

Abarax hand

Gunnar Söderberg

Henrik Rindlöw

Sebastian såg på gruppen. Den här gången hade han hittat rätt gäng!

Till att börja med har de Rupert - gruppens magiker. Kanske lite disträ, men en klippa när det gäller. De hade träffats precis som Sebastian försökte fly från den drake som just hade ätit upp hans förra grupp tappra äventyrare. Rupert stoppade draken genom att förvirra den med ett regn av blommor och räddade Sebastians liv.

Gruppens helerska kallas Gnista. Hon är väldigt duktig på örter och helande och tar sitt arbete på yttersta allvar. Hon tar alltid tid på sig och är väldigt noggrann.

För grottor och tunnlar har de värvat en dvärg vid namn Damdim, som är den största karlakar! Sebastian råkat på och en klippa vid stridigheter.

Till sist har en skogsexpert anslutit sig till gruppen, en alv vid namn Ly Erg. Även om hans praktfulla kläder kan stå ut lite i skogen, men han vet säkert vad han gör - han är ju alv.

Helt enkelt en perfekt kombination av äventyrare, det tidigare misslyckandet kunde Sebastian lämna bakom sig. Enda molnet på horisonten var de skulder gruppen hade och hur de skulle lyckas betala av dem innan det fick knäskålarna krossade. Nåja, det löser sig nog.

Abarax hand är en traditionell fantasyquest, med en så gott som "normal" äventyrargrupp. Fast lika mycket en såpopera i fantasymiljö. Kanske lite mer lämpat för lite mer erfarna grupper och folk som uppskattar humoristiskt rollspel.

För några år sedan hade rollspelsbaren ett brejk då vi åkte och spelade på konventistället för att jobba. Under det GothCon som vi spelade hade jag turen att spela "Prinsessa på vift" som var klart underhållande och charmigt scenario, men som jag fick höra skulle lyfta fram en poäng om att tjejer vanligtvis fick spela den tråkiga kvinnliga helerskan på konvent. Inspererad av någon form av känsla att det hade jag gjort helt annorlunda, skrev jag ihop Abarax hand och skickade in till nästa års GothCon. Nu ville inte GothCon ha ett scenario som påminde så mycket om något de kört året innan och Abarax blev liggande på hårddisken ett par år.

När vi nu började bolla med idén att arrangera på konvent igen kom det här scenariot fram, dammades av och fick lite förändringar (en extra scen och ett litet nytt slut) och nu blir det till sist av att det körs.

Så traditionesenliga tack till alla som hjälpt till och speciellt till Henrik som hjälper till och arrangerar och lay-outar. Och tack till de grupper som hjälpt till med speltester, och till illustratörer (vilket det förhoppningsvis dykt upp någon) och till Jenny Silk för ursprungliga inspirationen.

Gunnar Söderberg, Göteborg 9 maj 2005

Sammanfattning

Scenariot bygger minst lika mycket på karaktärsinteraktion som på handlingen. Rollpersonerna är tvistar på stereotyperna. Det finns ett stort såpoperamoment i att alla har hemligheter eller dolda sidor som de försöker dölja från gruppen. Gruppens ledare är ypperlig som svärdsmästare, men skäms för att han inte kan läsa och är dessutom väldigt mycket "i garderoben". Han är också en usel taktiker. Magikern kan aldrig komma ihåg rätt formel (förutom antimagi), men är för stolt för att erkänna det. Alven är en fåfäng stadsalv, men har låtit sig hyras av gruppen för att han är hemligt förälskad i dvärgen, som i sin tur är transvestit och väldigt mån om att verka vara den man hon inte är. Gruppens helerska är egentligen lönnmörderska, men har haft så svårt att få arbete som sådan att hon försöker fuska som helerska. Nu är hon tyvärr mycket bättre på gifter än helande örter, så hon får improvisera en hel del.

Historien är skriven för att generera förvecklingar och humor. Uppdraget leder till en rätt karakteristisk quest och i slutet borde till och med den här gruppen lyckas rädda världen.

Gruppen hyrs för att hämta hem en relik som blivit stulen från ett tempel. De undersöker templet och tydliga tecken pekar ut en orchstam som plundrare. Äventyrarna tar sig till orchernas håla och tvingar fram information om vart relikens tagit vägen. De tar sig sedan in i staden för att samtala med hälaren som köpt den och får reda på att den redan sålts vidare till en magiker. De söker upp magikerns torn och hittar både honom och relikens just som han använt den till att öppna en portal till en dimension befolkad av demoner. Här räddar förhoppningsvis spelarna världen och återvänder sedan med relikens till världshuset. Där blir de blåsta på betalningen och upphunna av de skuldindrivare som följt dem genom scenariot.

Sebastian från Näset

Medeltida Errol Flynn -- den glada ledaren med det vinnande leendet

Sebastian var den sista i en lång rad av barn, han växte upp med sju bröder och fyra systrar. De hade en av de största gårdarna i trakten, men som den åttonde sonen blir det inte mycket av gården till övers att ärva och leva på. Så Sebastian började tidigt se sig om efter ett liv utanför gården. Han började med att uppsöka en religiös lära och tog novislöftena i Bojon-orden. Bojon är stridens gud och i novisernas grundträning ingick förutom en hel del religion en av de främsta svärdsträningarna världen kunde erbjuda. Träningen har gjort att Sebastian har blivit en ypperlig svärdsman, men resten av det religiösa livet passade inte Sebastian. Han var en usel student och lyckades aldrig lära sig något av läsåmnena, eller ens att läsa. Dessutom var han på tok för äventyrslysten av sig och ville ha mer handling än vad livet i klostret kunde erbjuda.

Han tog därför värvning som i Kung Roderick den femtes armé. Nu visade det sig att livet i armén inte alls var så glamouröst som han hade hoppats. Istället handlade det mer om underkuvning av bönder, utdragna belägringar och långa marscher. Visserligen gav hans överlägsenhet med svärdet möjligheten att till och från ansvara för mindre grupper, men med tiden tröttnade Sebastian på att han aldrig verkade nå de äventyr han drömt om. De uppdrag där han fått leda egna grupper hade oftast visat sig vara rena självmordsmanövrar, i vilka det oftast varit Sebastians säkerhet med svärdet som räddat hans liv.

Efter ett slag vid landets norra gräns, ett fiasko där Sebastian trott att fienden inte såg hans trupp, smugit nära och blivit lätta offer, när motståndarna kunnat se dem hur klart som helst, medan de smög fram. Tyvärr fick Sebastian intrycket av hans överordnade tänkte skylla misslyckande på Sebastian och att förlora landet norra delar var visst nått som kungen inte skulle ta lättvindigt.

Då bestämde sig snabbt Sebastian och några av resterna av hans dåvarande kompani för att ge sig av på egen hand och försöka skaffa sig rikedom och berömmelse som äventyrare. Sebastian utsågs till gruppens ledare. Tyvärr slutade det med katastrof och det enda som gjorde att Sebastian klarade sig undan med livet i behåll var hans överlägsna stridsteknik. Men Sebastian gav sig inte, utan samlade en ny grupp äventyrare kring sig och gav sig ut på ett nytt uppdrag. Uppdraget visade sig tyvärr vara ödesdigert och endast Sebastian överlevde. Sebastian är en obotlig optimist och har inte låtit sig hindras av sina måttliga framgångar som ledare för grupper av muntra och modiga män.

Numer tycker sig Sebastian ha en god bild av vad för medlemmar en lyckad äventyrargrupp behöver, baserat på erfarenheter och misslyckanden (sammanlagt någonstans mellan åtta och tio olika sammansättningar av äventyrare har färdats med Sebastian, varav få har överlevt). Till att börja med behövs en karismatisk ledare som kan samla folk kring sig, leda dem i strid och vara en av gruppens främsta kämpar. Sedan brukas det behövas några terrängexperter, åtminstone en för skog och en för grottor. Det skadar inte heller att ha en för stadsmiljöer. Varje grupp med aktning bör även ha en magiker, om inte annat för att ha någon som kan försvara gruppen mot andra magiker. Till sist har Sebastian upptäckt att det väldigt ofta lönar sig att ha med en helerska.

Det enda som nu saknas är en stadsexpert, vilket borde vara en tjuv, så att de skulle kunna öppna dörrar med lite större finess än Damdidams yxa. Det som bär Sebastian emot med att försöka värva en tjuv är en kvarleva från den religiösa

delen av hans uppfostran. Visst accepterar Bojon mycket (det är inte så konstigt med en krigsgud), men det är enligt läran en synd att stjäla. Att det sedan är okej att döda vem som helst i en ärlig strid är en helt annan sak. Sebastian har inte kvar någon stor religiös ådra, men just det där med att stjäla bär honom emot. Kanske kan det vara acceptabelt att ta från de som man nedgjort, men allt annat är definitivt uteslutet.

Sebastian är en väldigt okomplicerad och öppen person. Det är ofta via sin rättframhet som han skaffar sig vänner. Han har lätt att tala med folk och är av naturen gladlynt. Han är en väldigt stor optimist, vilket har försatt honom i en hel del knipor. Till exempel överskattar han ofta sin strategiska talang, vilket har lett flera grupper i fördärvet. För tillfället har gruppen, på Sebastians initiativ, tagit stora lån av Jack Amber (för att införskaffa viss nödvändig utrustning) och fått honom och hans hejdukar efter sig. Att de inte har kunnat betala av lånet beror främst på att Sebastian inte visste vad han skrev på, då han inte vill erkänna för någon att han inte kan läsa och skriva. Det verkar dock som om lånet är väsentligt större än vad som var meningen och har fortsatt att växa och förränta sig.

Sebastian har en vision om de stora äventyren och vill vara den stora hjälten som det sjungs sånger om. Han är väldigt impulsiv och litar oftare på sin skicklighet med svärdet än på list och strategi. Han är en riktig kvinnotjusare, men hans tacksamhet och vänskap till Rupert har börjat övergå i andra varma känslor. Sebastian försöker förtränga dessa och kompenserar det med att uppvakta var kvinna han möter (undantaget Gnista, vilket skulle vara som att uppvakta sin lillasyster).

Sebastian är en reslig och vältränad man kring tjugofem år gammal. Han har ett kort mörkblont pottklippt hår och en liten rak mustasch på sin överläpp. Han har en smal rak näsa, markerade kindknotor och mörka intensiva ögon. Han klär sig i ljusa skjortor, tajta läderbyxor och med ett par höga läderstövlar på fötterna.

Utrustning

Sabel, parersvärd, dolk, vapenbälte med två svärdsskidor, Bojonamulett i lädersnöre, ryggsäck innehållande: elddon, tre facklor, kastrull, ullmantel, ett ombyte, änterhake, tio meter rep, vattensäck och tärningar.

