

Den Idrinska Fällan

Indisk High-Fantasy

Innehållsförteckning

1. Om scenariot	...3
1.1. Författarna	...3
1.2. Copyright	...3
1.3. System	...3
1.4. Målsättning	...3
2. Om Idrinien	...3
2.1. Läs modulen	...3
3. Handlingen	...4
3.1. En sammanfattning	...4
4. Information till SL	...5
4.1. Bortskänkandet av Den Idrinska Fällan	...5
4.2. Om skattmästarna	...5
4.3. Hur dela ut rollpersoner?	...6
4.4. Kort om palatsets olika delar	...7
4.5. Viktiga magiska föremål	...9
4.6. Hur kommer scenariot att flöda?	...9
4.7. Stickspår	...10
5. Inledning	...11
5.1. Karaktärernas inträde	...11
5.2. Beskrivning av bankettsalen	...11
5.3. Rajans inträde	...11
5.4. Middagen	...11
5.5. Presentation av hovmännen	...12
5.6. Förkunnandet av uppdraget	...12
5.7. Banketten avslutas	...12
5.8. Intervjuerna	...13
6. Finnandet av profetian	...13
6.1. Finnandet av profetian	...13
6.2. Uppgörelse	...13
6.3. Improviserad epilög	...13
7. Illustrationer	
7.1. Illustration 1. Rajans närmsta hovmän.	...14
7.2. Illustration 1. Övriga SLP.	...15

Senast uppdaterad: 2001-05-21.

1. Om scenariot

1.1 Författarna

Den heter Michael Bjurshagen, Robert Bjurshagen och Mattias Lejbrink. Man når dem på michael.bjurshagen@mind.com, saparata@hotmai.com respektive mattias@lejbrinkbennerhult.se.

1.2 Copyright

Spridning samt kopiering av scenariot uppmuntras. Scenarioförfattarna förbehåller sig rätten att distribuera scenariot eller medföljande moduler i syfte att tjäna pengar.

1.3 System

Scenariot är löst baserat på spelsystemet Drakar & Demoner.

1.4 Målsättning

Vi tror att bra och spännande rollspel uppnås då:

1. RP och SLP är välskrivna och mångfacetterade
2. Det finns rikligt med grogrund för intriger mellan dessa.

För att uppnå dessa mål har vi i detta scenario:

1. Försökt skriva så intressanta RP och SLP som möjligt.
2. Försökt förse SL med många uppslag för att skapa intriger mellan dessa.
3. Skrivit inte mindre än elva karaktärer. Meningen med detta är att RP skall kunna dö/försvinna/omintetgöras när det känns naturligt för att i största möjliga mån undvika resonemang som "Jag är stålmannen, jag kan göra vad som helst, SL har inga fler RP så han måste hitta på konstiga grejer för att hålla oss vid liv".

2. Om Idrinien

2.1 Läs modulen

Information om landet Idrinien finns i den separata modulen "Om Idrinien", tillgänglig för både spelare och spelledare.

3. Handlingen

3.1 En sammanfattning

En björnfäll av gudomligt ursprung - har försvunnit från Rajans skattkammare. Ingen vet när och alla är misstänkta. De lata, odugliga och lismande adelskusten bara väntar på en chans att avsätta Rajan och kasta landet i inbördeskrig om vilken släkt som skall efterträda Rajan på tronen och de illvilliga och lömska grannländerna smider ränker och konspirerar. Vapenskramlet hörs redan i söder och återfinns inte dyrgripen så kommer de snart att se sin chans att anfälla! I de nordliga bergsmassiven väntar de kaotiska barbarstammarna på en chans att anfälla ledda av demonfursten Badz Tam.

Rajan tillkallar sina rådgivare som kommer fram till att han skall söka en allians med sina närmaste fiender adelskusten. Han skall hota och utlova belöningar: Rajan proklamerar att varje släkt med anspråk på tronen skall sända sin mest lovande och dugliga son till palatset för att delta i sökandet efter skatten eller få densamme avrättad genom karavaten. Den som finner skatten får den enligt ryktet undersköna prinsessan och halva riket!

Den lille svettige Rajan tycker sig ha funnit en mycket fiffig lösning. Han får äntligen chansen att gifta bort sin dotter som måst hållas instängd på grund av sitt enormt motbjudande yttre alltmedan ett rykte spridits om hur underskön och ljuv hon är. Dessutom kommer adelskusten att käbbla så mycket inbördes, sporrade av den nya tävlingssituationen, att Rajan lugnt kan luta sig tillbaka och ta itu med viktigare utrikesrelaterade problem så som att tömma vinkällaren innan grannländernas invasionstrupper bankar på palatsporten.

