

Lita inte på någon...

Landet Krandor är en fictionellt ställe som ej har någon som helst verklighetsanknytning till några verkliga ställen. Den håller sig inte heller till varken Ereb Altor eller nyaste drakar och demoner där det bara finns en stad.

Det här äventyret kommer även att testa spelgruppen i sammanhållning och som det senare visar sig hur de reagerar för lätt paranoia. Det är nämligen så att en av de fyra är en förrädare och i maskopi med kungens rådgivaren. Det är därför av yttersta vikt att du som spelare inte bara delar ut karaktärerna utan läser lite enkelt om vad det är för karaktär innan du delar ut dom och sedan inte låter dom läsa varandras bakgrunder eller byter dom sinsemellan. Detta kan annars förstöra en stor del av äventyret och dess mening.

Soir Mir

Den lilla staden Soir Mir är en gemytlig stad vilken sträcker sig liket en cirkel kring det kungliga slottet. Gatorna är smala och kullerstens belagda, i de smala gränderna doftar det av fiskrens och lädervaror. Staden har inget väl utvecklat avloppssystem utan dagens vask slängs rakt ut på gatorna, där rännor strategiskt byggts för att föra ner soporna till den flod som rinner rakt genom staden.

Stadens hus är byggda i trä och är två till tre våningar höga. Arkitekturen präglas av sneda trähus, trappor som sträcker sig runt husen och små glasfönster som släpper in dagsljuset. De större gatorna belyses av lampor som står med jämna mellanrum.

Trots den aningen omstrukturerade arkitekturen med sneda trähus ligger kullerstensgatorna symmetriskt utspridda och går i raka längor från slottet till stadsmurarna. Runt de raka gatorna går också korsande mindre gator. Vid stadens västra Stadsport finns en större park vilken sträcker sig från stadsporten till ett angränsande Torg vilket är döpt efter den Gud som sägs ha skapat platsen och dess invånare, K'Raakels Torg. Parken är en lummig och idyllisk park, fylld av ek-liknande träd med långa lavar hängandes utifrån grenarna. Marken är täckt med en tjock gräsmatta som är mjuk som silke och oftast fylld av dagg. Parken är favoritplatsen för stadens akademiker och lärda vilka brukar ströva fritt och samtal med varandra om olösta såväl som lösta problem inom all tänkbar vetenskap. På dagarna återfinns även gycklare och sagoberättare på platsen.

K'Raakels Torg är en livlig handels plats på dagarna där stadens folk samlas för att utbyta varor och tjänster eller för att enbart höra senaste skvallret. På torget kan allehanda varor återfinnas bland de små vagnar med skärmtak som finns där i mängder. Mirakelmediciner, skinnvaror, smycken, vin, handarbeten och tyger är bara ett mindre urval. Torget är den utmärkte platsen för ficktjuveri, då och då hörs också kvinnors skrik som just förlorat en ägodel eller mäns kraftmätningar då tumultet är ett faktum. Platsen patrulleras av konungens garde vilket ingiver respekt även för den meste flinke tjuven. Torget är också den plats där de offentliga avrättningarna äger rum en gång i månaden eller vid behov. De offentliga avrättningarna är ett folk nöje där hela familjer samlas för att heja på bödeln då han svingar sin stora yxa. Vid avrättningarna brukar säkerheten förstärkas ytterligare. Då och då äger även slav försäljning rum och likt vid avrättningarna får ingen annan handel bedrivas, även vid sådana tillfällen samlas stadens befolkning på torget för att skåda detta spektakel.

Längs floden återfinnes mången korgar allt från ädla krögares kulinariska finsmakeri som till de mer obehagliga pubarna. Pubarna är samlings punkterna för stadens råbusar och annat löst folk. Gatorna utanför restaurangerna är svagt upplysta av facklor och den obehagliga doften

av morgonsoporna som just ansamlats för att skuffas ned i floden till den genomsyrade vitlöks doften. Matos och fiskräns är detta områdes nyckelord vad gäller doft. Alla restauranger, vilka torde uppgå till ett tiotal, vetter mot floden. En och annan uteservering är inte omöjlig då klimatet är ganska gynnande för dessa aktiviteter.

I stadens absoluta mitt finns det ståtliga palatset där Kung Kruger kan återfinnas. Palatsets arkitektur erinrar om muslimska lökkupoler och är vitt till färgen, och kupolerna blank polerade i renaste guld. Runt palatset löper en vallgrav som torde vara åtta manslängder bredd och fyra längder djupt. Vattnet är kristallklart och mycket kallt. Över platsen ligger något magiskt i luften och tystnaden är enorm. Då och då skäller slottsvaktens hund på innergården, och i bland kan militär exercis höras, men det är också allt. Slottet lyses nattetid upp av ett mystiskt strålkastare ljus som återges på magiskt vis och är ett under för ortsbefolkningen, vilka i och för sig lärt sig leva med det och inte lägga någon större notis om det.

Nattetid förändras den annars så på ytan gemytliga staden till den helvetes håla det egentligen är. Kungen regerande allena har myntat flertalet nya lagar för att allt skall gå i den riktning han önskar. I varje fall är detta vad invånarna tror.

Då entré gjorts vid någon av de fyra Stadsportarna erhålls en guld dublon där Kungens sigill och välkomnande symboliseras. Guldets är på lån för den adle genomresande och skall betalas tillbaka vid avresa. Dublonen är av för avsikt att den genomresande skall kunna roa sig nattetid och undgå problem vid vaktkontroll. Det råder strikt kontroll av medborgarna, Syd och Väst portarna stänger vid skymningen, Öst porten hålls öppet efter solens nedgång, vilket är cirka en halv timme senare än Syd och Västportarna. Norrporten hålles öppen något längre, cirka 2 timmar efter solens nedgång. Samtliga Stadsportar är bemannade med Kungens välbetalda vakter och får extra mycket guld om de straffar skyldiga hårt.

