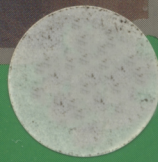


Drager og Dæmoner[®]

Dæmoprinsen



Herskerserien



DÆMONPRINSEN

Konstruktion

Michael Petersén

Oversættelse

Merlin P. Mann

Redigering

Henrik Strandberg

Omslag:

Ken Kelly

Illustrationer

Peter Köhler, Christine Ahlenbäck,
Tony Darwiche, Håkan Ackegård

Grafisk form

Håkan Ackegård

Original

Johan Anglemark

Produktion

Nils Gulliksson

Repro

Herzogs Repro AB

Tryk

Tryckproduktion AB, Västerås 1991

INDHOLD

Indledning	2
Inferno	4
Afgrunden	9
Skyggernes kreds	11
Kaos kreds	13
Eventyret	15
Epilog	38
Magiske genstande	39
Spillelederpersoner	40
Væsner	45
Kort	47

INDLEDNING

Dæmonprinsen er et eventyr for fire til otte erfarne rollepersoner med færdighedsværdier oppe omkring 90-100 procent. Det er en fordel hvis spillelederen også har erfaring fra tidligere eventyr.

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

Den første del var Handelsfyrsten, der udspillede sig på øen Pandarea. Rollepersonerne blev trukket ind i striden mellem to handelshuse og afslørede samarbejdet mellem en handelsmand og en gruppe lejemorde-re.

Den anden del, Tempelherren, udspilledes på Pandarealias sydlige øer Agria og Materé. Rollepersonerne begav sig til øerne for at undersøge mystiske hændelser. Der faldt de i strid med guden Iaos præsteskab, men fandt snart ud af, at en mørkere kult stod bag og havde infiltreret præsteskabet. I hovedtemplet på Materé konfronterede de kultlederen Luciano Lupino og kultens virkelige leder, en udød drage. Det lykkedes Lupino at flygte gennem en magisk portal i slutningen af eventyret.

Dæmonprinsen begynder hvor Tempelherren sluttede.

Rollepersonerne forfølger Luciano gennem portalen og ender i Afgrunden, den første kreds i helvede. Der kan de finde ud af hvad der ligger bag de tidligere hændelser og hvilken rolle de selv spiller i handlingen.

Det følgende materiale er afsat til spillelederen. Hvis du har tænkt dig at spille en rolleperson i eventyret, skal du stoppe med at læse nu. Spillelederen skal selvfølgelig helst læse eventyret igennem før spillet begynder. Tænk igennem hvordan spillelederpersonerne skal opføre sig og hvordan miljøerne skal beskrives. Gør endelig notater og skitser hvis det hjælper. Studer kortene mens du læser

beskrivelserne af dem. En engageret spilleleder gør spillet sjovere.

Eventyret er delt op i to hoveddele. I baggrunden beskrives de ni kredse i Ereb Altors helvede, hvor eventyret udspiller sig. Spillelederen skal have styr på baggrunden for at kunne spille SLP'erne overbevisende. Dernæst følger eventyret. Først beskrives handlingen kort, så spillelederen kan se hvornår og i hvilken rækkefølge de vigtige hændelser indtræffer. Derefter genfortællers handlingen i den rækkefølge den formentlig kommer til at foregå. Beskrivelser af steder indføjes i handlingen. Til sidst kommer kortene og beskrivelserne af de spillelederpersoner som forekommer.

Når spillelederpersonerne introduceres i handlingen, gengives det ofte hvad de siger i en tænkt konversation med rollepersonerne. Det er ikke nødvendigt at spillelederen skal læse ordret op hvad de siger. Konversationen er mere en måde at beskrive hvordan spillelederpersonerne optræder. Benyt den som inspiration til dine egne improvisationer.

Beskrivelserne af steder og hændelser skal også fungere som inspiration.

De er ikke beregnet til at blive læst højt (selvom en usikker spilleleder selvfølgelig kan gøre det).

Det var nogle gode råd. I kan selvfølgelig gøre hvad der passer jer. Held og lykke.

HVAD DER ER SKET

Handelsfyrsten udspillede sig i byen San Éa på hovedøen Pandarea. Rollepersonerne blev hyret af handelshuset DiMercio for 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, som måtte flygte ud i vildmarken. De tilbragte en hel vinter i Pandareas utilgængelige bjerge, før 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 røbe deres arbejdsgivere. Til Lucretias overraskelse var rollepersonerne uvidende om at der skulle foregå en massakre. Hun stillede dem overfor et ultimatum. De skulle knuse huset DiMercio eller blive henrettet med det samme.

Da rollepersonerne begyndte at undersøge DiMercio, fandt de ud af at huset var vokset usædvanligt hurtigt i magt og rigdom. De var ilde set af alle, oven i købet indenfor deres egen klan. Folk med kendskab til DiMercios forretninger forsvandt eller døde.

Rollepersonerne overvågede DiMercios lagerbygning i havnen og så et flyvende skib komme ned fra himlen og lægge til. Slaver og smuglervarer blev lastet ombord, inden skibet løftedes igen. Rollepersonerne sneg sig ombord og fulgte med til Vulkanøen, en ø skjult af den evige tåge.

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

Men sporene stoppede ikke ved Broderskabet. De førte videre mod Iaos præsteskab på

øen Agriæa. På Agriæa mødte rollepersonerne en anderledes kultur. Alt prægedes af religionen, til og med hvordan folk boede. Efter en del efterforskninger fandt de ud af, at en kult havde overtaget præsteskabet på øen. De sneg sig ind i templet i hovedstaden San Paulo og afbrød et blodigt ritual.

Sporene førte videre til øen Materé. Der kom rollepersonerne ind i iaotismens største helligdom, San Aiolfotemplet. Her udførte kulten også deres ugeringer og en vild kamp brød ud. Det lykkedes kultens leder, tempelherren Luciano Lupino della Peredio, at flygte fra forfølgerne. Rollepersonerne forfulgte ham til en gammel borg på øen. De angreb borgen og endnu en voldsom kamp brød ud. Også denne gang flygtede tempelherren, denne gang gennem en hemmelig udgang.

Rollepersonerne forfulgte ham til en lille dal med døde, forvredne træer. Længst inde i dalen var en mørk hule, hvorfra der spredte sig en frygtelig stank. Heltene skyndte sig ind i hulen i deres vilde jagt på tempelherren. Desværre løb de lige ind i den udøde drage Arraquwain, som gav dem en varm velkomst.

Efter en frygtelig kamp besejrede rollepersonerne dragen og de overlevende fortsatte jagten efter Luciano. De fandt ham foran en hvirvlende sort malstrøm, en magisk portal, og nåede lige nøjagtigt at se ham forsvinde ind i mørket. I Dæmonprinsen følger rollepersonerne efter Luciano og strander i Inferno, hvor trådene fra deres tidligere eventyr mødes i et dæmonisk komplot.

INFERNO

Dæmonprinsen udspiller sig i tre af Helvedes kredse. Rollepersonerne bliver trukket ind i konflikten mellem to dæmonprinser, noget der beskrives nærmere i "Eventyret" nedenfor. Her følger først en kort beskrivelse af Helvede i sin helhed. Derefter følger en nærmere beskrivelse af de tre kredse, som rollepersonerne slynges ned i. Først en øjenvidneberetning fra Altors Inferno:

"Længe havde jeg undsluppet den retmæssige straf for mine synder, men i nådens år 285 blev jeg indhentet af dødens tjenere og kastet ned i Inferno. Lænket til dødsenglens magre heste slæbtes jeg gennem den malstrøm som kaldes Helvedesporten — beliggende hvor himlen møder hav og bjerg længst mod nordvest. Gennem tunneler hvor de usalige ånder hylér i århundreder, førtes jeg til den kløft som kaldes Afgrunden og skærer gennem Infernos ni kredse. På kanten hviler syv sorte borge af sten og stål.

Fra Afgrundens kant styrtede jeg ned gennem brændende sfærer. Ledsaget af grinende dødsvogtere, hvis kød hang løst på knogler af stål, førtes jeg til Dommens søjle i den indre kreds. Her venter de ni dommere klædt i huderne fra de fordømte ved en søjle af sort basalt. Som tjenestetegn bærer de piske af syndernes smerte og ved deres fødder hviler Infernos sorte vogtere.

De så min skyld, at min sjæl tilhørte mørkets fyrste, hvis navn ikke bør nævnes, men som menneskene kalder Shaitan. Jeg blev idømt at skulle såres og dø på Abydions slagmark i den sjette kreds. Min lidelse skal vare evigt."

— Tando Galiheri, caddisk digter

Inferno er et plan adskilt fra Altor, men stadig knyttet til menneskenes verden. Det beskrives forskelligt af forskellige trosretninger, men de fleste er enige om at Inferno eksisterer som et torturkammer for de fordømtes sjæle. De døde sjæle, som gennem deres synder har dømt dem selv til evig pinsel, føres

hertil. Ifølge visse er pinslerne tidsbegrænsede. I en ny tidsalder skal de fordømte sjæle slippes fri og gives en ny mulighed for at leve. Ifølge andre er Helvede evigt. Inferno er uendeligt, ligesom kosmos omkring Altor. Det er



inddelt i ni kredse som bindes sammen af Afgrunden, en kløft fyldt af ild og is. Hver kreds er uendelig, men inddeles i afgrænsede sfærer, der hver især kan være lige så store som hele Altor.

Sfærene befolkes af dæmoniske væsner, der har til opgave at plage de fordømte. De kan tage skiftende former, men styres alle af en umættelig ondskab, magtbegær og rædsel. De syndere som har formået at forhandle med underverdenens herskere, kan tage form som dæmoner og plageånd, istedet for selv at blive pint.

Præster og vismænd er uenige om, hvorvidt Inferno blev skabt samtidig med Altor. Visse hævder at det formedes efter skabelsen og er et resultat af menneskenes ondskab. Andre mener at Inferno er det oprindelige, og at Altor bare er et skyggebillede af Helvedes rædsler (den opfattelse spredes altid i krigs- og nedgangstider). De fleste har den traditionelle opfattelse, at Altor hviler mellem Inferno og Paradis, der er hinandens modpoler. Det er den tolkning Den Lysende Vej har gjort til sin officielle lære. Ifølge Odo er Mørkets Fyrste underkastet Etin, den eneste sande gud, og lyder hans bud og straffer syndere. Men mange fortolkere mener at den magt menneskene kalder Shaitan er mindst lige så magtfuld som solguden.

Ifølge det manuskript, som dukkede op i Altor i 300-tallet og påstås at være skrevet af synderen Tando Galiheri, forenedes Inferno under fyrst Shaitan for mange tusinde år siden. For da styredes hver kreds uafhængigt. Klart er kun, at de ni dommere, som dømmes sjælene, har været under Shaitans kontrol i umindelige tider.

INFERNOS GEOGRAFI

Infernos inddeles i ni kredse, forbundet af den brændende Afgrund. Der er flere fordømte i de høje kredse end i de lave. I den niende kreds findes kun de allerværste syndere, der pines under Shaitans eget opsyn. Nogle hævder at Inferno antager forskellige former alt efter hvem der betragter det. Vi går ud fra de beskrivelser som smugledes ud fra Abydions slagmark af Tando Galiheri. De ni er oppefra og ned:

1. **Limbo**, en grå skyggefuld verden som udgør grænsen mellem Inferno og Altor. Her havner vildledte sjæle, som ikke nødvendigvis er fordømte, men ikke kan finde vejen til nogen andre steder. Styres af fyrst Nahema.
2. **Kuldens kreds**, hvor de isnende vinde suser over de sneklædte vidder og sjælene driver i stormen. Styres af fyrst Boral.
3. **Vilddyrets kreds**, hvor synderne plages i fugtige, ildelugtende jungler fyldt med frygtelige væsner. Styres af fyrstinden Liliith.
4. **Skyggernes kreds**, hvor støv og brændende sol plager urrlige landskaber af dybe kløfter, lava og sten. Her er intet liv. Vinden fjerner kødet fra de dødes knogler og forvandler dem til døde ting. Styres af fyrst Tårg.
5. **Pestens kreds**, sumparealer fyldt med alle tænkelige sygdomme og plager. Styres af fyrst Belfegor.
6. **Krigens kreds**, hvor vældige hære uafbrudt ramler sammen og slagter hinanden, men ingen tillades nogensinde at dø. Styres af fyrst Asmodeus, som hele tiden kaster sine legioner af fordømte imod nabokredsene.
7. **Smerternes kreds**, et uendeligt torturkammer befolket af sadistiske dæmoner og djævelske maskiner. Styres af fyrst Astarot.
8. **Kaos kreds**, hvor alting flyder sammen og konstant forandres. Ingen naturlove gælder og alle sandheder knuses. Her hersker vanviddet. Styres af fyrst Malkûth.
9. **Den indre kreds**, den nederste af de ni. Her har Shaitan sit hof i sin sorte borg, der hæver sig over de fire fyrstedømmer Caina, Antenora, Ptolemea og Giudecca. Her blandes de otte andre kredse i et kaotisk mareridt.

Hver kreds inddeles i sfærer, eller verdener, der består af himmel og jord. Der er uendeligt mange sfærer i hver kreds. De forbindes af malstrømme og portaler. Ingen har endnu kunne dokumentere hvad der findes imellem sfærerne. Igennem hver sfære løber Afgrunden, som forbinder de forskellige kredse. Ingen har kunne forklare, hvordan den samme kløft kan løbe igennem et uendeligt antal verdener, men Inferno er ikke logisk i sin opbygning. Længst nede i Afgrunden, i den indre kreds' midte, står dommens sorte stenstøtte. Her venter de ni dommere på at sende de usalige ånder til den rette plage. Det

siges at Shaitans sjæl er bundet i Dommens søjle. Hvis den ødelægges, bliver Inferno tilintetgjort.

Magtspillet

Inferno har på trods af sin kaotiske opbygning en fast styreform. Højest står fyrst Shaitan, der har sit hof i den sorte borg i den indre kreds. Hans ord er lov. Hans vilje kan tilintetgøre verdener. Enhver prins og adelsmand forsøger at vinde hans gunst. Shaitan fremstiller formodentlig sig selv mere enestående og magtfuld end han egentlig er, for at afskrække andre fyrster fra at forsøge at overtage magten.

De otte lavere kredse styres af otte fyrster, som til stadighed slås indbyrdes om magten. Under sig har de et kompliceret hierarki af dæmoniske adelsfolk, som med alle midler forsøger at skabe sig magt. Mord og svig er den normale omgangsform ved hofferne. Ambitiøse adelsfolk drager til Shaitans hof i den niende kreds for at skaffe sig indflydelse. En småfyrste, som ønsker at udvide sit rige, begynder normalt med at lave en ny sfære, og forsøger så derfra at infiltrere andre småfyrsters sfærer. Magtspillet omfatter også menneskelige brikker og intriger i Altor og andre verdener.

Det er alment kendt, at de ni ubestikkelige dommere ved Dommens søjle er modtagelige overfor bestikkelse. Især Belfegor har skaffet sig usædvanligt mange plagede sjæle ved at bestikke domsmændene. Sjæle kan også forsvinde på vejen til Dommens søjle og rekrutteres til forskellige dæmonfyrsters hære. Magtspillet er så kompliceret, at ingen udenforstående kan bedømme det. Den officielle ideologi i Inferno siger at Shaitan er magtens grund, den inkarnerede ondskab og altings oprindelse. Eftersom det gode forudsætter det onde, må ondskaben være foregangsmanden til godheden. Etin og de andre livsbekræftende guder blev skabt som modpoler til Shaitan, som er den oprindelige. Det hævder han i hvert fald selv. I følge denne overbevisning er ondskaben det naturlige. Godheden er en falsk facade, som bare er til for at skjule selviske motiver. Infernos indbyggere betragter menneskene, og især de gode guder, som

hyklere, der forsøger at skjule deres egne rådne motiver.

I Inferno er magt lov. Den, der kan betvinge andre, har lov til at gøre det. Shaitan regerer ud fra sin overlegne styrke. Der er ingen faste dynastier. Hvis en fyrstefamilie mister deres indflydelse, kan de ikke påberåbe sig blodret, for at opveje at de ikke har styrke at sætte bag deres ord.

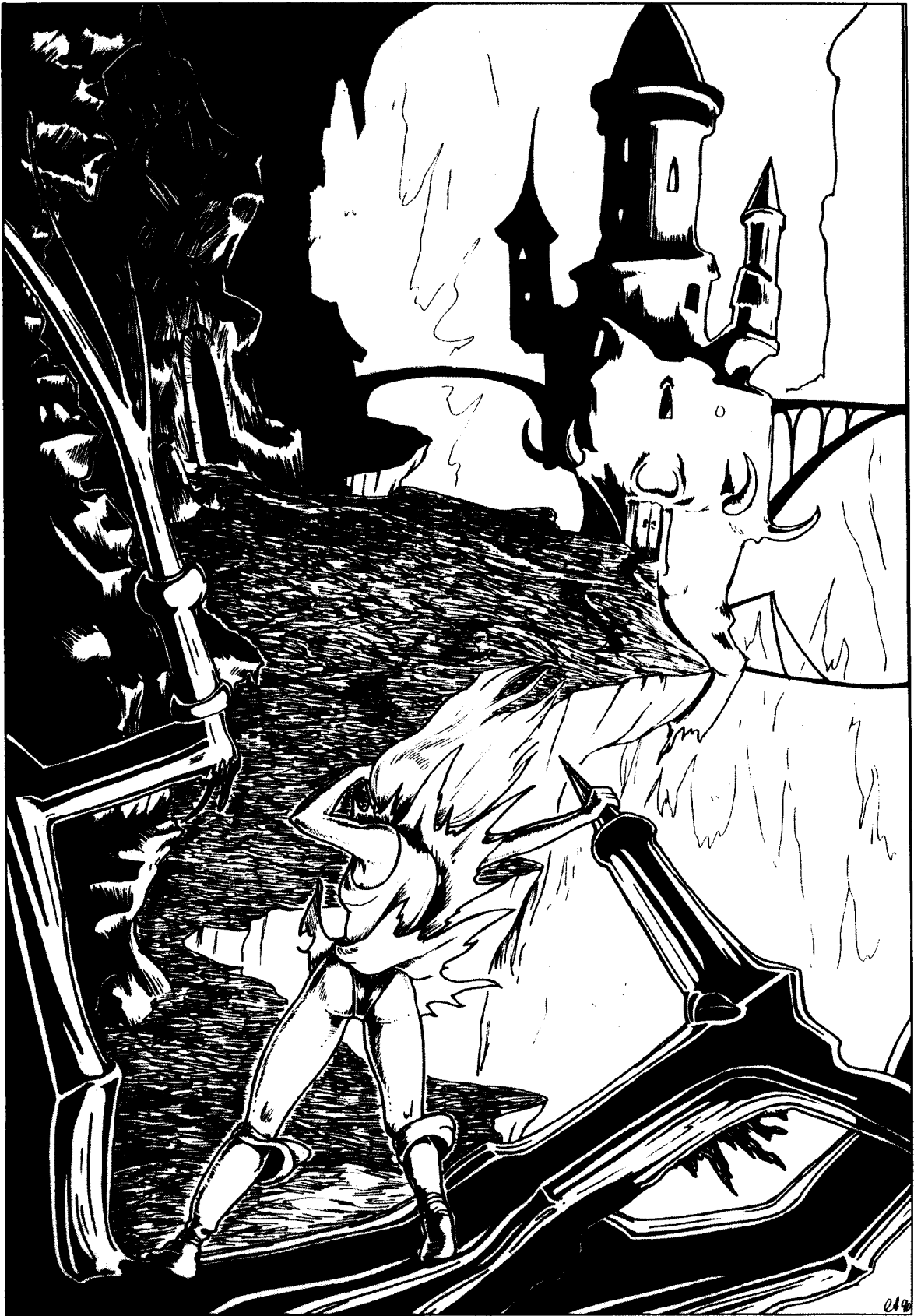
Dæmoner

Inferno bebos af forskellige dæmoniske racer. Fikseringen på styrke og magt gør at dæmoner ofte er grotesk store med kæmpe gab, klør og naturlige våben, hvis de ikke har indbygget magi, eller noget andet som kan opveje den mindre fysisk styrke.