De lata adelsslynglarna som alla tvingade under hotet om avrättning antar utmaningen att finna Den Idrinska Fällan har även de sina planer. Priset; den omtalade vackra prinsessan och halva kungariket är något ingen vill missa. Eftersom de är baksluga och lata så ämnar de inte ens lämna palatset, och vem vet, artefakten har kanske inte ens lämnat palatset den heller... Alla bevakar alla, vem ska hitta Fällan och vem skall vara den förste att stöta sin dolk i ryggen på den andre?

Den omtalade skatten är en smutsig och illaluktande gammal getpäls som en av karaktärerna i ovisshet blivit tvingad att bära omkring på (av dennes far). Fadern fick pälsen (samt 15 kor och en tunna guld) i dopgåva av den föregående Rajan när sonen föddes. Denna solkiga päls är givetvis ett test resonerar fadern, då deras släkt har befunnits sig på nedgång de senaste 100 åren och inte innehaft en viktig post på lika länge. Detta skall slakten klara och sonen beordras av fadern att bära pälsen vid alla tillfällen av större vikt.

I verkligheten gavs pälsen bort av misstag eftersom den dåvarande skattmästaren var en alkoholiserad odugling. Under dopet insåg han vad han gjort och tog konsekvenserna av sitt handlande, det vill säga söp ihjäl sig. Detta förfarande tog emellertid ungefär 6 år. Den efterföljande skattmästaren var en politisk kompromiss, en imbecill som (inte) gjorde sitt jobb i närmare 15 år innan han lyckades kväva sig själv medan han låg i en hängmatta. Den tillträdande skattmästaren började sitt nya jobb med en genomgång som tog närmare två år. Han upptäckte att pälsen och vissa andra föremål saknades samt att skattkammaren innehöll omkring 200 000 guldstycken för mycket. Då han påtalade detta för Rajan fick han ett snabbt möte med drakryttarnas kroksablar. Han ansågs inte ens värdig karavaten.

4. Information till SL

4.1 Bortskänkandet av Den Idrinska Fällan

För tjugo år sedan vid den sista fest i släkten Teklanu-Misa-Idris regi som bevistades av Rajan och alla de andra adelssläkterna råkade den dåvarande skattmästaren Orilobo aTeklanu-Yrbi-Idri skänka bort den idrinska fällan som doggåva. Han upptäckte det själv men vågade inte avslöja detta för Rajan utan försökte istället suppa ihjäl sig. Rajan förekom honom dock med tre år.

Rajans ende avkomma, den imbecille sonen Sawai Teklanu-Idrini-Idri tog över efter sin far. Han satt två år vid makten innan han gjordes till en marionett till sin rådgivare Kolobo. Rajans styre även efter Kolobos övertagande har följt i faderns fotspår. Utsugningen av folket och adelns profiterande har bara fortgått.

Slutligen lyckades skattmästaren Orilobo ta död på sig själv. När hans efterträdare skulle utses uppstod ett politiskt turbulent läge och en sinnessvag man vid namn Irrgott aPameshlu-Loori-Idrini var den ende som inte hatades av någon. Irrgott innehade posten som skattmästare i femton år innan han lyckades kväva sig själv medan han låg i en hängmatta.

Den tillträdande skattmästaren Ei-Haban aTeklanu-Yulo-Idri började sitt nya jobb med en genomgång av skattkammaren som tog närmare två år. Han upptäckte emellertid att pälsen och vissa andra föremål saknades samt att skattkammaren innehöll omkring 200 000 guldstycken för mycket. Då han påtalade detta för rajan fick han ett snabbt möte med drakryttarnas kroksablar, han ansågs inte ens värdig karavaten.

Byrobemen aTeklanu-Menoked-Idri tillträdde omedelbart därefter.

4.2 Om skattmästarna

Skattmästaren Gorozon aPameshlu-Oeljo-Idri

Personlighet: Minutiös pedant.

Lämnade efter sig: Ett mycket sakligt och samvetsgrant manuskript skrivet på ett kodat språk så att inte vem som helst skall kunna läsa det, där han till och med tagit med hur mycket han själv stal ur skattkammaren. I manuskriptet står att läsa att Fällan vid denna tidpunkt fanns där fortfarande. Manuskriptet finns i palatsbiblioteket.

Rykten och historier:

1. Han var en av de absolut snålaste män som någonsin har bemödat sig med att gå.
2. Han kan ha varit en urgammal drake kapabel att byta skepnad, så snål var han.

