

# Jagten på Skt. Cluberts Horn

Da Skt. Clubert forsvandt i ørkenen, gik hans horn tabt.  
Og med det forsvandt håbet om en sejr for Hierofantens  
korsfarer i Halvmånens Land.

Hornet blæste ikke længere til samling, og dets klang, jog  
ikke længere Hedninge en skræk i livet.

400 år senere står Hierofantens sæde tomt. Kejseren af  
Montaigne har myrdet Kirkens Overhoved med trolddom,  
og sendt sin hær af sted mod Kirkens helligste By.

En hær har skyllet ind over den Castilianske grænse, og  
inden længe vil Trolddomskejseren knuse den  
Vaticinske Kirke.

Tiden er inde til, at nye martyrer kæmper Kirkens sag.



I de forbudte arkiver i kældrene under Hierofantens Pa-  
lads, har en ung kvinde i Inkvisitationens tjeneste blandt  
inkunabler fundet et afgørende spor.

Nøglen til genfinde Skt. Cluberts er i hendes hænder.

Allerede efter den førstkommende højmesse tager  
Kardinalen kontakt til Castillies unge Kong Sandoval.

Og snart efter er arkivaren sendt på en hemmelig  
mission, sammen med en gruppe af  
Kirkens og Kongens tro tjenere.

Skt. Cluberts Horn skal findes. Men tiden er knap.  
Den Montaignisiske hær brænder den ene forsvarslinie  
efter den anden. Inden længe vil den lægge sig i en  
belejring af den Castilianske kongestad.

## INDHOLD

Foromtale .....	1
Forord .....	2
Synops .....	3
Heltene .....	4

<b>1. akt</b> .....	5
Håndlangerne ...	6
Abbediet .....	7

<b>2. akt</b> .....	8
Emiren m.m. ....	9
Hospitalet .....	10
Khadraham .....	11

<b>3. akt</b> .....	12
Ildens Kilder .....	13
Manticoren .....	14
Slutspillet .....	15

Intermezzo .....	16
Kultisterne .....	17
Noter .....	18
Baggrund .....	19

## HANDOUTS

Spilpersonerne:	
Beskrivelse .....	6s
Præsentation ...	1s
Deres evner .....	1s

1. akt:	
Abbediet, kort..	1s
Bog .....	1s
Brev .....	1s
Brev, afkodet....	1s

2. akt:	
Byen, kort .....	1s
Bøger .....	3s

3. akt:	
Tegning, slot .....	1s
Opgaver .....	1s



Jagten på  
Skt. Cluberts Horn  
© KJ Produktioner  
Fastaval 2002  
Alle rettigheder  
forbeholdes

**Kontakt info**  
Louise Kusk &  
Thomas Jakobsen  
Vesterkøb 30 1th  
2640 Hedehusene  
46 59 27 10  
louise@trc.dk  
thomas@trc.dk

## Forord

Velkommen til Jagten på Skt. Clu-berths Horn. Du sidder nu med et scenarie, der ikke har anden ambition, end at underholde dig og seks spillere i nogle timer.

Vi har med vilje skrevet det kort, og håber på, at du kan læse scenariet, og være klar til at være spilleleder på et par timer. Ikke fordi at vi tror, at du ikke gider bruge mere tid på det, men mest af alt fordi, at mange scenarier er for lange og tunge at danse med. Så vi har lavet et lille og ganske stille oprør.

Scenariet er skrevet til 7th Sea reglerne. Derfor har vi vedlagt et lækkert bilag, der forklarer reglerne – de kommer fra et andet scenarie, men reglerne er jo de samme. Reglerne kan læres på kort tid, og på Fastaval kan du få et kursus. For den nemmeste måde at lære reglerne på, er at spille lidt med dem.

For at holde scenariet kort, og samtidig gøre det nemmere at være spilleleder, præsenterer vi først scenariets handling sammenhængende - men også kort. Så præsenterer vi de enkelte akter i handlingen, således at hvert akt fylder tre-fire sider.

Hver akt begynder med en kort indgang, der fortæller hvad der skal ske i løbet af dette akt. Bagefter står der lidt om hvor lang tid du skal regne med at bruge på det akt, og hvad der heltene skal opnå inden næste akt. De resterende af sider er ellers fyldt med detaljer om hvordan du får handlingen til at fungere, noter om bipersoerne og hvad der ellers passer.

Og nej, der er ikke nogle faste scener, som bare skal spilles. Til hvert akt, stiller vi rammerne til rådighed, go det er så op til dig at fylde dem ud. Det lyder måske besværligt, men skulle gerne være nemmere. I stedet for at du skal huske en masse specifikke scener, bliver du præsenteret for de rammer der er for handlingen. Og da hvert akt begynder med, at heltene bliver præsenteret for et håndgribeligt problem, skulle det give sig selv.

Det vigtigste er, at spillerne hele tid ved, hvad det er, de prøver at opnå. Så skal de nok prøve at løse problemet.

På Fastaval samler vi alle spillerne til en fælles introduktion. Thomas holder sit "sing'n dance" show, hvor alle bliver præsenteret for verdenen og scenariet. Ikke nok med at det gerne skulle gøre dit liv nemmere, det skulle også gerne være underholdende.

Har vi sjustet med scenariet, og du alligevel ender med at have nogle spørgsmål, er du meget velkommen til at kontakte os.

Vi glæder os til at se dig på Fastaval, og håber du får en fornøjelig stund i selskab med scenariet.

Thomas & Louise  
Hedehusene, februar 2002



### *Et par ord om handouts*

Selv elsker vi scenarier, hvor vi skal bruge tid på at samle et puslespil af spor ud fra handouts. Derfor er der også mange handouts til scenariet.

De fleste handouts er svære at læse, skrifttypen, stavningen og formuleringen kræver stor opmærksomhed at afkode. Det tager tid. Det skal du være opmærksom på, og selv beslutte om det er for meget af det gode.

## En kort synopsis af handlingen

Jagten på Skt. Clubert Horn er et scenarie, der foregår i en anden verden end vores egen — men alligevel ikke er så fremmede endda. Tænk på Theá, verden, som et lettere forvrænget spejlbillede af Europa i slutningen af 1600 tallet. Men i Theá eksisterer der trolddom og eventyrlige væsner, men kun i ganske beskedne målestok.

To lande er i krig: det meget religiøse Castillie ("Spanien"), der har Kirkens opbakning, og Montaigne ("Frankrig"), der med verdens største hær og flåde nemt vinder krigen, og tilmed bruger trolddom.

Heltene i historien kommer fra Castillie, der i nederlagets time er splittet: den unge Kong Sandoval er en brik i magtspillet mellem landets adel og Kirken, der begge er begyndt at overveje fred med fjenden (begge parter håber på en fred, der vil få den anden til at ligne en stor taber).

Et lille lys af håb er dog blevet tændt i Castillie, og en ekspedition (heltene) bliver sendt ud i verden for at bringe et våben med tilbage. Våbenet er Skt. Cluberts Horn, der eftersigende kan bringe sejr over kættene (og altså også Montaignes hær

ledet af troldmænd). Det er nok ikke nogen overraskelse, at heltene skal rejse langt og gå gennem mange prøvelser, inden de når frem til Hornet. Og så er spørgsmålet, om de har lyst til at bruge våbenet eller ej.