Forskellige dæmonracer kan parre sig med hinanden, noget som har ført til et virvar af væsner med forskellige antal legemsdele, øjne og hoveder. Alle dæmoner er tvekønnede og kan efter behov befrugte sig selv. De kan også få afkom med mennesker og med andre humanoider, en gang imellem med dyr. For nemheds skyld beskriver vi alle dæmoner, der i rollepersonernes øjne ser maskuline ud, som "han". Dæmoner, der i menneskelige øjne, har et kvindeligt ydre er meget usædvanlige, selvom de kan forekomme. De fleste dæmoner ændrer sig i løbet af deres liv. De er på størrelse med hundehvalpe, når de bliver født. Dæmoner kan ikke risikere at være sårbare mens de er drægtige, så ungerne fødes små og forlades tidligt. I de første uger vokser de hurtigt. Når de får magt, forandres deres kroppe. Dæmoner, der får magt, udvikler større styrke og flere naturlige våben. De, der ikke får hævdet sig, bliver aldrig større og bliver antageligt spist i deres første leveuger.

Evnen til at ændre skikkelse opstår også spontant hos dæmoner med tilstrækkelig stor magt. Shaitan selv kan antage en hvilken som helst form han ønsker, men i sin grundform er han en enorm uformelig masse af lemmer, gab, klør og tentakler.

Særlige dæmoner er beskrevet til sidst i eventyret. Hvis du har brug for flere, kan du benytte de normale regler for at skabe nye.



Magi i Inferno

Magi fungerer ikke som normalt i Inferno. Det beror på at mange kredse og væsner er så kraftigt magiske i sig selv, og at der er store kilder af magisk kraft i Inferno. Hvis du benytter magireglerne fra Expert, er der følgende ændringer:

Dæmonbaseret magi fungerer ikke i Inferno. Det er dæmonernes hjemplan, og de påvirkes ikke af besværgelser her.

Al animisme fungerer på halv styrke. Animismen tager sine kræfter fra det levende og det der gror i vores verden, kræfter som har meget lille indflydelse i Inferno. Det indebærer at besværgelserne har halvt så stor chance for at lykkes og det kræver to PSY-point for en effektgrad. Alle animistiske besværgelser har halvt så stor rækkevidde som normalt.

Nekromantiske besværgelser har større kraft end normalt. Magikeren har dobbelt så stor chance for succes og det tager kun halvt

så mange PSY-point. Rækkevidde og tid fordobles.

Bruger man reglerne fra grundsættet, fungerer Hele på halv styrke og Mørke på dobbelt styrke.

I nærheden af Kaoskredsens Vortex forandres magiske færdigheder kraftigt. Det beskrives senere.

Inferno påvirker også rollepersonerne andet end magisk.

Begynder de at tale, for sjov eller alvorligt, om at gøre noget ondsindet, bør spillelederen komme med opmuntrende tilråb og sige at tanken føles rar. Inferno påvirker og forandrer menneskesjælen. Det er helt i orden for spillelederen at afgøre, at alt hvad spillerne for sjov siger om onde handlinger, virkelig udføres af rollepersonerne. Den der har Sandhedens sværd påvirkes ikke af Infernos onskab på samme måde (men hvis han begår for mange dumheder, vil Den Glemte Gud før eller siden svinge ham).

AFGRUNDEN

"Røgen steg op fra Khraal Bahlscharoch og sletterne var dækkede af hundredetusinde af døde. Fjorten legioner sendte Asmodeus ud for at indtage Afgrundens kant. Syv stod tilbage efter Bahlscharoch, da vi marcherede mod Aiunus og den sikre død. Den smalle vej var udhugget i det sorte bjerg. Hængebroer af stål løb over flammefyldte kløfter. Til højre åbnede Afgrunden sig. Til venstre rejste Jernbjergene sig op mod Limbo. Vi led hårdt under feber og sergenternes sømbeslåede piske. Bjerge af lig blokerede vejen bag os. De som ikke kunne udholde nedslagningen kastede sig ned i den brændende kløft, blot for at blive ført tilbage i geledderne af grinende djævl.

På den stenede plads foran slottet Aiunus ventede Antraxhus' hære, med flyvende slanger og metalspyttende kanoner. Slaget rasede i ni dage. Vi faldt til sidste mand og blev længe tortureret af baahls krigere før vi fik lov til at vende tilbage til Abydion, hvor straffen for vort mislykkede angreb ventede."

— Tando Galihari om Asmodeus' mislykkede felttog mod Afgrunden.

Afgrunden er ikke en kreds i sig selv, men udgøres derimod af en flammefyldt kløft, der løber fra Limbo ned til Shaitans hof. Kløften spalter de isdækkede Jernbjerge, som ingen nogensinde har forceret. Langs Afgrundens kant, som løber i zig-zag ned gennem kredsene, ligger det lille men magtfulde rige, som styres af fyrst Antraxhus. Befæstninger og borge ligger som perler på snor på begge sider af kløften. De er bygget ind i bjerget og hænger på bjergsiderne med smalle skydeskår og udsmykkede balkoner. Flere hundrede meter lange, smalle broer af reb og stålbjælker forbinder Afgrundens sider med hinanden.

Antraxhus hersker fra Aiunus, en enorm befæstning bygget ind i bjerget lige under Limbo. Under sig har han yderligere syv befæstninger, der styres af mindre prinser. Afgrundens tårne og byer er bygget af sort sten og jern fra minerne i Jernbjergene. Byerne gennemkrydses af smalle gyder og broer

fyldt med tiggere og krøblinger. Bjerget er fyldt på kryds og tværs af smalle, høje gange der åbner sig i runde eller mangedekantede rum. Ramper, skakte, trapper og stiger forbinder de forskellige planer. Overalt kan man mærke en stærk lugt af svovl og syre. Luften er tør og hed, omkring de 35 grader.

Ved Aiunus krydses kløften af Smerternes bro, en kilometerlang bro bygget af stål og menneskeknogler. Det er herfra sjælene styrtes ned mod Dommens støtte ved Afgrundens bund. I flammehavet under broen flyver djævle, som ledsager de fordømte ned gennem kredsene.

Magtpillet

Antraxhus stiller altid hære op for at indtage ubevogtede sfærer og udvide sit område. Han mener at Afgrunden er hele Infernos oprindelse og at han derfor har ret til magten over samtlige kredse. Antraxhus lejer også sine legioner ud til andre fyrster, for at opretholde magtkampen og opnå hvad der er muligt ved det. Han har altid mindst 20 millioner krigere parat. Og hvis ingen andre muligheder viser sig, lader han dem slås mod hinanden.

Han har ofte indgået aftaler med fyrsterne af de nederste kredse, Astarot og Malkûth, i forsøg på at indtage Kuldens og Vilddyrets kreds. I den seneste tid har meget af hans kraft været koncentreret mod Asmodeus, der synes at more sig med at sende sine legioner af fordømte sjæle afsted mod Afgrunden.

Antraxhus har en stærk position i og med at Afgrunden er en belejlig vej for de der ønsker at angribe andre kredse. Han sælger retten til at rejse gennem riget til gengæld for egne militære fordele.

Antraxhus' nærmeste håndlanger er øverstbefalende Behmoth som leder styrkerne. Behmoth konspirerer på egen hånd sammen med fyrst Astarot i et forsøg på styrte Antraxhus fra magten. Utallige mindre intriger står selvfølgelig også på.

Afgrundens beboere

Størstedelen af Afgrundens beboere består af baahl, en dæmonisk race svoren til krig og

plyndring. De ligner mennesker, men er højere og større med hud der skinner i mange farver og sorte øjne. Neglene er grove klør og tænderne skarpe vilddyrsgab. Armene og benene har to led i stedet for et. I lighed med mange dæmonracer forandres baahl når deres magtposition ændres. Magtfulde baahl er betydeligt større og stærkere end deres underordnede. Se Spillelederpersoner for nærmere beskrivelse af baahl.

Antraxhus selv og de højeste adelsfolk i de syv befæstninger er af mere ubestemt herkomst. Måske er de baahl som er forandret så kraftigt af deres magt at de ikke kan genkendes. Måske tilhører de andre dæmoniske racer.

I Afgrunden er der ikke mange plagede sjæle, bortset fra de slaver som er blevet her i deres rejse mod de nedre kredse. De fordømte er parat til at betale hvad som helst for at bytte straffen længere nede mod slaveriet i Antraxhus miner.

Livet i Afgrunden er en kamp om magt og indflydelse. Retten i konflikter afgøres med at utal af krige og dødelige kappestride. Der er ingen lovstiftelse eller retstradition. Den der sejrer har retten på sin side.

Baahl er samlet i klaner, men slægtssammenholdet er ikke specielt stærkt. En klan udgøres af de baahl som lever sammen i en khraal, en fæstning hugget ud af klippen. De varierer fra små khraal med 2000 medlemmer til de store befæstninger med flere millioner indbyggere.

Der eksisterer ikke familier; faderskabet er altid ukendt blandt dæmoner. Usikkerheden omkring hvem der er i slægt med hvem er total. De unge kan regne med en smule beskyttelse fra deres mor umiddelbart efter fødslen, men hun glemmer dem hurtigt. Hvis de bliver en trussel mod hende, tøver hun ikke med at dræbe dem. Baahl ældes stort set ikke og de er meget frugtbare, så de kan altid skaffe sig nye unger.

Mere normalt er det at individer samles om et fælles mål, som regel at udrydde eller underkue en anden gruppe. Sådanne interessegrupper kan holde sammen i flere år, men falder altid sammen før eller siden, når der opdages svig og forræderi. Den normale samarbejdsform er et strikt hierarki. En magtfuld baahl hersker over underordnede som er for svage til at styrte deres herre. Hakkeordenen bekræftes konstant med trusler og vold.

SKYGGERNES KREDS

*"Støvet ligger som en hinde overalt. Det trænger ind i kroppen og gør det tungt at ånde. Åbne sår bliver til permanente infektioner fyldt
"Støvet ligger som en hinde overalt. Det trænger ind i kroppen og gør det tungt at ånde. Åbne sår bliver til permanente infektioner fyldt med støv. Det eneste som kan leve her er fluer, enorme sværme der samles omkring de rådne lik og de levendes åbne sår. Vi marcherede gennem støvet i en evighed, kogte i lavafloderne og blev knust af stenblokke under jordskælvene. Overalt stabledes de fordømte, sønderrevne afvinden som slider kødet af knoglerne. Vi trampede over deres kroppe på vores vej mod Mirásch."*

— Tando Galihari om Asmodeus felttog mod Skyggernes kreds.

Skyggernes kreds er den fjerde i rækkefølgen, en ørken dækket af tykt gråt støv. Der er frygteligt varmt, mellem 35 og 50 grader. To sorte sole kaster et dunkelt lys og himlen formørkes af en mørkegrå tåge.

Hist og her rejser nedslidte klipper sig. Kløfter åbner sig og lavafloder vælder frem, for så at stilne og blive dækket med støv. Jordskælv er meget almindelige. En hård vind fyldt med groft støv sliber alt ned på sin vej. Sværme af store fluer er de eneste levende væsner man ser.

Overalt findes de fordømte sjæle; menneskelige kroppe som vandrer nøgne gennem det afsvædne landskab. Vinden og solen nedslider langsomt deres kød, så huden hænger som trævler på kroppen. Ved de mange lavafloder ser man mennesker som koges til sorte skeletter, for så at kravle op af floden, genopbygge deres kød og hud og siden kaste sig tilbage ned i lavaen.

Den eneste aktivitet som ses i landskabet er de enkelte miner og stenbrud. Her arbejder fordømte sjæle med at hugge sten og bryde malm. Siden bærer de i lange karavaner malmen på deres bare rygge mod byen Mirásch.

Mirásch

Kun en af Skyggekredeksens sfærer er beboet af dæmoner. Det er Mirásch, en sfære som har fået navn efter byen som ligger der. Derfra åbner der sig portaler til alle de andre sfærer i kredsen. I Mirásch regerer fyrst Tårg, en opkomling blandt dæmonprinserne som blot har haft magten i nogle hundrede år.

Byen består af kilometerhøje firkantede bygninger med skarpe glatte vægge. De kaldes gomrath af indbyggerne. Bygningerne hælder svagt ind mod midtpunktet og en sort kube med en diameter på 500 meter; fyrst Tårgs palads. Bygningerne har ingen synlige åbninger. Vinden blæser kraftigere end normalt mellem stenmonolitterne. Man ser sjældent nogle indbyggere ude, andet end de forvildede sjæle som vakler omkring mellem husene. Enkelte karavaner, kilometerlange rækker af fordømte som bærer tunge sten på ryggen, kan ses sno sig ind mod byen.

På indersiden minder Mirásch' gomrath meget om khraalfortene i Afgrunden. Høje, smalle korridorer sammenbinder grotteagtige rum. En kombination af trapper, ramper og stiger benyttes til at komme rundt til de forskellige etager. Åbne afgrunde med hængebroer er meget normale. Stinkende olielamper lyser op.

Magtspillet

Fyrst Tårgs magt er langt fra ubestridt. Han var frem til for nogle hundrede år siden hærfører under Asmodeus. Efter et uventet succesfuldt felttog mod Mirásch, hvor den tidligere fyrst Baalcepher styrtes og blev drevet i eksil, indsatte han sig selv som hersker over kredsen og brød med sin tidligere herre. Det anser Asmodeus for uhørt og lige siden har Krigsherren uafbrudt forsøgt at styrte Tårg fra magten.

Andre dæmonprinser har også gjort krav på Skyggernes kreds, som er et gammelt og prestigefyldt helvede. Det hviskes at en af Tårgs gamle håndlangere, Exxatha, samler tropper i en opadliggende sfære for at bryde ind i Mirásch.

Skyggernes folk

Kun en lille del af Skyggekredeksens indbyggerne er dæmoner. De udgør omtrent en tyvendel af alle, iberegnet de fordømte. De almindeligste dæmoner er en art som kaldes pazuzu, fluemestrene. De har en grågrøn vortet hud og er konstant omgivet af en sky af store fluer. Det gør at Mirásch' bygninger er fyldt med fluer. En mindre almindelig dæmontype er nagaen, en ormedæmon der kan tage form som menneske eller orm.

Større dele af befolkningen, tæt ved en femtedel, udgøres af gruzerne. De er høje askefarvede væsner der ligner en mellemting mellem reptiler og fluer. Gruzerne udfører for det meste arbejdet i Mirásch og fungerer som tjenere for dæmonerne.

Mirásch og resten af kredsen kendetegnes af en melankoli over altings forgængelighed. Den blodtørst og livshunger som er normal blandt dæmoner andre steder findes knap

nok her. Gruzerne er et langsomt, stilfærdigt folk med sorgfulde øjne. Også pazuzu og naga er mere optaget af tingenes gang end dæmoner normalt er.

Med jævne mellemrum udføres vældige ritualer i fyrst Tårags palads, hvor pazuzu og gruz lader sig blæse ihjel af den sandfyldte ørkenvind, som føres ind i en luftskakt og opnår stormstyrke. Tilbage bliver kun de afpillede knogler, som lægges ud i sandet for at forsvinde. Det er en rolig og sørgelig ceremoni af en helt anden art end i de andre kredse.

Også de fordømte omfattes af en slags omsorg. Deres lidelser er uundgåelige, men ingen pazuzu eller gruz plager deres fanger for fornøjelsens skyld. Man kan se pazuzu stå i timevis omgivet af ørkenvinden og betragte rækkerne af fordømte der slæber sten ind mod byen.

KAOS KREDS

"Portalen dannede en vej, en flod af mørke skikkelser, som førte os ind i Kaos' hjerte. Der er ingen faste hære til at møde indtrængende. Men kaosfyrsterne har magt til at sende selve jorden og himlen imod sine fjender. Foran os rejste væsner af jord og sten sig og gik til angreb. Ud af luften formedes drager med vinger i alle regnbuens farver. Vejen under os blev til gyngende grund, en hængebro over en bundløs afgrund. Vore sabler blev til snoende slanger og under rustningen krøb insekter. Legionerne knustes i forvirringen og Kaos stod tilbage, uerobret.

— Tando Galihari om Asmodeus felttog mod Kaos.

Kaos er den ottende kreds. Kun enkelte, meget grove syndere plages her af sindssygdommen. Kaos er den mest nyskabende del af Inferno. Dets fyrster har i lang tid skaffet sig magt ved at betvinge materien og forme den efter sine egne forskruede sind.

Til forskel fra de andre kredse er der ingen klart adskilte sfærer i Kaos. Alt flyder ud i hinanden. Kredsen er et uendeligt rum hvor stenblokke, verdner og bygninger svæver rundt i malstrømme. Verdner tilintetgøres og skabes konstant. Fordømte sjæle slynges skrigende rundt i hvirvelstrømmene. Det eneste faste punkt findes i nordøst, hvor Jernbjergene hæver sig, kløvet af Afgrunden. Det er den eneste sikre vej mellem Kaos og de andre kredse. Det har, sammen med Kaosfyrsterne magt, gjort at kredsen er meget lidt truet udefra.

Det er ikke helt let at bevæge sig i Kaos. Dæmonerne teleporterer, flyver eller rider på bevingede slanger og drager. De mægtige fyrster kan forvråde materien og på den måde bevæge sig. De kan forvråde selve kredsenes grænser og således komme ind i andre dele af Inferno. Der går porte og veje mellem de forskellige steder, men de forandrer sig lige så hurtigt som de skabes, så ingen transportveje er sikre. Hvad der før var vejen til fyrst Dilvishs slot kan nu føre ind i en brændende sol.

Vortex

Vortex er den største hvirvelstrøm og det der mest ligner Kaos' midtpunkt. Det er en hvirvlende malstrøm af rødt lys, som vrider sig ind i sig selv. Den løber gennem hele Kaos, uden begyndelse og ende. Der er mange teorier om hvad Vortex' midte skjuler, men ingen som har vovet sig derind er vendt tilbage.

Ligesom Antraxhus hævder at Afgrunden er Infernos oprindelse, påstår Kaosfyrsterne at Vortex er grunden til tilintetgørelse og skabelse. Der ligger noget i det. Kaoskræfterne skabes i Vortex. Der er derfra al magisk kraft kommer. I nærheden deformeres al tanke og materie og omskabes fuldstændigt. Den der befinder sig i nærheden af Vortex i længere tid, mister sig selv og bliver sindssyg.

Vortex er en kilde til magisk kraft. Alle magikere der opholder i nærheden af malstrømmen har konstant dobbelt så mange PSY-point som sædvanligt. Al elementarmagi har dobbelt effekt. LYS laver f.eks. et dobbelt så stort lys. En KULDEVEJ varer dobbelt så længe osv. Derimod fungerer illusioner dårligt. De forvrides af den stærke kraft, så magikeren ikke kan kontrollere dem ordentligt. Ofte tager den virkelige form og bliver absolut ikke til de harmløse skyggespil magikeren havde ønsket. Spillelederen bestemmer hvilke former de tager, i stedet for den magikeren ville se. Desværre indebærer den magiske kraft også at det lettere mislykkes. Alle mislykkede besværgelser indebærer en fejltænding!

Omkring Vortex kredser mange verdener. Størst er den sorte satellit af jern som er fyrst Malkûths fæstning. Malkûth har hersket over kaos i mange tusinde år. Hans vilje kan ubesværet forandre materien, ja, forandre selve Vortex. Ifølge legenden var han ikke oprindeligt en dæmon, men en dødelig magiker som lærte at tæmme Vortex' kræfter og gjorde sig til fyrste i Inferno.

Malkûths fæstning er et usandsynligt palads bygget i alle tænkelige materialer. Her hersker den tungsindede voldsomhed og melankoli fra mange andre kredse ikke. Palad-

set er fyldt med springvand, kunstskatte, smukke slaver og imponerende søjlesale. I nærheden af Xathanu, som Malkûth kalder sit palads, cirkulerer flere andre småfyrsters hof.

Magtspillet

Malkûth har hersket i mange tusinde år og intet synes at true ham. Hans magt over Vortex er tilstrækkelig til at skræmme andre fyrster fra at tage magten. Kaos er desuden ikke diktatorisk og styret fra toppen som resten af Inferno. Malkûth gør ingen forsøg på at påtvinge nogen regler eller tvinge nogen til at støtte ham i hans planer. Han påskønner mere den raffinerede hofdiplomati, som har udviklet sig under årelange baller i de fabelagtige flyvende paladser. Åben aggression betragtes nærmest som noget vulgært i Kaoskredsen. Den er desuden let knust med magiske midler. Nej, mere sublimе metoder foretrækkes. Snigmord, intriger og omstændelige konspirationer er mere påskønnet blandt de adelige.

Ingen alliancer er langlivede. Nogle individer kan muligvis slå sig sammen for at gennemføre en enkelt fælles plan, men nogle faste grupper eksisterer ikke. Hver for sig og Malkûth mod alle.