Tid i tjänst: 20 år, tillträdde vid 45 års ålder, dog av hög ålder.

Skattmästaren Orilobo aTeklanu-Yrbi-Idri

Personlighet: Vimsig drinkare.

Lämnade efter sig: Taffliga räkenskaper med vinfläckar på. Även dessa återfinns i palatsbiblioteket. Orilobo hann med två sammanställningar av skattkammaren under sin tid i tjänsten, en efter fem års tjänst samt en efter tio års tjänst. I bägge dessa finns fällan upptagen, men är väl överstruken med kolpenna.

Rykten och historier:

1. Orilobo var svår på vinet och fler än en gång var han tvungen att bäras bort från festsalen.

Tid i tjänst: 16 år, tillträdde vid 34 års ålder. Dog av alkoholförgiftning vid en bankett på slottet.

Skattmästaren Irrgott aPameshlu-Loori-Idrini

Personlighet: Sinnessvag.

Lämnade efter sig: Ingenting, dock finns de årliga räkenskaperna som skrevs av en skrivare som hette Tyrig. Där finns intet spår av fällen. Men å andra sidan har någon skurit och klippt lite varstans i pappren.

Rykten och historier:

1. Irrgott kvävde sig själv till döds när han låg i en hängmatta.
2. Han var otroligt dum och kunde inte räkna längre än till tio.
3. Han begick självmord eftersom han råkat slarva bort Fällan.
4. Irrgott mördades av samma tjuv som stal Fällan.

Tid i tjänst: 15 år, tillträdde vid 28 års ålder. Dog av strypning när han vilade sig i en av trädgårdarna. Möjligt självmord.

Skattmästaren Ei-Haban aTeklanu-Yulo-Idri

Personlighet: Noggrann och uppriktig.

Lämnade efter sig: En total sammanställning av skattkammaren, samt en lista på allt som verkar fattas. Dessa sammanställningar finns i palatsbiblioteket.

Listan på de saker som saknades:

1. Den Idrinska Fällan (SL: denna bärs av RP Ezikal Teklanu-Minga-Idri)
2. Svärdet Yrgael (SL: denna bärs av RP Nad-Zetsko Pameslu-Demi-Idri)
3. Två flygande mattor (SL: står inte att finna)
4. En guldbagge (SL: står inte att finna)
5. En magisk ring med innefattad rubin som skyddar mot köld och hetta (SL: står inte att finna).
6. Dessutom återfanns exakt 193 533 guldstycken för mycket.

Rykten och historier:

1. Ei-Haban hade arbetat som skattmästare i Adjoras provinshuvudstad Beldigaa med ett fläckfritt förflutet.
2. Han var en enkel man som totalt saknade fantasi och gjorde sitt arbete utan att knorra.

Tid i tjänst: 2 år, tillträdde vid 42 års ålder. Avrättad av Rajan.

Skattmästaren Byrobemen aTeklanu-Menoked-Idri

Personlighet: Girig och snål samt försiktig och smart. Försöker vara alla till viljes.

Rykten och historier:

1. Han är ytterst tillförlitlig och samvetsgrann, han har ju arbetat i Tiranpur!

Tid i tjänst: En månad.

4.3 Hur dela ut rollpersoner?

Eftersom en av karaktärerna (Ezikal Teklanu-Minga-Idri) ovetandes bär på Den Idrinska Fällan, är det nödvändigt att han kommer med automatiskt utan att spelare förstår att det är något speciellt med honom. Låtsas dela ut karaktärerna slumpartat, men se till att en spelare får Ezikal. Förslag på lösning till detta kan vara att be alla spelare slå 1T12 där 12 är omslag och låta den förste som slår få Ezikal vad han än slår. Se bara till att hålla reda på numret om någon annan spelare skulle slå det en gång till.

4.4 Kort om palatsets olika delar

Allmänt

Eftersom det skulle vara oöverskådligt och ytterst mycket jobb bakom en komplett beskrivning av palatset har vi valt att skriva kort om de viktigaste delarna av detta, kort sagt de delar där spelarna mest sannolikt kommer att befinna sig. Dra dig inte för att hitta på egna, storslagna platser.

Audienssalarna

Audienssalarna är minst tjugo till antalet och har alla en liknande inredning utom en som är markant större och lyxigare inredd än de andra, Chefsdiplomat Puzeris egen sal. Salarna har högt till tak och är mycket ljusa tack vare de många fönstrena och de vitkalkade väggarna. Inredningen består av pösiga divaner med gigantiska sammetskuddar samt ett antal bord som alltid är fyllda med diverse godsaker såsom vin, frukt och nötter. Väggarna är klädda med väggmattor och tavlor föreställande hovmän från de senaste fyra generationerna. Puzeris sal innehåller porträtt på den sittande Rajans förfäder.

