Abekongen

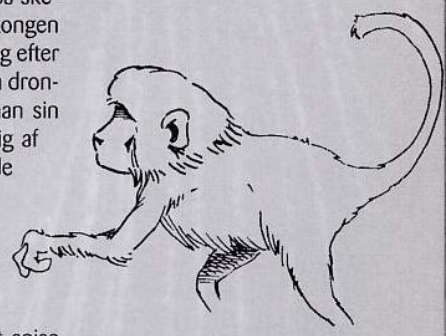
en tragedie af Bjarne Sinkjær og Flemming D Andersen

Dette scenarie foregår i en Inka-setting. Da aber spiller en ikke ringe rolle i scenariet, og de kun med noget besvær kan erstattes af andre væsner, har vi af naturlige grunde været nødt til at lade handlingen udspille sig i subtropiske egne. For at gøre en dyd ud af nødvendighed, har vi tilsat lidt inkastemning, som vi så kunne bruge til at sætte en eksotisk ramme om handlingen. Spilpersonerne kunne være undersåtter af en Inkakonge, eller måske gæster fra det høje nord, som kongen inviterer med på sin brudefærd for at imponere den fremmede fyrste. Scenariet er skrevet til Viking-Con 16, og kan derfor spilles selvstændigt, men det kan også bruges som udgangspunkt for en kampagne.
Scenariet kan bruges til alle fantasy-rollespil, selv om nogle systemer er mere oplagte end andre; GURPS Aztec, Azteker supplementet til AD&D eller Earthdawn. Det eneste der skal tages hensyn til er at fordi der, bortset fra en kamp i klimakset, ikke er meget kamp i scenariet, bør spillerne ikke være særligt stærke, eller råde over stærke afstandsvåben eller trylleformularer.

Der var engang..

fem små kongeriger. I et af disse levede der en inkakonge, den ædle Hauscár Ne Quilactal, med sin dronning. Skønt de elskede hinanden, kom der ikke noget barn ud af ægteskabet. Efter mange forgæves ofringer til guderne, gik kongen en stormfuld nat op på templets tag, og der truede og tiggede han guderne til at skænke ham en søn. En måne gik, og så hændte det at dronningen opdagede at hun var frugtbar! Men da dagen oprindte hvor hun skulle føde, fik hun store smerter og det stod snart klart for alle, at det ville ende i stor sorg. Men dronningen var stærk og modstod gudernes vrede, og hun fødte en søn. Hun så på sit barn, smilede gennem smerterne og kaldte ham Eakka, som betyder Himlens Juvel, og så udåndede hun.

Drengen var sund og stærk, og voksede sig snart til, og han var virkelig en køn dreng at se på. Så skete det i det år hvor drengen fyldte seks år, at kongen blev alvorligt syg. Også han fik store smerter, og efter at have kæmpet i to døgn sluttede han sig til sin dronning. Men inden han opgav ånden, aftvang han sin svigefulde bror det løfte, at han skulle tage sig af hans søn. Skønt Atahualpa gav sit ord, havde han nu ikke nogen hensigt om at holde løftet, for han hadede sin bror og ville have magten for sig selv – og det var ham der havde frarøvet sin bror livet med gift.



To år senere skete det, at den unge Eakka også blev syg. Han talte i tunger, nægtede at spise eller drikke, begyndte at se syner og om natten blev han ramt af mareridt. Mange læger så til ham, men

uden at kunne kurere sygdommen. Da kom en troldmand fra et fjernt land og han proklamerede, at prinsen var blevet besat af en dæmon. Allerede samme dag blev øjnene stukket ud på den unge prins, og han blev jaget ud i junglen for at dø, således at hans død ikke kom over byen. Det var naturligvis den onde Atahualpa der havde slået prinsens sind med vanvid ved en gift, som han havde købt af troldmanden, og nu havde han fået den trone han begærede så højt.

Atahualpa var nu konge, og to år efter fødtes der ham en søn, den unge Naga Ne Atahualpa. Men Atahualpa var stadig ikke tilfreds. Han begærede endnu mere magt, og begyndte at føre krig mod sine naboer. For at købe sig fred, foreslog en af nabofysterne et helligt ægteskab mellem en af hans døtre, den fagre Ixtlan, og Atahualpas søn, den unge Naga, idet han håbede at binde Naga med kærlighedens bånd, og på den måde sikre freden mellem de to riger. Atahualpa sagde ja, og en dato for trolovelsen blev sat.

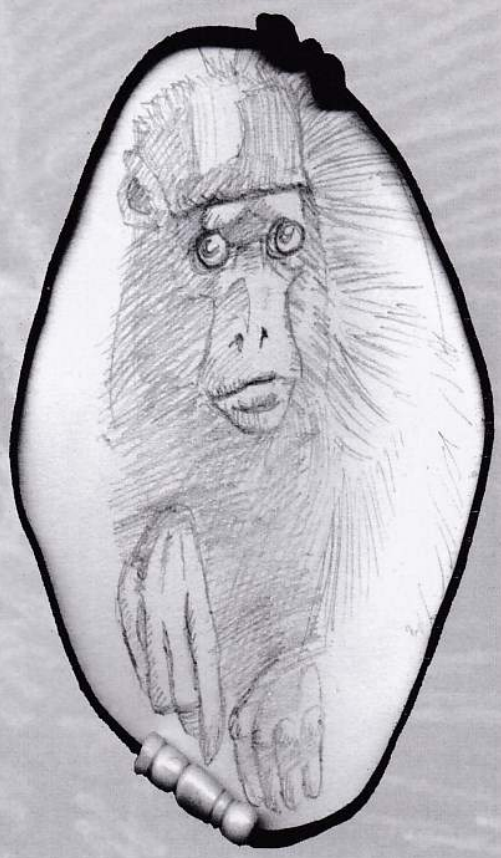
Og således sker det, at Kong Camayoc, og et følge af tjenere og rådgivere, deriblandt vore helte, en smuk forårsdag fra en bakketop kan skue ned på Atahualpas vældige hovedstad. Men hvad vore helte snart vil erfare, så er den unge prins Eakka er ikke død. Han blev adopteret af en flok aber, og snart blev hans deres konge. Og fra et gammelt tempel venter han kun på sin hævn.