Den guld dublon som utdelas vid någon av Portarna är som ett visa och måste visas upp om vakt eller stadsman så kräver. Dublonen är biljetten ur frihet. I Soir Mir råder utgångsförbud för samtliga invånare utom de med särskilt tillstånd hos det Kungliga Hovämbetet, där naturligtvis kungens rådgivare sitter som förtroendeman. Stadsinvånare som har särskild dispens är de glädjeflickor som strövar fritt i de norra kvarteren, alla krögare och ett fåtal kuskar. Vars droskor fungerar som färdmedel inom stadens gränser. I övrigt är det oftast mycket rikt folk av de högre samhällsklasserna och vilka betalar höga skatter och avgifter för att få Dublonen.

Staden är trots järnstyret från det kungliga palatset ett paradiset för genomresande. All form av nöje bedrivs nattetid och ett stort antal besökande finns alltid på plats, så väl helgdag som vardag. God dryck och mat sägs höra till den goda andan i Soir Mir.

För att upprätthålla utgångsförbudet patrulleras gatorna med oregelbundna mellanrum av Kungens garde och få har olydiga funnit sig i sin nya situation som krymplingar med stympade armar och ben. Kungens vakter är mycket brutala och älskar övervåld. Deras offer blir med hundra procent säkerhet plundrade på allt de äger och bär på sig. Det är inte helt ovanligt att rika genomresande plundras och lämnas i gatstenen nära floden. Rykten går om att Kungen skall ha ett band skickliga tjuvar som skall lätta de rika genomresandes bördor.

De västra kvarteren präglas av dåtida kåkstad. Här bor stadens samlade fattiga, sjuka och gamlingar. En stadsmission delar ut soppa till de behövande på eget initiativ. Här blandas luften av unken doft av urin, avföring, förruttnelse och gamla matrester. I gränderna springer

lösa vildkatter och river bland de stora högar med sopor. En del av kvarteret omringas helt av en tio fot hög mur vars topp är belagd med syl vassa järnpiggar. Platsen är en avskärmning mot en pestepidemi som drabbade staden för trettio år sedan. Här inne sägs de gamla gudaskatterna vara begravda. Området är bevakat av kvarterets egna invånare och rädslan för smittan är stor. Den som en gång tagit sig över murarna återvänder aldrig tillbaka utan att bli spetsad av den vakande styrkan. Ingen vet riktigt om invånarna i 'peststaden' dött ut eller fortfarande lever men nattetid kan ylande och primala skrik höras. Giriga lycksökare sägs ha tagit sig över murarna och funnit skatten men aldrig kommit där ifrån. Runt peststaden flaxar ständigt stora svarta asätande gamar var egentliga hemvist är Svart bergen vid Krugers Högland. (Ett vackert inslag i den annars frodande miljön!)

I Östra delen av staden ligger Konungens och rikets myntpräglari. Kallat 'Ondskans källa' av ortsbefolkningen. Här präglas kungens och rikets mynt vilka är gjorda av den mycket speciella metall som är riket tilldelat av Gudarna. Metallen är svart till färgen och liknar ingen annan skådad. Under mycket speciella förhållanden, med invecklade processer som endast ett fåtal känner hemligheten bakom präglas hundratals mynt här dagligen. Metallen är mycket stark och har inga brister mot några kända element.

På myntens framsida kan det kungliga palatset skönjas och på andra sidan de Svarta Bergen som tonar upp sig på Krugers Högland. Valutan kallas för Krugergulden

Historien i korthet:

Krandor är ett trevligt litet gemytligt ställe med en stor skog i norr (kallad stora svarta skogen) och större berg i väster (kallade dom stora svarta bergen). Vad som finns i väst och i söder är mindre intressant eftersom det ändå inte är meningen att spelarna skall dit.

Spelarna börjar i huvudstaden som heter Soir Mir. Hela staden ligger utspridd runt det kungliga palatset som har en stor mur och vallgrav och en stor ringmur runt staden ser till så att genom tull får kungen in lite pengar. Det är även meningen att det skall komma en mindre flod ifrån öst som går rakt igenom staden och sedan fortsätta åt söder.

Den egentliga makten befinner sig för tillfället i rådgivarens knä. Han är egentligen en mycket mäktig magiker som genom droger kunnat hålla ifrån kungens egen vilja. Den mycket sympatiska och rättvisa konungen förvandlades gradvis till ett monstrum och har börjat suga ut landet på alla dess tillgångar, bara för att kunna betala arméer och fylla skattkammaren. Ingen större arme har än så länge kunnat frambringas vid äventyrets början.

Rådgivarens enda intresse ligger inte i att härska över stan. För några år sedan fick han tag på en svartkonst bok där han fann flertalet trevliga formler och ritualer. Han intresserade sig särskilt över en av dessa, en tidstänjare som han med hjälp av ett framtida föremål kan hämta hit folk och föremål ifrån framtiden. För några månader sedan fick han just tag på ett sådant efter att ha plundrat stadens magikerakademi. Han lät dom alla hängas som häxor.

