

# Håbets Illusion

## EVERWAY



Et Scenario af Kjeld Johansen

**Indholdsfortegnelse.**

INDHOLDSFORTEGNELSE.....	1
INDLEDNING.....	2
PITCH.....	3
PLOT.....	3
TIDSPLAN.....	3
GYLDENFLOD.....	4
SCENE 1: SNESTORMEN.....	4
SCENE 2: CARNOS KRO.....	5
DRØMMEN.....	7
SCENE 3: TYVERIET.....	7
SCENE 4: VEJEN TIL PORTALEN.....	8
SCENE 5. SORTSUMP.....	9
SCENE 6. SMUTVEJEN TIL TEMPLET.....	10
SCENE 7: KONFRONTATIONEN.....	12
PERSONER.....	14
Monsun - Trolldmand af ordenes magt.....	15
Rose - Den frie.....	16
Askskjold - Ridder af Sol-ordnen.....	17
Broder - Præst af 'Det Højeste'.....	18
Malm - Den evigt sejrende.....	19
Stævn - Sømanden fra Solsborg.....	20
Blåsejl - En tyv i natten.....	21
Topas - Søn af storsmeden Mangan.....	22
Hæmatit - Torden fra Ferrio.....	23
Carnos - Den glade krovært.....	24
Sejd - Tihemek alkymist.....	25
Djin - Gejsternes ven.....	25
Kvæld - Åndernes Herre.....	26
Lekárhim - Dæmon af tredje helvede.....	27
HANDOUTS.....	28
UDSTYRS LISTER.....	29

## Indledning

Håbets Illusion er et Everway scenario, som er skrevet til ConDôme'96. Scenariet er beregnet til at vare i 6 timer, inkluderet ca. ½ time til en introduktion af Everway, da jeg ikke forventer spillerne har prøvet systemet før.

Det er beregnet til 5 spillere, men en af NPC'erne (Stævn) kan bruges af en spiller, hvis det skulle blive nødvendigt. Hvis der kun er 4 spillere, kan Malm fjernes.

Evt. spørgsmål er velkommen. Jeg kan kontakts på:

Tlf.: 45 87 15 68.

E-mail: [Kjeld\\_Johansen@online.pol.dk](mailto:Kjeld_Johansen@online.pol.dk)

eller til mastermødet.

Scenariet er udtænkt og skrevet af undertegnet.

Illustrationerne på side 15, 16, 17, 18, 19, 20 og 26 er af Michael Gregors Jensen.

Illustrationerne på side 24 og 27 er af Rasmus Andersen.

Tak til begge.

Kjeld Johansen

### Pitch

1. Titel:	Håbets Illusion.	
2. Historiens introduktion:	En pludselig snestorm overrasker flere rejsende.	Scene 1.
3. Handlingen i gang:	De rejsende søger tilflugt på en kro.	
4. Præsentere en konflikt:	Intriger på kroen.	Scene 2.
5. En overraskelse:	En tyv stikker af med den magisk hammer.	Scene 3.
6. Forberede afslutningen:	Jagten på tyven.	Scene 4 - 6.
7. Slutningen:	Konfrontation med mageren og hans dæmon.	Scene 7.

### Plot

Troldmanden Kvæld holder en dæmon fanget, og udnytter denne til at få flere evner. Efter flere års opfostring med ofre, bliver den stærkere, og han har fået mere magt, men den bliver også svære at kontrollere.

Dværgegen Topas har arvet en magisk hammer. Ud over at den er god i kamp, får den man smedjer med den, den magiske evne at kunne modstå kræfter, og ikke knække eller revne.

Kvæld lærer dette, da han forhører Topas fætter, Albit, som han holdt fanget. Kort efter blev Albit ofret til dæmonen. Hvis Kvæld kommer i besiddelse af hammeren, kan han smede en lænke, så han forsat kan holde dæmonen fanget, men ellers vil den før eller siden slippe fri, og en fri dæmon vil næppe behandle ham godt.

Spillere vil til slut stå over for det valg, om de vil hindre Kvæld i at smede en lænke, hvilket kan medføre en fri dæmon. Eller om de vil støtte Kvæld, med at holde dæmonen fanget, hvilket vil medføre at Kvæld opnår endnu mere magt.

De kan også vælge at angribe både dæmonen og Kvæld, men de vil forsvare sig, og det kan ikke undgå at blive et meget blodigt slag.

Valget er spillerens, og jeg vil ikke afgøre hvad der er den bedste løsning.

### Tidsplan.

Som et 6 timers scenario, med ½ time til introduktion, har spillerne ca. 4½ time til at nå frem til afslutningen hos Kvæld - scene 5. Giv dig god tid til scene 2, hvis spillerne har gang i et godt rollespil, og skulle bruge 3½ timer på denne scene, vil det ikke skade scenariet. Sæt så blot pres på spillerne i de følgende scener, så I har ca. 1 time til scene 7. Hvis scene 2 forløber hurtigt, så er der mulighed for at gøre mere ud af scene 3 til 6.

Nogen spillere er kan have travlt i scene 2 med at komme videre, dette kan medføre at der mistes for meget information. Dette kan klares ved at udskyde tyveriet med en nat.

Søg blot for at spillerne ikke er under tidspres ved slutscenen, da dette vil medføre dårligt rollespil, og en generel utilfredshed. Ingen kan lide at blive afbrudt før tid... heller ikke i rollespil !

## Gyldenflod.

Landet Gyldenflod ligger 7 dagsrejser fra byen Everway. En gang var det et rigt samfund, og der var en god handel på den flod, som forbinder de to store byer Solsborg og Urano.

For ca. 5 år siden sank vandstanden i floden, og der ikke længere kunne sejle skibe. Det blev starten på en ufred mellem de to byer, og deres velstand begyndte at smuldre. I dag ligger de to byer ikke i åben krig, med deres forhold er meget spændt.

Befolkningen i Gyldenflod er domineret af mennesker, men under landets storhedstid, kom mange fremmede til landet, så i dag er der et mindretal af mange forskellige folk. Der er bl.a. et samfund af dværge i bjergene nord for Solsborg.

Landet Virtue symboliseres af The Fish - Sjælen Sejer. Landet har haft en storheds tid, og ikke alt er væk, selv om det ser sådan ud på overfladen.

Dets Fault illustreres af Summer reversed - Udmattelse. En beskrivelse af landets tilstand, hvor alt virker opgivende.

Landets Fate er Spring, for at illustrer den konflikt der er, om samfundet vil komme tilbage til sin storheds tid, eller om det vil forblive som det er.

Tidligere havde landet en stærk Usurper, kaldet Den Gyldne Flod, men i dag er den meget svag, og har næsten ingen betydning når den trækkes, men der ses måske et glimt af landets storheds tid.

## Scene 1: Snestormen.

Vor kære helte er på hvert deres gøre mål i landet Gyldenflod. Monsun og Askskjold kommer begge vandrende på vejen mod byen Solsborg, og kommer sidst på eftermiddagen til kroen Carnos Kro. De bemærker at der trækker en kold vind op.

Malm og Broder mødes på vejen mod kroen. Malm har mistet sin hest, og bærer derfor sadel og saddeltasker over skuldrene. Han håber at kunne købe en hest til sin videre rejse på kroen. Som de vandre blæser det op, og begynder at sne. Der går ikke længe, før end de er midt i en snestorm. Længere fremme skimter de to skikkelser, som også prøver at kæmpe sig vej frem i sneen. Det er Topas og Hæmatit, som er på vej til Solsborg for at tilslutte sig dens forsvar, men når de høre, at der er en kro lidt længere fremme, søger de glædeligt ly der, da Topas har frygtelige smerter i det ene ben.

Snestormen er hård, og der skal bruges mange kræfter på at kæmpe sig det sidste stykke vej til kroen. I det fjerne kan høres hyl, som kan minde om ulve.

Det vil senere vise sig, at Topas ben er brækket, hvilket skete under et stenskrud tidligere på dagen. Det har været hårdt for ham, at vandre så langt, med et brækket ben.

[Dette er Kvæld, som er på spil. Han har tilkaldt denne snestorm for at få Topas ind på kroen, og det er ham, som har foresaget stenskrudet. Ulvehylene er blot en illusion, for at understrege faren ved ikke tage ind på kroen.

Der skal ikke ske noget i denne scene, ud over at nogle at heltene mødes, og der skal lægges en stemning. Understreg hvor dejligt det er at komme ind på kroen, hvor der er ild i pejsen. Snestormen virker voldsom, men endnu skal spillernes mistanke ikke vækkes, om at den ikke er naturlig.]

## Scene 2: Carnos Kro.

Carnos Kro er en landevejskro på vejen til Solsborg. Tidligere var den meget besøgt af rejsende, men nu om dage er der ikke så mange rejsende. Det kan ses på kroen, der er mange ledige værelserne, en stor næsten ubrugt stald (2 gamle trækheste). Taget og træværket har de sidste år ikke fået den vedligeholdelse som det har behovet, så sneen fyr ind ved vindues karme. Men alligevel er der en hyggelig atmosfære. Der er ild i pejsen, Carnos byder gæsterne velkommen, når de kommer ind, og Blåsejl og Stævn sidder og spiller kort ikke langt fra baren. På vægen i baglokalet hænger et ældre kort over Gyldenflod. [Handout]

Rose ankom til Carnos Kro om formiddagen, og efter en lille middagslur oven på rejsen, går hun i krostuen, for at få sig et måltid. Samtidigt ankommer Monsun og Askskjold, Carnos byder dem hjertelig velkommen, når de træder ind i krostuen.