Malkûth har store planer om at udvide sin magt udenfor Kaos. Han har involveret sig i konspirationer for at komme til Skyggeplanet; noget som rollepersonerne vil blive klar over.

Kaos beboere

Den største del af Kaoskredsens indbyggere udgøres af belmôner, en menneskelignende art med halvgennemsigtig hud og hvide øjne.

De har færre magiske evner end dæmonerne, men en del belmôner har skaffet sig stor magt. Belmônerne er født af Vortex og er nært beslægtede med Kaos. Deres kroppe har en tendens til at tabe strukturen og flyde ud i amøbeagtige klumper. De er intetkøn og former sig ved en slags deling. Kaos' stærkt muterende kræfter gør at de stadig forandres meget hurtigt. Ingen former for familier eller slægtsmønstre forekommer. Belmônerne forlader deres unger straks efter fødslen og lader dem klare sig selv.

De er impulsive og let forvirrede, men kan også få lysende idéer. Mange geniale opfindelser er lavet af belmôner. Officielt fungerer de som en slags tjenere for dæmonfyrsterne, men de er så forvirrede og upålidelige at de knapt nok duer som tjenestefolk. Næsten en trediedel af Kaos' indbyggere er dæmoner. Det er blandt dem den lille gruppe Kaosfyrster, som styrer kredsen, findes. Fyrsterne har egne paladser som svæver rundet i Kaos' malstrømme. De tilhører ikke nogen speciel dæmonrace, men kommer fra alle hjørner af Inferno og fra andre verdener. De der har svært ved at tåle den hårde disciplin og fiksering ved styrke, som findes i andre kredse, søger til Kaos.

Dyrkelsen af Shaitan, som er den officielle religion i resten af Inferno, har ikke haft noget større gennemslag i Kaos. Andre dæmoner betragtes lidt nedladende, som vulgære og barbariske. De enkelte fordømte sjæle som dømmes til Kaos tager man overhovedet ingen notits af. Enkelte af dem har undgået sindssygen. Nogle er til og med avanceret og har skaffet sig indflydelse i kredsen.

EVENTYRET

Rollepersonerne nærmer sig løsningen på Herskerserien. I denne del afsløres det dæmoniske komplot som har ligget bag det hele.

For mange århundreder siden ragede to dæmonprinsener uklar. Konflikten førtes i deres kredse, over hele Inferno og i den verden som menneskene kalder Altor.

Dæmonprinsenerne valgte ikke at optræde direkte i Altor, men derimod via agenter og repræsentanter. Disse vidste så godt som aldrig hvem de tjente, eller overhovedet at de tjente nogen.

Tiden gik og kampen rasede videre. Nettet af agenter og repræsentanter blev stadig mere vidtstrakte. Falske spor, tågesnak og løgne byggede et intrigefyldt spindelvæv. Krige rasede, pesten hærgede, oprør sloges ned. Alt som dele af spillet mellem de to dæmonprinsener. Altor blev deres spillebræt og folket deres brikker.

Vi befinder os i nutiden. Prinsernes spil har bredt sig til Pandarealia. Alt hvad der er sket har været dele af deres komplot. De kontrollerede hver deres handelshus på Pandarea. Rollepersonerne arbejdede i virkeligheden for Tårg, fyrste af Skyggeplanet, mens broderskabet og piraterne var Malkúths uvidende redskaber.

I Tempelherren ledte Malkúth i al hemmelighed Dødskulten, via sin tjener Luciano. Luciano er en dæmon, der blot lod som om han adlød dragen Arraquwáin. Præsteskabet optrådte blot for egen regning, de var et af Malkúths sidespor, og rollepersonerne var Tårgs uvidende agenter.

Hændelserne har nu taget styringen. Rollepersonerne har vist sig at være magtfulde brikker. Og kampen fortsætter...

I Dæmonprinsens stiger vores helte ned til Helvede, eller Inferno som dæmonerne foretrækker at kalde det. De havner ved Afgrundens rand og ser en vældig by vokse ud af en stor klippe i horisonten. Der er intet spor af tempelherren.

Efter at have begivet sig til byen, som er Antraxhus' befæstning Aiunus, finder rollepersonerne ud af at Luciano er velkendt i

Afgrunden. Han har sit eget tårn et stykke fra Aiunus. Efter diverse undersøgelser finder rollepersonerne ud af at Luciano ikke befinder sig i Afgrunden længere og at hans synes at arbejde for dæmonfyrsten Malkúth, herre over Kaos. De bliver rådet til at kontakte Malkúths arvefjende Tårg og kan mod en vis erstatning få hjælp til at komme til Skyggekrederen.

Rollepersonerne dukker op i Skyggekrederen, i en sky af støv. De bliver vidner til et overfald og redder en ung dæmon fra belmôniske tropper. Flere soldater ankommer og de tvinges til at flygte i panik. Efter en lang flugt når de i sikkerhed. Den unge dæmon viser sig at være fyrst Tårgs favoritbarn og arvtager.

Selv dæmoner kan være taknemmelige, så rollepersonerne bliver vel modtaget ved hoffet. Tårg fortæller rollepersonerne en fuldstændig vildledende historie og rekrutterer deres hjælp mere direkte end tidligere. Et stykke tid senere marcherer en stor hær imod Malkúths Kaoskreds med rollepersonerne som "rådgivere". Deres job er at infiltrere og tage Malkúth ud, mens hærene mødes.

Godt inde i Kaos' kreds forsøger rollepersonerne at komme gennem en konstant foranderlig verden. Til sidst når de Malkúths befæstning ved Vortex.

En frygtelig kamp begynder. Malkúth falder og jorden revner og himlen formørkes. Alt bliver stille og Tårg ankommer i en stormsky. Han overtager Kaos' kreds og indsætter sin søn som marionethersker. Siden afslører han at alt har været et spil mellem ham og Malkúth. Rollepersonerne vender tilbage til Altor, ældre og forhåbentlig en del klogere.

FØRSTE EPISODE: NED I UNDERGRUNDEN

I slutningen af Tempelherren befinder rollepersonerne sig i Arraquwáins hule. Luciano Peridio er forsvundet i en sort malstrøm som har åbnet sig i klippevæggen. Nu ser de den sorte portal skrumpe langsomt sammen på væggen. De må med det samme hoppe ind

efter Luciano, hvis de ikke vil miste ham for evigt. Genstridige rollepersoner kan trækkes ind i portalen af de stormvinde som strømmen skaber. Hvis en stakkels rolleperson bliver suget ind, bør de andre springe efter for at redde deres kammerat.

Hvis rollepersonerne afen eller anden grund skulle befinde sig et andet sted, får de frygtelige drømme i nogle nætter. Efter tre nætter åbnes en portal i deres soveværelser. Det er Den glemte Gud, der styrer sværdet som rollepersonerne fandt hos DiMercio i Handelsfyrsten, som åbner portalen. Guden er vågnet svagt fra sin dvale efter rollepersonerne fandt sværdet. Nu ser han en mulighed for at gøre dem til sine udsendte og sende dem til Inferno for at bekæmpe ondskaben på dets hjemplan.

Det lyder måske lidt søgt, men det er meningen at rollepersonerne på en eller anden måde skal havne i Inferno. Hvis de ikke har spillet Handelsfyrsten og Tempelherren, høres de af Iaos præsteskab, som har bekæmpet Lucianos sekt og fundet portalen i Arraquwáins hule, men ikke mener de har folk til at sende ind i malstrømmen. Præsterne betaler dem, eller tvinger dem i værste fald ved hjælp af besværgelser til at jage Luciano og de havner i malstrømmen.

Afgrundens rand

Portalen trækker dem ind i en hvirvelvind af mørke, hvor de synes at falde i al uendelighed. En buldrende storm omgiver dem og i strømmene skimtes de grå skikkelser der slynges skrigende rundt. Efter de har svævet i en evighed falder de lige ned på jorden. En sort sky glider et øjeblik hen over dem og opløses så. De er havnet ved Afgrunden.

Jorden under dem er tilfrossen. De stendynger og klipper som stikker frem af jorden er dækkede af sne og is. Bag dem hæver Jernbjergene sig uden nogen synlig ende. Foran dem kan de skimte den brede kløft. Afstanden mellem bjergene og kløften varierer mellem 5 til 20 km visse steder. Terrænet er fyldt med klipper og høje. Store flammer skyder op fra kløften. Hist og her er der gået ild i isen der dækker stenene og den brænder med blå flammer. Luften veksler mellem hed og iskold. Kanten styrer svagt ned mod en mægtig befæstning hugget ud af det sorte bjerg. Facaden lyses op af ilden som flammer i kløften. Det er Aiunus.

Det er en frygtelig oplevelse pludselig at havne i Inferno. Mindet dybt nede i rollepersonernes kroppe føler igen de dødes rige og de fyldes af skræk. De skal slå under halvdelen af deres PSY med 1T20 for ikke at bryde sammen, begynde at græde og ryste ukontrol-



leret. Den der har Sandhedens sværd påvirkes ikke.

De kan ikke se nogen spor af Luciano. Sigtbarheden er dårlig. Det eneste lys kommer fra den flammende ild i kløften og rundt om blandt de tilisede klipper. Der ligger klaser af tyk tåge overalt. Før de når at få samlet tankerne igen, kan de føle jorden ryste under dem og høre en dump rumlen. En sky af damp stiger op bag bakkerne på den modsatte side af befæstningen. En enorm hær dukker frem bag klipperne. Den dækker hele kanten fra bjerget til afgrunden. Da den kommer nærmere kan man se de tusindvis af baahl klædt i grove rustninger, bevæbnede med tunge daggertter, sværd og økser. Nogle er bevæbnede med lanser og rider på store øgleagtige dyr, også overhængt med tungt panser. Sønderflåede faner vajer over hæren, som ikke synes at have nogen nævneværdig marchorden. Den vælter frem over bakkerne mod rollepersonerne.

Hvis rollepersonerne bliver stående uden at røre sig, marcherer baahlkrigerne forbi uden at tage nogen notits af dem. Måske spytter de lidt syre efter dem, hugger spøgefuldt ud efter dem eller forsøger at sparke dem, men i det store hele ignoreres de. Hvis de angriber eller optræder arrogant overfor krigerne, bliver de slået ned og mishandlet til de ikke længere rører sig.

Det tager et godt stykke tid før hele hæren er kommet forbi. Den er åbenbart på vej mod befæstningen. Efter de øgleagtige dyr trækkes flere fanger, mindre rødlige dæmoner fra Vilddyrets kreds og menneskelige krigere, i lænker. Hundredvis af hoveder sidder spiddet på baahlkrigernes spyd.

Rollepersonerne kan følge efter hæren mod Aiunus. Det er den eneste bebyggelse de kan få øje på. De kan ikke afgøre hvor langt væk det ligger i det kuperede terræn. Da de kommer tættere på Afgrundens kant bliver det rigtig hedt. Luften er fyldt med damp. Metalrustninger gør 1T4 point i skade hver kamprunde. Det er hedt, der lugter af svovl og hårene rejser sig i nakken på rollepersonerne. Hæren af baahlkrigere stinker frygteligt. Baahlkrigerne og dæmonerne behandler rollepersonerne med foragt og nedladdenhed, hvis

de lægger mærke til dem. De der står ud udslettes uden barmhjertighed. Rollepersonerne gør klogt i at gemme deres ting af værdi, ellers bliver de taget fra dem (en flink spilleleder kan lade nogle mindre rå baahl springe på dem først, så de lærer at være mere forsigtige).

Hvis rollepersonerne er høflige og krybende underdanige (dette er en verden af spyttslikkere) kan det være at en mindre betydningsfuld baahl vil besvare nogle spørgsmål. Alle baahl ved i princippet alt hvad der står beskrevet om Inferno og Afgrunden. De ved absolut intet om Luciano eller striden mellem Malkûth og Tårg.

Marchen mod Aiunus tager tre dage. Befæstningen bliver større og større jo tættere de kommer. Den er i sandhed gigantisk. Størstedelen er hugget ud af bjerget, men byggede tårne og paladser hæver sig også fra Afgrundens kant.

ANDEN EPISODE: AIUNUS

Efter en lang vandring når de Aiunus, Antraxhus personlige befæstning og khraal for Afgrundens største baahlklan. Befæstningen omgives af høje mure af solide sten sammensmeltet af knoglerester og kranier. Svage støn af smerte kan høres hvis man lægger øret til muren. Den har en magisk beskyttelse som henter sin kraft fra lidelserne af de titusinde af arbejdere der er muret sammen med stenene.

En tyve meter høj jernport står åben så hæren kan komme ind og rollepersonerne kan snige sig ind uden nogen stopper dem eller lægger mærke til dem. Usædvanligt store baahl med hellebarder og spyd bevogter porten.

Porten fører direkte ind til det labyrintiske virvar som udgør Aiunus. Brede gader afløses af smalle gyder og snoede trapper. Befæstningen er bygget i mange hundrede etager, så alle gader er over bygget med gotiske hvælvinger ti til tyve meter oppe. De brede gader er brolagte, i gyderne dækkes jorden af halvfrossent dynd. Her hopper små dæmoner og baahl, som ikke har kunne klare konkurrencen, omkring og forsøger at overleve. Tiggere, lommetyve, voldsmand og lejemordere trives

i gyderne. Enkelte mennesker, nøgne eller i laser og pjalter, slæber sig frem under tunge byrder eller følger deres ejer.

Dybe skakter åbner sig i gaden. Rollepersonerne kan skimte stakke af døde kroppe, dækkede af rotter og fluer, som ligger nedslagne på bunden. Hist og her ligger en død, plyndret krop tilbage på gaden. De ser en baahl sparke til sådan en krop, så den falder ned i en skakt og forsvinder.

Ind imellem åbner vejnettet sig i overdækkede torve som mest ligner mørke sale. Overalt står der statuer af jern og sten forestillende et tentakelfyldt, groft udhugget væsen med lange hugtænder, vældige klør og unormalt lange arme og ben, fyrst Antraxhus. Mørke porte fører ind i paladser og private huse. Rollepersonerne kan ingen steder få øje på noget der kunne minde om værtshuse eller nogen handel i menneskelig forstand. Værer bytter ejere i gadehjørner og mørke gyder, men der findes ingen åben handel.

Visse steder er så fyldt med ondskab at det skærer i hjertet at gå igennem dem. Rollepersonerne får hjertebanken og koldsved når de kommer i nærheden af dem.

Indbyggerne taler et uforståeligt sprog, baahlkat, selvom de fleste forstår et erebisk sprog. De gør fuldstændig uforståelige ting, forandres fysisk foran rollepersonernes øjne, ryger i voldsomme slagsmål og skriger højlydt uden nogen synlig grund.

TREDIE EPISODE:

EN UVENTET INDBYDELSE

Rollepersonerne driver omkring i de mørke sale og langs gader oplyst af flammende bål. Efter flere timer får de øje på et stort følge på en af gaderne. Det er mellem 20 og 30 velklædte baahl og dæmoner efterfulgt af ligeså mange livvagter. Dæmonerne og baahl er klædt i lange sorte og farverige klæder af silkestoffer. De er overhængt med groteske smykker af sølv og ædelsten. Følget kommer gående imod rollepersonerne.

Først virker det som om de går forbi, men pludselig får en af de største og mest velklædte dæmoner øje på en af rollepersonerne og går tegn til at standse. Dæmonen er en små

tre meter høj mand eller muligvis kvinde med røde øjne, store hugtænder og skinnende tatooveringer på sin sorte hud. Den griber fat i rollepersonen, griner bredt, siger noget uforståeligt og rusker rollepersonen i håret. De andre dæmoner griner af en eller anden obskøn vittighed rollepersonerne ikke forstår.

"Kom, I skal med os. Herlig fest. Færligt for små mennesker at gå udenfor alene," siger en af dem på hakkende vestjori.

De ler højt og begynder at trække rollepersonerne med sig. Den store dæmon, der lader til at være lederen af selskabet, slipper ikke grebet om rollepersonen den har fanget, men trækker ham lidt voldsomt med sig. Sørg for at rollepersonerne forstår, at det ikke er smart at gøre direkte modstand, og at de ikke lader til at være i umiddelbar fare så længe de følger med.

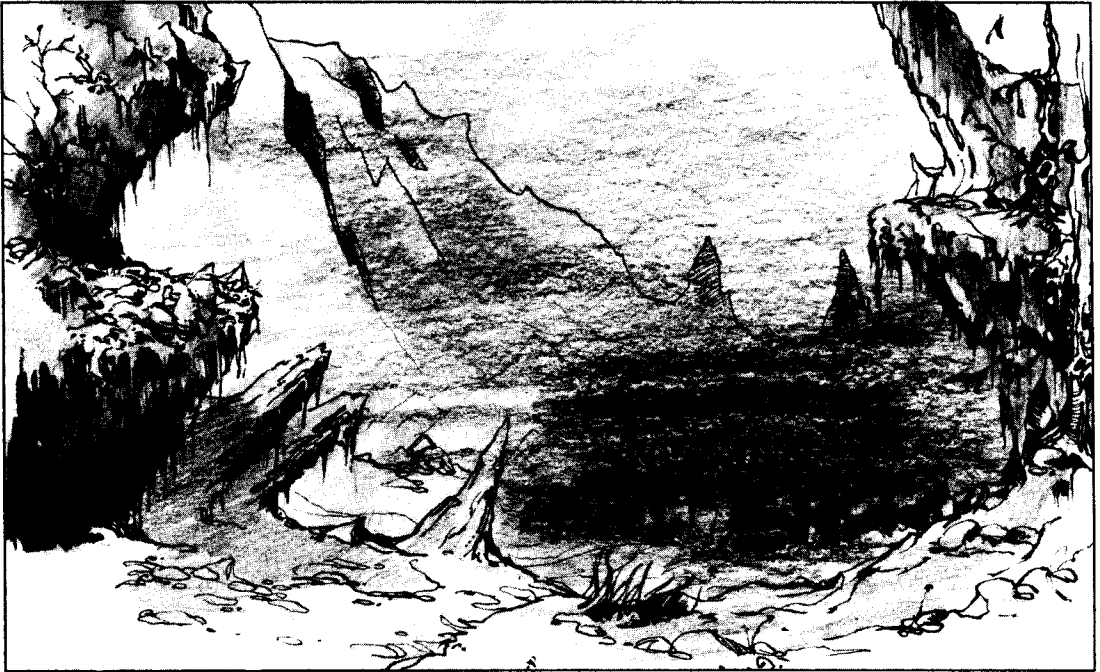
"Til Orchos. God fest. Sjovt for mennesker. I får se," siger dæmonen, hvis de spørger hvor de er på vej hen.

De drejer ned ad en smal trappe fra gaden, ind gennem en mørk port, opad yderligere en trappe og ind gennem en stor port bevogtet af to vagter der gør honnør, da gruppen passerer.

De kommer ind i en enorm sal med høje gotiske hvælvinger. Flammende fyrfade og store krystallysekroner lyser op. Tunge draperede gobeliner hænger på væggene og foran dørbåningerne. Møbleringen består af divaner, enkle bænke og små borde.

Trapper fører op til svalegange og andre sale. Der er fyldt med folk, mest baahl, men også en hel del dæmoner. Mindre baahl løber rundt med fade med mad (levende mus, kandiserede oddersnuder, ædelsten, ristede sten og andet dæmoner kan spise) og drikke i alle regnbuens farver. Midt i salen danses en ejendommelig dans, der svagt minder om menuet til pibende disharmonisk musik.

Dæmonerne griber nogle glas og byder rollepersonerne på drikke, som får dem til at svaje og se stjerner, til alles store fornøjelse. Efter et stykke tid bliver de trætte af rollepersonerne, slipper dem og forsvinder i mængden. Rollepersonerne kan nu drive omkring på egen hånd. Festen afholdes i ti store og



hundredvis af mindre sale. Sprutten flyder og mindst halvdelen af festdeltagerne er gået i gulvet. Rollepersonerne bliver ind imellem antastet af grinende dæmoner, der forsøger at trække dem med sig ind i mørke hjørner. Hist og her er der blodige kampe i gang. Døde kroppe flyder rundt i de små bassiner, som står i midten af flere rum. Ingen tager sig af dem.

Efter et stykke tid får de øje på nogen, der ligner andre mennesker og ikke er slaver. Det er en sortklædt, midaldrende mand omgivet af fire livvagter. Det rykker i manden da han ser rollepersonerne. Han ser meget overrasket ud og hvisker noget til en af livvagterne. Denne kommer hen til rollepersonerne og bukker let.

"Min herre, lord Videric, ønsker at træffe herskabet med det sam til et afsidesliggende rum, hvor lord Videric og hans øvrige livvagter venter.