Baggrunden for historien er, at en arkivar (en af heltene) har fundet spor efter Skt. Clubert. Historien begynder efter ekspeditionen har tilbagelagt en længere tur over land, og er ankommet til Jesalute i Vodacce ("Italien"). Her begynder handlingen med en række problemer, der nok skal få gang i rollespillet.

Rejsen forsætter til Halvmånelandet ("Mellemøsten/Arabien") hvor problemerne vokser, og Hornets magt bliver antydet. Ekspeditionen når Skt. Cluberts Grav, hvor der i gamle borgruinerer både dungeon- og et eventyrligt uhyre, en manticor.

Nu kender du handlingen, og behøver kynisk set ikke at vide meget mere, for at spille scenariet. Alligevel er Theá beskrevet detaljeret i slutningen af scenariet. Der kan du finde inspiration til rollespil, svar på spillernes spørgsmål og nok også et bedre overblik, over mange af de begreber der bruges i scenariet.

### Heltenes rejserute



## Historiens helte

Historiens motor er heltene, og deres bestræbelser på at få fat på det legendariske Skt. Cluberts Horn. Gruppen består af en ekspedition, der er delt i to lejre: tre af heltene er udsendt af den Vaticinske Kirke, og de tre andre af den Castilianske konge. Det er en konflikt, der skal give intern spænding, og åbne døren for intenst rollespil under finalen.



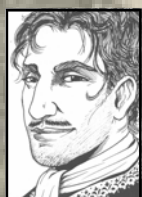
### *Isabel Tocino de Biscarolasaga*

En ung arkivar, der tidligere var tilknyttet Universitet i den Vaticinske By. Da Universitet blev sat under administration af Inkquisitionen, blev hun flyttet til Hierophantens bibliotek. Her lykkedes det hende, at finde det første spor i Jagten på Skt. Cluberts Horn. Hun er selvskrevet til at deltage i rejsen, og vil undervejs være den ballast af viden og gammel sprogbrug, der er nødvendig for at finde det søgte relikvie.



### *Pater José María Aznar de Lopez*

Professor i teologi på universitet i den Vaticinske By, og fuldgyldigt medlem af inkquisitionen. Han er ikke glad for sit arbejde bag stakke af papirer, og glæder sig til atter at rejse ud i verdenen, og lutre Theus' fjender med en rensende ild. Har uvurderlige kontakter undervejs på rejsen, og konstant opildnet af tanken om hellig krig.



### *Eduardo Serra*

Hans karrierer som professionel gravrøver og skattejæger fik en brat slutning, da han prøvede at berige sig i Skt. Lucianda klosteret. Han havnede i kløerne på Inkquisitionen. Efter en tid i en fængselscelle, var han modtagelig for et tilbud: alt hvad Eduardo skulle gøre for at få sin frihed, var at hjælpe til i Jagten på Skt. Cluberts Horn. Og når han så kommer tilbage til Castille, lovede Kardinalen ham hans frihed.



### *Margarita Mariscal de Gante y Miron*

Arkæolog i kongens tjeneste. Hun er kendt ved hoffet, og dygtig til at fortælle om sine ekspeditioner til Halvmånelandet, hvor fakta og fiktion ikke altid stemmer overens. Undervejs får hun svært ved at leve op til forventningerne, for selvom hun er udråbt til alle tiders største arkæolog, er det ganske ufortjent. For øvrigt balancerer hendes familien på kanten af økonomisk ruin.



### *Loyola de Palacio del Valle-Lersundino*

Hun har en fortid som glædespige i et harem. Nu vil hun være en god Vaticiner, og vil ikke vil indrømme, at hun savner det søde liv i haretet. Hun kommer hun fra en familie, der nedstammer fra Skt. Culbert, og som en af sin tids bedste fægtemestre, blev hun hurtigt udpeget til at deltage i ekspeditionen. Undervejs går rejsen forbi den by, hvor hun i sin tid boede i haretet.



### *Francisco Alvarez-Cascos de Fernandez*

Hans lommer bugner af guld, og det er efter de fleste opfattelse grunden til at han er med på rejsen. Pengene kommer de fra en gammel korsridderorden, Die Kreuzritter, der har været forfulgt af Kirken i et par hundrede år. Ordenen lever i det skjulte, har stadig aktiviteter i Halvmånelandet, og er interesseret i Skt. Cluberts Horn. Den unge mand er med på rejsen, for at lære mere om Hornets hemmeligheder.

# 1. Akt – Gevordigheder i Jesalute

*Handlingen begynder i Vodacce, hvor scenariet sparkes i gang. Heltene skal få de spor, der skal lede dem videre til Halvmånelandet.*

Historien skal gerne starte godt, og vi har af samme årsag valgt at springe den første del af rejsen over. Vi begynder i stedet, da heltene ankommer i en stor rejsevogn til Skt. Giovanna Abbediet.

For at få spillerne med i spillet, skal der i løbet af den første times spil være mulighed for både at spille rollespil og få rullet terninger i en action-scene.

## *Hvad der skal ske i 1. Akt*

Heltene er ankommet til Jesalute i Vodacce, hvor de skal besøge Skt. Giovanna Abbediet, hvis bibliotek har en samling af bøger, der beskriver Halvmånelandet.

Heltene ved allerede at Skt. Cluberts Horn sikkert er et sted kaldet Ildens Kilder, men de skal finde ud af, hvor det er henne.

Mens heltene gennem søger biblioteket, finder de en beskrivelse af en rejse, en gruppe riddere tog, fra Ildens Kilder til et sted kaldet Vidnernes Hospital. Og de får også sat navn på en munk, der overlevede rejsen.

Den videre søgen efter spor, leder heltene til et brev fra Vidnernes Hospital. Det fortæller at heltene skal til Khadraham, men skjuler også par andre spor. Den nøjsomme læser vil opdage, at munken der overlevede rejsen fra Ildens Kilder, døde på hospitalet.

Har Franciscos spiller valgt at kunne læse Kreuzritter kode, er der yderligere sport at hente i brevet. Her kan han læse, at Die Kreuzritter i sin tid har holdt til på hospitalet, og at de opbevarer munkens ”nøgle” (det er hans Skt. Clubert krønike).

## *Ikke alt er fryd og gammen*

For at undgå at første akt ender med at være en lang research scene, skal der også være en konflikt, der tvinger spillerne til at spille lidt rollespil, og åbner døren for lidt action.

Det klare den lokale Vodacce fyrste, en mand ved navn Gespucci Bernoulli. Han er en af Theás rigeste mænd, og hans familie tjener svimlende summer af penge på at Kirken lukker øjnene for en omfattende handel med Halvmånelandet.

Skt. Giovanna Abbediet ligger midt i Bernoullis fyrstedømme, og som led i en aftale med en af Voddaces kardinaler, har han afsondret klosteret fra omverdenen (Abbeden skal forhindre i at deltage i et møde, hvor hans stemme vil gå Bernoulli imod).