Avrättningsplatsen

Avrättningsplatsen består av en stor marmorklädd balkong med lågt räcke samt en några kvadratmeter vid upphöjning i mitten där de adelsmän som skall begå självmord med hjälp av karavaten placeras. Balkongen sträcker sig ut över ett mindre torg där invånarna i staden kan stå och bevittna avrättningen. Torteraren medverkar utrustad med dubbelyxa vid alla avrättningar i det fallet att någon dömd skulle ångra sig i sista minuten.

Bankettsalen

Bankettsalen är gigantiskt stor med femtio långbord, ett större än alla de andra, där Rajan och hans närmsta hovmän sitter. Ett tusental vaxljus sitter monterade längs alla väggarna och i taket hänger en enorm ljuskrona i en kätting (som gjord för att en hjälte skall svinga sig i den). Bankettsalen är ganska tråkig när den inte används, men Ivas upp rejält med tjänare, danserskor, eldslukare och förstas hovnarrens bejublade uppträdande.

Hovmagikerns torn

Högst uppe i palatsets högsta torn har Hovmagiker Zar-Beelan sin studiekammare och sitt bibliotek. Naturligtvis trängs en mångfald av magiska luntor i hyllorna och ett större antal magiska föremål är utspridda över rummet. I mitten av studiekammaren står ett brett bord krönt med den obligatoriska bubblande alkemiutrustningen, Zar-Beelan har i flera år försökt få fram ett förnygringselexir. Hovmagikerns familiar, en mörkgrön fladdermusvarelse, brukar sitta på en bjälke i taken då han inte ligger i en av Zar-Beelans fickor. Varelsen börjar skrika kort efter att någon annan än Hovmagikern kommer in i rummet och larmar på så sätt Zar-Beelan som kan höra varelsens röst över hela palatset. Det är upp till spelledaren om här finns några ledtrådar som kan binda Zar-Beelan till hans studier inom nekromantin.

Hovsalen

I hovsalen fångas allas blickar omedelbart av den gigantiska tronen längs borte väggen. Guld, rubiner och safirer samsas med påfågelfjädrar i grälla färger samt små gröna och gula kuddar i siden. Bredvid den gigantiska tronen finns sex mindre, avsedda för Rajans närmsta hovmän, bland annat Kolobo, Tesh och Vychutnai. Övriga inslag är gigantiska tavlor i barockstil som avbildar svällande krigare bekämpades onskans hantlangare samt diverse allegorier med religiösa motiv såsom Krigsguden Ergaas tvekamp med Badz-Tam.

Den inre borggården

Här utför det Kungliga Livgardet sin dagliga exercis och alla sina uppvisningar till Rajans ära. Vaktkapten Tesh tycks vara ständigt närvarande. Klädd endast i löst sittande byxor med sin personliga röda drake "Ash-Ham" bredvid sig instruerar han de yngre mer oerfarna soldaterna hur man överlever en riktig strid. De barbröstade soldaternas övningar attraherar alltid en skala köks- och hovflickor som med trånande ögon diskuterar vem som skall gifta sig med vilken av soldaterna. Kvällstid brukar palatsets arbetare släpa ut långbord och ha grillfester kring den enorma eldstaden på gårdens mitt. Borggården kantas av rosenbuskar.

Kapellet

Kapellet är inte mer än ett tjugotal kvadratmeter stort men inrett med en kaskad av guld i form av kandelabrar, ikoner och fresker. Överstepräst Vychutnai huserar för det mesta bakom huvudaltaret eller i biktstolen. Kapellet hålls oklanderligt rent och döljer än mer guld och värdesaker i sakristian som man når genom en låst tjock plåtdörr till vilken endast Vychutnai har nyckeln. Under altaret (som naturligtvis går att flytta på och rymmer ett lönnfack) ligger en tjock dammig bok där Vychutnai antecknat sina misstankar gentemot palatsets invånare. Se Vychutnais karaktärsblad för uppslag till dessa.

Köket

I köket pågår alltid en hektisk aktivitet kommenderad av köksmästare Prizchy. Han styr sina medarbetare med järnhand för att få precis de rätta resultaten. När någon av adlig börd äntrar köket blir det genast lugnare och på några sekunder dukas silverfat med diverse läckerheter fram. I en bokhylla längst in i köket står ett antal böcker på ett språk som ingen i köket misstänker vara skrivna på traagadesh eftersom ingen annan än Prizchy kan läsa.