Relation till Rupert

Rupert är gruppens magiker. Kanske lite disträ, men en klippa när det gäller. De hade träffats precis som Sebastian försökte fly från den drake som just hade ätit upp hans förra grupp tappra äventyrare. Rupert stoppade draken genom att förvirra den med ett regn av blommor och räddade Sebastians liv. Efter det var det en självklarhet för Sebastian att han skulle färdas tillsammans med Rupert tills skulden var gäldad. Rupert står Sebastian närmare än någon någonsin gjort tidigare och hans leende kan få Sebastian att smälta. Något som förvirrar Sebastian till det yttersta.

Relation till Gnista

Gruppens helerska kallas Gnista. Hon är väldigt duktig på örter och helande och tar sitt arbete på yttersta allvar. Hon tar alltid tid på sig och är väldigt noggrann. Att hon även ser bra ut distraherar Sebastian lite, men samtidigt ser han henne lite grann med den kärlek man har till sin syster.

Relation till Damdim

För grottor och tunnlar har de värvat en dvärg vid namn Damdim (även kallad Damdidam), som är den största karlakt Sebastian råkat på och en klippa vid stridigheter. Damdidam är nog den man som är mest lämpad för att sköta försvaret av helerskan.

Relation till Ly Erg

Till sist har en skogsexpert anslutit sig till gruppen, en alv vid namn Ly Erg. Han är en okej bågskytt, men är bättre med sitt kortsvärd. Ly Erg är tillsammans med Sebastian själv gruppens frontlinje vid strider. Även om hans praktfulla kläder kan stå ut lite i skogen vet han vet säkert vad

han gör - han är ju alv.

Rupert den lätt distraherade

Magikernas svar på den vimsiga professorn

Rupert av Abendwald den yngre var den andra sonen till Rupert av Abendwald den äldre. Det var från Ruperts födelse klart att hans bror skulle få ärva både titel och mark, men släkten Abendwald hade nog med pengar för att Rupert skulle kunna bli vad än han ville. Rupert hade dock svårt att koncentrera sig på en sak i taget. Det faktum att hans tankar ständigt vandrade tog knäcken på de flesta av Ruperts lärare. Att en lärare gav upp och slutade som Ruperts mentor och en ny började gjorde honom inte så mycket, då han var intresserad av det mesta och rätt bekväm av sig. Rupert kunde mycket väl ha fortsatt att studera hela sitt liv, men hans far hittade en lärare som hade ett knep och det kom att avgöra Ruperts framtid. Knepet var magi. Självklart finns det en formel för att få folk att koncentrera sig på en sak. I och med att det var en magiker som lyckades få Rupert att koncentrera sig på ett ämne, så var det magiker Rupert blev.

Ruperts lärare, Gordon den uthållige, förstod tidigt att Ruperts virrighet skulle bli ett problem för hans framtid som magiker. Som försäkring genomgick därför Rupert en ritual som har gjort att oavsett hur distraherad han än blir kan han alltid slänga besvärjelsen för antimagi. Det och formeln för koncentration var det som breddade vägen för att Rupert skulle kunna bli färdigutbildad magiker.

Tyvärr glömde Rupert snabbt formeln för koncentration. Släktens kontakter gjorde det dock lätt för honom att skaffa sig ett arbete och han fick en anställning som hovmagiker hos hans majestät Roderick den femte.

Åren gick och Rupert gled omkring och började finna sig till ro med sitt nya liv. Att vara hovmagiker var inte så svårt, mest handlade det om att glida omkring och se vis ut. Det var även ett trevligt arbete då det oftast inte gjorde något om Rupert fick för sig att göra något annat ett tag och han blev snabbt populär i trakten då han glatt kunde få för sig att lära sig slå hö, eller att hjälpa fiskarna rensa näten.

Så kom det en dag när Rupert behövdes som hovmagiker. En stor armé hotade landets norra gräns och Rupert skulle tillsammans med landets egna lilla armé färdas dit för att få fienderna att vända om. Den dagen förändrades Rupert liv. Allt råkade gå fel samtidigt. Han blandade ihop besvärjelsen för att sända mäktiga eldbollar från sina fingrar med besvärjelsen för att skapa ett lätt sommarregn. Han blandade även ihop besvärjelsen för att fördubbla den egna arméns beväpning med den för att göra armén osynlig. Just som armén hade hämtat sig och bestämt sig för att utnyttja sin osynlighet till att spionera på fienden, hävde Rupert besvärjelsen med den enda besvärjelse som han var säker på att komma ihåg: antimagi. Resultatet blev ett fiasko och Rupert drog sig tillbaka och avträdde från sin tjänst som hovmagiker.

Rupert lämnade landet och färdades först västerut på en ingivelse. När han sedan fick för sig att vända hem hade han färdats så långt att ingen han träffade på visste var släkten Abendwalds ägor låg. Det var då Rupert träffade på Sebastian, just som Sebastian flydde för sitt liv undan en drake. Rupert tänkte instinktivt att han skulle förinta draken med en magisk missil, men råkade av misstag kasta ett regn av blommor istället. Det räckte dock för att förvirra draken och låta Rupert och Sebastian fly. Efter att de kommit undan, stannade de och lärde känna varandra. Sebastian, som tror att det var Ruperts mening att kasta ett regn av blommor, är väldigt tacksam för att Rupert räddade hans liv. Med tiden blev de snabbt goda vänner och nu har de två samlat ihop en grupp äventyrare.

Till sättet är Rupert väldigt stolt av sig (vilket kommer från hans adliga uppfostran och aldrig verkar gå ur) och försöker alltid att dölja och bortförklara sina misstag. Som kanske framgått är Rupert disträ och kan lätt komma på något annat att göra istället för det han höll på med och kan ofta råka kasta fel besvärjelse. Magi är tyvärr väldigt komplicerat och de flesta formler är långa och på mystiska språk och ska vanligtvis kombineras med ett visst mönster av gester. Råkar något bli fel kan man få ett regn av grodor istället för en kärleksformel. När det blir fel försöker Rupert oftast komma med en bortförklaring om på vilket sätt den slängda besvärjelsen skulle vara bättre. Den enda besvärjelse som han är helt säker på är antimagi och ofta har han rättat till sina fel med det bländande sken som antimagin ger med sig.

Rupert har ett kortklippt, brunt, lätt rufsigt hår med rätt höga vikar. Han har bruna ögon och har redan fått en hel del rynkor i sin panna. Han är av normallängd och har en normal kroppsbyggnad. Han klär sig alltid i sin mörkt bruna magikerkåpa, som han matchar med en struthatt med brätten och (när han inte förlagt den) en magikerstav.

Utrustning

Magikerstav, rygsäck, tre magiska böcker, två karaffer med vin, en silverbägare, två, en filt, en stekpanna, bröd.

Magiformler (som Rupert tror sig minnas att han har lärt sig)

Kasta eldboll, illusioner, kontrollera vädret (en mängd olika besvärjelser beroende på vad som ska göras), kontrollera djur, kontrollera tankar (en mängd olika besvärjelser beroende på vad som skall göras), skapa isväggar, läsa tankar, teleportera, skapa föremål (en mängd olika besvärjelser beroende på vad som skall göras), koncentration, öka kroppsliga egenskaper (en mängd olika besvärjelser beroende på vad som skall göras), hela, kasta magiska missiler, förvandla vatten till vin (och vice versa), förbanna folk, antimagi (som faktiskt han alltid brukar lyckas med).

Plus lite ritualmagi som att frammana demoner, göra guld till bly, sälja sin själ till de onda gudarna, helga platser, göra skyddscirklar mot olika väsen (en mängd olika besvärjelser beroende på vad som skall göras) och så vidare och så klart alla ritualer i syfte att motverka andra ritualer - antimagi-ritualer (som även de alltid funkar som de ska).

Relation till Sebastian

Sebastian är den person som verkar förstå Rupert bäst. De två fungerar som närmsta vänner och pratar om allt.

Relation till Gnista

Gruppens helerska. Istället för att arbeta med formler arbetar hon i huvudsak med örter och omslag. Det tar lite längre tid, men verkar fungera väl (bättre om man räknar med att Rupert inte är säker på vilken gest som gav mjältbrand och vilken som botade det). "Gnista" känns som hela gruppens lillasyster och Rupert kommer ibland på sig själv med att tillrättavisa henne lite faderligt.

Relation till Damdim

En liten dvärg vid namn Damdim (vilket Rupert tror betyder något i stil med "den blomman som växer igenom skaren" på dvärgspråk, men han kan ha blandat ihop saker). Damdidam (som dvärgen ofta kallas) är som dvärgar är mest och syns aldrig utan sin yxa och bryr sig främst om pengar och öl. Reko karl, men sådär typiskt grovmaskulin att Ruperts akademiska maner kan kännas malplacerade.

Relation till Ly Erg

En trevlig typ som älskar poesi och konst. Han är väldigt bra på att hitta i skog och mark och ett utmärkt sällskap. Han har även en god uppfattning om hur man klär och för sig, till skillnad från de andra. Skönt att ha någon mer i sällskapet som har lite bildning.

Damdim

Den mest maskulina dvärgen i världen -- en korsning mellan en Hells Angel och en marinsoldat

Utåt sett är Damdim en typiskt hård manlig dvärg, med inget annat än öl, guld och sin yxa på hjärnan. I alla fall i ickedvärgars ögon. I dvärgars ger namnet Damdim en misstanke om att dvärgen i fråga inte är så mycket man som den utger sig för att vara. Namnet betyder rakt av översatt från dvärgiska "blomman som växer i snö" och är ett vanligt kvinnonamn. Men Damdim trivs inte med att bli behandlad som en tjej, trots att hon faktiskt är en.

Dvärgsamhället är väldigt konservativt och en kvinnas plats är i hemmet, med barnen och med uppgifter som att putsa mannens kläder och brygga hans öl. Det finns ingen egentligt tal om kvinnlig frigörelse i dvärgkulturen, de kvinnor som inte trivs med sin plats i samhället gör vanligtvis som Damdim och ger sig ut i människornas värld där de vanligtvis blir misstagna för män.

Damdim lämnade grotterna för en hel del år sedan och gav sig ut i människornas värld och märkte hur hon blev behandlad när hon blev misstagen för man. Mansrollen har passat Damdim utmärkt, även om hon inte skäms för sitt kön. Det är väldigt skönt när folk frågar om man vill dela en sejdel öl istället för om man kan tänka sig att diska sejderna.

På många sätt är Damdim en typisk dvärg, hennes stora intressen är guld, öl och guld. Hon klär sig i ringbrynja, hjälm och yxa och ansar sitt skägg med yttersta måtta. Hur hon ser ut utan sin brynja håller hon för sin ensak. Vanligtvis håller hon sig undan från andra dvärgar, då hon inte tycker om att folk behandlar henne som en tjej. Trots det är hon väldigt stolt över att vara dvärg och tar väldigt illa vid sig om någon skulle förolämpa henne eller hennes ras. Damdim kan till och med vara beredd att starta bråk om folk kommer med antydningar om korta personer eller små föremål.

