

INGA LÖSA TRÅDAR

Anders Wänn 99 10 09

Senast redigerat 01 03 07 kl 20:16

Ett appendix med lite ytterligare information ooch text av det mindre viktiga slaget tillsammans med noggranare rollbeskrivningar till spelarna kommer dyka upp, färdigkopierade och glada, på MittKon. De mailas också till David Bergkvist, Stina Wedin och Daniel Byström under fredag eftermiddag.

Förkortningar som används

PD: personer dagtid

PN: personer nattetid

L: Ledtrådar på platsen

TG Tjuvgillet, kan också betyda associerad med TG.

rp:na rollpersonerna

kursiv text kan läsas direkt för spelarna

VÄRLDEN

Inte i Ereb Altor utan i:

Världen Maerov; Landet Jeralim; Hertigdömet Fardalii; Residensstaden Faaru

År -37 (minus trettiosju eller trettiosju före som vanligt folk säger) Om 37 år så förväntas Gudarna Hel och Kal stiga upp till Maerov från sin boning för att med en strid avgöra vem som ska vara Gud av skapande (förloraren) och vem som ska få vara Gud av förgörande (vinnaren) till nästa avgörande om ytterligare 514 år.

KOMMENTARER TILL SL

Stämning

Mycket high fantasy, gärna draget till kanten av SATIR. Det är meningen att spelarna ska ha roligt. Inget i plotten bör dock få humoristiska proportioner, Det är tillräckligt att stämningen är hög.

(PG 13)

På flera ställen i äventyret hänvisas till Lerns pedofila böjelser, emellanåt på ett sätt som skulle kunna upfattas som stötande. Det är inte alls viktigt för historien utan är främst ett sätt att tydligare definiera Lern som ond. Om dina spelare är unga, känsliga, reportrar, besökande föräldrar, Diddi Örnstedt eller på något annat sätt skulle kunna ha svårt att skilja fiktionen i sagan från verkligheten rekommenderar jag att du cencurerar bort de pedofila antydningarna. T.ex. kan Sam och Tam på Den Svarta Lotusen bytas ut mot två flickor i lite mer mogen ålder. Men om du tror att dina spelare klarar det så spå gärna på. Det är lite meningen att spelarna ska reagera med avsmak och äckel. Ett manifest liksom ;-)

Magi och andra regler

Fria händer och sunt förnuft är nyckelorden. Det viktiga är sagan och att den berättas på ett bra sätt.

BAKGRUND

Ungefär så här ligger det till:

Hertigens Ries av Silfverqvist's yngre bror Nalderbost af Silfverqvist längtar efter makten och hertigens tron. Nalderbost utbildade sig i hemlighet till magiker då han inte längre stod ut med att vara näst efter sin bror i tornerspel, ägande, uppmärksamhet, ja allting. Nu är han tillbaks för att ta makten. Han har tagit sig namnet Lern Bastod, som f.ö. innehåller samma bokstäver som hans riktiga namn, och rollen av mattförsljare. Det faktum att ingen har genomskådat honom ännu ger honom stor tillfredsställelse. Lern har dessutom skrivit några böcker i magi under namnet Anzibar Tvåstråle. Genom äventyret används oftast namnet Lern för att beteckna denne fuling.

Hertigtiteln inte är ärftlig till bröder (kanske för att undvika sådana här situationer) utan väljs av de fem ståthållarna som är i ämbetet då en hertig dör. Detta system gör titeln i princip ärftlig, eftersom ståthållarna utnämnes av Hertigen, men med det praktiska tillägget att den går att köpa sig. Lern har nu tänkt efter.

Han har mutat två av Ståthållarna till att stödja honom i ett val till Hertig och har mördat två av de andra. Straxt tänker han mörda Hertigen och bli vald.

Metoden Lern använder baserar sig på de fantastiska bonaderna som han mycket framgångsrikt säljer. Alla med pengar nog har en bonad av Lern. De han har sålt till Ståthållarna, och till ett par platser och personer till (se BONADER nedan) innehåller en portalbesvärjelse via vilken man kommer till ett ganska litet konstruerat universum som ser ut som en gigantisk slottspark, Trädgården kallad. Med hjälp av rätt magi kan man sedan kliva ut genom en annan bonad. En begränsning är att inga föremål kan medföras. Så man måste färdas naken och outrustad. Lern löser de praktiska delarna av detta genom att via magi skifta skepnad till ett stort ulvliknande djur då han behöver våldföra sig på någon. Någon lösning på de sociala problem det innebär att gå på visit naken har han inte alls bekymrat sig om.

