

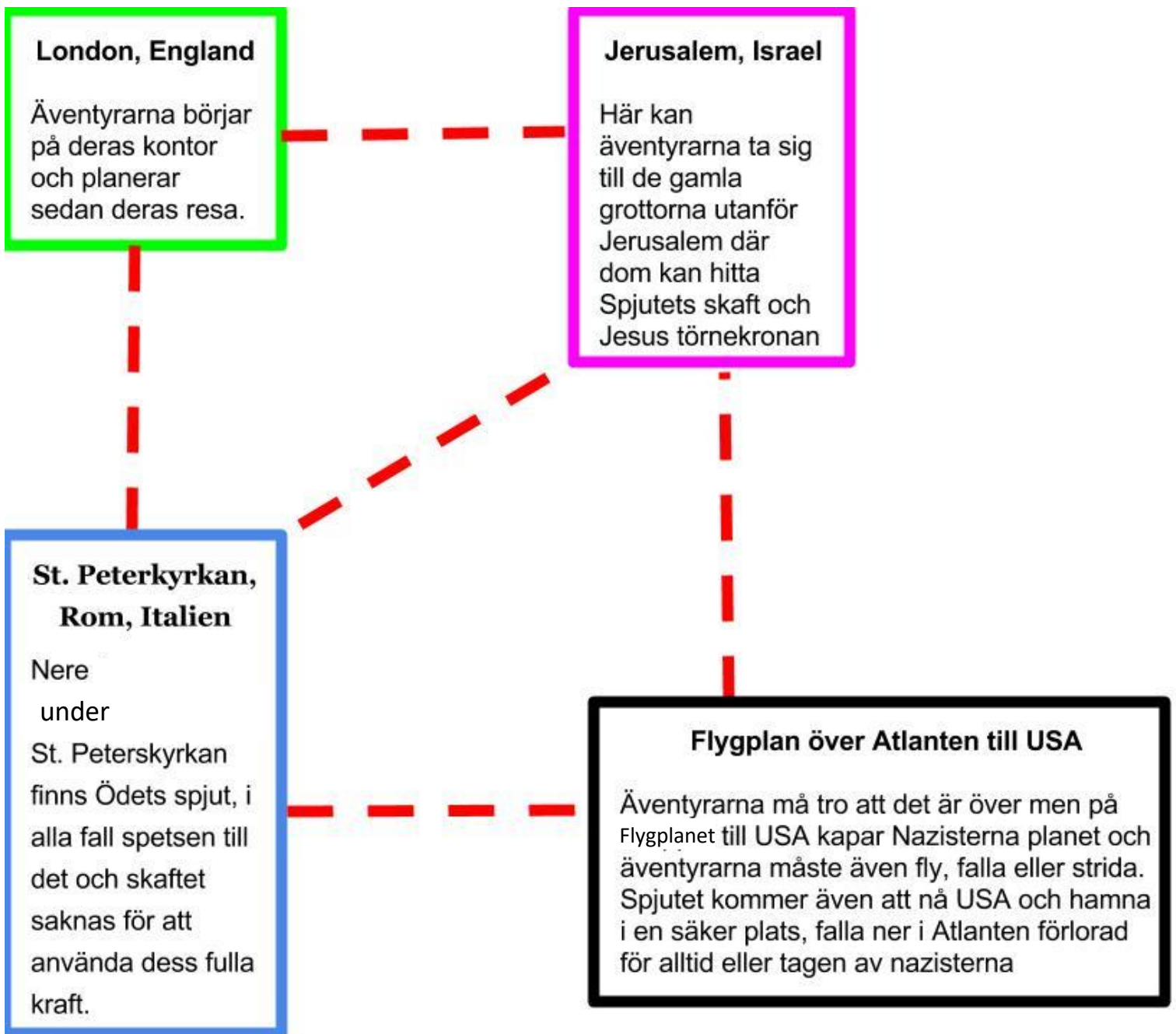


För Sävcon 2017

Ödets spjut

Ödets spjut är ett äventyr som utspelar sig under 1938 i England men till större delen i Italien och Israels då i huvudstäderna Jerusalem och Rom. Men snarare de hemliga och gamla katakomber som finns där.

För att sammanfatta rollspelet lättare så finns den följande bilden:



Bilden ovan sammanfattar äventyret ganska simpelt men alla 4 delar presenteras mer nedanför. Först så kommer äventyret att förklaras och presenteras. Slutligen kommer detta äventyrs karaktärs papper att gås igenom och karaktärerna vissas upp.

Vad är Ödets Spjut?

Ödets spjut var spjutet som stack Jesus i sidan då han hängdes på korset. Spjutet i rollspelet finns i 2 delar det är spetsen som finns i St. Peterskyrkan och skyddas av den katolska kyrkan och Skaftet som ligger i en grotta utanför Jerusalem. Äventyrarna ska försöka få tag på båda delarna och sedan leverera det till deras arbetsgivare i USA. Skälva Spjutet och vad det gör beskrivs längre ner. Ödets spjut är vad äventyret går ut på och är målet och drivet som spelarna borde kämpa sig till.

Presentation:

Ödets Spjut... också kallat den Heliga lanssen, Longinus spjut och Kristi spjut... Mina överordnade skulle mycket gärna vilja ha detta spjut så snart som det går. Tyvärr så med de oroligheter som just nu äger rum med nazisterna så skulle det vara allt för riskabelt om USA ingår. Vi vill därför skicka en mindre grupp ut för att säkra spjutet eftersom vi hört att Hitler av en eller annan anledning är efter spjutet. Vi tror att Hitler med nazisterna är efter Ödets spjut på grund av den kraft som den sägs besitta och ifall denna kraft finns måste den skyddas. Vill ni hjälpa oss att hitta Spjutet? Innan fienden gör det?

London, England.

Äventyrarna är en grupp med vänner som arbetar på sin fritid som arkeologer och upptäckare kan man kalla det där deras uppgifter vanligtvis är att hitta gamla föremål eller platser som kan sättas i förvar hos dem själva eller i något museum eller lager. Spelledaren kan se det lite som Indiana Jones fast ett team.

Äventyrarna har ett kontor i London, dom sover inte där eftersom alla har egna hus och kanske familjer men det är deras kontor där dom oftast vistas på fritiden. Det finns ungefär 5 rum vilket är ett stort kontors rum där alla har sina skrivbord, ett mindre bibliotek där böcker, kartor och olika föremål finns för att planera deras expeditioner samt en toalett och slutligen ett vänt rum för besökande. Det finns också ett kök ingen använder och en och annan skrubben eller vrå.

Äventyrarna kommer få besök av en viss, **Anton Woltz** som kommer från New York, USA. Anton erbjuder äventyrarna att bege sig ut på jakten efter ett spjut som Nazisterna är ute efter nämligen ödets spjut. Gruppen blir erbjuden en stor summa pengar men också något vassa karaktärer kanske värderar mer nämligen ett eget kontor i Amerika i New York. Uppdraget borde locka alla spelare men om någon är osäker är det bara för Anton att erbjuda mer eftersom han och hans överordnade vill allt annat än att spjutet kommer i nazisternas händer.

