

Tid til at

36

AFSNIT 1: OM EVENTYRET

"Kun de vilde stammer der dyrker jagtdyret som en guddom forstår dette. Bonden tror han kan tæmme det der stræber efter hans sjæl, og Borgeren vil handle med det, der jager ham som bytte".
Von Vergessener Götter

Dette er en fortælling om pligt, glemsel og gammel ondskab. Der er spiloplysninger til AD&D, skrevet så det kan forstås af spillere af D&D på dansk. Styrkeniveauet svarer til en 4-5 niveau gruppe. Men det er nemt at indrette til andre systemer,

samt svagere eller stærkere spillepersoner. Eventyret skal passe til dem - ikke omvendt.

Eventyrets forløb

En af eventyrerne får et brev fra en fjern slægtning - **Ehrfried** - hvor han beder om hjælp. Rejsen (Afsnit 2) bringer eventyrerne til den fjerne dal,

som han bor i (Afsnit 3). Ehrfried anmoder eventyrerne om at hjælpe ham med at hæve en forbandelse, der hviler over dalen. Ehrfried er i virkeligheden besat af den gamle troldmand **Kronos** (Afsnit 4), og gården **Ugletoft** indeholder en række spor til dette (Afsnit 5). Troldmanden vil narre og lokke eventyrerne til at foretage en række handlinger, der svækker et magiske forsvar, der indespærre en Pest-epidemi i dalen (Afsnit 6). Byen **Irvani** (Afsnit 7) er et sted at skaffe oplysninger - og et sted eventyrenes mistanke kan samle sig om, særligt når der begynder at ske sære ting i dalen (Afsnit 8). Til slut vil Kronos prøve at få vore helte til at storme templet i byen og slippe Pesten fri (Afsnit 9). Hvis spillerne bliver narret hele vejen igennem, kan det få en stor indvirkning på din spilverden, der langsomt vil gå i opløsning som pesten breder sig (Afsnit 10). Det vil ikke gøre den mindre underholdende!

Bevæggrunde for spillersonerne

Brevet fra Ehrfried taler om mysterier og heltegerninger at opfylde, og antydningen af belønning. En spiller - "Slægtningen" - har en særlig grund til at tage afsted. Væl en spiller, du gerne vil indrage mere i handlingen, og som styrer en spilleperson, der kunne tænkes at have en rig halvkonk.

Stemning og genre

Miljøet i eventyret er ikke et erklæret rædsels-miljø som AD&D's Ravenloft. En uventet rædsel er mere uhyggelig. Meget af stemningen er hentet fra H.P. Lovecraft's noveller fra New England. Den forfaldne landsby, de forbudte bøger og halvkonklen besat af en gammel troldmand er hentet herfra.

Den endelige modstander - Pesten har fået et menneskeligt ansigt. Det skal understrege at den ondskab andre udfører for dens skyld udelukkende er menneskelig. Den grumme, umenneskelige skæbne kan vi ikke bekæmpe. Men vi kan søge at undgå at blive forvrænget af den.

Udover ondskaben handler eventyret også om pligt og glemsel. Vogterne om dalen aner knap selv, hvad de vogter. Folkene i Irvani har glemt, hvad de skal beskytte, og er derfor faldet for ondskaben. "Slægtningen" og Alkele, barnebarnet af Heksen på Stenhøj er bundet af pligten til slægten. Hvis spillersonerne selv lider under slægt eller pligter (tros-sætninger, race-adfærd osv.), kan du bruge det til at understrege stemningen.

AFSNIT 2: EVENTYRETS BEGYNDELSE

Den måde slægtens bånd binder på, er af et sært og skræmmende væsen, og ingen kender den gamle gæld, der er at betale, eller de farlige veje blodets bånd vil føre ham ud på.

Choses Souterraines

Brev til en arving

En stille eftermiddag opsøger en budbringer en af eventyrerne. Han forhører sig om vedkommende skulle være beslægtet med en mand ved navn Ehrfried. Eventyreren husker Ehrfried som en halvkonk - en velhavende særling, der ikke har ladet høre fra sig i mange år. Budbringeren meddeler, at en kvinde ved navn **Duara** har et brev til eventyreren fra Herr Ehrfried - noget om en arvesag.

Duara

Slægtningen (hans fæller) kan opsøge fru Duara i en nærliggende storby (Fx. Krangor). Duara er en gammel, men meget rank og statelig kvinde i en simpel sort kjole. Hun forhører sig kort om gæsternes navne og gerninger. Så henvender hun sig til slægtningen. Hun var i kontakt med Ehrfried for en femten års tid siden. Da opsporede hun ham, efter at han havde arvet en ejendom i Bakkelandet. Hun har nu atter modtaget et brev fra ham.

Kære Fru Duara,

Jeg skriver i yderste nød og kort - da jeg er syg. Sære ting foregår her i Dalen ved Irvani. Det er noget, der ikke kun truer mig selv. Kunne de opspore en slægtning til mig, og bede ham eller hende om at komme mig til hjælp, da stærke fjender truer og jeg ikke selv har langt igen. For dette vil jeg udpege vedkommende som arving, og belønne de folk, han kunne få til at følge sig.

Deres hengivne ven,
Ehrfried

Illustreret af Thomas Munkholt Sørensen



høste



I virkeligheden er Duara Kronos' medsammen-svorende (se afsnit 4). Hun har været heldig nok til at finde en slægtning til Ehrfried, der omgiver sig med netop den slags hårdtslående og godtroende folk, Kronos har brug for.

Duara ejer et gammelt kort, der viser Irvanis beliggenhed. Men ellers ved hun (og andre) ikke andet end at Bakkelandet, som egnen kaldes, er tilbagestående, fattig og halvvejs et vildnis.

Rejsen til Dalen

Eventyrerne skal langt ud på landet. Bakkelandet når de ved at krydse floden **Költare** med en pram der stages af en gamling og hans tavse søn. Skoven på den anden side er tættere, og markerne ligger spredt.

Vejen mod Irvani går gennem **Dirkholz**, **Jotmi**, **Branntl** og **Severs** - alle små og fattige byer. Fra Branntl må man rejse en dag af en dårlig vej for at komme til Severs, hvor vejen stopper.

Her kommer nogle byboere frem, bla. en bredskuldret mand med gråt skæg, der giver sig til kende som **Lormat**, byens smed. Han ser tvivlende på dem når de spørger om vej til Irvani. "Jeg tror, at Irvani ligger i den retning - over bakkerne". Hvis eventyrerne virker venlige, bliver de den aften budt på et solidt måltid i byladen. Beboerne lytter gerne til nyheder udefra og de fremmedes bedrifter.

De sjældne gennemrejsende omtaler Irvani som en forfalden by med uvenlige beboere. Hvis de fortæller, at de skal besøge en slægtning, kigger de voksne på hinanden. "Kan du huske ham der...".

De smågriner.

Jo, dengang var der en fremmed der var på vej til Irvani - med en mindre karavane af folk, belæst med møbler og redskaber. En måned efter vendte arbejderne tilbage. Men de drog hurtigt gennem Severs, da de forstod, at kvinderne der ikke var til salg. "Ham der Ehrfried, han var en fin mand fra byen", kvækker en olding. Så bryder mænd og kvinder ud i en rungende latter. Hvis eventyrerne ler med dem, er isen brudt.

AFSNIT 3: VELKOMSTER

Hvad vi glemmer, fortæller mere om os, end det vi husker.

