig finde ro. Al glæde bliver til sorg, alt liv til død, al kærlighed til had, alt lys til mørke (kort sagt — det bliver ikke til at holde ud). For hver tiende offer kulten gennemfører i Arraquwâins ære, får han et permanent PSY-point. Når han har 1000 kraftpoint til rådighed, kan han anvende ritualet. Det tager tre år at udføre ritualet og yderligere et, for at eftervirkningerne skal kunne mærkes over hele Ereb. Dødsriget udvider sig fra Pandarealia til resten af verdenen.

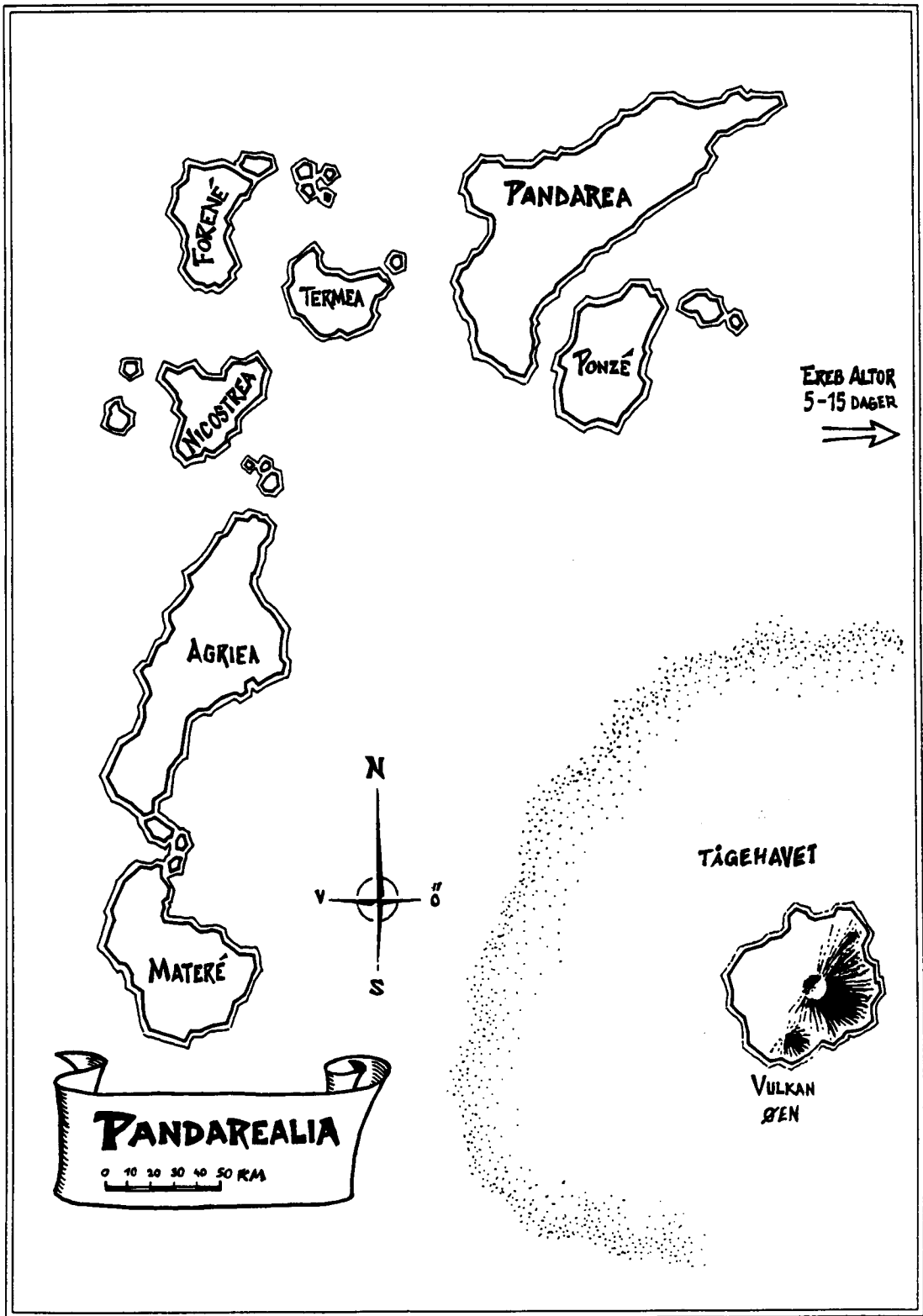
Talte sprog: Pandarisk 90%, kardisk 50%, trakorisk 75%, dalkisk 50%, zorakisk 95%, felicisk 95%, nordmelukhisk 80%, dværgesprog 40%, satenu 55%, dæmonsprog 100%, dragesprog 100%.