"Mit navn er lord Videric, hyggeligt at træffes. Hvem har jeg æren af at tale med?" siger den sortklædte mand.

Han forhører sig angående rollepersonernes ærinde i Aiunus og hvordan de er havnet her. Hvis de spørger hvad han selv laver her,

svarer han blot forretninger. Hvis rollepersonerne fortæller noget om Luciano rykker det i Videric og hans ansigt forvrides af raseri. Han nægter at svare på hvorfor, men indrømmer at Luciano og en han kalder Malkûth er hans ældgamle fjender. Når Videric finder ud af at rollepersonerne er totalt fremmede i Inferno, befaler han nogle tjenere at fremskaffe stole og beder dem slå sig ned og dele en karaffel vin med ham. Han fortæller dem om Inferno og Afgrunden og forklarer at Luciano har sit eget tårn i befæstningen.

"Desværre er jeg selv optaget af forhandlinger, men hvis I ville påtage jer at udslette Luciano, ville jeg være meget taknemmelig. Jeg har en del kontakter i denne kreds og i andre. Som tak for en sådan tjeneste kan jeg f.eks. bistå jer med informationer om hvordan man kommer herfra. Ikke en uvæsentlig detalje," siger Videric og griner skævt.

Lord Videric låner to af sine livvagter til rollepersonerne. De kan hjælpe dem med at finde rundt i Aiunus. Livvagterne ved også hvor Lucianos tårn ligger, lige på kanten af Afgrunden. De præsenterer sig som Leon og Beran og er tavse, groftskårne og temmelig barske.

FJERDE EPISODE: LUCIANOS TÅRN

Leon og Beran fører rollepersonerne fra festen til Lucianos tårn, en spadseretur på en lille time gennem snoede stræder og trapper. Tårnet hviler præcis på kanten af Afgrunden, øjensynligt bygget af knogler og stål. En sindsygt latter kan høres indefra tårnet. Rollepersonerne kan bluffe sig ind hvis de er smarte. Optræder de tilstrækkeligt aggressivt og nedladende lader Lucianos slaver dem komme ind. De kan gennemsnøge tårnet, få (modbydelig) mad og drikke og sove i relativ sikkerhed i Lucianos gæsteværelse.

Hvis de ikke bluffer må de slås. Luciano har 20 vagter i tårnet. Fem af dem patruljerer udenfor tårnet, fem går rundt inde i tårnet og ti befinder sig i vagtrummet. De slås til døden og hverken overgiver sig eller beder om nåde. Besejrer rollepersonerne dem, vil slaverne behandle dem som deres nye herrer og tårnet er nu deres ejendom. Vagterne beskrives bagest i eventyret.

Luciano var her for nogle dage siden, får de at vide af en bævrende slave. Han blev et par

timer inden han fortsatte, eskorteret af sine ti livvagter. Slaven ved ikke hvor Luciano begav sig hen, men han ved at hans herre er en dæmon.

Beskrivelse af tårnet

Stueetagen

1. **Indgang.** En sort metaltrappe fører op. Fra metallet siver dråber af blod ud og løber ned ad trappen. To statuer af bevingede dæmoner står på hver sin side af trappen. En stor dobbeltdør af kobber fører ind i tårnet. Udenfor står fem vagter, som også skiftes til at patruljere omkring tårnet.
2. **Hallen.** Væggene er dækkede af malerier, der bevæger sig og forandres. Når rollepersonerne kigger nærmere efter, virker det som om de bliver opdaget af figurerne på malerierne, der strækker sig ud imod dem fra væggen.
3. **Trappehus.** En lang, kold stengang. Døre til højre og venstre. Vindeltrappen som fører opad er længst nede af korridoren.
4. **Vagtrum.** Enkle, mørke møbler og dystre gobeliner på væggene. 10 af vagterne befinder sig her og hviler.
5. **Tjenernes rum.** Her lever Lucianos øvrige tjenere deres hårde liv. Halm på gulvet, tæpper og tomme kasser med tranlamper på.
6. **Trappehus.** En trappe fører ned til kælderen.

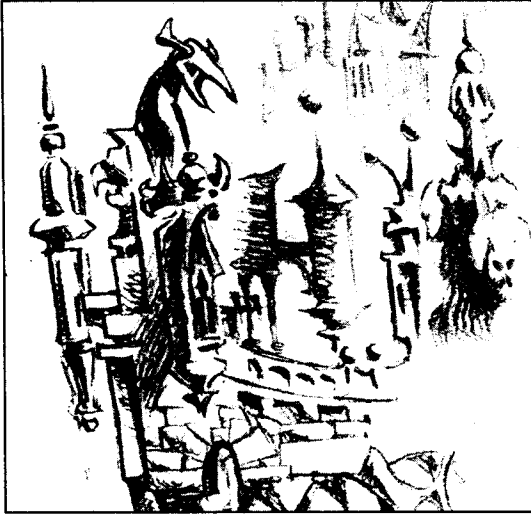
Kælderetagen

7. **Vandkilde.** Luciano har ind imellem menneskelige gæster og behøver vand. Et enkelt spil med en spand hænger over kilden.
- 8-10. **Forrådskamre.** Her er diverse tørrede, saltede og røgede levnedsmidler. En del er af tvivlsom baggrund, f.eks. de saltede dværgehoveder som ligger i en tønde.

Første etage

11. **Korridor.** En mørk korridor fører ned mod en bred dobbeltdør af kobber. Gobeliner med abstrakte motiver hænger ned fra væggene. Mønstrene på gobelinerne ændrer sig når man kigger på dem. Trappen går op og ned.
12. **Selskabsrum.** Et ottokantet rum møbleret i overdådig luksus. Dybe lænestole, hylder af ædelt træ, karaffer og glas af krystal og onyks, lysekroner i sølv og krystal.





13-14. Gæsteværelser. Fem gæsteværelser til Lucianos rigtig fine gæster. Tykke pelse fra ejendommelige væsner ligger på gulvene. I sengene er der dundyner. Gulve og vægge er dækkede af fint træ, sølv og guldbeslag.

Anden etage

- 15. Trappehus.** En kobberdør fører mod nord. Trappen går op og ned.
- 16. Festsal.** Lucianos festsal overgår det meste rollepersonerne har set. Gulvet er dækket med bladguld. Væggene er spejlvægge af højglanspoleret sølv. De ti søjler som bærer taget er skåret ud af hele safirstykker. Længst mod nord står Lucianos højsæde, en ti meter høj blok af solidt sølv med en trone af rent guld på toppen.

Tredie etage

- 17. Trappehus.** Som 15. Trappe op og ned.
- 18. Hushovmesterens kammer.** Lucianos butler, dæmonen MmmnRizkt venter her sin herres ordrer. Rummet er enkelt, men smagfuldt indrettet med møbler af fornemt træ.
- 19. Våbenkammer.** Her opbevarer Luciano sine utallige krigsbytter i form af rustninger og våben. Alt er ekstremt ornamentet og øjensynligt ikke beregnet til mennesker. Et låst metalskab står mod væggen i nordøst. I dette opbevarer Luciano sine personlige dæmonvåben og sin dæmonrustning (se Magiske Ejendel bagest i eventyret). Luciano havde ikke tid til at hente rustningen, da han teleporterede sig til Malkûth for at aflægge rapport.

- 20. Bibliotek.** Tykke tæpper, bløde læderstole og mængder af bøger og skrifteruller, ingen af dem skrevet på et sprog rollepersonerne forstår.
- 21. Lucianos studerekammer.** Et stort skrivebord af basalt dominerer rummet. Diverse ubegribelige dokumenter ligger spredt ud på det.
- 22. Soveværelse.** En enkel men underligt dimensioneret seng står mod den fjerne væg. Nogle tykke pelse foran en kamin er det eneste luksus.

Fjerde etage

- 23. Trappehus.** Som 15 og 17. Trappen ender her.
- 24. Torturkammer.** Et cirkelformet rum fyldt med djævelske maskiner. Her tilbringer Luciano en stor del af sin fritid. Langs væggene er der 12 åbninger der fører ind til små celler.
- 25. Fangeceller.** I cellerne er der mellem 40 og 50 slaver, både ynkelige dæmoner, baahl og fordømte sjæle. Alle er lænked til væggen. De har frit udsyn til torturkammeret, en del af Lucianos tortur. Hvis rollepersonerne befrier dem, bliver de forvirrede og undrer sig over hvad fidusen er og hvad de forventes at gøre. De er meget underdanige og kaster sig for rollepersonernes fødder.

Rollepersonerne står nu overfor et problem. Hvad skal de gøre? Mens de funderer over det, kommer en slave ind og meddeler at de har besøg af en "menneskeherre". Det er lord Videric, som iler ind efterfulgt af sine to vagter.

"Godt gjort," siger han og ser sig omkring. "Det her vil Luciano ikke bryde sig om. Men han er her ikke? Jeg tror jeg kender nogen som kan hjælpe jer. En anden fjende til Luciano. En meget magtfuld herre. Slå jer ned, så skal jeg forklare."

Videric fortæller at dæmonprinsen Târg, hersker over Skyggekrederen, er Lucianos fjende. Han foreslår at de skal bede Târg om hjælp til at finde Luciano.

"Skyggekrederen er et stykke herfra, men jeg kan hjælpe jer med at komme derhen. Det koster selvfølgelig en del. Men hvis I er villige til at overlade denne lille ejendom til mig,

skulle det vel nok kunne lade sig ordne," siger han.

Hvis rollepersonerne accepterer lord Viderics tilbud, beder han dem stille sig midt på gulvet i salen. Han henter et af de små fyrfade som står på et bord, slukker ilden og strør asken i en cirkel omkring rollepersonerne. Dernæst fugter han fingeren med spyt, dyp- per den i sodet og laver et tegn i panden på hver af rollepersonerne. Lyset i salen dæm- pes og de hører en fjern rumlen, som fra en storm der nærmer sig. Lord Videric hæver armene og udtaler en mægtig besværgelse på et ubegribeligt sprog, noget i stil med: "Om mane tarfas ufar sin, afar dasin, tar fas, in."

Alt bliver mørkt...

FEMTE EPISODE: SKYGGERNES FANGER

Mørket omkring dem lyses langsomt op i en svag grå tåge. Af tågen fødes en grå verden. Under deres fødder gemmer sig knuste knog- lerester under gråt støv. Omkring dem er luften grå og fyldt med støv. Over dem driver grå skyer mod en mørkegrå himmel. Der skinner ingen sol. Der er ingen farver nogen steder. Deres tøj, hud og hår er lige så gråt som verden omkring dem. De er kommet til Skyggekrederen. En lav vulkan i horisonten går i et voldsomt udbrud, men selv ilden og lavaen synes sært grå og livløs. Et jordskælv åbner en afgrundsdyb kløft fyldt af flammer under dem, og de når lige nøjagtigt at springe væk og løbe fra gnisterne som slynges højt omkring dem. Luften fyldes af klagende ån- der som hvirvler rundt om rollepersonerne i en sindssyg dans, før de forsvinder og blegner ind i tågen. Langt væk kan de skimte en lang række væsner, små som myrer, der langsomt bevæger sig langs horisonten.

Det er hedt og støvet søger ind i mund, næse, øjne og ører. Snart finder sværme af fede, sorte fluer frem til rollepersonerne og omgiver dem. Summen drukner lyden af vin- den og de må konstant slå omkring sig for at få fluerne væk.

De hører klagende råb fra en pøl af boblen- de lava. Når de kommer nærmere ser de sortsvitsede kroppe som kravler op af lavaen og ud i støvet. Når de kommer ud af lavaen genskabes hud og hår på deres sønderrevne

kroppe, men de kryber i en cirkel og havner til slut i lavaen igen, blot for igen at forsøge at komme op...

Rollepersonerne føler sig frygteligt opgivne og nedslåede. Hvad tjener det hele til? Alle drømme bliver alligevel bare til støv til sidst. Kun døden varer for evigt.

Lad spillerne slå PSY-slag for deres rolle- personer. De der ikke klarer det giver op, bliver melankolske og deprimerede. De andre må på det nærmeste slæbe deres venner med sig gennem støvet.

Rollepersonerne vandrer i hvad der føles som flere dage gennem det grå støv. De er tørstige, udmattede og ved ikke hvor længe de har vaklet omkring. Til sidst får de øje på noget der bevæger sig ved foden af nogle lave bakker.

De ser en gruppe blege menneskelignende væsner som rider på noget der ligner enorme knælere. Det er belmôner som rider på krazzt (se under Væsner bagest i eventyret).

Rytterne hviler deres ejendommelige ride- dyr, snakker sammen på et ubegribeligt sprog og slapper af. Hvis rollepersonerne viser sig for dem, angriber de, slår dem gule og blå og fortsætter derefter. Holder rollepersonerne hovedet lavt rider belmônerne videre i et mageligt tempo.

Rollepersonerne kan følge efter rytterne. Uanset om de gør det eller ej, vil de støde på dem igen noget tid senere.

Et stykke tid efter — timer eller dage? Det er svært at afgøre — hører rollepersonerne våbenlarm og vilde brøl bag nogle lave klip- per. Hvis de løber derom får de noget ejen- dommeligt at se.

De hvide humanoider slås mod en mindre gruppe groteske væsner som mest ligner en blanding mellem en flue og en reptil. Det er gruzer (se Væsner bagest i eventyret). Gru- zerne forsvarer en lille dæmon omgivet af en sky af fluer mod de hvide humanoider. Gru- zerne forsvarer sig tappert, men de er for få. Hvis rollepersonerne ikke griber ind, vil belmônerne tage den lille dæmon, som er fyrst Tårgs barn, til fange.

Undlader rollepersonerne at gribe ind, kan spillelederen lade de sejrende belmôner få øje på dem og gå til angreb med skrig der får

blodet til at fryse til is. Sørg helst for at rollepersonerne vinder kampen og redder den lille dæmon, en pazuzu med grå, vortet hud og store flueøjne.

"Jeg er Tårgkritz af Mirásch. I har reddet mig fra en stor fare," siger den lille dæmon dybt alvorligt på perfekt vestjori og bukker let. "Jeg er født af fyrst Tårg af Mirásch, der vil belønne jer rigeligt. I kan ledsage mig til monolitternes by og møde pazuzus folk," fortsætter den lige så alvorligt.

Diskussionen afbrydes da en stor støvsky dukker op i horisonten. De hører en høj summende lyd der fylder luften. Ud af støvskyen materialiserer sig hundredvis belmøner ridende på krazzt, der springer frem gennem støvet og dernæst holder sig flyvende ved hjælp af hurtige vingeslag, der skaber den summende lyd. De er på vej lige imod rollepersonerne og Tårgkritz.

Rollepersonerne indser forhåbentlig at de er i for stort undertal. Hvis de ikke kan finde ud af at flygte for livet, påpeger Tårgkritz, på sin yderst overbevisende måde, at det er nødvendigt at flygte.

Belmønerne ønsker for enhver pris at fange Tårgkritz; de har strikte ordrer fra deres herre på det punkt. De deler sig op i mindre grupper og begynder at gennemsøge landskabet. Rollepersonerne forfølges af grupper af skiftende størrelse, der hele tiden deler sig og samles igen (belmønerne har et problem med det her at lede metodisk. Det ligger ikke til dem). De bevæger sig fremad, tilbage og rundt så rollepersonerne aldrig kan blive kloge på hvor de egentlig leder. Mellem 10 og 20 løbere bevæger sig til fods og leder efter spor.

Gør jagten så spændende som muligt. Rollepersonerne overraskes af en af løberne og bliver tvunget til at gøre ham tavs inden han kan nå at advare de andre. De må gemme sig da en gruppe kommer for tæt på og undgår lige nøjagtigt at blive opdaget. Tårgkritz redder dem flere gange ved hjælp af sine kundskaber om Skyggekredsen.

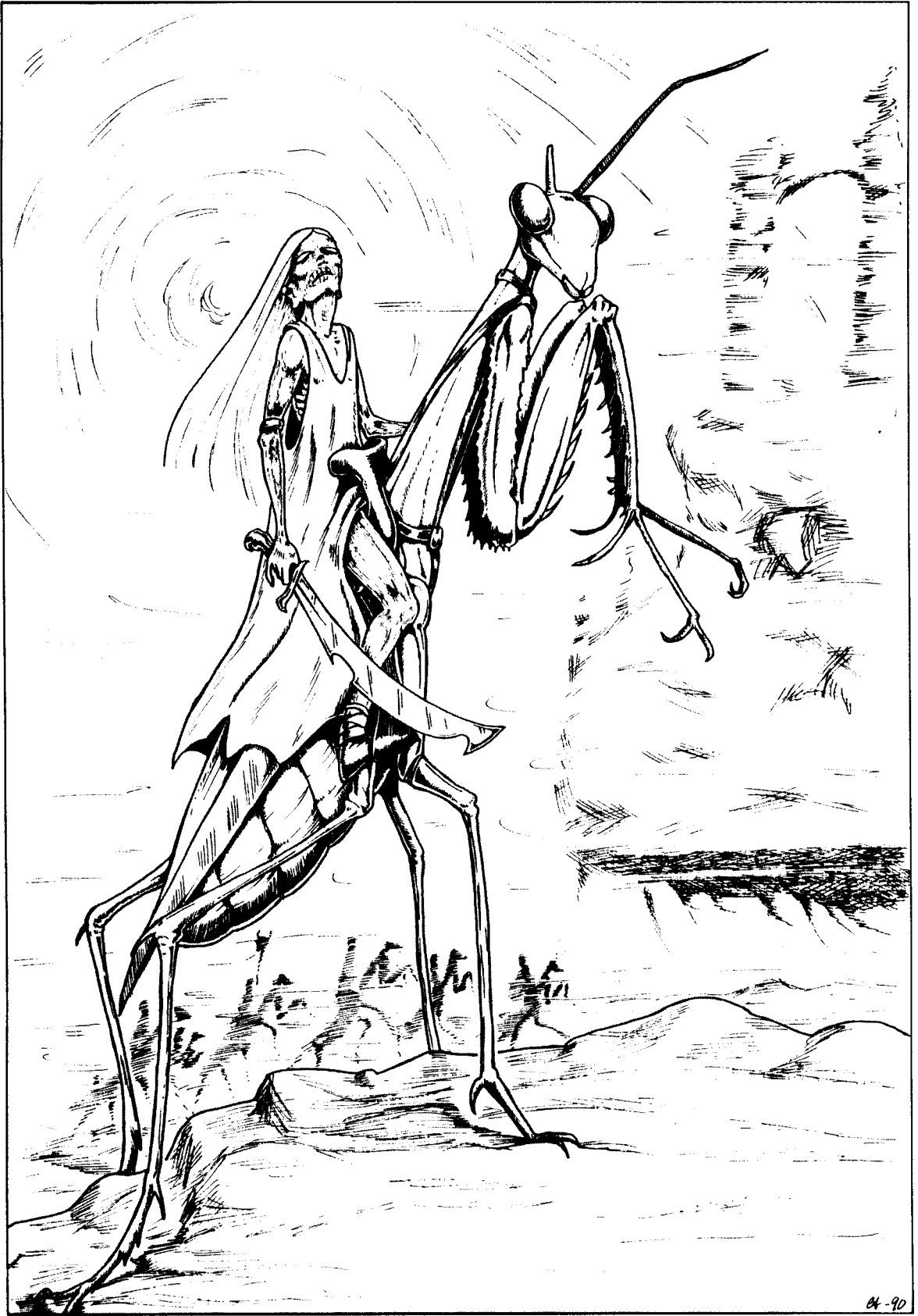
Når de havner på en åben slette og det synes umuligt at undgå belmønerne, får Tårg-



kritz øje på en gruppe fordømte, som slæber sig frem på rad og række gennem sandet med tunge byrder. De går ind i rækken og det lykkes at narre belmønerne til at ride forbi.

Hvis de ryger i direkte kamp med nogen af grupperne, vil de andre komme drønende i løbet af nogle minutter, og rollepersonerne vil blive overmandet. De bliver så taget til fange og føres i flere dage gennem ørkenen til en skjult port belmønerne har åbnet til Kaosplanet, gemt inde i en vulkan. Rollepersonerne må så flygte under vandringen. Gør det spændende, men sørg for at de kan slippe væk og begive sig imod Mirásch.