Läkestugan

Läkestugan ligger, kanske något opassande, i närheten av tortyrkammaren en bit ner i källarvåningarna. Rummet är sparsamt men smakfullt inrett med mattor i mjuka färger samt en mängd ljusstakar. Ena väggen pryds av ett stort antal målningar som avbildar människokroppen i olika positioner kommenterade på idrinska. Sina läkemedel förvarar Sinchy i olika låsta kistor. Lite varstans i rummet står silverskålar till bredden fyllda med katrinplommon.

Palatsbiblioteket

Här finns samtliga manuskript som sammanställts av tidigare skattmästare. Se beskrivningen av respektive skattmästare (4.2). Biblioteket är gigantiskt och relativt osorterat eftersom ingen brytt sig om att anställa en ny hov bibliotekarie sedan den förre avlidit för ett tiotal år sedan. Ett antal kopior av den kompletta förteckningen över samtliga verk i biblioteket finns att tillgå vid ingången. Mången gammal dammig lunta finns här, men de flesta intressanta har konfiskerats av Zar-Beelan, Vychutnai eller Kolobo. All information som står att läsa i bakgrundsmodulen går relativt lätt att finna här.

Rustkammaren

Alla tänkbara vapen och rustningar av god kvalitet finns att tillgå här. Vapnen och rustningarna i detta rum står fritt för rollpersonerna att använda, rustmästaren ser dock till att Vaktkapten Tesh godkänner alla uttag. All utrustning här inne har undersökts ett flertal gånger av Zar-Beelan och magiska föremål förflyttats till skattkammaren.

Skattkammaren

Skattkammaren ligger en våning ner i mitten av palatset och ser ut som hämtad från sagornas värld. Under flera hundra år har Rajan samlat sin förmögenhet i denna sal som nu är överfull av guld, ädelstenar, smycken och magiska föremål. Vägen till skattkammaren spärras av tre galler med decimetertjocka stänger men innehållet är i övrigt fullt synligt utifrån. Två vakter utrustade med hillebarder står alltid posterade framför det första gallret som är sparsamt upplyst av fyra facklor fästade på väggen intill (för att förstärka glansen och ljuset från guldets i skattkammaren). Spökerna av de döda skattmästarna vandrar om natten på högarna av guld, knappt synliga utifrån. Det enda sättet att komma in om natten är med Kolobos tillåtelse övervakade av Tesh samt tio drakryttare. När Tesh får syn på spökerna kommer han att tillkalla Vychutnai för att fördriva "gästarna" från Rajans skattkammare. RP har då ett par minuter på sig att fråga ut spökerna innan Vychutnai dyker upp med sina böcker och beordrar alla att backa så att fördrivningen kan börja.

Tortyrkammaren

Tortyrkammaren är en skrämmande upplevelse. Rummet är fullspäckt av praktiska tortyrredskap såsom järnjungfrur, nageltänger, rostiga järnspikar, brännjärn samt den obligatoriska sträckbänken. En stank av bränt kött och levrat blod ligger i luften. Rummet är sparsamt belyst och någonstans i skuggorna hänger alltid torteraren, hans högljudda flämtande hörs över hela rummet. Vid en eventuell närmare undersökning kan man finna mycket små (människo)ben utspridda över golvet. Torteraren kommer att konfrontera mindre sällskap, men håller sig undan om fler än två personer kommer i sällskap. Om de börjar bete sig hotfullt kommer han att försvinna in i skuggorna (levitera upp i det mörka takpartiet).

4.5 Viktigare magiska föremål

Den Idrinska Fällan

Fällan absorberar 10 skadepoäng per anfall och håller sin bärare vid liv ned till minus fem gånger rollpersonens kropps-poäng. Fällan regenererar vidare sin bärare med en hastighet på ett KP per sekund, extremiteter som annars skulle bli obrukbara eller kapas av hänger kvar och återställs helt. Bäraren är vidare immun mot alla sjukdomar och gifter samt åldras inte. Fällan utstrålar en aura av ren godhet vilket medför att odöda (inklusive skattmästarnas spöken) kommer att göra sitt yttersta för att hålla sig en bra bit från bäraren.

Svärdet Yrgael

Detta vackra bredsverd i silver är förtrollat och har fem poängs ökad träffchans och skada. Dessutom kan det slunga blixtar (Skada 3T6) om bäraren uttalar kommandoordet, som inte helt oväntat är svärdets eget namn, och pekar på någonting.