[Formålet med denne scene, er at spillerne skal lære NPC'erne og hinanden at kende. De skal præsenteres af de konflikter der er i landet, høre rygterne om Kvæld samt opleve stridighederne om Topas hammer.]

Der kan f.eks. opstå følgende situationer:

Blåsejl og Stævn sidder og spiller kort (meget lig det kendte sæt fra byen Everway). De tilbyder et par af spillerne at deltage. Stævn drikker kraftigt af Carnos bedste fadøl, og Blåsejl virker også munter. De fortæller at de begge er handelsmænd. Tidligere sejlede de begge på floden, men nu vil Stævn forsøge sig på landevejen, mens Blåsejl venter på at vandet kommer tilbage. Når samtalen kommer ind på ufreden mellem byerne, fortæller Stævn, at han har et helt vognlæs stål, som skal til Urano. Dette kan let skabe ufred, da det naturligvis skal bruges til våbenfremstilling, og de fleste ser folk fra Urano som deres fjender.

Man skal ikke være specielt opmærksom, for at opdage at Stævn snyder i kortspillet, men til gengæld er han gavmild med at byde på øl. Hvis nogen gør Blåsejl opmærksom på at han bliver snydt for penge, trækker han på skuldrene, og spiller videre.

Stævn og Hæmatit kan let komme op og skændes, da Hæmatit hader Uranerne for hvad de har gjort mod hans bror, og Stævn har stærkt brug for at tjene nogle penge, og der gives godt for at fragte stål til Urano. "Hva' mener du med, at du vil sælge stålet til Uranerne. Du ved udemærket at de hunde vil lave flere våben, så de kan angribe os." "Vi lever i et frit land, og hvis ikke det er mig der sælger dem jern, er det blot andre der gør det. På denne måde kan jeg tage overpris, som jeg bringer hjem til Solsborg. Vi har brug for den handel, som før i tiden. Jeg har ikke haft en eneste last siden vandet sank."

Hvis der ikke er nogen der lægger sig i mellem, hvad Carnos nok gør, kan det blive til slåskamp, men Stævn har drukket for meget til at han kan gøre noget.

Hæmatit og Topas sidder i krostuen, og snakker om at det bliver godt, når Topas ben heles, så de kan rejse videre til Solsborg, og deltage i forsvaret. Askskjold skulle meget gerne reagere når han høre navnet Topas, hvis ikke, så lad Sejd reagere. Topas ønsker ikke at lade andre brugere hammeren, og vil nødtigt spille sin tid i en smedje, men hvis man kan overbevise ham om det fornuftige i det, er han villig til at smede for folk.

Topas og Sejd falder let i snak om Topas hammer. Sejd har hørt om hammeren før, og han ønsker at hyre Topas til at smede en amulet, og han vil betale mange penge for det, 50 Gylden, eller nok til at købe et mindre hus i byen for. Da Topas generelt er glad for penge, så overvejer han kraftigt at udskyde alt andet, til efter han har smedet den amulet.

Sejd og Hæmatit kan på et tidspunkt komme ind på, at Hæmatit søger sin bror Albit, som har været på en mission i Urano. Sejd beklager meget, men har ved fra sine kilder i Urano, at en dværg ved det navn var blevet taget til fange af trolldmanden Kvæld, og var blevet bragt med ham til hans tempel i Sortsumpen. Han kan fortælle, at Kvæld holder en dæmon som tjener, og at han fodre den med sine fanger. Han ved hvor portalen til Sortsumpen er, men ved ikke hvad der venter på den anden side. Sejd ønsker ikke at snakke om, hvorfor han kender så meget til området, men som han siger: "Jeg har brug for mange sjældne urter, til mine trylledrikke, og de kan godt være svære at skaffe."

Sejd og Carnos vil fortsætte samtalen om Kvæld. Carnos har hørt, at Kvæld ofrer småbørn til dæmonen, og at han også selv spiser dem. Dette afviser Sejd, da der kun er bragt få fanger til den portal der leder til Sortsumpen. Carnos kan fortælle, at den gang han var barn, levede der tempelriddere fra Urano på en fæstning i Sortsumpen, men den blev nedlagt, da man ikke længere havde problemer med trolde ved denne grænse til Gyldenflod.

Carnos og Stævn vil hen på aftenen lave lidt påstyr. Stævn er godt pløret, og Carnos vil godt have ham op i seng, så han kan sove den ud. Men Stævn er i humør til fest. Blåsejl kommer med nogle opmuntrende bemærkninger til Stævn, "Vi kan godt tage et slag kort mere", eller "Hva' Rose, kom her over og få et krus med os."

### Drømmen.

Før eller siden går heltene i seng. Da begynder Broder at få en drøm.

Han ser sig selv stå i et mørke. I det fjerne kan han høre lyden, af en smedje, en hammer mod en armbolt. Denne lyd fortsætter hele drømmen igennem. En flagermus kommer pludselig ud af mørket, og flyver hen over ham. Flagermusen vokser, og påtager sig menneskeskikkelse, det ligner en mand iklædt en kappe, men man kan kun se en silhuet af manden. Så bemærker Broder, at de befinder sig i et stort bur. Både ham selv, og den anden skikkelse, er indespæret. Det toner ud, og det begynder at lyse op, med et rødtligt skær. Broder kan se, at han befinder sig over havet, et skib kommer sejlene mod ham. Det er skibet der lyser op, da der er ild i dets blå sejl. Skibet sejler forbi, og der bliver atter mørkt. Lyden af hammer og armbolt toner langsom ud.

[Hvis du udskyder tyveriet med en nat, så del drømmen over i to dele.]

### Scene 3: Tyveriet.

Midt om natten, når alle sover, bliver folk vækket af at Topas råber og skriger "Røveri. Din tyveknægt, kom tilbage. Forbryder...". Det er hans hammer der er blevet stjålet. Alle på nær Stævn og Blåsejl vil blive vækket af ham, og samles i krostuen.

Stævn sover tungt i sovesalen, og vil brokke sig kraftigt, hvis nogle prøver at vække ham.

Blåsejl er væk. Topas fortæller at han sov let, på grund af smerterne i sit ben, og han vågnede da Blåsejl listede ind på hans værelse. Blåsejl snuppede hammeren og løb, Topas prøvede at stoppe ham, men med et brækket ben, kunne det ikke lykkedes. Han fik kun revet en lille trævl af hans vest.

Topas er villig til hvad som helst, blot han får sin hammer igen.

Trævlen som Topas fik revet af, er fra forstykket af en vest. Muligvis sidder der sidder en sølvknap i, ellers ligger den på gulvet i Topas rum. Hvis Hæmatit får mulighed for at se nærmere på denne knap, vil han genkende den. Den har tilhørt Albit, hans bror.

[Lad knappen ligge på gulvet, hvis der ikke er tidspres. Blåsejl har fået sølvknapperne af Kvæld, som forskud på hans betaling. De ser ganske almindelige ud, derfor har han ikke skænket risikoen for at blive opdaget en tanke.]

Hæmatit tilbyder straks at rejse efter Blåsejl, selv om det er nat og der er snestorm, men Topas beder ham blive hos sig. Sejd tilbyder en trylledrik, til dem som er villige til at følge efter Blåsejl, samt at betale 50 Gylden som dusør. Trylledrikken vil hjælpe til at modstå snestormen. "Blåsejl kan næppe været nået langt, for stormen raser stadig."

Hvis heltene direkte beder om at låne Carnos kort, er han villig til at udlåne det til de dem. "Historierne fortæller, at man forsvinder til en anden verden, hvis man kravler gennem den gamle egs øje."

[Hvis ikke dette er hint nok, så lad snestormen pludselig stoppe ved morgen gry. Om ikke andre, så kan Sejd tydeligt genkende at det har været magi, og kan gætte at Kvæld stod bag. Hvis spillerne stadig ikke er motiveret for at rejse, vil Carnos lukke kroen, og rejse af sted sammen med Stævn, som lader sig lokke af de 50 Gylden.]



#### Scene 4: Vejen til portalen.

Hvis spillerne vælger at indtage trylledrikken, vil de kunne vandre gennem snestormen, og ved daggry, vil stormen lægge sig, og solen vil skinne.

I snestormen er det svært at følge kortet, men ved daggry, bliver det meget lettere. Der er ingen problemer med at finde vej, men når de kommer op i bakkerne / bjergene, kan de ikke finde den å, som de formodentlig ønsker af følge, men de kan gå i den generelle retning.

Heltene kommer til kanten af en rimelig stejl kløft, hvor der neden for, ca. 500 m væk, er en lille bjergsø. Her ved vandkanten står en stor gammel eg, som er den de søger. Om ikke før, så nu går det på for spillerne, hvorfor de ikke kunne finde åen. Den der udtørret, men her oppe fra, kan man se, hvor den har løbet.

Hvis de ikke er for længe efter Blåsejl, kan de se ham nede i kløften, ikke langt fra egetræet. NU starter jagten. Ned langs skrænten, med risiko for skridninger, da jorden er korroderet i tørken. Og selvmorderiske får, som gør alt hvad de kan, for at stå i vejen og sige mæhæ. Men uanset hvad, så vil Blåsejl nå at smutte gennem portalen.