Derfor vil heltene ved ankomsten til abbediet blive mødt af Fyrstens håndlangere og deres soldater, samt en noget søgt forklaring om at der er mistanke om et udbrud af pest, og at abbediet derfor er i karantæne.

Det er op til spillerne, hvordan de får adgang til biblioteket og

## *Chekliste for 1. Akt*

*(1–1½ times spil)*

- Heltene kan finde Ildens Kilder.
- Få rejselejlighed til Khadraham.
- Haft en god scene båret af interaktion med bipersonerne.
- Haft en god action-scene.

## Fyrstens håndlangere

*I abbediets biblioteker venter to spor på at blive fundet af heltene.  
Men først skal de finde en vej forbi fyrstens mænd.*

I abbediets biblioteker venter to spor på at blive fundet, men først skal spillerne finde en vej forbi fyrsten to håndlangere: den stilige fægtemester Frabricco Reninni og den beregnende femme fatale Contessio DiMarco.

De to håndlangere har også en større gruppe soldater til deres rådighed, men soldaterne er langt fra nogen alvorlig trussel for heltene.

Frabricco og Contessio er indlogeret i det ene af abbediets to gæstehuse, og vil meget gerne give udtryk for, at de er meget bekymret for om det nu vitterligt er rigtigt, hvad soldaterne siger. For hvis der er pest eller en anden fæl sygdom i klosteret, vil det jo betyde at det skal brændes.

Med andre ord prøver de at distancerer sig fra affæren, og samtidig lure lidt på heltenes reaktion.

### *Når heltene insisterer*

Det er nok kun et spørgsmål om tid, inden heltene lurer, at der er noget galt. Og mon ikke, de finder ud af, at de soldater der går vagt omkring Abbediet (altid i grupper af 6 mand), ofte aflægger rapport til Frabricco.

Egentlig passer det fyrstens håndlangere meget godt, at heltene finder ud af, at der er noget i vejen. Det gør det nemmere at true heltene med Fyrst Bernoullis vrede, hvis de ikke makker ret.

I det hele taget vil Contessio prøve at være meget kølig og professionel om hele sagen, hvorimod der er større chance for, at lokke Frabricco ud i et følelsesudbrud og duel.

Det er ikke meningen at håndlangerne eller soldater skal være et stort problem for heltene, men de må meget gerne presse heltene til at udvise lidt snilde.

I bund og grund er de alle sammen ligeglade med om heltene kommer ind i abbediet, men de vil ikke lade nogen forlade det igen...

### *Frabricco Reninni*

Traits 2 (Finesse 4, Panache 4)  
Criminal 4, Courtier 3, Fencing 4

### *Contessio DiMarco*

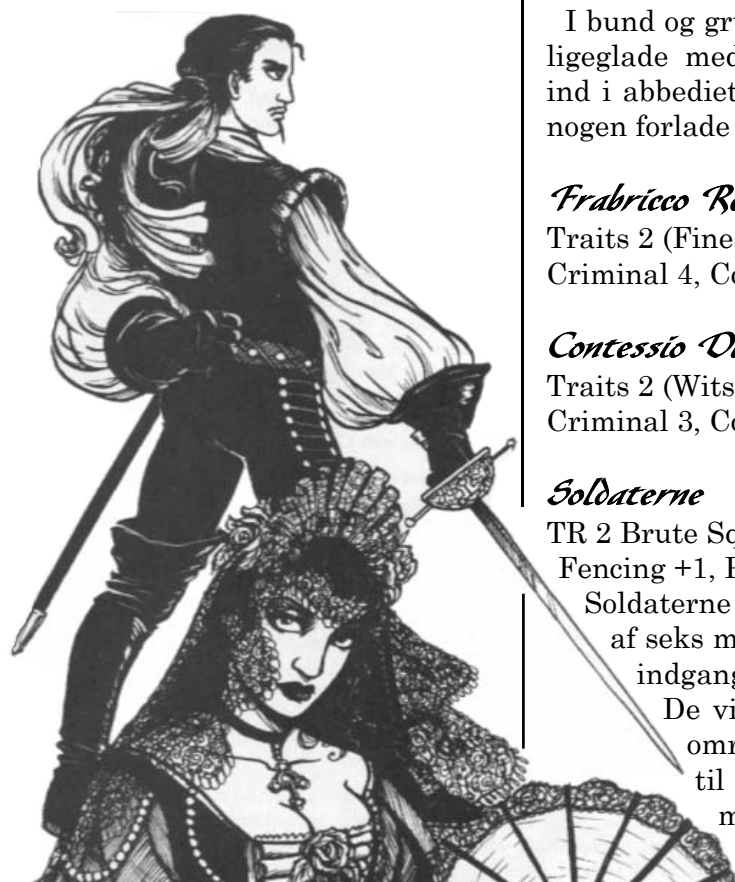
Traits 2 (Wits 5)  
Criminal 3, Courtier 5, Knife 3

### *Soldaterne*

TR 2 Brute Squads  
Fencing +1, Polearms +2

Soldaterne patruljerer i grupper af seks mand, og holder øje med indgangene til abbediet.

De vil ikke slås på kirkens område, og vover sig kun til nød indenfor i kirken med våben.





## 2. Akt – På emirens nåde og vilje

*Heltene er nået til Khadraham i Halvmånelandet, hvor de forsætter med at søge efter spor, og gør klar til den sidste del af rejsen.*

Det er 2. akt der er scenariet længste, og det med god grund. Det er den del af scenariet, hvor heltene skal have lov til at afprøve grænser. Langsomt skal uvisheden erstattes af viden, og Hornet falmer i rollen som skatten for enden af regnbuen.

Det er samtidig den del af historien, der lægger mest op til rollespil mellem heltene og bi-personerne, så det skal der gøres plads til. Men action skal vi nok også finde plads til.

### *Venner og fjender i Khadraham*

Emiren af Khadraham er byens eneste magt, og uden hans nåde og vilje, vil heltene ikke kunne være i byen. For at få tilladelse til at rejse til Ildens Kilder, og købe udstyr til rejsen, skal de være på god fod med emiren.

Skriveren Suliman har i sit hus en række gamle skrifter. Blandt hans papirer, kan heltene finde et spor af tvivlsom nytte — men Suliman vil gerne tjene penge.

Khalid Zankazian er havnefogede, slavehandler og pirat. Han kan sammen med sine folk sagtens levere al den konflikt, som der bliver brug for i 2. akt.

Mester Michel er leder af Vidnernes Hospital, ridder i Die Kreuzritter Ordenen og en imødekommende mand, der er velset i byen på trods af sin hudfarve. Han frygter Hornets magt, og vil fraråde heltene at søge videre.

Gullinare er en historiefortæller. Hun lever af at gæste byens rige kvinder, hvor hun for mad og småskillinger underholder. På markedet er børnene hendes trofaste følge. Hun kan bruges som en joker efter behov.