John Kessinger är en helt vanlig man. Året för honom är dock 1985. Som en veteran han är sitter han bäst och putsar sin M16 och plockar på sig några gamla handgranater. Han brukar göra det varje söndag bara för att minnas gamla tider. Han sitter och saknar sin silverkula, ett gammalt minne från hans utbildning i främlingslegionären, som han lite mystiskt tappade i gårdagens fest. Plötsligt hör han ett dovt mullrande och hela lägenheten börjar att skaka. Väggarna faller in och ett bländande ljus och öronbedövande ljud tvingar John till att söka en säker position skrikande.

När hans sinnen börjar återvända befinner han sig i en stor sal med välvt tak. Han ser framför sig en man i en lila kåpa skrikande gutturala åkallelser mot honom. Han ser även hans älskade silverkula som ligger på en silkeskudde bredvid. Han gör var en riktig man hade gjort i hans position, han slår ner det skrikande gubben, tar sin kula, kastar en granat i väggen och går sin väg.

Detta var ju inte vad rådgivaren hade tänkt skulle ha hänt. Efter att lite förvånat ha vaknat upp och konstaterat att någon sprängt hans vägg och stulit hans föremål. Därefter fick han ett vansinnesutbrott. Det var inte svårt för honom att klura ut att "magikern" hade tagit sin tillflykt till skogen. Därför skickade han 20 av Kungens bästa män att ta tillbaka honom och föremålet. En kom tillbaka.

Han var svårt sårad och han bara får ut sig att "magikern hade blivit rånad på föremålet" och att han var extremt sur över detta. Han hade kastat eld över dom och låtit marken dom gick på explodera.

Det är här karaktärerna kommer in i bilden. Dom får i uppdrag av Kungen (indirekt rådgivaren) att återfinna det magiska föremålet och föra det tillbaka till huvudstaden.

Kungen vet vilka stråtrövare som det troligtvis handlar om. Gänget har härjat i trakterna innan. Han förklarar också att tack vare han redan förlorat 20 män så kanske det är mer säkrare med dessa som möjliga infiltratörer. För att kolla upp dem så att de gör rätt skickar han med sin egen infiltratör, det mycket sympatiske Jenny.

Dom letar helt enkelt upp stråtrövarna och inser att dom har blivit slaktade av riddare Gannon för flera månader sedan. Det enda dom hittar är några förmultnade benvitor och en vers om hur hjältemodig Gannon var när han kallblodigt utan nåd avrättade dom.

Dom finner att han dragit åt öster mot bergen för att kämpa mot det onda (och plundra mer) och beslutar sig för att förfölja honom. Detta visar sig vara svårt eftersom Gannon vet hur man reser utan uppmärksamhet. Dessutom förföljer dom alldeles för gamla spår. Dock genom Rådgivarens hjälpande hand lyckas dom ta sig fram till en plats där riddare Gannon mötte sin överman. En stor minnessten som berättar kodat var riddare utkämpade sin sista strid och var han nu ligger begravd. Större delen av stenen är i kodad form vilket ger spelarna en chans att visa att dom inte allt är dessa efterkomna idioter som varje spelare alltid tar för givet att dom är. Dock så kommer uppmärksamma personer att hitta ett gammalt dokument i buskarna med början till lösningen.

Efter att ha löst koden så tar dom sig till graven. Dom upptäcker dock att graven är uppgrävd och uppbruten. Det enda bevis på spåret dom hittar är en bit tyg. Genom sin kontakt med förrädaren förstår Kungens rådgivare att "magikern" varit där före dom. Han visar sig som ett spöke av den fallne riddaren och beordrar gruppen att hämnas hans vila genom att döda "magikern".

John Kessinger hade under tiden redan som sagt eliminerat runt 20 män tack vare hans kunskaper om överlevnad och fällor i samband med hans M16. Hans första dag i skogen sov han på ett litet dumt ställe vilket medförde att han blev av med sin silverkula än en gång till några stråtrövare. Dock hann han vakna innan dom han stjäla något annat av vikt. Dom båda rövare som så lyckosamt hade kommit undan kom inte mer än hem förrän dom blev slaktade vilket kanske var en tröst i sammanhanget.

Han hittade snart ett perfekt ställe i skogen vid en bergsvägg där han upprättade ett HQ och bostad. Han lyckades skrapa ut svavel ur grottans inre och med hjälp av lite träkol lyckades han tillverka krut vilket medförde att hela stället blev mer eller mindre minerat.

Efter att ha fattat vad som hänt med honom började han sakta förstå vikten med hans silverkula. Därför börjande han tidigt söka upp den vilket medförde att han hittade det en vecka tidigare än när äventyrarna hittade den (eller snarare hittar den). Det är även han som lämnade papperet med första lösningen till gruppen.

Gruppen kommer efter många om och men att bege sig mot det svarta skogen. De kommer att känna sig lite osäkra var i skogen dom ska leta. Därför kan det vara bra att ha en guide. Denna finner dom i en liten by nästan vid skogskränet. Guiden är en lite pojke som vet var John bor tack vare att han har lekt i skogen och hört smållarna av Johns testkrut. Han går med på att visa dom vägen dit om de hjälper hans far med att ploga upp en stenig åker. Han kommer även att hjälpa dom om de betalar bra (men känner jag de snåla äventyrarna rätt så..).

De kommer rätt snabbt fram till stället där John huserar och pojken lämnar dom snabbt. Det är en stor glänta med en bergsvägg på andra sidan. Innan dom hinner gå fram mot bergsväggen

ser dom en kanin som med glada skutt hoppar över ängen. Plötsligt smäller det till och kaninen sprängs i tusen bitar (djurförsök?). En mindre krater och mycket rök bildas.

