

Drager og Dæmoner[®]

SKATTE KAMMERET



[®]
EVENTYRSPIL

SKATTE KANTONERET

Konstruktion

**Steven Howard, Stephan Peregrine, Åke Eldberg,
Anders Blixt**

Oversat af

Jan Sneum

Redigering

Anders Blixt, Allan Larsen

Grafisk produktion og originaler

Nils Gulliksson, Stefan Thulin

Omslag

Ken Kelly

Tryk

Tryckproduktion, Västerås 1989

Repro

Hagbergs Repro

Original titel: **Treasure Vault**

Copyright © 1984 **Flying Buffalo Inc**

Dansk udgave copyright © 1989 **Target Games**

INDHOLD

Indledning	4	Larocs ring	25
Retningslinjer for spilleledere	4	<i>Floribar Tungpung</i>	26
Genstandskonstruktion	5	<i>Andami Laroc / Beldrager</i>	26
Magiske våben	7	Minarts lut	26
Deqs sværd	7	<i>Minart Mestersanger</i>	27
<i>Kelman Trebenic</i>	7	<i>Ilian af Torneskoven</i>	27
Konigs skjold	8	Mordins mystiske spejl	28
<i>Bark Redgar</i>	8	<i>Vilibar</i>	29
Pols hjelm	9	<i>Ilkamo</i>	29
<i>Lexina Krest</i>	9	<i>Ivar</i>	30
Rondolim	10	Mordins dæmonfælde	30
<i>Tandina Gillarim</i>	11	Nigors stav	31
Sigils stav	12	<i>Nigor</i>	32
<i>Chilperik V</i>	12	Olmas hjertesten	32
<i>Corimal Anriss</i>	12	<i>Chemby</i>	33
Elementarsværdene	13	<i>Ralfin</i>	33
Aeolion	13	<i>Salome Tamarina</i>	33
<i>Rexmit Piraten</i>	14	Sankt Frynwards fisk	34
Bråndgisla	14	<i>Fard Frække</i>	34
<i>Barbelei</i>	15	Sankt Tremels bøger	35
<i>Nerval Skrивeren</i>	15	<i>Peer Kristol</i>	36
Jording	16	<i>Coricon Sobor</i>	36
<i>Aness Forond</i>	16	Sigils kappe	36
Vattnavardh	16	<i>Joridan</i>	37
<i>Margond</i>	17	Skuende Skal	37
Magiske genstande	18	<i>Herival den Gale</i>	38
Åndernes skib	18	<i>Axanig Rigmand</i>	38
<i>Rrau</i>	18	Stivnerens fløjte	39
<i>Helaga</i>	19	<i>Mibar</i>	39
Argond Alfarnes foliant	19	Teleporterende mønter	40
<i>Olver Boghandler</i>	20	<i>Norin Trekløver</i>	40
Ildstenen	20	<i>Krage-Skule</i>	41
<i>Charga den Ildfulde</i>	20	Telmars rubin	41
Gamels øje	21	<i>Aselmar</i>	42
<i>Abel bar-Tarkin</i>	21	Ulrik Fugls kappe	42
Harmons diadem	22	<i>Pudrik Slapsvans</i>	43
<i>Ceri</i>	23	Wildits pen	44
Ilgens ugle	23	<i>Finniwas Broch</i>	45
<i>Gilen</i>	24	Zygybars stav	45
Kerniks hat	24	<i>Peger Erdi</i>	46
<i>Liganda Kringleskåner</i>	25	<i>Sabadon af Dytte</i>	46

INDLEDNING

Velkommen til Skatkammeret. I denne ene-stående hvælving opbevares mange spændende, magiske, værdifulde eller ganske enkelt interessante ting og sager, der kan tænkes at forekomme i en rollespilkampagne. Her findes magtfulde våben, pragtfulde smykker og andre mystiske objekter. Men tag dig i agt: En del af tingene er ikke helt, hvad de giver sig ud for.

Skatkammeret er tænkt som en "katalysator" for din fantasi. Det er meningen, at indholdet skal kunne anvendes sammen med et hvilket som helst rollespilssystem (i hvert fald spil, der har fantasy- eller middelalderen som tema). Den enkelte spilleleder må selv omsætte og oversætte alle tingene til sin verden og sit system.

De fleste af genstandene har en eller anden slags baggrundshistorie, der handler om begivenheder i "fortiden". Det kan ske, at en sådan beskrivelse er i direkte modstrid med dit system. Hvis der f.eks. ikke findes en ork i din verden, kan "Orkkrigen" næppe have fundet sted der. Men i så fald er det bare at glemme "historien" eller ændre på den, så den passer. Lav ikke om på din verden, men juster alle genstande, så de passer ind i den.

RETNINGSLINIER FOR SPILLELEDERE

Da Skatkammeret skal være et alment hjælpemiddel for mange rollespil, angiver vi ingen talværdier eller spilledata, der hører til ét bestemt spillesystem. Men for at du kan oversætte alt til dit spillesystem, kan du bruge følgende metode:

Hvordan genstande beskrives

Hver beskrivelse af en ting eller en genstand i Skatkammeret består af fem dele: udseende, legender, kræfter, person og eventyr.

- Udseende giver en beskrivelse af, hvordan genstanden ser ud og, hvad den cirka er værd. Hvis der findes en sum, gælder det at 10 kobbermønter (km) = 1 sølvmønt og 10 sølvmønter (sm) = 1 guldmønt (gm). Priserne er baserede på, at en almindelig arbejder tjener ca. 2 gm pr. uge. Hvis du mener, at pris-sætningen ikke står i forhold til det, der er rimeligt i din verden, så må du bare ændre på vurderingen her.

- Legender angiver, hvad der er alment kendt, og hvilke rygter, der går, om genstanden. Disse ting må spillerne få at vide via SLP uden alt for store vanskeligheder.
- Kræfter angiver præcist, hvad genstanden kan eller ikke kan gøre. Her står også om sandheden bag de rygter og historier, der omtales under Legender.
- Personer beskriver alle spillelederpersoner (SLP), der har forbindelse med genstanden. Det kan f.eks. dreje sig om dens fremstillere, nuværende eller tidligere ejere, ligesom andre der har haft med genstanden at gøre.
- Eventyr angiver nogle forslag til situationer, hvor genstanden kan føres ind i spillet.

KAMPDUELIGHED

Spillerne kommer ofte i kamp med SLP, så vi må give dem en slags egenskabsværdier.

Vi giver hver SLP en kampduelighed efter en seksdelt skala. I nogle tilfælde gælder kampevnen kun for ét våben (f.eks.: Tandy Gill er "god" med bue, "ganske god" med kortsværd og "dårlig" med alle andre våben). I andre tilfælde kan evnen gælde for alle typer af våben (f.eks.: Bark Redgar er "ganske god" med alle våben).

For hver grad angives et procentinterval, der viser, hvordan en person med denne grad forholder sig til alle stridsmænd. Man kan altså se, at omkring 40% af alle kæmper "dårligt", mens kun 4% tilhører kategorien "udmærket".

GRADUERING

Dårlig	(01-40%) Uvant i kamp. Let af såre eller dræbe.
Halvgod	(41-59%) En kløgtig fyr uden finesse. Ikke absolut enmester, men heller ikke én, man slår ihjel med et eneste hug.
Ganske god	(60-74%) Bedre end gennemsnittet. Har i det mindst lidt træning bag sig.
God	(75-84%) En trænet kæmper med god viden om taktik og forskel lige våben.
Meget god	(85-95%) Absolut en person, som man vil ønske på sin side i kamp.
Udmærket	(96-100%) Denne person behøver næppe at bekymre sig om at blive besejret i kamp. Han/hun er en af de bedste i verden.

MAGISKE EVNER

Visse SLP i denne bog pusler med magi. For at angive, hvor gode (eller dårlige) de enkelte er til magi, bruger vi et gradueringsystem, der ligner det for Kampduelighed. Også her viser procentangivelser, hvordan en person med en given dygtighed, forholder sig til magikere i almindelighed. Hvis der ikke står angivet nogen magisk evne ved personen i bogen, så har den pågældende ikke nogen magiske evner.

En SLP, der har magiske evner, behøver ikke nødvendigvis at være en magiker. Han eller hun ejer måske bare en magisk genstand eller er måske blevet påvirket af noget overnaturligt, der har givet vedkommende en vis magisk evne.

GRADUERING

Dårlig	(01-40%) Uvant i kamp. Er lærling (eller en kludder mikkell), der ofte mislykkes med sine formularer.
Halvgod	(41-59%) En kompetent magiker, men ikke særlig respektindgydende.
Ganske god	(60-74%) En dygtig magiker, kynligere end gennemsnittet, men næppe nogen trussel mod magtbalancen i verden.
God	(75-84%) Kan mange forskellige formularer og bruger dem med stor kraft og præcision.
Meget god	(85-95%) En formidabel person, som man ikke bør tirre, hvis man da ikke vil forvandles til en frø.
Udmærket	(96-100%) Behersker stort set alle kendte besværgelser. Kender til syv forskellige måder at forvandle et menneske til tyggegummi på, med mindre end ti ord.

MAGITYPER

Da forskellige typer af magi ofte har forskellig hensigt og retning, inddeler vi al magi i otte kategorier. Den enkelte SL må så selv afgøre, hvilke kategorier de forskellige trylleformularer i hans eller hendes system nu tilhører.

M1 KAMPMAGI

Magi der bruges offensivt eller defensivt i kamp.

M2 LÆGEMAGI

Formularer der læger skader, afbøder sygdomme, standser forgiftninger o.s.v.

M3 CLAIRVOYANTMAGI

Magi der anvendes til at skaffe sig viden om skjulte ting og sager; hemmelige døre, fælder, usynlige ting, magi o.s.v.

M4 BEVÆGELSESMAGI

Formularer der bruges til at flytte mennesker eller genstande; telekinese, teleportation, levitation o.s.v.

M5 KOMMUNIKATIONSMAGI

Tankelæsning, telepati, oversættelse, magisk læsning, hypnose og lignende.

M6 KONSTRUKTIONSMAGI

Formularer der benytter materie eller energi til at "bygge" ting med, f.eks. magiske vægge, beskyttende områder, stendannelser etc.

M7 ILLUSIONER

Magi der bruges til at skjule eller vildlede med; f.eks. usynlighed, illusion, formforandring o.s.v.

M8 FORANDRINGSMAGI

Formularer der forandrer virkeligheden eller fremkalder ting; f.eks. lys, vejr, dæmoner, elementarvæsner etc.

GENSTANDS KONSTRUKTION

Dette afsnit indeholder nogle almene råd om, hvad du bør huske på, når du konstruerer en kraftfuld, magisk genstand, som skal med i din fantasy-kampagne.

KONSTRUKTØR

En magtfuld, magisk genstand plejer at blive konstrueret til et bestemt, givet formål. Det koster jo mange penge, magisk energi og tid at skabe genstanden, så det er jo næppe noget, som en person bare finder på for sjovs skyld. Din første opgave bliver derfor at finde ud af hvem, der fremstiller genstanden.

Der findes stort set to typer af konstruktører: magikere og overnaturlige væsner.

MAGIKER

Det er nødvendigt med en meget dygtig magiker for at få skabt en magisk genstand. Det kan en nybegynder ikke gøre. Der kræves som regel også adgang til store ressourcer: langvarig forskning, laboratorier, konsultationer hos andre magikere samt magisk energi. For at en magi-

ker virkelig skal satse alt dette, må genstanden være vigtig for ham eller hende. Måske skal den bruges til at opnå et vigtigt mål i trolldmandens liv, eller måske har en rig person budt ham eller hende en stor sum penge for arbejdet med den magiske genstand.

I det første tilfælde vil genstanden være et virkeligt klenodie for magikeren, og hvis han eller hun skulle miste den, er vedkommende parat til at satse både tid og penge på at genvinde den. (Og ve den, der tog den...)

OVERNATURLIGE VÆSNER

Med dette hentydes til guder og andre kraftfulde væsner, der ikke hører hjemme i den almindelige verden, men som er i besiddelse af kræfter lagt ud over et menneskes fatteevne. Den slags væsner har ofte evnen til at skabe eller forandre ting og sager, alene ved at ville det, og for den slags væsner er det derfor temmelig enkelt at skabe magiske genstande.

Men på den anden side vil de overnaturlige væsner ikke gribe alt for meget ind i vor verden, da de så kan komme i konflikt med andre af deres slags, og den slags væsner kan faktisk godt true hinanden. Derfor er det ikke så ofte, at disse væsner skaber noget, men når de så gør det, plejer de normalt at have en virkelig god hensigt med det. Denne hensigt behøver dog ikke være en, der er tydelig eller fuldt forståelig for os almindelige mennesker. Guder er af naturen uudgrundelige.

HENSIGTEN

Trin to er at bestemme konstruktørens hensigt. Han eller hun har et mål, som vedkommende vil opnå ved hjælp af den magiske genstand. Definer dette mål nøje. Det kan spænde fra relativt hverdagsagtige ting, som f.eks. en perfekt tjener, til formål, der er kolossale og utroligt spektakulære, som f.eks. af få vulkaner til at springe op fra den bare jord.

KRÆFTER

Den magiske genstands kræfter er afhængig af to ting, dels hvad konstruktøren ønsker at opnå med genstanden, og dels hvad han eller hun er i stand til at gøre. Ingen magiker er jo så mægtig, at han eller hun kan forsyne en genstand med ubegrænsede kræfter, og intet overnaturligt væsen vil slippe noget løs i vor verden med sådanne kræfter. Det kunne jo få uanede konsekvenser.

En genstands kræfter skal derfor være afhængige af, hvilket formål det har. For eksempel bør et dragedræbersværd ikke have en flammende kling, da de fleste drager ikke skades af ild, men det må f.eks. meget hellere kunne skade ved hjælp af isnende kulde.

Endvidere sætter konstruktørens evner grænser for genstandens evner. En magiker, der arbejder med livets magi, kan ikke skabe genstande, der bringer død og udslettelse, og lysets gud skaber ikke en ting, der spreder mørke.

ULEMPER

Her har du en mulighed for at lægge nogle negative faktorer ind i en magisk genstand. Det skal bevirke, at den ikke vælter hele spillekampagnen om kuld ved at være for magtfuld og mægtig. En magisk genstand kan let blive alt for god, og du bør derfor lægge nogle grænser ind for dens styrke.

Den almindeligste begrænsning er den, at genstanden trækker psykisk energi fra brugeren. Det medfører, at han eller hun kun kan bruge genstanden et nærmere bestemt antal gange pr. tidsenhed.

En gud bryder sig ikke om, at en genstand, som han eller hun har skabt, bruges i modstrid mod gudens hensigt, og han eller hun kan derfor sikre, at genstanden ikke fungerer, hvis den udnyttes på en måde, som guden ikke ønsker.

Andre begrænsninger kan være, at nogen af brugerens evner og færdigheder forstyrres, når han eller hun anvender genstandens kræfter (se f.eks. Pols hjem). Dette kan variere fra småting som f.eks. det, at brugeren kun ser i sort/hvidt, mens genstanden er i funktion, til, at han eller hun mister evnen til at gøre noget som helst, mens det hele står på.

Endnu en hyppig ulempe er den, at genstandens magiske egenskaber aftager med tiden, da de magiske energier, som findes i genstanden, gradvist forbruges.

Det er ikke muligt at give nogen klar besked om, hvordan man knytter ulemper til genstandens evner. Det er noget, du må eksperimentere med. Der er jo faktisk intet, som forhindrer dig i, at forøge antallet af ulemper ved en genstand, hvis du skulle opdage, at det hele går for godt. Det kan jo dreje sig om ting, der først viser sig efter langvarigt brug (jfr. konsekvenserne af stofmisbrug).

MAGISKE VÅBEN

DEQS SVÆRD

UDSEENDE

Deqs sværd ser ikke ud til at være stort andet end et vellavet slagsværd med enkelt skæfte. Da det er ualmindelig vellavet og meget skarpt, vil en våbensmed eller en kriger vurdere det til to eller tre gange prisen for et almindeligt sværd. Det vil dog givet være langt mere værd for den, der kender til dets magiske egenskaber.

LEGENDER

Sværdet spiller en mindre rolle i den ikke særligt kendte "Balladen om Deq". Deq var en mellemting mellem en helt og en skurk, ofte mest det sidste. Blandt mange andre forunderlige ting ejede han et magisk sværd, der bar hans navn. Legenderne beretter intet om, hvilke kræfter dette sværd havde (da Deq som regel foretrak at bruge sin magiske slynge, "Øjensøger"). Men man ved, at han stjal sværdet fra en snigmorder og dennes bagmand. Det siges også, at sværdet lyser i mørke.

KRÆFTER

Deqs sværd bærer også navnet "Hævneren", men det er kun få – selv blandt de lærde – der ved, at det drejer sig om det samme sværd. Det har kun en eneste magisk kraft af betydning: Det forbedrer brugerens kampduelighed, hvis han eller hun kæmper mod nogen, der en gang tidligere har forsøgt at skade sværdets bruger. Med andre ord: Hvis brugeren bliver angrebet uden selv at have startet kampen, så forbedrer sværdet brugerens kampduelighed. Ellers er det blot et almindeligt sværd. Det lyser i mørke (stort set med samme styrke som en lygte), men kun når dets magiske kraft er i funktion.

PERSONER

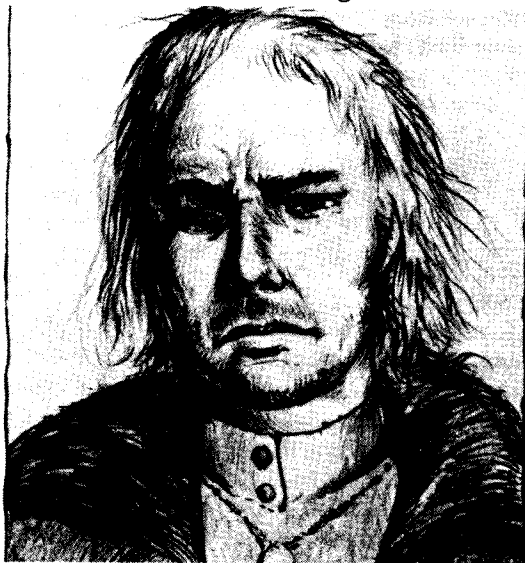
KELMAN "BENET" TREBENIC

Menneske. Højde: 177 cm. Vægt: 79 kg. Alder: 45 år. Kampduelighed: Halvgod med sværd, dårlig i alle andre våben.

Benets øgenavn er en vits, der bygger på hans rigtige efternavn, men det kan også hænge sammen med hans udseende. Han er langbenet og kraftig bygget, har stålgrå øjne og tyndt, sølvgråt

hår. Benet lever af at sælge sværd, de fleste billige og brugte. Han har en lille forretning, hvor man kan købe diverse våben til lave priser. Fornylig er han dog faldet over et sværd, der er ualmindelig velsmedet og skarpt. Han har sat prisen til 50 guldmønter, men det kan pruttes ned til 30.

Benet har ikke nogen større intuition og knap nok nogen fantasi. Det er aldrig faldet ham ind, at dette sværd (der er Deqs sværd) kan være noget som helst andet end et velgjort våben. Han har mistro til magi og troldmænd, og han er i høj grad imod, at nogen bruger besværgelser (heller ikke for at kunne undersøge om sværdet er magisk) før han har fået sin betaling, og varerne er ført ud af hans forretning.



EVENTYRFORSLAG

EVENTYR1: Da rollepersonerne har hørt "Balladen om Deq", besøger de Benets våbenforretning og finder sværdet. De vil helt sikkert forsøge at finde ud af, om sværdet er magisk, men Benet vil ikke høre om noget med trylleformularer. Det kan føre til en interessant spillesituation, hvor spillerne prøver på at overbevise Benet om, at deres undersøgende magi er ufarlig, mens Benet prøver at få dem til at købe sværdet først.

EVENTYR2: En mindre skurk, som rollepersonerne tidligere har besejret, køber sværdet og sætter efter dem – nu med sværdets hævnende kraft i sin tjeneste.

KONIGS SKJOLD

UDSEENDE

Konigs skjold ser ud som et normalt, rundt skjold, ca. 65 cm. i diameter. På dets forside ses en hånd, der holder i en knækket kæde. Der er ingen synlige tegn på, at skjoldet skulle være noget som helst andet end et almindeligt rundskjold.

LEGENDER

For mange år siden fangede en gruppe magtsyge troldmænd en stamme barbarer, der boede i bjergene, og gjorde dem til slaver. Kongen, en af barbarerne, arbejdede i en sølvmine, da han pludselig kom til at grave sig ind i en ukendt klippehule. Der fandt han skjoldet. Han så den knuste kæde og besluttede at beholde skjoldet. Hvad der senere skete er uvist, men man ved, at kongen anførte barbarerne i et oprør mod troldmændene, der ikke kun stoppe dem. Kongen blev siden en berømt eventyrer og en stor leder.

KRÆFTER

Skjoldet har to magiske egenskaber, der kan bruges af en kriger, som er ren af hjertet, eller af en gudsfrygtig mand. Alle andre vil i stedet opleve, at skjoldet direkte modarbejder brugeren. En uhædelig person, der forsøger at bruge skjoldet, vil få dobbelt så mange skader, som vedkommende ville have fået, hvis ikke skjoldet var brugt.

Skjoldets første gode egenskab er den, at den giver sin bærer en næsten guddommelig karisma og personlig udstråling. Lige så længe som han eller hun kæmper for en retfærdig sag, vil folk samles omkring skjoldbrugeren som bier om en blomst, og de vil alle blive hans eller hendes tro tilhængere. Ind til sejren er vundet, vil alle disse tilhængere i lige så høj grad som skjoldbæreren være helt og fuldt overbeviste om det rigtige i sagen. Alle tilhængere frigøres dog fra skjoldets magt i samme øjeblik, det umiddelbare mål er nået, og de kan derefter ikke påvirkes igen.