### *Hvad der skal ske i 2. Akt*

Heltene ankommer med et skib til Khadraham, en gammel havneby, der ikke har ændret sig nævneværdigt de sidste mange hundrede år. Her skal de forsætte deres søgen efter spor.

Den korrupte havnefogede vil ikke lade vesterlændinge rejse ind i byen, uden Emirens tilladelse, men hans stædighed afhænger dog af, om heltene vil betale ham for at komme forbi eller ej.

Heltene vil sikkert styre mod Vidnernes Hospital i en frygtelig fart, og for ikke at lave et déjà-vu på første akt, er det ikke spor svært at få adgang. Der er spor at finde på Vidnernes Hospital, i form af munken Demitus' krøniker og de evigt lidende patienter.

Foretagsomme helte kan øge deres viden hos skriveren Suliman og historiefortælleren Gullinare.

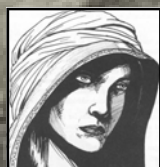
For at få tilladelse til at rejse til Ildens Kilder, kræver det at heltene aflægge Emiren et visit.

Besværet med at planlægge en tur gennem ørknen er du selv

### *Chekliste for 2. Akt*

*(2-2½ times spil)*

- Heltene er klar til at krydse ørkenen og rejse til Ildens Kilder.
- En forsmag på Hornets magt.
- Heltene har fundet flere spor til at pirre deres forventninger.
- Der har været masser af rollespil og lidt action.





# Emiren og de andre folk i Khadraham

*I abbediets biblioteker venter to spor på at blive fundet af heltene.  
Men først skal de finde en vej forbi fyrstens mænd.*



## Suliman

Den dygtige skriver, der lever af at hjælpe byens mange analfabeter. Han lever af at kunne holde på en hemmelighed, men er ikke hæver over at lokke penge ud af heltene.

Hvis heltene ikke opsøger ham, så skal han nok finde dem. Og han vil meget gerne sælge dem et skrift om Lamia dæmoner (det var ganske rigtigt en sådan dæmon der stjal Hornet fra Clubert, men nu til dags er dæmonen ikke mere). Skriftet er interessant, men et vildspor.

## Emiren af Khadraham

Den dygtige hersker over byen, der ikke sådan lader sig narre. Han vil ikke bryde sig om, at der skal graves et gammelt våben frem, der i sin tid blev brugt mod hans folk. Skulle heltene tale over sig, holder han gode miner til slet spil, og giver havnefogeden frie hænder.

Et velplaceret, "har jeg ikke set dig før?", til Loyola, kan sparke gang i lidt rollespil, og måske kan han huske hende. Emirens sønner er til søs, hvor de tjener i Sultanens flåde.

## Khalid Zankazian

Han tjener loyalt Emiren, medmindre der er gode penge i at lade være — men han holder trods alt mere af sit liv end af penge.

Opstår der et behov for konflikt i scenariet, skal havnefogeden nok være leveringsdygtig.

Traits 2 (Brawn 4, Resolve 4)

Criminal 5, Courtier 2, Fencing 5

## De fyretyve soldater og pirater

TR 3 Brute Squads

Fencing +1, Stealth +1

Nederdrægtige, betikkelige og nedladende er de alle som en.



# Vidnernes hospital

Det sande billede af Skt. Clubert Horn begynder at tegne sig, mens heltene gæster Die Kreuzritter og deres hospital.

Siden korstogenes tid har Die Kreuzritter drevet et hospital i Khadraham, hvor de drevet af barmhjertighed gør et stort stykke arbejde for byens syge.

Det bør komme som en stor overraskelse for fem af de seks helte, at Die Kreuzritter driver et hospital i Khadraham. De sidste hundrede år har ordenen været forbudt i det vestlige Theá, og Hierophanten har lyst alle medlemmer i ban. Det gør dem til kættere i Inkquisitionens øjne, og kan godt give lidt spænding.



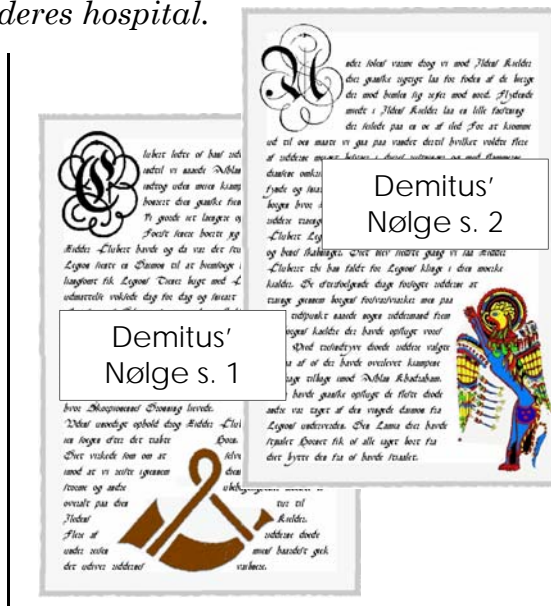
## Mester Michel

Lederen af hospitalet er fra Vodacce, og han har brugt de fleste år i sit liv i Halvmånelandet. Han taler de lokale sprog uden accent, og trives godt i det varme klima.

Michel har ikke megen sympati for de gamle korstog, og er glad for, at han gennem sit arbejde, kan gøre bod for krigenes forbrydelser.

Han vil ikke bryde sig om, at heltene søger Skt. Cluberts horn, for han frygter det med rette. Alligevel hjælper Michel heltene, da det er, hvad hans orden ønsker af ham.

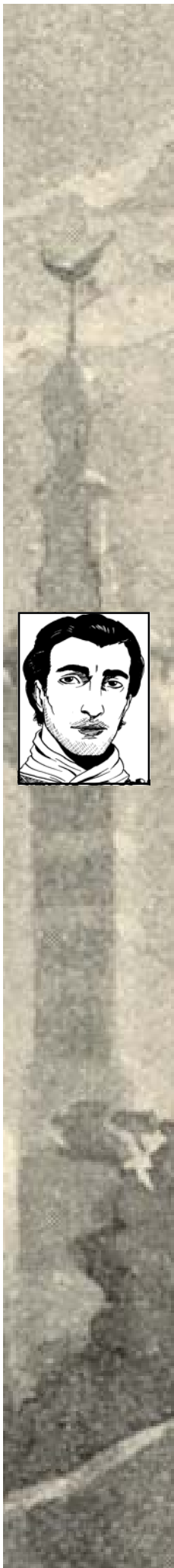
Han vil insistere på at heltene møder "vidnerne" i hospitalet.



## Demetis' Nøgler og Vidnerne

Nøglerne: I arkiverne kan heltene finde to ark af Demitus' krønike. De resterende ark er for længst sendt mod vest, hvor de er gået tabt.

Vidnerne: I hospitalet er en stue fyldt med patienter, der alle meget gamle. De lider af store smerter, og har talt så meget i vildelse, at de har mistet stemmen. De er dømt til et evigt liv i smerte, og kan ikke dø en naturlig død. Det siges, at de i sin tid hørte Skt. Cluberts Horn, og nu må lide under Theus' vrede. Enhver tale om medlidenhedsdrab el.lign. vil blive taget ilde op af Mi-



## Khadrham

*Byen er rammen for heltenes mød  
Halvmånelandet. Det er en by  
med liv, lugte og mennesker  
— og et skvæt eksotisk charme.*

Den gamle havneby ligger ud til havet, og der lugter mere af salt end af kamel-lort (med undtagelse af bazarens krydderier, blomsterne i emirens have og kamelmarkedets lort).