Dom tar sig över med lätthet, ett sätt är att använda bergsvägen men det är tyngre minerad, och står därefter utanför ingången till grottan. Så fort dom stiger in blir dom fångade av ett jättenät och John uppenbarar sig.

De får höra hans historia och försöker att övertala dem till att hjälpa honom. Det är här äventyret kan ha flera utvägar.

Antingen bestämmer de sig för att han är elak, låtsas vara med på hans planer och sedan dödar honom. Det är i alla fall detta som förrädaren kommer att propagera för. Händer detta och dom tar tillbaka honom till kungen (rådgivaren) så kastas alla utom förrädaren i fängelsehålorna som tack. Rådgivaren vill ju inte att dom skall ändra sig. Detta medför att förrädaren vinner och landet kommer att gå mot krig och fortsatt elände.

Bestämmer de sig för att hjälpa honom så gör dom det genom att hämta svartboken ifrån rådgivaren och döda honom. Detta kommer förrädaren att försöka stoppa så dom kommer troligtvis att bli tvingade till att döda henne också. Lyckas dom med detta så kommer kungen efter ett tag vakna till. John kommer att försvinna i ett rökmoln tillsammans med karaktärerna hem till sitt eget århundrade. Detta medför att förrädaren förlorar och landet Krador kommer att se fram emot 100 års välmående och lycka innan de blir invaderade av nästa tyrann.

Ett hjärtligt uppvaknande i Soir Mir's illaluktande fängelsehålor

Soir Mir's fängelsehålor är äventyrets inlednings scen. Hålorna är e själva verket en gammal fornlämning från den första vargavintern men vilket byggts om av Kung Kruger med godhjärtad rådgivning av den baksluge rådgivaren Kluik. Hålorna präglas av ond lukt och kalla stenväggar där vattnet sakta dryper ned. Cellerna är av en lejonkulas modell och inrymmer ack inte mer än en stenbritts där lite halm lagts. Korridorerna utanför cellerna belyses med facklor uppsatta utom räckhåll för fångarna.

De flesta fångarna är mycket illa sargade och saknar både ben och fingrar, en del ligger mer eller mindre halvdöda och andra skriker av smärta. Här ligger karaktärerna i varsin cell och ämnar snart få möta Rådgivare Kluik.

I Rådgivarens hand...

Efter att ha blivit plågade i vad som för spelarna verkar en evighet, med mycket tissel och tassel från vakterna emellan kommer så slutligen ett sändebud om att de omedelbart skall föras till Hans Excellens Rådgivaren. Reaktionen skall vara att dödsstraff stundar och spelarna skall få några minuter att börja överlägga flykt, dock precis då idéerna skall komma att skrida till verket fångslas spelarna i tjocka bojor och svarta huvor vilka hindrar sikt och hörsel.

Rådgivarens sal är ett stort rum i palatset, den är inrett i orientalisk stil och på väggarna hänger troféer av dödade vilda djur. En Sabeltandad tiger och olika hjortar hör till några av inslagen. På det blankpolerade marmorgolvet ligger en tjock äkta matta. Längst bort i salen sitter en vacker flicka på knä och polerar golvet och i andra änden där de höga tjocka fönstren med färgat glass och guld dekorationen finns. I rummet finns diverse möblemang för mindre bjudningar men annars är det ganska tomt så när som en stort skriv bord i borte änden. Vid fönstren står en liten krokryggig man iförd en svart kåpa och tittar ut mot stadens gator. Salen finns på de övre våningarna i palatset det förstår spelarna eftersom de blivit förda flera trappor upp.

Här kommer rådgivaren att förklara uppdraget samt introducera Jenny för laget. Under hela samtalet kommer den stackars flickan som ligger på knä att hunsas av rådgivaren och bli kommenderad till mer polerande på andra delar av salen.

Jakt i storskogen

Efter omfattande jakt på stråtrövarna och mindre incidenter med vilda djur, svartfolk etc kommer spelarna att komma fram till en glänta i den täta och djupa skogen. Detta kommer att vara då solen står som högst på himlen och de dimmiga solstrålarna skiner tätt över gläntan.

I gläntan finns rester av några mindre stugor och en stor sten finns rest där runor präntats. Efter närmare undersökning återfinns förmultnade benrester av både människa och djur, främst hästar. På stenen står det skrivet en skröna om hur den mäktige Riddare Gannon skoningslöst dräpt de hemska stråtrövarna som härskat i storskogen.

*I skinande rustning, ensam mot hundraden
kämpade denne mäktiga man av männen
Ej för ondska och doldom rädd.
I heligt namn, med sargad själ mot alla odds
blodsbane han blev, i sann heroisms namn.*

Visa indikationer av spår och annat leder till att Riddare Gannon farit i österled för att bekämpa ondska.

Riddare Gannon

Riddare Gannon är ingen lätt människa att förfölja och att spåret är gammalt förbättrar ju inte saken heller precis. Låt spelarna gå igenom två tre byar vars innevånare kommer att ha ett mindre minne var riddaren kan ha fortsatt. Det sista spåret skall ha varit långt in i bergen. låt spelarna vandra in i bergen och följa en större genomfartsväg och kanske t.o.m. stöta på en mindre orch trupp om du anser så. Dom skall i all fall helt mirakulöst träffa på en större sten som förtäljer om riddarens öde.