Anton vill att gruppen ska göra detta eftersom USA inte kan ta risken att skicka agenter in i Europa och börja slåss mot Nazister och snoka runt i denna riskabla tid och därför anlitar dom en grupp med bra historia samt från England.

Gruppen borde då Anton begett sig börja förbereda deras resa, efter lite forskning och kanske några slag borde dom ta reda på att en av spjutets delar ligger någonstans i St. Peterskyrkan i rom eftersom det är där den senast sågs. Skaftet har ingen sett på hundratals år så chansen är stor att det aldrig lämnade Jerusalem. Äventyrarna får sedan välja vart dom vill bege sig först. Rom i Italien
 Eller
 Jerusalem i Israel.

Flyget till första destinationen.

På flyget till Rom eller Israel så kommer äventyrarna finna **Anton Woltz** på planet och han presenterar och introducerar Äventyrarna till **Margaret Brown**. Anton och Margarete kommer att lyssna på äventyrarnas plan samt komma med användbar feedback. Anton vet inte mycket men fungerar som en vänlig och klok man tanken är att spelarna ska gilla honom och finna honom tillåten.

En sak Anton dock vet om är den Tyska agenten och Nazisten **Agent Wolfgang** en man som enligt Hitlers beordrad ska vara på jakt efter Spjutet. Information on Wolfgang går att hitta längre nedan.

Rom, Italien.

Om äventyrarna väljer att bege sig till Rom först är chansen stor att som kommer nå St. Peterskyrkan före Nazisterna men om äventyrarna faller för ett hinder eller flera hinder så kommer dom komma samtidigt som eller efter nazisterna till kyrkan. Hinder presenteras i tabellen nedanför :

Slå en T6	1	2	3	4	5	6
Slå en T6 för varje 1,2 eller 3 som slåss då äventyrarna gör ett Upptäcka slag slås ett hinder fram.	En Äventyrare blir nästan påkörd. Föraren blir arg och startar en diskussion.	Sp kan potentiellt bli distraherad av någonting som sker på stan, kanske någon försäljare eller uppvisande av olika konster.	En försäljare försöker desperat sälja någonting till Sp och han är mycket, mycket, mycket hängiven.	En drös med djur kommer löpandes mot SP dom måste undvika och hitta en omväg snabbt!	Spelarna är tyvärr vilse och måste slå alla slag igen majoriteten lyckade och de hittar till kyrkan.	Äventyrarna går in i en av Nazisterna som håller utkik och är på sin väg till kyrkan. Ser han äventyrarna kommer han kalla på förstärkning som är 1T4 nazister

St. Peterskyrkan.

Om äventyrarna kommer först till kyrkan kommer dom finna den stora brons dörren stängd och för att komma in måste dom knacka och på något sätt övertala prästen på andra sidan att dom ska vara där. Tvingar dom sig skälva in kommer polisen anlända om 10 minuter om någon märker dem.

Kommer äventyrarna efter nazisterna kommer dörren vara öppen och prästen död och då handlar det om att snabbt hitta nazisterna.

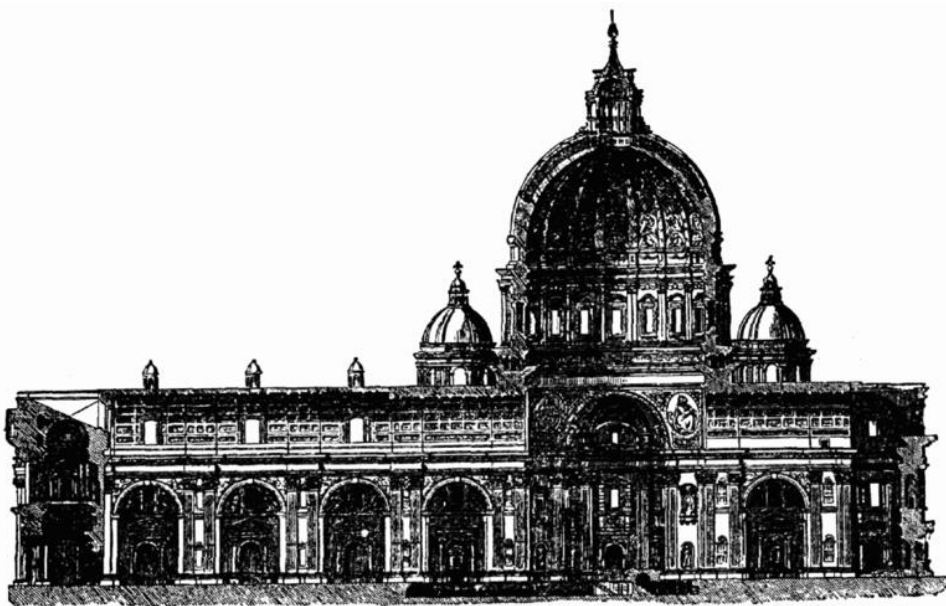
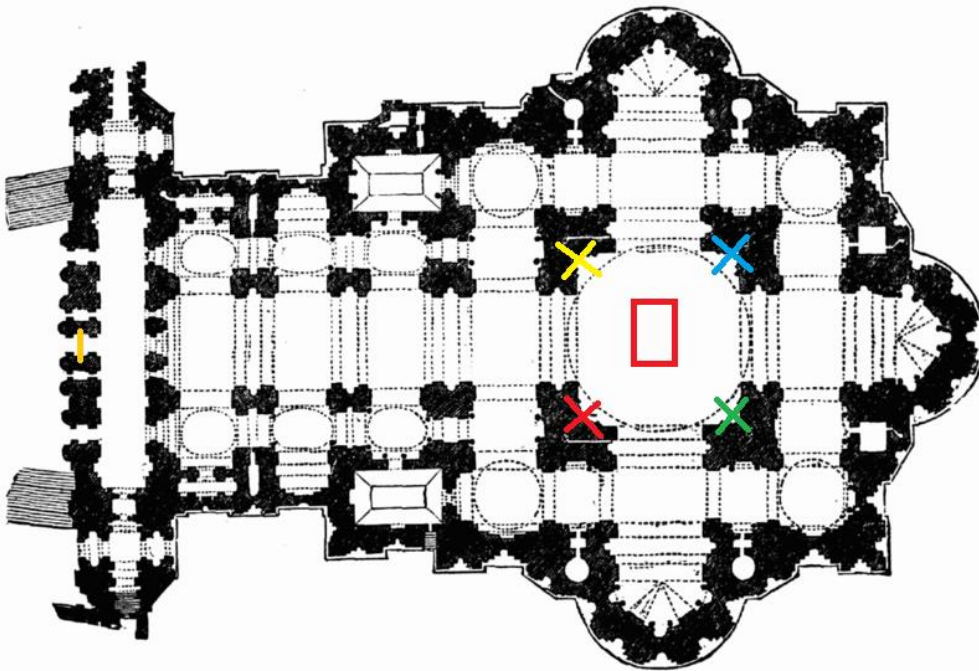


Bild av ST.
Peterskyrkans profil



orange sträck: Brons porten

Gult kryss: Veronicas svetteduk

Blått kryss: En bit av Kristi kors

Grönt kryss: Andreas huvud

Rött kryss: Falsk kopia av ödets spjut

Röd kvadrat: Hemlig trappa ner till katakomberna.