Nu för tiden försörjer hon sig som äventyrare och fungerar som gruppens tunnelexpert. De flesta äventyrargrupper har behov av en dvärg, då de är världens främsta experter på gångar och grottor. Damdim har själv en rätt så blygsam grottvana, men en karriär i äventyrarket ger en möjlighet att få ihop stora mängder guld. För övrigt kan varje sann dvärg mer om grottor än någon av en annan ras. Tyvärr har det gått lite dåligt för gruppen och guldet har uteblivit, istället har de behövt låna pengar till utrustning vilket har lett till att de nu mer har en substantiell skuld till en lånehaj. Helst skulle de göra processen kort med Jack Amber (lånehajen) om Damdim fick bestämma, men Jack brukar tyvärr alltid färdas med troll som livvakter. Osämjan mellan troll och dvärgar är lika traditionell som dödlig för dvärgar och även om de ofta skryter med att det inte behövs mycket ansträngning för en dvärg att rå på ett troll vet de att det vanligtvis går åt tre dvärgar för att ha bra odds mot ett ensamt troll.

Till temperamentet är Damdim som dvärgar är mest: som uthuggen ur sten, kall, beräknande, men kan explodera som en vulkan om problemen håller i sig. Hon är väldigt noggrann med att hålla uppe den manliga fasaden. Hon är pysslig av sig, men med manliga pyssel. Damdim är väldigt tekniskt intresserad och tycker om att bygga saker. Om det behövs är hon inte heller främmande för att försöka uppfinna nya maskiner för att lösa till synes olösbara problem.

Hon klär sig alltid i ringbrynja och hjälm. Under brynjan har hon en uppsättning grova tygkläder och ett par grova stövlar på fötterna. Tyvärr har

dvärgkvinnor oftast kraftigt tilltagna bröst och Damdim är inget undantag. För att de inte skall märkas har hon en korsett som håller in dem. Håret håller hon medvetet kort, medan hon försöker spara ut så mycket skägg som möjligt. Hon har en liten näsa, små nätta läppar med tydligt markerad amorbbåge och två stora himmelsblå ögon.

Utrustning

Yxa, sköld, ringbrynja, hjälm, rygsäck, lykta, elddon, hacka, skiftnyckel, hammare, spikar, kniv, tjocka kläder, extra korsett, tumstock, en flaska med olja, dryckeshorn, en kage med öl och en liten flaska med sprit.

Relation till Sebastian

Sebastian som är gruppens ledare, en trevlig man som Damdim gärna skulle följa till graven, eller till sängen om hon bara kunde komma på ett bra sätt att avslöja att hon var en tjej utan att riskera att behöva bli behandlad som en. Även om Sebastian är en rättvis man verkar han förutsätta att tjejer behöver försvaras. Det är i alla fall så han behandlar gruppens helerska.

Relation till Gnista

Helerskan är en flicka vid namn Gnista. Glad och ärtig och helt ofrivilligt Damdims största problem i gruppen, då hon tar hand om sår noggrant med örter och omslag vilket säkert skulle tvinga Damdim att behöva klä av sig, vilket i sin tur skulle kunna innebära att hennes kön skulle avslöjas. Tack och lov har Damdim hittills inte fått så pass allvarliga skador att hon inte kunnat ta hand om dem själv. Gnista var även den som började kalla Damdim för Damdidam, ett smeknamn som Damdim inte är helt förtjust i (då det översatt till dvärgiska betyder "gullig blomma").

Relation till Rupert

Gruppens magiker heter Rupert, en nyckfull man, vanligtvis pålitlig men väldigt lätt distraherad.

Relation till Ly Erg

Nyligen har även en alv, Ly Erg, hakat på gruppen, vilket Damdim motvilligt accepterat. Damdim har inte mer emot alver än gemene dvärg, men den här är så väldigt ullenttig och gullig av sig, älskar poesi och ordnar måltider med vitt vin och råkor i stället för biff och öl.

Ly Erg

Överkompetent alv -- med slappa handleder och ett slipat öga för mode

Andra raser har ofta svårt att acceptera hur oerhört duktiga alver är på saker och ser ofta alver som högdragna och obehagliga perfektionister. Det är en av anledningarna till att alver så ofta håller sig för sig själva. Annars är alver väldigt sociala av sig och rör inte riktigt för att de är bra på det de gör. Har du ett tusenårigt liv blir du ofta bra på saker, då du kan ta god tid på dig att lära dem. För att undvika att bli behandlad som en vanlig överlägsen alv har Ly Erg hittat ett knep: han spelar ofta okunnig och underlägsen. Det kan till och med vara rätt skönt att göra det, speciellt om man är skräddare, folk verkar ha lätt att acceptera den fjolliga och i mycket okunniga skräddaren. Det gör också att man inte behöver bekymra sig om småsaker, om det kommer en mus kan man ropa upprört och låta någon annan ta hand om den medan man själv fortsätter med det man höll på med.

Att Ly Erg har börjat umgås med andra raser beror på att hans stora intresse i livet är kläder. Alvers kläder är oftast rätt ointressanta då de främst är gjorda för att vara praktiska i skogen och därför vanligtvis är gjorda för att hjälpa bäraren att inte synas. Det riktigt roliga i sömnadsväg finns hos de mänskliga hoven, där kläderna gärna får vara extravaganta och opraktiska, men vackra att se på.

Ly Erg har arbetat vid de flesta stora hoven, från Roderick den femtes till Drottning Maria den sköna och alltid blivit bemött med artighet och uppskattning för sitt arbete. Vanligtvis har det hela slutat abrupt på grund av någon dispyt. Om folk förolämpar eller kritiserar Ly Ergs arbete kan han nämligen ta väldigt illa upp, något som mer än en gång slutat i dueller. Dueller där folk tagit utgången för given, klart att den stolta krigaren/förkämpan besegrar den lilla fjolliga alven. Varje gång har det slutat väldigt snabbt med att Ly Erg har gjort processen kort med sin motståndare. Efter att Ly Erg visat vad han egentligen går för brukar stämningen i hans närhet försämrats, och var gång har det slutat med att Ly Erg har färdats vidare.

Nu har Ly Erg bytt bana och blivit kringresande äventyrare, allt på grund av en av de vanligaste av ödets nycker, nämligen kärlek. Ly Erg har en av de vanligaste sexuella läggningarna bland alverna, han är endast intresserad av det egna könet. Men han har även en ovanlig läggning, han faller även för andra raser än den egna.

Ly Erg har blivit upptagen i gruppen som dess vildmarksexpert, vilket även om det inte är hans huvudutbildning, inte innebär något problem. Han är uppväxt i skogen och naturen är hans andra hem. Det är samtidigt rätt skönt att färdas med en grupp som inte misstycker över hans mjuka sätt, men som samtidigt inte blir förvånad över hans härdighet men svärd eller båge. Ly Ergs egentliga stridsträning är inte mer än det som standardmässigt lärs ut i uppväxten, men med tanke på att en alvs uppväxttid är ungefär jämlång med en människas levnad och att en alvs fysik är långt bättre, kan ni själva kanske förstå hur Ly Erg mäter sig i frågan om färdighet med resten av gruppen. Ly Ergs vildmarksvana är inte så mycket mer än att han kan livnära och guida gruppen igenom skog och natur.

Utrustning

Pilar, koger, båge, svärd, vapenbälte med svärdskida, ryggsäck och sadelväskor, tiolet uppsättningar med kläder, nål och tråd, broderi, extra tyger, måttband, tre silverbägare, en flaska vin, en flaska likör, torra och hårda men näringsriktiga skorpor, smyckeskrin och smycken, parfym och lite makeup, lykta, litet paviljong,

två ihopvikbara pallar och ett litet fällbord.

Ly Erg är som alla alver lång, smal och smidig. Han har spetsiga öron (varav det ena är smyckat med en liten guldring) och ett elegant långsmalt ansikte. Han håller håret klippt i en fashionabel, kortklippt, lätt rufsig frisyr och Gnista har hjälpt honom att färga det korrekt rosalila. Han går alltid klädd i egna kreationer, just nu oftast i vida ljuslila skjortor med silverbroderier, tajta grå byxor och höga stövlar. Han bär ett silverinfattat kortsvärd i bältet och, om det matchar resten av dagens klädsel, ett koger och en båge över ryggen.

Relation till Damdim

På något så ovanligt som en andra klassens taverna fann han den sanna kärleken i form av en liten, grovhuggen, urmaskulin dvärg vid namn Damdim. Tyvärr är både Damdim och hans vänner tungt skuldsatta och terroriseras av en man vid namn Jack Amber som vill kräva tillbaka pengarna. Ly Erg skulle gärna slåss för sin kärastes skull, men det är en av de striderna som han skulle ha svårt att vinna då Jack alltid färdas med tre troll som livvakter (en alvkrigare brukar anses vara jämt matchad mot ett troll, så tre är markant för mycket för en alvskräddare). För övrigt har Ly Erg inte vågat erkänna sin kärlek. Han har försökt droppa några hintar (läst dikter för honom, bjudit på romantisk mat i form av vitt vin och räkor), men Damdim verkar inte riktigt vara lagd åt rätt håll. Att Damdim skulle vara lagd åt både det egna könet och andra raser är väl för mycket att hoppas på.

Relation till Sebastian

Sebastian, gruppens ledare som är en bättre svärdsman än Ly Erg själv är. Även om Ly Erg har fått en längre träning, saknar han det engagemang som Sebastian har. Det är visst något med hans religion och svärdskonst. I övrigt är Sebastian en väldigt karismatisk man, som mycket väl kan gå långt då han alltid har lätt för att tala med folk. Sebastian är en god man, men inte tillräckligt grovhuggen för Ly Ergs smak, plus att Sebastian verkar så väldigt förvirrad när man flörtar med honom.

Relation till Rupert

Rupert, som är gruppens magiker. Ly Erg tror att det är samma Rupert som var magiker hos Roderick den femte och i sånt fall är han en av de mest kompetenta män Ly Erg har stött på, även om det var ett snabbt möte, då Ly Erg strax efter lämnade hovet på grund av en duell med rikets general (över det faktum att generalens yxa inte matchade hans ögon). Nu verkar den här Rupert vara lite vimsigare, men det går väl ihop med magikerrollen. En kul man och skönt att ha någon mer i sällskapet som har någon form av ädel bakgrund och lite stil.

Relation till Gnista

"Gnista" kallas gruppens lilla helerska, pigg och initiativrik. Sprudlar av energi men är ändå alltid väldigt noggrann när det gäller sitt arbete som helerska.

Gnista

Den kaxiga och upproriska helerskan -- studsig tonårsrevolt

Det är väl ingen som tycker sig haft tur med att blivit lämnad som barn. Men på sitt sätt hade Gnista ändå tur, hade korgen med henne lämnats två dörrar längre åt höger hade hon uppfostrats på horhuset. Som det föll sig nu uppfostrades hon istället av tjuvgillet.

