

**Søslottet II**  
**En Guide til Moravia**



Af:  
Daniel Benjamin B. Clausen  
Ulrik Gilberg, Peter Cornelius Møller,  
HP Hartsteen og Mads "Mao" Ahola

Illustration: Selina Kyle

**INDHOLD:**

<b><u>Indhold:</u></b>	<b><u>Side:</u></b>
<b>Forord:</b>	<b>2</b>
<b>De fire Planer</b>	<b>2</b>
<b>1) Eloria (Tågerigerne)</b>	<b>2</b>
<b>2) De Dødes Plan</b>	<b>3</b>
<b>3) Gråriget</b>	<b>3</b>
<b>4) Gudernes Plan, Envirôn</b>	<b>4</b>
<b>Guderne i Moravia</b>	<b>5</b>
<b>Adlen i Moravia</b>	<b>8</b>
<b>Einheim, Adelsbyen</b>	<b>11</b>
<b>Askely, Bondebyen</b>	<b>11</b>
<b>Lamaro, Handelsbyen</b>	<b>11</b>
<b>Kongebyen</b>	<b>12</b>
<b>Laprikos Søn</b>	<b>13</b>
<b>Elverne</b>	<b>13</b>
<b>Druiderne</b>	<b>13</b>
<b>Bergtusser</b>	<b>14</b>
<b>Abbadoner</b>	<b>14</b>
<b>De Andre Tågeriger</b>	<b>14</b>
<b>Afslutning</b>	<b>14</b>

### Forord

Eloria er en helt ny spilverden til live-rollespil. Den er blevet udviklet i foråret 97, men er stadig ung og mangelfuld. Så derfor er den åben for idéer og indlæg fra andre live-spillere.

Eloria er en klassisk fantasy verden, men med en del anderledes ting.

- For det første er verdenen delt op i mange små riger af en altødelæggende Tåge.
- Menneskene er den mest udbredte race i rigerne, og derfor den der spilles mest.
- Orker, og trolde findes, men er ikke en spilbar race. De er sagnvæsener der lever i skoven og som frygtes af alle andre racer.
- Elver kan man godt spille, men der stilles store krav til udseende, rollespil og dragt.
- Fabeldyr er der mange af, og mange af disse har magiske evner, der enten er til gavn eller skade for menneskene. Ens for dem er dog, at alle fabeldyr frygtes og respekteres af menneskene.

Verdenen som spillet forgår i, består af mange små Riger, der hver i sig selv er et spilområde. Ethvert område der er til at spille fantasy live i, vil i realiteten kunne bruges som spillested og vil kunne udgøre et Rige. På lang sigt er håbet at opbygge en vidt udbredt spilverden, der har mange individuelle særtræk.

### De fire planer

Spilverden som bruges til Søslottet II er bygget op af fire planer. De sker sjældent af de dødelige får mulighed for at rejse imellem nogle af planerne, men selv om folk i verdenen besøger de andre planer ved de alligevel lid om dem.

De fire planer er:

- 1) Eloria (Tågerigerne)
- 2) De dødes Plan
- 3) Gråriget
- 4) Envirôn, Gudernes Plan.

### 1) Eloria. (Tågerigerne)

En gang for mange årtusinder siden var Eloria en hel sammenhængende verden.

Befolket af en mangfoldighed af racer og dyr og andre vidunderlige individer.

Så langsomt begyndte en tæt magisk tåge at brede sig i Eloria. Med tiden blev hele områder spærret af, af Tågen.

Nu mange, mange år efter, Tågens udbredelse, er der kun få, små områder tilbage, hvor der er til at leve i. I disse områder er befolkningen ikke særlig stor, og leve- vilkårene er ikke de bedste.

Hvert område har efter Adskillelsen udviklet sig selvstændigt. Dette har gjort at de forskellige Tågeriger nu er vidt forskellige fra hinanden.

Nogle Riger er meget små, her kan man se Tågen næsten overalt hvor man befinder sig. Andre Riger er så store at kun få af deres beboere har set Tågen, og at beboerne tror at deres Rige er hele verden.

Selv magien og fysiske fænomener kan være forskellige da de tit bliver påvirket af de guder der holder til i de enkelte Riger.

Visse guder er praktisk talt ukendte i nogle Riger og meget udbredte i andre. Dette gælder ikke alene guderne men også racer, dyr og magi. (Rent praktisk gør dette at en gruppe spilarrangører, der vil lave et scenarie med Quark Regler, faktisk har frie hænder til at lave deres egen verden ("Rige") som de selv har lyst til. De er så blot selv herre i deres eget lille Tågerige.

Hvor meget man som spilarrangør vil have at de andre Riger skal have af indflydelse, på ens eget Rige, er op til en selv.

Tågen er i virkeligheden et udtryk for at hvad der befinder sig af moderne ting uden for spilområdet. En slags bortforklaring af vores virkelige verden.

#### Tågen.

Tågen der omgrænser Rigerne er magisk. Den er meget tæt, og overgangen mellem et Rige og Tågen er kun få meter. I Tågen kan man intet se. Ikke engang hvis man holder en hånd op foran ansigtet. Man er blind. Blændet af hvidt lys. Man kan føle og mærke ting i Tågen, og man kan høre meget tydeligt. Alt ikke levende, ikke magiske genstande opløses hvis det efterlades i Tågen i mere end 24 timer.

### Rejse imellem Rigerne.

Det er muligt at rejser imellem Rigerne. Det kan forgå på tre måder.

#### 1) Alm. transport.

En modig person kan forsøge at gå ind i Tågen og i blinde forsøge at komme til et andet Rige. Dette er både svært og farligt, da afstandene i Tågen er store, og mulighederne for aldrig at kunne finde et andet Rige i Tågen endnu større.

#### 2) Korridorer.

Mellem Riger der ligger tæt op af hinanden, er der oprettet særlige korridorer i Tågen. Disse består af magiske klokker, der danner en lang linje af klokkeklang og bimlen. På den måde kan man komme fra et Rige til et andet ved at følge klokkeklangen i Tågen.