Längst fram i kyrkan finns en staty med jungfru maria som håller en död Jesus om någon av äventyrarna tittar på statys för länge kan dom se att i Jesus sida finns det lite blod fortfarande vått. Det står också under statyn på vägen:

TV ES PETRVS ET SVPER HANC PETRAM AEDIFICABO ECCLESIAM MEAM. TIBI DABO CLAVES REGNI CAELORVM,

"Du är Petrus och på denna klippa skall jag bygga min kyrka. Jag skall ge dig himmelrikets nycklar."

Det finns 2 trappor upp till kyrkans kupol där finns fler präster men också Petrus grav. Det är lite mer än 500 trappsteg och det enda äventyrarna hittar där är målningar och skulpturer i mångfald. Dom kommer hitta fler präster men ingen kommer bry sig. Dock kom äventyrarna efter nazisterna är dom nog redan döda.

I var och en av de fyra huvudpelarna som bär upp den stora **kupolen** över högaltaret finns en **nisch** och i dessa står 4,5 meter höga helgonskulpturer som föreställer **Veronica**, **Helena**, **Longinus** och **Andreas**. Dessa figurer syftar på **reliker** som förvaras eller förvarades i Peterskyrkan: **Veronicas svetteduk**, en bit av **Kristi kors**, den **heliga lansen** och **Andreas huvud**.

Gult kryss: Veronicas svetteduk: **Veronica** är ett **helgon** inom **kristendomen**. Veronica skall ha torkat av **Jesu** ansikte från blod då han bar **korset** till **Golgata**. Medan hon gjorde detta, avbildades hans ansikte på svetteduken.

Blått kryss: En bit av Kristi kors: **Sankta Helena** född cirka **250** i **Bithynien**, död **18 augusti 330** i **Nikomedia** den som enligt den kristna traditionen påträffade **Kristi kors** under en **vallfärd** till **Jerusalem** år **324**. Hon lät föra korset och andra föremål från **det heliga landet** till **Rom**.

Grönt kryss: Andreas huvud: **Aposteln Andreas** är en kristen föregångsman (*protokletos* – den först kallade), och bror till **aposteln Petrus**. Han ska ha varit den första lärjungen och en tidigare lärlunge till johannes döparen. Hans döskalle finns i pelaren med en säck eller tyg bit över sig som avbildar hans forna ansikte

Rött kryss: Falsk kopia av ödets spjut. Spjutet är helt och skinnande ny. Kyrkan hoppas kunna lura skatt jägare och tjuvar på detta sätt. Äventyrarna borde dock se bluffen.

Röd kvadrat: Hemlig trappa ner till katakomberna.

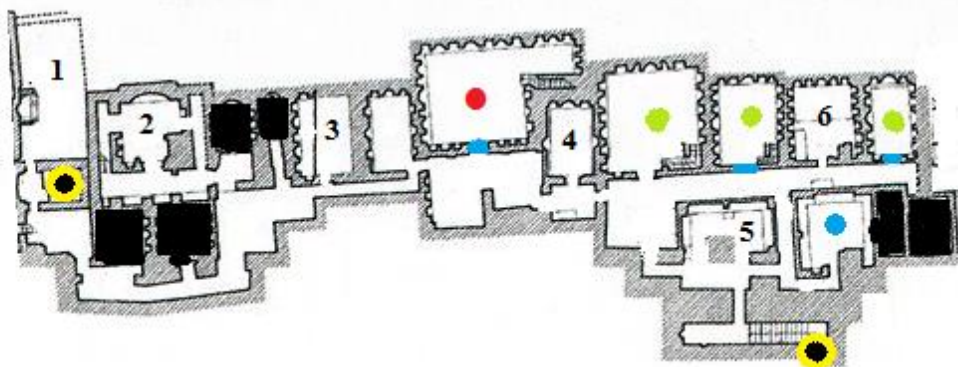
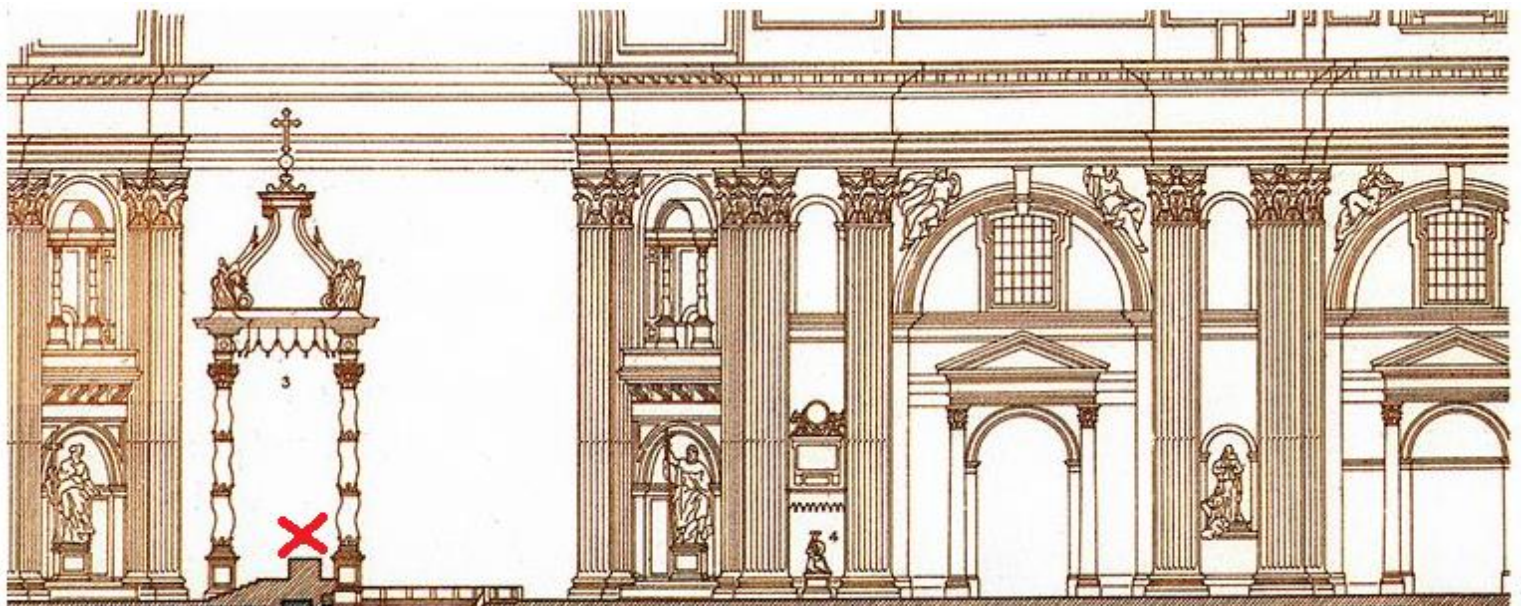
Hur kommer man in i pelarna då? Och till den hemliga trappan?