I början av uppväxten fungerade Gnista som gilletts lilla maskot, men hon insisterade hon på att själv få tränas. Till att börja med vägrade gillet att låta sin lilla maskot tränas till det liv de levde. Men hon tjatade sig till en lärlingsplats.

Även om utbildningen var hård, gick det lätt för Gnista, främst för att gilletts medlemmar var hennes stora förebilder. Det gick faktiskt så bra för henne att de övriga i gillet uppmuntrade henne att söka tjänst som lärling hos Gaston som är en av de mest framstående lönnmördarna i den kända världen och tillika en av de främsta experterna på droger och gifter. Lärlingstiden flög förbi och efter några år var Gnista fullärd i allt från förklädnad till droglära. Hon fullgjorde sina tre traditionella prov och en köpman, en kyrklig höghet och en adelsman dog alla med stil och finess till stor förtjänst för Gnistas mästare och hon återvände till gillet som fullärd lönnmördare.

När hon återkom till gillet var allt hon fick göra att lära ut det hon lärt sig. När hon rotade i varför visade det sig att hon fortfarande sågs som gilletts lilla maskot. Tanken med att sända henne i lära hade varit att hon aldrig skulle behöva arbeta med det som hennes gillesbröder höll på med, utan att hon skulle få förbli deras lilla oskyldiga maskot i deras ögon. Resultatet var att Gnista fick ett raseriutbrott och lämnade gillet.

Nu är det tyvärr inte så lätt att livnära sig som lönnmördare utan att ha några egna kontakter att få uppdrag igenom, och inkomsten som ensam tjuv är väldigt liten. Gnista försökte söka upp sin gamla mästare Gaston för råd, men han hade flyttat utan att lämna några spår. När Gnista till sist lyckades få sig ett uppdrag, visade det sig vara en fälla. Visst gick mordet på offret (Kung Roderick den femte) smidigt, men när hon väl stod där över liket och var lovad att hon skulle kunna ha tid på sig att smita stormade slottsvakten in, anförda av hennes uppdragsgivare (den slema kronprinsen) och Gnista fick fly för sitt liv. Det har resulterat i att Gnista är efterlyst och att det är en substantiell belöning på hennes huvud. Därför undviker Gnista att arbeta som lönnmördare och har istället börjat verka som äventyrare, vilket också har hjälpt henne att komma bort från Rodericks kungarike. Nu är hon tillräckligt långt bort för att det inte ska vara några direkta prisjägare i hennes hälar, men det är bäst att hålla en låg profil.

Det har tyvärr visat sig att de flesta grupperna med äventyrare är skeptiska mot kvinnliga tjuvar. Faktum är att den enda klassiska position inom äventyraryrket som verkar finnas för en kvinna är att vara helerska. Men med stora kunskaper i droger och små i första hjälpen är det inget större problem för Gnista att utge sig för att vara helerska. Det är ingen dum roll då det är få som tror att en helerska skulle vara samma person som mördade Roderick den femte. Visserligen kan hon inte hela folks sår, men hon kan förbinda dem och ge patienterna tillräckligt med droger för att de ska glömma såren. Om folk undrar, brukar Gnista hävda att såren läker mycket snabbare och att de ska ha tålmod med gudarna, ibland brukar hon också rekommendera extra vila, mest för att folk inte skall slita upp sina skador och upptäcka hur dålig de läkt.

Till att börja med trivdes inte Gnista med att behöva passa in i helerskans roll, men med tiden har hon börjat se det som en sport att spela den lilla väna helerskan och samtidigt utnyttja sina egentliga kunskaper. Det största problemet brukar vara Gnistas humör, hon är väldigt impulsiv av sig och kan ha rätt kort stubin. Hon känner visserligen väldigt starka band till de hon arbetar med, men mot främmande personer kan hon göra utfall, vilket inte helt passar in i hennes roll som liten vän helerska. I strider brukar hon spela feg och gömma sig, mest för att ingen ska se vad hon gör. Gnista bär med sig ett tiotal förgiftade kastspikar som hon brukar använda i smyg. Om du vill markera detta för spelledaren, säg att du gömmer dig bakom något eller fråga en extra gång om du verkar vara i säkert skydd, så vet spelledaren att du kastar en spik mot fienden, men resten av gruppen är lyckligt ovetandes. Det är också förmodat att Gnista samlar in spikarna efter sig om du får en chans, oftast med ursäkten att det är Gnistas plikt att rädda de liv som går att rädda, vilket även ger henne möjligheten att förvissa sig om att de är ordentligt döda.

Gnista har en tendens att se på män med en broderlig kärlek och är van vid att vara en av grabbarna, även om hon haft en hel del romanser.

Gnista är en kort flicka och även om hon tror att hon börjar närma sig tjugofem års ålder (vilket är gammalt i tjuvkretsar, där man inleder sin karriär vid tioårsåldern och där lagen ofta avslutar den brutalnär man är mellan tjugo och trettio) ser hon yngre ut. Hon har en väldigt vältränad och smidig kropp (vilket hon arbetar på dagligen). Hon har en kortare (Axellång) frisyra, oftast i tofs. Hennes hår är i grunden brunt, men hon använder örter för att färga om det med jämna mellanrum. Hon har stora bruna ögon, en liten spetsig näsa och en liten spetsig haka. Hon klär sig i höga stövlar, korta slitsade kjolar, i grunden vida blusar som hon snör in över bröstet med en liten läderväst.

Utrustning

Tio förgiftade kastspikar, ryggskäck, liten kniv, mortel, örter, droger, små flaskor, små läder- och tygpåsar, vattenskin, spritflaska, förband, strypsnara, blåsrör med pilar, dyrkar, avskärmad lykta, sot, snubbelsnaror, bjällror, ett par tärningar, eldon, filt, sadel, häst (som heter Stjärna).

Relation till Ly Erg

Ly Erg är gruppens vildmarksexpert och den senaste som har anslutit sig till gruppen, vilket var positivt. En bra alvbågsskytt kan vara svårt att värva och Ly Erg sökte själv upp gruppen för att färdas med den. Han är inte heller speciellt intresserad av pengar vilket ger mer åt de andra.

Relation till Damdim

Damdidam (som Gnista brukar kalla Damdim) är gruppens tunnel- och grottexpert. Damdidam är en av de mest typiska dvärgarna Gnista stött på, han är envis, stolt och tänker bara på guld och öl. Hans envishet är dock rätt praktisk för Gnista, då han vägrar låta henne se över hans sår.

Relation till Rupert

Sedan har vi Rupert som är den flummigaste magiker Gnista någonsin stött på, Rupert är väldigt cool för sin ålder, eller överhuvudtaget för den delen, men enormt vimsig.

Relation till Sebastian

Gruppen leds av Sebastian som är en sympatisk ledare och har nästan blivit lika mycket fadersgestalt för Gnista som de äldre gillesbröderna och Gaston var. Sebastians stora nackdel är att han är så dålig på att bedöma folk. Tyvärr har det lätt till att gruppen dragit på sig ett par skulder från fel människor och att de nu mer har en grupp skuldindrivare (Jack Amber och hans hejdukar) efter sig. I vanliga fall skulle Gnista göra processen kort med dessa, men tyvärr är det i huvudsak troll och det finns Gnista veterligen inget gift som biter på troll, plus att hon spelar oskyldig helerska

och det passar inte riktigt då att hetsa gruppen till extremt våld och lömska bakhåll. Plus att Sebastian är lite religiös av sig och verkar hysa ett stort förakt gentemot tjuvar.

Handling

Gruppen hyrs för att hämta hem en relik som blivit stulen från ett tempel. De undersöker templet och tydliga tecken pekar ut en orchstam som plundrare. Äventyrarna tar sig sedan in i staden för att samtala med hälarer som köpt den och får reda på att den redan sålts vidare till en magiker. De söker upp magikerns torn och hittar både honom och relikens just som han använt den till att öppna en portal till en dimension befolkad av demoner. Här räddar förhoppningsvis spelarna världen och återvänder sedan med relikens till värdshuset. Där blir de blåsta på betalningen och upphunna av de skuldindrivare som följt dem genom scenariot.

För att tidsaspekten skall fungera går scenariot att förlänga med en del scener som inte är nödvändiga för handlingen och vill man korta det tar man bort överflödsscener och man kan till och med sluta efter att de har försökt rädda världen och låta allt få ett snabbt lyckligt slut med att de får sin belöning och betalar av sina skulder.

När det gäller tid i spelet är det medvetet löst beskrivet, skulden skall betalas nästa gång de möter skuldindrivarna, relikens är såld innan spelarna hunnit dit och ritualen är nästan klar när spelarna kommer till magikern.

Akt 1

Värdshuset -- Gruppen hyrs

Dödtid på värdshuset

Allt börjar i ett hörn av värdshuset Gyllne Stjärnan som ligger vid en stor landsväg. Här har gruppen hyrt ett rum för några nätter medan de försökt hitta något att göra. Att de bor här beror i huvudsak på att det var hit de kommit när pengarna tog slut och att värdshusvärden (Joe) lovade dem kredit. De är ensamma om att bo på värdshuset även om enstaka bönder (Abner, Cole och Ralf) tittar förbi och tar en öl. Låt gruppen sitta in sig i sina roller och spendera lite obekväma dödtid mellan uppdrag, innan de börjar känna sig hungriga.

Under middagen

Bönderna kommer in och hälsar på gruppen, gruppen kan då råka höra att bönderna har sett en man som kom färdandes med tre gigantiska troll. En annan av bönderna har råkat ut för mannen en gång i tiden och kan verifiera att det är lånshajen Jack Amber och hans anhang som var förbi för att kräva in den sista avbetalningen.

Uppdraget

Fader Manos kommer in, andfådd och svettig springer han fram till Joe och frågar om det finns några dugliga män i trakten, äventyrarna blir utpekade. Vad som har hänt är att Fader Manos Mo-Lanh-tempel har blivit plundrat. Under plundringen stals en viktig relik, Mo-Lanhs förkämpe prins Abarax mumifierade högra hand. Manos är nu beredd att betala vad som helst för att relikens skall återtas. Dock är den summa som han kan lämna i förskott begränsad av det som han fått med sig. Han vet inte mer om vilka som stal den än att det var orcher. Gruppen kan ge sig av med en gång om de vill men det börjar mörkna ute. Det spelar ingen större roll om de stannar eller inte, det är mest bara för att spelarna ska börja tänka på klockan i speltid och hålla reda på om det är natt eller dag.

Att checka ut

Just som gruppen skall betala gör Jack och hans följe entré på värdshuset. De kallar lite om att det börjar bli ont om uppskov och att de vill ha skulden (sjuhundra guld, plus femtio i ränta) nästa gång de möts, annars... Joe ber äventyrarna betala sin nota på sjutton guld, tre silver och sju koppar.

