



Ägget är löst!

.....

– ett ganska skitroligt scenario till RuneQuest III framkrystat av:
Per Idborg, Jussi Hyvönen, Jonas Rengensjö och Per Lundgren.

För användning på Borås Spelkonvent 10



Bäste spelledare för det eminenta rollspelet RuneQuest på Borås Spelkonvent 10.

Typärr har årets scenario inte blivit klart i tid, och trots att ni borde ha fått det fullständiga äventyret redan nu kan jag bara skicka en överblick över vad det kommer att handla om samt det mesta av informationen om rollpersonerna. Men jag hoppas att ni ändå ska få så gott hum om storyn att det inte ska vara några problem att läsa in det fullständiga äventyret ganska snabbt. Jag jobbar just nu på att utarbeta detaljerna i plotten, och kommer att skicka så mycket material jag kan till er i veckan innan konventet. Handouts och stats på NPC:s och rollpersoner får ni på konventet. Frågor? Problem? Ring mig! Ni kan nå mig på 033-24 84 21 (hemma) eller 033-14 14 70 (jobbet). När ni mig inte (vilket inte låter helt otroligt) kan ni väl lämna ett meddelande till någon på jobbet eller hemma så ringer jag upp.

Hälsningar

Per Idborg

RQ ansvarig

Bakgrund:

Dragon Pass – Duckpoint – 1586 ST (före invasionen av Sartar) – Slutet av Sea Season.

Kung Kväk den Honungsnäbbade av Duckpoint var nöjd. Efter noggranna magiska och mystiska förberedelser hade hans vänaste hustru lagt ett ägg, ett ebenholzsvart och guldflockigt ägg som hyste den kommande tronarvingen. Hovmagikerna och prästrådet hade båda förutspått att ägget skulle kläcka en av de största ankkonungar som världen dittills skådat.

Alla tecken var rätt. Alla de uråldriga riterna hade fullbordats. Ankorna kanske skulle kunna expandera ut över hela... hela... ja, ut ifrån Uppmarksträskan i alla fall...

Men så en natt väcktes så hela slottet av ett hjärtskärande skri från det kungliga redets (palatset) högsta torn, där drottningens hovdamer turades om att ruva kungaägget. Vakterna var snabbt på plats, och fann hovdamen avsvimnad på golvet och fönsterluckorna uppslitna. På den dyrbart utsmyckade sidenkudde hovdamen ruvade på fanns bara en lätt nedsänkning kvar.

Hans majestät ägg hade blivit borttrövad!

När hovdamen kom till sans igen kunde hon berätta att när hon satt och värmden den kommande tronarvingen och stickade lite förnöjsamt hade helt plötsligt fönsterluckorna slitits upp och skuggan av en enorm best hade avtecknat sig på motsatta väggen. Hon vände sig om bara för att stirra rakt in i de irrande hungriga ögonen på en enorm ödlevarelse som kastade sig över henne. Hon hade fått fram ett instinktivt förlamat skri innan hon svimmade och sedan mindes hon inte mer. Under tiden hade allmänt alarm väckt upp halva stan, och den konungliga livvakten hade upptäckt lätt daggfuktiga spår av en kloförsedd ödla som ledde nerför palatsmuren och ut i stan, där stadsvakterna i sin tur hade lyckats följa dem till och över muren. Äggapparens hade redan försvunnit från staden!

Kung Kväk samlade sina trupper och lämnade genast staden i vild jakt på förövaren. Han visste redan vem det var. Giszlegill, den tvetungade lismare och ökände äggjagande ödlemänniska som varje ömmande ankmor brukade skrämna sina små fjunbollar med innan de gick till reds. Giszlegill brukade dyka upp i Duckpoint med jämna mellanrum i sin vansinniga jakt på ankägg, men nu

hade han inte syntts till på ett bra tag. Han hade tydligen bidat sin tid och smitt planer av ett ännu mer diaboliskt slag.

Jakthundar spräckte nattens tystnad från alla håll med sina skall. Ringbrynjor rasslade. Svärd drogs ur sina skidor. Spjut genomborrade sökande buskage och vassruggar. Näbbar klappade väsande fram order i natten.

Så plötsligt; ett fynd. Snart hade kungen och han trognaste samlats i den lilla glänta där hans spejare hittat spår av inte bara Giszlegill utan dessutom ett antal fotavtryck av några människor med hästar, och resterna av en eldstad. Några hade tydligen väntat på det djävulska ödlekräket.

Kväk den Honungsnäbbade samlade sina trognaste (relativt sett) undersåtar och utsåg fem av dem till att fortsätta sökandet på egen hand för att de skulle ha någon chans att hinna ifatt förövarna – Alexej Lukos, en kunglig ambassadör och notorisk Gyllentunga av Issaries-kulten, Donald Dacke, en av rikets modigaste och mest framstående krigare, Ogmios von Damm, fruktad bärsärk från de östra ödelanden, Morgus Magus, en av de mäktigaste magikerna i Ankland och sist Mac Ronald, en trogen och orädd magikerlärling.

De fick en stridsvagn, en välsingelse av prästerna och en sista bedjan av kungen att föra hans tronföljare tillbaka till säkerhet. Naturligtvis lovade också kungen sina trogna en ofantlig belöning om ägget fördes tillbaka oskaddat. Äventyret har börjat.

Spelledarbakgrund:

Hur det egentligen kommer sig att ankkonungens ägg har blivit stulet är en lång historia, och för att kunna förklara den måste vi börja med att presentera en av dess huvudaktörer, nämligen Giszlegill.

Giszlegill är en ökad ödlemänniska som gjort sig ökad i området runt Duckpoint genom att ständigt ge sig på att stjäla ankornas ägg. Det berättas hemsk historier om hur denna skuggvarelse kan ta sig fram varsomhelst i sin paniska jakt på äggen. Det sägs att han egentligen är en ond ande som tagit fysisk form efter att ha blivit förbannad till att för evigt plåga Gloranthas ankkopulation. Han har en hypnotiserande blick, en pisklik svans som han snärjar sina fiender med, långsmala men starka och oerhört vassa klor och stora huggtänder. Han sägs också vara i pakt med mörkret självt och kan försvinna spårlöst i den minsta skugga. En riktigt mytisk skräckfigur i trakterna runt Uppmarksträskan.

Det mesta av ovanstående är dock bara ren myt. Egentligen är Giszlegill en ganska harmlös varelse som är enormt svag på ägg, och enda anledningen till att han gång på gång klarar sig undan hämdlystna ankhorder är på grund av sin otroliga förmåga att fly. Han rör sig väldigt snabbt och är extremt smidig, och genom att han aldrig har åkt fast har historia efter historia och rykte efter rykte byggt upp en alldeles proportionslös myt om honom. Han är till exempel

inte på något sätt aggressiv, vilket ryktet gör gällande, utan egentligen väldigt feg och skulle aldrig attackera någon om han inte själv svävade i uppenbar fara.

Han är en fritt tänkande varelse, alltså inget djur, men inte speciellt klyftig. Giszlegill är dessutom en driven kleptomani. Han kan inte hålla sig ifrån att tafsa på allt som kommer i hans väg. Oftast fångas hans intresse dock bara flyktigt och när han väl har stulit något gör han sig i de flesta fall snabbt av med det. Är det något han vet är värdefullt tar han det till en av de skumma figurer han känner och försöker sälja det, annars dumpar han bara prylen.

Giszlegill är vanligtvis inte så kräsen när det gäller mathållningen, men då och då slås han ett paniskt behov av ägg, och då framförallt ankägg, som är det absolut bästa han vet. Han har till och med utvecklat ett sorts sugrör av vass som han använder för att njuta av läckerheterna så länge som möjligt.