Der er fire kvarterer i byen, der hver har deres særlige præg.

### *Bazaren og havnen*

Den mest farvestrålende er bazaren, der ligger ud til havnen. Her faldbydes alskens vare, lige fra friske fisk fra Kathays fjerne kyster, samt tørrede dadler og krydderier fra baglandets karavaneruter. I havnen ligger flere skibe, og selvom de fleste er små fiskerjoller, er der også et par større købmandsskibe, emirens prægtige skib med funklende kanoner — og et enkelt skib, der rettelig må betegnes som værende fyldt med pirater og slavehandlere. Overalt støder man på tiggere, historiefortællere, gadesælgere og legende børn.

I kvarterets udkant har havnefogeden Khalid Zankazian sit hus, og det er også her, at byvagterne holder til (de minder ikke overraskende til forveksling om pirater).

Ved et torv er skriveren Sulimans hus, med sin samling af skrifter.

### *Fattigkvarteret*

Her er husene mindre og gaderne smallere. Den smule sollys der når gaden, skal kæmpe sig vej gennem vasketøj der hænger over gaden, og store baldakiner af tørrede palmeblade. Det eneste tidspunkt der er tiggere i gaderne, er når de søger et hjørne, hvor de kan finde nattely.

Det er her Vidnernes Kirke ligger, udformet som en borg, under evig belejring af syge folk og tiggere.



### *Karavanekvarteret*

I store karavaneserier bor byens købmand. Hvert hus minder om en fæstning, og har plads til en hel karavane og dens varer. Midt i en have med palmer og blomster ligger byens moske, hvorfra der kaldes til bøn fem gange om dagen.

I et stort anlæg af huse findes byens badeanstalt, der er kønsopdelt og giver adgang til varme og kolde bade, samt massage og barber.

### *De riges kvarter*

Husene omkring Emirens palads er store og prangende, men ingen i samme grad som paladset — der tilmed har sin egen blomsterhave, hvortil der kun er adgang gennem det velbevogtede harem. Her bor også flere håndværkere, der har deres butikker i stueetagen, og embedsmænd ansat hos emiren.

En lille have er som en oase i byen, hvor mændene mødes til brætspil og vandpibe.

### 3. Akt – Manticorens gåder

Efter to akter vi ved vejs ende, 3. akt er scenariet finale. Nu skal trådene samles, Hornet skal findes og gruppens interne konflikter skal spilles ud i det store klimaks.

Der skal i løbet af finalen, være mulighed for at rulle mange terninger, der er nogle håndfaste opgaver der skal løses og så skal spillerne slutte af med at spille rollespil med hinanden uden bipersoner.

#### Chekliste for 3. Akt

(1-1½ times spil)

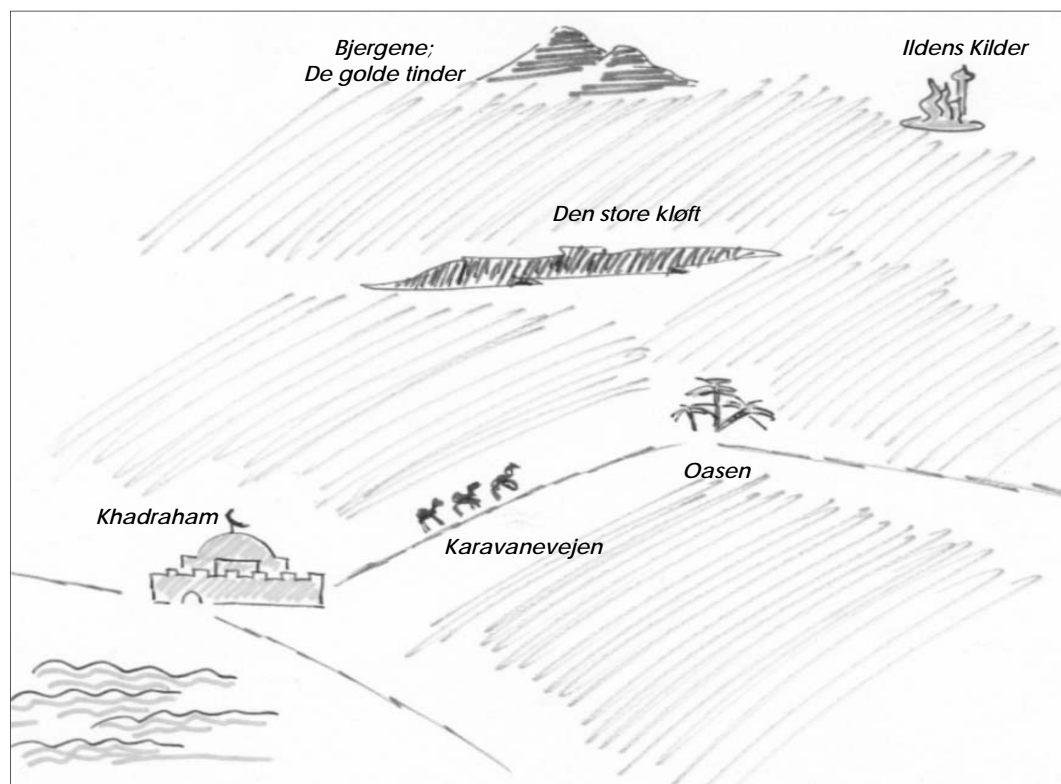
- Heltene finder Hornet.
- Der er et spændende klimaks, hvor spillerne er oppe af stolene, og lever sig med i dramaet.
- Spillernes forventninger bliver mødt så langt det nu er muligt.
- Du har selv haft det fornøjeligt!

#### Hvad der skal ske i 3. Akt

Turen går gennem ørkenen, og det afhænger af tid og lyst, hvor meget der gøres ud af rejsen. Men ude i ørkenen venter Ildens Kilder på heltene. Lamia dæmonen der i sin tid franarede Skt. Clubert Hornet er for længst forsvundet fra sit ørkenslot, men i stedet har hun efterladt en mystisk labyrint, hvor en manticor vogter over Skt. Cluberts Horn.

I Lamiaens ørkenslot er der et par opgaver der skal løses, inden heltene finder Hornet. Meningen er, at der er en løst defineret "dungeon" heltene skal igennem, og undervejs give heltene lejlighed til at bruge de evner de har, men som ikke var været i brug endnu . Og så, når opgaverne er løst, og heltene står med Hornet, er der åbnet for diskussionen om hvad der skal ske med Hornet — og ikke alle er vel enige.

#### Ørkenen ved Khadraham



# Ørkenvandring og Ildens Kilder

## Ørkenvandringen

Afhængigt af tiden om dit eget temperament, kan I bruge tid på ørkenvandringen eller springe direkte til Ildens Kilder. Heltene bør have spor nok til at vide, hvilken vej de skal rejse, så den del af sagen er klar nok.