Kort färd till brottsplatsen

Det är drygt en halvdags marsch till templet, vilket gör att man är framme i gryningen om man skippar sin sömn, eller sen eftermiddag om man sovit på värdshuset eller på vägen.

Akt 2

Templet -- väldigt lätt detektivarbete

Utsidan av templet

Templet är byggt i sten och ligger i en naturlig glänta i skogen. Strax bakom finns resterna av ett bränt trähus. Det ligger tre lik utanför (två munkar i grå kåpor och en orch i läder och med en sköld med en röd stjärna på). Det är ovanligt tyst här och det känns en doft av förruttnelse från liken. Om man inspekterar skogsbrynet hittar man tydliga spår in i skogen av tiotalet män (eller dylikt) som marscherat rakt ut ur och tillbaka in i skogen. På marken finns det knappa spår av strid och lite torkat blod, marken är lätt fuktig och det verkar ha regnat hyfsat nyligen. Bredvid trähusets rester finns en brunn.

I Templet är det tyst när man kommer in. Det enda som står upp och är helt här är det stora stenaltaret, allt annat är sönderslaget. Det finns ytterligare några lik som ligger bland bråten (fem munkar och en orch). Det finns rester av träbänkar och dyrbara vaser som blivit sönderslagna. Altaret har ett litet dolt utrymme under altarskivan. I altaret gömmer sig Pip bland några heliga skrifter, lite ljus och ceremoniella kläder. Pip kommer försöka ropa på hjälp om han hör att det finns folk i rummet.

Det nedbrända huset

Utanför det som var munkarnas boningshus ligger tre döda munkar (orcherna tände helt enkelt eld på huset och väntade vid dörren). Inuti är allt sönderbränt och lätt blött.

Brunnen innehåller en död munk.

Spårning vidare

Spåren efter orcherna är inte direkt svåra att följa och om folk inte kommer på det själva kanske de hittar Pip som kan peka ut vägen (däremot kommer han inte våga följa med). Det finns även en lucka för den grupp som kommer ihåg orchernas sköldar att färdas vidare längs med vägen tills de möter någon bonde som kan tala om var orcherna bor. I värsta fall får gruppen söka sig till staden Boyd efter upplysningar.

Övernattning i det fria

Då gruppen besöker templet och hälsar på hos orcherna, kommer gruppen behöva sova eller förklara varför de inte skulle behöva det. Den här scenen kan komma tidigare och kan hållas väldigt kort om gruppen verkar ta god tid på sig. När de slår läger över natten kan mycket hända i behov av tid. Här kommer några snabba förslag:

- Sebastian har mardrömmar om hur gruppen blir ihjälslagna av orcher utan att han kan göra något åt det. Rupert drömmer om hur resten av gruppen dör och han inte kan koncentrera sig på hur att hela dem, utan istället står och inspekterar ett ovanligt armborst. Damdim drömmer om hur hon blir behandlad som en kvinna

av männen i gruppen och får springa runt och diska och städa lägerplatsen. Ly Erg drömmer om hur han avslöjar sin kärlek för Damdim och blir utskrattad för att han tror att Damdim skulle kunna falla för en manlig alv. Gnista drömmer om hur hon smyger sig in och stjälar tillbaka relikerna ur orchernas håla.

- Nattvakten störs, eller någon blir väckt av ett prassel i skogen. Om de undersöker hittar de inget.

- Det börjar hällregna och gruppen tvingas krypa tätt intill varandra för att inte frysa.

Akt 3

Orchgrottorna

Ingången

Skogen avtar och lämnar plats åt en klippvägg, mitt i väggen finns en skreva som stigen leder till. Utanför öppningen finns ett par stolpar med huvuden och dödskallar uppsatta (främst mänskliga). Lätt dolt ligger Pavel och bevakar ingången. Beroende på hur gruppen beter sig, kommer han att bli fångad, springa in för att varna folk eller gömma sig bättre. Om Ly Erg eller Gnista smyger sig fram kommer de att kunna fånga Pavel och förhöra honom och kanske helt slippa gå in i grottorna. Om gruppen går fram till skogsbrynet och stannar där synligt för att diskutera kommer Pavel att hämta de som egentligen skullevakta och kommer strax efter tillbaka med dem. Om folk snabbt stormar in utan allt för mycket eftertanke kommer Pavel gömma sig i skogen.

Grottgångarna

Gångarna är dels naturliga, men de flesta har blivit förbättrade med lite grovt gruvarbete. Här och där finns stöttor som håller upp gången. I gångarna finns inget ljus, mer än det som kommer från ingången eller ett upplyst rum. Gångarna är tomma på orcher, om de vill ha något sänder de ett av småtrollen istället för att gå själva. Det gör att man här kan stöta på Geza eller Bujdr. Om gruppen har mer än en fackla tänd kommer de dock att inse att det inte är en orch som kommer gående och ändra riktning.

Vaktrummet

Ett litet uthugget rum nära ingången, här inne sitter Borivoje, Franjo och Zoran och dricker öl och spelar tärning istället för att vakta ingången. De har satt Pavel på vakt och förlitar sig på att han ska komma och varna dem om det kommer någon. Har han hämtat dem, är rummet tomt sänär som på ett bord med fyra pal-lar, tre sejdlar, två tärningar och en tunna öl.

Sovsalen

En stor kammare, fylld med pälsar på golvet, bland några av fällarna ligger Baranko, Darko och Ognjen och sover, högljutt snarkandes. De sover djupt och vaknar först om någon skriker eller börjar strida. Utöver fällar och sovande orcher, finns det inte mycket i rummet, lite extra knivar, en reservkroksabel, några tärningar, några flaskor med sprit, en tunna med öl och lite småpengar (fem silver och tretton koppar).

Matsalen

Ett långbord med träbänkar omkring dominerar rummet. Vid bortre kortsidan finns en stor stol och bakom den en eldstad med en gryta över. Ovanför den finns ett rökhål. Kring grytan står Koze och Rajko och lagar stuvning.

Skafferiet

Doftar lite unket och är fyllt av grönsaker, rotfrukter och diverse kött. Här finns även en hel del burkar med kryddor.

Ungrottan

Liten grop snarare än en grotta, här ligger orchungarna och sover.

Kvinnornas kammare

En större grotta där tre av kvinnorna har varsin säng med djurfällar och ett bord med pallar i mitten av rummet. Här inne finns Jana, Vesna och Draga. De har även en stor garderob med kläder och ett litet smyckeskrin (med smycken värda trettio guld).

Hövdingens tronsal

Salen har en tron uthuggen i sten, därpå sitter Milovan och talar med Trajkov. Framför tronen sitter Kira och masserar Milovans fötter. Bredvid tronen står Dragan och Lazar och halvsover lutade mot en vägg.

Hövdingens kammare

Rummet domineras av en stor säng och bakom den hänger en stor svart fana med en röd stjärna på. På sängen ligger Zorica och vilar sig bland stora björnfällar. I rummet finns även ett stort skrivbord, på vilket det ligger en karta över trakten, ett brev som tipsar om att det finns en dyrbar relik i Mo-Lanh-templet undertecknat "eder vän Nebka" och (om spelarna dödar alla orcher och riskerar att fastna i scenariot) ett kvitto från Eladio på att han köpt en relik för två hundra guld. Under sängen finns en skattkista med tvåhundra trettiofem guld, fyrtiofyra silver och etthundrasjutton koppar och guldsmycken (värda femtio guld). I ett hörn av rummet finns en kista med kläder.

Efter grottorna

Efter grottorna har gruppen förhoppningsvis lyckats lista ut att de ska hitta Eladio och förhoppningsvis förstått att de ska hitta honom i Boyd vilken är den närmaste staden. Om inte annat kommer de förhoppningsvis ta sig mot Boyd i förhoppning om att de ska få mer upplysningar där.

Akt 4

Roderick den sjättes armé -- stickspår med pinsamheter

Som ett sidospår passerar gruppen ett fält där en armé har samlats. Alla utom Damdin kommer med en gång reflektera över att fanorna bär ett välbekant vapen, det de känner igen från Roderick den femte. Problemet är att vägen de färdas längs med går rakt igenom arméns läger och om de inte vill färdas igenom och riskera att behöva svara på frågor, har de att välja mellan färdas över ett kärr, eller längs med brant klippvägg. Tanken med scenen är främst att få gruppen att skruva på sig, ingen utom Damdin tordes vilja vara för nära armén som de känner igen, men ingen lär heller vilja förklara varför. Försök gärna ge dem tid att resonera igenom det hela, frammåla kärret och klipporna som närmst intill hopplösa alternativ.

Om de försiktigt inleder med att försöka ta reda på vad armén gör där, blir de upplysta om att den är där i två syften, dels söker den självklart efter den forna kungens mördare, men den är även i färd med att jaga reda på krigsförbrytare som lär finnas i trakten. Sanningen är nog att det har gått en kung sedan den Gnista mördade och att krigsförbrytarna är några helt andra. Men gruppen kommer säkert inte vara så noggrann i sina förfrågningar.

Om de går genom lägret kommer de att bli igenkända. Först Rupert, bistra utbrott mot magikern som förrådd dem. Sedan ropar någon till mot Ly Erg, något upprört över att han kostat personens bästa vän livet. Vid det laget har de kommit cirka halvvägs genom lägret. Framhåll en hatisk stämning, folk börjar putta på gruppen och de tvingas skynda sig. Vid det laget lägger Gnista (slå gärna en dold tärning innan du pekar på Gnista) märke till en budbärare som skyndar sig iväg mot honnörstället.

Sedan känner någon igen Sebastian, ropar hans namn i vrede och hytter med en amputerad arm, sedan börjar han skrika till sina vänner att där är mannen som kostade honom en arm. Vid det här läget bör det vara uppenbart att det är läge att rusa och när de kommer ut får den intrycket att folk har börjat bryta läger, behövs det så spela ut en lätt förföljelsetoni resten av scenariot.

Om de tar vägen över kärret, kolla saker som hur de tänker få med sig hästen, om Damdin kan tänka sig ta av ringbrynjan för att inte sjunka ned, beskriv känslan av vått ylle, hur Ly Ergs hår lockar sig av fukten och hur de huttra blött i fukten.

Och vill de upp och klättra är hästen omöjlig att ta med. Några lämpliga grottor att färdas i syns inte till, så det blir till att klättra, på blåsiga klippväggar, med stor risk för att ramla ned.

Självklart kan även den sadistiske spelledaren låta en klättrande grupp ramla ned i utkanten av arméns läger och använda den scenen därifrån, eller låta gruppen gå genom kärret, för att när de senare har lyckats kämpa sig igenom upptäcka att armén flyttat lite på sig och gruppen kommer ut mitt i dess läger.