Da heltene træder ind i portalen, ser de, hvordan verden forsvinder omkring dem. De omslutes af mørke, men de kan fornemme en sti foran sig. Som de går ud af stien, kan de mærke følelser strømme dem i møde. Deres følelser domineres af håbløshed og fordærv, men også begær og ambitioner flyder mod dem, på deres vej af stien.

### Scene 5. Sortsump.

På den anden side af portalen, dukker de op ved udmundingen af en klippegrotte. Vejen ud til det fri, går direkte til en nøgen klippe skrænt. Men der er også mulighed for at gå længere ind i hulen. Her er ingen spor af Blåsejl at se, og ved en undersøgelse af månen, som netop er ved at gå ned, kan det bedømmes, at der er gået 2 dage siden de gik ind i portalen.

Dette er Sortsump. En langstrakt sump, i bunden af en stor bjergdal, en canyon.

Landet Virtue symboliseres af Sowing Stones reversed - Stoppe ufrugtbart arbejde. Et billede på, at når man befinder sig i landet, kan man let indse dets håbløse tilstand. De indbyggere der har levet her, har forladt stedet, og efterladt det ubeboet af andre end Kvæld og hans stab.

Dets Fault illustreres af The Cockatrice - Fordærvelse. Det er ikke blot landet som er i forrådelse, også hvad der bringes her til, vil før eller siden rådne, og blive del af dens sump.

Landets Fate er The Smith. Sortsump og Kvæld deler skæbne. Der er mulighed for, at han får smedet sin lænke, og derved får endnu mere magt, som han kan misbruge.

Sortsump har en stærk Usurper, som kaldes "Det Astrale Bånd", Det symboliserer den særlig kraftige magi, som er her i landet. Når det trækkes, kan man få den rå magi at se, som f.eks. umotiveret tilkaldes af skabninger eller objekter fra andre verdener. Denne magiske aspekt af Sortsump, foresager at magi er betydeligt kraftigere end hvad man er vant til. [Regel teknisk bruges magi, som var den en level højere. Dvs., at Monsun er i stand til at projektere sig uden link, og med et link, kan han nærmest blive del af et landområde. Dette ved man ikke instinktivt, men man bemærker at sin magi er kraftigere end forventet. Broder er i stand til at brede sin magi over hele sortsump, og bortmane onde ånder.]

Heltene dukker op i en grotte. De kan enten gå ind i grotten, eller forsigtig klatre ned af klippeskrænten til sumpen. Fra kanten af hulen, er der en prægtig udsigt over kløften, set i lyse fra de sidste månestråler.

[Hvis der er overskud af tid, befinder Djin sig bagerst i hulen. Ellers må heltene klatre ned af klippeskrænten. Her nede er der en sti, som er markeret af træpæle, som er slået ned i jorden. De er nødvendige i sumpen, da der ellers kun er enkelte broer til at lede vej. Stien leder ud i sumpen, og efter et par timers vandring i sump til anklerne, når heltene frem til Templet. Scene 7.]

Djin træder ud af mørket. "Tak gud, rejsende. Vend om, rejse tilbage og jeg ber' jer, tag mig med. Jeg ber' jer være barmhjertige, og bringe mig væk fra dette land." Djin kan fortælle, at Blåsejl kom gennem portalen for flere timer siden. Når han hører, at de på vej op mod Kvæld, tilbyder han, at vise dem en smutvej til templet, hvis de blot vil tage ham med tilbage til Gyldenflod.

"I er sandelig modige, at gå imod Kvæld. I må love at komme til tilbage, I skal passe godt på dæmonen, Kvæld laver menneskeofringer til den. Til gengæld får han store magiske evner. Det er mig der har lavet orben, ikke ham, han bruger den bare. Orben er et anker for mana-båndet, som går fra dæmonen Lekárhim til Kvæld. Hvis ikke det var fordi jeg havde lavet den, ville han kun kunne bruge dæmonens magi, når de var sammen."

### Scene 6. Smutvejen til templet.

Djin klemmer sig ind mellem nogle store sten bagerst i hulen. Fra den anden siden, kan man se, at her er en udgravet tunnel, hvor et stenskred i hulen har blokeret for åbningen. Denne tunnel er oprindeligt lavet af tempelridderen fra Urano, som transport vej til deres tempel i sortsump. I starten af tunnelen er der nogle vagtrum, herefter leder den ud et en lang og meget dyb spalte i bjerget. På begge sider af spalten, er der udhugget nogle trapper ind i vægen. De er forbundet med i alt 4 broer. Først en trappe på den ene side i den ene retning, over en bro og tilbage af en trappe på den anden side i den anden retning. Dvs. at trappen går i et zig-zag mønstre ned langs væggene, skifte vis på hver side. Der er i alt et fald på 40 m, men spalten er meget dybere. Ved trappens ende, leder en tunnel forbi et par vagtrum, ud til sumpen.

Men nu står heltene i starten af en tunnel, og her er mørkt. Lad dem være opfindsomme, for at få lys. Hvis ikke det lykkedes, så er det ingen skade, da de snart kommer til et bål. Djin fortæller dem, at de skal været forsigtige på trappen, da det er en sikker død at falde ud over kanten. Han vil vente her, til de kommer tilbage.

Lidt nede af gangen, ligger de to vagt rum. De er tomme på nær nogle nær bortrådne møbler, og en jærv, som ligger i et hjørne blandt noget skrammel. Den holder sig roligt, med mindre de kommer for nær. Ellers laver den et pludseligt angreb, men bruger derefter første chance til at komme væk. Den kan foresage et slemt sår, på en af heltene, men er til ingen fare.

[Jærv. Ild: 3 Jord: 4 Luft: 1 Vand: 2]

Længere fremme, kan heltene se et flakkende lys. Nå de kommer nærmere, kan de se, at det er et bål. De er kommet til spalten, som skære sig ned gennem bjerget. De kan ikke se hvor lang eller dyb den er, men den er 6 meter bred, og langt nede kan de høre lyden af et vandfald. På den anden klippeside (ca. 10 meter længere nede) kan de se bålet. Her sidder Blåsejl. Han ser også dem, og først løber han med hævet hammer, op mod en bro, som leder over til dem, men han fortryder og løber tilbage. Midt mellem denne, og den næste bro, er der et hul i vægen. Det er helt glat, og han hopper ind og rutsje ned ad.

Heltene vil formodentlig løbe efter ham, springe ind i hullet, og få en rutsjetur, som de sent vil glemme. "Røret" er med tiden blevet slidt fuldstændig glat, og selv om vandet nu har fundet en anden vej at strømme, så er her stadig en fugtig overflade. De styrter af sted, helt uden kontrol, der er ingen mulighed af at sakte farten eller styre turen. De kastes rundt, støder ind i siderne med stor kræft. I det ene øjeblik glider de med hovederne først, det andet ruller de af sted. Dette afsluttes med et fald ned i et større "rør", som er halvt fyldt med vand. Her går det knapt så voldsomt, og de kan se Blåsejl svømme længere fremme. Men som de prøver at indhente ham, snævre "røret" sammen, og strømmen overtager styringen, fra selv den bedste svømmer. Askskjold har problemer her, hvis han stadig har sin pladebrynje på.

På denne måde kommer de til det vandfald, som de tidligere kunne høre. Hvis de er uheldige [hvad mindst en er], bliver de skyllet ud over trappen, lige mod afgrunden. Heldigvis har vandet også ført nogle store sten med sig, som har dannet en lille afsats lige inden afgrunden. Med hjælp, eller ved anstrengelse, kan man godt klatre op på trappen igen.

På den modsatte side, kan de se solens tidlige stråler, fra en tunnel der leder ud til det fri. Men de kan også se Blåsejl løbe mod den sidste bro, der leder ud til friheden. En eller flere hænger stadig på afsatsen, men selv hvis den hurtigste løber med det samme, vil de se, at Blåsejl løber over broen, og når han når over, så svinger han hammeren ind i en bærende sten. Stenen flækkes, og dette får broen til at give efter. Lad os håbe at der ikke var nogle på broen, for den styrter i afgrunden med et brag, som får klippe væggene til at ryste. [Hvis der er en på broen, er der mulighed for en heltemodig redning, ved at gribe fat i en jernlænke, og derved blive svunget ind i væggen, på den side, hvor man kom fra.]

Her efter løber Blåsejl gennem tunnelen, og ud i sumpen. Heltene har et problem, hvordan kommer de over spalten. Hvis de ikke kan komme på en god idé, kan de blive nød til at gå hele vejen op af trappen igen, og klatre ned af klippe skrænten oppe ved portalen.

Forslag til at komme over, kan være at benytte en jernlænken fra den forgående bro, eller at gå tilbage, så de kommer til trappen oven over udgangen, og så klatre ned af væggen. Men igen af disse løsninger er nemme.

[Denne scene skal spilles med fart. Spillerne skal ikke have mulighed for at stå og tøve. Hæsblæsende helte gerninger. Fuld fart og ingen kontrol.]

### Scene 7: Konfrontationen.

Efter en mindre vandring gennem sumpen, kommer heltene til det gamle tempel i Sortsump. Ude fra, kan man ikke umiddelbart se, at det skulle havde været et tempel, da det mere ligner en fæstning. Den ligger på en høj, hvor der er mere tørt, og der er en borgmur hele vejen rundt. En port leder ind i borggården, hvor en enkelt vagt befinder sig. Han vil ikke gøre noget forsøg på at stå i vejen for nogle, men vil spørge om gæsternes ærinde, og bede dem vente, mens han henter herren.