Efter en tilsyneladende uendelig vandring skimter de høje, kvadratiske strukturer omgivet af støv. De befinder sig på en enorm slette uden nogen former for bakker eller bjerge. Hvis belmønerne stadig er efter dem, får de øje på rollepersonerne her. Vore helte tvinges til at løbe for livet gennem støvet mod monolitbyen, men da de kommer tilstrækkeligt tæt på, vender belmønerne om og begynder at flygte. De vil ikke risikere at blive trukket alt for tæt på en fjendtlig dæmonfyrstes hof. Rollepersonerne kan vandre ind i Mirásch.



SJETTE EPISODE: MONOLITTERNES BY

Mirásch består af flere hundrede meter høje, sorte monolitter som står asymmetrisk spredt på sletten og fortsætter i tågen så langt rollepersonerne kan se. Der er ingen synlige åbninger i de sorte sten, der synes at være hugget ud af et stykke.

Ind mod byen snor sig en uendelig række af fordømte sjæle, udsultede halvnøgne mennesker, der bærer tunge byrder af sten ind imellem monolitterne. De kan se lignende rækker af fordømte som kommer ind fra andre sider. Lige så lange rækker med byrder af lignende sten vandrer tilbage ad andre veje. Den eneste lyd der høres er vinden som opnår stormstyrke når den suser om monolitternes toppe. Det blæser også så kraftigt ved jorden at rollepersonerne må vikle tøjstykker for ansigterne og gå foroverbøjede for ikke at blive blæst væk.

Tårgkrizt gør tegn til rollepersonerne om at følge efter ham. Han går lige ind blandt monolitterne og holder sig dækket bag murene for at undgå stormvindene. De går længe, rollepersonerne kan tælle at de har passeret over halvtreds monolitter før de kommer ud på en stor åben plads.

Her suser sandet over en brolagt plads, hvor sorte, røde og gule sten er lagt ud i et slingrende mønster. Der er her rækkerne af stenbærere er på vej hen. De lægger deres byrder, tilføjer nye sten og fjerner de gamle, så mønstret konstant forandres. Hist og her på torvet står gamle stenstøtter, nedslidte af vinden. Midt på den åbne plads hæver en enorm sort stenblok sig.

"Vent," siger Tårgkrizt før de bevæger sig ud på den åbne plads. Han tager en af rollepersonerne i hånden og folder en lang, skarp klo ud af sin højre pegefingre. Dernæst holder han hånden i et fast greb og snitter ti-tyve snorlige linier dybt i kødet på håndens overside. Han stikker hul på sin seje hud på hånden med kloen og lader nogle dråber af sit mørkegrønne blod dryppe ned på rollepersonens hånd. Det svider frygteligt.

"Også jer andre," siger han og udfører behandlingen på de andre. En magiker indser at det må være en form for kode mod en magisk beskyttelse.

Tårgkrizt går frem mod blokken. Stenen er ikke så glat som den ser ud på afstand. Går de helt tæt på, kan de se at den er dækket med kileskriftagtige tegn som snor sig i indviklede mønstre og fylder hele overfladen. En erfaren magiker indser at det er en enormt magtfuld beskyttelsesbesværgelse, som den foranderlige brolægning på torvet og de mange fordømte sjæle også er en del af.

"Tag min hånd," siger Tårgkrizt og skræver lige gennem væggen. Rollepersonerne kan uden problemer følge ham; det er som om stenen ikke er der.

De kommer ind i en dunkel sal. Høje hvælvinger hæver sig over dem. Der lugter svagt af forrådnelse og brændende tællelys. Luften summer af fluer. Der er tykt med støv og knogler på gulvet. Væggene omkring dem er dækket af mørke draperier der hænger ned til jorden. I loftet hænger tunge lysekroner af jern, som spreder et gulligt skær. To gruzer står indenfor en lille alkove i væggen hvor der ligger et halvmenneskeligt kranium. De tænder nogle tynde røgelsespinde og fastgør dem foran kraniet. Gruzerne kaster sig til jorden med panden i støvet da de ser Tårgkrizt, der ikke synes at lægge mærke til dem.

Han fører rollepersonerne gennem snoede gange, som synes delvist bygget og delvist hugget ud af den jomfruelige klippe. Gangene fører op og ned ad ramper og trapper og åbner sig i små eller store sale. Klippen er ind imellem smykket med udhuggede kranier og dæmoniske væsner.

Overalt er der små alkover hvor der ligger kranier og knoglerester, udsmykkede med røgelsespinde, lys og små olielamper. I en del rum er der små pyramider byggede af knogler og kranier. Knogleresterne synes at være genstand for en livlig kult fra gruzernes side.

Efter en kort vandring kommer de ud i de mere beboede dele. De passerer mange gruzere, der alle kaster sig i støvet for Tårgkrizt, og en del pazuzu som bukker høfligt. Alle er klædt i tunge, mørke dragter som i bløde folder går ned til fødderne. De bærer ingen smykker og intet metal. Her er ikke den samme "machostil", som findes i Afgrunden; indbyggerne ligner snarere bistre kirkelige undersåtter. De taler lavt, med mumlende

stemmer. Ingen steder ser rollepersonerne nogen som smiler eller griner.

Tårgkrizt fører dem nedad en bred trappe og forbi seks pazuzu i lange, sorte dragter bevæbnede med lange tohåndssværd. En vældig sal åbner sig foran dem. Loftet forsvinder i mørket. Snoede søjler hæver sig og omkring dem ligger sirlige stakke af kranier, dækkede af tynde tændte lys der kaster urolige skygger. Gulvet er belagt med sorte, hvide og grå sten i et abstrakt mønster. Ud af mørket sænker de store jernlysekroner sig, og spreder en skarp lugt og et gulligt lys.

Her står mange pazuzu i små klynger og taler hviskende. Fluernes summen er den mest ihærdige lyd. Tårgkrizt fører dem gennem rummet. På en trone af sort sten smykket med dæmoniske ansigter der bevæger sig og synes levende, omgivet af tolv vagter med tohåndssværd, sidder fyrst Tårg. Han minder svagt om sit barn, men har betydeligt mindre menneskelighed over sig. Hovedet dækkes af skinnende facetøjne og store rovdyrstænder, der drypper med sort slim. En tyk mørkerød tunge hænger halvvejs ude af munden. Den lange dragt i sort og purpur skjuler en vældig krop og hænder på størrelse med rollepersonernes hoveder hviler på trons armlæn. Han omgives af en sky af fluer, der skinner i mange farver og overhovedet ikke synes at bekymre ham. En lang, knudret hale stikker ud bag tronen og ned på gulvet under dragtens folder. Trods sit dyriske ydre udstråler han intelligens og en magiker kan mærke en kraft strømme ud fra ham.

Rollepersonerne bliver skræmte, uden egentlig at vide hvorfor. De får hjertebanken, begynder at svede og gribes af en ubændig trang til at bede om nåde, for hvad ved de ikke rigtig.

Tårgkrizt udstøder en høj, klagende tone, som sang han en entonal kirkesang. Fyrsten svarer med en gryntende stemme og synes at stirre på rollepersonerne (det er svært at fange blikket hos nogen med facetøjne).

"Jeg er Tårg, fyrste over Skyggernes Kreds. I har revet mit barn ud af fjendens klør," siger han på et sprog som rollepersonerne ikke umiddelbart kan identificere, men som de forstår som deres modersmål.

"I får lov at leve. Fortæl hvilket ærinde I har i min kreds."

Han lytter tålmodigt på rollepersonernes, formodentligt forvirrede udlægning af hvorfor de er havnet i skyggekrederen. Hvis de udelader nogle detaljer, stiller han spørgsmål. Han ønsker at de skal fortælle alle detaljer fra San Éa og fremefter.

Tårg bliver glædeligt overrasket over, at nogle af hans egne spillebrikker har fundet vej til hans egen kreds. Han beslutter sig for at udnytte rollepersonerne til et angreb mod Malkûth. Det siger han selvfølgelig ikke noget om. Han sender rollepersonerne væk, mens han planlægger angrebet.

"Jeg kan hjælpe jer med jeres problem. Men det kræver visse forberedelser. I vil være vore gæster. Tårgkrizt vil vise jer rundt ved hoffet. Jeg kalder når alt er klart. Gå nu," siger han.

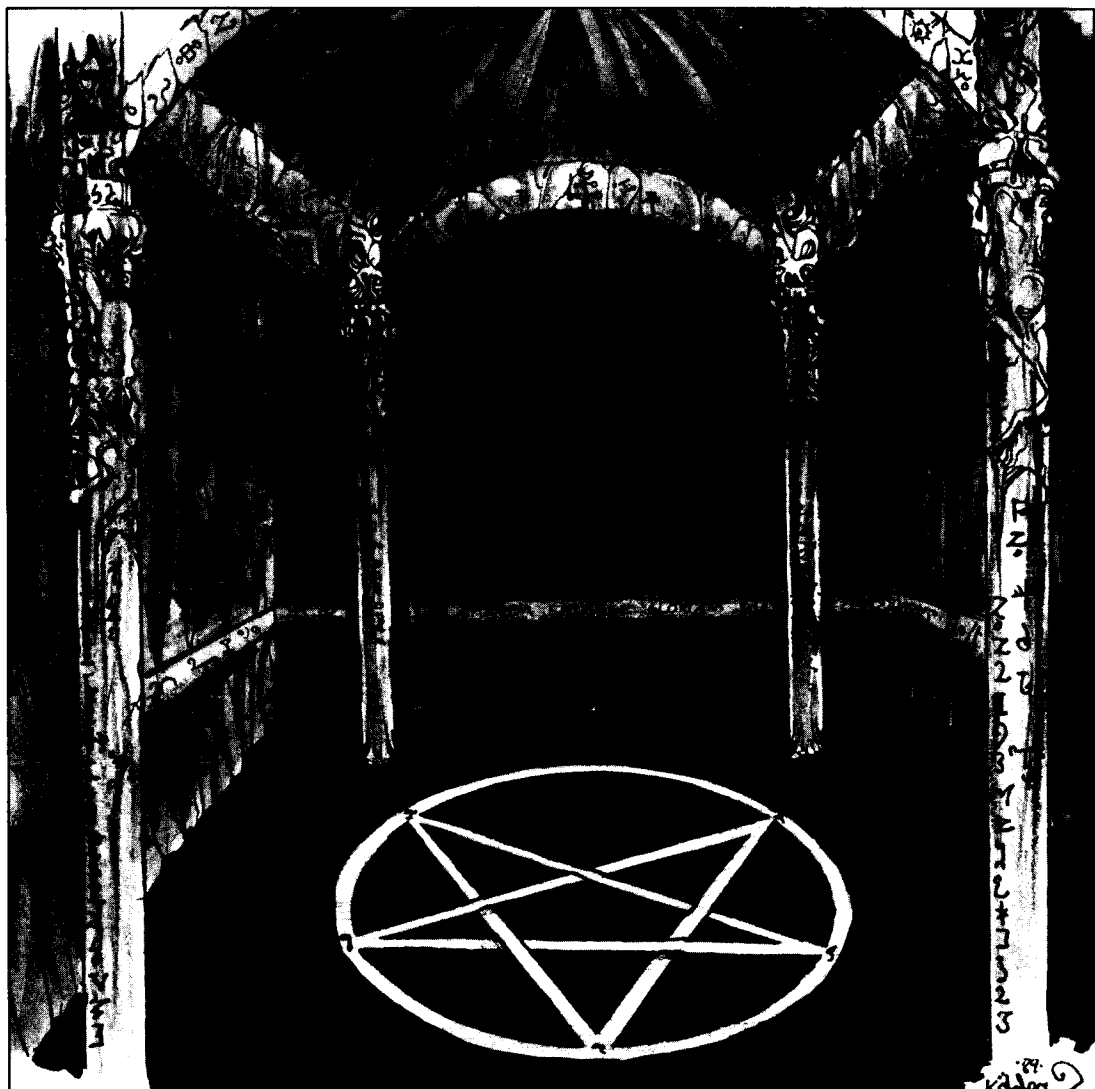
Tårgkrizt skynder sig væk fra sin forælder (Tårg er både hans far og mor) og tager rollepersonerne med sig. Han gør tegn til to gruzere lige udenfor tronsalen og grynter noget.

"De vil vise jer til rum der står til jeres afbenyttelse. Jeg selv vil trække mig tilbage for at hvile mig. Er det tilfredsstillende?" spørger han.

Medmindre rollepersonerne protesterer, bliver de ført væk af gruzerne, der tager dem med gennem snoede gange til otte rum på række. Det vrimler med gruziske tjenestefolk. Rollepersonerne får klar, rød vin der gør dem øre og ejendommeligt mad, som de gør klogest i ikke at spørge for meget om. Hvert rum har en bred himmelseng dækket med mørke, støvede lagner og sengeklæder. Der er absolut ingen steder at vaske sig. Gruzerne ser totalt uforstående ud, hvis de spørger efter vand.

De tilbringer hvad der synes at være tre til fire dage ved Tårgs hof. Rollepersoner der er skadede får besøg af en gammel gruzlæge, der smører ildelugtende salver på sårene, læser ubegribelige bønner op og heler dem fuldstændigt.

Efter et halvt døgn dukker Tårgkrizt op og tilbyder at vise dem rundt. Han præsenterer dem for bistre dæmoner og tager dem med til



dystre middage hvor alle sidder tavse, eller taler lavt på uforståelige sprog. Han viser dem de hellige sandskakter, hvor gruzere og pazuzu lader sig blæse ihjel af stormvindene. Det er disse knogler der benyttes i dødskulten ved hoffet. De betragtes som meget hellige.

Tårgkrizt præsenterer dem også for Korasch, hofnekromantikeren. Korasch er en benet, næsten helt menneskelig dæmon med sort hud, men med krogede horn i panden. Han er lidt lettere at tale med end de andre ved hoffet. Han fremviser entusiastisk sit nekromantiske laboratorium, sine talende kranier og udøde tjenestefolk. Han har rejst

meget i Altor i sine yngre dage og spørger rollepersonerne om alt mellem himmel og jord og hvad der er sket i de sidste 200 år. Da de tre til fire dage er gået kommer en pazuzu ind til rollepersonernes rum og meddeler at "fyrst Tårg, må han evigt tjene døden, ønsker øjeblikkeligt at tiltale herskaberne i sin tronsal."

De vises ind foran Tårgs trone. Denne gang kan man ikke se Tårgkrizt nogen steder. Fyrsten venter til de har udvist de høflige hædersbeviser og begynder da at tale:

"Luciano Peredio tilhører acconaterne, en kaotisk dæmonslægt, som ofte har tjent fyrst



Malkúth i Kaos. Sådan er det også denne gang. Jeg er bange for, at I har fået indblik i et forsøg fra fyrst Malkúths side på at udvide sin magtsfære. Hans affærer på Altor tyder på at han leder efter en platform i de levendes verden. Det er foruroligende. Han overskrider groft sine beføjelser og han kan infiltrere stor skade på jeres verden, hvis han bliver ladet i fred. En spinkel balance holder jeres verden fra kaos. Fyrst Malkúth forsøger at nedbryde denne balance, styrte Altor ind i et kaos han selv kan herske over."

Her holder fyrsten en kunstpause for at lade rollepersonerne udtrykke deres forargelse og forfærdelse over sådanne fremtidsudsigter. Hvis udlægningen har den ønskede effekt, fortsætter han:

"Det er naturligvis også imod mine interesser at en anden fyrste får sådan en magt over de dødelige. Hvis det er jeres ønske at stoppe Malkúth, kan jeg hjælpe jer så godt min kreds

formår. Dele af mine styrker står til jeres rådighed."

"Det kræver selvfølgelig mere specialiserede våben at angribe fyrst Malkúth direkte. Måske har jeg noget der kan være til jeres hjælp, men det kræver at jeg tager af min egen kraft for at frembringe sådanne redskaber. Loven i vor kreds tillader mig ikke at gøre det uden kompensation. Hvis I kunne tilbyde mig noget til gengæld, f.eks. jeres sjæle, ville jeg være fri til at bistå jer med mægtige værktøj, som måske til og med kan knuse Malkúth."

Tårg regner ikke med at få rollepersonernes sjæle. Han bluffer bare. Hvis de ikke godtager tilbudet sænker han det til "måske er det nok med 20 års slavearbejde i min kreds. Dernæst vil jeres sjæle gå fri."

Vil de heller ikke godtage dette, ler han, det ser faktisk sådan ud og klukker stille.

"I er hårde handelsmænd, små dødelige. Nå, I får lov at låne mine våben. De er smedet af mit eget blod. Det eneste der kan dræbe en dæmonprins er blodet fra en anden prins."

Han gør tegn til tjeneren som hentede rollepersonerne. Denne forsvinder og kommer tilbage efter nogle minutter med rustninger og våben smedet i noget der ligner groft, sort jern. De er dækkede af samme snorlige kile-skrift som ydersiden af den sorte kube. Der er våben og rustninger til de rollepersoner i gruppen som er bedst til at slås, afpas det efter antallet af krigere. Præster, magikere og tyve får ingen våben eller rustninger.

"Nimloth, min hærfører, står til jeres rådighed. Tal med ham om de praktiske detaljer. Indled angrebet når I mener I er klar," siger Tårg og synes dernæst at miste interessen for rollepersonerne.

De lægger mærke til en fire meter høj dæmon, dækket af en ru mørkegrå panserhud og med vældige horn på hovedet, som står bagved dem. Han er klædt i en sort rustning og et blodrødt slag som går ned til jorden. I remmer og bæltet hænger mellem ti og tyve sværd, knive og takkede slagvåben. På ryggen bærer han en tre meter lang, tohånds dobbeltøkse.

"Nimloth," siger han og bukker let, nærmest hånligt. Dernæst vender han om hælen og

forventer åbenbart at rollepersonerne skal følge efter.

Han fører dem gennem korridorene til en stejlt skrånende rampe der hælder nedad i en svag spiral og dernæst videre gennem en bred gang mange hundrede meter. De indser at de må være på vej mod en af de gomrath eller monolitter som står udenfor den sorte kube.

Til sidst kan de se ud over en enorm sal med hvælvet tag. Der stinker frygteligt. Der står flammende bål med jævne mellemrum. Salen er en stor militærlejr. Dæmoner og gruzer i tunge rustninger, bevæbnede med groteske våben sidder i klynger omkring bålene eller træner deres kampteknikker. De går gennem salen, opad en trappe og ind i en lignende sal fyldt med krigere. Overalt er der porte som åbner sig mod sale, trapper og ramper som fører op og ned.

"Militærkvarterene. Hæren fylder tolv gomrath," siger Nimloth. "Kom. Akeron kan hjælpe os." Han går lige gennem klyngerne af krigere. Alle viger væk. Et par steder får rollepersonerne øje på nogen der ligner menneskelige lejesoldater. Alle stirrer nysgerrigt efter dem. En døråbning fører ind til flere mindre, møblerede rum. De kommer ind i et lille rum, hvor en lav, gråhåret mand, åbenbart et menneske, sidder bagved et bord fyldt med uforståelige strategiske kort. Væggene i rummet er tapetserede med flere kort. En halvtom vinkande står på bordet. "Akeron er krigermagiker, han vil forklare jer de praktiske detaljer. Disse folk er kaosfyrstens fjender," siger Nimloth og nikker mod rollepersonerne. "Forklar dem det, så underretter jeg mændene. Hvornår kan du begynde?"

"Så snart vi er færdige med at marchere. Kun quetzallegionen. Jeg kan ikke medtage fodfolk," siger Akeron.

Nimloth nikker og forsvinder igen. Den lave mand rejser sig og giver hånd til rollepersonerne.

"Akeron. Jeg er general Nimloths strategiske rådgiver. Slå jer ned. I er ude efter fyrst Malkûth, hvis jeg har forstået det rigtigt. Det er ikke noget let bytte. I har ikke selv en vej ind i Kaoskredsen? Ikke godt. Så må vi åbne en vej. Helst når de allermindst venter det. Vi må tage til Vortex, så tæt på Malkûths fæst-

ning som muligt. Han vil opdage os når vi nærmer os kredsen.. Hvis vi lander for langt væk fra hans hovedfæstning, når han at få mobiliseret et forsvar. Her."

Han breder et stort, ubegribeligt kort ud med mange pile i glade farver.

"Det bedste kort jeg har over Vortex og Xathanu. Enhver form for magi er meget upålidelig i nærheden af Vortex. Jeg må advare jer. Vær forsigtige hvis I benytter magi. Dette burde være det bedste sted at bryde ind. Kraftlinjerne fra Vortex kan bruges til at åbne en vej. Vi kan ikke lave en direkte portal. Det ses for let og han har sandsynligvis en beskyttelse imod det. Gradvis bevægelse er det bedste; at vi bevæger os mellem verdenerne. Vi udnytter kraften fra hovedskakten her i Mirâsch til at starte en hvirvelvind, dernæst bevæger vi os ned gennem Pesten, Krig og Smerte til Kaos. Det er ingen let rejse, men tropperne er vant til det. Vi tager kun flyvetropper med os. Hvad siger I?"

