

Drager og Dæmoner[®]

DØDENS VEJ



Et eventyr til Drager og Dæmoner

DØDENS VEJ

FORFATTER:

Theodor Paues

OVERSÆTTELSE:

Merlin P. Mann

REDIGERING:

Henrik Strandberg, Johan Anglemark og Allan Larsen

GRAFISK TILRETTELÆGGELSE:

Stefan Thulin, Håkan Ackegård

ILLUSTRATIONER:

Erik Tollstedt

OMSLAG:

Frank Brunner

ORIGINALFREMSTILLING:

Håkan Ackegård

TAK TIL:

The Bullshits Roleplaying Society (Henrik Norén, Peter Andersson og Erik Sundkvist), Magnus Österdahl, min uvorne bror Christoffer samt E-gruppen Teknikinformation AB for lån af Data-udstyr.

TRYK:

Tryckproduktion, Västerås, 1989

Copyright © 1989 Target Games AB

INDHOLD:

Indledning	2
Lamanien	4
Eventyret begynder	13
Dragen Haraxidix hule	17
Ande-handelshuset Wissi	20
De tre ulykkelige brødres grav	25
Fangen i tårnet	29
Tatarus borg — eventyrets klimaks	31
Eventyret afsluttes	37
Begivenheder	37
Appendix I — Væsner	39
Appendix II — Om gaster	41
Appendix III — Spillelederepersoner	41

INDLEDNING

"Dødens Vej" er et eventyr, der er opbygget således, at spillerne får så meget frihed som muligt. Der findes alt for mange eventyr af "sporvognstypen", dvs. at man skal tage eventyrets dele i en bestemt rækkefølge for at nå til slutningen. Her kan spillerne selv bestemme hvilke veje de vil tage for at nå målet, og de vil komme til at mærke, at det bliver forskelligt alt efter hvad de gør. Dette tvinger spillerne til beslutninger, som gør spillet betydeligt sjovere end hvis rollepersonerne løber rundt i et eller andet hulesystem med økserne i højeste hug.

I "Dødens Vej" har SL også større frihed end i andre eventyr. Næsten alle delene i eventyret er lagt op, så han selv kan bestemme hvornår, hvordan og om de skal finde sted.

Desuden er eventyret lavet med så få hulesystemer som muligt. Vægten er istedet lagt på beskrivelser af de SLP, som indgår i eventyret, og på at der kun er få væsner som spillerne kommer i kamp med, samt at disse ikke bare skal være økseføde uden formål.

SL bør læse eventyret grundigt igennem og derefter afgøre hvilke dele, han vil bruge, og hvordan han vil afpasse dem til sin spillekampagne.

God spillelyst!

— Theodor Paues, Täby 1989

De der skal spille eventyret bør stoppe med at læse her.

EVENTYRETS OPBYGNING

Før eventyret begynder er der en detaljeret beskrivelse af landet Lamanien, hvor eventyret udspiller sig.

Selve eventyret begynder med en indledning, hvor spillernes rollepersoner bliver introduceret til eventyret. Derefter følger fire deleventyr, som spillerne bør gå igennem for at eventyret skal fungere. Rækkefølgen bestemmer de selv, men den har en vis betydning for eventyrets afslutning.

Derefter kommer eventyrets klimaks: "Tatarus Borg". I dette afsnit beskrives det, hvordan slutopgøret kommer til at forløbe. Til sidst er der tre afsnit, som ikke har noget direkte med eventyret at gøre, men som snarere kan hjælpe SL med at få eventyret til at flyde bedre.

I kapitlet "Eventyret afsluttes" gives der nogle forslag til, hvad der sker med RPerne hvis de klarer opgaven. I kapitlet "Begivenheder" gives der forslag til, hvordan du gør rollespillet levende, og hvordan du kan skabe en god stemning i eventyret. Dette er ikke nødvendigt for at kunne spille eventyret; det er derimod en vældig god hjælp, hvis du virkelig vil rollespille eventyret. I "Appendix" bagest i

hæftet beskrives væsner og personer, som forekommer i eventyret, deres personlighed, deres formål og reaktioner, samt hvordan du kan introducere dem for rollepersonerne.

I hvert deleventyr er der forslag til, hvordan visse episoder i deleventyret kan udspille sig. Dette er vel at mærke kun forslag. Du kan bruge dele af dem eller finde på din helt egen version, alt efter hvad der passer dig bedst.

"Dødens Vej" kan foregå på hvilken som helst årstid, men forår, sommer og efterår passer bedst, eftersom den lamanske vinter er sjappet og ikke egner sig til eventyr (se f.eks. under afsnittet om Dryenersumpen længere fremme i eventyret). Antallet af rollepersoner er også mindre betydningsfuldt, da du let kan afpasse eventyret efter dette. En gruppe på mellem tre og seks rollepersoner er dog passende.

SL'S INTRODUKTION

Før omkring trehundredede år siden levede en troldmand ved navn Tatarus. Han lavede et utrolig mægtigt sværd, som kunne gøre enhver hær uovervindelig. Tatarus og hans hær af sortfolk drog ind i Lamanien, og snart var det meste af landet i Tatarus vold. Lamaniens

mægtigste troldmænd samledes da for at skabe et godt sværd som modstykke til Tatarus onde. Det lykkedes faktisk og med sværdet i hånd udfordrede helten Matiros Tatarus til kamp til døden.

Striden blev aldrig afgjort, thi da kampen skulle begynde, dræbtes både Tatarus og Matiros af dragen Haraxidix. Dragen tog sværdene med til sin hule ikke langt derfra. Kongen besluttede at sværdene skulle hentes tilbage fra dragen, og en gruppe af hårdføre dværge fik opgaven at dræbe dragen og tage sværdene. Det første lykkedes aldrig, men ved hjælp af magi låste man dragen inde og fik fat i sværdene, som blev lagt i slottets våbenkammer. De har siden ligget der som et minde om de grusomme år, da Tatarus spredte skræk og rædsel i landet.

Indtil nu har alt været fred og idyl.

Hvad ingen vidste var, at Tatarus ved sin død blev til en dødsgast (se Appendix III), og dermed kunne fortsætte sine onde gerninger i Lamanien. Den første del af hans plan er, at stjæle sit onde sværd tilbage, og når eventyret begynder er det to uger siden sværdet forsvandt fra det kongelige slot.

VEJEN MOD MÅLET

Ingen af de tre store delevener indeholder løsningen på eventyret. Eventyret er med vilje lavet så rollepersonerne skal gå fra den ene nitter til den anden, men på et tidspunkt, i løbet af eventyret, vil de møde Serine Ragul (se "Fangen i Tårnet") og indse, at Tatarus lever og har med sværdet at gøre. Når spillerne har fundet ud af dette, kan de pludselig få meget mere at vide. Hvert delevener, bortset fra "Dragen Haraxidix' Hule", indeholder information som kan få rollepersonerne til at forstå sandheden om Tatarus og hjælpe dem, når de møder ham. For at rollepersonerne skal

have en chance for, at indse at Tatarus er skurken eller i hvert fald har noget med tyveriet at gøre, er det meget vigtigt at "Fangen i Tårnet" sættes ind på det rigtige tidspunkt. Bedst er det, hvis det sættes ind efter det første eller muligvis det andet delevener rollepersonerne gennemfører. Delevenerne indeholder en del, der peger mod at Tatarus lever, og du kan lægge flere spor ud, hvis du synes det er nødvendigt.

DETALJERET OMRÅDEBESKRIVELSE

Når eventyret kræver, at man beskriver et område (oftest indendørs) nærmere, bruger dette eventyr en særlig model. De fakta, som spillerne kan få uden videre, står i kursiv. Teksten er skrevet på en måde, så du bliver nødt til at bruge dine egne ord, når du beskriver området for spillerne. Dette giver betydeligt bedre indlevelse, end hvis du bare læser ordret hvad der står. På den måde undgår du også, at spillerne ved når de er kommet til noget vigtigt. Mål for f.eks. rum, angives i meter og indenfor parenteser. Husk at spillerne kun kender de nøjagtige tal, hvis de selv måler efter!

Under afsnittet "SL" er der information som kun er beregnet for dig som spilleleder. Det kan være informationer, som spillerne skal anstrenge sig ekstra for at få fat i. Det kan enten være nærmere forklaringer eller forslag til dig, om hvordan området kan eller bør spilleledes.

Mange steder i eventyret er ikke beskrevet detaljeret, selvom rollepersonerne med garanti vil komme dertil. Det drejer sig så om steder, som er af mindre betydning og hvor detaljerede beskrivelser ville tage for meget plads. Der er dog altid kort over disse steder. SL kan her selv improvisere en detaljeret områdebeskrivelse.

LAMANANIEN

Dette afsnit er nødvendigt, hvis SL skal kunne skabe nogen form for stemning i rollespillet. SL bør være varsom med de detaljer som gives i teksten, så han bedre kan skabe en stemning af saga og spænding. Se også kapitlet "Hændelser" bagest i hæftet.

GEOGRAFI

Lamanien er et eksempel på et ret varieret landskab. Kystområderne ved Sølvseens strand i vest er meget flade og egner sig godt til landbrug, mens det indre af landet er mere bakket for ved grænselandet mod øst at blive til bjerge og vildmarker.

Lamaniens nordlige dele dækkes til dels af de tætte og mørke Storskove, hvor elvere og kentaure lever af jagt og handel. Skovene er også tilholdssted for flere barbarstammer, som sammen med skovelverne udgør Lamaniens oprindelige befolkning. Længst mod syd løber den brede og langsomme Rustflod fra Jernkløfterne mod Sølvse. Rustfloden udgør Lamaniens grænse til landet Melsedir, som altid har været landets arvefjende. Rustflodens kilder ligger i Jernkløfterne, hvis malmholdige jordbund giver floden dens brune farve. Jernkløfterne, der ligger længst mod sydøst, beboes næsten udelukkende af dværge, som udvinder jern, guld, ædelsølv og opaler i de utilgængelige bjergtoppe.

Lamaniens kerne udgøres af de store landbrugsletter. Jorden er meget frugtbar og de fleste store floder vander bøndernes vajende havre-, hvede- og kornmarker. I sydvest ligger den fattige Wahdslette, hvor det tynde jordlag kun kan bruges til at dyrke sølle græssorter. På Wahdsletten driver store kvæghjorder rundt, grundigt bevogtet af livegne hyrder.

Ved landets østlige grænse ligger den store bjergkæde Rylerbjergene, hvor dværgene har deres hjemsted. Den sydligste del af Rylerbjergene danner Jernkløfterne, hvor dværgene har fundet mange rige jern- og sølvårer.

DYRELIV

Lamanien har en blandet fauna. I de nordlige skove lever der elge, rådyr, ulve, hjorte, bjørne samt andre, mindre dyr. På sletterne i syden er de fleste større vilde dyr drevet bort af

bønderne, men vilde hunde, steppeulve, vildkatte, slettetrolde og bjørne kan stadig mødes i mindre bebyggede områder. Mindre dyr, f.eks. markmus, muldvarpe, slettehærer og langørede slettekaniner dominerer. På store uopdyrkede sletter kan man stadig finde vilde lemninger, men bestanden er jævnt dalende grundet det gode kød og det anvendelige skind. Det eneste dyr som udgør en trussel mod den bosiddende befolkning er slettetrolde omkring Rustfloden. Også ræve findes i stort antal i det sydlige Lamanien og karakteriseres af den gulbrune pels, som har givet dyret navnet gulræv eller havreræv. De store slettetrolde er stort set udryddet, men et lille antal udholdende stammer overlever stadig — først og fremmest i de østlige baronier Adden og Milevien.

I de nordlige skove og i Jernkløfterne er der mange ulve, hvilket til tider skaber store problemer. Nogle gruber har under lange perioder været nødt til at lukke pga. at ulvene har gjort områderne alt for farlige. Skovhuggerne i Paripi og Nordkap tvinges ofte til at bære fakler, selv om dagen for at holde de vilde bæster borte.

Wahdslettens dyreliv er meget specielt, og her kan man møde dyr som normalt kun lever i udprægede stenørkner. De dyr man kan finde er bla. skorpioner, diverse slanger, gribbe, ørkenræve, osv.

Der findes rigelige mængder af fugle i hele Lamanien, fremfor alt den gule hvedeørn, de majestætiske men livsfarlige rovtræner og den lille spiselige husvagt.

USÆDVANLIGE TRÆER

Disse træer findes også i andre lande, men er tæt forbundet med netop Lamanien.

LIR

Lir er et meget typisk lamansk træ, som minder om enebærbusken. Træet når som regel en højde af 7-10 meter, og det har blade i stedet for fyrrenåle. Bladene er lange, smalle og meget tynde, mens selve træet er svagt, skrøbeligt og stort set uanvendeligt.

Der findes en variant af liren, som kaldes guldlir. Denne er betydeligt sjældnere og bladene har små gule prikker. Begge sorter findes kun ved kysten og i Rustflodsdaalen.

KONEKUT

Konekutten er også en meget udbredt lamansk træsort, som dog er meget forskellig fra liren. Træet bliver omtrent ligeså stort (7-10 meter), men det har en længere stamme og næsten kloformet krone. Bladene er hjerteformet, meget tynde og mørkegrønne. Om foråret får træet en del, meget små, røde blomster og om efteråret bærer det grå æblelignende frugter. Disse indeholder mange nyttige næringsstoffer. Konekuttræet har ingen almindelig bark, men stammen er dækket af mørkebrun, en smule klistret birkebark, som bla. bruges til at lave reb.

TORI

Tori-træet er meget stort, mellem 30 og 40 meter højt, og har en meget kraftig stamme. Bladene er kraftige og tykke og sidder på meget korte grene. Maser man et blad, spredes en behagelig og beroligende duft omkring een, og spiser man et blad oplever man behagelige hallucinationer. Saften fra bladet er meget stærkt beroligende. Træet har en lysebrun bark, men derunder er træet mørkt; i nogle tilfælde næsten sort. Tori er en træsort

som altid har været meget eftertragtet. Det er meget hårdt og tungt. Det er dog meget svært at forarbejde, og det kan tage mange timer, før det vil lykkes en gruppe på fire mand at fælde en Tori.

Træet vokser utroligt langsomt og har hidtil været umuligt at dyrke. For de ænder, som bosatte sig i Benta, er det dog lykkedes, og de har tilmed fået det gjort mindre og hurtigerevoksende. Hvordan det er lykkedes dem er der mange teorier om, men man må nok regne med, at der har været magi med i spillet.

Tori er ildfast.

KLIMAET

Lamaniens klima præges af varme og tørre somre og korte, sjappede vintre. Dagtemperaturene om sommeren ligger som regel omkring 20°C og veksler mellem -5°C og +5°C om vinteren.

Nedbøret i landet er ret begrænset, så de store marker kræver ofte ret meget kunstvanding. Sne forekommer, men pga. Lamaniens ustadige vinterklima varer det sjældent særligt længe. Eftersom landet er så fladt, plejer



stormene at blive ret kraftige. Dette hænger især landet om efteråret og vinter og gør, at disse årstider virker koldere end de egentlig er.

FOLKESLAG

Lamanien huser mange forskellige folkeslag. I Storskovene mod nord er der flere elver- og kentaurklaner, som lever side om side med skovhuggere og bladsamlere i udkanten af skoven. Baroniet Ankien, som ligger mellem skovene og bjergene, er et udpint og tørt landskab, der ligger øde efter den store guldfeber i 350-tallet. Masser af efterladte ruinbyer præger det bjergrige landskab, og størstedelen af områdets beboere er røvere og sortfolk.

Sortfolk forekommer mange steder i landet, dog oftest i de nordlige skove. De findes i grupper af vekslende størrelse. En gang imellem foretager de togter mod civiliserede områder, men det er yderst sjældent, at de får noget ud af det pga. deres dårlige disciplin.

Ulvemænd er også en udbredt race, både i de nordlige skove og de andre skovområder. De ligger ofte i strid med sortfolkene, og der har været store blodbad mellem dem. Det er heller ikke sjældent at man ser ulvemænd tilpasse sig den menneskelige civilisation, for det meste i de større byer.

Også hobbitter kan man finde i Lamanien. De er bosat i de sydlige baronier og omkring de tre søer. Hobitterne blander sig sjældent i andre racers anliggender, og til gengæld lader man dem være i fred.

Ænderne i Lamanien er alment foragtede og meget lidt afholdt. De levede oprindeligt i Ankien, men de blev under guldfeberen fordrevet til kystbaroniet Benta, hvor de faldt til, og hvor de fleste nu lever af handel med skovenes elverfolk. Brune og hvide ænder er de dominerende, selvom man i de pittoreske småbyer måske kan få øje på en enkelt sort and. Bjergene i det østlige Lamanien er dværgenes territorium, og det er kun lykkedes for de aggressive sortfolk, at sætte sig på nogen af de fjerne dalstrøg.

Dværgenes minebyer, set af kun meget få mennesker, ligger under jorden, mens ork- og goblinstammer konstant ligger i krig om de få frugtbare dalstrøg over jorden.

Resten af Lamanien — de frodige, centrale sletter og kystbaronierne — er hovedsagligt beboet af mennesker. Der findes andre racer,

men de er enten fåtallige eller blot tilfældige gæster.

NÆRINGS LIV

LANDBRUG

Landbruget er Lamaniens største næringskilde, omtrent 60% af befolkningen ernærer sig ved det. Man dyrker for det meste hvede og korn. Hveden bliver brugt til menneskeføde, og kornet går til dyrene; en del bliver også lavet til øl.

BLADBRUG

I Lamanien er der to meget specielle træsorter, lir og konekut (se ovenfor). De dyrkes i stort antal ved Rustfloden og til dels ved kysten. Om foråret, når træets blade er blevet tilstrækkeligt store, plukker man dem. De tørres og males derefter til mel, som kan bruges til at bage brød. Træet har desuden den specielle egenskab, at bladene vokser meget hurtigt, og med rigtig gode forudsætninger kan man få to eller tre skud om året.

Melet fra lir og konekut blandes ofte, og brød bagt af denne blanding er meget almindeligt. Fra guldlirens blade laver man et fint og velsmagende mel, som er meget dyrt.

Bladbrug er meget udbredt i Lamanien. Omkring hver tredje jordbruger har i en eller anden grad med bladbrug at gøre.

SKOVBRUG

Skoven fældes mest i Nordkap og Paripi. Det er disse områders største erhverv. Fældningen beror dog meget på de elverstammer, der bor i området.

Den skov, som bliver fældet, bruges mest til bådbyggeri i kystbaronierne, og som brænde til højovnene i Jernkløftens miner. Transporten til kysten sker med tømmerflådning på floderne Sal, Deal, Tox, Wo og Bini, som alle har tilpas kraftig strøm og er uden større vandfald.

Den eneste større løvskov hedder Harkari og ligger i den østlige del af landet, men i dette område bor der elvere, som man meget nødt vil i strid med. Af denne grund fældes der som regel ikke løvskov i nogen større grad.

FISKERI

Der fiskes både i landets søer og floder samt ude i Sølv søen. Et baronis indbyggere har normalt ret til at fiske efter behag og tage fortjenesten, men nogen områder har de forskellige vassaler eneret på. Dette gælder flo-

den Tox og Deal i Store, samt Midtsøen i Golde. Dette beror på at fisken karsk lever i dette vand. Karsken er eftertragtet og indbringer store summer. Den sælges først og fremmest til de store byer. De både, som fisker i Sølvsvøen, har altid været meget forsigtige og har altid holdt sig til kysterne. Fiskeriet her er meget indbringende og gavner de pågældende fiskere. Gennem historien har dette altid været en stor næringskilde, men det aftager til fordel for flodfiskeriet, der kan præstere en mere smagsstærk fisk.

SAMFUNDSORDEN

STYREFORMEN

Lamanien er et feudalt monarki. Landet styres af en konge, udpeget ved arvefølge. Kongen er dog ikke enevældig men har et råd, som han diskuterer med før han tager nogen beslutninger. En stor del af dette råd består af kongens slægtninge (der står intet i loven om, at rådet skal bestå af slægtninge, men ætten Grip, der har regeret de sidste 400 år, sørger altid godt for sin slægt.) Kongen varetager sammen med rådet alle anliggender på landsplan.

Selve riget er opdelt i 21 baronier. Disse styres af vassaler og baroner, der hver næsten har selvstyre. Baronien skal betale en vis andel af sine indtægter til kongen og må ikke påbegynde en krig mod et andet baroni eller mod befolkningen, men derudover bestemmer han selv over sit landområde. Kongen er officielt Lamaniens eneherker, men baronerne holder hårdt på deres ret til selv at stifte love og gennemføre dem i deres baroni, og at det kun er i krigstid at kongen har nogen egentlig magt.

Bønderne og kvægavlerne har intet at skulle have sagt; i Lamanien er magt lig med våben, og det er kun adelsmændene og deres soldater der har nogen.

Vassalerne indkræver skat fra baroniets indbyggere. Disse penge skal gå til at holde baroniet igang. Kommunikation, religiøs virksomhed, militær og kornoplagering til dårlige år er de største udgifter. Normalt indkræver vassalerne mere end de egentlig burde og stikker pengene i deres egne lommer. Baronien ejer størstedelen af kornmarkerne i sit baroni. Bønderne forpagter dem og betaler med korn og hovarbejde på baronens egne gårde. Visse bønder er dog selvejende og har betydelig

højere status. Hvis der i baroniet er miner eller skove ejes disse af baronen, som aflønner de folk, som arbejder der. Nogle gange bruges også daglejere i skove eller miner. Kongen og rådet er retvise men meget besindige, og det er svært at få dem til at gøre noget radikalt. Dette gør at enkelte kan undgå straf ved lovovertrædelser på statsplan. Hvorvidt vassalerne opretholder lovene afhænger meget af hvilket baroni, man opholder sig i.

STANDSINDELING

Mere end halvdelen af Lamaniens indbyggere er bønder. De øvrige to store grupper er borgere og de hjemløse (barbarer samt fattige bønder, fiskere, hyrder, kvægpassere og skovhuggere). Adelen og præsteskabet, de som har magten, udgør en forsvindende lille del af den totale befolkning.

Lamaniens indbyggere deles ind i seks stande:

1 Adel	1%
2 Præster og indflydelsesrige borgere	1%
3 Borgere og højere officerer	15%
4 Bønder og soldater	65%
5 Hjemløse og barbarer	15%
6 Slaver	3%

Procentsatsen angiver den aktuelle tilstand. Det skal dog påpeges at barbarerne (ca. 5% af befolkningen) kun findes i de nordlige skove.

Det kan ind imellem være meget svært at afgøre hvilken stand en person tilhører. Standen er dog meget vigtig, eftersom loven behandler folk efter denne.