Von Vergessener Götter

Velkommen til Dalen

Næste morgen kan de tage afsted mod Irvani. Vejen er bare en sti der fører mod et pas mellem to bakker. På det højeste punkt står en sten så høj som to mand. En gammel indskrift er nedslidt til ulæselighed af vind og vejr.

Fra passet ligner dalen en gryde. Store bakker danner en kreds om dalen. Mørkegrøn skovbevoksning klæber op langs siderne af "gryden" som gårsdagens grønlangkål. Længere oppe er der kun spredt krat. Midt i ligger Irvani med omgivende marker som en bar plet i grydens bund. En større bygning kan skimtes mellem nogle træer på den anden side af byen.

Pestens sjæl er

*holdt fanget under
helligdommen i*

*Irvani. På hver af fem høje har de
der oprindeligt indespærrede
Pesten lagt en magisk genstand
som Hjørnesten i det pentakel,
der holder Pesten inde, og spærre
for dem, der er i dens magt (fx.
Kronos). Og de har sørget for, at
der fremover skulle være Vogtere,
der kan bekæmpe dem der allige-
vel skulle prøve at slippe Pesten fri.*

*Tidens tand, menneskers glemsel
og Kronos trolddom har bevirket at
den har besmittet livet i dalen.
Udenfor den rundkreds højene
danner er dyre- og planteliv raskt.*

scenarie

37



AFSNIT 4: TROLDMANDEN KRONOS

"...og disse GAMLE TEGN er af væsen KRYPTISKE og den der forstår at UDLÆSE dem ejer for megen INDSIGT. Ergo er den der søger INDSIGT på vejen mod FORTABELSE."
Cantiones Voragi

Ehrfrieds krop er besat af den onde troldmand Kronos, Ugletofts bygmester. Ehrfrieds sjæl ligger indespærret i troldmandens krop i husets skjulte kælder. Kronos vil spille Ehrfried, og bruge eventyrerne til at slippe Pesten fri.

Kronos og dalens historie

FOR MANGE ÅR SIDEN - Under den store Pest var Kronos leder af en kult, der tilbad sygdommen. Han blev fanget i dalen, da pesten blev indespærret, idet han havde viet sin sjæl til Pesten til gengæld for evigt liv.

Han fik Ugletoft bygget, og bevirkede at Pesten kastede en skygge over dalen. Irvani begyndte at forfalde. Så lagde han sig selv og sine tjenere i dvale i kælderen, efter at have fået en fremmed til at bringe et budskab ud til sin kult.

Men budskabet blev glemt, og først fundet for femten år siden af Duara. Da pest-tilbederne ikke selv kunne trænge ind i dalen på grund af indespærrelsen, fandt de en fjern efterkommer af Kronos. Da han ankom til dalen som arving blev hans krop hurtigt overtaget af Kronos. I de sidste fjorten år har Kronos forberedt Pestens genkomst. Men han manglede ubesmittede folk til at hæve Indespærrelsen.

Sidste år havde Kronos held til at lokke heksen fra Stenhøj - den farligste af Vogterne - ned i dalen og dræbe hende. Nu har han atter sendt en besked ud med en fremmed: kulten skal finde nogle godtroende fjolser og sende dem til ham.

Kronos listige plan

Kronos vil spille rollen som den svækkede Ehrfried, og narre eventyrerne til at lukke Pesten ud. Dette kræver, at de først ødelægger det magiske forsvar på højene (Afsnit 6), og dernæst bryder barrieren i helligdommen op (Afsnit 9). Han vil få det til at ske ved en rækkefølge af små opgaver, hvor den ene leder til den anden. Så vidt muligt vil han få eventyrerne til selv at finde ud af at der er mere der skal gøres.

Du kan bruge alle midler til at narre eventyrerne - apeller til heltemod, lægtskab, gerrighed osv. "Ehrfried" kan bruge sin svækkede tilstand til ikke at forlade huset, og virke forvirret på de rigtige tidspunkter.

Kronos eller Ehrfried

Kronos "opholder" sig normalt i Ehrfrieds krop. Men en gang imellem lader han Jekkum bedøve Ehrfrieds krop. Så vågner han op i sin egen krop i underkælderen.

Det eneste tidspunkt Ehrfried er bevidst på er når han vågner op et øjeblik, mens sovemidlet er ved at tage virkning. Hvis eventyrerne får vækket Ehrfried med magi eller modgift, vil han virke

meget forvirret. Han vil være rædselsslagen over at være blevet ældre uden at kunne huske noget. Giver slægtningen sig til kende, vil han sige "Er det virkelig dig - hvor er du blevet stor".

Ehrfrieds viden er en let udvidet version af det man kan læse i dagbogen (se afsnit 5). Men Kronos vil hurtigt vende tilbage til hans krop. Hvis han er helt gennemskuet som Ehrfried, vil Kronos virke gennem sine tjenere (se herefter).

Kronos og slægtningen

Troldmanden vil behandle "slægtningen" særligt godt - for at vinde hans tillid og påvirke de andre gennem ham.

En mulighed: Kronos kan forberede at besætte "slægtningens" krop. I så fald kan du enten påvirke spilleren gennem hentydninger - eller lade ham spille Kronos mod gruppen. Pas på: den slags kræver en dygtig spiller, og kan skabe splid i gruppen. En overtagelse vil blive ledsaget af sære drømme fra Pestens tid i stil med dem Ehrfried havde (se dagbog, afsnit 5). Den besatte vil også være begrænset af Indespærrelsen i dalen.

Kronos: Troldmand (Diviner) niveau 7, Træfpoint 30, Beskyttelse 2 (velforberedt trolldom).

THACO 18, skade 1-3. Kronos bruger de fleste slags magi - særligt spådomme (Divination), dog ikke de mest voldelige besværgelser (Invocation/Evocation). Han bruger trolldommen til at skjule sin egen ondskab, og til at læse tanker og manipulere eventyrerne.



Kronos tjenere

Jekkum: Butleren er lille og grim, usympatisk og opfører sig mistænkeligt. Ehrfried vil erklære, at Jekkum er en tro tjener. I virkeligheden holder han ham i reserve som synde-buk, hvis eventyrerne skulle finde ud af for meget.

Natvinge: Kronos har raven Natvinge som Tjenende Ånd (familiar). Han er altid i åndelig forbindelse med fuglen. Natvinge har holdt øje med eventyrerne på deres vej til Ugletoft. Kronos bruger den til at bringe bud til Møller Værst i Irvani, der tror den er en udsending fra "Udfrieren" (se afsnit 7).

De dvælende: Kronos har henlagt nogle væsener i trolldomssøvn i Underkælderen på Ugletoft. Dem kan han vække, hvis han har brug for nogen til at kæmpe for sig (se afsnit 5).

Kornets Sønner: Endelig styrer Kronos broderskabet af helligdomstjenere i Irvani. De tror selv de tjener "Udfrieren", en grum, men retfærdig gud. Han vil bruge dem til at vende eventyrernes mistanke mod byen når det behøves (se afsnit 7 og 8).

Forbudte bøger

Hemmeligheder i støvede bind kan bruges til at skabe stemning - og til at give spillerne falske og brugbare spor. Følgende sjældne bøger kan findes gennem eventyret. Om de indeholder magi eller anden skjult viden er op til spillelederen - ligeledes om læseren skal rammes af forbandelser og sære forestillinger.