Den anden gode egenskab er, at skjoldet giver brugeren en høj modstandskraft over for alle typer af magi. Ligesom den første kraft fungerer også denne kun, når bæreren kæmper for en retfærdig og uselvvisk sag. Hvis en magiker prøver at bruge magi mod skjoldets bærer, betragtes hans eller hendes magiske evner som "dårlige" (SL må selv afgøre, hvad det helt præcist betyder i hans eller hendes spillesystem).

PERSONER

BARK REDGAR

Menneske. Højde: 182 cm. Vægt: 100 kg. Alder: 41 år. Kampduelighed: Ganske god. Magiske evner: God i M2, M3 og M8.

Bark er en krigerpræst, lang og fedladet, med kulsort hår og tæt, men veltrimmet skæg. Han er noget så sjældent som en ægte troende. Selv uden skjoldet er hans engagement smittende. Siden han fandt skjoldet, er hans charme og overtalelsesevne blevet næsten helt uimodståelig. Bark dyrker den gud, SL bestemmer, men det bør være en, der står for retfærdighed, hæder, ære o.s.v. Bark er meget aktiv i sin kamp for at reformere samfundet og styrke menneskene (og andre væsners) rettigheder. Hans største svaghed er, at han prøver at gøre alt for meget godt. På det område ligger han nær grænsen til den dødssynd, der kaldes hovmod.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonene går forbi et gadehjørne, hvor Bark prædiker. Bark, der er helt grebet af hensførelse, bruger skjoldet til at tvinge sine tilhørere til at hjælpe sig med at ødelægge et nærliggende tempel, hvor man tilbeder en gud, der er fjendtlig mod hans egen. Uanset om rollepersonerne fanges af skjoldets kraft eller ikke, så hvirvles de med af folkemasserne. For at gøre det hele mere interessant kan en eller flere af rollepersonerne tilhøre den religion, som Bark vil bekæmpe.

EVENTYR 2: Rollepersonerne har hørt tale om Barks pludselige popularitet og aner nu, at han har magiske hjælpemidler. De bestemmer sig for at finde ud af, hvad det er Bark benytter sig af, for om muligt selv at lægge beslag på skjoldet til egne formål. Selv om det skulle lykkes, så vil skjoldet modarbejde dem, da deres motiv er selvvisk og derfor forkert.

POLS HJELM

UDSEENDE

Pols hjelm er en voldsomt ornamenteret hjelm med et tilsvarende vanvittigt visir. Farven er matsort, og ornamenterne forestiller diverse dyr. Visiret forestiller et eller andet slags dyreansigt, men det er svært at afgøre hvilket dyr. Tilsammen er indtrykket nærmest grotesk, og i almindelig handel vil hjelmen sikkert kun kunne indbringe en brøkdel af prisen for en almindelig (og pæn) hjelm.

LEGENDER

Pol var en driftig feltherre, der levede for godt hundrede år siden. Han var kendt for sin taktiske begavelse og for sit strategiske instinkt. Han forberedte sig altid meget nøje før et felttog, og hans velgennemtænkte planer indeholdt altid mange reserveplaner og alternativer. Når han var klar, plejede han at sætte hjelmen på sit hoved og derefter føre sine tropper i felten. På selve slagmarken virkede det næsten, som om han kunne forudse fjendens manøvrer, inden de fandt sted. Hans sidste kamp taler dog imod dette. Alle hans almindelige rutiner virkede pludseligt imod ham. Den nøje udarbejdede kampplan blev stjålet af en fjendtlig spion, og den usædvanlige hjelm gjorde Pol til et tydeligt

mål for fjendens bueskytter. Hans strategiske genialitet svigtende ham tilsyneladende også, for han kunne ikke udarbejde en alternativ kampplan, der kunne fungere. Hans hære udslattedes, selv blev han til en genganger og hjelmen forsvandt.

KRÆFTER

Pols hjelm har stærke magiske kræfter, skønt ingen andre end Pol præcist ved, hvordan de fungerer. Når han havde hjelmen på kunne han se perfekt selv med visiret nede. Uanset mørke, regn, tåge eller andre forhindringer ser den, der bærer hjelmen nemlig så klart, som var det på en klar, skyfri dag. Hjelmbæreren kan heller ikke blændes. Men endnu vigtigere er det, at hjelmen giver brugeren en "sjette sans", en evne til at fornemme en kommende fare—før den viser sig. Følelsen er bare en almen uro, og den giver ingen nærmere kundskaber. Man kan f.eks. mærke "at en fare lurder foran en", men ikke så præcist som f.eks. at "der sidder en snigmorder med en forgiftet kniv bag ved det tredje træ til højre".

Der er dog en ulempe ved hjelmen. Den sjette sans har en tendens til at tage magten over hjelmbærerenes hjerne og dermed nedsætte dens øvrige funktioner. Det er således umuligt at utænke komplicerede planer eller kaste svære besværgelser, når man har hjelmen på. Den vanskeligste intelligente opgave, man kan løse, er at læse nogle linier med tydelig skrift. Prøver man at udføre mere kompliceret tankevirksomhed, får man kraftig hovedpine.

PERSONER

LEXINA KREST

Menneske. Højde: 157 cm. Vægt: 47 kg. Alder: 47 år. Kampduelighed: Halvgod med dolk. Magiske evner: God i M1, M3 og M5.

Lexina er en ganske dygtig magiker, skønt hun har en tendens til at fortabe sig i trivielle og uvæsentlige sager. Hun er dybt facineret af alt, der er uvæsentligt og mærkværdigt, og hun besøger ofte butikker med gammelt skrammel, loppekæder og auktioner. På trods af at hun ikke er direkte smuk, har hun haft mange friere og er for tiden forlovet med Marin Vell, der ejer en lille boghandel.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Lexina ansætter rollepersonerne



for at få fat i hjelmen. Hun tror, at den kan bruges til til at genindvinde noget af Pols "psykiske energi". Da hun sætter hjelmen på sit hoved opdager hun selvfølgelig, at hjelmens magiske kræfter forhindrer hende i dette, og hun bliver samtidig overbevist om, at rollepersonerne har narret hende (d.v.s. hun kommer på den ide, da hun tager hjelmen af og igen kan tænke klart).

EVENTYR 2: Spillerne eller nogen andre opdager hjelmens evne til at blokere tanker og bestemmer sig for at benytte den som "løgnedektor". Når de forhører fanger sætter de hjelmen på hovedet af den, der forhøres. Med hjelmen på hovedet kan fangen ikke udtænke nogle smarte løgne, da det vil forårsage en ulidelig hovedpine. Hvordan ofret reagerer på dette er naturligvis afhængig af vedkommendes personlighed, men ingen bryder sig om det.

RONDOLIM

UDSEENDE

Rondolim forekommer at være en ældgammel, rusten kampøkse, slidt og bøjet af mange års brug. De fleste våbenhandlere ville skamme sig over at have den liggende – selv i bunken med "ekstra billigt skrammel".

Men når Rondolim håndteres af en dværgkri-ger antager den sin sande form. Bladet er af forgyldt stål, skarpt som en barberkniv. Skæf-tet er af horn, udsmykket med udsøgt detalje-de udskæringer, der forestiller en hær af dvær-ge. I denne form er den enormt værdifuld, men kun for dværge, da den igen bliver værdiløs, så snart den håndteres af en ikke-dværg.

LEGENDER

Tundin var en berømt dværg-hærfører. Til og med elverfolkene hyldede ham som et geni efter hans sønderknusende sejr i Orkkrigen. En gang, da han var omringet på en bjergtop med nogle få forfrosne og udsultede soldater, udryddede han tre hundrede orkere og gobliner ved at star-te et lavineskred.

Tundin kæmpede altid med Rondolim, et slægtsklenodie fra Det Ældre Dværgrige. Øksens navn "Rondolim" er gammeldværgisk for "orkdræberen". I alt dræbte Tundin over to tusinde orkere og gobliner med denne økse uden selv at få så meget som en eneste skramme. Tundin døde i en høj alder af mavesår.

KRÆFTER

Rondolim kan kun bruges af en dværgkri-ger, der er trænet i at bruge kampøkse. I hænderne på en sådan stridsmand vil den antage sit rette udsende og har da følgende magiske kræfter:

Hvis der findes en ork inden for 30 meters afstand, lyser øksen med et rødt skær, som om den var glødende. Jo flere orkere og jo nærmere de er, desto stærkere bliver skæret. Tre orkere, der skjuler sig bag et træ 25 meter væk, vil give et svagere lysskær end to, der gemmer sig lige bag øksebære-ren, men stærkere lys end ti or-kere, der er 30 meter væk.

Øksebærerens kampduelig-hed øges altid til "meget god", hvis øksen bruges mod orkere. Er dueligheden i forvejen meget god, øges vedkommen-des duelighed til "udmærket". I de fleste rollespil medfører dette en væsentlig forøget chance for at ramme orkere.



Så snart en del af øksen kommer i kontakt med orkkød, bliver øksen straks meget varm og forårsager brandskader. Skaderne er omtrent af samme størrelse, som hvis man holdt en brændende fakkellod mod en orks hud i et sekund. Samme effekt opnås hvis en ork forsøger at røre ved øksen.

Når spillerne hører legenden om Tundin, er det muligt, at spillerne tror, at øksen har særlige magiske kræfter imod gobliner, eller at den giver særlig beskyttelse i kamp. Intet af dette er sandt. For udover at Tundin var et militært geni, var han også utroligt heldig.

PERSONER

TANDINA GILLARIM

Menneske. Højde: 157 cm. Vægt: 47 kg. Alder: 19 år. Kampduelighed: God med bue, ganske god med kortsværd.

En slank, blond og ret attraktiv pige, der lever som omvandrende historiefortæller og musikanter. Hun vandrer rundt i landet og er ustandseligt på jagt efter nye historier og sange.

Da hun for et stykke tid siden rejste til Dværgriget opdagede hun den gamle legende om Tundin og Rondolim, samt (hvilket kun hun ved) at øksen nu ser ud som det rene skrot. Hun benytter legenden som en af sine historier, og da hun er god til at fortælle, bliver hun ofte et trækplaster på de værtshuse, hun gæster.

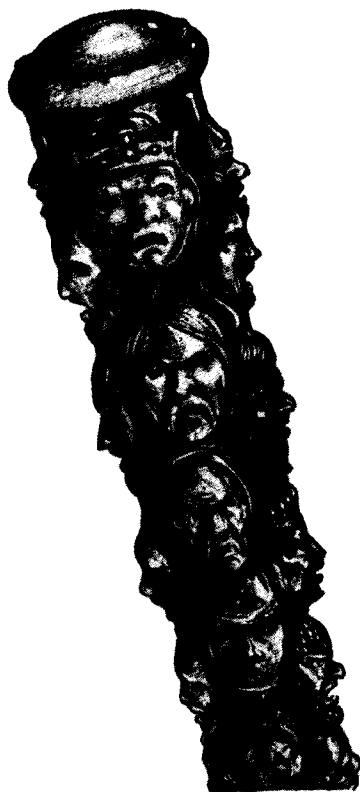
Tandina elsker alle slags fornøjelser og frem for alt morsomme historier og en god spøg. Hun synes det er meget morsomt at iagttage, hvordan visse eventyrere bliver påvirket af hendes legender, og der findes faktisk dem, der spurter afsted, så snart hun blot nævner ordet "guld". Hun spiller ofte mere følsom end hun egentlig er, og hun kan gå omkring og lade som om hun er sur i flere dage, hvis det passer hende. Hun kan også meget vel indlade sig på et kortvarigt kærlighedseventyr, men undgår så længe som overhovedet muligt at slå sig fast ved et sted. Først og fremmest elsker hun musik, og hun er en af de bedste lutspillere i De Tre Kongerier.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Orkerne i bjergene er i gang med at forberede et angreb. Dværgerne er meget færre i antal. Situationen ser håbløs ud – hvis man da ikke kan finde den legendariske Rondolim. Nogle siger, at den ligger efterladt ved foden af bjerget Domani. Dertil, men ikke længere, nåede Tundins tropper, da han invaderede orkernes

landområder. Der er andre, der påstår, at orkerne har øksen, og at de har forsøgt at ødelægge den, men indtil nu uden held. Det eneste man med sikkerhed ved er, at tiden er knap for dværgene. I denne situation kan en lille flok modige eventyrere måske finde Rondolim og redde dværgene. (Dette eventyr kan danne baggrund for en større spillekampagne, der vil omfatte mange spilletræf).

EVENTYR 2: Tandina kommer til byen og fortæller historien om Rondolim. Mod en passende sum penge (og hun er ikke dum) vil hun endog fortælle om dets nuværende udseende. I de følgende uger vil alle dværge (og alle andre) begynde at rode i hver eneste skrotbunke eller affaldsdyng, de overhovedet kan finde.



SIGILS STAV

UDSEENDE

Sigils stav ser ud til at være en yderst rigt udskåret stav af ibenholt, prydet med reliefer af menneskeansigter. Ansigterne udtrykker mest rædsel eller chock. Staven er ca. 50 guldmønter værd på det åbne marked.

LEGENDER

Denne stav blev skabt af en række magikere i et hemmeligt broderskab, der kaldte sig for Sigils Broderorden (se også Sigils kappe og Skuende skal). Ifølge legenden benyttedes staven til at skaffe en række modstandere af vejen. Et medlem af Broderordenen besøgte ofret, og ofrets sås derefter aldrig mere. Legendens rummer endog spekulationer, der går ud på, om ansigterne på staven skulle tilhøre dens ofre og sidde der som broderordenens "trofæer".

KRÆFTER

Staven har en eneste magisk evne, der kan bruges af hvem som helst, der har en ganske god kampduelighed med stav og som er god i magiområderne M4 og M7. Hvis en sådan bruger, slår til nogen med staven og samtidig udtaler ofrets navn, forvises vedkommende til en anden dimension, hvor han eller hun hverken er død eller levende, og hvor vedkommede heller ikke ældes. Et billede af ofrets ansigt viser sig straks på staven.

Magien kan ophæves ved, at man slår staven i jorden og samtidig udtaler navnet på den person, man ønsker at befri. Så snart personen er befriet, forsvinder vedkommendes ansigt fra staven. Bemærk at man må kende ofrets rigtige navn, for at staven skal kunne virke på ofret.

PERSONER

HERTUG CHILPERIK DEN FEMTE

Menneske. Højde: 167 cm. Vægt: 99 kg. Alder 58 år. Kampduelighed: Dårlig.

Hertug Chilperik var en meget fed, gråhåret lille mand. Han blev stavens første offer, og hans lille buttede ansigt ses øverst oppe. Ansigtet udtrykker total forundring. Chilperik var en selvvisk, forlystelsessyg og despotisk hersker over et mindre hertugdømme. Han var meget bange for magi og forbød enhver form for trolddomskunst inden for sit landområde. Hvis nogen skulle genkende ham (f.eks. via et portræt) og

kalde ham tilbage til livet (ved at slå staven mod jorden og sige "Chilperik den femte"), vil han være yderst harmfuld og nærmest fjendtlig mod den troldmand, der har reddet ham. Han er blevet befriet fra staven tre gange i løbet af de 75 år, der er gået, siden han første gang blev dens fange. Hver gang er han blevet sendt tilbage til sit limbo-lignende fængsel af den samme person, der har reddet ham, da denne ikke længere kunne holde Chilperik ud.

CORIMAL ANRISS

Menneske. Højde: 183 cm. Vægt: 82 kg. Alder: 40 år. Kampduelighed: Ganske god med stav. Magiske evner: Meget god i M1, M3, M5. God i M4 og M7.

Corimal er en lang, ranglet, mørkhåret og indtagende person. Han er stavens nuværende ejermand, og han bruger den til sine egne ondskabsfulde formål. For nylig forsvandt flere medlemmer af det kongelige hof efter et møde med Corimal, der er kongens fornemste rådgiver (og efter hvad rygterne siger også dronningens elsker). Corimal er en kultiveret, distingveret og beleven person. Han har stor personlig charme, og mange anser ham for at være deres personlige ven. I virkeligheden er han dog opfyldt af magtbegær og parat til at dræbe alle og enhver – ven eller fjende – der sætter ham hindringer i vejen. Hans plan er at dræbe eller fængsle kongen, gifte sig med dronningen, dræbe hende og på den måde blive enehersker over det mineralrige Sortmark.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne kommer til Sortmark af en eller anden grund, og der kommer de også på sporet af Corimals komplot. De stilles nu over for den opgave at skulle forsøge at overbevise nogen om, at den populære Corimal er årsagen til de mange mystiske forsvindinger. Hvis de ikke er meget forsigtige, kan de også selv risikere at forsvinde.

EVENTYR 2: Rollepersonerne indgår i en hær, der sendes af sted for at belejre Sortmark. Når (eller hvis) de kommer til paladset, finder de det opløst i kaos – resultatet af Corimals forsøg på at overtage magten. Kongen har opdaget, at Corimal er dronningens elsker og har givet ordre til at begge skal henrettes. Soldaterne i slotsgården er delt i to fraktioner – en, som støtter kongen og en, der støtter Corimal. En mindre borgerkrig er brudt ud. Spillerne får den festlige opgave at rette op på hele situationen.

ELEMENTAR- SVÆRDENE

Elementarsværdene – Aeolion, Brandgisla, Jording og Vattnavardh – blev smedet i en fjern fortid af de legendariske Elementernes Herrer for at deres udvalgte forkæmpere – Elementarmestrene – kunne vinde sejre i deres indbyrdes kampe. Hver især har sværdene særlige magiske kræfter, der kan modstå de andre tre elementer. Derfor blev hver kamp mellem Elementarmestrene indbyrdes uafgjort. Sværdene kom efterhånden i hænderne på almindelige dødelige. Hvert enkelt sværds historie findes under overskriften Legender.

For at kunne fungere ordentligt må disse sværd "oplades" via en speciel fremgangsmåde, der er forskellig fra sværd til sværd. Denne opladning holder i mindst 48 timer, hvorefter sværdet igen må oplades.

Da sværdenes egenskaber er modsat rettede, kan ingen eje mere end et af dem ad gangen. Hvis nogen, der allerede har et elementarsværd

skulle gøre sig anstrengelser for at få et til, vil begge sværd miste alle magiske egenskaber, indtil deres ejer har skaffet sig af med det ene af sværdene igen.

Hvert sværd kan kun ødelægges ved en kombination af de tre andre elementarkræfter. Aeolion kunne således ødelægges af en magisk kraft, der kombinerer ild, vand og jord. Det vil ikke være let at stable en sådan kraft på bene, og kun en uhyre god magiker vil kunne have en chance for at magte det.

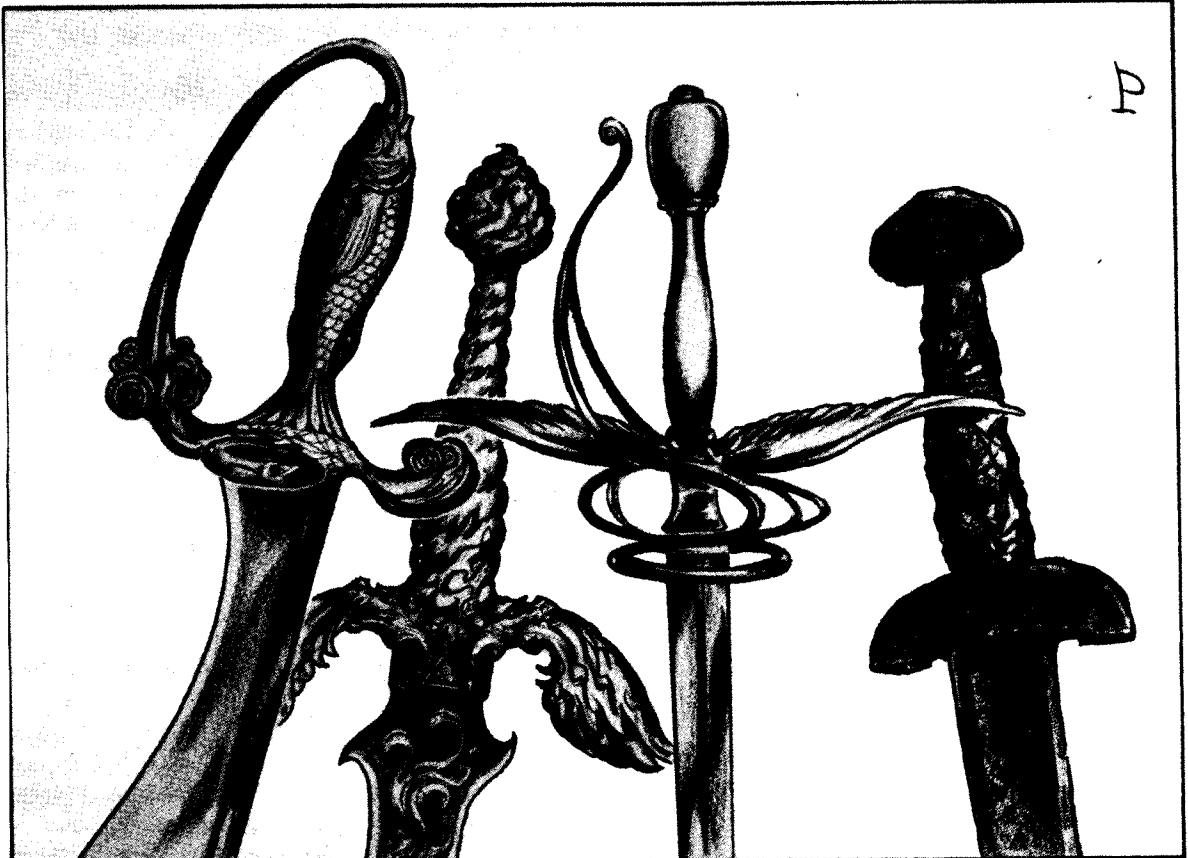
AEOLION

UDSEENDE

Aeolion ser ud til at være et velsmedet, smukt duelsværd eller kårde. Fæstet er lille, og parerbøjlen er udført som et par fuglvinger. Dømmer man kun efter udseendet, er det omkring 20 guldmønter værd.