Akt 5

Boyd

De flesta scenerna i Boyd är i grunden överflödiga för handlingen och verkar det bli tidsbrist kan allt summeras till att de tar sig in i staden, hittar hälarer och spelar den scenen och att de sedan tar sig vidare. Den här biten av scenariot kan även bli mycket större om det skulle behövas, gruppens största nackdel är egentligen att de saknar någon som är erkänt bra på att ta sig runt i städer (om inte Gnista vill bekänna färg). Scenerna behöver inte heller falla i en specifik ordning, mer än att det hela börjar vid stadsporten och förmodligen slutar strax efter att de har samtalat med hälarer.

Stadsporten

När man kommer till staden är det första man möter en väldig mur. Boyd ligger där floden Macon mynnar ut i havet. Sikten från staden är god, då all skog inom tre hundra meter från stadsmuren har blivit nedhuggen. Om man kommer till fots är den enda vägen in i staden via en stor port mitt i muren. Porten är bevakad av två vakter på marken och två i varsitt vaktorn på var sida om muren. Randal och Kirby som bevakar porten står och tar tull och undersöker slapphänt de som passerar. Om folk skulle åka på problem kan de hamna i häktet eller bli förbjudna att gå in i staden. Det är egentligen inte mening att det ska vara något problem för gruppen att ta sig in, utan scenen vid porten är mest till för att markera att man behöver bete sig lite mer civiliserat i staden jämfört med hur man kan te sig i vildmarken.

Andra ingångar

Om folk inte kommer in via första porten, finns det åtminstone fyra vägar till in i staden.

- Man kan klättra över muren, den patrulleras en gång i halvtimmen och är tretton meter hög, men går att forcera med rep och äntherhake. Om man vill göra det osett är nattetid den enda säkra tidpunkten.

- Uppströms finns en liten by där man kan försöka köpa/låna/hyra/sno en båt och ta sig ned till staden via floden. Där floden löper in i staden finns det några vakter i ett torn som kollar så att ingen försöker simma in i staden, men de tar ingen större notis om en liten båt. I staden finns en småbåtshamn där man kan lägga till och ett hamnkontor där man ska betala tull och så. Men det är ingen som kommer att kolla om gruppen gör det.

- I den lilla byn uppströms finns även en bro över floden och om man går ner på andra sidan den kommer man till en annan port in till Boyd. Den är bevakad på samma sätt som den första, men vakterna här känner inte igen gruppen.

- Slutligen kan man om man vill färdas längs med kusten tills man hittar en båt som kan ta en in till Boyd via havet. Denna metod kommer dock att ta markant längre tid, då man måste färdas någon dag längs med kusten för att hitta en stad därifrån man kan ta båten och sedan segla tillbaka. Det kommer även vara en dyr resa (typ två guld per skalle) och dessa nackdelar kan man gärna påpeka om spelarna börjar planera havsvägen in. Simma längs med kusten är ett hopplöst projekt, speciellt som Damdim i så fall inte skulle kunna göra det i brynja och med yxa.

Arresten

Om gruppen gör något fel (ställer till med våld, blir ertappade med att stjäla, blir oregerligt fulla eller något annat dumt) kommer stadsvakten att ingripa och slänga dem i arresten. För det flesta brott kommer de undan med böter (mellan fem silver för att spottat i en offentlig brunn till tjugofem guld för att orsakat upplopp) och i grövre fall kombineras det med att de blir utslängda från staden. För mord, våldtäkt och andra riktigt grova brott tillämpar staden dödsstraff, via hängning för män och halshuggning för adel och kvinnor. Förhoppningsvis kommer gruppen aldrig att hamna i arresten. Men om de gör det kommer domaren att tillkallas och han kommer att avkunna sin dom på stående fot. Arresten består av ett rum med två stora gallerceller (en för män och en för kvinnor) och två små (för fångar man inte vill blanda med de övriga). Mellan cellerna finns ett bord och några stolar där ett par vakter sitter. Lutat mot väggen finns beslagtagna vapen och annan utrustning.

Stora torget

Den plats där man hamnar om man flanerar genom staden planlöst. Dagtid är det ett stort och livfullt torg, fyllt av köpmän, gycklare och tiggare. Det ligger mitt i staden och i nära anslutning till hamnen, som ligger blott ett kvarter bort. Här föregår en livlig torghandel som är delad av floden som löper rakt igenom torget. På södra sidan säljs mat och boskap och på norra allt annat som kan tänkas säljas. Mitt i torget löper floden och över den finns en hög och bred bro. Strax norr om torget finns en liten hamn för småbåtar. Här kan gruppen hitta det mesta de kan tänkas vilja ha (undantaget en del av Gnistas gifter) och om de frågar diskret förmodligen även få direktorier över hur att hitta till hällaren. Det prutas vilt på torget, men stämningen är jovialisk och generös. De flesta säljarna bjuder på smakprov och hos dem som säljer dyrare varor blir man bjuden på någon liten förfriskning under förhandlingsproceduren.

Slumpvis krog -- Den gyllene tunnan eller Den fulla munken

Det är inga problem att hitta krogar och värdshus i Boyd och gruppen kan välja vilken typ de vill uppsöka. I de finare (som heter saker som Den gyllene tunnan) är det dukar på borden, man blir serverad där man sitter och blir väl upppassad. Folket som finns där är uppenbart av hög rang och tittar snett på gruppen (speciellt om de inte har badat). Mat och dryck kostar och på de fina ställena är det svårt att få kontakt med andra gäster (endast Ly Erg och Rupert har titlar som kan göra att folk överhuvudtaget kan tänka sig att tala med dem) och de kan inte ge några upplysningar om någon hällare. Om man betar sig illa eller stör övriga gäster blir man prompt utslängd och i värsta fall tillkallas vakten och gruppen hamnar i arresten. På de mindre välordnade ställena (typ Den fulla munken) finns det rustik inredning och man får hämta sina beställningar själva. Det är inte direkt dyrt och det är lätt att få kontakt med folk, speciellt om man bjuder dem på något att dricka. Nackdelen är dock att man här kan träffa på folk som Azim, Bayran och Nezi eller Gaston som kan göra saker pinsamma för vissa medlemmar i gruppen. På båda ställena kan man också hyra ett rum över natten om man vill.

Hällarens butik

På en bakgata och nedför en trappa hittar man en liten omärkt dörr, bakom den har hällaren Eladio sin lilla butik. Butiken är liten och dåligt upplyst, det finns ett litet bord med stolar runt och bakom det delar en disk av resten av rummet. Rummet är upplyst av små ljus och doftar lätt av söt rökelse. Det finns inga varor framför disken och de som hänger synligt bakom den är tillsynes inte speciellt värdefulla. Det av värde för Eladio under disk eller bakom en låst dörr som finns bakom disken. Förhandlingar om pris och varor sker sittandes kring bordet och under tiden man talar brukar Eladio bjuda på en stark sherry.

Akt 6

Djedkares torn -- Slutkonfrontation och räddande av världen

Hela scenen kan bli kort om allt löses med våld och om gruppen genast griper till vapen och anfaller första person de ser får scenen ett helt annat lopp än vad som är tänkt. Om det behövs låt Djedkare försvara sig med magi och låt Nebka anta sin demonform för att försvara honom. Tanken är att de ska hitta tornet i princip övergivet, leta upp informationen som behövs för att rädda världen och först därefter hitta skurken och rädda världen.

Färden till tornet

Scenen med färden till tornet skall hållas förhållandevis kort. Gruppen har färdats en hel del och upplevt mycket och börjar förmodligen bli lite otåliga. Verkar tiden knapp, reducera färden till en kort redogörelse, i annat fall dra ut det i högst en halvtimme. Gruppen kommer att färdas norrut först längs med kusten och sedan in i landet, genom skog och fram till bergen. Där kommer de att se målet för färden, ett stort torn som reser sig på en ensam klippa i en ström. På klippan finns en liten fällbro som är uppfälld. Enklaste sättet att ta sig över är att antingen komma på något sätt att få ned bron eller att simma över (vilket dock skulle innebära att man tvingades lämna kvar den utrustning som är för otymplig för att simma i alternativt göra sig en liten flotte att skeppa över det på, i Damdims fall inkluderar simningen även att ta av sig sin ringbrynja och att därmed visa sig i något som inte helt döljer hennes kvinnliga former). Att ta ned bron är egentligen ett hopplöst bestyr, men kan gå med kreativitet. Ambitiösa grupper kan också göra en flotte eller båt att ta sig över med.

I land på klippan

Försök helst att haft tillräcklig koll på tiden så att just som gruppen tagit sig över floden börjar det att skymma. Det har börjat blåsa lite och åskan mullrar i fjärran. Några lätta regnstänk smeker gruppens ansikten och fuktar deras kläder. De står på en karg klippa utan någon som helst växtlighet eller djurliv. Mitt på klippan är det murat ett brett torn, cirka femtio meter högt. Strax bredvid finns ett litet uthus. Det finns en uthuggen trappa upp till tornet, huggen rakt ur klippan. När man kommer fram till tornet är det enda som möter en en stor massiv trädörr. Om man knackar på dröjer det inte länge förrens Nebka öppnar dörren. Dörren är olåst, men de initiativrika spelarna kan tänkas missa en sådan detalj. Om man vill forcera den med våld kräv en murbräcka eller timmars högljutt arbete med yxa och svärd. Dörren är resistent mot magi och kommer att blixtra blått av antimagiskt sken så fort den utsetts för magi. Låset är stort och gjutet i form av ett drakhuvud, det ser dock mest skräckinjagande ut och skulle inte vara någon svår match för Gnista att dyrka upp om det var låst. Vill man försöka sig in någon annan väg är det tioalet meter upp till första fönstret som är bommat för storm och lika mycket möda som dörren att dyrka upp, fast lättare att slå upp, det borde bara kräva ett eller två yxhugg. Direkt gruppen kommer in konfronteras de med Nebka, som frågar vad de har för ärende och ber dem vänta i hallen medan han går och hämtar husets herre. Han försvinner sedan sin väg (spårlöst om någon försöker följa efter) och förvarnar Djedkare om att tiden är knapp, varpå de startar ritualen.

Uthuset

Uthuset visar sig vara ett typiskt avträde. Här finns en bänk med ett lock och en liten bokhylla. Bokhyllan innehåller ett stearinljus i en enkel ljusstake och tre böcker: "Swartkonst och truldom", "Nybörjarbok i demonism" samt "Baronnesan Cartewills hemliga älskare".

Tornets insida

Gruppen får stå och vänta i hallen tills de anar oråd och själva börjar undersöka saker. Verkar det dröja för länge börjar de höra trummor och dämpat rituellt mässande. Insidan av tornet kan vara mer eller mindre komplex beroende på om man vill dra ut på tiden eller inte, men helst skall man nog försöka hålla genomsökningen av tornet så kort som möjligt. Självklart finns här allt som hör onda fästningar till (matsal, tortyrkammare, laboratorium och så vidare), men det enda spelarna behöver hitta är Itakares kammare, biblioteket och löndörren ned till källaren (i den ordningen).