Kvæld befinder sig i sit laboratorium. Her fra kontrollere han en simpel ånd. Han kan se og høre gennem den, men den er ikke materiel, så den kan ikke røre ved noget. Denne ånd ligner en nøjagtig kopi af Kvæld selv.

Kvæld vil byde heltene velkommen via ånden, og hvis de opføre sig med maner, vil de blive budt ind. Her vil han servere et glas vin, og spørge hvad der bringer dem hid. Han taler gladeligt, og lægger ikke skjul på sine hensigter om at smede en lænke, for at holde en dæmon fanget.

“Ser De. Vi har igennem længere tid, arbejdet for at opnå en vis fremgang i Urano, og for at gøre dette muligt, har vi fundet os nødsaget, at flytte her ud, og tage denne dæmon i vores tjeneste. Men desværre har den en oprørske natur, og vi er tvunget til fortsat at forbedre bevogtningen af den. Så derfor ville det være os overordentligt gavnligt, hvis det blev os muligt at smede en lænke, ved brug af denne Topas hammer.”

Hvis heltene skulle opføre sig uhøfligt, vil han først gøre dem opmærksomme på, at de er gæster i hans hjem, og de bør opføre sig sådan. Hvis ikke det hjælper, vil han bede dem gå. Det vil end ikke genere ham, at de møder dæmonen. Hvis de prøver at røre ved ånden, vil de opdage dens natur, den vil forsvinde, og Kvæld vil forberede sig på at møde dem.

[Denne scene kan jeg forvente tre forskellige udfald af. At Kvæld overtaler heltene til, at det er nødvendigt at dæmonen fortsat skal holdes fanget, og han derfor må smede sin lænke. Eller at heltene er ligeglade med dæmonen, og blot går efter Kvæld. Eller at de både angriber Kvæld og dæmonen.]

Templet er ikke voldsomt stort, og de par rum som vil blive aktuelle, er hallen, hvor en dør leder ind til velkomstsalen, og en vindeltrappe der leder ned til laboratoriet og pentagram-rummet. Fra velkomst rummet, leder en anden trappe ned til laboratoriet.

Hallen er et stort lokale, hvor der på væggene hænger gobeliner, som forestiller tidligere tiders ridderturneringer. Kvæld er stolt af disse billeder, det er nogle der blev efterladt af ridderordenen, som han har fået restaurerede. Der ud over, står her to rustninger, der er bevæbnet med hellebarder. Kvæld er i stand til at animere disse rustninger. De vil kunne angribe som havde de ild 6 jord 3 luft 0 vand 0.

Ved en eventuel kamp her, skal man passe på, at man ikke skubbes ned af vindeltrappen

Velkomstsalen er en pænt møbleret pejsestue. Her hænger portrætter af adelige folk, og her er skabe med glasruder, som indeholder mange eksotiske ting, bl.a. mange små udstoppet dyr. Midt på gulvet ligger der et tæppe, med et hypnotisk spiral mønster. Ikke langt fra pejsen, står et mindre spisebord, det er her Kvæld vil servere et glas vin.

Ved eventuel kamp, kan Kvæld tilkalde en ånd gennem tæppet (ild 5 jord 4 luft 1 vand 1), få trægulvet til at åbne sig, så man falder ned i laboratoriet, samt få glasruderne til at springe, så lokalet gennemblæses af glassplinter. Men Kvæld vil foretrække at trække sig tilbage mod trappen, som leder ned til laboratoriet, og videre hen til pentagram-rummet.

Laboratoriet er et stort lokale. Her er en skummel belysning, som hovedsageligt kommer fra smedjen, som er i det ene hjørne. Ned langs midten af lokalet står et lang bord. Her står der kolber som syder, kogekar der bobler, et bur med mystisk udsende abeligende dyr, en sort orb på et lille stativ, samt meget andet. En kamp i dette lokale, kan let blive farlig. Kolber kan indeholde syre eller stoffer som eksplodere m.m. Smedjen er varm, og der ligger rødglødende værktøj i kullene. Dyret vil flygte, hvis det slippes fri, men først efter at have væltet et par kolber. Hvis orben ødelægges, vil Kvæld kun kunne trække på dæmonens magi, så længe han kan se den.

Pentagram-rummet ligger over for laboratoriet. Lokalet er femkantet, og midt i lokalet er der indgraveret en femtakket stjerne. Her står Lekárhim, han har et sølle, men alligevel skræmmende udseende. I hvert hjørne af stjernen, står en lille stensøjle, med en fakkel, og en jernkæde som går ind til dæmonen. Desværre er de tre af kæderne knækket. Lekárhim kan ikke komme ud af pentagrammet, men den kan knække de sidste to kæder, og angribe dem som måtte træde ind i pentagrammet. Der ud over, kan han tvinge lidt magi igennem, så som at tale med sin forførelseriske stemme, at ændre på lys og mørke i lokalet, eller at løsne stensøjlerne, så han kan kaste dem gennem lokalet. Men han kan kun udøve sine store evner inden for pentagrammet, der i blandt at modvirke andres magi. Kvæld er i stand til at få stenene i væggene til at hoppe ud, og der ved skubbe folk ind i pentagrammet. Han kan også, som sidste udvej, fjerne pentagrammet ved en enkelt kommando, men i så fald, vil han selv være den, som først bliver dræbt af dæmonen.

I det ene af hjørnerne af rummet ligger der en vest. Den kan genkendes som den Blåsejl bar.

Når heltene åbner døren til pentagram rummet, ser de i lyset af de fem fakler en nøgen mands skikkelse. Hans første ord, er "Er I kommet for at rede mit liv." De kan føle en skam over at troldmanden holder denne person fanget. "Jeg er sulten, I har vel ikke medbragt noget mad vel."

Kvæld vil afvise et hvert af Lekárhim ord som løgn, hvad meget af det også er. Men da de begge lyver over for heltene, vil de have svært ved at afgøre hvem der kan stole mest på.

**Personer.**

Navn	Beskrivelse	Ild	Jord	Vand	Luft	Power	Magi
Monsun	Mager	2	3	3	5	2	5
Rose	Swashbuckler	5	4	5	4	2	0
Askskjold	Ridder	6	4	3	4	3	0
Broder	Munk	2	5	4	3	1	5
Malm	Kriger	7	6	3	3	1	0
Stævn	Handelsmand	3	4	4	5	4	0
Blåsejl	Tyv	5	4	3	3	2	0
Topas	Dværg	4	4	2	3	1	0
Hæmatit	Topas fætter	3	4	4	3	0	0
Sejd	Alkymist	2	3	3	4	0	4
Carnos	Krofader	3	4	3	2	0	0
Djin	Kvælds lærling	2	2	4	3	0	2
Kvæld	Troldmand	4	4	5	4	0	5 / 7
Lekárhim	Dæmon	7	7	4	4	6	7

**Noter om Personerne.**

**Monsun:** Troldmanden Natskygge er død for ca. 30 år siden. Få lidt sjovt af, at hans fugl ikke adlyder.

**Rose:** Lad ikke rose manipulere de øvrige spillere, men gerne alle andre. Torden har intet med historien at gøre.

**Askskjold:** Giv spilleren de to breve [Handout] til at starte med. Askskjold vil være en naturlig leder. Udlever karakteren til en spiller som kan påtage sig denne opgave.

**Broder:** Hans drøm er et syn om fremtiden. Lad spilleren selv fortolke den.

**Malm:** Stenskredet var det som Topas også kom til skade ved.

**Stævn:** Han er dygtig til kort trick, men når han har fået lidt at drikke, så svigter det tit.

## Monsun - Troldmand af ordenes magt.

**Fire:** 2 (Ride)

**Earth:** 3 (Modstå magisk udmattelse)

**Water:** 3 (Fornemme magi)

**Air:** 5 (Teorier om magi)

**Powers:** 2 + spherewalking

**Magic:** 5 Air

**Virtue:** Inspiration - Kreativitet

**Fault:** The Priestess - Upraktisk

**Fate:** The Smith - Produktivitet vs. Ond Gerning

*Monsun kommer oprindeligt fra et land kaldet Den Evigt Grønne Dal. Her har han levet som bibliotekar, vismand og særling i en menneskealder, men det var også i biblioteket han lærte om de andre verdener. Han holdt længe en portal under opsyn, og da der kom en rejsende, kontaktede han personen. Siden den dag, har Monsun vandret mellem verdnerne, besøgt de biblioteker han har fundet på sin vej, og rejst videre.*

*Dette har Monsun nok foretaget sig i ca. en halv snes menneskealder, men han selv er ikke blevet betydeligt ældre. Givet så meget tid og studie, har Monsun opnået en ganske imponerende viden samt magisk kunnen.*

*Monsun er nu draget til landet Gyldenflod, for at besøge en gamle troldmand ved navn Natskygge i byen Urano. Natskygge havde lige taget en lærling ved navn Kvæld, ved sidste besøg for ca. et halvt år hundrede siden.*

### Powers:

Familiar (2, frequent and versatile): Monsun har telepatisk kontakt med en fugl. Han kan fortælle hvor den skal flyve hen, og se hvad den ser. Som regel gør den hvad der bliver sagt.