Historien

Vores historie starter en smuk forårsdag, hvor Inti står strålende på himlen. Væk er vinterens tørke, og en velsignet regn har grønnet jordene. Kong Camayoc med følge er stoppet på en bakke ovenfor Kong Atahualpas mægtige by. I byens centrum kan de se den store pyramide indviet til Inti, solguden, og en lidt mindre indviet til måneguden Quillamama, og ikke mindre imponerende er det store palads med en masse sidebygninger.

Kong Camayocs følge består af et anseeligt antal heste og muldyr, og næsten hundrede soldater og tjenestefolk. Alle er de ved at skifte fra det støvede rejsetøj til festlige hvide dragter og nye kapper i smukke farver, for det går ikke an at Kong Camayoc ligner en simpel versal i den fremmede konges øjne.

Mens spilpersonerne skifter tøj, ligger de mærke til et rejseselskab af dværge, som overhaler karavanen. Det er et sjældent syn, da dværgene sjældent forlader deres befæstede huler i bjergene. Der er ti dværge,



alle lavstammede og sortsmudskede, med fedtet brunt hår med deres karakteristiske fletninger, og store vilde skæg der får dem til at fremstå som vilde dyr. De har store hjelme på hovedet, og store økser i stropper over skuldrene, alle mesterligt udførte med sindrige forsiringer. Uden et ord til hilsen overhaler dværgenes rejseselskab følget. Hiram, kongens ceremonimester, spytter efter dem, og gør tegnet som afværger ulykker.

Ankomsten

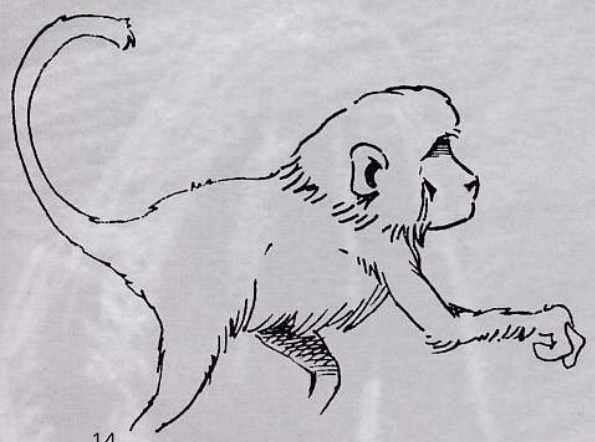
Kongens følge er naturligvis ventet, og en række af soldater står opmarcheret langs gaderne op til paladset. Følget bevæger sig gennem byen under megen opmærksomhed. Endelig når følget den store plads foran paladset. En større folkemængde har fuldt kongen gennem byen, og danner en kreds ud langs siderne. En lille procession af bedsteborgere baner sig vej gennem mængden. De nærmer sig ydmygt kongen, og en strålende bakke i drevet guld bæres frem. På bakken står to skåle i guld, med lidt brød og vin. Camayocs ceremonimester tager imod bakken på konges vegne, og kongen nipper lidt til brødet og vinen. Bakken bliver holdt op så alle kan studere den rundhåndede gave. Begejstringen vil ingen ende tage.

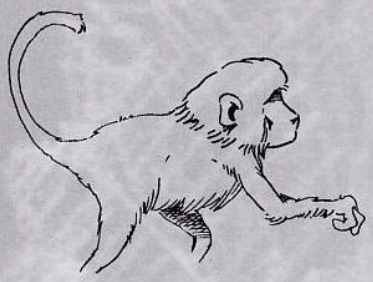
Spilpersonerne står lidt for sig selv, da de bliver opmærksom på en lille bande aber, som er ved plyndre et frugttræ. En af aberne hopper ned fra træet, og begynder at pille ved noget nedfaldsfrugt, mens den nysgerrigt følger optoget. Pludselig samler aben en sten op fra jorden, kaster den mod spilpersonerne og rammer en af dem. Han får ikke noget skade, men det gør ondt. En af de lokale begynder nervøst at genne aberne væk, og de fortrækker over bymuren.

Modtagelsen

Kongen og prinsessen modtages af Kong Atahualpa og Prins Naga. De forsvinder alle ind i paladsets indre, og folket går hver til sit.

Tjenere kommer ud til følget, og ekskorterer dem til deres kvarterer. Der bliver de fordelt på stuer efter rang og køn. Spillerne mødes her med en venlig vagt-





kaptajn der hedder Marak. Han spørger efter rejsen, og om hvordan det går hjemme i deres eget rige – han har været der i sine unge dage og er nysgerrig efter nyt. Har spilpersonerne mon lyst til et glas vin og måske et spil terninger senere? Han også nogle ikoner som spilpersonerne bedes bære om halsen så vagterne og de lokale kan se de er kongens gæster, og kan behandle dem standsmæssigt. Hvis der ellers er noget de vil spørge om, kan de bare snakke med ham.