LEGENDER

Da elementarmestrene opløstes, blev Aeolion



placeret på toppen af et højt bjerg, for at det kunne tilfalde den, der var modig nok til at bestige bjerget. Det blev først fundet af en omvandrede hellig mand, Dardan. Tro mod sin religions fredselskende indstilling prøvede han på at tilintetgøre sværdet (eller at smede det om til et plovskær. Historierne er modstridende). Da det mislykkedes, kastede han i stedet sværdet i havet. Til hans store forbavselse flød det imidlertid ovenpå. Senere blev sværdet så fundet af piraten Rexmit.

KRÆFTER

Aeolion blev skabt af Luftens Herre, for at det skulle kunne bekæmpe ildens, vandets og jordens mestre. Derfor er sværdet udstyret med en kraft, der kan modstå disse elementer. Det gør endog sværdets bærer immun over for de kræfter, der stammer fra vand, ild og jord. Hverken sværdet ellers dets bærer kan brændes, holdes under vand, begraves i jord eller rammes af sten f.eks. Sværdet kan også slukke små ikke-magiske brande, absorbere mindre mængder vand og grave små huller i jorden (dog ikke større end et menneske). I kamp kan sværdet fremkalde blæst af orkanstyrke af højest tre timers varighed. Mindre fjender blæser simpelthen væk, større fjender rammes af alle de løse genstande, der befinder sig mellem dem og sværdet. Vinden kan også rettes lige mod sejlet på en båd eller mod jorden for at nedsætte farten, hvis sværdbæreren falder.

For at oplade Aeolion må man holde det op i stærk blæst i ti minutter eller lufte det i den friske luft i en time.

PERSONER

PIRATEN REXMIT

Menneske. Højde: 188 cm. Vægt: 91 kg. Alder 37 år. Kampduelighed: Udmærket med kårde og dolk, ellers god.

Rexmit er en høj, flot, lyshåret mand med et strengt ansigtsudtryk og et kunstnerisk udseende. Han er ganske rar, hvis man ikke lige tænker på hans levevej. Efter at han fandt Luftsværdet (hans navn for Aeolion) er han blevet rig. Ingen kan nå piraterne, hvis han benytter sig af sværdets kraft, for så kan hans skib sejle dobbelt så hurtigt som alle andres. Hvis han alligevel skulle blive besejret, griber han blot Aeolion og springer i vandet med det.



EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne befinder sig på et skib, der bliver angrebet af Rexmit og hans håndlangere (12–15 stykker). De kan blive taget til fange, blive tvunget til at tjene som roere eller måske overtales til at slå sig sammen med piraterne.

EVENTYR 2: Rollepersonerne (på et skib eller en ø) får øje på en mand, der ligger i vandet og ser ud til at være lige ved at drukne. Han klamrer sig krampagtigt til sit flydende sværd. Manden er naturligvis Rexmit, og sværdets kraft er netop ved at være brugt op. Spillerne kan redde ham – eller kun sværdet.

BRANDGISLA

UDSEENDE

Brandgisla er et kampsværd af fint stål med indgraverede flammer på bladet. Fæstet er også udført som en flamme. Sværdet ser ud til at være omkring 25 guldmønter værd.

LEGENDER

Da Elementernes Mestre opløstes, placerede Ildens Herre Brandgisla i en aktiv vulkan. Kun tre dage for hvert hundrede år trækker lavaen sig så meget tilbage, at man kan nå frem til

sværdet. Det blev genfundet af den ukendte barbar Kong, der dog lagde det tilbage i vulkanen kort før sin død. Hans page, Dorgil, nedskrev en hastig note om vulkanens beliggenhed i sin bog "En pages dagbog".

KRÆFTER

Ildens Herre gav Brandgisla kraft til at modstå de andre tre elementer. Sværdet og dets bærer er immun over for luft, jord og vand. Ingen af dem kan druknes i vand, begravnes i jord eller blæses bort af stærke vinde. Brandgisla har også en vis evne til at nedbryde de andre elementer. Sværdet kan grave et hul i jorden (på størrelse med et menneske), absorbere mindre mængder vand og dæmpe ikke alt for stærke vinde. Sværdets væsentligste egenskab er dog, at det kan fremkalde ild. Hvis bæreren ønsker det, kan bladet blive til en flammende ild, der forårsager svære brandskader på den, der rammes (hvis ofret da ikke er immun over for ild). Sværdet kan også bruges til at tænde fakler med, til at sætte ild på bygninger med o.s.v. Flammerne brænder indtil sværdets bærer befaler dem slukkede.

Brandgisla oplades ved at holde det i gløden lava i ti minutter eller i almindelig ild i en time.

PERSONER

BARBELEI

Menneske. Højde: 172 cm. Vægt: 62 kg. Alder: 27 år. Kampduelighed: God med kampsværd og kårde, ellers halvgod.

Barbelei er meget smuk med sit ildrøde hår og sine fortryllende grågrønne øjne. Hun nedstammer i lige linie fra den sidste Ildmester og anser sværdet for at være sin fødselsret. Hun er parat til hvad som helst for at få fat i det. Indtil sværdet er hendes, ser hun ting som love, moral, religion og loyalitet som uvæsentlige og irriterende biting (specielt love). Hun vil have fat i en kopi af "En pages dagbog", som Skriveren Nerval har. Derfor lader hun som om, hun er forelsket i ham. Men så snart hun finder ud af, hvor bogen er skjult, vil hun stjæle den og måske dræbe ham. Der findes yderst få kopier af denne værdifulde bog, der er det eneste skriftlige dokument om kong Kongens liv.

SKRIVEREN Nerval

Menneske. Højde: 164 cm. Vægt: 50 kg. Alder: 78 år. Kampduelighed: Dårlig.

Nerval, der udgiver sig for at være skriver, er i virkeligheden en stor magiker. Han ved helt klart, hvem Barbelei er, og hvad hun er ude efter, og han har bestemt ikke tænkt sig at lade hende finde bogen. Helst vil han selv have fat i sværdet. Ganske vidst kan han ikke selv bruge det, men han kender folk, der kan og som vil betale en god pris for sværdet. Desværre er der 19 år til vulkanen igen falder lidt til ro. Nerval planlægger derfor at tvinge vulkanen til at nedsætte sin aktivitet ved hjælp af magi. En del af den trylleformular, han arbejder på, hænger sammen med Barbelei og hendes slægtskab med Ildmesteren – derfor har han brug for hende.

Nerval er en furet, krumbøjet gammel mand med ustyrligt hvidt hår og skæg. Han elsker at udnytte andre mennesker, uden at de ved noget om det, og han vil ikke holde sig tilbage for også at udnytte Barbelei og rollepersonerne.



EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne træffer Nerval og Barbelei, og lokkes til at hjælpe Barbelei mod troldmanden. De ved helt sikkert ikke, at han er troldmand – og hvis det ikke lykkes for dem at afsløre det, lader de sig sikkert lure til at overfalde ham for at stjæle nøglen til hans magiske bogskab. Men da får de det hedt om ørerne.

EVENTYR 2: Rollepersonerne opdager en

hidtil ukendt kopi af "En pages dagbog", og de giver sig derfor på egen hånd afsted for at udforske vulkanens hemmeligheder. Det fører før eller senere til en konfrontation med Barbelei og/eller Nerval.

JORDING

UDSEENDE

Jording er et kampsværd afjern. Fæstet er groft og minder om sten. Sværdet ville sikkert ikke kunne indbringe mere end 10 guldmønter, da det ved et første øjekast ser ud til at være lavet af en sjusket grovsmed.

LEGENDER

Da Elementarmestrene opløstes, blev Jording skjult langt nede i jordens indre, i en grotte, der ligger dybere end endog dværgenes miner. Der blev det dog længe efter fundet af dværgen Torvil, der solgte det til en omrejsende handelsmand ved navn Farago. Farago så man aldrig mere til, men sværdet dukkede op nogle måneder senere hos Aness Forond, en erfaren lejesoldat. Han ville ikke sige noget om, hvor eller hvordan han fandt sværdet, men blot at det ikke var stjålet.

KRÆFTER

Ligesom de andre elementarsværd er Jording udstyret med kræfter, der gør det immunt over for de tre andre elementer. Jording og dets bærer kan ikke druknes i vand, brændes i ild eller påvirkes af stærke vinde. Jording har også en vis begrænset evne til at ødelægge de andre elementer. Det kan slukke mindre brande, absorbere små mængder vand eller dæmpe ikke altfor voldsomme vinde. Jordings hovedegenskab kan kun bruges én gang om dagen. Brugeren kan få jorden til at åbne sig og opsluge et væsen. Hvis ofret ikke er beskyttet mod jordmagi fanges det to meter nede under jordoverfladen og kvæles efter tre minutter, hvis det ikke får hjælp. Sværdet kan også bygge ting, som broer, trappetrin og mure af sten, under forudsætning af, at der findes tilstrækkeligt med råmaterialer som jord eller løse sten i nærheden.

PERSONER

ANESS FOROND

Elv. Højde: 160 cm. Vægt: 59 kg. Alder: Elverfolks alder er for det meste svær at måle. Kamp-

duelighed: God med alle slags sværd, ellers dårlig.

Aness er en ganske typisk elv. Han har langt, lyst hår, der er flettet bagtil. Hans slanke krop er meget muskuløs, især armene og brystet. Aness lever af at være lejesoldat og livvagt. Han kan mange forskellige slags trick med sværd, f.eks. fægte med et sværd i hver hånd, jonglere med sværd og kæmpe mod tre personer på én gang. Han er diskret og ordknap. Men hvis man presser ham, vil han røbe lidt om sin fortid, og han antyder, at han har "venner højt oppe".

Aness har faktisk højt placerede venner. Han har nemlig lært sig at kommunikere med fuglene. Han kan tale med dem, og de adlyder hans bud så godt de kan. Han afskyr at bruge denne evne, når nogen ser ham, da han ved, at der måske så er en magiker, der kunne få lyst til at undersøge hans hjerne for om muligt at finde hemmeligheden bag fuglenes tale. Aness fik Jording af sin bedste ven, en ørn, som kom flyvende med det. Han ved dog ikke, hvor ørnen fik fat i sværdet.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR: Fuglene har opført sig mærkeligt i den sidste tid. Spillerne prøver at finde ud af årsagen og møder så tilfældigt Aness, der bruger Jording til at forsvare sin hemmelighed, men på den måde vækker han måske blot endnu mere opmærksomhed.

VATNAVARDH

UDSEENDE

Vattnavardh er et kort sværd med en parerbøjle afform som en bølge. Håndgrebet er udformet som en fisk. Sværdet ville nok vurderes til 25 guldmønter på det åbne marked.

LEGENDER

Da Elementarmestrene opløstes, skjule Vandets Herre sværdet i en hule dybt under havets overflade. Der blev det fundet af havfruen Alita. Hun gav det til sin datter Cali, og det var i Calis hænder, at sværdet vendte tilbage til verden oven over bølgerne. Det siges, at Vattnavardh er begravet sammen med Cali ude i havet, men der findes mængder af andre rygter om sværdets virkelige hvilested. Den mest populære beretning siger, at selve Calis begravelse blev holdt ombord på fartøjet Gatsamer, og at skibets

kaptajn, Margond, byttede Vattnavardh ud med en billig kopi og beholdt det magiske sværd selv. En anden teori går ud på, at Cali havde en datter, der nu ejer sværdet.

KRÆFTER

Ligesom de andre tre elementarsværd er Vattnavardh forsynet med en kraft, der kan modstå de andre elementer. Sværdet og dets bærer kan ikke begraves i jord, brændes af ild eller påvirkes af stærke vinde. Derimod kan Vattnavardh slukke mindre brande, grave små huller i jorden (af størrelse som et menneske) og neddæmpe vinde, der ikke er alt for stærke. Vattnavardhs hovedegenskaber dog, at det kan frembringe en kraftig vandstråle, der kan være iskold eller kogende varm alt efter sværdbærerens ønske. Vandet springer frem med en vældig kraft, stor nok til at kunne flytte væsner så store som mennesker eller til at forhindre større væsner i at nærme sig. Da vandet er magisk, kan det også slukke magisk ild.

Brugeren kan også ændre vandstrålens form fra en eneste koncentreret stråle til en "bruser". Vandet taber da en del af den drivende kraft, men dækker så tilgængeligt et større område. Selv en "bruser" er stærk nok til at kunne holde mennesker på afstand og spule mindre væsner helt væk.

Vattnavardh oplades ved at det holdes ind i et vandfald (mindst 5 meter højt) i ti minutter eller ved at lægges under vand i en time. Hvis det oplades i ferskvand består strålen af ferskvand, oplades det i saltvand er strålen også af saltvand.

PERSONER

MARGOND

Menneske. Højde: 177 cm. Vægt: 72 kg. Alder: 91 år. Kampduelighed: Halvgod.

Margond er en vejrbitd gammel sejler med rynket ansigt og hårde, barkedede næver. I hans blå øjne lyser fortsat en ungdommelig kådhed, og det grå hår vokser tæt på hans hoved. Han er holdt op med at sejle og tilbringer nu en del tid på forskellige værtshuse, hvor han sidder og ryger sin pipe, mens hans fortæller gamle sømandshistorier. Han ved, at hans førstestyrmand, Frenel, stjal Vattnavardh fra Calis lig, men han fortæller ikke gerne åbent om det. Han har tegnet flere falske skattekort som "practical jokes", og han giver dem af og til (under megen "tys-tys") til fremmede for at drille dem.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne har hørt legenden om Vattnavardh og opsøger nu Margond Seth. Efter en del overtalen (og en del omgange grog) giver han dem et "skattekort", som han påstår viser Vattnavardhs skjulested. I virkeligheden fører det til en skrotplads, en øde ø, et sted midt ude i ørkenen eller et helt andet sted – alt efter SL's hoved.

EVENTYR 2: Rollepersonerne finder Vattnavardh i en hule, der bebos af et farligt uhyre. Da de har besejret uhyret, taget sværdet og opdaget dets magiske kræfter vil de helt sikkert begynde at bruge sværdet og sprøjte vand på alle modstandere. Nogen af dem, der ejer et af de andre elementarsværd, vil høre tale om dette sværd, og de bestemmer sig for, at det nok vil være sikrest at uskadeliggøre Vattnavardhs nye ejer.



MAGISKE GENSTANDE

ÅNDERNES SKIB

UDSEENDE

Åndernes skib er en lille skulptur af grønligt elfenben. Den er udformet som et skib med høj for- og agterstævn. Skulpturen er ca. 4 cm. lang og kan bæres i en læderrem som halssmykke.

LEGENDER

Yderst lidt vides med sikkerhed om Åndernes skib, men vage rygter fra kredse, der er kyndige i magi, vil vide, at lignende genstande findes i flere parallelverdener. Det siges, at skibet er fremstillet af et lille stykke ben, som den gode Hrong-na-Hrong huggede løs fra Behemots venstre horn. Fyrst Rrau fik dette hellige relikvie som gave af kattermandsshamanerne på Røgøen. De håbede på, at skibet ville kunne hjælpe Rrau i hans kamp mod de magter, der forsøgte at overtage hans rige.

KRÆFTER

Åndernes skib kan på ejerens bud forvandles til en rigtig kogge. Dette middelalderlige skib kan sejle uden sejl og årer – helt på ejerens befaling. Bruges det ikke længere, vil det igen antage form som et lille elfenbenssmykke. Skibets mærkeligste egenskab er dog, at det kan flyve.

PERSONER

FIRST RRAU

Kattermand (kattelignende, tobenet humanoid). Højde: 149 cm. Vægt: 47 kg. Alder: Yngre, midaldrende. Kampduelighed: Udmærket med kårde og lignende våben, ellers god. Magiske evner: Usikker.

Fyrst Rrau var høvding over et land mod nord, befolket af kattermænd. Fyrst Rraus folk havde tilpasset sig til det kolde klima ved at udvikle en tyk hvid eller grå pels. Rrau selv er ualmindelig med sin korte, sorthvide pels.

Da han forsvarede sit land mod en armé af overmægtige fjender, blev Rrau ved hjælp af trolddom kastet fra sit land til det sted, hvor rollepersonerne netop nu befinder sig. Fyrsten var oprindeligt en kyndig troldmand, men den grumme magi, der er blevet brugt imod ham, har svækket hans kræfter og gjort dem upålidelige.



Et af hans første mål er at genoptræne sine magiske evner, så han igen kan blive den mægtige troldmand, han engang var. Hans hovedmål er dog at finde en måde – ved magi eller teknisk snilde – at vende tilbage til sit hjem på, og dér tilintetgøre hans folks fjender.

Hans medfødte hurtighed, præcision og smidighed er ikke blevet påvirket af hans skæbne. Han hører fortsat bedre end mennesker og har et stærkt udviklet mørkesyn. Han er en mester i mange våben. Uden våben kæmper han med en stil, der minder om kung-fu (og som kan gøre ekstra skade p.g.a. klørne).

Med sorg ved han, at hans folk længes bittert efter hans genkomst. Dette lægger ofte en dæmper på hans ellers gode humør, men han opnår en indre styrke ved at meditere og tænke på guden Hrong-na-Hrong. Det eneste menneske Rrau tror fuld og fast på, er hans veninde Helaga. Over for alle andre mennesker er han forsigtig, da han ved, at han er en fremmed her.

HELAGA

Menneske. Højde: 157 cm. Vægt: 54 kg. Alder: 32 år. Kampduelighed: God i dolk, ellers dårlig. Magiske evner: Ganske gode.

Helaga er en præstinde i en gruppe, der tilbereder en skovgudinde. Hun er stilfærdig og klog, og har en omfattende viden om naturmedicin og lægeurter. Hun er især dygtig til at fremstille modgift mod forskellige typer af sjældent forekomne gifte. Hun ejer en lille gård og forøger sine indtægter ved at opdrætte ponyer, og af og til også sælge en eller anden enkel magisk genstand.

Fyrst Rrau var lige ved at dø af de skader, han fik, da han blev teletransporteret. Helaga fandt ham dybt inde i skoven og tog sig af ham. Nu vil hun hjælpe ham med at vende tilbage. Før at kunne det, må hun lære sig så meget som muligt om magi og teknik.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: En behændig tyv har stjålet Åndernes skib for at aflevere det til en fanatisk samler. Mod et mindre vederlag fortæller tyven gerne, hvad han/hun ved om, hvor skibet befinder sig. Man kan også få oplyst navnet på byen, hvor den navnløse samler bor, og få en beskrivelse af, hvordan samleren ser ud. Rrau og Helaga hyrer rollepersonerne for, at de kan hjælpe med at få skibet tilbage. Om det bliver svært at få fat i skibet er selvfølgelig afhængig af, hvor meget samleren ved om skibets kræfter – og det bestemmer SL.

EVENTYR 2: I en boghandel overhører rollepersonerne en samtale mellem Helaga og fyrst Rrau. Samtalen drejer sig om et hemmeligt bibliotek, hvor der muligvis kan findes informationer, der sætter én i stand til at få Åndernes skib til at færdes mellem forskellige universer. Biblioteket tilhører en tidligere kosmolog med en omfattende viden om forskellige dimensioner, eksistensplaner og verdener. Desværre fører vejen til det hemmelige bibliotek gennem et farligt område (f.eks. på grund af pest, røvere eller borgerkrig). Rollepersonerne slår følge med Rrau og Helaga, da de tror, at der også kan findes anden interessant viden i biblioteket. Hvis de har held til at nå frem, kan de måske følge med på en smuttur til Rraus hjemland.

ARGOND ALFARNES FOLIANT UDSEENDE

Folianten ser ud som en temmelig stor, læderindbunden bog (30 cm høj, 15 cm bred og 9 cm tyk). Bindet er forsynet med et hængsel, der ser ud til at kunne låse bogen, men låsen er slidt. Teksten er skrevet i en smuk, letlæselig stil. Alt i alt ser bogen ud til at kunne være en hæder for enhver bogbinder, skriver eller bogtrykker.

LEGENDER

Bogens oprindelse fortæller sig – som dens forfattere – i historiens mørke. Argond Alfarne var i sin tid en kendt magiker. Han påstod, at han havde udforsket hver eneste kvadratcentimeter i hele verden, og der er ingen anledning til at tro, at det er en overdrivelse. Sagn og legender findes om ham over alt i verden, og hans navn kan genfindes i skattelister og andre dokumenter fra verdens mest fjerne egne. En del steder er han endog blevet noget af en folkehelt. Men mens han selv levede, var Argond imidlertid ikke så heroisk som mange tror. Målet med de mange rejser var f.eks. helt egoistisk: Han ville være berømt, rig og magtfuld. Man ved, at han omstyrede regimer, dræbte store herskere og indespærrede andre troldmænd. Hans foliant fik ry for at være en sand guldgrube af magiske kundskaber, men bogen siges at være beskyttet af flere magiske fælder og skulle endvidere indeholde en eller anden falsk trylleformular. Der findes derimod ingen rygter om, at bogen skulle være belagt med en eller anden slags "troldman-



dens forbandelse”, som andre magiske bøger plejer at være det.

KRÆFTER

Folianten er faktisk en sand guldgrube, når det gælder information – næsten sammenlignelig med Rip, Rap og Rups berømte Grønspættebog. Her findes et hav af informationer om de fleste ting, men Argond var en usystematisk personlighed, og det er lidt af en tørn at finde det væsentlige mellem alle de ligegyldige facts. Her kan man f.eks. læse om parringsdansen hos Pralfugle i Langtbortistan og om de transmanske hertugers byggeprojekter under slægten Hørnes regeringsperiode (for flere århundreder siden). Hvorvidt en person også finder den information han/hun søger, er helt op til SL.