Tidløs (0): Monsun ældes kun ganske langsomt.

### Magic:

Få simpel viden om genstande tæt på, eller lave et link til et sted eller person. Lave et rituelle for at få viden om en kendt genstand eller person. Lave et rituelle, så man projektere sig til et sted eller en person hvor til man har et link. Kan få meget viden om fortid og nutiden, men aldrig om fremtiden.

### Rollespil:

Monsun er eftertænksom, tøvende, langsom til at træffe en beslutning. Kan være lidt mumlende og fraværende.





## Rose - Den frie.

**Fire:** 5 (Kårde)

**Earth:** 4 (Modstå gift)

**Water:** 5 (Mærke andres følelser)

**Air:** 4 (Tale for sig)

**Powers:** 2 + spherewalking

**Magic:** 0

**Virtue:** The Dragon - Snuhed

**Fault:** The Unicorn - Fristelse

**Fate:** The Satyr - Nydelse vs. Mådehold

*Rose er født og opvokset i en større by ved navn Port Bax. Her er det normen, at alle lære at bruge en kårde, men Rose har lært mere en at bruge den, hun danser med den. Det er ikke sjældent at hun kommer i dueller, og hun har kun få gange lade sig ramme, og da oftest for at lave et godt show.*

*Rose lever for oplevelsernes skyld, hvis en duel er for kedelig, kan den gøres mere spændende hvis man bruger venstre hånd i stedet, og så vil det også se flot ud. Flere gange har hun lade sig overtale til at tage på en vandring, selv om hun kunne fornemme at der var bagtanker med det. Men det var jo spændende, og det er nok den følelse der driver hende til at rejse. Spænding, morskab og russen.*

*Rose har på sine rejser, foretrukket at rejse fra by til by. Dels så sker der mest i byerne, og så er der næsten altid en sød mand som tilbyder sin hjælp, hvis den skulle behøves. Det kan man ikke regne med i vildmarken. Nu er hun på vej til et bryllup i Solsborg, som er en by i landet Gylden flod. Det er en tidligere kærlighed ved navn Torden, som skal giftes. Det kunne være sjovt at møde ham igen.*

### Powers:

Sej hud (0): Knive og sværd går ikke gennem Rose's hud, når de bruges af personer med almindelig menneskelig styrke.

Charmerende Stemme (2, frequent and major): Hun kan med en charmerende stemme få folk til at holde af hende. Det påvirker dog ikke dem, som ikke lytter efter. Folk kan opdage at de er blevet påvirket.

### Rollepil:

Rose lever i nuet, men er meget bevidst om hvad folk tænker om hende. Hun holder meget af at glæde andre, og selv havde det sjovt, men ofte lade hun sig friste ud i situationer, som hun ikke kan overskue.

Rose skal spilles meget emotionel. Alle følelser skal forstærkes flere gange.



## Askskjold - Ridder af Sol-ordnen.

**Fire:** 6 (Sværd kamp)

**Earth:** 4 (Modstå udmattelse)

**Water:** 3 (Fornemme fare)

**Air:** 4 (Taktik)

**Powers:** 3 + spherewalking

**Magic:** 0

**Virtue:** The King - Autoritet

**Fault:** The Satyr - Mådehold

**Fate:** The Defender - Sikkerhed vs. Fare

*Askskjold er født og opvokset i byen Solsborg i landet Gyldenflod, og som 15-årig blev han optaget i Sol-ordnen, lige som sin far og farfar. Men på grund af indre stridigheder i ordnen, rejste ca. 20 mand fra Solsborg, her i blandt Askskjold og hans familie. De bosatte sig i et fort i et grænselandet Market. Men som årene gik, og folk blev ældre, viste det sig, at der ikke var grobund for en ridder orden her. Da 12 år var gået, stort set uden kontakt med hjembyen, var de fleste mænd blevet ukampdygtige med alderen, og ingen unge var kommet til, så Askskjold var den eneste unge ridder. For et måned siden, ankom et brev for Solsborg, som anmodede om deres hjælp, mod den fjendtlig nabo by Urano. Det blev vedtaget, at Askskjold skulle rejse ud alene, hjælpe i byens forsvar, og vis han fandt det begrundet, sende bud efter de øvrige mænd. Brevet som de modtog, nævnte også en dværg ved navn Topas, som skulle være i besiddelse af en hammer, der ville være til gavn for by. Så Askskjold har først været forbi byen Ferrio i De Røde Bjerger, hvor han skulle leve, men han boede ikke længere i byen, så nu er Askskjold på vej mod Solsborg.*

### **Powers:**

Autoritær Stemme (0): Når Askskjold taler, så lytter folk.

Hurtig Helbredelse (1, frequent): Han kommer sig over sår og anden skade syv gange hurtigere end normalt.

Udødelig (2, frequent and major): Han kan ikke dræbes.

### **Rollespil:**

Askskjold virker følelses kold, og beregnede, men han er meget opmærksom på folks behov. Han er bevist om det ansvar han påtager sig, men er ikke blind for andres ønsker, men forventer at få deres respekt.



## Broder - Præst af 'Det Højeste'.

**Fire:** 2 (Kamp med stav)

**Earth:** 5 (Modstå magi)

**Water:** 4 (Fornemme guddommelig kraft)

**Air:** 3 (Viden om planter)

**Powers:** 1 + spherewalking

**Magic:** 5 Earth

**Virtue:** The Cockatrice - Bedring

**Fault:** The Peasant - Mangel på Vision

**Fate:** Fertility - Vækst vs. Forfald

*Broder har i mange år været del af præsteskabet, som tilbeder 'Det Højeste', eller det som andre kalder Gud. De har et højt moral og æres begreb, om deres sag: "at opnå harmoni mellem alle verdener". Det er blevet rapporteret, at landet Gyldenflod er kommet i disharmoni med sig selv, og derfor er Broder draget ud, for at hjælpe landet, med at finde sit gamle 'jeg'.*

*Det er ikke første gang, at han er på sådan en mission, og fra tidligere missioner, har han erfaret at folk generelt er glade for at modtage hans hjælp, men når det kommer til at høre sandheden om hvorfor de ikke har et liv i harmoni, så modtager folk ham mindre hjerteligt. Og det er en stor udfordring, at få folk til at ændre deres liv, så de ikke længere har brug for hans hjælp.*

*Det er at mange blevet påstået, at Broder er een øjet, og ikke kan se at verden ikke altid kan passe ind i han billede af en perfekt verden. Men det siges kun af folk, som ikke ønsker at foretage de ændringer, der vil medføre at vi alle får en bedre verden. Han kan fornemme hvad der er i harmoni med den større verden, og hvad der er i disharmoni, og det som er i disharmoni kan ændres, så det også kommer i harmoni. Dette betyder at Broder ønsker at ændre på alt og alle, men han er ikke så naiv, at det kan ske uden hårdt arbejde.*

### **Powers:**

Fokus (0): Broder er i stand til at samle folks vilje om en større opgave.

Glimt af Fremtiden (1, major): Det hænder at Broder får et syn om fremtiden. De kommer oftest til ham i hans drømme, hvilket gør at de er usammenhængende og svære at fortolke. Det er heller ikke altid at visionen bliver til virkelighed.

### **Magic:**

Broder skal røre det, som han kaster magi på. Han kan fjerne sygdomme, gifte og forbandelser, og helbrede folk for deres sår meget hurtigere end normal helbredelse, selv hvis de er på dødens rand. Samt beskytte mindre grupper af folk mod fare og magi.

### **Rollespil:**

Broder er på et korstogt. Han er fanatisk indstillet på at ændre verden.

Tal i store vendinger, det er ikke blot een som skal hjælpes, men hele verden, og alle verdener.



## Malm - Den evigt sejrende.

**Fire:** 7 (Sværd kamp)

**Earth:** 6 (Modstå smerte)

**Water:** 3 (Kamp fornemmelse)

**Air:** 3 (Historie fortælling)

**Powers:** 1 + spherewalking

**Magic:** 0

**Virtue:** The Lion - Kroppen Sejre

**Fault:** Strik. Dragon's Tail - Undervurdere Udfordring

**Fate:** The Fool - Frihed vs. Mangel på Koncentration.

*Malm er født og opvokset i byen Everway, men som udstødt og daglejer. Det var først da han blev ældre, at han lærte sine evner at kende... Kamp. De sidste par år har han arbejdet som lejesoldat, karavane vogter og hyret eventyrerske.*

*Monsun lader sig hyrer til de fleste opgaver, der virker fornuftige til at starte med. Opgaverne har det blot med at være større og mere uoverskuelige end han havde forventet. Det har flere gange bragt problemer. Men problemer kan løses eller slås ihjel.*

*Der har ikke været mange opgaver for nyligt, men det lyder om der er ufred mellem byerne Urano og Solsborg, så Malm er på vej til en kro kaldet Carnos-Kro, for at finde hvilken by han skal tage til. På rejsen red han gennem et sted, hvor der for nyligt havde været et stensked. Her faldt hans hest, og brækkede bennet. Han aflivede den, men har penge nok til at kunne købe en ny, når han ankommer til kroen.*

### Powers:

Viljestyrke (0): Malm har en vilje som aldrig svigter ham. Uanset hvor slemt det ser ud, så har han mod på at fortsætte fremad.

Portal Syn (1, major): Malm kan kigge gennem en portal, og se hvad der ligger på den anden side.