Stenen

Stenen befinner sig vid sidan av vägen. Den ser ut som en bergstopp som sticker upp ur marken och har troligtvis lossnat från någon högre avsats. på stenen finns tecken inristat. Ur tecknen kan man utläsa:

*Stor och stark utan rädsla
Kämpade han mot ondska och förtryck
For östanvind på jakt efter ära och berömmelse
Sitter nu bland gudarna och blickar ner på oss dödliga
Må hans namn symboliseras med frihet och ära
Han begravdes runt bergskammen vid den stora eken
Må han vila i frid*

Tack vare texten är kodad kommer spelarna inte förstå sig på en smack av vad som står. Om dom börjar söka runt stenen kommer dom att hitta ett dokument med lösningen till dom tre första orden

Graven

Runt bergskammen finns där en gigantisk uråldrig ek och jorden verkar mörkare en bit ifrån stammen. När spelarna börjar gräva i jorden upptäcker dom att det är för luckrad och att det verkar som om någon varit där före. När dom öppnar graven besannas deras antaganden. Graven är skändad.

Riddare Gannon återkommer

Det börjar skymma och dom blir tvingade att övernatta i närheten av graven om dom inte gör det är det samma. Försök få kontakt med Jennys karaktär och tag spelaren vid sidan av för att förklara att rådgivaren tar kontakt med henne via telepati och frågar vad som har hänt. Mitt i natten (helst under Jennys nattvakt) börjar det plötsligt åska i bergen. Alla spelare vaknar av att de hör vargar yla. Plötsligt blir det helt vindstilla och tyst. Sen slår en blixt ner och till deras fasa ser dom Riddare Gannon sväva framför dom en halvmeter över mark. Ursinnigt skriker han: "NI HAR SKÄNDAT MIN GRAV IGEN!! LETA UPP DEN DÄR MAGIKERN SOM STAL MITT SVÄRD ANNARS KOMMER MIN VREDE ÖVER ER BLI FÖRSKRÄCKLIG!"

Samtidigt slår blixten ned i en buske i närheten och gruppen förblindas i några sekunder. När deras ögon sakta återvänder finns det ingenting kvar utom en brinnande buske. Detta var förstås inget återfall av riddaren utan endast rådgivaren som leder dom på rätt väg. Slå gärna en tärning bakom skärmen el liknande för spelarnas uppmärksamhets förmåga. Vid ett mycket bra resultat bör du informera spelaren i fråga att riddare Gannons kroppsbyggnad och stil påminner mycket om rådgivarens.

Jakten på John

Efter en längre strapats börjar spelarna närma sig storskogen. Du ska se till så att det börjar mörkna i tid med att dom är vid trädgränserna. Du bör också påpeka att det ligger en by där och det vore ett perfekt tillfälle att vila ut sig lite. Det vore också bra att få tag på en vägvisare. Spelarna kan om dom frågar få övernatta hos en bonde mor med trenne små barn. Den äldre av pojkarna är intresserad av vilka spelarna är och börjar ställa frågor. Om spelarna nämner magikern blir han tyst och tittar ner i golvet.. Undrar dom varför berättar han att han har sett var magikern bor men hörde massa höga knallar där och vågade inte gå närmare utan sprang hem. Han kan tänka sig att visa spelarna dit mot en mindre summa pengar eller att dom hjälper hans mor att hugga ved på morgonen därpå.

Efter vedhuggningen gör dom sig ordning och följer med pojken in i skogen. Här kan du låta spelarna träffa på en mindre mängd stråtrövare om du vill eller sikta diverse rådjur eller vargar. Efter två timmars gång kommer dom fram till en större glänta i skogen vid en stor bergskam. Där stanna pojken och pekar inåt gläntan och springer sedan därifrån.

Problem med minor

Innan spelarna hinner gå in i gläntan ser dom hur en kanin hoppar över gläntan. Plötsligt tycks det som om marken exploderar och sprider kaninen över större delen av gläntan. Bestämmer dom sig för att gå runt och upp på berget händer samma sak fast aningen värre. Berget är värre minerat. Det befinner sig en större sten i mitten av gläntan. Har spelarna en vettig ide hur dom skall komma över gläntan (kanske genom att springa allt vad dom kan) så låt dom komma över utan större problem... Men tag ändå tillfälle i akt och gör dom nervösa.

John Kessinger, The Name, The Man, The Myth, The cop killer...

Så snabbt dom kommer in i grottan kommer dom att fångas av ett stort fångstnät som ser ut som en matta. De hissas upp i luften och kommer inte att kunna göra något annat än att irritera sig och splattra (du vet stjärnornas krig, jedin's återkomst stuk). Genast dyker John Kessinger upp och skrattar lite och sin senaste fångst. John är klädd i främlingslegionärernas uniform och står och röker en stor fet cigarr. Som spelledare bör du framstå John som sympatisk man som spelarna skall lita på. Det har kommit John till kännedom att Kungen styrs av rådgivare. Han vet också att rådgivaren är en mäktig trollkarl som sysslar med svartkonster. Han kommer att fråga ut spelarna vilka dom är och sedan försöka övertala dom till att hjälpa honom. Detta är inte alltid det lättaste men när du känner dig säker som spelledare att dom är övertalade så kan du låta John lätta på snaran. Om dom vägrar tala så låter du dom bara hänga kvar och påminna dom om hur länge sedan det var dom åt sist.