Nu har Hertigen blivit orolig och har därför bestämt sig för att hyra några raska äventyrare till att lösa saken. Eftersom Maerov är en fantasyvärld så har hans stadsvakt inte en endaste liten tillstymmelse till chans att lösa problemet. Äventyret börjar när rollpersonerna har anställts.

BONADER

Alla bonader som avbildar Trädgården är portaler, men det krävs en skicklig magiker som vet vad han gör för att öppna dem. Ingen på Universitetet är specialiserad nog. Emellanåt är väggen mellan världarna så tunn att rörlser kan anas även utan direkt magisk åverkan. Från parksidan ser alla portar ut som spaljéportaler som uppför sig precis som vanliga spaljéportaler, tills de aktiveras. Då blir de precis som vanligt från den ena sidan men från andra hållet ser man rakt in i rummet där den associerade bonaden hänger och man kan också gå ut genom porten.

I staden finns flera portalbonader, de viktiga är:

Palatset, genom vilken Lern kommer att attackera och genom vilken rollpersonerna kommer följa efter.

Bartling Theossof's mottagningsrum (Ståthållare 1 och mordplats 1) Här har Lern tagit sig in i Bartlings hus för att sedan smyga sig till hans sovrum, genom piggången.

Erk Saarel's arbetsrum (Ståthållare 2 och mordplats 2). Här har Lern attackerat Erk och dödat honom. Detta skedde dagen innan rpn:a anställdes.

Templet, på skaparsidan. Lerns tjänare Sten från Backen (tråkigt namn, han blev säkert mobbad för det när han var liten) har levererat fel bonad hit. Den som egentligen skulle vara där står i Lerns källare. Det myckna tillbedjandet skapar en mycket tunn vägg mellan världarna. Inte så att någon kan passera, utan bara så att man oftare ser igenom. Därav de många "gudomliga ingripandena" som har upplevts. Rpn:a kommer att få en snygg lektion i detta då de nakna förföljer Lern förbi just denna portal :-)

Lerns ritualrum. Här kommer rpn:a för första gången stifta bekantskap med de mer pikanta detaljerna hos bonaderna då de förföljer den lömske Lern.

INLEDNING

Det här är ett uppdrag som ni gillar. En rik och mäktig arbetsgivare och inget krypande i gamla katakomber eller fängelshålor. Det började precis som vanligt. Ni hängde nere på "Den Vulgära Enhörningen" och hoppades hitta på nåt äventyr som inte var riktigt lika tjockt med svartfolk som det senaste då Angus, fridöverhansminne, gruppens senaste magiker blev gruppens senaste före detta magiker. Ni hade fortfarande rätt gott om guld kvar och de närmaste veckorna såg ljusa ut.

Tydligen var ert rykte betydligt bättre än vad ni trodde, för den som sökte upp er var ingen mindre än en rådgivare till Hertigen. Efter att han föräkrat sig om er diskretion förklarade han sakernas tillstånd för er enligt följande:

"Som ni säkert vet är hertigtiteln i Fardalii inte ärftlig. Utan när Hertigen dör eller avsäger sig sitt ämbete får de fem ståthållare som är i tjänst välja en ny Hertig. De har vissa restriktioner gietvis, så som familj,

rang etc. men ganska fria händer. Saken är nu den att två av dessa ståthållare har brutalt mördats och Hertigen misstänker att det är den första delen av en lömsk kupp att störta honom. vi behöver er till att undersöka saken."

Nu har ni träffat Hertigen och blivit lovade stora belöningar om ni bara lyckas undanröja hotet mot hans liv och uppdaga vem som ligger bakom. Hertigen gav er även ett följdebrev att visa upp om ni behövde hjälp av någon. Han varnade er också för att dra för mycket uppmärksamhet till er.

Nu är det meningen att rollpersonerna ska leta runt efter ledtrådar i staden. En lista på rimliga alternativ kanske hjälper dem på traven, men brottsplatserna bör vara ett förstahandsval.

PERSONER OCH HÄNDELSER ATT RÅKA UT FÖR I FAARU

En av Lernas tidigare tjänare (Sten i Backen) som tappat förståndet efter att Lern pryglat och kastat ut honom för att han levererade fel bonad till Templets skapardel. Märk väl att han inte vet vad han gjorde för fel, därför är hans straff desto mer nedbrytande. "Han sa den stora rullen och jag tog den stora rullen, sedan bar jag den rätt, precis som han sa, jag gjorde just som han sa, just som han sa att jag skule, den stora rullen, till Skaparens ära, men, men han blev ond..."