"Pestens Bog" beskriver pestens tid (350 år siden) i al sin gru. Pestens udbredelse fulgtes af grusomhed og ondskab. Forældre udstødte deres børn, selvpinere drev rundt, usmittede samfund holdt nødlidende væk, og mange blev rige på død og ødelæggelse. Der var endda dem der tilbød pesten. Tilsidst besejrede retroende mennesker pesten ved at infiltrere pestkulten og "lægge en fælde" for sygdommen.

Forfatteren, Kira af Elvaro, levede gennem Pesten og var mærket af den. Hun så sin verden falde i staver, og beskrev, hvad hun så.

"Buch Vergessener Götter" (af Franzius Greussenkiel) omhandler naturens mørke guder "som altid har været verdens sande herrer, og altid vil være det". Vi har glemt guderne fra vor første babariske fortid, fordi de er for skrækelige at tænke på. Gamle kultsteder bruges stadig, blodofre gives efter urgamle regler, og ritualer af unævnelig oprindelse udføres bag etablerede kirker facader. Den Hornede Mand, Almoderen og andre dyrkes nu under andre navne og under en fernis af kultur, men de kan stadig kun tilfredsstilles med blod. Greussenkiel skriver klart og tilgængeligt med et snert af kynisme.

AFSNIT 5: UGLETOFT

Ingen kan sove i dødens bolig uden at blive mærket deraf.
Pestens bog

Eventyrerne bor på den forfaldne herregård under eventyret - i nogle mindre forfaldne rum. Den følgende beskrivelse er til, hvis spillerne selv finder på at undersøge huset. De fleste rum er tomme, med rådne møbler og edderkoppe-spind, men særligt i de beboelige afsnit er der spor at finde.

I en reol i stuen kan eventyrerne blandt andre finde bøgerne Von Vergessener Götter og Choses Souterraines (se tv.).

Ehrfried er mest her og i sit værksted. Udstyret tyder på en troldmand, der er god til spådomme - og ikke ret meget andet. Her er også de fortryllede genstande som Kronos vil stille til heltens rådighed.

Jekum arbejder og sover i det smånavsede køkken. Blandt krydderierne står en flaske med gullig væske (sovemiddel). Det giver han herren af, når Kronos bruger sin egen krop i kælder.

I skuffen i et skab i et soveværelse ligger Ehrfrieds dagbog. Kronos ved ikke den eksisterer. Men får han den vist, vil han begynde at småhulke, og erklære, at han har glemt alt om den efter han overlevede sit sygeleje.

Loftet er tomt - bortset fra at Natvinge (Kronos ravn) har rede her. Taget er utæt.

Kælderen er rodet med rester af møbler og andet forfald. I et af rummene er der et hul i væggen ca. 1 fod på hver led. Gennem denne lem kan Kronos få ting ind og ud af Underkælderen.

Eventyrerne kan finde ud af, at der er et større hulrum bagved og at det vil tage ca. 1/2 time at udvide det, så de kan komme igennem.

Underkælderen: Der er lange gange og mange rum bag muren. Der er ingen levende beboere, medmindre Kronos har vækket sine tjenere.

Bag en solid dør er et mørkt, hvælvet kammer. Her er skabe og borde med sære krukker, udstoppede dyr og kranier. På en pult ligger en massiv bog. Dette er Kronos sande laboratorium. Der er nogle enkelte magiske genstande, men det meste er ingredienser til hans besværgelser.

DAGBOG: CA 15 ÅR GAMMEL

(Ulddrag)

Modtog brev. En fru Duara har sporet mig som arving til et guds nær Irvani et sted i bakkelandet. En meget fjern forfader. Må skaffe håndværkere og bærere, da huset nok er i dårlig stand.

Ankommet til Irvani. Werner talte sandt om beboerne på denne kant. Folkene er en mistænksom hob, indavlede og utiltalende. Da de hørte mit ærinde nægtede de at hjælpe mig.

Huset er faktisk beboeligt, selvom det har måttet stå tomt i mange år. Det giver en familie fornemmelse sådan at have slægtsgård.

Håndværkerne er taget afsted. Werner kommer forhåbentlig snart. Trods de hadske bonderøve i Irvani har dalen en særlig skønhed. Min forfaders bogsamling er også interessant. Her er sjældne værker som Greussenkiels urovækkende "Buch Vergessener Götter", den sære "Causes Subterraines" og den forbudte "Cantiones Voragi". Er det derfor jeg har sære drømme - om sygdom, selvpiskere og andet?

Rædsel! Gamle Hagbard er blevet dræbt. Om det er landsbyboerne eller de sortfolk, der lusker omkring ved jeg ikke. Jeg forlader stedet med Werner når han kommer. Hvorfor tog jeg ikke flere tjenestefolk med? Der er dukket en gammel mand op i mine drømme. Han smiler ondt af forfaldet omkring ham.

Werner er kommet. Han siger, jeg skal komme mig før vi rejser. Imens vil han undersøge nogle ting. Han er meget nysgerrig angående min forfader, som han kalder Kronos. Hans tjener Alfred passer mig i mellemtiden. Bør jeg fortælle ham om drømmene?

Werner er forsvundet. Min feber er værre nu. I min drøm prøvede jeg at undslippe den gamle mand i en by af døende - men han var altid omkring det næste hjørne.

Da Alfred så mig i morges, nægtede han at nærme sig. Jeg stod med mæje op for at få mad. Da jeg så mit ansigt i spejlet forstod jeg, hvilken sot havde ramt mig. Alfred flygtede med hestene, og forlod sin herre og mig til vore skæbner. Werner har været væk i fire dage nu.

Jeg lægger denne bog på hylden, og vender tilbage til sengen for at dø. Til Werner eller hvem anden der måtte finde dette. Forlad denne ulykkens dal. Den holder endnu mindet af en uren fortid. Opsøg ikke mine slægtninge. Nogle ting bør glemmes. Dette bliver mine sidste ord.

Bogen på pulten er **Cantiones Voragi** - en af den sorte trolddoms mest berygtede skrifter (se th.)

I et langagtigt rum står ni kister i forskellige størrelser. I fem af dem ligger støvdækkede kroppe. Dette er væsener der er henlagt i dvale af Kronos. De kan vækkes af ham selv, eller ved trolddom.

To små er sortlinger, som Kronos har forgjort til at kunne kæmpe for sig (AD&D: HD 2+3, Træpoint 13, 17, Beskyttelse 7, Våben: Spyd; THACO 16, skade 1-6).

Een stor er en trolld, der er i Kronos tjeneste (AD&D: HD 6+6, Træpoint 34, Beskyttelse 6, Våben: Klør og Bid THACO 13, Skade 5-8, 5-8, 2-12).

En høj koparret mand i rustning og med et sværd ved siden. Dette er Kariel; Kronos livvagt (AD&D: Kriger niveau 7; Styrke 18/80: Træpoint 41, Beskyttelse 4 (Ringbrynje og skjold); Våben Sværd; THACO 12, skade 1-8+4).

En ung mand er ubevæbnet. Han er karseklipet med braktud og overskæg. Det er Ehrfrieds ven Werner, som Kronos lagde i dvale dér.

Kronos regner med at bruge hans krop, når han er færdig med Ehrfrieds. Werner kan vækkes ved at ophæve magien. Werners evner er op til dig. Han kan bruges som ny spilleperson, hvis han bliver vækket.

Messe-rum: Med indlagt pentagram (magisk pentagon) i gulvet, samt forskelligt udstyr til sort trolddom. Her udfører Kronos sine mest dystre besværgelser.