Giszlegill brukar hålla till ute i träsket eller i de stora skogsbeklädda kulliga områden som omger Duckpoint. Ju mörkare och fuktigare terräng desto bättre.

Han är ständigt i farten, och kan aldrig hålla sig riktigt lugn. De två ögonen som rör sig oberoende av varandra irrar alltid sökande över omgivningen. Hans kloförsedda långsmala händer, de spensliga och spretiga benen och den snärtigt agila svansen flaxar hela tiden omkring likt överaktiverade känselspröt, och till och med den mest sansade Lankor Mhy-präst skulle få nippran av att umgås med honom någon längre tid.

Genom årens lopp har Giszlegill alltså gjort sig rejält ökad i framförallt Duckpoint, men med jämna mellanrum känner han sig tvingad att besöka det fullkomliga ägg-eldorado som den staden

utgör och han återvänder, bara för att gång på gång få fly för livet.

Nu har han dock inte syntts till i den staden på ett bra tag eftersom ankorna blivit mer och mer vaksamma med åren och kommit allt närmare i sin strövan att fånga eller döda honom för varje ny äggjakt han företagit sig där. Därför har Giszlegill hållit till runt de stora handelslederna längre norrut istället, där han har gäckt handelsmän från både Vintertopp, Det Heliga Landet, Sartar och det Lunariska imperiet.

Nyligen passerade så en Lunarisk karavan norrut fraktandes bland annat exotiska fågelägg från djunglerna öster om Det Heliga Landet. Giszlegill försökte norpa några av dem, men råkade ha sönder halva lasten och åkte fast. Han blev slagen i bojor och förd till den extremt dekadente och nyckfulle Lunar-greven Yoori-Afal borg i södra Tarsh för rättegång.

Fågeläggen hade sänts efter av Yoori-Afal som en av delikatesserna på den jättelika orgie han länge planerat att hålla, och nu hade ödlekräket förstört dem.

"Halstring!" befälde Yoori, men Giszlegill lismade och bad, och erbjöd sig att göra allt greven begärde för sin frihet. Till slut kom han på den enastående idén att greven kunde ersätta fågeläggen med ett kungligt ankägg från Duckpoint som han hade hört talas om. Greven tyckte idén lät alldeles fabulös och erbjöd Giszlegill fri lejd för alla hans brott och beskydd mot ankornas hämndbegär i framtiden om han skulle lyckas norpa kungaägget. Dessutom skulle han naturligtvis få en hedersplats på orgien, närmast fågelrätterna...

Giszlegill antog erbjudandet.

Yoori-Afal skickade så iväg honom med några av sina män till Duckpoint. Lunarerna slog läger och stannade kvar en bit utanför

staden, medan Giszlegill smög sig över muren i skydd av mörkret. Han slank vigt över palatsmuren och uppför det höga torn som ägget förvarades i. Han höll nästan på att svimma av rädsla när han upptäckte att det också satt en anka i rummet, men turligt nog svimmade hon först och han kunde snabbt komma åt ägget och försvinna ner för tornet igen. Olyckligt nog hann ankan ge ifrån sig ett hjärtskärande skri innan hon slocknade, och snart hade larmet gått i palatset.

Med det kallblodiga hjärtat i halsen ilade Giszlegill genom stadens gränder, upp över muren och försvann ut i det skyddande mörkret. Han sprang snabbare än han någonsin gjort hela vägen till Lunar-lägrät och stöp utmattad ihop framför dem med ägget väl skyddat i sina armar. Lunar-soldaterna spillde ingen tid, utan fångslade Giszlegill snabbt igen, flyttade ägget till en vadderad behållare och gav sig av på sina snabba hästar i natten. Långt borta hördes skallet av ankornas jakthundar...

Rollpersonerna:

• Alexej Lukos:

Alexej är en av kungens ambassadörer och brukar ofta leda diplomatiska expeditioner till andra hov eller andra för riket intressanta personer. Han växte upp i en adlig familj och har alltid levt ett privilegierat liv. Han har väldigt lätt för att röra sig i det övre sociala skiktet, men har ingenting över för samhällets mindre lyckligt lottade. Framförallt är han väldigt noga med etikett, och måste jämt påpeka för "lägre stående" som han tvingas att umgås med hur de ska bete sig. Han kräver alltid respekt från de han träffar, såvida de inte är väldigt mycket "högre" än honom själv.

Han blir lätt auktoritär och försöker överföra sina egna

värderingar på folk i hans omgivning, med hjälp av sin oljade tunga. Dessutom är han ganska otålig och har jämt grejer på gång, folk han måste prata med, dealar han måste fixa o s v.

Alexej är född med en onaturlig portion tur. Han råkar alltid ut för osannolika sammanträffanden som faller ut till hans fördel. Det tycks inte vara något slut på alla arv som kommer in när han är i drastiskt behov av pengar, folk som blir sjuka eller faller ifrån när de slåss om någon eftertraktad position etc.

Alexej har under sina många år som diplomat lyckats kapa åt sig titeln Gyllentunga inom Issaries-kulten, som han tillhör. Religion är han egentligen inte så intresserad av, men han inser att kulten ger honom en plattform för att skaffa sig större makt.

Förrutom kulten har han också börjat engagera sig i en hemlig adelssekt som sedan länge har planerat att störta den sittande kungen. Alexej inser naturligtvis att det här uppdraget är hans stora chans för att ta makten inom sekten och kanske till och med sno åt sig tronen?! Kunde han bara lägga vantarna på ägget själv skulle det kunna användas för en liten utpressning mot en viss herr Kväk...

Nu har han i alla fall blivit utsedd till ledare för den här expeditonen och han tänker minsann styra den dit han vill. De där töntiga krigarna verkar ju inte vara så svåra att prata bort, och även om magikern är lite slug kan han nog inte heller vara för svår att få på sin sida...

När det gäller strid är Alexej Lukos väldigt försiktig. Han är inte helt oäven med värja eller stav (som han lärt sig hantera enbart eftersom det anses passande inom Issaries-kulten), men han undviker beväpnad konflikt så länge det går och låter näbben göra jobbet istället. Han skulle aldrig slåss till

döden, utan om överhängande livsfara hotar är det apostlahästarna eller ett desperat "Jag ger mig! Åt honom istället!" som gäller.

• Donald Dacke:

Den ärofulle Donald av släkten Dacke är en Humakti-lord av hög rang. Han är general i kungens eget livgarde och extremt royalistisk. Kungen är naturligtvis heligt utvald till sitt ämbete och bör äras och hyllas på alla sätt. Han är väldigt pro-anka och blir totalt vansinnig på folk ser nedvärderande på ankorna och deras nation och traditioner.

Donald är väldigt stolt och sköter alla uppgifter han tilldelas med minitiuös noggrannhet. Det är inte helt ovanligt att han tar sina uppgifter och överordnades ord på alltför stort allvar och han har mer än en gång tilldelats epitetet "övernitisk".

Donald föddes som första sonen i den fattigaste av Dackesläktens familjer och har verkligen fått jobba sig nerifrån och uppåt. Först tog han värving i Duckpoints armé och i samma veva stötte han också på Humakt-kulten som han snabbt fascinerades av och ända sedan dess har han varit en trogen dyrkare. Han har nu stigit till lord-status.

Donald Dacke tar religionen på största allvar och kultens asketiska livssyn genomsyrar hela hans liv. Han lever enkelt, tränar mycket, går regelbundet på bönemöten och offerfester. Han har blivit tillsagd av guden att aldrig ljuga, och det är något han håller stenhårt på. Han står inte ens ut när personer i hans omgivning ljuger, utan känner att han måste tillrättvisa dem genom att säga sanningen till den som har blivit förd bakom ljuset.

