

SIGILLET'S FÖRSTÖRANDE



Ett Scenario För Drakar & Demoner
Stockholms Spelkonvent -95
Arrangör: Daniel Roupé & Björn Kaupi

Sigillet Förstörande

Ett scenario för Drakar & Demoner

Stämningbild

"Med en svepande gest utförde Lemuel de sista rörelserna i den komplicerade ritualen som skulle beröva jungfrun hennes liv för att lägga det till hans eget omätliga livsbehov. Jungfruns skrik ekade fortfarande i de mörka hallarna långt efter det att ritualen fullbordats. Lemuel torkade svetten ur sin panna samtidigt som han tillkallade Hedrai med en gyllene visselpipa.

Hedrai kom i sin vanliga takt med ivrighet och tjänstvillighet.

-*"Nu är jag klar med henne. Nu har du henne för dig själv för evigt, min vän. Jag hoppas att hennes kropp kan tjäna både dig och mig. Är det förresten något särskilt som hänt under ritualen, kära Hedrai?"*

-*"Ja, fader. Ett smärre irritationsmoment, bara. Deras ben ger nog vår väktare ett gott skrovsmål. Det var förvånansvärt att de fann ingången, men det kan du ju ta hand om."*

-*"Vilka var de?", frågade Lemuel med en ondskefull blick.*

-*"Tre krigare och två patetiska präster med värdelösa kunskaper. De visste inte hur man skulle överleva.... Jag tog hand om dem på det vanliga sättet."*

-*"Gott. Har vår mörka vän hört av sig, eller håller sigillet?"*

-*"Sigillet verkar hålla, men du bör nog inleda fas två och offra den lilla flickan du stal från den där magikerstaden....."*

Kapitel 1: SLS Bakgrund

På en annan plats, i en annan tid och i en annan dimension, har nekromantikern Sirgas, i Altor kallad Lemuel Loh, en mycket framgångsrik och mäktig magiker med flera ämnesfärer, lyckats göra en mäktig skyddsruna mot Dödsängeln. Runan skyddar nu Lemuel Loh mot alla handlingar Dödsängeln kan tänka sig (eller hans tjänare). Runan skyddar dessutom från Dödsängeln tidsförändringar (det vill säga att Dödsängeln kan nu inte resa bakåt i tiden och ändra något som skulle resultera i att antingen sigillet eller Lemuel Loh skulle skadas). Detta resulterar i att dödsängeln inte kan göra sitt kända besök (det besök Dödsängeln alltid kostar på sig att göra när någon magiker har nått för långt i sina forskningar kring döden, dess natur och dess väsen).

Lemuel Lohs skyddshölje hindrade även Dödsängeln från insyn, vilket orsakar Dödsängeln ännu mer irritation.

Det ögonblick som Dödsängeln rike blev mindre började Döden planera, intrigera och leta efter kryphål i de kosmiska lagarna. Han fann ett under denna sekund som varade en evighet. Det var BARA DÖDSÄNGELN och DENNES TJÄNARE som som sigillet var inriktat mot. Döden log förnöjt med sin uttryckslösa ansikte, han skulle helt enkelt "låna" någon av spelarnas tjänare och få dessa att frivilligt bekämpa Lemuel Loh. Han valde snabbt ut några pjäser som gudarna inte bevakade; potentiellt kraftfulla pjäser som, räknades som en typ av bönder i en stor version av ett gudomligt schackspel. Visst - dödsängeln ville gärna ha ELGBYR, den 10 faldiga drakherren och världens förnämsta mörkerdrakagiker - men det skulle upptäckts. Så dödsängeln tog en till synes hopplös grupp i vetskapen om (att ödet borde stå på hans sida av konflikten) att dessa bönder skulle bli drottningar i slutet. Schackpjäserna/kanonmaten är givetvis rollpersonerna.

Men nu går vi tillbaka i tiden, ingenting av detta har ännu hänt och rollpersonerna är lyckligt ovetande om deras episka öde. De har varit i Nidland där de dragit sitt strå till stacken för att störta Vicotnic. Året är antingen 615 eller 614 beroende på tideräkning, **Säsongen** är senhösten (motsv. oktober/november), **Dagen** är Erebs motsv. fredag och **Tidpunkten** för pjäsernas korta (men långa!) försvinnande är nära.

Kapitel 2:: Start på Äventyret

Detta kapitel bör spelas igenom så snabbt som möjligt, rollpersonerna har lite tid till att splittra sig och gå skiljda vägar. På värdshuset kommer de somna av utmattning tills närmaste kväll.

"Det närmar sig vinter och Erebs sol är fortfarande uppe på den blåa, men något molniga, himlen. Marken är fuktig av all den snö som smält bort under dagarna, trots detta finns det fortfarande snöhögar på skuggrika platser. Lövskogarna som ses på avstånd i detta stäpplandskap ser spöklika ut nu när de tappat alla sina löv. Det är tämligen kallt och ni känner er glada över de varma vinterkläder ni bär. Temperaturen sjunker sakta nedåt och moln har börjat torna upp sig på himlen. Solens position på himlen säger att det är blott några timmar innan skymningen, och Broder Lanok har med sin kusliga tidskänsla sagt att det är vid femtiden på dagen."

"Ni alla längtar delvis tillbaka till de varma klimatet som ni förmodligen lämnat för gott, men samtidigt glädjer ni er över att få återvända till er egen regions väderförhållanden. Eftersom ni nu har ridit hela dagen längs den stenlagda jorpagniska handelsvägen, gör nu era kroppar och sig påmindra med sin värk. Även hästarna verkar trötta och mindre lydnasvilliga. Ni är nära Värdshuset 'den Gröna Gripen' som för hälften av er utgör slutdestination, men för de övriga er viloplats för några dagar. Det var fyra dagar sedan som ni besökte ett värdshus och med det rådande klimatet, längtar ni verkligen in till civilisationen. En skylt säger att det är 48 kilometer till gröna gripen och snabb huvudräkning från Lanok säger er att det är 5 timmars ritt kvar längs stenvägen till Gröna gripen."

Äventyrarnas två alternativ är att antingen vila ut, slå upp läger innan natten slutgiltigt faller (Det finns gott om tillsynes bra lägerplatser) och fortsätta resan på morgonen när det är ljus; eller rida med uttröttade kroppar och hästar genom kvällen och natten för att komma fram till värdshuset under natten. Värdshuset befinner sig ca. 5 timmars ritt från platsen.

Kapitel 3: Ankomst till Gröna Gripen

(Se app. 1 för en mer ingående beskrivning av värdshuset och dess omgivningar)
Fem timmars ritt senare. När de slutligen följt den stenlagda handelsvägen (i östlig riktning) upp på en kulle, ser de ut över en mindre sjö till vilken en strid fors, korsandes handelsvägen, rinner ner till. Forsen verkar var mycket strid trots att det är höst. Vid på andra sidan forsens del ligger tre stycken byggnader varav ett ser ut att vara (och ska vara) Värdshuset "Den Gröna Gripen", resans mål. Där handelsvägen korsar forsens finns en stenbro med en mindre byggnad vid sig (en kur). Vid bron delar sig även handelsvägen och följer sedan sjöns västra sida till mindre samlingen övergivna byggnader.

Landskapet korsas av den stenbelagda väg som äventyrarna följt och klockan motsvaras av ca. klockan tre på eftermiddagen.

När gruppen står däruppe och verkligen sukter sig till värmen som väntar inom värdshuset, förstärks deras känsla att deras resa tillsammans är slut. Tanken på att vissa av dem kommer att lämna deras grupp, väcker både sorg men mest glädje...

Då landar plötsligt en svart korp på Smirkols huvud och sätter klorna i håret. Korpen skrävar mot Aistra (eller mot den som stod bredvid henne) samtidigt som Barak på Smirkols begäran schasar i väg flygkräket. Fågeln flyger över mot Rodrick (som om den tänker anfalla hans ansikte) men nöjer sig med att kretsa över gruppen olycksbådande innan den slutligen drivs bort eller tröttnar.

Eftersom värdshusvärderna inte vill bli av med sina bästa rum, kommer han först låtsas inte känna igen Rodrick, Aistra och Egin, trots att han länge vetat att den pensionerade solriddaren ska återuppta tullrättigheterna för stenbron och att han fått besked att de skulle komma i denna vecka. Han har inte orkat med besväret att iordningställa ett rum, som krävts av honom, och de övriga papperen som måste fyllas i för bekräftelse.

När det gäller att ge bort ett valfritt rum kommer han försöka få dem att ta de sämsta rummen (typ ett hörn i sovsalen våning två (om möjligt)) såvida de inte betalar...

David kommer dock snabbt på andra tankar om någon av rollpersonerna använder sin auktoritet (t.ex hot om värdshuslicensen, Etins straff (Det sistnämnda börjar Broder Lanok predika om ingen av rollpersonerna gjort något)). David kommer glädjas om han på något sätt får reda på att "Aistra" är bard och erbjuder henne att bli värdshuset bofasta bard då denna plats är ledig. Den tidigare barden ogillade nämligen betalningen (av någon anledning) och de ideliga bråken, så en dag styrde han sin kosa mot ett annat ställe. Men David vill förstås ha ett smakprov.

När rums- och betalningsfrågorna är avklarade kan partyt göra allt det man brukar göra på ett vanligt värdshus. Typ att få lite dryck och varm mat i sig, att få se sina rum, tvätta sig men framför allt SOVA ut. Rollpersonerna vaknar vid kvällningen då allt folk har samlats och festyran börjat.

Not om Värdshuset: David spär ut all alkohol och serverar inte så vidare lyxig mat, även fast man med hans priser skulle tro det. Service av värdshuspersonalen är sällsynt och dyr. Priserna på värdshuset är de dubbla (ibland tredubbla) Till följd av detta blir värdshusets gäster så gott som alltid på dåligt humör. Slagsmål förekommer ofta men David har ännu inte insett sambanden mellan dålig service och bråkiga besökare.

Många soldater och timmermän kommer under kvällen, som det alltid gör i början av helgen och stämningen på värdshuset blir livad av deras fyllesånger och glada rop. Det är nu som det är mest lämpligt för Aistra uppträda (om hon alls tänkte det).

OBS!! NYCKELDEL

Dessvärre så bildar fulla soldater och timmermän (som båda är lediga eller har permission) en explosiv blandning som främst är ute efter ett gott råkurr och glada nöjen. Det kommer bli ett hejdundrande slagsmål på värdshuset och det är **VIKTIGT** att den trasiga bjälken bryts under detta slagsmål (helst pga rollpersonerna) på det lämpligaste sättet för lura rollpersonerna att tro att de gjort bort sig.

Givetvis är det upp till dig som SL hur det startar. Men utnyttja spelarnas handlingar bäst du kan i värdshuset för att starta bråket.

Till exempel: När Negos spelare ackompanjerar Aistra i hennes uppträdande, skriker någon full åhörare - "Håll käft tjocksmock, jag vill höra ludret sjunga!". Eller så kan någon fyllkaja bli mycket besvärande för Aistra när hon uppträder, eftersom denne är fast besluten att strippa henne.

När slagsmål väl har startat blir det alla mot alla (nästan). När sedan Bjälken rivs, försök (med SL's möjligheter att fuska med naturlagarna obemärkt) att få rollpersonerna att tro att det var de som rev balken och att du som SL tolkar reglerna så att balken brister (och att olyckan inte tillhörde äventyret alls). Därefter kan du som SL berätta att "eftersom alla bjälkarna var i ett såpass dåligt skick rasar hela taket ner, efter att du bett rollpersonerna om omöjliga slag och sett dem misslyckas. Om en onaturligt lyckosam spelare (eller om Rodrick använder sitt hjältepoäng) undviker denne givetvis takraset men drabbas av något värre (t.ex känga, blixtn från himmeln eller något annat passande...) Därefter kan du lungt ge antydan till att konventsäventyret är slut för deras del - T.ex du säger "*Vad bra nu kan jag gå på den där warhammer 40k toneringen i tid.*", innan du sedan fortsätter med äventyret....

När gruppen blir medvetlösa "drömmer" Aistra och Rodrick om att hon/han står på ett gigantiskt landskap som är schack rutat och de ser Retiv längre bort som står på en annan ruta. Sedan ser de hur en stor hand flytar någon kung på tre rutor till höger om dom, då plötsligt uppenbaras en benig hand från himmelen och denna greppar Aistra/Rodrick och för bort hon/han in i mörkret ...

Kapitel 4: Uppdraget

När rollpersonerna vaknar upp ser de bara svart, de kan prata med varandra och de verkar befinna sig på ett becksvart ställe, liggandes insvepta (förutom huvud) i något skönt, mjukt och behagligt material. Deras Armar ligger dessutom korslagda på deras bröst!

Ett ljus tänds och en mindre sal blir svagt upplyst, ljuset hålls av en tillsynes fager kvinna i 20- 30-års åldern. Kvinnan är iklädd en vit långrock och ljuset sitter i en smakfull mässingsljusstake. Äventyrarna ligger nedbäddade i mjuka halmsängar i lakan och filter.
-*"Så ni har äntligen vaknat nu. Ni har varit skadade och har förlorat ett par-tre dagar som medvetlösa."*

Använd följande fraser eller liknande vid eventuella frågor om skador, var de är, varför hon hjälpt äventyrarna och var deras färdkamrater är.

