

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

725 en stäppodyssé

Innehållsbeskrivning

Inledning.....	4
Till dig som spelledare.....	4
Synopsis.....	5
Introduktion till Gondica och Vidonia.....	6
Regelsystem.....	6
Kentaurisk kultur.....	7
Vidonia.....	7
Angående pengar.....	8
Tideräkning.....	8
Miljöbeskrivningar.....	9
Kentaurlägret.....	9
Slavhållningen.....	9
Thamissa.....	10
Oraklets boningsgrotta.....	10
Fiseburg.....	11
Stadsvakten.....	11
Garnisonen.....	11
Marknadsplatsen.....	12
Underjorden.....	12
Vårdshus i Fiseburg.....	12
Guldkolven:.....	12
Bruna bönan:.....	13
Frustande kvigan:.....	13
Kloaksystemet under Fiseburg.....	14
Styggelsen Snöboll.....	14
Sammanfattning av viktiga karaktärer.....	16
Rollpersonerna (RP).....	16
Beclan Brune.....	16
Sinkur Veke.....	16
Charakh-Hai Crocottadödaren.....	16
Gülana Blixt.....	16
Yisügen Sköra.....	16
Viktiga spelledarpersoner (SLP).....	16
Ogodei Orkanfödd.....	16
Oraklet.....	16
Perim ran-Kebrion.....	16
Snöboll.....	16
Scensammanfattning.....	17
Scen 1: Kentaurlägret.....	17
Scen 2: Thamissa.....	17
Scen 3: Fiseburg.....	17
Scen 4: Kloaksystemet.....	17
Scen 5: Back to Thamissa.....	17
Scen 6: Lyckliga slutet.....	17
Scen 1: Kentaurlägret.....	18
Förspel.....	18
Scenen.....	18
Efterspel.....	18

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Viktiga SLP.....	19
Shaman Aslon Vis.....	19
Ogodei Orkanfödd.....	19
Övriga kentaureer i lägret.....	19
Slavar i lägret.....	19
Scen 2: Thamissa.....	20
Förspel.....	20
Scenen.....	20
Efterspel.....	20
Viktiga SLP.....	21
Oraklet.....	21
Scen 3: Fiseburg.....	22
Förspel.....	22
Scenen.....	22
Efterspel.....	22
Viktiga SLP.....	22
Stadsvakten.....	22
Genomsnittliga Fiseburgbon.....	23
Genomsnittliga marknadsstånds-handlaren.....	23
SLP på Guldkolven.....	23
SLP på Bruna Bönan.....	23
SLP på Frustande Kvigian.....	23
Perim ran-Kebrion, stadens furste.....	23
Scen 4: Kloaksystemet.....	24
Förspel.....	24
Scenen.....	24
Efterspel.....	24
Viktiga SLP.....	25
Råttor.....	25
Styggelsen (med stort S, Snöboll alltså).....	25
Scen 5: Back to Thamissa.....	26
Förspel.....	26
Scenen.....	26
Efterspel.....	26
Viktiga SLP.....	26
Oraklet.....	26
Scen 6: Lyckliga slutet.....	27
Förspel.....	27
Scenen.....	27
Efterspel.....	27

Inledning

- *Människor är också kentaurer, sa Sinkur upprört.*
- *Bah, de är ju ... korta. Varför skulle det vara någon skillnad på dem och hundar, undrade Charakh-hai.*
- *Nämen, alltså... Du fattar inte! Man måste ha respekt för alla djur!*
- *De har ju bara två ben. Alla andra har har ju fyra. De är helt klart underutvecklade.*
- *Men de har också känslor.*
- *Bevisa det!*
- *Öh...*
- *Precis!*

Gondicaäventyret 725: En stäppodyssé handlar om ett gäng uppnosiga kentaurer . Det är en dramakomedi med fokus på karaktärsrelationer och problemlösning och skratt. Det är dessutom en historia om makt, stolpillen och en rejäl dos kärlek.

Detta är dessutom den andra fristående delen i en trilogi om fyra delar om den sagolika hjältevärlden Gondicas mindre lyckade invånare och dess vetlösa upptåg. Den första delen spelades på förra årets GothCon och hette *Dude, where's my booze?*

Till dig som spelledare

Spelredare (SL hädanefter)! Vi (Niklas Aronsson och Kalle Palm) som skrivit detta scenario är oerhört glada över att ha lyckats få ihop det scenario du nu håller i handen. Det kan naturligtvis spelredas på många olika sätt, men det som vi främst tänkt det som är ett lättamt karaktärsdrama, med glimten i ögat och utan stort allvar.

Om spelarna är fyra, så kan vilken som helst av karaktärerna strykas, och den som blir över spelas av spelledaren. I detta fallet rekommenderas att SL tar över Yisügen.

Äventyret utspelar sig i Gondicas universum och nedan har vi en kortfattad presentation av detta och dess regelsystem. Dock kan nämnas att det är helt upp till dig som SL hur du väljer att spelreda, med eller utan regelsystem, ifall du föredrar att köra friform så gör det. Möjligen att du kan göra upp tillsammans med de blivande spelarna hur ni gör med regler.

Påminn spelarna om att de är kentaurer, och uppmuntra och belöna gärna översittning gentemot andra raser och särskilt slavarna. Det är bara Sinkur som fullt ut anser att människoliv har ett värde utöver bruksvärdet. Om de bara vill köra igenom utan att rollspela med sina karaktärer får de skylla sig själva om det går för fort. Kom ihåg att lämna gott om utrymme åt karaktärsspelande.

De för-, mellan- och efterspel som refereras till är tänkta att bara ta några minuter. Om spelarna står t.ex. i Thamissa och mer eller mindre bestämt sig för att resa till Fiseburg, var inte rädd att bara bryta, och beskriva hur de tar mödosamt tar sig ner för berget och sedan den sista biten fram till staden. Återigen, är de snabba, så låt mellanscenerna ta den tid det tar.

Vi kommer att testspela det mer under tiden innan GothCon, så när ni kommer dit kommer ni eventuellt få en errata med mindre ändringar. Vi rekommenderar också alla spelredare, i mån av tid, att testspela scenariot en gång innan GothCon. Om ni har frågor, mejla gärna:

kalle_palm_std@hotmail.com eller nicke4ever@hotmail.com. Se också till att komma i tid till spelredarsamligen innan, om ni har frågor.

Synopsis

I östra delen av den vidsträckta Kentaurstäppen lever nomadstammen Bekhtar, en medelstor sådan med cirka 2000 stolta kentaurer. Till detta hör en mångdubbelt större mängd Gotrumer som de vallar runt. Stammen Bekhtar har problem. Dess khan, Ogodei Orkanfödd, har drabbats av ett underligt vansinne. Han talar i tungor, ser syner och klarar inte längre att leda stammen. Den senaste tiden har han dessutom sjunkit ner i en djup dvala ur vilken man inte lyckats väcka honom. Khanens shaman inser att det enda som kan rädda stammen är att uppsöka det heliga Oraklet i Thamissa. Thamissa ligger högt uppe i Kordibergen och är mycket otillgängligt, speciellt om man är kentaure. Shamanen har nu tillkallat ett sällskap han ämnar sända iväg i syfte att uppsöka Oraklet.

Bland dessa har vi härlden Sinkur Veke. Vad de övriga inte vet är att härlden i själva verket är den som försett khanen med hallucinogena och förlamande droger.

Hans motiv för att droga khanen är inte för egen vinning, utan av medkänsla till stammens människoslavar. Drogandet sker nämligen för att skjuta fram bröllopet mellan khanens ene son Beclan och den modiga krigerskan Gülena, då det enligt tradition skall offras tio människoslavar i en stor blodsrit vid denna tillställning.

Med på färden finns därmed även Gülena Blixt och Beclan Brune, men även Yisügen Sköra, en hemlig lesbisk älskarinna till Gülena. En läggning som skulle bidra till mycken skam i den hederscentrerade kentaurstammen, sålunda de inte på något sätt får sitt förhållande välsignat av någon högre makt, t.ex. ett orakel. Resan ser de två stona som en perfekt anledning att bli vigda av oraklet och därmed få acceptans från stammen, samtidigt som de kan få en hel del tid på tu man hand. Deras officiella ursäkt för att följa med är att sällskapet behöver en krigare (Gülena) och att Yisügen följer med som väpnare. Att Beclan ska få tid att ytterligare bekanta sig med sin trolovade ses även det som eftersträvansvärt. Gülena är ju naturligtvis inte ett dugg intresserad av Beclan då hon är av en annan läggning. Beclan är inte heller intresserad av giftemål, då han inte är en hingst, utan en valack, dvs kastrerad, och därmed helt ointresserad av ston. Sin omanliga avsaknad av kulor har han hittills lyckats dölja genom att, ovanligt för en kentaure, alltid gå klädd i antingen mantel eller kaftan som täcker hans bakdel. Beclan är lite av en olyckskorp som ständigt misslyckas med allt han tar sig för, men ändå enträget kämpar vidare för att visa sin börd.

Expeditionens sista medlem är Charakh-hai Crocottadödaren, en hingst i khanens hird. Charakh-hai är en rätt medelmåttig krigare, som av slumpen fått ett oförtjänt gott rykte. Han månar om sitt rykte och skryter gärna vitt och brett. Han är dock livrädd för att avslöjas som en bluff. Även han har en existensiell fråga han måste få svar på: Hur blir jag av med klådan i skrevet?

När de efter en mödosam färd når fram till Thamissa och oraklets boning kräver dock oraklet ytterligare uppoffringar utöver den gåvokorg med hygienprodukter de fört med sig. Han vill nämligen ha ett marmorbadkar. Detta badkar skall finnas i Fiseburg den mest illaluktande staden i hela Eretin, för att inte drista sig till att säga hela Vidonia.

I Fiseburg tvingas de kämpa mot råttor och en aristosofisk styggelse innan de får tag på badkaret som de släpar med sig tillbaks till Thamissa.

När oraklet väl tar emot dem ger han dem alla svar. Han viger och välsignar Gülena och Yisügen, utfärdar ett gudomligt dekret om att rituella slavmord inte är värdigt en kentaurstam och preskriberar Charakh-hai en välgörande salva. Dessutom får Beclan en sinnesåterställande galeniskt stolpiller som han ärorikt kan återställa sin fader med. I detta läge är ju dock inte äktenskapet mellan Gülena och Beclan någon vidare aktuell grej, men denna skandal blåses snart över när historien om Beclans stora bragder sprids. Slutet gott, allting gott!

Introduktion till Gondica och Vidonia

Gondica är namnet på rollspelssystemet, och på den planet som det utspelar sig, medan Vidonia är den region av världen som scenariot utspelar sig i (kan jämföras med renässansens Europa).

Du får själv avgöra hur mycket du berättar för spelarna om Gondicas värld, förutsatt att de inte är insatta, men betänk att det mesta här är allmän kunskap. Försök få med det du ser som relevant.

Regelsystem

Reglerna kan enkelt förklaras som: "slå det angivna antalet tärningar, få mer än tolv". Istället för att ha ett värde på alla grundegenskaper och färdigheter, så står det en tärningskombination. Alla hänvisningar till tärningar gäller vanliga sexsidiga tärningar. 6T+2 betyder alltså att du skall slå sex tärningar, och lägga till två till summan. Om summan blev mer än tolv, så har man lyckats. Det gäller alltså att slå över summakravet.

Det finns svårighetsnivåer, så det är inte alltid över just tolv man skall slå.

Svårighetsgrad	Summakrav	Motsvarighet Eon	Motsvarighet Mutant
Enkelt	4	Ob1T6	+25%
Lätt	8	Ob2T6	+10%
Medelsvårt	12	Ob3T6	±0%
Svårt	16	Ob4T6	-10%
Mycket svårt	24	Ob5T6	-25%
Extremt svårt	32	Ob6T6	-50%
Heroiskt	40	Ob7T6	-100%

Gondica innehåller ett avancerat skadesystem, men eftersom detta scenariot inte har någon fokus på strid, så har vi inte med det. Vill de slåss, och använda regler, ge dem ökade svårighetsgrader ju mer skadade de är. Får de slut på TÅL (typ hp), låt dem svimma eller dylikt. Vi vill ju inte att någon skall dö. En knytnäve gör +2 i skada, en spark, dolk eller slunga gör 1t+1, en långdolk gör 1t+2. Till detta lägger de deras skadebonus. +3 blir en ny tärning, så om Charakh-Hai slår med knytnäven (varför han nu skulle göra det?), så gör han 2+3=1t+2 i skada. Alltså: Om summan är över 3 drar du av 3 och ersätter det med en tärning. Är det fortfarande över 3 drar du av ytterligare 3 och lägger till ytterligare en tärning, fortsatt tills talet som blir kvar är mindre än 3 och låt det då vara modifieringen. Så får du ihop +8 så tar du först bort 6=2*3, alltså två tärningar. 8-6=2 som då är modifieraren, till slut blir det alltså 2t+2.

