

# Jagten på Skt Cluberts Horn

## Isabel Tocino de Biscarolasaga

### kort

Arkivar i Hierophantens Bibliotek, 27 år. Medlem af den Vaticanske Kirke.

### motto

Den gamle viden er glemt hos nutidens mennesker, men i bøgerne lever den videre, og venter på at blive fundet.

### i starten

Glæder sig til at begynde en skattejagt efter viden og en legendarisk skat.

### senere

Tænker mere over at det ikke kun er en videnskabelig mission, men en jagt efter et våben.

### regelting

<i>Traits</i>		<i>Skills</i>	
Brawn	2	Athlete	2
Finesse	2	Courtier	4
Wits	4	Criminal	3
Resolve	2	Fencing	1
Panache	2	Firearms	2
		Hunter	1
<i>Knacks</i>		Knife	3
Forgery	+1	Merchant	2
History	+1	Rider	4
Research	+3	Scholar	5
Stealth	+2	Streetwise	1
		Unarmed combat	2

### Skt. Cluberts Horn

Under det andet korstog ledte Skt. Clubert en hær af korsriddere mod de vantro, og det siges at hans horn ramte de vantro med selve Theus' vrede. Sagnet fortæller at Skt. Clubert blev fralokket hornet af en hun-djævel, og kort tid efter blev han dræbt af de vantro. Du har fundet et spor, der peger på at Hornet er gemt et sted kaldet "Ildens Kilder" i Halvmånelandet.

### kald det bare held...

I Jagten på Skt. Cluberts Horn, vil du måske få brug for hjælp. I den scenarieret begynder, må du vælge en af følgende gaver:

- Læren om de ældste sprog er sjælden, men du har en særlig evne til at kunne tyde selv de ældste skrifter.
- Skt. Jerome er Skytshelgen for arkivarer, og når du læser, vil han holde dit lys tændt og hjælpe din koncentration.
- Theus holder i sandhed en beskyttende hånd over din rejse, og tre gange må du slå alle dine terninger om.

### diverse

Dit kammer minder om en klostercelle, men bunker af papirer og bøger afslører din passion for videnskab og i særdeleshed historie.

I din bagage har du flere notesbøger, et par praktiske højhalsede og tilknappe kjoler. I et antikt skrin opbevarer du dine læsebriller, når du ikke bærer dem i en snor om halsen.

Du holder dit hår på plads med et diskret spænde, og du bærer et slør over ansigtet. Fra dit bælte hænger et juvelbesat Theus Kors.

### Isabel Tocino

Du er en stille pige, der er vandt til at lave et fredsommeligt liv bag universiteternes beskyttende mure, og aldrig rigtig har været i kontakt med den verden, der ligger udenfor.

Den værste dag i dit liv, var da Inquisitionen bandlyste flere af professorerne på dit gamle Universitet, og brændte en del af bibliotekets bøger, fordi deres indhold var i modstrid med Theus' lærer. De folk du hidtil havde troet på, professorerne, blev pludselig udstillet som forrædere overfor Gud Herren.

Du har altid fulgt den Vaticanske Kirke, og kan slet ikke forstå, at der er folk ude i verden, der ikke anerkender Kirkens ret til at formidle kontakten til Theus. Og det er jo forfærdeligt at misbruge videnskaben til at undergrave Kirken og den sande tro til Theus,

Du arbejder nu som arkivar i Hierophantens bibliotek, hvor flere hundrede års af viden er gemt. Her er du stødt på spor i de ældste trykte bøger, inkunablerne, om at Skt. Cluberts Horn er gemt i Halvmånelandet. Desværre er der kun meget få bøger om Halvmånelandet, fordi at Kirken gennem tusinder af år har forbudt skrifter om kætternes land. For at komme videre i jagten, må du få adgang til det sted i verden, hvor Kirken opbevarer flest skrifter om Halvmånelandet: Skt. Giovanna Abbediet i Jesalute, det sidste stoppested for de missionærer der vover livet, i et forsøg på at omvende kætterne fra den falske Profets lærer.