Grunden til at antallet af slaver er så lille, ligger i at landet efter Ygbar d. 1.'s tiltrædende er blevet meget fredeligere, og at man ikke længere har mulighed for at tage nogen slaver. De som er der, er sædvanligvis indkøbt på udenlandske slavemarkeder. Slavemarkeder og indenlandske trælle er forbudt. Det er dog ikke forbudt at besidde og indføre udenlandske slaver til landet.

VIGTIGE OG/ELLER INTERESSANTE BARONIER

STORE

Baroniet styres af baron Simtoff Belsub fra Aldisar, men eftersom det kongelige slot ligger i Store, er baronens magt relativt lille. Store er det baroni hvor de kongelige love opretholdes bedst. I floden Deal fiskes store mængder karsk, en fisk der svømmer op til Midtsøen for at lege hele efteråret.

SILVERHORN

Dette er Lamaniens rigeste baroni, dels på grund af den udmærkede jord og dels på grund af den meget magtfulde regent, Vox Silverhorn. Han har regeret i snart 50 år og har sin bopæl i den nordlige Ir, som er Lamaniens største by med omkring 10.000 indbyggere. Den er centrum for handelen med Melsedir og har oven i købet et melsisk kvarter.

Silverhorns baroni driver Lamaniens mest effektive landbrug.

ANKIEN

Et meget flosset baroni. Da der ikke var mere guld tilbage, holdt nekromantikere og andre dødsdyrkere til i området, og den gode jord blev forstyrret af magiske eksperimenter. Nu er dødsdyrkerne med sikkerhed væk, men baroniet er fattigt og har siden haft en svag regent.

ADDEN

Adden satser hårdt på jernet fra Jernkløfterne og på kvægdrivning. Jernbrydningens centrum er byen Bergborg. Derfra varetages næsten alle minerne. Baroniet har en god økonomi, selvom kvægdriften er betydeligt ringere end jernhandlen. Addenborg er baroniets hovedstad. Adden har i årenes løb haft mange skiftende herskere, men nu har situationen stabiliseret sig.

BENTA

4/5 af befolkningen i baroniet er ænder, først og fremmest hvide. Hovedstaden er Tortiria, som er et stort handelscentrum. Til baroniets rådighed regnes Toriskoven Ros og urtedyrkingerne i sydvest. Baroniets styreform og lovgivning adskiller sig fra resten af landets.

Benta er egentlig kun officielt en del af Lamanien. Det har fuldstændigt selvstyre og betaler ingen skat.

UDENRIGSHANDEL

Lamanien er et isoleret land, der forsøger at være så selvforsynende som muligt. Visse varer handler man dog over grænserne. Dette sker først og fremmest gennem handelsstationerne.

Baltimux er den største. Hertil kommer skibe fra andre lande for at sælge deres varer, som senere bliver transporteret ind i landet af køberne. Staten ejer flere handelshuse på øen, og visse varer har de monopol på, hvilket irriterer de andre handelshuse. I Hi på Balti-

mux sælges det meste, dog udelukkende en gros. Typiske varer er jern, korn og klæder.

I Ir foregår al handel med Melsedir. Lamanien køber for det meste råvarer, som så bearbejdes og sælges tilbage til Melsedir med god fortjeneste. Ir har mange handelshuse, men de dominerende er fra baroniet Silverhorn, hvilket yderligere forbedrer deres gode økonomi.

Handlen med dværgene er meget givtig for Lamanien. Den sker helt på dværgenes vilkår og foregår i Enok, en lille by ved foden af Rylerbjergene. I løbet af foråret og sommeren kommer dværgene til byen med deres varer, og når de er solgt forsvinder dværgene op til deres byer i bjergene. Om vinteren står byen tom. Dværgene er kun interesserede i byttevarer, primært vil de have korn. Selv tilbyder de udmærket smede- og læderarbejde (de viser dog aldrig deres fulde kapacitet).

I baroniet Benta ligger ændernes handelsstation Tortiria. Ænderne køber det meste og sælger det videre til Baltimux. Ændernes handel modarbejdes af de fleste handelshuse, men nogle få er begyndt at handle med dem, hvilket de ikke har haft grund til at fortryde. Ændernes primære ressourcer er toriskoven Tros (se kapitlet "Usædvanlige Træer") og urtedyrkingen i den sydlige del af baroniet.

GRÆNSELANDET MELSEDIR

Melsedir er et gammelt land. De har aldrig været forenet, men har altid bestået af en mængde barbar-stammer. Krige har der altid været og de er ikke usædvanlige. Der er dog opstået nogle få bystater, der har et fungerende politisk system. Mod nord ligger handelsbyen Ir, som også har en lamansk side. Den har været af stor betydning. Der foregår en omfattende handel, men desværre er landet ikke tilstrækkeligt udviklet til selv at forarbejde deres varer, og tvinges derfor til at sælge deres råvarer. Man har store stenbrud i bjergene Yminis, og stenene bliver solgt i store blokke til Lamanien. Yminis har endog visse saltressourcer.

Melsedir har også andre bystater, især ved kysten, men disse er små og andre lande har lille eller ingen kontakt med dem. Deres største problem plejer at være, at holde røvere og sortfolk borte.

RELIGION

I Lamanien er der stort set kun en ordentlig rodfast religion. Den kaldes ylismen, Cirka 90% af den voksne befolkning bekender sig til den.

Ylismen dyrker to guder. Den ene hedder Blånidros og kontrollerer alt levende, både dyr, mennesker og vækster. Den anden hedder Norminor og kontrollerer alt dødt, f.eks. dødsriget og nekromantien, men også bjerge, solen og alt andet som ikke lever.

Alle som tilhører ylismen tilbeder begge guder. Man anser disse kræfter for ligeværdige, og at de begge behøves for at verden skal kunne opretholdes. Når man har brug for støtte eller hjælp, vender man sig til den gud, der står for det pågældende område; jægeren vender sig til Blånidros, mens minearbejderen vender sig til Norminor. I mange tilfælde kan det være svært at afgøre, hvilken gud der er den rigtige at vende sig til. I de tilfælde beder man til dem begge for sikkerheds skyld. Dette gælder især for magikere.

Ylismens grundtanke er at gode og onde handlinger vejes op imod hinanden efter døden, og afgør om man havner i Norminors dødsrige eller Blånidros livsrige. Havner man i dødsriget, skal man i fjorten år vise bod og bedring, og gang på gang stilles man overfor de samme svære og smertefulde prøver, for at vise om man er værdig til genfødsel.

Havner man derimod i Blånidros livsrige, kan man, hvornår man vil, vende tilbage til livet i et nyfødt menneskes krop. Den lamaniske religions organisation varierer fra det ene baroni til det andet, alt efter hvor from vassalen er. Sædvanligvis er organisationen ret god. De præster, som prædiker i templerne, skal i overensstemmelse med loven være uddannet på en præsteskole. Sådanne findes i Zorla og Ir. Loven følges ganske vist ikke altid, og lægmænd holder ofte gudstjenester, når der ikke er en uddannet præst tilgængelig. Som regel er der een mindre helligdom i hver landsby og mindst eet ordenligt tempel i enhver større by. De største templer findes i Zumta og Ir. Ylismen er relativ lille udenfor Lamanien, men der findes små forsamlinger i Melsedir og Grilvandria. Missionsarbejdet er dog gået helt i stå efter Patinix' korstog var ovre. Et ylistisk tempel er altid udformet specielt. Bygningen er af sten med et lavt loft

og inddelt i to kamre, tilegnet hver deres gud. Mellem disse er der altid en slags forbindelse. Begge kamre er identisk møblerede. De er aflange og i den bageste ende står der bænkerækker til folk. Den forreste del af kammeret udgør et podium. På dette står et alter, og bagved dette er der malerier, som forestiller det guden repræsenterer. Billederne er oftest malet direkte på muren. Kamrene er desuden udsmykket med ting, som udmærker guden. Dette gør at man med det samme kan se, hvilket kammer man er gået ind i.

Der afholdes messer i templet hver dag på bestemte tidspunkter, som regel sent på eftermiddagen og tidligt om morgenen. En messe holdes først for den ene gud, hvorefter hele forsamlingen går over til den anden ende af templet og lytter til til den anden guds messe. Normalt er der to præster ved et tempel, og de holder hver deres delmesse.

Gudstjenestens forløb er temmelig konstant. Præsten indleder med en prædiken, hvor han beretter gudens vilje tolket af forskellige profeter. Disse ord hentes som regel fra den Hellige Skrift (se herunder). Efter prædikerne følger offer og bøn. Man ofrer almindeligvis blomster til Blånidros og smedeværk til Norminor. Imellem de forskellige dele af messen blandes der sang. I mindre bytempler afsluttes messen ofte med informationer, der vedrører alle; en delmesse for Blånidros kan f.eks. afsluttes med, at præsten fortæller om den kommende høst.

Det er meget usikkert hvornår ylismen grundlagdes, men den fik sit store opsving, da Patinix begyndte at bygge templer i Zumta og Ir. Det var også på det tidspunkt, at de Hellige Skrifter blev skrevet. Det er en kort bog, hvor religionens grundtanker bliver fremlagt på en kompliceret og ustruktureret måde. Den er svær at forstå for almindelige folk, så der findes mange tillæg skrevet af mere eller mindre kendte profeter, som forklarer og tolker indholdet.

HISTORIEN

For blot få hundrede år siden var Lamanien et meget ubetydeligt land. Det var især beboet af barbarer, og der var kun nogle få civiliserede områder, i form af bystater ved kysten. Her foregik en vis handel, primært med jernmalm fra Jernkløfterne ved landets østlige grænser. Der var blodige krige mellem landets barbar-

stammer og grænselandet Melsedir. Landet var ikke forenet, men bestod blot af eet folk.

Lamaniens skrevne historie begynder først i år 153, da landet Grilvandria, vest for Sølvsoen, koloniserede Lamanien. Dette skete under voldsomme krige, men Grilvandria havde en stærk hær, og Lamaniens stammer blev besejret i et greb. Grunden til koloniseringen var, at Grilvandria behøvede jern. Selv havde Grilvandria meget få miner, og de havde længe kendt til Jernkløfternes rige jernårer.

Det mislykkedes dog for Grilvandria at erobre jernminerne, da bjergenes dværge forsvarede deres miner bravt, og klarede at slå grilvandrianerne, hvis stærke kavalleri ikke var særligt effektivt i bjergene. Til sidst opgav de planerne, men resten af Lamanien forblev okkuperet.

I årene 178-181 blev Grilvandria ramt af dårlig høst og flere andre naturkatastrofer, mens Lamanien klarede sig forholdsvis godt. Det gjorde at mange grilvandrianere udvandrede mod øst — ud til den nye koloni. De tilpassede sig godt, og den bosiddende befolkning tog imod dem uden for meget ballade. Med tiden indså flere og flere fordelene ved at bo i den nye koloni. Det var let at blive rig, da jorden var frodig og 'ingen' ejede den. Frem til slutningen af 180-tallet var der en stor tilflytning til Lamanien, hvilket gjorde at den bosiddende befolkning blev trængt længere og længere væk. Da lamanierne år 189 forsøgte at gøre oprør mod kolonisterne, blev de med våbenmagt tvunget mod skovene i nord, hvor de udstødte fik lov at blive.

I midten af 180'erne begyndte en ung mand, ved navn Arim at gøre sig bemærket. Han fremførte ideer om, at bryde sig løs fra Grilvandria og erklære sig et selvstændigt rige. Da Arim var en mand med gode lederevner, fik han folket bag sig, og i år 201 erklærede han Lamanien for selvstændigt. Grilvandria, der frygtede at barbarstammer ville forene sig med kolonisterne, gik med til dette, men til gengæld skulle de forsyne Grilvandria med billigt jernmalm.

I begyndelsen af 200-tallet fik Arim Lamanien til at blomstre. Han udråbte sig til konge, stiftede love og gennemførte en streng orden landet over. Den improviserede hær der tidligere havde været (primært bestående af småfyrsternes lejesoldater), blev oprustet til en stærk og disciplineret styrke. Handlen, først og fremmest med jern og kvæg, effektiv-

seredes og blev meget værdifuld. Desuden førtes der en givtig handel med elverne i nærheden af handelsstationen Asir. Veje og andre kommunikationer blev radikalt forbedret, og for at handlen skulle fungere bedre, blev hovedstaden flyttet fra Zumta til Zorla. Det lamanske borgerskab var meget tilfredse med Arim. Han var en magtfuld hersker, der så til sit lands velfærd. Derimod var andre store handelsstationer knap så tilfredse. Lamanien var blevet for stærkt og måtte stoppes. Især det begyndende handelsimperium Zarik, var fast besluttet på at gøre noget ved dette.

Arim led en meget tragisk død. Han blev i år 223 (han var da 47 år gammel) ramt af en ukendt og tilsyneladende uhelbredelig sygdom, som langsomt men sikkert fik ham til at bukke under. Han døde ca. et år senere. Der findes teorier om, at handelsmænd fra Zarik havde ansat alkymister, som fremmanede denne sygdom for at rydde Arim af vejen.

Da Arim døde udbrød der kaos. I løbet af eet årti skete der et utal af lederskifter — intriger og lejermord blev en del af hverdagen. Lamanien mistede sin stærke stilling, og landet rantes af hungersnød i krigens spor. Mange af herskerne var grådige, og handelsstationen Asir blev gang på gang plyndret. Siden den tid har elverne trukket sig tilbage, og handel mellem dem og menneskene er praktisk talt ophørt.

Til sidst lykkedes det en lagmand ved navn Patinix at tage magten. Han fik en nogenlunde kontrol over landet, og eftersom han førte en politik, der gavnede de rige på bekostning af de fattige, vandt han opbakning hos mange af de magtfulde grupper. Med tiden blev Patinix dog meget religiøs. Han opførte templer i Ir og Zumta, og i år 247 begav han sig ud på et omfattende korstog med en stor del af hæren. Ordnen i landet forblev forbavsende god, men da en stamme fra Melsedir belejrede hovedstaden Zorla, udsendte man et hastebud til kongen. Han vendte hjem med en lille hær, og et voldsomt slag blev udkæmpet udenfor hovedstaden. Der var mange døde på begge sider, men til sidst blev de melsiske soldater drevet over Rustfloden. Kongen selv blev dødeligt såret og døde kort tid efter.

For at undgå den samme ballade som opstod efter Arim's død, lod man meget hurtigt det ylistiske orakel støttet af hæren udpege en ny leder. Oraklet spåede at en ung soldat, ved

navn Ygbars Grip, ville være den bedst egnede konge.

Ygbars viste sig præcis at være den regent, som landet behøvede. Hans første skridt var at gøre landet til en feudalstat. Lamanien blev opdelt i nogen-og-tyve baronier, der hver fik et selvstyre, dog med visse forpligtelser til staten. Desuden nedsatte han et råd, der skulle fungere som hans rådgivere. Landet blev betydeligt roligere under Ygbars styre end under de tidligere herskere, hvilket måske forklarer hvorfor stormænd fik en vældig magt.

På sit dødsleje afslørede kongen dog en forfærdelig hemmelighed: han var faktisk en melsisk soldat, der under slaget ved Zorla havde stjålet en død lamaniers skjold, da han kunne se at Melsedir ville tabe, for at undgå fangenskab. Lige før hans død medgav han, at han var blevet vældig forbavset, da han efter slaget blev hyldet som den nye konge. Han besluttede sig for at spille med og gøre sit bedste i sit nye hverv som konge over Lamanien. Da hemmeligheden blev afsløret, var Ygbars så populær blandt de lave adelsmænd, at man ikke turde andet end at lade Ygbars søn overtage tronen. Hele historien blev umiddelbart dæmpet ned, og forvandlede til løse rygter blandt folket. Ygbars d. 1. afgik ved døden år 295, og siden har landet været styret af hans efterkommere. Styret har ikke ændret sig særligt meget, og mere om hvordan det fungerer kan findes i afsnittet "Samfundsorden" ovenfor.

En vigtig begivenhed under slægten Grips regeringstid var guldfeberen i Ankien. Dette skete i dronning Vidolas regeringstid, som varede fra 342 til 361 (Vidola var et af Ygbars fjerdeleds børnebørn). Ænderne, der altid havde været et upopulært folkeslag i Lamanien, var blevet fordrevet til det fattige len Ankien — men i år 352 opdager man guldfund. Ænderne blev fordrevet til det næste, indtil da ubeboede len Benta (Vidola vidste ikke at der fandtes flere naturlige rigdomme i dette len), hvor de tilpassede sig og nu har en meget stærk position.

Guldet i Ankien slap op efter nogle år, og området blev til en glemt egn med mange forladte byer og stæder. Dronning Vidola døde år 361, og efterfulgtes af sin brorsøn, Hardolf. Under hans regeringstid rettedes den største trussel nogensinde mod Lamanien, den trussel, som dette eventyr bygger på.

En af Kong Hardolfs vassaler var en mand

ved navn Tatarus, som var baron af baroniet Insel. Tatarus var en meget magtgerrig, hårdfør og grum hersker, og der var derfor mange der blev overraskede, da han i femogfyrretyveårsalderen afsagde sin titel og trak sig tilbage til en borg i de nordlige Rylerbjerge. Med tiden var Tatarus nemlig blevet meget interesseret i Magi, og han havde indbudt troldmænd fra hele verden til at komme til Lamanien for at undervise ham i de magiske kraftstrømmes skjulte veje. Da han drog bort var det for at kunne udøve sin magi i fred.

Ingen, end ikke hans læremestre, vidste at Tatarus i hele sit liv havde smedet planer for at binge hele Lamanien under sit herredømme. Med en meget magisk genstand af ond natur ville Tatarus kunne knuse kongen og de andre adelsmænd og selv blive landets hersker. Med den kraftfulde magi i sin hånd ville ingen kunne true ham. Da Tatarus var tres år gammel var genstanden færdig; et stort sort magisk sværd, som skulle give hans hære uendelig overlegenhed i kamp.

Tatarus samlede en mindre hær af Sortfolk og udøde og drog med sværdet i hånd hærgende ind i Lamanien. Ingen kunne stå dem imod, thi det sorte sværd slog alle fjender på flugt. Snart var næsten hele Lamanien i Tatarus vold. Kun magikerne i Zorla kunne med besværgelsers hjælp holde stand i deres befæstede tårn, og kongen og kongefamilien tog til flugt der.

Kong Hardolf gav magikerne den opgave at frelse riget fra den ondskab der truede, og man begyndte febrilt arbejdet med at skabe et våben som kunne besejre de onde kræfter som var bundet til Tatarus sværd. Dette tog hele ni år, under hvilke Lamanien styredes af Tatarus fra hans fædrende slot i Insel. Da var det lykkedes Zorlas mægtigste troldmænd at skabe et sværd, som var tilegnet det gode. Sværdet blev givet til den gamle erfarne krigerhelt Matiros, der undslap belejringen, opsøgte Tatarus og udfordrede ham til enekamp ved portene til hans borg, lige uden for den nuværende Bjergborg.

Kampen blev frygtelig, og flammerne fra de to magiske våben kunne ses over hele Lamanien, men pludseligt hørtes vingesus i luften, og en enorm drage ved navn Haraxidix kunne ses lande tæt ved de kæmpende. Dragen udspejdede en enorm ildsky, som brændte både Tatarus og Matiros ihjel, og førte sværdene til sin hule i nærheden.

Man troede da at alt var fred og lykke; Tatarus var død og hans slot blev jævnet med jorden. Ro og orden begyndte at vende tilbage til Lamanien. Lidt efter lidt begyndte troldmændene i Zorla at hævde, at man ikke kunne lade sværdet blive på et så usikkert sted som hos dragen. Man frygtede at Haraxidix selv skulle anvende sværdene for at sprede skræk i landet. Kongen gav sig, og en gruppe dværge blev sendt afsted for at dræbe dragen og føre sværdene tilbage. Dværgene kæmpede sig frem til dragens hule, men Haraxidix fremtoning var så frygtindgydende, at selv ikke Lamaniens mest hårdføre og modige dværge turde møde dragen i åben kamp. Man besluttede i stedet at anvende list, og mens dragen stadig

sov, sneg nogle af dværgene sig ind i grotten og stjal de to sværd. Vel ude, begyndte de andre at blokere hulens udgang. En metalskive blev sat for åbningen, og et magisk segl blev sat på denne. Det lykkedes mod alle odds at gøre dette så stille at Haraxidix ikke blev forstyrret, men da han vågnede og opdagede dværgenes list hørtes skrækkelige brøl fra hulen. Dragens klagen aftog dog med tiden, og man antog, at han døde af sult. Sværdene blev overladt til kong Hardolf, der låste dem inde i slottets våbenkammer. Siden da har sværdene ligget der som et minde om de skrækkelige år, da Tatarus spredte skræk og rædsel i landet.

EVENTYRET BEGYNDER

INDLEDNING

Spillernes rollepersoner befinder sig af en eller anden grund i Lamaniens hovedstad Zorla. Der får de følgende brev:

Til (rollepersonens navn),

Jeg skulle på kongens vegne, ville træffe jer. Riget har fået visse problemer, som jeg tror at I er de rette personer til at løse. Naturligvis vil en vis belønning vente på jer, hvis I accepterer. Jeg vil være på værtshuset Blommen i aften. Mød mig der, så vil I få mere at vide.

—Filidorf Krot, kongelig rådgiver

Frem til aftenstunden kan rollepersonerne gøre hvad de vil. Zorla er en stor by, og mulighederne er mange.

MØDET MED FILIDORF KROT

Værtshuset Blommen er et lille men eksklusivt overnatningssted i de bedre kvarterer. Det er rent og gjort pænt i stand og kun nogenlunde ædru personer lukkes ind. Rumene ligger på førstesalen, og stuen består af en krostue, nogle adskilte båse og et køkken. Værten, en kort, noget fedladet skaldet mand, klædt i sort lædervest, står bag en disk og skænker drikkevarer. Unge piger tripper rundt i lokalet og serverer. Værtshuset er populært, og er oftest fuldt belagt fra klokken syv, frem til elleve om aftenen. Der er som regel ganske mange dværg (4-6 styk) i lokalet, da værtshuset har dværgisk øl som specialitet. Da ingen af rollepersonerne ved hvordan Filidorf Krot ser ud, må de spørge sig frem. Gæsterne henviser til kroværten, og denne siger at Filidorf Krot har en af de adskilte båse, og at et bedre måltid er bestilt.

Når rollepersonerne kommer ind i båsen, sidder en fyldig mand ved et bord og drikker af et krus rødvin af ypperlig kvalitet. Når de er kommet ind, beder han dem sætte sig. Så præsenterer han sig som Filidorf Krot, kongelig rådgiver. Han siger han først må berette baggrunden for at de kan forstå problemet. Her beskriver du kort det der står om Tatarus i Historie-afsnittet i kapitlet Lamaniens

hæftets begyndelse. Siden fortsætter Filidorf med at tale.

