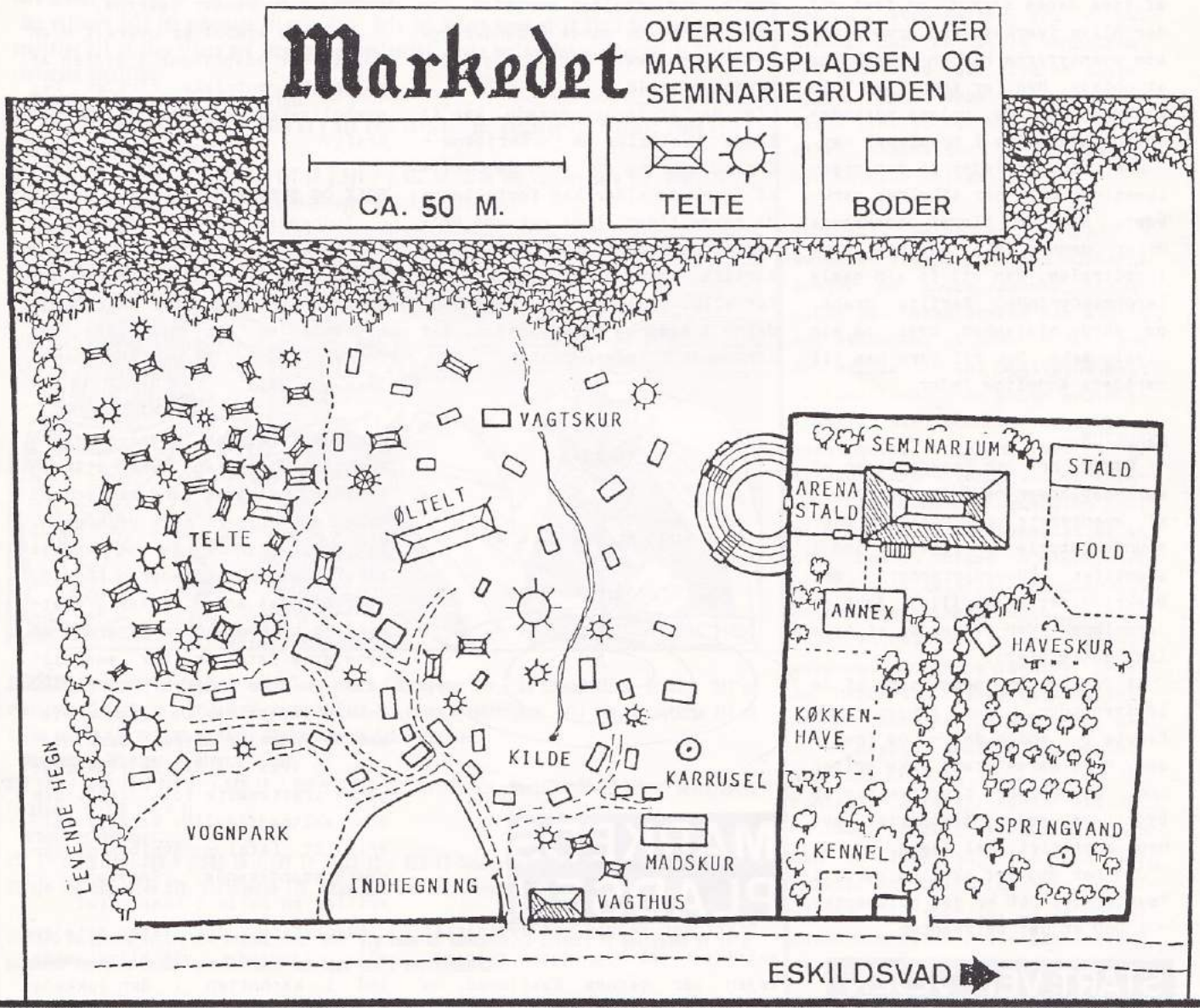
Kilden til alt ondt

"Kilden til alt ondt" er et eventyr til Dungeons & Dragons og AD&D for spillepersoner af 2-3 niveau, og for Drager og Dæmoner (rimeligt nye spillepersoner). Eventyret finder sted på og omkring et religiøst marked ved en helligkilde.

Tekniske og supplerende oplysninger er adskilt fra selve teksten i eventyret. De er placeret i de gå bokse.



For ikke-spillere: At læse et scenarie.

Et scenarie er en historie i rollespillet. Spillerne oplever og påvirker handlingen gennem spillepersonerne. Spilmesteren bedømmer følgerne af disse beslutninger ved hjælp af reglerne og sin sunde fornuft. Så når man læser - eller skriver - et scenarie, skal man altid tænke på, at der vil være en gruppe spillere, der vil være med til at forme det.

Derfor er her flere oplysninger end i en normal fortælling. Det skal hjælpe spilmesteren til at imødegå det store antal valgmuligheder, spillerne har. Til gengæld er der ret beset ingen handling. Højest - som her - nogle begivenheder, der finder sted, før spillepersonerne tager affære. Men når det er sket, er det dem, der styrer historiens fart og retning. De kan for eksempel forhindre senere begivenheder - så længe de ikke lader initiativet glide sig af hænde.

"Kilden til Alt Ondt" foregår i et fantasimiljø, som det i spillene **"Dungeons & Dragons"** og **"Drager og Dæmoner"**. Magi og lignende er faktorer, man må regne med. Men det "overnaturlige" griber ikke ind i de fleste menneskers dagligdag. Og det er blandt disse mennesker, eventyret begynder - i et miljø ikke alt for forskelligt fra vor egen fortid. God læselyst !

Kilden til alt ondt

INDLEDNING

Eventyret udspiller sig omkring et marked i forbindelse med en religiøs festdag. Det foregår i et landligt område (Dalherred), nær landsbyen Eskilsvad. I løbet af fire dages marked og fest vil der blive iværksat en grum plan, som eventyrerne har en chance for at opdage. Men før tragedien kulminerer kan de opleve markedsstemningen,komme i problemer osv.

Jeronimus er leder af det præsteseminarium, der afholder markedet. Han er blevet ondskabens offer gennem sin misundelse og forbitrelse. Han vil få sin gamle lærermesterinde, Karilia, dræbt, og skyde mistanken over på sin rival, Aske. Det vil gøre ham til områdets åndelige leder.

STRUKTUR

Først er der beskrivelsen af markedspladsen og folk der. Noget af eventyrets og områdets baggrundshistorie er flettet ind i afsnittet "Hovedpersoner" med beskrivelser af Karilia, Aske og Jeronimus. Vær sikker på at have læst dette afsnit !

Så følger en gennemgang af de begivenheder, der finder sted første og anden dag - og tredie med, hvis karakterene ikke griber ind. Så følger beskrivelser af bygninger: arena, seminariet osv, hvor mysteriet skal løses.

Jeg har opgivet skattes værdi i "mønter". I D&D er det guldmønter - i DoD er det sølvmønter.

START: VED VEJEN

Eventyrerne er på rejse gennem Dalherred.De møder med korte mellemrum folk til fods,til hest,på æsel eller i vogne, der er på vej i samme retning.Hvis de fortjener titlen eventyrere, vil de spørge, hvad der foregår - f.eks. gamle Jan Starvod, der er på vej derhen med sin datters børn.

Han kan fortælle dem, at alle er på vej til Kildespringsfesten, der er egnens største årlige marked. Det er sådan, fortæller han, at der er en hellig kilde, der springer én gang om året. Kilden var forsvundet århundreder før, men for 9 år siden genfandt Jeronimus stedet og rensede området for ondskab, så den kunne springe igen. Han er leder af den præsteskole, der afholder markedet. Jan vil tale om de mange vidunderlige ting, som sker der - også for børnenes skyld.

De, der er interesserede, kan få lange historier om orkkrigene - for nu omkring 40 år siden. Alle på Starvods alder kan fortælle om de hårde tider, hvor orkerne erobrede Dalherred for to år. Om Karilia, der var et forbillede for alle, om Aske, der ledte bønderne i kamp og om Jeronimus, der udregnede fjendens planer.

MARKEDS PLADSEN

Snart kan skoven ved seminariet skimtes - så bygningens rygning. Vejen går gennem Eskilsvad, og efter en fjerdingvej (1/4 mil; lidt under 2 km) er man fremme. Man går forbi et stykke stenmur med en port i - inde bag ved er seminariet i sin have. Markedet foregår på en stor mark, umiddelbart vest herfor.

Pladsens sydkant er landevejen, med indgang gennem en flagsmykket festportal ved siden af et stenhus. Muren til seminarieområdet afgrænser mod øst noget skov mod nord og et levende hegn mod vest. Der hvor seminariebygningen går ud til ydermuren er der en halvcirkelformet struktur, ca. 5 m høj og 25m henover. Jan (eller en anden) vil udpege den som arenaen. På førstedagen er der gang i den. Folk læsser af vogne, slår telte op og render omkring.

Kildens symbol er overalt - en kvist, der udspringer i midten af nogle koncentriske cirkler. Det symboliserer kildens livgivende kraft.

FOLK OG STEDER

Indhegning overfor portalen er til heste, stude osv. For 1 mønt om dagen kan man lade et dyr græsse her. I et par andre indhegninger er dyr til salg. Her holder stude-, fåre-, hestehandlere osv. til.

Stenhus. Det er vagtcentral og kachot. Ude foran døren står en kraftig, gråhåret mand med en rød næse og hilser folk velkommen. Han bærer ringbrynje og en blå baret. Det er vagtlederen Konrad.

Der er også andre vagter i rustning og blå baretter. På grund af optøjer sidste år har man tilkaldt vagter udefra. De gamle, lokale vagter går og hygger sig, men de yngre er oftest mere nidkære og irriterende. De elsker at gå og irettesætte folk (spil dem som selvhøjtidelige koncertvagter). Et fåtal - deriblandt den næstkommanderende, Rademann - spiller en rolle i komplottet.

Eventyrere, der laver optøjer eller lignende, vil blive smidt ind i kachotten i den lukkede halvdel af stenhuset - det er stort set umuligt at undslippe. I træskuret, i den anden ende af pladsen, sover vagterne.

LEJRLIV

For et par mønter kan man parkere sin vogn, og for lidt mindre kan man slå telt op i et hjørne af markedspladsen. Her er også et par store herbergstelte.Mange sover i deres vogne i vognparken.

Der er både telte og træskure på pladsen. De sidste er bygget af

Kilden til alt ondt

VAGTER:

KONRAD: Vagtlederen er populer og rimelig mild. Han er veteran fra orkkrigene, hvor han som grevelig rytterofficer nægtede at trække sig ud og lade bønderne i stikken. Han ledte en flok nytterister mod unenneskene. Han slog sig så ned i Eskilsvad og er årligt vagtleder som en ærestjans. Han siges at være blevet glad for de våde varer efter konens død.