Men nu da Margaritas spiller har muligheden for at vælge, om hun er ekspert i ørkenrejser eller ej, bør du nok gøre bare lidt ud af rejsen, for ikke at skuffe spillerens forventninger. Vi anbefaler, at du klipper til to-tre interessante scener undervejs, og så spiller dem hurtigt igennem.

Undervejs kan heltene bakse med vandsække der går hul på, et par skorpioner der søger ly for nattens kulde i telte og støvler, en sandstorm og genstridige kameler — samt et par tjek mod heltenes Resolve, for om de får solstik og andre skavanker.

## Ildens Kilder

I ørkenen ligger i et klippefyldt landskab en kilde, hvis vand gennem tiden har skabt i sø. Det er ved søens bred, at heltene kan finde ørkenslottet, hvor Hornet er gemt.

Søens overflade er dækket af flammer. Fra en nærliggende oliekilde flyder olie ud i søen, hvor det ligger sig på vandets overflade. En konstant oliebrand, antænder olien som den kommer. Resultat er en sø, hvor vandet står i flammer.

## Ørkenslottet

Når man nu er en dæmon, og gerne vil bo i fred, så er det oplagt at bygge et slot nær Ildens Kilder (hvem ellers vil bo nær en oliebrand?).

Slottet er omkranset af en lille landsby af mudderhuse, der ikke har været beboet i hundredvis af år. Her boede dæmonens slaver.

Slottet består af stuer, sale, gange, trapper, vandbassiner, tårne og mærkværdige statuer. Ganske som dæmonen kunne lide det, men forvirrende for gæster. Der er ikke et kort over slottet, da der ikke må gå "dungeoneering" i scenariet. Brug din fantasi, beskriv rummene når heltene finder dem og gør slottet mystisk og forførende. Leg med heltenes sanser, lad dem forvirres og forundres. Tænk "fatamorgana".



## Gennem slottets gange

Slottet skal give heltene mulighed for at vise deres værd — det gælder om, at du sikre dig, at alle heltene får en chance for at vise deres værd. Undervejs er det vigtigt at du forvarsler mødet med manticoren, ved konstant at antyde dens styrke, magt og uovervindelighed. Se eksemplerne på næste side...

## Manticoren med de fire opgaver

### *Kvikke helte skal nok klare den*

Manticoren daser ved kanten til et stort vandbasin. Den løfter dovent hovedet, mens halen agtpågivende løfter sin giftbrod. På væggen bag manticoren hænger Hornet.

Manticoren snakker flydende Castiliansk, og lover, at hvis heltene vil underholde den lidt i ensomheden, ved at løse fire opgaver, så må de få en gave. Mon ikke heltene vælger Hornet, hvilket er helt i orden med manticoren. De tre opgaver har vi samlet på et handout, men her er svarene. Du skal selvfølgelig hjælpe spillerne som det nu er nødvendigt, og lad dem bare bruge deres Scholar skills til at få hjælp.

I den første opgaveskal der tælles trekkanter. Der er 20 trekkanter.

Den anden opgave handler om at veje salt. Svaret er "ja". Først anbringes loddet i den ene skål, og så fordeles saltet = 3,4 kg i den ene skål og 3,6 kg i den anden. De 3,4 kg deles til 1,7 kg. Så tilføjes loddet den ene skål, og der fjernes salt til det passer. Så er der vejjet 1,5 kg op.

Den tredje og sidste opgave virker som snyd og bedrag, og ender nok med kamp. Men faktisk sætter manticoren sig selv skakmat med gåden — for alle der nægter at gætte, vil være forskånet for dens angreb indtil de har gættet rigtigt eller forkert.

### *Manticoren*

Traits 4 (Brawn 6, Resolve 5)

Bite/Tail +3, Claw +4, Jumping +3



### *Opgaver i slottet til hver af heltene*

Efter turen gennem slottet, skal heltene føle, at hvis ikke alle havde været med, og hvis de ikke havde arbejdet sammen, så var de ikke nået så langt.

**Isabel:** Symboler og skrifttegn på væggene som hun måske kan læse (brudstykker af viden om Hornet, Cluberts død måske om manticoren, ghûlz og lamiaer). Vindstød kan true med at slukke hendes læse lys.

**Pater José:** I øjenkrogen ser han i skyggerne ofre fra hans arbejde i "sagens tjeneste". Lad for Theus' skyld heltene møde en låst dør, hvis nøgle ligger midt i et fad med brændende olie. Fadets indskrift lover, at en sand troende ikke vil brænde sig — så det gør José sikkert heller ikke?

**Eduardo:** Han er eksperten i denne slags situationer. Find på et par fælder han kan bakse med: store scimitare der svinger ud fra væggen, stendøre der glider i, et par faldlemme og et rum, hvor et forkert skridt aktiverer en dødelig fælde. Tænk på fælderne fra Indiana Jones, D&D filmen eller hvad du nu tænder på. Flere rum er så mørke, at kun trænede folk slipper for at slå 4 terninger mindre end normalt.

**Margarita:** Hendes 6. sans vil være nyttig, men Archaeology kan finde spor, og gøre det nemmere at finde rundt. Måske hjælper det også til at finde den guldskat, hun har brug for?

**Loyola:** Lad der være en altan, der kun kan nås med et langt spring (Jumping knack), og måske en fælde, hvor stikflammer vælter ud af munden på et stenrelief (side-step knack).

**Francisco:** Hans evner med Hunting + Tracking kan give spor efter ghûlz og manticoren. Og så lader han sig måske ikke gribe af samme frygt, som de andre, når manticoren ankommer til opgørets time?

## *Skt. Clubert Horn: Slutspillet*

*Heltene har klaret manticores opgaver, eller dræbt det stakkels kræ, og står nu med Hornet. Der er ikke grund til andet end glæde... eller hva'?*

### *Skt. Clubert Horn*

Hornet er et grufuldt våben, der med sine toner påfører smerte hos alle der høre det, og som har syndet uden at skrifte. Det er Theus' kaotiske vrede. Det er et våben til brug mod Legion, ikke mennesker — der til er det alt for grusomt.

Folk der ikke er døbt i Theus' navn, bliver ramt hårdt af tonerne: de dømmes til evig smerte, en udødelighed der ikke kan misundes (husk ofrene på hospitalet).

Alle der rører ved hornet, mærker det magt, og kan for deres indre føle, al den skade hornet har gjort. Skt. Clubert selv var så hadefuld mod mauerne, og alle der ikke delte hans tro, at han var ligeglad. Er heltene også? Lad os krydse fingre for, at de ikke alle fanatikere, og at de kan skændes lidt, så vi slutter på toppen. Lad konflikten udspilles, og slut af med at tage ordet.