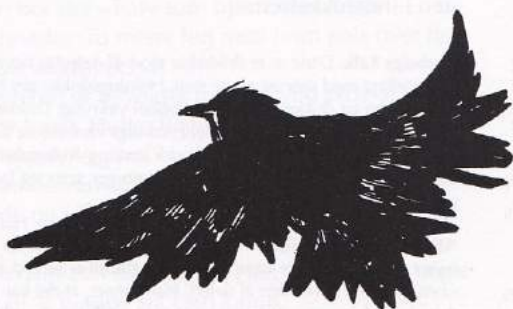
I et skjult kammer står to svære kister. I den ene ligger diverse stykker rustninger og våben, samt smykker, sølv og guldmonter (de fleste er omkring 400 år gamle, men i en pung ligger nogle nyere).

I den anden kiste ligger et velbevaret lig af en meget gammel mand. Det er Kronos krop, der for tiden er fængsel for Ehrfrieds sjæl. Hvis eventyrerne angriber kroppen, vil den vågne og gøre fortvivlet modstand. Kronos er helst fri for at få sin krop ødelagt. Men han vil gå med til det for at opretholde maskeraden.

"Choses Subterraines"

(af Marquis de la Coste) omhandler "Underjordiske forhold" - det leben, der udfoldes af sortfolk, ligædere og andre underjordiske. Mange muntre detaljer afsløres om deres syn på os, og om deres hemmelige viden. Endelig fortæller han om, hvordan mange mennesker bærer "underjordisk blod", og hvordan det påvirker gamle slægter. På grund af sin ærefrygt for det mystiske, skriver de la Coste i et umuligt snørklet sprog - han har godt blik for små mysterier, men ikke for store sammenhænge.

"Cantiones Voragi" ("Sange fra afgrunden"). En ond bog, der beskriver påkaldelser af dæmoner, underverdensfyrster osv. Om hvordan man underhandler dem, eller bringer dem i sin tjeneste. Bogen er forbudt, og berygtet for sin fordærvelighed. Den er skrevet af en unavn-given troldmand, der har set det overnaturlige i mange skræmende former - og som har underkastet sig det umenneskelige. Skriften veksler mellem usammenhængende rablerier, profetiske svulstigheder og stykker af isnende klarhed.



"Ehrfried" har forskellige trolddomssager som han vil overlade til gruppen. Der er trylledrikke, skrift-ruller med besværgelser og et par våben og en rustning.

AFSNIT 6: DE FEM HØJE

"Det er ved disse sæde gamle stensætninger rejst af glemte slægter, forlængst indhyllet i tidens dis, at de, der har deres bolig i jordens dybder, ved nat, og af uudgrundelige årsager, begiver sig ud for dunkelt at danse."

Choses Souterraines

Kronos plan

Pesten er holdt indespærret ved, at der i hver af fem høje omkring dalen er en **Vogter** og en **Hjørneste**. Det er Kronos mål at få eventyrerne til at bryde forsvaret i højene ved at de dræber vogterne dér og bringer de fortryllede "hjørneste-ne" med sig tilbage.

Til sidst vil Kronos få eventyrerne på den tanke, at de skal "befri" noget fra under helligdommen i Irvani (se afsnit 9).

Hviletid

Mellem deres udflugter til højene er der tid til at hvile og komme sig. Kronos vil inddrage trolddomskyndige blandt eventyrerne i at finde ud af, hvad næste skridt skal være (han vil forlede dem til at gøre som han vil). Imens kan andre af eventyrerne snuse rundt.



Højene og Vogterne

6,1) Vighøj og Stenånden

Fra urgammel tid ligger der en gammel druidisk stenkreds på Vighøj. Ved Indespærringen blev det magiske **Sjælespejl** nedgravet i stenkredsens midte. Samtidig gik en ånd ind i en af stenene som vogter.

Kronos plan: Efter at have bevidnet sortlingernes dans på højen, tilskynder Kronos eventyrerne til at tage affære med det samme. Han siger, at han mener der er noget magisk skjult i stencirklen.

Vighøj er en tæt bevokset skråning, men selve toppen er bar bortset fra en stor stenkreds. Midt i stencirklen er et hul med aske og rester af knogler. Dette er fra sortlingernes ritualer.

Hvis eventyrerne tager derop hurtigt efter de ser bålet, vil sortlingernes åndemener og otte krigere være til stede. De vil være på vagt, da de har set, at eventyrerne er kommet til dalen. Sten-ånden vil bruge sine evner til fordel for sortlingerne. Den vil kun træde frem, hvis nogen prøver at fjerne "hjørneste" - "Sjælespejlet", der ligger under asken i bål-hullet..

Vogteren er en Stenhuldrer, en ånd, der bor i en af stenene. Den vil bruge sine evner mod fremmede der roder i bålstedet for at jage dem væk. Huldrer ligner en grå kvinde med kantede former. Hendes hud er hård som sten. Som særlige evner (kun på toppen af Vighøj) kan hun gøre en persons fødder tunge som sten, samt få mindre sten til at fare i mod dem.

Stenhuldrer: HD 5+5, Træfpunkt 37, Beskyttelse 0, Angreb: Hænder, THACO 14, Skade 5-8/5-8).
Sortlinger: Se under Sortehøj

Hjørneste: Sjælespejlet. Dette er en blank sort skive med en omkreds som en hånd med udsprede fingre. Når den varmes i ild, vil røgen vise scener fra fremtid, fortid eller nutid. Billederne vil være uklare, og kun en kyndig spåmand kan gætte - for slet ikke at sige styre - hvorfra synerne stammer. Det har noget at gøre med om man brænder noget, der har at gøre med det man vil se; samt månens fylde. Men det må du og spillerne afprøve.

Efterspil: "Ehrfried" vil takke eventyrerne for deres indsats. Han vil gå igang med at foretage spådomme ved hjælp af sjælespejlet med hjælp fra en trolddomskyndig eventyrer. Han vil bruge de syner der kommer frem til at få eventyrerne overbevist om de er nogle længe ventede helte.

Blandt synerne er en kriger med et sværd, der kæmper med et stort dyr. "Ehrfried" vil sige at dyret nok er dæmonen, han talte om før (se "En bøn om hjælp" i afsnit 3). Han mener også at kunne huske noget om et sværd. Men så bliver han nødt til at kigge i sine optegnelser. Skulle de ikke have medbragt spejlet, vil han improvisere spådommen - evt. ved hjælp af en illusion.

6,2) Sortehøj og Åndemeneren

Den store sortling-åndemener **Azbulg** deltog i indespærrelsen af Pesten for trehundrede år siden. Han grundlagde derefter et bo for sortlinger (**Goblins**), og hans visdom og vogter-pligt er gået fra åndemener til åndemener. Sortlingerne i højen er de bedste krigere fra området; samt hunner og yngel. Sortlingerne opfatter alle mennesker som onde - undtagen heksene på Stenhøj.

Kronos plan: han vil prøve at overtale eventyrerne til at fortsætte kampen mod sortlingerne. Så vidt muligt vil han selvfølgelig lade eventyrerne komme på ideen selv. Han vil bede dem medbringe alle sæde genstande.

Sortehøj er bevokset med buske. Flere steder har sortlingerne lavet fælder. Hvis de ikke kan skræmme fjenderne væk, vil de forsvare deres huler i højen til sidste kriger. Der er to større indgange og tre skjulte smuthuller. Boet består af lavtloftede gange og rum. I den største hule midt i højen, fører en stejl rampe op til et kult-rum, hvortil de sidste overlevende trækker sig tilbage.