### Rollespil:

Her skal ske noget... hele tiden. Ingen grund til at lave planer, der sker alligevel noget uforudset, og man bliver nød til at improvisere.

Den lige vej frem, du kan klare alt. Intet kan stoppe dig, når du er i bevægelse.



## Stævn - Sømanden fra Solsborg.

**Fire:** 3 (Kniv kastning)

**Earth:** 4 (Modstå magi)

**Water:** 4 (Fornemme fare)

**Air:** 5 (Gade viden)

**Powers:** 4 + spherewalking

**Magic:** 0

**Virtue:** The Dragon - Snuhed

**Fault:** Trickery - Bedrageri

**Fate:** Death - Forandring vs. Stilstand

*Stævn bor for tiden i byen Solsborg, som ligger i landet Gyldenflod, men han kommer oprindeligt fra landet Market, og har rejst meget omkring. Når han har lært et sted at kende, og når folket der har lært ham at kende, så er det tid til at rejse videre. Han har ikke levet længe i Solsborg, men dog længe nok til at finde ud af, at stemningen til nabobyen Urano er lettere spændt, og derfor har han investeret i et vognlæs med stål, som han kan køre til Urano og sælge, for en pæn profit. Det vil sikkert gå til deres våben fremstilling, så der er ikke længe til han vil rejse videre til en anden by. Stævn har et lidt løst forhold til penge, når han har fået lidt at drikke, hvad sker tit, så er han meget gavmild. Øl til alle i salen! Men han kommer også ledt til penge, som oftest ved kortspil, hvor han har et par trumfer i ærmet.*

*Han udgiver sig for at være en handelsmand fra Solsborg, som tidligere har været sømand, men har måttet droppet skibet, da floden som forbinder Solsborg og Urano er udtørret. Det er ofte en fordel at udgive sig for noget andet end den svindler man er.*

### Powers:

Mester af kort (0): Spillekortene danser i Stævns hænder, ud af ærmer og rundt alle vegne. Det kan bruge til et flot show, eller til at snyde i kortspil og kabale, så kun få kan opdager det.

Blodets Kniv (1, major): En lang kniv, der er usædvanligt dødelig at blive såret af. God i kamp, hvis man ønsker at dræbe.

Spell-vending (1, major): Magi som bruges direkte mod Stævn, påvirker kasteren i stedet for.

Bevæge sig uset (2, frequent and major): Stævn kan gøre sig usynlig og gå rundt, men han kan stadig høres og opdages på andre måder.

### Rollespil:

Vær selvcentreret, og ha' ingen skrupler om at udnytte andre. Men hvad kommer let går let, så brug hurtigt de penge, som du går så meget op i at skaffe.



## Blåsejl - En tyv i natten.

**Fire:** 5 (Atletik)

**Earth:** 4 (Modstå smerte)

**Water:** 3 (Fornemme fare)

**Air:** 3 (Skuespil)

**Powers:** 2 + spherewalking

**Magic:** 0

**Virtue:** Overlook. the Diam. - Genkende en Mulighed

**Fault:** Fearing Shadows - Ubegrundet Frygt

**Fate:** The Eagle - Tankerne Sejre vs. Tankeløshed

*Blåsejl er en rejsende, som lader sig hyre til at skaffe diverse genstande. Hans nuværende opgave er at vente på Carnos kro, til en dværg ved navn Topas kommer, så stjæl hans hammer og kom til templet i Sortsump, så hurtigt som muligt.*

*Han har de sidste dage indøvet ruten, så han kan den på rygraden.*

### **Powers:**

Ven med Ild (0): Han skades ikke af almindelig ild.

Magisk Immunitet (2, frequent and major): Blåsejl er ikke påvirket af nogen form for magi, selv hvis han skulle ønske det.

### **Rollespil:**

Vær høflig - næsten slesk, især over for kvinder. Ha' nervøse flakkende øjne, men et smil på læberne.

## Topas - Søn af storsmeden Mangan.

**Fire:** 4 (Kamp med krigshammer)

**Earth:** 4 (Modstå smerte)

**Water:** 2 (Stedsans)

**Air:** 3 (Smedning)

**Powers:** 1

**Magic:** 0

**Virtue:** The Soldier - Pligt

**Fault:** Winter - Uerfaren

**Fate:** War - Stor Bedrift vs. Spildt Arbejde

*Topas er dværg.*

*Han er født og opvokset i byen dværgenes by, Ferrio. Hans far var storsmed i byen, og selv blandt dværge, var han kendt som en dygtig smed. Det har altid været Mangans drøm, at hans søn, skulle følge hans erhverv, men Topas har hverken evnerne eller lyst til at være smed. Han vil være kriger, og forsvare sin by mod dets fjender. Da Mangan for et halvt år siden døde, i den imponerende alder af 276 år, lod han Topas arve den hammer som brugte til at smede med. Det er en krigshammer med et en alen langt skaft (60 cm). Hvor han har fået den magiske hammer fra, er uvist, men den er formidabel i kamp. Topas kan slås som 8 mand, med den i sine hænder, og kun få af modstandernes angreb, kommer gennem dens parader. Men det som Mangan brugte den til, var at smede. Hvad man smedjer med denne hammer, kan modstå store kraft påvirkninger. Et sværd vil ikke brydes, og en kæde vil ikke knække.*

*Nu er Topas på vej til Solsborg sammen med sin fætter Hæmatit, for at forsvare denne by mod et kommende angreb fra Urano. Ikke fordi han føler noget specielt for Solsborg, men hvis Solsborg først falder til Uranoerne, vil Ferrio være den næste.*

### **Powers:**

Mangans Hammer (1, major): Den eftertragtet magiske hammer.

### **Rollespil:**

Vær sammenbidt, med et hårdt blik i øjnene. Du har et mål, at beskytte din by, og nu kommer en snestorm og et stenskred til din hindring. Og det gør det ikke bedre, at alle prøver at få dig til at være smed, i stedet for soldat. Når hammeren bliver stjålet, ramler verden ned omkring dig.

## Hæmatit - Torden fra Ferrio.

**Fire:** 3 (Brug af Økse)

**Earth:** 4 (Bære tunge ting langt)

**Water:** 4 (Fornemme vejrændringer)

**Air:** 3 (Viden om bjergene)

**Powers:** 0

**Magic:** 0

**Virtue:** Summer - Energi

**Fault:** Knowledge - Falskhed

**Fate:** The Cockatrice - Korruption vs. Bedring

*Hæmatit er dværg.*

*Han levede i bjergene omkring Ferrio tidligere, men for tre måneder siden, blev han og hans bror Albit hyret til at udspionere på Urano og dets militær. De var en mindre gruppe af sted, for at se nærmere på byen, men de blev opdaget og måtte flygte. Der var et par mænd, som faldt for vagternes sværd, og Albit blev taget til fange. Hæmatit er sin bror meget nært, og vil gøre alt for at rede ham, men han har ikke kunne finde nogle, som vil deltage i et angreb mod byens fængsel, for at få ham fri. Så nu har han overtalt sin fætter Topas til at drage med til Solsborg, for at hjælpe med deres forsvar. Her vil det være muligt at finde nogle modige mænd, som tør deltage i et angreb.*

**Powers:**

Stilhed(0): Albit kan bevæge sig rundt næsten lydløst.

**Rollespil:** Naiv og energisk, er to kodeord for Hæmatit. Tal om folk fra Urano som fjenden og forbrydere. Det er også deres skyld, at floden er udtørret. Det har du i hvert fald hørt.



## Carnos - Den glade krovært.

**Fire:** 3 (Brydning)

**Earth:** 4 (Arbejde i lang tid)

**Water:** 3 (Fornemme folks behov)

**Air:** 2 (Øl brygning)

**Powers:** 0

**Magic:** 0

**Virtue:** Law - Orden

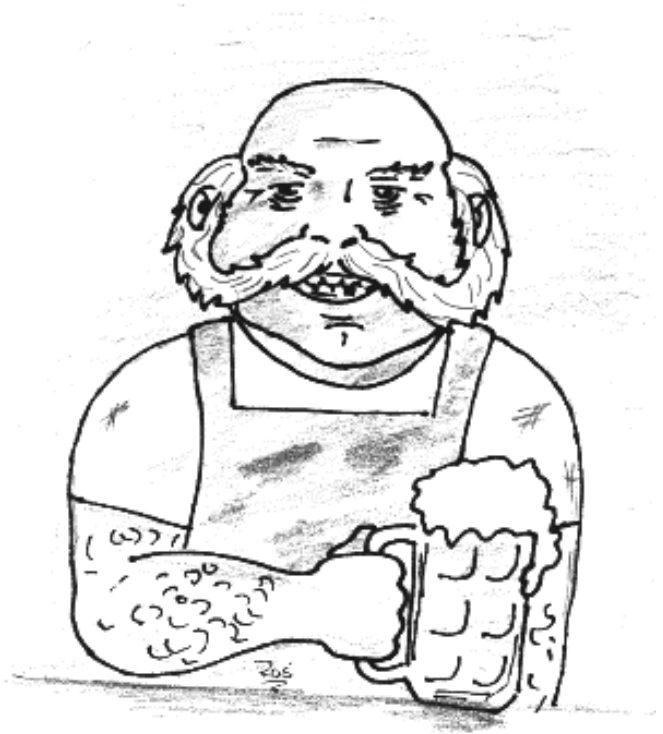
**Fault:** Spring - Stagnation

**Fate:** Nature - Livsenergi vs. Energi Tappet

*Carnos farfar, som også hed Carnos byggede landevejskroen mellem Solsborg og Urano. Det blev hurtigt en stor succes, med mange kunder. Men i dag er der ikke mange rejsende, og det er svært at få pengene til at slå til. Men det må man ikke lade smitte af på sit humør.*

*Tidligere havde Carnos flere hjælpere på kroen, men idag er der ikke mere arbejde, end han kan klare det selv. Når han ikke har andet at foretage sig, så går han om pudsle om sin ølbrygning. Det er en god smag han har fået fremstillet, og han er ret stolt af den.*

**Rollespil:** Billedet siger mere en mange ord, men vær jubel glad, og behandle altid gæsterne professionelt og godt. Brug armene når du taler, slå ud og byd nye rejsende velkommen.