Lern vill för övrigt inte hämta tillbaka bonaden då det skulle väcka misstankar att ta tillbaka en gåva man gett till Templet. Se även TEMPLET och BONADERNA

Rånförsök (1T6)

1 En utmärglad tolvårig pojke med träpåk försöker knocka en RP bakifrån. träpåk FV9, slå medvetlös FV8, KP 8

2-3 1T3 desperata rånare med små yxor, knivar etc ber om pengarna eller livet. Inser sitt misstag och flyr om rollpersonerna drar vapen. handvapen FV12, fly i folkmassa FV15, KP11

4-5 Ficktjuv, stjäla föremål FV15, dolk FV12, KP 9 om han fångas relativt oskadd och släpas till ett avskilt ställe kan han berätta var det lokala tjuvgilleskontoret ligger om Gråkatt anger rätt lösenord annars förnekar han förekomsten av något tjuvgille.

6 Gentlemanattjuvar: En väklädd borgare med två hunsade bärare stoppar rollpersonerna och ber dem peka ut något på kartan de har med sig. Borgaren talar, pekar, frågar och förstår inte riktigt medans hans kumpaner knycker pengarna. Upptäckt så flyr de. Ledare: Snacka skit FV17, Fly genom folkmassa FV13, KP13, Kumpaner: Stjäla föremål FV15, Fly genom folkmassa FV13, KP 11. Detta händer bara en gång.

Skapar-/förgörarkulter

Om rollpersonerna går i staden i gryningen kan de väl träffa på en grupp Hel-kultister (2T20 st) som mässar och dansar på Hare Krishna-vis iklädda orange klädnader. Eventuellt kan de försöka omvända rollpersonerna med löften om evigt liv, lycka, framgång eller nåt liknande. Under skymningen är istället Kaldyrkare ute och predikar, med ungefär samma metoder men med purpurklädnader.

L: Om rollpersonerna frågar en Hel-präst om Anzibar Tvåstråle så kan han i femtio procent av fallen berätta om att han skrivit böcker om animerandet av oorganiska objekt. Något som alla fanatiska Helkultister fördömer mycket hårt. Därför står Anzibar på Helfanatikernas syndlista.

Diverse oviktigheter att krydda historien med

- Stympad eller sjuk tiggare L: alla tiggare är beredda att ljuga ihop en historia om vad helst rollpersonerna betraktar som intressant nog för att betala för.

- Fyllo

- Tiggare som spelar sjuk eller stympad L: se (1)

- Prostituerad (1T6, 1-3 mänsklig kvinna, 4-5 något mer exotiskt, 6 något riktigt exotiskt)

- Gatuförsäljare med billiga varor, "Flott på en pinne, bara tre koppar!"

- Skattmas med tre stora vakter och 1T6x20 silver

- Krogslagsmål som drar ut på gatan

- Herreman med dålig attityd. Våld mot honom är en dålig idé i ett längre tidsperspektiv.

BYGGNADER OCH PLATSER I FAARU

PALATSET

Tja... hur flådigt som helst. Massor med rum, korridorer och identisk arkitektur. Chansen att gå vilse ska var rätt stor. Ju mer extravagant och dekadent desto bättre. Kom ihåg att Bonaden måste hänga långt ifrån Tronrummet. En matsal i andra änden av palatset är typiskt bra.

L: Man kan tala med de tre ståthållare som fortfarande är i livet, se deras rollbeskrivningar i det bifogade dokumentet. Inget viktigt kommer troligen ur de samtalen.

BIBLIOTEKET

Stor byggnad, många böcker, eld är riktigt, riktigt förbjudet här inne. Elda och du blir fångad, snöpt, flådd, rullad i salt och upphängd på stadsmuren till allmän varnagel. Oavsett rekomendationsbrev från Hertigen. Att besöka biblioteket kostar 1 silver per timme om inte rollpersonerna bevisar att de är på uppdrag från Hertigen. Inga böcker lånas ut utan Hertigens yttryckliga, skriftliga tillstånd. Det går att smyga sig in via bakhörrar och sådant om man har lite tur och skicklighet

PD: 2T4st Custoder, vandrar runt och sorterar böcker; 3T6 studenter, lärare och forskare från universitetet, ev. en eldmagiker som känns igen på järnharnesket de måste bära enl. biblioteksreglerna; 1T6-2 st övriga besökare. Två vakter vid ingången och fyra till på patrull i byggnaden.

PN: 1T4 stressade studenter med tentamen inom 1T20 timmar; fyra vakter vid ingången och två på patrull.

L: Om rollpersonerna vet att Lern skriver under Pseudonymen Anzibar Tvåstråle kan de hitta böcker han skrivit om bla dimensionsvandring, animering av döda objekt och skepnadsbyte.

Boken "Les Portales Etranger" av Anzibar. Tvåstråle är utlånad till Magicus Majoris Ignatius på universitetets magiinstitution.