Om äventyrarna kommer fram till en nisch med en staty på är tanken att på kuben dom står på, på baksidan finns ett skåp som kräver 1 nyckel och det är nyckel som överste prästen har och han kommer mest troligast vara död eller i kupolen på toppen av kyrkan beroende om äventyrarna kom först eller efter nazisterna.

En nyckel behövs också för att ta sig ner i den hemliga trappan, nyckeln sätts in i golvet det finns några hål i ett mönster det borde ta spelarna 1 minut att hitta rätt hål vilket kan ge möjlighet för en attack av nazisterna då äventyrarna måste hålla dom borta. Nyckeln ner har 5 präster varav en är överste prästen men dom andra 4 borde inte vara svåra att hitta, att få prästerna att överlämna nyckeln eller nycklarna är dock svårt om du inte är nazist.

Den hemliga trappan öppnas och en spiral trappa visas ned till Necropolis under kyrkan där nere kommer mycket av äventyret ta plats, valde Sp att besöka israhel först är chansen stor att nazisterna redan är nere och söker efter spjutet är dom dock först ner är chansen stor att nazisterna är dom hack i hälarerna.

ST. Petrus kyrkans necropolis.



- = Ingångar & Utgångar
- = Ödets Spjut (spets)
- = Låst
- = Nyckel & Grav
- 1 - 6 = Special rum (se nedan)
- = låst & oviktigt
- = Slå fram

Att följa ritningen ovanför borde inte vara svårt, rummen dock kommer beskrivas och förklaras här:

Ingångar & utgångar finns det 2 av den nära nummer 1 är var SP kommer in och den längre ner är en trappa som leder upp till en spiral trappa och det är tänkt som en nödutväg som gör att SP kommer ut på Kupolens tak om dom tar den därifrån kan dom nog hitta sin väg ner eller in.

Ödets spjut (spetsen) finns i ett rum enbart spetsen, om nazisterna är i necropolis först kommer dom nog redan vara där inte och Wolfgang kommer vara mitt i en ritual där han dödar 3 präster för att ta spjutets spets. Om Sp är först in i necropolis och tar sig till spjutet före dom kommer den första som tar i spjutet få visioner över 100 stycken i spannet av 3 sekunder allting ifrån Jesus liv och händelser tills hans död, tanken är att spjutet innehåller hans minnen. För mer information om spjutet titta längre ner.

Låst vissa dödar och rum nere under kyrkan är låste, vissa är oviktiga och andra kan vara väldigt värdefulla, det krävs en nyckel och prästen med den nyckeln kommer att vara och be i en av gravkammarna.

Nyckeln finns med en präst vid en **grav** och det är ingen mindre än Petrus själv varav kyrkan är döpt efter. Det finns inte mycket mer här inte en graven och prästen som ber men så klart nyckeln han bär.

Rum 1-6 är specifika rum som innehåller följande:

- 1- Ett rum till för en predikan eller bön, det finns en liten scen som prästen kan stå på eller ett heligt objekt kan läggas på för att be till.
- 2- Ett förråd med trä lådor och kistor på sidorna finns 2 smala rum med hyllor som har olika objekt på sig och allt i rummet har någon kontakt med kristendomen och katolska kyrkan, EX: kors, symboler, smycken, amuletter och tavlor
- 3- Detta rum ser ut som ett normalt rum med bord och 13 stolar (Jesus och hans 12 lärjungar) om alla stolar sits på kommer en hemlig dör att öppna sig till vänster och där gömmer kyrkan sina skatter och rikedomar för mycket för SP att bära.
- 4- Ett mindre rum, det är mörkt endast upplyst av två facklor, i vägarna står olika statyer och längst fram en liknande staty av den uppe i kyrkan av Jesus och jungfru maria i detta mörka rum ber prästerna och chansen att stor att en T4 med präster är där just nu.
- 5- Ett rum eller snare korridor som rundar en fyrkantig pelare, där bakom så har nazisterna om dom kom dit först satt upp 2 vakter för att skydda vapen och annan utrustning dom har här nere, är SP först finns här istället en präst vid namn **Carlos** som är villig att hjälpa SP efter att han set nazisterna i kyrkan ovanför, Carlos kommer vara villig att offra sig för Sp när dom ska fly.
- 6- I detta rum så finns några sängar runt 6 och en stor garderob fylld med präst kläder 6 stycken, i garderoben finns också ett nyckel hål och med nyckeln hjälp kan man öppna en hemlig dör till den främre delen av rummet och där inne finns gamla skrifter och berättelser samt gamla kontrakt och rullar med allt möjligt, prästernas hemliga bibliotek.

Låst och oviktigt är låsta dörrar och rum utan någon poäng, dom togs bort för dom tog upp plats.

Det finns 3 rum som får **slås fram** 2 av dem låsta. Används tabellen nedanför för att se vad som finns i rummen.

		1	2	3	4
1	Präst(er)	1 präst som ber	2 präster som pratar om spjutet	4 präster som diskuterar överste prästen	6 präster som planerar att ta relikier och fly.
2	Lager förråd	Det finns inget roligt i rummet	Det finns 2 lådor som innehåller böcker och kläder	Ett mindre lager med en Packning i sig	1 nazist håller på att döda 1 präst i rummet (2 präster om SP är före nazisterna)
3	Ingenting	Helt tomt	Det finns 2 ormar i rummet	Ett mindre lager med en Packning i sig	2 nazister som är tillsammans (2 präster om SP är före nazisterna)
4	Altare	Ett altare tillhörande Petrus	Ett altare tillhörande jungfru maria	Ett altare tillhörande Jesus	Ett altare tillhörande en demon.
5	Nazister (visar sig att dom var här först ändå)	2 nazister som vaktar en kista med kartor åt Wolfgang	3 nazister som dricker och röker	5 nazister som håller på att länsa ett lager med 3 döda präster.	Oh nej 10 nazister det är nästan hela Wolfgangs styrka, dom var här hela tiden
6	Agent Wolfgang	Sp ser Wolfgang i rummet ensam sökandes efter någonting	Sp ser Wolfgang sökandes med 3 nazister efter nyckeln till Spjutet	Wolfgang är ensam men det visar sig att han följt och nu attackerar SP	Wolfgang och 6 nazister kommer gåendes rakt emot SP dom är sedda.

Flykten från Kyrkan.