### *Spillederen får det sidste ord*

Efter et stort klimaks, skal spillerne bringes sikkert til landing, og det gør du ved at fortælle, at Castillie nok skal klare sig. Tager de hornet med tilbage, vil det nok blive konfiskeret af Inkquisitionen. Imens er den Montaignesiske hær gået i stå, fremrykningen er stoppet, og den Castilianske Armada har brudt blokaden af havnene. Krigslykken har vendt, og Hornet bliver gemt af vejen til en anden gang.

### *Slut på scenariet...*

Hermed er scenariet slut. Det vil helt sikkert blive svært, at få scenariet færdigt til tiden. På Fastaval snakker vi igennem hvor der kan hugges en hæl og klippes en tå.

Atter engang ønsker vi dig en rigtig god fornøjelse med scenariet!



## Intermezzo – et tag selvbord

### *Bonus, bonus, bonus...*

De resterende sider er bonus-lir. Det er scenariet "un-cut", men de ting, der ikke var plads til. Du kan jo læse dem, og lade dig inspirerer. Måske kan de bruges, hvis du spiller scenariet en anden gang.

Faktisk er det helt ok med os, hvis du falder over noget, som du absolut vil have med, og så ændre scenariet så det hele kommer til at passe.

Det eneste du skal huske er, at det scenarie du spiller, skal minde om det scenarie, som spillerne tilmeldte sig ud fra foramtalen. Derudover er slaget frit, bare alle mere sig!

### *Fra Jesalute til Khadraham*

Vi har skåret sejlturen ud af scenariet, men der er rigelig muligheder for eventyr undervejs.

Det første problem heltene vil løbe ind i Jesalute er, at finde en kaptajn der vil sejle dem til Halvmånelandet. Det kommer helt sikkert til at koste dem mange penge, for det bliver med et tomt lastrum at skibet skal sejle (i hvert fald på papiret). Den Vaticinske Kirke har fordømt al handel med Halvmånelandet, og der er ikke nogen, der sådan lige overtræder det forbud. Det er kun den lokale Vodacce Fyrste Bernoulli, der har ret til at bryde dette handelsembarko (hvilket er årsagen til hans fantastiskse rigdom).

Heldigvis har heltene Inkvisitionens tilladelse til at rejse (og dermed Kirkens velsignelse), men der er toldere, den lokale inkvition og ikke mindst Fyrst Bernoullis guvernør, der gerne lige vil se papirerne efter en ekstra gang. De fleste af dem kan heldigvis bestikkes.

Undervejs på rejsen er der desuden mulighed for at chikanerer heltene med mauriske pirater, og måske viser det sig, at kaptajnen er smugler, og jagtes af Bernoullis flåde. Lad kanonerne og trim sejlet!

### *Liv og glade dage i Khadraham*

Den gamle havneby kan sagtens være scenen for en masse oplevelser.

Der er lommetyve, der gerne sætter gang i en længere løbetur gennem gyder, over mure og forbi markedsboder og væltede kurve. Præmien til den hurtigste er den pose penge, som heltene lidt for selvsikkert bar rundt i bæltet.

En gang om måneden er der slavemarked i byen, og hvorfor ikke lægge det samtidig med heltenes besøg. Det er jo altid et svært dilemma, at skulle vende ryggen til så åbenlys ringeagt af mennesker. Måske er der et par landsmænd til salg?

Maurisk lov er streng og hurtigt. Der er offentlig afhugning af hænder eller hoveder på byens store torv — måske er en af de dømte, en tiggerdreng, som heltene kender?

Emiren har lært Castilliansk fægtekunst af Loyolas fader, så han kan være fristet til at ville have ekstra timer — og et privat møde bagefter?

Loyolas far er begravet på hospitalets kirkegård, og hvis hun selv prøver at skjule sin fortid, er der en af de andre helte, der ser gravstenen.

Emirens hvide hingst er løbet fra smeden, der skal sko den. Ingen tør gribe ind, af frygt for at skade hesten, men et barn er i fare — griber heltene ind og redder barnet?

### *Gennem ørkenen*

Der kan sagtens klemmes et par spændende oplevelser ind på rejsen gennem ørkenen.

Oasen er tilholdssted for en bande røvere og slyngler, der gerne overfalder en lille gruppe vesterlændinge.

Ved den store kløft er ridder Gailiames grav. Der er lejlighed til at tænke lidt over egen dødelighed.

Et stykke før Ildens Kilder, dukker manticoeren op i ly af natten. Den prøver at snuppe en kamel, som den vil slæbe væk og æde.





## Kultister og ghûlz - borte i sandet?

### Hornets vogtere

Som til alle andre skatte, der egentlig bare burde ligge gemt og glemt, er der også en kult, der gerne vil forhindre at Skt. Cluberts Horn bliver fundet. I scenariet er kulthen forsvundet, måske er den uddød, måske er de ikke helt så effektive — men du er velkommen til bruge den.

Kultisterne går i sorte gevandter, og er tatoverede i hovedet og på armene med sirlige mønstre. De mindes den ulykke hornet påførte mauerne, og vil hellere dræbe alle der søger hornet, end risikerer at det falder i forkerte hænder.

De kæmper med eksotiske knive, og er meget akrobatiske, med masser af flik-flak og smarte stunts.

De slår måske allerede til i Jesalute (kan erstattet Fyrst Bernoullis folk), men har base i Khadraham (hvor de kan være til besvær i stedet for eller i tilgift til havnefogeden). Senere kan de vente i baghold i oasen, i stedet for røverne.

### Ghûlz

Ligædere af værste skuffe, og med et traditionelt tilhørsforhold til ruiner og gravpladser. Ghûlz er det arabiske modsvar til orker, og det er sikkert og vidst, at de er nogle lede sataner. De holder til i Ørkenslottet, og du kan bruge dem eller lade være, som du nu lyster.

Ghûlz fremstår som en blanding af aber, hyæner og mennesker — og så har de kløve i stedet for fødder.

De bryder sig ikke om ærlig kamp, men trives godt med baghold og alskens luskeri.

De kan lugte blod og dårligdom på et par miles afstand, og tiltrækkes af ræddenskab som fluer.

Ghûlz angriber kun sårede og syge, og heltene er sikre, medmindre de er Crippled (har flere Dramatic Wounds end deres Resolve). Indtil chancen byder sig, lusker de i skyggerne.



### Kultisterne

TR 3 Brute Squads

Acrobatics +2, Knife +1



### Ghûlz

TR 3 Brute Squads

Stealth +2, Tracking +3

Er ikke hæmmet af mørke.

## *Noter fra 2 x spiltest*



### *Tak til spiltesterne*

Peter Brodersen, Mike Ditlevsen, Dann Ernstsen, Anders Frost Bertelsen, Peter Helby Petersen, Lars Hess, Esben Holm Hoppe og Rikke Sørensen.

## *Historiens baggrund i fuld længde*

Scenariet foregår i Theá, en verden der minder om vores egen – men er krydret med trolddom og en masse sjove stednavne. Udviklingen i Theá minder frygteligt meget om historien her på jorden, men er gået en smule hurtigere takket være Kirkens støtte til videnskab. Den eventyrlige stemning præget af kappe og kårde, stunts og en filmisk stemning. Tænk på en blanding af De Tre Musketerer og Indiana Jones.