Hvis rollepersonerne intet forstår gør Akeron endnu et forsøg på at forklare det, men han er ikke nogen stor pædagog. Han forsøger at forklare, at han gradvist vil forvride virkeligheden omkring sig og på den måde flytte dem mellem de forskellige sfærer som ligger tæt ved hinanden. Der bliver ikke bygget en egentlig portal som kan forhindres af et magisk forsvar. På den måde kan de trinvis bevæge sig frem til Kaoskredsen. Efter en kort stund kommer Nimloth tilbage og meddeler at "vi er klar til afgang."

Han fører dem gennem flere rum til de kommer ud i en vældig sal. Adskillige hundrede mænd står opstillet på geled. De holder bevingede øgler med manganfarvede fjer i tøjlerne.

"Vi kan ikke tage fodfolk med gennem en portal til Kaoskredsen. De vil være hjælpeløse. Vi tager kun quetzallegionen med os. Det er 2000 mand," siger Nimloth.

Akeron og Nimloth fører dem gennem en bred gang.

"Hovedskakten ligger i Tårgs, må han for evigt tjene asken, gomrath," siger Nimloth hvis de undrer sig over hvor de er på vej hen.

Efter dem marcherer hele legionen i tætte geledder. Til sidst når de en bred rampe som

hælder opad. De følger den til den ender brat ved en dobbeltport af jern. Et abstrakt segl med sammenvævede kileskrifttegn forseglер porten. Akeron bryder seglet og beordrer fire krigere at åbne de tunge portdøre.

De mødes af en brølende stormvind og en sky af sand og støv som slår imod dem. De kigger ned i en dyb skakt, et par hundrede meter i diameter. Den fortaber sig i mørke både opad og nedad. En hylende stormvind trækker både op og ned gennem skakten. Alle med et hvilken som helst kendskab til magi opdager at her er meget magi.

"Hovedskakten som forbinder Vortex og vores kredsløb," siger Akeron. "Den bedste vej at gå. Hent min quetzal. Jeg fører. I følger efter mig. Så længe vi ikke mister hinanden af syne kommer vi frem. Men tab mig for helvede ikke af syne, ellers når I aldrig frem."

En bevinget øgle føres frem. Akeron sætter sig op. Lignende ridedyr føres frem til rollepersonerne og Nimloth.

Akeron løfter armene over hovedet og skriger højt med en stemme der ikke længere er menneskelig. Råbet strækkes ud i en entonal sang. Blå lyn slår ud mellem ham og stormvindene i skakten. Han omgives af et blå lys. Vindene tager form og bliver til træer, måner, stjerner og bjerge som danser rundt. Pludselig sporer Akeron sin quetzal og kaster sig ud i stormvinden. Hæren sættes i bevægelse bag rollepersonerne, som med Nimloth bag sig tvinges ud over skaktens kant.

SYVENDE EPISODE: MELLEMLERNE

Så snart de kommer ud i skakten stilner stormvindene og sandet forsvinder. En frygtelig hede slår imod dem. Fugtige løv og grene pisker dem i ansigtet. Moskitosværme omgiver dem. De er havnet i en stinkende sump. De kan høre Akerons klagende stemme messe. Han flyver en ti-tyve meter foran dem, stadig omgivet af blå lys. Verdenen ser ikke rigtig fast ud omkring ham. Under ham smelter træerne ned til buske. Horisonten synker. Farverne forandres. Verdenen synes at blive forvredet omkring ham. Perspektiverne bliver mere forvredne jo længere væk fra magi-

keren man ser. Kun hans egen person har de rigtige proportioner og farver.

"Følg Akeron," siger Nimloth og sporer sin quetzal i retning mod magikeren.

De ser verdenen forvrides. Træerne smelter omkring dem. En åben sump breder sig i alle retninger. Små mennesker strejfer rundt nede i mudderet, men forsvinder så snart sumpen forvandles.

Til sidst forsvinder sumpen helt og erstattes af et blå rum fyldt med hvirvlende skygger, ikke forskellig fra den malstrøm som førte dem fra Arraquawáins hule til Afgrunden. Men den forsvinder også og tager fast form i en gul himmel og en åben slette som åbner sig omkring dem.

De flyver langs en tiltrampet vej hvor tusinder af kroppe hænger døde eller halvdøde på kors og pæle. I det fjerne hører de skrig og våbenlarm.

"Asmodeus' forbandede helvede," siger Nimloth. "Gid vi kommer hurtigt herfra."

De nærmer sig hurtigt en vældig hær som står opstillet til slag, men inden de kommer frem forvrides verdenen igen. Akeron og sletten svøbes ind i høje bjerge. De flyver gennem en dalgang og under dem ser de små skikkelser der signalerer. Det begynder at hvine med pile omkring dem og nogle quetzal skriger højt og styrter mod jorden.

Bjergene udjævnes og bliver til en strand mod et stort hav. De ser en mægtig borg på afstand. Små skibe sejler ude på havet. Akeron flyver lige ud over vandet, som hurtigt taber sin blå farve og bliver gråt. Himlen synker ned over dem og bliver til et tag ti-tyve meter over dem. En frygtelig hede og stank slår imod dem. Skrig og smerte fylder luften. De havner i en smal gang og skal klare et SMI-slag for at holde deres quetzal på rette kurs. Ellers støder de imod væggen og tager 1T4 skade i en tilfældigt valgt legemsdel. På væggene hænger døende mennesker sømmet op. Gulvet er et jerngitter og under det kan de skimte skrigende skikkelser der forsøger at komme op gennem jerntræmmerne. Der lugter af blod, ild og sod.

Angen munder ud i en lav bred sal fyldt med ejendommelige maskiner, store hjul der snurrer og vægte som vipper og remme der

spændes. Overalt er der plagede kroppe fastnaglede og fastspændt til maskinerne. Endnu et SMI-slag kræves for ikke af ramme gulvet i torturkammeret. Men maskinerne forvrides. Rummet bliver længere og smalle-re og taget hæver sig. De flyver ind i endnu en blå malstrøm som eksploderer i et hav af farver. Omkring dem hvirvler farver og former. De smælder, suser og hviner. Intet kan adskilles eller begribes. Rollepersonernes quetzal gribes af panik og løber vildt hylende væk. De taber både Akeron, Nimloth og hans krigere af syne. Alle der kan føle magi ram-

mes af en så stærk følelse af uhørt magisk kraft at de mister bevidstheden. De falder dog ikke af deres ridedyr, eftersom de er fastspændt i sadlerne.

OTTENDE EPISODE: VORTEX

Akeron åbnede sin sidste port alt for tæt på Vortex. Styrkerne splittes i panik og det koster Nimloth en hel del besvær at samle dem igen. Rollepersonerne mister kontakten med deres allierede og må selv forsøge at finde vej til Kaoskredsen.



Da lysekspllosionerne så småt dæmpes, kan de på afstand se hvordan vældige flyvende slanger og græshoppelignende krazzt går til angreb på Nimloths styrker. Men deres egne quetzal flygter til et andet sted.

Så småt begynder deres quetzal at falde til ro og slår sig ned på en stor sten dækket med gulgrønt mos. De er opskræmte og dirrer voldsomt. Rollepersonerne kan se sig omkring og forsøge at overskue situationen mens ridedyrene kommer til sig selv. Stenen de står på er blot en ti-tyvte meter i diameter, helt kold bortset fra de steder hvor der er mos. Hvis de kigger på den, forstår de at det er en del af en stor statue. Stenen er et hoved, og de står på den ene kind. Et stort øre stikker op gennem mosset. De får øje på flere store stenblokke og hvad der ligner smadrede konstruktioner flyder rundt omkring dem. Det er svært at afgøre afstand og størrelse. Et stykke væk rinder en lille bæk gennem ingenting forbi dem. En fisk glider forbi, stirrer på dem og svømmer videre. Nimloths krigere er forsvundet af syne, måske skjules de af Vortex.

De befinder sig i et forvirrende univers, som domineres af det rødlilla Vortex. Det fylder størstedelen af synsfeltet som en hvirlvende udstrakt sol. Bag Vortex blegner himlen gradvis for visse steder at blive helt sort.

Rollepersonerne kan ikke finde ud af hvad der er op eller ned. De kan ikke stå på den klippeblok de landede på, men da de fløj synes de hele tiden og været truet af at blive trukket ind i Vortex. De kan mærke en svag vind der trækker ind mod hvirvelstrømmen. Hvis de slipper noget, sejler det langsomt afsted mod Vortex og forsvinder. De er snart blevet så forvirrede at de ikke har nogen anelse om hvilken vej de kom fra og hvor Nimloth og Akeron skulle kunne befinde sig. Deres stenblok synes at glide længere ind i klynge sten og jordstykker, så Vortex til sidst kun ses som en røde tåge bag klippeblokken.

Mara

Efter nogle minutter er deres quetzal kommet til dem selv igen. De kan forsigtigt flyve ind i virvaret af stenblokke og jordstykker som flyder rundt imellem hinanden. De kan ikke få øje på Nimloths styrker nogen steder.

De indser at de er havnet i en smadret ruinby, flydende i luften. Stykker af huse, broer, vejbelægning og murrester flyder omkring. Mindre stenblokke cirkulerer langsomt omkring de større, så alt omkring dem konstant bevæger sig.

De flyver rundt i et godt stykke tid og kommer ind i et område med bedre bevarede rester. Her flyder hele huse, ind imellem med vedhængende gader, omkring mellem hinanden. Pludselig hører de et skærende skrig og ser en bevægelse på taget af et hus. Da de flyver et stykke op, ser de en stor sølvglinsende fugl, der ser ud til at været formet i sølv eller stål. Den sidder på taget af huset, lægger hovedet på skrå og ser på dem. Fuglen er har et bidsel i næbbet og en sadel på ryggen, men der er ingen rytter at se.

Hvis rollepersonerne lander på det flade tag, kan de se en trappe som fører ned til huset. Den går ned til en korridor med ødelagte vægpaneler og nedrevne lysekroner. Fra en døråbning for enden af korridoren ses et lys og de kan høre en lyd.

Korridoren åbner sig i en stor sal, oprindeligt en festsal med krystallysekroner, store spejle og vældige malerier. En kvinde i fuld rustning har løftet et af malerierne ned fra væggen og er i fuld færd med at skære det ud af rammen. På gulvet ligger allerede en pæn stabel udskårne malerier og to fyldte sadeltasker. En skinnende glaskugle lyser op for arbejdet. Kvinden vender sig om og ser da rollepersonerne kommer ned ad korridoren og trækker et svagt lysende bastardsværd.

"Hvem der?" spørger hun mistroisk.

Hvis rollepersonerne forsikrer at de ikke har nogle fjendtlige hensigter, sænker hun sværdet. Hun er i trediveårs alderen, mørklødet og synes helt menneskelig. Hun synes ilde til mode over rollepersonernes tilstedeværelse og ser mistroisk på dem, mens de forsøger at forklare hvem de er og hvad de laver her. Selv fortæller hun at hun hedder Mara.

"Jeg er her for at hente lidt vraggods," siger hun og bliver helt stille da rollepersonerne kommer nærmere og hun får øje på dæmonrustningerne og de våben de fik af Tårg.



"Kom nærmere. Jeg vil se den der," siger hun og løfter lysgloben for at studere en af brynjerne nærmere. Hun følger den snoede kileskrift på brynjen med fingeren og virker undersøgende.

"Sværdet. Jeg vil se på sværdet," siger hun til brynjens bærer og studerer tegnene på våbenet lige så nøje. Hun giver våbenet tilbage og ler et bredt grin.

"Hvad skal I? Behøver I hjælp med noget? Jeg kender nogen der kan hjælpe jer. Fortæl hvad I laver her," siger hun, stadig med et uheldsvangert grin over hele ansigtet. "Den I søger har mange fjender. Der findes dem der kunne tænkes at ville hjælpe jer. Og I behøver hjælp hvis I skal overleve dette her. Det er klart," siger hun og samler sine lærreder og saddeltasker sammen. "Kom. Jeg skal præsentere jer for en højtstående dæmon." Hvis rollepersonerne er mistænksomme overfor den pludselige hjælpsomhed, trækker hun på skulderen.

"I kan ikke klare det selv. I finder aldrig Malkûths palads på egen hånd. Han vil finde jer før I ved hvor I er. De der grejer lyser op som fyrfade, så snart I kommer udenfor de værste forstyrrelser fra Vortex. Gør som I vil. Hvis I vil ind i paladset behøver I hjælp."

Hvis de godtager tilbuddet om hjælp, laster hun sine ting på stålfuglen og sætter sig i sadlen.

"Der er et godt stykke vej til Xathanu. Vi kan kun ride det første stykke af vejen. Størstedelen må vi gå til fods," siger hun og rider ud i virvaret af ruinrester.

Gennem Kaos

De flyver længe gennem ruinerne, som gradvist bliver mere og mere forfaldne, mere dækkede af mos og gribevækster. Afstanden mellem de hvirvlende klippeblokke bliver mindre, og til sidst kan de ikke manøvrere uden at risikere at skade ridedyrene. Mara lander på resterne af en mur. Hun sætter noget fra sig. Pludselig skrumper stålfuglen ind foran rollepersonernes øjne og bliver på størrelse med en krage. Den flyver op og sætter sig på hendes skulder.

"Her begynder Achars skov. I må trække øglerne. Man kan ikke flyve længere," siger hun og fører dem langs den mosbeklædte

mur. De befinder sig i en labyrint af jord, udhuggede sten, naturlige sten, mos og planter. Der vokser træer ud i alle retninger. De bevæger sig i dybe hulegange, som nu og da stopper i intet. De må kaste reb ud og hale sig over til nye områder hvor stierne fortsætter. Visse steder må de hugge sig frem gennem en tæt undervegetation af bregner, mos og rødeder.

"Der er ingen mening i at lave faste veje. Alt forandrer sig her," siger Mara.

Rollepersonerne kan på ingen måde forstå hvordan hun kan orientere sig i labyrinten af planter og ruiner. Det bliver aldrig helt mørkt, men de befinder sig i en konstant skumring, så de hist og her må lyse op med deres lygter og lysglobe. Under vandringen bliver hun mindre mistroisk og fortæller en del om Kaos og sig selv.

"Vi er på vej til Kirian, en af Malkûths befalingsmænd. Han bryder sig ikke om Malkûth, så I vil være velkomne. Alle ved at der er noget på færde. At der ville dukke noget sådant op. Det ligger i luften. Malkûth har vist en plan i gang et eller andet sted. Måske Altor. Var I indblandet i det?"

Hun forklarer at han ikke selv har nogen faste loyaliteter. Det er der ingen i Kaos der har. Det kan ikke betale sig. "Men hvis det lykkedes for jer, står Kirian godt. Og så er det ikke helt galt at have hjulpet jer," siger hun.

De bliver efterhånden fuldstændigt udmattede og er nødt til at sove mens de stadig er i "skoven". Resterne af en brolagt plads med en dyb brønd, som strækker sig ned i evigheden, bliver til et passende hvilested.

Hvis du ønsker flere hændelser, kan du indlægge møder med ejendommelige væsner: smådæmoner, kæmpeedderkopper, menneskeædende planter og flyveøgler. Men husk at rollepersonerne ikke må blive alt for skadede. Så vil de nemlig ikke kunne klare konfrontationen med Malkûth i slutningen af eventyret.

Til sidst tynder Arachs skov ud og de kommer frem til et tredimensionelt græslandskab. Da rollepersonerne kommer ud og får et bedre overblik, kan de se lange græsbevoksede broer der vrider sig i spiraler mellem

hinanden i et mønster der minder om bregneblade.

"Mandelbrots vej," siger Mara. "Det er heller ikke godt at ride her. Det er for risikabelt."

De går langs de snoede veje og må indimellem tage reb til hjælp for at komme fra det ene aflange stykke land til det andet. Til sidst tynder græsgangene ud og de kan se det røde lys fra Vortex skinne. Mod hvirvelstrømmen aftegner en sort befæstning sig med tinder og tårn, der stikker ud alle vegne.

"Xathanu. Malkûths palads. Men vi skal ind fra den anden vej. Kirian er i sin militærlejr på den modsatte side. Nu kan vi ride," siger Mara og råber noget uforståeligt til sin fugl, der vokser til sin hidtidige størrelse.

De følger udkanten af de krogede græsgange og bevæger rundt om befæstningen. De græsklædte landstrimler bliver bredere og jævner, for til sidst at løbe sammen til en stor slette, der breder sig foran dem. De har Xathanus befæstning til højre, Mandelbrots vej bag sig og sletten foran sig og til venstre.

Kirian

Våbenlarm, skrig og råb møder dem over sletten. På afstand kan de se to kavalerier i kamp. Da de kommer nærmere kan de genkende Nimloths quetzallegion, som kæmper mod en større styrke af krazztryttere og mod bevingede slanger, der svæver frem og tilbage over dem og spyer ild.

"Tårgs styrker. Kom I hertil med dem?" spørger Mara. "Vi holder os væk fra dem. Det er Kirian vi skal tale med. Kom. Befalingsmændenes telt er herovre."

Hun fører dem over i mod nogle farverige telte, der står opstillede på en bakke bag krazztrytternes linier. De passerer døde og sårede som ligger spredt ud over sletten og går igennem en lejr med lasaretvogne og forbindingssteder. Da de nærmer sig teltet kommer fire høje belmôner frem og råber noget der sikkert betyder Holdt! Mara siger noget og de eskorteres af belmônerne over til et rødt telt midt i lejren.

Udenfor teltet sidder en stor dæmon med rød og blåplet hud og langt sølvfarvet hår samlet i en knold i nakken. Han er klædt i fuld rustning og piller ved en stridshammer mens hans ser over imod slagmarken. Om-

kring ham står fem mindre dæmoner samlede.

Mara siger noget som får ham til at se op. Da han får øje på rollepersonerne spreder et onskabsfuldt grin, ikke meget forskelligt fra det de tidligere så hos Mara, sig på hans brede ansigt. "Ah. Kom nærmere mine venner. Lad mig se," siger han på samme sværtdefinerbare sprog som Tårg talte. Han brøler noget som får de mindre dæmoner til at forsvinde halvt i løb, dernæst undersøger han rollepersonernes rustninger.

"Kom indenfor i mit telt. Dette er ikke noget at tale om i offentlighed," siger han.

Rollepersonerne og Mara vises ind i teltet. Kirian fortsætter med at studere deres rustninger og våben og virker stresset.

"Hvem har sendt jer? Hvorfor er I her? Fortæl mig det straks, for vi har ikke meget tid. Malkûth ved ikke at I er i denne lejr."

Rollepersonerne når ikke at sige ret meget, før de bliver afbrudt af voldsomme skrig og råb udenfor teltet. Nogen hylér og der er åbenbart udbrudt kamp.

"De har sporet jer. Vi kan ikke blive her," siger Kirian og laver et tegn i luften med hånden. Verdenen omkring dem forvrides, teltet forsvinder og de befinder sig på en græsbeklædt bakke. Omkring dem breder en skov sig.

"De er ikke langt væk. Skynd jer. Denne vej," siger Kirian og fører dem ned ad en dyb hulegang som skærer gennem bakken. Bag dem hører de brag og skrig. Luften dirrer og de ser skikkelser som begynder at tage form hvor de lige stod.

Hulegangen skærer dybere ned i jorden og bliver til en brolagt gang, der vrider sig som en spiral ind i bakken. Kirian skynder på dem og Mara trækker sit sværd. Bag sig kan de høre råb og løbende fodtrin. Dæmonen mumler noget lavt og indgangen styrter sammen bag dem. Det bliver kulsort, indtil en besværgelse lyser gangen op omkring dem.

"Det burde opholde dem et stykke tid. Nu ved de vi er på vej. Dette er en hemmelig indgang til Malkûths inderste kammer i Xathanu. Og en nødudgang. Det var mig der sørgede for den til ham, dengang jeg planlag-

de forsvaret af befæstningen. Nu kan I benytte den til at komme ind til ham," siger Kirian.

Gangen vrider sig nogle omgange i spiralen inden den munder ud i et lille brolagt rum. I en rund nedsænkning i gulvet ligger sten på størrelse med knyttede næver i et spiralmønster.