Om äventyrarna får tag på spjutet (vilket är stor chans händer) blir dom jagade och tvingas fly spjutets spets är ganska oanvändbar men har dom skافتet kan dom bege sig till USA och Anton är redo med flygplanet.

Om äventyrarna har skافتet kvar kommer dom behöva bege sig till Israel och Anton ser till att ett fly arrangeras åt dom, här börjar i så fall andra delen av deras äventyr.

Flyget till andra destinationen.

På flyget till Rom eller Israel så kommer äventyrarna finna **Anton Woltz** på planet igen och han kommer att lyssna på äventyrarnas plan samt komma med användbar feedback på hur det gick samt vad dom tänker göra nu. Anton vet inte mycket fortfarande men fungerar som en vänlig och klok man tanken är att spelarna ska gilla honom och finna honom tillåten och pålitlig.

En sak Anton dock vet om är att den Tyska agenten och Nazisten **Agent Wolfgang** som dom nog mötte i kyrkan eller grottorna (om Sp lyckades döda honom eller skada honom kommer Anton berätta att han kommit tillbaka från värre så dom borde göra sig redo för att inte gett upp så lätt.) Anton kommer berätta att om Nazisterna fått tag på den tidigare delen (skaftet eller spetsen) måste dom åtminstone få tag på den andra så att nazisterna inte har spjutet.

Jerusalem, Israel.

Om äventyrarna kommer först till Jerusalem så har dom tur och kommer kunna ta sig runt i staden utan problem och kommer snart kunna hitta en väg eller skjuts som leder till bergen utanför staden där Jesus grav ska ha varit.

Kommer dom dock till Jerusalem efter nazisterna... kommer staden att flockas av dom och nästan alla som kommer vara villiga att eskortera dom till bergen är även rädda, spioner, eller nazist medhjälpare.

Staden finns det inte mycket i tanken är att denna del är den snabbare och därför kan spelledaren improvisera lite stads händelser eller direkt skicka SP till bergen. Grottan borde ta några timmar att lokalisera men för eller senare borde dom hitta en stor sten bumling som ligger ganska udda placerat...

Grottornas ingång utanför Israel.

När äventyrarna hittar grottan och bumlingen som täcker den gäller 2 saker.

1: dom kommer vara dem som öppnar grottan nazisterna kan inte och till skillnad från ST. peterskyrkan så kommer SP vara först in i denna grotta men nazisterna kan vara i bakhåll och vaka över dom ifall Israel är SP's andra destination.

2: som redan sagt är detta Spelarnas andra destination är Nazisterna troligast ibland dom eller bakom dom och redo för dom att öppna Jesus grav. Bland dem är agent Wolfgang.

För att ta sig in i grottorna och flytta stenen finns en ledtråd. I månens ljus finns en skylt bredvid bumlingen och det står:

”Endast den Unge och rene, I herrens och sonens namn kan flytta onskans hinder”

Detta betyder att Endast Lily kan flytta stenen i Guds och Jesus namn.

(är inte Lily där är det upp till Henry och därefter Alice)

Då bumlingen flyttats så är det som att luften sugts ut ur äventyrarnas lungor och in till grottan. Om nazisterna är i bakhåll kommer dom troligast att attackera nu eller gå fram annars kommer dom att vara strax bakom SP.

Bakom bumlingen kommer Sp se vid deras fötter en ring eller snarare krona av törn och det är Jesus törn krona som har bar innan hans död, den som tar i kronan sticker sig på en av taggarna och deras blod kommer spillas är detta dock någon av följande karaktärer: William, Edward eller Margaret kommer såret aldrig sluta rinna och spelarna ser hur mer och mer blod börjar rinna. Tanken är att detta ska skydda kammaren från någon som inte är värdig. Spelaren som blir spetsad har ungefär 2 timmar kvar at leva och kommer nog att lämna ett spår av blod efter sig. Det sluttar rinna då spelarna når Jesus grav.

Grottorna i israel.

I grottorna kommer Äventyrarna ha bråttom, fällor kommer att tvinga fram dem och skatter kommer att locka dem. Nazisterna kommer vara hack i häl på SP och det gäller att dom hittar Ödets spjut (skaftet) snart. Kartan nedanför finns till för att förstå lägget bättre:



Fällor: Det finns 4 fällor i grottan på vägen till Jesus grav och dom alla slås fram i tabellen nedanför (passar en inte precis in är det bara att slå om)

T6 =	T6 =	1	2	3	4	5	6										
1	Spikar:	Faller från taket	Kommer från vägen	Kommer från båda vägarna	Kommer under ifrån	Kommer underifrån och ovanifrån	Från alla håll samtidigt										
2	Vapen:	2 yxor från vardera sidan av vägen svingas mot SP	6 spjut kommer ut ur vägarna	Taket öppnas sig och ut faller djur <table border="1"> <thead> <tr> <th>T4:</th> <th>Djur:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>spindlar</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>skorpioner</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>ormar</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Levande skelett</td> </tr> </tbody> </table>	T4:	Djur:	1	spindlar	2	skorpioner	3	ormar	4	Levande skelett	10 pilar skjuts ut från vägarna	Delar av taket faller ner på SP	3 stora yxor svingar från taket
T4:	Djur:																
1	spindlar																
2	skorpioner																
3	ormar																
4	Levande skelett																
3	4 meter djup grop fylld med:	Ingenting	vatten	<table border="1"> <thead> <tr> <th>T4:</th> <th>Djur:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>spindlar</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>skorpioner</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>ormar</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Levande skelett</td> </tr> </tbody> </table>	T4:	Djur:	1	spindlar	2	skorpioner	3	ormar	4	Levande skelett	Skelett som börjar leva och dra ner personer	spikar	lava
T4:	Djur:																
1	spindlar																
2	skorpioner																
3	ormar																
4	Levande skelett																
4	Spring!:	En enorm sten bumling börjar rulla efter spelarna	En svärm med syrsor dyker upp och flyger in i grottan	T6a med nazister kommer efter SP	T4a + Wolfgang kommer efter SP	2 statyer börjar jaga SP	En enorm sten bumling börjar rulla efter spelarna										
5	Vakter:	Sten statyer (gör inget)	2 döda romerska vakter	2 döda skelett (väcks till liv om dom rörs)	Sten statyer (Attackerar bara då folk lämnar grottan)	Döda romerska soldater i rustning och med svärd	Sten statyer (Attackerar då folk går in i grottan)										
6	Bottenlöst hål:	En stor knapp får marken att öppna sig framför spelarna	en av spelarna snubblar på en tråd och marken öppnar sig	Spelaren som går först känner marken vibrera och snart försvinna	Spelaren som går sist känner marken vibrera och snart försvinna under hen	En mindre knapp klivs på och marken försvinner.	Öppnar sig plötsligt under spelarna.										