Normalt sett är Donald väldigt lugn, samlad och, naturligtvis, koncentrerad. Men vid upprepade

provokationer kan han totalt förlora fattningen och verkligen bli ett hot för sin omgivning. En hämningslös Donald vill inte ens det tuffaste troll smaka på. Efter sina vredesutbrott känner han sig alltid otroligt skyldig och måste rättfärdiga sig inför guden på något sätt.

Donald är en born optimist. Om han märker tecken på modfällighet hos folk i sin omgivning känner han att han måste peppa upp dem lite. En liten marschsång eller några uppmuntrande ord brukar alltid funka...

I stridsfrågor är han alltid för att planera upp alla aktioner ordentligt och genomföra dem efter order. Han vill gärna ta befälet i alla farliga situationer eftersom han anser sig var bäst lämpad att sköta dem. Om folk sedan inte rättar sig efter den överrenskomna stridsordningen kan han lätt bli desperat och tappa fattningen. Han är annars helt orädd inför så gott som all fara när det gäller schysst strid, och skulle aldrig vända en motståndare ryggen, såvida det inte luktade säker död på grund av oschyssta odds eller om motståndarna använder "orena" metoder.

• Ogmios von Damm:

Ogmios är ett märkligt levnadsöde. Han föddes i en adlig familj i Duckpoint, och hade ett ombonat liv i lyx att se fram emot, men redan före initieringen i vuxenlivet rymde han och försvann i väg med ett gäng laglösa svartankor österut till det karga och solbrända Prax. Där träffade han på nomadfolken och anpassade sig till deras hårda kultur. Han mötte också de kaosbekämpande Storm Bull-krigarna som han beundrade enormt för deras enorma mod och oräddhet inför kaosvarelserna som förpestar slätterna.

Han lyckades till slut imponera på dem tillräckligt för att bli upptagen

som medlem i kulten. Efter några år i Prax började han längta hem och samlade ihop ett rövargäng för att bege sig västerut igen. De färdades genom södra Sartar, gjorde en avstickare till trollskogarna, fortsatte söderut till det heliga landet och tog sig sedemera norrut igen, upp till Duckpoint. Under de åren skaffade han och hans gäng sig ett rejält rykte i de trakterna som fruktansvärd krigare och bärsärk. De överföll nästan alltid sina fiender på natten, insmorda i lera och stridsmålade med vit färg. De kallades efter det för "spöckrigarna".

Men nu har han hållit sig i trakterna runt Uppmarksträskan ett bra tag och har någotsånär återanpassat sig till Anklands relativt sett civiliserade kultur. Hans rövarband har gjorts om till ett legoförband som kungen har använt ganska frekvent för att stilla gränsoroligheter.

Ogmios har ett ganska hett temperament, och kan svänga från överglad till stenförbannad och tillbaka igen på fem minuter. Han är inte direkt långsint och går inte och grunnar på gammalt groll. Han lever dag för dag.

Han kan vara ganska hänsynslös och driver gärna med svagare individer. För att respekteras av Ogmios måste man verkligen imponera på något sätt, annars duger man bara att trampas på. Han försöker dessutom imponera på alla andra, ständigt. Där han fick lära sig hur livet skulle levas fick man ju verkligen visa hur nyttig man var för gruppen annars dumpades man vid första tillfälle.

Ogmios bryr sig absolut inte om vett och etikett och gör vad som faller honom in. Han är rastlös, och om folk runt honom segar sig struntar han helt enkelt i dem och tar sig för något på egen hand.

Han älskar att slåss, och får han inte "bonka" på ett tag blir han

rastlös. Då är det lätt att han börjar gruffa med sina reskamrater och kanske leta efter lite småbråk.

Genom sina år i Prax har han också lärt sig betydelsen av att vara slug, och han kastar sig inte handlöst in i fighter han inte kan vinna, utan försöker alltid dra nytta av omgivningen eller omständigheterna.

Han är väldigt intresserad av kvinnor, och kurtiserar det mesta kurviga och fjäderbeklädda han stöter på, villigt eller inte.

• Morgus Magus:

Morgus är en av de mer framstående magikerna i Duckpoint, och han har tjänstgjort vid kung Kvåks hov så länge folk kan minnas. Han sitter med i rikets magikerråd, som länge har ogillat den sittande kungen och hans skepsis mot sorcery, och funderat på hur de skulle kunna avsätta honom.

Det kungliga ägget som nu har försvunnit är magikergillet mycket intresserade av eftersom det är så magiskt laddat, och skulle kunna användas i många intressanta ritualer.

Hans långa tid som magiker har gjort honom extremt cynisk och desillusionerad. Magiker har ju ganska svårt att dra jämt, och han har gång efter annan fått försvara sig och sitt ämbete från makthungriga uppkomlingar. Dessutom vet han att magiker alltid vinner över hetlevrade krigare i längden. Det gäller bara att bida sin tid och nära sitt hämndbegär...

Och det gör han. Morgus är långsint, och en oförätt går aldrig obetald. Han är också väldigt grinig och hatar verkligen att folk lägger sig i hans angelägenheter. Han bryr sig inte om vad andra håller på med och imponeras sällan av andras bedrifter, utan pikar dem istället så fort de misslyckas med något.

Det enda som intresserar, ja rent av fascinerar, honom är magi, i alla dess former. Formler, magiska prylar, helgade saker... allting bör undersökas och bemästras.

Eftersom han tycker att det som inte har med magi att göra är så förbålt ointressant har folk svårt för att inte uppfatta honom som en djävla pessimist, när han hela tiden går omkring och faller kommentarer om deras oduglighet och om att de aldrig kommer att klara sig utan starkare magiska krafter.

Enda sättet man kan få honom att lätta upp är om man berömmar hans väldiga begåvning när det gäller magi, och smörar riktigt för honom. Då kan han vara villig att hjälpa till lite för någon annans bästa och inte bara för gruppens eller hans egen skull.

Han skulle inte ha något emot att han och hans medhjälpare blev de enda överlevande när ägget äntligen var i hamn, så får han en chans kan han mycket väl offra de andra när han själv har ryggen fri och ägget i handen...

• Lobo Bolster:

Sällan har världen skådat en så harmlös person som Lobo Bolster. Han är lite blek i fjädrarna, smal och ganska blyg och försynt. Han är son till en av ståthållarna vid Kung Kväks hov, och har ägnat hela sitt liv åt att studera, hjälpa sin far vid olika tillställningar och att vara duktig och nyttig på alla möjliga sätt. Tills den dag för ett år sedan då hans värld ställdes på ända.

Hela familjen var på idyllisk utflykt öster om Duckpoint när plötsligt en enorm varg kom framrusande ur den täta skogen och tuggade sönder mamma, pappa och syskonen, och lämnade lille Lobo svårt rispad. Men Lobo dog inte. Hans sår läktes onaturligt snabbt och några dagar senare kunde han

ta sig tillbaka till Duckpoint för egna plattfötter.

Med tiden märkte han hur han blev uthålligare och spänstigare, och hur hans kväkningar fick en något djupare och vassare ton. Efter denna andra pubertet började han också känna en stark dragning till månen, och kunde sitta hela kvällar och insupa dess livgivande röda ljus. Så en kväll vid fullmåne hände det. Han började må illa, svettades kraftigt. En stark smärta spred sig i kroppen och han kastade sig sprattlande till marken när han kände hur han började ändra form. Näbben blev till en kraftig käft med rakbladsvassa huggtänder, benen och armarna växte sig tredubbelt kraftiga och långa, och sylvassa klor började sticka fram under den kraftiga päls som ersatte fjäderdräkten.

När han vaknade till sans nästa morgon fick han höra nyheten. Under natten hade en vargliknande best plockat, lemläst och mördat fyra fredliga nattvandrare och en stadsvakt.