Boken "Lycantropi, en utredning av orsaker, verkan och botemedel" av samme författare, är en väldigt akademisk och svårtolkad text om varulvssmittan. Någon välutbildad magiker kan utröna att Anzibar Tvåstråle tydligen lyckats bryta ner Varulvsförbannelsen i dess delbesvärjelser.

Böcker om vilka sorters tråd som är lämplig/vanlig i mattor och bonader. Denna sortens tråd kan spåras till Lern i hamnen.

Böcker om vilka magiska ingredienser som behövs för dimensionsportaler (i synnerhet enhörningshorn är oundgängligt). Dessa kan spåras till Lern via tjuvgilletts kontor i hamnen.

Lern har lånat flera böcker om anagram, ordmagi och kluriga bokstavspysssel.

TEMPLET

Templet har två portar: en orange för Hel skaparen åt öst, en purpur för Kal förgöraren åt väst. Om 34 år kan statyerna inuti behöva flyttas, igen. Mycket marmor, guld och rökelse.

PD: Två tempelvakter utanför varje port, 2T4 st till spridda runt templet (lång, ringbrynja abs 6, stridsgissel FV15, sköld FV13, kp 14, vertikalt tvådelad tabard i orange och purpur, flyr icke); 1T3 präster som förrättar ritualer eller leder tillbedjan; 3T10 besökare,

PN: Två tempelvakter vid varje port; 1T6 besökare och 33% chans för en präst.

L: Lern har gjort två enorma bonader till templet. Hels bonad är något större än Kals och har dessutom den typiska Trädgården som motiv. Kals bonad är ett mer allmänt fantasilandskap i lila toner. Sedan de kom upp har antalet uppenbarelser i skaparsidan av templet ökat. Se i övrigt noteringen om Bonaderna.

TJUVGILLET

OBS: vid äventyrets början vet rp:na inte var denna plats ligger.

I källaren på en gammal lagerbyggnad i närheten av hamnen finns denna viktiga samhällsinstitution inrymd. För att komma in måste mn knacka på dörren och sedan ange månadens lösenord. Här kan alla kriminella element få en fristsad, sälja stöldgods och ta emot beställningar. En lagom blandning av hot och mutor gör att fristaden inte hotas av ordingsmakten. Det enda som har stört friden på sistone är en grupp nyblivna äventyrare (Bagronks Bestar) som till sin förvåning fann sig fångslade för hemfridsbrott av stadsvakten i stället för hyllade som samhällets beskyddare. Om rollpersonerna rapporterar om tjuvnäset för Hertigen så kommer de att bli tillsagda att bekymra sig om sitt uppdrag istället och sedan släpps de inte in där mer.

Om tjuvgillet vet vad rpna jobbar med kommer de inte att försöka hindra dem, de är nämligen väldigt intresserade av att de osanktionerade morden slutar då de har jobbat upp ett bra samarbete med Hertigen. Om rpna däremot kommer på kant med Tjuvgillet, t ex genom inbrott i TG's lokaler eller överfall på medlemmar. Kommer TG att med jämna mellanrum försöka tillrättvisa eller döda rpna. Gör inte dessa assailanter för skickliga eller för tätt återkommande då det tar fokus från huvudplotten.

PD: Två stora dörrvakter. En hel hög tjuvar, langare, tiggare, några horor och så vidare. Många värdefulla kontakter finns här om man är bosatt tjuv i staden. Dessvärre är inte någon av rp:na det.

PN: Två stora dörrvakter. Ännu fler tjuvar osv än dagtid.

L: Med lite mutor och smicker så uppdagas att Lern har beställt enhörningshorn och många andra magiska ingredienser i stora kvantiteter.

STADSMUREN

Öppningar m. torn och portar åt tre håll (V, N, NÖ) och en flod som flyter från Ö mot V på den södra sidan av stadsmuren. Hamn i södra änden.

ETT TORN I MUREN

Tre våningar, en liten dörr till den nedre våningen på var sida av den stora stadsporten. En kapten bestämmer över tornet, (1T6, 1-2 smörig inför hertigens sigill, 3-4 korrekt och strikt, 5-6 upptagen och motvillig)

PD: Ett dussin vakter i tornet varav 1T6+1 står och kontrollerar trafiken in och ut i staden. På maknadsdagar antecknas hur mycket handelsmännen har med sig in respektive ut och mellanskillnaden tullas med ett tjugonde.

PN: Ett dussin vakter i tornet varav 1T4 står i porten. Alla som passerar efter mörkrets inbrott måste ange ärende och antecknas i stora liggare. Porten är som regel aldrig stängd.

L: Lern har inte passerat någon av portarna på minst ett år. Detta uppdagas om alla fyra Rpna tillbringar två timmar per månad och port de vill undersöka. Att undersöka alla portarnas alla passerande på sex månader tar t.ex. (2h*6mån*3torn =) 36 timmar.