Skatter: Det finns 3 skatter i grottan på vägen till Jesus grav och dom alla slås fram i tabellen nedanför (passar en inte precis in är det bara att slå om)

T6 =	T6 =	1	2	3	4	5	6												
1	Skräp:	En hög med fina stenar	Förstörda pergament	Gamla kläder	En trasig fälla som inte är klar	Rostiga svärd och spjut	Döda kroppar liknar nazister												
2	Objekt:	En amulett	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Typ</th> <th>Bonus</th> <th>Skada</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Riktigt 1,2:svärd, 3,4:Spjut, 5,6:Yxa</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Typ	Bonus	Skada	Riktigt 1,2:svärd, 3,4:Spjut, 5,6:Yxa	3	3	Döda nazister.	Identisk staty av Jesus och maria som i kyrkan.	kors	Judas grav. öppnas den är det -1 i alla stats till nästa scen.						
Typ	Bonus	Skada																	
Riktigt 1,2:svärd, 3,4:Spjut, 5,6:Yxa	3	3																	
3	Guld:	En påse pengar	En guldtacka	Guld kista med pengar	Staty av guld	En hög med guld	Rustning av guld												
4	Juveler:	rubiner	smaragder	bärnsten	obsidian	safirer	diamanter												
5	Smycken:	ringar	halsband	Guld tänder	kronor	vapen	rustningar												
6	Magiskt föremål:	Jesus ring som ger +2 INT	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Typ</th> <th>Bonus</th> <th>Skada</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Romerskt svärd</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	Typ	Bonus	Skada	Romerskt svärd	3	4	Magisk amulett <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1-2</td> <td>+1 SMI</td> </tr> <tr> <td>3-4</td> <td>+1 STY</td> </tr> <tr> <td>5-6</td> <td>+1 KAR</td> </tr> </tbody> </table>	1-2	+1 SMI	3-4	+1 STY	5-6	+1 KAR	Jesus kors (det riktiga)	En gammal magisk bok	Falsk kopia av Ödets spjut som inte gör mycket än att kanske lura SP.
Typ	Bonus	Skada																	
Romerskt svärd	3	4																	
1-2	+1 SMI																		
3-4	+1 STY																		
5-6	+1 KAR																		

Jesus grav.

Jesus grav är den största av grottans rum. Den är nästan helt rund men ända avlång längs sidorna. I mitten lite längre mot vägen längs framme finns graven vilket är bara en tom sten bed av något slag. På stenen ligger vad som kan ha varit Jesus gamla kläder.

Grottan här är väldigt tyst och knappt någonting hörs, djur och allting håller sig borta från rummet även nazister utom Wolfgang som är den enda som vågar gå in i rummet efter SP.

Rummet är nästintill tomt utom Jesus grav vad som också finns vilket är ganska enkelt att se är en stol som är bredvid graven mot vägen bakom den. På stollen sitter en kvinna nästintill oskadad. Hon hette eller heter **Mary Magdalene** som var en av kvinnorna som hittade Jesus grav tom. hon hade 7 demoner i sig under ett tag alla var dom de 7 dödssynderna. Mary är en vacker yngre kvinna som ser ut att sova på stolen. Vad hon dock håller i är Ödets spjut och även om inte spetsen finns ser det ut som att en blå skugga av spetsen finns på änden.



Mary Magdalene.

En av Jesus följare för nästan 2000 år sedan, Mary kan sägas vara en kvinnlig apostel. Mary hade 7 demoner i sig och det var de 7 synderna som konstant försökte ta över henne och driva henne emot Jesus men Jesus drev dem alla ut ur Mary och befriade henne. När Jesus återuppstod blev Mary tillsagd att vakta Jesus grav och spjutet som dödade honom i grottan och det har hon gjort sedan den slöts. Anledningen till att Mary fick spjutet var för att när Jesus dog återvände de 7 synderna för att ta över Mary men med spjutet i hand kunde hon kontrollera dem inom henne.

När rollspelarna rör vid Mary kommer hon att vakna och hon är vänlig mot dem med gott hjärta. Försöker någon ta spjutet med våld kommer dem slängas bak eftersom det endast kan ges bort från den som har det. Wolfgang kommer att träda in bakom SP och kräva spjutet Mary kommer på grund av SP's övertygande, hennes magkänsla eller på grund av hon inte ser någon annan väg ge SP spjutets skaft.

När Mary inte längre håller i Spjutets skaft kommer hennes kropp förfalla till aska som blåses ut ur grottan men från hennes kropp kommer 7 spöklänkande glober sväva ut med mörk aura runt om dem de är de 7 dödssynderna, demonerna som Mary har haft inom sig i flera hundratals år. Nu utan en kropp söker dem sig till de 6 karaktärerna och Wolfgang

De 7 dödssynderna.

De 7 synderna har levt och försökt ta över Mary Magdalene i flera år nu och när fria kommer dem att dra sig emot de närmaste kropparna. Nedanför finns en tabell som beskriver hur varje synd påverkar en karaktär och varje spelare får en av synderna. De delas ut slumpvis och varje karaktär får hantera sin synd på vilket sätt de än behagar. Nedanför finns färger till varje synd vad den associeras till.

En strid kommer troligast att börja i grottan men för eller senare kommer SP behöva fly från grottan och chansen är störst att dem har skaftet stämmer det dock inte så kommer Wolfgang ha den och då kanske det är han som jagar ut SP ut ur grottan.