Sedan dess har Lobo blivit allt skyggare och allt mer sällan lämnat palatsets skyddande murar. Han har mer och mer lärt sig att kontrollera sina förvandlingar, men kan inte själv välja att anta vargform. Det gör han bara när han blir väldigt provocerad eller när det är fullmåne. Han minns aldrig vad han tar sig för i vargform, och får alltid grava ångestanfäll varje gång det inträffar. Om någon börjar bråka med honom försöker han alltid avstyra det till varje pris, men det är ju inte precis alltid han lyckas. En av lärarna på palatsskolan mördades under mystiska omständigheter i höstas.

Eftersom han blivit mer och mer introvert har han tytt sig mer och mer till sina studier, och på sistone dessutom påbörjat magistudier hos en av hovmagikerna. Han har inte kommit så långt än, men hoppas

kunna komma på något magiskt sätt att bli av med sin "förbannelse".

När det gäller historien med kungaägget har hans majestä Kväk på grund av Lobos långa och trogna tjänsteår i palatset bett honom att hålla koll på de andra så att de inte har något fuffens för sig och verkligen för ägget med sig tillbaka till honom. Han har fått en välfodrad rygsäck av kungen för att bära ägget i när de väl får tag på det. Han har också fått en magisk pryl (ännu så länge ospecificerad) av kungen för att skydda sig med, eftersom han till skillnad från de andra inte är lika rustad för strid.

Lobo Bolster ger alltid ett ganska värnlöst och oskyldigt intryck, men har samtidigt en ganska mystisk air om sig. Det brukar ofta verka som om han vet mer än han säger... Han är väldigt observant och har ett gott minne. Är ständigt på sin vakt över sin omgivning. Han pratar sällan mycket, förutom när det gäller rena fakta som han kan rabbla en god harrang av om de flesta saker, och tystnar direkt om han blir avbruten.

Han har det sista året blivit allt svagare för alkohol, och bär nästan ständigt en liten plunta med sig. När han blir ordentligt full har han ibland hörts yttra vissa kommentarer om "så här stora huggtänder" och "han kan hoppa ungefär så här långt" och "han är det farligaste monster ni någonsin stött på"...

Fotnot: Den kväll rollpersonerna når fram till Yoori-Afals palats för att rädda ägget är månen naturligtvis skinande röd och full...

Äventyret:

1. Vårdshuset:

Efter att ha följt hästspåren upp på den norrgående vägen upp mot Tarsh har rollpersonerna fortsatt några timmar, och kommer så

tidigt på eftermiddagen fram till en minimal by, Näbblösa, som domineras av det stora och livliga värdshuset "Näbblösa gästgifveri". De hör att det redan är god juljans där inne och utanför verkar det som om de sista affärerna håller på att göras upp på byns lilla marknad. Om de tar sig in på värdshuset och frågar runt möts de av frågande och ibland fientliga blickar. Ankor verkar inte vara så speciellt respekterade här inne. Men efter lite snack och eventuella mutor kan de få reda på att det varit Lunarer här och bytt hästar nyligen, och att de var på väg norrut. De hade dessutom något konstigt djur med sig i en övertäckt bur, och en stor svart låda. Dessutom har det passerat en Lunar-karavan också på väg norrut tidigt samma dag. De verkade ganska skumma och stannade bara för att vattna sina djur.

Inne på värdshuset träffar de också en köpman från Tarsh som erbjuder dem att köpa något han kallar en "stjärnkaka". Magiska kakor som gör att den som äter dem aldrig blir hungrig och som helar honom när han blir skadad. Om Morgus lägger en "Mystic vision" på den kan han se att den är mycket magisk och att dess effekter nog är något liknande det som köpmannen säger. Men Ogmios känner att kakorna är märkta av kaos. Morgus lär nog dock skita i det och försöka köpa kakan, trots att Ogmios lär göra allt för att hindra honom... Sanningen bakom "stjärnkakan" är att om man äter den blir man mycket riktigt okänslig mot hunger och regenererar viss skada vid strid, men man bär också ett litet walktapus-foster i sig, och förr eller senare vill det lilla monstret ut... Om magikern eller någon annan får tag på kakan och äter den kommer monstret att göra sin "alien"-liknande entré precis i slutet av scenariot och ge spelarna lite extra att tampa med.

Inne på värdshuset finns också en ung Yelmalio-krigare som ganska snart börjat mucka med Donald Dacke. Hans föräldrar blev nämligen dödade av ett gäng Humaktis och nu vill han ha hämnd. Han utmanar Donald på duell i gryningen nästa dag, både för att hedra sin guds uppgång och för att han är berusad nu och inte är i form för en duell. Donald lär knappast kunna motstå en sådan utmaning, medan de andra förmodligen inte vill stanna så länge här i byn. Men Donald kan ju inte slåss mot honom nu, det skulle ju vara oärligt eftersom han är berusad...

För övrigt är baren ett riktigt syndens näste, och de har alla sorters prostituerade (ja ankoror också...), knarksäljare, legoknektar, rövare och annat löst folk som hänger här. Kanske vill Ogmios ta sig tid för ett litet nyp, eller startar han till och med ett bar-room-brawl?

2. Ankjägare:

När de så till slut har lämnat Näbblösa och satt av efter Lunarerna norrut hoppar vi till tidigt nästa dag (såvida de inte stannade i Näbblösa längre än nödvändigt), då de har kommit till de norra utkanterna av Uppmarksträskan. Donald får då syn på en anka vid en liten eldstad ute i vassruggarna. Han har ett treuddsspjut och ett nät i handen och verkar precis ha dragit hem en fångst av fisk. Om Morgus kastar en "Mystic vision" på ankan, eller om de lyckas undersöka den på något annat sätt på håll, märker de att det inte är en levande anka. Det är en träanka som står utplacerad där ute.

Det är ett gäng ankjägare från Vintertopp som har placerat ut "vätten" där för att den ska locka till sig andra ankor. Om rollpersonerna närmar sig utan att först kolla igenom omgivningarna

blir de överfallna av ett dussin jägare med pilbågar och armborst. De har också spjut, yxor och svärd med sig om det skulle gå till närkamp. De är hyfsat bepannade.

Jägarna försöker omringa rollpersonerna, och attackera dem med missilvapen, men hamnar de i närstrid och börjar märka vilket motstånd de har stött på lär de börja avlägsna sig från platsen med god speed.

De har ingenting med Lunarerna att göra, men rollpersonerna kan gärna få tro det, eller så kan de bara bli fast i strid ett litet tag. Donald tänker ju till exempel inte lämna ankjägare ifred, och Ogmios hänger nog gärna på...

3. Lunarkaravanen:

Nu har rollpersonerna passerat gränsen till det Lunar-dominerade Tarsh. Alexej har snackat dem igenom gränsen (han har alltid sina diplomatpass med sig) och de har hört att karavanen som hade varit i Näbblösa är någonstans i närheten. Samma kväll ser de ljus i en skogsglänta lite längre framåt vägen. När de kommer närmare ser de att folket verkar hålla party, och de känner en konstig doft sprida sig mellan träden.

Det sjungs och stöjas ordentligt. De hör en flickas förnöjsamma rop när hon jagas ut i skogen av en halvnaken, dängfull soldat för lite kärlekslek. Några meter bort står en radda vingliga ynglingar som lättar på blåsorna och maginnehållet. Inne mellan vagnarna håller en gycklare hov med konst och allsång. Över en ordentlig brasa grillas det stekar, bakas potäter och värms slitna fötter.

Några av soldaterna verkar trots stöket ändå vara på sin vakt.

Om rollpersonerna närmar sig kan de se att de runt elden låter en stor pipa vandra en sörplande väg

mellan sig. De ser ut som smajlismärken allihop. Alla utom en. Han verkar vara någon sorts centralfigur och sitter i lotusställning på en stor kudde mitt framför den största av vagnarna. Han rör sig väldigt lite, pratar långsamt och suger *länge* på pipan när den passerar.