PERSONER

OLVER BOGHANDLER

Menneske. Højde: 169 cm. Vægt: 28 kg. Alder: 40 år. Kampduelighed: Halvgod. Magiske evner: Dårlig i M1.

Olver er som en parodi på en boghandler, med sit magre, brilleprydede ansigt og sin begyndende skaldethed. Han er interesseret i alle slags kundskaber, og han forstår, hvad Argonds Foliant er værd. Han købte den for kort tid siden på en privat auktion. Da han ikke kun er interesseret i bogens værdi i penge, men også i den indhold, overvejer han at beholde bogen selv. I hvert fald for et stykke tid. Han studerer alt det, han forstår, med stor interesse. Olver er en viljestærk og selvstændig person. Han tolererer ingen dumheder, og han vil udlevere enhver mulig tyv til byvagten.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne får nys om Olvers køb, og de vil gerne hjælpe ham med at komme af med bogen. Hvis det mislykkes (hvilket er meget tænkeligt, da Olver er en forsigtig mand), kalder Olver på byvagten og lader slynglerne pågribe.

EVENTYR 2: Olver mener, at han nu har ventet tilstrækkeligt længe, og han kundgør så, at han vil afholde en offentlig auktion, hvor han vil sælge forskellige bøger, bl.a. Argond Alfarnes Foliant. Flere interesserede personer kommer til byen for at være med og for at byde, bl.a. de fleste af de højere magikere, der er med i denne bog. En sådan forsamling kan ikke være andet end eksplosiv og farlig.

ILDSTENEN

UDSEENDE

Ildstenen er et rundt uregelmæssigt stykke krystalliseret lava. Den er gennemsigtig, rød, og holder man den op mod lyset, ser den ud til at have en lille brændende flamme inden i sig. Stenen er omtrent på størrelse med en knyttet hånd. Lavasten med fejl er stort set uden efterspørgsel, så stenen er i praksis stort set værdiløs, trods sin skønhed (ædelstens værdi afhænger af sjældenhed, ikke af skønhed).

LEGENDER

Ildstenen kan spores tilbage til elementarmestrenes tid (se Elementarsværdene). Den blev skabt af Jordens og Ildens Herrer i fællesskab. Da Ildens Mester benyttede sig af den, var det lige før det lykkedes at slå både Vandets og Luftens Herrer ihjel. I desperation fremmanede de to herrer ved fælles anstrengelser en orkan, der spredte Elementarmestrene i de fire verdenshjørner. Ildstenen havnede på en øde ø.

Nogle år senere blev Ildstenen genfundet af den kendte eventyrer Paritoba. Han brugte den til at brænde barbarkongen Konigs stald ned med, men måtte selv bøde med livet for denne ugering. Ildstenen er ikke set siden.

KRÆFTER

Ildstenen kan skabe magisk ild på op til 20 meters afstand. Selv væsner og ting, der normalt er immune over for ild, kan skades af disse flammer, selvom de måske klarer sig noget bedre end ting, der er uden et sådant værn. Kun troldmænd, der behersker ildbaserede besværgelser, kan bruge stenen.

PERSONER

CHARGA DEN ILDFULDE

Menneske. Højde: 183 cm. Vægt: 79 kg. Alder: 42 år. Kampduelighed: Halvgod med dolk og stav. Magiske evner: Ganske god i M1, M4 og M8 samt god i ildbaserede besværgelser.

Charga er en imponerende person med sit røde hår og skæg og sine røde klæder, der er dekorerede med orange og gule flammer. Han er en troldmand, der har specialiseret sig i at anvende ildmagi. Han er en rigtig pyroman og sætter gerne ild på ting – og folk – så tit han kan komme til det. Hans mål med tilværelsen er at in-

dsamle alle tænkelige og utænkelige genstande og våben, der har noget med ild at gøre. Det er endnu ikke lykkedes for ham, at få fat i Ildstenen (eller Brandgisla), men han har et righoldigt arsenal af magiske stave, ringe og andre genstande med varierende effekt.

Chargas personlighed passer godt sammen med det element, han har valgt at repræsentere. Han er kolerisk og yderst gerrig. Eventuelle kompagnoner og rejsekammerater plejer altid at ende med at irritere ham, og netop nu rejser han alene.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne løber ind i Ildstenen og Charga den Ildfulde – i denne rækkefølge. Den kløgtige SL kan sikkert regne ud, hvad der derefter sker...

EVENTYR 2: Charga møder Barbelei. Da de begge har visse ting i deres besiddelse, som modparten gerne ville lægge sin hånd på, er det værst for dem, der evt. er i nærheden, når situationen begynder at spidse til.

EVENTYR 3: Rollepersonerne er dumme nok til at lade Charga slå følgeskab med dem. Han forsøger straks at komme til at lede gruppen, han insisterer på at forvalte alle skatte og er meget ophidset over for alle, der sætter sig imod det (det kan måske være lidt af lærestreg for visse spillere, som måske genkender lidt af sig selv i Chargas opførsel...).

GAMELS ØJE

UDSEENDE

Gamels øje er en stor, oval smaragd (med en diameter på ca. 15 cm). Den er flad på den ene side, afrundet på den anden, og den minder om et øje, når den ses lige forfra (den afrundede side). Ædelstenen er ca. 1000 guldmønter værd. Den har ingen andre særlige kendetegn end sin ualmindelige form.

LEGENDER

For foden af bjerget Friante i Dværgmassivet findes der et tempel, der er bygget af mennesker, som tilbeder bjergguden Gamel. Foran templet står en syv meter høj statue af Gamel, hvis venstre øje er en smaragd. Den højre øjenhule er tom, men engang sad en lignende smaragd også der. Det højre øje blev stjålet, da templet blev belejret af gudløse hedninge for næsten 250 år



siden, og siden har øjet været savnet. Det dukkede dog op for 50 år siden i en fortegnelse over kong Farelis d. III's skatte. Ifølge hans bøger blev øjet modtaget som skattebetaling fra en nordlig provins. Da Farelis kongerige siden blev erobret af Harmon (se Harmon's diadem), blev stenen overdraget til krigerdronningen som løsepenge for Farelis datters liv.

Ifølge Gamels præster har stenen ingen magiske eller guddommelige kræfter. Men de virker påfaldende interesserede i at få stenen tilbage (og har arbejdet på det i 250 år). Deres interesse tages som et tegn på mere end bare stivnakket stolthed, som Gamels tilbedere ellers er velkendt for at være i besiddelse af.

Hvor Gamels øje nu befinder sig er ukendt, men de lærde mener, at den højst sandsynligt stadig ligger i et af dronning Harmon's skatkamre.

KRÆFTER

Gamels øje har ingen mystiske, magiske eller guddommelige kræfter. Pæsternes iver for at få det tilbage skyldes alene, at de er flove over at dyrke en gud, som ikke engang har styrke nok til at skaffe sit gudebilledes øje tilbage.

PERSONER

ABEL BAR-TARKIN

Menneske. Højde: 174 cm. Vægt: 74 kg. Alder: 53 år. Kampduelighed: Ganske god. Magiske evner: God i M1, M2 og M7. Meget god når han befinder sig i bjerge.

Abel bar-Tarkin er en af Gamels præster. Hans helt glatbarberede hoved, de stålgrå øjne og hans tynde sorte overskæg giver ham et imponerende ydre. Abel har arbejdet med at spore Øjet i næsten 30 år. Jagten på Øjet er blevet hans eneste drivkraft i livet, endda vigtigere end selve tilbodelsen af hans guddom. Han tror, at hvis han genfinder Øjet, vil han blive ophøjet til ypperstepræst i templet. Hvis det lykkes alt sammen, er det hans ide at bruge sin nye stilling til at oprette et teokrati med sig selv som Gamels stedfortræder og enevældige hersker. For at nå dette mål er han parat til at benytte næsten ethvert middel, blot det ikke lige er imod gudens bud. Stolthed er en egenskab som Abel deler med alle Gamels tilbedere.

EVENTYRFORSLAG:

EVENTYR 1: Abel finder et gammelt dokument, der omtaler stedet for et af Harmons skjulte skatkamre. Han ansætter rollepersonerne, for at de kan hjælpe ham med at finde det. Hvis de accepterer hans tilbud, insisterer Abel på at lede hele gruppen, undersøge alle skatte og følge hvert spor, der muligvis kan føre til Øjet. Det kan f.eks. indebære gravning af en tunnel gennem en væg for at komme til en sted, der ikke er udfyldt på kortet over grottesystemet.

EVENTYR 2: Rollepersonerne finder Øjet og lader kundgøre, at de tænker på at sælge det til den højstbydende. Blandt de interesserede kan man f.eks. finde Floribar Tungpung, Tandila Gillarim, Ilkamo og Vilibar, eller andre, der er interesserede i sjældne og enestående genstande. Abel, der ikke er specielt rig, forsøger at lokke, stjæle eller narre ædelstenen fra rollepersonerne. Hvis han ved, hvor den findes, og hvordan man skal komme til den, behøver han ikke at tænke så meget på hæder og ærlighed, som han ellers gør det.

HARMONS DIADEM

UDSEENDE

Diademmet er af normal størrelse og passer til de fleste (menneske) kvinders hoved. Det består af platin og er formet som et mønster af flettede blomster og ranker. Tre større blomster forrest har store opaler i midten. Diademmet er meget smukt, og det er omkring 5000 guldmønter værd.

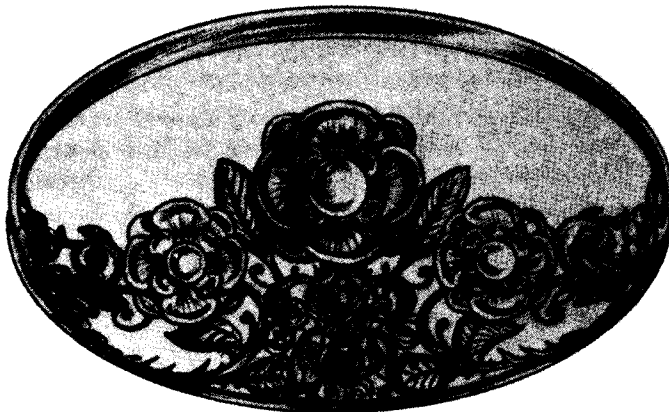
LEGENDER

Diademmet blev fremstillet til Harmon, den skønne kvindelige kriger, som erobrede en stor del af kontinentet for godt 70 år siden. Udover at hun var en kyndig general og leder, var hun også meget smuk, og det siges, at hun erobrede flere lande med sin skønhed end med sit sværd. Det siges også at hun aldrig viste sig offentligt uden sit diadem, som hendes personlige hofpoet kaldte "hendes skønheds funkende krone".

Diademmet forsvandt i den tomultagtige revolution, der førte til Harmons død. Hvor det nu findes er ukendt.

KRÆFTER

Diademmet rummer en mindre magisk egenskab, der antydes i sange og historier. En kvinde, der bærer det, bliver mere attraktiv, med en svagt charmerende effekt på mænd af samme race. Der er åbenbart kun tale om en lettere forelskelse eller romantisk følelse for bæreren. De, der har tilstrækkelig erfaring og/eller viljestyrke, kan modstå diademets kraft. Det har ingen effekt på eunukker og nedsat virkning på dem, der har svoret at leve i cølibat (skønt det kan komme an på en prøve).



PERSONER

CERI

Menneske. Højde: 157 cm. Vægt: 45 kg. Alder: 31 år. Kampduelighed: Halvgod.

Ceri er en temmelig elegant kvinde. Hendes lange blonde hår og hårde blå øjne giver hende et udseende som en elverkvinde. Hun er dog ingen større skønhed.

Da hun tidligt blev forældreløs, har Ceri været tvunget til at klare sig selv hele livet. Hun stoler ikke på nogen og hader mandlige medlemmer af menneskeheden. Hun sørger for aldrig at blive underlegen, specielt ikke hvis en mand af den grund skulle få lejlighed til at føle sig overlegen.

Ceri har en lille pantelånerforretning nær kysten. De fleste ting i butikken er gamle våben og billige smykker, men det sker, at hun falder over mere værdifulde ting. For nylig købte hun et diadem af en "lille mørk mand med et flakken-de blik". Hun fik det for en brøkdæl af dets oprindelige værdi. Hun faldt selv for det og har ikke solgt det – og tænker heller ikke på at gøre det. Hun bærer det ofte selv i forretningen, men aldrig når nogen ser hende. Hun har en fornemmelse af, at diademmet sikkert er stjålet og har derfor ikke nævnt dets eksistens til nogen.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne får tilfældigt øje på diademmet i Ceris pantelånerforretning. De har hørt legenden om "Krigerdronningen Harmon", som Ceri er helt uvidende om. Derfor er de meget ivrige efter at få lov til at købe diademmet. Men mistænksom som hun er, vil Ceri ikke sælge. Rollepersonerne må finde på et eller andet – eller også stille sagen i bero.

EVENTYR 2: En mand i spillergruppen bestemmer sig for at "gå på" Ceri og om muligt indlede et forhold til hende. Enten gør han det for at få fat i diademmet, eller også af mere hæderlige årsager. Hun gør naturligvis modstand over for hans tilnærmelser.

ILGENS UGLE

UDSEENDE

Den gyldne ugle er en broche af den slags, der skulle kunne bruges til at holde en kappe sammen med. Den er helt af guld med små diaman-

ter som øjne. Den er ikke større end, at en voksen mand kan lukke hånden omkring den. Den er ca. 1750 guldmønter værd, under forudsætning af at ejeren forklarer, hvordan han eller hun har fået fat i den.

LEGENDER

Den gyldne ugle blev lavet for omkring 100 år siden på bestilling af den store troldmand Ilgen. Ifølge en dagbog, der tilhørte guldsmeden Benis, var Ilgen meget påpasselig med, at brochen skulle fremstilles nøje efter hans anvisninger.

Ilgen udkæmpede mangen en magisk strid – og mange ikke-magiske også – og han bar altid denne gyldne ugle på sin kappe. Flere kilder nævner, at når han følte sig svag, plejede han blot at røre ved uglen og hviske for sig selv. Derefter kunne han kaste sig ud i kampen med fornyede kræfter.

KRÆFTER

Trods alle forestillinger om det modsatte findes der ingen magiske kræfter i Ilgens ugle. Hans omhyggelige anvisninger omkring dens tilblivelse var helt enkelt et udslag af den pedantiske eksakthed, der prægede hele hans livsstil. Den styrke, han foregav at hente fra uglen, var helt enkelt et resultat af den adrenalin, der flød, når han tænkte på, at hans fjender ville få fat i uglen, hvis de besejrede ham.





PERSONER

GILEN

Menneske. Højde: 168 cm. Vægt: 68 kg. Alder: 64 år. Kampduelighed: Dårlig. Magiske evner: God i M1, M4, M7 og M8.

Gilen er sønnesøn af Ilgen, hvilket ses af hans høje pande, det lange sølvfarvede hår og de lyvende blå øjne. Ligesom sin farfar og sin far Nigel er Gilen magiker. Han har påtaget sig den opgave at undersøge og udforske alle farfaderens hemmeligheder. Netop nu er han i gang med at prøve at finde nøglen til den gyldne ugles kraft og få klarhed over, hvilken metode hans farfar brugte for at gøre den immun mod magiafsløring. Den tanke, at uglen måske slet ikke er magisk overhovedet, er aldrig faldet ham ind, og han ville le højt, hvis nogen påstod det.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Af en eller anden grund får Gilen den idé, at uglens hemmelighed findes hjemme hos hans farfaders ærkefjende, sortkunstneren Fingal. Til forskel fra Ilgen lader Fingal fortsat til at være aktiv (om han virkelig stadig lever er dog mere usikkert). Gilen ansætter rollepersonerne for at de kan rejse til Slachborgen, hvor Fingal bor, og hente Ilgens "forsvundne notater", der naturligvis ikke findes.

EVENTYR 2: Den gyldne ugle bliver stjålet. Gilen er sikker på, at det må være Fingal, der har gjort det, og ansætter rollepersonerne for at bringe den tilbage igen.

KERNIKS HAT

UDSEENDE

Kerniks hat ser hverken særlig original eller ualmindelig ud. Det er en lille hat af beige læder med skygge, der er bredest fortil for at værne mod solen. Den slags hatte er ret almindelige. Den har ingen spænder eller andre former for udsmykning. I handel ville den ikke koste mange sølvmonter.

LEGENDER

Kernik var en meget forsigtig troldmand, der aldrig gjorde noget som helst, uden at han på forhånd havde regnet ud, hvad han skulle gøre, hvis noget gik galt. Han var besat af behovet for altid at have en udveji enhver situation. Til trods for at han opnåede stor kyndighed, slog han sig aldrig til ro, men levede sammen med eventyrere hele sit liv. Hvis kammeraterne kom i kamp, holdt Kernik sig altid på afstand for at "berede en flugtvej", hvis det blev nødvendigt at flygte. Nu er han næsten helt gået i glemmebogen. Den eneste legende om ham, der fortsat cirkulerer er beretningen om hans sidste kamp.

Den tyranniske hersker Zorm af Gnoster fik at høre, at Kerniks rejsekammerater havde mange penge med sig, og han sendte derfor sine soldater ud for at "beskatte" dem, d.v.s. konfiskere så meget som muligt. Eventyrerne satte sig til modværge, og kun Kernik overlevede den efterfølgende kamp. Det viste sig, at eventyrernes rigdomme virkelig var store, og Zorm arrangerede en fest for at fejre det gode tilskud til statskassen.

Men Kernik blev ramt af dårlig samvittighed over at have svigtet sine venner og flygtet. Midt under festen trådte Kernik pludselig ind i salen, omgivet af en vibrerende kraft, der fik gulvet til at ryste. Musikken tav og alles øjne rettedes mod ham. "Det er tid til at dø", sagde Kernik med en gravlignende stemme, idet han bukkede og lettede på hatten. I samme øjeblik slukkede alt lys i salen. Hvad der derpå skete er ret uklart.

Da man igen fik faklerne tændt, lå herskeren og alle hans ministre og embedsmænd døde på gulvet (dødsårsagen har aldrig kunnet fastslås). Af de stjalne skatte var der ingen spor. Kernik selv fandt man død ude på gårdspladsen. Formodentlig havde han brugt så meget magisk energi, at hans sind ikke havde overlevet anstrengelserne.

KRÆFTER

Kerniks hat er faktisk resultatet af en magisk ulykke. Kernik var i gang med at konstruere en tryllestav, der skulle have to evner: At slukke al ild, som den pegende på, eller at sikre sin bruger usynlighed i ti minutter. Det perfekte redskab for den der har brug for at flygte – både om dagen og om natten. Kernik var midt i et kritisk punkt i fremstillingen: Han skulle nu til at udføre den bevægelse, der aktiverede staven. Men netop da åbnedes døren, som Kernik havde glemt at låse, og byens borgmester kom ind i et eller andet æreinde. Som en ren refleks løftede Kernik på sin hat for at hilse.

Resultatet blev, at magien landede i hatten i stedet for i staven, så den, der nu letter på hatten bliver umiddelbart usynlig i ti minutter. Samtidig slukkes al ikke-magisk ild inden for en radius af 25 meter, og den kan ikke tændes igen før efter ti minutter. Begge egenskaber aktiveres samtidig, og de kan ikke adskilles. Vil man undgå at aktivere magien, må man kramme hatten sammen, inden man tager den af (hvilket ikke er svært, da den er blød).

PERSONER

LIGANDA KRINGLESKÅNER

Menneske. Højde: 171 cm. Vægt: 69 kg. Alder: 77 år. Kampduelighed: Ingen.

Liganda er enke efter en af lakajerne ved Zorms hof. Afen eller anden grund tog denne nu afdøde lakaj Kerniks hat til sig, da man i sin tid tog sig af den døde troldmands krop. Han opdagede hurtigt hattens magiske egenskaber, og Liganda kender også til dem. Da hun mangler penge, overvejer hun nu at sælge hatten. Hun stoler dog ikke på de handlende i den flække, hvor hun bor, men tror, at hun vil få flere penge, hvis hun sælger til en troldmand i den nærliggende hovedstad. Men hun er for gammel til selv at rejse dertil, så i stedet skriver hun et brev til et par kendte magikere og tilbyder dem at komme og købe hatten. Den ene har svaret, at han kunne tænke sig at give 200 guldmønter for hatten, men at han desværre ikke har tid til at hente den. Liganda spekulerer nu over, hvem hun skal betro transporten af den værdifulde hat til. 200 guldmønter er en enorm sum for hende.

EVENTYRFORSLAG

Når rollepersonerne kommer til flækken, hvor Liganda bor, spørger hun dem, om de kan tage

hatten til hovedstaden og derefter pengene med tilbage til hende. Hun tilbyder dem 20 guldmønter for hjælpen. Her stilles spillerne nu over for et moralsk problem, der kan føre til flere interessante forviklinger:

EVENTYR 1: Rollepersonerne byder selv over og køber hatten for 300 guldmønter. Da troldmanden i byen får dette at vide, bliver han gal og påstår, at han havde truffet en aftale med enken om at få lov til at købe hatten for 200 gm. Han stævner enken for retten, og hun bønfaller rollepersonerne om hjælp – eller også sender magikeren byvagten efter rollepersonerne for at tage hatten fra dem.

EVENTYR 2: Rollepersonerne påtager sig transporten, da de alligevel skal til hovedstaden. Da de når frem, går de til en forkert troldmand (enken har givet dem en lap papir med adressen, men hun skriver utydeligt, så de går til hus nr. 7 i stedet for nr. 1). Den troldmand, de havner hos, vil dog gerne købe hatten og tilbyder 300 guldmønter for den. Skal de sælge eller ej? Skal de beholde de ekstra 100 guldmønter selv eller give dem til enken? Hvordan reagerer de andre magikere? Her findes flere muligheder.