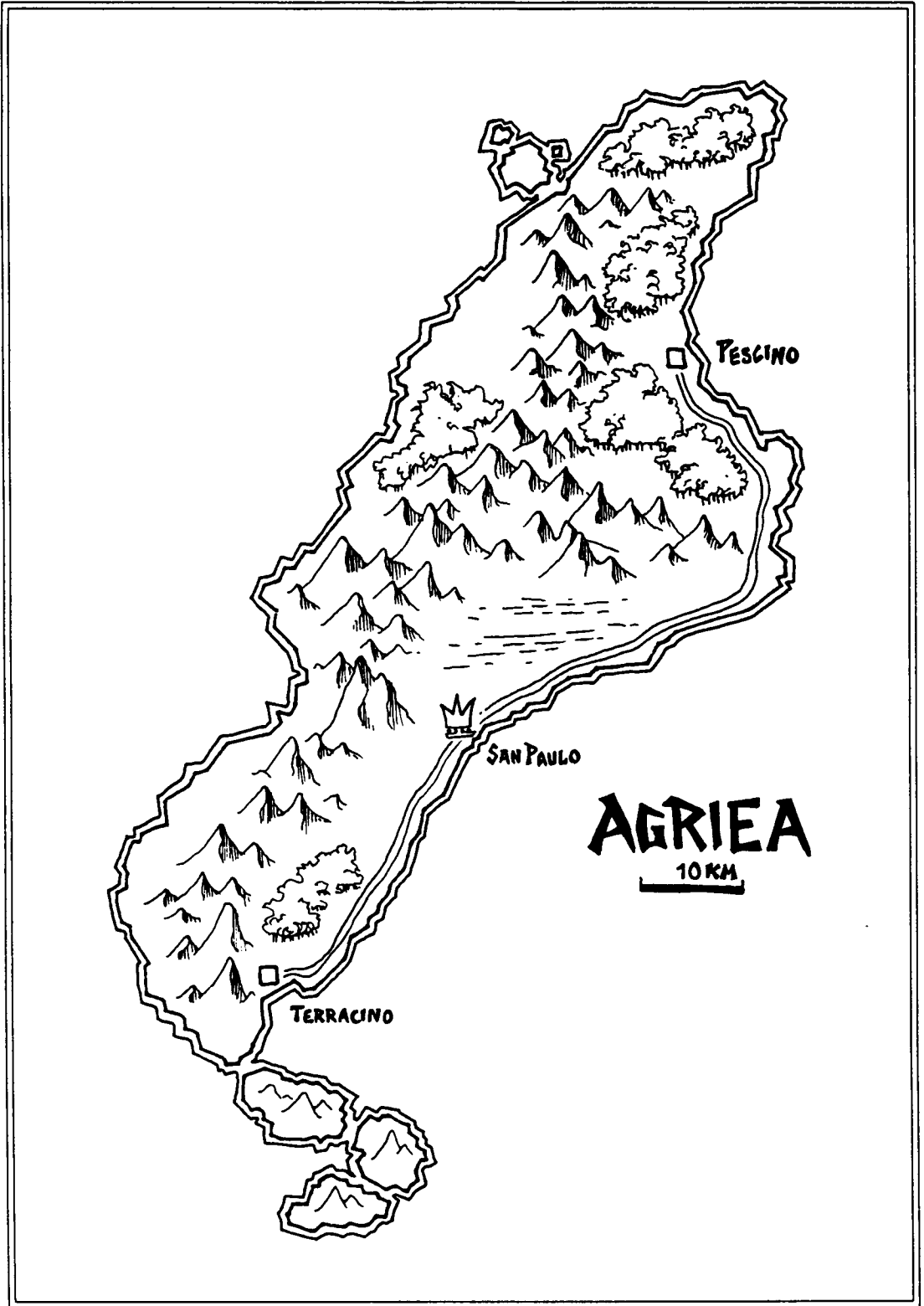
Færdigheder: Botanik 175%, Finde skjulte ting 110%, Fremmede kulturer 250%, Geografi 95%, Heraldik og genealogi (for drager) 95%, Historie 75%, Købslå 25%, Lytte 95%, Læse og skrive 100%, Opdage fare 100%, Taksere 100%, Zoologi 70%.

Naturlige våben: 2 klør / 90% / 1T6; 1 Haleslag / 75% / 1T4; 1 Bid / 110% / 1T8.

Magi: Samtlige besværgelser i grundreglerne på 150%. Benytter man Magi-bogen fra Expert, kan Arraquwâin Nekromanti, Elementarmagi og Mentalisme på FV 30. Desuden har han en speciel besværgelse: **TANKESKJOLD** (ritual). Dette ritual gør at modtageren permanent kan skjule visse af sine tanker overfor f.eks. **TANKEOVERFØRING**. Den kastes på alle, som bliver medlemmer af kulten.

Drageskatten: Arraquwâin har en enorm skat. Den består dels af hans gamle skat (som han tog igen, da han dræbte troldmændene) og af kultens offergaver i mere end 100 år. Her er guld og juveler for mere end hundredetusinde guldmønter, utallige magiske genstande og nogle unikke effekter. Det er op til spillelederen at vælge disse, så de passer ind i hans kampagne. Det er ikke meningen at rollepersonerne skal have det hele, men derimod at de kan få lov at få diverse værdifulde sager til sig og kaste sig igennem portalen i hulesal nummer syv. Den lukker sig nemlig et par minutter efter rollepersonerne er kommet derhen. Spiller I bare dette eventyr for sig, er spillelederen i sin fulde ret til at reducere drageskatten til et fornuftigt niveau.