For to uger siden opdagedes det at det onde sværd var stjålet. Man har gjort nogen efterforskning i våbenkammeret og udspurgt et antal personer uden resultat. Kongen har derfor bedt Filidorf om at finde en gruppe eventyrere. Disse vil få overladt det gode sværd, og med dets hjælp skal de hente det onde sværd, og føre den skyldige til Zorla. Han har udset spillernes rollepersoner til opgaven. I virkeligheden har han iagttaget rollepersonerne gennem de sidste uger.

Filidorf siger, at rådet er trådt sammen for at finde mistænkte. Den som har stjålet sværdet må være mægtig og kyndig udi magi. Derudover er der stor risiko for at personen er magtlysten eftersom han har taget det onde sværd. Man er kommet frem til to mistænkte.

Den første er andehandelshuset Wissi. De kan have stjålet sværdet. I løbet af de to sidste uger som er gået, har handelshuset haft et meget stort og uforklarligt opsving i handelen. Derudover har disse ændret drevet et Trolldomsakademi, og kan måske have brug for det magtfulde sværd i deres eje for at udføre et mystisk ritual. Om handelshuset Wissi kan Filidorf berette alt, som står i rubrikken "Andehandelshuset Wissi — offentlig information" i kapitlet om andehandelshuset. Den anden mistænkte er Haraxidix. Måske døde han ikke da dværgene spærrede ham inde. Der er muligt at han er kommet løs, og det er lykkedes ham at få nogen til at stjæle sværdet til sig. Man fandt derudover en ring med inskriptionen "S.U. — i evighed" ved siden af det opbrudte gitter. Hvad det kan betyde ved han ikke, men den kan være et spor. (Det er den ikke. Ringen tilhørte den smed som engang lavede gitteret. Den havde sat sig fast i en revne, og da gitteret blev brudt op, faldt den ned.) Filidorf siger, at hvis de påtager sig opgaven, påhviler der dem et stort ansvar. For det første må offentligheden ikke få noget at vide. Skrækken for Tatarus gamle sværd ville slå folk med panik, og så det ville være perfekt for den der har sværdet at slå til; dels må de indse, at det gode sværd er en meget stærk

frembringelse. Tabet af det ville demoralisere landet yderligere, selvom sværdet ikke kan bruges til onde gerninger (skulle rollepersonerne finde på at stjæle sværdet, skal du huske på det og straffe dem på en passende vis.) Endelig skal rollepersonerne handle hurtigt. Endnu er intet hændt, men man ved ikke, hvilke planer sværdtyven lægger.

Filidorf slutter af med at sige, at de får til morgen til at bestemme sig. De skal gøre en forsigtig overvejelse, og ikke forhaste sig. Hvis de accepterer skal de indfinde sig i det kongelige våbenkammer for at få sværdet. Han giver endelig rollepersonerne en passerseddel til at komme ind i våbenkammeret. Netop som Filidorf er færdig kommer middagen. Det er et ordentligt måltid, og mens det indtages, kan rollepersonerne stille spørgsmål til Filidorf. Han vil svare efter bedste evne. Hvis rollepersonerne næste dag har accepteret opgaven og har indfundet sig i våbenkammeret, træffer de atter Filidorf Krot og sammen med ham Lamaniens regent Tiribon II. Denne overlader på meget højtidelig vis sværdet til dem, efter at alle rollepersonerne har svoret at holde deres opgave hemmelig, ikke at misbruge sværdet, ikke at vise tyven nogen nåde (men at forsikre sig om at det er den rigtige person først), og ikke ligge på den lade side. Når dette er overstået forlader Tiribon rummet. Tiribon meddeler at belønningen for opgaven er 1.000 gm. (At belønningen består af penge, er blot fordi penge plejer at passe alle rollepersoner ganske godt. Det står dig naturligvis helt frit at bytte belønningen ud med noget, som du synes er mere passende, og som kan pirre spillerne mere). For at få belønningen skal rollepersonerne finde det onde sværd og føre det og den skyldige, såvidt han lever, til Zorla. (Har spillerne spurgt aftenen før, har Filidorf allerede fortalt dette.)

SANDHEDEN OM TATARUS

Tatarus døde ganske vist af dragens ild, men i Lamaniens fantasiverden er døden for visse personer ikke lig med livets slutning. Han opstod senere som dødsgast. Han foretrak dog at være inaktiv og lade folk tro, at han var død en tid fremover. Efter et antal år bosatte han sig i den gamle borg i Løvlen, hvor han engang havde tilbragt sit exil mens han optrænede sine magiske evner (hans slot var jo blevet

jævnet med jorden). Han holdt folk på afstand ved med besværgelser at gøre vejrliget i området fælt, og indførte derudover nogle ulveflokke. Han lod forandringerne gå langsomt, så ingen lagde mærke til at han flyttede ind.

For omkring to uger siden anså han at tiden var moden til at tage sit sværd tilbage og genskabe sit Lamanien. Tyveriet gik godt, men han kunne ikke tage det gode sværd på grund af de stærke beskyttelsesbesværgelser, som var lagt ind i dette. Derudover mærkede han til sin ærgelse, da han skulle til at anvende sit sværd, at det var blevet påvirket af det gode sværd, og han var tvunget til at vende tilbage til borgen for at frigive dets mørke kræfter. Dette vil holde Tatarus beskæftiget i tre uger efter at rollepersonerne træffer Filidorf på værtshuset Blommen. Har spillerne ikke løst eventyret til den tid, vil Tatarus bruge sværdet til at tage kontrol over landet. Hvis dette indtræffer, er det op til dig at bestemme, hvorledes handlingen forløber. Tatarus har en hær af 400 skeletter stationeret i sin borg. Disse kan han aktivere og gøre uovervindelige ved hjælp af sværdet.

Tatarus har gennem spioner ved hoffet fået rede på, hvad der er sket efter tyveriet, og han ved at han før eller siden vil møde rollepersonerne i nærkamp. Han er overbevist om at han vil vinde denne. For at han altid skal vide, hvor rollepersonerne er, forfølger to af hans dresserede ravne dem. Ravnene har telepatiske kontakt med Tatarus. Rollepersonerne kommer hele eventyret igennem til at føle sig iagttaget. SL kan påpege dette nu og da, når der ønskes mere spænding. De kan ovenikøbet se ravnene fra tid til anden, men ikke så ofte at de tror at disse er deres forfølgere.

DE TO SVÆRD

De to sværd, både det onde og det gode, er så mægtige, at reglerne for magi ikke er tilstrækkelige. Man kan gøre præcis hvadsomhelst med dem. Hvis spillepersonerne anvender sværdet til andet end kampen mod Tatarus, kommer sværdets magiske kræfter ikke frem. Man skal være meget dygtig til magi for at kunne beherske disse. Dog vil sværdet lyse svagt når der er fare i nærheden (denne egen-skab er der ingen der kender til, og spillerne må selv finde ud af, hvad det betyder). Det gode sværd er smedet af ædelsølv, mens der onde er gjort af et mystisk matsort stål. For rollepersonerne har det gode sværd disse evner:

Navn	Tohåndssværd
Håndgreb	2-H
Skade	2T10+5
STY-gruppe	4*
Vægt	2
BV	15

* Hvis ingen af rollepersonerne er tilstrækkelig stærk, kan sværdet altid anvendes af den stærkeste i gruppen.

Som Tatarus fandt ud af, havde sværdene påvirket hverandre. Dette gør at det gode sværd derudover har en del onde egenskaber. Hver dag skal SL stå et skjult procent-slag, og hvis resultatet er lavere end (20 – sværdbærens STY) påvirker sværdet sine omgivelser. Dette ytrer sig ved at noget indtræffer, som påvirker spillepersonerne negativt. Eksempelvis kan en rolleperson forstuve en fod, eller der kan bryde et stort uvejr løs. Naturligvis ved spillepersonerne ikke, hvordan sværdene har påvirket hverandre.

Det gode sværd klarede sig af en eller anden grund betydeligt bedre end det onde. Dette indebar, at Tatarus måtte lægge en mængde ritualer og besværgelser over det onde for at få det til at fungere som det skal.

NIX NERIM

Det er ikke bare rollepersonerne som higer efter de to sværd. Det gør den meget specielle mand Nix Nerim også. Han beskrives i et senere kapitel.

INFORMATION

Hvis spillerne vil vide mere om f.eks. de mistænkte, er dette intet problem. Filidorf hjælper dem gerne. De får adgang til det kongelige bibliotek, og kan derudover tage kontakt til byens lærde mænd. Rygter kan opspores på værtshuse og kroer, men deres sandhedsværdi er ofte ringe. Vil du give spillerne ledetråde, kan du gøre det, men lad dem ikke få alt for meget at vide. Du kan brodere en smule på historien om Tatarus, hvis de forsker i den. Du kan selv bestemme, hvad spillerne får fat i; lad det ikke være for meget, men så tilpas at de indser at det giver udbytte når de leder.

OG DEREFTER...?

Hvad rollepersonerne nu gør er helt op til spillerne. Det er sandsynligt, at de begiver sig

enten til Wisis handelssæde på Baltimux eller til dragen Haraxidix hule. De kan også bruge tid på at finde ud af, hvad ringen betyder. Hvorledes dette kan forløbe er helt op til spillerne og dig. Hvis spillerne hænger for meget i dette vildspor, kan du lade dem få sandheden at vide på en eller anden måde.

I resten af eventyret beskrives de forskellige deleventyr. Hvordan rollepersonerne kommer til de forskellige steder, og hvad der hænder på rejsen kan du i stor udstrækning selv bestemme. Brug beskrivelsen af Lamanien og din egen fantasi til at frembringe et så levende miljø som muligt.

HJÆLPEMIDLER

Hvis SL mærker, at spillerne kører alt for meget fast, kan han give dem et let skub i den rigtige retning. Dette kan ske på mere eller mindre skjult vis. Det er allerbedst at SL giver spillerne deres ledetråde på en sådan måde at de tror de selv har fundet dem. En nødløsning er at lade Filidorf Krot rykke ind og forklare, hvordan det hænger sammen.

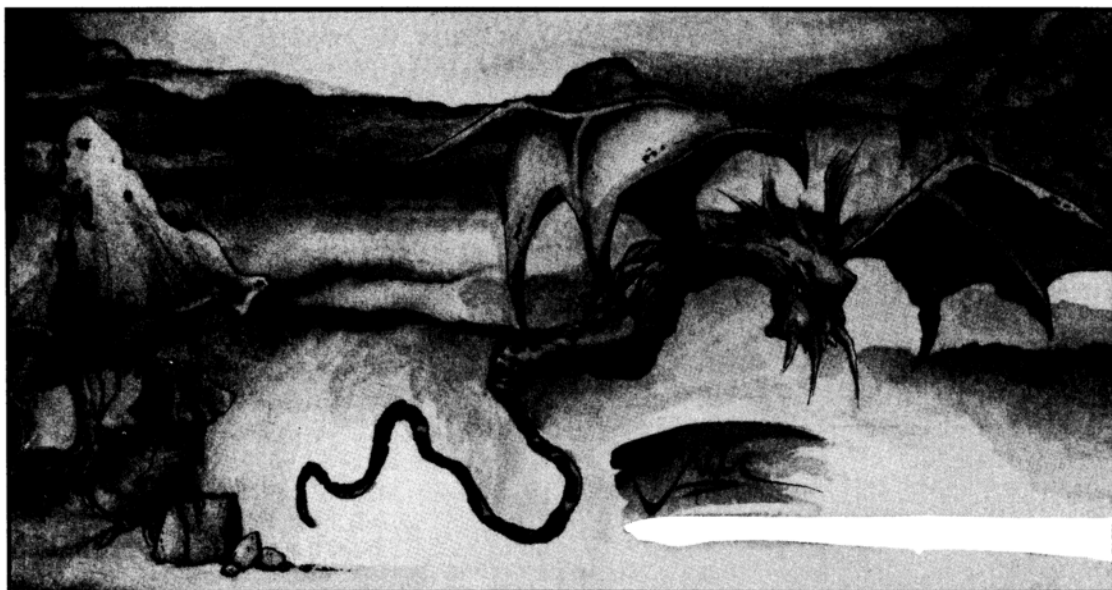
Hvis spillepersonerne skulle få brug for noget særligt, som normalt ikke kan skaffes i Zorla, kan Filidorf eventuelt hjælpe dem. Det kan f.eks. dreje sig om heste eller sjældne urter.

STEMNINGEN I EVENTYRET

I Dødens Vej kæmper rollepersonerne mod det store mørke. De er heltene, der mod alle odds (forhåbenligt?) klarer sig igennem alle farer og vender hjem i triumf. Gør dette klart for spillerne. Deres rollepersoner er små og ubetydelige, og har kun deres snuhed og det gode sværd til deres fordel. Farer lurder overalt. Læg Tatarus spioner ind, hvor spillerne mindst aner det; som en flink historiefortæller på et værtshus, som rådsherre, vejviser osv. Eventyrerne kommer til at færdes gennem farlige områder, og de skal hele tiden være på vagt. Mennesker de møder vil være mistænksomme og surmulende; vilde dyr vil være aggressive, mens tamme dyr vil være urolige og ulydige, vejret vil være gråt og dystert og så videre. Søg at skabe en stemning af, at landet "ikke mere er særligt rart".

Hvis det lykkes dem at rydde Tatarus af vejen, vil alle sådanne bekymringsmomenter fors-

vinde. Landet bliver behageligt og nemt at bo i, og alle de mennesker de møder vil være flinke og rare. Sådanne detaljer skaber en særlig stemning i eventyret.



DRAGEN HARAXIDIX HULE

Dette deleventyr udspiller sig i og omkring dragen Haraxidix hule, som ligger i Jernkløfterne nogle mil fra Bjergborg.

BAGGRUND

Desværre må vi skuffe spillegruppens voldsfikserede krigere. Dragen er død for længe siden. En person med godt kendskab til drager indser hurtigt dette.

Ganske vist havde dragen en meget stærk livsvilje, og ganske vist burde hævnlysten have holdt den i live længe, men selv drager bukker under med tiden. Efter at have holdt ud i 157 år i den trange dragehule uden adgang til føde døde det store uvæsen. Nogle år senere brød en orkisk minegang ved en fejltagelse ind i dragens hule og drageskatten blev røvet på ganske få timer. Selv dragens krop blev plyndret for alt som kunne bruges; tænder, skind, kløer, osv. Siden flyttede orkerne væk og lod drageliget ligge tilbage. Rotter og ligorme mæskede sig snart på kød og andre efterladenskaber, så det eneste der nu er tilbage er et enormt drageskelet.

BJERGBORG

Bjergborg er en lille by, der for det meste består af to-etagers bindingsværkshuse. Den ligger på en klippeafsats nogle mil vest for Jernkløfterne. Herfra føres det meste af handelen med dværgene. Hvor man end går ser man dværge, minearbejdere, handelsmænd og malmvogne. Omkring en fjerdedel af byens huse er kontorer for forskellige handelshuse. Resten er beboelse, værtshuse, smedier osv.

Vil spillerne lade deres rollepersoner blive længere tid i Bjergborg, skal du selv beskrive byen nærmere. Den har ikke større betydning for løsningen af eventyret.

Hvis rollepersonerne spørger nogen dværg i Bjergborg, så har ingen set noget til en drage i de seneste hundrede år, men der er heller ikke nogen, der kan sige om Haraxidix stadig er i sin hule. Derudover kan igen med sikkerhed sige, hvor dragens hule ligger.

HVORDAN ROLLEPERSONERNE NÅR DRAGEHULEN

FORSLAG 1

Rollepersonerne kommer til Bjergborg og møder der en ældgammel dværg ved navn Kros. Hvis en rolleperson spørger et andet bysbarn om Kros, får han at vide, at den gamle dværg er en smule skør, men helt uskadelig. Kros siger at han ved, hvor dragens hule er, og han kan vise dem vejen gratis. Hvis rollepersonerne lader ham gøre det, vil han komme til at lede dem til en helt forkert sted og bliver meget forvirret når han ikke finder den. Rollepersonerne bliver tvunget til at overnatte i en huleformation, og da de vågner er dværgen borte. Når rollepersonerne forsøger at finde tilbage til Bjergborg finder de dragehulen ved et tilfælde. (Den gamle dværg var ret senil og derudover meget troende. Han troede han så et syn af Blånidros, som opfordrede ham til at vise vej for rollepersonerne da han så dem i Bjergborg).

FORSLAG 2

Når spillepersonerne kommer til Bjergborg viser det sig at være meget svært at finde en person, som ved, hvor dragehulen er. Folk siger at korttegneren Visidor bor i udkanten af byen, men alle advarer imod ham, for han er gal. Ignorerer rollepersonerne denne advarsel finder de snart korttegnerens hus. Huset er i meget dårlig stand og alle vinduer er tildækkede.

Visidor tilbragte hele sin ungdom med at drage omkring i Lamanien og se så meget af landet som muligt. Hans hukommelse var næsten overmenneskeligt udviklet, så da han i en alder af 32 år bosatte sig i huset i Bjergborg kunne han tegne præcise kort af alle de områder han havde været i. Dette er han stadig igang med da rollepersonerne kommer til byen 22 år senere. Visidor har kun haft kontakt med mennesker de få gange han er tvunget til at købe ting han ikke selv kan

fremstille. Dette har gjort ham vredladen og umedgørlig. Derudover går han så meget op i sit arbejde, at han sjældent tænker på noget andet.

Visitors kort er meget præcise, men de steder, hvor geografien har ændret sig siden han så dem er naturligvis ukorrekte.

Visitor kan finde på at vise rollepersonerne, hvor dragehulen er, men til gengæld kræver han at de skaffer visse fornødenhederne til ham: pensler, blæk, papir osv, samt at de lader ham i fred for fremtiden.

FORHINDRINGER

Der er to store forhindringer som rollepersonerne kan møde på deres vej mod dragens hule.

DVÆRGENE

Jernkløfternes dværge er meget hemmelighedsfulde og hæger om deres miner, deres minedriftshemmeligheder, deres skatte og deres liv. De lukker ingen ind udover i yderste nødstilfælde. Det er ikke sikkert at RP'erne ved dette, men har de spurgt Filidorf om hvordan de kan komme til Haraxidix hule, så har han oplyst at dværgene ikke ligefrem er gæstfrie.

For overhovedet at kunne komme frem til dragehulen skal de leje en dværgisk vejviser, hvadenten Visitor har givet dem et kort eller ej. Denne vil kræve 20 sølvmonter pr. person om dagen i betaling (normalt tager rejsen tre dage) samt alle omkostninger betalt (mad, telt, pakæsel, osv.). Uden dværgiske vejvisere vil RP'erne uvilkårligt blive opdaget af dværgiske grænsevagter og blive afvist med ondsindede dværgblik i nakken. Har de derimod en dværg som vejviser, vil denne tale dem forbi grænsepatrijlerne og tage dem ind blandt Jernkløfterne, givetvis af særlige stier. Det er meget let at finde dværge i Bjergborg, men det er ganske svært at finde nogen som er tilstrækkeligt erfarne og indflydelsesrige nok til at kunne slippe et antal fremmede ind på "Dværgisk Område", og som derudover kan overtale til dette. Hvis en af rollepersonerne er dværg, bliver denne opgave betydelig nemmere.; hvis nogen af rollepersonerne er elv eller magiker kan det blive problematisk; hvis der er nogen som dværge er mistænksomme overfor er det elvere og magikere.

SORTFOLK

Trods at Jernkløfterne er tæt beboede, så berder en hel del orker, trolde og vilde minotaurer i bjergene. Disse overfalder yderst sjældent dværgenes velbeskyttede malmtransporter, men det er ikke umuligt at de vil overfalde en gruppe rollepersoner. Sortfolkene opererer hovedsagelig om natten og angriber i grupper på 10-20 stykker. Hvis rollepersonerne bliver overfaldet og det går virkeligt dårligt for dem, kan SL lade en dværgisk grænsepatrijle komme og redde dem i sidste sekund. Denne vil sikkert kræve en vis erstatning.

GROTTE

Grotten ligger omkring en dagsmarsch fra Bjergborg. Indgangen til Grotten er spærret med en enorm metalskive med en stor mængde magiske forseglings-symboler. En tekst på dværgisk er indhugget på skiven:

**Den store Haraxidix hviler her.
Måtte den Onde tage hans sorte sjæl.**

At komme ind i grotten af denne vej er næsten umuligt (husk at ikke en gang dragen kunne komme igennem!). Der findes dog en anden vej, for den minegang orkerne en gang huggede frem findes endnu. Spillerne har dog ingen anelse om at denne eksisterer. Her kan du gøre flere ting.

FORSLAG 1

Rollepersonerne kan træffe gøgleren Irme-land. Se i så fald hans personbeskrivelse længere fremme i eventyret.

FORSLAG 2

Rollepersonerne bliver udsat for en Bjerghuldre (beskrives i appendix 1 i slutningen af hæftet). Denne lokker en eller flere rollepersoner ind i en minegang. Da de er gået vild og flakker omkring kommer de ind i gangen der fører til dragegrotten. For at rollepersonerne ikke skal få deres livskraft bortsuget af Bjerghuldren kan du ved et tilfælde lade dem finde ud igen.. Vil du det, kan du slå et slag for at se om de finder ud under alle omstændigheder. I så fald kræves et Meget svært INT-slag.

FORSLAG 3

Du kan lade rollepersonerne finde grotten selv. De kan for eksempel følge et lille dyr der har sit bo i dragekraniet. Hvis nogen af rolle-

personerne er interesserede i miner kan du nævne at der kan ses små stumper af et anderledes metal længere inde i minegangen som leder til dragegrotten.

Grotten er meget stor og midt i den ligger det enorme skelet. Det er et storslået men en smule skræmmende syn.

DET VIGTIGE I DELEVENTYRET

I dette deleventyr er der intet der skal ske for at man kan løse selve eventyret. Hvis spillerne ikke følger op på denne ledetråd, gør det såmænd ikke så meget. Dog er dragegrotten

eller dens omgivelser et godt sted at lade RP'erne træffe Irmeland.

EVENTYRETS FORTSÆTTELSE

Efter at have gjort den flove opdagelse at dragen er død, kan rollespillerne foretage sig flere ting. Har de truffet Irmeland, vil han foreslå at de skal begive sig til de tre usalige brødres grav. Rollepersonerne kan derudover vende tilbage til Zorla og meddele deres resultat. På vejen kan du indlægge nogle flere episoder, f. eks. et møde med Tatarus' spioner.