Nu är det upp till rollpersonerna att välja hur de ska gå till väga. De ser att det är en Lunar-karavan. De vet att de förmodligen har träffat på ryttarna de söker. De måste på något sätt komma i kontakt med dem.

Väljer de våld kan de få slåss med de nyktra, och några av de mindre rediga, vakterna en stund, men de flyr om det börjar gå dåligt. Väljer de att prata börjar soldaterna håna de och kanske peta lite på dem med spjuten, men vad de än gör kallas de fram till figuren på kudden.

När de kommer riktigt nära figuren vandrar de in i den sötaktiga slöja av rök som omger honom. Han ser ganska patetisk ut där han sitter med dimmiga ögon, med kläderna hängande lite till hälften på den feta kroppen, och med en aldeles för stor mångfärgad mössa på huvudet som vajar fram och tillbaka när han rör på sig. När rollpersonerna kommer fram börjar också de andra karavanmedlemmarna närma sig, liksom förväntansfulla på något sätt, och slår sig ner i närheten.

Nu börjar Ogmios känna sig lite nervös. Han får en instinktiv känsla av att det ligger något kaotiskt i luften. Mannen på kudden (som för övrigt heter Janal-Solaris och är handelsmannen som leder karavanen) höjer ett finger och börjar tala till dem med lätt mässande röst. Han svamlar ganska mycket, men till slut låter allt han säger ändå som små gåtor... Rollpersonerna kan försöka prata med honom en stund, men de får

inte ur honom speciellt mycket. Om de däremot själva börjar ställa sina frågor i lite mer gåtfull form svarar han dem, naturligtvis med lite kluriga svar, men helt korrekt.

Han kan berätta att han för ett tag sedan fraktade exotiska matvaror till det närliggande Lunar-fästet, greve Yoori-Afals palats. Han kan berätta att greven ska hålla en oöverträffad orgie i morgon kväll, och att de är på väg till honom med en ny last eftersom de förra gången höll på att bli bestulna av en ödla som förstörde halva lasten av exotiska fågelägg. Han kan berätta att ödlan kallades Giszlegill. Han kan berätta att de förde honom till Yooris palats och att han förmodligen blev dömd till döden för sitt brott. Han kan berätta att de i går blev passerade av ett gäng Lunarsoldater ur Yooris styrka som verkade ha väldigt bråttom. Han kan berätta att de verkade föra med sig någon form av last, men han vet inte vilken.

Han *kan* berätta allt det här, men spelarna får verkligen jobba sig för att få det ur honom. Han vill naturligtvis veta vad de gör här, vilka de är och varför de ställer sådana frågor. Huvudsaken för att få honom att snacka är dock att vara klurig och utmanande.

För er som inte redan gissat det kan avslöjas att han är illuminated. Han är dessutom aldeles stenhög, och svävar extra nära gudomligt territorium den här kvällen. Om rollpersonerna försöker skada honom, eller hota honom på något sätt drar de naturligtvis resten av karavanmedlemmarnas vrede över sig (några av dem är också rejält stenade och *ganska* svåra att bli av med), men även om de har gjort sig av med dem har de ändå inget för att försöka bruka våld mot Janafal-Solaris eftersom han är så borta att han inte bryr sig om han blir av med ett ben eller så... Det enda som hjälper är att prata med honom.

Om de nu gör bort sig här och inte lyckas få reda på något av Janafal kan de ändå lista ut vart ryttarna har tagit vägen genom att prata med bönder i närheten, eller om de tar sig till staden där palatset ligger i pejlar läget. Men betänk då att de är ankor och att de inte precis går obemärkta genom de här trakterna. Klantar de sig kan det absolut komma en Lunar-patrull eller två och leta efter dem. Dessutom kommer vakterna i staden att vara betydligt mer på sin vakt.

4. Orgien:

Nästa dag når ankorna så förhoppningsvis fram till den lilla stad där Yoori-Afals lilla palats ligger beläget. Om de har skött sina kort rätt kommer de fram tidigt på dagen, och hinner smyga omkring och "kolla läget" en stund innan festligheterna börjar. Annars får de bege sig direkt till palatset för att rädda den ofödde prinsen innan han hamnar i stinna Lunar-bukar.

Den här delen har jag inte hunnit få klart än, men orgien kommer i alla fall spelas igenom som ett antal olika situationer spelarna ställs inför, och vissa NPC:s de kan möta för att slutligen kunna rädda ägget undan oåterkallerlig förtäring. Stämningen på palatset är sådan att de kommer att kunna välja ganska många olika sätt att ta sig igenom det på. De kan låtsas vara en grupp cyklare, de kan låtsas vara en officiell delegation från Duckpoint (greven är så dum och ignorant att han förmodligen skulle gå på en sån grej), eller så kan de ta till de hårda fjädrarna och slå sig in som några djävla "delta forces" (hmmmm...).

Det är alltså inte meningen att de ska sitta och klura för länge med hur de ska tackla det här problemet, utan håll farten uppe och håll spelet hejdlöst. Det kommer orgien att vara...

Spelledarinfo:

Årets äventyr är tänkt att spelas i ett högt tempo. Det finns fyra olika "scener" som spelarna kommer att ställas inför, och det som händer mellan dem bryr vi oss inte om. Man spelar alltså ut vad som händer på värdshuset först, och hoppar sedan direkt vidare till den andra scenen om ankjägarerna, utan att beskriva (mer än väldigt kortfattat) vad som händer däremellan.

Anledningen till detta är att göra spelandet så roligt och intressant som möjligt. Tyngdpunkten läggs som vanligt på rollspelandet, och då är det inte så noga vem som vaktar då och då, eller vad som händer när de äter frukost eller går på skitan. Det som är intressant är när det händer något som för äventyret framåt.

Dessutom tycker jag att konventsäventyr är bra mycket roligare att spela när man har en rimlig chans att klara av dem, och om man då hoppar över mellantjuffset är det ju större chans att fler lag gör det.

Tyngdpunkten ligger som sagt på rollspel och spelarnas sätt att samarbeta (eller motarbeta varandra) på ett snyggt och smidigt sätt. Rollpersonerna är karaktärsfulla och principstarka, och spelsejourerna kommer förhoppningsvis inte att flyta utan tunga dispyter. Dessutom har de alla lite olika sidomål vilket gör att de säkert kommer att trampa varandra på simfötterna rejält.

Yooris lilla söta orgie

Ja, då är det alltså dags att berätta lite mer om den där svarta dagen då lunar-bastarden Yoori-Afal ämnar hålla den absolut häftigaste, och mest imponerande orgie som någonsin avhållits söder om Rockwoods...

Ta sig in i palatset:

Det första problemet som våra små (men ack så tuffa) benäbbade vänner ställs inför är hur de ska ta sig in i Yooris borg/palats. Det ligger beläget en liten bit ovanför och ifrån staden, på en busk- och trädbeklädd kulle. Det finns ganska gott om skydd runt borgen i form av växtlighet, så att smyga fram till muren osedd är inget egentligt problem (det är dock helt fritt att skrämra spelarna lite om de försöker, "jo, men vakten tittar nog lite åt ert håll i alla fall...").

För att sedan komma in kan man nyttja någon av följande metoder:

- Man kan klättra över muren när orgien är på gång att börja (d v s säga vid mörkrets inbrott). De blir bara upptäckta om de gör det på ett väldigt oförsiktigt och ointelligent sätt, annars klarar de sig osedda över. Låt dem slå några "Throw"- och "Climb"-slag för att fästa äntherakar och krångla sig över. Resultaten av slagen bör dock tas med en nypa salt, ingen ska åka dit på en "Fumble", och missar de kan de bara göra om försöket. Men de får gärna *känna* att det betyder mycket att klara slagen. "S: Lobo missade sitt slag. SL: Han hör taktfasta steg som närmar sig, och en vakt lutar sig över krönet och spanar ut... Men lövverket verkar täcka er precis, och han vandrar vidare, hela tiden sneglande åt ert ungefärliga håll...".