Ett lyckat ducka-slag gör att attacken missar.

Kentaurisk kultur

“De flesta kentaurer är övertygade om att de är världens mest högtstående varelse, skapade av åskan i tidernas begynnelse. De ser alla andra sapienter som tjänarfolk. En tvåbenings värde beror helt på vilken nytta en kentaur skulle ha av honom. Lägst står faunen, sedan kommer minotauren – som i alla fall är tapper – och högst står människan, som ofta behärskar användbara färdigheter. Bland kentaurerna finns det givetvis en spännvidd när det gäller denna uppfattning – från tolerans till avsmak och förakt.

Den främsta följden av ovanstående synsätt är att alla andra sapienter anser att kentaurer är arroganta översittare. De kentaurer som av omständigheterna tvingas att vistas bland tvåbeningar under lång tid förändrar sitt beteende, men tänkande är så djupt rotat i den kentauriska mentaliteten att det inte är många individer som frigör sig fullständigt från det.

Kentaurerna är nomader som drar fram över stäppen med sina boskapshjordar och slavar. De lever i tält och fraktar sina ägodelar på gortumdragna kärror. De grundläggande sociala enheten är stammen, som omfattar några tusen individer. Den leds av en khan, en väderbiten patriark som vid sin sida har ett råd bestående av en shaman, en krigsherre, en boskapsmästare och några andra specialister. Den sociala strukturen är tredelad: krigare (i praktiken hövdingens hird), hjordskötare (som även ägnar sig åt jakt) och hantverkare. Stammen äger djuren gemensamt, men hövdingen gör olika individer ansvariga för olika delar av beståndet. Hantverkarna får inte ägna sig åt boskapsskötsel. Krigarna får endast ägna sig åt sitt blodiga värv. Normalt brukar en stam bestå av 10% krigare, 5% hantverkare och 85% hjordskötare. Dessutom finns det shamaner, men de är så få att de faller utanför mönstret. Kvinnor har få begränsningar på grund av sitt kön, men de får normalt inte bli krigare, shamaner eller khaner.

Kentaurer är statusmedvetna och rädda för att förlora ansiktet. Detta ger deras samhälle ett drag som vi svenskar skulle kallas ostasiatiskt. Skam är något oerhört känsligt, medan skuld inte har så stor roll. (Detta betyder att det är viktigare vad andra anser om ens handlingar än vad man tycker själv. Omvärldens dom är så att säga mycket hård för en kentaur.) Detta leder bland annat till att kentaurer kan bli fruktansvärt hänsynslösa för att bevara ansiktet.

Rätt sak för en kentaur När du spelar kentaur bör din rollperson... • alltid vara övertygad om sin arts överlägsenhet över andra antropomorfer • gärna veta bäst • bli upprörd om tvåbeningar inte visar tillbörlig respekt • undvika trånga byggnader och öppet vatten • vara ovillig att anpassa sig till tvåbeningarnas livssätt”¹

Vidonia

Vidonia är en del av den jättelika kontinenten Pangaia. Begreppet nationalstaterna har inte växt fram som fenomen, utan olika lokala furstar styr olika delar av Vidonia. Feodalism finns det ingen, och alla furstar är furstar. Det finns alltså inga grevar och baroner. Begreppet adel finns inte, men motsvaras av patricier. Patricier och plebejer, där plebejerna är de som inte har titel.

Scenariot utspelas i utkanten av västra Vidonia, på gränsen till den mäktiga Kordi-bergskedjan.

I Vidonia finns förutom människor även minotaurer och fauner. Minotaurer är oftast över 2.5 meter långa, och arbetar i princip alltid med något våldsrelaterat, som liv- ordnings- eller stadsvakt eller legosoldat. Faunerna är fler än minotaurerna, och var tionde person man möter är kanske faun, och var tjugonde-trettionde minotaur. Fauner pysslar oftast med att arbeta som underhållare, dagsverkare eller som vandrande klaner som hjälper till med skörd, kalvning och dylika arbetsintensiva jordbrukssysslor.

¹ Stycket om Kentaurisk kultur: Anders Blixt, www.rollspel.com

Angående pengar

I Vidonia heter motsvarigheten till våra svenska kronor sekiner(s). Det finns även ertuger(e) vars värde är en åttondel av sekinen, alltså är 8 ertuger värda lika mycket som en sekin. Utöver detta finns det även halvsekin-mynt, värda 4 ertuger, och så även dukater(d), värda 16 sekiner.

$$1s = 8e$$

$$1d = 16s = 128e$$

Vad gäller sekiniens värde i föremål så kan man t.ex. få sig ett par sandaler eller strumpor för 1s/paret. En måltid på ett normalt värdshus bör gå för cirka 4-20e, en öl för ca 1e och en bädd för natten bör fås för 2-7s.

Det kan dock vara bäst att inte krångla till det med pengar, utan utgå ifrån att Sinkurs reskassa räcker till det mest nödvändiga som mat, dryck och sovplats, men knappast till några andra excesser.

Tideräkning

Året, som är på 387 dagar, är indelat i sex årstider, vardera bestående av åtta stycken åttadagarsveckor. Scenariot utspelar sig under Svanens årstid, vilket på ett ungefär motsvarar högsommar.

En detalj att tänka på är att Gondicas två månar Velox och Rubeus håller natten i ett ständigt skymningsljus, varför det aldrig blir nattsvart på natten.

Miljöbeskrivningar

Kentaurlägret

Kentaurstammen Bekhtars läger, som flyttas efter årstidernas gång, ligger på den stora vidsträckta kentaurstäppen, väst om Vidonia. Lägreten består av ett hundratal tält i varierande storlek och form, mestadels höga nog för att en kentaur skall kunna stå upprätt med god marginal, viktigt eftersom de oftast sover upprätt. Tälten har kentaurerna dels för skydd mot vädrets makter då det behövs, dels för lite avskildhet då och då. De flesta tälten är dock stora tält där flera kentaurer av samma samhällställning sover, t.ex. kanske många militärer sover i ett eget och boskoppskötare i ett annat.

Runtomkring lägret håller stammen stora hjordar på tusentals gotrumer som vaktas noggrant av hjordskötarna, vilka utgör majoriteten av stammen. Gotrumerna är stora behårade noshörningslika varelser, som förutom horn på nosen även har två horn på sidorna av huvudet, över deras öron. Dessa osedvanligt dumma djur är till mankhöjden ungefär samma som en kentaur, men kentaurernas överkropp sträcker sig över dem så de lätt får översikt över flockarna. Gotrumerna tjänstgör mestadels som matkälla, till viss utsträckning mjölkas de också och när stammen flyttar lägret får de tjänstgöra som dragdjur och dra stora vagnar med kentaurernas tillhörigheter.

Slavhållningen

Kentaurerna håller sig även med en inhägnad där de håller sina människoslavar. Slavarna tjänstgör här och var i lägret med att bära saker, ibland gå med bud och ofta som underhållning. I slavinhägnaden finns det ett stort lågt tält under vilket slavarna kan söka skydd för vädrets makter, man vill ju inte att de skall bli förkylda eller dö av lunginflammation. Slavarna behandlas väldigt obryskt och disciplinerat, inget uppror eller motstretighet tolereras.

Thamissa

Thamissa är en bergstopp på Kordibergskedjan, söder om det ställe där utstickaren Zagro-bergen sträcker ut sig norrut, med särskild betydelse för kentaurena i Bekhtar stammen. Området är närmast konstant plågat av oväder, blixtar och stormar. För ett folk som anser sig ha blivit skapad av blixten i tidernas begynnelse blir detta naturligtvis en intressant plats. Att det dessutom bor ett till synes odödligt orakel med oändlig visdom gör ju också sitt till för att man i stammen ser på Thamissa med vördnad i blicken.

Kordibergen är i detta området något av det mest oframkomliga man kan tänka sig, om man inte känner till de rätta stigarna alltså. Inte ens om man följer dessa stigar, som kentaurena känner till väldigt väl, är det dock särskilt lätt. Att följa stigarna är en smått klaustrofobisk upplevelse då de oftast är trånga och omgivna av lodräta bergväggar, ibland kommer man även utsättas för smala kanter där man har en bergvägg på ena sidan och inget annat än tomrum och fritt fall på andra sidan. Det finns dessutom stora faror här uppe, bortsett från regnet som orsakar halka och åskan som kan träffa en om man har otur. Om det inte vill sig väl kan man råka på allt från en leopard, till rentav en Myrmica(Sapienta jätteinsekter som huvudsakligen bor i västra kordibergen) patrull!

När man närmar sig bergen söderifrån ser man tydligt de karga bergtopparna i fjärran. Någon mil innan man nått berget ökar terrängens ojämnhet, från att på stäppen varit närmast helt flat till att bli kullig med några bergutsprång här och var. Marken börjar tidigt slutta och när man väl nått bergen blir man lätt chockad över hur brant det är. Det finns dock de ovan nämnda stigar som sicksackar sig upp längs berget och i slutändan leder till Thamissa, där oraklet har sin boning.

Oraklets boningsgrotta

Nära toppen kommer man så till en öppning i bergsväggen. De första tecknen på sapient liv är ett illaluktande utedass, en liten rabatt med maskrosblommor och det synliga, fladdrande, ljuset inifrån grottan. Utedasset är en ranglig träkonstruktion strax bortom grottans öppning, intill en bergskant.

När man tar sig in i grottan, som visserligen är trång vid öppningen men sedan utökas så att även kentaurena kan stå upprätt, ser man snart några facklor på väggarna som förklarar ljuset som sågs utifrån. Därefter fortsätter grottan några hundra, vindlande, meter in i berget. Akustiken här innebär att alla ljud förstärks, och facklornas knastrande ekar högljutt, medans kentaurlapper blir närmast öronbedövande ifall man bara travar på som vanligt.

Efter ett tag grenar sig grottan i två delar, till höger finner man en stor sal med öppen eld och lite olikfärgade tygskynken som täcker väggarna. I taket finns det ett hål som släpper ut röken från elden så att man inte kvävs därinne. Över elden hänger ofta en kittel som oraklet dels brygger häxbrygder i, dels tevatten. I ena hörnet rinner en liten rännil av vatten från taket, forsar ut för ett minimalt stup där det brukar stå en hink och sedan ner vidare i en smal springa i golvet.

Om man följer den vänstra grenen av grottgången finner man ett utsökt sovgemak, en kammare vars golv till stor del är täckt av en mjuk madrass, med lyxiga kuddar utspridda runt om i rummet.

Fiseburg

Fiseburg är en enkel människostad i utkanten av den kentaurska stäppen, några dagsmarscher från Thamissa, präglad av jordbruksrelaterad handel. Staden kan sägas vara den sista utposten av termalisk civilisation innan kentaurstäppen tar vid. Här bor förutom människor även några fauner och en liten befolkning av minotaurer i den sydvästra delen av staden.

Staden är omgärdad av en åldrad stenmur, en relik från stadens expansionstid för flera hundra år sedan, avsedd att skydda mot kentaurlinvasioner och andra hot. Detta är till synes välbehövligt med tanke på närheten till kentaurska stäppen. Staden har dock varit relativt förskonad från kentaurska plundringståg då storkhanen Tublai Toruk ser föga militärt intresse i ett sådant upptåg. Finns helt enkelt inget värt besväret i Fiseburg, inga häftiga teknologier som skulle hjälpa kentaureorna i krigföringen mot tvåbeningar och inte heller några större rikedomar.

Utanför muren finns ett vidsträckt jordbruksområde där man ser flockar av betesdjur beta under dagarna. Det finns även stora, ovanligt frodiga, fält med potatis, majs och andra grödor. En liten flod flyter uppifrån bergen i norr fram till staden och runt den på östra sidan och sedan vidare söderut. Innanför muren präglas staden av åldriga flervåningshus i timmer med stengrund, uteslutande 2-3 våningar.