ANDE-HANDELSHUSET WISSI

Dette deleventyr finder sted i byen Hi på øen Baltimux.

BAGGRUND

Handelshuset Wissi har altid drevet en magikerskole, som kun uddanner ænder. Den har især arbejdet med besværgelser, der påvirker og vildfører tankerne. Denne del af magien kaldes illusionisme. Akademiet har været det eneste lamanske akademi udelukkende for ænder. Grunden til de holdt det hemmeligt var, at man mente hvis den blev opdaget ville menneskebefolkningen og først of fremmest alle andre magikerakademier gøre stærk modstand. Og måske kunne det komme til voldeligheder, hvis man ikke ville finde sig i at ænderne blev mægtigere end de allerede er.

For at skjule dette troldmandsakademi begyndte ænderne at handle, noget som passede dem udemærket. Handelen gik ganske godt, og det gik langsomt fremad. Handelshuset kunne måske have ekspanderet hurtigere, men størstedelen af de penge der kom ind gik til akademiet.

Akademiet ligger i et hus i menneskestørrelse i en anden del af byen. Denne lokalitet kender kun akademimedlemmerne og handelshusets medlemmer til.

På det seneste har man, efter rygter om akademiets eksistens er kommet ud, fået rygter som upålidelige dødemanere. På grund af dette er handelen gået så dårligt at akademiets penge truer med at slippe op.

Men for to uger siden kom Tartarus til Baltimux for at tale med ænderne. Han tilbød dem at lægge et ritual over handelshuset, som skulle hjælpe deres forretninger, og derudover en stor pengesum. Til gengæld skulle han have lov til at tage deres tre bedste troldmænd med sig, for med deres hjælp at bryde de barrierer, der ville hindre ham i at bruge det onde sværd. Han fortalte kun sit ærinde for disse tre, men han forvrængede sandheden; således ved andemestrene ikke rigtig hvad manden (som de selvfølgelig ikke ved er Tatarus) er ude på. (Tatarus kan ingen illusionisme, hvilket altid har været ham en torn i øjet. Han tror at en slags magisk beskyttelse er lagt på sværdet, og at dette meget vel kunne bestå af illusionsbesværgelser.) Det lykkedes Tatarus at få magikerne med sig. De var tvivlende i begyndelsen, men en accept kunne medføre at de kunne få deres status som handelshus tilbage. Og med guldet kunne de finansiere en propagandakampagne for at overbevise folk om at rygterne om et magikerakademi er overdrevne og at akademiet er helt ufarligt (og de kunne fortie de største handelshuse til at fortsætte med at handle med dem uanset, hvad de tror). Desværre kom opsvinget i forretningerne alt for pludseligt og ænderne blev endnu mere mistænkelige end tidligere. Ænderne, der er tilbage i Hi, ved kun at de tre er taget med en mand, for at hjælpe ham med en magisk genstand. De er således ret forvirrede, men samtidig glade da de ser forretningerne gå godt.



Eftersom de to sværd har påvirket hinanden, har arbejdet med at løsne de magiske barrierer taget længere tid end beregnet, og de troldmænd Tatarus tog med sig er endnu ikke kommet tilbage til Baltimux. Således er forretningerne nu i top, men magikerakademiet er nu foruden sine tre stormestre, og en mindre kyndig and står nu som overhovede. Dette er en svær situation og ænderne bliver mere og mere utålmodige.

BYEN HI

Disse oplysninger kan spillerne få allerede inden RP'erne kommer til Baltimux, da det er næsten almen viden for en lamansk borger.

Hi er den største by på Baltimux. Den ligger ved en beskyttet bugt og mange fartøjer, som er for store til at gå til kaj, ankrer op i denne. Hi er en handelsby og der er få indfødte. Hoveddelen af befolkningen er fremmede handelsfolk, der har boet der nogle år og styrer handelshusenes kontorer. Selve byen udgøres for næsten halvdelens vedkommende af handelshusenes kontorer, pakhuse, møntvekslere, toldhuse og andet der har med handel at gøre. Resten er værtshuse, kroer samt nogen beboelse. Byen er bygget i en dal mellem to høje, og eftersom disse er relative stejle, har de været en naturlig grænse for byens vækst. De har også beskyttet den mod angreb fra tre sider. Det begrænsede område har medført at jordpriserne er meget høje. Derfor bor den relativt begrænsede fattige del af befolkningen uden for byen på den anden side af højene.

Byen er forholdsvis lille, men der bor et meget stort antal indbyggere, så meget som 5.000 mennesker (et svimlende antal). Husene er høje for at udnytte pladsen så godt som muligt. Desværre er de ofte dårligt bygget, og det sker nu og da at et hus falder sammen. Derfor er lejligheder på den nederste etage dyrere og har større prestige værdi end dem højere oppe (folk bilder sig ind at de nemmere kan nå ud af de lavere).

HVORDAN ROLLEPERSONERNE KOMMER TIL BALTIMUX

Sandsynligvis rejser rollepersonerne fra Zorla ned af floden Tox for at komme til handelsøen, men det er muligt at rejse fra hvilken som helst havneby i Lamanien eller af Rustfloden fra byen Ir. Dette har ingen større betydning for eventyrets løsning. Fragtbåde går regel-

mæssigt mellem alle større byer, og rollepersonerne kan sikkert få plads på en af disse mod en betaling af mellem 10 og 60 sm/person/overfart afhængigt af hvor komfortabelt man vil have det. Der er derudover mindre personbåde, som har en takst på ca 50 sm/person/overfart. Under overfarten kan der indtræffe forskellige begivenheder. Her er nogle forslag:

FORSLAG 1

Båden udsættes for en sammensværgelse. En af kaptajnens nærmeste mænd har forberedt et mytteri og besætningen regner med, efter at have taget kommandoen, at tage til den legendariske piratø Mytos med den værdifulde last (Læg en sådan ind; f.eks. silkeklæder). De sømænd der ikke vil være med smides overbord sammen med eventuelle andre passagerer.

Hvis rollepersonerne hjælper med at knuse mytteriet, så får de flere venner (de øvrige passagerer, kaptajnen og de tro sømænd), men de får også en række fjender i Hi (kammeraterne til mytteristerne). Hvis rollepersonerne støtter mytteriet (SL kan evt. lade skibets kaptajn behandle dem dårligt), så tager eventyret en helt anden vending, og RP'erne bør have en høj Overtalelse-evne for at kunne overbevise mytteristerne om at sejle noget andet sted hen end Mytos.

FORSLAG 2

Maden er blevet forgiftet af en sjælden smitte som spredes af skibets rotter. Dette medfører at en livsfarlig sygdom breder sig på skibet. Den smitter ikke på anden vis, end gennem mad og drikke, men alle som har spist bliver hurtigt syge og dør. Af en eller anden grund spiste rollepersonerne ikke den mad (stegte fåretekstikler?), og til sidst er de alene på skibet (som normalt kræver en 20 mands besætning...) Når (eller måske HVIS...) de kommer i land kan det ske de bliver anklaget for at have forgiftet besætningen for at kunne stjæle lasten.

FORHINDRINGER: TATARUS SPIONER

Hvis RP'erne har opført sig på en måde, så Tatarus er begyndt at blive bange for at blive afsløret, vil han nu forsøge at stoppe dem. Hvis de derimod ikke ser ud til at være på sporet af ham, vil Tatarus ikke konfrontere dem åbent

uden at vogte sig og se hvad RP'erne foretager sig.

Tatarus har to håndlangere i Hi, Gurd og Mendros (se beskrivelsen af SLP i slutningen af eventyret). De vil forsøge at holde RP'erne under opsyn, og på et givet signal forsøge at dræbe een eller flere af dem. For at opdage deres forfølgere skal en RP klare et færdighedsslag på Opdage Fare (slå en gang om dagen); lykkes et slag opdager RP'erne deres forfølgere. Hvis forfølgerne samtidig kan klare deres Opdage Fare, ved de om de er blevet opdaget. Hvis RP'erne ved at de bliver forfulgt, og de overvåger Gurd og Mendros, så



kan de måske se dem tale med to sorte skikkelser.

Gurd og Mendros har de første uger fire metoder til at uskadeliggøre RP'erne:

- De starter et værtshusslagsmål og sørger for, at spillerne bliver udpeget som ballademagerne. Det kræver perfekte slag på Overtale, stor bestikkelse, eller en god ven med mange kontakter (måske nogen fra båden) for at klare sig ud af dette. SL bør ikke gøre det alt for svært for spillerne, men de kan godt spille en dag eller to i fangehullet.
- De placerer noget stjålet udstyr blandt RP'ernes udrustning og kontakter byvagten. Se herover.
- De overfalder RP'erne med vold. Dette kan ske på to måder: enten i et baghold (med Gurds armbrøst) eller åbent (de stoler på

Mendros styrke). De kan eventuelt få hjælp af nogen af RP'ernes fjender (mytterister, ænder etc.). Her må spillerne helt klare sig selv; SL bør ikke hjælpe dem i kampene. Dør en RP — uheld... og dårligt omdømme.

- De sætter byens mestertyv til at stjæle det gode sværd. Hvis SL synes at spillerne allerede er kommet langt, kan han til og med lade det lykkes. I så fald spiller det ingen rolle hvordan RP'erne bevogter sværdet - det vil under alle omstændigheder blive stjålet. Des bedre bevogtning de har, jo flere spor bør de få til, hvem der kan have taget sværdet. Læg mærke til, at eventyret er slut hvis Gurd og Mendros får fat i sværdet og får det taget med fra Hi; dette er altså ikke en videre god løsning. Hvis tyven bliver taget til fange, kan mestertyven fortælle hvem der gav ham opgaven.

Hvis RP'erne tager Gurd og Mendros til fange, vil de kunne få visse spor fra dem (se kapitlet om SLP i slutningen af eventyret).

ÆNDERNE

ANDEHANDELSHUSET WISSI — OFFENTLIG INFORMATION

Følgende informationer kan rollepersonerne få af Filidorf Krot eller en anden af medpassagerne på vejen til Hi. Hvis du ønsker det behøver han ikke fortælle alt. Det kan være interessant for spillerne selv at skulle rode noget frem. Informationerne kan findes i næsten alle handelshuse, både i Zorla og Baltimux.

Handelshuset drives alene af hvide ænder og har sit hovedkontor i Hi på Baltimux. Der findes også andre kontorer, men det er kun i Lamanien bortset fra en and stationeret i Tortiria. Handelshuset blev bygget af Erbin Wissi, som flygtede fra Ankien under guldfeberen. Siden har handelshuset ekspanderet — relativt langsomt men med jævn hast. Det ejer nu fem mindre fragtskibe, som sejler rundt til de fleste større havne ved Sølvsoen. Fragten varierer meget, men det drejer sig oftest om klæder, medicinske urter, korn og huder.

Handelshuset har ofte fået kritik, da de så vidt muligt forsøger at arbejde uden ikke-ænder. Grunden til dette kender man ikke, men det er sikkert fordi de ikke stoler på andre. Handelshuset er desuden kendt for at

være meget nøjeregnende og forsigtige når de handler.

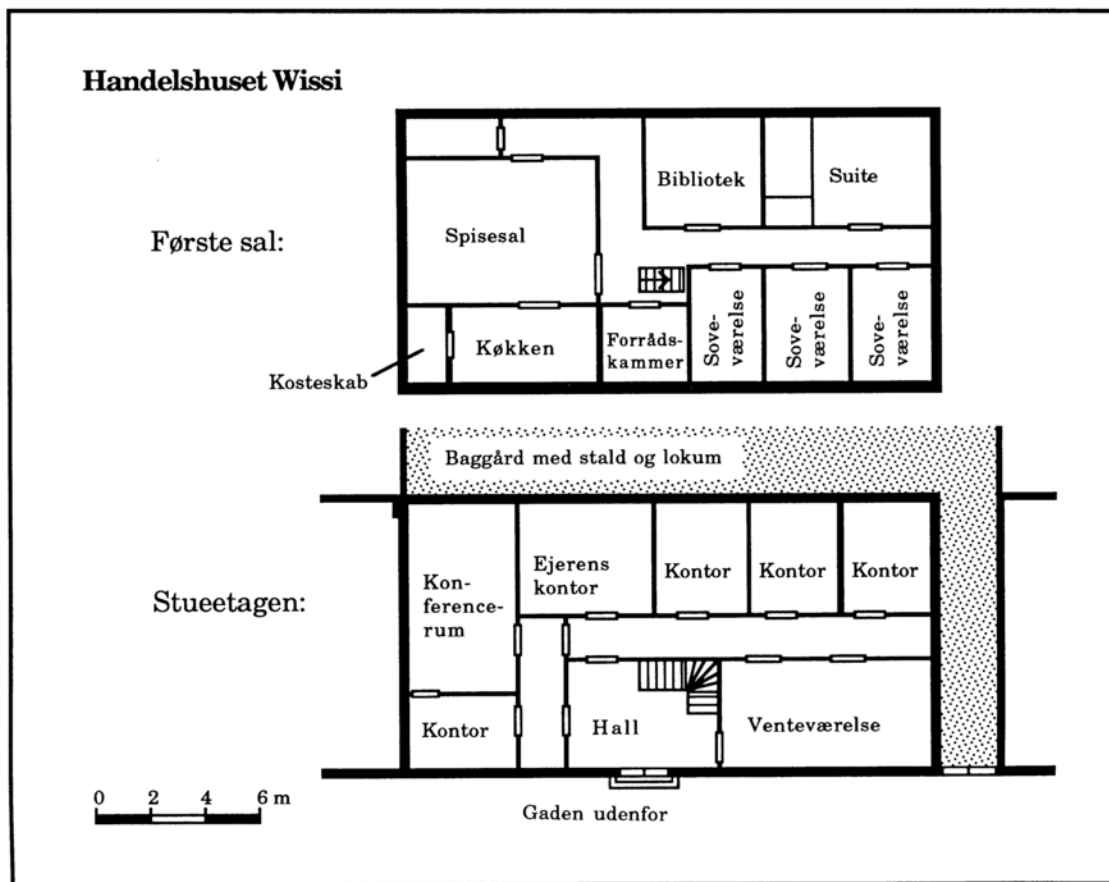
Ved siden af handelshusvirksomheden driver ænderne et mindre magikerakademi. Det blev længe holdt hemmeligt, og der er egentlig ingen der ved mere end at det findes (Filidorf Krot kan fortælle en hel del højst usande rygter, f.eks. at de har med nekromanti at gøre, at de planlægger verdens undergang og at de overvåger den økonomiske tilstand i byen ved hjælp af magi. Han ved naturligvis ikke om disse rygter er sande eller falske). Hvis rollepersonerne spørger nogen på Baltimux om akademiet, vil de så sandeligt høre en masse rygter (måske endda nogle sande?). Handelshuset Wissi har aldrig været blandt de store handelshuse i Lamanien — man har holdt sig i baggrunden og har altid ligget lavt i vigtige forretningsafgørelser. Denne forsigtige politik ændredes drastisk for nogle uger siden, da man bestilte tre nye skibe og straks lagde et meget højt bud ind i en pågående forretning. Pludselig virkede det som om handelshuset Wissi var det største og mest

indflydelsesrige af alle. Hvad denne kursomlægning kan skyldes er der ingen der forstår eller kan gætte (rådet mistænker dem som sagt for at have stjålet sværdet og bruge det til et eller andet mystisk ritual).

ROLLEPERSONERNE KOMMER IND I HANDLINGEN

Når rollepersonerne kommer til Hi, vil de uden problemer kunne finde handelshuset Wissi's hovedkontor. Det ligger i den centrale del af byen og er pænt, men ikke pralende. Det er bygget i andestørrelse, og kun nogle få rum i stueetagen er passende for mennesker.

Døren står åben og i menneskenes auidensrum er der en masse folk, som råber i munden på hinanden. Man kan mærke at handelshuset Wissi ikke er vant til så meget gang i forretningen. Efterhånden kan RP'erne træffe handelshuset's leder, en meget ung, hvid and klædt i en lang sort kappe. Han har en spids hat på hovedet og taler med en lav, langsomt slæbende stemme, som han forsøger at få til at lyde mystisk. Han præsenterer sig



som Burolicus Grøntop, og han spørger hvad han kan hjælpe RP'erne med.

Hvis RP'erne begynder at stille spørgsmål om magikerakademiet, farer han i flint og kvækker at de intet har med det at gøre, og at det desuden slet ikke er et magikerakademi. Med store fagter begynder han at trække rundt i rummet, og med oprørt stemme beklager han sig over, at alle altid skal stikke deres næse i det (hvis en RP'er har en speciel næseform, kan dette udnyttes). "Akademiet arbejder med økonomiske spørgsmål, beskytter sig selv og lader andre i fred!" hævder Burolicus, "så hvis det var det hele, ønsker jeg jer en overskyet dag, som vil få jeres støvler til at rådne. Farvel!" Hvis RP'erne nu opfører sig venligt og imødekommende og lokker med penge eller store tjenester, slapper Burolicus dog af efter lidt tid (han er trods alt i bund og grund en købmand) og kan afsløre følgende: (i parentes står det laveste beløb RP'erne må bestikke ham med, for at få den ønskede oplysning):

- Akademiet beskæftiger sig med magi, men ikke med nekromanti (10 sm).
- Akademiets tre stormestre er for tiden ude at rejse, men ventes tilbage indenfor nogle uger (50 sm).
- Stormestrene skulle hjælpe en troldmand med at konstruere en magisk genstand (200 sm).
- Troldmanden holder til et sted i Løvlen mod nordøst (200 sm).

Hvis rollepersonerne derimod ikke gør noget for at berolige Burolicus, smider han dem på porten. Han siger at han ikke ved noget om noget sværd eller sværdtyveri, og han forklarer det pludselige økonomiske opsving med, at man er begyndt at investere sin opsparing. Han opretholder sit svar og sin afvisende attitude og beder RP'erne passe sig selv.

Et natligt besøg i handelshusets kontor kan give flere interessante ledetråde. Rollepersonerne kan finde papirer om hvor akademikalernerne ligger — de kan måske finde Burolicus Grøntop's dagbog (se afsnittet om SLP bagest i hæftet) eller få fingre i et brev fra en af de tre stormestre, som fortæller at arbejdet

med genstanden (som viser sig at være et sværd) tager længere tid end beregnet, og som giver instruktioner om hvordan akademiets arbejde skal bedrives for tiden. Dette er blot forslag, og som du ser er det rimelig let at lægge den information ind, som du synes spillerne skal have. De finder dog helt sikkert ikke et ondt sværd hos ænderne (hvis du føler dig grum kan du jo altid lægge et sværd ind som ligner. Det kan skabe interessante situationer og give spillerne lidt ekstra hovedbrud).

Ved nattetide bevogtes handelshuset kun af byvagten, som patruljerer torvet efter faste regler.

DET VIGTIGE I DELEVENTYRET

Andehandelshuset Wissi er formodentlig RP'ernes bedste spor til eventyrets løsning. Selvom de ikke finder ud af noget enormt, burde RP'erne finde ud af at akademiets tre stormestre er rejst mod øst for at arbejde med en magisk genstand (eventuelt også at det er et sværd) — hvis ikke fra Burolicus så måske fra en anden ansat ved handelshuset. Om de ordner dette med vold eller list er dog op til spillerne. SL bør gøre det lettere for dem, hvis de bruger penge eller overtalelse, mens de kan blive tvunget til at flygte fra byen over hals og hoved, hvis de forsøger med vold.

EVENTYRETS FORTSÆTTELSE

Herfra kan RP'erne fortsætte hvorhen de vil. De kan eventuelt møde gøgleren Irmeland i Hi, og blive overtalt af ham til at tage til de tre ulykkelige brødres grav. De kan også møde en dværg som frivilligt vil vise dem vejen til dragen Haraxidix' hule (om han virkelig kender den rigtige vej må være op til SL; det er ikke umuligt at han prøver at narre dem). Hvis RP'erne efter deres eventyr i Hi føler at de kender sandheden, kan du lade dem begive sig til Tatarus' borg for slutkonfrontationen.

DE TRE ULYKKELIGE BRØDRES GRAV

Dette eventyr udspringer sig bedst i Dryenersumpen (du kan naturligvis lægge graven et andet sted, men Dryenersumpen er tilpas ubehagelig til at være gravsted for brødrene); hvor i sumpen er dog helt op til dig.

BAGGRUND

Nogenlunde samtidig med Tatarus fødsel fødte en rig kvinde i Zorla trillinger, tre drenge der til forveksling lignede hinanden. Eftersom moderen havde en høj samfundsstatus, havde hun råd til og mulighed for at give sine tre børn en fin uddannelse. De var alle interesserede i samfundets opbygning og politik og studerede senere netop disse emner. Da de nåede den voksne alder havde de alle nået høje positioner indenfor den lamanske statsmagt. Een var borgmester i Zorla, een statssekretær og een var kongens militære rådgiver.

Da Tatarus var færdig med sit sværd og begyndte sine erobringer, var det de tre brødre som foreslog Zorla's magikerakademi at man skulle lave et ligeså stærkt sværd. De betalte selv magikerakademiets studier. Da sværdet var klar og Tatarus "dræbtes", var det magikerakademiet magtpåliggende at tage æren for det gode sværd og derigennem få en stærk stilling i den nye regering. Desværre var det også hvad de tre brødre ville, og for at løse problemet ansatte magikerakademiet en lejermorder. I løbet af et par dage var de tre brødre ryddet af vejen, på en måde så det ikke vakte alt for meget opmærksomhed. Problemet var løst, og magikerakademiet fik al æren.

Men de tre brødre havde meget stærke viljer, og hadet mod magikerakademiets forrædderi var så stort, at de vendte tilbage til verden som spøgelser bundet til Lamanien. Gennem de næste ti år hjemsøgte de magikerakademiet med ubehagelige, natlige indbrud og drillerier. Brødrenes egentlige mål var dog at stjæle sværdet, som ifølge dem, var deres ejendom. Dette lykkedes aldrig og for

en gang for alle at blive af med de tre brødre, gik hele magikerakademiet og en masse ylistpræster ud til det sted, hvor de mistænkte holdt til. Man fandt dem og tvang dem med en masse ritualer og besværgelser ud i Dryenersumpen. Det lykkedes aldrig helt at fordrive dem, men brødrene blev bundet til et gravkammer, som blev forseglet med et helligt ritual, så de aldrig kunne slippe ud igen. Selv udenfor gravkammeret placerede man en stor vogter. I graven lagde man de bøger som brødrene havde skrevet i deres liv. Disse behandlede det lamanske samfund. For det meste er det kun meget dygtige og gamle historikere som husker de tre brødre og deres høje positioner. Hvordan de døde, og hvad der skete er der imidlertid ingen der ved (se dog gøgleren Irmelands informationer nedenfor). Dryenersumpen er et ugæstfrit sted og det er meget sjældent at nogen besøger det.