"Spiralen. Det er en vej ind til Malkûths rum. Jeg kan ikke gå den. Han har beskyttet den specielt imod mig. Vi bliver her og holder forfølgerne tilbage. Det er bare at gå på tegnet. Så, se at komme afsted," siger Kirian.

Mara viser hvor spiralen begynder.

"Gå forsigtigt, en fod ad gangen. Bliv ikke stående selvom det giver efter," siger hun. Rollepersonerne forstår advarslen da de træder ud på gulvet. De kan mærke hvordan deres lemmer bliver tungere og svagere, hvordan blikket fordunkles og bevidstheden fyldes af en tåge. Spiralmønsteret er en kraftig besværgelse. Det kræver et PSY-slag at komme igennem det, ellers står man fast og kan hverken komme frem eller tilbage før man har forsøgt igen. Hvert forsøg tager et minut mere.

Da de når midten mærker de pludseligt hvordan spændingen slipper. Alt bliver mørkt et øjeblik, før de finder dem selv stående på et stengulv et helt andet sted. I Malkûths befæstning.

NIENDE EPISODE: MALKÛTHS SIDSTE KAMP

Rollepersonerne bliver transporteret direkte til Malkûths tronsal, som ikke har nogen naturlig indgang udefra. De havner i Kirians kammer indtil tronsalen og kan konfrontere en uforberedt Malkûth sammen med sin tjener Luciano og tre rådgivere.

1 A-D. Rådgivernes kamre. Rummene er indrettede til Malkûths fire rådgivere, af hvilke Kirian er den ene. Her er en enkelt stol, en skrivepult og nogle skamler til besøgende. Rollepersonerne dukker op i 1A, som er Kirians kammer.

2. Korridorer. De strækker sig i uendelighed så langt rollepersonerne kan se og vrider sig svagt langt væk.

3. Svalegang. Marmorgelænderet løber langs svalegangen som vender ned imod tronsalen. Fire trapper fører ned til gulvet tre meter nede. Rollepersonerne kan se fem personer inde i tronsalen: tre dæmoner klædt i sorte kapper (Malkûths rådgivere), en mand i 40-årsalderen med mørkt tilbagestrøget hår og kort sort skæg (Malkûth) og en gammel bekendt, Luciano Lupino.

4. Tronsal. Gulvet er gennemsigtigt og vender ud imod Vortex som lyser salen op i et flammende rødt skær. Midt i rummet står tronen, hvor Malkûth sidder. De øvrige fire står omkring ham.

5. Tronen. Lavet af en grøn pulserende krystal hviler på en fodplade af guld. Malkûth ser op på rollepersonerne som en formel udfordring og går alene til angreb. Luciano, som føler sig personligt krænket af rollepersonerne kan ikke holde sig fra kampen og angriber også efter et kort øjeblik.

Malkûth og Luciano er beskrevet bagest i eventyret. En vild kamp bryder ud så snart rollepersonerne viser sig. De tre rådgivere holder sig væk. Når Malkûth falder ryster rummet omkring dem. Tronen revner i tusinde stykker og spredes ud over gulvet. Et øjeblik formørkes Vortex, mens Malkûths krop tilintetgøres foran rollepersonernes øjne.

Dernæst fyldes tronsalen af et drøn og en enorm støvsky. Midt imellem dem står Tårg, flankeret af Kirian og Tårgkrizt, der synes at være vokset nogle meter og have fået større øjne og antenner siden rollepersonerne sidst så ham. De tre dæmoner synes i første omgang ikke at tage notits af rollepersonerne. Kirian tilintetgør de tre skrækslagne rådgivere med et lyn. Tårg og Tårgkrizt går rundt og inspicerer tronsalen. Ud af skyen dukker flere dæmoner op, til rummet er fyldt af en forvirrende folkemasse.

Tårg koncentrerer sig om den smadrede trone, som trækkes sammen og genskabes. Tårgkrizt sætter sig på tronen og bryder ud i et langt foredrag på et sprog rollepersonerne ikke forstår. Yderligere taler på uforståelige sprog afholdes og det tager flere timer før nogen tager notits af rollepersonerne. Hvis de forsøger at afbryde ceremonierne bliver de skubbet brutalt til side.

Efter uendelige taler og ubegribelige ceremonier kommer to dæmoner hen til rollepersonerne og gænger dem frem til tronen.

"Jeres tur. Kom herhen," siger de på gebrokkent jori.

Foran dem hæver tronen sig. Tårgkrizt ser ned på dem med et lille smil på læberne.

"Jeg, Tårgkrizt, hersker over Kaos kreds, takker jer for jeres tjenester og løser jer fra de bånd som har bundet jer til min kreds, Skygernes kreds eller en hvilken som helst kreds i Inferno," siger Tårgkrizt på et sprog rollepersonerne forstår. Med et lyser rustningerne og sværdene op og forsvinder. Desuden føler rollepersonerne en ufattelig lettelse, som hvis noget de havde båret i lang tid forsvandt.

"I har tjent min far og jeg vel. I kan nu gå," fortsætter han.

Akeron kommer frem og fører rollepersonerne væk. Han fører dem ind i røgskyen og alt bliver sort omkring dem.

Efter et par minutter forsvinder mørket og rollepersonerne befinder sig i en velkendt grotte - rummet med portalen i Arraquwáins hule. Hvis de startede eventyret et andet sted, befinder de sig der istedet. Portalen er væk, men Akeron er der stadig.

"Hvis I har nogle spørgsmål, skal jeg forsøge at besvare dem," siger han. Han kender i princippet hele baggrunden til hvad der er sket og han ved at alt var et spil mellem Tårg og Malkûth. Han fortæller med glæde alt inden han vender tilbage til Inferno, men det afhænger af hvilke spørgsmål rollepersonerne stiller.

EPILOG

Rollepersonerne bliver måske både ældre og klogere af deres oplevelser. Som kompensation for deres lidelser ligger Arraquwâins drageskat stadig tilbage i hulen. Desuden vil både præsteskabet og Lucretia Machiavellio holde ceremonier til rollepersonernes ære og

de vil overdænge dem med medaljer og hæderstitler.

Med dette er Herskererien afsluttet. Vi, der lavede dem håber I har haft det lige så sjovt da I spillede den, som vi havde da vi konstruerede det hele.



MAGISKE GENSTANDE

Der er to enestående former for magiske genstande i Dæmonprinsen — dæmonrustninger og dæmonvåben. De skabes ved at en mægtig dæmon frivilligt lægger en del af sin sjæl og kraft ned i en død genstand. Rustninger og våben er de mest almindelige dæmongenstande, selvom det også er muligt at lave andre. Det der sker er at genstanden får en slags begrænset liv. Den bliver semi-intelligent og får egenskaberne STY, SMI, INT og PSY. Disse ændrer sig med tiden, afhængigt af hvornår dæmonen som skabte dem bliver mægtigere. Dæmonen kan også ofre andre væsners STY, SMI, INT og PSY til våbenet.

Rent praktisk giver dæmonen genstanden en del af sine egne grundegenskaber og føder dernæst rustningen eller våbenet med andres livskraft.

For hver 10 point i STY gør et dæmonvåben +1T6 i skade, mens en rustning absorberer yderligere 3 point.

For hver 10 point i SMI får et våben +5% i angreb og parere, mens en rustning giver bæreren +5% i Parere.

For hver 5 point i INT kan et våben eller en rustning lære sig en besværgelse på E1 (10 giver enten to besværgelser på E1 eller en besværgelse på E2).

Rustningen eller våbenet kan benytte sin PSY til at anvende de besværgelser den har lært. Den kaster kun en besværgelse hvis bæreren ønsker det. Dæmonvåben og rustninger genvinder et PSY-point i timen.

Dæmoner præger deres dæmonvåben og rustninger til dem selv. De er de eneste som kan anvende deres egenskaber. Alle andre der forsøger vil selv blive angrebet af våbenet. Hvordan afhænger af hvilke besværgelser våbenet eller rustningen har.

Dæmonvåben og dæmonrustninger med INT over 50 kan tillade at blive anvendt af

andre end skaberen, HVIS de får udtrykkelige ordrer om det.

En dæmon kan have så mange dæmonrustninger og våben som den har lyst. Han har nogen som bare er fælder for fjender og ambitiøse undersåtter.

LUCIANOS DÆMONSVÆRD

Et ornamenteret kortsværd af sort krystal med et skæfte af sølv.

STY 30 PSY 73
SMI 20
INT 50

Kræfter: +3T6 i skade, +10% på at træffe og parere, Indeholder 10 effektgrader besværgelser: FROST E4, LYN E4, TELEPORTATION E1, MØRKE E1

LUCIANOS DÆMONRUSTNING

En ornamenteret og juvelbesat helrustning af sort krystal.

STY 30 PSY 37
SMI 10
INT 40

Kræfter: Absorberer 9 point mere end en helrustning, Giver bæreren +5% i Parere, Indeholder 8 effektgrader besværgelser: ANTIMAGI E4, USYNLIGHED E2, ILD E2

TÅRGS DÆMONVÅBEN

Tårgs dæmonvåben har identiske kræfter, nøjagtig hvilken type våben det er, afhænger af hvad dine spillere kan bruge. Dette er nogle af Tårgs mindre våben. Hans personlige våben, som han selv bærer i kamp, er ti gange mægtigere.

TÅRGS DÆMONSVÆRD/-ØKSE/-HAM- MER/-SPYD, ETC.

Lavet i groft sort jern. De er dækkede med snoet kileskrift.

STY 30 PSY 40
SMI 30
INT 60

Kræfter: +3T6 i skade, +15% i angreb og parere, Indeholder 12 effektgrader besværgelser: FROST E4, MODSTANDSKRAFT E4, KNÆKKE E4

TÅRGS DÆMONRUSTNINGER

Ringbrynjer af groft sort jern med snoet kileskrift.

STY 20 PSY 50
SMI 10
INT 50

Kræfter: Absorberer 6 point mere end almindelige ringbrynjer, Giver bæreren +5% i Parere, Indeholder 10 effektgrader besværgelser: ILD E3, MODSTANDSKRAFT E5, MØRKE E2

SPILLELEDERPERSONER

Spillelederpersonerne er spillelederens ansigt til spillerne. Det er vigtigt ikke bare at beskrive deres egenskaber og færdigheder. Personlighed skal også fastslås. Hvis spillelederen gør en indsats når han skal spille de forskellige personer bliver virkelighedsfølelsen stærkere. Spillerne får lettere ved at rollespille deres rollepersoner og det bliver sjovere for alle involverede. Som spilleleder skal du ikke være bange for at overdrive dine armbevægelser, dialekter og opførsel. Det bliver både nemmere og sjovere på den måde. Spillelederpersonerne beskrives i den rækkefølge de optræder i eventyret.

LORD VIDERIC

STY 12 INT 22 KAR 14
FYS 14 PSY 30 KP 13
STØ 11 SMI 10 SB —

Udsæende: En statelig mand i fyrrårsalderen. Hans skarpe træk går fint i spænd med det kulsorte hår og det lille fipskæg. Lord Videric bærer smidige bukser og en tunika af sort læder med guldindfatninger. Over skuldrene bærer han en sort sil-

kekappe med sort læderkant. De grå øjne synes at kunne skære gennem stål.

Personlighed: Videric er en forhærdet og kynisk mand. Han tjener ingen interesser udover sine egne og lyder ikke under nogen herre. Ve den som går i vejen for ham. Videric er høflig, venlig og iskold. Hans lange karriere som nekromantiker har paradoksalt nok givet ham en akut dødsangst.

Udrustning: To til fire livvagter. En dolk og et lille juvelprydet kortsværd som man dårligt nok kan slås med.

Talte sprog: Nidlandisk 90%, Baahl 75%, Prangi 60%, Zorakisk 60%, Kardisk 50%

Færdigheder: Fremmede kulturer 75%, Geografi 75%, Heraldik og genealogi 50%, Historie 90%, Købslås 90%, Læse og skrive 90%, Ride 60%, Skak og brætspil 60%, Svømme 40%, Taksere 60%, Overtale 90%

Besværgelser: Hvis I benytter Expertreglerne er lord Videric nekromantiker med FV 30 og elementarmagiker med FV 20. Ellers behersker han alle besværgelser i grundsættet på 150% og E8.

Våbenfærdigheder: Dolk 40%

LEON OG BERAN

STY 15 INT 8 KAR10
FYS 15 PSY 10 KP 15
STØ 15 SMI 12 SB —

Udseende: Leon og Beran er muskuløse mænd i 30-årsalderen. De bærer ornamenterede helrustninger og sorte tohåndssværd. Deres kortklippede hår er henholdsvis brunt og blondt. Leon bærer et stort hvalrosoverskæg med stolthed. Beran har grove, firkantede træk, mens Leon ser mere aristokratisk ud.

Personlighed: Begge herrer er rolige, meto- diske og loyale til døden overfor lord Vedic. De tøver ikke med at udføre lord Vedic's ordrer, uanset hvad han beder dem om. Leon giver et arrogant indtryk, mens Beran er mere saglig.

Udrustning: Deres helrustninger absorberer 12 point i sig selv og har desuden fokus for VÆRN E4. Tohåndssværdene er fokus for Forhekse Våben E4. De bærer desuden en dolk og en lille morgenstjerne hver.

Talte sprog: Nidlandisk 90%, Baahl 50%, Zorakisk 60%, Kardisk 50%

Færdigheder: Fremmede kulturer 40%, Før- stehjælp 60%, Springe 50%, Klatre 50%, Ride 75%, Svømme 30%, Opdage fare 75%

Våbenfærdigheder: Dolk 60%, Tohåndssværd 90%, Parere 90%, Morgenstjerne 60%

LUCIANOS VAGTER

STY 15 INT 8 KAR-5
FYS 15 PSY 5 KP 16
STØ 17 SMI 10 SB +1T4

Udseende: De 20 vagter er en samling ual- mindeligt mislykkede baahl. Deres mørke hud skinner i alle regnbuens farver som hos almindelige baahl, men de er lavere og mere spinkle. Deres klør og hugtænder er vanskabte og rådne og de røde øjne synes at være dækkede af en hinde.

Personlighed: Forskræmte og feje overløbe- re. Behandler man dem som lavereståen- de dyr kommer de springende for at adlyde ens mindste vink, mens alle forsøg på venlighed fører til øjeblikkeligt angreb.

Udrustning: Krumsabler og takkede dolke. Dårligt holdte brynjer. Ellers går de klædt i stinkende laser af ubestemmelig oprin- delse.

Talte sprog: Baahl 90%, Østjori 30%

Færdigheder: Håndtere fælder 30%, Skjule sig 75%, Lytte 60%, Opdage fare 60%

Våbenfærdigheder: Dolk 50%, Krumsabel 50%, Parere 50%

TÅRGKRIZT

STY 35 INT 12 KAR10
FYS 20 PSY 25 KP 28
STØ 35 SMI 10 SB +2T6

Dæmoniske evner: Vinger, Kropsforand- ring, Ætsende blod

Naturlige våben: 2 klør 65% 1T6, 1 bid 65% 1T8, 1 Haleslag 65% 1T6

Naturligt værn: 6 point hud

Udseende: En lille, knapt 170 cm høj dæmon med grøn, vortet hud. En sky af fluer kredser konstant om hans gyldne facetøj- ne. Hans lemmer er knudrede og kan vri- des i umulige vinkler. På fingrene har han lange, mørkegrønne klør og i hans gab sidder skarpe tænder.

Personlighed: Tårgkrizt er melankolsk og sørgmodig. Hele hans liv er fyldt med tanker om altings forgængelighed og me- ningsløshed. Hans lidelse forhindrer ham dog ikke i at kunne føle en vis taknemme- lighed overfor dem der tjener ham.

Talte sprog: Pazuzu 90%, Naga 75%, Gruz 75%, Infernalisk 75% (opfattes af alle som deres modersmål), Østjori 75%, Kardisk 75%, Nyjori 60%

Færdigheder: Fremmede kulturer 60%, Geo- grafi 50%, Skjule sig 50%, Heraldik og genealogi 60%, Historie 75%, Købslå 90%, Læse og skrive 90%, Skak og brætspil

75%, Opdage fare 75%, Taksere 75%, Overtale 90%

Våbenfærdigheder: Stridsøkse 75%, Parere 75%

TÅRG

Tårgs egenskaber og færdigheder er egentlig uinteressante. Hvis rollepersonerne begynder at rage uklar med ham, udsletter han dem uden problemer med et lyn, en portal til ildens plan eller noget lignende.

Tårg er en vældig dæmon. Han er over fem meter høj og synes at veje mere end et ton. Hans enorme hoved domineres af røde facetøjne og grove rovdirtænder, der drypper af sort slim. Tårgs krop skjules af en dragt i purpur og sort, men det er åbenlyst at kroppen er meget forskellig fra et menneskes. En sky af skinnende og lysende fluer omgiver ham.

Tårg er anderledes end andre dæmoner. Hans indsigt i altings forgængelighed har gjort ham mere eftertænksum og sørgmodig end hvad der er normalt i hans slægt. Han er stadig umenneskeligt brutal og hensynsløs, men slet ikke i samme grad som f.eks. Asmodeus. Han falder ofte hen i dybe grublerier, men han er dog ikke handlingslammet af det. Tværtimod er det inspiration til at gøre sit bedste i ubarmhjertig ødelæggelse.

NIMLOTH

STY 70 INT 20 KAR-2
FYS 40 PSY 40 KP 48
STØ 56 SMI 20 SB +4T6

Dæmoniske evner: Regeneration, Rædsel, Livsudtømning

Naturlige våben: 2 klør 80% 1T6, 1 bid 90% 1T8, 1 stangning 90% 1T6

Naturligt værn: 10 point hud

Udseende: Nimloth er ca. fire meter høj og næsten lige så bred. Hans hud ligner mest groft, sort sten dækket med små kratere. Hvis rollepersonerne ser efter, lægger de mærke til at kraterner langsomt vokser, krymper og flytter sig. Fra hans helt glatte pande stikker to tunge, krumme horn frem.

Ansigtstrækkene er reptilagtige. Nimloth bærer en sort rustning fyldt med takker og en tohåndsøkse på ryggen. Rustningen dækkes af et blodrødt slag. Omkring maven har han et bredt bælte. Fra bæltet hænger 10-20 sværd, dolke og takkede slagvåben. Stemmen er torden og øjnene ild.

Personlighed: Nimloth adlyder Tårg, modvilligt og med egne planer i baghovedet. Han anser sig selv som mere egnet til at styre skyggekrederen. Han venter på en god mulighed for at fjerne Tårg og selv overtage magten. Nimloth foragter alle ynkkelige stakler som er svagere end han selv og frygter de få der er mægtigere.

Udrustning: Tohåndsøkse med Forhekse Våben E6. Helrustning med Værn E4.

Talte sprog: Pazuzu 90%, Naga 75%, Gruz 75%, Infernalisk 75% (opfattes af alle som deres modersmål), Østjori 50%

Færdigheder: Fremmede kulturer 50%, Springe 75%, Klatre 50%, Købslå 75%, Opdage fare 75%, Taksere 75%, Overtale 75%

Våbenfærdigheder: Dolk 90%, Slagsværd 90%, Stridsøkse 90%, Parere 90%, Morgenstjerne 75%

AKERON

STY 11 INT 25 KAR 20
FYS 15 PSY 30 KP 13
STØ 11 SMI 15 SB —

Udseende: Akeron er lav og spinkel. Hans lange grå hår minder om en gammel løves manke. De brune øjne er forbavsende milde. Hans ansigtstræk er skarpe og velformede. Akeron bærer enkle klæder i gråt.

Personlighed: Hans personlighed kan sammenfattes i to ord: loyalitet og kompetence. Han drives af stolthed og erkendelsen af at han er den største strateg i hele skyggekrederen. Akeron er en mild og fredsommelig person, på trods af sin beskæftigelse. Han blev rekrutteret af Tårg personligt fra den slagmark hvor han døde for over 100 år siden.

Udrustning: Blæk, fjerpenne, pergamenter og strategiske kort. Et kortsværd.

Talte sprog: Pazuzu 60%, Gruz 50%, Barbisk 90%, Zorakisk 60%, Kardisk 50%

Færdigheder: Fremmede kulturer 75%, Førstehjælp 60%, Geografi 90%, Historie 60%, Købslå 75%, Læse og skrive 75%, Navigere 75%, Ride 60%, Skak og brætspil 125%, Strategi 140%, Opdage fare 75%

Besværgelser: Hvis I benytter Expertreglerne har han Elementarmagi, Nekromanti og Mentalisme på FV 20. Ellers har han alle besværgelserne i grundbogen på 80% og E4. Tårg har desuden givet ham evnen til at se og åbne portaler mellem forskellige planer. Akeron har den enestående evne at forstå og beherske energistrømmene mellem de forskellige eksistensplaner.