Stadsvakten

Staden har fyra stadsportar, en i varje väderstreck, som vardera vaktas av 3 beväpnade vakter dagtid, endast 1 vakt nattetid då portarna är stängda. De är inte särskilt besvärliga att ha att göra med, ser bara till att göra sin närvare känd ifall något misstänkt skulle dyka upp, t.ex. en liten grupp med kentaurer. Brukar fråga efter anledning till stadsbesöket och är ganska godtrogna så de ingriper endast ifall man skulle t.ex. som ärende uppge våldsdåd eller kriminalitet. Utöver de 12 som vaktar portarna finns det vanligtvis 6 vakter som parvis patrullerar gatorna, och 2 vid garnisonen.

Garnisonen

I de centrala delarna av staden står vad som varit en garnison, men byggts om till en herrgård/slott hybrid. I folkmun kallas den dock fortfarande "garnisonen". Denna ägs av patriciern Perim ran-Kebrion, traktens höjdare i de flesta sammanhang och även furste över staden. Utöver fursten och hans familj är även ett tiotal av stadsvakten boende här om natten när de inte är i tjänst.

Garnisonen har en liten borggård, omringad av den 4 våningar höga garnisonsbyggnaden som ovanifrån ser ut som en fyrkant. På den östra sidan finns porten som leder in till borggården, en stor tvådelad järnförstärkt träport. Finns även rester av diverse befästningsverk runt omkring, men sedan det militära hotet har avskrivits finns det inte längre några soldater här och skyddsanordningarna är kamouflerade med t.ex. murgröna på väggarna och blommor i skottgluggarna. Byggnaden har även vitmålats för att, enligt Perims åsikt, göra den mer vänlig till utseendet.

Inomhus så är det högt i tak i de flesta rum, Perim har nämligen slått ut golvet på andra och fjärde våningen för att åstadkomma dubbelt så högt i tak i de flesta rum, förutom i tjänstefolkets och stadsvakternas olika kammare. Han har ändå rum kvar nog för att ha ett flertal sällan utnyttjade gästrum och sällskapsrum. Huset är genomgående flådigt inrett med lyxiga möbler och kristallkronor här och var i taket. Han har även ett väl tilltaget skafferi med de finaste viner, ostar och bröd som går att finna i staden.

På bottenvåningen har han inrett ett rymligt badrum med rosa kakel på väggarna, stora speglar, veddriven hårfön och alla andra lyxiga bekvämligheter man kan tänka sig. Intrycket förtars dock av det gapande hålet i golvet där brädorna ruttnat och gett vika för tyngden hos badkaret i marmor som

tidigare stått där. Om man tittar igenom kan man hitta rivmärken här och var i möblemanget. Sedan badkaret brakade igenom har han spikat igen dörren till detta badrummet, men det är ändå lättforcerat.

Marknadsplatsen

Staden domineras av den stora marknadsplatsen i den östra delen av staden. Här handlas det nästan uteslutande med jordbruksrelaterade varor såsom spannmål, nyttodjur och gödsel. Varje morgon vid gryningen kommer karavanslaster med varor från omkringliggande bondgårdar, folk ställer upp sina marknadsstånd och en vildsint kommers inleds som varar ända tills solen går ned. Finns åtminstone ett hundratal marknadsstånd totalt som säljer allt från rotfrukter till jordbruksverktyg. Kring marknaden finns det även en del affärer som säljer mer sofistikerade varor; kläder, smide, en minimal bokaffär och ett slakteri.

Underjorden

Under staden gömmer sig en sällan uppmärksam egenskap som gör Fiseburg närmast unik. När staden grundlades för flertalet hundra år sedan skedde detta med stort ekonomiskt stöd och planen var att staden skulle bli ett exempel på den "nya" tidens moderna stad, fritt från den sortens hygieniska olägenheter som präglar städer där sopor och avskräde kastas rakt ut på gatan. Det nya här var att man anlade ett enormt kloaksystem under staden som skulle kunna forsla iväg allt avfall. Kloaksystemet byggdes högt i tak så att man inte skulle begränsa stadens expansionsmöjligheter (tillräckligt hög för en kentaur att precis stå upprätt). Det hela funkade utmärkt och stadens blev känd för sin modernitet, och den relativt goda lukten i staden. Stadens expansion gick dock långsamt och när nya rykten om kentauringvasioner dök upp var och varannan dag sågs den nya staden tyvärr inte som särskilt attraktiv, varför staden hittills aldrig utbredd sig utanför de ursprungliga stadsmurarna.

För cirka 50 år sedan började det flogistondrivna maskineriet som drev vattenverket krångla och man skickade ner en grupp för reparationer. Denna gruppen dök aldrig upp igen, varpå en ny grupp inklusive några stadsvakter sändes ner. Denna gruppen dök inte heller upp igen, och eftersom staden redan var lite av ett misslyckande har det aldrig skett något nytt storskaligt försök att laga vattenverket. Därför har delar av kloaksystemet blivit igenproppat och lukten av avfall sprider sig numera i hela staden, och skapar dess ökända odör.

Det sker fortfarande sporadiska försök från äventyrliga idioter att ta sig ner och utforska kloaksystem, men de flesta bara försvinner och några lyckligt lottade kommer upp och yrar om ett vidunder.

Värdshus i Fiseburg

Guldkolven:

Ett lite finare värdshus, symbolen utanför dörren är en gyllena majskolv med gröna blad kring. Drivs av Torggrik som riktar sig till ett exklusivare klientel än vad de flesta andra krogar i stan gör. Hit kommer en blandning av köpmän som är på jakt efter bostad för natten, eller bara lite sällskap över ett stop öl. Vanliga enkla bönder släpps aldrig in då Torggrik anstränger sig för att hålla högre klass på etablissemanget än vad hans pinsamma bror på Bruna Bönan gör, inte för att bönderna nånsin varit särskilt intresserade. Priserna är höga och sällskapet är mestadels tråkigt. Dock får det erkännas att är man ute efter lite finare delikatesser, och inte har fått en inbjudan till middag på Garnisonen, så är det här det enda alternativet. Finns ett överraskande gott utbud av fina ostar, goda viner och nybakade bröd.

Bruna bönan:

Simpelt värdshus med alla de vanliga bekvämligheterna, symbolen utanför är en skylt med en brun böna. Här tar långväga bönder som har lyckats ovanligt bra med sin kommers under dagen ibland chansen att äta en bit mat (gärna ställets omtalade böngryta) och festa till det lite. Inte ovanligt att bönder som det gått värre för under dagen även tar sig hit för att dränka sina sorger, eller avreagera sig på något annat fylllo. Följdaktligen utbryter det ofta stora slagsmål över minsta lilla dispyt, slagsmål som inte sällan kommer ingripa nästan alla närvarande. Vårdshusvärdens namn är Forbrik och han är en vänlig man som gärna hjälper till med allt som kan tänkas men också ofta låter slagskämparna hållas ett tag innan han avbryter.

Frustande kvigan:

Skylden utanför dörren visar en osedvanligt flörtig kviga som blottar juvret. Det här är i många ögon stadens skamfläck, en minotaur driven krog och värdshus som huvudsakligen besöks av stadens faun och minotaurminoriteter. Ovanligt högt i tak efter som det är anpassat efter minotaurer, vilket innebär att RP kan för ovanlighetens skull känna sig bekväma här utan att huka sig hela tiden. Är man på jakt efter ljusskygga individer och komprometterande information är det hit man skall vända sig.

Kloaksystemet under Fiseburg

Kloaksystemet får sitt vatten från en flod som närmar sig Fiseburg från norr, och inloppet är alltså i norra änden av stan där det även finns en järndörr som leder in till de mörka illaluktande gångarna. En liknande ingång finns i söder vid utloppet. Båda dessa är låsta och det är bara stadsvakten som har nyckel dit, nyckeln förvaras i garnisonen och stadens furste Perim kan lätt få fram den ifall den önskas.

Strax efter inloppet delar sig huvudtunneln i tre, för att efter 2 kilometer åter konvergera vid utloppet. Däremellan finns det gott om sidosprång och mindre tunnlar som ligger rätvinkligt mot vattnets huvudsakliga riktning. Det finns även ett maskinrum varifrån vattenverket, som pumpar in vatten i systemet, drivs. Det är här den aristosofiska styggelse har sitt näste, alltså det monster som käkat upp alla som hittills vågat sig hit ner. Det är maskinens kollaps som har lett till att vattnet inte längre strömmar genom tunnlar och rensar bort all skit. Det går dock lätt att laga, det är mest massa bråte som hamnat i maskineriet när styggelsen byggde sitt näste.

De tre huvudtunnlarna är byggda efter samma stuk. Väggarna är i sten, med murbruk emellan. Här och var täckta i grön gegga, eller mögel och på vissa ställen sticker det även ut små rötter. Tunnlarna är huvudsakligen runda i genomskärning men med två "trottoarer" på vardera sidan om avfallet där man kan gå utan att trampa i allt för mycket avskräde. Här och var finns det även järnbroar över avfallsflödet. I väggarna öppnar sig ibland små sidotunnlar, för små för kentaurer, som leder avlopp från andra ställen. Ur vissa av dessa rinner det fortfarande vatten och någon enstaka bajskorv, men de flesta är igenproppade med avfall.

Tunnlarna befolkas även av stora råttor, styggelsens huvudsakliga föda, som ibland smiter upp ovan jord om nätterna och härjar i förråd och annat. Råttorna är skygga, men anfaller gärna i grupper om åtminstone tio, ibland även enskilda när de blir överrumplade.

Styggelsen Snöboll

Eftersom kloaksystemet, som ju funnits i något hundratal år, är nästan helt självgående och ytterst sällan kräver underhåll fick den landsflyktige aristosofen Lartes tem-Lalrit för sig att slå läger här för cirka 100 år sedan. Han förspillde ingen tid utan satsade direkt på att försöka skapa ett Ultravitaliserat nexus här nere, för att kunna ägna sig åt experiment och annat fuffens. Han upptäcktes dock kort därefter, innan han hade åstadkommit några större missdåd, och blev lynchad av en uppretad folkmassa som inte hade något till övers för aristosofer. Det här var på den tiden då staden fortfarande hade några nämnvärda mekanurger som medborgare, och den naturliga motsättningen mellan aristosofin och mekanurgin ledde till att dessa i staden vördade mekanurger fick en lätt roll som agitator för folkets högst berättigade ilska gentemot Lartes.

Dock hade Lartes redan lyckats ultravitalisera kloaksystemet, så att det i nuläget var en smärre grön zon. Alltså ett område där livsenergin är så stark att det påverkar områdets flora och fauna. Även om folk i regel inte märkte något så förvrängdes livet under staden, effekten sträckte sig i vissa fall så långt som ut till fälten runt om staden där det gav upphov muterade, överpresterande växter. Detta är alltså en högst bidragande orsak till att Fiseburg fått ryktet om sig att vara en framstående jordbruksstad.

Råttorna under staden påverkades naturligtvis också, och blev mer aggressiva än tidigare, och även större än vanliga råttor. Den största livsförvrängningen skedde dock hos den vita husdjurskaninen Snöboll som råkade spolas ner av misstag i en toalett. Snöboll irrade ensam runt i de mörka gångarna, panikslagen och jagad av ilskna råttor. Till slut fann hon det enda stället dit inte råttorna vågade ta sig, maskinrummet som var själva nexus för ultravitaliseringen. Där tog hon sin tillflykt, och med tiden sög hon åt sig livsenergin i närvaron, kanaliserad via hennes panik och rädsla, och

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

växte starkare och starkare tills all vitalis var slut i området. Snöboll slutade växa för länge sedan när kloaksystemets ultravitalisering upphörde, men hon har ändå behållit sin storlek sen dess. På samma sätt har grödorna i fälten som omger staden behållit sina mutationer.

Sammanfattning av viktiga karaktärer

Rollpersonerna (RP)

Beclan Brune

Khanens son, småtjock och loj. Njuter av mat, och tycker krigare är tuffa även om han själv inte orkar fullt ut aspirera på att bli något sådant.