# Jagten på Skt. Cluberts Horn

*Pater José María Aznar de Lopez*

## kort

Præsteviet professor i teologi, 45 år. Medlem af Inkquisitionen.

## motto

Theus har skabt verdenen som rum for prøvelser. De frelste består prøvelserne og alle andre havner som Legions tjenere.

## i starten

Prøver med faderlig ro at vejlede sine følgesvende mod fristelser og til liv under Theus' hånd.

## senere

Husker på at Theus ofte er nødsaget til at tugte sine elskede for at være retfærdig med sin straf.

## regelting

### Traits

Brawn	2
Finesse	2
Wits	3
Resolve	3
Panache	2

### Knacks

Conceal	+1
Interrogation	+2
Oratory	+3
Theology	+2

### Skills

Athlete	2
Courtier	5
Criminal	2
Fencing	2
Firearms	3
Hunter	1
Knife	3
Merchant	2
Rider	2
Scholar	4
Streetwise	1
Unarmed combat	1

## kald det bare held...

I Jagten på Skt. Cluberts Horn, vil du måske få brug for hjælp. Inden scenariet begynder, må du vælge en af følgende gaver:

- Du har en særlig evne til at afsløre syndere og deres laster, som gør det nemmere for dig at bestikke folk.
- Du kan altid bevare hovedet koldt i en presset situation, og formår at tænke logisk selv under stres.
- Theus holder i sandhed en beskyttende hånd over din rejse, og tre gange må du slå alle dine terninger om.

## diverse

Du er vant til at sove i et tomt kammer, hvor du hviler på en seng af halm og lærred. Du tillader ikke luksus i dit liv, for det fjerner dig blot fra Theus.

I din bagage har du pakket flere sæt tøj: både en højtidelig rød silkekåbe og en simpel kutte af groftvævet brunt lærredsstof. Du har også Profeternes Bog.

I en kæde om halsen bærer du et Theus-kors af jern, hvori der er sat en ædelsten fra Den Tredje Profets kiste.

Skjult i det ene ærme har du en smal kniv og i det andet en lille pistol.

## Inkquisitionen

Den Vaticinske kirke har mange fjender, men de værste er kætterne, der forvasker den sande tro og vildleder folks sjæle væk fra frelse.

Inkquisitionen er Kirkens politi overfor alle, der vanhelliger Theus' navn eller Legion.

Inkquisitionens medlemmer kan fungerer som anklager, dommer, jury, forsvarer og vidne i egne retssager.

## José Maria Aznar

Det er kun de færreste mennesker der er velsignet med en klar og brændende tro på Theus. Du er blandt de frelste.

Du voksede op i et kloster, hvor den Vaticinske kirke betalte for din uddannelse på et nærliggende universitet. Da du blev gammel nok, og havde bestået dine eksamener, lod du dig præstevie.

Du søgte til Den Vaticinske By, hvor du gjorde karrierer ved at levere sønderlemmende kritik af Mathias Lieber og objektionismen. Inden længe fik du tilbudt en plads i Kirkens religionspoliti, Inkquisitionen.

I et par år, rejste du rundt i verdenen som Inkquisitionens tro tjener, og var en flittig anklager af kættere. Du gjorde i mange år tjeneste i Vodacce, men du glemte efter nogle år, at i Vodacce er fyrsterne de sande magthavere. Efter at have forsøgt at anklage en fyrstesøn for kætteri og omgang med troldfolk, oplevede du for første gang, at Kirkens magt ikke er almægtig. I stedet blev du taget af sagen, og sendt hjem til kedelig stilling i forbindelse med censuren af den moderne forskning.

Det var mens du overvågede Isabel Tocinos arbejde, at du hørte om Skt. Cluberts Horn. Nu har du sørget for Inkvisions støtte til en ekspedition, og Kirkens tilladelse til at rejse til Halvmånelandet. Hvad vigtigere er; du ved hvor det hemmelige bibliotek på Skt. Giovanna Abbediet er gemt, og du er opfyldt at en hellig ild, der nok skal sikrer jeres færd.