Rädda kungariket

Att rädda kungariket är inte det lättaste som finns. Om inte Jenny är avslöjad så har dom redan informerat rådgivaren om deras planer och dom kommer att möta på hårt motstånd. Då kan dom göra så att han har atmosfäriska störningar (?) vilket gör att han inte hör allt som sägs men hör tillräckligt mycket för att kasta upp extra förstärkning med vakter dagen då gruppen kommer in i staden. Hur man kan komma in i staden finns många sätt. Det är dock ingen höjdar ide att försöka genom stadsporten. John har flertalet sprängämnen som kan vara till nytta. Han har även änterhakar och rep och flertalet nyttiga saker som skulle kunna få in spelgruppen först in i staden och sedan in i borgen. Var lite fantasirik och låt dom klara det mesta dom företar sig med. Det blir så mycket roligare för spelarna då.. bara se till att det inte blir något blodbad för dom klarar inte att slå sig in genom vaktstyrkan.. Vad dom än hävdar. Hur man får in dom i slottet är lätt om Jenny är med. Kluik kommer att arrangera så att dom mer eller mindre kan vandra rakt in medan han hela tiden sänder kommandon till Jenny hur hon snabbast skall ta sig till den stora salen dit han har förberett en liten överraskning åt dem.

Slutsцен hos Kluik

Då spelarna stormar in till Rådgivare Kluik finner de hans rum helt förändrat mot vad de tidigare såg. Rummet är täkt i svart heltäckande tyg på väggar och på golvet finns en stor röd matta utrullad. En obehagligt kvalmig doft av rökelse och svett präglar luften. Längst bort på ett podium står Kluik vänd mot en symbol ritad i marken. Jämte sig har han en gigantisk bok med svart pärm. Kluik hytter fanatiskt med armarna i luften och skriker gutturala kväden och åkallelser. Plötsligt får han syn på karaktärerna, ler och slutstriden kan påbörjas. Kluik har förberett sig så noga att han har kallat hit en demon ifrån ett parallell universum. Dock kan du låta demonen brutalt skita i honom om du anser att spelarna inte är i demon-slaktar-tillstånd Till detta bör noteras att slutstriden kommer att bli mycket intressant om inte Jenny är avslöjad.

Om spelarna lyckas klubba ner Kluik och stjäla hans bok samt lyckas föra den till John kommer den mycket behagliga överraskning att John skickar spelarna rakt in i Hjärtat av Manhattan på en porrklubb... Grattis! Tokstollarna har klarat äventyret och allt är nu frid och fröjd i Krandor!

Karaktärer

Namn: **Gruk den Mäktige**

Yrke: Magiker

Gruk föddes av ett par mycket fattiga föräldrar i utkanten av Den stora Skogen. Hans fader var bonde och hans mamma var den sortens mamma som var hemma för det mesta och tog hand om hushållet. Gruk var det tredje barnet i en skara av 5, han har 3 bröder, en yngre och 2 äldre.

Följaktligen har han också 2 systrar. Redan som liten visade Gruk tydliga tecken till att vilja bli bonde, som sin far. Dessa planer omkullkastades då byn de levde i besöktes av ett följe från magiker.

Detta var en mycket stor händelse då hela byn var samlad. Anledningen till att dom var där var inte att de var ute och letade efter nya potenta magiker. Den egentliga anledningen var att de behövde en del tjänstefolk eftersom stora delar av deras tjänstefolk hade dött i ett misslyckat experiment nere i köket... Detta talade de givetvis inte om utan självklart hävdade de att de var där för att leta nya potenta lärlingar. De fick genast upp ögonen för Gruk eftersom de såg att han verkade ganska viljelös, som en riktig bondeson. I och med att de inte talade om deras egentliga skäl blev uppståndelsen givetvis stor när de "utsåg" Gruk till att följa med dem. Även om Gruk inte ville följa med dom var det inte precis som om han hade nått val. Om man inte gjorde som magikerna tyckte kunde ju himlen trilla ner och krossa hela byn, det visste ju alla!!

Som nybliven lärling fick Gruk snabbt lära sig att till de viktigaste sysslorna en lärling hade var att laga mat och sopa korridorerna. Detta tyckte Gruk inte var det minsta konstigt, alla visste ju att det inte var lätt att lära sig magi och att man ofta måste tillbringa flera år av arbete innan man kunde börja lära sig. Detta på grund av att om man vistades tillräckligt länge bland magiker så "smittade" deras kunskap av sig. Detta rykte var knappast något som magikerna bekämpade i och med att det försåg dem med mer eller mindre fanatiska städare.

Hursomhelst så gick Gruk där och städade i ett par ödsliga korridorerna när han helt plötsligt råkade hitta en gammal och sliten bok i en soptunna, det visade sig senare att denna boken var en samling av mer eller mindre kompletta mini magiska besvärjelser som någon gammal magiker hade gjort sig av med för att han behövde hyllplats. Gruk insåg ganska snart att det här var något ovanligt och började studera denna bok på de 6 lediga timmar han hade om dagen.

Han hade efter ytterligare 1½ år lärt sig några få mini magiska besvärjelser, utan magikernas vetskap. Gruk själv ansåg givetvis att han var en av de bättre i sin klass.

Då Gruk hade en av sina sällsynta lediga dagar och satt på den lokala tavernan i grannbyn blev det helt plötsligt en fruktansvärt liv utanför, det var det ett okänt rövarband som var på väg in i byn. Hela byn sprang omkring som yra höns.

Gruk resonerade då att det var dags att visa världen vad han gick för. Tappert gick han ut och ställde sig mitt i vägen för de inkommande rövarena. Längst fram i ledet gick den mycket storväxte ledaren Urglukk. Urglukk fick ganska snart syn på Gruk och tågade fram mot honom med draget svärd, med den mindre trevliga avsikten att klyva Gruk i 2 delar, utmed längden.

Gruk väntade tills han Urglukk kom riktigt nära och tog i med det värsta han kunde, Ljusspel. Då Gruk gör sitt ljusspel, faller Urglukk ner i en skakande hög, Urglukk var nämligen epileptiker. Då resten av rövarbandet ser detta blir de alldeles till sig och flyr med långa kliv in i skogen igen. Urglukk tas till fånga och avrättas senare för röveri på allmän plats till folkets nöje.