-*"Var inte oroliga, jag har sett till de lindriga skador som åsamkades er i takraset."*

-*"Ni har varit medvetlösa i nästan 3 dagar."*

-*"Ert tillstånd har en tid varit kritiskt men jag ledde er igenom det. Jag började faktiskt undra när ni skulle återfå ert medvetande."*

-*"Det finns inget som för närvarande håller er kvar i sängen."*

-*"Ni befinner er c:a en dagsmarsch från Gröna Gripen, era kamrater är som ni ser inte med er, men Bror Lanok hälsade er all lycka i världen och önskade att era vägar skulle korsas igen.*

Vad gäller er vän Barak Björngadd vet jag inte.."

-*"Vem jag är? Jag ber om ursäkt för att jag inte presenterade mig för er. Ett av mina många namn i Krilloan är Schveta Aroirel, och man kan säga att jag ledsagar folk dit de ska. Jag representerar ett färd sätt som kommer användas av alla en gång i framtiden."*

-*"Jag är tacksam för den allsmäktiges bistånd så att jag kan hjälpa er på det här sättet, då jag har sökt efter den storehjälten Solriddar Rodrick nu i c:a 1 månad."*

-*"Varför jag har sökt er är en lång och sorglig historia" (se text nedan)*

-*"Jag har kommit för att be er rädda ett enda barn som inte förtjänar att dö och att se till att världen har sin naturliga gång. Flickan kan vi kalla för Leivy och bortrövades för drygt en månad för att inom kort bli offret i en ytterst onskfull ritual.*

Mannen ansvarig för detta är Lemuel Loh. Han är en mäktig svartkonstnär enligt era mått, men skulle tydligen kunna besegras om man förstör ett sigill (ett sigill som han har laddat mycket av sin hemska kraft i). Era chanser att besegra honom är genom detta rätt goda. Eftersom sigillet endast kan förstöras av stänk från heligt viggvatten tillhörande Etin vädjar jag nu till er eftersom ni är fyra som minst sagt är väl kvalificerade för denna annars svåra uppgift."

Vad gäller belöning så har Schveta inte så mycket att ge (dödsängeln vill helst inte ge bort något) men hoppas att Rollpersonerna kunde bistå ändå. Solriddarna har trots allt svurit ett hjälpsamhetslöfte och att skydda de som vördar Etins läror från de ondskefullas härjningar.. Om rollpersonerna skulle kräva någon ytterligare orsak till varför de skulle hjälpa kan Schveta berätta att deras världsbild skulle drastisk förändras, mest till deras nackdel, om de i denna stund skulle neka uppdraget.

Lemuel Lohs komplex finns i en öken, i närheten av en ökenstad. Schveta Aroirel (Dödsängeln) påstår sig inte veta var komplexet finns, men berättar att det finns *något "blått"* i en näraliggande stad, eftersom mycket fortfarande är fördolt kan hon inte i denna stund bistå med mer information, bortsett från att detta *"blåa"* kommer att kunna bistå en hel del med fullföljandet av uppdraget. Om någon undrar hur hon vet allt detta, han "hon" vifta bort frågan med antydningar om att hon är klärvojt eller dylikt.

(En lustig detalj är att Lemuel Loh i denna stund håller på ytterligare med sin forskning i att fånga Dödsängelns själskraft och av en slump planerar att offra en sjuårig flicka från en magikerstad (dock ej Krilloan) i en hemska ritual. Om Dödsängeln vet detta (eller bara ljög i hopp något) lämnas osagt men men "hon" är faktiskt endast intresserad av sigillet förstörande.)

Om gruppen skulle avböja uppdraget

"Schveta" (Dödsängeln) blir rosenrasande och desperat. Gråtande försöker "hon" övertala dem (utan att lova för mycket eller röja sin natur). Men om detta inte hjälper så pekar på dem och teleporterar dem, utan skådespeleriet. De hör sedan vid ankomsten hennes ilska röst i huvudet som hävdar att om de inte förstör sigillet kommer de aldrig tillbaka till sina

hemländer och att deras liv således kommer slås ispillror.

Teleporteringen : När rollpersonerna känner sig redo leder "Schveta" dem in i ett litet cirkulart rum med ett komplicerat sigill i marken. Hon ber dem hålla varandras händer och bilda en cirkel. När de gjort detta börjar börjar "hon" mäsas något (För att hålla illusionen uppe).

Kapitel 5: Framteleporteringen

Äventyrarnas "landningspunkt" är en klädaffär av österländsk modell.. Affären är övergiven (stängd för dagen) och rollpersonerna kan klä sig ostört. (Se app 2-3 , som beskriver den nya platsen)

Partyt vaknar upp liggande i en bruten cirkel med varandra hållande i händerna. "Schveta" är borta och de är i ett mörkt utrymme. De ser svagt solljus sippra fram längre bort och konturerna av humanoider och konstiga takhängnader. Om de går fram till ljuset, eller låter sina ögon vänjas eller tänder fackla / lykta så ser de att de befinner sig i en nedlagd klädaffär av österländsk modell. Lyssnar man utåt verkar det öde men ljud från en rörig folkmassa hörs en bra bit bort.

Kläderna här är av den typen som man finner i Mellanöstern och alla kläderna är av siden eller sidenliknande material med rika infattningar av brons och silver.

När gruppen väl inser att de är i en klädaffär och att det inte finns någon fara här inne, lugnar de kanske ned sig. Gruppen gör sig klokast att klä sig i några av kläderna här innan de lämnar den för att utforska denna nya plats. Detta bör de göra av flera anledningar :

1. De är nu klädda i varma höstkläder, totalt opassande i det rådande klimatet.
2. De drar till sig mindre uppmärksamhet om de klär sig som folket här.
3. Kläderna är vackra.

Givetvis borde det stå under både prästers och riddares värdighet att sno (eller låna på ett stöldliknande sätt) kläder och hur de löser denna moraliska situation är tämligen intressant. Försök få reda på vilka färger rollpersonerna väljer och varför. Det bör noteras att merparten av de kvinnliga kläderna här är uppbyggda runt en eller ett fåtal knutar, hur avancerade dräkterna än är. Det krävs ett lyckat (men svårt) INT slag för att rollpersonerna ska ta på sig kläderna rätt, annars tror de bara det.

Negos spräcker ett antal kläder när han missberäknar sin kropps storlek.

NOT: Om Aistra klär sig i klänning kommer hon sedan under sin stads vistelse, dra till sig flera mäns leenden då den är av, en olycklig slump, högsta mode. Givetvis spelar Aistras skönhet in en hel del. Hon representerar här dessutom det rådande skönhetsidealet.

När äventyrarna lämnar affären kommer de ut på en öde gata med en stekhet sol nergassande på dem, marken är mosaikbelagda gator med ökensand i vissa hörn. Åt Norr (enligt äventyrarna) hör de ljudet av folkvimmel.

Rollpersonerna ska få känna sig desperata ett tag där ingen förstår dem, där ingen vet var Lemuel Loh och där rollpersonerna inte vet var de är. Låt gruppen strosa omkring i staden och leta efter Lemuel Loh - som ingen känner till (ty det är hans namn i Ereb) eller leta efter information (såsom kartor över land) för att bestämma sin position - ett sökande som blir extremt svårt när språk, gester och skrift är annorlunda och okänd.

Händelser

Det bör noteras att om rollpersonerna begår ett grövre brott eller drar till sig Stor uppmärksamhet (typ byter inte om till öken kläder) kommer de ganska snabbt att gripas av de ideliga vaktpatrullerna (om 4 man), och om dessa fyra nedgörs kommer det bli ett stort sökande. För eller senare grips dem se Tillfångatagna.

* Några äldre kvinnor med klistrade leenden och kretsar kring henne med drömmande blickar samtidigt som de försöker kommentera hur vacker dräkten (och Aistra) är.

* Rollpersonerna råkar hamna mitt i köpmäns distriktet och blir ansatta av flertalet Profit hungriga köpmän. När dessa giriga köpmän inser att rollpersonerna inte förstår språket kommer de utnyttja detta hutlöst (för att sälja fler saker) och hävda att de köpt saker.

* En köpman som pratar EXTREMT fort säljer gruppen 12 säckar "SAND" och hinner försvinna med diverse av gruppens utrustning (dock försvinner mest vinterkläder) innan någon hinner få en syl i vädret. Gruppen tror att han heter Kariim då han hela tiden återkom till detta i lämpligt sammanhang (om rollpersonerna skulle få för sig att blanda denna sand med vatten får man en läskande dryck med citrusaktig smak, detta kan rollpersonerna notera när de slängt sandsäckarna).

* Ficktjuvarna (lika irriterande som köpmännen) försöker sno åt sig så mycket som möjligt. Guiden är en av ficktjuvarna men han lyckas undkomma med något som gruppen värderar.

* En vacker kvinna i eskort av Livvakt och med sin far kommer storkna när hon ser Aistras klänning, för att sedan snäsa åt Aistra och slutligen åt sin far, som svarar kvinnan som sedan springer därifrån gråtande, tät följd av livvakt. Hennes Fader säger något till Negos för att sedan ta upp jakten på sin dotter.

* Om rollspelarna någon gång skulle tröttna kan de överhöra (på avstånd) två som talar på Jori!! Konversationen som de lyckas uppsnappa går mellan två röster (här kallad X och Y) X-"Så, Frein vad anser du om de tre gyllenröda blommorna vi såg i trädgården?"

Y-"Synnerligen intressanta T.Z., ja det får mig att tänka på den vackra.."

X-"trädgården i Nohstril där vi vilade ut efter vårt besök på"

Y-"den gyllne tranan..."

Därefter drunknar samtalet i folkmassorna och rollpersonerna kommer med stor sannolikhet aldrig någonsin finna de två (åtminstone inte i detta äventyr).

Smirkol bör här försöka (genom rollspel) få de övriga att strunta i Frein och T.Z.

* plus en mängd andra improviserade (men förhoppningsvis lustiga) möten.

När du börjar tröttna på staden och dess möten, hörs en fanfar och helt plötsligt beslutar sig folkmassan att gå åt ett håll samtidigt, gruppen tvingas följa med folkmassan till slutdestination såvida de inte tar till våld.

SLAVHANDEL? Rollpersonerna förs med folkhavet till ett stort torg, med en scen där en vacker kvinna precis stiger upp på scenen. Kvinnan sjunger dessvärre förfärligt och efter att ha plågat folkmassan i 59 sekunder blir hon utbuad och lämnar scenen gråtande. Torget som är proppfullt av folk börjar nu skrika och de flesta av de yngre kvinnorna i folkmassan sträcker upp sina vänsterarmar med knutna nävar. Efter en tids väntan kommer ytterligare en tjej upp och gör bort sig.

NOT: Någon i gruppen måste hålla upp en knuten vänsternäve för att Aistra ska få komma

upp på scenen, såvida inte händelse B eller C inträffar.

Observanta rollpersoner kan dessutom notera att det verkar vara vadslagning och dobbel som baseras på kandidaternas chanser, män emellan (dock ej till synes organiserat, men utbrett). Dessa vadslagningar startar mindre slagsmål, vilka snabbt rättas till av ordnings vakter.

Då kan något av följande inträffa

A) Aistra känner sitt kall och ser självmant till att komma upp på scen. Folk går åt sidan, eller lyfter henne på deras axlar (och låter henne gå på deras händer (allt för att få henne snabbt till scenen). De övriga i gruppen leds med lite problem fram mot scenen)

B) Kronprinsen ser Aistra i hennes vackra klänning eller såg henne tidigare och söker nu upp henne, tät följd av sin personliga livvakt. Folk går åt sidan och flickor försöker få hans uppmärksamhet. Detta påminner starkt om Moses korsande av röda havet när prinsen går igenom folkhavet. Han tågar hela vägen fram till Aistra och ger en mycket vacker rosliknande blomma till Aistra, säger något som låter vänligt och entusiastiskt och ivrigt samtidigt som han pekar på scenen..... (Han tecknar dessutom att Aistras sällskap ska följa med.)

C) Aistra anade oråd eller av andra orsaker inte klädde sig inte i en kvinnlig dräkt, detta drog till sig prinsens ögon och prinsen kommer lika ståtligt iallafall..

Uppe på scenen

Prinsen ser mycket glad ut och går fram till ett äldre par som nickar gillande? De gör en gest ut mot publiken samtidigt som de säger något (Scenen är din). Övriga rollpersoner får stå alldeles närmast scenen där en mängd människor börjar samtala/prata med (mest Smirkol) dem en himla massa.

A) Aistra misstänker inget och uppträder till fullo

B) Aistra sjunger med vilje falskt eller vägrar uppträda -hon visas ner från scenen med basta och publiken buar. Smirkol spelaren krävs då plötsligt av en man på pengar (men det vet inte Smirkol spelaren), mannen tror att Smirkol har slagit vad med honom om en anseelig summa.

De drar till sig definitivt uppmärksamhet och får en större väpnad escort (om 12 man) som leder bort dem mot Blå (se Tillfångatagna, bortsett från att de inte blir inspärrade utan direkt eskorterade till blå).