# Jagten på Skt Cluberts Horn

*Eduardo Serra*

## kort

Rottefænger, gravrøver, lejesvend og hæler, 32 år.

Eftersøgt af de Castilianske myndigheder for flere forseelser, og i al hemmelighed objektionist.

## motto

Penge lugter ikke! Og i bund og grund er jeg også ligeglad.

## i starten

Er taknemmelig over muligheden for at blive benådet og begynde på én frisk.

## senere

Overvejer om det mon alligevel ikke er nemmere at springe væk fra dydens smalle sti.

## regelting

### Traits

Brawn	3
Finesse	3
Wits	2
Resolve	2
Panache	2

### Knacks

Climbing	+1
Explosives	+2
Stealth	+2
Traps	+3

### Skills

Athlete	4
Courtier	1
Criminal	5
Fencing	1
Firearms	2
Hunter	1
Knife	5
Merchant	2
Rider	1
Scholar	1
Streetwise	4
Unarmed combat	3

## kald det bare held...

I Jagten på Skt. Cluberts Horn, vil du måske få brug for hjælp. Inden scenariet begynder, må du vælge en af følgende gaver:

- Et langt liv i skyggerne, har trænet dine øjne til at se med et minimum af lys. Og selv i mørke færdes du nemt.
- Skt. Corvus er Skytshelgen for tyve, og hjælper dig til tømme rige folks lommer og lyve overfor myndighederne.
- Theus holder i sandhed en beskyttende hånd over din rejse, og tre gange må du slå alle dine terninger om.

## diverse

De ejendele du ejer, bærer du på dig.

Dit tøj er gammelt, slidt og lappet flere steder — men selvom det på overfladen virker tæt på ubrugeligt, er det modsatte faktisk gældende.

I to bæltet og din vestet bærer de på to pistoler med tilhørende krudt og kugler, en stor kniv, tre kasteknive og en lommelærke af sølv. Du har mange lommer, også skjulte, og her er bl.a. lysestumper, fyrstøj, dirke, svovlsyre, nål og tråd, lædersnøre, kridt og lidt lakridsrod. I en taske har du sort krudt og lunter.

## Objektionisme

En ung præst ved navn Mathias Lieber ændrede Thea, da han udgav en bog med spørgsmål til den Vaticinske Kirke. Han søgte svar på, hvorfor Kirken levede i voerflod, og på mange måder var kommet langt væk fra Theus' og de Tre Profeters ord. Det blev starten på objektionismen, en anden og mere afdæmpet måde at tilbede Theus på.

## Eduardo Serra

Det har ikke nemt at klare sig i Castillie, hvis man ikke har en uddannelse eller en rig familie — i hvert fald ikke, hvis hårdt og ærligt arbejde ikke tiltaler en. Og du har aldrig rigtig brudt dig om hårdt arbejde. I stedet er det blevet til et liv i kriminalitet, hvor penge kommer nemt, men stort set altid for en pris.

Du har levet et rakkerliv på gaden, og i hårde tider, har du klaret dig som rottefænger — og sjovt så nemt det er, at få lejlighed til at lure lidt på de rige familiers hjem, når bare man jager rotter.

Det hårde liv, har også bragt dig i kontakt med mange sære folk — de fleste i gang med eller anden form for kriminel karrierer. Men du har også stiftet kendskab til de tanker som Mathis Lieber fødte med sin kritik af den måde, den Vaticinske Kirke misbruger sin position på. Og ikke nok med du i hemmelig er konverteret til den Objektionistiske kirke og er blevet døbt igen, du har også brugt din nye religion til at tjene penge. Som troende Vaticiner kunne du ikke drømme om at stjæle penge fra Kirken, men som Objektionist er det jo nærmest din pligt.

Dit sidste indbrud gik grueligt galt, og du blev fanget men fingrene langt nede i ærkebiskoppens kiste. Du havnede i kløerne på Inkvisitionen, og kunne se frem til brændmærkning og livstidsophold i tugthuset. I stedet er du blevet tilbudt fuld benådning, hvis bare du deltager i en rejse til Halvmånelandet.