Sortlinger:

8 normale (HD 1-1, Besk. 7, THACO 20);
10 Veteraner (HD 1+1; Besk. 5, THACO 19);
3 Helte (HD 2+2; Besk. 4, THACO 16).
Krigshøvding (HD 5; Træfpunkt 30, Beskyttelse 4, THACO 12;
Skade 1-6+4 (Magisk stridskølle +2 brugt to-hånds).
Åndemener: som 5 niveau præst. Træft. 26, Beskyttelse 5, THACO 18, Skade 1-6. Trolddomstyper: Kamp, Helning, Spådomme, Planter.
Åndemener-lærling: Som 3 niv. præst. Træft. 14, THACO 20 - ellers som ovenfor.

Bag kultrummet ligger åndemenerens aflukke. Det er udsmykket med ben og huder fra dyr og mennesker. Bagerst i rummet hænger hovedskal-lerne af de tidligere åndemener i et hulrum. Her står Azbulgs kalk, en af de magiske hjørneste i indelukkelsen.

Azbulgs Kalk: Dette er et drikkekar gjort af Azbulgs hoved skal, indlagt med sølv og glatte sten. Hølningsdrikke der hældes i kalken og drikkes herfra har dobbelt virkning. Drikker man meget af kalken, får man del i Azbulgs visdom, og udvikler de træk der kan gøre een til en stor sortling-åndemener. Det kan medføre en hel del sjove bivirkninger, som jeg lader være op til dig.

Efterspil: Kronos vil overlade kalken til eventyrerne. Han vil "konsultere" gamle noter. Her vil han "finde ud af" at der er myter om at der skulle være gemt et magtfuldt sværd på egnen - i en grav ved nordsiden af dalen. Han mener, at det kan være dette han så i synet, og det vil være nyttigt eller nødvendigt for at besejre dæmonen på Dyrehøj.

Samtidig vil han sende Natvinge ud for at bringe et budskab fra "Udfrieren" til Møller Værst i Irvani om at de fremmede er onde.

6,3) Dødehøj og Krigeren

Karolian var en af de helte, der var ansvarlig for Indespærrelsen. Han havde viet sit liv til at kæmpe mod Pesten. Nu gav han sin død. Han er gravlagt som vogter i Dødehøj. Og hans berømte sværd **Vildtunge** blev en af Indespærrelsens hjørneste.

Vejen dertil går gennem en særligt tilgroet del af dalen. Et godt stykke op af en skråning ligger en åbning ind i bakken - godt skjult af buske. Bag buskene i åbningen ligger en sten plade med en forvitret indskrift. Graven kan brydes åben - ind til en gang, der fører opad i mørket. For enden af gangen er der atter en stendør. Ser de efter, kan eventyrerne finde en utydelig indskrift, der læser: "*Her hviler Karolian, Vogteren. Den der forstyrrer gravfreden åbner ondskabens dør*".

Døren kan tvinges åben ind til gravkammeret. Det er et rundt rum med kampestensvægge. I midten står en stenkiste med et solidt låg. Løfter de låget af, kan de se den indtørrede skikkelse af en kriger i ringbrynje. Mellem sine korslagte hænder holder han på skæftet til et sværd. Prøver de at fjerne sværdet fra liget, kommer Karolian til live og går til angreb på dem. Stendøren bag dem svinger i.

Karolian: 7 niveau ganganger. Træfpunkt 51, Beskyttelse 2 (Ringbrynje, hårdhed), THACO 10, Skade 2-8+6.

Hjørneste: Det er Vildtunge, sværdet Karolian svinger. Det er smedet af en blind mestersmed, og noget af hans sjæl er gået ind i det. I mørke skærpes bærerens lytte- og lugtesans. Hvis han er berøvet synet (eller lukker øjnene) kan han opfatte alle skikkelser i en fem fods rundkreds, og kæmpe mod dem uden hindringer. I AD&D er det derudover et +3 Hugsværd (Broadsword).

Når de har nedkæmpet gangangeren kan de få døren op igen og komme ud.

Efterspil: Nu ville kloge eventyrere have fået kolde fødder. Men hjemme på Ugletoft er Kronos forberedt med gode grunde for at fortsætte. Han har allerede lagt op til et opgør med "Dæmonen" på Dyrehøj. Men han vil begynde med at lade dem få lyst til at angribe helligdommen i Irvani.

6,4) Dødehøj og Hamskifteren

En anden af heltene bag Indespærrelsen var fra de vilde stammer. Det var den store jæger "Lytter-til-Stjerner" - fra **Bjørnens Hus**. Som en af de største jægere var han også hamskifter.

Når en jæger følger sig rede, vandrer han langt gennem skovene til den gamle vogter på Dyrehøj, der fortæller den nye om vogterens pligter. Så udkæmper de en kamp på liv og død. Den nuværende vogter er "Kender-sin-Vrede". Han bor der - halv som bjørn - halvt som menneske. To meter høj med brun pels over det meste af kroppen.

Dyrehøj er bevokset med en vild skov af krogede træer. Hulen ligger for enden af en kløft, der skærer sig ind i bakken.

"Kender-sin-Vrede" vil have mærket de fremmede og vil ligge på lur ved kløften. Han kaster sig over den forreste eller bagerste, så han kan tage dem en ad gangen. Han vil hidkalde nogle dyr til at hjælpe sig i sin kamp.

"Kender sin Vrede": Varbjørn: HD 7+3, Træfpunkt 45, Beskyttelse 2, Angreb Klør og Bid, THACO 13, skade 1-4/1-4/2-12

Fugle: 12 stk. angriber som flok. "Beskyttelse" 6. for at få ram på en fugl. For hver 2 man slår over det krævede træfslag, får man ram på en til. Skade: terning svarende ca. til antallet af fugle (fx. 7 fugle; brug d6).

Hjort: HD 3, Træfpunkt 20, Beskyttelse 7, THACO 16, skade 2-8.

Hulen er indrettet halvt som bjørnehule, halvt som jægterskjul. Her er afnavne knogler, samt våben og tøj som "Kender-sin-Vrede" selv har fremstillet. En høj stav står i hulens midte. Det er "Hjørneste".

Slaven: Dette er en knortekæp så høj som en velvoksen mand. Den giver besidderen føling med jorden. Den der holder den vil være sikkert til bens, og altid lande på fødderne når han springer. I kamp slår den hårdt, og kan bruges til at parere (+2 på angreb og skade, 2 bedre AC) og gør dobbelt skade mod udøde væsener.

Kronos plan: Kronos vil være tilfreds med at bryde forsvaret på fire af højene. Han vil lade "Udfrieren" fortælle Værst, at et menneskeoffer skal til - ellers vil en fjendtlig ånd under templet ødelægge byen (Afsnit 8: Offerfesten).

6,5) Stenhøj og Heksene

Præstinden Vilatra var den sidste af heltene der fik bugt med Pesten.

Hun slog sig ned på Stenhøj med sin datter, som hun oplærte. Og datter oplærte datter som Vogter med gudernes hjælp. De blev heksene på Stenhøj, og har fundet deres mænd i Irvani.

Heksen **Erkale** havde oplært sin datter **Siddra** godt, og hendes sind var svækket af alderdom. Men Kronos lokkede Siddra ned i dalen og dræbte hende, for hun havde ikke genkendt ham for hvem han var.