Om Aistra uppträder börja utmåla med sublimitet och antydningar så att det kan se ut som slavhandel. (T.ex. Aistra medan hon sjunger tycker att folks vadslagning verkar enbart gå mot Smirkol) Publiken blir hur som helst hänförd och ropar glatt mot scenen. Det äldre paret nickar och Kronprinsen leende blir bredare.

Aistra förs nu bort från scenen och denna spelare bör skiljas från övriga spelare. Aistra kan dock notera när Smirkol får en stor börs, väl synligt för andra spelare (han vann på ett vad han inte visste han var med i) Smirkols börs innehåller en större mängd (c:a 500 fyrkantiga präglade bronsskivor) mynt, som är tillräckligt mycket (om man hade visheten) att köpa allt vad man vill ha.

De övriga rollpersonerna eskorteras vänligt till ett tält (för att invänta resultatet av läkarundersökningen med den värdighet som anstår dem) smakfullt inrett med diverse förfriskningar.

Aistra förs bort mot ett tält där tre män klädda som bokhållare, en av dessa kommer fram med en underlig skinnväska (läkar väska) och lossar med stor precision (t.ex lossar den där enda knuten...)Irdinas kläder och vips: Aistra står där i bara underkläderna eller i sin nakenhet. Om Aistra någon gång stretar emot blir hon bestämt men vänligt (i vänligaste mån) fasthållen av de två övriga männen. När han klätt av Aistra (försöker åtminstone) börjar två av männen sedan tafsa på Aistra metodiskt, den tredje tar fram konstig instrument (ur en konstig väska) och vill undersöka tänderna...

Om/När Aistra börjar skrika, blir de tre männen nervösa (de vill inte mista sina huvuden) och försöker tysta henne först med tal, sedan med lugnande/sövande droger (STY 14) och allra sist med nödvändigt våld.

Eftersom det är en andaktig tystnad på torget kan de övriga rollpersonerna i det angränsande tältet höra Aistras eventuella skrik och storma in som de hjältar de är (eller...?)

STRIDEN (inträffar om övriga rollpersoner beslutar sig för att undsätta Aistra)

Prinsen skriker förfärat något där ute på scenen, med sin livvakt (En stor biffig man med svart hy) stormar in i tältet (hjalteaktigt). Livvakten greppar Aistra för att skydda henne från striden. Sedan stormar prins in med sin värja för att visa sig värdig sin hjärtas dam (prinsen tror felaktigt att hon blivit utsatt för kidnappnings försök eller dyl). Även de tre männen reagerar som om det var ett kidnappnings försök.

Om gruppen lyckas fly med Aistra blir de jagade genom staden, gå till rubriken JAGADE

OM PRINS ELLER AISTRA DÖR: det kommer uppdagas ett enormt sökande efter rollpersonerna och rollpersonerna måste på ett intelligent sätt förklara för SL hur de undkommer en ilsken stadsbefolkning i en stad de inte hittar särskilt bra i. Om gruppen tillfånga tas, se TILLFÅNGATAGNA

Om Aistra finner sig i tafsandet (dåligt rollspel) eller övermannas av de tre männen och deras droger innan hon kan skrika på hjälp:

Aistra får klä på sig och när hon gjort detta förs hon hastigt till en konstig byggnad och skuffas in i den. LABYRINT (improvisera fram en lätt labyrint). När hon klarat av denna och åter kommit ut i ljuset, jublar folkmassan som därefter börjar ropa hyllningsrop efter att prinsen sagt något åt folket (hyllningsropen är åt Aistra, den nye drottningen)

Smirkol får en en till stor påse med mynt av en person (fortfarande Bronsmynt) och leende folks gratulationer (för att uppfostrat en blivande drottning). Aistra sveps om i Kronprinsens mantel och hyllas av folket som en drottning. Därefter stiger prinsen ut i folkmassan och både prinsen och Aistra forslas till Stortemplet i staden där de ska vigas.

Bröllopet: En ansenlig folkmassa ser på när Aistra ska giftas, de övriga i gruppen lyckas kanske inte ta sig in i kyrkan och om Aistra skulle börja bli besvärlig kommer de tre läkarna med lugnande medel för att göra henne mer medgörlig.

Efter en lång mässa liknande en kröningsceremoni kommer vigselförrättaren fram med en blå kristall han går fram mot brudparet. Aistra som under kröningsförmer liknande Englands har fått sina kläder utbytt har nu en utsökt vacker bruddräkt med allt vad prydnader heter (I Ereb Altor skulle den endast vara värdefull pga dess skönhet, inte pga dess material). Det är nu under denna ,lyckans tid, som Aistra vaknar ur sitt eventuella drogrus och om hon

inte smiter nu blir hon bortgift. Hennes chanser att smita är tämligen goda eftersom hon överaskar bröllopsgäster med sitt agerande. Hon har kanske vissa problem sedan i staden, men SL bör se till att hon återförenas med gruppen.

Om giftemålet blir av (trots Irdinas skräck för giftemål) kan man säga att hennes korta giftemål blir lyckligt. Om övriga rollpersoner lyckas med att hjälpa dödsängeln återförs Aistra till Gröna gripen, hon har då hunnit ha en alldeles undebar bröllopsnatt och är gravid. Om rollpersonerna misslyckas, behöver Aistra inte bekymra sig för att dö i barnsäng som sin syster, Hon kommer snabbt att bekymra sig om Lemuel Lohs agerande....

JAGADE: Rollpersonernas kreativitet måste användas mot den ilska folkmassan i denna stad som folkmassan känner till bättre, i och med att de inte hittar i staden har de en fördel gentemot folkmassan (det bör noteras att det bara är folkmassan på torget och stadsvakterna i detta skede som jagar rollpersonerna). Precis när det ser ut som om de ska gripas (omringade) dyker en tonårspojke upp som på MYCKET dålig Erebiska (som om någon lärt honom en fras (vilket är sant)) och ber dem följa med genom att upprepa sin enda fras ("Kioom") och med sina gester.

Tillfångatagna: Om rollpersonerna greps för något mindre brott eller för att de drog till sig uppmärksamhet leds de av soldat patrullen (efter en tids fångenskap) in i en byggnad och därefter ned de underjordiska kulverterna till Blå (modifiera kapitel fyra). Blå kommer då att föraktfullt kommentera det som orsakade gripandet..

Om rollpersonerna greps för ett grövre brott (som t.ex. Mord på kronprins) eskorteras de bryskt ut i öknen, där de strippas till sin nakenhet, blir svartmålad av en fettlöslig färg och tvingas gå en strapatsfylld ökenvandring utan vatten (notera att Negos halssymbol lämnas hos gruppen då vakterna inte kan vidröra den av någon anledning (de har inte den rätta tron och Etin vill inte att negos ska bli av med den (såvida det inte är av egen fri vilja). Efter 2-3 dagars irrande utan vatten och på gränsen mot död når de oasen av en slump (förmodligen inte...). Där kan de utnyttja vapen och kläder hos liken om de så önskar.

Kapitel 6: Mötet med "Blå"

Rollpersonerna leds ner i Kloak systemet och efter en tids färd genom kloakerna kommer de till ett större rum. Sedan går eskorten vidare och om någon ger antydan till att följa honom /de vidare hörs en kvinnlig röst som på knaglig Kardiska ropar

"Halt, ni bör stå stilla där". Därefter går en **BLÅ Solriddare** ut ur mörkret iklädd en ålftör stor rustning (men som ändå är anpassad på ett halvdant sätt till personen) med samma utstyrsel och beväpning som Rodrick hade i äventyrets start. (Se app 5 (personlighetsgalleriet))

Den blå Solriddaren tar till orda med sin kvinnliga röst nu på flytande caddiska. *"Så vad har vi här om inte en grupp av avfallingar från Lysande vägen, fördömda av sitt kätteri."* om rollpersonerna ger en hotfull gest varnar Den Blå dem för en arborstpil som är riktade mot dem. Hon fortsätter (om rollpersonerna visat att visa av dem kan caddiska försätter hon med caddiska anars byter hon till sin knagliga kardiska)

"Det har sagts mig att de kätterska svarta Solorden påstått sig vara lika duktiga som vår orden, ett påstående jag nu vill motbevisa genom en envig".

Rollpersonernas dilemma är att denna Blå solriddare är den ende som kan kommunicera med dem (som de mött) och som det senare visar sig vara den enda som verkligen vet var man kan finna Lemuel Loh.

Lösningen på problemet är att antingen erbjuda den blå solriddaren en chans att ta sig hem

(hon anser caddo vara sitt "hem") eller att erbjuda henne chansen att vara med och krossa Lemuel eller något annat lämpligt som får en riddare på ett hedersamt sätt bryta sin utmaning.

Notera Utan den blås hjälp har rollpersonerna ett stort problem med att hitta Lemuel Loh och att ta sig levande dit (främst genom öknen). På så sätt kan de få en vän eller åtminstone en tillfällig allierad

ENVIGEN: "Blå" drar sitt vapen och ber Rodricks "följeslagare" att gå åt sidan. Striden är jämn och rättvis och "blå" kommer kämpa hederligt och höviskt.

Om hon noterar Rodricks "skada" eller bli upplyst om den tappar hon intresset för honom men lämnar inbjudan fri för hans ersättare (hon ville inte slåss mot en "krympling")
Om hon vinner envigen erbjuder hon chansen om nåd (efter att ha tvingat personen till marken), själv kommer hon i den motsatta situationen gråtande be Rodrick att ta hennes ovärdiga liv, och om de trots allt skulle skona henne blir hon självmordsbenägen...

OM Blå dör kommer Rollpersonerna ,efter ytterligare en tråkig tid på stadens gator, senare bli gripna av stadens stadsvakt (se tillfångatagna ovan) och tvingas gå på en mindre trevlig ökenvandring.

Om/När de vunnit hennes vänskap/allians hjälper hon dem att proviantiera och berättar att de måste bege sig ut c:a en vecka ut i öknen till den plats där hennes far sa att man kunde finna ingången till Lemuel Lohs underjordiska komplex som ligger gömt i bergen. Den plats som kallas för Kierag Viosioth

Kapitel 7: Ökenfärden

Under Blå eller Solriddar Erikas ledning och tolkning (och med Sirkols eventuella mynt) provianterar gruppen de de behöver för en ökenvandring. T.ex öken skor, ökenskidor, kameler, VATTEN (som är DYRT), mat, solskyddsfaktor M (för medeltid), salt, krimskrams, skräp, och annat nödigt och onödigt. Detta tar i anspråk på samtliga mynt brons mynt (bortsett från fem som de kan ha i sovenir och minne) eftersom BLÅ giventvis tar provison (Smirkol tycker detta vara ett bedrägeriet)

Blå ser till att de säkert tar sig ut i staden och under färden kommer Rollpersonerna känna sig törstiga och Rollpersonerna tvingas undvika några sandfällor, varnas för "monstret" och är i stort sett i deras guides våld.

Notera att om gruppen saknar vatten, är svartmålade nakna kommer de få en helvetiskt tid i öknen. Efter Fys timmar i solen börjar de ta ett KP skada (solstekning) för varann timme tills de har vilat en tid i skuggan och drickit rikligt med vatten.

Händelser på vägen:

- * En sandstorm tornar upp och gruppen med guidens hjälp tvingas ta skydd i sanddynerna. Sandstormen orsakar rollpersonerna även en tid efter den avtagigt.
- Den har dels förstör lite av deras utrustning och främst infestat deras hår och kläder med sandkorn (ytterst obehagligt då dessa skaver obekvämt). När det gäller de skavande sandkornen kan det endast botas ett bad/ en dusch i deras livsviktiga vatten samt att man tar av sig alla kläder och skakar dem eller helt enkelt ignorerar dem.
- * Rollpersonerna ser hur en giftig ökenorm slingrar vackert i vågor bortåt

- * En sandfälla (luftficka under sanden) undviks effektivt tack vare Blå Sandfällan påminner starkt om ett myrlejons anfall eller om hur sand rinner i ett timglas (allt som befinner sig i den rörliga sanden dras ohjälpligt ner under den såvida den inte får något fast, orörligt och hållbart att till hjälp (t.ex. ett rep)
- * Någon (lägst PSY) ser en hägring (och guiden påpekar detta)
- * Alla i gruppen blir solbrända på oskyddade delar (såvida de inte har använt solskyddsfaktor).
- * Detta möte inträffar inte om rollpersonerna inte rider tillsammans med Blå. I det ögonblick som "Blå" fört rollpersonerna så att man kan urskilja oasen och guiden pekar ut den för rollpersonerna, Anfalls de av fem skellet som hoppar upp ur sanden för att slakta riddjurens magar, samtidigt som gruppen omsveps av en skärande sandstorm som gör 2T6 SR, en sandstorm som förstör det mesta kläderna och ger småsår på oskyddade ytor. Pga "sandstormen" förstors allt vatten (undantaget det heliga vatten Negos har i sin halskedja). Skelleten anfaller först och främst riddjuren och tar lite notis om rollpersonerna förrän riddjuren är döda (sannolikheten för att skelleten lyckas dräpa samtliga riddjur är rätt stor (gruppen kan rädda högst en kamel så att den kan bära någon/något). När samtliga skellet är döda avtar stormen (skelleten skadas giventvis ej av sandstormen)

På avstånd ser man oasens två högsta klippor med en bergskam bakom sig. Man anar dessutom vegetation. En observant person (medelsvårt iakttagelse slag) kan dessutom se hur något då och då glänser uppifrån den högre klippan.