Gruk hyllades däremot som en stor hjälte och fick 1000 silver i belöning för att ha räddat hela byn. Då Gruk kommer tillbaka till akademien hade de redan fått reda på nyheten, och trots att de brukar stävja självinläring på ett mycket pennalistiskt sätt så känner de sig tvingade att göra något för Gruk. De kan ju knappast hävda att det inte ens var en lärling som räddade hela grannbyn från förstörelse. Gruk blir belönad med akademins hedersutmärkelse för exceptionellt magikerarbete, en magikerkappa och deras ring som de normalt endast delar ut till högt stående magiker. Gruk får därefter ett värdigt avsked från akademien och skickas ut därifrån, med stränga order om att aldrig komma tillbaka.

Sedan den tiden har Gruk vandrat runt en del i Krador och slutligen hamnat i den stora huvudstaden Soir Mir. Där fick han skatta bort större delen av sina pengar vilket gjorde att han knappt fick pengar till husrum. Han satte sig dock på ett värdshus i hamnen och började dricka.. det begav sig inte mycket bättre än att han började berätta sin livshistoria för mannen jämte som bjöd honom på mer mjöd. Nästa dag vaknade han upp, fattig, i en kall och blöt fängelsecell, med en dundrande baksmälla.

Låt inte de andra spelarna få reda på att du inte kan nåenting!!

Ett visdomsord från konstruktörerna: Överdriv, överdriv, överdriv...

Namn: **Jenny**

Yrke: Jägare

Jenny är den typen av människa som växte upp i en större by och ansåg att det var alldeles för stökigt och skitigt där och bestämde sig för att flytta ut i skogen och leva i harmoni med naturen. Jenny växte upp som dotter till ägaren av en taverna, där hennes pappa jobbade som bartender och hennes mamma som servitör och hennes två äldre bröder som stallpojkar. Redan vid tidig ålder föredrog hon att dra sig undan allt støj i tavernan och sitta i skogsbrynet för att njuta av de ljud som skogen förde med sig om natten. Hon var helt trollbunden av dessa ljud och brukade sitta där i skogsbrynet tills hennes föräldrar blev så oroliga att de gick och letade efter henne. När hon blev äldre så tog hon sig allt eftersom allt längre in skogen och var borta allt längre och längre perioder.

Eftersom hon tillbringade såpass mycket tid i skogen utvecklade hon ganska så enastående jägartalanger, vilket hon har haft stor nytta av under sina utforskningar av den stora skogen. Men tack vare sin ensamhet har hon svårt med människor och kontakter. Detta drev henne alltmer djupare in i skogen.

När hon blev tillräckligt gammal bestämde hon sig för att flytta ut i skogen på allvar och gjorde även så. Hon byggde sig en hydda som hon inredde med djurfällar och andra saker tagna direkt från naturen.

Trots att hon föredrar skogen beger hon sig då och då in till staden för att köpa nya pilar och lampolja och andra saker som man trots allt behöver. Det var under ett av dessa besök som hon för första gången fick syn på Gruk, vars namn hon då inte kände till. Han fällde ledaren till det rövarband som länge hade terroriserat byn. Han gjorde detta genom att rabbla några konstiga ord, och strax därefter föll rövarledaren skakades ner till marken och kunde därefter snabbt tas om hand av de lokala myndigheterna. Det visade sig senare att Gruk var en mycket mäktig magiker från akademien som av en händelse råkade befinna sig i byn.

Jenny fångades genast av Gruk's överväldigande makt och storslagenhet. Efter denna incidenten började Jenny mer och mer att tappa sitt intresse för skogens alla lockelser och ville känna på makt och rikedom i världen. Det hela begav sig så att Jenny en dag helt plötsligt bara lämnade sin grotta i skogen och begav sig ut i världen för att söka lyckan.

När hon efter en del resande kom till huvudstaden blev hon som alla andra stoppade i den minutiösa kontrollen av stadsvakterna. Hon släpptes igenom efter den sedvanliga kontrollen och då hon inte hade mycket mer än sin båge så släpptes hon in i staden efter att bågen beslagtogs. Hon tog därefter in på en taverna och begav sig ut för att utforska den stora staden.

På den tredje dagen i huvudstaden kom det 2 stadsvakter till tavernan och ville att hon skulle följa med dom. Eftersom hon inte hade så mycket att sätta emot följde hon efter. Hon blev då tagen till ett rum ganska långt upp i slottet och fick träffa kungens rådgivare Kluiik. Det visade sig att hon var rådgivarens brorsdotter som han inte hade träffat sedan hon var alldeles nyfödd. Jenny kom givetvis inte ihåg nånting av denna man, men eftersom han erbjöd henne ett bättre ställe att bo på, lite pengar och hennes båge så tyckte hon att situationen kunde utnyttjas.

Efter ett tags vistelse på slottet där hon kan gå var hon vill, så kallade Kluik upp henne till sitt rum en dag. Han förklarade att han hade levat ett mycket ensamt liv och att han känt att all makt hade förändrat honom. När Jenny förklarade vad hon ville ha ut av livet tycktes det som den gamla mannen sken upp och insåg sin själsfrände. Han förklarade för Jenny att han mycket gärna skulle tänka sig dela viss makt och rikedom med henne men vill gärna att hon ska bevisa sig först. Han förklarade att hans makt var i fara och hon måste göra något för rikets säkerhet. Givetvis blev Jenny intresserad och frågade vad det är hon ska göra. Det visar sig att hon tillsammans med några andra skulle hämta tillbaka en magisk artefakt som blev stulen för några månader sedan. Jenny tycker att detta låter högintressant och tackade givetvis ja. Rådgivaren förklarade att det är några andra personer som han anser hon kan ha nytta att ha med och att hon bara ska kolla upp så att dom sköter sig.. Han ber henne också att inte tala om för de andra vem hon är, vilket inte vore bra.