GØGLEREN IRMELANDS INFORMATIONER

For nogle år siden, under et ophold i en af Lamanien's mindre byer, fik gøgleren Irmeland ved et tilfælde fat i et gammelt pergament. Han forstod kun at det handlede om bøger, som beskrev samfundet før Tataruskrigen. Bøgerne skulle kunne findes i en grav, men det var umuligt at læse hvis grav, eller



hvor den lå. Det interesserede ham, og han begyndte at forske omkring pergamentet. Han hørte snak om de tre brødre og magikerakademiet, og efter videre efterforskning fandt han frem til sandheden om brødrene.

Irmeland ved at brødrene blev snigmyrdet og hvorfor — han ved at de blev til spøgelser, og han ved at de blev begravet et eller andet sted i Dryenersumpen. Han ved dog ikke præcis hvor graven ligger og hvad den kan tænkes at skjule. I denne anledning er han meget ivrig efter at RP'erne følger med ham derhen. Irmeland's hensigt med rejsen er først og fremmest at finde bøgerne. Han tror dog at brødrene kan have brudt det hellige segl og kommet ud og har hentet sværdet. Hvor de nu kan være er usikkert, men det eneste sted man kan lede er i graven. Det kan også tænkes at brødrene ikke er sluppet ud, men ved hjælp af telepatisk kraft har påvirket en anden til at stjæle sværdet til dem. Irmeland er derfor glad hvis det lykkedes at slå to fluer med et smæk, når han rejser til Dryenersumpen.

DRYENERSUMPEN

Dryenersumpen er et sumpområde beliggende syd for Midtsøen. Sumpen består mest af dynd og slam, hvilket er meget svært at komme igennem. Heste der kommer ud i sumpen, vil helt sikkert sidde fast og synke. Hist og her stikker der små øer op i dyndet. Der ligger en tung stank af forrådnelse over hele sumpen. Sumpen er kraftigt bevokset med især krat — som gør det endnu sværere at komme frem — men også en mystisk forvreden løvtræssort.

I sommermånederne er sumpen lummer og fugtig og en sumprejsende irriteres af et utal af insekter. Desuden er der andre ubehagelige indbyggere. Slanger, edderkopper og skorpioner er typiske i sumpen om sommeren. Blandt slangerne er den brune sumpslange den mest irriterende (se Appendix i slutningen af eventyret).

Om vinteren er sumpen død. Alle større dyr ligger i dvale, og der hviler en død stemning over området. Det er næsten umuligt at komme frem, eftersom dyndet beholder en temperatur på omkring +3°C.

Den ene løsning er at begive sig ind i sumpen med sumpsko, som ligner snesko. Det er trærammer med en læderbund, som spændes fast på fødderne. De er normale blandt folk som færdes i sumpe, og Irmeland vil foreslå at

gruppen anvender disse, hvis de ikke selv kommer på ideen. Uden sumpsko vil man synke en smule dybere for hvert skridt og snart drukne i dyndet. En troldmand kan anvende LØFT på en person som er endt i en sådan situation.

ROLLEPERSONERNE I SUMPEN

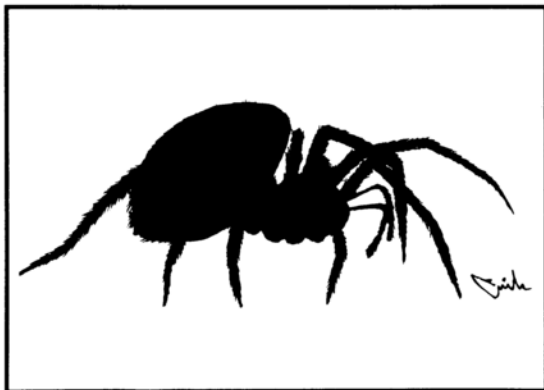
En række interessante begivenheder kan indtræffe under færden gennem sumpen. Her er en række forslag.

FORSLAG 1

En flok unge kæmpeedderkopper bestående af 7 dyr, er på jagt inde i sumpen. Såvidt spillerne ikke er særlig kampduelige, bliver de tvunget til at flygte eller gemme sig for edderkopperne. Desværre har edderkopperne en meget god lugtesans, hvilket gør det svært for spillerne at gemme sig for dem. Det er dog muligt at narre dem, f.eks. med stærk parfume (parfumen kan du ved en tidligere lejlighed have givet spillerne).

FORSLAG 2

På en lille ø i sumpen finder rollepersonerne en grå sømandshue og en guldbrosche, gemt



inde i et udhulet træ. Broschen kan åbnes og indeni er der et brev. Brevet er til en eller andens fæstemø og fortæller, at den som skrev ikke kan klare sig meget længere i denne forbandede sump, men at han stadig elsker hende. Hvis rollepersonerne leder rundt på øen, kan de finde flere velafnavede menneskeknogler (dette kan bruges som et advarende eksempel. Du kan også lægge det ind, hvis rollepersonernes proviant slipper op. Det vil med garanti jage en skræk i spillerne).

GRAVEN

GRUNDNIVEAUET - UDENFOR

Sumpens vegetation hører pludseligt op og I ser ind i en cirkelformet "lysning" med en diameter på ca. 25 meter. Midt i "lysningen" er der en lille ø. På øen er der en lav firkantet stenbygning.

SL: Bygningen er indgangen til graven.

INDGANGEN

På øen (5 meter i diameter) står en stenbygning (3 x 3 x 1,5m). Der er ingen udsmykning, men på en af siderne er der en stor rund stenplade med en tekst på (teksten er skrevet på lamansk). Den lyder: "Den som her nedstiger skal af en grim død rammes".

SL: Hvis nogen nægter at fortsætte vil Irmeland hurtigt påstå, at han har en amulet der beskytter mod forbandelser. Indgangen til graven er pladen hvorpå teksten står. Det kræver dog et slag for Finde Skjult Ting, eller at nogen siger at de undersøger stenpladen nøje, for at finde ud af det. Stenpladen er forsynet med hængsler på den ene side og kan åbnes som en dør. Desværre er døren stram og kræver en mindre muskelanstrengelse at få op (STY 7 på modstandstabellen. Hvis man har et brækjern eller lignende klarer man dog slaget automatisk).

NEDGANGEN

Indenfor stendøren er der et lille stenrum. Tre lange trappestiger leder ned til et jordgulv hvor loftshøjden er tilstrækkelig til, at et normalt menneske kan stå oprejst (2 meter til loftet). Spindelvæv og støv dækker rummet. Derudover er rummet tomt. Fra væggen længst væk leder en trappe nedad.

SL: Trappen går nedad omkring en firkant. Efter en halv omgang kan rollepersonerne se et skilt med teksten "I er Advaret" skrevet med



snørklet skrift. For enden af trappen er der et lille tomt rum med stenvægge og skakternet gulv. En stor hvælvet dobbeldør med håndtagsringe udgør indgangen til det næste rum.

FORRUMMET (VOGTERENS KAMMER)

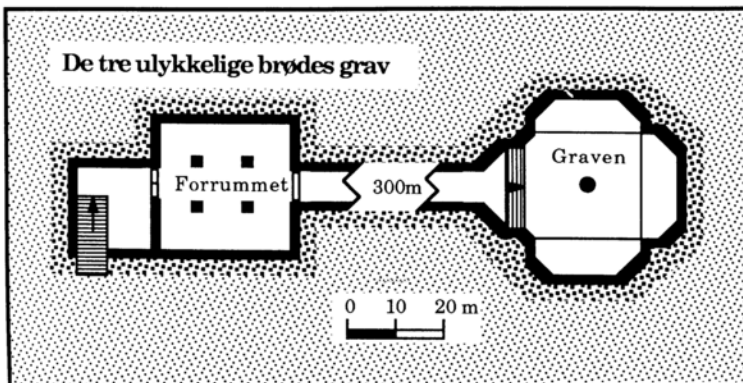
Dette er et kulsort rum. Lyskilden når kun et stykke ind og det eneste man kan se er gulvet — men lidt længere inde kan man ane to søjler. Gulvet er lavet af mellemstore (20 x 20cm) forskelligfarvede, en anelse ujævne stenfliser. Loftet er hvælvet og holdes oppe af søjlerne.

SL: I rummet er gravens vogter, en stor rød løve. Den beskrives nærmere i Appendix I (læs det inden du fortsætter eventyret).

Lad rollepersonerne komme ind i rummet før løven viser sig og lad den gerne komme ind bag dem, så udgangen er blokeret. En let knurren bag ved ryggen kan skræmme livet af hvem som helst. Tænk også på, at rollepersonerne antageligt ikke kan lyse hele rummet op samtidig, men måske har en kegle på fem meters radius af lys, som er tilstrækkeligt stærkt til at man kan se noget. Resten af

rummet er kulsort.

Hvordan samtalen med løven forløber er helt op til dig og spillerne. Hvis løven bestemmer sig for at slippe dem ind i gravkammeret, kan de møde de tre ulykkelige brødre. Dette er dog ikke helt nødvendigt, og hvis du ikke synes at rollepersonerne har gjort sig fortjent til det, skal du ikke føle dig tvunget til at slippe dem ind.



GANGEN

Efter at være kommet ud af rummet med løven, kommer I ind i en gang der virker uendelig lang. Gangens vægge er lavet af ujævne sten. De hvælver og går sammen til en spids hvor gangen er højest. Gulvet er hårdt stampet jord. Længst væk i tunnelen kan man syne et svagt grønligt lys.

SL: Gangen er 300 meter lang.

GRAVKAMMERET

Dette rum lyses op af et meget svagt grønligt lys, som er lige stærkt over hele rummet og synes at komme fra den tomme luft. En trappe fører ned til rummet. Det er kvadratisk i sin grundform, men i hver væg er der en dyb niche. Disse er hævet lidt, og ligger således en smule over resten af rummet. Inde i nicherne kan man skimte nogle forskellige ting, men lyset er ikke tilstrækkelig stærkt, til at man kan se hvad det nøjagtigt er. Midt i rummet står en stor søjle af sten og støtter taget. Tre skygger, nu og da næsten menneskelige, rør sig sagte og planløst gennem rummet. Der er helt stille.

SL: De tre skygger er de tre ulykkelige brødres spøgelser. Deres kraft er under opholdet i graven begyndt af dø ud, og er nu ikke stærkere end at de kan bevæge sig rundt i rummet. Alle ansigtstræk er væk — selv spøgelsesernes normale evne til at skræmme.

Hvis rollepersonerne begynder at tale med dem, vil de svare. Stemmerne lyder forskellig alt efter hvilket af spøgelserne de tilhører, men ingen af dem kommer fra noget bestemt sted — istedet virker det som om det fylder hele rummet.

Hvis rollepersonerne er ubehagelige, plager eller på anden måde forstyrrer brødrene, vil de ikke afsløre hvad de ved. Er rollepersonerne derimod venlige og listige (færdigheden Overtale kan komme til hjælp), kan de fortælle en hel del (se De ulykkelige Brødre's Information).

Hver niche tilhører en af brødrene, og i dem ligger den respektive broder's ting. I hver niche er der en bog, som beskriver samfundets forskellige dele før Tataruskrigen (en bog handler om statsforfatning, en om militæret og en om retssystemet. Det er disse bøger Irmeland eftertragter). Resten er ting fra brødrenes hverdag; tøj, våben, små portrætter etc.

DE ULYKkelige BRØDRE'S INFORMATION

Hvis rollepersonerne anklager brødrene for at have taget sværdet, vil de hævde at de ikke ville kunne magte at stjæle det. Dels er deres sjæle så svage, at de knapt kan røre sig — og slet ikke udtænke nogen tyveplan — og dels forhindrer det hellige ritual dem i at forlade gravkammeret.

Hvis rollepersonerne allerede har været ude for Fangen i Tårnet, eller hvis de spørger hvem, der kan have stjålet sværdet, vil brødrene påstå at Tatarus har gjort det. De siger at han ikke døde af dragens ild — og hvis deres psyke klarede at holde sig i de levendes rige, så måtte Tatarus' stærke sjæl kunne gøre det uden problemer. Han sidder formodentlig på sin borg og lægger planer. Brødrene ved, at han engang havde en borg mod nord ved foden af Rylerbjergene. Om den stadig findes, ved de ikke, og nøjagtigt hvor den lå kan de heller ikke huske (se dog Tatarus Borg).



AFSLUTNING

Gøgleren Irmeland vil forsøge at få fat på de tre bøger. Når han har gjort det, forsøger han at forsvinde, da han ikke mener at der er mere at lave i graven. Desuden kan det være bedst for ham ikke at blive for længe i rollepersonernes selskab, efter at have narret dem ned i en grav dybt inde i en sump.

Hvad rollepersonerne gør er helt op til dem selv. Hvis de har fået informationer om Tatarus, ved de måske at hans borg stadig findes og hvor den ligger (se Tatarus Borg for mere om dette). Ellers kan det være de begiver sig til Andehandelshuset Wissi's hovedkontor på Baltimux eller til dragen Haraxidix hule (hvis de ikke allerede har været der).

FANGEN I TÅRNET

Denne eventyrepisode er uafhængig af omgivelserne, bortset fra at den skal foregå på land, og en smule fra tæt befolkede områder.

BAGGRUND

For tiden har slægten Ragûl magten i byen Zumta. Hertugen hedder Minsdorf Ragûl. Han er en hård hersker, men under hans tid som regent, har baroniet forstærket sin position. Minsdorf havde en datter, Serine, som han elskede højt. Hun havde en vis indflydelse på ham og drev ofte sin vilje igennem i vigtige statsanliggender. Hun forsvandt dog sporløst for omtrent et år siden. Man lavede mange efterforskninger og udlovede dusører, men man fandt hende aldrig. Man antog at prinsessen havde forvildet sig ind i Zumta's slum og var blevet myrdet. Da morderen indså hvem det var, blev han bange og skjulte kroppen. Rollepersonerne kan have hørt tale om dette, men for at få denne del af eventyret til at køre godt, bør de ikke være for indforståede.

HVAD DER ER SKET

Serine Ragûl blev allerede som barn udset af Tatarus som hans kommende dronning. Med mystiske telepatiske besværgelser fik han hende over på sin side. Hun blev som ham iskold og uden medfølelse. Hendes liv gik bare ud på at tjene hans sag, men hun var nødt til at spille flink for stadig at være populær hos sin far og folket. Når Tatarus begynder at bruge sværdet, skal hun hjælpe ham med at overtage Zumta.

Desværre gik det ikke rigtigt som planlagt. En ung adelsmand, Tidar Gillis, også fra Zumta men fra en betydeligt lavere stand, så Serine give et budskab til to af Tatarus ravne. Han mistænkte at noget mystisk var på færde, og han skyggede personligt prinsessen gennem cirka et halvt års tid. Han blev klar over, at hun var en grum og kold person, og at hun arbejdede for en højere magt. Han kunne dog ikke finde ud af hvilken. Han anså Serine Ragûl for, at være for farlig til at have gående fri, og en dag da prinsessen var alene, bedøvede han hende og førte hende væk til et afsides jagttårn. Der har han holdt hende fanget det seneste år. Han anser det for meget vigtigt at holde hende så langt væk fra verdenen som

muligt, men han er alt for ridderlig til at kunne skade eller dræbe en kvinde. Han har ikke sagt mange ord til Serine, og hun opfører sig som en ungmø, der er blevet kidnappet af røvere.

ROLLEPERSONERNE KOMMER IND I HANDLINGEN

FORSLAG 1

Rollepersonerne kommer til tårnet en regnfuld og blæsende aften. Alle deres forsøg på at slå lejre er blevet afbrudt, dels af haglvejr, dels af ulve. Når de ser tårnet dukke op bag en bakketop, vil de sikkert se det som en hjælp i nøden. Der er lys i nogle af vinduerne, og man kan skimte silhouetterne af to mennesker. Hvis rollepersonerne banker på yderdøren varer det en stund, men lidt efter åbner Tidar Gillis døren. Han ser på rollepersonerne og spørger hvad de vil. Han påstår at han ingen logi har, ikke en gang for natten. Bliver rollepersonerne ved, kan de høre en svag kvindestemme, som siger: "Hav barmhjertighed, fangevogter — lad de trætte eventyrere komme ind". Tidar tænker sig om, og lidt efter lader han RP'erne komme ind.

FORSLAG 2

Hvis nogen af rollepersonerne har den klassiske 'ridderlige' indstilling til livet, hvor sportslighed, ærlighed og hjælpsomhed overfor kvinder vurderes højt, eller en lignende livsfilosofi, kan dette forslag anvendes.

Rollepersonerne er lige kommet over en høj og ser ned i en bakkedal. Der ligger et ganske forfaldent jagttårn. RP'erne ser hvordan en kvinde, klædt som en kysk prinsesse, slår yderdøren op og løber op mod bakken. Hun har ikke set rollepersonerne. Før hun når særligt langt væk fra tårnet, kommer en robust mand ud, stopper hende og slæber hende tilbage. Kvinden gør voldsomt modstand, og det er åbenlyst, at hun ikke vil ind i tårnet (Dette er bare skuespil. Serine er intelligent nok til at indse, at hun ikke kan undslippe Tidar. Hun gør dette for at vinde rollepersonernes medlidenhed, så de senere vil befrie hende). Den

sande ridder må naturligvis beslutte sig for at hjælpe kvinden.

NØDVENDIGE INGREDIENSER

Tidar Gillis vil være meget kold og ubehagelig overfor rollepersonerne. Det er meningen, at spillerne skal opleve ham som den onde og Serine som den stakkels tilfangetagne ungmø. Tidar undgår at svare på, hvorfor han har fængslet Serine, affrygt for at rollepersonerne ikke vil tro ham. At hun er ond, er det eneste svar rollepersonerne får. Serine selv går stille rundt i tårnet, og hvis nogen skulle spørge hende, siger hun at hun er blevet taget til fange af en galning, der ikke vil slippe hende fri igen. Hun fortæller gerne hvem hun er, men kun hvis nogen spørger. Før eller siden vil rimelige RP'ere forsøge at få Tidar til at frigive Serine. Eftersom Tidar er en mand med ridderlighed som højeste ideal, foreslår han en duel, enten med våben eller i skak. Spillerne kan forsøge at liste frem, hvilket der giver dem den største sejrshance (en duel med våben fortsætter dog kun, til en bliver alvorligt såret). Hvis Tidar taber, vil han begive sig væk næste morgen og advare rollepersonerne mod Serine. Rollepersonerne kan nu gøre hvad de vil med Serine. Hun kan enten slippes fri, eller rollepersonerne kan holde hende fanget (i det tilfælde vil hun naturligvis forsøge at flygte). Hvis de holder hende under opsyn et stykke tid, vil hun imidlertid afsløre sig. Rollepersonerne vil se hende, da hun giver et budskab til to dresserede ravne. De hører også, at hun giver ravnene ordre til at flyve til hendes herre, og meddele ham at bærerne af det gode sværd snart vil være i hendes vold. På hendes ansigtsudtryk og holdning kan man mærke, at hun har alt andet end gode hensigter. Hvordan Serine vil opføre sig, hvis rollepersonerne konfronterer hende med hendes forræderi, er op til dig at bestemme. Hun vil dog

ikke afsløre mere om Tatarus. Hvis Tidar skulle vinde duellen, må RP'erne bestemme om de stadig vil forsøge at befri Serine (måske vende tilbage til Zumta og fortælle hertugen hvor hans datter befinder sig), eller om de skal opfylde deres løfte, og lade Tidar beholde Serine fanget.

TÅRNET

Tårnet er et gammelt jagttårn, som er forfaldent og nu ser ret nedslidt ud. Det havde ikke været brugt i omkring 20 år før Tidar tog Serine derud.

Tårnet har fem etager, hvoraf de to øverste er ubrugelige pga. bristefærdighed og farlige gulve. En spiraltrappe leder rundt på tårnets inderværg og udgør en forbindelse mellem alle etagerne.

Bygningen er af sten, bortset fra det spidsformede trætag højest oppe. Under dette er der en lille udkigsplads, hvor der står en ødelagt kikkert. Derfra kan man se udover det nærliggende landområde.

På de tre anvendelige etager ligger et køkken, en madsal, fem soveværelser, hvoraf de to anvendes (det ene har gitter for vinduet, for at forhindre Serine i at flygte), et tomt trofærum og et arbejdsværelse. I arbejdsværelset er der en masse papirværk, hvilket udgør den bog Tidar arbejder med. Desuden er der en lyre og et skakspil.

DET VIGTIGE I DELEVENTYRET

Det vigtige i dette deleventyr er, at spillerne kan få at vide, at Tatarus lever og fungerer. Dog kun dette — ingen ved hvordan han kan leve, hvor han holder til etc. For at få så meget som muligt ud af "Dødens Vej" skal dette deleventyr ikke kunne afsløre mere, end bare det at Tatarus lever. Dette leder rollepersonerne til at fortsætte til de andre mistænkte, for at få mere at vide.

TATARUS BORG

— EVENTYRETS KLIMAKS

Denne del af eventyret udspiller sig i og omkring Tatarus borg, som ligger nord for Nordfloden i Løvlen, præcis ved grænsen.

HVORDAN ROLLEPERSONERNE FÅR AT VIDE HVOR BORGEN LIGGER

Der findes flere måder, hvorpå rollepersonerne kan finde ud af borgens beliggenhed. De kan få det at vide af ænderne på Baltimux. Dette kræver at de roder ændernes ejendele igennem, enten på kontoret eller i akademikalet. Rollepersonerne kan også få det at vide af de tre uheldige brødre, eller af en gadepædikant (se "Begivenheder" bagest i hæftet). Hvilket af disse alternativer er op til dig, men det beror delvis på spillerne og i hvilken rækkefølge de tager deleventyrene. Hvis du vil, kan du lade dem få at vide, at det ligger et helt andet sted — f.eks. hvis de er energiske og leder et gammelt bygningsregister igennem i Zorla.

For at vide borgens nøjagtige placering, skal de spørge sig frem i området.

OMRÅDET OMKRING BORGEN

Når man nærmer sig borgen, ser man et vidtstrakt slettelandskab foran sig. Hist og her er der flade bakker og stenblokke, som bryder med resten af terrænet. Sletten og bakkerne er dækket af kort gulbrunt græs, men der findes ingen anden form for vegetation, bortset fra nogle halvdøde træer som stadig holder stand mod den kolde vind fra bjergene. Der lyser ikke længere nogen sol her, og himlen er dækket af tykke, grå skyer. Med jævne mellemrum stryger der en hård regn over sletten. Dette forfærdelige vejr har Tatarus selv skabt, for at holde uønskede gæster på afstand. Desuden gør selve det onde sværds nærværelse, at naturen omkring visner og dør væk.