4.6 Hur kommer scenariot att flöda?

Inledningen

Samtliga karaktärer kommer att kallas till banketten som Rajan anordnat till de sökandes ära. Se beskrivningen av inledningen (avsnitt 5). Endast spelarnas karaktärer har hunnit anlända, de andra är försenade och ansluter så snart de har tid (när någon karaktär dör och spelaren behöver en ny). De kommer därefter att få intervjua ett antal av Rajan utvalda nyckelpersoner inom hovet för att hjälpa dem i sökandet.

Själva sökandet

Denna del är helt upp till spelarna hur de vill sköta. Alltefter de gräver efter information dyker fler och fler frågor upp. Meningen är att spelarna skall börja baktala varandra, gå bakom varandras ryggar, misstänka alla och gärna lönnmörda någon så att det blir rotation på karaktärerna. Om någon karaktär dör tilldelas spelaren en ny karaktär, SL får introducera honom som nyligen anländ till palatset.

Upplösningen

Spelarna kommer att finna en profetia som gör det mer eller mindre uppenbart att Ezikal faktiskt bär omkring på Fällan. Här kan vad som helst hända. Se avsnitt 6 för en mer utförlig beskrivning.

4.7 Stickspår

Om du som SL skulle drabbas av idétorka och behöver någonting drastiskt att slänga in för att öka tempot, försök med något av följande stickspår (helt frivilliga naturligtvis).

Rapapat stjälar någonting från någon av RP

För att kasta misstankar på eller introducera honom för spelarna.

Zar-Beelan anfaller Miez Teklanu-Sambo-Idri och/eller Mireiel

Öppet eller i hemlighet.

Mireiel övertalar någon av sina gunstlingar att döda Kolobo

De kommer förmodligen att lyda hennes minsta vink. Alternativt kan hon bussa dem på varandra om den ena trilskas eller på resten av karaktärerna ifall de blir hotfulla.

Någon av spelarna ramlar ut genom fönstret på översta våningen i ett högt torn

Eller blev han knuffad? Det lär finnas åtminstone en karaktär i varje sällskap som inte skulle tveka att råka knuffa ut någon han ogillar från översta våningen. Ta ut spelarna i ett enskilt rum och locka den oskyldige fram till fönstret.

Vychutnai inkallar inkquisitionen på någon han anser vara kättare

Om dödandet inte vill komma igång...

5. Inledningen

Scenariot inleds med banketten som Rajan anordnat till de sökandes ära. Följande stycken beskriver hur banketten passerar i kronologisk ordning. Bilder på de SLP som presenteras under banketten finns på ett separat blad. SL kan med fördel lägga denna bild framför spelarna under presentationen som referens.

Text i kursiv stil är anpassad för att läsa upp för spelarna.

När text från karaktärsbladen skall infogas markeras detta med hakparenteser, såsom "[infoga texten här]".

5.1 Karaktärernas inträde

Ni står alla utanför bankettsalen och väntar på er tur att stiga in. En tjänare dyker upp och visar med armarna att det är er tur att kliva in i salen. Ni ställer er på rak linjer och går med raka ryggar in i salen. Inifrån hörs utroparens ljudliga stämma: [Infoga här i tur och ordning utseendebeskrivning respektive titel för varje RP]

5.2 Beskrivning av bankettsalen

Ni har alla placerat er på era respektive platser på kortändan av varsitt långbord i den storslagna bankettsalen och inväntar nu att föreställningen skall börja.

Bankettsalen är gigantiskt stor med femtio utplacerade långbord, ett större än alla de andra. Ett tusental vaxljus sitter monterade längs samtliga väggar och i taket hänger en enorm ljuskrona i en kätting. Bankettsalen är fylld med tjänare, servitriser och upppassningspojkar som hektiskt springer mellan borden för att hålla någon sorts ordning. Det hela är mycket storslaget.

5.3 Rajans inträde

Plötsligt blir salen tyst och dörrarna öppnas sakta till ljudet av trumpetfanfarer. Rajan är på väg in. Rajans personliga utropare proklamerar med hög och tydlig röst:

"Maharajari Raj Maniri Harjei Sawai Grogirii Narendra Karni Teosmerini Shiromani Jai Maharaja sri ganga muazam Sngi Drimi Muadib Bahadur Toregon Teklanu-Idrini-Idri, Den Utvalde, Det Gyllene Rikets Härskare, Den Besuttne, Drakarnas Son, Hans Höghet, Den Upplyste och Välbärgade, Härskare över Det Upplysta Folket, Rajornas Maharaja."