## Sejd - Tihemek alkymist.

**Fire:** 2 (Havearbejde)

**Earth:** 3 (Modstå gift)

**Water:** 3 (Fornemme magi)

**Air:** 4 (Alkymi)

**Powers:** 0

**Magic:** 3 Air

**Virtue:** Nature - Livsenergi

**Fault:** The Peasant - Mangel på Vision

**Fate:** Fearing Shadows - Ub. Frygt vs. Gn. Sikkerhed

*Sejd er ved at være en ældre alkymist, som tidligere har arbejdet for kongen i Solsborg, men er blevet afskediget på grund af hans høje udgifter. Med årene har han fået lagt nok til side, til at han kan leve som en velhavende mand.*

*Han arbejder på at skabe en amulet, så han kan blive en spherewalker. Men han har det problem, at ved alle hans tidligere forsøg, her amuletterne brudt itu. Så hørte han om en Topas hammer, og han er overbevist om at denne vil kunne løse hans problem.*

**Rollespil:** Sejd er en rolig og fattet mand, så længe han ikke taler om sin alkymi. Så kan man tydelig se at det er hans store passion. Han har forvane at sidde og klø sig sit skæg, når han prøver at formulere sig. Hans mest brugte ord er: "Jahh, johve. Men der er jo også lige..."

## Djin - Gejsternes ven.

**Fire:** 2 (Jage)

**Earth:** 2 (Modstå sult)

**Water:** 4 (Smakke med ånder)

**Air:** 3 (Viden om magi)

**Powers:** 0

**Magic:** 2 Water

**Virtue:** Inspiration - Kreativitet

**Fault:** The Griffin - Kujon

**Fate:** Winter - Modenhed - vs. Uerfaren

*Djin er ca. 15 år gammel. Han er mager, men har drømmende blik i øjnene. Han har tidligere været Kvælds lærling, men er blevet lettere skør. Nu lever han i området omkring portalen tilbage til Gyldenflod, og vil gøre stor set alt for at komme væk fra Sortsump og Kvæld.*

*Det var på grund af Djin's arbejde, at det lykkedes Kvæld at fremstille sin magiske orb, så han kan overføre magi fra Lekárhim til sig selv. Djin kunne godt tænke sig at se den blive ødelagt igen.*

*I den tid Djin har levet alene i Sortsump, har han ofte tilkaldt ånder, blot for selskabets skyld, og han finder det mindst lige så naturligt at omgås ånder, som at omgås mennesker.*

**Rollespil:** Et tomt blik i øjnene, tåge snak og udpræget frygt, blot Kvælds navn bringes op.

## Kvæld - Åndernes Herre.

**Fire:** 4 (Flamme sværd)

**Earth:** 4 (Modstå magisk udmattelse)

**Water:** 5 (Tilkalde ånder)

**Air:** 4 (Offentlige taler)

**Powers:** 0 + spherewalking + orb

**Magic:** 5 / 7 (egen water magi / Lekárhims fire magi)

**Virtue:** War - Stor Gerning

**Fault:** Drowning in Armor - Beskyttelse Bliver Farlig

**Fate:** The Smith - Produktivitet vs. Ond Gerning

*Kvæld er tidligere lærling af den store troldmand Natskygge. Tidligere var han ikke specielt dygtig til sin magi, men så lærte han det magiske potentiale i Sortsump, og det lykkedes ham at tilkalde og binde en mægtig dæmon der. Sammen med sin egen lærling Djin, fremstillede han en orb, som gjorde at han kunne overføre magisk kræft fra dæmonen til sig selv. Men sin ny vundet magt, har han nedsat sig som baron over Sortsumpen, og han vil ikke stå tilbage for at udnytte ufreden mellem Solsborg og hans hjem by Urano, til at vinde større magt der. Men han har et større problem, dæmonen er ved at slippe fri.*

### Powers:

Flamme sværd (0): Kvæld har et sværd skæfte, som han kan et flamme sværd til at stå ud fra. Det er flot, men ikke bedre end et hvert andet sværd.

### Magic:

Kvæld kan selv tilkalde ånder, tale med dyr og planter samt se folks aura. Der ud over kan han bruge Lekárhims magi, men han kan ikke modstå den magiske udmattelse, til at udnytte dette fuldt ud. Han vil besvime hvis han prøver.

### Rollespil:

Kvæld holder af at opføre sig aristokratisk. Han er høflig og korrekt. Han har ingen grund til at holde hemmeligheder, og taler derfor åbent. Men hvis han bliver sur, er han nådesløs. Det er kun hans egne behov der har betydning.



## Lekárhim - Dæmon af tredje helvede.

**Fire:** 7 (Næve kamp)

**Earth:** 7 (Modstå Bortmaning)

**Water:** 4 (Føle hensigter)

**Air:** 4 (Overtale)

**Powers:** 6

**Magic:** 7

**Virtue:** The Dragon - Snuhed

**Fault:** Fearing Shadows - Ubegrundet Frygt

**Fate:** Overlooking the Diamond

*Lekárhim er prins af det tredje helvede. En dæmon af den værste slags, han er snu og mægtig, både i kamp og magi. Men som alle dæmoner, har han er svaghed for tilkaldelser og pentagrammer. Men nu efter flere års fangenskab af den latterlige troldmand ved navn Kvæld, er han snart stærk nok til at bryde fri. For at demonstrere sin magt, har han knækket de tre af de fem lænker, som holdt ham, og de sidste to vil kunne knække uden problemer. Men pentagrammet er stadig for stærkt, men det vare ikke længe endnu. Men nu kommer der fremmede, vil de ham det ondt, har de magt til at kunne skade hans planer.*

### **Powers:**

Hurtig Helbredelse (2, frequent and major): som dæmon kan han helbrede sig selv.

Udødelig (2, frequent and major): Lekárhim kan ikke dræbes, han vender blot hjem til det tredje helvede.

Overtalende Stemme (1, frequent): På tros sit skræmmende udsende, er man tryk, når man taler med ham.

Foresage Frygt (1, major): Lekárhim kan få personer med 3 earth til at flygte i skræk, ved at kigge dem i øjnene.

### **Magic:**

Lekárhim kan fuldt udnytte sin magi på 8 i Sortsump. Han kan transformere personer op til 5 earth til et andet væsen, eller lave større ændringer på genstande. Hvis han først kommer ud af pentagrammet, så lad ham blot gå amok.

### **Rollespil:**

Lekárhim er lettere paranoid, men prøver alligevel at udnytte de folk som kommer ham nær. Spil ham svag og usikker, så længe han er fanget, men hvis han slipper fri, eller nogen kommer ind i pentagrammet til ham, er han meget dødelig. Når helten først møder ham, sidder han og kryber sammen på gulvet, og spørger dem forsigtigt, hvad de vil her.



### Handouts.

#### Brev nr. 1:

[Brev fra ridderordenen i Solsborg til fortet i land Market. Med det formål at få forstærkninger til en evn. kamp mod Urano. Dette er kun teksten i brevet, til mastermødet vil der blive udleveret en håndskrevet udgave af det.]

Solsborg, 4. måned efter solhverv.

Ærverdige kaptajn Kyras af Fort Marketport.

Der er gået mange år siden vi sidst har hørt nyt fra Deres deling, men vi håber at skæbnen er Dem alt vel.

Vi skriver, for at anmode om Deres assistance, i de for os svære tider.

Byen Urano har et fortsat større fjendskab over for vores folk og land, og da vores styrker ikke længere er så talrige, som i de tidligere tider, så anmoder vi Dem, om at sende de kampduelige mænd, som De måtte kunne undvære. Ønsket har grund i en væsentlig mistanke, om et åbent angreb af Urano på den hellige stad Solsborg. Deres mænds opgave, vil blive at deltage i forsvaret af kongen, byen og folket.

Hvis De på Deres rejse her til, opsøger en dværg ved navn Topas søn af storsmeden Mangan, som lever i byen Ferrio, og anmoder om hans professionelle assistance, vil det være til en stor gavn for vort forsvar. Da en ny borgport smedet af denne dværg, ville kunne modstå ethvert angreb som Urano måtte komme med.

De højeste hilsner,  
Kaptajn Gyldensværd af Solkongens livgarde.

### Udstyrs lister.

**Monsun:**

Kraftig kappe, hat, vandrestav, pibe, tobak, fyrtøj, bog om portalernes cyklus, lille kniv, ost, brød, 7 sølv klumper, 4 pæne sten, 1 ædelsten.