BORGEN

Omtrent 10 km inde i dette ubehagelige område ligger borgruinen. Man ser den på lang afstand, hvor den hænger præcis på kanten af en ås, som løber ned i flodens vand.

Borgen består af en hovedbygning, et porthus, tre sædvanlige tårne, eet ekstra stort tårn med flere rum, samt en seks meter høj borgmur, som binder alle delene sammen. Denne er forsynet med en bred og kraftig gangbro af træ, som der tidligere har bevæget sig soldater på. Indenfor borgmuren er der en stor gårdsplads, hvor der stadig er nogle huse.

Hele borgen, bortset fra det store tårn og dele af hovedbygningen, er mere eller mindre skadet (på kortet over borgen er det markeret, hvor raserede de forskellige dele er). Borgen er meget gammel og gribevækster og mos dækker selv de intakte dele. Slitagen og raseringer af bygningen er naturens eget værk.

Når rollepersonerne ankommer er borgen helt åben og giver et lidt uhyggeligt indtryk (det gør naturligvis meget for stemningen, hvis rollepersonerne kommer til borgen om aftenen). Inde i borggården er der rester af en eller flere bygninger, som er faldet sammen. På den modsatte side står en stor, tom barak. De tre tårne består kun af en trappe og et tomt forråds-kammer. Længst oppe er der et tomt areal, hvor soldaterne førhen var stationeret. I det nordøstlige tårn står en katapult (ødelagt, men ikke umulig at reparere). I alle tårnene er der en dør, som leder ud til murens øverste del. I det sydøstlige tårn er trappen faldet sammen.

Lige overfor porthuset står hovedbygningen. Den er opført i sten, ligesom resten af borgen, og er forsynet med en kraftig egeport. Bygningens tag er lavet af stenplader, men der er for få i den østlige del af huset, og det lækker ind flere steder. Hovedbygningen består af lutter tomme rum i forskellige størrelser. Kun en lille del af bygningen er beboet. Der er et lille køkken og en spisesal. Desuden er der soveværelser til de tre andestormestre, samt Tatarus to strateger (alt dette er afmær-

ket på kortet over hovedbygningen). På den østlige side af bygningen findes resterne af en stald og på den vestlige en forbindelsesgang til tårnet. Tårnet indeholder eventyrets absolutte klimaks og beskrives med en detaljeret områdebeskrivelse.

Gå ud fra at alle døre er ulåste, og rummene er oplyst af olielamper på væggen.

PLAN 1

DET NEDBRÆNDTE KAPEL

Døren som leder fra forbindelsesgangen og ind til tårnet er meget bastant, men ligesom de fleste døre i borgen, ulåst. Rummet indenfor fylder en hel etage. Det er uoplyst og frygteligt tilsødet. Overalt er der forkullede rester af bænke, borde og andre trægenstande. En vindeltrappe til højre fører opad, og en almindelig trappe som går nedad kan skimtes under en masse skrammel. Trappen opad er ikke ligeså tilsødet som resten af rummet, og virker som om den er flittigt benyttet.

SL: Her lå et kapel og en præstebolig. Tatarus var ikke henrykt over rummet og lod det brænde ned, da han først kom til borgen.

KÆLDRENE

Hvis man følger trappen nedad, kommer man først til en kælder fyldt med alt muligt ragelse, alt fra mølædte strømper til rottefælder. Intet er i nogen særlig god stand.

Endnu en trappe nede har Tatarus alle de skeletter han vil bruge til at angribe Lamanien med. Disse ligger inaktive, hulter til bulter på gulvet. Tatarus har allerede udført animeringsritualet over dem, og han behøver blot at lave en magisk bevægelse for at de skal vågne.

Det er ikke meningen at rollepersonerne skal uskadeliggøre Tatarus ved at smadre skeletterne. Hvad der sker hvis de begynder at gøre det er op til dig — måske vågner skeletterne (synd for rollepersonerne...), eller måske fornemmer Tatarus dem og sender en FREMANET ELEMENTARÅND ned for at finde ud af hvad der sker.

PLAN 2

LABORATORIUM

Dette rum er et meget stort laboratorium. Der er opstillet en masse borde, og disse er fyldt med kolber, lys, bægre, trækasser og mystiske sager. Der ligger en ubehagelig og udefinerbar lugt i rummet. Langs væggene står der boghylder halvfyldt med bøger. Alting er meget

ordentligt og der er intet spildt på gulvet, og intet er gået i stykker. Rummet er kraftigt oplyst af fire store lamper i loftet.

SL: Tatarus og de tre ænder anvender rummet til kemiske og magiske eksperimenter. Det er et fuldstændigt laboratorium og indeholder desuden en masse faglitteratur. Lugten kommer fra en usynlig og ufarlig gas, der siver fra en flaske.

Nord for laboratoriet ligger der et forråds-kammer, hvor kemikalierne bliver opbevaret.

RÅDSSAL

Rummet indeholder et bord og fire polstrede stole, men er ellers tomt. Tre af stolene står ovenpå nogle kasser. På bordet ligger nogle tomme ark papir, en gåsepen og et blækhus.

SL: Dette rum blev sat hurtigt i stand, så ænderne og Tatarus skulle kunne diskutere og nedskrive resultaterne, mens de forberedte sværdet.

SVÆRDRUMMET

Rummet (som er låst; sværhedsgrad 14) er helt cirkulært og har et hvælvet loft. Det har et plant gulv, hvor der er påmalet en spiral med rødt, hvidt og blå. De tre ænder løber ind i rummets midte, hvor der står en ca. 1,5 meter høj marmorpiedestal. På denne ligger en rød fløjlsplude. Den er bukket ned, som om noget har ligget på den.

SL: I dette rum opbevares det onde sværd, når der ikke udføres eksperimenter. Rummets mystiske udformning er til, for at de magiske strømninger som omgiver sværdet, ikke skal komme i forkerte baner. Tatarus har nu taget sværdet og venter rollepersonerne i søjlesalen (se herunder).

PLAN 3

Alle døre på denne etage er låst; sværhedsgrad 14.

TATARUS STUDEREKAMMER

Rummets sydlige del er indrettet som et bibliotek, hvor væggene er dækket af tykke bøger. I midten af rummet står en skrivepult. Denne del af rummet er hævet ca. 20 centimeter og gulvet er dækket af en langhåret, hvid måtte.

Den nordlige ende af rummet har stengulv og der står to grove søjler på den nærmeste vestlige væg. På den nordlige væg står en boghylde fyldt med mange forskellige ting; bla. et skrin (tomt og ulåst), tre store skarn-

basser i et glasbur med lufthuller, en saks, tre store nåle, en masse trækugler af forskellig vægt, og et lille metalpendul.

SL: Tatarus træner sine magiske kundskaber i dette rum, for at holde dem på topniveau. Søjlerne anvendes til at fastbinde dyr og mennesker, når han træner LYN og ENERGI-STRÅLE. Sagerne på boghylden bruges til at træne andre besværgelser (trækuglerne bruges f.eks. til LØFT, og skarnbasserne til FORVANDLE). Biblioteksdelen indeholder en stor mængde magisk litteratur. Den er en guldgrube for enhver troldmand, men meget kompliceret, og de fleste af bøgerne er ikke skrevet på lamansk. Visse bøger har Tatarus selv skrevet, men de fleste har han købt eller på anden vis fået fat i.

TATARUS OPHOLDSRUM

Rummet er halvcirkelformet, hvor spidserne er kappet af. Der står en stor himmelseng i den ene ende af rummet og der er placeret en masse skindlænestole hist og her. Et rødt, langhåret tæppe dækker gulvet. På væggene er der malet billeder af store slag, men farven er på de fleste sprækket og flaget af. Rummet er ganske tomt i forhold til dets størrelse.

SL: Det er dette rum Tatarus trækker sig tilbage til, når han behøver at tænke ekstra nøje over noget, drage konklusioner af et eksperiment eller fordøje de indtryk han har fået af nogen. Dette sker ganske ofte, og Tatarus tilbringer således mindst en time her hver dag. Sengen sover han ikke i, eftersom han som dødsgast ikke behøver nogen søvn — men han synes det i ny og næ kan være fordelagtigt for tankevirksomheden at ligge ned. Da borgen blev bygget, var rummet til for at samle og ansøre soldaterne før et slag, og malingen stammer fra den tid. I den sydlige væg er der en dør ind til Tatarus klædeskab, hvor der opbevares en stor mængde tøj.

PLAN 4

STRATEGIRUM

Et stort rum. I et hjørne står et bord og tre stole. På bordet er der spredt en masse kort ud, og der står to krystalvinglas ovenpå dem. Et stykke derfra hænger et skab på væggen indeholdende en masse forskelligformede flasker. I et hjørne står fire stativer. På tre af disse sidder ravne med en kæde om det ene ben.

I en stor del af rummet er det tomme gulv af poleret sten umøbleret. Der er tre store vinduer i ydervæggen.

SL: Her mødes Tatarus og de to strateger Goslem og Skeggam hver dag, for at diskutere hvordan angrebet mod Lamanien skal gå til. Tatarus plejer at vandre frem og tilbage når han taler om dette, og rummet er derfor ganske tomt.

Ravnene er de samme som har fulgt efter rollepersonerne gennem hele eventyret, samt en enkelt til.

De øvrige rum på denne etage står tomme og uanvendte.

PLAN 5

SØJLESALEN

Rummet fylder hele etagen og der er mærkbart højere til loftet end i de andre rum. Gulvet er af store stenplader i sort og rødt, og taget holdes oppe af kraftige marmorsøjler med ru sider. Ellers er rummet tomt.

SL: Her vil slutkampen, mødet med Tatarus, finde sted. Rummet var fra begyndelsen et stort drivhus fuldt af slyngende planter og usædvanlige blomster. Disse er nu væk, men rummet ser stadig meget enestående ud, primært fordi det er så stort og har så højt til loftet. For at slutkampen skal få så meget stemning som muligt, er det vigtigt at du beskriver dette nøje.

BORGENS BEBOERE

Borgens beboere består af Tatarus, de tre andetroldmaænd, strategerne Goslem og Skeggam, en kokkepige og en tjener. Alle disse, bortset fra ænderne, er helt loyale overfor Tatarus og vil dø for ham, hvis det var nødvendigt. Hvis Serine Ragûl blev befriet af rollepersonerne, er hun også her.

Du kan placere beboerne hvor du vil på borgen, men husk at Tatarus gennem ravnene ved nøjagtigt hvornår rollepersonerne ankommer til borgen. Hvad han så gør er op til dig og hvordan du vil have eventyret. Hvis han fortæller de andre det, vil rollepersonerne komme til at gå gennem en tom borg, indtil de møder Tatarus i Søjlesalen. Måske lægger han et baghold sammen med de andre, for at få has på nogle af RP'erne (i bund og grund ved han dog godt, at han på et tidspunkt må møde dem mand til mand).

Hvis han derimod ikke fortæller det, bliver RP'erne tvunget til at snige sig gennem rummene for ikke at blive opdaget. Hvis de bliver det, kan det være at de bliver jaget gennem

borgen inden de møder Tatarus.

Rollepersonerne vil ankomme til borgen en smule tidligere end Tatarus havde beregnet. Det onde sværd er dog fuldt anvendeligt. Der var bare een besværgelse han ikke fik lagt på det, men den var ubetydelig (se dog Slutkampen — Mødet med Tatarus).

SLUTKAMPEN — MØDET MED TATARUS

Til slut kommer rollepersonerne på den ene eller anden måde til at havne i Søjlesalen. Da vil Tatarus træde frem efter at have stået skjult bag en søjle. Han vil med høj og bestemt stemme sige hvem han er, og hvilke planer han har. Dernæst trækker han det onde sværd og går mod spillerne.

Den duel som følger, kommer egentlig ikke til at være mellem Tatarus og den rolleperson som har sværdet, men derimod mellem de to sværd i sig selv. Upåvirkede skulle de to sværd være præcis jævnbyrdige, men nu hvor det onde skades af det godes nærvær, er det blevet betydeligt svækket. Det lykkedes Tatarus at ordne dette, men ikke at kaste den sidste besværgelse, og det er det der kan komme til at afgøre udfaldet.

Dette er eventyrets absolut mest truende

del, og det er derfor meget vigtigt, at du giver det den rigtige følelse. Beskriv hvordan de store sværd slår gnister, når de rammer hinanden, og hvordan Tatarus griner og råber skældsord til rollepersonerne.

Begge sværd vil automatisk ramme hinanden ved hvert slag, og begge sværdene har 50 KP. Det gode sværd gør imidlertid 2T8 i skade, mens det onde sværd kun gør 2T6 (det gælder kun i kamp sværd mod sværd — for det gode sværds normale egenskaber; se "Eventyrets Begyndelse").

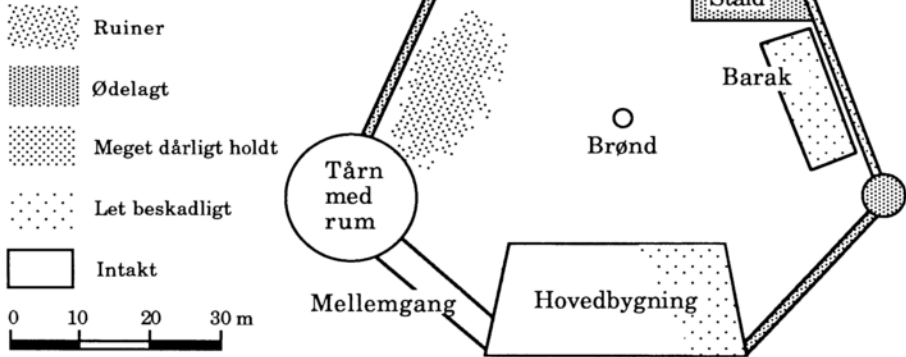
Kampen vil tage en stund, men til sidst vil det ene sværd besejre det andet med et enormt lyn og et højlydt drøn, hvorved den, som holder det tabende sværd, bliver opløst i en røgsky og er væk for evigt. Sværdet vil ligge tilbage, atter ubrugbart (men en dygtig troldmand kan aktivere det igen). Hvis rollepersonerne vandt, kan de tage det onde sværd med sig og vende tilbage til Zorla. Hvis de tabte, vil de overlevende ikke kunne nå det gode sværd, før Tatarus triumferende sætter foden på det. Uden det gode sværd har rollepersonerne ikke en chance mod Tatarus, da han har tre angreb hver KR og rammer automatisk med hvert slag med hans sværd, som gør 4T10 i skade (rustning absorberer intet). Grunden til dette er, at Tatarus magi er stærk nok, til at lokke

egenskaber frem i sværdet, som rollepersonerne ikke har kunne anvende i deres sværd. Desuden kan han naturligvis nedværdige sig til at kaste besværgelser, nu hvor duellen er ovre.

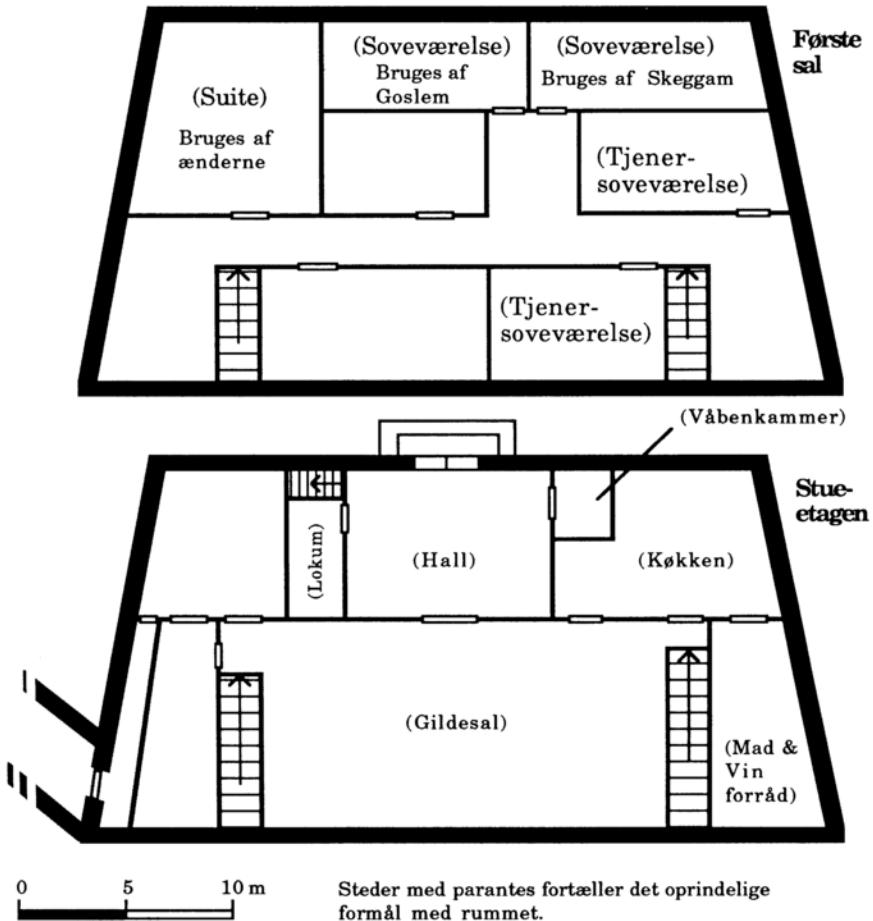
Når rollepersonerne indser, at de ikke har en chance og giver op, vil Tatarus tage al deres udrustning fra dem, skære deres venstre øre af (for at kunne lægge en besværgelse på dem, så han gennem dem kan høre alt hvad rollepersonerne hører), og sende dem tilbage til Zorla for at erkende deres nederlag. Inden de når frem, vil han have færdiggjort sværdet, og kan begynde erobringen af Lamanien.



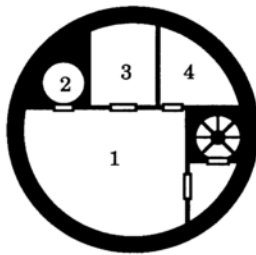
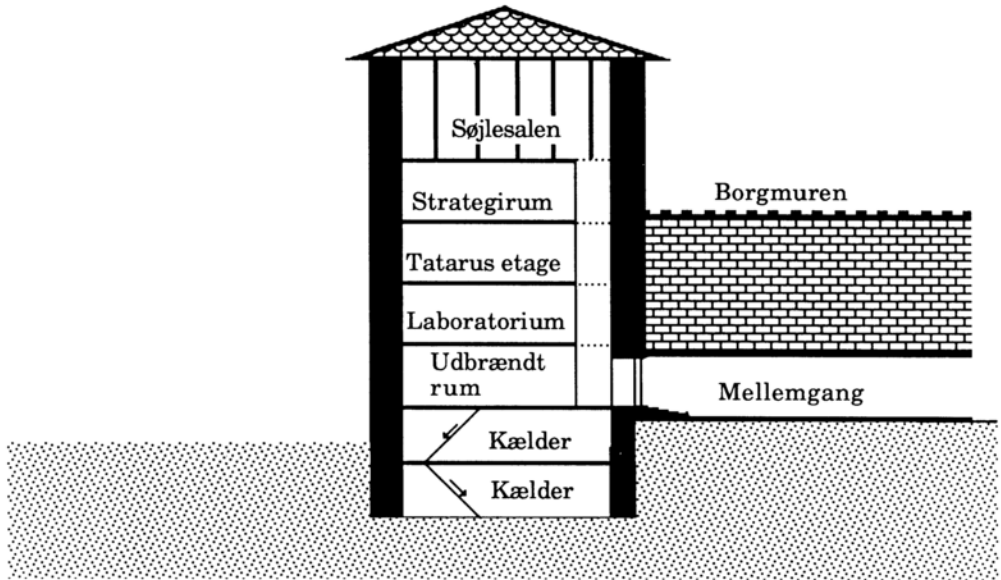
Tatarus borg-oversigt



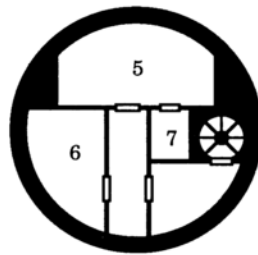
Tatarus borg-hovedbygningen



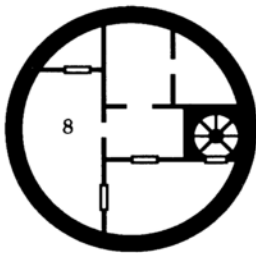
Tatarus borg – tårnet



plan2



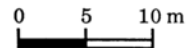
plan3



plan4



plan5



- | | | |
|------------------|--------------------------|----------------|
| 1. Laboratorium | 4. Forråds-kammer | 7. Tøjskab |
| 2. Sværdrummet | 5. Tatarus opholdsrum | 8. Strategirum |
| 3. Konferencerum | 6. Tatarus studerekammer | 9. Søjlesal |

EVENTYRET AFSLUTTES

Hvis rollepersonerne møder og besejrer Tatarus, kan de vende tilbage til Zorla med sværdet. Ænderne, strategerne og tjenestefolkene vil flygte væk fra området, når Tatarus er død og rollepersonerne har begge sværd. Tænk også på at vejrforandringsbesværgelsen holder op med at virke, og et behageligere klima indtræder i og med at Tatarus dør. I Zorla bliver der stor opstandelse. Kongen vil holde en tale fra paladset balkon, hvor han fortæller folket hvad der er sket, og hvordan rollepersonerne klarede det. Da bliver de hyldet som helte og får deres belønning.

Kongen vil siden lade det magikerakademi, som lavede de to sværd, ødelægge magien i dem, så de ikke kan gøre mere skade. Derefter vil sværdene blive lagt tilbage i slottets våbenkammer.

ALTERNATIVE SLUTNINGER

FORSLAG 1

Kongen giver rollepersonerne belønningen og beder dem hurtigst forlade landet. Intet af hvad der er sket må komme ud til almenheden (grunden til dette kan være, at kongen vil bevare almenhedens ro, og ikke vise den, selv

under overfladen, at der er nogen ubalance i landet).

FORSLAG 2

Rollepersonerne kan møde Nix Nerim og blive af med sværdet/sværdene. Så begynder et nyt eventyr, med det mål at få det/dem. Se kapitlet om SLP i slutningen af eventyret for mere information om Nix Nerim.

FORSLAG 3

Rollepersonerne taber begge sværd i en flod eller mister dem på anden vis. Når de kommer til Zorla bliver de til grin, og de får ikke deres belønning eller bare en lille del af den (tænk dig godt om, før du bruger denne slutning. Hvis rollepersonerne har opført sig på en dum eller ansvarsløs måde, kan det være passende, men hvis spillerne har anstrengt sig og med nød og næppe har klaret sig igennem, vil du ikke være en populær spilleleder i fremtiden).