EVENTYR 3: Rollepersonerne påtager sig opgaven, men stikker af med hatten og får både enken og troldmanden efter sig.

LAROCS FEMTE RING

UDSEENDE

Ringen er beregnet til at kunne passe på et menneskes finger. Den er af guld med en flad blodsten med et indgraveret, stort "L". På ringens inderside findes inskriptionen "Huset Laroc skal ikke falde!". Det virker, som om ringen er værdifuld, og på det frie marked skulle den kunne indbringe omkring 500 guldmønter.

LEGENDER

Den kongelig slægt Laroc er næsten glemt idag, hvis man ser bort fra historiefortællere og lærde. Laroc-slægten regerede over et stort kongerige, hvor der fandtes mange uovertrufne kunstnere og håndværkere. Riget gik dog under, da det blev invaderet af barbariske orkere og gobliner for omkring 300 år siden. I sine velmagtsdage havde kongeslægten fem ringe, der var helt identiske – bortset fra stenene, der var blodsten (den mistede ring), rubin, smaragd, diamant og onyx. De fire andre ringe ejes nu af Floribar Tungpung.

Legenden siger, at den, der har alle fem ringe, kan kommunikere med alle medlemmer af den uddøde Laroc-slægt og få indblik i dens hemmeligheder.

KRÆFTER

Trods legenderne og de noget spredte rygter har ringene overhovedet ingen magiske kræfter, hverken hver for sig eller tilsammen. De er imidlertid umådeligt smukke, og en komplet samling ville være uvurderlig.

PERSONER

FLORIBAR TUNGUNG

Dværg. Højde: 101 cm. Vægt: 37 kg. Alder: 107 år. Kampduelighed: Ganske god med dolk, slynge og håndøkse, ellers dårlig.

Floribar giver næppe indtryk af at være en så snu og forsigtig person, som han er, med sit rynkede dværgansigt indrammet af hvidt hår. Af profession er han juveler og diamantsliber. Han er meget dygtig til at vurdere og taksere smykker, men kun halvgod til at fremstille dem. Det eneste han virkelig er god til inden for sit fag, er monteringer og indfatninger. Han kan lave ringe, halsbånd og lignende med sten, der skjuler små hemmelige rum, eller som kan rotere i indfatningen. Derfor er han meget eftertragtet af dem, der gerne vil have fremstillet magiske ringe, samt af tyve og spioner. Han har 75% chance for at afsløre falske smykker og 95% chance for at afsløre en forfalsket Laroc-ring (da han jo kender dem så godt). Floribar er stort set hæderlig, men holder sig dog ikke for god til at bytte ædelsten og indfatninger, så stjalne smykker ikke bagefter er til at opspore. Det sidste koster penge, normalt en tredjedel af de indblandede genstandes materialeværdi.

"ANDAMI LAROC"

Menneske. Højde: 177 cm. Vægt: 68 kg. Alder: 38 år. Kampduelighed: Halvgod med kårde.

Andamis rigtige slægtsnavn er Beldrager. Han er lidt af en småtyv og bedrager. Da han hørte tale om Larocs bortkomne ring, kom han i tanke om en anden historie han engang hørte om, at der skulle kunne findes skjulte juveler oppe på loftet i hans barndomshjem, bl.a. en ring med et "L" graveret i en ædelsten. Han købte huset og satte sin bror og dennes hustru på porten. Bag efter undersøgte han huset og fandt ringen. Dette var hans store chance for at blive

rig. Han studerede alt det han overhovedet kunne for at få klarhed over familien Laroc, og opsøgte derefter Floribar. Uanset om det lykkes for ham at blive rig eller ej, så vil man sikkert huske ham i lang tid fremover – enten som den længe savnede arving, der fik familieformuen tilbage, eller som den frækkeste svindler nogensinde.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Floribar ansætter rollepersonerne, for at de kan lede efter den forsvundne ring. Han tror, at den findes i den gamle slægtsgård, slottet Laroc (der siges at være hjemsogt af spøgelser). Han har et kort, der viser borgens omtrentlige beliggenhed, men ellers ikke andet.

EVENTYR 2: Rollepersonerne køber en godt udført forfalskning af den bortkomne ring og forsøger at sælge den til Floribar. Floribar kan ikke lide at blive narret.

EVENTYR 3: Andami Laroc dukker op og påstår, at han er den sidste efterkommer af slægten Laroc. Han har den bortkomne ring som bevis. Han kræver, at Floribar skal overdrage ham alle de andre ringe, da de er Andamis "familieejendom". Rollepersonerne ansættes af Floribar for at vogte over ringene, eller af Andami for at stjæle dem.

MINARTS LUT

UDSEENDE

Lutten ser ud som en almindelig lut af den bedste slags. Den er bygget af det fineste kirsebærtræ og har tolv strenge af forsvøvede sener. Alene p.g.a. dens udseende og dens rent musikalske kvaliteter skulle den nok kunne indbringe ca. 250 guldmønter.

LEGENDER

Minart, der var hofsanger for tre konger, er en af de største musikere, der nogensinde har levet. Hans undervisningsmetoder blev desuden kendt overalt efter, at hans to elever Tandila Gillarim og Iljan af Torneskoven blev berømte. Det siges, at han selv ejede flere magiske instrumenter, bl.a. en blokfløjte, der tilintetgjorde spøgelser og genfærd, en mandolin, der kunne hypnotisere tilhørerne, og en næsefløjte, der kunne slynge magiske lyn fra sig. Lutten, som han byggede sammen med en ukendt magiker,

er dog hans ypperligste værk. Det siges, at den selv fører den spillendes fingre, så alle og enhver kan næsten spille lige så godt som Minart selv. Minart lever fortsat, men er holdt op med at optræde. Alder og sygdom har svækket ham, og det siges, at han ikke har langt igen. Han har sagt, at når han død, skal en af hans bedste elever arve lutten, men han har ikke sagt hvem. ”Hvis jeg afslørede det, ville spændingen blive ødelagt!” siger han.

KRÆFTER

Legenderne om Minarts Lut er for det meste sande. Selv en dårlig musikker kan spille som en sand mester på denne lut. Når lutten betjenes af en dygtig lutspiller (det svarer til ”god” eller bedre) kan følgende kræfter desuden benyttes:

A. Musikanten kan gengive en hvilken som helst sang eller melodi, som han/hun har hørt, lige så mange gange det skal være, og på samme måde, som han/hun tidligere har hørt den spillet.

B. Musikeren kan med det samme finde et rimord, der passer til et hvilket som helst ord, der overhovedet kan rimes på (visse ord kan man faktisk ikke rime på).

C. Musikeren kan få alle inden for hørevidde til at tie stille eller synge med på et omkvæd, eller til at synge ”baggrundskor” til hans/hendes solo.

D. En gang om dagen kan musikanten fremkalde en fuldstændig naturtro illusion af en trup på 20 dygtige dansere, der danser til musikken.

NB: Nok er lutten næppe til større nytte under en kamp, men tænk på, hvor mange penge man kan tjene med den på torvet i den nærmeste by! Desuden giver den fine muligheder for et virkelig rollespil.

PERSONER

MESTERSANGEREN MINART

Menneske: Højde: 181 cm. Vægt: 56 kg. Alder: 89 år. Kampduelighed: Ingen.

På trods af at Minart er en olding med et smalt ansigt og indsunkne øjne, så er han fortsat et menneske, man lægger mærke til. Han har tykt, hvidt hår og en stemme, som ingen kan undgå at høre. I sit hjerte er Minart midt i sin alderdom stadig, som da han var en ung 20-årig. Han nyder rivaliseringen mellem hans to yndlingselever og er ked af, at han ikke kan være med til at overvære den strid, der bryder ud, når man

engang læser hans testamente.

I testamentet skriver han, at lutten skal arves af Tandila eller Ilian. For at få den må en af dem enten overtale den anden til at afstå fra alle krav på lutten, eller besejre den anden i en offentlig kappestrid i musik, poesi og satire. Denne tvekamp skal foregå ved en passende højtid eller festival.

ILIAN AF TORNESKOVEN

Menneske. Højde: 183 cm. Vægt: 85 kg. Alder: 24 år. Kampduelighed: Dårlig.

Ilian er en charmerende yngling med dybblå øjne og et vindende smil. Den, der omgås ham, opdager dog hurtigt, at han mangler moralsk holdning og åndelig dybde. Han er bare ude efter det, der er bedst for ham selv her og nu. Han er egentlig ikke ond, blot barnlig egoistisk. Han hverken stjæler eller myrder, men er lumsk og vil ikke undlade at bryde sine løfter og forretningsaftaler, hvis det pludselig ser ud til at kunne betale sig. Få af dem, der kender ham, vil betegne ham som deres ven, men han har en lille flok kvindelige beundrere og elskerinder. En gang prøvede han også at inkludere Tandila i denne sidste kategori, men han fik et rungende nej til svar. Han er ikke sur på hende af den grund, men misunder hende hendes musikalske formåen, der er hans egen langt overlegen.

EVENTYRFORSLAG

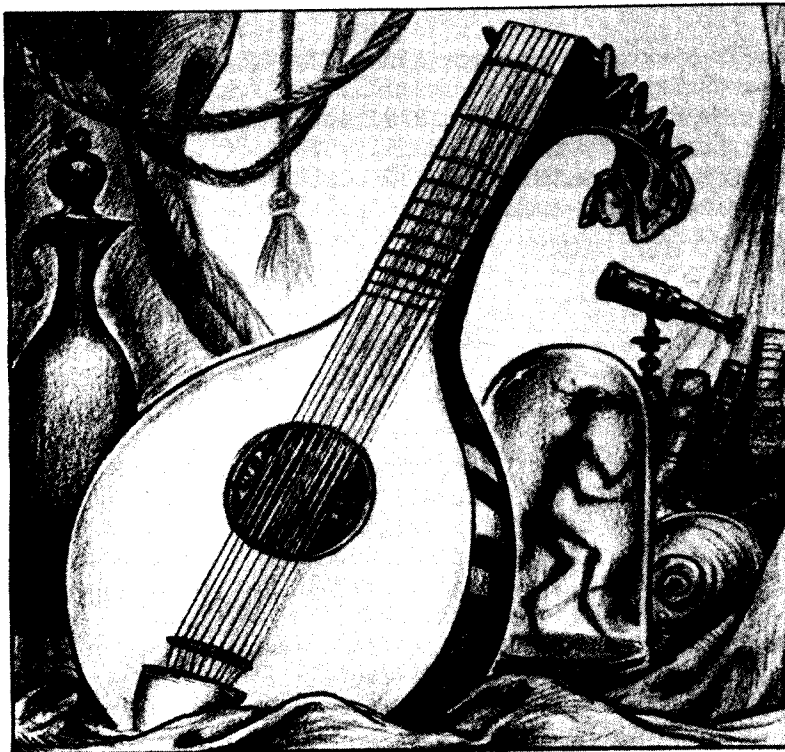
EVENTYR 1: Ilian synker endnu en grad i moralsk henseende og ansætter en snigmorder til at tage livet af den gamle Minart. Tandila, der er på besøg hos oldingen, opdager komplottet og ansætter rollepersonerne til at beskytte Minart. Hvis snigmorderen har heldet med sig – eller bliver arresteret – vil hun anklage Ilian for at være bagmanden. Dermed bliver hun selv Ilians dødsfjende og måske må hun så ansætte rollepersonerne som livvagter.

EVENTYR 2: Minart dør, enten af naturlige årsager eller via et snigmord som i eventyr 1. Da hverken Ilian eller Tandila vil afstå fra krav på lutten, bliver kampen om den som i testamentet. Ilian ved, at han aldrig vil kunne vinde over Tandila i en ærlig kamp, og han prøver derfor på at fuske. Han ansætter rollepersonerne, for at de skal hjælpe ham med at sabotere Tandilas forestilling. Der kan f.eks. blive tale om at stjæle strengene til hendes lut, hælde eddike i hendes vin (for at gøre hende hæs), blande sig med publikum for at råbe ”øv” eller andre beskidte

tricks, som SL nu engang kan finde på.

Som et alternativ kan Ilian ansætte et hold bøller, der skal udføre den allerede nævnte sa-

botage, men Tandila aner, at noget er i gære, og hun ansætter så rollepersonerne for at beskytte sig selv og forestillingen mod sabotage.



MORDINS MYSTISKE SPEJL

UDSEENDE

Spejlet virker som om, det er et velfremstillet, men helt normalt spejl af sølvbelagt glas i en ramme af egetræ. Rammen er udskåret med runer, der ser "magiske" ud, men som faktisk er helt meningsløse. Hele sagen er halvanden meter i højden og en meter bred.

LEGENDER

De eneste legender, der findes om spejlet stammer fra dets nuværende ejere, Ilkamo og Vilibar. Deres historie går ud på, at da den store og mægtige troldmand Modin tænkte på at overta-

ge magten i det Sariliske Imperium, ville han først give sig selv en mulighed for at finde ud af kejserens og de andre magthaveres hemmeligheder. Derfor konstruerede han et magisk spejl, der kan se ind i fortiden. Da han døde blev spejlet sendt til Magikerlauget. Ilkamo og Vilibar købte det derfra.

Historisk set lyder denne legende troværdig nok. Der fandtes en troldmand ved navn Mordin, der prøvede på at overtage det Sariliske Imperium ved afpresning og lumskerier. Det er også sandt, at han testamenterede de fleste af sine ejendele til Magikerlauget. Men der findes blot ingen historiske notater om noget spejl.

KRÆFTER

Der er et vist mål af sandhed i det Ilkamo og Vilibar siger. Spejlet viser virkeligt det, der er



sket. Desværre viser det blot kun det, der skete for fem minutter siden på det sted, hvor spejlet befinder sig (Ilkamo og Vilibar demonstrerer gerne dette for at vise, at spejlet virker). De vil have 10.000 guldmønter for det, men det kan pruttet ned til 5.000. Den, der køber spejlet, får en brugsanvisning med, der indeholder to dusin "magiske ord og vendinger". Ved at læse disse i forskellig rækkefølge, skal man kunne "ændre indstillingen" på spejlet, så det både kan vise andre steder og fjernere tider. Bogen er så indviklet, at en indskrænket køber givet blot bliver forvirret og giver op, mens en normalbegavet person antageligt må drage den konklusion, at han/hun selv må have gjort en fejl et eller andet sted, da "indstillingen" ikke ændres.

PERSONER

VILIBAR

Menneske: Højde: 177 cm. Vægt: 77 kg. Alder: 25 år. Kampduelighed: Ganske god med sværd, dolk og knytnæve.

Vilibar er en tyv, hverken mere eller mindre. Han prøver heller ikke at foregive noget som helst andet, når det virkelig gælder. Hvis han er nødt til at skjule sin identitet, har han 25% chance for at narre nogen, han tidligere har mødt, og 75% chance for at narre en fremmed. Han holder af et eventyrligt liv, men bruger megen tid til at udtænke hurtige måder at blive rig på – sammen med sin kompagnon Ilkamo.

Vilibar ser godt ud, har kraftigt brunt hår og en antydning af en mustache. Han er en impulsiv og behagelig person, skønt han kan være snæversynet og tungnem ind imellem. Han elsker morsomme historier og platte ordspil, og hans yndlingsbeskæftigelse er at drille Ilkamo.

ILKAMO

Menneske. Højde: 183 cm. Vægt: 92 kg. Alder: 30 år. Kampduelighed: Ganske god med sværd og bue. Magiske evner: God i M1, M3, M4 og M7.

Med sit blonde hår og sin stovte fysik ser Ilkamo ud som en typisk nordbo. Han finder ofte på meget søgte og urimelige projekter, som han og

MORDINS DÆMONFÆLDE

UDSEENDE

Fælden er som et glasrør, der er ca. 15 cm langt og 5 cm i diameter. I hver ende er det lukket med træpropper og lak. Præget i lakken findes der mystiske runer og magiske tegn. Som yderligere forsegling løber der to jerntråde mellem propperne.

LEGENDER

De eneste legender, der findes om "Mordins dæmonfælde" fortælles af dens ejere, Ilkamo og Vilibar. Ifølge de to konstruerede den mægtige troldmand Mordin dette apparat for at kunne fange og uskadeliggøre en farlig dæmon ved navn Jalo. Denne dæmon er spærret inde i glasrøret og må nu lyde glasrørets ejere. Dæmonen har uanede magiske kræfter, som står helt til ejerens disposition.

KRÆFTER

Der har virkelig eksisteret en troldmand, der hed Mordin – se under "Mordins mystiske spejl". Men han har intet med sagen at gøre. Faktisk er det Ilkamo selv, der med sin begrænsede magiske viden, har fremstillet "dæmonfælden". Nu prøver han og Vilibar at sælge den, og de demonstrerer gerne dens kræfter.

Når Ilkamo råber på "Jalo", viser der sig en lille dæmonlignende figur inde i røret. Dæmonen bukker og siger "befal og jeg adlyder". Ilkamo fortsætter: "Vis os en prøve på din styrke!". Figuren i røret bukker igen og siger "Ja, herre. Jeg skal løfte den dér". Han peger på en stor stenblok, der ser ud til at veje mindst 200 kg (eller en anden genstand i samme størrelsesorden) og straks løftes stenen op i luften, hvor den svæver i ca. ti meters højde. Derefter bukker dæmonen igen og forsvinder, hvorpå stenen falder til jorden med et bump.

Hvis en kunde skulle bede om at se andre prøver på dæmonens kræfter, siger Ilkamo, at han helst ikke vil bruge den mere end en gang om dagen, da det er sværere at få dæmonen til at adlyde, hvis man overanstrenger den. Han beder derfor kunden om at komme tilbage næste dag, hvis han eller hun vil se en ny "kraftprøve". (Hvis nogen gerne vil det, viser det sig sikkert, at Ilkamo og Vilibar netop har forladt

Vilibar skal prøve at udføre. Ilkamo ved meget om magi, men mangler helt takt og diskretion. Hvis andre rammes af ulykke, mener han, at de får, hvad de har fortjent, men når han selv kommer galt afsted, er det altid andres fejl, især Vilibars.

BARON IVAR

Menneske. Højde: 153 cm. Vægt: 68 kg. Alder: 52 år. Kampduelighed: Dårlig.

Baron Ivar er en lavere adelsmand, der vældig gerne vil løftes op ad rangstigen. Han planlægger at nå den forfremmelse ved hjælp af afpresning via Mordins mystiske spejl, som han har hørt tale om gennem sine lejede spioner.

Hvis han køber spejlet og opdager, at det ikke fungerer, vil han bekymre sig mere om sit rygte end om sin ret. Helst vil han have sine penge tilbage i al stilhed for ikke at blive offentligt til grin. Han vil så længe som muligt undgå en offentlig retsag.

Ivar er fej. Måske vil han end ikke have mod til at bruge spejlet, selvom han købte det, og det kunne fungere. Han ordner alle sine forretninger gennem stråmænd af skræk for at blive afsløret.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Vilibar og Ilkamo forsøger at sælge spejlet til rollepersonerne. Hvis de køber spejlet og opdager, at det ikke fungerer, vil de også opdage, at Vilibar og Ilkamo har forladt byen kun få timer efter, at spejlet var blevet solgt.

EVENTYR 2: Baron Ivar tager mod til sig og køber spejlet. Da han opdager, at det ikke duer, ansætter han rollepersonerne for at opspore Vilibar og Ilkamo og få pengene tilbage. Vilibar og Ilkamo, der kender til baronens fejhed, truer med at afsløre ham, hvis han ikke lader dem være i fred. Hvis han truer dem med vold, siger Ilkamo roligt, at han har skrevet et dokument, der nøje angiver tid og sted for handelen, købers navn samt hans egne overvejelser over, hvad Ivar mon har tænkt sig med spejlet. Dokumentet findes i flere kopier, og det er belagt med en trylleformular, der gør, at det materialiseres i hånden på alle nyhedsopdråbere i byen i samme øjeblik, han eller Vilibar dør. Naturligvis bluffer han, men Ilkamo er god til at bluffe.

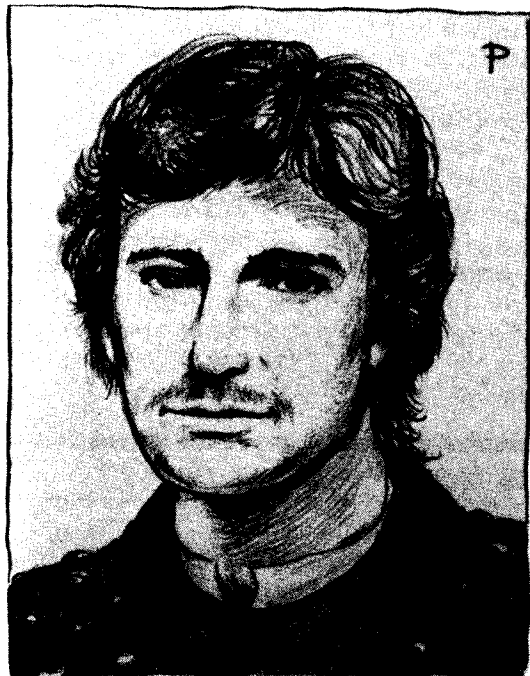
byen – eller at fælden pludseligt er blevet stjålet).

Figuren i røret er ikke en rigtig dæmon, men en illusion. Hver gang, man kalder på "Jalo", sker det samme. Illusionen viser sig, siger de samme replikker, og løfter de nærmeste tungen (det er lidt tilfældigt, hvad der findes i nærheden, men altid døde ting, aldrig levende væsner). At genstanden også løftes er dog ingen illusion.

Ilkamo og Vilibar vil have 6000 guldmønter for "dæmonfælden", men kan dog pruttes ned til 3000. Når nogen køber den, forsvinder de to gavytve lynhurtigt fra stedet.