Sinkur Veke

Khanens härold, bokmal som ansvarar för upphållandet av ritualer och seder i och kring stammen Bekhtar. Besväras av antalet ritualer som innehåller blodsoffer av människoslavarna, och vill förbjuda sådant genom ett gudomligt dekret från Oraklet.

Charakh-Hai Crocottadödaren

Macho krigare som egentligen får panik så fort han befinner sig i en stridssituation. Har fintat sig upp till en lyxig position i khanens livgarde.

Gülëna Blixt

Lesbisk krigarinna, kär i Yisügen, som tycker om att ge och ta emot order. Bekymras av det stundande bröllopet med Beclan.

Yisügen Sköra

Lesbisk väpnarinna till Gülëna. Avvikande och okentaurisk, klent byggd och smått sarkastiskt lagd.

Viktiga spelledarpersoner (SLP)

Ogodei Orkanfödd

Stammen Bekhtars khan, fader till Beclan, för tillfället förgiftad av Sinkur och satt ur spel.

Oraklet

Konstig gammal gubbe som både är en hejare på droger och dessutom är telepatisk. Vet själv inte riktigt hur gammal han är, men åtminstone hundratalet år. Är sugen på ett badkar.

Perim ran-Kebrion

Fiseburgs tjocka furste, tröstäter för att andra patricier (adel) inte vill umgås med den tjocka fursten från den illaluktande staden.

Snöboll

En kanin som via ett ultravitaliserat nexus förvrängts till en jätte-mördar-kanin. Härskar i Fiseburgs kloaksystem.

Scensammanfattning

Scen 1: Kentaurlägret

RP tillkallas av stammens Shaman och möter denne inuti khanens pråliga tält. Får i uppgift att uppsöka oraklet i Thamissa. Dessutom får de något hemligt paket som de skall beskydda med sina liv och överräcka till oraklet. Paketet innehåller en gåvokorg med parfym, tvål och mjukgörande cremér.

Scen 2: Thamissa

Efter några dagsmarscher når de fram till bergen och börjar kämpa sig uppför sluttningarna.

Till slut når de oraklets tempel där de överräcker paketet, som öppnas och avslöjar innehållet (tvål och parfym). Oraklet godtar inte detta som tillräcklig gåva utan kräver något större för att ge dem personliga audienser: Ett badkar i marmor som han känner till finns i Fiseburg.

Scen 3: Fiseburg

RP når fram till Fiseburg och har lite trevligt, fördriver kanske lite tid med att ta in på ett värdshus eller två och frågar runt om badkar.

Naturligtvis är det patriciern Perim ran-Kebrion som ryktas ha badkaret. Men så lätt skall det inte gå. Kanske får de lust att bryta sig in under natten, eller helt enkelt söker audiens. Badkaret har dock brakat igenom golvet och ner i stadens underjordiska kloaksystem.

Scen 4: Kloaksystemet

RP får kämpa mot råttor och en aristosofiskt styggelse (den livskrafts-förvridna kaninen Snöboll) innan de kan casha in priset/hitta badkaret. Lite dungeoncrawl light där Charakh-hai leker tuff men förhoppningsvis oftast misslyckas på sina stridsplanik slag. När de besekrat Snöboll kan de sedan släpa med sig badkaret ut ur kloaksystemet.

Scen 5: Back to Thamissa

De ger sig av tillbaka till Thamissa, baxar med stort besvär badkaret uppför berget och in i oraklets grotta. Oraklet blir överförtjust och beviljar dem audiens. Praktiskt nog är Oraklet telepatiskt så han vet redan vad RP vill ha, och har förberett detta.

Scen 6: Lyckliga slutet

RP återvänder till kentaurlägret och allt blir naturligtvis finfint :-) Khanen mår åtminstone bättre nu..

Scen 1: Kentaurlägret

Förspel

Här kan det vara på plats att du (SL) ger en kort sammanfattning av läget, miljön och att RP får presentera sig lite hastigt för varandra. Påminn dem dock att inte avslöja viktiga detaljer!

När scenen börjar är alla RP samlade i khanens pråliga tält, också närvarande är shamanen Aslon och khanen Ogodei. Ogodei ligger på en madrass i tältets utkant, redan det ett svaghetstecken då kentaurer normalt brukar sova ståendes. Utöver detta hör man snarkljud, blandade med konstiga utrop i stil med "TA BORT BADANKAN FRÅN MIG!" ifrån honom. Bredvid Ogodei står en människoslav med ett stort palmblad och agerar air condition genom att fläkta med nämnda blad.

Scenen

RP får en briefing av shamanen om hur khanen har intagits av illvilliga andeväsen från andra dimensioner. De får även veta att dessa trollkonster övergår Aslons makt och att de därför måste söka hjälp från gudarna. Den som står närmast gudarna är naturligtvis oraklet i Thamissa. För att blidka denne får de ett paket, i brunt papper, att offra till oraklet i utbyte mot hjälp. De blir även uppmärksammade på hur viktigt det är att de visar respekt gentemot det stora oraklet.

Kan även vara lämpligt att shaman påpekar varför de valts ut; Sinkur som härold är representant för khanen, Beclan för att han naturligtvis står väldigt nära khanen, Charakh-hai och Gülena för att de är framstående krigare och Yisügen för att hon är Gülenas väpnare.

Efterspel

Därefter kan de om de vill ta en promenad i kentaurlägret, annars är det i stort sett Thamissa som är deras mål.

Viktiga SLP

Shaman Aslon Vis

Stammens äldsta kentaur, närmar sig 150 i ålder och ser ut därefter. Grånad päls, skröplig och svag, hostar stundvis och tappar lätt tråden när han talar. Han har dock fortfarande stammens oinskränkta respekt och vördnad.

SL-tips: Tappa gärna spåret i konversationen stundtals, hosta lite då och då. Vänd dig gärna till enskilda RP som t.ex. Beclan och försök trösta honom med att det säkert blir bra, eller prata pinsamt snack om hur de var som små. Hur virrig han än kan verka har han full koll på det mesta i stammen.

Ogodei Orkanfödd

Beclan Brunes fader, som i nuläget är inkapaciterad av centralstimulerande droger, är i vanliga fall oerhört högt respekterad i stammen. Född under en stormnatt blev han tidigt sammankopplad med den gudavärld kentaurerna ser som intimt förknippad med åska och oväder. Att han sedan växte sig både stark och vis gjorde hans arvsställning som khanens son allt mer självklar och har gjort honom till en av de mest älskade khaner stammen kan minnas.

SL-tips: Låt honom stöta ur sig lite nonsens då och då, men han är fortfarande icke kontaktbar och sover mest.

Övriga kentaureer i lägret

Det finns naturligtvis ett stort antal andra, icke namngivna, kentaureer i lägret. Krigarna gör det som krigare gör mest, över på stridskonst. En liten grupp krigare är på väg för att hämta en slav att släppa loss, och sedan jaga. Annars finns det ju de stora gotrum hordarna kring lägret som bevakas av hjordskötarna. Improvisera fritt om du vill att RP skall prata med någon, eller om RP vill snacka med någon.

Lämpliga kentaur-namn: ♂ Dimur, Turgut, Gemal, Alp ♀ Tansu, Tolga

Slavar i lägret

Det finns även en fålla med människoslavar i lägret, en stor inhägnad med hundratalet. Även en del slavar här och var som passar upp på kentaureerna, och några som går med vatten från tält till tält, eller till de törstande boskapsskötarna. Om RP önskar kan de naturligtvis rekvirera en eller två slavar för att bära paketet, men det skulle isåfall sakta ner dem då kentaureer naturligtvis har högre marschtakt än människor. Finns ju dock inget moraliskt övervägande som hindrar dem från att ändå försöka driva på en människa att springa i kentaurtakt hela vägen till Thamissa, eller tills människan faller ner död av utmattning.

Scen 2: Thamissa

Förspel

RP närmar sig efter några dagars marsch Kordibergen och finner lätt stigen de letat efter. Passa på att beskriva lite av de besvär de råkar ut för på vägen uppför berget mot bergstoppen. Naturligtvis börjar det regna och åska också, när de tar sig uppför bergen.

Scenen

De hittar bergstoppen och är fria att gå in i grottan. I grottan står Oraklet salen där han har sin eldstad. P.g.a. akustiken kan man på avstånd höra honom då och då ropa och skrika på ett språk RP inte behärskar, Azuli. I RPs öron låter det antagligen som mäktiga trollformler och annat, men egentligen är det bara oraklet som svär över att han återigen har misslyckats att få till en god gryta i sin kittel. Han är därför lite irriterad när RP möter honom, men byter lätt inställning till tillmötesgående om RP lockar med paketet. Han går dessutom inte alls med på att ens lyssna på dem om de inte har en offergåva (paketet).

När han öppnar paketet blir han alltmer exalterad för varje sak han finner i gåvokorgen (tvål, handcremé, badskum, deodorant, hårinpackning o.s.v.) men i slutändan känner han sig inte blidkad. Han vill nämligen ha ett badkar i marmor, och råkar veta att det finns ett i Fiseburg. Ifall han får sitt badkar han vill ha, erbjuder han att ge alla RP var sin audiens och även hjälp med personliga problem.

Efterspel

RP har fått i uppgift att införskaffa ett badkar i marmor, och även fått veta att det finns ett sådant i Fiseburg.

Viktiga SLP

Oraklet

Oraklet är en uråldrig benig gubbe, klädd i ett litet höftskynke, som för ett par hundra år sedan bestämde sig för att avskilja sig själv från världen. Riktigt hur länge sen det var har han faktiskt inget säkert minne av, dagarna har en tendens att flyta ihop när man bor ensam på en bergstopp. Att han levtt så länge som han gjort har han ingen vettig förklaring till, men allt annat försöker han dra ihop någon sanslös förklaring till. Även om han inte själv minns det så är anledningen till hans avskildhet att han inte längre stod ut med människors tankar, Oraklet har nämligen telepatisk förmåga och hör ofrivilligt vad folk tänker. Han har oerhört goda kunskaper inom örtmedicin, och är dessutom en hejare på partydroger. Kan bota det mesta med sina färdigheter, och har tack vare detta fått en särskild betydelse för stammen Bekhtar. Eftersom oraklet bor på bergstoppen Thamissa, där det nästan konstant är åska, anses han av många kentaureer stå i direkt kontakt med gudarna, något som naturligtvis är total nonsens men Oraklet passar gärna på att utnyttja det hela. Kentaureernas lagar är i stort oföränderliga och det enda som skulle kunna motivera en ändring vore ett direkt påbud från gudarna, och det närmaste detta man kan komma är alltså Oraklet i de flestas mening.

SL-tips: Lite småsur till en början, lättar senare när han kommer på hur han kan utnyttja kentaureerna, och även blir barnsligt förtjust i innehållet i paketet.

Bjud gärna RP på lite örter eller andra "häftiga grejer". Eftersom han är telepatisk vet han även redan vad RP behöver.

Scen 3: Fiseburg

Förspel

RP är nu på jakt efter ett badkar i marmor till Oraklet. Efter att ha tagit sig ner från Thamissa så återstår ytterligare 3 dagsmarscher innan de når Fiseburg. Ungefär samtidigt som man börjar skymta staden vid horisonten, börjar det även dyka upp sprida små gårdar och odlingar. Nötboskap är också vanligt på många ställen. Långt innan stadsportarna börjar man notera den vidriga stanken från staden, luktar avskräde och urin.

Vid stadsportarna möts man av en beväpnad vaktstyrka, som naturligtvis ser till att höra sig för om vad kentaurerna är ute efter i staden. De är dock begränsade till antalet, inte mer än tre dagtid alternativt en nattetid då portarna dock är stängda så det är krångligare att ta sig in.

Scenen

RP:s första mål är antagligen att höra sig för om ett marmorbadkar. Låt dem utforska staden ett tag innan de får vettiga anvisningar. Till exempel kan de få tips att söka upp marknadsplatsen om de jagar nått särskilt. Låt gärna Fiseburgborna skicka vidare RP till en annan som vet lika lite som den första om vart man får tag på ett badkar. Eller om de tar sig på krogarna låt dem gärna avverka Guldkolven och Bruna Bönan innan de når Frustande Kvigån där folk är tillmötesgående och självklart förstår att enda möjliga stället i stan att hitta ett marmorbadkar är ju i garnisonen.