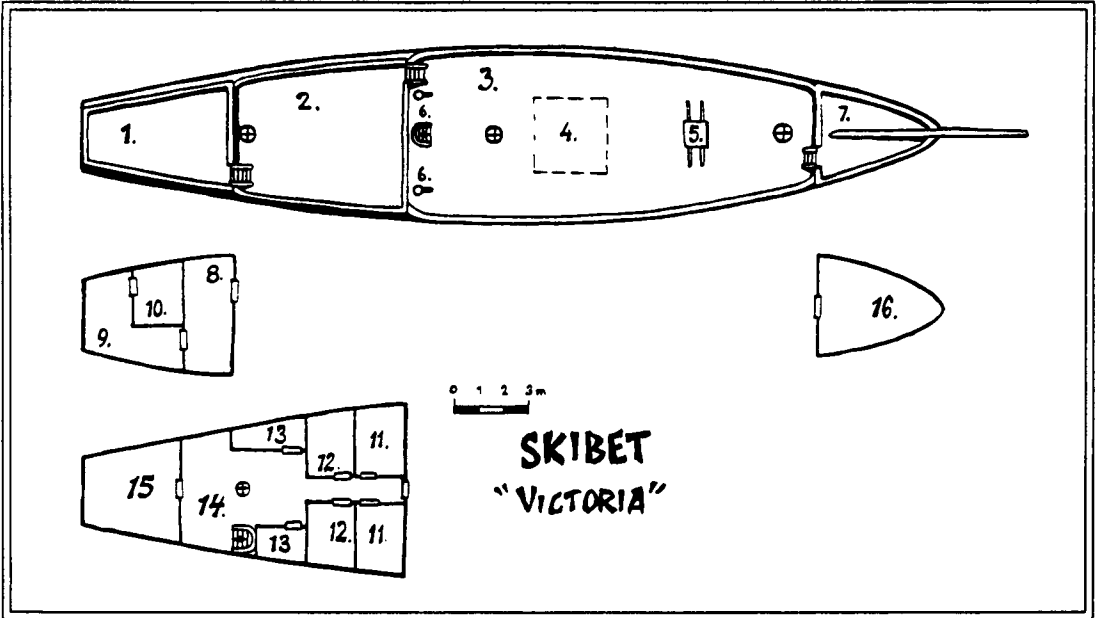


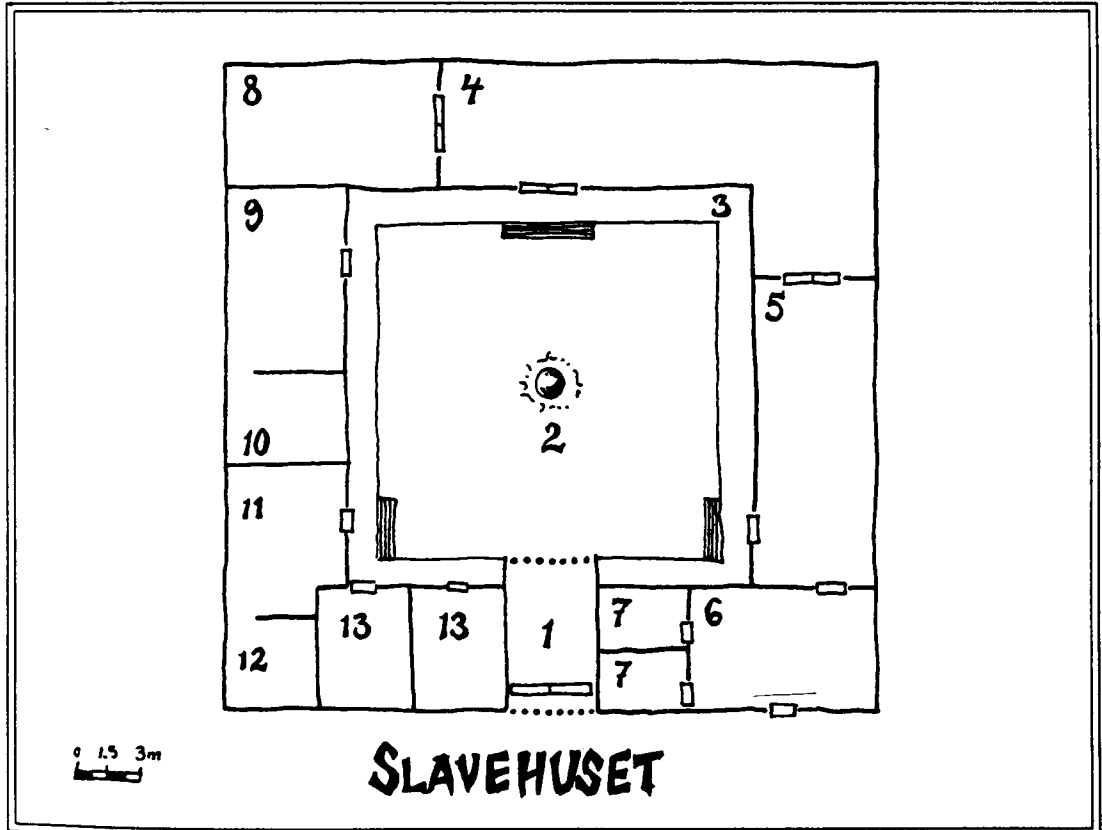