Han vil være fuld fra andendags aften og frem. Hvis det lykkes nogen at få liv i han, kan han måske overtales til at tage affære mod Jeroninus og seminariet, hvis beviser haves. Han har de fleste af vagternes loyalitet.

Dungeons & Dragons: 6. niveau kriger

STY 15 / INT 10 / VIS 7 / BEH 8 / KON 13 / KAR 17 - LivsPt.: 38, RustningsKl. 5 Våben: Sværd (1-8)

Drager og Demoner: Kriger

STY 15 / STØ 12 / FYS 13 / SNI 8 / INT 10 / PSY 7 / KAR 17. Ride 79%, Opdage Fare 65%, Overtale 70%, Springe 37% (Taktik 78%) Sabel 83% (T8+2), Spyd 80%, Armbrøst 65%.

RADEMANN: Undervagtmesteren er med i komplottet. Han sørger for, at Konrad bliver drukket til og overtager så vagterne. Hvis eventyrerne udviser for megen nysgerrighed, vil han få vagterne til at holde særlig øje med den og måske udpege den som åskes kumpaner.

Dungeons & Dragons: 4. niveau kriger

STY 17 / INT 13 / VIS 11 / BEH 16 / KON 9 / KAR 12 - LivsPt. 23, RustningsKl. 3 Våben: Bastardøkse (1 hånd 1-8; 2 H 1-8 + 2)

Drager og Demoner:

STY 17 / STØ 13 / FYS 9 / SNI 16 / INT 13 / PSY 11 / KAR 12 Opdage Fare 76%, Taksere 61%, Snige 52%, Skjule Sig 52%, Ride 37%, Stridsøkse 77%, Sammensat Bue 57%, Daggert 52%

VAGTER: De fleste er tro mod Konrad, men lader sig lede af Rademann. 2 krigere er medlemmer af løjenorderen Parsalas bande, som Rademann har fået ind i vagtmandskabet.

Dungeons & Dragons: 1.-3. niveau krigere - **Drager og Demoner:** Normale vagter

folk, der kommer og handler hvert år. Her er nogle af de største begivenheder. Find selv på andre, som skydetelte, fribrydning (se D&D-artikel andetsteds i bladet) osv.

Mad og drikke. Der er adskillige boder opstillet med forskellige slags delikatesser - og et par madtelte, hvor hele dyr bliver ristet på spid og suppegryder koger.

Et stort, blåt telt med vimpler er et tilløbsstykke. Det er Blådragekultens øltelt - smykket med kultens symbol - en stiliseret blådrageunge i et æg. Det var en asketisk munkeorden, indtil lederen i en krisetid fandt ud af, at man også kunne tjene et højere mål ved at gøre et godt stykke arbejde. Derfor brygger de nu øl på deres kloster og rejser rundt til markeder for at sprede glædelige budskaber. Især deres Tordenbryg er fremragende. Der er mange tønder i teltet.

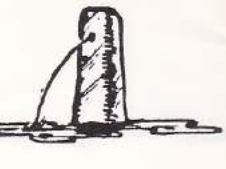
Kildespring. Midt på pladsen er der en stenstøtte. Fra et hul pibler der en lille vandstrøm. Her kommer og går diverse gamle, syge, hypokondere osv. for at samle lidt af det hellige vand op eller stænke det på sig. Vandet har en klar kalksmag.

Karrusel. Dette er et rød- og gulmalet træmonstrum med udskårne drager og andre væsener til at sidde på. Karakererne har aldrig set sådan en, så beskriv den, som den ser ud, og lad spillerne gætte funktionen. To æsler med skyklapper går udenfor og trækker maskineriet i midten. Det består af mange,store tandhjul,der trækker hinanden, så energien forplantes. Ovenpå maskineriet er en blok med 4 solide bjælker, der går ud over æslernes hoveder. De holder drejestykket oppe. En mand tager entre, og en anden driver æslerne. En gang imellem kommer en herre og tilser maskineriet. Det er Berelvar, ingeniøren. Han er en hyppig gæst på seminariet, hvor han udfører opgaver for Jeronimus. Berelvar kender til Jeronimus' dobbelttilværelse, men han er ligeglad. Alt hvad der spiller en rolle for ham er at udføre sit arbejde, og Jeronimus giver ham sådan nogle fascinerende opgaver.

GODTFOLK

Der er omkring 500 mennesker tilstede ved markedet - pilgrimme, handlende, taskenspillere, børn, fulde folk,eventyrerne. Giv spillerne mulighed for at lade deres spilpersoner flippe lidt ud. Hvis de laver problemer (eller vagterne tror, de gør det) kan de komme i kachotten og køle af. Det vil ikke forhindre selve eventyret - snarere vil det gøre eventyrerne ivrige efter at søge hævn !

Kilden til alt ondt



Udvalgte,interessante møder:
En eller anden med et rygte at berette (se boksen til højre).

En billethaj, der sælger indgangstegn til dyrekampen på fjerdedagen - til vild overpris (normalpris: 20 mønter).De bedste pladser er allerede udsolgt.

Nogle af tjenestefolkene fra seminariet.Se beskrivelsen af dem side 26. Det kan være alt fra pigerne til gartneren, Sander. Med snuhed kan de udspørges.

En mand passer en eventyrer op og tilbyder ham et magisk sværd. Det er en svindler. Han vil have 1.500 mønter for det,men han kan forhandles ned. Sværdet har han ude i sin vogn - "man kan jo ikke rende rundt med det". Han vil lade karakteren hente penge. Han vil følge vedkommende ud bag ved vognene. Her vil tre andre omringe ham og bede ham om at ryste op med pengene (og så efterlade ham bundet). Gør karakteren modstand, vil der gå 4 ture, før der er nogen, der får hentet to vagter. Så vil røverne flygte.

En af eventyrerne bliver tiltalt af to børn, der vil høre, om han nu også er en "rigtig eventyrer". Hvis han siger ja, vil de høre, hvor mange drager, han har slået ihjel.

En ældre herre med et stort, hvidt overskæg, rød næse og en spraglet kappe går og råber op om "vidunderkuren". Bag ham følger en mand med en kasse på ryggen - indeholdende flasker af Dr. Merchelies mirakelmikstur. Der er ikke grænser for, hvad den skulle gøre godt for. Der er en bunke krydderurter og andet godt i - den gør indtageren lettere døsig.

Tre halvfulde bønderkarle antaster en 2-3 karakterer. Hvis de giver sig i kamp, bliver de alle hældt kachotten, med mindre de kan tale sig ud af det.

RYGTER OG SANDHEDER

Eventyrere, der stiller spørgsmål, kan høre rygter eller få interessante oplysninger og meninger at høre - her er nogle eksempler, lav selv flere - f.eks. om hændelserne og hovedpersonerne. Bemærkningerne i parentes er til Spillmesteren alene.

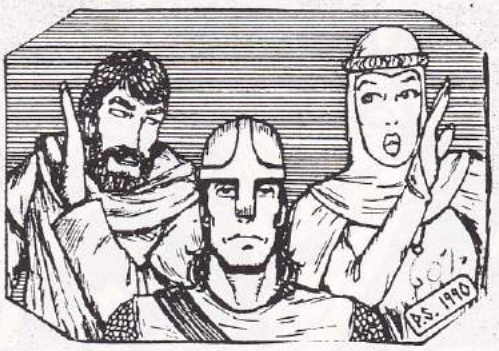
1) Jeronimus er lidt vel glad for at tjene penge på markedet ! (en velbegrundet mening (en "sandhed") snarere end et rygte)).

2) En blind mand fik synet igen ved kilden (ingen har bevidnet det).

3) Der er en charlatan, som sælger falske, magiske ting (sandt).

4) Snigmorderen Parsala er blevet genkendt på markedet! (Sandt, men han, der så Parsala, er flygtet, så han kan ikke identificeres).

5) Den blinde, der fik synet igen, er en falskner (øh).



6) Der handles med stjålne varer i en af boderne (sandt - det er noget, Jeronimus har købt af orkerne og sælger via uvidende mellemmand).

7) Der er nogle eventyrere på markedet, som er ude på rov (???).

8) Bromagerne fra sidste år - brødrene Steffer - er på banen igen (falsk, men når der er marked, er der slagsbrødre!).

9) Orkerne er begyndt at røre på sig igen - der har været overfald og forsvindinger ! (sandt, bla. er nogle dag-lejere forsvundet).

10) Aske er blevet mere skør siden sidste år (kun lidt).

11) Der er en minidrage blandt dyrene til dyrekampen (falsk).

HOVEDPERSONER

I dette afsnit beskrives de tre centrale personer i tragedien. De er beskrevet, som eventyrerne vil møde dem på markedet. Oplysningerne om deres baggrund kan du give videre til spillerne - farvet af dem, karaktererne får dem gennem - vagter vil tale godt om Jeronimus osv.

Karilia: Nær kildent ræn ges en mængde omkring Karilia og hendes to lærlinge. Hun er en meget gammel kvinde, rynket og hvidhåret. Hun er i sandhed hellig, heler ved guddommelig magt. Hun ønsker ikke at misbruge denne og giver oftere råd som klog kone.

Hun elskes af alle lokale for sin indsats i orkkrigene. Skønt hun kun var en ubetydelig, vandrende helligkvinde, organiserede hun baglandet, indgød håb og inspirerede til modstand, selvom det var folk som Aske, Jeronimus og Konrad, der udkæmpede de egentlige slag. Senere genoptog hun sit vandrerliv.

Hun er områdets åndelige leder, og mange kommer til markedet for at lytte til hende.Hun har en anelse om,at kilden ikke er så hellig endda,men hun tier for ikke at gøre Jeronimus ked af det (!) Iøvrigt mener hun, det er folks egen tro, der udretter miraklerne. Hun bor med sine to disciple Ria og Hengist - på teltpladsen.

Aske. Lidt derfra står en klyn-

Kilden til alt ondt

ge omkring en taler på en trækasse. Det er en muskuløs, gråsprængt mand i tresserne. Ved siden af står en ca. 30-årig mand, der ligner ham noget - begge i brune klæder. Taleren raser mod dem, der betaler dårlig løn og drikker bøndernes sved, hengiver sig til luxuslevned og bedriver åger. Pludselig peger han ud mod en tilfældig tilhører og hvæser: "uslinge som disse skaber splid blandt brødre og ulykke hos al folket". Han ser sig om og blegner, da han ser, han er synderen.