På krogarna får de gärna höra rykten om vidundret i underjorden, och de mörka, illaluktande gångarna, så illaluktande man knappt kan hålla sig för att kräkas.

Låt det gärna bli natt så de måste övernatta någonstans, för övernattningsfunktioner ett par stallplatser utmärkt, men isåfall utan vanliga hästar då det knappast vore värdigt en kentaur att dela sovplats med en icke-sapient.

När de väl vet att stadens furste har ett marmorbadkar, och att han bor på garnisonen, så kan de såklart variera hur de skall gå till väga. Bryta sig in, eller helt enkelt knacka på och kräva audiens. Väl inne i Garnisonen, och hur de nu än stöter på Perim (om de bryter sig in under natten kan man t.ex. förvänta sig att han sover), får de antingen reda på från honom vad som hänt med badkaret, eller listar ut det själv.

Efterspel

RP bör nu veta att det eftersöka marmorbadkaret finns att hämta någonstans i kloaksystemet, det som kvarstår är att bestämma vartifrån de väljer att äntra detta. Antingen genom golvet i Garnisonen, genom vattnets inlopp i norr eller utloppet i söder.

Viktiga SLP

Stadsvakten

Bär en lätt rustning, klädda i grönt, och beväpnade med svärd. Ovana vid stridigheter och blir väldigt nervösa av kentaurernas närvaro (skakar av rädsla i vissa fall, om RP är extra hotfulla kanske de gör i brallan).

Genomsnittliga Fiseburgbon

Nyckelordet är bonnig för de flesta i staden. Tycker mest det är exotiskt med kentaureer i staden och tänker att man är trygg innanför stadens murar. Har inte mycket vettigt att säga, men vill gärna verka kunnig. Är oftast osäker på sanningsinnehåller i det han/hon säger..

“Ja se, sånadäringa marmorerade badkar dedu.. Jo såna är fina. Tror jag minsann de säljer där på marknaden du vet? Om det var Gamla Gun som sålde såna och morötter eller hur det nu var..”

Genomsnittliga marknadsstånds-handlaren

Är mest ute efter att sälja så mycket som möjligt, om det så är morötter, rovor eller potatis de säljer kan de säkert komma på något exklusivt erbjudande att ge RP.

SLP på Guldkolven

Värdshusvärden Torggrik kan möjligen tolerera ett gäng kentaureer om de uppför sig, men de måste betala för sig. Folk blir lite nervösa när de ser kentaureer och inleder knappast några samtal. Om RP vill tala med någon så ställer de dock upp. Torggrik talar gärna illa om sin bror Forbrik på Bruna Bönan.

SLP på Bruna Bönan

Forbrik är tillmötesgående men vet inte mycket. De kan lätt snubbla in i något redan pågående slagsmål här, men det vill mycket till för att någon intentionellt ger sig på RP.

SLP på Frustande Kvigan

Här välkomnas de hjärtligt, även om RP själva kanske tycker att det är lite dålig klass på umgänget här inne. Enligt kentaureers vanliga klassifikation gäller att Kentaur>Människa>Minotaur>Faun och här inne finns det gott om de två sista raserna. Men lokalen känns definitivt mer hemtrevlig än de flesta i staden, de behöver inte ens huka sig här inne. Billig, överraskande god öl också om det skulle locka.

Perim ran-Kebrion, stadens furste

Stadens mest kultiverade och sofistikerade invånare, åtminstone enligt honom själv. Huvudsakliga representanten för stadens försvinnande fåtaliga överklass.

Genom ett liv av överflöd har han blivit tjock och rund. Ryktas i stadens många kvarter att han faktiskt tröstäter av det skälet att inga andra patricier i andra städer är intresserade av att umgås med någon från ökända Fiseburg.

Han är knappast överförtjust i kentaureer, känner sig hotad och oroad över sin stads existens om han ser RP. Men ynkelig som han är blir han ändå tillmötesgående då han inte vill provocera fram något anfall mot staden. Framhäver gärna för RP hur ointressant och fattig staden är, och att det säkert finns mycket mer lämpliga städer att erövra med människor som skulle tjänstgöra som mycket bättre slavar än han själv.

Har RP möjligen dödat någon av hans vakter argumenterar han att så länge de låter honom leva så gör väl inte det så mycket, en vakt hit eller dit. Det är hans eget liv som är viktigast trots allt.

Scen 4: Kloaksystemet

Förspel

Det går inte att överdriva lukten här nere. Tänk dig ruttande spyor med lite ketchup på, fast värre. Lukten ligger dessutom riktigt, riktigt tjockt i luften, och den kvalmiga känslan får en lätt att ohejdat spy. Beclan, Charakh-Hai och Gülena är de med högst värde på *Lukt* så de får slå ett slag med svårighetsgrad 10 mot sin viljestyrka för att låta bli att spy. T.ex. Beclan får slå 2t, addera 1 och om resultatet är lägre än 10 spyr han, förhoppningsvis på någon annan. Ju sämre resultat på tärningskast, desto äckligare resultat med spyan.

Scenen

Efter att ha tagit sig in igenom valfri ingång får de kämpa mot råttor tills de når fram till maskinrummet, där marmorbadkaret blivit en naturlig del av inredningen i styggelsens näste. För att lyckas få badkaret därifrån får man räkna med att de måste besegra styggelsen.

Efterspel

De har nu marmorbadkaret. Ifall de väljer att bära det själva, eller ordna packdjur för att frakta det bestämmer RP naturligtvis själv. Det luktar också ganska illa till en början och kan behöva rengöras.

Viktiga SLP

Råttor

Biter hårt, springer fort och kommer gärna i grupp.. Man kan ofta se deras gula ögon lysa i små krumsprång och hål i väggarna.

SL-tips: Låt RP se gula ögon i mörket framför dem, senare i sidotunnlar och till slut bakom RP innan de går till anfall.

STY 2T Vikt 30 kg

UTH 3T TÅL 10

SMI 2T

REF 3T

VIL 1T

SYN 2T

HÖR 3T

KÄN 2T

Färdigheter: Omärklighet 6T, Spänst 2T

Naturliga vapen: Klor 2T (skada 1T hugg), Bett 3T (skada 2T hugg)

Styggelsen (med stort S, Snöboll alltså)

En kritvit kanin med röda ögon och vassa tänder. Mankhöjden är kring 1,5 meter. Föredrar att lurpassa och hoppa på sina offer. Ger ett fluffigt intryck som bedrar, under den tjocka pälsen gömmer sig en stark och senig kropp. Kan lätt välta en kentaur och snabbt börja gnaga med tänderna. Har även vassa klor på framtassarna som kan användas för att hålla fast byten.

SL-tips: Låt RP skymta henne på avstånd som en stor skugga då och då, med röda lysande ögon. När de väl konfronteras; beskriv hur de röda ögonen brinner likt helvetets eldar och pälsen står på ända! Kring och från munnen droppar fragda! Skriker helvetiskt när den går till anfall eller blir skadad!

STY 7T Vikt 400 kg

UTH 4T TÅL 34

SMI 4T

REF 4T

VIL 3T

SYN 3T

HÖR 4T

KÄN 3T

Färdigheter: Omärklighet 4T, Spänst 6T

Naturliga vapen: Klor 4T (skada 3T hugg), Bett 5T (skada 5T hugg)

Scen 5: Back to Thamissa

Förspel

Det är självklart ytterst besvärligt att få upp badkaret för berget, men vi räknar med att RP listar ut något sätt.

Scenen

Oraklet tar emot dem och är väldigt exalterad över badkaret, ber dem placera det i den större salen där vattnet rinner.

Därefter beviljar han RP audiens, och låter dem först säga vad de vill få sagt. Sen möjligen han förklarar att han redan känt av deras känslor och tankar och har förberett precis den hjälp de önskar.

Sinkur: Får ett dekret signerat som säger att hädanefter skall alla blodsritualer förbjudas i stammen Bekhtar, med hot om straff från gudarna vid överträdelser mot denna nya regeln. Nu behöver inte Sinkur längre oroa sig för bröllopet!

Beclan: Erbjuds en testosteron-kur som visserligen inte kommer ge han kulorna tebax, men kommer göra honom mer manlig. Dessutom får han stolpiller som med placeboeffekt skall bota hans far, khanen alltså.

Charakh-Hai: Får en kräm som han skall applicera på skrotum-området minst en gång varje dag i en månad, för att bli av med kliandet.

Gülana och Yisügen: Får ett signerat dekret som välsignar deras kärlek och hädanefter välsignar alla framtida samkönade förhållanden.

Efterspel

Nu borde RP vara ganska exalterade och se fram emot att komma hem igen.

Viktiga SLP

Oraklet

Precis som innan. Eftersom han är telepatisk hade han naturligtvis redan förberett dekreten från gudarna och de andra sakerna.

Scen 6: Lyckliga slutet

Förspel

RP tar sig hem till kentaurlägret.

Denna scenen kan i mångt och mycket ske som ett sammanfattande från SL, beroende på vad RP har för tankar. Ifall de har något ytterligare fuffens för sig låt de då få fritt tillfredställa sina sista lustar.

Scenen

Sinkur ger khanen stolpiller, varpå han vaknar upp pigg och kry. Därefter är det tämligen fritt hur det löser sig.

Kanske Ogodei blir besviken över att Gülena och Beclan inte längre kommer gifta sig, Gülenas och Yisügens förhållande är ju välsignat av gudarna så det kan man ju inte göra mycket åt.

Kanske Gülena, Yisügen och Beclan bildar familj ihop?

Kanske bara Yisügen och Gülena gifter sig, till glädje för alla?

Improviserera!

Efterspel

Här kan man ju räkna med att Sinkur skriver ner denna historian i sina annaler där de sparas för eftervärlden, och även konstruerar han säkerligen nya blodfria ritualer.

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Beclan Brune

Utseende:

Du är en, för kentaurofolket, ovanligt plumsig fux (brun hästkropp). Din man håller du, motvilligt, kort eftersom långa manar ju är ett kännetecken för krigarna, vilka du naturligtvis inte tillhör. Dessutom tillhör det traditionen att khanens familj uppvisar kort hår, och som son till khanen gäller detta naturligtvis även för dig. Detta innebär att varje gång du försöker dig på att odla längre hår för att efterlikna de balla krigarna, så genast ger sig härolden Sinkur Veke på dig och tjarar dig fördärvad tills dess att du åter klipper dig.

Ditt allra mest utmärkande drag, utöver det att du är lite fetlagd, är din blåa mönstrade mantel du bär över hästryggen. Detta är knappast ett vanligt klädesval för en kentaur (de enda kentaurena som brukar klä sig är krigarna, och då uteslutande med rustningen) men eftersom du trots allt är khanens son har ingen gett sig på att öppet ifrågasätta detta och härolden har t.om. funderat på att nedteckna detta som god sed i någon bok. Själv har du egna skäl till klädseln som hittills ingen känner till.

Historia:

Född år 703 som enda son till khanen. Din uppväxt var naturligtvis lite privilegierad men mestadels som vilken annan kentaurs uppväxt som helst. Du lekte i hagarna, klättrade i bergen och lekte "jaga män'skan", en lek som gick ut på att man släppte lös en utav människoslavarna, gav honom ett litet försprång, och sen tävlade sinsemellan om vem som först kunde hitta och sparka omkull honom. Eftersom du var son till khanen hade du naturligtvis bäst tillgång till slavar och blev följdaktligen den populära killen som alla ville leka med.

Dock ändrades du genom ett slag från extrovert till introvert då du var med om en fruktansvärd olycka vid tio års ålder..

En hemsk olycka.

En ödesdiger olycka!

En dag när du med några kompisar gett dig upp i bergen fick du den för kentaurer väldigt osmarta idéen att försöka klättra i ett träd. Tack vare ungdomens korta avstånd mellan tanke och handling, och förhoppningen om att imponera på kompisarna, var du snart på väg uppåt så gott det gick. Trädet hade gott om grenar och även om det var näst intill omöjligt att få grepp med dina hovar tog du dig på något sätt vidare uppåt tills du var nästan ända i toppen.

Väl där hann du knappt ge ifrån dig ett segertjut inför kompisarna innan trädgrenarna du lutade dig mot brast med ett ljudligt knak, varpå du handlöst for nedåt. På väg ner hann du krossa både den ena och den andre lemman innan du låg i en formlös hög bredvid dina förskräckta kamrater.