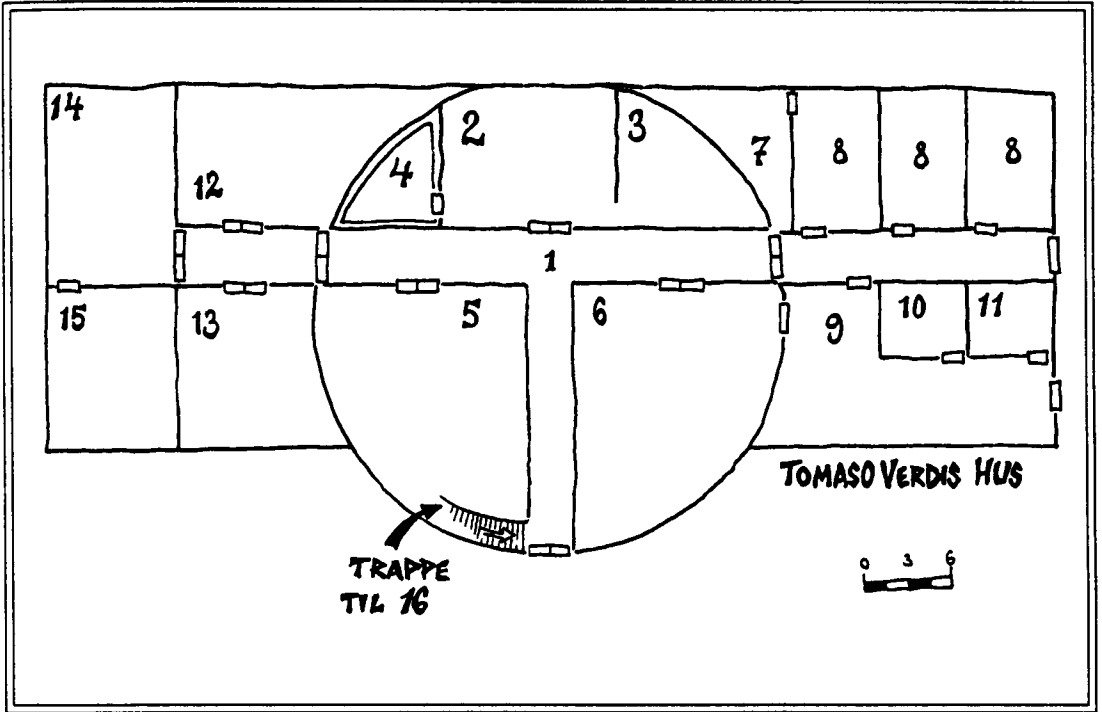