På trods af at fælden er svindel, kan den faktisk blive nyttig, hvis rolepersonerne tænker sig lidt om. En 200 kilo tung stenklods eller en anden tung sag, der kan løftes ti meter op, kan jo bruges til at knuse et tag med – eller et gulv (når den falder ned). Hvis man sørger for at give genstanden et puf i siden, netop når den løftes op, vil den kunne bevæge sig i en kastebue og styrte ned i op til 30 meters afstand. Dermed kan "fælden" bruges som våben.

Man kan bruge "fælden" så tit, man har lyst, men den har dog kun et begrænset antal ladninger (SL må afgøre her). Efterhånden vil den magiske kraft blive brugt op, og "fælden" holder til sidst op med at fungere.



PERSONER

ILKAMO OG VILIBAR

Se beskrivelsen under "Mordins mystiske spejl".

EVENTYRFORSLAG

Rollepersonerne narres til at købe "fælden" og opdager hurtigt, at den ikke fungerer. Er de nu smarte nok, kommer de i tanke om, at den trods alt er brugbar som ført nævnt. Er de sure over at være blevet narrede, kan de bruge den til at hævne sig på Ilkamo og Vilibar med. F.eks. ved at lade en tung klippeblok falde ned gennem taget på deres hus.

NIGORS STAV

UDSEENDE

Nigors stav er ca. 150 cm lang og næsten helt lige. Den ser ud til at være fremstillet af en hård, mørk træsort, men den er ikke tilstrækkelig tung til at være af ibenholt. Den øverste del er udskåret som et slange- eller et øglehoved, men ellers er staven uden udsmykning. Uden at vide noget om stavens magiske evner, kan den sælges for samme pris som en almindelig, veludført stav (jo-stav, fægtstav eller lignende).

LEGENDER

Der findes flere historier om troldmanden Nigor og hans snilde og durkdrevenhed. Han havde en besynderlige evne til altid at komme i knibe, men på trods af alle odd's klarede han sig altid ud af situationen. At folk var bange for hans stav kan næppe undre, da troldmænd jo plejer at have stave, der kan udslynge lyn og andre ubehageligheder. Men den slags så man aldrig Nigor gøre. Til gengæld siges det, at han havde en tam slange, der var usynlig og som kun viste sig engang i mellem.

Nigor forsvandt sporløst for ti år siden under en snestorm i Halfiapasset, og man tror, at han omkom. Men der findes også flere rygter, der siger, at han tilsyneladende stadig er i live.

KRÆFTER

Staven var oprindeligt en giftslange, men Nigor brugte tre år af sit liv til at skabe en stav af slangen – det var hans afgangssopgave fra magikerskolen. Efter kommando fra en magiker (der må være mindst "halvgod" i M6 og M7) kan staven vende tilbage til dens oprindelige slangeskikkel-

se. Staven har flg. egenskaber:

A. Staven kan bruges som våben. Den fungerer da som en almindelig stav, men er hård som stål og kan ikke skades af ikke-magiske våben.

B. Staven beordres til at vende tilbage til sin ejer. Dette kan fungere i op til 200 meters afstand. Staven forvandles straks til en slange, der i al hast bugter sig den korteste vej tilbage til sin ejer. Slangen kan dog ikke altid finde ud af den enkleste vej, f.eks. gennem en labyrint. Hvis en forhindring tvinger slangen til at bevæge sig væk fra sit mål, stopper den op.

C. Den er vældig god til et bagholdsangreb. Når som helst kan den forvandles til en slange. Nigor plejer at række staven frem mod en fjende, prikke vedkommende i maven eller på en eller anden måde forsøge at irritere ham eller hende. Naturligvis griber modstanderen fat i staven for at vride sig løs, for så blot at opdage, at en giftslange har snoet sig rundt om ofrets hånd, og at gifttænderne allerede er hugget ned i hånden. I næste sekund sidder Nigors dolk i ofrets hals.

D. Man kan bruge den som en fælde. Man placerer staven på det ønskede sted, giver en speciel kommando og forsvinder så fra stedet. Den næste person, der passerer stedet inden for én meters afstand, udløser fælden: Staven forvandles til en angribende slange.

I sin slangeform er staven meget hurtig og svær at ramme (SL må afgøre hvad det vil sige i tal). Når den først er blevet til slange, forbliver den i dyreform indtil man atter kommanderer "stav". Giften fra biddet er ikke dødeligt, men hurtigtvirkende. Ofret bliver bevidstløs i løbet af to minutter, hvis biddet virker rigtigt. Slangen er stærk nok til at kunne bide igennem et læderpanser.

PERSONER

NIGOR

Menneske. Højde: 180 cm. Vægt: 71 kg. Alder: 36 år. Kampduelighed: God med dolk og stav, ellers dårlig. Magiske evner: God i M6, M7, halvgod i M1, M4 og M8.

Nigor er en mand med et kald. Som barn overværede han, hvordan en grum feudaltherre henvendte hans far og voldtog hans mor. Disse oplevelser har formet hans karakter. Han ser det som sin mission at bekæmpe undertrykkere af enhver art, især dem, der behandler fattige og svage mennesker hensynsløst. Han er nemesis

for alle af den type, der krydser hans vej.

Men Nigor er ikke en tapper ridder i skinnende rustning, der åbent fordømmer skurkene. Han bevæger sig tværtimod i det skjulte for at slå til, når man mindst venter det. Han optræder i mange slags forklædninger og under falske navne, af og til som tyv, af og til som håndværker, lærd mand eller skriver f.eks. Han sniger sig ind hos sine fjender, indhylder dem i en fornemmelse af tryghed og sikkerhed for bag efter at tage livet af dem – uden at efterlade sig spor.

EVENTYRFORSLAG

Rollepersonerne bliver kastet i fængsel af en røverbaron, der planlægger at sælge dem som galajslaver eller måske tortere dem (han tror nemlig, at de sidder inde med nogle hemmeligheder, som han gerne vil have fat i). Nigor har infiltreret baronens hof, og han hjælper rollepersonerne til at flygte. Men straks efter får rollepersonerne at høre, at deres redningsmand er blevet afsløret og nu sidder i røverbaronens fangehul. De føler, at det er deres pligt at prøve at hjælpe ham ud. Det lykkes dem at kommunikere med Nigor, der fortæller, hvor han har skjult staven, og hvordan den skal anvendes. Ved hjælp af den kan de måske snige sig ind og befri ham – uden at de skal kæmpe mod hele borgens garnison af soldater.

OLMAS HJERTESTEN

UDSEENDE

Olmas hjertesten er en rubin. Den er næsten helt sfærisk, ca. tre centimeter i diameter, og den har en glat, poleret overflade. Af og til reflekterer den lyset på en overraskende måde, hvilket viser, at den er magisk. Som juvel alene er den nok sine 5000 guldmønter værd.

LEGENDER

Hjertestenen blev fundet – og fik sit navn – af den bøhmiske troldmand Nagan den Røde for omkring 20 år siden, da han havde dræbt den kødædende dæmon Olma. Han solgte stenen til den kvindelige dæmontilbeder Salome Tamarina, der brugte juvelen til at kalde Olma tilbage fra den Mørke Dimension. Olma dræbtes igen af Ridder Ralfin af Strandle. Ralfin er medlem af Strandleridderne, en gruppe stærke mænd, der rejser rundt og frelser jomfruer, dræber monstre og udfører andre ridderlige gerninger.

Strandleridderne har deres egen troldmand, adepten Chembly. Chembly har for tiden hjertestenen i sit eje.

KRÆFTER

Dæmonen Olma er stærkt knyttet til Olmas hjertesten. Rubinen er en bro mellem hans dimension og voregen. Olma bruger stenen, når han skal projicere sin fysiske form over i vores dimension. Han tager da form rundt om rubinen, så den kommer til at sidde midt i hans krop. Til Olmas store sorg kan han ikke udføre denne projektion uden hjælp fra en magiker i vores verden. Uden denne hjælp er der ingen garantier for, at Olma kommer ind i vores dimension på det rette sted eller i den rette form. Vist kan han projicere sig selv, men han vil ikke risikere at lande flere kilometer fra hjertestenen og måske få form som et lille dyr. Når Olma er kommet over i vores dimension, sendes han straks tilbage, hvis man rører ved hjertestenen med jern eller stål.

PERSONER

CHEMBLY

Menneske. Højde: 173 cm. Vægt: 63 kg. Alder: 107 år. Kampduelighed: Dårlig. Magiske evner: Udmærket i alt.

Til trods for at han er en af de dygtigste nulevende magikere ser Chembly ikke sådan ud. Han klæder sig som en almindelig arbejder og er glatbarberet. Hans hvide hår er fortsat langt og tæt, og ansigtet er næsten helt uden rynker. Han har ikke bare det knivskarpe intellekt og den skarpe tunge, som han var kendt for i sin ungdom, i behold, men også sin smidighed og udholdenhed. Han har givet brugt magi for at forlænge sit liv og modvirke alderdomstegn. Chembly er en stor spasmager, men han tolererer ingen dumheder i vigtige spørgsmål, der gælder liv og død. Hjertestenen opbevarer han i et skrin af stål, som kun han har nøglen til. Det siges, at han har en meget stor samling af magiske drikke og pergamentruller.

RIDDER RALFIN

Menneske. Højde: 183 cm. Vægt: 82 kg. Alder: 29 år. Kampduelighed: Meget god med lanse og kampsværd, ellers god.

Ralfin – en af de yngste Strandleriddere – er også en af gruppens største idealister. Han er en præsentabel fyr med sit blonde hår og sit smuk-

ke ansigt, og nyder stor påskønnelse blandt dronninger, nådige enker og prinsesser. Ralfin tror oprigtigt på, at alle mennesker inderst inde er gode og rene. Derfor har han aldrig dræbt et menneske. Listen over hans heltegerninger omfatter derimod stabler af dræbte dæmoner, orker, trolde og selv en og anden drage. Hans idealisme vil givet tage af med tiden, men lige nu er hans iver og ærlighed uovertruffen.

SALOME TAMARINA

Menneske. Højde: 169 cm. Vægt: 61 kg. Alder 26 år. Kampduelighed: Halvgod. Magiske evner: God i M1, M2, M3, M8.

Af sin far – en filosof der troede på skæbnens magt – lærte Salome, at alle menneskers skæbne er at gøre onde gerninger – enten de vil det eller ej. Salome, der dengang var 14 år, besluttede sig til, at der ikke var nogen grund til at gå og vente med det uundgåelige, og gik derfor ind i en gruppe dæmontilbedere. Med sin skønhed og magiske naturbegavelse steg hun hurtigt i graderne og fik rang som Fyrstinde. Salome er absolut ond og tager ingen hensyn til nogen som helst regler. Hun er parat til at gøre hvad som helst for at nå sine mål. Hun har sat sig for, at hun må have hjertestenen tilbage, og lægger netop nu planer for, hvordan hun skal få fat i den. Under et forsøg på at forestille sig hjertestenens fremtid fik hun fornylig mulighed for at opleve en vision af sin egen fremtid: Gammel og tandløs, klædt i laser, al skønhed og magi væk – kort sagt: En ynkværdig gammel kælling overladt til omverdenens nåde og forgojdtbefindede. Dette har rystet hendes sorte sjæl og fået hende til at tvivle på sig selv. Findes der en mulighed for at ændre og tage afstand fra ondskaben og egoismen? Det vil tiden vise.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Salome glemmer for en periode sin urovækkende fremtidsvision og prøver på at tage hjertestenen tilbage fra den person i hvis eje, hun senest så den, nemlig Ralfin. Rollepersonerne kan komme ind i kampen – enten som Salomes lejede livvagter eller som Ralfins følgesvende. Måske vil en eller anden af dem forsøge at blive optaget i Strandleriddernes kreds. Kampen mod Salome kan vise, om de er værdige.

EVENTYR 2: Salome er fast besluttet på ikke at rammes af den skæbne, fremtidsvisionen viste. Hun har hørt tale om Chembly og hans be-

mærkelsesværdige ungdommelighed, og hun prøver at finde ud af hans hemmelighed. Chembly tror, at hun er ude efter hjertestenen og forbereder sig på den afgørende kamp. Rollepersonerne kan blive indblandet på samme måde som i EVENTYR 1.



SANKT FRYNVARDS FISK

UDSEENDE

Det er en lille fisk af keramik, smukt glaceret og meget naturtro. Den er ca. 5 cm. lang. I handel skulle man kunne sælge den som halssmykke eller som en pyntegenstand for omkring 20 guldmønter.

LEGENDER

Sankt Frynvard var en eremit, som boede i en grotte nær den Store Flod. Mennesker plejede at komme og lægge mad til ham på en sten i nærheden af ærefrygt for den hellige mand. Men under den store periode med hungersnød for 52 år siden, havde folk intet at give ham. Man regnede helt sikkert med, at han ville dø af sult. Men

en dag kom eremitten gående ind til byen. Han var udmarvet, men der stod ligesom en aura af styrke rundt om ham, og han påstod, at han havde haft en åbenbaring. Han gik den lige vej til pottemagerens værksted og bad om at få lov til at låne det en time. Ingen vovede at sige nej, og en time senere kom eremitten ud med den lille keramikfisk i hånden. Unden nogen forklaring vendte han tilbage til sin hule. På en eller anden måde overlevede han de dårlige tider, og han virkede faktisk ved godt huld bagefter.

Senere fortalte Frynvard til en omvandrende munk, at hans gud havde vist ham, hvordan han skulle fremstille et fangstredskab, der kunne sikre ham mad gennem hungerperioden. Den lille keramikfisk "fiskede" for ham, sagde han. Hvor fisken forsvandt hen efter hans død er ukendt. Nogen siger, at han kastede den i floden, andre at den blev stjålet.

KRÆFTER

Hvis man kaster fisken i havet, i en sø eller i et vandløb, hvor der findes fisk, er det blot at vente. I løbet af ti minutter dukker der normalt en større fisk op, der sluger den lækre lille keramikfisk. Da træder magien i funktion, og fisken slynges op på land for fødderne af keramikfiskens ejer. Nu renses fisken og keramikfisken tages ud af dens mave.

På denne måde kan der højst fanges syv fisk pr. dag. Da den fisk, der bruges som madding, er af guddommelig oprindelse, kan den ikke misbruges. Hvis nogen skulle finde på at stjæle den, vil den ikke længere fange fisk, men "svømme" væk under vandet for at finde en anden person, der er sulten.

PERSONER

FARD FRÆKKE

Menneske. Højde: 164 cm. Vægt: 59 kg. Alder: 29 år. Kampduelighed: God med dolk, ellers halvgod.

Fard er en snu og durkdreven tyv. Han er helt uden samvittighed og stjæler lige gerne fra rig som fra fattig. For et stykke tid siden skete der imidlertid noget mærkeligt. Fard lå på lur uden for en bondegård ved floden. Han var sulten og overvejede at stjæle en høne fra gården. Pludselig plaskede det ude i vandet, og en fisk hoppede op og landede lige ved siden af ham. Da han var kommet sig over overraskelsen, tog Fard sin dolk og rensede fisken, og i dens mave fandt han en

smuk lille fisk af keramik.

Fard hader fisk og besluttede sig derfor til at sælge sin "fangst" i den nærmeste by i håb i stedet for at få sig et mere velsmagende måltid. Keramikfisken stoppede han i lommen. Han ved intet om Frynwards historie, men aner, at der kan være noget særligt ved denne lille skulptur.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne træffer Fard, der beder deres magiker om at hjælpe ham med at finde ud af, om fisken er magisk og i så fald, hvad den kan bruges til. Da han får svaret – uanset hvilket – stjæler han rollepersonernes penge og stikker af. Rollepersonerne sætter efter ham. Da de får fat i ham, letter de ham for alt, incl. keramikfisken. Noget senere møder de en lærd mand, der kan fortælle om figurens baggrund. Men da rollepersonerne teknisk set har stjålet den, fanger de igen fisk med den. Kaster de den i vandet kan den dukke op længere inde i eventyret i en andens eje. Fisken kan faktisk gå hen og blive en slags historie i historien, der dukker op på de mest uventede steder. På samme måde kan Fard gå hen og blive en langvarig plageånd, da han jo vil have sin værdifulde ejendel tilbage.

EVENTYR 2: Rollepersonerne er på vej over en smal bro, da de møder Fard. Da de mødes kommer nogen af dem til at puffe til Fard, så han falder i vandet. De trækker ham op, men keramikfisken er faldet ud af hans lomme. Pludselig kommer en stor laks farende op af vandet for at lande midt i gruppen af folk. Da der er flere personer rundt om ham, kan Fard næppe påstå, at fisken er hans, selv om han nu forstår, at det hele har noget at gøre med hans keramikfisk. Den eneste måde at sikre sig laksen og dens dyrebare indhold på er at afsløre keramikfisken, og det vil Fard absolut ikke gøre. Hvad som helst kan nu ske.

SANKT TREMELS BÆGER

UDSEENDE

Bægeret er femten centimeter højt og otte centimeter i diameter øverst. Det har en lav stilk og en bred fod. Af udseende er det blot et almindeligt bæger af glas, der kun kan koste nogle få guldmønter.

LEGENDER

Sankt Tremel (udtales "tremmel") den sløve var en meget trofast og dygtig præst, der tilbad lægedommens gud (eller en anden god gud, som SL anser for passende). Tilnavnet "den sløve" kommer af, at han ikke er specielt interesseret i sine omgivelser, hvilket af og til gør, at han virker fraværende og tungnem. Legenden siger, at en dag, da Tremel var midt i gudstjenesten, tumlede en såret kriger ind i templet. Tremel reagerede for en gangs skyld hurtigt og afbrød ceremonien for at læge den skadede mand. Templets ældste brokkede sig over dette, men guden mente, at Tremel havde handlet korrekt og belønnede ham med et magisk, helende bæger. Den hellige mand døde for ti år siden, og ingen har derefter set noget til bægeret.

KRÆFTER

Når bægeret fyldes med indviet vand og det håndteres af en præst, der tilbeder den samme gud som Tremel, forvandler bægeret vandet til



en helende drik, der afbøder sygdomme, skader, blindhed, forgiftning og sindssyge. Drikken må drikkes direkte fra bægeret senest fem minutter efter forvandlingen, ellers mister den sin kraft og bliver blot til bittert vand. Drikken kan kun fremstilles en gang pr. dag. Hvis den, der drikker drikken, tilbeder en gud, der er modstander af Tremels gud, har drikken ingen virkning. Bægeret ser ud til at være af almindeligt glas, men det er stort set ikke til at knuse.

PERSONER

PEER KRISTOL

Menneske. Højde: 152 cm. Vægt: 45 kg. Alder: 51 år. Kampduelighed: Magiske evner: Meget god i M2, M3, M5.

Skønt han er lille og ser ret fjollet ud, så er Peer ikke desto mindre leder af et af de mægtigste religiøse trossamfund i De tre Kongeriger, det som Sankt Tremels tilhørte. For nylig er en lille fanatisk sekt brudt uf af det religiøse samfund under ledelse af præstinden Corican Sobor. De hævder, at de er lægedomsgudens eneste sande tilbedere. Peer er irriteret over dette angreb mod hans samfund, og han har bestemt sig for at prøve at finde Tremels bæger for at bevise, at han har den rette tro.

Peer har udtrykksfulde blågrå øjne. Han er en fængslende taler og en sand naturbegavelse som leder. Det eneste, der for alvor betyder noget for ham, er hans gud. Hans liv ligger helt i gudens hænder – mad, husly, tøj og andet, som han har brug for, får han af guden, når denne er tilfreds med ham, eller fratages ham af den samme gud, hvis denne er sur.

CORICON SOBOR

Menneske. Højde: 188 cm. Vægt: 61 kg. Alder: 47 år. Kampduelighed: Magiske evner: Ganske god i M2, M8.

Corican lider lige så meget p.g.a. sin usædvanlige højde som Peer lider af sin lidenhed – hvilket vil sige: Overhovedet ikke. Hendes lange sorte hår og kolde grønne øjne mildner næppe indtrykket af hendes højde, men hun har et usikkert smil, der får de fleste til at tro, at hun er helt ufarlig. Hun er dog langt fra nogen harmløs type. Tværtimod er hun en af de mest aggressive og fanatiske religiøse ledere, der findes. Hendes fromhed er dog mest en ydre facade, for hendes religion er et værktøj, et middel til at sikre hende magt. Hendes tilhæng-

ere er mere alvorligt troende, og vil givet reagere med hellig vrede, hvis noget finder på at angribe Corican ellers hendes lære.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Coricans og Peers rivaliserende templer er begge på jagt efter bægeret, og den, der finder det, vil givet kunne ende som sejrherren i den religiøse strid. Rollepersonerne bliver indblandede, enten fordi nogen af dem tilhører en af religionerne, eller ved at de bliver ansat som livvagter eller som bægerets eftersøgere.

EVENTYR 2: Efter års efterforskning har Peer Kristols tilhængere endeligt fundet Sankt Tremels grav. Da man tror, at den indeholder bægeret, finansierer Peer nu en ekspedition for at få åbnet graven, der ligger i orkernes område. Men Corican får nys om sagen, og hun ansætter spioner, der skal snige sig ind og sabotere ekspeditionen. Rollepersonere kan lade sig ansætte hos den ene af parterne (eller hos begge!).

SIGILS KAPPE

UDSEENDE

Kappen ser ud som en helt normal kappe af den slags, der anvendes af magikere og lignende personer. Den er mørkt rød og forsynet med hætte. På grund af det fine stof og nogle små guldbroderier rundt om kraven bør den være op imod 20 guldmønter værd. Den er passende stor til en person, der er omkring 170-175 cm høj.

LEGENDER

Kappen er fremstillet af det hemmelige magiske samfund, der kaldes for Sigils Broderskab (se også Sigils Stav og Skuende Skal).