# Jagten på Skt. Cluberts Horn

## Margarita Mariscal de Gante Y Miron

### kort

Adelig men langt fra rig, 22 år, arkæolog og medlem af Det Castilianske Kongelige Akademi for Historie og Opdagelser.

### motto

Hvis jeg søgte rigdom, ville jeg søge efter pirat-skatte og ikke fortidsminder.

### i starten

Er irriteret over hvor stor indflydelse Inkquisitionen har på rejsen.

### senere

Bliver grebet af skattejagten, og ser en mulighed for at gøre et rigtig fund og samtidig blive rig.

### regelting

#### Traits

Brawn	1
Finesse	2
Wits	3
Resolve	2
Panache	4

#### Knacks

Archaeology	+2
Bribery	+1
Oratory	+3
Stealth	+1

#### Skills

Athlete	2
Courtier	5
Criminal	2
Fencing	3
Firearms	5
Hunter	2
Knife	1
Merchant	2
Rider	3
Scholar	2
Streetwise	1
Unarmed combat	2

### Halvmånelandet

Sultanen hersker over et land, der er på størrelse med Castille, hvor folk tilbeder Den Anden Profet som var han en gud. Kætterne bor i store byer langs kysten, mens store dele af landet består af ørkener. Pirater er almindelige, og det samme er slavehandel. Men de fleste folk i Halvmånelandet, er i bund og grund fredselkende og gudsfrøgtige købmænd.

### kald det bare held...

I Jagten på Skt. Cluberts Horn, vil du måske få brug for hjælp. Inden scenariet begynder, må du vælge en af følgende gaver:

- Du har rejst i Halvmånelandets ørkener før, ved hvordan du overlever, og lader dig ikke narre af et fatamorgana.
- Skt. Demetrius er Skytshelgen for arkæologer og giver dig en 6. sans overfor fortidens fælder og lignende farer.
- Theus holder i sandhed en beskyttende hånd over din rejse, og tre gange må du slå alle dine terninger om.

### diverse

Du rejser med flere kister med tøj og alskens habengut. Der er også et lille skrin med smykker, men de ikke særlig værdifulde. Du har flere kasser med arkæologisk udstyr såsom graveskeer og målebånd samt papir og skrive redskaber. Fakler, reb, telte, hakker, spader og andre forsyninger køber I senere.

Når du er væk hjemmefra, går du altid med en pistol bundet til hoften — om nødvendigt under kjolen. Og når det er nødvendigt, bærer du en kårde og en ekstra pistol i bæltet.

### Margarita Mariscal

Som lille var du med på din faders rejser. I starten holdt han sig til Castille, men snart sejlede I til fjernere havne. Hans interesse for arkæologi og fortiden trak ham rundt til de fjerneste egne af Théa. Et år søgte I efter ruiner i de kolde Eisiske Bjerge, to somre efter var I ved at dø af tørste i Halvmånelandets ørken. Altid på farten, og altid uden de store resultater.

Bevares, det lykkedes da din fader at gøre mange betydelige fund, men ikke et eneste fund, der bragte hæder og rigdom med sig. I stedet blev det til en fornem samling af potteskår, pilespidser og fragmenter af tekstruller.

Lige så store din fars rejser var, lige så dyre var de. Og stille og roligt, begyndte familiens formue er svinde ind. Snart var der ingen penge tilbage, og rejserne stoppede.

Så gjorde du entre ved hoffet, og lærte at nyde livet med fester, og klarede dig godt i hoffets spil. Du fandt det nemt at skaffe penge til ekspeditioner, og rejste snart på egen hånd til Halvmånelandet. Og når du vendte tilbage, var dine historier altid fantastiske — selv om dine fund ikke altid var det.

Det tog dig ikke mere end to år, så var du ved hoffet udråbt til alle tiders største arkæolog, mens kreditorer begyndte at kredse om dig som gribbe. Snart brugte du mere tid på at lyve, end fortælle sande historier — og som din fader, har du stadig til gode at gøre et stort fund.