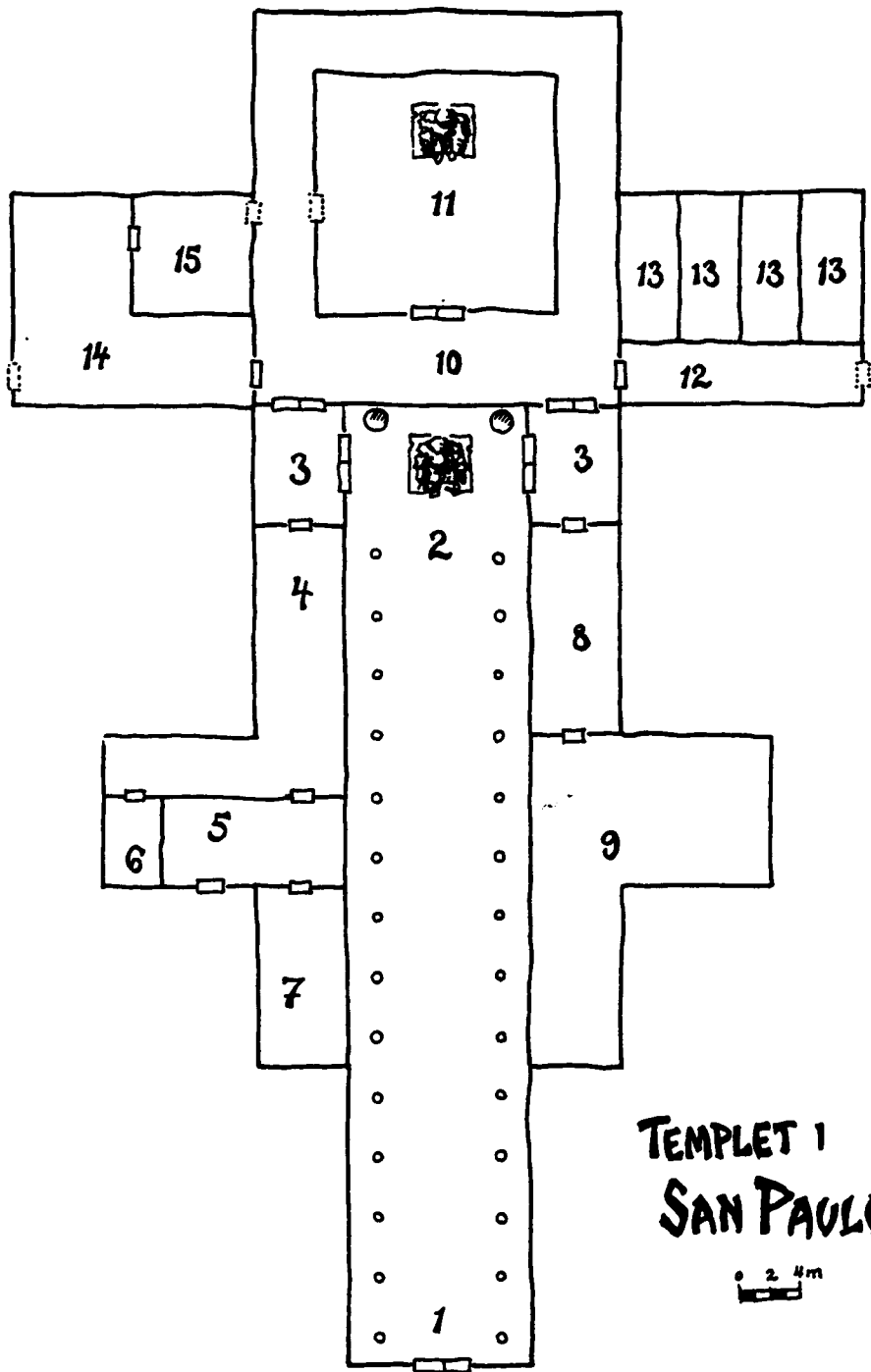
MATERÈ

10 KM



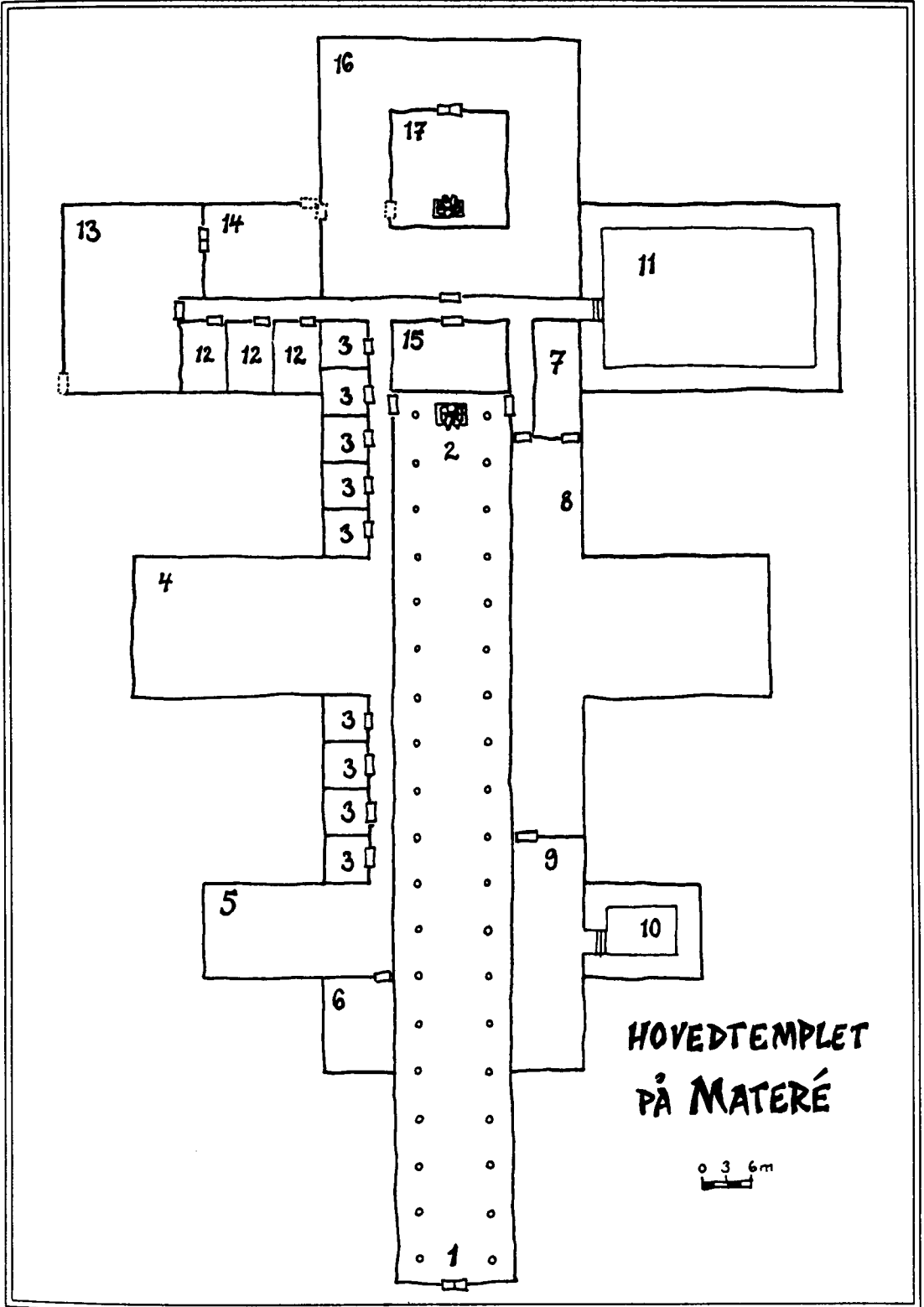


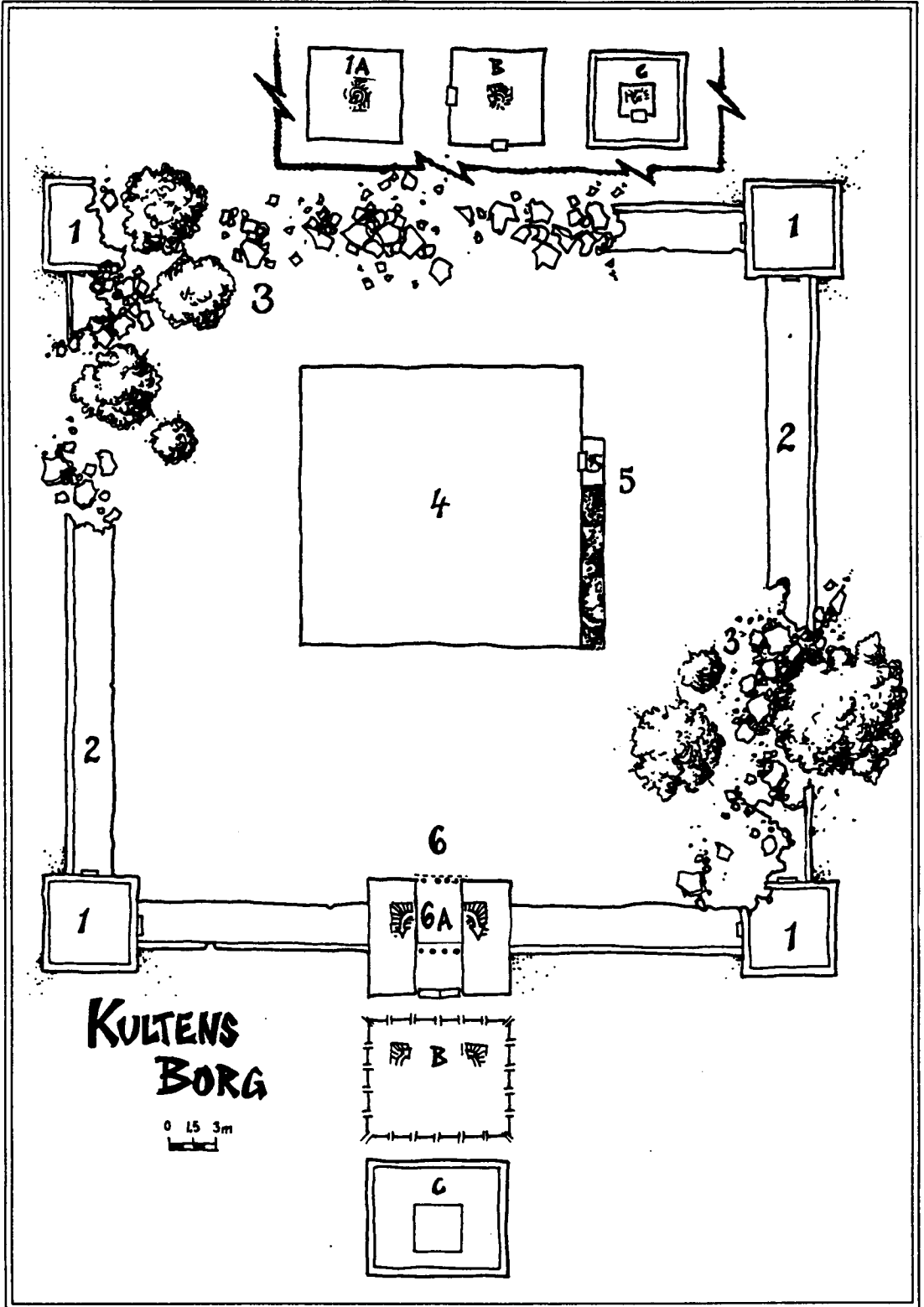




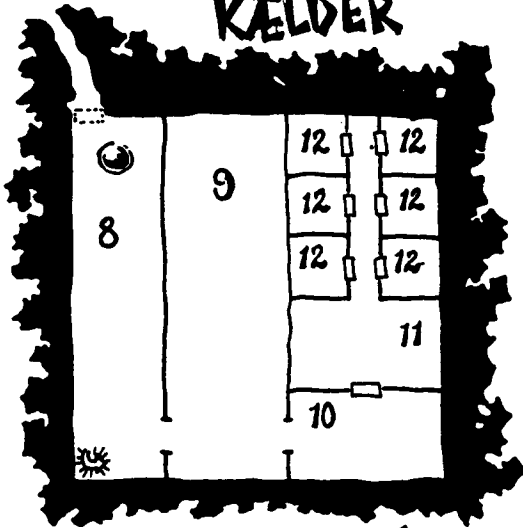
TEMPLET 1
SAN PAULO

0 2.4m

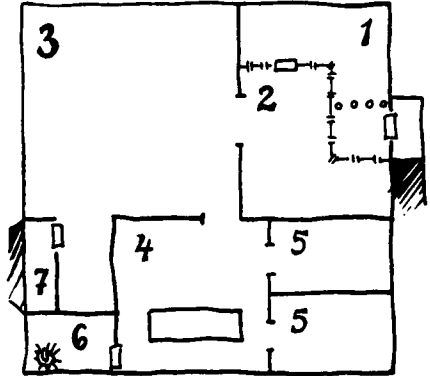




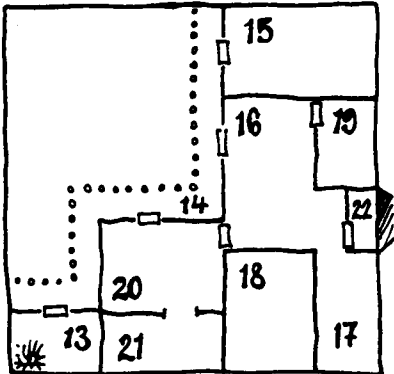
KELDER



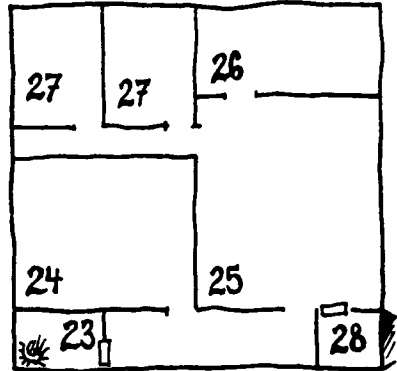
FØRSTE ETAGE