#### 3) Magi.

Visse troldmænd og præster kan teleportere sig fra et Rige til et andet. Der findes også magiske genstande, der giver samme effekt. Der findes endda portaler der er oprettet imellem Rigerne.

### 2) De dødes Plan

Her forsvinder alle (både gode og onde) sjæle hen når deres krop dør. Efter et stykke tid begynder sjælen at gå i opløsning og forvandler sig langsom til Mana, magisk kraft. Når sjælen er gået i fuldstændig opløsning driver manaen væk, og fordeler sig mellem planerne.

Døde personer, hvis sjæl er på de dødes plan kan godt genoplives, men det bliver svære og sværere i takt med at sjælen forsvinder. Når sjælen helt er væk, kan vedkommende aldrig mere genoplives. Læs i Quark-Reglerne om hvad man skal gøre hvis ens rolle dør.

For at genoplive en person er man nød til at have den døde persons krop eller mindst personens hjerte, til at binde sjælen til når den døde vender tilbage. Mangler kroppen eller hjertet kan personen altså ikke genoplives. Yderligere har præsterne svært ved at genoplive en person af en anden tro end præsten selv. Derfor er det en god idé at have en ordentlig aftale med Templet for den religion man tilbeder, helst én der involverer en rigelig donation af penge til Templet. Det ville jo være en skam hvis man ikke kunne blive genoplivet.

### 3) Gråriget

Dette er et overgangsplan mellem de levendes rige og de dødes. Det er her spøgelse, de udøde og dæmonerne holder til. Dette plan blev skabt af verdenens gamle troldmænd, for at holde ondskaben spærret inde. Det er her de folk der bliver rituelt ofret ender. Folk der havner her mister straks deres sjæl og bliver en *Skyggesjæl*. Det er ikke muligt at genoplive en *Skyggesjæl* når den havner her, men man er dømt til en evighed i rædsler og pinsler. Ikke sjovt!

Når en troldmand tilkalder en dæmon, er det en *Skyggesjæl* herfra der kommer. Troldmanden vil have normal kontrol over *Skyggesjælen* men hvis *Sjælen* ser vedkommende der rituelt ofrede den, eller var med til det, løsrives dens bånd fra troldmanden. Dæmonen vil derefter jage dens offer og brutalt dræbe ham.

Da Gråriget ligger tættest på Gudernes plan har præsterne nærmere kontakt til deres gud her og er derfor mere magtfulde på dette plan, end normalt. Man da dette også er dæmonernes hjemplan er disse ekstremt magtfulde. Så præsterne ville alligevel ikke have en særlig stor chance her.

Magibrugere der beskæftiger sig med ond magi, åndemaning, ofringer eller anden ond aktivitet vil på den ene eller anden måde blive mærket. Få en mærket sjæl. Spøgelse, ånder og genfærd fra Gråriget kan se disse "mærkede" personer og vil hjemsege disse.

#### 4) Gudernes Plan, Envirôn

Det er her alle guderne bor. Gode som onde. Gudeplanet ligger over alle de andre planer og en gud kan derved have forbindelse til alle på samme tid.

En gang i mellem tager guderne udvalgte personers sjæle og bringer dem op i deres egen verden.

Guderne har en paradys lignende verden hvor alle racerne lever i fred og harmoni.

Når en sjæl bringes til gudernes plan bliver den sat på en prøve for at se om den er værdig til at leve her efter døden. Dette fænomen kaldes for "prøven"

Efter prøven vender man tilbage til sin krop i Tågerigerne. De sjæle som guderne finder værdige vil komme hertil efter døden og leve evigt her.

Præsterne mener at man ved at tilbede guderne og følge deres bud vil have en større chance for at komme til gudernes rige efter døden og derved leve evigt.

Gudernes plan er i virkeligheden en rollespils kampagne verden ved navn Envirôn.

Når ens live person er på prøve, eller på anden måde er i gudernes verden, spiller vedkommende almindeligt rollespil.

## Guderne i Moravia

### Adelens guder:

I Moravia er der forskel på præsterne og tilbederne af gudernes stand.

De fine og mest magtfulde guder, er adelens guder. Grunden til dette er at adelen har mulighed for at bruge flere penge på guden og dermed bliver præsterne mere magtfulde.

Samtidig kræves der af præsten, en vis stand og anseelse, før han kan tillade sig at tilbede en adels gud.

Dvs. adels guder er kun for fine og magtfulde folk at tilbede.

### Tarr-Noriam:

Udseende: En gammel mand, med velfriseret gråt hår og skæg. Har en høj, rank og rolig holdning.

Etos: Orden, tid, fornuft og retfærdighed.

Farve: Blå

Tarr-Noriam er adelsgudernes fader, den alvidende fornuftige skaber. Han opfører sig afslappet. En afslappethed der udspringer af at han nu er færdig med hans skaberværk og at han har levet hans tid ud og derfor nu er i besiddelse af den fuldendte indsigt, viden og fornuft der komme med tiden. Dette gør det muligt for han at dømme folk på retfærdig vis.

Præsterne: Skal bære blå som en del af deres dragt, skal altid forholde sig roligt og forsøge at følge de mest retfærdige, logiske og fornuftigste veje. Skal søge viden og retfærd.

### Jelvvartar:

Udseende: En høj stor mand, med gyldenbrunt flagrene hår, i en løs, flagrene, hvid og blå kåbe. Altid smilende og hjælpende.

Etos: Orden, godhed og frihed.

Farve: Hvid & blå

Jelvvartar er frihedsguden. Han sørge for at holde ro og orden, men samtidig vil han altid gøre det bedste for alle.

Præsterne: Skal om muligt bære blåt og hvidt flagerne klædestykker. De skal opretholde orden, men også sørge for at der er flest mulige der har det godt. De skal straffe tyraner og folk der betvinger andre.