De tvingas ta sig de sista 5 timmarna utan vatten (eftersom sannolikhet för att riddjuren dog i skellet anfallet är stor), Under dessa sista timmar förlorar de nästan alla stöter de ihop med sandfällor och där i alla ev överlevande riddjur i dessa. Den sista biten ser man oasen med berg och skog som den var en tropisk ö i vattnet. Hägringar gör att ökensanden ser ut att vara vatten. Ett normalt PSY slag krävs för varje timma för att inte kasta sig till marken och försöka dricka sand. Staplande utan vatten med en enorm törst når de oasen.

OASEN "Kierag Viosi" (för översikts karta se app 4): Klippan Oasen har ett två höga klippformationer och ligger i dessa och omkringligande bergs skugga under större delen av dagen (dock inte när gruppen når oasen). Tre beduinliknande tält finns i oasen och trettitalet lik av beväpnade soldater (liknande de som fanns i staden) ligger omkring på marken i krampaktiga former som om de dött av förgiftning....

Liken: De är ett trettiotal och är klädda liknande de konstiga vaktliknande personerna i staden ni var i. Läkekonst: Alla verkar ha dött en synnerligen plågsamm död tillmötes och verkar inte dött av våld utan snarare av någon typ av förgiftning. De verkar ha dött för blott någon månad sedan, men fukten (från sjön), hettan och de smådjur har gjort liken till nästintill oigenkännbara skinn och ben högar. Mag starka personer finner 32 bronskroksablar, rustningar och diverse utrustning (bla sandskor, tält, spadar, salt och annan intressant utrustning för överlevnad i öken) **MEN INGET VATTEN.....**

Trots detta verkar vegetationen trivas och efter några timmars väntan i törst ser gruppen hur några små fåglar (liknande ankor som flyger in och simmar omkring i dammen, vissa av dessa ses dricka av vattnet utan problem. Från sjön ser man dessutom en spöklik dimma strömma upp

Sjön, är mycket kallt (+5 grader - +3 gradigt på djupaste bottnen) den är varierar mellan 15 m - 1 meters djup. Bottnen är trattformad med inflödet i sjön center och utflödet c:a 2½ meter

under vattenytan på den västligste sidan. Man ser inte att sjön är ström utan den skulle se spegelblank ut om det skulle vara vindstill (vilket det iof inte är).

Utflödet är täckt av ett gammalt rostigt galler och om man befinner sig inom 3 meter från utflödet sugas man obarmhärtigt in i galleret där man sitter rejält fast (det krävs antingen 18 STY (sammanlagd eller personlig) eller att man lyckas med ett normalt STY slag och förflyttar sig sidleds längs kanten, för att undkomma suget.

I sjön bor en Oread (källnymf) (se personlighets galleriet App 7) som inte gillar att man simmar in i utsuget, eller badar alltför mycket. Efter att ha löst problemet med Oreaden och lyckats få bort galleret (tre timmars intensivt arbete för en eller två personer (varav en som kan simma) kan man följa utsuget dit det leder....

Det finns gott om dadelpalmer (men som är tomma på färska frukter), vilka är uppåt 10m höga. Dessa palmer utgör den mesta vegetationen (om man bortser från gräs och mindre buskar och snår) men vackra blommor växer också i överflöd.

I tälten finns diverse utrustning för överlevnad i öken, standard utrustning för hemmet och diverse oanvänd och skämd proviant (bl.a vatten). Det finns dock gott om starkt syrligt vin.

Klipporna är tämligen lätta att bestiga, bortsett från de sista 15 metrarna på den högsta, en sträcka som kräver klätterutrustning av något slag (eller en obelasrgod klättrare som inte rädd om sitt liv). Upp på högsta klippan finner man en utbränd fackla, en konstig hållare (som facklan passar i) och tre övergivna fågelbon. Här uppe har man en god sikt över bergskammen som ligger c:a två timmars gångfärd över öknen, över oasen (här uppe ser man dock att sjön innehåller strömmar.)

Väktaren (fågelleoparden) kommer undersöka om någon antingen tänder en fackla på den högsta toppen eller om gruppen för allt för mycket oväsen, typ skrik. Han kommer ditflygande inom 1T6+6 minuter. Nattetid flyger väktaren till oasen för att kalas på något av liken, tecken till läger kommer han då att undersöka och giventvis anfälla alla levande humanoider.

Här i oasen finns faktiskt två ingångs möjligheter till Lemuels citadell

- 1: att simma in genom en mycket strid underjordisk ström** som förenar oasen med citadellet. Kräver simkunnighet och är en farlig, men lönsam väg in. (Tänk på Oreaden). Det är utlopps strömmen som man kan simma in i (fast som det är nu är den blocked av galleret). Man når då efter en tillsynes obarmhärtig lång tid (fast kanske bara 45-50 sek) genom mörka starkt strömmande vatten. Strömmen kan beskrivas som en vatten rutsch kana och slutar under ytan i dammen (i komplexet). Notera den sammanlagda vikten på för varje person som inte kan simma. Aistra och Smirkol kan egentligen bara rädda en och högst två personer undan drunkningsdöden.
- 2: Signalera från högsta klippan** och få väktarens uppmärksamhet (och samtidigt **notera var väktaren kom ut någonstans** (det ser ut som om han flyger rakt ur en bergsvägg) **och gå in genom huvudingången**

Rapitel 8 : Lemuel Lohs underjordiska citadell

Om väktaren inte är död befinner han sig i rum 2, plan 1, men undersöker ljud och oväsen. Flickan befinner sig i en cell, den kvinliga livakten vandrar lite lätt omkring men påträffas bäst i lemuelsovsrum (där hon vilar) eller hos flickan (för att se till henne). Manliga

livvakten befinner sig i taket ovanför den enda ingången till sigillrummet. Lemuel befinner sig i sigillrummet mantrandes och vaknar när rollpersonerna stormar in eller för EXTREM mycket oväsen.

Läs ingående beskrivning i app 3.

SLUTSTRIDEN

När rollpersonerna trängt in i sigill rummet vaknar Lemuel upp ur sin trans, han kommer befalla dem att säga hur de kom hit och gör sig redo att upplösa deras beståndsdelar med sina mäktiga besvärjelser. Om rollpersonerna lyckas fånga hans uppmärksamhet lyssnar han på dem. Om han känner sig hjälplös (han noterar det heliga vigvattnet) kommer han att försöka övertala rollpersonerna att hjälpa honom hellre att själpa honom ("Om ni tar bort det där vattnet ska jag se till att vi blir härskare och mänsklighetens hjältar, tillsammans kan vi göra mirakel" osv.). Om rollpersonerna inte förstör sigillet (t.ex. de har drukit upp vigvattnet, varken Negos, Rodrick eller Erika kan helga nytt vatten som fungerar) slaktas de av Lemuels magi...

När sigillet träffas av det heliga vattnet hörs ett klart klirrande ljud följt av ett iderligande buller. Lemuel Loh skriker åt rollpersonerna

"Dårar inser ni vad ni har gjort ni har släppt.." han tystnar och tittar på något bortom rollpersonerna (Rollpersonerna och Lemuel är nu paralyserade) Schveta går nu förbi bakom rollpersonerna som om alltid funnits där, rollpersonerna ser hur schveta gradvis omvandlas till en mera känd skellet figur (hennes kött smälter, hennes kläder blir allt mattare tills de blir svarta, hennes ljus blir först till en stav och sedan en lie osv..)Hele omvandlingen sker relativt snabbt. Blå svimmar. Dödsängeln ignorerar rollpersonerna som om de vore luft och måttar ett fruktansvärt hug på den paralyserade Lemuel Loh. När lien har skärt igenom huvudet börjar mulret att upptrapas och tak bitar börjar smått falla omkring och Lemuel Loh tar till orda (nu med en mera spöklik stämma) *"Jag liksom ni har hemsökts av döden, men nu kommer jag att hemsöka er alla"* och så lossnar ett spektralt huvud och Lemuels fysiska kropp faller tillmarken samtidigt som Lemuel fick ett krampaktigt uttryck i ansiktet (Hjärt attack/hjärnblödning) och en vit strimma av ljus ses flöda från Lemuels likdelar till Dödsängeln. Dödsängeln tar till orda nu till rollpersonerna ***"JAG KOMMER FÖR ER SNART, MYCKET SNART, VAR SÅ SÄKRA..."*** och försvinner. Rollpersonerna kan nu röra på sig.

FLYKTEN UT...:

Rollpersonerna flyr nu förmodligen ut ur komplexet och plockar upp den avsimmade Blå solriddaren (Erika). Det är en farofylld flykt uppåt mot solljuset och rollpersonerna bör skrämmas några gånger. När rollpersonerna precis kommit ut ur citadellet (om de kom ut)står dödsängeln där och väntar...

"NI TOG TID PÅ ER, STICK IVÄG NU, VI MÖTS PÅ ER ÅLDERS HÖST ELLER TIDIGARE, ALLT BEROENDE PÅ ER DÖDLIGA" . Rollpersonerna förlorar medvetandet.

Kapitel 9: Slutet eller pjäsernas återkomst till brädet

Uppvaknande i värdshusets ruiner med de manskap som dog under äventyret dödade av takras (Om Aistra giftes bort saknas hon - sätt då in ett improviserat möte med Furst Gripendräfts soldater och om flicka hittades återfinns hon också levande eller död beroende på henneskick. Det bör noteras att även om rollpersonerna inte flydde ut under takrasetså

vaknar de upp här. Även Erika ("Blå") kan återfinnas om hon följde med för att bekämpa Lemuel Loh. All utrustning de hade ursprunglingen (bortsett från mat och proviant) är här och uppsamlad utrustning saknas (Dödsängeln försökte återställa allt som det var men lät följsalagarna komma med ändå, det var belöningen)

POÄNGBEDÖMNING:

1-7 för rollspel per rollperson

+1 om Negos irriterade Aistra minst 2 gånger

+1 om Egin uppvaktade Aistra minst 2 gånger

+1 om Rodrick undersökte sin Bro

+1 Om Sirkol/Egin upptäcker (genom lysande rollspel) att Aistra isjälva verket är Irdina Retivsdottir Gripendrækt och att hon är Högdalig (blivande Hertiginna)

-1 till respektive Rodrick och Egin om de tog kläder ifrån affären utan att visat tecken på skuld eller om de inte gjorde botgöring (typ lämnade något värdefullt (i deras mått) som pant eller betalning.

+1 Om Aistra uppträder för en större publik (mer än 10) minst två gånger

+1 Om Rodrick läxar upp Egin ordentligt om ridderlighet.

-1 för varje dödad oskyldig (javist här räknas prinsen, livakten och värderarna)

-1 Om Aistra gifter sig

+1 Om de sluter fred/vapenvila med Erika Den blå solriddaren

-1 Om Blå blir dräpt av rollpersonerna

-1 om de går svartmålade genom öknen

-2 för varje död rollperson

+1 Om de kallar på "väktaren med facklan

+1 Om de hittar ingången (torra) till citadellet på väg in.

+1 Om de sluter fred med Oreaden på ett fredligt sätt

+3 Om de fritar flickan

+1 Om de förstör sigillet

-3 De dricker upp/häller ut vigvattnet de bär med sig.

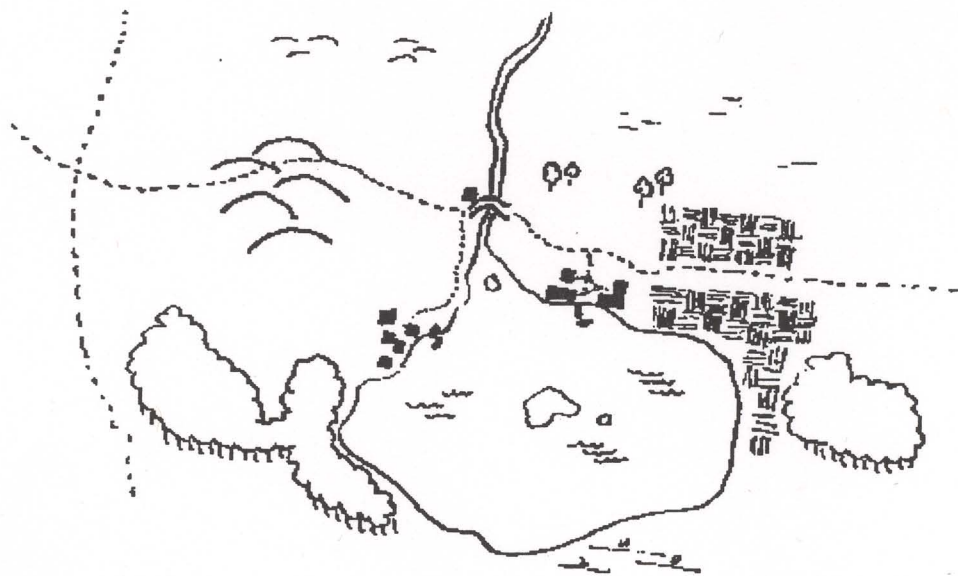
Appendix 1: Vårdshuset Gröna Gripen och dess omgivning

Bron är gjord på ett gammalmodigt sätt av sten men ser ut att vara bastant. En kunnig man i byggnadskonst (eller ett medelsvårt kulturkännedom slag) märker att den är dvärgbyggd och förmodligen kommer överleva forsen och inte tvärt om.