# Jagten på Skt Cluberts Horn

## Loyola de Palacio del Valle-Lersundino

### kort

Adelig, medlem af Don Soldanos fægteskole, 30 år. Udnævnt til ridder af San Augustin Ordenen.

### motto

En kvindes ære bliver ofte forsvaret af hendes skønhed og en mands sværd. Jeg forsvarer min ære med mit eget mod og sværd.

### i starten

Ser frem til at tage sin tårn i krig og håber på en god rejse.

### senere

Prøver at skjule de længsler der er efter at leve det søde liv blandt palmer og bølgesus.

### regelting

#### Traits

Brawn 2  
Finesse 3  
Wits 2  
Resolve 2  
Panache 3

#### Knacks

Dancing +1  
Disarm +2  
Jumping +1  
Side-step +3

#### Skills

Athlete 4  
Courtier 3  
Criminal 2  
Fencing 5  
Firearms 3  
Hunter 1  
Merchant 2  
Rider 2  
Scholar 1  
Streetwise 1  
Unarmed combat 3  
Whip 3

### kald det bare held...

I Jagten på Skt. Cluberts Horn, vil du måske få brug for hjælp. I den scenarieret begynder, må du vælge en af følgende gaver:

- I Emirens harem lærte du kunsten at forføre mænd - også de mænd, der ellers aldrig lader sig lokke af kvinder.
- Du har i sandhed fægtemesterens blod i dine åre. Hver gang du fægter, må du slå en af dine terninger om.
- Skt. Clubert våger over sine efterkommere og i særdeleshed over dig. Tre gange må du slå alle dine terninger om.

### diverse

Dit hjem er et værelse på et middelmådigt herberg i Kongens by, og dine ejendele er få og præget af slitage.

Dit fineste øje er en flot Aldana klinge, der er let og fleksibel — og perfekt til hurtige parader og fremstød.

Dit tøj er praktisk og er for det meste bukser og skjorter, og så har du et par gode langskafte støvler i rødt læder.

Din kappe dækker diskret over den sammenrullede pisk og pistolen i dit bælte. I den ene støvle har du en kniv.

### Skt. Cluberts

Under det andet korstog ledte Skt. Clubert en hær mod de vantro, og hans horn ramte de vantro med selve Theus' vrede. Sagnet fortæller at Skt. Clubert blev fralokket hornet af en hun-djævel, og kort tid efter blev han dræbt af de vantro. Hans tro følgesvend munken Demitus skulle efter sigende have beskrevet Skt. Cluberts hvilested, men bogen er aldrig blevet fundet.

### Loyola de Palacio

Som den eneste datter af fægtemesteren Don Miguel de Palacio, var det op til dig, at føre familiens traditioner videre. Så du tilbragte en stor del af din barndom med at træne fægtning — finter, fodstillinger og flækkede negle fyldte dit liv.

Du fulgte altid med din fader, og under en sejlads til Vodacce blev jeres skib bordet af pirater. Du deltog i kampen ved din faders side, men I blev overmandet af mauerne.

I blev lagt i lænker og solgt til Emiren af Khadrahah. Her lovede din fader at lære Emirens sønner fægtning, mod at din sikkerhed var garanteret. Emiren svor ved den Anden Profet, at han aldrig ville skade dig, og du blev overført til hans harem.

I flere år levede du i en fantastisk luksus bag haremets mure, og hørte intet nyt fra omverdenen.

En dag førte eunukker dig til et skib, med kurs mod Castillie. Du fik fortalt, at din far var død, og du var fri til at rejse. Du græd under hele turen, for du følte dig fortabt udenfor haremets trygge verden.

Det første du gjorde ved ankomsten til Castillie, var at opsøge en præst, og få forladelse for dine synder. Siden har du skriftet hver uge, og efterlevet profeternes ord.

Du tjener til dagen og vejen med din fægtekunst, og har længe været i Kongens tjeneste. På Don Soldano har du forfinet din fægtekunst og instrueret andre elever, og du er klar til at åbne din egen fægteskole. Du mangler bare en investor.