### Rogælcon:

Udseende: En høj, middelaldrene mand, med kort sort hår, bredskuldret, brun og iklædt en sort silkekåbe med røde kantbånd.

Etos: Orden, system og herredømme.

Farve: Sort & rød

Rogælcon er fyrsten blandt de andre guder. Han der vil være leder. Han er ordensmand, men mener også at orden kun kan fremmes gennem system og kontrol. Kun ved total herredømme, og kontrol af folk kan der vedligeholdes orden og system. Tilgængæld forpligter Rogælcon og hans tilhængere (Herrefolket) sig til at passe godt på folk under deres herredømme.

Præsterne: skal være dominerene over andre folk. De skal søge at få folk til at underkaste sig deres kirke. De skal søge at kontrollere pøblen, samt straffe dem der ikke makker ret.

### Nolægør:

Udseende: En lille gammel mørkhudet, krumbøjet mand, i en sort kutte, bærende en stav, samt en masse ringe, amuletter og poser hængende i bæltet.

Etos: Mørk magi.

Farve: Sort

Nolægør er guden for magi. Nattens magi, og derved også den uforudsigelige og ondskabsfulde magi. Han trækker på nattens kræfter til sin magi.

Præsterne: Skal bære sort på deres klæde, er grusomme og uforudsigelige og skal med alle midler, søge mørkets sejr., ved hjælp af viden og magi.

### Androkolos:

Udseende: En meget høj, knoglet, skaldet, bleg ældre mand. I en hvid kåbe, med mange poser i bæltet.

Etos: Lys magi.

Farve: Hvid

Androkolos er guden for magi. Dagens magi og dermed også den kontrollerede og eftertænksomme magi der udspringer af omhyggelige studier og især selvkontrol og beherskelse.

Præsterne: er gode og hjælpsomme. De skal med alle midler søge magien i orden, retfærdighed og også hjælpsomhed og viden, men med dertil knyttet selvkontrol.

## Søslottet II: En Guide til Moravia

### **Dongiff:**

Udseende: Dette er den ultimative kriger, klædt i fuld pladerustning og med et stort sværd og skjold er Dongiff gudernes beskytter imod universets kaos kræfter. Dongiff skjold er rødt og hans hjelm og brystplade ligeledes.

Etos: Kamp og ære.

Farve: Rød.

Dongiff er krigsguden, men samtidig også guden for ære. Han kæmper nobelt og ærefuldt og kunne aldrig finde på at snyde eller bruge ufine tricks. Han er stort set, med få undtagelser, alle ridderes forbillede og er, over for kvinder yderest galant og charmerende.

Præsterne: Skal være æresfulde og retfærdige. De skal bære rødt på deres dragter. Præsterne må gerne bruge våben og rustning lige som ridderne men det anses som vanærende at en præst bruger sin magi til at styrke sig selv inden at han går i kamp.

Tillægs evner:

Bruge Metal rustning og Skjold.

### **Alcermion:**

Udseende: En adelsmand med flerfarvet fint tøj og en underlig hat. Bærer et glas vin, i den ene hånd, og i den anden, et kyllinge lår, som han hele tiden går og spiser af.

Etos: Fest, morskab og druk.

Farve: Rød, blå, sort og hvid.

Alcermion er gudernes muntre fætter. Han elsker fornøjelighed, fest og druk og er altid frisk på en spøg og en vittighed. Samtidig er han også eftertænksomhedens gud. Ham der borer i de ting der som regel kræver lidt mod at komme frem med.

Præsterne: Skal altid være muntre og i godt humør. Humør er det vigtigste i Alcermions kirke. Hver dag er en hyggelig fest for gudens præster og den bedste måde at tilbede guden på er ved at holde en så hyggelig fest som muligt. Præsterne skal ved disse lejligheder sørge for at deltagerne bliver udfriet for de problemer der plager dem. Det har givet dem et rygte for at være Rigets bedste Psykologer.

### **Folkets guder:**

Dette er logisk nok de folkelige guder. De som den mere brede befolkning tilbeder.

Det ses som mere almindeligt at tilbede en af disse guder og alle kan tilbede dem. Lige fra adelsmand til tigger. Der kræves ikke det store offer for at få disse gudernes velsignelse og for at tilbede dem.

### **Alanoun:**

Udseende: En ung frodig kvinde, med rødt krøllet hår og store former.

Etos: Frugtbarhed og landbrug.

Farve: Brun/Rødbrun.

Alanoun er en stille gudinde, som ikke føre sig frem på samme måde som de andre guder. Men hendes essens er altid til stede hos gravide kvinder, og hun tilbedes især af disse kvinder, eller folk der ønsker sig et barn. At hun også står for et frugtbart og mangfoldigt landbrug gør at bønderne ære og agter hende.

Præsterne: Skal helst være kvinder eller bønder. Skal hjælpe gravide kvinder, børn, samt nedslå sygdomme og ulykker eller andet der kan skade en lykkelig familie eller et frodigt landbrug.

### **Nulissa:**

Udseende: Nulissa er en ung, let påklædt kvinde. Mavedanser type. Hun er altid glad og munter.

Etos: Held, lykke og tilfældighed.

Farve: Lilla

Nulissa er lykkens gudinde, men derimod det ikke sagt at hun gør alle lykkelige. Det hun derimod gør er at give hendes velsignelse til dem der med oprejst pande kæmper mod umulige odds, og til dem der lever livet farligt og tilfældigt, samt fuldt ud stoler på at heldet alligevel vil være med dem. Dvs. lykkeriddere, købmænd, fuskere og tyve.

Præsterne: Skal bære lilla som en del af deres dragt. Præsterne skal vise at de er deres gudinde fuldt hengiven, ved at kaste sig ud i de mest umulige og håbløse gerninger og derefter håbe på at deres gudinde vil redde dem. Kun ved denne ubetinget stolen på gudindens hjælp i en umulig sag, kan man forvente en velsignelse. Tager præsten sig forholdsregler, eller på anden måde viser sin tøven for en gerning vil gudinden vende ryggen til præsten.