HAMNEN

Ruffigt och tuff miljö, många stovuxna och grova män. Många underliga affärer sker här. Tavernan Blå Hagen finns här. Hertigens Sigill imponerar generellt sett inte på folk.

PD: Massor med hamnsjåare, några tiggare och horor. Ett stort hamnkontor och tjuvgillet hamnkontor. TG's hamnkontor hittas bara efter en vägbeskrivning som kan erhållas från TG's huvudkontor eller från en relativt organiserad tjuv. I båda fallen krävs ovnliga omständigheter för att nån ska ge ifrån sig vägbeskrivningen.

PN: Se i huvudsak BLÅ HAJEN nedan. Väldigt lite annan aktivitet försigår.

L: Snorigt dyr mattvävartråd kan spåras till Lerns namn och adress.

BLÅ HAJEN

Smutsigt, rökigt, nergånget och bråkigt. Typiskt ruffigt med många grova rep på väggarna.

PD: mer eller mindre stängt. en ensam sjöman som äter eller så.

PN: Hamnsjåare, sjömän, horor etc. hög och hård stämning.

L: Nattetid: Full sjöman kan supas ner ännu mer och fås att skryta om hur han jobbat för tjuvgillet. Om SL anser att rpna behöver ledtrådar berättar han att han öppnade en låda som innehöll enhörningshorn. Han kan ge datum och skepp för leveransen men inte adressat. Adressaten är givetis Lern och kan hittas via TG's hamnkontor. Nästa dag hittar rollpersonerna sjömannen död eller döende i en gränd om han har berättat något viktigt för dem. Hans tunga är utskuren enligt TG's sätt att påmina sina arbetare om att inte pladdra. Strupen, armågarna, fingrarna, knäskålarna och testiklarna är också krossade, någon med kunskaper i medicin kan avgöra att han varit vid liv ett bra tag efter misshandeln. Se i övrigt kommentarer om tjuvgillet.

HANDELSKVARTEREN

Handelskvarteren med några olika affärer, mestadels för folk med mer pengar (mattor, skraddare, fin parfym, vapen, rustningar, även krutvapen kan erhållas efter beställning och en **seriös** handpenning.)

Tavernan Hundra Och En Natt finns här

L: Lern bonader är de bästa i staden, Vägbeskrivning till hans affär.

HUNDRA OCH EN NATT

Många borgare och köpmän, fin exotisk mat och goda viner. Ganska dyrt, vackra flickor som serverar, städad stämning. Lite arabisk känsla med oljeljutor och knutna mattor.

PD: Förvånansvärt mycket folk som har affärslunch, tar en rast eller firar en lyckad affär. En och annan slavpojke som passar upp på sin herre.

PN: Gott om glada människor, inte så mycket affärssnack. Några få dyra prostituerade.

L: Frågor om mattor eller bonader kommer nästan omedelbart in på Lern's underbara verk. Det må vara vilka hutlösa priser han kan ta eller konkurrenter som har gått i konkurs eller hur kräsen han är med materialet. Om SL anser att Rpnä behöver ledtrådar kan någon häva ur sig att det måtte vara magi inblandat för att göra så vackra mattor. Vägbeskrivning till Lerns affär.

BLÅ LYKTORNA

De blå lyktornas kvarter är platsen där kvinnor (och i viss mån män) av många olika raser säljer sina kroppar.

PD: Hur många osminkade och ouppklädda prostituerade som helst. Tidigt på morgonen kan man se en och annan övernattande basökare på väg hem, de försöker alla se ut som om de bara råkat ta en genväg genom blå lyktornas kvarter på väg till ett hedervärt jobb.

PN: Hur många prostituerade som helst, Karaktärernas mest udda, spännande och fantasifulla drömmar kan förverkligas mot en betalning som står i ungefär omvänd proportion till risken att få en udda, spännande och fantasifull könssjukdom.