Sen dess har du läkt finfint, varje brutet ben är precis som det skall vara, bortsett från en irreparabel skada. Dina punkulor blev knäckta i fallet och sen dess har du i stort varit en valack (kastrerad häst). För att dölja din omanlighet bär du alltså nu, 12 år senare, en mantel som smidigt nog täcker bakpartiet och tack vare detta har du lyckats hålla det hela hemligt.

Nu är du rädd att hemlighetens dagar är räknade, dina föräldrar har tröttnat på ditt ointresse inför motsatta könet och arrangerat ett bröllop mellan dig och den framstående krigerskan Gülena Blixt. Vad hon tycker om brölloppet vet du inte men du är säker på att det inte är något för dig, att binda upp dig så. Det enda som nu står i vägen för äktenskaps ceremonin är din far som den senaste veckan insjuknat och drabbats av yrsel och vanföreställningar. Hemska tanke! Det enda som står i vägen för det motbudande äktenskapet är din stackars fars lidande!

Kynne:

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Innan olyckan drömde du om äventyr och hjältedåd, krig och ridderliga ideal. Nuförtiden har du ingen större ambition än att chilla lite, låta dagarna passera och ha det så mysigt och lugnt som det bara går. Du har utvecklat en fascination för lås för att fördriva din tid. När du inte är upptagen med att äta, så brukar du sitta och pilla med något lås, vilket är tämligen meningslöst i en kultur där man inte har trädörrar, då man bor i tält. Du är dock fortfarande starkt imponerad av modet hos stammens krigare. Speciellt Charakh-hai Crocottadödaren innehar närapå idolstatus hos dig. Men du själv har inte drivkraften och disciplinen att göra något av dig själv, även om du ibland ger lite halvhjärtade försök Dessa slutar i regel med att du tröstäter lite rostade mandlar eller vad annat godis du får tag på.

Du har dessutom av naturliga skäl svårt att släppa någon nära inpå, och känner dig tvungen att beskydda din hemlighet med alla till buds stående medel. Ifall det kom fram att khanens son var valack hade hela stammen drabbats av otänkbar skam, och vad hade väl mamma sagt?

Trots detta bekymmer är du mestadels en väldig lugn och foglig personlighet, som då och då faktiskt kan uppvisa barndomens fascination för något men sällan drivkraften att genomföra det fullt ut. Vad gäller mat har du utvecklat en för kentaurer ovanligt hedonisk hållning: Med total avsaknad av sexdrift har matbegäret fått breda ut sig och det är inte ovanligt att du utnyttjar din ställning i stammen för att införskaffa exotiska godsaker..

Typisk kommentar:

“Ta det lite lugnt va, det löser sig nog. Ta istället för dig av den här smarriga vediska getosten. Delikat!”

Relationer:

Sinkur

Din fars härold trots sina unga år (bara några år äldre än dig), väldigt förtjust i traditioner och sånt. Oerhört seg vid högtider då han alltid envisas med en massa ritualer innan man får klämma i sig av maten. Och så fort du försöker odla hår så du blir lite mer som dina förebilder bland krigarna kommer han och säger att det inte lämpar sig för khanens son!

Gülena

Alla tjarar om att du har sån tur som får gifta dig med Gülena, stoet som alla drömmer om. I dina ögon är hon totalt ointressant. Krigare visserligen, men en tråkig sådan utan varken stil eller hjärna.

Yisügen

Skönt sto, som du gillar, även om ni inte känner varandra så bra. Det hade varit skönt att hitta någon som man kunde anförtro sin hemlighet åt. Hon kanske kan bli den vännen?

Charakh-Hai

Otroligt nog Sinkurs halvbror, dock totala motsatsen mot den förstnämnda. Stammens kanske allra främsta krigare, vida omtalad för att ensamt ha besekrat en Crocotta (!). Lite av din idol kan man nog säga.

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Stats:

Styrka	5t	Viljestyrka	2t+1	<i>Syn</i>	4t+1
Uthållighet	3t+1	Utstrålning	3t+2	<i>Hörsel</i>	3t+1
Smidighet	2t	Bildning	2t	<i>Lukt</i>	1t+2
Reflexer	2t			<i>Känsel</i>	2t+1
Fingerfärdighet	3t			<i>Smak</i>	1t

Förflyttning 9m/runda Skadebonus +2 TÅL 35

Ålder: 22

Fördelar: Bundsförvanter (Kentaurklanen), Djurvän

Nackdelar: Fet, Mörk hemlighet

Färdigheter:

Bluffa	5t
Dans	3t+2
Ducka	2t
Etikett <Kentaurisk>	3t+2
Festa	4t+2 (supa, sjunga o dyl)
Hantverk <Låssmed>	5t
Köpslå	3t+2
Omärklighet	1t (smyga, gömma sig o dyl)
Slagsmål	2t
Språk <Ryzzgardili>	12D/3B (tal/text) (Ditt modersmål)
Språk <Termali>	7D/0 (tal/text) (Mänskligt språk, som du behärskar ganska bra)
Spåra	4t+1
Spänst	2t (hoppa, klättra o dyl)
Värdera <Viner>	5t
Värdera <Mat>	5t
Värdera <Lyx>	5t
Övertala	3t+2

Ägodelar:

Långdolk (Skada 1t+2 Stick) och manteln du sveper runt dig.

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Charakh-hai Crocottadödaren

Utseende:

Du är en skimmel (vit päls med svart hud under alltså) med extremt muskulös överkropp som får lägre stående varelser att skaka av rädsla och ston att frusta av åtrå. Lång, kraftig, välansad man på huvudet som sträcker sig ända ner till din hästrygg och spänstiga hästkropp. Du ser till att träna ofta och väl för att hålla kroppen i topptrim och beundrarinnorna knäsvaga.

Du har dessutom ett manligt ärr över bröstet som souvenir från din omtalade dust med en Crocotta. Till skillnad från de flesta krigare föredrar du att gå utan ditt bröstharnesk för att dels skryta med ärrret, dels spänna med musklerna. Hjälmens blå plym som tillfaller krigare i khanens livgarde, såsom dig, vägrar du ta på dig i annat än de nödvändigaste tillfällena då du är rädd om ditt långa hår.

Historia:

Du föddes år 700 som son till en av stammen Bekhtars mest framstående krigare. Vid tidiga år började du träna kentaursk krigskonst för att göra din fader stolt, till skillnad från din äldre halvbror Sinkur som vänt sig från stridens fägring. Till en början gick träningen utmärkt. Utmärkt fram tills dess att utbildningen blev seriös och riktiga strider närmade sig. Du upptäckte då till din förfäran att du var helt inkapabel att strida mot någon annan levande varelse, så fort allvarliga hot om fysiskt våld kommer in i bilden tappar du fattningen helt och hållet. Resultatet blir alltid ett av följande; Antingen blir du så paralyserad av skräck att du blir helt handlingsförlamad, eller så flyr du hals över huvud utan några överväganden för något annat än din egen säkerhet. Detta passar sig naturligtvis inte för en modig och stolt kentaursk krigare, men på något sätt har du lyckats dölja detta, och fullföljt din träning.

Under ett patrulluppdrag i en bergstrakt för några år sedan blev din trupp överfallen av en Crocotta, ett gigantiskt hyenaliknande monstret. Trogen din instinkt försökte du illa kvickt fly upp närmaste bergsslänt där du råkade sätta igång ett stenras som ändade Crocottans existens. De flesta andra överlevande från truppen fick turligt nog den felaktiga uppfattningen att stenraset var en avsiktlig strategi och vips hyllades du som hjälte!

Följt av detta blev du befördrad till en framstående position vid khanens livgarde, en mestadels ceremoniell position, som hittills betytt att du sluppit sticka ut på uppdrag och kunnat ägna dig åt vardagliga saker som styrketräning och kvinnojakt.

Det enda smolket i bägaren är att Gülena Blixt, stammen Bekhtars allra läckraste lilla sto, som också var med vid striden med Crocottan tycks se igenom bluffen och vilja göra allt för att avslöja dig. Hon sprider elaka, men sanningsenliga, rykten om dig. Får hoppas att hon kan varva ner när hon väl äktar khanens son Beclan Brune.

Den senaste tiden har oroligheter utbrutit i livgardet. Ogodei Orkanfödd, khanen alltså, har blivit sjuk och yrar om lila grodor, nejlikor och andra komplett sanslösa saker dagarna i ända. Att något måste göras har blivit uppenbart, och med största säkerhet kommer det involvera dig vare sig du vill eller ej iochmed att du ännu inte fått göra en insats i gardets tjänst. Dessutom ryktas det om att uppdraget kan involvera en visit hos oraklet i Thamissa, en tillräcklig utomstående och kunnig människa för att du skall våga fråga om en bot mot klådan du har haft i skrevet ända sedan en misslyckad one nights stand för ett halvår sedan.

Kynne:

Du utstrålar total självsäkerhet och pondus. Övertygad om din egen förträfflighet, och särskilt

överlägsenhet gentemot andra livsformer så som tvåbeningar. Speciellt människor är viktiga att sätta på plats eftersom de på ytan kan ses som ganska lika kentaurer, men det är ju ingen fråga om att kentaurena är den mer livsdugliga skapelsen. Människor kan duga som slavar, men annars vore världen antagligen bättre utan dem.

Din totala oförmåga att agera i strid har inte på något sätt påverkat din framtoning som macho-krigar-hingst. Istället för att erkänna dina svagheter och söka något annat yrke, har du utvecklat en väldigt utstuderad kaxighet där du oftast tjarar tills motståndaren inte längre orkar bry sig om dig. I riktiga krig kommer denna strategin naturligtvis inte hjälpa nån vart alls, men sådana situationer har hittills kunnat undvikas lätt. Det gäller att helt enkelt komma på ett svepskäl för att inte vara med på vad det nu är för farligt uppdrag som vankas.

Typisk kommentar:

“Tja bruden, sett såna här muskler tidigare? Jojomensan, var tack vare dem jag klädde upp en Crocotta för ett par år sen. Kunde se rädslan i Crocottans öga när jag spände dem, hehe. Jovisst kan du få känna på mina armar!”

Relationer:

Sinkur

Vek varelse, både till sinnet och kroppsligt. Gjorde inte sin plikt som son till eran gemensamma fader att följa dennes fotspår och bli krigare, valde istället att bli en lärde och studera böcker. Nu är han khanens härold med ansvar för ritualer och seder, vilket han utför med sådan nit att man bara vill slå till honom på käften. Ännu värre är att han motsätter sig stammens slavhållning av människor, han tycks se något obegripligt egenvärde i de vidriga tvåbeningarna. Kort sagt den sortens halvbror man skäms i närheten av.

Beclan

Tjockis, men khanens son så det kan vara bäst att vara snäll mot honom ändå, trots att han är fet, motbjudande, lat, ser fånig ut i sin mantel han envisas med, allmänt bakom och representerar allt som inte passar för en kentaure. Det enda positiva man kan säga om honom är att han iallafall har insett storheten hos dig. Detta för dock med sig negativa saker som att han förföljer dig då och då på fritiden. Lättast är att skicka iväg honom på något löjligt uppdrag då och då.

Gülana

Trots att hon är ett sto, ett väldigt attraktivt sådant dessutom, är hon faktiskt en av stammens mäktigaste krigare otroligt nog. Du är fullt medveten om att hon till och med är i bättre form än dig, vilket gör det desto viktigare att trycka ned henne och inte låtsas om detta. Hon är förlovad med Beclan som knappast är man nog att sätta henne på plats, kanske man får ta på sig att förklara för Beclan att det är bäst för ett gift sto att ge upp sin karriär som krigare?

Yisügen

Gulenas väpnarinna är liten och späd, och sarkastiskt lagd. Kryddig skulle man nästan kunna säga, fast ändå behaglig på något konstigt sätt. Hon tycks hata dig med hela sitt hjärta av nån anledning, vilket inte bekommer dig ett dugg utan bara känns roligt. Det är alltid eggande att få bekräftat att man väcker starka känslor hos kvinnor.