## Søslottet II: En Guide til Moravia

### **Dahan:**

Udseende: Dahan er en frisk ung og meget smuk kvinde, klædt i flagrende hvidt og grønt tøj. Hun har langt hår og spidse ører.

Dahan: Ungdom (elvergudinde)

Farve: Grøn og hvid.

Dahan er den evig unge gudinde. Hun har kræfterne til at holde tiden i skak. Med hendes store magiske kræfter har hun skabt et fantastisk folk og givet dem ungdommelighedens gave. Hendes folk, elverne, er hendes våben i kamp mod ondskab og ødelæggelse og folkets opgave er at holde sammen på verdenen og derved undgå dens undergang.

Det rygtes i hellige kredse at Dahan faktisk er æoner ældre end de andre guder, men at kun altid har været uforanderlig.

Præsterne: og enhver elver skal bekæmpe onde skabninger og de ekstreme kræfter der forsøger at opløse verdenen. Da Dahans folk trækker direkte fra livets kraften i naturen kan en Dahan præst ikke være væk fra skoven i særlig lang tid ad gangen.

### **Kumanis:**

Udseende: Kumanis er en gudinde der mere er af ånd end legeme. Hun er naturens ånd og essens. Hun findes i alt levende. Når hun endelig viser sig i en mere fast form er det ved at hendes ånd "besætter" en dryade i skoven og bruger denne som talerør.

Etos: Natur og liv.

Farve: Grøn.

Kumanis er hele naturens samlede sjæl og hendes essens kan findes i alt levende. En rigtig "Moder Natur" Hendes ånd og nærvær hviler over dem som forstår at leve sammen og i naturen uden at misbruge dens gaver. En jæger der ærer og respekterer Kumanis og giver et passende offer til hendes gunst vil have hendes velsignelse og derfor nemt kunne finde sit bytte i skoven.

Præsterne: Skal være naturen hengiven og holde alt liv helligt, netop fordi at Kumanis sjæl er i alt liv. De skal søge at bekæmpe sygdom og forfald og kæmpe imod enhver form for udøde eller andre uhellige væsener der er blevet skabt uden gudindens livskraft i sig og derved også uden hendes velsignelse.

### **Illart:**

Udseende: Illart er en stor mand med en sort lædermaske. Han bærer grå stof stykker der er viklet omkring hans arme og ben. Udover sig har han en grå kofte der er spændt ind med en stort bredt pigget bælte. Han bærer vidne om den gigantisk styrke. I hånden holder han en bloddryppende pisk.

Etos: Smerte, lidelse og ulykke.

Farve: Grå

Illart er en stærk gud. Han trækker på kræfterne fra hans tilbeders ofringer og smerte, samt ligeledes lidelsen over de ulykker som hans præster påfører folk.

Jo stærkere følelser folk har. F.eks smerte, had, frygt, vrede, jo mere kraft kan guden trække fra dem.

Præsterne: Skal vise at de er deres gud tro og fuldt ud hengiven. De skal påføre sig selv og andre smerte og skal pine sig selv og andre og også helst udsætte folk for ulykker, for at folk skal lide, så Illart kan trække på kræfterne fra dem.

### **Tomaika:**

Udseende: En ung smuk kvinde, klædt i blå og grønt tætsiddende tøj, med fløjlsbløde lysende hænder.

Etos: Healing

Farve: Blå & grøn

Tomaika er den omsorgsfulde kvinde. Hun hjælper de syge og svage, især børn og kvinder. Men se også på slagmarken, helbrede de sårede krigere der faldt i ærefuld kamp.

Præsterne: Skal bære blå og grønt klædestykker på deres dragt, skal helst være kvinder og skal drage omsorg for de syge og svage. De har pligt til at helbrede kvinder og børn.



### Adlen i Moravia

#### **Ridderstanden:**

Adelsfamilierne (Ridderfamilierne) er de familier der lige siden fortiden har regeret i Moravia, og altid vil regere i Moravia.

Alle kan de kendes på at de bærer adelens urgamle mærke, en tung halskæde med et betydningsfuldt smykke eller symbol i. Det er adelsfamiliernes urgamle ret at bære våben, og deres urgamle pligt at beskytte og øve retfærdighed i det verdslige samfund. Hvad der foregår i samfundets yderkanter med troldmænd, elverfolk, druider og Dæmoner bekymrer dem kun til nød hvis det eventuelt kunne få indflydelse på livet i deres samfund.

Man respekterer adelen hvadenten man nu foragter dem eller ej. Selv imellem troldmænd og riddere findes der et gensidigt respektforhold.

Alle riddere i landet, hvadenten de er godsejere, kraftvogtere, paladiner, Kaos-dødsknights eller omstrejfende eventyrere, har et fælles kodeks, - et sæt leveregler, der er universelle hvadenten man søger at gøre godt eller ondt. Hvis man ikke kan fuldføre sine mål uden at bryde med disse retningslinier, så må man lade være med at fuldføre dem. Det er en grundlæggende stolthed der ligger alt for dybt i alle riddere til at de overhovedet ville gøre sig den tanke at bryde dem. Sådan er det. De kan ikke diskuteres, ikke betvivles, ikke nægtes, ikke noget. Det er dem der gør en ridder til en ridder.

### De 15 Ridderlige Dyder: er følgende:

1. Hav mod og vilje til lydigt at herske på din herres bud.
2. Vis ærbødighed overfor dem som er over din stand.
3. Vis respekt for dine ligemænd,
4. Hav foragt for alle af lav og uvidende stand.
5. Kræv lydighed og respekt af alle under din stand.
6. Krig er blomsten af al ridderlighed.
7. Træn i kampfærdighed i din herres tjeneste.
8. Kamp er mandens prøve.
9. Personlig ære går før alt i kamp.
10. Tvekamp er ære.
11. Forsvar enhver udfordring til døden.
12. Tilbyd din ædle tjeneste uden frygt.
13. Vis høviskhed mod damer.
14. Døden for alle som svigter sagen.
15. Død før vanære.