Vrede: --- Mörk Röd

Avund: --- Svart

Girighet: --- Mörk grön

Frosseri: --- Brun

Lättja: --- Lila

Lust: --- Rosa

Högmod: --- Gul / Guld

Synd:	Förklaring:	Effekt:	Lösning:	Långvarig effekt:
Vrede	Den röda spökljånande globen åker rakt in i ditt hjärta. Du känner en enorm hetta sprida sig igenom din kropp och inombordis dig. En vrede växer. För vem? Och varför hatar du denna karaktär?	Rulla en T6 och karaktären som blir vald växer du ett hat emot. Karaktären är den värsta du vet om och utan att tänka attackerar du personen. Du attackerar med vapnet i hand eller dina nävar.	Efter attacken mot karaktären du hatar måste du göra ett test i din Visdom eller Övertala . Misslyckas och du attackerar karaktären du hatar igen. Lyckas och du kontrollerar Vredens synd .	Misslyckas du 3 gånger kommer du fortsätta vara i en ilskan trans emot karaktären du hatar. Detta fortsätter tills du blir ut knockad eller scenen tar slut. Din karaktär kommer ha -3 på alla STY test och detta är aktivt tills du lyckas med Lösningen . Då du kontrollerar Vredens synd kan du varje scen få +3 på ett STY test.
Synd:	Förklaring:	Effekt:	Lösning:	Långvarig effekt:
Avrund / Avrundsjuka	Den svarta spökljånande globen åker rakt in i din hjärna. Du känner en tomhet sprida sig igenom din skalle och omkring ditt huvud. En känsla av avrund växer. För vem? Och varför känner du avrund till denna karaktär?	Rulla en T6 och karaktären som blir vald växer du en känsla av avrund emot. Karaktären har någonting du inte har och utan att tänka attackerar du personen. Du attackerar med vapnet i hand eller dina nävar. Du kan annars ta det karaktären har som du saknar.	Efter din handling måste du göra ett test i din Visdom eller Övertala . Misslyckas och du attackerar karaktären du känner avrund emot. Lyckas och du kontrollerar Avrundsjukans synd .	Misslyckas du 3 gånger kommer du fortsätta vara i ett avrundsjukt tillstånd emot karaktären du fick eller det den har. Detta fortsätter tills du blir ut knockad eller scenen tar slut. Din karaktär kommer ha -3 på alla INT test och detta är aktivt tills du lyckas med Lösningen . Då du kontrollerar Avrundsjukans synd kan du en gång varje scen få +3 på ett INT test.
Synd:	Förklaring:	Effekt:	Lösning:	Långvarig effekt:
Girighet	En mörk grön aura täcker dina händer och du vill ha någonting. Du vill ha någonting men varför? Varför just denna eller det? Vad lockar dig till detta? Vad vill du, nej vad vill du ha? Vad behöver du?	Välj ut en person, ett objekt eller flera som din karaktär känner ett behov av. Det kan vara någonting du redan har och vill skydda till varje pris. Du attackerar närmaste karaktär som visar intresse av det du valt.	Efter din handling måste du göra ett test i din Visdom eller Övertala . Misslyckas och du attackerar karaktären igen. Lyckas och du kontrollerar Girighetens synd .	Misslyckas du 3 gånger kommer du fortsätta vara i ett girigt tillstånd till det du vill ha eller det du har. Detta fortsätter tills du blir ut knockad eller scenen tar slut. Din karaktär kommer ha -2 på alla KAR och -2 på alla INT test och detta är aktivt tills du lyckas med Lösningen . Då du kontrollerar Girighetens synd kan du varje scen ha första initiativet i en handling.

Synd:	Förklaring:	Effekt:	Lösning:	Långvarig effekt:
Frosseri	Den bruna spökluknande klumpen åker rakt in i din mage. Du känner en tomhet sprida sig igenom din mage och ditt bröst. En känsla av hungrer växer. För vad? Jo allt.	Du kan inte kontrollera din hungrer. Du slänger dig över den närmaste karaktären och försöker ta en tugga. Du känner att din hungrer endast kan släckas av mänskligt kött.	Efter din attack måste du göra ett test i din Visdöm eller Overtala . Misslyckas och du attackerar karaktären igen. Lyckas och du kontrollerar Frosseriet s synd.	Misslyckas du 3 gånger kommer du fortsätta vara i ett hungrigt och galet tillstånd. Detta fortsätter tills du blir ut knockad eller scenen tar slut. Din karaktär kommer ha -3 på alla SMI test och detta är aktivt tills du lyckas med Lösningen . Då du kontrollerar Frosseriet s synd kan du varje scen få +3 på ett SMI test.
Synd:	Förklaring:	Effekt:	Lösning:	Långvarig effekt:
Lättja / Lathet	En lila aura slukar dig från tårna och upp. Din kropp känns otroligt trött och långsamt börjar den falla in till en dröla.	Din kropp börjar att dorma och du har tre försök på dig att kontrollera den. För varje misslyckande känner du din kropp ge vika för sömnen.	Gör ett test i din Visdöm eller Overtala . Du har 3 försök för varje misslyckande somnar du mer och mer. Lyckas och du kontrollerar Lättjans synd.	Misslyckas du 3 gånger kommer du att somna och vara ut knockad. Detta fortsätter tills scenen tar slut. Din karaktär kommer ha -2 på alla SMI test och -2 på alla STY test. Detta är aktivt tills du lyckas med Lösningen . Då du kontrollerar Lättjans synd kan du varje scen gå in i en trans och läka 1T6 med hälsa.
Synd:	Förklaring:	Effekt:	Lösning:	Långvarig effekt:
Lust	Den rosa spökluknande globen åker rakt in i ditt hjärta. Du känner en skön hetta sprida sig igenom din kropp och inomboards dig. En känsla växer, kärlek. För vem? Vem begär du? Och varför just denna karaktär?	Slå 1T6 för att få fram en annan karaktär som din karaktär känner ett behov av. Du älskar och behöver denna person och på grund av detta kommer du attackerar närmaste karaktär som visar intresse av den du fått.	Efter din attack måste du göra ett test i din Visdöm eller Overtala . Misslyckas och du attackerar karaktären igen. Lyckas och du kontrollerar Lustens synd.	Misslyckas du 3 gånger kommer du att vara i ett desperat tillstånd till personen du föllit för. Detta fortsätter tills scenen tar slut eller du blir ut knockad. Din karaktär kommer att en gång varje scen inte kunna säga nej och detta är aktivt tills du lyckas med Lösningen . Då du kontrollerar Lustens synd får du 1 gång varje scen beordra en karaktär att göra en handling.
Synd:	Förklaring:	Effekt:	Lösning:	Långvarig effekt:
Högmod / stolthet	En gul / guldig mänsklig gestalt ställer sig framför dig innan den träder in i dig. Du känner hur din uppfattning ändras helt. Du är huvudkaraktären, du bestämmer, du har rätt och alla andra är ingenting jämfört med dig!	Du blir full av högmod och det går inte att stoppa. Du väljer en karaktär att attackera med allt du har. Du använder vapnet i hand eller dina nävar. Denna karaktär måste lära sig vem som bestämmer!	Efter din attack måste du göra ett test i din Visdöm eller Overtala . Misslyckas och du attackerar samma karaktär igen eller väljer en ny. Lyckas och du kontrollerar Högmodets synd.	Misslyckas du 3 gånger kommer du att vara i ett högmodets tillstånd och du kommer inte lyssna på någon annan. Detta fortsätter tills scenen tar slut eller du blir ut knockad. Din karaktär kommer vara otroligt stolt och ha och detta är aktivt tills du lyckas med Lösningen . Då du kontrollerar Högmodets synd kan du få +1 på ett KAR , STY , INT , SMI en gång varje scen.

Flygplan över Atlanten till USA.

Efter båda resorna borde äventyrarna finna sig själva på samma flygplan som 2 gånger tidigare och **Anton Woltz** är mer dom planet åker till USA över Atlanten och det finns många personer på flygplanet. Det finns 4 saker som kan ha hänt eller är aktuella vid denna tidpunkt.