KRÆFTER

Kappen giver bæreren evnen til at afgøre om en genstand, han eller hun holder i hænderne, er magisk, og hvilke egenskaber den i bekræftende fald har. Chancen for at kunne klare denne situation er afhængig af to faktorer: Bæreren magiske evner og hvor skjult magien er. En person med "dårlige" magiske evner vil næppe have mere end 40% chance for at bestemme en almindelig magi-type og højst 1% chance for at kunne bestemme en genstand, der rummer en ukendt eller unik egenskab. Hvis terningresultatet viser, at sagen mislykkes, kan SL, hvis han

eller hun vil, lade personen "mærke" en kraft, der ikke findes i genstanden. Sigils kappe kan ikke bruges til at afgøre, hvilke magiske evner levede væsner har.

PERSONER

JORIDAN

Menneske. Højde: 165 cm. Vægt: 66 kg. Alder: 57 år. Kampduelighed: Middelmådig med stav og dolk. Magiske evner: God i M1, M3, M5, M8.

Joridan ser faktisk ikke ud som en troldmand, snarere som en almindelig handelsmand eller måske som en slags håndværker. Han er mager og lidet imponerende. Håret er grånet ved tindingerne og det er blevet tyndt foran, men de blå øjne stråler fortsat af ungdommelig kraft. Joridan er en mand, der har en drøm. Han vil gen-



skabe Sigils Broderskab, helst med sig selv som leder. For at opnå dette prøver han at indsamle alle de magiske genstande, der endnu er tilbage, og som engang har tilhørt Broderskabet, og først vil han have fat i kappen. Han vil gøre hvad som helst for at få fat i den, og han vil ikke være barmhjertig mod dem, der forsøger at forhindre ham deri.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne finder kappen i et eller andet monsters bo. Da de har slået uhyret ihjel, tager nogen af dem kappen på. De opdager nu dens kraft og begynder at bruge den. Joridan hører tale om det og prøver at få fat i kappen, først ved at købe den, og hvis det ikke lykkes, så via magi.

EVENTYR 2: Kappen dukker op, båret af en stor troldmand (hvorfor ikke af en af dem, der beskrives i denne bog?). Joridan begynder at samle en mindre armé af eventyrere (inkl. rollepersonerne) og lejesoldater sammen for at overfalde troldmandens tilholdssted og tage kappen.

SKUENDE SKAL

UDSEENDE

Skuende Skal ser ud som et menneske-kranium i naturlig størrelse. Det består helt af krystal, med to store blå diamanter indsat i øjenhulene. Kraniets form samler lyset i diamanterne, så det ser ud som om, de lyser. Det omhyggelige, kunstfærdige arbejde og diamanternes slibning og montering gør, at Skuende Skal er meget værdifuld. Selv uden de magiske kræfter er den ca. 10.000 guldmønter værd.

LEGENDER

For utallige år siden (siger legenden) slog ti mægtige magikere sig sammen i det, der nu kaldes for Sigils Broderskab (se også Sigils Stav og Sigils Kappe). Med den uvurderlige Skal skjult i et tårn et eller andet sted, trivedes Broderskabet og blev stadigt rigere og mægtigere. Det siges, at broderskabets medlemmer stort set styrede det land, hvor de boede, da de kendte til alle deres fjenders hemmeligheder. Til sidst besejredes magikerne dog efter en langvarig belejring.

Kraniet dukkede nogle år senere op hos Heri-

val (senere kaldet "den gale troldmand"). Han brugte det til at bekæmpe sin ærkefjende, magikeren Axanig (senere kaldet "rigmanden"), med, men Herival blev selv besejret. Det siges, at kraniets kræfter gjorde ham gal, og at Axanig stjal det fra ham uden større besvær. Både Herival og Axanig er fortsat i live, men begge er meget gamle, og de hverken kan (eller vil) fortælle om, hvad der virkelig skete.

KRÆFTER

Den Skuende Skal kan bruges, hvis man gerne vil se fjerne steder, stort set som i en krystalkugle. Inde i kæbebenet findes en magisk besværgelse indgraveret. Den skal man læse for at kunne aktivere kraniets kraft. Ved at læse besværgelsen og nævne et sted, kan hvem som helst, der har evnen til at bruge kraniet (flere detaljer følger) se, hvad der sker på stedet i op til en time. Kraniet formidler kun billeder, ikke lyd. Jagttageren kan kun set det, der sker lige nu og ikke dét, der er foregået eller vil foregå i fortid og fremtid.

Alle, der har magiske evner, kan bruge Skuende Skal, men dem, der er dygtige i M3, klarer det bedre end andre. SL kan bestemme, at rollepersoner, der er "ganske gode" eller bedre i M3, har en chance for at få Skuende Skal til at kunne lidt mere end ellers, f.eks. formidle et brudstykke af en samtale (hvorefter billedet forsvinder) eller mulighed for at kaste en trylleformular via kraniet mod dem, man ser. En sådan person, der iagttages, kan også gives en mulighed for at mærke, at en anden person ser på vedkommende via Skuende Skal eller en lignende magisk genstand.

PERSONER

HERIVAL DEN GALE

Menneske. Højde: 169 cm. Vægt: 68 kg. Alder: 93 år. Kampduelighed: Dårlig. Magiske evner: Meget god i M3, ellers god.

Med sit rynkede ansigt og sit utroligt hvide hår er Herival virkelig, som man må forestille sig, at en gal troldmand skal se ud. Han opfører sig også underligt. Uden varsel bryder han ud i en flom af uforståeligt sludder, mens han farer rundt i værelset som en gal. Men alle den slags mærkværdigheder er ren komedie. Herival har et eneste mål tilbage i livet: At få Skuende Skal tilbage fra Axanig inden en af dem dør. Han



skjuler sig bag sit gale ydre for at indhulle Axanig i en falsk tryghed, men af og til ansætter Herival en gruppe eventyrere for at angribe Axanigs borg.

Tanken om Skuende Skal dominerer helt og aldeles Herivals liv. Han spiser og sover sparsomt og har ikke talt med sine slægtninge i årevis. At spille gal bliver lettere og lettere for hver dag, der går, og der er ikke længe til, at Herival bliver gal for alvor. Hans slægtninge ville ikke have noget imod det, da Herival har en ret stor samling guld og magiske genstande.

AXANIG RIGMAND

Menneske. Højde: 183 cm. Vægt: 94 kg. Alder: 97 år. Kampduelighed: Dårlig. Magiske evner: God i M3, M5, M7, ellers ganske god.

Til forskel fra Herival er Axanig blevet gammel med skønheden i behold. Kort tid efter at han havde stjålet Skuende Skal fra Herival, opgav han magien til fordel for politikken. Ved hjælp af magi, indflydelse og penge har han fået opbygget en stærk politisk magt i Sortmark. Han er en lækkermund, der elsker mad, vin og smuk kunst. Skønt han nu kun sjældent bruger Skuende Skal, vil han forsvare den til sidste

blodsdråbe (hans livvagters og tjeneres sidste blodsdråbe rettere sagt).

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Herival har held til at overbevise rollepersonerne om, at han ikke er gal, og sender dem afsted for at stjæle Skuende Skal fra Axanig.

EVENTYR 2: Herivals arvinger er blevet trætte af den gamle mands forvirring og ansætter rollepersonerne til at skaffe ham af vejen.

EVENTYR 3: Rollepersonerne træffer Herival og hører hans historie. De bestemmer sig for at bruge tyveriet af Skuende Skal som en undskyldning for at styrte Axanig og overtage hans borg.

STIVNERENS FLØJTE

UDSEENDE

Dette er en lille trillefløjte af sølv. På dens sider er to symboler indgraverede. Det ene forestiller en glad hund, der ser ud til at logre med halen. Det andet forestiller et vredt rovdyransigt med blottede tænder. Rundt om fløjten sidder en ring, der kan drejes en halv omgang. På ringen er der en markering, der kan pege enten på hunden eller på rovdyransigtet. Blæser man i fløjten, hører det menneskelige øre kun en svaghvislen. En ung elv kan dog høre en meget høj tone. Fløjten er en så usædvanlig ting, at den stort set er usælgelig, hvis man ser bort fra dens magiske egenskaber. I ren sølvværdi er den ca. 5 guldmønter værd.

LEGENDER

Stivnerens virkelige navn er der ingen, der kender. Han var en frygtet tyv, som arbejdede alene og sjældent blev opdaget. Man tilskrev ham højst sandsynligt mange flere tyverier, end han virkelig begik, og når noget savnedes, og der ingen spor fandtes efter det, plejede folk at sige, at det var Stivneren, der havde været på spil. Sit øgenavn fik han, fordi man sagde om ham, at han kunne stivne lige midt i en bevægelse og stå ubevægelig i flere timer.

KRÆFTER

Trillefløjten kan bruges på to måder alt efter, hvordan ringen er indstillet. Når markeringen peger på den glade hund, og man blæser i fløjten,

bliver alle hunde og andre rovdyr inden for hørevidde (200 meter) meget venskabeligt indstillet. De kommer frem og logrer med halen eller viser på anden måde deres positive indstilling. Vagthunde gør ikke. Den, der har blæst i fløjten, er helt immun over for alle angreb fra rovdyr (der hører lyden) i 15 minutter. Derefter aftager effekten gradvist for til sidst helt at forsvinde efter en halv time.

Stiller man ringen på rovdyransigtet bliver effekten den modsatte: Alle rovdyr inden for en radius af 200 meter angriber umiddelbart den, der blæste i fløjten. Man kan dog redde sig ved at dreje ringen til den anden side og blæse igen. Da standser angrebet og dyrene bliver venligt indstillede.

Den mest effektive måde at bruge fløjten på, er først at puste med ringen indstillet på den glade hund (og lokke nogle venlige rovdyr til dig) og derefter blæse med ringen indstillet på rovdyransigtet. Da angriber dyrene straks alle væsner, der findes i den retning fløjten peger.

PERSONER

MIBAR

Menneske. Højde: 179 cm. Vægt: 71 kg. Alder: 32 år. Kampduelighed: Ganske god med stav. Magiske evner: Halvgod i M2, M3.

Mibar er en omvandrende præst og tiggermunk. Han er en meget from mand, som har solgt alt, hvad han ejede og givet pengene til de fattige. Han vandrer omkring i landet og prædiker kærlighed og fred, helbreder syge (både mennesker og husdyr) og fungerer nu og da som sendebud. Sit levebrød får han af dem, han hjælper, eller ved at tigge.

Et problem for alle tiggere og vandringsmænd er vagthundene, der findes på hver gård, og som ikke gerne slipper fremmede ind på gårdspladsen. Men Mibar har haft held. For flere år siden kom han til et hus, hvor en gammel mand lå døende. Den gamle skriftede for Mibar og fortalte, at han var den mand, som man engang kaldte for "Stivneren". På sine gamle dage havde han angret sine synder, slået sig ned med resten af sine stjalne penge og forsøgt at leve et hæderligt liv. Nu ville han ikke have, at den magiske trillefløjte skulle havne i hænderne på en tyv, når den så mange gange havde hjulpet ham på så udmærket vis til at komme ubemærket ind for selv at stjæle. Derfor skænkede han den til Mibar, og

ved hjælp af fløjten kan Mibar nu komme frem til de allerfleste huse med sin tiggerskål.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Som SL kan du lade rollepersonerne træffe Mibar, når du ved, at de snart kommer til et punkt, hvor de må passere en vagthund eller lignende. Mibar går gerne med til at hjælpe dem, hvis deres ærinde er hæderligt og godt. Bliver de overfaldet, bruger han fløjten for at tilkalde hjælp, hvilket kan være meget effektivt, hvis der f.eks. skulle være en flok ulve inden for hørevidde. Han vil dog ikke slå følgeskab med rollepersonerne, men går igen sine egne veje, når han har hjulpet dem.

EVENTYR 2: Herskeren bestemmer, at tiggeri er forbudt i hans land. Alle tiggere skal med det samme skaffe sig et arbejde eller forlade landet. Mibar ved intet om dette og beder rollepersonerne om en almisse. Samtidig ankommer en soldatertrop. De opdager tiggeren og prøver at arrestere ham. Men Mibar puster i trillefløjten, og alle byens hunde kommer springende og kaster sig over soldaterne. Senere bliver de magikyndige rollepersoner anklaget for at have lokket hundene frem og forhindret arrestationen. Spillerne stilles nu over for valget enten at prøve at fange Mibar og bevise, at det var ham, der lokkede hundene frem, eller at tage tiggerens parti og redde både sig selv og ham fra soldaterne. Muligvis kan de sammen og ved hjælp af trillefløjten tage ind til herskerens borg for at tale ham til fornuft.

Tips til SL: Skulle rollepersonerne tilegne sig trillefløjten for at begå uhæderlige handlinger, så kan du jo altid sørge for, at der findes gæs i nærheden. Gæs er lige så gode til at slå alarm som vagthunde – de skræpper højt så snart en femmed nærmer sig. Og da de ikke er rovdyr, påvirkes de ikke af trillefløjten.

TELEPORTERENDE MØNTER

UDSEENDE

Disse mønter ser ud som (og de er stort set) almindelige mønter. De findes både som guld-, sølv- og kobbermønter. Den eneste måde at adskille dem fra normale mønter på er via magidetektering (magiafsløring).

LEGENDER

De teleporterende mønter er en relativt ny opfindelse, så der er endnu ikke opstået nogen legender om dem. Hvis deres eksistens og natur bliver kendt, vil de ikke kunne bruges længere. For tiden cirkulerer der visse rygter blandt købmænd om, at nogle bruger mønter, der "forsvinder" eller måske mønter, der blot er rene illusioner. Man kender dog ikke til nogen personer, der kan mistænkes, da hændelserne kun er indtruffet ved stort rykind af kunder.

KRÆFTER

Mønterne er opfundet af Norin Trekløver. Det specielle ved dem er, at de kan teleporteres op til 250 meter væk fra en pung, lomme eller pengeskasse, når som helst Trekløver ønsker det. Mønternes magiske energi har en tendens til at forsvinde med tiden, så de må "oplades" en gang om ugen. Dette er en ret langtrukken og kompliceret proces, så Trekløver klarer sig med tolv mønter ad gangen; to guld, fem sølv og fem kobber. Hvis mønten ikke genoplades i mere end en uge mister den efterhånden sin kraft og rækkevidde, og efter en måned er den helt forsvundet.

PERSONER

NORIN TREKLØVER

Menneske. Højde: 169 cm. Vægt: 68 kg. Alder: 62 år. Kampduelighed: Halvgod med stav. Magiske evner: Meget god i M1, M3, M5, M8. Udmærket i M4, M7.

På trods af en ringe højde og smalle skuldre er gamle Trekløver en ret imponerende figur med de kulsorte øjne og det sølvgrå hår. Rygtet siger, at han hører til blandt de ti bedste nulevende magikere. Han er snu, listig og en sand menneskehader. De fleste mennesker undgår ham, da han har en tendens til at "jorde" alle, der ikke holder med ham. Han er meget stolt over de teleporterende mønter og lidet tilbøjelig til at fortælle om, hvordan han fremstillede dem. Hvis nogen skulle have held til at tage en af mønterne med sig ud over teleporteringens rækkevidde, vil Trekløver med det samme prøve at finde rette vedkommende, idet Trekløver er overbevist om, at det må dreje sig om en rivaliserende magiker, der er ude efter hans hemmelighed. Trekløver afskys af det omgivende samfund, og selv har han ingen respekt for dets institutioner. Han bliver ikke imponeret af titler eller rigdom, ej

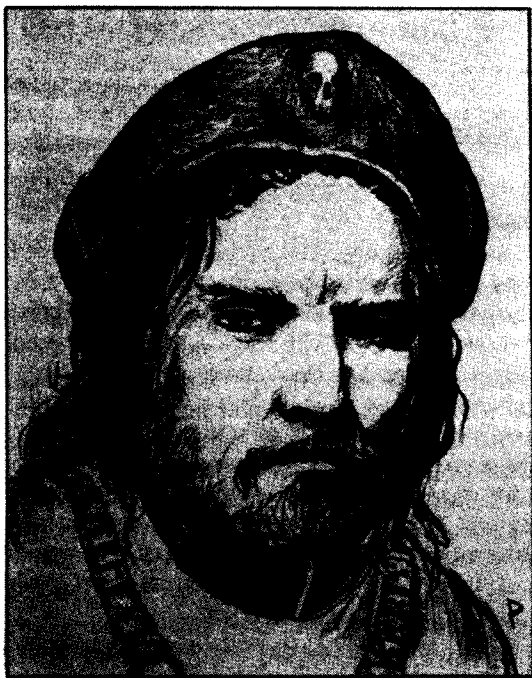
heller afkundskaaber. Det eneste menneske, han kan omgås fredeligt med, er hans tjener Krage-Skule.

KRAGE-SKULE

Menneske. Højde: 153 cm. Vægt: 66 kg. Alder: 42 år. Kampduelighed: Dårlig. Magiske evner: Dårlig i M1, M4.

Skule er en rigtig ulykkesfugl. Som uægte søn af en lavere adelsmand blev han hurtigt forladt af begge sine forældre. Under sin opvækst på et hjem for forældreløse børn blev han drillet af de større børn. Han er af naturen både bange og hadefuld over for alle dem, der er stærkere og mere magtfulde end han selv.

Skule er Trekløvers tjener, hvilket betyder, at han skal udføre alle de ting, som troldmanden holder sig for god til selv at gøre. Skule er ikke egentlig ondskabsfuld, men han domineres helt af troldmandens ondskabsfuldheder. Trekløver har lært ham nogle få enkle trylleformularer, men ingen væsentlige.



Hvis Skule får en hæderlig chance, vil han kunne løsrive sig fra sin herres onde indflydelse. Han ved en hel del om Trekløvers teleporterende mønter og er inderligt træt af at høre magikeren prale med sin egen fortræffelighed. Der er en mulighed for, at Skule ville kunne gøre oprør mod Trekløver, men kun hvis han er sikker på, at Trekløver ikke kan fange ham (som f.eks. hvis rollepersonerne kan jage Trekløver ind i et hjørne i det øverste tårnrum, og Trekløver der kommanderer Skule til at hjælpe sig).

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Trekløver køber noget af rollepersonerne, eller også får de en af de teleporterende mønter som byttepenge i en forretning, hvor Trekløver netop har været. Pengene forsvinder, når de har taget dem til sig.

EVENTYR 2: Rollepersonerne er i en butik, da Trekløver kommer ind for at købe noget med en af de magiske mønter. Da mønterne bag efter forsvinder, anklager butiksindehaveren rollepersonerne for at have stjålet dem.

TELMARS RUBIN

UDSEENDE

Dette er en meget stor og næsten perfekt slebet rubin. Den er næsten lige så stor som et menneskes hoved og stort set fejlfri. Der findes kun en lille fejl, en ujævnhed i en af facetterne, der gør, at den ikke er et perfekt dodekaeder (samme form som en tolvsidet terning). Telmars rubiner vurderet til 20.000 guldmønter.

LEGENDER

Telmar var et menneske, en lejesoldat, der kæmpede på begge sider i orkkrigen. I det legendariske slag ved bjerget Domani skjulte Telmar sig i en grotte, da han frygtede, at hans aktiviteter som dobbeltagent var afsløret. Det var der, han "fandt" rubinen. Han lånte penge med rubinen som sikkerhed og byggede et slot. Han var meget stolt over rubinen og satte den på en hædersplads i slottet. Da han lå på sit dødsleje, blev den stjålet, og den har siden kun været set ved få lejligheder.

Legenden siger, at rubinen bærer en forbandelse, der medfører den sikre død for enhver, der ejer den. Skeptiske personer, blandt de mange, der har ejet stenen, mener, at dette er nonsens,



da alle bærer på denne forbandelse om en "sikker" død engang før eller senere. De peger også på, at Telmar ikke havde rubinen i sin varetægt, da han døde. Det traditionelle svar på den sidste påstand er: "Men det ligger også i forbandelsen!"

KRÆFTER

Rubinen er faktisk forbandet, men ikke på en sådan måde at ejeren dør. Forbandelsen er, at rubinen altid bliver stjålet, inden ejeren dør.

PERSONER

ASELMAR

Menneske. Højde: 152 cm. Vægt: 45 kg. Alder: 57 år. Kampduelighed: Dårlig. Magiske evner: Dårlig i M1.

Med sit korte, hvide hår og sit moderlige udseende er Aselmar ikke meget lig sin farfars farfar, Telmar. Hun har brugt det meste af sit voksne liv til at prøve at skaffe sit "arvegods"

rubinen tilbage. En tid var hun i lære hos en magiker, men hun var så besat af tanken om at få rubinen tilbage, at hun ikke kunne koncentrere sig om magien, og hun blev derfor tvunget til at holde op. Hun kan et par besværgelser, men det er alt.

I de senere år er Aselmar blevet ret senil, og hun anklager alle hun møder – venner som fremmede – for at ville stjæle, skjule eller prøve at ødelægge rubinen. Hun tænker faktisk på rubinen hvert vågent øjeblik, og hun drømmer givet også om den om natten. Efterhånden er der kun få mennesker, der har nogen større tiltro til hende, når hun påstår at have fundet ud af, hvor rubinen findes.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne træffer Aselmar for første gang. De fængsles af hendes beretning og tror på hende, da hun påstår, at hun ved, at rubinen findes i det store slot på den anden side af vandet. De begiver sig dertil og finder et slot, der tilhører den lokale krigsherre, der aldrig har hørt tale om hverken Telmar, Aselmar eller rubinen.

EVENTYR 2: Aselmar finder faktisk rubinen. Forbandelsen rammer hende næsten med det samme, og rubinen bliver stjålet. Hun ansætter rollepersonerne for at genfinde den. Hvis de tror hende, vil det mildt sagt blive svært for dem, at få andre til at tro på sig.

ULRIK FUGLS KAPPE

UDSEENDE

Ulrik Fugls kappe er magisk camoufleret, så den ser ud som en helt almindelig kappe, selv om man bruger magidetektering. Størrelsen passer på en lille til middelstor mand. Den er fremstillet af blødt uld i en mørkebrun farve. Den har ingen lommer eller spænder.