**Hvordan disse regler nøjagtigt tolkes er forskelligt fra riddergruppe til riddergruppe, da de er så gamle at de er brugt i det meste af Eloria, ære betyder jo basalt set ikke andet end at se godt ud og vise sig.**

## Søslottet II: En Guide til Moravia

### Adelsfamilien Silendorf:

Silendorf familien var i ordets forstand nogle opkomlinge. De var blot købmænd som blev adlet af Kong Harkiel inden dennes død. Efterhånden er de blevet alment accepteret som en af moravias adelshuse, men de mangler at indhente en hel del i hvad der vedrører almindelig adelig opførsel. For tiden gæstes familien af en fremmed ridder, **Sir Alagoth**, der er kommet fra tågen. Det samme gør et lille følge fra borgen **Kalund**. Nogle sære snegle, men værd at møde.

Efter Slægten Karnius flyttede til Lamaro er det officielt Silendorf der er ledere af **Einheim**, stormændenes by.

### Krigs Akademiet: (Ridder Akademiet)

Det er i Krigs Akademiet at folk kan oplæres i alle kamp relaterede færdigheder, det kræver blot en sum penge og at man afsætter tiden til at gennemgå den nødvendige læreproces.

Her findes de krigere der har viet deres liv til opretholdelse af kongeloven, der er et sæt regler der stammer fra nogle af de gamle konger fra flere hundrede år før Harkiel. Disse regler er for Akademiet alfa og omega i opretholdelse af et godt samfund. Fra gammel tid har det været tradition for at slægternes unge sønner og væbnere sendes hertil for at skoles i krigs og herskerkunsten, og naturligvis i kongeloven og de ridderlige dyder. Enkelte af disse vælger aldrig at vende tilbage til deres familier, men søger i stedet optagelse i Harkiels Gardisters orden, der udgør kernen af krigere i Krigsakademiet. De ser det som deres fornemmeste opgave at sikre overholdelsen af Kongeloven, både for adel og kongen selv. Alle både høj som lav kan komme til akademiet hvis de oplever en uoverensstemmelse med kongeloven. Kongeloven definerer samfundets feudale orden, med dens forpligtelser, fra adelen der skal dømme og beskytte, til bonden der skal tjene og yde. Her følger kongelovens 10 vers.

### Kongeloven:

1. *Kongen er forpligtet overfor kongeloven, landet og Guderne.*
2. *Ingen foruden guderne dømmer højere end kongen.*
3. *Ret og Rimelighed skal herske i Moravia.*
4. *Alle stænder skal underkaste sig deres forpligtelser.*
5. *Ingen foruden en adelsmand må trække våben imod en adelsmand.*
6. *Mod samfundets uorden bilægges alle strider adel imellem.*
7. *Nidkær skal kongeloven være for alle der betræder Moravia.*
8. *Forgangne konger vogter vores dyder.*
9. *Den som ikke hylder kongemagten forbryder sig imod guderne.*
10. *Uden adelen er kongen intet, uden folket er adelen intet, uden byen er folket intet, uden landet er byen intet, og uden kongen er landet intet..*

**Krigsakademiets** gamle mester, bedst kendt som **Erik Gråskæg** her efterhånden overladt mere og mere af ansvaret for akademiets daglige drift til sin elev og arvtager **Sir Tim** fra Sirdalen. Det var Sir Tim der for et år siden erobrede kronen, med hjælp fra **Mester Otto**, og satte den på **Arkos** hoved, da han mente at Arkos havde været den mest fremmelige af Krigsakademiets elever.

Da Akademiet Har måttet udvide sit virke betydeligt har de med støtte fra kongen flyttet ind i resterne af en gammel borg, udenfor **Einheim**, som de er ved at få restaureret. For tiden gæstes akademiet af nogle Nordbo-Jægere, der er kommet til **Einheim** sammen med Sir Tims søster **Shaxira**.

### Hertug Haldvig og slægtninge

Herre i **Askely**.

Haldvig slægten er en af de ældste slægter i Moravia, men den har med årene tabt næsten al sin ædelglans. Dette skyldes at der gennem mange generationer ikke har været andre hustruer at vælge end bondekoner (eller slægtninge) til haldvigfamilliens sønner da de andre adelsslægter nødigt vil gifte sine døtre i den blødsødne familie. Mildheden og de dermed næsten udeblivende skatter ligger også til grund for sønnernes ringe krigsudstyr. Dette generer

## Søslottet II: En Guide til Moravia

tilsyneladende ikke sønnerne der ikke virker særligt ivrige efter at drage ud og udøve stordåd med sværd i hånd. Tværtimod er hertugens to sønner udpræget dovne og uridderlige.

Det skal dog siges at hertugen er højt elsket af bønderne i askely, der nyder stor frihed. Onde tunger visker om størrelsen af det tab kongen lider i indtægter ved hertugens inaktivitet, men dette ser hertugen selv dog stort på.

Hertugens yngre bror, der i højere grad interesserer sig for sværdet er højpræst for krigsguden Dongif, og har et tempel i Einheim.

### Fyrst Karnius.

Den gamle fyrste er rigets ældste adelsmand, men tiden er ved at komme hvor årene vil kræve deres af ham. Slægten mistede næsten al sin styrke siden et slag, mod en stamme Gobliner, hvor næsten alle deres riddere blev dræbt, og i de sidste par måneder har Karnius selv været sengeliggende. Slægtens eneste trumfkort, bortset fra sin almene anseelse, var nu at fyrstens datter havde ægtet kongen og skulle blive moder til tronarvingen. Heldigvis er Karnius yngre bror **Warron** vendt tilbage fra en længere rejse for at overtage broderens forpligtelser. Det samme gælder en nevø til Karnius ved navn **Parkov Katdurian**. Sammen er det deres mål at genoprette familiens tidligere magt og vælde. Rette tiltaleform: fyrsten omtales og tiltales altid "**Mægtige Karnius**". Dette er folk vant til, og det er en af fyrstens få glæder.