Våbenfærdigheder: Dolk 80%, Kortsværd 90%, Parere 90%, Langbue 50%

MARA

STY 15 INT 20 KAR 18
FYS 20 PSY 30 KP 16
STØ 12 SMI 15 SB —

Udseende: Mara er i 30-årsalderen, har mørk hud og et kruset sort hår. Ansigtet er rundt med stumpe træk. De sorte øjne er meget intense. Hun bærer en sølvglinsende helrustning af en ældgammel slags. Hendes bastardsværd lyser svagt blålilla.

Personlighed: Mara er en fremmelig eventyrerske fra et andet parallelunivers. Hendes verden minder om den moriske kultur i Afrika i islams tidlige år. Hun tjener kun sig selv og vil ikke være afhængig af nogen. Hun enes godt med Kirian og støtter hans planer om at vælte Malkûth.

Udrustning: Sværdet har Forhekse Våben E6. Hun har også et skjold, en dolk, fire sadeltasker propfyldte med værdifulde antikviteter og en magisk stålfugl.

Talte sprog: Zingarisk 90%, Shamidisk 75%, Nebarik 60%, Infernalisk 40%, Belmôni 40%, Østjori 35%

Færdigheder: Håndtere fælder 75%, Dirke låse op 60%, Finde skjulte ting 60%, Fremmede kulturer 80%, Førstehjælp 60%, Geografi 75%, Historie 60%, Springe 50%, Klatre 50%, Læse og skrive 75%, Ride 90%, Svømme 60%, Snige sig 60%, Opdage fare 60%, Taksere 90%

Våbenfærdigheder: Bastardsværd 90%, Dolk 75%, Parere 90%, Langbue 60%

KIRIAN

STY 55 INT 15 KAR 8
FYS 40 PSY 15 KP 33
STØ 26 SMI 12 SB +3T6

Dæmoniske evner: Teleportation, Kropsforandring, Magisk usårlighed

Naturlige våben: 2 klør 85% 1 T6, 1 bid 85% 1 T8

Naturligt værn: 4 point hud

Udseende: Kirian er en unormalt menneskeagtig dæmon. Nogen gange påstår han at han oprindeligt var et menneske, og hvem ved. Kirian ligner en usædvanlig knudret, høj og muskuløs mand i 40-årsalderen med rød- og blåplettet hud. Hans lange sølvfarvede hår er sat op i en knude i nakken. Håret er meget groft og synes at bevæge sig på egen hånd. Han bærer fuld rustning af sort jern og benytter helst sin store stridshammer i kamp.

Personlighed: Ambitiøs og hensynsløs. Han bryder sig ikke om at tjene under Malkûth, som han anser for at være inkompetent og forfængelig. Han synes helt oprigtigt godt om Mara, men han ville naturligvis ofre hende hvis det ville fremme hans interesser.

Udrustning: Sort rustning med VÆRN E5. Stridshammer med Forhekse Våben E6.

Talte sprog: Infernalisk 90%, Belmôni 75%, Østjori 55%, Et utal af for rollepersonerne ukendte sprog

Færdigheder: Finde skjulte ting 75%, Fremmede kulturer 90%, Geografi 75%, Historie 90%, Købslå 120%, Læse og skrive

90%, Skak og brætspil 120%, Taksere 90%, Overtale 90%

Besværgelser: Kirian behersker Elementarmagi, Nekromanti og Mentalisme på FV 25, hvis I benytter Expertreglerne. Ellers kan han alle destruktive besværgelser plus teleportation i grundreglerne på 99% og E4 (Teleportation er ingen besværgelse, men en evne og kan benyttes et uendeligt antal gange).

Våbenfærdigheder: Dolk 75%, Stridshammer 90%, Stridsøkse 75%, Parere 90%

MALKÛTH

STY 20 INT 40 KAR 25
FYS 40 PSY 75 KP 28
STØ 15 SMI 25 SB +1T4

Udseende: Malkûth synes at være i 40-årsalderen. Han er relativt høj og muskuløs. Hans tilbagestrøgne sorte hår er gråt i tindingerne, men det korte skæg er stadig kulsort. Malkûths øjne er isblå og tomme.

Han bærer en silkekåbe med sølvkanter og et kortsværd.

Personlighed: Malkûth var oprindeligt et menneske og på det ydre er han det stadig. Alt menneskeligt i hans indre er derimod totalt forvredet. Malkûth har ingen følelser af en menneskelig art tilbage. Han er mere fremmed end de fleste dæmoner.

Udrustning: Kortsværd med Forhekse Våben E12.

Talte sprog: Infernalisk 90%, Belmôni 90%, Et utal dæmonsprog, Urjori 90%, Erdir 90%, Et utal andre sprog

Færdigheder: Fremmede kulturer 90%, Geografi 120%, Heraldik og genealogi 90%, Historie 120%, Købslå 90%, Læse og skrive 90%, Ride 65%, Skak og brætspil 90%, Overtale 90%

Besværgelser: Malkûth behersker Elementarmagi, Nekromanti, Animisme og Mentalisme på FV 30. Hvis I benytter grundreglerne behersker han alle besværgelser på 150% og E10.

Våbenfærdigheder: Dolk 60%, Kortsværd 90%, Parere 90%

VÆSNER

En række nye væsner er med i eventyret. De præsenteres nærmere i spiltermen her.

BAAHL

Gr.Eg.	Terning	Typeværdi
STY	8T6	28
FYS	6T6	21
STØ	8T6	28
INT	3T6	11
PSY	2T6	7
SMI	2T6+1	8
KAR	-1T6	-4
KP	25	
SB	+1T6	

Naturlige våben: 2 klør 50% 1T6, 1 bid 40% 1T8

Naturligt værn: 4 point hud

Udseende: Svagt menneskeagtig, men højere og kraftigere med regnebueskinnende sort hud og sorte øjne. Deres negle er kraftige klør og gabet er fyldt med skarpe rovdyrtænder. Arme og ben har to led istedet for et, og benene er bagudbøjede.

Personlighed: Baahls liv kredser omkring magt og kamp. De lever for at skaffe sig mere magt, gerne gennem kamp, lejemord og svig.

BELMÔNER

Gr.Eg.	Terning	Typeværdi
STY	5T6	18
FYS	6T6	21
STØ	4T6	14
INT	3T6	11
PSY	4T6	14
SMI	3T6	11
KAR	1T6	4
KP	18	
SB	+1T4	

Dæmoniske evner: Teleportere, Kropsforandring.

Udseende: Belmônerne ligner mennesker, men har halvgennemsigtig hud og døde, hvide øjne. Deres hår skinner i alle pastelfarver. Belmôner er født af Vortex og er nært beslægtede med kaos. Deres kroppe har en tendens til at tabe strukturen og flyde ud i amøbeagtige klumper. De er kønsløse og formerer sig gennem deling. Der forekommer ingen former for familie- eller slægtsforhold. Ved delingen tilintetgøres den oprindelige belmônens identitet og to nye skabes.

Personlighed: Impulsive og let forvirrede. De kan også komme med lysende ideer. Mange geniale opfindelser er lavet af belmôner. De er kreative, men bliver også let destruktive og nedbrydende.

PAZUZU

Gr.Eg.	Terning	Typeværdi
STY	10T10	55
FYS	10T6	35
STØ	12T6	42
INT	4T6	14
PSY	8T6	28
SMI	3T6	11
KAR	-3T6	-11
KP	39	
SB	+3T6	

Dæmoniske evner: varierende, mindst to og altid Vinger og Ætsende blod.

Naturlige våben: 2 klør 40% 1T6, 1 bid 30% 1T8, 1 Halestik 40% 1T6 (giftstyrke 15)

Naturligt værn: 6 point hud

Udseende: Pazuzu ligner mest humanoide flyvevæsner med grøn, vortet hud og store facetøjne. De har ofte dryppende gab eller snabler. De er altid omgivet af en sky af skinnende fluer.

Personlighed: Melankolske og føler at alt er forgængeligt. Alle drømme og planer ender i aske og intetheden. Kun døden varer for evigt.

KRAZZT

Gr.Eg.	Terning	Typeværdi
STY	12T10	66
FYS	8T6	28
STØ	12T10	66
INT	1	1
PSY	1T4	3
SMI	2T6	7
KAR	—	—
KP	47	
SB	+3T6	

Naturligt våben: 2 gribeklør 40% 1T6, 1 bid 30% 1T8

Naturligt værn: 8 point hud

Udseende: Krazzt ligner mest af alt enorme knælere dækkede af tykt spindelvæv i mange lag. De har ingen øjne eller ører. De udstøder høje, ubehagelige skrig.

Personlighed: Krazzt er overhovedet ikke intelligente. De drives af sult og smerte. De rides ved hjælp af specielle sporer som drives ind i siderne. Derfor er deres sider som regel dækkede med sort, slimet blod.

QUETZAL

Gr.Eg.	Terning	Typeværdi
STY	10T6	35
FYS	8T6	28
STØ	10T6	35
INT	1	1
PSY	1T6	4
SMI	4T6	14
KAR	-1T6	-4
KP	32	
SB	+2T6	

Naturlige våben: 2 klør 40% 1T6, 1 bid 30% 1T8

Udseende: Disse reptilagtige dæmoner minder mest af alt om flyveøgler dækkede med mangefarvede fjer. De stinker frygteligt og savler uafbrudt fra de vældige gab fyldt med barberbladsskarpe tænder.

Personlighed: Quetzal er loyale, sultne og dumme ridedyr som man kan få til at flyve i den sikre død.

STÅLFUGL

STY 40	INT 6	KAR 5
FYS 30	PSY 15	KP usårlig
STØ 2/50	SMI 20	SB +2T6

Naturlige våben: 2 klør 35% 1T6, 1 bid 25% 1T8

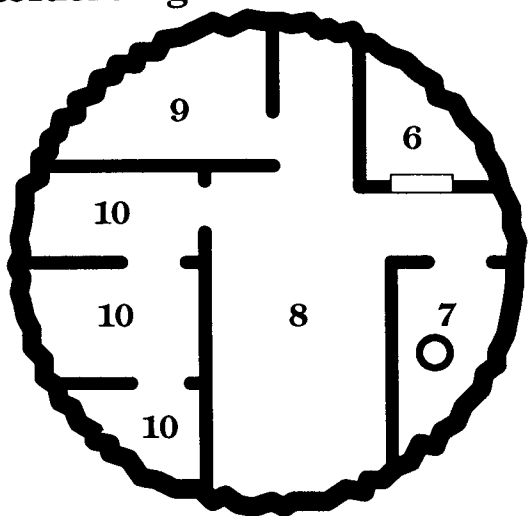
Naturligt værn: solidt stål med indbygget VÆRN E10

Udseende: Sølvglinsende, metallisk fugl med kolde, grå øjne og panseragtige skæl over hele kroppen. Kan frit veksle mellem ravnestørrelse og dragestørrelse. Stålfuglen er et levende væsen fra Maras hjemverden. Den har evigt liv og i praksis usårlig. Den er den sidste af sin art.

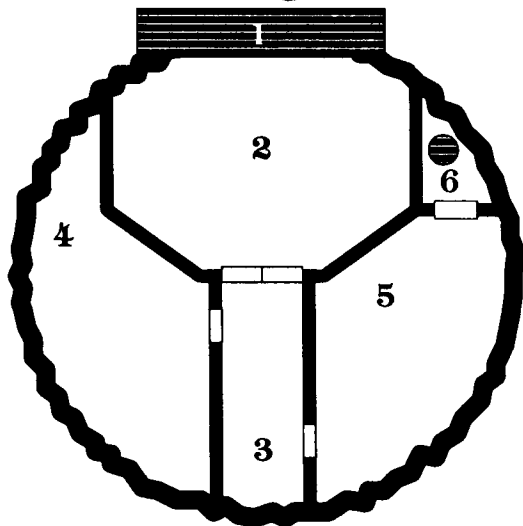
Personlighed: Stålfuglen hedder Heroniche. Den elsker Mara og følger hende af egen vilje. De to har fulgtes sammen i mere end 20 år.

LUCIANOS TÅRN

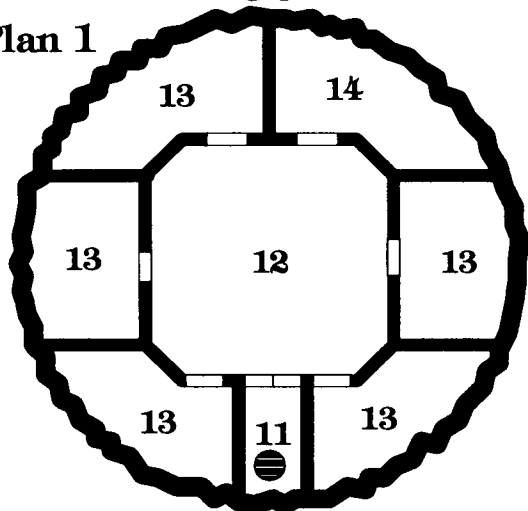
Kælderetagen



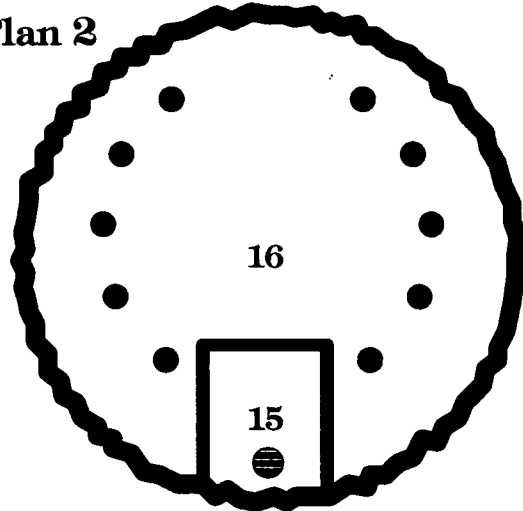
Stueetagen



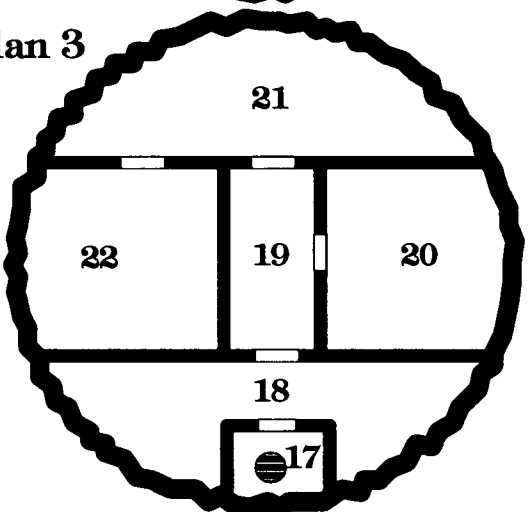
Plan 1



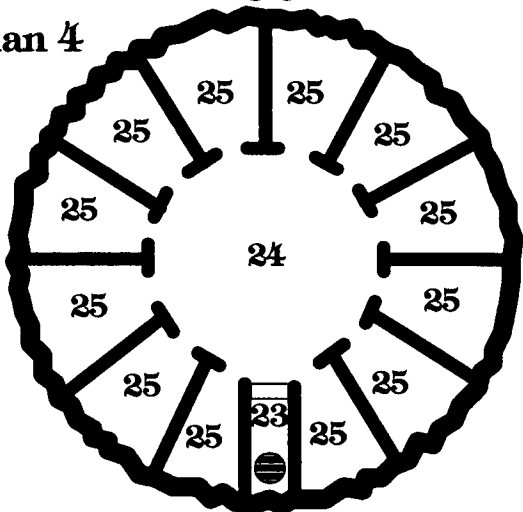
Plan 2



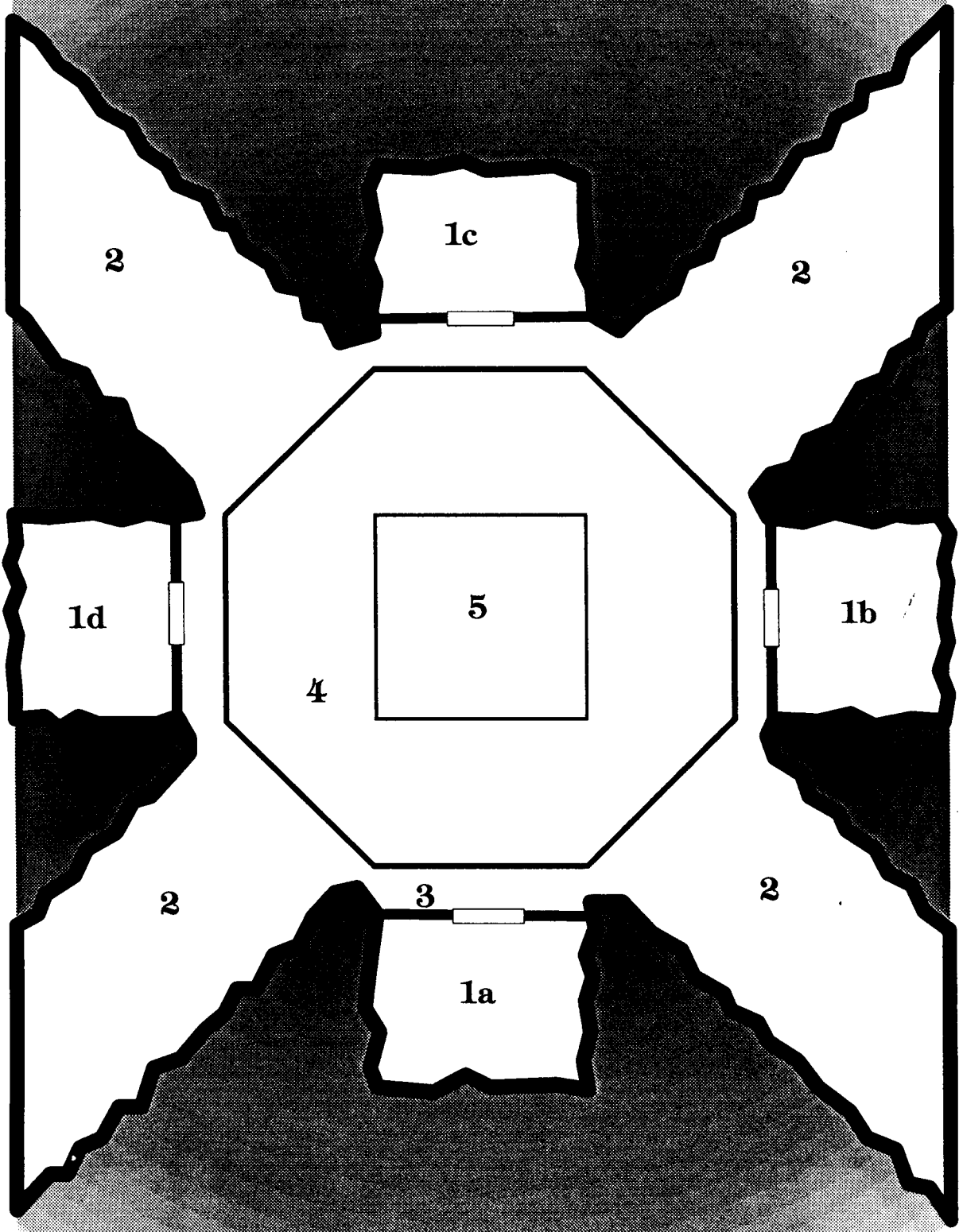
Plan 3



Plan 4



Malkûths Tronsal



Eventyrspil præsenterer Herskerserien



fter at være havnet midt i striden mellem to handelshuse, og derefter være falskt anklaget, for lønmordet på det ene handelshus, sluttede sporet ved den mystiske kultleder Luciano. Efter jagten, gennem den magiske portal, vågner rollepersonerne op, efter en tidløs, interdimensionel færd, gennem Altors ukendte sfærer, på en måde som de ikke kunne have forestillet sig, selv i deres værste mareridtsdrømme.

Forbered dig på et djævelsk spændende eventyr.

OBS! Dette er ikke et spil i sig selv, du skal have adgang til Drager & Dæmoner for at bruge dette modul.

Dæmonprinsen er tredje og sidste del af Herskerserien, men kan også spilles helt fritstående.

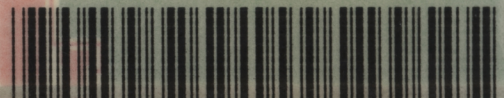
ISBN 91-7898-103-4



9 789178 981038



®



287068484

001-2122