- På borgens baksida finns ett tätt buskage som gömmer en liten mur. Den är ungefär två meter hög, och bara en ca 30 centimeter

tjock. Bakom den gömmer sig en liten köksträdgård, och en liten (men stark) dörr som leder in i borgen. Om de klättrar över muren och väntar lite öppnas dörren, och en något feminin tjänare kommer ut med en liten korg under handen för att plocka grönsaker. Han råkar lämna dörren på glänt... De kan klubba ner honom (oetiskt enligt Donald), eller försöka smita förbi när han påtar i landet.

- De kan försöka gömma sig i någon vagn nere i stan som ska upp och lämna sin last på borgen, eller något liknande klassiskt.

- Om de maskerar sig till musikanter, jonglörer, akrobater eller liknande har de inga problem att komma in. Såvida de pratar duktigt för sig såklart. Vakterna kommer att fråga sina överordnade om det är okej att släppa in ett gäng töntiga fjäderfån, och eftersom hela stället fullkomligt kryllar av underhållare ikväll så måste de naturligtvis ha glömt att Yoori beställde den där anksånggruppen som framförde traditionella trollhymner a capella, ju... Vapen och rustningar måste de lämna till vakterna när de kommer in.

- På samma sätt som ovan funkar de om de utger sig för att vara en delegation utsänd från något ankhov eller liknande. Varken vakterna eller Yoori kommer att bry sig ens om de säger sig komma från hovet i Duckpoint. Ägget har ändå bara en marginellt framstående plats på menyn, och ingen kommer ihåg eller bryr sig om vart det egentligen kom ifrån... De släpps i så fall in som gäster på festen (vapen och rustningar avlämnade i dörren) även om de kommer att sticka ut rejält från mängden.

Vad de än väljer att göra finns det en grundregel för att ta sig in i borgen: Använder de bara hjärnan

ska det inte vara ett stort problem. Missade färdighetsslag får absolut inte stjälpa några klyftiga idéer!

Väl inne:

När de väl har tagit sig in gäller det att ta reda på vart ägget finns. Det är bara ett problem. Det är inte speciellt många här inne som egentligen vet vart man har gjort av det. Det är bara några av soldaterna (de som var med och stal det) och några ur kökspersonalen som vet det, och de är kanske inte precis de allra första rollpersonerna stöter på.

Därför kommer de förmodligen att yra runt på orgien ett slag och försöka snappa upp ledtrådar, kanske kidnappa någon att hota för att tvinga info ifrån, eller leta runt själva i källare, kök, lager och andra ställen där ägget kan tänkas finnas. Men, men, men. Det finns faktiskt ingen chans att lägga beslag på det just nu. De har ingen suck att sno åt sig ägget innan stora middagen ska påbörjas, men mer om det längre fram.

Orgien inleds:

När mörkret börjar falla på kommer en lång karavan med gäster och deras olika följen att ringla sig upp till borgen. Det är inte lite folk som ska få njuta av Yooris gästfrihet ikväll.

Direkt när de kommer in bjuds det på generöst med dricka, och en hel del exklusiva smårätter. De slussas in i stora festsalen, där de hälsar på Yoori, uttrycker sin stora glädje och tacksamhet över att få vara här, och blir sedan visade ut till borgens många lust- och syndfulla salar.

Överallt springer tjänare runt med brickor packade med vin- och spritfyllda glas, eller små godsaker. Ingen av gästerna ska lämnas hungrig eller vid sina sinnens fulla bruk! Dessutom doftar det kraftigt

sötaktigt i en del rum där man bränner torkade blad i öppna glödkolsfat... Stannar rollpersonerna för länge i något av de rummen finns det en viss risk att de själva blir lite påtända. Det finns det gott om lättklädda människokvinnor som behagar de stinna gästerna på olika sätt. Eunucker står uppställda i vissa rum för att passa upp, eller bara för att se imponerande ut. I de flesta rum håller dessutom blandade taskspelare på att utföra sin akonster. Jonglörer, eldslukare, akrobater, fakirer ("Å fy fan vad löjligt, det fattar ju vem som helst att han bara har en Protection på sig..."), en björn som gör konst (vilken naturligtvis sliter sig i slutet av äventyret) och liknande. Trubadurer och andra musikanter är inte heller en ovanlig syn.

I varje rum som används till orgien finns det minst två av Yooris vakter. Dessutom är det många av besökarna som har egna, civilklädda, livvakter med sig. Många av dem har gömda vapen på sig, och är inte berusade, vilket i stort sett alla andra är, Yoori själv och alla soldater undantagna. Förutom dem finns det en större vaktstyrka som kan tillkallas vid behov, och grupper av vakter som ständigt patrullerar de delar av borgen som inte används till festen, typ korridorer, källare, kök och sånt.

Oavsett hur spelarna nu går till väga med sitt sökande är det vissa saker som kommer att hända, vissa situationer som kommer att uppstå och vissa personer de kommer att träffa i borgen. Det är inte preciserat exakt var de nedanstående sakerna kommer att utspela sig, eller när. Det är upp till dig som spelare att lägga in dem när tillfälle ges. När den ena situationen har rätt upp sig och de bara yrar runt i borgen, är det dags att slänga in en ny kapp i hjulet för dem. Använd så många av

nedanstående punkter som möjligt.

- På ett avsides ställe (korridor, källare, avskilt rum) stöter ankorna på en extremt berusad man. Han drägglar omkring och verkar helt ur styr. Han är borgmästare i den lilla stad som borgen ligger vid. När han ser rollpersonerna börjar han dravla en massa skit om att de är hans enda riktiga polare och att de ser djävligt lustiga ut och att han är helt borta och att de är bäst i hela världen och att han faktiskt ska tillbaka till festen nu och att de absolut måste hänga med. Han börjar dra sig mot närmaste festrum och försöker släpa rollpersonerna med sig. Om de vägrar börjar han bråka, och till slut vill han ge sig tillbaka till festen ensam. Om han får det pratar han med några vakter om roliga figurer han träffade på där borta som de kanske borde kolla upp. Om han lyckas släpa med sig rollpersonerna in på festen får de allt ha en bra förklaring till varför de är där. Om de klappar ner honom (moraliskt dilemma för stackars Donald) kan kroppen, eller spåren efter kroppen, upptäckas av vakterna.

- I ett rum anordnas mästerskap i längdkräkning. Ett gäng extremt feta gubbar sitter på löjligt underdimensionerade pallar och blir matade av varsin upppassare. När det är dags sätter de sig i position, upppassaren slår deltagaren i magen och ut flyger innehållet. Tjänar torkar sin kandidat lite lätt runt munnen, och proceduren upprepas. Rekordet blir 12 meter. När ankorna passerar hör de en av tjänarna utbrista: "Men bara en flortunn mintkaka?". Den utom-all-rimlighet överviktiga tävlingsdeltagaren replikerar: "Nej, jag är full!". "Men den kommer att smälta på tungan?". "Okej då.". Mannen får mintkakan på tungan och börjar svälla. Pang! Ni vet vad som händer...

- I ett rum, eller allra helst ute på husets innergård, håller ett antal läckra flickor i minimala bikinis på att brottas i stora fat fulla med... marmelad. De finns i fyra olika smaker: jordgubb, citron, mint, och aprikos/grapefrukt. Feta, packade gäster står och tittar på, med sina följeslagare, och några av dem bestämmer sig för att vara med i leken...