Familien Karnius er nu bosat i **Zoros** gamle borg i **Lamaro**, hvorfra de styrer byen.

### Zoros Slægt

Dette navn eksisterer egentlig ikke mere. Den gamle Fyrst Zoros blev landsforvist, efter hans søn fik kronen og fornægtede sin slægt. Mange glæder sig åbenlyst over at navnet Zoros ikke længere eksisterer.

**Kong Arkos**, der nu kalder sig Fenris er søn af gamle Zoros.

### Kongens Hof.

Et nyt fænomen som er kommet til Moravia er det store kongehof som efterhånden har samlet sig omkring hans majestæt. En sand hær af embedsmænd, riddere, vismænd, troldmænd, skrivere og lakajer. Overfor alle disse folk viser man stor respekt, men den største respekt går naturligvis til kongen selv.

En af de historier der fortælles om Kong Arkos er at han under sin uddannelse på Krigsakademiet blev lænket til et meget stærkt magisk træ, der fyldte hans sind med visioner og syner. Den største af disse skulle efter sigende være en stor ulv der kæmpede imod kongens fjender, deriblandt Arkos' egen fader. Dette siges at være grunden til at Arkos efter bruddet med faderen tog navnet Fenris. Arkos besejrede sin faders sympatisører i slaget ved Einheimmarsken og kunne kort efter krones til konge af Moravia

**Baron Zeedric d'Onovan** er Kongens øverste embedsmand ved slotsbyggeriet. Sammen med hans smukke kone **Baronesse Kiara** ses han oftest omkring ruinen hvor han inspicerer fundamentet etc.

**Sir Nohr** af Lachmar er den øverstbefalende for kongens stående styrke. En barsk mand, der ikke lader sin autoritet gå på kompromis. Han tøver ikke med at bruge sin magt for at leve op til sit ansvar.

**Mester Otto Schultz** er kongens skattemester. Han omgiver sig med en flok af eksperter indenfor skatteopkrævning, og ses næsten altid ved kongens side. Det var Otto der, sammen med Sir Tim fra Krigsakademiet, erobrede kronen, fra de opkomlinge der uretmæssigt forsøgte at rane tronen, og satte den på Arkos hoved.

**Ulvegarden.** Et sært fænomen i den gamle verden, hvor man ikke er vant til at se elvere uden for skoven, også endda sammen med mennesker. Disse vagter blev tildelt Arkos af Elverdronningen som pagt på deres fred. De er et væsentligt supplement til kongens magtvælde.

**Kongegarden,** der i deres røde og hvide kofter gennem det sidste år har været symbolet på kongens magt og sikkerhed. Man giver al respekt til medlemmer af Kongegarden. Man henvender sig **altid** til en gardist før man foretræder kongen, og man gør det ved **overdreven** brug af floskler og høflighedsfraser.

**Nøglens Vogtere.** En ridderorden der har hjemsøgt Moravia et par gange igennem de sidste år. Sidst var de med i striden om kronen. Denne gang har de svoret at de vil hjælpe kongen med at finde sin søn. Disse magtfulde riddere er vogtere af en hellig nøgle, en pligt de passer nidkært som noget. Deres efterhånden velkendte grå kofter med det røde nøglesymbol har vundet selv kongens respekt.

I spidsen for dem er **Sir Zircan**, en mægtig paladin fra et fjernt land.

### Einheim, Adelsbyen

I fordums tid, da kongen endnu levede herskede hans hof og fred fra byen Einheim. Adelspræster holdt deres tempelfester i det kongelige tempel og ofrede fabelagtige gaver til deres guder. Efter den gamle konges forsvinden er byen blevet som en hul skal. Adelsfamilierne og rigmændenes store paladser står stadig i Einheim, men den fred og fordragelighed der tidligere hvilede i byen er blevet afløst af en trykkende urolighed.

Tilsyneladende magter den drikkesyge familien Silendorf ikke at opretholde ro og orden. Derimod har det kongelige Ridder Akademi taget udfordringen op og forsøger at holde Kongens fred over byen. En opgave som synes større og større. Silendorffernes mangler taget i betragtning.

Einheims indbyggere ser ned på de fleste af Moravias borgere - og antager, at Askelys borgere er deres underdanige undersåtter.

#### Indbyggere i Einheim:

Det to vigtigste grupperinger i Einheim er nok **Grevefamilien** og **Ridder Akademiet**

En gruppe gamle eventyrere fra et land kaldet **Febronien**, har bosat sig mere eller mindre permanent i Einheim. De er lidt tossede at høre på, men de fortæller nogle gode historier.

Så er der jo **Skriver** og **købmands** familien **Galathorn**. Her går de fine folk hen når de skal have noget skrevet eller bogført.

**Kalundklanen** og **Fanôr-klanen** er to mærkelige klaner fra samme Tågerige. Den ene klan mere mærkelig end den anden.

### Askely, Bondebyen

Askely er Moravias fredeligste sted. Det er en landsby med marker, køer og andre husdyr. De fleste af bønderne i byen holder af at samles om aftenen under nattens stjerner og fortælle sagn fra gamle dage. Fra den gamle kongens tid, da alt endnu var godt. Askelys bønder har et temmelig godt i forhold byens andre indbyggere. De bliver ikke brandskattet eller anklaget for tyverier - og det er aldrig i byens historie sket, at en bonde har forrådt en anden.

Da Fyrst Karnuis flyttede til Lamaro troede bønderne først at de nu ville få fred for fyrstens plager. Men nej, i det seneste år har ulykkerne væltet ned over den stakkels by. Sygdomme og overfald har plaget byen. Tilfælde som Bondehertugen ikke formår at få gjort noget ved.