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Stats:

Styrka	5t+2	Viljestyrka	2t+1	<i>Syn</i>	4t+1
Uthållighet	4t+2	Utstrålning	2t+1	<i>Hörsel</i>	3t+2
Smidighet	2t+2	Bildning	+1	<i>Lukt</i>	1t+1
Reflexer	3t+1			<i>Känsel</i>	1t
Fingerfärdighet	2t+1			<i>Smak</i>	+1

Förflyttning 11m/runda Skadebonus +3 TÅL 45

Ålder: 25

Fördelar: Hänsynslös, Snabb

Nackdelar: Kaxig, Stridspanik (Måste slå ett VIL slag i varje strid, svårighetsgrad 16), Intolerant mot tvåbeningar, Mörk hemlighet (Stridspanik)

Färdigheter:

Bluffa	4t+1
Dans	2t+2
Ducka	5t+1
Etikett <kentaurisk>	+1
Festa	3t+1 (supa, sjunga o dyl)
Köpslå	3t
Kastspjut	3t+1
Ledarskap	2t+2
Omärklighet	3t (smyga, gömma sig o dyl)
Slagsmål	2t+2
Spjut	3t+1
Språk <Ryzgardili>	9D/0 (tal/text) (Ditt modersmål)
Språk <Termali>	4B/0 (tal/text) (Människospråket, som du bryter kraftigt på.)
Spåra	4t+1
Spänst	4t (hoppa, klättra o dyl)
Svärd	2t+2
Övertala	3t+1
Överlevnad <Stäpp>	3t+1

Ägodelar:

Tvåhandssvärd(Skada 3t Hugg), och 2 kastspjut (Skada 1t+2 Stick)

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Gülena Blixt

Utseende:

Du ser ut som alla kentaurers drömsto. Du är strax över medellängd, men med en muskelmassa som gör dig en bra bit över medelvikt. Din kropp är som ett perfekt maskineri byggt i ben, muskler och senor. Du är biffig som få, utan att för den delen vara osmidig. Du är den perfekta mördarmaskinen, übersoldaten stöpt som kentaur. Precis den sortens person som föder den allmänna kentauriska uppfattningen om deras totala rasöverlägsenhet.

Förutom en extraordinär fysik och ett grovhugget ansikte har du en imponerande orangefärgad tuppkam, en statussymbol bland krigare.

Historia:

Du föddes år 700 som enda föl till två kända krigare som båda dog i en räd när du var 13. Du har alltid uppfostrats till soldat, trots att ston normalt inte är sådana i det kentauriska samhället. Du har aldrig fått höra gliringar, utan kritik har alltid tagits bakom din rygg av rädsla för din farlighet.

Egentligen är du en väldigt känslös kentaur, som förutom fysiska aktiviteter även gillar att diskutera. Dina föräldrars död sammanföll med att du upptäckte att stammens ston var bra mycket attraktivare och intressanta än hingstarna. Denna identitetskris gjorde att du inte vågade tala med någon om vare sig föräldrarna eller dina känslor. Istället slöt du dig inåt i ett tryggt skal av machismo. Du intensifierade vapenträningen och slet så hårt du kunde bara för att vara så trött på kvällen att du skulle kunna somna utan att tänka på allt det svåra.

En dag för snart två år sedan förändrades dock allt. När du stod och tvättade dig i floden märkte du hur ett ungt sto blygt tittade på dig. Hon var liten och slank, med långt nattsvart hår täckandes ansikte och hals och stod och fyllde spannar med vatten. Du utropade först något plump om vad hon stirrade på, men bad snabbt om ursäkt när du såg hennes generade min. Ni började tala och hon lyckades totalt avvärja dig. Det var så underbart att äntligen kunna tala med någon utan att ständigt halvskrika soldatjargong. Ni började träffas i hemlighet, och det hela blev snabbt något mer än vänskap. Du insåg hur förödande det skulle vara för din status om folk fick veta dels att du umgicks med den klena Yisügen, dels umgängets natur. Nej, detta var något som ingen fick veta, ty vad skulle folk säga?

Yisügen är i nuläget din väpnare, ett utmärkt alibi för att umgås dagligen. Erat umgänge hotas dock av det faktum att du blivit bortlovad till khanens son Beclan Brune! Hade det inte varit för att khanen insjuknade dagen innan bröllopet hade du redan varit bortgift vid det här laget! Det säger sig självt att din och Gülenas relation knappast kan fortgå som tidigare om du gifter dig med Beclan, men dessvärre har du inget att sätta emot i nuläget. Du kan knappast avslöja vilken sorts förhållande du och Yisügen har för då skulle ni riskera att fördrivas ifrån klanen, något du aldrig skulle kunna överleva. Men du skulle inte heller kunna tänka dig att leva utan din älskade Yisügen, finns det verkligen ingen vettig lösning?

Kynne:

Rättfram och rakt på sak, rentav burdus enligt några. Du är dock aldrig oartig med mening, och ser alltid till att inte försöka förolämpa någon. Det händer dock oavsiktligt då och då att du säger lite mer än du borde.

Du tycker om att både ge och ta emot order, du brukar säga att en order är lättaste sättet att ge livet mening. Du är alltid fokuserad på uppgiften du har framför dig och tar dig aggressivt itu med den, om det så innebär att jaga människor eller träna dina biceps. Du räds ingen kroppslig fara. Det

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

enda du frukar är att förlora Yisügen eller att dra vanära över ditt namn och din klan.

I enrum med Yisügen kan du ibland få tillfälle att lätta på den mentala muren och vara mer avslappnad, men bara med henne. Det är därför hon är så värdefull för dig. Hon får dig att känna dig levande på det underbara sätt du annars bara känner i stridens hetta.

Typisk kommentar:

”Ställ er på led mannar, nu går vi!”

Relationer:

Sinkur

Khanens härold som dels går med bud, dels ansvarar han för ceremonier och ritualer. Vek kroppsligt, men han kan mycket om förordningar och regler i det kentaurska samhället.

Beclan

En bortskämd tjockis som inte gör något vettigt utan bara dagdriver hela dagarna. Det är fullkomligt oförståeligt att du kan vara bortlovad till en sådan. Han är ju dock khanens son så det är bäst att man visar honom respekt ändå.

Yisügen

Din älskarinna. Ljuvaste varelsen på denna jord. Hon hjälper dig se allt som är vackert med världen, som att promenera en molnklar natt i de båda månarnas sken och njuta av stillheten på stäppen. Du kan inte tänka dig ett liv utan henne i din vardag.

Charakh-Hai

En tölp. Älskar att skryta om hur skicklig han är, och om hur han egenmäktigt besegrade en Crocotta. Pyttsan säger du, du var nämligen med i den patrullen som blev angripen i Crocottan och såg skräcken i hans ögon när Charakh-Hai försökte fly uppför ett närliggande berg. Att han därigenom iscensatte ett jordskred som begravde Crocottan var ren slump. Knappast något som berättigar honom till den platsen han nu besitter i khanens livgarde, den finaste maktpositionen man kan inneha som krigare.

725: En Stäppodysse! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Stats:

Styrka	6t	Viljestyrka	2t+2	<i>Syn</i>	4t
Uthållighet	5t	Utstrålning	3t+1	<i>Hörsel</i>	3t
Smidighet	3t+1	Bildning	+1	<i>Lukt</i>	+2
Reflexer	3t+1			<i>Känsel</i>	1t
Fingerfärdighet	2t			<i>Smak</i>	+1

Förflyttning 10m/runda Skadebonus +3 TÅL 48

Ålder: 25

Fördelar: Ambidexteriös (Kan använda höger och vänster hand lika bra)

Nackdelar: Mörk hemlighet (Lesbisk), Hederskodex (Kentaurkrigare)

Färdigheter:

Bluffa	3t+1
Dans	3t+1
Ducka	4t
Etikett <kentaurisk>	1t
Festa	3t+1 (supa, sjunga o dyl)
Köpslå	3t+1
Kastspjut	4t+1
Ledarskap	4t+1
Omärklighet	3t (smyga, gömma sig o dyl)
Slagsmål	4t
Spjut	5t+1
Språk <Ryzzgardili>	9D/3B (tal/text) (Ditt modersmål)
Språk <Termali>	5C/0 (tal/text) (Människospråk, som du talar med viss brytning)
Spåra	4t
Spänst	3t+1 (hoppa, klättra o dyl)
Svärd	3t+2
Värdera <Vapen>	4t
Övertala	3t+1
Överlevnad <Stäpp>	3t+2

Ägodelar:

Stötspjut (Skada 2t Stick), Dolk (Skada 1t+1 Stick) och 5 kastspjut (Skada 1t+2) som du brukar låta Yisügen bära.

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Sinkur Veke

Utseende:

Du är en ståndaktig fux(rödbrunn färgad över hela hästhalvan av kroppen), med den traditionella manen strikt ansad till en sorts plym på toppen av ditt huvud. Denna frisyr kan visserligen framkalla fnissanfall hos en del folkansamlingar, men är alltid uppseendeväckande vilket du uppskattar. Om någon gör sig obekvämt lustig över sättet du behagar bära ditt huvudhår så hänvisar du till att det hör till gott skick och sed att härolden uppvisar denna frisyr.

Utöver frisyren kan man anmärka på din tämligen magra fysik, relativt genomsnittet för kentaureer som är mäktiga muskulösa. Du har dock de starka magmuskler som krävs för att tala till stora folkmassor.

Historia:

Född år 697 till en far som var krigare och en mor som var herde, ett stormigt förhållande som brast kort tid efter ditt tillblivande. Du spenderade därefter din uppväxt som skillsmässobarn hos din mor och lärde dig att se ner på de maskulina krigaridealerna och allt det onödiga våld som hyllas i den kentaurska machokulturen. Att omgivningen såg ner på din mor som utan en riktig karl gav sig an uppgiften att uppfostra dig hjälpte inte heller på vägen mot att bli en stolt kentaur.

Den kanske allra viktigaste delen av din utveckling skedde dock när stammens förra härld tog dig under sina vingar och lärde dig skriftspråk. Därpå följde många år av historiestudier, och även ett par resor till bland annat Digerveden där du studerade primitiva människostammar. Under dina studier har du haft god chans att få upp ögonen för kvaliteterna hos andra kulturer än endast den kentaurska, t.ex. den mänskliga. Detta har fått dig att, i total motsats till kentaureers vanliga överlägsna hållning gentemot andra raser, utveckla sann empati för människorna och du har fått upp ögonen för de vidrigheter som begås i och med stammen Bekhtars slavhållning.

Din nuvarande funktion inom stammen är som härld, det är därmed din plikt att bringa bud från stammens överhuvud till resten av stammen närhelst överhuvudet, kxanen Ogodei Orkanfödd, bestämmer sig för att det har bättre saker för sig. Dessutom ser du till, med extrem nit, att alla publika tillställningar och ritualer sker enligt böckerna. Dock finner du det lämpligt att vid vissa moraliskt tveksamma fall gärna tänja på förfarandet vid särskilt blodiga ritualer för att göra dem mer humana.

En sådan publik tillställning som närmar sig har dock väckt din empati känsla extra starkt. Det stundar bröllop mellan kxanens son Beclan Brune och den modiga krigerskan Gülena Blixt. Enligt tradition skall det vid alla bröllop involverande kxanens närmsta familj offras tio människoslavar i en utstuderad blodsrit, en tradition du förfasar dig över.

Därför har du skridit till handling med en utstuderad plan. För att skjuta upp bröllopet har du förgiftat Ogodei, stammens kxan, med hallucinogena och förlamande droger så att han numera yrar och uppträder allmänt sinnesförvirrat. Drogerna har du fått vid ett tidigare besök hos Oraklet i Thamissa. Nu räknar du med att stammens andreman, shamanen, enligt det vanliga förfarandet skall skicka iväg ett sällskap för att söka hjälp hos oraklet. Det är nämligen alldeles för farligt att resa själv. Du är fast besluten att säkra en plats i detta sällskap och väl hos oraklet söka övertyga honom att utfärda ett dekret från gudarna som skall förbjuda rituellt blodspillande även av lågt stående sapsienter såsom människor. När detta dekret väl är utfört räknar du dessutom med att få fria tyglar att arbeta fram nya, blodspills-fria, ritualer att teckna ner på skrift. Vad vore väl en större ära än att få vara del av skapandet av en ny, mer humanistisk tradition bland kentaureerna?