Hiram kommer også lige et smut forbi, og ser til at alt går for sig som det hør og bør. Han fortæller spilpersonerne at de skal være rede efter middag, men at de ind til da kan gå rundt for sig selv. Han beder også spilpersonerne holde øjne og ører åbne.

Byturen

Byen er meget symmetrisk bygget op, og har vel en femogtredivetusinde indbyggere, hovedsagelig mennesker. Der er pænt og rent alle vegne, og folk virker velnærede. På overfladen er alting idyl, og når de lokale får øje på ikonerne, modtages spilpersonerne venligt. Men der er også en del soldater overalt, og spilpersonerne overværer hvordan en tigger bliver slået bevidstløs af nogen soldater, tilsyneladende uden grund. Det slår også gruppens troldmænd, at der ikke er skyggen af en troldmand at se nogen steder.

De kommer til en kro, som serverer pragtfuldt majsøl. Mens de sidder og nyder deres øl, kommer fem af dværgene ned i stuen og sætter sig ved et bord i et hjørne. Lige så stille forlader de lokale de omkringstående borde, og snart sidder dværgene helt for sig selv. Det synes nu kun at behage dem. De sidder og nipper til deres øl, taler deres uforståelige sprog, og skuler til menneskene. Hvis spilpersonerne prøver at kommer i kontakt med dem, er de en smule overraskede, og en af dem vil da gerne udveksle sladder med dem. Det går meget hurtigt op for spilpersonerne at dværge åbenbart ikke vasker sig ret meget, og derfor lugter ilde. Efter en kort snak med spilpersonerne undskylder dværgene sig, og fortrækker til deres værelser.

Trolovelsen

Efter siestaen er det tid for den første af mange receptioner og ceremonier. Kongerne og et udvalg af deres tjenere samles i en stor gård i paladsets indre. Prinsesse Ixtlan træder et skridt frem og tilbyder den unge prins en gave som hun selv har skåret ud i træ: en soldat på en hest, minutiøst skåret ned til mindste detalje. Prinsen træder et skridt frem, og tager imod gaven. Alle klapper naturligvis, og ikke et øje er tørt. Derefter er det tid for det første måltid, og folkene fra begge riger blandes i små grupper til snak om begivenhederne fra nær og fjern.

En af spilpersonerne lusker lidt omkring, og ser tilfældigvis dværgene blive eskorteret gennem paladset til et sidegemak. Samtidigt forlader Kong Atahualpa diskret forsamlingen, og sammen med nogle af sine rådgivere slutter han sig til dværgene. En eller flere af spilpersonerne har mulighed for at følge efter, og de overværer følgende i en tilstødende sal.

Dværgene bliver modtaget af Kong Atahualpa. En tjener kommer hen med en bakke hvorpå der står brød og vin, og stiller den foran dværgene. De ignorerer den. Atahualpa kigger irriteret ned på dem, og det er tydeligt at han er utilpas.

Dværgenes leder træder frem foran de andre, og står solid som en klippe, tilsyneladende uberørt af al den pragt omkring ham; Han minder kongen om de mange penge som dværgene har lånt kongen til at føre krig med – men hvor er de geder, tyrekalve og slaver som han lovede dem?

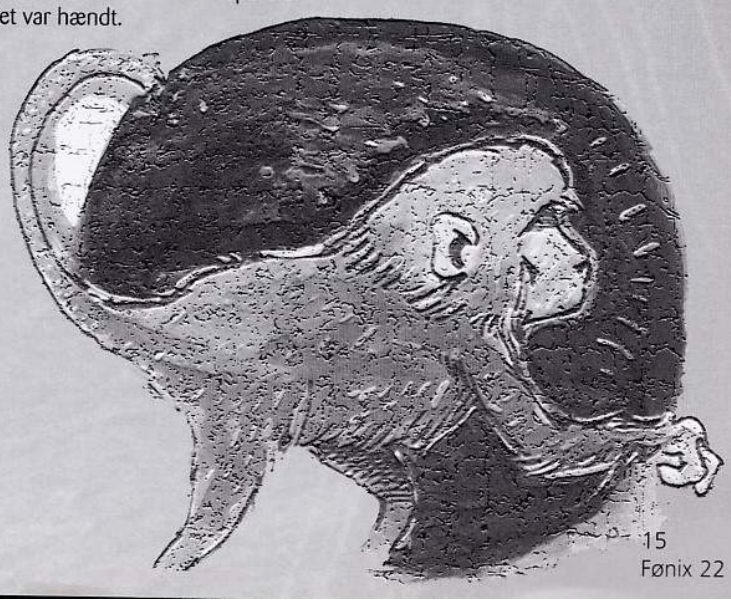
Kongen kigger længe på dværgenes leder. Hans ansigt er hvidt af vrede og hans mund bliver til en tynd streg af. Atahualpa minder dværgene om at de er hans gæster, og at han ikke vil finde sig i at blive behandlet som en betler i hans eget hjem. Dernæst forsikrer han dværgene om, at skønt udbyttet fra togterne ikke har været så rigelige som man kunne have ønsket, vil kongen naturligvis holde sit ord.

Uden mange venlige hilsener skilles parterne, og spilpersonerne kan luske tilbage til selskabet.

Festen

Aftenen kommer og der er lagt op til en stor fest. Det yndige par vises frem i deres fineste skrud, der er mange taler og stor højtidelighed. På et tidspunkt bliver de små lagt i seng; festen bliver mere larmende, og mad og drikke flyder i rigelige mængder.