#### Indbyggere i Askely:

Askelys mest kendte bondefamilier **Askildsøn**, og **kornlæggeren**. **Askildsøn** taler om at han godt kunne tænke sig at få sit eget stykke land, så han kunne kalde sig fri bonde, eller måske endda storbonde. **Kornlæggeren** er en temmelig stor familie der længe har sat sit præg på bybilledet i Askely.

I Askely er der også åbnet en filial af **Høskulds Kro**, kaldet **SLOG**. Her kan bønder eller gennemrejsende lige sidde ned og få sig en strammer inden de må videre.

### Lamaro, Handelsbyen

Lamaro styres nu efter noget omrykning af den **Mægtige fyrst Karnius** som forsøger at holde orden efter fyrst Zoros stak af og forlod byen i kaos. Siden kroningen af den nye konge er indbygger tallet i Lamaro vokset støt, da byen nu er blevet et endnu større handelscentrum. I sær også for de fremmede Tågeriger som nu efter at ro og orden er blevet genoprettet i Moravia har vist interesse for handel med Riget.

#### Indbyggere i Lamaro:

Det er i Lamaro vi finder den gamle høskulds kro, den som alle kender. Her kommer enhver der ønsker at dele en kande øl eller en god historie i godt selskab. De fleste i Moravia forbinder ordet Høskuld med hygge og afslappethed.

**Handelslauget** har til opgave at administrere hvilke varer der handles med, i Lamaro, og hvor meget.

Bl.a. er der **Skriverboden** som også er hjemsted for hele Moravias **skriverlaug**. Boutiquen er også hjemsted for en meget fin **guldsmed**, for de fine folk der har råd til den slags.

Og mens vi er ved det fine så bør vi jo ikke glemme at **Lamaro** for tiden gæstes af to smukke **vinhandler** frøkener, der er på gennemrejse.

**Handelsfamilien Bibernelle** køber og sælger højlydt i byens handelsgade.

**Frugt og Grønt** kan man også købe billigt i dette handelsmekka.

Få en **Smed** til at smede dig et godt våben.

”Og meget andet kan du finde, skaffe eller opleve i denne by” – Turistkontoret

Fra det ødelagte land **Aurelaia** er der kommet en flok barder. Deres eget hjemland eksisterer desværre ikke mere, så de bruger deres liv på at rejse rundt i **Eloria** og fortælle deres sørgelige historie. De ernærer sig ved at lave lejlighedssange og anden underholdning. Deres største trækplaster er en magisk dukke som de har med sig, og som efter sigende skulle være en oplevelse værd når den folder sig (bliver pakket) ud. Desværre har de fleste barder fra aurelaia det kedelige ry at der altid opstår ballade og problemer i deres kølvand.

I **Haruns Kiosk** kan man få alt, alt og alt i eksotiske varer til de rigtige priser, hvis man vil være deres ven ehh. (udpræget accent) **Harun**, hans ven krigeren **Errhan** og de andre er kommet helt nede fra... ja hvor sådan nogle nu kommer fra... nede sydpå for at begave moravias indbyggere med deres storslåede udvalg i potensfrugter og mystiske appelsinæbler. For forandringens skyld kan man shoppe lidt hos **Harun**.

Efter ét helt århundrede at have været forladt blev Loriava halvøen igen beboelig da forbandelsen blev hævet over Søslottet.

En første der bosatte sig på halvøen var en fisker ved navn Wolf, som af sit skib byggede en hytte på bredden af Laprokos søen. Dette skete samme aften som Kongen blev kronet i Lamaro, og efter at kongen udnævnte hans onkel Zeedric til Baron begyndte Kongebyen langsom, men stødt at vokse op. Wolfs hytte blev hurtigt udvidet og snart åbnede han drikkestedet Ulvestuen.

**Bådsmandslauget** er en anden ny industri der er ved at vokse frem i disse dage, med samme hast som stenhuggere og murere, i forbindelse med kongens byggeri på **Loriava**. Hos disse dygtige sejlere har man den bedste mulighed for at komme tørskoet og sikkert over til den anden side af søen.

**Ulvestuen** er et hårdt sted, hvor især de lavere lag af befolkningen kommer for tår af tørsten, et slagsmål, et slag poker, eller bare for at høre de sidste rygter, som altid svirre deromkring. Ulvestuens ledes af den fede og lidet tiltalende mand Kornelius Wolf. Manden man kommer til hvis man har problemer, som man mener kongegarden ikke vil være i stand til at løse.

**Hovedtemplet** ligger i Loriava mellem Kongebyen og Søslottet. Det er her at de religioner der ikke har tilhængere nok til et helt selvstændigt tempel holder til. Hovedtemplet er et fælles tempel for de små religioner, men også mange af de store religioner har valgt at være repræsenteret med et alter i dette tempel. Her har alle der vil det har mulighed for at sikre sig et godt forhold til de mægtigste guder.

**Præste Akademiet** ligger samme sted som hovedtemplet. Her deler Elog den Ældre, en gammel Tarr-Noriam præst ud af hans store visdom til folket.

**Bådsmandslauget:** Efter ophævelsen af den gamle forbandelse er der kommet gang i en helt ny branche. Færgedrift. Bådsmænd har åbnet en mere eller mindre fast forbindelse imellem Moravia og Loriava.

### Laprikos søen

Søen ved hvis bred at Moravia ligger, er meget dyb, og er farlig at bade i.

Et gammelt sagn fortæller at et mægtigt monster lever i søen og at det kommer frem hvert forår. Imidlertid påstår indtil flere af Færgeoverfartens kunder at de i den seneste tid har set "noget" på søen.