# Jagten på Skt. Cluberts Horn

## Francisco Alvarez-Cascos de Fernández

### kort

Købmandssøn 26 år. Medlem af det Castilianske Handelslaug og i al hemmelig Kreuzritter.

### motto

Theus skabte hemmeligheder, som det aldrig var meningen menneskene skulle opdage.

### i starten

Er meget idealistisk, og vil gøre alt for at være en værdig og ærefuld Kreuzritter.

### senere

Begynder at tænke over, hvad det egentlig vil sige at være en værdig Kreuzritter, og om prisen for loyalitet kan blive for stor.

### regelting

#### Traits

Brawn	3
Finesse	2
Wits	2
Resolve	3
Panache	2

#### Knacks

Beat	+3
Stealth	+1
First Aid	+1
Track	+2

#### Skills

Athlete	2
Courtier	2
Criminal	2
Fencing	4
Firearms	2
Hunter	3
Knife	1
Merchant	4
Rider	1
Scholar	2
Streetwise	1
Unarmed combat	5

### Die Kreuzritter

Under det første korstog oprettede nogle korsridder et hospital i Zafara. Senere fik de Hierophantens tilladelse til at stifte Die Kreuzritter, og retten til bære et sort Theus-kors som våbenskjold. Ridderne oprettede klostre over hele Théa, indtil Hierophanten blev misundelig på deres rigdom — ordenens ledere blev dræbt og klostrene beslaglagt.

### kald det bare held...

I Jagten på Skt. Cluberts Horn, vil du måske få brug for hjælp. I den scenarieret begynder, må du vælge en af følgende gaver:

- Skt. Gregor er Skytshelgen for modige ridder, og han vil aldrig lade dig gribe af frygt for uvæsner og dæmoner.
- Die Kreuzritter har indviet dig i hemmeligheden om hvordan Ordenens skriftkoder kan afkodes deres betydning.
- Theus holder i sandhed en beskyttende hånd over din rejse, og tre gange må du slå alle dine terninger om.

### diverse

Du har masser af klingende mønter i din pung, flere syt ind i din vest, og atter andre gemt blandt dit tøj.

Du går flot klædt, og har rigeligt med skiftetøj, så du kan være passende klædt til de fleste lejligheder på rejsen. I en rejsekiste har du flere småting med, bl.a. en kikkert, desinficerende sprit og det mest basale lægeudstyr.

I bæltet bærer du for det meste et sværd, og i din bagage er der en pistol, hvis det nu skulle blive nødvendigt.

### Francisco Alvarez

Siden du lærte at gå, er du blevet optrænet til at arbejde i din families handelshus, der gennem generationer har tjent styrene med penge på at levere alskens vare til den Castilianske Armada, Det er en god forretning, er med til at sikre familien en stor indflydelse ved Kongens hof.

Når du ikke arbejder i handelshuset eller var til søs med skibene, brugte du mange timer på at gå på jagt. Din far er en dygtig jæger, og sammen har I tit vandret rundt i de Castilianske bjerge og skove.

Men der var også en anden arv til dig, og den er en af verdens bedst bevarede hemmeligheder. Din fader er medlem af Die Kreuzritter, der på trods af Kirkens forbud stadigvæk er aktive i det skjulte.

Du har deltaget i hemmelige møder i flere år, og er ikke længere en af Ordenens væbnere, men en nyslået ridder, på sin første store opgave.

Da rygterne om en ekspedition til Halvmånelandet bredte sig, mente Die Kreuzritter at det nok var bedst, at så en af Ordenens folk med på rejsen. En der kunne holde øje med hvad der skete, og måske sikre, at der i søgen efter Skt. Clubert ikke dukkede nogle af ordenens hemmeligheder frem til overfladen.

Du tog med stor glæde imod opgaven, og snart var hele missionen i det skjulte sponsoreret af penge fra Die Kreuzritters skjulte reserver. Og din fader var meget stolt over det ansvar du havde fået.