Rajan kommer långsamt ingående och tar sikte mot den enorma tronen vid högbordet. Rajan är omkring 155 cm lång, fetlagd och svettig. På hans hjässa växer håret ytterst tunt, och hans haka täcks av en mycket sparsam skäggväxt. Han klär sig som alltid i den kungliga klädnaden som består av allehanda dyra tyger och exotiska pälsverk som i en kakafoni av färger och guldtråd illustrerar ordet prälig. Rikets största rubin kröner den purpurfärgade turbanen vilken är omkring 40 cm hög.

5.4 Middagen

Ni serveras en utsökt sjurätters middag med alla tänkbara tillbehör. På menyn finns bland annat äppelfyllt oxbuk med kanderade vattenkastanjer och kryddsås, kantarellsufflett på en bädd av sviskon samt färviol stuvad i grädde med ost och pastej. Maten smakar underbart och presenteras som läckerheter från Idriniens olika hörn. Ni har dock aldrig i ert liv smakat något liknande.

Efter ungefär en timmas frossande avbryts sorlet återigen av Rajans personliga utropare:

"Herrskapet skall nu få avnjuta ett synnerligen förunderligt och nöjsamt framträdande av Den Kungliga Hovnarren. Allt enligt hans högst upphöjda Majestät Rajans vilja".

Fram från ingenstans studsar narren, en dvärg med en enorm näsa, yvigt skägg och buskiga ögonbryn. Han bär en gräll röd- och gulrandig pyjamasliknande dräkt med tillhörande hatt med gigantisk bjällra. I ena handen har han en knotig trästav med uppstoppad narrdocka fastsurrad i ena ändan.

En hejdlös föreställning tar vid där Hovnarren med hjälp av ett antal tjänare i tur och ordning jonglerar, sprutar eld, slår knut på sig själv, snyter sig i sitt eget skägg, agerar fotboll, klämmer en förnäm dam på bröstet och slingrar sig som en orm mellan stolsbenen och upp under hennes klänning. Adelsmännen likväl som Rajan låter sig mycket väl förnöjas och efter tjugo minuters aktivitet hoppar narren upp på Rajans tron och sätter sig på ena hörnet för att motta publikens applåder som inte låter vänta på sig. Efter detta vidtar återigen måltiden.

5.5 Presentation av hovmännen

Det blir återigen tyst i salen då Rajans utropare reser på sig. Rajan lyfter på ena skinkan och ger vind så att det ekar i hela salen. Utroparen tar vid:

"Det är hovets största ära att framföra att Hans Majestät Maharajans matsmältning fungerar utmärkt och att hans kropp är vid synnerligen god vigör. Maten var god och måltiden acceptabel. Den Besuttne Härskaren önskar nu en presentation av hans närmsta och mest förnäma hovmän till de modiga lycksökarnas ära."

Han vänder sig mot stolarna bredvid Rajans tron och sträcker menande ut handen.

[Infoga här utseendebeskrivningar och titel på följande närvarande SLP. Använd bilderna.]

1. Byrobemen
2. Kolobo
3. Puzeri
4. Tesh
5. Vychutnai
6. Zar-Beelan

5.6 Förkunnandet av uppdraget

När alla hovmän presenterats reser sig Rajan upp och tar själv till orda:

"Ni, söner av Idrinien, landets främsta tjänare, har valts ut specifikt för detta uppdrag. Som ni alla meddelats har Den Idrinska Fällan stulits från skattkammaren och ni är nu här för att finna den. Till den som finner Fällan ger jag som utlovat min undersköna dotters hand, med den makt och det ansvar det innebär. För att hjälpa er i ert sökande har jag själv anordnat att ni skall få samtala med de visaste och bäst informerade vid hovet. Jag räknar med att detta skall vara nog för att ni innan solen gått ned den femte kvällen från och med denna. Ni kommer snarast att få tillträde till audienssalarna. Jag har talat."

5.7 Banketten avslutas

Ett tiotal minuter senare kommer Köksmästaren in i rummet. Han är en fetlagd man runt medellängd. Han bär en buskig slokmustasch och är alltid klädd i vita kökskläder med röda insydda emblem som visar på hans ställning. Han är barfota och har ett par gigantiska labbar som

är smått vita av vetemjöl. Han möts av rungande applåder och visslingar. Han bugar sig djupt tolv gånger och retirerar sedan tillbaka in i köket.

Ni meddelas av tjänare att ni ombeds stiga in i den första audienssalen för det första samtalet. Ni lämnar allihop bankettsalen.