Sådan fortsætter prædikanten. Det er Aske, folkelederen fra orkkrigene for en generation siden. Han er lægmand - uden præstetræning - han var en bonde, der mistede sin familie, men Karilia indgød ham mod. Efter sejren blev han utrættelig tordenprædikant - nådesløs i sine revselser. Han lægger ikke skjul på sin foragt for sin gamle våbenfælle Jeronimus, der langtfra har forkastet unødige, matrielle goder. Når han bliver ophidset, taler han sort.

Aske giver altid anledning til diskussion. Efter hans prædikener kommer tilhørerne ofte op at skændes om ham og hans meninger - modsat Karilia udtaler han sig gerne om politik;og nogle fyrster af såkaldt uægte børn med forskellige enker fra dengang. En af dem, Aron, er hans næstkommanderende. Aske og hans 6 disciple holder til i to vogne i vognparken. Udover Aron er det hans slevfred ("dame") Berthora, datteren Lifárac, to gamle kampfæller, Harald og Malthe, og den sidstes kone Ilse og voksne søn, Vildmanke.

Jeronimus. Seminariefolkene bevæger sig omkring på pladsen og taler med folk, foretager håndspålæggelse osv. Der er vicelederen, Themisoles,adelskvinden Kamma og selvfølgelig Jeronimus. Han er en høj, gammel mand (ca. 60) med tyndt, hvidt hår og furede træk. Han er oftest omgivet af 2-3 elever. Som ung virkede han bag fjendens linier som undergrundsleder i de byer,hvor orkerne havde lejr.Han arrangerede flugt fra slavearbejdet osv. Han forlod så Dalherred, men for 12 år siden vendte han tilbage og grundlagde et seminarium ved den udtørrede helligkile. Her udførte han så en rituel renselse, så den springer hvert år.

KOMPLOTTET - hemmelige oplysninger

Jeronimus vendte tilbage til Dalherred som en tvivler. Han byggede seminariet oven på nogle gamle grotter, hvor helligkilden havde haft sit udspring. Hans forsøg på at få den til at springe igen endte med, at han pådrog sig en forbandelse (han havde håbet at bruge det til egen vinding). Samtidig vakte Karilia og Askes folkeyndest hans misundelse.

Der kom nu en mand og tilbød Jeronimus at løse hans problem og skaffe ham den ære, han syntes, tilkom ham. Han besmurede den bitre præst med sine søde ord. Jeronimus indvilligede, selv da forhandleren berettede, at prisen var hans sjæl. Han bragte så kontakt mellem Jeronimus og ingeniøren Berelvar, der konstruerede et spiltræk til at få gang i kildespringet på mekanisk vis. Det var Sander, seminariets nuværende "gartner" - og tilbeder af Skyggernes Fyrste - en af underverdenens herskere.

Kildens genopdukken og de årlige markeder vandt Jeronimus' respekt - indtjening. Men frygten gnavede i hans hjerte. Hemmeligheden måtte beskyttes. Derfor begyndte han at omvende eleverne til Skyggernes Fyrste - og det var netop Sanders mål. Efter et par år følte Jeronimus sig sikker - indenfor murene. Men udenfor var Aske begyndt at blive en torn i øjet på ham, og Sander fik ham til at tro, at også Karilia var mistænkson. Han fattede så sin grumme beslutning - at forsvare sin løgn med andres blod.

HÆNDELSER

Dag 1:
Jeronimus velsigner kilden, Karilia holder bønnemøde, heler og rådgiver, Aske holder tordentale.

Dag 2:
Formiddag: Imponerende akrobatnumner
Eftermiddag: "Duellerende prædikanter" (s.d.)
Aften: "Et skrig i mørket"
Sen aften: "Scene i øjeltelt" - klapjagt

Nat: Lifárac kontakter eventyrerne

Dag 3 og 4: se boks side 21.

Fra markedets anden dag finder forskellige begivenheder sted. De foregår, mens eventyrerne iøvrigt går på opdagelse, roder sig ind i problemer osv. Selvom de fatter, at noget er under opsejling, kan de næppe forhindre det, da skurkene opererer gennem professionelle mellemmænd (Parsalas bande).

PARSALAS BANDE

Banden er hyret af Jeronimus til at dræbe Karilia og andre. Parsala er en effektiv lejemorder - han gør, hvad han bliver betalt for og stiller ikke spørgsmål. Udover Parsala (manden i grå) består banden af 2 mand infiltreret blandt vagterne og og 3 mere - der er bl.a. den, der står for "Scenen i øjeltelt", og som "finder" Askes lig tredjedags aften.

Hvis Jeronimus for alvor bliver bange for eventyrerne, kan han få Parsala til at tage affære - men det vil blive meget dyrt at ændre planer. Parsala og banden stikker af, hvis Jeronimus bringes til fald eller deres tilstedeværelse bliver kendt. Fangede bandemedlemmer vil holde tæt, så de andre kan stikke af. Grundet pladsmangel er der ingen beskrivelse - find selv på en, hvis du vil bruge den ved senere lejligheder.

Kilden til alt ondt

Duellerende prædikanter

Aske er godt i gang med en af sine sædvanlige prædikener. Jeronimus afbryder, snart udvikler det sig til et skænderi, og Aske giver Jeronimus en næsestyver. Karilia ankommer og splitter dem.

Dette er gengivet på modstående tegneserie, som du kan vise spillerne eller beskrive scenen udfra. Hvis de får tegneserien at se, vil de blive mistænksomme for tidligt - du kan vente med at vise den, til de begynder at stille intelligente spørgsmål.

Karilia går til sit telt for at bede med sine akolytter, Jeronimus forlader pladsen med sine mænd, og Aske holder krigsråd med sine i vognparken. Folket morer sig uden religiøs vejledning.

Et skrig i mørket

I skumringstiden bliver det opdaget, at Karilia er blevet myrdet. Der vil brede sig gru på stedet. Folk vil begynde at græde osv., særligt de gamle. Man vil samles omkring hendes telt. Vagterne dér holder folk væk - én trøster Ria, der fandt hende. Nogle har set Aske forlade hendes telt som den sidste (lige efter Aske havde forladt hende, sneg Parsala sig uset ind og kvalte hende).

Lidt efter kommer Jeronimus (med næsen i bind). Han veksler nogle ord med undervagtmester Rademann. Gamle Konrad er lammet af sorg. Så erklærer han, at han vil bringe liget til templet og bede om et mirakel og finde Aske, som var den sidste til at se Karilia.

Så høres der et brøl. Med en serie af skældsord kaster Aske sig ud af mængden. Han råber noget om mord og brand, forræderi osv. 2-3 vagter kaster sig over ham, og han føres bort - "til seminariet", beordrer undervagtmester Rademann. Denne fører nu Konrad bort og overtaler ham til at tage en lille en til nerverne. Snart er Konrad fuld, og Rademann tager nu kommandoen over vagterne.

En grim scene

Senere på aftenen er der dæmpet snak i ølteltet. Ingen morer sig. Askes søn, Aron, sidder alene og surmuler. En gråklædt mand (det er Parsala) sætter sig og begynder at tale med ham. En vagt kommer ind og holder stille øje med dem. Pludselig slår Aron i bordet. "Du skal bøde for de ord !" råber han og griber den gråklædte i kraven. Denne spytter på ham, og Aron slår ud efter ham. Vidner har kun kort tid til at reagere, før helvede bryder løs i ølteltet. To mand springer op og kaster sig over Aron med kortsværd, og vagten trækker sin stridskølle og går også på ham.

Hvis ingen hjælper, vil han ligge død på gulvet efter runde tre. Selv hvis han bliver reddet,

Kilden til alt ondt

LIFÁRAC: er en ranglet, mørkhåret pige med skarpe træk og et stedse mistænksomt udtryk i de smalle øjne. Aske satte hende i pleje hos elverne, da moderen døde. Hun er splittet mellem skovenes frihed og det tætte fællesskab i menneskenes landsbyer. Det gør hende fåmælt og bitter, men når hun taler, er ordene spidse som pile. Hun er trofast som ven og hård som fjende. Hun går ikke gerne i direkte kamp, men udnytter gerne sine evner for list.

Hun bærer en Sølvertrebue - en kortbue, hun fik i gave af sin elviske fosterfader, Ranarthiel.

Dragar og Dæmoner:

STY 11 / STM 9 / FYS 13 / SMI 16 / INT 14 / PSY 13 / KAR 8 / 11 KP

Snige sig 67%, Skjule Sig 82%, Sporsans 48%, Lytte 48%, Botanik 28%, Dirke Låse Op 40%, Klatre 52%, Bue 67%, Sølvertrebue: Alle rækkevidder er +50% - Skade T6 + 2, Kortsværd 52%, Skade T6 + 1

Dungeons & Dragons:

STY 11 / INT 14 / VIS 13 / BEH 18 / KON 13 / KAR 8 - Tyv 4. niveau - 15 LivsPt. Sværd 1-8 skade.

Sølvertrebue: Elvisk kortbue - magisk, men giver +2 på træfslag.

Skyggekappe: Giver +20% til chancen for at skjule sig i skygger - og yder +1 beskyttelse - kan bruges sammen med forstærket læder og lettere rustning.

vil han være for såret til at gøre noget.

Rademann beordrer nu, at alle Askes folk skal smides i kachotten. Fire af de fem af Askes følgesvende vil også blive taget og smidt i stenhuset. Der vil begynde at gå rygter om, at der er blevet fundet djævelske effekter i Askes gemmer. Andre fanger - drukkenboltene og eventuelle besværlige eventyrere - føeres bundne over til træskuret. Her bliver de bevogtet af to vagter. Her kan de blive befriet af deres venner og/eller Lifárac (se næste afsnit).

Lifárac

Askes datter, Lifárac,vil være den eneste, der undslipper klapjagten. Hun har lagt særlig mærke til eventyrerne. I sin jagt på forbundsfæller kan hun f.eks. befri tilfangetagne eventyrere fra skuret (hun vil myrde en af vagterne). Hun forventer deres hjælp mod Jeronimus. Hun mener, han har fået Karilia myrdet, har lokket hendes far og bror i dødelige fælder. Hvis de ikke vil hjælpe, vil hun skælde dem ud for skammelige kujoner. Hun vil også antyde, at der kan være en skat i seminariet. Hun ønsker ingen andel. Hun mener, der kan findes en indgang til seminariet gennem arenaen.

TREDIEDAGENS HÆNDELSER

Disse begivenheder finder, med mindre eventyrernes handlinger griber forstyrrende ind.

Morgen: Prædiken
Middag: Alle bespises på bedste vis
Eftermiddag: Begravelse - Askes "flagt"
Aften: Askes lig fremvises

Om morgenen vil en forpint Jeronimus tale om udåden til mængden i øiteltet, der er lånt til lejligheden. Han kommer med et par antydninger af Askes skyld. Trods sin skadede næse, er det en beåndet prædiken, Jeronimus holder. (Der er i virkeligheden tale om en vel iscenesat magisk effekt (virker som et AD&D Enthrall Spell) - forstærket af rygter, en søvnløs nat og den tunge røgelse, der brænder i teltet). Så bliver der delt vin ud til alle. En forsonlig, højtidelig stemning vil breede sig.