Spelarna har inga delar av ödets spjut:	Spelarna har tyvärr misslyckas och Nazisterna har Ödets spjut. Detta kommer betyda att Spelarna inte får vad dom var lovade och tyvärr kan inte ord av detta komma. Anton och hans agenter kommer göra sig av med spelarna. Släppa dom från planet borde fungera.
Spelarna har bara Spetsen av ödets spjut:	Spelarna har inte helt misslyckas en del av spjutet har dom i alla fall. Nazisterna dock som sitter bakom dom i planet som inkluderar Agent Wolfgang skulle nog gärna vilja ha den andra delen. Striden får börja.
Spelarna har bara skaftet av ödets spjut:	Spelarna har inte helt misslyckas en del av spjutet har dom i alla fall. Nazisterna dock som sitter bakom dom i planet som inkluderar Agent Wolfgang skulle nog gärna vilja ha den andra delen. Striden får börja.
Spelarna har båda delarna av Ödets spjut:	Spelarna har Spjutet dom sätter ihop det då dem har hela spjutet och nedanför finns information för vad det innebär. Nazisterna dock vill fortfarande ha det och kommer attackera SP på planet som dom infeltreat.

USA – Slut.

Efter striden kan 3 saker hänt. Spjutet faller i nazisternas händer problemet då är att spjutet inte kan hanteras av den orene så ingen nazist kommer ändå kunna använda det.

Spjutet faller ner i Atlanten förlorad för alltid. Anton kommer dock att belöna SP för detta också även om det inte var överenskommelsen, nazisterna fick i alla fall inte spjutet.

Spjutet tar sig till USA där SP får leverera det till Antons överordnad en kvinna vid namn **Mary** hon kommer garantera spjutets säkerhet och sedan bege sig iväg med det. Spelarna blir senare givna vad de önskade och karaktärerna är fria att göra en stor förändring i sitt liv efter detta äventyr.

Detaljer.

Nedanför finns information till exempelvis Stats till Präster, Nazister, Agent Wolfgang etc. Information om hur Ödets Spjut fungerar i strid och hur det fungerar.



Spelare: _____

Karaktär: Agent Wolfgang

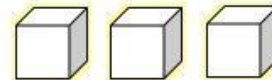
Utseende: Ögonlapp

Agent wolfgang är ganska kraftigt bygg men ändå inte för stor för att det ska bli jobbigt. han går runt i svart rock och mössa som täcker fite av hans långa svarta hår. hans öga rött av någon anledning.

Vapen:

Typ:	Bonus:	Skada:
Pistol	2	2
Batong	1	2

Hjälte tärningar:



Hälsa:

Karisma

Övertala
 Sång
 Flörta
 Pruta

Styrka

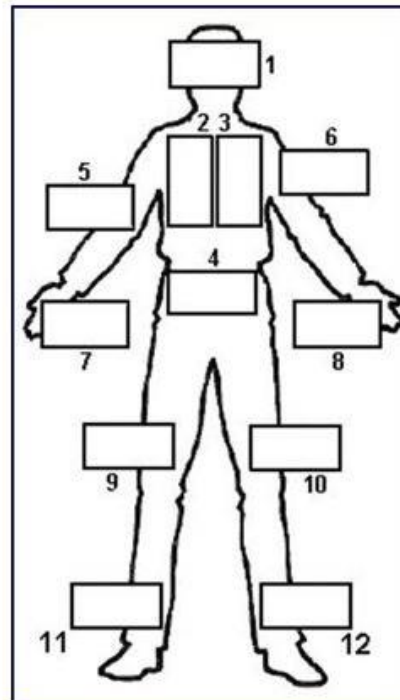
Slåss
 Klättra
 Hota
 Akrobatik

Intelligens

Läka
 Visdom
 Teknik
 Upptäcka

Smidighet

Närstrid
 Skjuta
 Köra
 Smyga



Packning:

Färdigheter och kunskaper:

- **Nr 1. Bad Guy** = Karaktären kommer tillbaka flera gånger för att förstöra för Spelarna.
- **Hemligt vapen** = Varje Scen får karaktären ta ett simpviss vapen kort
- **Fusk** = Karaktären får offra 1 Ödes tärning för att få en 20 på tärningen. Karaktären har 3 Ödes tärningar i varje Scene

Agent Wolfgang är utsänd av Hitler för att få tag i Ödets Spjut, han är typ odödlig fram tills slutstriden. Han söker Ödets Spjut i hopp om att få använda den åt Hitler. Hans Personlighet är det av en blandning mellan en sur gammal gubbe och ganska töntig Nazist. Han kommer Skrika på SP och kommer då och då bli lite väl galen då han är i strid. Mot andra nazister är han ganska så sträng och använder dem helst som kanon foder.

Nazister.

Det finns 3 klasser eller typer av nazister alla med olika vapen och stats. När spelledaren ska välja vilka nazister som är vad kan han slå en T6a eller tänka att soldat = 1 nazist, Specialist = 2 nazister och Titan = 3 nazister. Spelledaren kan säga att det är nazister SP behöver inte veta att statens är olika

Soldat-

KAR, STY, INT, SMI = 12

Vapen = Revolver & Kniv

Färdigheter: - = -

Specialist-

KAR, STY, INT, SMI = 10

Vapen = kulspruta & Kniv

Färdigheter: **Öde** = har 2 ödes tärningar

Titan-

KAR, STY, INT, SMI = 8

Vapen = Minigun & Dolk

Färdigheter: **Öde** = har 2 ödes tärningar.

Skydd = -3 i smidighet men kan ta 4 skada i 2,3 och 4 på

Präster.

Präst-

KAR, STY, INT, SMI = 9

Vapen = Vid nöd kan dom ha en dolk.

Färdigheter: **Öde** = har 1 ödes tärning.

Civila.

Vanlig människa-

KAR, STY, INT, SMI = 10

Vapen = Vid nöd kan dom ha en kniv eller revolver.

Färdigheter: **Öde** = har 1 ödes tärning.

Special vapen.

Det finns vapen som spelarna inte kan börja med utan de måste hitta eller ta från nazister och eller andra fiender. Dessa vapen är speciella och har unika förmågor eller slag för skada.

Typ:	Bonus:	Skada:
Granat	+2 att skjuta.	2 skada i en radie 2 meters radie. Beroende på hur nära är 1-3 kroppsdelar träffade
Typ:	Bonus:	Skada:
Minigun	+3	3
Eld kastare	+4 på alla som är inom 2 meters avstånd av avfyraren	1 skada men varje runda är 1 mer i skada för brännskada. Beroende på hur nära är 1-3 kroppsdelar träffade
Typ:	Bonus:	Skada:
Ödets spjut	+2 i närstrid.	Ödets spjut är speciellt i Strid. Endast en med gott hjärta kan använda det vilket av spelarnas karaktärer inte är: William, Edward eller Margaret. Försöker dom hålla i spjutet kommer dom att känna sina händer brinna i smärta och tvingas släppa det. En person som dock kan klara av smärtan på grund av det är spjutet är agent wolfgang. Även om hans händer rycker av smärta använder han spjutet med all kraft. Då spjutet träffar en kroppsdel av kött lyser skaftet rött och sedan bladet blått innan man ser var såret gjordes blod läka ut och sedan vatten innan kroppsdelan exploderar och försvinner utan ytterligare blödningar. Spjutet kan inte ryckas ut ur någons händer utan måste ges eller tappas.