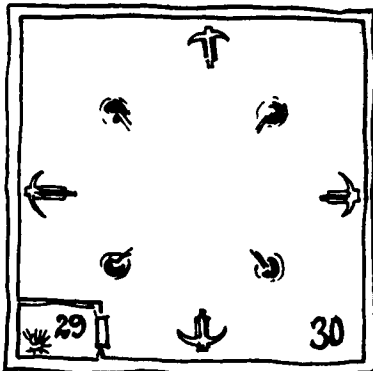
ANDEN ETAGE



TREDJE ETAGE

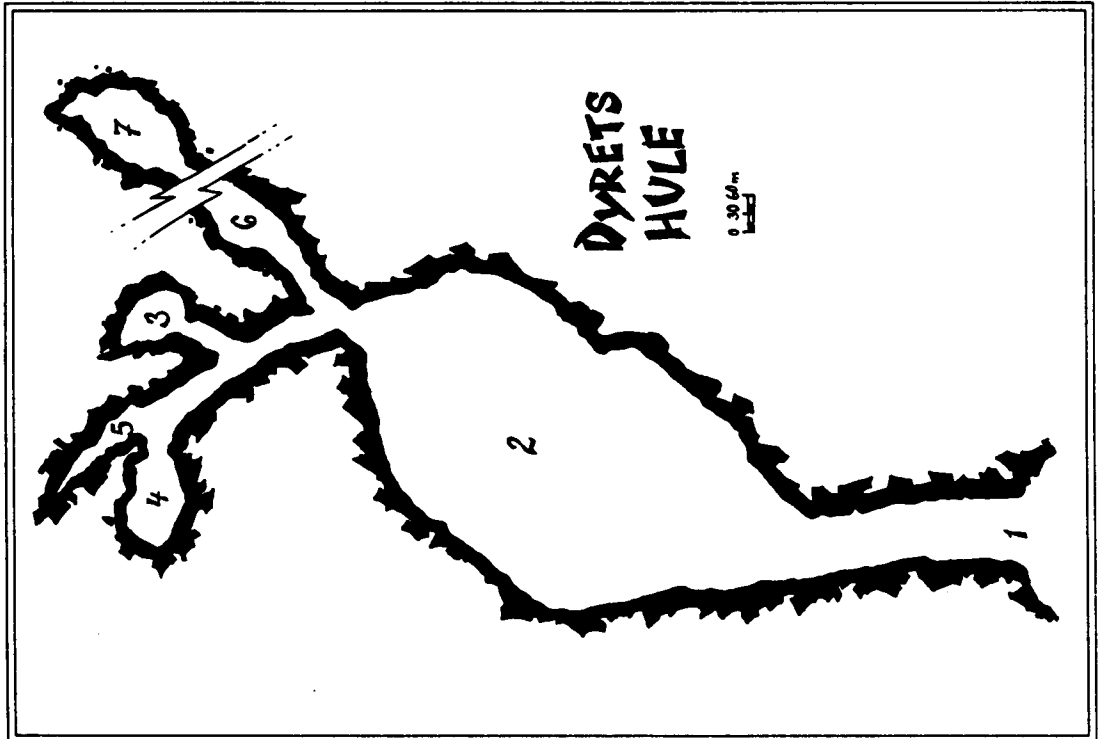
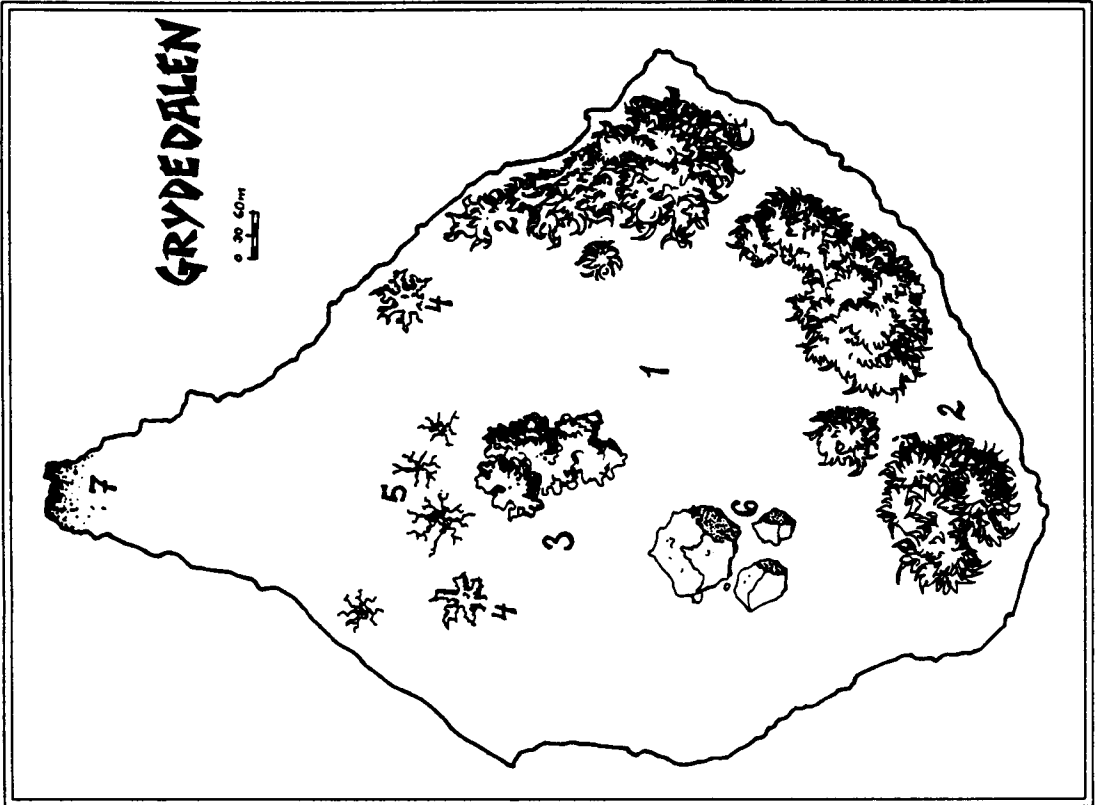


FJERDE ETAGE



BORGENS HOVEDTÅRN

0 1,5 3m



Eventyrspil præsenterer Herskerserien



en anden del af herskerserien, Tempelherren, udspiller sig på Pandarealias sydlige øer, Agriëa og Materé. Rollepersonerne befinder sig stadig i San Èa. Eventyret begynder da rollepersonerne bliver bedt om at undersøge situationen på Agriëa. Vareleverancer er blevet forsinkede, skibe er blevet holdt tilbage i San Paulos havn under mystiske omstændigheder. Problemerne hober sig op, og forretningerne trues. Klanen Machiavellio har handel med Agriëa, og ser helst at den fortsætter. På Agriëa kommer rollepersonerne i kamp med guden Iaos mægtige præsteskab, men finder snart noget endnu mere frygtindgydende end de havde forestillet sig.

OBS! Dette er ikke et spil i sig selv, du skal have adgang til Drager & Dæmoner for at kunne anvende Tempelherren.

Tempelherren er anden del av herskerserien, men kan også spilles for sig selv.

ISBN 91-7898-102-6



CE



287066708

9 789178 981021

001-2121