Itakares kammare

Rummet domineras av den gigantiska hög med kuddar som utgör Itakares säng. Längs med rummets väggar finns: ett skrivbord med stol och en bunt ockulta böcker, en stor garderob och en vikkvägg att byta om bakom, ett sminkbord, ett stort fönster, väl igenbommat (det är det fönster som spelarna kommer in igenom om de klättrar upp), en badbalja, ett litet bord (med en skål med frukter, vinglas, vinkaraff och en vattenpipa), plus en bunt sittkuddar. I rummet finns Itakare inlåst (nyckeln är lämnad i från utsidan), när hon hör att någon försöker ta sig in gömmer hon sig bredvid dörren för att slå den första i huvudet med en keramikvas, i tron att personen skulle vara Nebka. Efter att hon insett att det inte är Nebka eller hennes far som kommer in igenom dörren, kommer hon snyftandes berätta om att hennes fader håller på att öppna en portal till en dimension fylld av demoner och att när hon råkade höra det blev hon inlåst av på rummet av sin faders lömska tjänare. Hon leder gruppen till biblioteket där all information finns och lämnar dem att söka där (själv påstår hon att hon inte kan läsa). Hon kommer sedan att försöka få med sig någon herre (förslagsvis Sebastian) tillbaka till sitt rum.

Biblioteket

Biblioteket är fyllt av bokhyllor och böcker, det saknar dock något system på böckerna. I rummet finns också en mängd stolar och läspulpeter, en öppen spis och en gigantisk orgel. Det tar en stund för gruppen att hitta information om ritualen, eller om huset planritningar. Om de inte redan har gjort det kommer gruppen att börja höra mässande och trummor. Skulle gruppen helt bestämma sig för att strunta i ritualen och bara söka efter en löndörr kommer de självklart att hitta informationen om ritualen av misstag. När de har hittat all information som de behöver har mässandet tilltagit och de tycker sig höra att det kommer från orgeln. Efter att ha lokaliserat ljudet är det ingen större match för gruppen att öppna den löndörr som finns mellan orgelns rör och hitta trappan ned till källaren.

Ritualkammaren

Nedanför trappan kommer Nebka (med en trumma i handen) ut ur en dörr, får syn på gruppen, ler och byter skepnad till sin demonform och ställer sig för att försvara dörren. Låt det bli en kort och dramatisk strid och låt gärna några bli lätt sårade innan de får komma fram till dörren. Ritualkammaren är ett stort rum uthugget ur berget. I borte änden finns en stor spegel som kommer att förvandlas till en portal till demonernas värld. Framför spegeln finns ett stort pentagram och i varje hörn av pentagrammet ligger en relik (en döskalle, en mumifierad fot, en hjärna i en glasburk, ett hjärta och en mumifierad hand). Mitt i pentagrammet står Djedkare framför ett altare och mässar. Precis som gruppen kommer ned i rummet slutar Djedkare att mässa och alla ser hur spegeln förvandlas till ett hål till en svavelosande grotta. Djedkare faller ihop av utmattning med ett lyckligt leende. Om gruppen inte snabbt börjar med ritualen för att stänga portalen kommer det inte att dröja länge innan den första demonen kommer genom portalen och nyfiket tittar in. Ritualen för att stänga är egentligen inte så avancerad, speciellt inte för Rupert, då det i princip är en större version av antimagi, men den kräver en kvinnlig oskulds blod och utan det har ritualen ingen effekt.

Den gyllene stjärnan -- slutet och tillbaka till början

Efter att världen har räddats, är det förmodligen lika bra att snabbspola till att gruppen lyckligt är tillbaka på värdshuset för att inkassera sin belöning. Här väntar Jack och hans troll på gruppen, men de har hört att gruppen har ett uppdrag och hälsar artigt att de väntar utanför tills gruppen har fått sin betalning. Det dröjer inte länge tills fader Manos kommer med Demos och Kosta i släptåg. De bär med sig ett par stora pengasäckar (fyllda med grus). De kommer att insistera på att få relikten och få inspektera den och så fort de har händerna på den kommer de att kasta den till Demos som flyr ut genom dörren med Fader Manos strax efter. Kosta kommer att stanna för att fördröja gruppen. Nu är Kosta inte något problem för karaktärerna, men han kommer garanterat att hindra de länge nog för de andra att hinna igenom dörren. Och så slutar scenariot med valet att gå ut igenom dörren och möta Jack och hans troll utan att kunna betala dem (vilket kommer resultera i brutna ben hos gruppen), att skamset smita ut bakvägen, eller att stanna och supa på krita till dess att Jack med följe kommer in. Att gruppen räddade världen är dock inget som kommer ge dem någon extra kredit hos Jack, eller någon belöning hos någon annan.

Fotnot

I inget av speltesterna har jag lyckats komma till slutet, grupperna har antingen hittat nått sätt att bli klurigt rika, eller i ett läge tagit över Djedkares torn och barikaderat sig från omvärlden. Verkar det vara mer passande med ett lyckligt slut och spelarna är på väg att själva se hur de tycker det borde sluta, kör med det. Annars dräm med det olyckliga antiklimaxet.

Persongalleri

Spelledarens galleri

Värdshusvärden Joe

Den jovialiska värdshusvärden. Han har låtit gruppen bo och äta på krita och vill helst ha betalt. Joe är en man av normallängd, med en väl tilltagen mage. Det hår han saknar på hjässan kompenseras han med ett stort skägg. Han klär sig i enkla kläder och har ett förkläde över magen. Han är tystlåten och använder aldrig mer ord än nöden kräver. Gruppen har bott här några nätter och lovat att de ska betala när de väl får ett uppdrag.

Bönderna Amos, Cole och Ralf

Gladlynta män i enkla kläder och slokhattar, talar gärna i någon för spelledaren lämplig dialekt. De tittar oftast in på värdshuset för att ta en öl och tala om dagen. Närmast rituellt brukar de gå igenom om det hänt något ovanligt, om hur vädret har varit, om dagens arbete har gått, hur vädret tros bli imorgon, om hur deras hustrur har betett sig. Om karaktärerna vill får de gärna vara med i diskussionen.

Fader Manos

Mannen som i början av äventyret hyr gruppen. Den enda som överlevt orchräden mot hans tempel. En liten man i grå kåpa, överstepräst för Mo-Lanh-kulten. Mo-Lanh är vaktgudinnan som håller stånd mot demonernas värld. Han har tappat det mesta av sitt vita hår, men istället sparat ut ett litet skägg, han har grå ögon och en ihållande blick. Han har med tiden skaffat sig en liten ölmage. Han talar alltid som om han predikade. Han är vid första mötet med karaktärerna väldigt nervös och ser sig oroligt omkring. Han vet att stölden från templet är allvarlig då den saknade relikten kan användas i fel syften. Han vet också att han egentligen inte kan betala tillräckligt, men har bestämt sig för att bluffa. De knappa trehundra guldstycken han har att erbjuda är allt han har. När han senare möter gruppen i slutet av scenariot har han fått förstärkning från ett annat tempel och är mycket kaxigare.

Trollkungen Jack Amber

Jack är på väg att ha råd att köpa sig nog med mark för att skapa sig ett eget kungarike för sig och de sina. Jack är egentligen en bortbyting, ett barn som växt upp bland trollen, något som gjort honom avogt inställd till andra raser. Det är också det som är anledningen till Jacks plan, han vill till varje pris få in så mycket pengar som möjligt så att han kan köpa sig land och bo där med endast troll omkring sig. Detta har även gjort att Jack tar till alla medel för att få in pengarna, främst utpressning och skumma lån, saker som är omoraliska utan att i vara olagliga i de flesta kungariken. Jack är en lång, smal man (trollens kost gör inte en människa fet), han har ett stort rufsigt vitt hår, ett grönt och ett blått öga och en lång spetsig näsa. Han tycker om att klä sig vackert och har ofta figursyddade plagg och en dekorativ käpp. Jack verkar alltid vara lugn och talar långsamt och lätt släpigt, men han kan brusa upp temporärt för att sedan lugna sig och övergå från hotfullhet till ironi. Jack vet med sig att han inte är någon kämpe och skulle saker

se farliga ut gömmer han sig snabbt bakom sina tre livvaktstroll.

Trollen Gruck, Ogg och Graul

Jack Ambers tre stora troll, som följer honom lojalt. De växte upp i samma kull som Jack och ser honom som sin smarta bror. De följer Jack blint och ordagrant och förlitar sig helt på att han kan tänka åt alla fyra (vilket han också gör). Trollen är väl medvetna om att de inte är så smarta, men kompenserar den med sin fysik. De är egentligen inte de bästa på att slåss, men de är oerhört starka och väldigt sega. Alla tre mäter bortemot två och tjugo, är byggda som bodybuilders och har en lätt brungrön ton under allt hår. Gruck har ett kraftigt underbett, en stor potatisnäsa och bara lite svart hår på hjässan. Ogg är i princip täckt av ljusbrunt hår ur vilket det sticker fram två horn i pannan. Graul har en enorm mun med mer och större tänder än vad som egentligen verkar få plats. Han har en stor platt näsa, röda självlysande ögon och en kort skägg. Alla är klädda i läderbyxor och lädervästar, ihopållna av bälten med svärd, yxor och klubbor i.

Bokhållaren Günther

Ett väldigt litet, försynt och underdånigt troll som färdas med Jack och är hans bokhållare. Han dyker upp först när skulden är betald, eller skjuter möjligtvis någon i ryggen om det skulle bli strid. Han är knappt en meter lång, klen men ändå lite lönnfet, har ont om hår och ett rätt litet ansikte som domineras av ett par runda glasögon. Han har en blek brun hy och klär sig i en enkel tunika med hosor till.

Pip

En liten mager och väldigt rädd pojke som gömt sig under altaret i Mo-Lanhtemplet. Han har inte ork att själv lyfta bort altarskivan och har legat där sedan orcherna anföll. Pip är liten, smutsig och hungrig. Han har spretigt, tunt brunt hår och ett utmärglat ansikte. Han gömde sig när orcherna kom, men hann se vad det var för stam och vet var de bor. Han kan motvilligt visa vägen, men kommer att försöka smita så fort de närmar sig orcherna. Pip är väldigt rädd av sig och stammar lätt när han pratar.

Orchkrigarna Borivoje, Baranko, Darko, Dragan, Franjo, Koze, Lazar, Ognjen, Rajko och Zoran

Orchstammens krigare är alla rätt lika, de är cirka en och sjuttio långa, hyfsat tränade, har en blekgrön hy och svart hår. De är klädda i lädertunikor och läderstövlar, med enstaka tillägg av ringbrynja och päls, de har varsin kroksabel och sköldar med röda stjärnor på. De kommer inte att vara direkt pratsamma av sig, med viker sig vid tortyr eller väldigt övertygande hot. De talar med mörka brummande basröster och vet vart relikn är såld. Får det en chans kommer de att ropa efter sina polare.