FORSLAG 4

Af en eller anden grund døde Tatarus ikke alligevel. Rollepersonerne har da en fjende, som vil komme tilbage og fordærve deres liv mange gange. Dette er et godt indslag i en lang kampagne.

BEGIVENHEDER

I dette kapitel beskrives små begivenheder, som giver liv og stemning i eventyret. De adskiller sig fra forslagene i eventyrene, ved at du kan lægge dem ind stort set hvor som helst. "Begivenhederne" er som det ses meget kort beskrevet, men det står dig naturligvis frit for at udbygge dem. Visse er konstrueret så at der kan udspille sig et mindre eventyr omkring dem.

- Rollepersonerne træffer en mand, som rejser i en lille tildækket vogn. Vognen viser sig at være en restaurant. Manden kan vippe en side ned på vognen, og tage tre små borde derfra. Varm og meget velsmagende mad serveres fra et ildsted, som manden stiller op ved siden af vognen. Man kan dog kun vælge mellem nogle få retter. Manden

rejser rundt med sin restaurant og serverer for nye gæster hver aften. RP'erne kan høre en masse rygter fra manden, om hvad der foregår på egnen (denne begivenhed kan bruges i en by, men også hvis rollepersonerne tvinges til at overnatte ude og den nødtørftige rejsemad ikke findes appetitvækkende).

- Rollepersonerne går på en sti, da marken under dem pludselig brister og en eller flere af dem ramler ned i en dyb grøft. De slår sig ikke nævneværdigt og snart kommer to mænd og hjælper dem op. Manden fortæller at hullet var en fælde, beregnet til at fange det livsfarlige bæst, som har dræbt flere af dyrene i den by, som manden kommer fra. Manden beder rollepersonerne undskyldte, men spørger samtidig om de kan hjælpe

- dem med at fange bæstet. Den er kommet hver dag i en hel uge, så sandsynligheden for at den kommer i aften er stor (som "bæst" kan du f.eks. bruge en rise, dæmon, drage, grif, harpy, manticora eller zombie, alt efter hvor grum du ønsker at være!).
- Rollepersonerne møder en ung kvinde som rider på en enhjørning. Hun viser sig (forudsat at rollepersonerne spørger) at være baron Weno af Golde's datter. Hun er på vej hjem, efter at have tilbragt to uger i ensomhed, for at skrive sine digte. Kvinden er meget lægekyndig, og hvis rollepersonerne er skadet, er hun villig til at hele dem. Hun opfører sig meget stille og afslappet. Kvinden er en ren og ærlig ungmø, som forstår at klare sig selv (denne "begivenhed" kan lægges ind, hvis rollepersonerne bliver hårdt såret eller hvis spillet bliver alt for farefuldt).
 - Under et besøg i en landsby eller en mindre by ved kysten møder rollepersonerne "Gale" Sam. Han er en rigtig skør fisker, som trods dette får betydeligt flere fisk i sit net end nogen af de andre fiskere, som derfor prøver at lure ham. "Gale" Sam kan du bruge stort set når som helst. Hvis rollepersonerne f.eks. behøver en båd, kan han have een de kan låne. Han kan også være god, hvis de behøver nogen, som kan sætte dem af et eller andet sted, uden at tale om det.
 - Rollepersonerne ser en mand som står og kaster en besværgelse på en hest. Manden har stjålet hesten og kaster nu en FORVANDLE på den, for at ændre dens udseende, så han kan flygte uden at nogen genkender hesten (ganske interessant hvis det er en af rollepersonernes heste).
 - I en stad/større by finder rollepersonerne kroen "Kejserens Store Næse". Der indbydes satirikere, og hver aften kan man høre det seneste, som er sket i den politiske verden, fortalt på en måde som får rådsmedlemmerne og højere mænd til at fremstå som fjolser. Retfærdigvis udbryder han: "Ja, borgmester Tontrus ser ligeså latterlig ud som den fremmede der!" og peger på den mest hidsige af rollepersonerne.
 - I en større by eller ved et veltrafikeret vejskel står en mand eller kvinde og prædiker. Budskabet er dystert, verdens undergang er nær, og prædikanten opfordrer alle forbigående til at gøre bod og bedring

før undergangen. Prædikanten hævder at han/hun har fået en åbenbaring af en bortglemt, forsvundet rædsel, en sort magiker, som er genopstået og nu lægger planer om at tilintetgøre verdenen. De fleste forbigående tager ikke særlig notits af prædikanten. Hvis RP'erne er kørt fast i deres søgen og har overset flere spor, kan du lade prædikanten fortælle hvordan hans åbenbaring foregik. De kan derigennem få ledetråde til, at Tatarus er en dødsdømt, at hans borg ligger mod nord, hvordan den ser ud, at han har sværdet etc. Dette er en nødløsning, som SL bør bruge hvis spillerne ellers ikke kunne klare eventyret.

AT SKABE STEMNING

Lamanien er et fantasirige i en fantasiverden. Alt er muligt, selv det umulige. Man kan glemme alt det tragiske i vores verden og bytte det ud med fantastiske, enorme, mystiske og ukendte ting. For at spillerne virkelig skal få den rette følelse af mystik og fantasi, så kræver det en del arbejde fra SL. Her følger nogle korte tips:

- Udnyt de ikke-menneskelige racer. Anvend elvere, dværge, kentaure, hobitter etc. som spillelederpersoner. Find gerne på egne racer og monstre. Lad ikke reglerne og eventyret binde dig.
- Byg spænding op. Eventyret er dit, og for at det skal blive så spændende som muligt, så må du måske ændre hist og her. Antag f.eks. at RP'erne bliver jaget af en stor skare soldater fra byvagten. Det bliver i så fald meget mere spændende, hvis RP'erne lige præcis klarer det, end hvis de klarer det med en god marginal.
- Beskriv miljøet som RP'erne passerer. Jo mere du fylder i din beskrivelse, desto mere kan spillerne føle sig "hjemme" i fantasiverdenen og desto mere stemning kommer der. Læs kapitlet om Lamanien igennem flere gange og udnyt de detaljer som gives, for at skabe et troværdigt og levende miljø.
- Rollespil spillelederpersonerne. Lav om på din stemme for hver person. Tal med knæk eller accent hvis SLP'erne har lav værdi i Tale Lamansk. Forsøg at anvende ord og stemmelag som illustrerer deres personlighed. Dette kræver meget træning, men gør rollespillet sjovere for både dig selv og dine spillere.

APPENDIX I — VÆSNER

BRUN SUMPSLANGE

I Lamanien lever denne slange, som bliver betydeligt større end normale sumpslanger, kun i Dryenersumpen. Den bliver cirka syv meter lang og har en diameter på omkring ti centimeter. Den er, som navnet antyder brun, men har en mystisk overflade bestående af et asymmetrisk linjemønster i grå og rød, som er forskellig for alle slanger og er udmærket kamuflage. Slangen angriber større dyr, f.eks. vilde hunde, ræve etc., ved at svømme rundt under sumpens overflade, dykke hurtigt op og bide fat i offeret, og derefter trække det med ned under overfladen. Der drukner slangen sit bytte og tager det op til overfladen for at synke det.

For at kunne trække et offer ned under overfladen, skal slangen overvinde offerets STØ med sin STY på modstandstabellen.

Levested: Pløret sump

Hypighed: Sjælden

Antal: 1

GRUNDEGENSKABER

STY 2T8

STØ 2T6

FYS 2T6

SMI 2T6+10

INT 4

PSY 2T6+6

Naturlige våben GC Skade

1 Bid 60% 1T6

1 Knus* 70% 2T8

* Kræver at offeret er blevet udsat for et bid først. Se Teksten.

Naturligt værn: 2 point skind

Flytteformåen: S10, L6

Færdigheder & Formåen: Spore 50%, Skjule Sig 90%

BJERGHULDRE

En bjerghuldre elsker at lokke intet-ondt-anende mænd i fordærv. Det gør den ved at charme sine ofre, og få dem til at følge sig, lokket af bjerghuldrens store skønhed. Den lokker ofte minearbejdere og andre mænd længere og længere ind i minernes gange, til

de ikke længere kan finde ud og dør af sult og tørst. Bjerghuldren har ingen ryg; der er blot et stort mørkt hul. Den går aldrig i nærkamp, og kan kun skades af projektilvåben. Hvis de dør går deres krop op i røg.

Levested: Bjergområder

Hypighed: Meget sjælden

Antal: 1

GRUNDEGENSKABER

STY 2T6+1

STØ 1T6+6

FYS 2T6+3

SMI 3T6+6

INT 2T6+6

PSY 2T6+6

KAR 2T6+7

Naturligt værn: 0

Flytteformåen: En bjerghuldre kan altid bevæge sig 5 hurtigere end sin hurtigste forfølger.

Færdigheder & Formåen: Skjule sig 100%, Synge og Spille 100%. Bjerghuldren kan rette eet charmeangreb pr. minut mod mandlige mennesker, dværge, ænder og hobitter. Hvis huldrens KAR overvinder mandens INT på modstandstabellen, bliver manden umiddelbart forelsket til op over begge ører i huldren, og kan ikke tænkes at forlade hende for noget i verden. Manden bliver dog ikke slave under huldrens vilje. Forsvinder huldren, vil han forsøge at finde det i 2T6 timer. Lykkedes det ikke giver han dystert op, men vil aldrig mere se en anden kvinde i resten af sit liv. Charmeangrebet har en rækkevidde på 10 meter og effekten er altså permanent.

KÆMPEEDDERKOP

En ung kæmpeedderkop er sort, med en stor bagkrop og lange, behårede ben. Den er ca. en halv meter høj og 1,5 meter i diameter. Den jager af sult og har et meget godt mørkesyn. Den kan affyre en klæbrig tråd op til sin STØ i meter. Tråden er ca. 1 cm tyk og har ligeså mange KP, som edderkoppen har FYS. Den kan kun skades af ild, magi og skarpe våben. Den tager dobbelt skade fra magiske våben. Trådene bruges normalt til at spinde net med.

men de kan også skydes imod et offer. Man tager 1T4 i skade, hvis man bliver ramt af en tråd.

Levested: Afsides bjerg- og sumpområder

Hyppighed: Sjælden

Antal: 1-10

GRUNDEGENSKABER

STY STØ

STØ 1T8+6

FYS 2T6+8

SMI 3T6+12

INT 2T4

PSY 2T6+8

Naturlige våben GC Skade

1 Bid 35% 1T8+gift (STY 12, giver 3T6 KP i skade)

Spindelvæv 35% Spec.

Naturligt værn: 4 point skind

Flytteformåen: L18, kan springe STØ i meter

Færdigheder & Formåen: Springe 60%, Klatre 60%, Lytte 45%, Spore 40%, Opdage fare 40%

DEN RØDE LØVE

Den store røde løve blev skabt af det magikerakademi, som låste brødrene inde i graven. Den er opbygget af magisk energi, hvilket gør den usårlig overfor almindelig vold. Magi og magiske våben skader den derimod normalt



(det gode sværd gør normal skade). Løven er magisk bundet til forrummet og kan ikke forlade det.

Løvens opgave er at vogte gravkammeret. Den skulle dræbe alle som kom, bortset fra dem, der kunne tænkes at give de tre brødre evig fred. Disse personer skulle løven slippe ind i graven. For at den skulle kunne bedømme dette, blev den udstyret med en stor portion intelligens. Den skulle kunne opføre sig roligt og behersket og først gribe til vold, når det var sikkert at en person ikke hørte til i graven.

Der er dog sket en hel del i de mange års løb. Det magiske ritual som styrede løvens tanker, har langsomt men sikkert mistet sin kraft, hvilket har ført til, at løven har fået sin egen vilje. Den har slækket på at følge de instruktioner den har fået af magikerakademiet. Dens psyke har ændret sig, så den nu er et mere egoistisk væsen, der foretrækker selv at have det sjovt. Den finder det morsomt at spille overlegen og skræmme rollepersonerne når de ankommer. Den kan desuden tænkes at ville åbne graven, bare for at bryde sine ordrer. Det går trods alt stadig at snakke fornuft med løven; forudsat at man benytter sig af indsmigrende og høflige fraser. Så længe rollepersonerne tager det roligt, vil løven ikke anvende vold mod dem. Hvis de er rigtig høflige, kan det være at den til og med vil fortælle noget om "de tre ulykkelige brødre" (denne fortælling må du selv komponere af det materiale, som kan findes i eventyret. Løven vil antageligt, for egen morskabs skyld, lyve en hel del).

GRUNDEGENSKABER

STY 60 KP 41

STØ 22 SB 3T6

FYS 0

SMI 15

INT 17

PSY 18

Naturlige våben GC Skade

1 Bid 120% 2T6

2 Klør 120% 1T6

Naturligt værn: 5 point pels

Flytteformåen: L16

Færdigheder & Formåen: Opdage fare 50%, Snige sig 100%

APPENDIX II — OM GASTER

Gaster er meget magtfulde ånder, som stammer fra personer, der har haft en så stærk sjælekræft, at de kunne blive tilbage i verdenen efter deres død. Der findes forskellige former for gaster. Her følger en kort beskrivelse af dødsgasten. Tatarus er en dødsghost, og optræder i samme skikkelse som før døden. Alle dødsghoster skyr sollyset (de har -50% på alle færdigheder i sollys), så de holder sig for det meste i mørke eller skyggefulde områder.

Dødsghoster i almindelighed, og Tatarus især, spreder en paralyserende kulde omkring sig, og svage viljer fjernes ofte fra deres nærvær. Dødsghoster har to specielle evner, som følge af deres skræmmende skikkelse og deres ondskabsfulde natur. Ved at spendere PSY-point kan de forsøge at skræmme en person.

Gasten skal da overvinde modstanderens INT med sin egen PSY. Lykkes dette, skal offeret slå et slag på skræktabellen.

Ved at røre et offer (75% træfchance) og overvinde dets FYS med sin egen PSY på modstandstabellen, suger dødsghosten permanent 1 point PSY fra offeret. Disse point forsvinder ud i verdenen. Offeret bliver da fuldstændigt paralyseret i 1T4 KR. Det er nok for gasten at røre offeret. Rustning, tøj og besværgelsen VÆRN hjælper ikke. Derimod kan man beskytte sig med besværgelsen MODSTANDSKRAFT.

Dødsghoster kan kun skades af ild, magi og magiske våben. Normale våben gør kun halv skade. Alle skader trækkes fra dødsghostens PSY, hvilket svarer til dens krop.

APPENDIX III — SPILLELEDERPERSONER

GURD

Gurd er en dværg, som er blevet træt af livet som minearbejder, og istedet har søgt ind til byerne, hvor han i begyndelsen forsøgte sig som finsmed. Forretningerne gik dårligt, og nu arbejder han som livvagt og lejesoldat for den som betaler bedst, i dette tilfælde Tatarus. Han er dog ikke videre loyal overfor sin arbejdsgiver, og overgiver sig, hvis han bliver stillet overfor overvældende odds. Han kender ikke til Tatarus rigtige navn, men tror at troldmanden, som har hyret ham hedder Suratat Sorte. Dette afslører han mod et rimeligt beløb (200 sm). Han blev kontaktet af "Suratat" i Hi, men han har ingen anelse om, hvor han befinder sig nu. Han holder kontakt med ham, gennem to sorte ravne.

Race: Dværg

Alder: 138 år

GRUNDEGENSKABER

STY 17 KP 13

STØ 9 SB 0

FYS 16

SMI 16

INT 12

PSY 9

KAR10

Flytteformåen: L10

Værn: Ringbrynje

Kampfærdigheder: Tohåndsøkse 50%, Tung armbrøst 40%

Andre færdigheder: Opdage fare 85%, Tale lamansk 70%, Skjule sig 40%, Lytte 50%, Snige sig 40%. Spore 70%, Stjæle 65%

MENDROS

Mendros blev allerede som lille udstødt af minotaursamfundet, eftersom at han var så lille og svag (efter minotaurstandard). Han flakkede istedet rundt i Lamanien og arbejdede som udsmider, lejesoldat og livvagt. Han er meget loyal mod "Suratat Sorte", og ville aldrig afsløre sin arbejdsgiver, hvis han ikke blev besejret i en ærlig kamp og blev truet på livet.

Race: Minotaur

Alder: 40 år

GRUNDEGENSKABER

STY 29 KP 24
STØ 19 SB 1T4
FYS 15
SMI 8
INT 9
PSY 11
KAR 9

Flytteformåen: L10

Værn: 3 point skind, 4 point ringbrynje

Kampfærdigheder: Tømmerøkse 60%

Andre færdigheder: Tale lamansk 30%,
Opdage fare 35%, Skjule sig 10%, Lytte 20%,
Snige sig 10%, Spore 60%

BUROLICUS GRØNTOP

Burolicus Grøntop er den fjerdebedste trolldmand i andeakademiet og er derfor sat som ansvarlig for det, mens de tre stormestre er væk. Han arbejder primært i akademiet, men man kan nu og da finde ham på kontoret.

Burolicus forsøger hele tiden at virke så mystisk som mulig, hvilket gør det svært at komme til at tale med ham. Han er upædagogisk og ikke særlig vellidt blandt de andre akademimedlemmer. Han bryder sig ikke om mennesker og ser dem som en trussel. Derimod kan han godt lide de produkter de laver, især stærk ost fra Ir. Han er relativt fåmælt.

Burolicus Grøntop er ganske lille og har et typisk andeudseende. For at skille sig ud fra mængden, klæder han sig meget specielt. Han har en lang sort frakke og en spids hat med skygge på. Hatten har et hvidt bånd som hænger lidt ned af ryggen. Han plejer at placere hatten, så den skærmer en smule for hans ansigt. Burolicus bærer sorte handsker og sorte gamascher. Han har en lille tatovering på næbbet, der forestiller en and. Næbbet er normalt det eneste man ser af hans ansigt, da solen ikke lyser direkte på det.

Race: And

Alder: 52 år (midaldrende)

GRUNDEGENSKABER

STY 7 KP 9
STØ 4 SB 0
FYS 14
SMI 14
INT 16
PSY 18
KAR 7

Flytteformåen: L10

Værn: Ingen

Kampfærdigheder: Dolk 10%

Andre færdigheder: Tale lamansk 95%,
Historie 45%, Læse og skrive lamansk 80%,
Svømme 100% (automatisk som and), Købslå
70%, Taksere 70%

Besværgelser: ANTIMAGI 60%, BILLED-
LIGGØRE 95%, BESKYTTELSE 30%, FOR-
VANDLE 70%, USYNLIGHED 75%, SYN 80%,
TANKEOVERFØRING 70%, OPLØSE 50%,
TELEPORTATION 50%

SPECIELT

Burolicus fører en nøjagtig dagbog over alt som sker i akademiet. Den er hans yderst private, og ingen anden kender til den. Der kan man læse alt som Burolicus har fundet ud af om akademiet i de sidste tre år. Tatarus beskrives under sit falske navn Suratat og behandles nøjeregnende; men hvad hans egentlige mål er, ved Burolicus ikke, og han har heller ikke skrevet nogen gæt ned.

TIDAR GILLIS

Tidar Gillis har brunt hår, som når til nakken, og sorte øjne. Han har kønne træk, men noget i hans udseende er frastødende. Han klæder sig meget pralende i grønt og rødt. Normalt har han også en brun, guldkantet kappe på.

Tidar er meget kort i sin opførsel overfor rollepersonerne. Han ser dem som indtrængende og vil have at de forlader tårnet så hurtigt som muligt. Ridderlighed er hans højeste ideal, men han mener også, at han skal holde Serine fanget, eftersom det er hans bidrag til at få ondskenen ud af verdenen. Hvis rollepersonerne vinder duellen, går hans ridderlighed dog i første række, og han vil aldrig gøre krav på Serine igen.

Udover dette kan det siges, at Tidar er interesseret i skovliv og i at skrive. Da spillerne kommer til tårnet, arbejder han på en bog om sit syn på livet (godt skrevet, men desværre utroligt kedelig).

Tidar har altid været en enspænder og isolerede sig tidligt fra sin familie. Derfor har ingen bekymret sig over hans pludselige forsvinden ud til tårnet.

Race: Menneske

Alder: 34 år

GRUNDEGENSKABER

STY 16 KP 14
STØ 14 SB 0
FYS 14
SMI 11
INT 14
PSY 13
KAR 9

Flytteformåen: L10

Værn: Hærdet læder (Abs 3)

Kampfærdigheder: Slagsværd 65%

Andre færdigheder: Tale Lamansk 95%, Geografi 70%, Heraldik og genealogi 50%, Historie 65%, Læse og skrive Lamansk 85%, Skak & brætspil 90%, Taksere 45%, Købslå 70%, Spille lut 30%, Hasardspil 55%. Ride 80%, Svømme 75%

SERINE RAGUL

Serine Ragul er en meget smuk kvinde. Hun har et fint ansigt og langt kulsort hår. Hendes kropsbygning ser ung ud, og hun klæder sig som det passer sig for en adelskvinde (Tidar tog en del af hendes garderobe med). Ser man på Serine Ragul, vil man ikke mistænke hende for at være den onde Tatarus vigtigste medarbejder.

Udadtil er Serine lavttalende, stille og hjælper gerne dem som har det svært. Inderst inde er hun helt fyldt af Tatarus tanker og er loyal overfor ham til døden. Hun er iskold og giver ingen pardon.