Ud på de små timer lægger spilpersonerne mærke til at en tjener, ekskorteret af to vagter, kommer hen til Atahualpa og hvisker han noget i øret. Kongen ser pludselig oprevet ud. Han rejser sig brat og hvæser en ordre til sin kaptajn for livvagten, og forlader salen. Hvis ikke spilpersonerne gør noget, så tager Camayoc initiativet. En af spilpersonerne hører pludselig hans konges hvisken i øret, skønt kongen sidder i den anden ende af gården, "Lad være med at blive forskrækket. Jeg ønsker at du og dine folk skal følge efter Kongen, diskret, og se hvad der sker. Rapporter til Hiram så snart i ved noget." Camayoc fortsætter derefter samtalen med sin selskabspartner som om intet var hændt.



Kong Atahualpa går op til de øverste gemakker, og spilpersonerne når at høre en meget nervøs vagtkaptajn på vejen fortælle kongen at hans søn er stukket af, eller muligvis er blevet bortført. Drengen er forsvundet fra sit værelse uden nogen har set det, på trods af at der var en tjener i forgemakket, og to vagter uden for døren. Kongen går ind i de private gemakker. En vagt træder frem for at spørge om spilpersonernes ærende, men de kan nemt få adgang ved at vifte med deres ikoner. Kongen når prinsens gemak. Der er en del vagter som farer forvirret frem og tilbage, og nogle tjenestekvinder står og vrider hænderne i fortvivlelse.

Atahualpa kalder kaptajnen frem og forlanger en rapport. Kaptajnen fortæller at han opdagede at prinsen var væk da han personligt så til ham for en time siden. De to vagter foran stod vagt foran døren som de skulle, men han fandt tjeneren sovende i forgemakket. Han har snakket med de vagter som runderede i gården, men de har intet set. Han har i øvrigt sendt patruljer ud for at lede over alt!

Kongen mæler ikke et ord, men går i stedet ind i prinsens værelse. Der går fem minutter før han kommer ud. Han dirrer af vrede og forlanger at 'den elendige hund af en tjener' bliver kaldt frem. Tjeneren bliver hevet frem af to vagter. Der er død i kongens øjne, da han spørger tjeneren om hvordan det kan gå til at prinsen er blevet væk, siden det var hans opgave at passe på ham! Tjeneren kaster sig fortvivlet ned foran kongen, "jeg ved det ikke, Deres Nåde. Jeg hørte intet! Jeg er fortvivlet, min Konge.. Jeg.." Kongen giver ordre til at tjeneren fjernes fra hans åsyn og henrettes ved tortur, „og henret så også lige de to vagter!" Vagtkaptajnen ånder lettet op og giver de fornødne ordre – lykkelig over at det bliver ved dette.

Spilpersonerne ser en gammel tjenestekvinde trække sig tilbage. Det vil umiddelbart være umuligt at følge efter, da det vil se mistænkeligt ud foran alle vagterne.

Kongen går fortvivlet frem og tilbage. Det er tydeligt at Kongen ikke vælger folk ud fra deres intelligens, og de er ikke til meget hjælp. Endelig træffer han sin beslutning, vender sig mod sin vagtkaptajn og beskylder åbent 'de forbandede dværge' for at stå bag, og beordrer dem arresteret. Hvis spilpersonerne er hurtige kan de nå at følge efter.

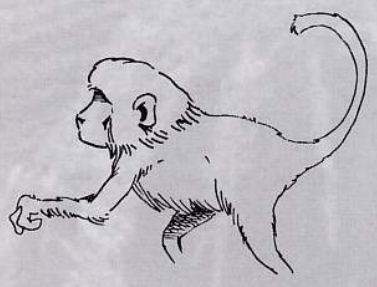
Når spilpersonerne melder tilbage til Hiram, beder han dem om at undersøge sagen, men meget diskret. De skal huske på at de er kongens gæster.

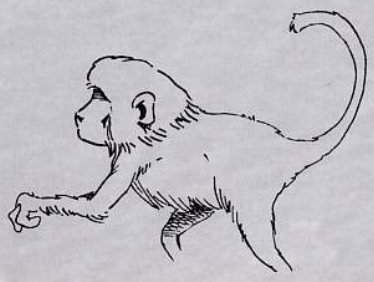
Dværgene

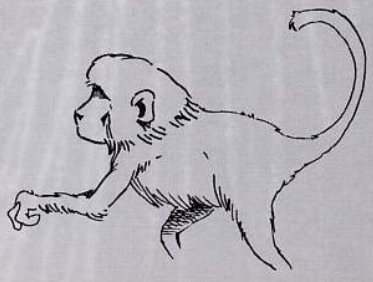
Hvis spilpersonerne allerede har været ude i byen, ved de hvordan der ser ud, og kan nå at smutte hen til kroen ad genveje; men de kan ikke nå at forhindre det der skal ske.

Tredive soldater, alle kongens livvagter, marcherer gennem gaderne og når kroen. Dværgene hentes ud af deres senge og afvæbnes under hårde ord og slag. Der lyder pludselig tumult, og to af dværgene kommer løbende med hævede økser. Det kommer til en kort, men voldsom kamp, som uundgåeligt ender med at den ene dværg ligger død, mens den anden bliver hårdt såret. Dværgenes leder, Darthec, forholder sig roligt, og forlanger harmdirrende en forklaring, hvilket blot besvares med et slag i ryggen. Dværgene bagbindes og trækkes afsted.