**Rose:**

Let tøj, pænt slag, kraftige støvler, kårde, dagger, 8 sølv klumper, 1 guld klump.

**Askskjold:**

Kraftig kappe, rustning, skjold, tunge støvler, sværd, dagger, 2 breve, fyrtøj, 2 Gylden, 20 Blanki.

**Broder:**

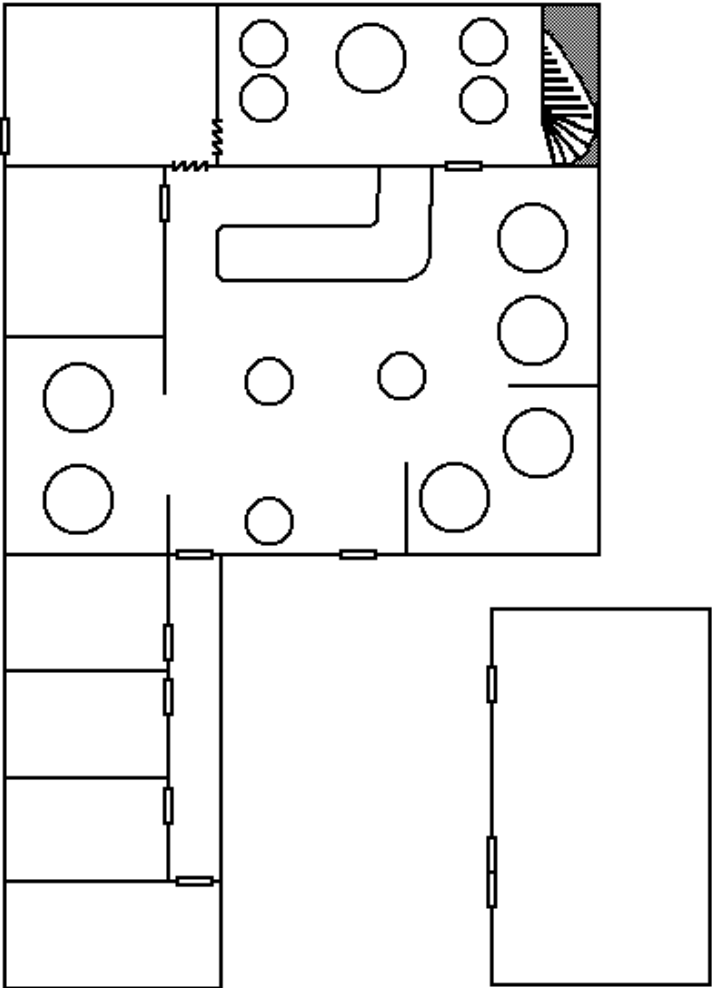
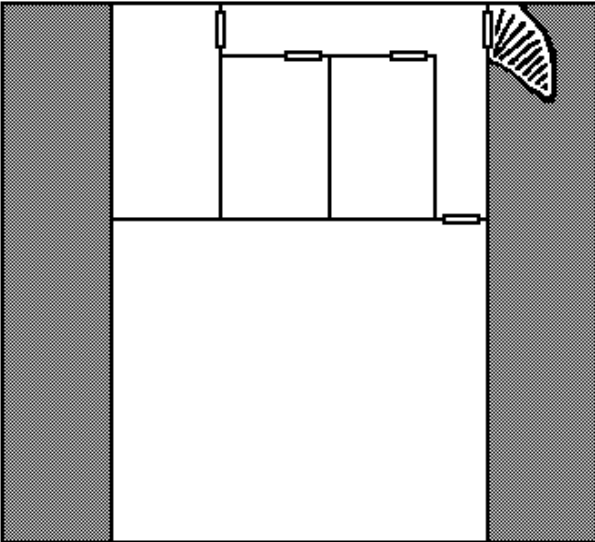
Kutte, lædder sko, kors, vandrestav, forskellige urter, fyrtøj, lille kniv.

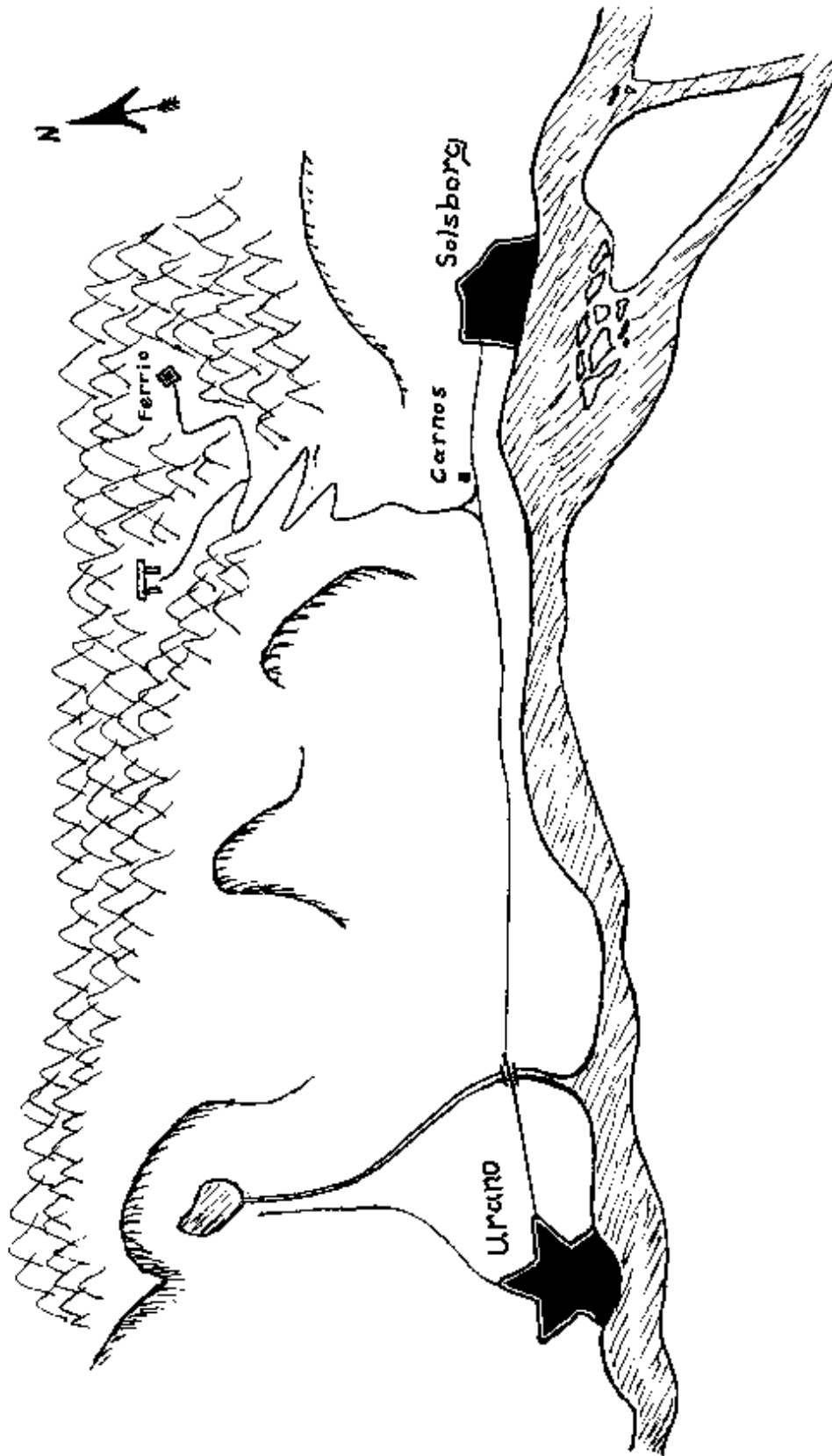
**Malm:**

Lædder bukser, let kappe, lette støvler, sværd, sadde tasker, madpakke, vanddunk, halskæde med en bjørnetand, 1 gylden, 3 pæne sten.

**Stævn:**

Tynd vest og bukser, lette sko, hat, 5 kaste knive, 2 trækheste med vogn, 1 vognlæs stål, 1½ sæt kort, 2 terninger, 1 falsk terning, 10 Blanki.







Tekst til program:

*Månen stod højt på himlen den nat. Han havde arrangeret det grundigt, tændt de sorte voksllys, forberedt pentagrammet, vibrerede magtfulde navne til beskyttelse. Og da han kaldt mit navn og skar halsen over på en urørt jomfru, kunne jeg intet gøre andet end at komme på hans bud.*

*Hvis ikke det var for det satans pentagram, ville jeg lære ham, hvad smerte er. Men i stedet har ham tryllebundet mig, og tvunget mig til at følge hans ord. Ikke at det er meget mod min natur, at korrumpere hans omgivelser. Ja, det ville være en fryd, vis ikke det var efter hans ønske.*

*Jeg er Lekárhim - Dæmon af tredje helvede, og han kan ikke holde mig fanget her evigt, og en dag vil jeg gøre ved ham, som jeg har gjort ved de hjælpeløse sjæle han har bragt mig.*

Everway er et relativt nyt og ukendt rollespil. Det foregår i en fantasy verden, hvor man er helte, der rejser mellem de mange forskellige verdner. Reglerne er meget simple, og vil blive introduceret inden spilstart. I modsætning til de fleste andre spil, så bruges der ingen terninger, men skæbnen afgøres bl.a. ud fra kortspil, som minder om tarot-kort.