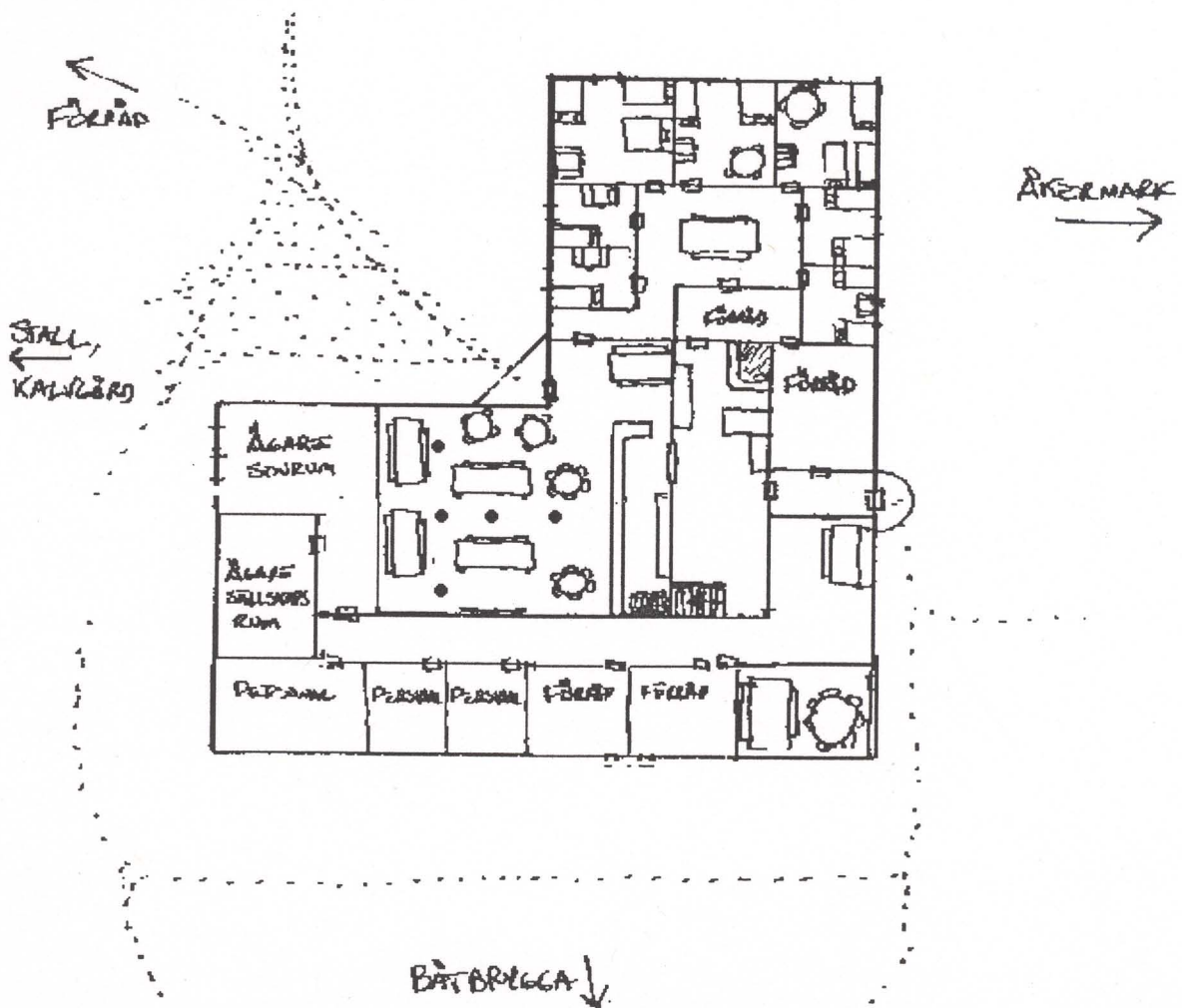
Byggnaden är en kure där tullaren kan stå i skydd av väder och vind. Denna till skillnad från bron är byggd av människor (något som snabbt märks om man går in). Tittar man in i den lilla kuren ser man att taket läcker och väggarna har ruttnat. Byggnaden överlever förmodligen inte vinter och bör egentligen rivas för att lämna plats för en ny. En råtta springer skräm ut i regnet om man går in i kuren.

Byn är öde och byggnaderna måste stött öde en längre tid. På vissa har taket rasat in och flertalet ser ut att rasa om man ens blåste på dem.

Gröna Gripen är ett vildmarksvårdshus som består av fyra hus; ett stall, ett stall och kalvgård, ett förråd, ett utedass och (huvudbyggnaden) tvåvåningshus. Samtliga husen är byggda av trä och murbruk enligt det jorpagniska pinhusarkitekturens system. Det är det enda vårdshuset inom en veckas ritt och är därför modell större. Vårdshuset är till viss del självförsörjande.



VÄRDEHUSET



I stallet sover drängen men flyger upp förskräckt och börjar låstsas arbeta, i utedasset finns inget intressant och förrådet (som är låst) är en redskapsbod (främst för de verktyg som används på åkrarna).

Inomhus i huvudbyggnaden är det mysigt, varmt och man får ett trevligt första intryck. Det andra intrycket man får (efter en noggrann granskning) är att bråk tydligen ofta förekommit (tecken på reparerade möbler och reparationer finns överallt).

Det finns ingen ingående beskrivning av värdshuset utan dess inre struktur och möblemang måste improviseras med grund i bifogad karta (se app. 2). Våning två är en tom vindsvåning som används som sovsal. Den kan endast nås genom en stege på utsidan. Där inne regnar det lätt in och mer eller mindre ruttna halmhögar används som liggunderlag på det hårda stengolvet.

Appendix 2: Karta över Grönagripen och dess omgivning:

Appendix 3 : Allmän beskrivning om världen

Lemuel Loh finns kanske i ett avlägset rike på Ereb, i en annan tid eller rent av på en helt annan dimension. Inte ens jag som konstruktör vet var platsen är på kartan och det är ointressant eftersom gruppen ändå aldrig kan få reda på detta (åtminstone i detta äventyrshäfte). Däremot kan man säga att landet är en stor HET, sandig och TORR öken, att på himmelen ser man två månar (så man kan stryka nog Ereb Altor).

På denna nya plats har de annorlunda seder och att inga (nästan inga) förstår rollpersonernas språk (vare sig i tal och skrift) och givetvis vice versa. Om någon skulle försöka kommunicera med sina språk eller försöka göra sig förstådd med diverse gester blir det bara obehagliga missförstånd. Naturligtvis för att göra det roligare (för SL) ska du som SL tolka dessa på värsta möjliga sätt. Det enda som kan till en viss del kommuniceras är sinnes stämning och humör (då detta är universalspråket). Oftast förstår folket inte rollpersonernas tal alls utan tolkar det som jibberish (och detta gäller även rollpersonerna).

En typisk situation som språket kan orsaka är t.ex. Den ädle Egin beslutar sig för att få information, så han stoppar upp förste bäste man och han säger vänligt - "*Ursäkta mig. Vad heter denna plats?*". När han inte verkar nå fram byter Egin språk (och för att göra sig bättre förstådd använder han förstärkande gester). Om man nu tänker sig som Innevånaren (som var allmänt sur i dag), fast i sina tankar, om hur han ska överleva idag, stoppas han av en han en konstig typ som yttrar "*Hallå Skitstövel, din xxxxxx mor är en hora*" samtidigt som denna sedan fortsätter med obscen språk, en himla massa jibberish och gester. Innevånaren blir dock förbryllad då ingen tidigare sagt det på detta sätt med en så vänlig ton. Därför svarar han (som då givetvis Egin inte kan missuppfatta (trots språkproblemet), lika vänligt, samma fras tillbaka. Detta scenario leder snabbt till ett bråk.....

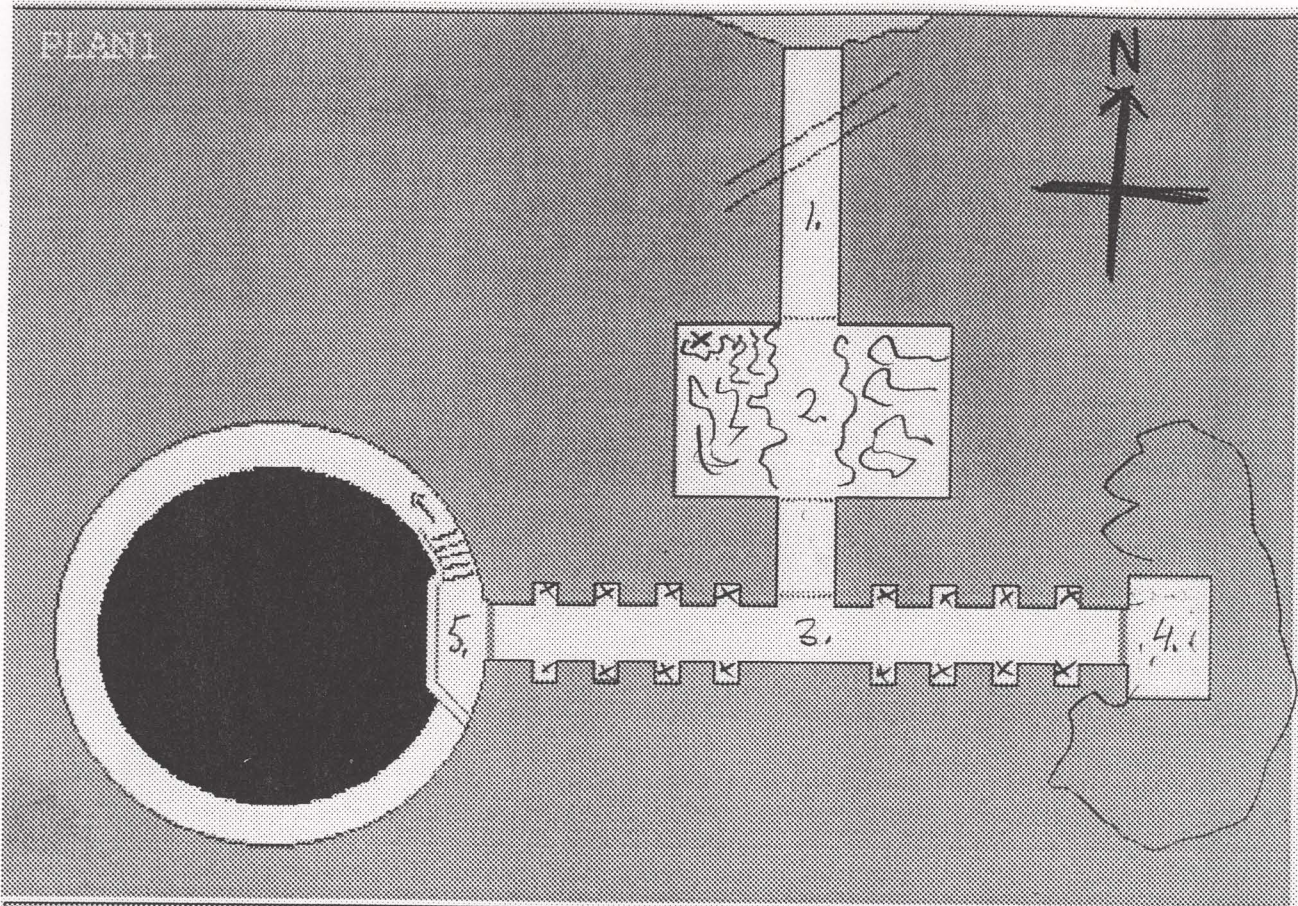
Appendix 4: Staden

Arkitekturen av staden kan beskrivas lättas som om den var en blandning av Egyptens, Mellersta Österns och Maya-stil. De flesta husen är mellan fyra och sex våningar. Alla gator är vackert stenlagda och eftersom det är en ökenstad finns det gott om sand på gatorna. Frisyerna på folk påminner starkt om Egyptens och kvinnorna har som längst håret till axlarna. De klär sig i svala kläder (öken-anpassade kläder).