Under ligprædikenen om eftermiddagen vil ceremonien blive afbrudt af en vagt, der fortæller Jeronimus, at fangen er undsluppet. Jeronimus vil bede nogle fremtrædende landsbyboere om at følge sig. Størstedelen af de sørgende vil blive, og 2 vagter vil stå vagt om liget.

Man kan følge med Jeronimus ned i seminariets kælder. Her hænger der en ram lugt af svovl, og døren til cellen er flået op som af en unenneskelig kraft. En ung elev bedyrer, at en fnysende dæmon kom og befriede Aske (cellen har stået tom hele tiden). Det vil virke meget overbevisende på de landsbyfolk, Jeronimus undtagelsesvis har ladet komme ind.

Så vil Karilia blive gravsat i krypten. Jeronimus vil bede om frivillige til en klapjagt på Aske - med løfte om stor belønning.

Om aftenen vil der være råberi. 4 mand vil komme slæbende fra skoven med Askes krop. (Aske blev myrdet i grotteteeplet kort efter begravelsen - de 4 mand er alle Parsalas folk). I fakkelskæret vil liget blive fremvist til skræk og advarsel. Jeronimus vil komme frem og sige et par få, velvalgte ord: "Den skyldige er straffet, tragedien er til ende. Vi må begrave vore døde og lade festlighederne fortsætte ("The show must go on").

Fjerde dag er afslutningen med de spændende dyrekampe. Hvis det altså ikke er lykkedes eventyrerne at afsløre komplottet.

Kilden til alt ondt

INDENFOR MURENE

ARENAEN

Denne bemærkelsesværdige bygning vil nok fange karakterernes interesse. Der afholdes dyrekampe på markedets sidste dag, hvilket der ses frem til med stor iver. Man spekulerer på, hvilke uvæsner det er lykkedes Jeronimus at fremskaffe (hvor får han dem dog fra? spørger man sig). Sidste år havde han bl.a. en trold og to ligædere. Arenaen blev bygget af Berelvar og indviet ved sidste marked. Der har været dyrekampe dengang og ved to andre lejligheder.

Arenastrukturen

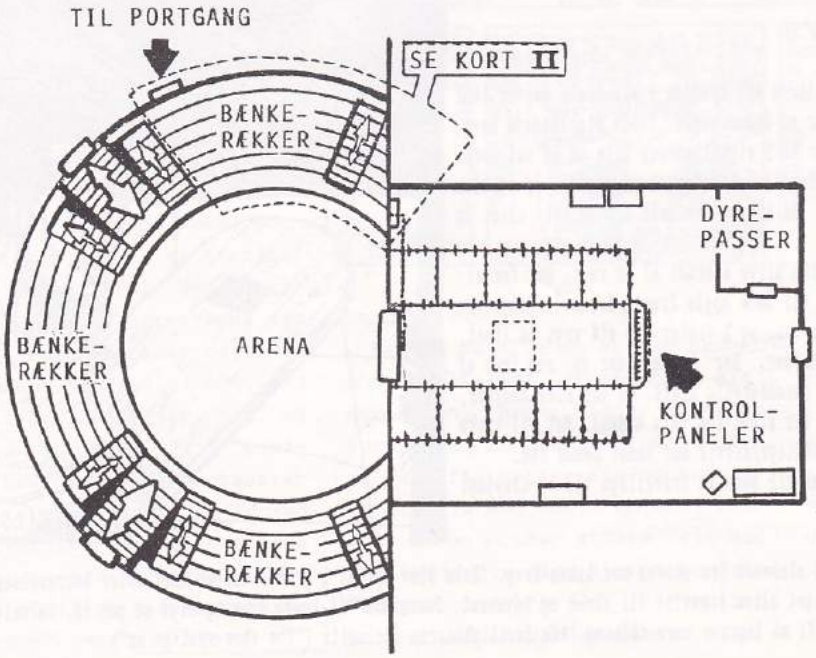
Den er ca. 5 m høj, opbygget af træ og former en halvcirkel ud fra muren til seminariet. Udvendig er stativet beklædt med sejldug, så det ikke kan ses. Der er to indgangsporte og en større port på nordsiden, som går igennem arenaen.

Inderst er en næsten rund arena, omgivet af en 3 m høj bræddevæg, der skråner let indad, så ingen klatrer ud. Derudover er der en solid 2,5 m høj træport ud til portgangen. Ind mod arenastalden er der stenmur. Her sidder en gitterport, som leder ind til "løbegangen".

Tilskuerne sidder på en serie runde bænkerækker, trinvist op ad siderne. Der er 5 rækker med plads til ca. 200 personer. To trapper fører ned til indgangsportene.

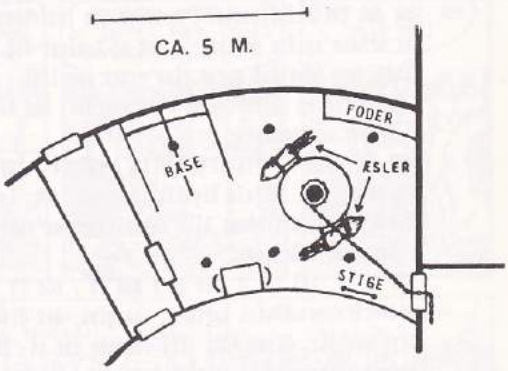
Indgangsportene og portgangen er tunge og vil kræve stor larm og styrke at få ned. Og det er stort set umuligt at klatre på sejldug. Heldigvis er der nemmere, mere diskrete veje ind. Man kan således mave sig ind under dugen.

Bag dugen - under bænkerækkerne - er der et solidt træstillads. Man kan gå oprejst de fleste steder. Hvor adgangstrapperne skærer igennem, må man kravle under - portgangen er overdækket. Den må man kravle over.



Spilværksrum

KORT II



Spilværksrum. Det ligger mellem muren og portgangen med indgang fra denne. Mellem stolper og tværbjælker er indrettet en kombineret stald og kontrolrum. Her opstaldes om aftenen de to æsler, der normalt trækker karrusellen. Her er også båse og oplagring af foder.

Henne mod muren er et spilværk, hvorfra der løber en jernkæde hen over æslerne og går gennem et hul i muren i 2 m højde. Æslerne kan med modstand og knirken sættes til at trække værket (eller eventyrerne kan gøre det). Det vil hæve porten mellem arenaen og løbegangen i arenastalden. Kæden kan afmonteres, men er blevet efterladt ved en fejltagelse.

Under kædehullet er en solid, jernbeslået egedør uden håndtag (den er barrikaderet indefra). Op mod væggen ud til arenaen står et bord og to stole - her er også kighuller.

Stalden. Dette er seminariets gamle stald, der er bygget om til dyrestald. Dette område er ca. 15x25m med højt (5m) til loftet. 10x20m i midten er optaget af en serie bure og afspærret løbegang. Der en skrækkelig stank af dyr, monstre, snavset halm og halvråddent kød i hele området. Beskriv det så levende, du tør. Dyrepasseren er Gerner, en delvist sindssyg gamling. Han går ofte og taler med dyrene. Pga hans åndsformørkelse og hans nærsynethed kan han tænkes at igno-

rere eventyrerne, hvis han møder dem (eller tale til dem gennem gitteret i den tro, at de er nye attraktioner).

Dyrene føres ind i burene via løbegangen - op med den skjulte elevator eller ind gennem arenaen. Mellemgangen er 4m bred med 5 bure på 3x5m. Dette burkompleks er 3m i højden.Der kan åbnes mellem disse bure og løbegangen via en række håndsving i passerområdet (eller de kan løftes af to karakterer med samlet styrke på 30 (de har en styrke på 20).

I passerområdet er der foderkasser (enhver smag !) og et skab med dramatisk udseende våben til kampene. Et sværd er forband- et - det får folk til at gå bersærk - og skal bruges mod uvillige gladiatorer. Der er håndsving til gitrene og en stige til en gangsti ovenpå løbegangen - til at genne uvillige dyr med spyd. På hver side af burkomplekset går en 2m bred fodringsgang, her- fra kan åbnes ind til de enkelte bure (de kan dirkes/brækkes op indefra med det rette udstyr). Den nordlige fodringsgang ender i en aflåst, spærret jerndør til spilværksrummet under siddepladserne.

VÆSENERNE

Under markedet - op til den sidste dag - holdes 8 væsener indesperret her. Slå/find selv Stats. Hvis nogen af den skulle forsvinde eller blive slået ihjel, vil vagterne lede efter vandalerne.

1) Øglelignende humanoid (DoD: Øglemand; D&D: Troglodyt). Sidder bare og skuler. Den vil ikke angribe gruppen, men vil bare prøve at stikke af ved første lejlighed.

2 og 6) Tomme bure. Døren fra bur 6 til fodergangen står på klem.

3) Bjørn (D&D: Uglebjørn) er rasende med rødsprængte øjne og gnislende tænder (D&D: Bab). Den kaster sig mod buret og laver stort rabalder, når den får farten af eventyrerne.

4 og 10) 2 ulve - i hver sit bur. De vil knurre, hvis der er nogen, der nærmer sig. Hvis de bliver lukket ud, vil de løbe væk.

5) En degenereret menneskeskikkelse. Det er en ligæder (ghoul). Den vil række sin klo ud efter forbipasserende og være almeet skræmmende.

7) En bjergløve. Den bevæger sig rastløst rundt i sit bur. Hvis den ser sit snit til at slippe ud, eller nogen stikker en hånd for langt frem, vil den slå til med det samme.

8) En kentauer. Han stir og prøver at blunde i al larmen. Når han ser eventyrerne, vil han råbe skældsord, til han ser, at de ikke er fra seminariet. Hans navn er Græsdanser, og han vil hjælpe eventyrerne. Hans effektivitet som kriger vil være opvejet af en række store problemer, hvis han skal følge med inde i huset. Hvis gruppen vil udforske under jorden, insisterer han på at blive lukket ud først. Så vil han gerne lure i reserve i skoven udenfor.

Han kan fortælle, at han vågnede op her efter at have været taget til fange af orker. Da var kun vildsvinet og ligæderen i burene. Den dagen efter blev "det grimme utyske" hejst op i bur gennem en lem i gulvet - senere kom øgletingen samme vej - dyrene førtes ind gennem arenaen.