Der er krig i verdenen, hvilket jo er alle tiders baggrund for en masse eventyr. Den krig som heltene er involveret i, er den største af sin slags, og kan beskrives som Castillie og "Kirken" i krig mod Montaigne og dets "Trolddoms-Kejser".

### *Castillie og Montaigne*

Heltene kommer fra Theás svar på Spanien, Castille, hvor den Vaticinske Kirke ("den katolske kirke") holder til. Kirken er en stor modstander af trolddom, og er for tiden styret med hård hånd af inkvisitionen (der render rundt i røde Kukulux-Klan kåber).

Inkvisitionens vej til magten, er i høj grad gjort mulig af, at den unge Castilianske konge er afhængig af sine rådgivere (en af dem er den frygtede kardinal Verduno fra Inkvisitionen), og at kongens storebror på belejlig vis er forsvundet.

Castilianerne er et venligt og fredselskende folk, der let lader deres følelser bruse frem til overfladen: både i heftige dueller, sensuelle danse, forførende guitar-spil og medrivende fortællinger om kærlighed.

Castillie er havnet i krig med Theás største og mægtigste rige, det fransk-inspirerede Montaigne.

Krigen begyndte da en hær af religiøse ildsjæle ledet af Inkvisitionen trængte ind i Montaigne, for med magt at bringe Kejseren for en kætterdomstol med efterfølgende afbrænding på bålet.

Hæren blev i stedet overvundet af Kejserens tro musketerer, og snart efter væltede Montaignes hær ind over grænsen til Castillie. Situationen er nu den, at halvdelen af Castillie er faldet i fjendes hænder, og alle havnene er under blokade.

Castillie har mere end nogensinde brug for helte, og her er det så, at historiens hovedpersoner træder ind på scenen. De er landets eneste chance for at vende krigen, og dermed sikre en rimelig fredsftale.

Men hvorfor var det lige, at Castillie blev rodet ud i en krig, der var så ringe chancer for at vinde?

### *Trolddom og kætteri i Montaigne*

Tidligere havde Montaigne en konge, men han ville være Kejser. Og i en tid, hvor der ikke er nogen anden Kejser, er titlen jo ledig. For at sætte trumf bag sit krav til titlen, gjorde Le Empereur Leon det kendt, at han var troldmand, og at det ikke længere var tilladt at forfølge troldmænd i Montaigne.

En troldmand og kætter på tronen i Montaigne fik Hierophanten, til at forlade sin hellige by i Castille, for at få en alvorlig snak med Le Empereur. Det hele endte værken bedre eller værre end at Hierophanten omkom ved et "hændeligt uheld", mens han gik foran Le Empereur ned af en trappen. Den slags sker jo.

I Castillie er der ingen, der tror på at Hierophantens død var et uheld. Og kort tid efter nyheden om hans død nåede den hellige Vaticiner By, havde Inkvisitionen samlet en hær af religiøse fanatikere, der marcherede mod Montaigne.

Det lykkedes aldrig at få smidt Le Empereur på bålet, og i stedet blev alle kirker i Montaignes hovedstad lukket, og kort tid efter forsvandt Montaignes kardinal og alle biskopperne. Så længe deres skæbne er uvis, kan der ikke vælges en ny Kardinal i Montaigne.



### *Theus, Profeterne og Kirkerne*

I de fleste af Theás riger, har folk for længst anerkendt at der kun er en gud, Theus, og den Vaticinske Kirke har i århundrede haft monopol på at hjælpe folk på den rette vej til den eneste sande tro. Ikke at det altid har været sådan, for engang tilbød folk over hele Theá en sand hob af guder, og benyttede skamløst trolddom til at opnå magt.

Theus sendte menneskene tre Profeter, der hver efter tur, har bredt det sande budskab. Der kort fortalt går ud på, at trolddom er roden til alt ondt, og at andre religioner er falske, og skal holdes nede.

Den første profet rejste rundt fulgt af sine disciple, mens han prædikede om kærlighed og forståelse — han døde til sidst som martyr. Den anden profet led en tilsvarende skæbne, men hans budskab gik mere i retning af, at mennesker er nemmere at korrumpere og lede fra den sande vej. Bemærkelsesværdigt nok, kom den anden profet fra Halvmånelandet, Theás Arabien, hvor han nu agtes højere end både den første og tredje profet. Den tredje profet var mere kompromisløs; han stiftede Inkquisitionen, og var skyld i en blodig hellig krig der raserede store dele af Halvmånelandet.

Så hvis vi ser bort fra nogle barbarer mod nord, der tror på runeristninger og jætter, er Theus over hele den civiliserede del af Theá et sikkert bud på et godt liv efter død — og den eneste garant mod at havne i klørne på Legion. Og langt de fleste steder, var det den Vaticinske Kirke, der med stor succes talte på Theus' vegne. Men der jo altid nogle der skal brokke sig.

En af historiens største brokkehoveder var Mathias Lieber, der ikke mente den Vaticinske Kirke levede op til sit ansvar. Hans prædiker og bøger lagde grunde til Objektionismen, Theás protestanter. Tilhængere af hans lære er meget udbredte i det nordlige Théa, og bliver brændt for deres tro i Castillie.

### *Kirkens politi: Inkquisitionen*

I Theá er der intet der er så slemt, at det ikke er godt for nogen, og Inkquisitionen har klaret sig godt, i en tid hvor det ellers går skidt for den Vaticinske Kirke. Modgangen for Kirken skyldes til dels, at den står uden en leder, for før end der kan vælges en ny Hierophant, skal der være et fuldtalligt råd af Kardinaler samlet — og en af dem er jo forsvundet i Montaigne. Uden en Hierophant, er der ikke nogen der kan bestemme over Inkquisitionen, og det har givet Kirkens politi frie hænder.

Inkvisitationen har ansvaret for at straffe kættere, og det ender med heksebrændinger. For øvrigt er Inkquisitionen modstandere af stort set al moderne videnskab, og har erklæret flere videnskabsfolk for kættere — hvilket ellers er i modstrid med Kirkens traditionelle støtte til videnskab.

### *Troldommens væsen*

Trolddom er sjældent særlig spektakulært i Theá, og slet ikke så magtfuldt som den magi der flyder i de fleste fantasy-verdener. Men selv en lille smule magi, kan være med til at gøre tilværelsen nemmere.

I scenariet optræder der ikke nogen ægte troldmænd, for de er sjældne. Og de fleste steder bliver troldmænd frygtet — kun i Montaigne, er det ”in” at være troldmand.

Alle folk i Theá ved, at der eksisterer dyr og væsner, der for det meste huserer om natten og i øde dele af landet. Sømænd kan fortælle om søslanger og kæmpehvaler, og alle skove og bjerge har historier om troldfolk og lignende væsner — og overalt er spøgelseshistorier populære. Heldigvis er de fleste historier ikke andet end myter, men mange af historierne er så sande som de er sagt. I scenariet kommer heltene til at møde den eventyrlige del af Theá i skikkelse af en gammel manticor, og det er ikke nødvendigvis noget, de bør glæde sig til.