L (nattetid): se DEN SVARTA LOTUSEN nedan

DEN SVARTA LOTUSEN

"Horuset den Svarta Lotusen är inrymd i bottenplanet av vad som en gång var en storstilad och vacker tvåvåningsbyggnad i sten och mäktiga timmerstockar. Numera är bygggaden mest stor och nergången, En av de karakteristiska blå lyktorna hänger utanför ingången. Under lyktan finns en stadig dörvakt som förmodligen är en fjärdedel rese och en vackert tecknad skylt som säger "den Svarta Lotusens specialerbjudande - tre stycken i valfri färg" Inne i bygggaden hänger tunga malättna draperier i mörkt röda och blåa nyanser. I ett stort samlingsrum, upplyst av oljelampor och en stor glödbädd, ligger ett halvdussin gäster, män allihop, på divaner, uppssade av åtta knappt klädda flickor i åldrarna 10 till 25 och ett tvillingpar pojkar i lösa, knappt skylande höftskynken, uppskattingsvis i tolvårsåldern. Flickorna är mycket riktigt av alla möjliga olika hudfärger. På en scen i ett hörn ligger en flicka i övre tonåren som underhåller sig själv och gästerna med en penisatrapp i keramik. Runt väggarna hänger sju vackert vävda förhängen framför välvda öppningar till små bås. Två bås är stängda och gälla skrik av tillgjord njutning hörs från ett av dem. Rummet domineras totalt av den enorma kvinnan i svart siden och spets som skriker fram genom rummet som en tremastare genom storm. Överst på hennes enorma barm som knappt alls skyls av spetsknten runt det rekordstora decoultaget seglar en svart lotusblomma i ensam majestät mot den bleka bakgrunden. Hennes överdimensionerade solfjäder dränker er i en storm av mysk, olja och rökelse"

Damen heter Lotus och är föreståndarinna. Hon hälsar på rollpersonerna och erbjuder dem den Svarta Lotusens special, tre flickor av valfri färg. Om rollpersonerna tackar nej ler hon förstående och ropar till sig de två pojkarna Sam och Tam. Medans hon snabbt talar om hur bra de är på att bejaka de mest skilda önsksningar.

Om rollpersonerna lyckas övertyga henne om att de inte är blyga kunder så blir hon mindre hjärtlig och undrar misstänksamt vad de gör här. För rätt mutor (10-100 s) kan hon minnas att Lern är här då och då (naturligtvis utan att uppge sitt namn men hon känner till mattförsäljaren) och att han brukar hyra Sam och Tam. Om rollpersonerna vill tala med S&T måste de betala en timmes avgift (2x15 silver), i förskott.

Sedan blir de tilldelade ett bås som nätt och jämt rymmer de sex personerna. En stunds förvirring uppstår gärna då S&T börjar ta av sig kläderna och smeka varandra för att egga gästerna. Men sedan det klarats upp berättar de gärna för rollpersonerna vad de vet om Lern (se L: nedan). Dessvärre finns det inget rollpersonerna kan göra för att hindra dem från att berätta vad som sagts för Lotus som i sin tur kommer att berätta för Lern att rollpersonerna söker honom.

L: Lern tycker om att ropa Hertigens namn när han våldför sig på S&T. Han bär aldrig några smycken eller kläder utöver en stor rock och eventellt en mantel. Han bär en koppardolk i bältet.

UNIVERSITETET

Universitetet med alla de vanliga utbildningarna plus en liten magikerfakultet med fr.a. eldmagiker.

PD: en uppsjö studenter (fyra hundra stycken), många lärare och annan personal. Magikerfakulteten har lite en känsla av Hogswarth och Unseen University över sig. Många konstiga elevprojekt som hänger och vrider sig på väggarna. Eller svävar i glasskåp. Magicus Majoris Ignatius, ansvarig för eldavdelingen, har sitt kontor i borten ändan av den långa korridoren. Magicus Majoris Reverin, ansvarig för forskning, håller till i sitt labb invid den enorma focaultpendeln.

PN: Några studenter som gör laborationer eller skriver uppsatser. En och annan lärare som inte har något liv utöver sitt älskade arbete.

L: Om rollpersonerna uttryckligen frågar eller om SL anser att de behöver hjälp berättar Reverin att han har blivit störd i känsliga experiment flera gånger de senaste dagarna av de distorsionsringar som sprider sig kring öppnande av dimensionsportaler likt vattenringar efter en sten. Han kan till och med visa rollpersonerna en bild av dimensionen som han anslutits till varenda gång eftersom han en gång råkade få en utbildning av den istället för av de elementarfilmen som han hoppades. Mediet är en glaskub med sidan 1 fot, innuti syns en bit av en vacker slottsträdgård i miniatyr. Inklusive två små näktergalar och tumshöga parkbänkar. Trädgården är givetvis den samma som den på bonaderna vilket är uppenbart om man har sett ett par bonader. En av de vita spaljéportlerna är bara ihålig från ena hållet. Från andra hållet visar den en port in i en stor matsal, överflödigt inredd men folktom, så när som på en stor grå ulv som är på väg bort från betraktaren. Reverin berättar att han inte har kunnat identifiera djuret eftersom det inte syns så bra. Storleken gör det dock orimligt att det skulle vara ett djur som lever naturligt så här nära stan. Antagligen är det magiskt producerat eller från en annan dimension. Ignatius har lånat boken Les Portales Etranger av A Tvåstråle. Den låter han rollpersonerna titta i om de frågar specifikt efter t ex något som Tvåstråle skrivit. Den kan också hittas på något skrivbord eller så om SL tycker det behövs.