Orchkvinnorna Janja, Kira, Vesna, Zorica och Draga

Stammens kvinnor är alla klädda i färgglada klänningar som misspyder deras muskulösa blekgröna kroppar. De har långa svarta frisyren och grova ansiktsdrag. De är inte helt oävna i strid, men kommer inte att se det som deras uppgift att ta hand om eventuella inkräktare. De kommer inte att bry sig nämnvärt om

främmande män i deras rum, mer än att småflörta lite med dem. Om de blir anfallna kommer de att försvara sig samtidigt som de ropar efter hjälp. De vet ingenting om vad männen haft för sig mer än att de varit ute och plundrat, och om äventyrarna framstår som mäktigare än stammens orcher är det något som de finner attraktivt och kommer vilja få ansluta sig till deras stam istället och kan mycket väl få för sig att följa efter dem i hopp om att de funnit bättre karlar. Medan Janja, Vesna och Draga är stammens kvinnor utgör Kira och Zorica hövdingens harem.

Orchungarna

En hög med åtta orcher i varierande storlekar, alla små, med lite trasor istället för kläder.

Orchhövdingen Milovan

En stor orch som är över en och nittio och väldigt axelbred. Milovan klär sig endast i ett par läderbyxor, ringbrynjelinne och en pälsmantel. Han har en stor mohikanfrisyr och en kraftig underkäke. Han har inget emot att berätta om vart han har sålt relikten, men vill ha hundra guld för upplysningen (kan tänkas pruta ner det till femtio). Våld och tortyr biter dock inte på honom. Han är väldigt stolt av sig och skryter gärna om hur han slaktat oskyldiga. Han ser på sina mannar som kanonmat och bryr sig föga om de går åt i strid. Milovan talar högljutt.

Orchshamanen Trajkov

En gammal hopsjunkens orch som är klädd i djurhudar och har en dovhjortskrona på huvudet. Han bär en stav med runor som han kan skjuta åskbollar med. I övrigt är han en muttrig gammal orch som inte har mycket till över för dagens ungorcher. Hans enda egentliga magi kommer från hans stav och om man tar ifrån honom den är han väldigt feg av sig. Han vet inte vart relikten har sålts, men vet att den är dålig och att den kan användas i en mörk ritual för att släppa igenom demoner till världen. Det var på hans inrådan som den såldes så snabbt som möjligt.

Småtrollen Pavel, Geza och Bujdr

Orchernas små tjänare är drygt en halvmeter höga och klent byggda. Ljusbruna i hyn och har kortklippta frisyrer. Extremt lättskrämda och vet att. Jättekaxiga tills det blivit slagna (eller blivit hotade) då de blir totalt undergivna och beredda att slicka ens fötter.

Stadsvakterna Kirby och Randal

Stadsvakter som inte skall släppa in någon i staden utan att de betalat ett silver var i tull och de kollat att de inte för med sig något olagligt, vilket det i vanliga fall slarvas med. De är lagom uttråkade och har ingen lust att arbeta, men om folk försöker bossa dem kommer de att bli övernitiska och gå igenom allt och om de hittar något olagligt (som Gnistas droger) kommer de att tillkalla mer vakter och hela gruppen kommer att föras till häktet och det olagliga kommer att beslagtas. Alternativt kan de bli portade från staden, beroende på hur bra de kan föra sin talan. Vakterna går att muta innan de hittat något olagligt. De är båda klädda i oputsade rustningar med smutsigagula tabarder över och de är beväpnade med spända armborst och kortsvärd. De har varsin sköld stående emot sin vaktkur. De

har porten stängd och sitter och pratar om annat till dess att någon påkallar deras uppmärksamhet. Kirby är kort och fet medan Randal är lång och smal.

Lönnmördaren Gaston

Världens främsta lönnmördare är en liten blek man med kort vitt hår och ett litet pipskägg. Han går klädd i enkla mörkbruna kläder och talar så tyst att det verkar som om han viskar. Gaston är väldigt blygsam och talar väldigt lite om sitt jobb och när han gör det, gör han det i förtäckta ordalag. Gnista var han senaste lärjunge och även om han tyckte om henne arbetar han helst själv. Han är väldigt gästfri av sig och välkomnar gärna gruppen att bo hos honom. Han bor i en enkel enrums vindslägenhet i Boyd och har en väldigt spartansk inredning i form av en säng, ett lågt bord och en liten spis.

Dvärgarna Azim, Bayran och Nezi

Tre slumpvisa dvärgar som våra vänner kan träffa på. De kommer genast känna igen Damdim som kvinna och börja stöta på henne och försöka locka med henne med erbjudanden om öl och guldsmycken. Burdusa gossar som skrattar högt och ofta och strör dåliga skämt omkring sig. Ly Erg kommer att se dem som dvärgfjollor jämfört med den maskulina Damdim och se deras långa skägg och stora yxor som feminina tecken. För resten av gruppen ser de ut ungefär som Damdidam fast med lite längre skägg.

Gatpojken Plutten

Liten smutsig pojke i trasiga kläder som erbjuder sig att göra vad som helst gruppen vill för ett kopparstycke. Plutten tigger överallt i staden och skramlar oftast en liten skål som han samlar pengar i. Han talar i en pipig stämma och stammar lätt. Under smutsen är han väldigt mager och har en väldigt ljus hy. Han har ett rufsigt brunt hår och mörkbruna ögon. Han kan hela Boyds geografi och kan visa vägen vart än spelarna vill gå.

Hälaren Eladio

Eladio är en kort fet man, med ett långt yvigt mörkt hår och ett oansat glest skägg. Han är klädd i en rikligt broderad sidenkåpa och har en mörk slokhatt på huvudet. Han talar gärna och mycket och försöker konstant sälja saker. Han kan mycket väl sälja informationen om vem som köpt vad av honom, men för minst tvåhundra guld (vilket går att pruta till femtio, eller att byta mot byten från orchgrottorna). Han kan också tänka sig att köpa vad gruppen kan tänka sig sälja, men för högst hälften av vad det är värt.

Den onda magikern Djedkare

Han har rakat sitt huvud och sparat ut en lång smal svart mustasch. Han har lite gulbrun hy och svarta naglar. Han har i princip helt svarta insjunkna ögon och en markant höknäsa. Han är lång och senig och klär sig i en svart kåpa och mantel med rött foder och ståkrage. Han talar lugnt och pedagogiskt som om han alltid förklarade saker för små barn. Han går på en hel del droger och det har drivit honom från vettet. Han har genom sin "tjänare" Nebka fått kontakt med en demon som kallar sig Akben, som lovat honom tyngre droger om Djedkare bara genomför en liten ritual vid rätt tillfälle och nu är tiden inne. Djedkare har inget

annat än sitt beroende i tankarna och har abstinens efter att de droger som Nebka har försett honom med börjat ta slut.

Djedkares tjänare Nebka

Nebka är en liten demon som Djedkare råkat frammana i ett drogrus. Han strävar nu efter att få Djedkare att öppna en portal, så att han kan få komma hem. Även om det kommer resultera i att andra demoner kan erövra den här världen. Som demon är Nebka förhållandevis liten, knappa två meter, har bockhorn, svans och fladdermusvingar. Nebka kan dock byta form och har antagit formen av en liten ung man och klär sig i en enkel vit tunika och sandaler. I sin mänskliga form arbetar han nu som Djedkares tjänare och i sin verkliga form kallar han sig Akben och har försett Djedkare med kraftigt beroendeframkallande droger och lovat att han kan skaffa fram mer bara Djedkare öppnar porten mellan världarna.

Djedkares dotter Itakare

Djedkares dotter som är livrädd för vad hennes far håller på med. Han har visserligen läge gått på droger, men efter att hans nya lilla tjänare dök upp har allt blivit mycket värre, han har börjat med tyngre droger och gett sig i lag med demoner. Om hon förstått allt rätt försöker han nu att öppna en portal till en annan värld, vilket kommer att ge demonerna möjlighet att erövra världen. Itakare är en ung och väldigt attraktiv flicka. Hon har en kopparbrun hy, mörkt rakt hår och mörkt bruna ögon. Hon har en liten näpen näsa och mörka små putiga läppar. Hon har en smal vältränad kropp och former på de rätta ställena. Hon klär sig i ett par halvt genomskinliga haremsbyxor och en liten tight topp. Hon talar med en nedsänkt blick och med en ljus och sensuell stämma.

Munkarna Demos och Kosta

Bröder från ett annat Mo-Lanh-tempel, meningen är att Demos som är liten och snabb ska ta relikten och fly, medan Kosta, som är stor och stark skall stoppa de andra från att springa efter. Båda är klädda i grå kåpor och har rakade huvuden.

Frågor med svar

Karaktärerna

Karaktärerna har inga stats utan istället för system är tanken att spelet ska ske filmiskt och att gruppen ska lyckas med det mesta. Strider vinner äventyrarna med få undantag (undantagen är Jack och hans troll, Boyds stadsvakt (enstaka vakter går bra) och Djedkare innan han har gjort sin ritual). Använd i övrigt sunt förnuft och gör det framförallt underhållande.

Sebastian

Sebastian är överlägsen med svärdet och värdelös när det gäller strategi. Det senare faller naturligt främst på spelaren att få fram, men ser du luckor att låta Sebastians planer slå fel ut, ta chansen så länge du tror att gruppen överlever det.

Rupert

Tanken är att Rupert endast undantagsvis ska lyckas med att kasta rätt formel (förutom antimagi, vilket han alltid lyckas med), detta behöver dock inte alltid vara negativt och går det att få honom att tro att han lyckas, gör det. Man ska vara lite försiktig så att Rupert inte får för sig att sluta kasta sina besvärjelser. Kommer Ruperts spelare på en formel kan han försöka kasta den, listan på karaktärsbladet är mer till för inspiration.

Damdim

Är brutal med yxan och kan snickra ihop det mesta. Hon ser bra i mörker och kan lukta sig till guld. Hennes kläder och ringbrynja skyddar henne väl.

Ly Erg

Är i Robin Hoods klass med bågen och duglig i närstrid. Han kan fixa ihop vad som helst i klädväg. Om Ly Erg glömmer bort sig kan man påminna om att kläderna kanske inte längre passar situationen.

Gnista

Kan smyga förbi vem som helst, hon träffar med sina kastknivar och kan göra nästa vad hon vill med droger och gifter (förutom när det gäller Djedkare som redan är resistent mot det mesta).

Jack och trollen

Rår inte gruppen på, skulden om de skulle undra kommer sig av att de köpte en av de bästa utrustningarna som gick att få tag i och tvingades att lämna den i all hast efter att ha blivit avskurna från den av en zombiearmé.