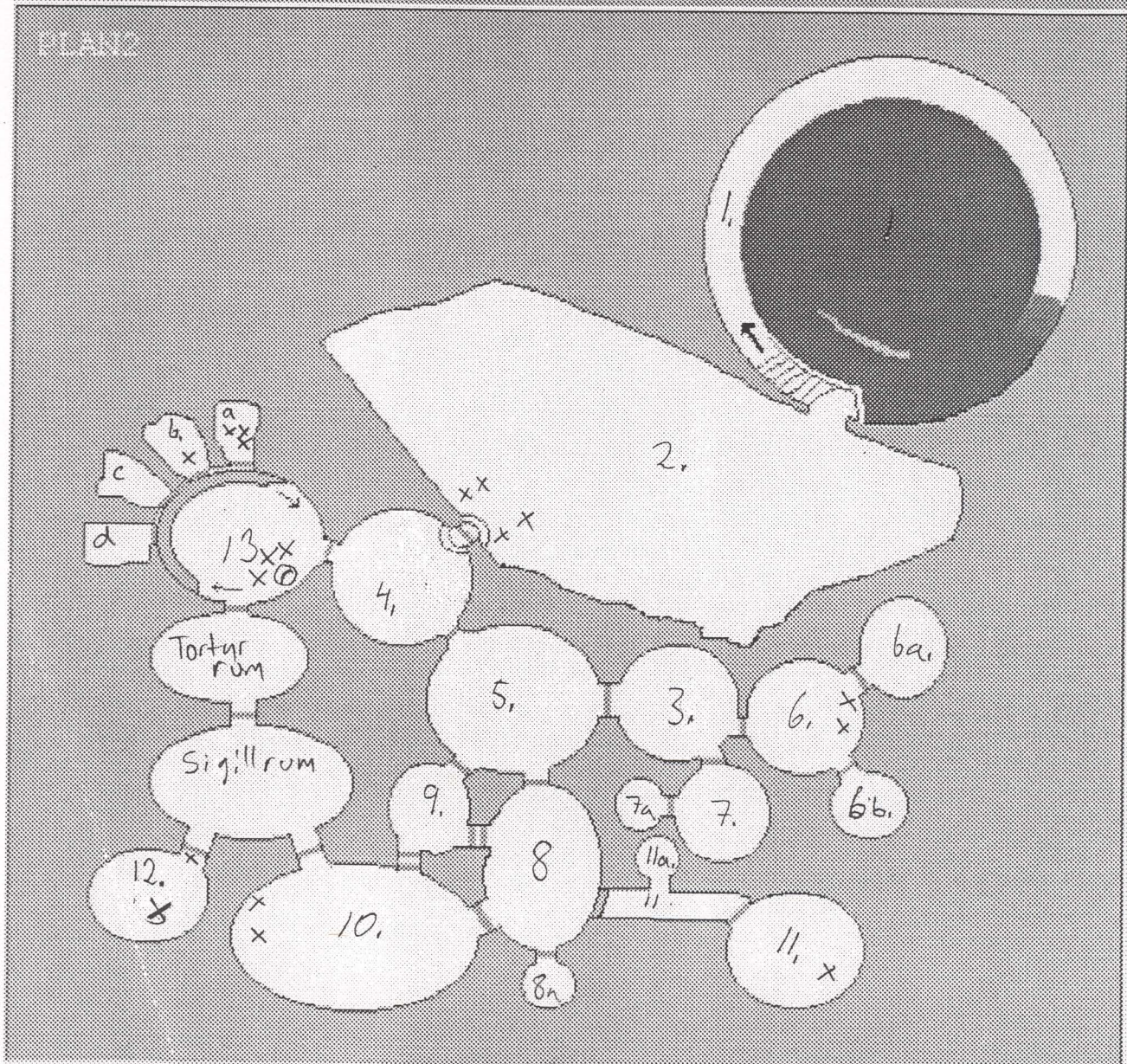
I Staden ska rikets kronprins gifta sig och alla rikets skönheter kommer till marknaden för att vinna hans gunst. Efter kronprinsen gjort sitt val och fått folkets gillande Efter detta utbryter en stor fest över hela staden.



PLAN 1



PLAN 2



Utväljnings ceremonin är lite av ett jippo. Kandidaterna ska uppträda på scenen, klara en klurig labyrinth (för att visa sin kunnighet), klara en läkar-undersökning (som noggrant undersöker kandidatens hälsa, hygien (en sjukdrottning är inte bra) som utförs av enucker. Först därefter tillfrågas prinsen om han finner kandidaten attraktiv. Om prinsen medger kan ett giftemål bli av.

Appendix 5: Översiktskarta över Oasen

Appendix 6: Bild på "Väktaren"

Appendix 7: Översiktskarta över Lemuels Citadell

Appendix 8: Beskrivning av Lemuel Lohs underjordiska citadell, "Kierag Viosioth Parliatlan" (Grottkällans stenfäste")

Rummen är bara flyktigt beskrivna och du får själv improvisera dessas inredning utav given information. Det bör noteras att bortsett från trappsalen så lyser tända facklor. I trappsalen är det meningen att trappstegen lyser upp tillräckligt mycket.

Plan 1:

1. Grottgång

Beskrivning: En fyra meter bred (med en varierande takhöjd mellan 3-5 meter) grottgång som leder (med en svag sluttning) djupt in i mörkret.

2. Väktarens rum

Beskrivning: Ett 14 meter brett rum och 7 meter långt. Bortsett från en röjd väg (bredden c:a 3 meter så är rummet fyllt med en himla massa bråte och avgnagde benrester. Rummet här en ganska från doft. På andra sidan rummet, på motsatt sida av grottingången ser man en gallerförsedd öppning och bakom denna en korridor

Varelser: Väktarens boning befinner sig c:a 5 meter in i bråten på den västra sidans mitt, om väktaren inte blir dräpt kommer han ligga där och lurpassa på äventyrarna

SL: Om man tittar ut mot utgången ser man om man har god syn toppen på oasens högsta klippa och eventuellt den fackla som lyser där (om rollpersonerna har tänt en fackla)

3. Skelett korridoren

Beskrivning: en t-korsning med två 15 meter långa korridorer åt var sin sida. Korridoren har tre meter i tak och cirka är fyra meter bred. Dess väggar består av polerad svart marmor.

Vid dess långa korridor har åtta nischer uthuggits, dessa är med cirka 1.5 meter mellan rum och är c:a 2 meter breda och djupa. I dessa står tillsynes helrustnings statyer i mässing. Totalt finns det 16 stycken

Varelser: 16 stycken skelett, med mässings helrustningar, beväpnade med sköld och kroksabel (bortsett från sex som har något hillebard liknande).

Dolda ting: inga, bortsett från att rustningarna är slitna och vapen och sköldar ser använda ut.

SL: Skelleten vaknar endast om dörren till trapphuset öppnas, då anfaller de allt och alla. Om Samtidigt åker gallret som skiljer denna korridor från rum2 ned och både dörrarna till rum 4 och 5 låses. Det krävs sammanlagt 30 STY för att få upp dörren/na eller om man drar i spaken som finns i den östraste översta nichen.

4. Ej utbyggt rum

Beskrivning: En djup spricka med ett dussin skelett på byggnadsställningar dessa står dock som fastfrusna i diverse ställningar, med diverse arbets redskap

Varelser: 22 st arbetarskallet, som tur nog är avaktiverade och som inväntar order. Däremot aktiveras deras försvars order om någon anfaller dem.

SL: Lemuel Loh vill ha vila, samt vara ostörd i sitt arbete att han gett skeletten en tids ledighet från deras arbete, normalt skulle Lemuel stå här och övervaka skeletten. Det tar tid att bygga ut grottor..

5. Trappsal

Beskrivning: ett, c:a 30 meter i diameter, cirkulärt och cylindriskt format rum, man ser inte upp till taket, men reflektioner nere ifrån antyder om en underjordisk vattensamling. en fyra meter bred uthuggen trappa kretsar nedåt kring salens väggar. (varannat trappsteg har inskriptioner och börjar lysa med ett blåaktigt sken när man står på trappsteget innan. Det spelar ingen roll om hur snabbt man går eller på vilka trappsteg man går. Ljuset förföljer. Trappsalen och trappan är i en svart ljusabsorberande sten, men detta märker man inte eftersom trappstegen lysas upp.

Varelser: inga

Dolda ting: Det finns inget damm på golvet och väggarna är fuktiga.

SL: Ljuset är egentligen till för att ta bort vatten från trappan och underlätta deras synlighet. Det rinner konstant vatten droppar (visserligen sakta) längs väggarna, detta bör ge eventuella vana R:p kalla kårar då det antyder om en vatten fälla (som inte finns, men antyd gärna subtilt)

Plan 2.

1. Trappsal

Beskrivning: cylindriskt format rum, c:a 30 meter i diameter leder uppåt till plan 1 det finns en sjö som upptar större delen av rummet. en fyra meter bred trappa snurrar längs väggarna uppåt. Trappan är uthuggen direkt ur stenen och är sedan förstärkt med stålbalkar och mystiska lysande runor. (i övrigt se ovan)

Varelser: inga

Dolda ting: Dörrarna ser ut att vara låsbara från utsidan, verkar kunna stängas automatiskt och deras utformning gör dem förmodligen vattentäta.....

SL: Beträffande dörrarna är deras utformning för mer praktiska ändamål och är inte knutna till en planerad fälla. Om man utnyttjade den underjordiska strömmen mynnar den ut under vattenytan i dammen

2. Svarta salen

Beskrivning: Ett enormt mörker, ser ut som rymden upptar, det verkar vara en större grotta, med tanke på ljudets eko. En konstig känsla får man när man går in i salen, eftersom man inte ser golvet. (rummet är 50 meter som längst och är säkert 1000 kvadratmeter stort, fast det ser man inte.)

Det är svårt att navigera framför sig då facklor endast lyser upp 5 meter innan ljuset försvinner. Dessutom ger det ordet mörkrädd en annan dimension.

Varelser: 4 skelett vid dörren, två vid vardera sida. Dessa är svartmålade (och även deras utrustning. Således gör detta dem osynliga i rummet.

Dolda ting: På andra sidan rummet finns det två dörrar som döljs av mörkret, skelletkrigarna

SL: En typ av ljus absorberande svartsten, facklor lyser upp mycket mindre och man ser inte väggar, tak eller golv. Här inne kan inte ens Smirkol se....

3. Hall

Beskrivning: Fyra dörrar, cirkulärt rum i samma svarta sten, som dock är dekorerad med silver och någon rödaktig metall som upphäver stenens effekt. c:a 10 meter i diameter

Varelser:inga

SL:?

4. Farstu

Beskrivning: Tre dörrar, cirkulärt rum i samma svarta sten, som dock är dekorerad med silver och någon rödaktig metall som upphäver stenens effekt.

c:a 10 meter i diameter

Varelser:inga

Skatter: Nekromantiker dräkter, robe, huva, mantel

2 sandaler, (råvaror är människohud och ben) 1 par stövlar (vattentäta) 1

grön dräkt med tillhörande skor, alvmantel

SL:?

5. Vardagsrum och matsal

Beskrivning: stort, en massa troféer pryder väggarna 3 stycken vanliga dörrar, 1 extra förstärkt ståldörr Rummet är c:a 12 meter i diameter

(Detta är Lemuel Lohs troféerum som innehåller minnen, kreationer och besegrade fiender

Varelser: 3 st förstenade (eller kristaliserade) varelser. Två av dessa är en mycket vacker alvkvinnor och en liten älva som desperat försökte försvara henne (scenen ser mycket gripande ut) som står vid hennes sida. Den tredje är en Solriddare (Erikas far) som ser synnerligen ståtlig ut och förvånad.

Dessutom finns det ett inkristaliserat skelett (Lemuel Lohs absolut första (nostalgi), en mumie även den inkristaliserad av liknande anledning och slutligen en inkristaliserad amöba (du gissade rätt Lemuel Lohs första "livvakt"). Den sistnämnda inkristaliseringen ser mer ut som en inkristaliserad geleklump.

Alla dessa varelser är för R:pna omöjliga att väcka eller dräpa (förstöra) för den delen, däremot kan de bryta vissa av sina föremål...

Dolda ting: Ett Lönnfack i väggen som döljer en spak. (spaken får ett bord resa sig ur golvet (mekaniskt))

SL: En himla massa magiska (och för gruppen mer farliga än nyttiga) prylar i montrarna

6. Kök

Beskrivning: Typiskt medeltida kök, c:a 10 meter i diameter

Varelser: två tjänar skelett

Dolda ting:-

SL: Dessa skellet anfäller inte, de vet inte hur man slåss, kan dock försvara sig hjälpligt om rollpersonerna anfäller

6a. Skafferi

6a. Kylskåp

7. Gästrum

SL: tittgluggen syns giventvis i det här rummetej från den här sidan

7a. Toalett & Dush

8. Lemuel Lohs sovrum

Beskrivning: stort, en massa troféer pryder väggarna
ett avlångt cirkulärt rum
c:a 8 meter brett och 13 meter långt

Varelser:-

Dolda ting: Lönndörren

SL: En himla massa magiska prylar i montrar

8a. Toalett & Dush

9. Högrisk laboratorium

Beskrivning: Ett rum proppfullt med flaskor, lådor och nedklotrade papperslappar

Varelser:

Dolda ting: en tom vrå

SL: Här finns en himla massa explosiva och ömtåliga brygder.....

10. Bibloteket

Beskrivning: Proppfullt med proppfyllda bokhyllor, som till stor del innehåller "utländsk" litteratur. Men om rollpersonerna har tur (1 på 1743) eller hade haft tid (c:a 3 timmar skulle de hitta mycket intressant information i de få (för dem) läsliga böckerna. Rummet är ett långt cirkulärt rum, 20 meter långt och c:a 12 meter brett och går upp i flera plan.

Varelser: Två fjättrade demoner i två av bokhyllorna, kan inte anfalla men kan skrika högt

11. Skattkammare

Beskrivning: Pengar, pengar, ädelstenar, värde föremål och återigen pengar.

Detta rum skulle vara illustrationen av ordet skattkammare i ett uppslagsverk. Rummet är c:a 10 meter i diameter, men det vet man inte då rummet är proppfullt med..... (just det) pengar.