Uppgifter om att listor över ingredienser till dimensionsportaler finns i böcker på biblioteket erhålles efter förfrågan eller om SL anser att ledtrådarna behövs

Ingen av magikerna är särskilt bra på dimensionsvandring.

LERNs MATTAFFÄR

OBS: Vid äventyrets början har rp:na inte ens hört talas om det här stället.

Även Lernas bostad dvs Nalderbostads bostad, dvs Anzibars bostad

<mer text kommer>

L: brev till Lern Pseudonym Anzibar Tvåstråle från munkklostret som kopierar hans böcker. En fet bonad. Två gargoyler. Lernas affärsutrymmen och knytverkstad med fem småpojkar som Lern utnyttjar till både det ena och det andra. En hoprullad bonad i orange färger som visar en sluggång, den står i ett hörn och är dammtäckt.

BADHUSET

Tänk romerska bad, mycket sten. Folk klädda som tiggare, bönder, fattiga borgare eller liknande kommer inte in. Vapen, dyrbarheter och liknande kan lämnas till förvar. Inne på området är folk nakna eller möjligen klädda i togaliknande svepningar. Badvakterna bär långa kjortlar och sandaler. Könsseparata omklädningsrum med viss stöldrisk för dyra kläder, i övrigt allt könsblandat. En central bassäng med halvjummet vatten för bad. Ett flertal små heta bassänger. Några ångbastubad. Kalla "duschar" invid väggen. Enskilda rum med massörer och massörer som inte säljer något utom massage.

PD: Massor med badare och några badvakter.

PN: Stängt

L: En ung ficktjuv som kan tas på bar gärning och lämna ifrån sig ett malt pulver som han snott från "han den där mattförsäljaren som jämt tar på mig" dvs Lern, men han kan inte namnet. Pulvret är malt enhörningshorn, vilket för övrigt sägs ha en effekt som afrodisiakium för män.

DEN VULGÄRA ENHÖRNINGEN

I de slummiga kvarteren just innanför muren.

DVE är den lokala mötesplatsen för stadens äventyrare. Ett sprudlande kontaktnät mellan lyckosökare. Det var här som rpnna blev uppsökta av (den obligatoriske) Hertigens rådgivare, en äldre man med skägg, för att få detta uppdrag. Glad stämning av hjärtlig konkurrens mellan de olika gängen, mjödsvingande och glatt gammaldefinierat kvällarna ganska väl. Skrönor är populära. Allvarliga bråk är ovanliga.

PD: Några äventyrare som vilar upp sig eller slickar sina sår, några av dem har massor med pengar och några har knappt kläder på kroppen. Flera wannabes som när en dröm om att komma bort från sitt tråkiga liv och leva som äventyrare. De är vanligtvis i samspråk med några av de pensionerade äventyrarna som omväxlande skryter om det härliga livet de haft och omväxlande varnar för yrkets faror. Några "vanliga" kunder som uppskattar den lugna stämningen.

PN: Äventyrare av alla sorter. Flera gycklare, lekare och dansöser som hoppas dra nytta av den givmildhet som plötslig rikedom skänker. Några välvårdade och ganska dyra prostituerade. Flera vanliga kunder som uppskattar underhållningen och den höga stämningen. Bagronks Bestar (fem män i övre tonåren) sitter och muttrar över att de blev fängslade för att de försökte uppehålla lag och ordning i staden (se TJUVGILLET)

L: En grupp (Brutna Yxans äventyrargång, två barbarer, en fd munk och en kvartsorch) har brutit sig in hos Anzibar Tvåstråle (dvs Lern, fast det vet de inte) för sju år sedan. De var där för att hämta en mäktig bok om hamnskifte som deras icke namngivna arbetsgivare velat betala massor av pengar för. Dessvärre hade två trädgårdsprydnader i form av små stentomar varit magiskt animerade och de hade väckt hela hushållet innan Yxorna (som de kallar sig) hade oskadliggjort dem. De avsåg sedan uppdraget och tog på sig något med mindre smygande. Om ledtrådar behövs berättar de högljudt berättelsen just då rollpersonerna kommer in.

SKRATTANDE GRISEN

Var som helst i staden, ja faktiskt var som helst i vilken fantasystad som helst.

En typisk taverna med den obligatoriske tjocke och jovialiske värdshusvärden och en öppen eld mitt i stora samlingsalen. Billig god mat och lagom kallt öl.

PD: kanske någon lunchande gäst eller en piga som skrubbar golvet. Inte mycket action.