Han säger också att han kommer att vara med henne i hennes sinnen.

Namn: **Angulf**

Yrke: Krigare

Angulf är en mycket stor person som ser ännu större ut...

Han växte upp i en av de mer barbariska ställena i landet, hos en stam av vandrande nomader. Statusfrågan var mycket enkel i ett sådant samhälle, den som var störst och kunde slå ner mest folk vann. Angulf var en högt stående person i detta samhälle.

I och med att det var ett vandrande folk som ofta hade stamkrig med de andra stammarna om mat och sovplatser så är Angulf en mycket uthållig person som kan ta det mesta, han är även mycket skicklig på att hantera det stora bastardsvärd som han ständigt släpar runt på. Angulf är en mycket underlig person, trots att han är fullt kapabel till att slå ihjäl det mesta så tycker han inte om att skada folk, och än mindre att döda någon....

Om Angulf trots allt skulle döda någon så blir han mycket ledsen och deprimerad i åtminstone ett par timmar. Angulf är i princip emot allt vad våld heter, men han försvarar sig om han blir attackerad, han undviker dock som sagt att döda någon.

Detta är en av orsakerna till att Angulf har lämnat nomadlivet bakom sig, det var alldeles för våldsamt. I och med att han var såpass stor, så fick han ganska många utmaningar som han av tradition inte kunde säga nej till. Alltså lämnade han nomadlivet för att söka sig ut i världen där alla inte var inriktade på att slåss. Sedan han lämnade nomaderna har inte vart tvungen att slåss mot så många, det är ingen som vågar gå fram och bråka med Angulf.

Angulf är en ganska enkelspårig person, han har en tendens att se allt i svart eller vitt. Antingen så är någon snäll eller också är han elak, antingen så är han hungrig eller också så är han mätt. Antingen springer han eller oxå så går han, han kan inte jogga och när Angulf springer, så SPRINGER Angulf...

Angulf kom till Soir Mir för tre dagar sedan. Där blev han betullad och beskattad och fråntagen sina vapen. eftersom han inte ville ställa till med bråk svalde han och accepterade detta. Det begav sig inte mycket bättre än att tre kvarter in i staden försöker någon stackare råna Angulf. Angulf som inte ser någon annat val än våld slår ner mannen, springer därifrån och blir kastad i fängelse för misstanke till brott.

Namn: **Rakel**

Yrke: Misslyckad silltjuv

Då tredje vargavintern var som svårast föddes under klar måne Rakel, son till fattighusets föreståndare i Fattigstaden, i de västra kvarteren. Rakel var trots förhållandena välskapt. Fadern var en man av sitt ord och värnade alltid för de svagare en honom själv. Han drev med egna och insamlade medel fattighuset, där soppkök drevs och den kylde eller hungrande kunde få sig en plats för natten eller en tallrik soppa.

Rakel växte upp under de förhållandena där litterär förkovran inte fanns och överlevnad var det enda som föregick i sinnet. Rakel lärde sig tidigt att klara sig själv, men en god och omsorgsfull uppfostran fick han. Båda föräldrarna dog vid Rakels femtonde födelsedag och från den dagen fick han klara sig själv. Livet blev allt hårdare och hårdare och han tvangs döda en bättre gynnad köpman. Han blev från den dagen blev Rakel jagad av alla, hos de högre stående. Han blev under sina tre år som ständig flykting synnerligen händig på hanterandet av de knivar han fått av sin far på sin fjortonårsdag. Rakel hade sin snabbhet och fingerfärdighet att tacka för sin överlevnad. Han fick stjäla sitt levebröd från dag till dag.

Under trenne dagar och trenne nätter blev han offer för lömskheter hos Stadsvakten, efter att ha blivit ertappad på bar gärning då han försökte stjäla en tunna sill hos en handlare i Södra kvarteren nära flodinloppet. Efter att under hemskheternas klimax funnit sig i en situation där den blivande rymlingen Rakel kunnat övermanna den baksluge stadsvakten. Rakel krossade vaktens arma skalle i det närbelägna skruvstöd som stod uppallrat på en trave brädor. Rakel lyckades fly med pungen fylld av guld men hullet sargat av det sylvassa knivatyg som vakten nyttjat på honom.

De näst följande två åren levde Rakel i lömsk doldom hos glädjeflickor på bordellerna i de norra kvarteren. Nattetid skar han sina offer blodiga och tog allt de bar och ägde och delade sitt byte med de goda kvinnor som höll honom gömd för Kungen och överheten.

Vid tiden för historiens början återfinns Rakel i kungens djupa fängelsehålor. Föranledningen till vistelsen var att han blivit tagen av en grym smed med varmt järn och en eldig själ, då Rakel brutalt försökt övermanna smeden i ett desperat försök att stjäla dennes penningar. Allt misslyckades fatalt och smeden band Rakel i bojor av stål. Vakten påkallades och en lång vistelse i fängelsehålorna var att vänta.

Rakels liv präglas av mord, lättja och fatala misslyckanden.

... och än idag skrattar de åt ynglingen som försökta stjäla sill men misslyckades.