Race: Menneske

Alder: 26 år

GRUNDEGENSKABER

STY 8 KP 11
STØ 10 SB 0
FYS 12
SMI 12
INT 17
PSY 16
KAR 22*

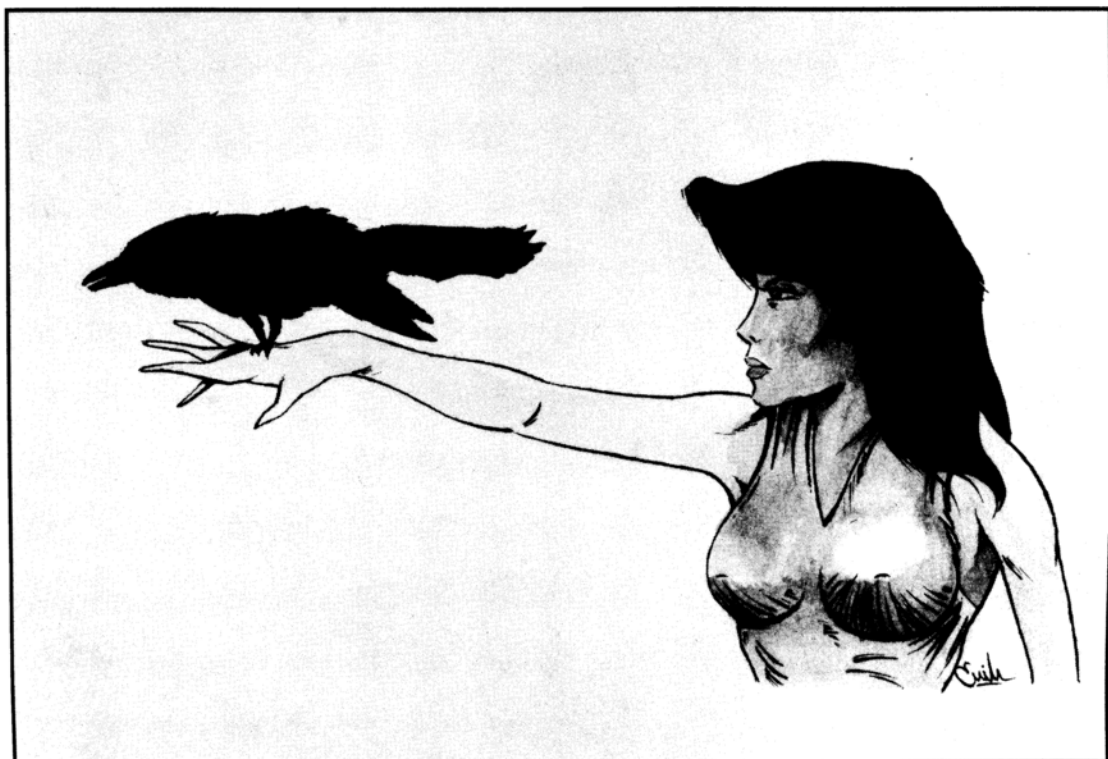
* Karismaen er forhøjet af Tatarus ved hjælp af en besværgelse. Han anså denne egenskab for Serine's vigtigste.

Flytteformåen: L10

Værn: Ingen

Kampfærdigheder: Dolk 40%

Andre færdigheder: Tale sortisk 70%, Tale lamansk 90%, Skjule sig 40%, Historie 85%, Lytte 90%, Læse og skrive lamansk 70%, Ride 50%, Spille harpe 85%, Opdage fare 90%, Overtale 85%



GØGLEREN IRMELAND

Irmeland er en lille mand. Han har nøddebrunt hår, som stritter frem under den i fem farvefelter delte hue. Han har sorte øjne og et stort ar efter et brandsår i panden. Han tøj er stribet i fem farver og har duske ved ankler og vriste. Hans mystiske beklædning gør, at han ser lidt tosset ud, men hans humoristiske og underholdende opførsel gør, at dette passer ind. Irmeland er tilsyneladende en gøgler af den rigtige skole. Han har alle gøglerens klæder og kundskaber, og han agerer altid for at more og underholde dem, han er sammen med. Der kommer morsomme historier og vitser fra ham ved enhver passende lejlighed, og nu og da kan han give en prøve på sine akrobatkunster og sine evner indenfor musik. Han er altid flink og i godt humør.

Inderst inde er Irmeland dog en meget korrekt person. Han er ganske kedelig og når han møder folk er hans charme og underholdende opførsel rent skuespil. Egentlig er han meget videnskabelig og hans store interesse er samfundet, især hvordan de forskellige samfundsklasser fungerer sammen. Han har i mange år arbejdet på en bog om dette, men han er desværre ikke dygtig nok til at formulere sig. Gøglerens maske bærer han af den enkle grund, at en dygtig gøgler kan bevæge sig frit blandt samfundsklasserne og ingen ser hverken ned på eller op til ham. Dette er naturligvis en stor fordel i Irmelands videnskabelige arbejde.

Den side spillerne kommer til at møde er gøglerens; hvis du vil, kan du lade den virkelige personlighed skinne igennem nu og da (f.eks. gennem uventet at lade ham spørge spillerne om deres sociale stilling, og om de er steget eller faldet i samfundsrang i de seneste år). Dette kan give Irmeland en anden mystisk opførsel, hvilket kan være interessant.

Race: Menneske

Alder: 30 år

GRUNDEGENSKABER

STY 8 KP 10

STØ 7 SB 0

FYS 12

SMI 18

INT 13

PSY 11

KAR17

Flytteformåen: L10

Værn: Ingen

Kampfærdigheder: Kortsværd 55%

Andre færdigheder: Afmontere fælder 50%, Finde skjulte ting 60%, Tale lamansk 100%, Hasardspil 70%, Lytte 45%, Spille lut 75%. Spille fløjte 80%, Spille guitar 60%, Zoologi 35%

SPECIELT

Irmeland rider på en usædvanlig stor ged. Det ser mildest talt tåbeligt ud, men de to er de bedste venner, og desuden bidrager det til at opretholde Irmelands facade.

GØGLEREN IRMELANDS DEL I EVENTYRET

Irmeland er med i eventyret for at lede rollepersonerne til de tre ulykkelige brødre. Efter som disse var vidende om staten, regner han med, at der er bøger i deres grav om, hvordan styresystemet var dengang. Han vover imidlertid ikke at tage derhen alene, og synes at det er et udmærket tilfælde når rollepersonerne kommer. Irmeland vil, på en eller anden måde, lede rollepersonerne til gravpladsen, dels på grund af bøgerne og dels fordi han faktisk mistænker de tre ulykkelige brødre, for at have noget med tyveriet at gøre.

MØDE MED GØGLEREN IRMELAND

FORSLAG 1

Rollepersonerne møder Irmeland i et værts-hus. Hvis de sætter sig for sig selv, og lavmælt diskuterer deres opgave, træder Irmeland frem, og med ord som "Undskyld, jeg kunne ikke undgå at overheøre" sætter han sig uindbudt ved bordet og forklarer hvad han tror og ved om de tre ulykkelige brødre (hvad han tror og ved, forklares i kapitlet om de tre ulykkelige brødre).

FORSLAG 2

I deres febrilske søgen efter information, kan spillerne høre tale om den lille underholder. Normale folk tror at han, om nogen, skulle vide noget om det, rollepersonerne vil vide (det kommer selvfølgelig an på, hvad det præcist er rollepersonerne vil vide. Måske spørger de aldrig nogen, for at holde opgaven så hemmelig som muligt. I det tilfælde kan du se bort fra dette forslag eller lade rollepersonerne komme i kontakt med Irmeland gennem rygter). Når de til sidst finder ham, er han overhovedet

ikke interesseret i at fortælle om det rollepersonerne vil vide, men han fortæller derimod gerne om de tre ulykkelige brødre.

FORSLAG 3

Rollepersonerne kan træffe Irmeland i dragehulen ved Bjergborg. Når spillerne har slået lejr for natten, hører de en mystisk og meget smuk musik fra en mineindgang. Rollepersonerne ser straks Irmeland, som sidder et stykke inde i hulen og spiller. Hvis rollepersonerne antyder at de vil ind i dragehulen, siger han at han kender vejen, men kun vil afsløre den, hvis rollepersonerne fortæller hvad de vil derinde. Når rollepersonerne er vel inde i grotten og ser drageskelettet, fortæller Irmeland, at sværdet ikke er her, men findes hos de tre ulykkelige brødre (hvis rollepersonerne lyver om deres opgave, forsøger han at overbevise dem om, at det de er ude efter, findes hos de tre ulykkelige brødre. Når han tilfældigvis nævner at de tre brødre levede på Tatarus tid, burde RP'erne blive interesserede). Han begynder at fortælle om dem og forsøger at overbevise rollepersonerne om, at han har ret. Ligemeget om rollepersonerne vil med eller ej, vil han følge med dem, hvor de end er på vej til. Han siger at det kan være godt med en gøgler i gruppen. Egentlig er hans hensigt, før eller siden at følge rollepersonerne til de tre ulykkelige brødres grav.

NIX NERIM

Nix Nerim er en høj, tynd mand med en sej kropsbygning. Han har et lille kugleformet hoved dækket af kort, sort hår. Han har ingen skægvekst og har meget tynde øjenbryn. Øjnene er små, sorte og aflange. De bevæger sig langsomt og blinker sjældent. Nix Nerim går klædt i en lang, sort kappe med en høj krave. Under den bærer han en mørk særk.

Det mest mystiske ved Nix Nerims udseende er, at det er meget svært at bestemme hans alder. Ved første øjekast antager man at han er omkring 40, men jo længere man er sammen med ham, desto mere skifter ens gæt. Alt fra 35 til 60. Bortset fra alderen, så har han altid et overlegent og ubehageligt udseende. Han ser ud som om, han er i stand til hvad som helst, og som om han ikke skyr nogen metoder (grunden til at hans alder er sværtbestemmelig er, at Nix Nerim konsumerer en drik, som får ham til at se yngre ud. En gang fik han en forkert blanding, hvilket gav det mystiske

resultat).

Nix Nerims forældre levede i en bonde-landsby nord for Drevalia. Han viste sig dog, jo ældre han blev, at være en meget intelligent dreng, men ikke det mindste interesseret i landbrug. Da hans forældre indså, at han ikke ville passe som bonde, forsøgte de istedet at skrabe sammen til en værdig uddannelse til ham i den kongelige hovedstad. Det passede ham bedre, og ved femtenårsalderen rejste han dertil for at studere til dommer. Hans økonomiske forsyninger var dog meget små, og han blev tvunget til at tage en masse lån, som siden har forfulgt ham. Det var under hans ophold i hovedstaden, at Nix kom i rigtig kontakt med magien. Han mødte den store mester Pydollias og blev fuldstændigt begejstret for dennes magi. Nix opgav omgående sine studier, for at søge ind til Pydollias akademi. Der ventede ham dog en stor skuffelse. Han klarede ikke adgangsprøven, og det samme skete ved flere andre akademier han besøgte.

Nix Nerim indså da, at han ikke kunne blive troldmand, men hans interesse var der stadig og forblev inderlig stærk. Han forsøger hele tiden at finde ud af så meget om magi som muligt, selvom han ikke kan nogle besværgelser. Han er meget interesseret i magiens ophav, hvordan de magiske strømme bevæger sig, hvordan magien påvirker anvenderen og ikke mindst magiske genstande, hvilket især kommer til at vise sig i dette eventyr. Nix Nerim er en usædvanlig person. Han er helt uinteressert i andre folks følelser, og kan uden videre benytte sig af metoder, som skader folk psykisk for livet, og han opfører sig på en meget hensynsløs måde. Derimod er han meget forsigtig når det gælder fysisk vold. Han går langt for ikke at skade nogen fysisk, og hvis han skulle gøre det, ville kvalerne forfølge ham længe. Han er en rigtig enspænder, som har meget svært ved at samarbejde, og får det derfor svært, hvis han stilles overfor et problem, som kun kan løses af en gruppe.

Nix er meget 'fakta'rettet. Han udtaler sig ikke om et spørgsmål, førend han har tilstrækkeligt med information, og han lader ikke sine følelser styre ham. Dette, sammen med hans høje intelligens, gør at han er svær at narre, så længe man ikke opfører sig ulogisk. Et brushoved, helt styret af sine følelser, ville forvirre Nix Nerim.

Foruden magi har han ingen interesser.

Race: Menneske

Alder: 59 år (se dog herover)

GRUNDEGENSKABER

STY 14 KP 12

STØ 14 SB 0

FYS 10

SMI 10

INT 19

PSY 11

KAR16

Flytteformåen: L10

Værn: Ingen

Kampfærdigheder: Ingen

Andre færdigheder: Botanik 60%, Fremmede kulturer 45%, Tale lamansk 100%, Geografi 60%, Historie 30%, Læse og skrive lamansk 95%, Taksere 40%, Taksere gamle skrifter 95%, Overtale 85%

NIX NERIMS DEL I EVENTYRET

Nix Nerim har hørt tale om at det gode sværd er forsvundet fra sin sikre plads i slottet. Han blev naturligvis interesseret i det, og bestemte sig for at få fingre i sværdet, om ikke andet så for en kort tid, for at kunne undersøge det. Han ved at rollepersonerne ikke frivilligt vil give sværdet fra sig, og vil derfor forsøge at stjæle det, eller narre det fra dem. Hvis RP'erne er nogenlunde forsigtige, bør du ikke lade Nix Nerim forsvinde med sværdet, uden de får en chance for at opdage det. Gør de det, vil han forsøge at bluffe og lyve sig ud af situationen, og hvis du spiller ham godt, er chancen for at han narrer spillerne stor (som tidligere vist har han 19 i INT). Det er dog ikke nødvendigt at rollepersonerne konfronteres med Nix Nerim ved tyveriet, bare der er nogle spor, så spillerne ikke bliver helt panikslagne.

HVORDAN NIX NERIM KAN ANVENDES

FORSLAG 1

Hvis rollepersonerne har problemer med noget, f.eks. hvis de ikke kan finde vejen til et sted, hvis de behøver en tolk, hvis de ikke kan tyde nogle mystiske runer eller lignende, kan Nix Nerim dukke op og hjælpe dem til rette med problemet. Dette vil formentlig gøre spillernes indstilling overfor ham positiv. Nix Nerim forsøger at blive hos rollepersonerne så længe som muligt, og forsøger at blive gode venner med dem. Siden, når de mindst venter det, stjæler han sværdet og forsvinder.

FORSLAG 2

Nix Nerim kan dukke op på hjemrejsen, når (hvis?) de har uskadeliggjort Tatarus. Dette kan være en slags anti-klimaks. Turen tilbage til Zorla bliver ikke rigtig ærefuld, hvis eet af sværdene, måske til og med dem begge, forsvinder en nat ved lejrålet. Du kan bruge dette forslag, hvis du synes at spillerne er altfor storsnudede og selvsikre.

TATARUS

Tatarus er magtlysten, egoistisk, hensynsløs og meget koldblodig. Han er intelligent og beregnende og forsøger altid at fremstå som den vigtigste person i det selskab han er. Hans indstilling til omverdenen er hadsk, men han har indset, at han behøver hjælp fra andre for at nå sit mål. Disse (strategierne og ændringerne f.eks.) udnytter han dog bare, og i en presset situation ville han ikke tøve med at ofre dem.

Tatarus er en meget magtfuld person, men han har en række svagheder:

- Han er blevet så forelsket i sit sværd, at han hellere dør end ofrer det.
- Han har meget svært ved at indse når han har fejlet, og kæmper til det sidste, koste hvad det koste vil.
- Han har svært ved at være venlig, også selvom han ville drage nytte af det.
- Hvis han en gang har lagt en plan for hvordan noget skal gå til, er han meget uvillig til at ændre den og vil hellere se den mislykkes end at bryde den.

Tatarus klæder sig i lange dragter med dybe ærmer og store spænder i luksuriøst materiale. Han forsøger hele tiden at se så mægtig og skrækindjagende ud som muligt. Hans ansigt er, som alle dødsghosts, forsvundet i en mørk tåge, hvor man bare kan se to lysende, røde øjne.

Race: Dødsghost

Alder: Tatarus var 72 år, da han døde, og er ikke ældet, eftersom han er en dødsghost. Det er umuligt at se hvor gammel en dødsghost er.

GRUNDEGENSKABER

STY 18 KP = PSY

STØ 13 SB 0

FYS 0

SMI 14

INT 16

PSY 66

Flytteformåen: L12

Værn: Ingen

Kampfærdigheder: Tohåndssværd 80%

Andre færdigheder: Heraldik 40%, Historie 80%, Læse og skrive lamansk 100%, Tale lamansk 100%, Opdage fare 80%, Overtale 60%
Besværgelser: Alle bortset fra BILLED-LIGGØRE, USYNLIGHED, SYN, TANKEO-VERFØRSEL, TELEPORTATION og SANS-NING på 100%

DE TRE ANDETROLDMÆND

Disse tre meget aldrende ænder er dygtige magikere. De klæder sig i hvide kapper og bevæger sig, grundet deres alder, meget langsomt. Selv som personer er de meget stilfærdige og gør alt meget langsomt, men meget nøjeregnede og omsorgsfuldt. Ænderne er meget bekymrede om, hvad Tatarus egentlig har for, men de viser det ikke. De hjælper ham med de besværgelser han ikke behersker, men det er med yderste modvilje og kun for at redde deres akademi og handelshuset.

STRATEGERNE GOSLEM OG SKEGGAM

Disse to brødre er meget dygtige strateger. De er indforståede med hvad Tatarus planlægger at gøre, og hjælper ham med at lægge en angrebsplan.

Goslem og Skeggam er enæggede tvillinger, hvilket kan skabe en hel del forvirring for spillerne. De er høje, klæder sig elegant og deres mørke hår går ned til skuldrene. Som personer er de rolige og logiske. De lader sig ikke umiddelbart styre af deres følelser. De er blindt loyale overfor Tatarus, og vil gøre alt for at stoppe RP'erne, når de er kommet vel ind i borgen. De vil dog ikke gribe ind i en eventuel slutkamp.

Brødrene har samme grundegenskaber og samme færdigheder. Hvis de havner i kamp, slås de med slagsværd i højre hånd og kortsværd i venstre (de er begge dobbelthådede).

Race: Menneske

Alder: 56 år

GRUNDEGENSKABER

STY 16 KP 12

STØ 10 SB 0

FYS 13

SMI 10

INT 16

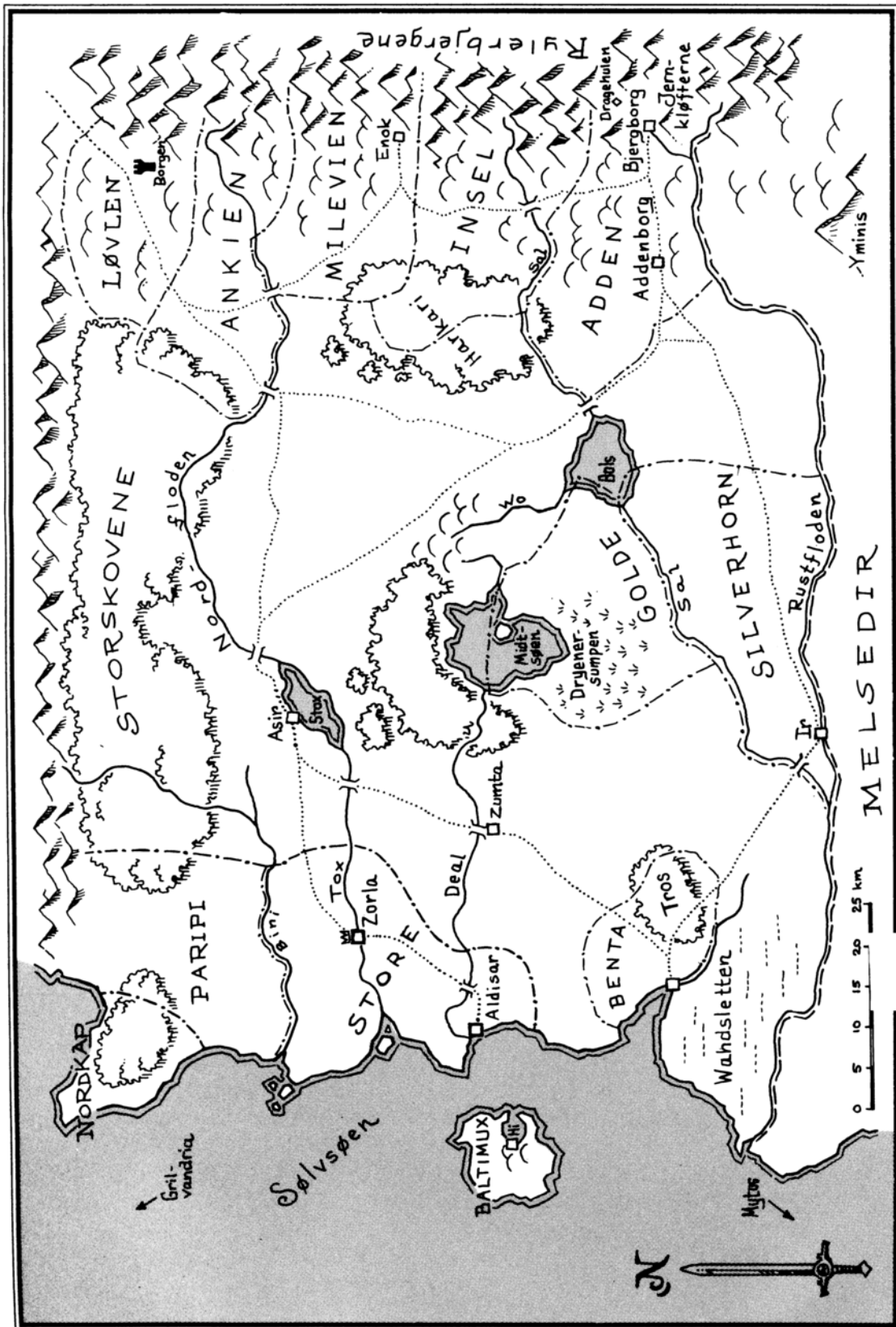
PSY 14

Flytteformåen: L10

Værn: Ringbrynje

Kampfærdigheder: Slagsværd 80%, Kortsværd 60%

Andre færdigheder: Opdage fare 75%, Overtale 80%, Afmontere/opsætte fælder 50%, Lytte 40%, Snige sig 60%



DØDENS VEJ



rehundrede år er nu gået, siden Tatarus skrækregime fik en blodig afslutning. Den frygtede øverste troldmand havde ved hjælp af sit fortryllede sværd, ledt en plyndrende hær af sortfolk gennem landet, og blev først standset, da det var lykkedes for Lamaniens mægtigste troldmænd, at smede et lige så kraftfuldt sværd, som var tilegnet det gode. Med dette sværd i hånden, havde helten Matiros udfordret den onde troldmand, til en kamp på liv og død. Tvekampen var dårligt begyndt, før den kraft de to kæmpende udløste, lokkede den ældgamle drage Haraxidix frem. Han dræbte dem begge, og førte deres sværd med sig til sin hule.

Kongen af Lamanien hyrede en gruppe hårdføre dværge til at dræbe dragen og fremskaffe sværdene. De havde held til at få sværdene med sig, men måtte nøjes med at spærre Haraxidix inde i grotten, ved hjælp af magiske segl. Sværdene blev låst inde i slottets våbenkammer, fordi ingen skulle kunne slippe deres kræfter løs igen, selv om man tvivlede på, at nogen anden end Tatarus ville kunne anvende det onde sværd.

Men, pludselig en dag, så forsvinder de fra det aflåste våbenkammer...

Dødens Vej er et eventyr til Drager & Dæmoners grundregler, men det kan også bruges sammen med Expertreglerne.

OBS! Du må have adgang til Drager & Dæmoner, for at kunne anvende Dødens Vej