Drager og Demoner:
Jæger. 1 point Naturligt Værn, 1T6 SkadeBonus
STY 18 / STØ 29 / FYS 13 / SMI 9 / INT 14 / PSY 16 / KAR 8 KP: 21, Sporsans 78%, Springe 68%, Lytte 78%, Svømme 38%, Skjule Sig 38%, Langspyd 55%, Langbue 65%
Dungeons & Dragons: Kriger (Ranger) 4. STY 18 / INT 14 / VIS 16 / BEH 9 / KON 13 / KAR 8 - LivsPt. 28, RustningsKl. 6 Våben: Spyd T8, Bue T6 - + StyrkeBonus

9) Vildsvin. Dette eksemplar fodres med kød og er blevet ganske sindssygt i de unaate omgivelser. Det vil storme eventyrerne bare for at løbe panden mod gitteret med et lydeligt GOK.

GRUNDEN

Selve seminariets område er omgivet af en 3 m høj mur med jernspiger. Fra ydersiden er kun et par trækroner og tagene synlige. Indenfor patruljerer en vagt med hunde. Mod vejen mod syd er der en stor port. Det ser ikke gæstfrit ud, og kun få af de lokale har været indenfor.

Nærmest porten er et skur til en vagt og kennel til hundene.

Haveskur. Her er masser af redskaber osv. Der er en lem i gulvet under en tønde. Den fører til snedkerværkstedet i seminariekælderen.

Stald og vognhus i træ. Her er 5 heste og 2 vogne opstaldet. Der er et foderlager på loftet. Bygningen er ny; den tidligere stald er nu arenastald.

Annex (tilbygning). Her bor seminariets tjenestefolk. Der er badstue, vaske- og tørrerum. I 4

Kilden til alt ondt

TJENESTEFOLKENE: Tyendet vil for det meste ikke gå i kamp og snarere flygte end gøre modstand. **KELD OG HILDA:** Dette ægtepar er hushovemester og kogekone. Keld er meget korrekt og stiller ingen spørgsmål, om sager, der ikke vedrører ham. Hans kone, Hilda, holder sig til køkken, køkkenhave og deres private kamre. Pigerne er **ARAMA, ILLIVA OG ODA.** Oda er den ældste (26) og leder de andre med hård hånd. Hun er forlovet med snedkeren i Eskildsvad. Hun er meget loyal og fortrolig med Kamma, den kvindelige Adept. De andre piger er Arama (17), der er livlig og ret glad for fyre og Illiva (21) er mere forsigtig. Hun har været der længere og ved, at en tidligere pige forsvandt efter en affære med en elev. Kusken, **JOHAN,** er en ivrig ung mand. Han elsker væddeløb og at dupere landsbypigerne. Han har været med til at bringe "hemmelige, hellige sendinger" frem og tilbage. Det vil han nævne for at vise sin vigtighed. Gartnerlærlingen, **TAGE,** passer sit arbejde. Han er dygtig, men ikke for smart. Gartneren er **SANDER,** en tyk, jovial piberygende fyr på de 40. Han færdes i landsbyen, hvor han har en kæreste. Han har meget let ved at komme i snak med folk. Han er Jeronimus' hemmelige chef i komplottet. Han virker som spion blandt tjenestefolkene og i Eskilsvad, hvor bønderne regner ham for "en af deres egne". Før eller siden hører han alle rygter om snushaner osv. Se hans beskrivelse side 32 nederst.

beboelsesrum bor henholdsvis de 3 stuepiger, kusken og gartnerlærlingen, kokken og hushovmesteren og i det sidste gartneren.

SEMINARIET

Bygningen er en behagelig større villa (30x15m), centreret omkring en søjleomkranset gårdhave. Bygningen er blevet for lille til det oprindelige, beskedne sigte, men da den bogstavelig taget dækker over en del hemmeligheder, står den endnu.

Her bor Jeronimus, hans næstkommanderende Themisoles, eleverne (9) og de færdiguddannede adepter (3) - for tiden er Berelvar gæst her. Jeronimus, Themisoles, 2 adepter (Kamma og Harthor) og 2 elever er kultmedlemmer - ligesom Rademann og Sander. Nærmere beskrivelser af de i komplottet delagtige findes på side 30.

Ved dag er der altid en vis trafik af elever, tjenestefolk osv. I disse dage er de fleste ude at prædike osv. Beskrivelsen af de vigtigste rum følger - bemærk at beskrivelsen af arenastalden er i forbindelse med arenaen.

Sal. Bruges til ceremonier og banketter. Tom, undtagen til natsouperen sidste markedsdag.

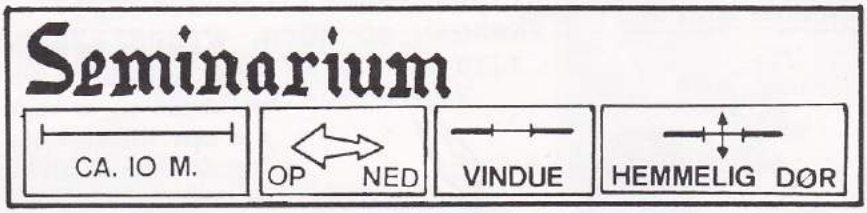
Køkken. Her er Hilda og pigerne det meste af dagen.

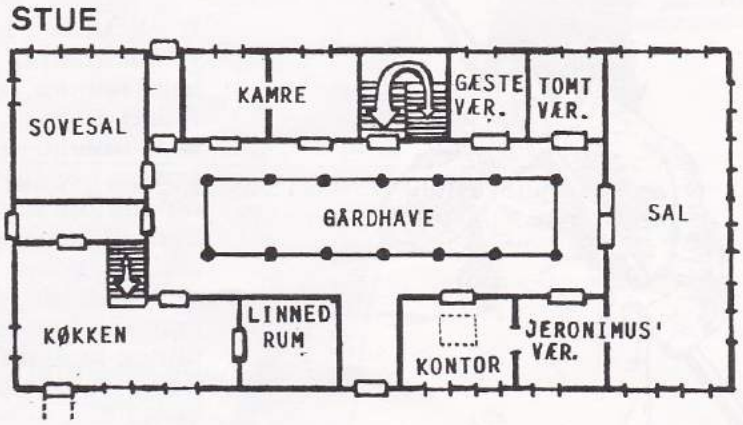
Bibliotek. Der vil være 1-2 elever om dagen. Efter kl. ca. 10 er der 25% chance for at en enkelt laver natstudier.

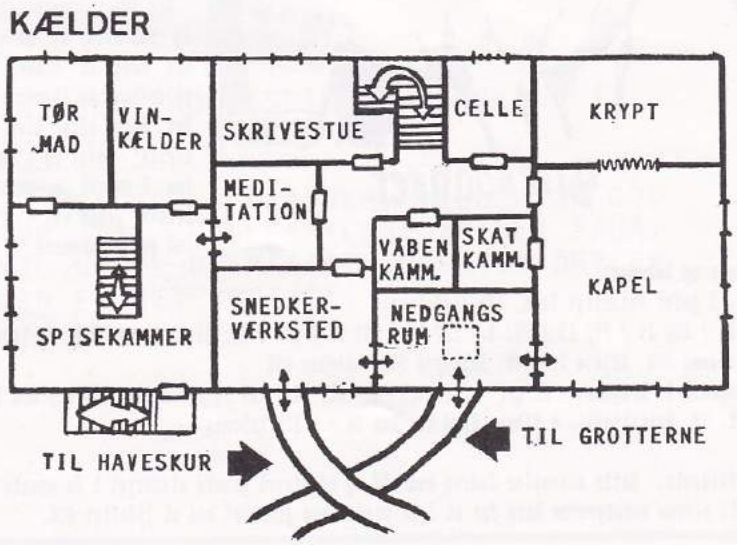
Sovesal. Her sover eleverne. De har kister med personlige sager.

Sovekamre. Adepterne, Harthor og Versk, bor i det ene. De har lidt bedre personligt udstyr og flere penge end eleverne. En af Harthors kapper har noget indtørret, gulligt mudder forneden.

Kamma bor alene i det andet kammer. Hun har tøj og smykker (broche og ring med familevåben - 200 & 100 mønter), som det sømmer sig en adelig mø. På væggen hænger en kultegning med billede af en sal med søjler. Et flammetæppe fra gulv til loft løber igennem rummet, og bag det skimtes ved søjlerne 4 spydbevæbnede krigerskikkelser. På en forhøjning bag-







Kilden til alt ondt

erst ses en tåget sort skikkelse (dette er et billede af grottetemplet-, beskrivelse senere)

Gæsteværelse. Her bor Berelvar. Der er ikke låst. Et bord er dækket af tegninger af apparaturer - bl.a. karrusellen og noget, der ligner trækværket i arenaen. Under sengen ligger et par bukser og solide støvler, indkaget i gulligt mudder.

Themisoles' rum. Et spartansk udstyret rum. Der hænger våben og skjolde på væggen. I en skabsskuffe ligger et par nøgler (til Jeronimus' kontor) og et nusset, sammenbøjet stykke pergament med sære tegn (gengivet herunder).

I skrivepulten er der breve til Jeronimus og et par påbegyndte svar. De fleste af brevene er dagligdags. Et enkelt er dog af interesse (se gengivelse).

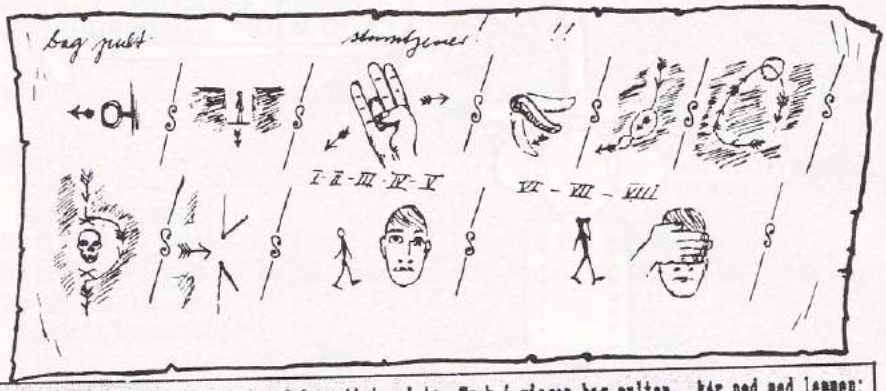
Højestærede herre !

Vi føler, at deres forehavende stemmer overens med vort fælles, højere mål. Vi velsigner derfor Deres indgreb mod de nævnte personer. Disse ville kunne komme i vejen for vore langsigtede planer.

På Stormesterens vegne

En skriftrulle indeholder 3 formularer, som du vælger.