Varelser: DEMONEN med stort D (för dödlig, destruktiv och drullig?) ligger under en penga hög och vaknar om man försöker göra ett större företag härinne.

Dolda ting: rummet, och det som är på dess golv

SL: Demonen är mycket trött och blir mycket sur av att bli väkt. Stridsdata är oväsentligt, rollpersonerna kan klart se att han är fjättrad och om de lämnar rummet kan han inte följa efter. Om de försöker strida mot honom slaktar han dem en efter en. Är mycket dålig på att greppa undflyende personer

11a. Lönngång/Spiongång

Beskrivning: En uthuggen korridor med två dörrar i vardera ändan och en urgröppning i mitten. Där ser man in i två rum (gästrummet och dess toalett) som döljer sig bakom glasväggen.

Varelser: inget

Dolda ting

SL: Inget ordentligt komplex saknar lönngångar, denna ger tillträde till skattkammaren och en bra iaktagningsplats för eventuella gäster Lemuel Loh har.

12. Sigillrummet

Beskrivning: bredd 8 meter, längd 15 meter. Ett avlångt cirkulärt rum med ett offeraltare i mitten ett sigill tecknat i golvet och en himla massa ljus uppradade runt väggarna. Altaret består av en svartglasaktigt material. På offeraltaret finns ett par handskar, svarta och en trä

dolk av ett vitt träslag.. En skåra för blod finns uthuggen i altaret och denna leder ner i en större glasskål vid offeraltare fot.

Varelser: LEMUEL LOH och den manliga livvakten

Dolda ting: kniven är av ben, Livvakten är först i taket....

SL:

13. Fängelset

Beskrivning: två uppenbara dörrar, en konstig vägg konstruktion som i stora drag är en extra vägg på hjul som täcker cirka halva rummet. i dess ena kant har den vad som ser ut att vara två st handtag (krävs c:a STY 50 (sammanlagt) för att flytta väggen, notera att väggen är låst och måste låsas upp) 11 meter långt, 10 meter brett cirkulärt rum. Golvet har inne är schack rutigt och en staty

Det finns en nisch med en kista i den södra väggen, i denna finns en genomskinnlig, sidenglänsande dräkt (som bara passar flickan, det är hennes offerdräkt).

Varelser: Två skelett, *KVINNLIGA LIVVAKTEN*

Dolda ting: bakom väggen döljer sig 4 st gallerdörrar och tillhörande celler. Väggen är gjord av stålskivor (maskerad som sten) och kan snurra runt rummet. Det går på ett uthugget spår och med hjulen under och över till underlättar dess förflyttning Om man öppnar den för att nå cellerna blockerar man dörrarna som leder in i rummet. Man kan notera att statyns högra arm och huvud är rörligt (vridbart)

SL: Dörren låses upp genom att man flyttar på statyens högra arm (den är rörlig) samt vrider huvudet ett varv sidledes. Rollpersonerna kan notera att skelleten fumlar med statyn så fort rollpersonerna kommer in

Att flytta dörrarna gnisslar rejält först, men Lemuel Loh uppmärksammar inte detta (han är precis då alltför upptagen med sitt mantrande och världs- frånvänd, hans manliga livvakt har sina order och ignorerar ljudet men är hädanefter uppmärksam). Skräms dock rollpersonerna med att säga hur hemskt högt den gnisslar.

13a. cell

Varelser: 3 rabiata och kannibaliska (men framför allt hungriga) galningar

Dolda ting: den eventuella rabiessmitta som RPna kan ådra sig av bett från de tre galningarna. (risken är (40-RPns FYS) %). Den yttrar sig inte direkt...

SL: De tre är bara hungriga och inte särskilt ondskefulla. Eller är det ondskefullt att vilja äta upp någon...?

De kan således mutas med mat. De tre kommer dock med all sannolikhet att äta ihjäl sig hur som helst....

13b. cell

Beskrivning: Hemska Cellen AB har tillverkat denna otrevliga mörka cell (Pengarna-tillbaka- garanti!). En alldeles för liten yta för en rörlig sjuåring som skall trivas... Äckligt blött hö överallt, hemska varelser som skräns genom en bortslagen sten i väggen (det är flickans cellkamrater, inmurade på behörigt avstånd) och dålig mat på golvet.

Varelser: FLICKAN (fast egentligen inte) och ett tjänarskelett (eller Kvinnliga livvakten om gruppen inte stött på henne tidigare.)

Dolda ting: Rena, luktfri områden (1 på 1000)

SL:

13c. Tom cell

13d. Tom cell

Appendix 7: Slps och nya varelser

Lanok Af Palgri

Högfanatiker, ber till etin ideligen och ser bara det han vill se. Han ser inte sin brors fel eller orätta handlingar, om han skulle göra detta - eller bli utfrågad om detta kommer han försvara sin bror och ge en bra förklaring till uppträdandet (en förklaring som menar att Negos sannerligen är en av Etins visa präster.)

Han ser ut att vara en 60 årig gammalbeläst man, klädd i enkla pilgrimskläder, som är striktenliga. Han tillhör "den gamla kyrkan" och är strängt konservativ. Han försöker omvända Aistra till att bli en trogen nunna, eller husfru. Han liknar Negos, bortsett från att han ser ut att ha anorexia, inte har skägg och har grå hårvöxt., även hans röst är liknande.

STY: 8	KP: 12	Färdigheter	FV
STO: 12	SB:-	Övertala	22
FYS: 11		Kunskap om lysande vägen	19
INT: 22			
PSY: 16		Förflyttning L10	

Barak Björngadd

En mycket biffig och kraftig barbar som är c:a 2,6 m. Han är naiv och anser Smirkol vara sin bästa vän sedan denne hjälpt honom "ärligt" för en tid sedan. Han och Smirkol är två äventyrare i jakt efter äventyr. Barak längtar tillbaka till sin käresta i Barbia som han för ett år sedan var tvungen att lämna för att försöka få i hop pengar så att de kan köpa en bättre gård. Barak är mycket blåögd och tror på det bästa hos folk. Han är mycket fredlig, men drar sig inte att använda våld om någon av hans vänner (läs Smirkol) hamnar i knipa, dock sällan dödligt. Han är aningen attraherad av Irdina (men vem är inte det) och är egentligen den ende som uppskattar tuffa och stridslystna kvinnor.

STY: 21	KP: 20	Fördigheter	FV
STO: 22	SB:+1T6	Slagsmål	17
FYS: 18		Alla yxvapen	19
INT: 11			
PSY: 16		Förflyttning L12	

David Flod

David Flod är värdshusvärden för Gröna gripen. Han är en mycket bastant karl i klass med Negos. David Flod är lite av en svindlare och då han vet att hans värdshus är det enda i trakten och att vädret vid den här tidpunkten på året inte är bra camping väder, utnyttjar han dessa faktum hutlöst genom att ta ocker priser på det mesta.

Han är klädd i de klassiska värdshusvärds kläderna och har en svart buskig mustasch och hår. Han har börjat utveckla lite flint och är minst sagt lönnfet. Han flåsar för mista ansträngning och är egentligen bara bakom bardisken

Generellt gör David Flod inget såvida han inte tjänar på det. David vet vad Solorden är och eftersom han är "trogen" lysande vägens lära så kan han vid övertalning och hot om evig fördömelse erbjuda saker gratis (men då måste det vara övertygande och om man visar David någon nåd hoppar han på en (eller om man ger han ett finger tar han handen, armen och allt annat han hinner ta...

STY: 12	KP: 12	Fördigheter	FV
STO: 12	SB:-	Köpslå	12
FYS: 11		Värdera	14
INT: 8		Slagsmål	16
PSY: 16			
KAR: 10		Förflyttning L10	

Vårdshuspersonalen

All hans personal är nära släktingar, hans hustru är kokerska, hans döttrar är vårdshus pigor och hans enda son är vårdshus dräng. Han har dessutom en ung brorsdotter som är en riktig porslinspjäs och som måste matas med silversked. Bortsett från en av döttrarna är hela familjen lat och ogillar att ge service eller kredit. Denna betraktas dock som ett svart får och är egentligen ett hittebarn. Generellt är familjen lönnfet (undantaget det svarta fåret som är behagligt smal, hon är den vackraste inom familjen)

STY: 8	KP: 12		
STO: 12	SB:-		
FYS: 11			
INT: 11			
PSY: 10			
KAR 8-14		Förflyttning L10	

Väpnad soldat (soldat, buse)

STY: 12	KP: 12	Fördigheter	FV
STO: 12	SB:-	Vapen	14
FYS: 11		Slagsmål	15
INT: 11			
PSY: 10		Förflyttning L10	

"Värderarna"

Dessa är de stackars läkare som ska undersöka Aistra, enligt dem en kandidat till tronen. De vill göra undersökningen så noggrann som möjligt eftersom deras rykte (och liv) står på spel. De bortser från att hon "svär" som en borstbindare eller gör motstånd, de är vana vid sånt. Om övriga rollpersoner stormar in "försvarar" Värderarna Aistra med sina liv...

STY: 8	KP: 12	Fördigheter	FV
STO: 12	SB:-	Läkekonst(mycket avancerad)	22
FYS: 11		Finna dolda ting	19
INT: 22		Läkarverktyg (1T3+1)	6
PSY: 16		Söva Aistra (gift sty 12)	12
KAR 7		Förflyttning L10	

Kronprins Tressurn

En vacker ung man i Aistras ålder, han är den blivande härskaren i det Imperium som rollpersonerna av en slump hamnat i. Han blir giventvis dödsförälskad i Aistra och vill definitivt ha henne vid sin sida. Han kommer att hjältemodigt "försvara" henne om de övriga rollpersonerna försöker enligt hans mening "överfalla" henne...

STY: 8	KP: 12	Färdigheter	FV
STO: 12	SB:-	Värja	17
FYS: 11		Slagsmål	10
INT: 22		Finna dolda skönheter	19
PSY: 16			
KAR: 18		Förflyttning L10	
SMI: 17		Rustning : Linneharnesk (ABS 4KP/4SP)	

Prinsens livvakt, enucken GREASFGASER

Stor biffig neger som ör försvuren att skydda och lyda kronprinsen intill döden. I striden kommer han försöka föra ut Aistra bort från "Mördarna"

STY: 17	KP: 12	Fördigheter	FV
STO: 18	SB:-	Stor Scimitar	22
FYS: 16		Brons Scuta	19
INT: 14		Lömpliga stridskonster	14
SMI: 15			
KAR: 9		Förflyttning L11	
PSY: 16		Rustning: Linneharnesk (ABS 4KP/4SP)	

DEN BLÅ SOLRIDDAREN eller Solriddar (eg solväpnare)Erika Gyllensvärd.

Erika har en vacker brun solbrönd hy och ett vitt solblekt hÖr, med sina azurblå ögon och solblekta vita hår ger hon ett kusligt men vackert intryck. Hon talar främst Caddiska och Ökenspråket men behärskar kardiska svagt (B2).

Erika är egentligen en odubbad solriddare, hennes far var den ursprungliga solriddaren. Han hade jagat Lemuel Loh till denna dimension, men tappade hoppet att finna honom. Han skaffade sig en familj här med Erikas mor (efter han lärt sig språket) och först när Erika nått sin elva årsdag mindes han sitt liv som Solriddar (frömst genom Erikas frågor). Han tränade sedan Erikat till att bli solriddare vid sidan av sitt nystartande sökande efter Lemuel. Han ansåg sig dock inte vara värdig sitt solriddarskap då han brutit mot sina eder och Erika blev aldrig dubbad Solriddare (trots att hon bad sin far om detta) Erikas far ansåg att endast om han lyckades dräpa Lemuel skulle han vara värdig sin titel och därmed kunde dubba sin dotter. Efter han funnit ut var Lemuel befann sig och tagit sig och sin dotter till en närliggande stad begick han ensam (efter som han inte ville riskera Erikas liv) sedan mot Lemuel Loh och mot sin undergång. Detta var för ett år sedan.

Erika lider av ett mindrevärdighets komplex och vill bevisa för sig själv att hon är en värdig Solriddare och hedra sin far och ser Rodrick som den prövning som hon väntat på . Därför insister hon till att bekämpa Rodrick i en örlig envig till döden och hon är inte rödd för döden, men hon är rädd för att misslyckas.

Hon önskar över allt annat att bli en äkta solriddare och hedra sin far, om man antingen erbjuder henne chansen att hämnas sin far eller möjligheten att få återvända till Caddo kommer hon gladeligen hjälpa rollpersonerna (hon vill dock fortfarande kämpa en envig mot Solriddar Rodrick (fast det behöver nu inte vara till döden). Erika har skaffat sig ett gott rykte i staden och är en

hedersvörd gäst och lever på sin fars hjältemod till siitt förtret Hon ör annars en upptäckarlysten, chevarlesk och ridderlig individ och ett föredömmе för alla riddare. Hon kommer att bli förölskad i både Rodrick och Egin och kan frestas att avsäga sig sin ed om någönder av dem gör detta för att kunna gifta sig med henne...