LEGENDER

Ulrik Fugl var en berømt troldmand. Hans navn fik han, fordi han kunne flyve uhindret når som helst og hvor som helst. Det myldrer med spekulationer og rygter om hvilken slags magi, han mon brugte, men de fleste tror, at Fugl havde fået sin flyveevne som belønning af en eller anden slags gud, eller at det simpelthen var en medfødt gave. Selv påstod han, at kraften lå i

hans pragende smykker, specielt i det smukke halsbånd af guld og jade. Halsbåndet befinder sig nu i magikerlauget, der dog endnu ikke har kunnet finde nogen magi i dét eller i nogen andre af Fugls ejendele for den sags skyld. Kappen udelukkede de for længe siden, og den er nu til salg i Pudrik Slapsvans blandede landhandel til den latterlige pris af tre sølvmonter.

KRÆFTER

Som den opvagne læser allerede har gættet det, var det kappen, der gav Fugl hans flyveevne. Egentlig var det Fugls overmenneskeligt gode koordinationsevne og hele fysiske kondition, der gjorde at han kunne flyve, da kappen kun ophæver tyngdekraften. Den, som har kappen på, kan løfte sig op over jordoverfladen når som helst. Men når vedkommende så er kommet op over jordoverfladen, må han eller hun havde et eller

andet til at få fart med for at kunne bevæge sig i en anden retning end nedad. Når det så ud, som om Fugl fløj rigtigt, var det formodentlig bare fordi, det så ud, som om han kunne flyve kontrolleret ved at sætte af og vende kroppen i det præcist rigtige øjeblik. Yderligere kontrol opnåede han ved at holde kappen ud og bruge den som et sejl for at øge eller nedsætte luftmodstanden. Med viljens kraft kan den, som har kappen på, stige op til den ønskede højde og endog kontrollere kroppens vinkel i forhold til jorden. Men alle bevægelser kræver en eller anden form for fysisk kraft.

Hvis en rolleperson vil prøve på at blive lige så god til at flyve som Fugl, må vedkommende være i god kondition og have en meget god koordinationsevne. Der kræves også en hel del tid til at øve sig i (mindst to timer pr. dag i tre måneder). Først efter denne træning vil personen have nogen som helst chance for med held at kunne udføre andre manøvrer end blot at stige lige op i luften – og dykke lige ned bagefter. Fortsat træning vil naturligvis give enhver endnu større chancer for heldige flyveture.

PERSONER

PUDRIK SLAPSVANS

Menneske. Højde: 158 cm. Vægt: 52 kg. Alder: 50 år. Kampduelighed: Dårlig.

Slapsvans har virkelig fået sig det rette efternavn. Han er normalt bygget, lidt fedladet, har tyndt lyst hår og et let rynket ansigt. Han mangler enhver form for styrke: Fysisk, følelsesmæssigt, mentalt og åndeligt. Han er helt enkelt en svækling og en kryster. Stedets tyve indgår hans butik, da det simpelthen er for let at stjæle der – så let at man næsten får dårlig samvittighed – og desuden er der ikke meget at hente. Pudriks svage karakter indgyder heller ikke kunderne tillid, så forretningen går ikke ligefrem strålende.

Pudrik har aldrig ovovet at aflægge en kvinde visit, og han er fortsat ungtkarl på trods af, at han ser ret rar ud. Han ville dog nok lettere kunne blive påvirket af en kvindes smiger end af en tyvs trusler.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne opdagede Ulrik Fugls kappe i Slapsvans butik. De forstår, at det er Fugls kappe, da de får øje på en tidligere over-



set lap med initialerne U.F. og et par vinger, der er indsyet i en fold. De køber helt sikkert kappen. Dette kan være en god måde at "give" en mindre kompliceret magisk genstand til rollepersoner, der har brug for ting af den slags i et kommende eventyr.

EVENTYR 2: Slapsvans opdager selv kappens kræfter. Da han er kommet sig over sin rædsel for de magiske kræfter, begynder han selv at bruge kappen, for at kunne komme ind og stjæle ting i den øverste etage i flere huse. Rollepersonerne bliver selv udsat for tyveri, eller de møder nogen, der er blevet bestjålne. Nu gælder det om at sætte en stopper for "anden-etages-tyven".

WILDITS PEN

UDSEENDE

Wildits pen ser ud som en ganske almindelig fjerpen, fremstillet af en svingfjer fra en eksotisk fugl af en eller anden slags. Spidsen er skarp og stort set ikke til at ødelægge. Den er smuk og veltillavet, men anses nok ikke for at være særlig værdifuld, hvis man da ikke kender noget til dens magiske egenskaber.

LEGENDER

Wildit var en ret kendt alkymist og skriver. Hans opskrift på magisk blæk afforskellige typer bruges stadig af mange halvtreds år efter hans død. Hans pen er ikke lige så kendt på trods af, at man mens han levede sagde, at pennen havde magiske kræfter. Man påstod, at den kunne skrive selv efter dikat og til og med oplagre magiske formularer. Men alle disse spekulationer er ikke mere alment kendte. Muligvis kan man falde over dem i en bog, der er skrevet for halvtreds til halvfyrdes år siden af nogen, der dengang hørte historierne.

KRÆFTER

Pennen har flere magiske kræfter alt efter, hvilket blæk man dypper den i. Man kan bruge en hvilken som helst slags blæk, men med almindelig blæk kan kun egenskaben "diktat" bruges. Den kraft kan naturligvis også udnyttes med de mere kostbare blæktyper. De blæktyper, der beskrives her, kan købes hos en velassorteret alkymist for de angivne priser – sådan rundt regnet.



Diktat: Når nogen giver kommandoen "skriv", skriver pennen alt det, der siges, indtil kommandoen "stop skrivning" udtales. Der er dog en vigtig begrænsning; pennen skriver kun ord på det almindelige omgangssprog (f.eks. menneskesprog). Nonsensord, andre sprog, magiske formularer og den slags ignoreres.

Oversættelse: Man kan købe en særlig type blæk, der kaldes for "sprogblæk" for ca. 50 guldmønter pr. flaske. Hvis pennen dyppes i det, oversætter den mellem to almindelige sprog (hvilket som helst). Inden oversættelsen begynder, siger man, hvilke sprog det drejer sig om. Det er faktisk nok blot at sige: "Oversæt fra (sprog) til (det andet sprog)". Med "sprogblæk" kan pennen bruges til at tage diktater også fra andre sprog end det almindelige omgangssprog.

Korttegning: Med "korthlæk", der koster ca. 100 guldmønter pr. firecentiliters flaske, kan Wildits pen tegne et korrekt kort af området rundt om pennen og inden for en radius af 22 meter. Kortet indeholder kun informationer, der er synlige fra pennens position. Brugeren be-

stemmer selv, hvilken målestok, der ønskes. Kortet viser detaljer som vægge, døre og møbler. Det kan være nyttigt f.eks. i underjordiske labyrinter.

Protokol: Pennens fjerde og sidste evne kan kun udnyttes med "alkymistblæk", der koster ca. 200 guldmønter pr. flaske (4 cl). Med dette blæk kan pennen udføre alle de tidligere nævnte ting, men den kan desuden føre protokol over en samtale mellem op til syv personer – på op til syv forskellige sprog. Hvis man også giver besked om, at den skal holde styr på hvem, der sagde hvad, noterer den det i marginen. Enten oversætter den alt det, der siges, til det almindelige omgangssprog, eller også skriver den alt ned i det oprindeligt talte sprog – alt efter brugerens ønske. Når denne evne benyttes skriver pennen også dialekt og fejludtalte ord ned korrekt. Lyde og stemmer, der ikke betyder noget, noteres og gengives så godt det nu kan lade sig gøre. Alkymistblæk er ikke let at få fat i.

PERSONER

FINNIWAC BROCH

Menneske. Længde: 169 cm. Vægt: 68 kg. Alder: 39 år. Kampduelighed: Dårlig. Magiske evner: Dårlig i M5.

Finniwas er en velbegavet alkymisk. Han er meget dygtig og kan let fremstille alle Wildits magiske blæktyper. Han mangler ofte de rette ingredienser, og giver derfor sine kunder en ordentlig rabat, hvis de selv kan skaffe de eksotiske og ofte indviede råvarer, der skal til. Det kan f.eks. være drageblod, horn fra en enhjørning, dæmonspyt og lignende. Finniwas er ikke særligt rar, og hans udseende gør heller ikke sit til at gøre ham tiltrækkende. Det tjavsede hår er ofte uredt og trænger stærkt til at blive vasket. Øjnene sidder tæt og næsen er enorm. Han er ikke ondsindet, bare asocial. Han har få eller ingen venner og er ikke interesseret i at skaffe sig nogle nye.

DORMAN

Menneske. Højde: 183 cm. Vægt: 93 kg. Alder: 23 år. Kampduelighed: Halvgod. Magiske evner: Dårlig i M5.

Dorman er Finniwas lærling. Han er en direkte modsætning til sin chef: Ordentlig, venlig og vellidt af alle. Han arbejder for Finniwas for at tjene til dagen og vejen, mens han går på magikerskole. Han er altid hjælpsom og høflig over

for kunderne på trods af, at Finniwas har det som princip, at kunder skal behandles som skidt. Dorman gør sig gerne til ven med en gruppe eventyrere, især hvis der skulle være en magiker i gruppen.

EVENTYRFORSLAG

EVENTYR 1: Rollepersonerne får på en eller anden måde fat i Wildits pen. Da de har hittet ud af dens magiske kræfter, går de til Finniwas for at skaffe noget alkymistblæk. Desværre mangler Finniwas den mest sjældne ingrediens overhovedet: Et øje fra en magiker, der er blevet genganger. Hvis rollepersonerne kan skaffe et sådant, der rækker til 400 centiliter blæk, skal de få en fire centiliters flaske gratis.

EVENTYR 2: Her kan ske det samme som i eventyr 1, men i modsat rækkefølge. Rollepersonerne ansættes af Finniwas for, at de kan skaffe den sjældne ingrediens. Da de finder den, finder de også Wildits pen. Det kan ske, at Finniwas nu viser dem, hvordan pennen skal bruges (det afhænger af, hvordan han har det). Hvis han gør det, tager han sig også betalt for det. Finniwas ved alt om Wildit og hans pen. Han har læst om den under sine alkymist studier.

EVENTYR 3: Rollepersonerne ansættes af Finniwas for at finde pennen for ham. Finniwas er blevet ramt af samlermani og vil til at anskaffe sig alt det, der engang tilhørte den berømte alkymist.

ZYGYBARS STAV

UDSEENDE

Zygybars stav har et meget anonymt udseende, men det er også meningen, da en tyv bedst klarer sig, når han eller hun ikke vækker for megen opsigt. Det drejer sig om en 170 cm lang, grov og knortet egestav, der stort set ligner den, en vandringsmand ville bruge under sine rejser. Begge stavens ender er beskyttet med bronze for at mindske slitagen.

LEGENDER

Zygybar var en meget berømt tyv, der levede for flere hundrede år siden. Der berettes sære ting om ham, som f.eks. at han kunne teleportere sig selv, at han kunne ændre sine ansigtstræk fuldstændigt samt at han kunne tale og læse alle slags sprog.

Hvem var da egentlig denne Zygybar? Han dyrkede en gud, der kæmpede for frihed og for hvert væsens ret til selv at styre sit eget liv. Zygybar var så tro over for sin gud, at guden udvalgte ham som sin særlige "agent". Zygybar vandrede omkring i verden, stjal fra de rige og gav til de fattige, dræbte ondskabsfulde herskere og kæmpede for de fattige og svage. Guden gav Zygybar kraft til at kunne forandre sit udseende, samt staven.

KRÆFTER

Staven er et arbejdsredskab for en tyv. Den har en mængde forskellige funktioner og dens udseende afhænger af, hviklen funktion, man benytter lige nu.

A. Stige. Staven bliver tre meter lang og der udklappes en række klatrepinde. Endvidere får den en rigtig solid "fod", der gør, at den står sikkert på jorden.

B. Reb og entrehage. Staven forvandles til et fem meter langt reb med en entrehage i den ene ende og en metalring i den anden.

C. Spyd. Staven forvandles til et langspyd med en bronzespids.

D. Hellebard. Staven bliver til en hellebard med et hoved af bronze.

E. Pusterør. Staven forvandles til et meterlangt pusterør med høj præcision.

F. Pisk. Staven forvandles til en lang, stærk tyrepisk (à la Indiana Jones).

G. Baton. Staven kryber til en 30 cm lang baton. I batonens ene ende findes et metaløje, så man let kan hænge den fast i et bæltespænde.

H. Vandsprøjte. Fra stavens ene ende sprøjter en kraftig vandstråle, som når fem meter væk. Staven kan maksimalt sprøjte tusind liter vand ud i døgn.

I. Glidesprøjte. Fra stavens ene ende sprøjter en speciel væske, der gør alting utroligt glat. Det er meget praktisk at sprøjte bag ved sig, så eventuelle forfølgere glider. Staven kan pr. døgn maksimalt sprøjte væske ud, der dækker et areal på 50 kvadratmeter.

J. Lyskilde. Stavens ene ende begynder at lyse med varierende styrke, fra stearinlys til kraftig strålekaster – helt efter brugerens ønske.

Den, som holder i staven, fremkalder den ønskede funktion med en kort kommando, og staven forandrer da umiddelbart udseende. Man kan ikke bruge to forskellige funktioner samtidigt.

Staven har yderligere et par egenskaber. Den er ubrydelig. Lige meget hvor meget man anstrenger sig, så kan den ikke knækkes. En person, der bruger staven til andet end det, den er beregnet til, f.eks. for at stjæle fra fattige eller dræbe uskyldige, vil selv blive bestjålet meget snart derefter. Helt præcist hvordan det skal gå til, er op til SL, men en umoralsk og ondskabsfuld ejer er forudbestemt til at miste staven.

PERSONER

PEGER ERDI

Menneske. Højde: 170 cm. Vægt: 75 kg. Alder: 34 år. Kampduelighed: Meget god. Magiske evner: Ingen.

Peger er en mand, hvis hår er grånet før tiden. Alt for mange bekymringer har ligget på hans skuldre, men han drives videre af en stærk retfærdighedsfølelse og trofasthed over for sin pligt. Som tiden går, vil det sikkert komme til at give ham mavesår.

Landets styres af en retfærdig og dygtig konge. Denne har ansat Peger som en slags hemmelig agent, hvis opgave det er i al hemmelighed at rejse rundt i de forskellige provinser for at se, om lensherrerne opfører sig ordentligt og opfylder alle forpligtigelser over for kronen og folket.

Zygybars gud anser Peger for lige at være en mand helt efter hans hoved, og derfor sørger guden for, at staven – tilsyneladende ved en ren tilfældighed – havner i Pegers hænder. Peger fik staven af en fattig munk, som sagde, at Peger nok ville få brug for støtte på sin vej gennem livet. Langsomt begynder Peger bag efter at finde ud af stavens mærkelige egenskaber. Peger kender knap nok noget til den gud, der skabte staven, for han tilhører faktisk en anden religion.

BARON SABADON AF DYTTE

Menneske. Højde: 180 cm. Vægt: 103 kg. Alder: 40 år. Kampduelighed: God. Magiske evner: Ingen.

Baron Sabadon er definitivt en af landets mindre ærefulde og pligttro adelsmænd. Han styrer sin afsides beliggende forlening med hård hånd, presser bønderne i skat, lader sig bestikke af banditledere og har til og med ladet en lille gruppe sortkunstnere slå sig ned i en afsides del af provinsen. Der udøver disse troldmænd deres afskyelige trolddomskunster og bruger kidnappe-mennesker som forsøgsdyr.

Baronen er grådig og udsvævende, og han elsker et liv i sus og dus. Derfor frygter han "kongens agent" så meget desto mere. Den dag agenten afslører ham, kommer baronen til at bøde med sit hoved. Derfor har Sabadon efterhånden udviklet sig til nærmest at lide af forfølgelsesmani over for fremmede. Hvert nyt ansigt i provinsen betragtes med mistænksomhed, det kan jo være "kongens agent", og nyankomne bliver derfor altid undersøgt på en eller anden måde af baronens håndlangere.

EVENTYRFORSLAG

Pegers eksistens er nok en velbevaret hemmelighed, men uundgåeligt er en del rygter sivet ud, og de har skabt uro blandt de mindre lovlige adelsmænd. De er bange for, at Peger skal komme på sporet af deres lyssky affærer, så de dermed risikerer at miste deres titler eller i værste fald deres hoveder. Derfor holder adelsmændene øjnene åbne over for alle mistænkelige fremmede, og mistænker de nogen for at være Peger, vil de forsøge at rydde vedkommende af vejen på forskellig vis, f.eks. ved at hidse bønderne op mod ham med anklager om, at han er sortkunstner eller simpelthen ved at kaste ham i borgens dybeste fangehul.

EVENTYR 1: Spillernes rollepersoner kom-

mer til Sabadons provins og tiltrækker sig straks hans opmærksomhed. De sættes under overvågning, og hvis de begår nogle mistænkelige gerninger, bliver de umiddelbart pågrebet og kastet i fangehullerne. I dette eventyr behøver man ikke engang introducere Peger og Zygybars stav, men de fungerer blot som et motiv for baronens handlinger.

EVENTYR 2: Atter befinder rollepersonerne sig i Sabadons provins. I hovedlandsbyens kro bliver de øjenvidner til en begivenhed, hvor en person (en af baronens håndlangere) prøver at provokere en folkemængde til lynchstemning mod en anden person (Peger), der bor på kroen. Baggrunden for lynchningen skulle være, at det siges, at Peger er sortkunstner og direkte ansvarlig for flere indbyggerses spurløse forsvinden. Spillerne kan næppe undgå at blive inddraget i begivenhederne, hvis den ophidsede folkemængde stormer kroen. Her får rollepersonerne chancen for at tage parti for eller imod Peger.

EVENTYR 3: Hvis Peger skulle dø ved en eller anden lejlighed, kan staven overgå i en retfærdig spillerrollepersons eje. Denne rolleperson kan derefter mistænkes for at være Peger og forfølges både længe og grundigt af agenter for baron Sabadon eller af evt. andre skumle personer.

INDEKS

Bemærk at alle personer er ordnede efter deres første navn og altså ikke efter et eventuelt efternavn.

Abel bar-Tarkin	21	Konigs skjold	8
Aeolion	13	Krage-Skule	41
Alita	16	Larocs ring	25
Andami Laroc	26	Lexina Krest	9
Aness Forond	16	Liganda Kringleskåner	25
Argond Alfarnes foliant	19	Magiske evner	5
Aselmar	42	Magityper	5
Axanig Rigmand	38	Margond	17
Barbelei	15	Mibar	39
Bark Redgar	8	Minart Mestersanger	27
Beldrager	26	Minarts lut	26
Brandgisla	14	Mordins dæmonfælde	30
Cali	16	Mordins mystiske spejl	28
Ceri	23	Nerval Skriveren	15
Charga den Ildfulde	20	Nigor	32
Chemby	33	Nigors stav	31
Chilperik V	12	Norin Trøkløver	40
Coricon Sobor	36	Olmas hjertesten	32
Corimal Anriss	12	Olver Boghandler	20
Dardan	14	Peer Kristol	36
Deqs sværd	7	Peger Erdi	46
Doman	45	Pols hjelm	9
Dorgil	15	Pudrik Slapsvans	43
Dorman	45	Ralfin	33
Elementarmestrene	13	Rexmit Piraten	14
Elementarsværdene	13	Rondolim	10
Farago	16	Rrau	18
Fard Frække	34	Sabadon af Dytte	46
Fareli III	21	Sankt Tremels bæger	35
Fingal	24	Salome Tamarina	33
Finniwac Broch	45	Sankt Frynvarlds fisk	34
Floribar Tungpung	26	Sigils Broderskab	12
Frenel	17	Sigils kappe	36
Friante	21	Sigils stav	12
Gamels øje	21	Sarilien	28
Genstandskonstruktion	5	Skuende Skal	37
Gilen	24	Sortmark	12
Harmons diadem	22	Stivnerens fløjte	39
Helaga	19	Tandina Gillarim	11
Herival den Gale	38	Teleporterende mønter	40
Hrong-na-Hrong	18	Telmars rubin	41
Ildstenen	20	Torvil	16
Ilgens ugle	23	Tundin	10
Ilian af Torneskoven	27	Ulrik Fugls kappe	42
Ikamo	29	Vattnavardh	16
Ivar	30	Vilibar	29
Jording	16	Wildits pen	44
Joridan	37	Zorm af Gnoster	24
Kampduelighed	4	Zygybars stav	45
Kelman Trebenic	7	Åndernes skib	18
Kerniks hat	24		

SKATTE KAMMERET



estertyven Karl Vitstock, på hvis hoved en snes adelsmænd havde udsat en dusør, smilede triumferende til sine to lærlinge. "Folkens, selv ikke grev Schavanns skatkammer var tilstrækkelig godt beskyttet til at kunne holde os ude."

De to medhjælpere så måbende på alle hylderne i grevens skatkammer. Der lå juvelfunklende og metalblinkende genstande i lange baner.

I Skattekammeret opbevares en samling af 31 magiske genstande, fra de mest brugbare til de mærkværdigste eller morsomste sager, f.eks. våben, smykker og klædningsstykker. Til disse ting hører 42 spillelederpersoner og 65 oplæg til forskellige eventyr. Skattekammerets indhold er lagt till rette, så det sikrer spillelederen den størst mulige bevægelsesfrihed, når han eller hun bruger af det, og hæftet er derfor et glimrende hjælpemiddel til at skabe nye eventyrintriger eller til at udbygge gamle.

De forskellige magiske genstande kan let anbringes, hvor som helst spillelederen måtte ønske det, og detta hæfte er derfor et udmærket supplement til andre produkter fra Eventyrspil.



ISBN 91-7898-058-5



9 789178 980581