- I ett rum med en upphöjd liten scen i mitten håller en grupp manliga dansare iklädda lika osmakfulla som åtsittande läderkreationer på att åma sig och taffsa på varandra till den i huvudsak manliga publikens visslingar och vrål. Dekadensen är total...

- På ett ställe skyltar Yoori ett av sina riktiga praktfynd. Några avfallingsdvärgar har konstruerat en mekanisk kopia i en-och-en-halv-meters klassen av The Crimson Bat åt honom. Den kränger vilt fram och tillbaka när några trollkins står en bit bort börjar veva runt en stor träev som är kopplad till fladdermuskopian. Bredvid hänger en skylt med texten "Vem vågar utmana The Crimson Bat?". Det hela går ut på att sitta kvar på fladdermusen tills trollkinsen tröttnar. Man slår mot sin DEX x 3 och missar man faller man av. Klarar man sex gånger tröttnar minitrollen, och man har vunnit en av dem i pris. Han följer sedan vinnaren i vått och torrt. Det går inte att bli av med honom, och han gör vad som helst för sin nya "massa".

- Oavsett om rollpersonerna smyger omkring, eller om de knallar runt helt öppet får helt plötsligt en av gästernas civilklädda vakter syn på dem och närmar sig. Han sveper sin mörka mantel tätare om sig och ställer sig vid dem. Tittar åt ett annat håll och säger i viskande ton från ena mungipan: "Vem är det ni vaktar

egentligen? Schysst idé... ingen misstänker ett gäng ankor alltså... att jag inte kom på det själv...". Han verkar vilja småprata med dem om uppdraget att vakta folk på den här festen. Han tror allvarligt att de är här för att vakta någon av de andra gästerna. Beter de sig konstigt blir han naturligtvis misstänksam, men om de hänger med på hans snack bryr sig ingen vidare om det.

- Uppe i borgens torn finns det ett lunar-tempel. Där håller den lokale prästen Ulu-Fus Ekemani en alldeles egen liten orgie med religiösa förtecken. Han är alldeles påtänd, både andligt och kroppsligt, och kastar sina gudabesvärjelser hejvilt omkring sig. Folket där uppe är inblandade i någon sorts mysko ritual. De talar konstiga språk, kastar sig hejdlöst till marken, skriker till ibland i religiös hänförelse, mumlar "Du är en stor gudinna, en rättvis och god gudinna..." och "Det är rätt att aga sina barn", och börjar när allt lugnar ner sig till slut småsjunga ihop "Du är mitt ljus i mörkret, du är min räddning och hopp...". Någon tar fram ett stränginstrument och kompar. Månen lyser full och rund in genom ett hål i taket. På altaret vid ena väggen lyser några röda ljus. Efter en stund samlar sig alla på led, tar ljusen i handen och börjar gå i procession genom borgen. De stannar till ibland och försöker få folk att följa med dem. Sedan går de tillbaka upp igen och fortsätter, tills det hörs ett massivt och plågat skrik däruppiifrån, och allt ljud tystnar...

Ovanstående kan ju placeras in när och var som helst (i stort sett) i orgien, men några saker som ska hända är fasta, antingen i placering eller i tid.

- Första gången rollpersonerna rör sig ut i de mindre tättraffikerade mörka gångar och rum som är tjänarnas och soldaternas tillhåll på

borgen, hör de plötsligt mycket taktfasta steg från uppåt 15 personer lite längre fram. När de närmar sig ser de skuggfigurer på väggen av folk med sköldar uppe och korta handvapen skyldrade. Vakter! Nej, knappast. Det är servitörer som övar på sitt pampiga intåg på middagen med brickor och serveringsbestick. De klampar fram och tillbaka i korridoren och faller kommentarer som "Nu tar vi dem med storm grabbar" och "Vi ska allt visa dem". Om inte spelarna upptäcker vilka de egentligen är och vad de håller på med, kan de gott få dyka upp och sätta skräck i rollpersonerna igen om hamnar på mindre tätbefolkade områden av borgen fler gånger. Om våra kära ankor bestämmer sig för att anfalla slänger servitörerna allt de har i händerna. Pandemonium utbryter, och de springer skrikande därifrån, dock fortfarande i takt.

- Köket: Det här är det viktigaste rummet på hela borgen att besöka för rollpersonerna, vilket de förhoppningsvis kommer att fatta efter ett tag. Om de inte redan har gjort det när de kommer till borgen, hittar de efter ett tags kringklampande på orgien en meny för kvällens middag upphängd på väggen i lämpligt rum (i vilket fall som helst finns det en upphängd i stora festsalen där Yoori sitter). En av delikatesserna under rubriken "Förrätter" lyder: "Oeuf Ducpoin' Royale". Förhoppningsvis inte helt otydligt...

Köket är stort. Det finns en massa lådor, inredning och annat man kan gömma sig bakom. Det finns en avdelning för tillagning, en för lagring och ett delikatesskafferiet. Det är i det som kung Kväks tronarvinge är placerad. Men, men, men. Det går, vilket konstaterats tidigare, inte att komma åt. På dörren till delikatesskafferiet finns en stor skylt upphängd. Där står det med feta, röda bokstäver under

en sorts blix-symbol: "VARNING! BETRÄDANDE MEDFÖR LIVSFARA!". Det är nämligen så att greven listigt nog har låtit prästen upprätta en saftig "Warding" runt det här rummet. Om någon med fientliga tankar om greven beträder rummet, eller lägger en besvärjelse in i det får denne 10T3 i skada. Direkt mot HP. Ingen rustning räknas. Dessutom finns det bara en som har nycklarna till rummets två dörrar: Yooris högra hand Saanos-Sor, som håller sig till greven hela kvällen. Morgus känner att skafferiet har något sorts kraftfält runt sig när de närmar sig det. Han kan kolla upp vad det är med en "Mystic vision", men försöker han lägga någon besvärjelse in i rummet tar han beskriven skada.

Om rollpersonerna ger sig på kökspersonalen kan de få reda på att en hemsk besvärjelse omger skafferiet, och att det var prästen som var här nere och lade den för att bevaka alla de ovärderliga matvarorna mot giriga fingrar.

Några av de i köket vet också att ägget förvaras därinne, men många har ingen aning om det. Det är ju en så otrolig mängd oskattbara rätter som förvaras därinne, och kungaägget bara en av dem.

När ankorna har varit i köket en stund, känner sig någon av dem iakttagad. Det är kökskatten Fritz som håller koll på dem, och de får snart syn på ett par lysande gula ögon som spanar intesivt på dem från något prång. Han smiter så fort de närmar sig, men förföljer dem efter det här så länge de är kvar i borgen. Med jämna mellanrum kommer de att se ett par gula ögon stirrandes på dem från någon mörk vrå, alltid redo att följa dem, alltid redo att smita om så skulle behövas... Låt dem bli paranoida!

I den mer avskiljda delen av köket förvaras dessutom ödlan Giszegil.

Han sitter i en stor metallbur, och bölar ljudligt. Det börjar med att rollpersonerna hör hur det droppar någonstans ifrån, och när de närmar sig kan de höra hans tunga snyftningar. Buren har man ställt längst in i kökslagret, bakom en stor packe med lärar, och det kommer inte att höras om spelarna vill prata med Giszlegil.