5.8 Intervjuerna

RP kommer nu att få träffa de sju av Rajan utvalda personerna i fix ordning:

1. Alo-Kako
2. Byrobemen
3. Puzeri
4. Tesh
5. Vychutnai
6. Zar-Beelan
7. Mireiel

De har endast ett antal minuter med varje person, tiden gör sig påmind genom ett timglas som vänds då samtalet inleds. Efter dessa intervjuer är de fria att göra vad som faller dem in. Ge gärna spelarna ett par minuter att bekanta sig på innan Alo-Kako anländer för den första intervjun.

6. Finnandet av profetian

6.1 Finnandet av profetian

Någon gång mot scenariots slut, då SL finner det lämpligt, kommer rollpersonerna att finna en urgammal profetia. Var profetian finns är inte viktigt, kanske på en stentavla djupt nere i grottgångarna eller i skattkammaren, kanske står det i en urgammal bortglömd bok i biblioteket, kanske har torteraren vetat om det hela tiden.

I vilket fall är det enda viktiga att alla RP på något sätt får chansen att läsa profetian, gärna samtidigt. Profetian lyder:

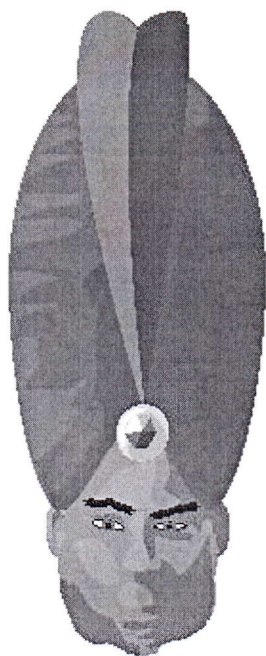
"[...] och på den sjuttonde dagen i det sjuttonde året av det nya riket skall en stor samling tappra män ge sig ut i sökandet efter det försvunna föremålet. Alla skola de dock bli häpna av förvåning, ty det gudomliga föremålet skiljer sig från det i sägner och legender, sagor och historier. Av getpäls och med grov tråd är den av gudarna sydd och den skall bäras in i det heliga palatset av en man som inte drar folkets blickar till sig född av släkten Minga-Idri."

6.2 Uppgörelse

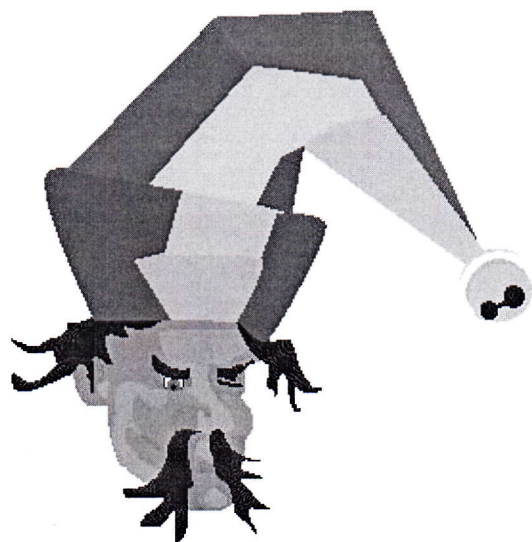
Vad som händer nu beror på spelarnas karaktärer samt hur de väljer att tolka dessa. Kom ihåg att Ezikal varken är stark eller kompetent, bara i stort sett odödlig (med Fällan på sig). Karavaten väntar den som återvänder till hovet utan Fällan.

6.3 Improviserad epilög

Runda av så att varje spelare får reda på vad som händer hans karaktär efter scenariot.



Rajan



Rapapat



Puzeri



Zar-Beelan



Byrobemen



Tesh



Kolobo



Vychutnai

Illustration 1. Rajans närmsta hovmän



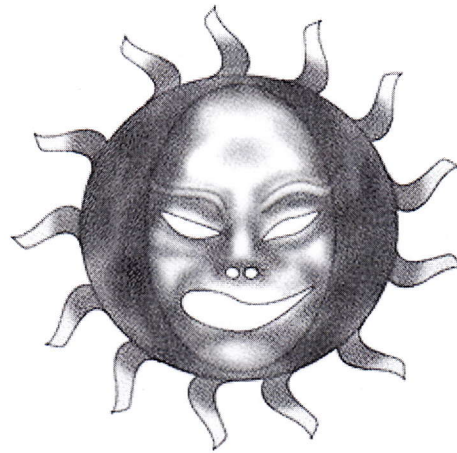
Prizchy



Mireiel



Alo-Kako



Torteraren



Sinchy

Illustration 2. Övriga SLP.