Nu skulle Siddras datter **Alkele** på femten oplæres før tiden. Hun har i et år prøvet at lære af den gamle i de få klare øjeblikke. Nogen trolddom har hun lært, og noget om Vogterens pligter. Men hun ved ikke hvorfor hun skal løfte denne gamle arv.

Kronos plan: Det er ikke en del af Kronos plan at eventyrerne skal opsøge heksen. Måske vil den gamle få dem vendt mod ham. Måske er der skrifter der fortæller sandheden. Hvis de gør det, vil han forberede sig på at skulle slås med dem.

Stenhøj er den mest stejle og klippeagtige af højdedragene omkring dalen.

Far og datter

Bakkens top er nogenlunde flad. I ly af nogle træer ligger et lille hus og en ager. En senet mand med gråsprængt hår og skæg hugger brænde uden for huset. En tynd, sorthåret ung pige, omkring femten år gammel, sidder på dørrinnet og læser i en slidt gammel bog. En stor ulvehund ligger i solen.

Hvis eventyrerne giver sig tilkende, vil de blive modtaget forsigtigt.

Manden vil lade datteren føre ordet, mens han beholder øksen i hånd.

Datteren, Alkele, vil se på de fremmede med store øjne, mens hun prøver på at få dem til at fortælle hvem de er og hvad de gør der.

Hun vil nok forstå, at de har bekæmpet "Vogterne". Men hvis hun mener, at de er gode mennesker, vil hun prøve at få dem på andre tanker. Hun kan ikke forklare hvorfor - bare at "Vogterne" er gode, og de beskytter mod noget ondt. Hun vil ikke vise, hvor uvidende hun er. Faderen, **Kelter**, vil kun svare på direkte spørgsmål. Han er mest forbitret over, at hans kvinder aldrig har indviet ham i, hvad deres Vogterpligt gik ud på.

Når de er ved at gøre fremskridt i samtalen, vil gamle Alkele dukke op i skovkanten og kaste trolddom mod eventyrerne. Hvis de holder hovedet koldt, vil Alkele løbe hen til hende og få hende dysset ned. Ellers kan det komme til en dødelig kamp mod den lille familie.

Erkale: Se afsnit 3.

Alkele: 2 niveau præstinde. Træfpunkt 11, Beskyttelse 8 (smidighed). Ganske lidt magi. THACO 20, skade 1-4.

Kelter: 5 niveau kriger. Træfpunkt 31, Beskyttelse 10 (ingen), THACO 14 Skade 1-8+4.

Hund (Flænsen): HD 2+3, Træfpunkt 15, Beskyttelse 7, THACO 16 Skade 2-8.

Huset er indrettet jævnt og solidt. I det bagerste rum ligger adskillige genstande til trolddom, særlige urter og trylledrikke (især modgifte og helningsdrikke). Her er en kiste med gamle bøger; de fleste er på døde eller fremmede sprog. Blandt dem er "Pestens Bog". Under kisten ligger en særlig jernring - formet som en slange der bider sig selv i halen.

Hjørneste: jernslangen (Seskas Bælte). Den som er viet til en guddom for liv eller dyr kan bruge den. Kastes den på jorden folder den sig ud, og kan angribe ved at vikle sig om fjender og klemme. Udøde er særligt sårbare. "Dræbes" den, går der en måned før den atter kan anvendes. (AD&D: I denne form har den 4HD, 32 Træfpunkt, Beskyttelse på 0, THACO 14 (slå kun for første angreb). Dens skade er 1-8; dog 3-24 mod udøde).

AFSNIT 7: IRVANI

"Mennesket rejser sig med vrede mod den uret som det kan forstå. Men det kryber som en pisket køter for den guddommelige foragt, som er for stor til at fatte."

Von Vergessener Götter

Eventyrerne vil nok interessere sig for Irvani - bl.a. tilskyndet af Kronos, der ønsker at vende deres mistanke mod byboerne.

Irvani ligger godt i den afsondrede dal - skærmet fra storm og kriges hærgen. God jord omgiver byen, og en rislende strøm bringer frisk vand og er stærk nok til at drive en mølle. Men Irvani er syg. Under helligdommen for høstens og vandens guddomme ligger krypten, hvori Pesten holdes fanget. Mange års nærhed af sygdommen har gjort beboerne skade, og indavl har sidenhen føjet sit til. Få fremmede kommer til Irvani, og de forlader oftest byen hurtigt.



Mænd og kvinder i simple, slidte klæder gør deres gerning. De virker trætte og indelukkede, og svarer kun henvendelser med enkeltord og korte sætninger.

Beboerne.

Dagens gang i Irvani adskiller sig ikke meget fra andre småbyer. Mænd og kvinder i simple, slidte klæder gør deres gerning. De virker trætte og indelukkede, og svarer kun henvendelser med enkeltord og korte sætninger.

Hvis eventyrerne har held til at få en samtale igang er de stadig ikke videre meddelsomme. Dalen er hele deres verden, og selv den forstår de ikke. De føler sig omgivet af fjender: Sortlingerne i sortehøj, Heksen på Stenhøj og Ehrfried på Ugletoft. Ham anser de for at være en ond troldmand, og de vil være fjendtlige, hvis de ved eventyrerne er hans gæster. Selv om eventyrerne bekæmper sortlingerne, vil de få skylden for de sære begivenheder der rammer dalen (se afsnit 8).

Ingen husker noget om kilden til byens problemer. Højest at en gang var der nogle der sagde, de ville bekæmpe ondskaben - engang i Pestens Tid. Men disse "helte" gjorde sikkert et dårligt stykke arbejde.

Steder og folk

Krostuen: Mest tavse mænd fra byen der sidder her, drikker deres sure øl og skuler til de fremmede. **Motas** hedder den gamle, furede mand der passer krostuen. "Jaaa...", begynder han sine sætninger; og stykker som "jeg har hørt...", "man siger jo...", "...men det er jo ikke til at vide..." dukker gang på gang op i hans tale. På den måde kan han få selv en ligegyldig samtale til at vare meget længe, uden at han virker for venlig mod de fremmede.

Smeden og Halke: Kun sjældent lyder dumpe slag fra Kollas smedje tæt derpå. Smeden er høj, tynd og foroverbøjet med et par fjerne glasblå øjne. Kollas arbejder langsomt og uden stor evne. Hans lærling **Halke**, er hans kontakt med omverdenen.

Halke har heller ikke noget mod at svare på eventyrernes spørgsmål, men han ved ikke så meget. Halke tænker alvorligt på at stikke af fra Irvani og dalen. Han drømmer om at finde sin far, der forsvandt for sytten år siden - før han blev født. Hvis de beder ham om det, vil han hellere end gerne slutte sig til dem. Halkes mor - en mager, gråhåret kvinde - vil prøve at holde sønnen fra de fremmede. Hun er bange for at miste også ham.

Templet: Korngudindens helligdom er forfalden, og den senile præst bevæger sig ikke udenfor helligdommen (se afsnit 9).

Møller Værst og Kornets Sønner: I en del af vandmøllen bor møller Værst, den eneste tykke mand i Irvani. Han vil skule ondt til fremmede og bevæge sig lidt som en hane der vogter sin mødding. Værst anfører nogle slægtsfolk i et broderskab af helligdoms-tjenere, helliget kornets gudinde.

Men der er råddenskab i Kornets Sønner. For nogle år siden begyndte Værst at høre stemmer der fortalte ham om "Udfrieren, der vil komme". Og en dag fandt han en rulle gamle skrifter en afsides ruin. Det var der han til tider fik sin datter til at følge sig - før den morgen for to år siden, hvor hun blev fundet i mølledammen.