Giszlegil ser verkligen nedbruten ut. Hans stora, oskyldiga ögon ser alldeles rödgråtna ut och under honom har det bildats en liten pöl av alla tårar. Han tittar bedjande på ankorna. "Snäääälla, s... sl... sl... släpp u... u... ut miiig... Jag v... v... v... vill i... i... i... int... in... inte d... ööö...", ber han med så honungslen stämma han kan. Han är helt desperat, eftersom det är meningen att han ska serveras på kvällens middag, och kommer att gå med på vad som helst, bara ankorna släpper ut honom. Nyckeln till buren ligger på ett litet bord en bit bort. Han går till exempel gärna med på att hjälpa till att sno ägget åt dem, om de vill. Om de till slut släpper ut honom blir han alldeles överlycklig, och vill gärna hjälpa till på alla sätt han kan. Oftast gör han dock mer skada än hjälp, även om hans uppsåt är ärligt. Giszlegil är alldeles hyperaktiv, och springer gärna lite i förväg för att kolla om kusten är klar. Han är ganska dum och oförsiktig också, och de kommer att få ganska mycket att göra med att hålla koll på honom. Dessutom håller han på och mumlar en massa strunt för sig själv hela tiden. "Nä, men man kanske borde... nej, inte, jag skulle aldrig... kanske sticka fram och... jag ska bara... nej, nej, jag menade inte... men vet ni... kanske... men... nej... eller... jasså... ska ni sno ägget... oboj... men har ni tänkt på... ok, ok... visst... schysst... alltså... oboj...". Får spelarna *inte* ett nervöst sammanbrott över den här killen är det något som är fel.

Ger de honom i uppgift att stjäla ägget åt dem tänker han verkligen göra det. Helt uppriktigt. Men när han står där med det i handen, är han naturligtvis för dum för att inte falla för frestelsen. "Oboj - asså...".

Upplösning:

Nu bör spelarna ha gjort allt de kunnat i borgen, och börjar kanske vänta på en upplösning. Den kommer, men inleds kanske inte riktigt som väntat.

Helt plötsligt uppenbarar sig sex maskerade män i ett av de tätbefolkade festrummy i borgen. Helst ska rollpesonerna också befinna sig där, eller så nära som möjligt. Männerna är klädda i mörka, lätt bepansrade kläder, och har svarta huvor på sig, med hål för ögon och mun. Alla ser ut att ha kraftiga, mörka mustascher under huvorna, och bryter på tyska. De grabbar tag i närmsta eunuck och sätter en kniv mot strupen på honom. Alla i rummet stelnar cockade till. "Ingen rör sig!! Vi har kniven mot strupen på honom!". En av de maskerade drar upp en pergamentrulle. Han börjar läsa. "Vi, F.B.A.G.T.D.V.S.V, Folkets Befrielsefront Av Gamla Tarsh Det Vill Säg Vintertopp, har tagit lunar-bastarden Eerel-Faranis som gisslan och kräver...". Han blir avbruten. "Men det är ju jag...!", säger en berusad och välgödd man längre bort i rummet. "Men... men... Öhhh... Ja, ursäkta då...", hörs från en något snopen huva. Kidmapparna rör sig till andra sidan av rummet och griper tag i den riktige Eerel-Faranis, sätter kniven mot hans strupe och skriker: "Okej, ingen rör sig!! Vi har tagit lunar-bastarden Eerel-Faranis som gisslan!". Mannen med pergamentet börjar läsa igen. "Vi, F.B.A.G.T.D.V.S.V., kräver att följande politiska fångar frisläpps...". Han börjar rabbla på

en kilometerlång lista med namn, men blir snabbt avbruten. För plötsligt släcks ljuset i rummet och innan någon hinner reagera hörs ett kraschande ljud från fönstren, och ett antal män kastar sig handlost in i rummet. Ljusen i takkronan tänds igen. En ny grupp om sex män i mörka dräkter och med huvor står mitt i rummet. En av de hållre hårt i en av de andra maskerade männen, med en kniv vid hans strupe. Det som ser ut som ledaren i den nya maskeradgruppen håller i en kort ebenholzstav med en stor blåskimrande kristall fastsatt i vid hälten. Han har en bunte liknande kristaller fäst i ett bälte över axeln. "Okej, ingen rör sig!! Vi, V.U.F.B.A:G.T., Vintertopps Unga För Befriandet Av Gamla Tarsh har tagit lunar-bastarden Airalis-Eel som gisslan och kräver följande...". Han blir avbruten av en man längre bort i rummet. "Men... han är ju en av er... ju... eller...". Alla de maskerade männen som bryter på tyska tittar snopet på varandra. Hela rummet är som paralyserat i flera sekunder. Sedan dyker Yoori-Afal upp i dörröppningen med ett tjugotal biffiga vakter. Han knäpper med fingrarna och pekar på de maskerade. "Döda!". Vakterna kastar sig in i rummet och hugger villt omkring sig, mest på de maskerade, men inte hela tiden... Ljuset släcks igen. Blåa blixtrar skjuter i snabb följd genom rummet, åtföljda av ett smållande ljud. Kaos utbryter. Vakterna hugger. De maskerade hugger och skjuter. Alla andra flyr. Hals över huvud. Ibland bokstavligen.

Nu sprider sig fighten och kaoset genom borgen. Yoori tar sig snabbt tillbaka till stora festsalen, där han bevakas av en mängd vakter, och skickar in nya i striden. Alla andra privatvakter börjar också slåss. Sinsemellan eller med Yooris vakter. Trollkinsen biter alla som

kommer i närheten. Läderdansarna ger sig på varandra.

Marmeladbrotterskorna ger sig på gästerna. Den tama björnen sliter sig och visar sig vara mindre tam när det kommer till kritan. Lobo Bolster börjar känna hur det kliar i hela kroppen, och snart gör det så ont att han kastar sig till marken och sprattlar omkring medan tjocka hårstrån trycker fram under pälsen... Har någon käkat "stjärnkakan" från Näbblösa börjar denne få ont i magen vid det här laget. Och i köket börjar en kolonn servitörer med en rad vakter på vardera sidan taktfast marschera in i det allra heligaste skafferiet för att servera gästerna förrätten. In går de, och ut kommer de, alltid lika taktfasta. Ett, två, ett, två, marscherar de upp till stora matsalen, var och en bärandes på skinande serveringsbestick och en glänsande bricka, högt hållen. På brickorna bär de några av de mest exklusiva delikatesser någonsin serverade i hela Lunar-imperiet. Bland annat ett guldfleckigt äg innehållandes tronarvingen till hela Ankland.

Nu är det dags att spelarna gör något. Försöker de storma servitörerna har de en lång och svår strid att vänta mot vakterna. Det går, men en annan taktik är att föredra. De måste vara kreativa. De kanske har övertalat Giszlegil att sno ägget åt dem. I så fall smyger han genom vaktraden, kaster sig upp på bordet, grabbar ägget, får lite väl glansig blick, slickar sig om munnen och sätter av i en helvetisk speed för att hitta något säkert ställe att förtära läckerbiten. Om rollpersonerna tar han om det själva kan de till exempel svinga sig i takkronorna ner till matsalsbordet innan hovmästaren hinner nacka guldägget, eller kanske några börjar slåss och en av dem smyger förbi och norpar ägget, eller kanske till och med varulven kommer rännande in och försätter hela matsalen i kaos. Hm, hm, hm...

I vilket fall får de förhoppningsvis tag på ägget, lämnar Lobo åt sitt öde (några timmars meningslös slakt innan han tar sig ut ur borgen, och vaknar nästa morgon i strålände solsken i ett buskage strax utanför staden...) och kastar sig ut ur borgen i tid.

Och lämnar sagan som siluetter i den uppåtgående solen, för snabba plattfötter på väg hem mot Duckpoint. Om de nu kommer så långt...

Fotnot: Ebenholzstaven som en av de tyskbrytande huvbärarna springer omkring med är en magisk pryttel. Den är formad som en k-pist där en bunte gudakristaller utgör magasin. Varje "clip" har 20 MP. Staven är matris för "Disruption", "Extinguish" och "Ignite". Kan avfyra en "Disruption" per SR tills MP är slut. Kan bara använda MP:s från gudakristallerna. Attackerar alltid med POW 20.