Bag pulten sidder en ring i



(Papiret er en kode til at nå ned i grotteteplet: Træk i ringen bag pulten, kør ned ned lemmen; lav fingertegn foran stumtjeneren; tryk en gang ekstra ned på håndtaget til den skjulte dør; gå ned ad gangen og gennem hulerne; drej til højre og forbi elevatoren; undgå barriererne, brug sidegangen; gå lige ud til templet; gå normalt op til 6. søjlerække; tildæk øjene mellem 6. og 8. række).

Jeronimus' værelse. Her er 2 låse. I rummet findes en seng, stol og et skab med kostbare klæder. Et par sko i skabet har indtørret, gult mudder på sålerne. Døren til kontoret er ulåst.

Kontor. Døren ud er ligeledes låst 2 gange. Her er skrivepult, skab, bøger osv. En undersøgelse af gulvet vil røbe en lem, der ikke kan åbnes. Et par gamle kort i skabet viser lokalområdet. På et af disse er der på klosterområdet tegnet et kryds med forklaringen "kilde,grotteåbning ?". På et nyere (100 år gammelt) kort står der kun "udtørret kildevæld". Andre spor er op til spilmesteren.

væggen. Trækker man i den, vil der lyde et klik - det vil afsikre elevatorpladen. Når man stiller sig på lemmen i gulvet nu, daler den langsomt og lydløst ned til "nedgangsrummet" i kælderen - den stiger igen, når man står af (det låser atter lemmen). Måske er der allerede nogen, der står på den og får en nedtur.

KÆLDEREN

Som ovenfor er mange af rummene ikke bemærkelsesværdige. Find selv på beskrivelser for f.eks. spisekammer, tørmadslager og vinkælder. Der er små vinduer øverst oppe i alle rum, undtagen krypten og nedgangsrummet.

Kapel. Til kildens beskyttergud. Der er et lukket gitter til krypten. Skabet til venstre indeholder røgelse, alterduge osv. I det til højre hænger dragter til forskellig ceremonibrug. Ved at dreje på én af tøjkrogene åbnes en hemmelig dør til nedgangsrummet.

Krypt. Den er ret ny, med tomme kister langs væggene - ingen er endnu død på seminariet. En æresplads er tiltænkt det af Karilia, som Jeronimus ikke sælger som relikvier. Under en af de tomme kister er størstedelen af seminariets skat - ca. 3.000 mønter.

Skatkammer. Dørene er låst og beskyttet af en magisk fælde. Her er ca. 600 mønter i sølv og guld samt altersølv for ca. 200.

Våbenkammer. Døren har en solid lås. Indenfor opbevares 1 pladerustning, 8 ringbrynjer, stridskøller, skjolde og diverse andre våben.

Celle. Her er der en jernbeslået dør med lukket slå. Indeni er en tom celle med halmmadras, en natpotte og en lerkande. Der er et minimalt hul til frisk luft.

Meditationskammer. Det er et bart rum. Der vil til tider være 1 elev her i dyb gransken (dag 50%, nat 30%). Bag en løs mursten ligger en bog - "Cantiones Voragi". Det er en begygtet forbudt bog. Jeronimus sørger for, at den kommer visse elever i hænde. Når de mod alle forskrifter - og med dårlig samvittighed - hengiver sig til hemmelig viden, er de så meget mere sårbare for det ondes indflydelse - hvis en eventyrer læser den, afhænger effekten af den ånd, bogen læses i. Der er derudover en hemmelig dør til spisekammeret (!).

Skrivestue. Her er bøger, skrivematerialer og 4 pulte. Eleverne mangfoldiggør fromme kampskrifter.

Kilden til alt ondt

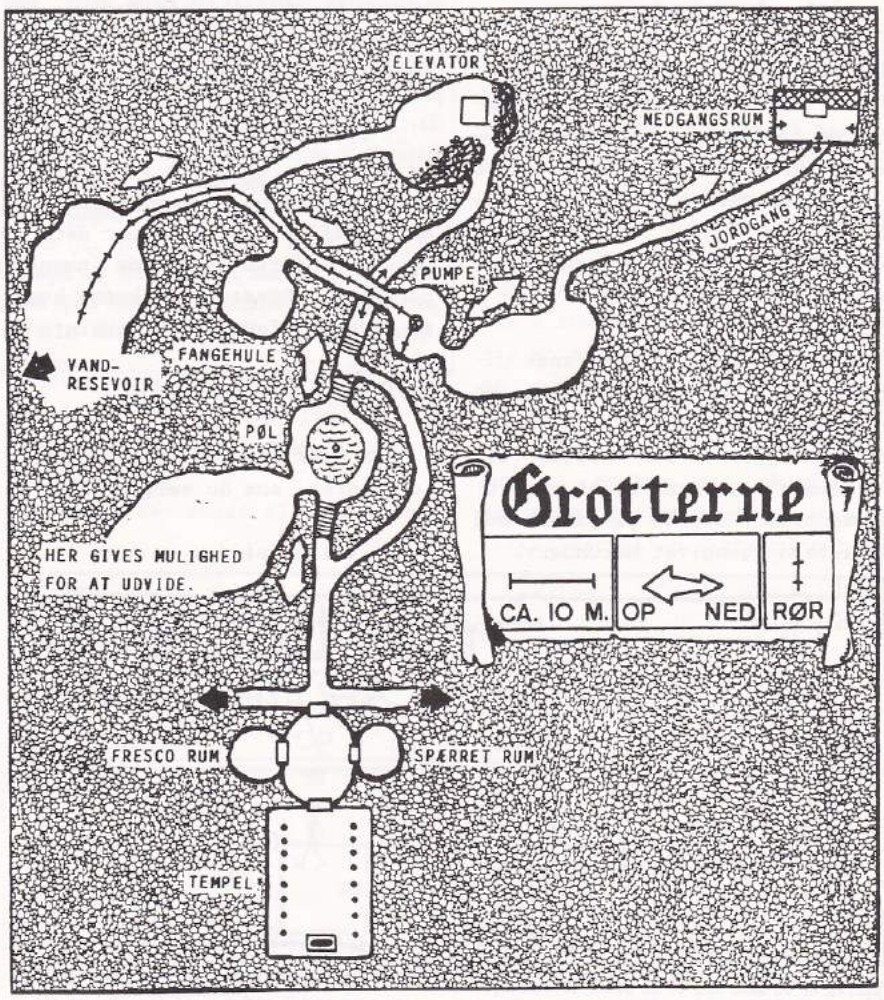
Snedkerværksted. Her er alt, hvad hjertet kan begære af snedkerudstyr. Berelvar arbejder her for tiden (normalt bruges det kun af Sander). Her er tegninger af de dele, der skal udskiftes i hans gamle mekanismer og reservedele til karrusellen - bl.a 2 trædyr - en lindorm og en elefant. Derudover er der nogle yderst pædagogiske instruktioner til at man der spændebænken er der en skjult lem ind til nedgangsrummet. Bag et værktøjsstativ er en jordgang til garnerskuret.

Nedgangsrum. Der er adgang gennem de hemmelige døre fra snedkerværkstedet, kapellet og med elevatorpladen fra Jeronimus' kontor. I den ene halvdel af rummet er elevatormekanismen med hjul, trisser og store blylodder. Den er designet af - hvem ellers - Berelvar. Når man drejer på et lille håndsving kommer elevatorpladen ned og kan så bære ca. 100 kg op - godt arbejde.

I den anden ende af rummet står en råt udskåret træstatue. Over dens hoved og på de udstrakte arme er der hængt 3 par lærredsbukser og 2 kapper, alle sølet til med gulligt mudder. Det samme gælder 6 par støvler (i 4 forskellige størrelser), der står ved siden af stumtjeneren.

Ved at se på gulvet kan man finde fodspor, der lader til at komme ud fra væggen. En lille lem i livhøjde skjuler et håndtag, som åbner døren. Med mindre man giver et ekstra tryk ned, udløses en fælde. Et af lodderne fra maskineriet kommer farende fra siden og rammer den der trækker i håndtaget, hvis han står op. Den der ikke undviger (D&D: Aslag mod lammelse. DoD: modstå BEH på 10) får 3t6 skade. Indgående studium af maskineriet vil røbe et overflødigt lod forbundet med en kæde der går ned i gulvet nær døren.

Hvis man åbner døren, kommer der også liv i stumtjeneren. Den går på den nærmeste person - stadig behængt med tøj. Det vil ikke ske, hvis man laver et fingertegn foran den (beskrevet på pergamentet i Themisoles rum).



STUMTJENER:

Drager og Dæmoner:
STY 15 / STØ 15 / FYS 15 / SMI 5 / INT 0 / PSY 0 / KAR ? 15 KP - 2 Næver 50% (skade T8) - Naturligt Vern 3

Dungeons & Dragons: 30 LivsPt (6 LP-t); RustningsKl. 5, Våben: 2 Næver af T6 Skade.

Ikke påvirket af mental magi og kulde. Ikke specielt sårbar overfor ild: Brænder ret langsomt.

GROTTERNE

Jordgang. Bag døren fra nedgangsrummet er der en skrånende jordgang, der går vestpå - ned under markedspladsen. Længere nede kan høres en sær knirken.

Gangen fra kælderen skråner stærkt ca. 50 m og løber ud i en hule ca. 20 m lang og 10 m bred med 3-4 m højt, hvælvet loft og noget ujævnt gulv. Der kan høres en knirkende, mekanisk støj fra den fjerne ende, og det flakkende lys fra en fakkel kan skimtes.

Pumperum. Dette er en lille sidegrotte. Midt i står ganske rigtigt et maskineri. Trækdyrene er nu ikke æsler, men 2 udslidte mænd, lænket fast til trækstængerne. En

Kilden til alt ondt

ORKERNE

Der er 11 orker i den bande, Jeroninus har hyret (motto: "Vi gør Deres beskidte arbejde endnu mere snavset"). De har kun ringe kendskab til hulerne - bl.a. af frygt for de reptilmænd, der bor dernede. De nærer en overtrokisk angst for pælen.

(7 normale orker, 3 eliteorker og lederen Laroz. Deres gruppe opererer i hulesystemet. Deres stamme bor i vildmarken).

Dræger og Dæmoner:
Typeverdi: Sværd eller Spyd 60%. Læderrustninger.

LAROZ:
STY 22 / STØ 13 / FYS 14 / SMI 13 / INT 10 / PSY 16 /
KAR 6 Skovøkse 75%, Lytte 70%, Spark 70%,
Snige Sig 50%

Dungeons & Dragons:
7 x 5 LivsPt. (1 LP-t (HD)); Læder + skjolde; økser og spyd. 2 x 11 LivsPt (2 LP-t); forstærket læder, økser, sværd og skjolde. Laroz har 21 LivsPt. (4 LP-t), ringbrynje og bruger en 2-håndsøkse.

Deres fanger er intet værd, undtagen Aske, hvis han kan befries.