På vejen ud ser spilpersonerne en dværg snige sig rundt i skyggerne i nærheden af kroen. Han var ude og tisse, og har klogelig holdt lav profil. Hvis spilpersonerne snakker med ham, er han rimeligt paranoid, men han er dog villig til at snakke, hvis spilpersonerne får ham overbevist om deres gode hensigter. Garhhrex, som dværgen hedder, bliver overrasket over at høre at prinsen er blevet bortført, og vil benægte ethvert kendskab til sagen; Det er bare er noget Kongen finder på for at undgå at betale hvad han skylder dværgene. Atahualpa lånte penge nok til at udruste tre tusinde mand, og nu vil han ikke betale, og det er ikke det eneste.. Man skal passe på den slange! Blot ærgerligt at den gamle konge ikke var vis nok til at se det, så havde han nok levet i dag. Og det var vel nok belejligt at den gamle kongens søn skulle vise sig at være besat af dæmoner, ikke? Så blev han







jo nødt til selv at overtage tronen. Hvis spilpersonerne presser ham, så får de hele den sørgelige historie.

Hvis spilpersonerne hjælper ham ud af byen, får de i Garhhrex en meget god og trofast ven.

Lokale kan bekræfte dværgens historie. Men selv stillet foran fornemme gæster vil de være forsigtige med at kritisere kongen, "det er kanske som du siger, men ingen fremmede skal komme og sige onde ting om vores konge, thi han er både vis og god."

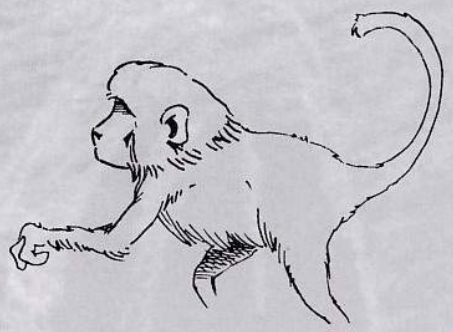
Prinsens gemak

Spilpersonerne kan uden de helt store problemer undersøge prinsens gemak, blot må de finde sig i at tre vagter står og passer på at de ikke piller ved noget; godt nok er de gæster, men der er grænser. Værelset ligger 10 meter over jorden, ud til en lille gård og bymuren. Der er vinduer uden glas og en stor altan. Værelset er rummeligt og overdådigt udsmykket med kalkmalerier på væggene, smukke tæpper på gulvene og kister til tøj og andre ejendele. Der er en del våben på væggene, og en hær af små træsoldater står opmarcheret på et lavt bord. Prinsessens gave ligger smidt hen i et hjørne, og en af hestens ben er knækket.

Der er ikke mange spor at gå efter; Ude på altanen ligger der nogle få rødbrune dyrehår. Op af murerne slynger sig planter, og de vil kunne bære et menneske, men det er sin sag at klatre derop. Nede i gården kan spilpersonerne finde nogle friske blade der er revet af.

Ammen

Hvis spilpersonerne vil have yderligere oplysninger, kunne de snakke med deres ven Marak, og han kan da også bekræfte historien. Selv var han kun en meget ung soldat da det skete, men han bevidnede den hårde behandling der blev kronprinsen til dels, men mener at det var nødvendigt. Han husker at den eneste der tog drengen i forsvar var en gammel kone, vist nok hans amme. Kaptajnen ryster sørgmodigt på hovedet.



Spilpersonerne bør da opsøge ammen. Ved at spørge sig frem, finder de frem til hendes værelse. Da de banker på døren kan de høre puslen bag døren. Efter en kort tids tøven lukker hun op. På hendes bord ligger der papirer og en flaske med blæk er løbet ud over bordet og ned over hendes klæder. Hendes hænder ryster. Hvis spilpersonerne kigger ud af vinduet, han de se en lille skikkelse hoppe over bymuren.

Hun ved godt hvilken behandling hun vil få hvis Kong Atahualpa får kendskab til hendes 'forræderi'. Hun ryster af angst og der skal ikke meget til at hun kaster sig ud af vinduet og i døden. Siden dette er en tragedie, vil det være passende hvis spilpersoner får afhørt hende, gerne lidt hårdt, og hun derefter kaster sig ud af vinduet.

Efter hårde ord og pres, bryder hun grædende sammen; Den gamle konges søn er ikke død, men lever endnu ude i en nærliggende ruin. Hun har skrevet breve til ham siden hun for fem år siden så ham sammen med nogle aber. Âlda er overbevist om at det er ham der er ansvarlig for Prins Nagas forsvinden. Ak, han er gået for langt, dette kan kun ende i ulykke.

Hvis spilpersonerne undersøger hendes værelse, er dette hurtigt gjort. Her er ikke andet end et lavt bord, skriveredskaberne, og to kister med fint, men ældet tøj, der fortæller om fortids storhed.

En tur i skoven

Ammen ved ikke hvor ruinen er, men det kan vagtkaptajnen fortælle dem. Det er en gammel tempelruin der har været forladt i århundreder. Templet var hjemsted for en krigerisk munkeorden der blev udryddet af en utilfreds konge, og stedet er nu tabu; de eneste der lever der er aberne. Spilpersonerne skal bevæge sig ind i junglen mod nord, forbi den forladte mine, over floden med hængebroen, og så langs en flod.

Efter at have givet deres Kong Camayoc en rapport, kan spilpersonerne tage afsted. Camayoc synes det er helt fint, hvis nogen af hans folk kunne skaffe prinsen tilbage, "men kom nu ikke galt afsted, og bring ikke skam over vores hus.."