**Piraterne.** Den megen oversøiske handel, der efterhånden er opstået med kongens udvidelse til Loriava, er der også sket en drastisk stigning i sørøveriet. Der er ingen tvivl om at det skyldes Piratlederen Gale Hunds vældige erfaring og mod på det felt. Det er helt sikkert at man bør tage sig i agt når man sejler til og fra Kongens By, for det er ikke længere nogen sikker tur for sagesløse folk.

Ikke kun piraterne giver anledning til usikkerhed i Moravia. Det er kommet flere og flere rygter om små, uhyggelige, mørke væsner der foretager røveriske og kannibalistiske angreb på folk om natten. Der hærsker ingen tvivl om at disse væsner er beslægtet med de onde trolde, som man ved, til tider, findes i tågens yderkanter. **Natvætter** har man kaldt dem, men hvor de kommer fra og hvad de virkelig er for nogle er der stor tvivl om.

### Elverne

Elverne er skovens vogtere eller også er skoven elvernes vogter. De er i alt fald sammen. Elverne trækker på skovens kræfter til deres ungdom og deres magi. Elverne ses sjældent uden for deres skov og hvis de endelig går ud er det som regel forklædt. Elvere der bliver holdt i fangeskab uden for skoven lever sjældent mere end ét døgn.

En gang i mellem sker det at elverpigerne kommer ud af skoven om natten og opsøger Askely for at bortføre en ung bonde eller to. Hvis den stakkels bonde overhovedet vender tilbage er det aldrig med sindet i behold.

Elvernes race er delt i to. De sorte og de hvide elvere. De sorte elvere er født om natten, i dens mørke underfundige magi. Det er dem der er mest magtfulde ud i magiens kunst, men desværre også dem der er mest udsat for at blive

draget af dens onde side. Derfor bliver sortelverbørn forkælet og nusset omkring meget mere end de hvide elvere af frygt, fra forældrene side, for at de skal blive tillokke magiens mørke side.

De hvide elvere er de mest udbredte og selv om de har mindre magi end deres sorte brødre er de stadig yderest magtfulde.

Elverne værner utroligt meget om deres skov og lader ingen mennesker komme den nær uden deres tilladelse. Over elverskoven hviler en så stærk fortryllelse at ethvert almindeligt menneske vil løbe skrigende bort i frygt efter blot at have været der i et kort øjeblik

### Druiderne

Druiderne har deres Hellige Lund nær Laprikos søens bred og nær elverskoven. Druiderne er om nogen de eneste der tør nærme sig elvernes skov og det hænder da også at elverne besøger druiderne.

Druiderne lever for og med naturen, men udover at passe og pleje skoven holder druiderne også øje med søen og dens skabninger.

Der er dødsstraf for en ikke druide at betræde druidernes Hellige Lund uden en druides tilladelse.

### Troldmændene

Troldmændene holder sammen i en konklave kaldet, Magiens Cirkel, og det er som sådan at deres tilholds sted er kendt blandt den almindelige befolkning. Troldmændene selv, og andre lærde ynder dog at kalde deres samlings sted for universitetet.

Her trækker de magi, fra stedets særlige magiske kræfter. Det er også her at nye troldmands aspiranter bliver indviet i magiens snørklede kunst, og her at troldmændene laver deres mystiske ritualer. Har en almindelig borger brug for hjælp af magisk karakter er her, stedet hvor han kan henvende sig. Her kan man få svar på hvad den magiske genstand, som man har fundet, gør. Men man skal passe på for det er før set at en troldmand har tryllebundet de personer som er kommet til ham.

### Bergtusser

Disse stakkels pelsede, små nuttede væsener tøffer rundt omkring i Moravia. Deres oprindelse er ukendt, deres formål i tilværelsen ligeledes. De er frygteligt bange for mennesker og andre store væsener, men er på mystisk vis tiltrukket af elverne. De besvimer altid af skræk hver gang en farer nærmer sig, hvilket tit har vist sig at være et godt forsvar.

Bergtusserne holder sig for sig selv, men bliver dog tiltrukket af fest og ballade. De holder meget af at, på gehørlig afstand, iagttage alting spændende. For folk der iagttager Bergtusserne nøje, der det ud så om at Bergtusserne er blevet lukket ude fra livets fest og går rundt og er bange for noget som de ikke længere selv ved hvad egentlig var.

### Abbadoner

Disse skrækkelige væsener er de farligste der findes i hele Eloria. Fra tidernes morgen har de været kendt som ødelæggerne. En Abbadons udseende er ukendt da ingen der har set en har overlevet. Uhyret flår gerne sine offer og suger dem helt tomme for blod. Det er sjældent at en Abbadon spiser en person helt, dog med undtagelse af troldmænd. De stakkels magibrugere er her i farezonen. For en Abbadons ynglings spise er troldmænd. Det sker tit efter at en troldmand er forsvundet at Abbadonens hærgen er størst, hvilket kunne tyde på at en Abbadon kan bruge af den magibrugers kraft som den har spist.

### De andre Tågeriger

De findes mange andre Tågeriger i Eloria, mange af dem er vidt forskellige. Derfor er det, når man spiller i Elorias spilverden, muligt at bruge en gammel karakter som man tidligere har spillet med i en anden verden. Det er også muligt at opdigte sit eget Tågerige og bruge det til sin baggrunds historie. Tågeriget kunne realt være så småt som ens baghave. Eller på størrelse med Norge.

Er der andre der har mod på at lave LIVE scenarier med Eloria som spilverden, men i et andet spilområde er der nemt muligt. Man opretter bare sit eget lille Tågerige.

### Afslutning

Det var så en gennemgang af spilverden Eloria og Tågeriget Moravia.

Vi håber at du vil nyde "Søslottet II"

MVH. Søslottets arrangører

#### Forsidetegning:

Selina Kyle

#### Idé:

Daniel BBC, HP Hartestein, Monica Traxl, Ulrik Gilberg, Tim Andersen, Ditte Christensen, Henrik Glarø og Rikke Dollerup, Peter C. Møller Mfl.

#### Tekst:

Daniel BBC & Mads "Mao" Ahola