ASKE:

Dræger og Dæmoner:
STY 13 / STØ 16 / FYS 15 / SMI 9 / INT 9 / PSY 13 / KAR 14 (16 KP - for tiden nede på 12)
Evner bl.a. Sværd 80 %, Bue 70%, Opdage Fare 80%, Overtale 60%, Snige Sig 60% (ekspert bl.a.: Områdekendskab 80%, Tak-tik 90%).

Dungeons & Dragons: Kriger 8
STY 13 / INT 9 / VIS 13 / BEH 9 / KON 15 / KAR 14 - LivsPt. 44 (for tiden nede på 31).

Aske vil takke eventyrerne, og lede efter våben og rustning. Så vil han få eventyrene med ud at lede efter Jeroninus. Han er ikke indstillet på at udvise overdreven forsigtighed !

ork med bar overkrop står parat med en pisk, en anden med spyd sidder på hug ved en anden udgang. Gulvet er bleggult mudder.

Maskineriet er sortnet - det er gammelt og vådt. En træsøjle med jernbeslag går direkte op i jordloftet. Vand pibler ned ad røret. En lignende træsøjle løber langs gulvet ud af rummet. Dette er maskineriet, der driver "helligkilden".

Karakterer, der farer frem i hulen, skal slå deres Beh/Smi eller under med en t20 for ikke at falde (+5, hvis de tager forholdsregler). Hvis karaktererne angriber, vil orkerne flygte ned langs vandrøret for at slå alarm i fangehulen. De er vant til føret og vil kun falde på et slag på 5 eller derunder. Det er absolut smart at planlægge et "Preemptive strike", så de ikke slipper væk, og da maskineriet larmer, er der mulighed for at liste sig frem.

Fangerne er 2 daglejere. De er totalt udmattede, men kan fremstamme, at der er flere orker og fanger i en hule længere nede. (Seminariets gartner havde fortalt, at der var noget skovarbejde, men inde i skoven blev de straks overmandet af orker og ført herned gennem en hule).

Gang ned. Denne gang er ca. 3 m bred og delvist menneskeskabt. Her løber en serie af trærør, og gulvet her er ligeledes smattet af vand, der pibler ud. Karakterer, der falder her, skal checke mod BEH/SMI eller glide ned til enden af gangen.

Fangehule. Det første man bemærker ved åbningen, er lugten af stegt kød, derefter 2-3 stemmer. Her hviler orkerne (5) og reservefangerne (4).

3 orker sidder og snakker og æder resterne af et får ved et hendøende bål. Eneste belysning er det rødlige skær fra gløderne. En ork snorker lydeligt, lænet op ad væggen, en anden sidder og nikker. Hvis de er blevet advaret, vil orkerne gå til angreb ude i gangen med mulighed for den helt store mudderkamp (det er en vis fordel for eventyrerne at komme oppefra). Virker modstanderne farlige, vil orkerne trække sig tilbage mod templet.

Fangerne passer sig selv. De har også 4-timersskift - med 4 timers hvil før næste tørn. En gammel mand er blevet slidt op og er ved at dø. De andre ligger bevidstløse med muskeltrækninger fra det hårde arbejde - men de skal nok holde tiden ud. Ellers bliver orkerne nødt til at spytte i næverne - og det vil de bestemt ikke. Fangerne er næsten umulige at vække og er lige så uvidende som de 2 første.

Gangkryds. For enden af nedstigningen deler gangen sig. Røret fortsætter til venstre ad en lige så smattet gang (det er lidt utæt). Den anden gang er tørrere. Mange, mudrede fodspor fører denne vej.

Går man til venstre, vil man efter ca. 20 m smattet, let skrånende gang komme til en stor hule med 3 m fald til det ujævne gulv. Rørene fortsætter, støttet af pæle, og ender i et reservoir i en drypstenshule bag den anden. Øvrige grotter og gange er spilmesterens ansvar.

Elevator. Den anden gren af gangen drejer og åbner sig ud i en stor kalkhule. I midten står et stativ, der går op gennem et hul

Kilden til alt ondt

KOMPLOTMAGERNE

De er alle tjenere af Skyggernes Fyrste - en ikkehersker i underverdenen. Nogle eventyrere vil måske have hørt om ham. Han tjenes af en frygtet kult, men ingen lader til at vide, hvem eller hvad Skyggernes Fyrste egentlig er. Kulten var ansvarlig for, at kilden holdt op med at løbe for et par hundrede år siden. Formålet med dette henligger i mørke.

Jeronimus og de andre slyngler i scenariet har travlt med at få deres komplot til at løbe af stabelen. Hvis de får nys om eventyrernes aktiviteter, vil de måske reagere. Her er i hvert tilfælde de implicerede. Alle bærer i hemmelighed kulttegnet. Det er en medaljon med et kuttekledt hoved, hvor et ansigt næsten kan skimtes.

Themisoles kamma harthor

JERONIMUS: Det er ikke sjovt at være ham. Jo mere han forråder alt, hvad han har troet på, des mere ulykkelig bliver han - jo mere ulykkelig han bliver, des mere forråder han sig selv. Han er rant af en forbandelse. Al magisk heling giver ham i stedet sår. Derfor kommer han sig ikke helt af den næsestyver, han får af Aske.

Drager og Demoner:
STY 9 / STØ 10 / FYS 9 / SMI 7 / INT 15 / PSY 17 / KAR 11 - veltalenhed 70%, områdekendskab 80%, ritual 80%, Stav 70% (Undgår om muligt kampl!)
Dungeons & Dragons: 7. niveau Præst
STY 9 / INT 15 / VIS 17 / BEH 7 / KON 9 / KAR 11 - 31 LivsPt. Rustning; til daglig 8 (læder) eller fuld: 2 (plade + skjold) Våben: stridskølle +2
Magi: 1:: Hele x 2, Lys, Mørke, Frygt, 2: (Fast)hold, Lydmur (Silence), I **AD&D derudover:** Aid x 2, Enthrall 3: Cure Blindness, Cure Disease, Dispel Magic, Undetectable Lie.
(Aid giver d8 LP og en velsignelse i nogle kamprunder (8 for Jeronimus, Enthrall: Se "Fredsdagen", Cure Blindness & Disease: til brug på markedet, Dispel Magic = Annuller Magi, Undetectable Lie skulle give sig selv.)

THEMISOLES: er den næstkommanderende. Han er en tidligere kriger, der blev optaget i præsteskabet - allerede da arbejdede han for kulten. Han er i virkeligheden Jeronimus' livvagt.
Drager og Demoner:
STY 15 / STØ 15 / FYS 14 / SMI 15 / INT 12 / PSY 17 / KAR 12 Opdage fare 70%, Stridskølle 80%, Kastekniv 75%, Klatre 60%, Springe 70%, Blære Sig 65%
Dungeons & Dragons: 4. niveau Kriger; 2. niveau Præst.
STY 15 / INT 12 / VIS 17 / BEH 15 / KON 14 / KAR 12 - 28 LivsPt. Rustning: Daglig forstærket læder (6) Fuld rustning er Ringbrynje og +1 Skjold. Våben: Stridskølle. Magi: Hele (i AD&D derudover Light og Command).

KAMMA: er datter af grev Brlstein. Hun er ambitiøs og ønskede ikke at ende som borgfrue. Hendes store ambition gjorde hende til et nemt offer for ondskaben. **HARTHOR:** faldt på grund af sin nysgerrighed, da han læste Cantiones Voragi.
Drager og Demoner: Kreér den efter reglerne for Præster i DoD i dette nummer. **Dungeons & Dragons:** 2. niveau Præster
Kamma: INT 14, VIS 16 , KON 16. Harthor: VIS 17, BEH 16. LivsPt.: Kamma 14, Harthor 10. Rustning: Ingen til daglig, ellers ringbrynje og skjold. Våben: Stridskøller.

2 ELEVER: De er endnu uvidende om, præcis hvad de er rodet ind i - men det for sent at vende om.
Drager og Demoner: normale karakteristika.
Dungeons & Dragons: 1. niveau præster uden magi (AD&D 1 spell; ingen Visdom-bonus).

SANDER: er den virkelige leder af komplottet. Han styrer Jeronimus, uden denne eller nogen anden bemærker det. Som højtstående i kulten har Sander veludviklet mørkesyn.
ADVARSEL: Der er stor forskel på Sander i DoD og i D&D. Der er også stor forskel på spillene. I DoD har præsterne ingen magi, men det har Sander. I D&D er det omvendt.
Drager og Demoner:
STY 16 / STØ 11 / FYS 18 / SMI 15 / INT 17 / PSY 16 / KAR 16 - Opdage Fare 80%, Veltalenhed 85%, Købslå 60%, Områdekendskab 70%, Spore 75%, Kortsværd 55%, Haveredskaber 60%, Botanik og Zoologi 70%. - Formularer: Flyve 60%, Energistråle 65%, Mørke 70%.
Dungeons & Dragons: 2. niveau Kriger
STY 16 / INT 17 / VIS 16 / BEH 15 / KON 18 / KAR 16 - 21 LivsPt. Rustning: Til daglig ingen - ellers Ringbrynje. Våben: Haveredskaber (1t4-1) ellers sværd.
Magi: Besidder en ring, der sætter ham i stand til at kaste Flyve og Spejlbillede (Mirror Image) én gang om dagen hver (kommandoord er "Para" og "Troopers").

RADEMANN: undervagtmester - se markedspladsen.

Kilden til alt ondt

NOTE:

Hvis stilladset svækkes, eller der sættes ild til det, vil der ske en sammenstyrtning, der vil spærre gangen til templet og pølen.

Skulle en for stærk eventyrergruppe blive fundet her, vil Sander søge at spærre dem inde på denne måde. Det vil så være op til karaktererne at finde en udgang. I mellemtiden vil slyngerne føre komplottet til ende - og også lede efter udgangen ovenfra, så de kan vente på eventyrerne.

i loftet. Et stort håndsving er forbundet med en serie hjul og trosser. Midt i stilladset står et stort bur. Det er en elevator til arenastalden. Ved at hive i en nedhængende snor åbner lemmen i løbegangen sig (den lukkes ved at hive i et andet reb). 4 mand skal dreje hjulet for at hejse et lastet bur op. Bag stilladset er der en stor bunke blandet jord og kalk. Det stammer fra, da skakten op blev gravet. Bag denne bunke går gangen videre.

Efter ca. 30m går gangen skarpt nedad med udhuggede trappetrin fra en gang i glemte tider. Ved en afsats er vejen videre ned blokeret af en spærring med skilte med dødningehoveder på. I mørket bag spærringen går trappen nedad til en grotte. En sidegang er boret ind fra en afsats.