Hele området er i kaos, og soldater patruljerer over det hele. Der er tilfældige husundersøgelser, og andre overgreb. Spilpersonerne kan bevæge sig ind i junglen, men støder på en patrulje. Soldaterne er meget ubehagelige, men lader til sidst spilpersonerne gå. Snart er de alene.

Junglen omgiver dem, og danner et grønt tag over deres hoveder. Alle lyde bliver dæmpet af vegetationen, men de kan høre en stadig skrigen, kvækken og hylen fra skovens dyr. De bevæger sig langs en sti der er meget lidt brugt, og visse steder har junglen næsten erobret den tilbage. Hvis det ikke var for de stenstøtter der markerede ruten, var de uden tvivl faret vild. De kommer forbi den forladte mine. Der er ikke en sjæl at se. Heden og fugtigheden er uudholdelig. Mineskakten ligger som et sort ondt øje, og nærmest belurer spilpersonerne. Men det er kun spilpersonernes fantasi – der er ikke en sjæl. Spilpersoner må videre på deres søgen.

Efter et par timer kommer et par små aber kravlende oppe i træerne over spilpersonernes hoveder. Snart støder en abe til.. og en til.. og endnu flere, indtil der er en snes stykker. De virker ophidsede, og skælder spilpersonerne ud. En af dem kaster en overmoden frugt på en af dem, og en abe kravler ned og laver et skinangreb. Hvis de trækker våben og dræber aben, går aberne totalt amok, og kaster sten, grene og frugter efter spilpersonerne. Hele tiden kommer der nye aber til, og snart er der over halvtreds. Spilpersonerne kan måske plaffe et par af dem ned med en formular eller to, men det synes kun at gøre dem endnu mere ophidsede. De driver spilpersonerne foran sig, og bliver stadigt mere aggressive. De må løbe for livet og kommer til en dyb kløft, med en forfalden hængebro over. Det er næsten umuligt at løbe over broen, da den er meget usikker. Da spilpersonerne er ude på broen ser de at nogle aber med macheter begynder at skære ræbene over!

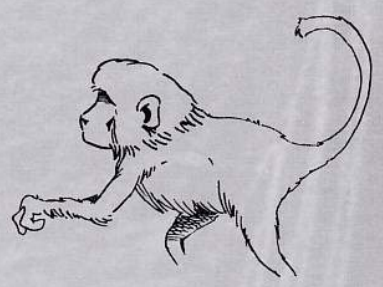
Broen falder; Der er dæleme langt ned. De fleste af spilpersonerne er heldigvis kommet over, men i heldigste fald hænger et par dem ude over kanten. Efter en gerne heroisk redningsaktion, kan spilpersonerne fortsætte ad stien. Forhåbentligt godt skræmte og paranoide.

Ruinen

Resten af rejsen fortsætter uden problemer, og uden overfald af flere aber. I skumringen når de til tempelruinen; en stor imponerende bygning, nu fuldstændig overgroet af planter. Arranger det sådant at solen lige er ved at gå ned. Som alle steder i troperne, bliver det hurtigt mørkt. Der er ingen at se; ingen mennesker, ingen aber, ingen papegøjer – alt er stille.

Spilpersonerne kommer ind fra højre. Bagerst kan man skimte tre bygninger. To hovedbygninger med høje kupler i irgrønt kobber, og en lav mellembygning der forbinder de to. Foran dem en åben plads med et enkelt alter, og rundt om pladsen en høj kolonnade der indrammer det hele. Rundt om templet kan spilpersonerne støde på små primitive marker.

Spilpersonerne kan i højre sides kælder finde tegn på beboelse. Et fattigt leje og en enkelt kiste er hvad her er at finde. I kisten findes en nobel drengs mørnede og forrevne klæder, man kan stadig se hvor smukke de må have været. Her findes en kniv, bladet er slebet så mange gange, at der kun er en stump til-



bage. Her findes en tallerken og en skål skåret ud i træ. Skæve er de, men der er skåret et fint mønster i dem. Her findes også, svøbt ind i et klæde, fire figurer skåret ud i træ. En mand og en kvinde. En dreng uden øjne. Og endnu en mand – hans lemmer er revet af og han har kradsemærker fra kniven. Her har en gang været en brønd, eller måske blot et hul til at fængsle urolige novicer. En stige fører ned. Spilpersonerne kan finde frisk hø og halvt spist frugt. En eller anden har kredset sit navn ind i muren, 'Nag..'.

De kan høre en tromme..

Abekongen

Da spilpersonerne kommer op på pladsen igen, er hele kolonnaden besat af hundredvis af aber. De sidder stille og betragter spilpersonerne. To kæmpestore aber bearbejder en tromme. En procession af fakler er på vej op ad trappen til pladsen.

Forrest kommer fire kæmpestore aber med trækøller og fakler i hænderne. Så kommer en høj og mager ung mand, kun klædt i en beskidt kjortel og med et smykke om halsen. I et reb, som han bundet om livet, sidder der en kniv der en gang tilhørte kongesønnen og over skulderen har han en taske. En lille abe sidder oven på hans ene skulder. I den ene hånd fører han en forslået og bagbundet Prins Naga. Dernæst kommer endnu fire store aber.