STY: 8	KP: 12	Färdigheter	FV
STO: 12	SB:-	Bastardsvärd+Sköld	16
FYS: 11		Bastardsvörd	12
SMI 16		Sköld (BV15)	19
KAR 15			
INT: 17			
PSY: 16		Förflyttning L10	

Oreaden, Ergirdiol

Dyker upp om man försöker lossa på gallret i sjön, Hon är näck och myckert sur när hon dyker upp. Hon ber rollpersonerna avlägsna sig och låta gallret vara. (Hon tycker att det sitter bra där det är.) Hon kan giventvis övertalas att till att strunta i det, och hon kan tilloch med hjälpa rollpersonerna att kanske ta sig levande genom strömmen. Hon vill gärna ha något utbyte (som t.ex. En vacker sång och ett manligt sällskap, eller en sång, ett poem och något nyttoföremål). Man kan också supa henne full (ge henne vin som hon glatt dricker upp (hela hennes varelse börjar då svagt att anta en rödare nyans). Notera att det manliga sällskapet måste spendera en hel natt tillsammans med henne och helst mer. Hon kommer dessutom att försöka charma någon av de manliga rollpersonerna (hennes karisma mot deras Psy). Ergirdiol tycker Rodrick är mycket attraktiv (hon ser med hjärtat de han en gång i tiden var) och därefter Egin och hon vill helst ha någon av dessa män. Hennes "sällskap" lär hon dessutom att andas vatten

Notera att om man anfaller henne (man kan döda hennes fysiska gestalt, men hon återuppstår eftersom sjön är trots allt hennes egentliga kropp) blir hon bara sur och fientlig och kommer definitivt dränka alla hon kan (genom att skapa starka strömvirvlar i sjön som håller fast rollpersonerna på botten')

Ergirdiol känner inte till Lemuel Loh men vet att en svartklädd magiker dräpte liken i oasen med ett grönt luftmoln (giftgas altså).

KAR 24 (hon är lika attraktiv som Aistra fast på ett mera förföriskt sätt)

STO 10

INT 16

Skelettkrigare/Arbetare (saknar då rustning och har improviserade vapen)

STY: 16	KP: 6	Färdigheter	FV
STO: 11	SB:-	Kroksabel	16
FYS: 0		Spjut	14
INT: 8		Två vapen (kroksabel, sköld)	14
PSY: 2		Stor Rundsköld (brons, BV 12)	12

Helrustning av brons (ABS 7)

Förflyttning L6

De tre kannibalerna

STY: 8	KP: 8	Fördigheter	FV
--------	-------	-------------	----

STO:	11	SB:-	ÄTA (1t6+1)	12
FYS:	8		Slagsmål	14
INT:	8			
PSY:	5		Förflyttning L10	

Lemuel Loh

Rollpersonerna hinner inte bekanta sig direkt me Lemuel Loh. Han vill fångsla dödsängeln, bara för att ha gjort det och på så sätt uppnå obegränsat med makt. Han utplånar rollpersonerna så fort hans sinne har klarnat (c:a 2 sr stöter på dem)såvida inte rollpersonerna verkligen får honom på andra tankar.

STY:	8	KP: 12	Färdigheter	FV
STO:	12	SB:-	Mentalism -nekrologi	27
FYS:	12		Nödvändiga Besvärjelser	32-SV
INT:	21		Ettikett	17
PSY:	Tillräckligt			
KAR:	13			

Flickan, C:a 11 år

Hon ör klädd i sina smutsiga, sönderslitna kläder och är vettskrämd för allt och alla. Eftersom hon inte förstår rollpersonerna eller de språk som Erika kan kommer för modligen historien upprepas med språkproblemen. Hon vet att hon ska offras till mörka makter och är inställd att hon kommer att dö om hon inte gör något drastiskt. Hon tror att rollpersonerna är fler av Lemuels skepnadsföröndrande tjänare.

SMI	16	KP	8
STO	8		
KAR	14		

Nya varelser

"Väktaren" (för bild, Se app 8)

En kattliknande bevingad varelse (tömligen lik en karkion) med reptil svans. Den ör muskulör och ör stark nog att lyfta en normalstor människa. Den är mer eller mindre outtröttlig flygare.

STY:	17	KP: 12	Fördigheter	FV
STO:	18	SB:-	Sammansatt båge	16
FYS:	16		Pilparering (med sköld)	12
INT:	14		4 Klor (1T6)	14
SMI:	15		Spjut	15
KAR:	9		Förflyttning L11	
PSY:	16		Rustning: Linneharnesk (ABS 4KP/4SP)	
			stål hjälm (ABS 7/4SP)	

Livvakter (blodsamöba)

Beskrivning: Lemmel Lohs egna skapelser, dessa gjordes genom att amöba celler beblandades med blod från intelligenta humanoider. Denna korsning av celler skapade inte bara en intelligent amöba utan även en amöba som kunde förvandla sig till de olyckliga blodgivarnas skepnad och använda deras färdigheter och förmågor då själen även följde (till viss del) med blodet. (Lemuel Loh ville egentligen ha en

intelligent amöba, men gladdes åt den oväntade bonusen.) Dessutom visade det sig att de kunde skaffa sig fler former genom att skaffa sig mer blod (blodgivarens (eller ägaren till det "stulna" blodets) form. Amöborna lärde sig snabbt hur man utökade sitt blodförråd som gick ut på att de genererade tentakler som kunde pumpa blod från ofrivilliga.

En "livvakt" kan suga ut blod från andra levande varelser och om den då dricker upp minst en hälften av blodet hos ett offer (Speltekniskt: offrets KP+FYS/2) får amöban tillgång till offrets form, kunskap och färdigheter. En livvakt kan ha 3 former utöver sin ursprungliga amöba form.

Som amöba ser den ut som en stor blodfläck som mycket svagt pulserar mot mitten (det färutsötter om den gjort sig platt). Som amöba kan den anpassa sin "kropp" efter omgivningen, således kan den glida genom trånga springor, anta en boll liknande skepnad som kan rulla eller spräcka trånga saker genom att expandera sig inuti dessa. Den kan minska sin höjd och bredd hur den vill, men behåller alltid sin egen massa och tyngd.

I Lemuel Lohs komplex finns endast 2 st aktiva av dessa ruggiga varelser. Dessa är fanatisk lojala mot Lemuel Loh, som enligt deras uppfattning är deras far.

Speciella förmågor:

Ambidixtriös: Kontrollerar totalt alla sina lemmar - samtidigt

Skepnadsförändrare: Den kan fritt växla mellan sina former (eller kombinera dessa med sin amöba form) pÖ c:a 3 SR samtidigt som den gör något annat.

Generera tentakler: En tentakels KP beräknas fram genom (tentakel massa/antal tentakler). Så länge det finns tentakelmassa kan amöban generera tentakler. Desto fler tentakler den skaffar sig desto mindre kp innehåller dem vardera.

Osårbarhet: Skadas endast av magi, magiska eller heliga vapen, och extrema temperaturer (såsom eld) (Heliga vapen är Egins, Rodrick och Erikas svärd

Som amöba kan den fösta på vilka ytor som helst och därmed kan den klättra överallt som en fluga

Antal handlingar = tentakler(armar)+1

Tentakelmassa = Formens Sto-totala KP (som amöba är tentakelmassa = Totala KP)

Attacker:

Tentaklelsnärt, 1T6 FV =INT

Blodpumpning, Hälften av tentakelns KP

Blodsamöba "den kvinnliga" (kallas av Lemuel Loh för Hedrai)

Former: Amöba

Alvkvinn (kopia av förstenade, Sto 10)

Svarthårig tonårsflicka (Sto 9, vanligast).

Beskrivning:

I hennes vanligaste form (svarthåriga tonårsflickan) ser hon ut som en vacker, oskuldsfull flicka i äldre tonåren. Hon ger ett sorgset intryck och trots att hon inte är lika vacker som Irdina så skulle hon säkert kunna lindra en man runt sitt finger utan ansträngning. Hon är klädd i enkla, slitna tjänar kläder. Hennes raka svarta hår glönsar med lite blått och går ned till axlarna med en fläta.

"Hon" ser sig som en kvinna och "utnyttjar" endast kvinnligt blod, manligt blod - pumpar hon ut (t.ex. på golvet brevid sig, fast ibland har hon roat sig med att pumpa ut offrets egna blod på offret (för att verkligen skörra det) med en annan av sina tentakel)

Hennes taktik: "Hon" kommer att låtsas vara en enkel slav/fånge till en hemsk magiker och vädjar om hjälp. -ven fast hon inte kan rollpersonernas (men vissa av Erikas) språk kommer hon försöka få dem till denna uppfattning med gester, miner och allt annat som krävs. Denna förklädning kommer hon använda för att sedan anfalla vid lämpligt tillfälle, helst mot någon ensam och mot ryggen.

Hon kommer försöka "pumpa" Aistra ("hon" gillar vackra och nya former), ta hennes form och antingen hävda att hon är Aistra och att Aistra är amöban eller undanskaffa Irdina (om möjligt) och ta hennes plats (hur detta bäst sköts är upp till dig som SL, men ett alternativ är att Irdina spelaren sköter amöban (om Irdina har dött och amöban lever) eller bäda (och du som SL bestämmer utan att meddela spelaren vem som är vilken, utan plötsligt tar tillbaka kontrollen över den du valt som SL)

Hon kommer inte att hjälpa rollpersonerna i strid mot eventuella försvarare, utan kommer utnyttja detta om det skulle betyda att rollpersonerna skulle förlora för att ta kål på dem. Däremot om hon anser att rollpersonernas chanser att vinna vara större kommer hon att försvara flickan. Hon kommer dessutom släppa allt hon har för att bistå flickan om denna hotas på något sätt (Detta då Lemmel Loh inte vill att Offret dör innan ritualen).

Hon kommer också utnyttja sina övriga identiteter om hon skulle bli bortdriven, hon flyr då bortom synhåll och återkommer i en annan av sina humanoida former.

När hon attackerar använder hon antingen sin förmåga att växla mellan former och attackerar med eventuella vapen samtidigt som hon attackerar med sina amöba tentakler.

Hedrai

STY: 16	KP: 12	Fördigheter	FV
STO: 18	SB:-	Fasthållning	22
FYS: 16		Hantera vapen (vilka som helst)	19
INT: 16		Lämpliga stridskonster	14
SMI: 15		Lämpliga magiska besvärjelser	20-SV (välj och vraka)
KAR: 16		Förflyttning L11	
PSY: 16		Seg hud ABS 6	

Manliga livvakten

Former : Amöba
 Conanliknande form (STO 19)
 Kraftig samkarier (STO 18, vanligast)

Grundegenskaper likadanna med Hedrai fast har enbar krigar färdigheter till FV16 (välj och vraka. Naken, obeväpnad men kommer försöka greppa vapen och använda dem. Använder dessutom sina tentackel attacker (läs ovan)

Strid

Namn	Rodrick	Egin	Aistra
Finna dolt:	14	14	8
Upptäcka fara:	16	16	10
Lyssna:	7	7	19
Förflyttning	11	12	10
Handlingar:	2	2	2
Kroppspöäng:	14	17	13
Smärt poäng :	22	36	28
	M.h.+FRB ABS	M.h.+FRB ABS	NL ABS
Träffområde	KP/SP	KP/SP	KP/SP
Huvud:	5/7 6+4/4	6/10 8+6/4	5/8
Bröst:	6/8 6/4	7/11 6/4	6/9 3/2
V.arm:	4/6 6/4	5/9 6/4	4/7
H.arm:	4/6 6/4	5/9 6/4	4/7
Mage:	5/7 6/4	6/10 6/4	5/8 3/2
V.ben:	5/7 6/4	6/10 6/4	5/8
H.ben :	5/7 6/4	6/10 6/4	5/8
Skadebonus:	+T2	+T2	-
Dolk:	1t4+2/1t3+1	1t4+1/1t3	1t4+1/1t3:Bv 9
Svärd (2h)	1t10+1/1t6	(B) 1t10+1/1t6+1 (svärd ombyggt) (STY Krav 13)	(B):1t10+1/1t6

Namn	Negos	Smirkol
Finna dolt	14	19
Upptäcka fara	16	12
Lyssna	7	17
Förflyttning	10	10
Handlingar	2	3
Kroppspöäng:	14	12
Smärt poäng :	22	20
Träffområde	KP/SP NL ABS	KP/SP NL ABS
Huvud:	5/7	5/7
Bröst:	6/8 4/3	6/8 3/2
V.arm:	4/6	4/6
H.arm:	4/6	4/6
Mage:	5/7 5/2	5/7 4/2
V.ben:	5/7	5/7
H.ben :	5/7	5/7
Skadebonus:	+T2	-
Stavattack:	2t6+1:Bv 10	Kortsvärd 1T6+1, BV 15
Morgonstjärna:	1T8+1/1T10+1	Dolk 1T4+1, BV 11

Naturliga vapen och stridskonst skador

Krossslag:1t6
Sövande tryck:1t3
Hoppspark:1t8
Rundspark:1t8
Vanligt Slag:1t3
Vanlig Spark:1t6

Modifierng av Handling's Värde

*Förstärkt ringbrynja -1
*Ett vapen (inkl sköld)
i var hand +1
*lättvapen används +1
(användaren har 10>stykrav)
*Vapen fv 21< (med vapnet)+1
*Personer med Fv 21+ kan göra
dubbelhugg (två attacker med
halvt fv) på en handling 1g/SR