Skriftrullen fortalte om, hvordan man tilbeder "Udfrieren". Så begyndte Kornets Sønner i stedet at tjene Udfrieren. De fleste i Irvani har en anelse om noget i den stil, men de er bange og vil næppe sige noget herom til fremmede.

Værst ved, at udfrieren vil give ham magt og anseelse - og han tror den vil være i stand til at bringe datteren tilbage i hans arme. De andre seks medlemmer af Kornets Sønner opfatter sig som byens "adel". De følger blindt Værst - når det ikke er for hårdt eller farligt.

Værst: 5 niveau præst. Træfpunkt 30: Beskyttelse: 5(ringbry-nje) eller ingen. Våben: Plejl: THACO 18, skade 2-8. Kamp, Spådoms og beskyttelsesmagi.

Kornets sønner: Krigere af 1. og 2. niveau. Beskyttelse 6-7 (Forskellig slags dårlig rustning). THACO 20 og 19, Skade 2-7.

AFSNIT 8: TING OG UNDERE

Ved fødsler af Noget, som er stridigt mod naturens orden, vil tegn og undere vise sig som spådomme på den grumhed, der vil blive undsluppet på verden, og det vanvid der vil ramme de uforvarende stakler, der skal bevidne den frygtelige barsel.
Choses Souterraines

Som trolddomsringen brydes begynder den løsslupne trolddom at få særlige ting til at ske i dalen. Derudover kan eventyrernes besøg i Irvani føre til episoder. Du kan bruge disse udviklinger efter behov til at få skub i handlingen. Kronos vil bruge det der sker som grunde for en forstærket indsats mod forbandelsen.

1) **Gale dyr:** Som eventyrerne er i færd med at bryde Indespærrelsen begynder dyrelivet i dalen at blive underligt. Både vilde dyr og tamdyr udviser pludselig aggressive tendenser. I Irvani vil de fremmede få skylden for dette.

2) **Uvejr:** På et tidspunkt bryder en mægtig storm ud over dalen. Folkene i Irvani mener, at det må have noget med Kronos gæster at gøre.

3) **Heksen:** Den gamle heks sniger sig stadig rundt, og kan gøre livet surt for eventyrerne.

4) **Halke forsvinder:** Smedesvenden fra Irvani har længe overvejet at stikke af (se afsnit 7). Han vil enten prøve at slutte sig til eventyrerne, eller slet og ret tage afsted. Eller måske er det Kornets sønner der har bortført ham. Eventyrerne vil få skyld for hans forsvinden af hans mor - eller få skylden for at have forgjort ham, hvis han har sluttet sig til dem.

5) **De døde vandrer:** Når tre af Indespærrelsens "højrestene" er fjernet, vil Kronos magi få større virkning. Langsomt vil de der er døde indenfor de sidste par år grave sig op af gravpladsen og begynde at drive omkring i små grupper. De holder sig væk fra Irvani. Men eventyrerne vil nok støde ind i nogle af dem.

Dødninge: 2-5 HD, Beskyttelse 7, THACO 17-14, skade 1-6. Kan ikke manes væk af præster.

6) **Bortførelse:** Hvis muligheden byder sig, vil Værst og nogle af Kornets Sønner overfalde og bortføre en enkelt eventyrer og bringe ham til helligdommen. Her vil de gennembanke ham for at finde ud af, hvad der sker.

7) **Offerfesten:** Til sidst vil Værst beslutte, at tiden er inde til at påkalde sig Udfrieren. Han vil sætte byens folk til at bygge et kæmpe offerbål uden for byen. Det tager en dag, og eventyrerne vil sikkert opdage det.

Når det er færdigt, vil Værst samle beboerne og tale om, hvordan Udfrieren kan hjælpe Irvani. Byboerne vil messe og danse. Når stemningen er allermest oppisket, vil Værst kalde på et offer. Fire af Kornets Sønner vil slæbe en bundet fange frem. Det kan være en fangen eventyrer, Halke eller en af byboerne. Hvis eventyrerne ikke griber ind, vil menneskeofferet fortsætte, den uheldiges skrig lyde ud over dalen og rogen vil stige tykt op mod himlen.

AFSNIT 9: HELLIGDOMMEN

De USETE HERSKERE vil vandre iblandt mennesker, som kun vil se deres egen FRYGT og de USETE HERSKERE vil næres af denne FRYGT.
Cantiones Voragi

Før eller siden vil Kronos rænkespil eller deres egen indbildning måske få eventyrerne til at tro, at Helligdommen i Irvani er stedet, hvor forbandelsen skal hæves.

Helligdommen ligner i disse dage en lade af sten. Af spiret er kun en stump tilbage. De hellige statuer udenfor er hærget af vind og vejr, og kan kun med besvær genkendes som **Kornguden** og **Vandguden**. En fløj af egetræsporten sidder fast, evigt åben.

Indeni er der et forrum med snavsede fodspor ind gennem næste sæt døre. Guds-tjeneste-rummet er stort, men i den bagerste del ligger kun kasserede bænke og andet ragelse. Usle tørrede kornneg udsmykker de røg-sortnede vægge. Alteret er bart, men på et podium ligger en rådnene silkedug med ordene til bøn syet i sting af gylden tråd.

I et af rummene bagved bor præsten Emriel som et levende spøgelse i en snavset embedsdragt. Han er mager og tæret med strittende hvidt hår og dybt siddende øjne i et kranieagtigt ansigt. Præsten for kornets gudinde er over tres, og han har aldrig vidnet en bugnende høst. Han har forlængst lukket sine øjne og sit hjerte for Irvanis forfald, og det onde Kornets Sønner bedriver i helligdommens kælder. Men hver Gudedag rabler han de bønner af sig, som hans onkel engang lærte ham.

Bagrummet er kultrum for Kornets Sønner. På en hylde ligger de hellige skrifter. Blandt dem står Pestens Bog ud som anderledes (se boks s. 40). I en stor træboks ligger syv dragter lavet af sække med et tegn på dem i sort farve. Under dem ligger et par skarpe knive og nogle fugtskadede pergamentruller, der fortæller om "Udfrieren".

På gulvet er slæbespor som om kisten ofte bliver flyttet. Under den er en lem i gulvet. Lemmen er boltet med en gammel lås, og lader sig kun åbne med stort møje eller ved trolddom.

Helligdoms-kælderen

Under lemmen i kultrummet fører en smal trappe ned i et stort, snavset rum, med rester af bål, der har sværtet loft og vægge. Bag soden er delvist smadrede mosaikker. De beskriver menneskers kamp med og sejr over noget,



der ikke bliver vist. Der er også plader med indskrifter, men disse er alle blevet smadret. Det vil tage tid at samle bare nogle brudstykker, som f.eks. disse fire:

frygtelige kamp, vundet ... sigenlse til alle gode
... glemsel og indespærrelse

bugt med denne pest, måtte
... mod den i vore egne hjerter

...denne, Stjernens Dal, skal være
... stedet, hvor renhedens styrke vil...

... list, jægerens snilde, Sejdvind...
... og krigerens mod gjorde...

Lige over for trappen er der en svær bronzedør med relieffer af to skikkelser. En er en kriger i rustning; den anden en kjortelklædt kvinde med stav. Skikkelserne kan træde ud og angribe det ondes tjenere - men jo ikke heltene.