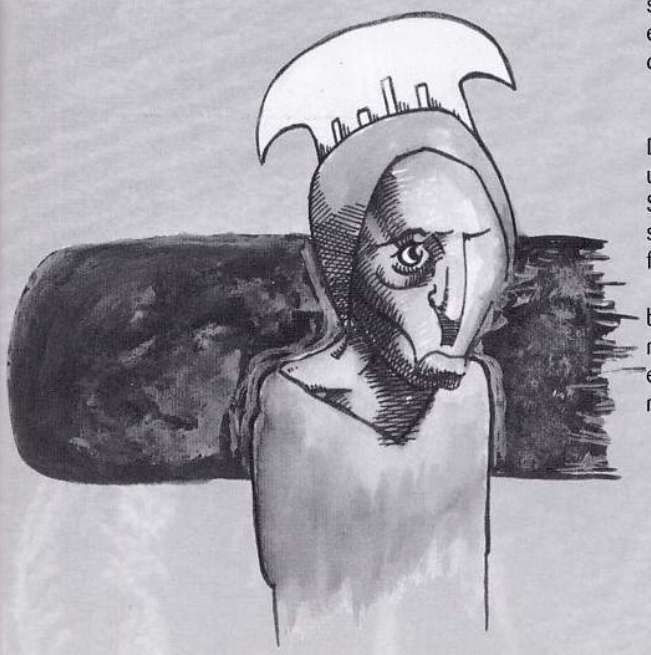
Trommen stopper.

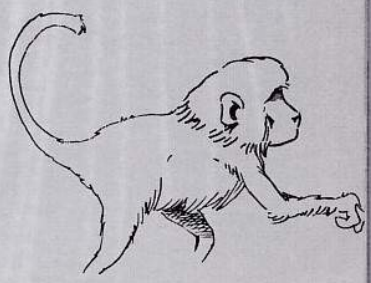
Abekongen stopper ti meter fra spilpersonerne, "stik jer våben i skeden og i, troldmand, forhold jer i ro. Jeg ved hvem i er, og hvorfor i er her. Jeg har ingen udestående med jer konge. Jeg ønskede ikke jer tilstedeværelse her, men siden i nu er her, kan i være mit vidne." Han trækker sin kniv, og holder den hen foran halsen på Naga, "Vid da, at dette er min sørgelige historie..." Den lille abe forlader hans skulder, og sætter sig på fliserne, mens den nysgerrigt betragter spilpersonerne. Abekongen, eller Prins Eakka Ne Huayuna, som spilpersonerne sikkert har gættet det er, fortæller sin historie, som spilpersonerne allerede kender den. Da han er færdig fortsætter han, "Jeg har intet tilbage end hævn", han ser ned på Prins Naga, "Prins Naga, jer fader har frataget mig min familie, min byrd. Mine øjne fratog han mig, og sendte mig ud for at dø. Jeg skal aldrig mere skue Solguden på himlen. Se da månen en sidste gang, thi nu skal i bøde for hvad jer fader har gjort!"

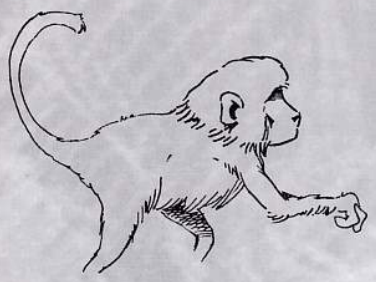
Stilheden sænker sig over pladsen. Spilpersonerne har en sidste mulighed for at gribe ind. Eakka lader sig ikke gerne tale fra sit forehavende, for han har ventet hele sit liv på hævn. Hvis spilpersonerne beder for prinsens liv, afviser Eakka dem, "for kan et råddent træ bære frisk frugt? Skal drengen arve, hvad hans fader har tilranet sig med magt?" De kan måske overtale ham ved at tilbyde ham asyl i Kong Camayogs rige, men ordene skal belægges med guld for at få det forehavende til at lykkedes. Og skønt Prins Naga ikke siger ret meget, og spilpersonerne sikkert derfor vil overse ham, så er han hverken døv eller dum, og han vil senere fortælle sin fader alt hvad der er sket.

Måske ser spilpersonerne deres snit til at angribe. Da de ikke har mulighed for at lægge en slagplan uden at Eakka kan høre dem, må de improvisere. Snedige spillere har måske gættet at Eakka stadig kan se, trods af at hans øjne er stukket ud, og at han derfor må se gennem den lille abes øjne.

Hvis spillerne bare angriber, vil de store aber angribe spilpersonerne. En abe angriber hver af spilpersonerne, mens tre angriber eventuelle troldmænd. De er beslutsomme, og næsten menneskelige i deres måde at kæmpe på; en af aberne vil forsøge at bræn-







de sin modstander med sin fakkel. Eakka vil ikke slippe taget i drengen og vil nøjes med forsvare sig, så længe kampen ser ud til at gå godt. Hvis spillerne formår at få fat i drengen tager Eakka offensiven og kæmper til det sidste. Når der kun er to-tre spilpersoner tilbage, får de tilbudt at overgive sig, og Eakka vil fortsætte med sin plan.

Hvis spillerne intet gør eller overvindes, griber Eakka hårdt fat om Nagas nakke, og stikker med to hurtige og sikre snit øjnene ud på ham. Naga stikker i et hyl, og blod og væsker løber ned af kinderne af ham. Derefter skubber han drengen hen i spilpersonernes arme. Eakkas hænder ryster, og han sætter atter kniven i skeden. Aberne på kolonnaden går amok, og hyler og skriger som af afspejling af deres konges følelser. Eakka ånder dybt, "sov i fred, I døde, Jer lidelser er hævnet!" Han vender sig mod spilpersonerne, "men I skal vende tilbage til de levendes land, følg mig hvis I atter vil se Inti stå på himlen." Han går ind i junglen, fulgt af sine trofaste aber. Eakka er tavs under hele turen, og svarer kun modvilligt på spilpersonernes spørgsmål. Nogle timer senere kommer følget til broen. Eakka beordre sine aber til at lave en nødtørftig bro, og to reb trækkes over afgrunden. Da spilpersonerne er over, skærer Eakka rebene over. Han trækker kniven, og støder den i sit bryst – og dør.