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Kynne:

Du håller stor stolthet vid din position som ceremonimästare. Ämbetet försvarar du med alla till buds stående medel, men mest genom att tjata tills eventuella kritiker tröttnar. Strid har du inte mycket till övers för utan föredrar att argumentera för din åsikt med ord snarare än spjut.

Är det något du avskyr så är det överilade beslut, allt skall planeras noggrant innan det genomförs. Allra finast är om man tecknar ner planerna på ett papper som man sedan kan använda när man skriver en bok eller två om vad det nu var för upptåg man skulle göra.

Typisk kommentar:

*“Ta det lilla lugna nu va! Ner med glaset! Innan välkomstkålen skall utbringas bör härolden, det vill säga jag, hålla ett tal om det gångna året och önskningar inför nästa. Men Beclan, det står faktiskt skrivet i **Häroidens Ansvar Andra utgåvan**, kapitel 3 paragraf 29!”*

Relationer:

Beclan

Hövdingens son Beclan är knappast den stolta förebilden för stammen han borde vara. Ibland får han för sig att låta håret växa till en lång man som hos krigarna, fast det lämpar sig ju inte för khanens son som skall ha kort hår så då ser du till att få det klippt. Dessutom är han lite fetlagd. Genomgående otapper, utan varken drivkraft eller mod. Fördelen med detta är naturligtvis att han är lätt att bossa runt. Möjligen kan han vara mer lättpåverkad vad gäller att acceptera nya, humanare, seder än hans far?

Gülena

Den stolta krigarinnan Beclan skall gifta sig med. Oerhört stolt och stark, förkroppsligar alla de viktigaste kentaurska idealen. Om man kan manipulera Beclan till att hålla en mer humanistisk stämning, och sen med hjälp av Gülena ändå få in lite kentaursk tåga i honom? Måste bara se till att undvika blodsritualen...

Yisügen

Gülenas väpnarinna som du inte riktigt litar på. De verkar dock ha en nära relation, och det kanske går att manipulera Gülena via henne? Annars så är du inte så värst förtjust i denna unga damen. Hon har en viss tendens att vara sarkastisk och heltigenom udda.

Charakh-Hai

Vidrig sadist som tycker det är roligt att plåga och döda människor och andra lägre stående varelser. Ytlig till det yttersta och endast intresserad av att ragga på ston. Vad än värre är han dessutom din yngre halvbror. Han har på något sätt fått en position i khanens livgarde, det sägs att han självmant dräpte en Crocotta vilket säkerligen är om inte ett rent påhitt så åtminstone en kraftig utsmyckning av verkligheten.

Stats:

Styrka	5t+1	Viljestyrka	3t+2	<i>Syn</i>	3t+2
Uthållighet	3t+2	Utstrålning	3t	<i>Hörsel</i>	2t+2
Smidighet	2t+1	Bildning	3t+2	<i>Lukt</i>	+1
Reflexer	2t+1			<i>Känsel</i>	1t
Fingerfärdighet	2t+1			<i>Smak</i>	+1

Förflyttning 10m/runda Skadebonus -1 TÅL 38

Ålder: 28

Fördelar: Bundsförvanter(Kentaurklanen), Kulturell flexibilitet

Nackdelar: Irriterande ovana (Byråkratisk), Mörk hemlighet (Förgiftat khanen)

Färdigheter:

Bluffa	3t
Dans	3t+2
Ducka	2t+1
Etikett <kentaurisk>	6t+1
Festa	3t+2 (supa, sjunga o dyl)
Köpslå	3t
Ledarskap	4t
Omärklighet	1t+1 (smyga, gömma sig o dyl)
Orator	4t (hålla tal)
Slagsmål	2t+1
Spjut	2t
Språk <Ryzgardili>	9D/5B (tal/text) (ditt modersmål)
Språk <Termali>	9D/8D (tal/text) (människospråk)
Språk <Azuli>	4C/5C (tal/text) (uråldrigt språk)
Spänst	2t+1 (hoppa, klättra o dyl)
Övertala	4t
Överlevnad <Stäpp>	3t+2

Ägodelar:

Häroldens Ansvar Andra Utgåvan i smidig pocketform, och även en oskriven bok som du jobbar på när du får lust. Dessa bär du i en liten smidig ryggsäck, där du även har en liten reskassa som kan komma till användning.

Pengar: 10 dukater, 4 sekiner och 15 etruger(e)

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Yisügen Sköra

Utseende:

Liten, späd. Långt svart hår som ofta hänger i vägen för ditt behagliga ansikte. Hästkroppen är helt igenom svart och tanig och du ger ett klent intryck för att vara en kentaur. Inte för att du bryr dig särskilt mycket om vad andra tycker, de brukar sällan ha något vettigt att säga.

Historia:

Du föddes som ett klent litet föl till två fattiga boskapsskötare år 702. Som barn var du alltid minst av dina fyra syskon. Du hade ett oerhört hävdelsebehov, samtidigt som du alltid stod i dina syskons skugga. Du har alltid haft svårt för dina storasyskon, som samtliga fantasilöst följt i era föräldrars fotspår. Trots dina romantiska drömmar om spänning och äventyr, hade du nog också följt i dina syskons fotspår om du inte en dag vid floden fått syn på något fantastiskt.

Du hade bara gått för att hämta lite vatten till en nyfödd gotrumkalv. Där vid vattnet stod ett sto som trotsade all beskrivning. Hon var ännu inte en märr, men långtifrån ett föl. Trots att hon var äldre än dig och ett sto till på köpet, så blev du blyxtförälskad. Era ögon tittade djupt i varandras och efter det var du galen av kärlek. Det är inte lätt att hitta någon i den stora stammen, men ni såg till att mötas. Gülena, som du åtrådde så hett, var en av stammens främsta krigare och behövde en sven som putsade vapen och sprang ärenden. Ni såg er chans att få ett alibi för att kunna umgås dagligen, och inom kort var du hennes väpnare.

Den senaste tiden har dock orosmoln hoppat sig på horisonten. Gülena har blivit bortlovad till khanens son Beclan Brune! Bröllopet skulle redan varit genomfört om inte khanen insjuknade i kraftig yrsel dagen innan. Det är uppenbart att ifall Gülena och Beclan blir gifta kommer inte eran intensiva relation kunna fortsätta på samma sätt som tidigare. Du känner redan hur ditt hjärta rämnar i sina grundvalar! Nu misstänker du att stammens Shaman kommer sända iväg ett sällskap för att söka hjälp från Oraklet i Thamissa med att bota khanen. Det är dessutom fullt möjligt att både du och Gülena kommer ingå i detta sällskap. Tänk att ha i uppdrag att förstöra ens egen framtid genom att återställa khanen?

Om det ändå inte hade varit det samma som socialt självmord att vara homosexuell i kentauriska sällskap... Men vad ligger egentligen till grund för sådana sociala konventioner, och hur kan de brytas?

Kynne:

Blyg, men med knipsluga, lätt sadistiska/galghumoristiska drag. Tycker om subversiva tankar och idéer och är därmed närapå motsatsen till din älskade Gülena som älskar att följa order, men det gör inget för ni kompletterar varandra så utomordentligt. När du inte är med henne brukar du spendera mesta tiden till att tänka och filosofera. Då och då kanske du lägger dig i skuggan av träden vid slavfällan och kastar prick på människorna med vassa stenar för att fördriva tiden tills din älskade återvänder från sina uppdrag. Du har för övrigt väldigt gott lokalsinne och promenerar ibland iväg i flera dagar bara för att vara för dig själv när inte Gülena är tillgänglig. Uppe i bergen kan du njuta av stillheten och det dramatiska landskapet, ibland tar du även med Gülena för att vandra i månskenet.

Ganska så antisocial i regel och när du säger något kan man oftast räkna med att det är något oartigt, eller kritiserande. Det är inte så att du inte tycker om andra personer bara det att de inte har så mycket att bidra med som du är intresserad av. Det är dock bara tillsammans med Gülena du kan känna dig avslappnad och helt och hållet vara dig själv.

Typisk kommentar:

”Du kanske tycker att du är rolig, men ingen annan gör det.”

Relationer:

Sinkur

Khanens härold, lite av en budpojke fast med många andra ansvarsområden. Han är ändå en väldigt intressant person, verkar vara lite av en fritänkare. Och är det någon som har koll på hur sociala konventioner skapas, och hur man kan ändra sådana borde det vara honom. Du känner honom dock inte så väl, men det kanske hade varit givande att prata med honom.

Beclan

Tjockisen som är på väg att sno din brud! Egentligen hyser du inget agg mot honom annars, han är en ganska avslappnad kille. Barnslig på sitt eget sätt och inte riktigt lika macho som alla andra hingstar. Men du skulle aldrig kunna förlåta honom ifall han gjorde något mot Gülena!

Gülena

Vad kan man säga? En mer underbar, härlig och älskvärd person går inte att hitta. Hon får dig att skratta när ni är tillsammans vilket ingen annan kentaur klarar av, och hon beskyddar dig mot allt ont. Med henne känner du dig trygg och älskad.

Charakh-Hai

Den värsta av stammens alla hingstar. Är krigare precis som Gülena men har på något sätt lyckats ta sig ännu högre i rank och tillhör nu khanens personliga livgarde. Mer brunstig jävel får man leta länge efter, och han tycks dessutom anse att jorden snurrar runt honom. Värre ego och machokomplex får man leta länge efter.

Stats:

Styrka	5t	Viljestyrka	3t+2	<i>Syn</i>	2t+2
Uthållighet	3t+2	Utstrålning	2t+2	<i>Hörsel</i>	2t+2
Smidighet	3t+1	Bildning	1t	<i>Lukt</i>	+1
Reflexer	2t+2			<i>Känsel</i>	1t
Fingerfärdighet	3t			<i>Smak</i>	+2

Förflyttning 10m/runda **Skadebonus +2** **TÅL 37**

Ålder: 23

Fördelar: Inre kompass

Nackdelar: Blyg, Mörk hemlighet (Bisexuell)

Färdigheter:

Bluffa	4t
Boskapsskötsel	4t+1 (Gäller vallning osv av gotrumer)
Dans	3t+1
Ducka	2t+2
Etikett <kentaurisk>	2t+2
Festa	3t+2 (supa, sjunga o dyl)
Köpslå	3t+1
Kastspjut	3t+1
Matlagning	4t+2
Omärklighet	3t+2 (smyga, gömma sig o dyl)
Poet	3t+2
Slagsmål	2t+2
Spjut	3t
Språk <Ryzgardili>	9D/3B (tal/text) (Ditt modersmål)
Språk <Termali>	5C/0 (tal/text) (Människospråk, som du bryter på)
Spåra	3t+2
Spänst	3t+2 (hoppa, klättra o dyl)
Svärd	3t
Värdera <Vapen>	4t
Värdera <Gotrumer>	4t+1
Övertala	3t+2
Överlevnad <Stäpp>	4t+1

Ägodelar:

Sadelväskor där du bär packning och vad än Gülena vill att du ska bära.

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Gudomligt dekret om kentaurers hållning av människoslavar

Här med, och för evigt hädanefter, förkunnas att det äro en synd att i nöjesuppsåt tortera, slakta eller rituellt avliva människor. Detta gäller vid alla publika ritualer (så som bröllop!). Detta bud gäller för alla kentaurer av stammen Bekhtar som önskar hålla sig väl med gudarna.

Om detta påbud icke skulle följas utlovas ett digert straff för förövarna.

Detta straff skall gudarna utdela, och vid deras temporära frånvaro tillfaller detta khanens ansvar.

Signerat: Åskan, vinden och ovädrets gudomligheter
via Oraklöt

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson

Gudomligt dekret om kentaurers förhållande till samböndade förhållanden

Här med, och för evigt hädanefter, förkunnas att det äro en synd att särbehandla kentaurer som väljer ett samböndat förhållande i sitt leverne. De skall förövrigt tilldelas samma rättigheter kring äktenskap som olikböndade par. Detta bud gäller för alla kentaurer av stammen Bekhtar som önskar hålla sig väl med gudarna.

Om detta påbud icke skulle följas utlovas ett digert straff för förövarna. Detta straff skall gudarna utdela, och vid deras temporära frånvaro tillfaller detta khanens ansvar.

Signerat: Åskan, vinden och ovädrets gudomligheter
via Oraklet

725: En Stäppodyssé! Ett scenario till Gondica skrivet av: Kalle Palm och Niklas Aronsson