Sidegangen er smallere. Den fortsætter med vaklende kurs i en halvbue og kommer ud i en anden bred gang foran en spærring tilsvarende den sidste. Bag spærringen er en lignende trappe. I den anden retning fortsætter gangen til et T-kryds.

TEMPLET

Dette grottetempel var før viet til kilden og dens magt. Nu er det sæde for Skyg- gernes Fyrste. Her drager kult- isterne fra seminariet ofte ned for at bede.

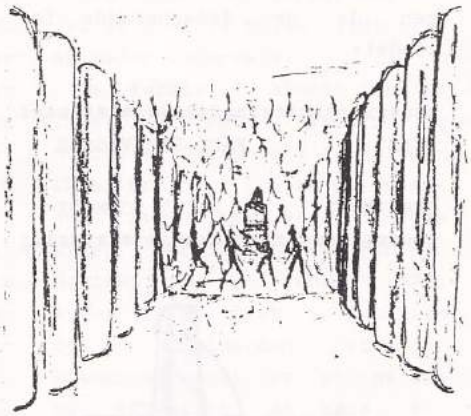
Dør. Over for gangen er der en 2-fløjet messingdør, der står på klem. På begge fløje af døren er kildesymbolet med kvisten.

Hvor de 2 gange fører hen vedkommer ikke eventyret; det er op til din fantasi. Vær forberedt på, at spillerne vil have det undersøgt med det samme ! En af dem vil sikkert før eller siden føre til en udgang.

Bag døren er der et mørkt, rundt rum med 3 andre udgange. En lignende messingdør lige fremme og 2 mindre trædøre til siderne. Den ene af disse er blokeret med et træbord. Der sidder tre orker i rummet her - en fjerde ligger og sover (med mindre de er advaret).

Spærret siderum. Det er tomt, bortset fra en høbunke. Her holdes Aske fanget - bundet og kneblet. Her er han mellem andendags nat og trediedags eftermiddag, hvor han bliver myrdet. Efter dette driver orkerne den af med en tønde øl.

Frescorum. Det andet rum er udsmykket med gamle frescoer (vægmalerier), der er blevet overmalet med grafitti. De forestiller en landlig scene, centreret om en springende kilde. Mennesker og dyr bevæger sig fredeligt rundt mellem hinanden i landskabet.



Templet. Det er 10 m bredt, 20 m dybt med 4 m til loftet. 2 rækker á 8 søjler løber op langs væggene. På et alter for enden er en sort statue af en kutteklædt skikkelse. 2 statuer af spydbevæbnede krigere flankerer alteret på hver side. Sceneriet vil kunne genkendes fra kultegningen i Kammas rum - der mangler bare ildtæppet, og statuerne står længere tilbage.

Går nogen forbi næstsidste søjlepar med utildækkede øjne, vil et ildtæppe springe tværs over rummet ved trediesidste par, og der vil komme liv i krigerstatuerne. Alterstatuen er urørlig.

Krigerstatuerne fungerer som stumtjeneren i nedgangsrummet, men bruger dog 1-håndsspyd. Ildtæppet brænder folk (DoD 2t6; rustning beskytter; veludført SPRINGE= kun 1t8. D&D 3t6 med Aslag mod Magi).

Statuen på alteret lader til at forestille en kappeklædt mand med ansigtet dækket i kuttens skygge. Ved nærmere eftersyn kan det ses, at der hverken er ansigt eller krop bag de folderige gevandter. Alligevel får tilskueren indtrykket af, at der er nogen derinde. Det er Skyggernes Fyrste. Bag statuen står fundamentet af en ældre statue i forgyldt træ.

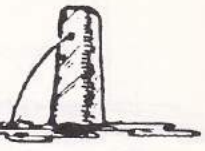
Karilias lig vil blive bragt herned andendags nat og vil ligge her til ligprædikenen om morgenen. Hvis det bliver badet i pølen, efter den er renset, vil hun blive vækket fra de døde ved et mirakel. Hun vil være meget svag og ikke besidde nogle brugbare evner. Men det at hun er i live vil virke demoraliserende på de menige kultmedlemmer. Efter ligprædikenen vil hun være endegyldigt død ! (Bemærk: Hendes evner stammer fra hendes fromhed - hun er ikke præst på nogetsomhelst niveau eller besidder helende formularer etc.)

Over nogen hærværk mod statuen af Skyggernes Fyrste, vil Sander og Jeronimus øjeblikkeligt blive opmærksomme på det via psykisk kontakt. De vil omgående reagere.

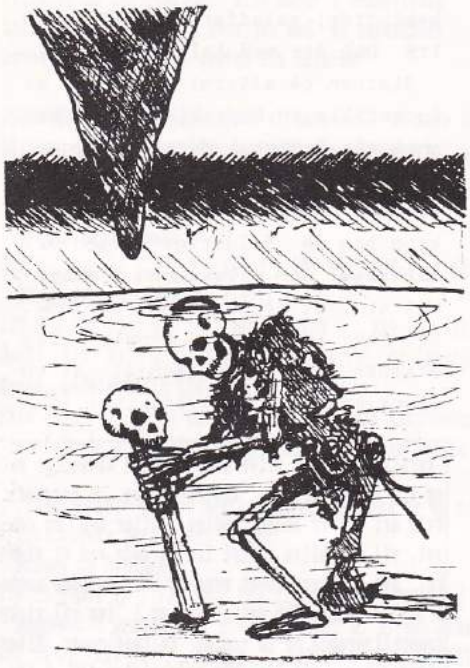
Pølen. Den nås ved at passere spærringerne. Fra begge sider går trapper ned til en pøl, der ligger præcis under kildens udspring. Pølen er kun 5 m i diameter og 1 m dyb. En drypsten rækker lige ned fra loftet næsten til vandoverfladen. Vandet dernede skinner med en indre glød. En kant på ca. 1/2 m løber langs væggen. Et par meter over denne er der en sprække, der fører til en stor mørk hule.

Midt i pølen - under overfladen er der en fordybning. Her er der

Kilden til alt ondt



stukket en lav kæp ned med et dødningehoved sat på enden. Et skelet ligger på knæ under overfladen med knokkelhænderne fæstnet lige under dødningehovedet. Skelettet bærer rester af klæder. Om halsen hænger en metalkæde med en medaljon med en kutteklædt skikkelses hoved og skuldre. Ansigtet er ikke synligt.



Dette er helligkildens sande udspring. Skelettet tilhører en af Skyggefyrstens tjenere, der borede en dødningepæl ned og stoppede kilden - han døede øjeblikkeligt. Jeronimus prøvede at fjerne pælen i sin tid, men hans hensigter var ikke rene nok - han reddede sig ud med en forbandelse.

Hvis nogen fjerner staven, vil kilden løbe igen - det skulle også være oplagt for spillerne. Ethvert forsøg med magi eller mekanik for at fjerne staven vil fejle, det vil kræve fysisk indsats. Men med et skelet i pælen kan det se lidt hasarderet ud. Som spilmester bør du antyde, at en af eventyrerne bør ofre sig for den gode sag.

Den der fjerner staven vil dog ikke dø. Når den er fjernet vil vandet begynde at risle langsomt opad drypstenen og op i mørket (og begynde at springe ud af kilden på markedspladsen).Staven mister sin kraft - den kan ikke bruges igen.

Århundreders opsparede helekraft blive løsnet. Et lag vand vil løbe op ad alle der står i pælen, når pælen fjernes og klæbe til dem. Efter et par øjeblikkes panisk hjertebanken vil vandet løbe af dem igen - alle vil være fuldstændig helet og permanent få 1 point ekstra Fysik/Konstitution. Som en særlig gunstbevisning fra guderne vil den, der trak dødspælen op få evnen til at ånde under vandet. De, der bader i vandet herefter, vil få t8 LP igen - højest 1 gang om dagen hver - indtil pælen har helet 100 point på denne måde.Så bliver det bare "normalt" helligkildevand.

Vandet vil virke som syre på erne vil godt kunne blive helet, men de er dødsensrædde for stedet!

****

TEKST: PAUL HARTVIGSON

TEGNINGER: PALLE SCHMIDT

****

PRÆSTER: ny profession i DoD
Præster er mellemmænd mellem det guddommelige og folkene. De har rituelle, ikke magiske evner. De leder fødselsfester, brylupper, begravelser, såinings- og høstfester; ritualer der opdeler livet og årets gang, og bringer menneskets i pagt med sin verden.

Der eksisterer både store organiserede præsteskaber med politisk magt, og obskure små kulter med sære mål. De guddomme de påkalder sig, bestemmer deres adfærd.

Evner (Basis DoD)

Fremmede Kulturer
Første Hjælp
Historie (myter)
Læse og Skrive
Overtale (prædike)
Ritualer (ny evne)
Spille og Synge
Fremmed Sprog (evt. helligs sprog)
Våben (afhængigs af guden)

Expert herudover: Administration, Astrologi, Ugeskendskab, Høvished ("overklassestil" i reglerne), Kulturkund- skab, Kundskab om Magi, Køre Vogn, Lægekunst, Lægeurter.

Derudover bør Spille-lederen finde to-tre passende evner til listen alt efter, hvilken type præst det er og hvilken kultur han eller hun tilhører. En fragtbarhedspræst kunne således få Botanik, Zoologi og Hidning (i Expert derudover Brygekendskab, Giftkendskab og Dyretræning)

Ny evne: Ritualer: Viden om og evnen til at udføre ritualer og ceremonier, der passer til præstens religion. Det indebærer ikke magi, men er evnen til at komme i harmoni med det guddommelige . Vellykkede ritualer kan vinde præsten indpas hos en befolkning, opildne en stames kampiver, eller til at skænke om guderne er venligt stemt for et forehavende (brændofre osv.). Forbandelser kan bortdrives osv.

I visse tilfælde kan fjendtligt stemte præster dyste gennem ritualer. Klarer en sit slag væsentligt bedre end den anden, besidder han gudernes gunst, og den anden må fortrække.

(Basis DoD: Grundegenskab PSY, Grundchance 0. Expert: Grundeg. PSY, Pris 4, Basischance 0).

SLUTNOTE:

Eventyret er ikke nødvendigvis slut, fordi kilden er bragt til at løbe igen. Komplotmagerne vil prøve at nedkæmpe eventyrerne - eller flygte, hvis det kan lade sig gøre. Måske vil de forsøge at gennemføre deres forræderiske planer samtidigt.

Og selv om eventyrerne vinder i første omgang, er alle fjender ikke slået. Der er Parsalas bande og eventuelle flygtede komplotmagere (f.eks. Sander, den ræv). Og bag den er der kulten med dens dunkle mål og mange skjulte magtmidler. Og bag kulten er der Skyggernes Fyrste - hvem eller hvad