Hvis spilpersonerne slår den lille abe ihjel, bliver Eakka distraheret et øjeblik og slækker grebet om prinsen. Naga benytter chancen til at stikke af og løber over til spilpersonerne. De store aber angriber, men koordinerer ikke deres angreb, og stikker af hvis de bliver hårdt såret. Eakka bøjer sig ned og samler sin lille ven op i armene, og den lille abe udånder i hans arme. Han ignorerer kampen, og vil end ikke forsvare sig, hvis han bliver angrebet. Spilpersonerne vil uden de helt store problemer vinde kampen, med sejren er bitter. Eakka vender sig mod spilpersonerne, "Kongen tog min familie. Nu har i taget min eneste ven!" Tårer løber fra de tomme øjenhuler, og ned af kinderne. Han peger på junglen, "forlad os!" Han trækker kniven, og støder den i sit bryst – og dør.

Aberne kravler stille ned fra kolonnaden og samles om deres konge. En lille skare aber kommer hen til ham, pirker forgæves til ham. De sætter i en sørgmodig hylen, og hele junglen genlyder af råb, hyl og klagen. En masse aber, store som små, kommer hen til deres faldne konge og bærer ham væk.

Afslutningen?

Hvis spilpersonerne slår Eakka ihjel og redder Naga med synet i behold, hyldes de som helte og trolovelsen gennemføres med pomp og pragt – efter at Naga er blevet konge, dør Kong Camayocs søn af en mystisk sygdom, og Naga kræver retten til tronen. Krigen bryder ud..

Noget helt andet er, hvis de ikke formår at redde Naga, eller stiller Eakka forslag som Naga overhører, f.eks. forslag om at styrte Atahualpa. Prins Naga sladrer naturligvis til sin far. Måske nøjes Atahualpa med at henrette spilpersonerne, eller måske henretter Atahualpa Kong Camayoc som løftebryder og fjende. Spilpersonerne smides i fængsel for at få deres straf senere. De bryder ud af fængslet, og efter mange strabadser slutter de sig til Camayocs unge kongesøn. Så har vi gang i en kampagne for at redde De Fem Riger ud af Atahualpas ambitiøse klør..

Bipersoner

Hauscár Ne Quilactal – Den gamle konge der faldt for sit eget hovmod og sin broders ambitioner.

Eakka Ne Hauscár – Den blinde hævngerrige kongesøn. Ubekendt af alle var Eakka magisk aktiv. Da han blev adopteret af aberne søgte hans magi nye og sære veje, og han blev konge over aberne. Han kan kommunikere mentalt med aberne, se gennem deres øjne, få deres styrke og hurtighed, få sine negle til at vokse ud som drabelige klør osv.

Camayoc Ne Iqalitan – Den Gode Konge der prøver at købe sit land fred. Han er magisk aktiv, men ikke særlig stærk. Han kan nogle småtricks som at beskytte sig mod magi, snakke over afstande, få småting til at flyve osv.

Ixtlan Na Camayoc – En af Den Gode Konges mange fagre døtre. Hun er meget smuk, meget sød, ikke særlig kløgtig, men dygtig med sine hænder. Hun er almindeligt elsket af folket.

Atahualpa Ne Quilactal – Den Onde Konge. Meget godt kan der ikke siges om dette menneske. Hans ambition er at herske over De Fem Riger, og hvis der ikke er nogen der stopper ham, er det meget muligt at han når sit mål.

Naga Ne Atahualpa – Den Onde Konges søn. Skønt han endnu ikke er ret gammel, er han allerede ved at mestre intrigens svære kunst, og han kan derfor give spilpersonerne svære problemer, selv om de skulle ende med at redde ham. Han vil uden tvivl ende med at blive lige så bundrådden som sin far.

Darthec – Den sure leder af dværgene. Dværgene i dette eventyr er sure og frastødende, og bør leve op til alle spilpersonernes fordomme. Darthec er et typisk eksemplar af racen.

Garhhrex – Han er, i modsætning til dværge flest, meget åben og eventyrlysten. Hans funktion er at vise, at ikke alle dværge lever op til fordommene.

Yaqualac – Den Onde Konges lige så onde troldkyndige og livlæge. Han er en slimet type der lusker rundt i skyggerne, og stikker folk knive i ryggen. Det er ikke godt at vide hvilken klemme Atahualpa har på ham.

Marak – Han var soldat og eventyrer i sine unge dage, og rejste omkring i De Fem Riger. Nu er han en halvgammel mand, der er faldet til ro i jobbet som vagtkaptajn, og nu mest elsker øl, terningspil, og fred og ro.

Hiram – Han er den Gode Konges ceremonimester og fortrolige. Hans vigtigste job er imidlertid at indsamle informationer om kongens fjender, og styre et net af spioner i De Fem Riger.

Ålda – Den gamle amme lever mest på sine minder. Hun er bange for hvad Eakka kan finde på, men kan ikke lade være med at hjælpe ham alligevel.

Aberne – Aberne i denne historie har, under indflydelse af Eakka, antaget menneskelige træk. Denne foruroligende adfærd giver sig udslag i primitivt landbrug, brug af redskaber, våben og ild, og koordinerede angreb. Kun guderne ved hvad dette kan udvikle sig til…