Hvor trådene samles

Den store bronzedør skal skubbes op med en stor kraftanstrengelse, og åbner sig med en skurrende lyd. Luften i mørket bagved er fugtig og indelukket. En trappe af brede trin fører ned mod et stort rundt rum, hvor lyset fra eventyrernes fakler vil kaste sære skygger på det hvælvede loft. Midt i rummet ligger en krop, med arme og ben viklet ind i svære reb - fæstnet i jernringe i gulvet.

Det er en mand i en mørk kappe med solide støvler. En vandrestav ligger fastspændt oven på ham. Et af rebene holder hans mund åben, så han ikke kan tale. Han er dækket af et lag støv. Ser de nærmere efter, kan de se at ringene, rebene er fæstnet i, udgør en femstjerne. Når de står over ham, åbner han øjnene og ser på dem. I deres hoveder kan de høre en stemme. "Slip mig fri".

Pesten: Sygdommen har en sjæl, der har valgt at fremstå som en vandringsmand. Det er i denne form den blev fanget af heltene for tre-hundrede år siden, og det er i denne form den er bundet i helligdommens kælder.

At bryde båndene:

Det kræver nogle drøje hug at hugge et af rebene over. Men når nogen begynder på at befri manden, bliver Vogterne fra de fem høje på magisk vis ført i Tempel-kælderen - i den tilstand de er i.

Først suser en stærk vind rundt i rummet, og et ekko af mange tengers råb gjalder fjernt. Så dukker vogterne frem i de fem nicher i rummets kant. Der vil være tid til at få fjernet eet bånd så længe.

Kampen

Af de overlevende vogtere, vil Huldren, Karolian og Bjørnen gå til angreb på eventyrerne. Sortling-åndemaneren og Heksen vil bruge trolddom imod dem.

Når den bundne har fået munden fri, vil han råbe på hjælp fra eventyrerne. Bliver to af de andre bånd også brudt, kan han selv langsomt kæmpe sig fri.

Heksen vil til gengæld råbe, at de bringer ondskab over verden (i et øjeblik af klarhed). Hvis de alle straks holder inde, vil de andre vogtere også lade være med at angribe. Heksen vil så prøve at forklare dem, at det er Pesten, de er ved at slippe fri. Manden på gulvet vil råbe, at han er Udfrieren - hvis han kan.

Een slutning: Øjnene åbnes

Vælger de at følge heksen, må de spænde pesten fast igen. Almindelige reb kan holde ham nede en tid endnu. Heksen vil falde afkræftet sammen, og bede dem følge hende til Stenhøj. Så vil hun miste bevidstheden og være uklar resten af tiden. De må så få det fornuft ud af barnebarnet, som de kan (Se afsnit 6, 5: Stenhøj).

Een anden slutning: Båndene brister

Vælger de at kæmpe mod vogterne går kampen til ende. Derefter vil vandringsmanden rive de sidste bånd over med en stor kraft.

Hvad der nu sker er op til dig. Han har magten til at slå dem med Pesten. Trods den menneskelige form, er Pesten udødelig.

Er eventyret en engangsforestilling, eller vil du stoppe din kampagne her og nu, kan du lade eventyrerne gå til i et orgie af bylder og blodopkast meget hurtigt. Men det er for nådigt. Langt værre er det at måtte leve med sine fejltagelser.

Pesten kan true dem med at de vil dø, hvis de ikke følger ham ud. Måske vil han slå de modigste af dem ihjel og true de usleste til at hjælpe ham.

Kronos drøm går i opfyldelse

Hvis de ikke har fattet hans sande væsen, vil Vandringsmanden bare følge med dem, hvor de går. Han vil svare kort på de spørgsmål de måtte have.

Tager de tilbage til Ugletøft, vil han hilse på herren i huset. Kronos vil sejrstolt fortælle eventyrerne, hvorledes han har snøret dem, og hvordan han nu bliver en mægtig mand.

Men hans glæde er kortvarig. Vandringsmanden går hen til ham og siger tørt: "Du kender mig godt. Nu skal du lære mig bedre at kende". Han lægger sin hånd på Kronos skulder. Kronos får et pludseligt hosteanfald. Kort efter bryder der bylder ud på hans arme. Han falder sammen. Vandringsmanden vil spørge eventyrerne om de agter at "lære ham at kende" eller om de ikke snarere har lyst til at ledsage ham ud af dalen.

Når de kommer ud af Dalen og er blandt andre mennesker, vil Vandringsmanden vise, hvad han kan. Når de møder en anden, vil han dele sig i to - een der følger med den fremmede og een der følger eventyrerne videre. Måske vil han forlade dem på et tidspunkt. Men de vil løbe ind i ham - eller en af hans afskygninger - flere gange i fremtiden.

AFSNIT 10: VEJENE UD

Heltene

Forhåbentlig for dem selv er dine spillere kloge nok til at gennemskue Kronos. De vil kunne forlade dalen med den viden, at de har besejret en meget farlig modstander. Hvis hun har mulighed for det, vil heksen prøve at få dem til at blive de nye vogtere. Men vil de ikke det, vil hun bede dem finde de viseste folk i verden derude og få dem til at hjælpe hende med at skabe et nyt og bedre forsvar. Der er selvfølgelig mulighed for nogen af dem vil slå sig ned på Ugletoft og medvirke til at genopbygge Irvani.

Det kræver også visdom og fasthed - det stof helte er gjort af.

I Pestens fodspor

Hvis eventyrerne fejler og virkelig kommer til at lukke pesten ud, vil det have en overordentlig kraftig virkning på din spilverden. Sygdom og død vil brede sig i landene. Mennesker vil flygte - og Vandringsmanden vil følge dem. Samfundets støtter vil smuldre. Uvæsener vil udnytte menneskenes ulykke og hærge landene.

Når eventyrerne selv er skyld i at verden ændrer sig til det værre, kan det være dine spillere mister modet - eller bliver meget forbitrede. Måske kan en målrettet indsats stoppe sygdommen. Men en gang skrækken breder sig, lader den sig næppe stoppe. Og om den slags kan man læse i Pestens Bog.

47



Fragment fra "Pestens Bog"

Og en mand stillede sig op på torvet i Zermark. Han talte til folkene der om pesten. Han sagde, at han var stærk. Han havde kæmpet mod sygdommen. Han havde vist den, hvem der var stærkest. Da den rasede havde han set, at han skulle nægte kamp. Han havde sluttet sig til pesten. Han sagde, at pesten ryddede ud blandt folket, så kun de stærke var tilbage. At kæmpe mod pesten var ondt. Kun de svage bukkede under. Han blev stukket ned af nogen i en baggyde efter han var stukket af fra skældsord og stenkast.

Men hans ord have taget rod i folks hjerter. Et par dage efter rasede en hoben mennesker gennem gaderne og dræbte de præster og læge-kyndige, der var udsendt fra hovedtemplet for at bekæmpe sygdommens rasen. De gjorde denne udåd i troen på at præsterne kaldte Pestens vrede ned over folkets hoveder ved at prøve at redde de svage.

Dette ved jeg fra en efterretning skrevet af en vis buntmager Irmant fra Zermark. Han havde været blandt dem der kastede sten efter pestfølgeren på torvet. Men han var også blandt dem, der senere gik til angreb på præsterne. Da han skrev sin beretning, få uger efter, var han selv døende af sygdommen. Han skriver, at han selv var svag og have fejlet, men at pesten var stærk og ville sejre. Til sidst står ordene.

Herligt er det at tjene så mægtig en herre.

Efter optøjerne flygtede mange fra Zermark, og pesten fulgte dem, hvor end de drog hen.