PN: Mycket folk, i synnerhet arbetare och bönder. Mycket öl, lite för mycket öl för några, handgemäng är vanligt men inga vapen. Några stressade pigor som blir daskade i baken var tredje minut och låtsas tycka om det för att få mer dricks. Eventuellt utbryter ett riktigt krogslagsmål som drar med sig rollpersonerna. Om de drar vapen kommer handgemänget att avbrytas så fort de sårat någon allvarligt och rpnas chans att få någon information blir noll för ingen vill prata med dem. Om RPna klarar sig med nävarna eller flyr fältet bör de inte få mer än ytliga skador om nått enstaka KP, fulla bönder är ingen match för tränade äventyrare.

L: På temat rikt folk och deras slöseri så berättar en drucken bonde, mot ett färskt stop naturligtvis, att han var hos Erk Saarel, ståthållaren, för att diskutera arrendet på sin mark i höstas. Han kan svära på att bonaden på väggen i hans arbetsrum ändrades då han inte tittade på den. Bondens trovärdighet bör spelas som låg och det är uppenbart att han ofta berättar denna skröna från rikt folks värld, hans fulla kamrater diskrediterar honom högljudt.

MORDPLATS 1

Theodor af Uggle, Ståthållare, Död

Alla som bryr sig om skvaller från de rikas värld vet att han är död. Detaljerna varierar från rykte till rykte. Stort, vräkigt hus, lite romersk dekadens smaklöst blandat med modern arkitektur. Tryckt stämning bland tjänstefolk och vakter.

Viktiga personer:

Fyra slavflickor som turats om att ligga sängvärmare åt SH1 Den femte, Sara, låg där under mornatten och dödades hon också. Slavflickorna är alldeles förstörda och har inga ledtrådar att komma med utom den mycket genomskinliga och numer trasiga klädnaden som Sara bar. Om någon undersöker den hittas grova, grå pälsstrån. På universitetets biologiavdelning kan de identifieras såsom troligen tillhörandes ett storvuxet hundbesläktat djur som lever i varma temperaturzoner, inget riktigt likadant finns i universitetets samlingar.

Vakterna, två stod på post vid porten och två patrullerade huset. Ingen har hört eller sett något. Kan berätta att SH1 har slitits i stycken av något med klor. Alla skadorna var alldeles för trasiga och infekterade för att vara gjorda med skarpa metallvapen.

Tjänstefolket: femton stycken, Alla skärrade, en har sett en naken karl som traskade omkring mitt i natten (se synopsis). En tyckte sig höra att signalklockan i köket pinglade en gång men trodde hon misstagit sig, inget mer pingel kom. Inga rutor var trasiga eller öppna på morgonen.

Viktiga rum:

Sovrummet, Stor himmelssäng mitt i rummet, stora garderober längs väggarna, en med ett latrinhål i, Två stora fönster med tunga draperier, en klocksträng som går till köket och en till nattvärmarna. Mycket blod på golvet och sängen. Latrinhållet mynnar i ett latrinrum i källaren. L: förhängena, lakanen och sängkläderna är rivna. klocksträngen till köket är avryckt och ligger i sängen.

Latrinrummet, Här hamnar allt som kastas genom latrinhålerna och skyfflas så småningom ut till trädgården. L: Latrinhålerna är inte en möjlig attackväg om man har en diameter på mer än 25 cm, dessutom skulle man lämna spår i dynghögen.

Mottagninsrummet, En stor vacker bonad (av Lern, vilket de mer vläinformerade av tjänarna kan informera om) och flera vräkiga divaner. Låga bord och stora fruktkorgar.

L: Vid genomsökning av rummet uppdagas att en av divanerna rakt under bonaden har ett blodspår i form av ett handavtryck på ryggen som vetter direkt mot bonaden. Som om någon tagit spjärn för att klättra upp i bonaden.

MORDPLATS 2

Erk Saarel, Ståthållare

Erk dödades sittades bakom sitt skrivbord i sitt enorma arbetsrum. Han halvliggert fortfarande kvar över skrivbordet och har blodat ner många av de viktiga papperen. Arbetsrummet är flådigt inrett med tunga gardiner för fönstren, tjocka mattor på golvet och vräkiga tavlor på väggarna. Möblemanget består av ett skrivbord med en stor nästan tronaktig stol bakom och två stora djupa besöksfåtöljer framför. I övrigt finns bara en bokpedestal med "Dialogen", Dualismens heliga bok som ska läsas fr två håll. Den är uppslagen på en sida med verser som förhärligar den jordiska kärleken så som varades den största hyllning en människa kan ge den skapande guden. Detta har ingenting med äventyret att göra, men det får rpn:a gärna tro om de har gott om tid. Dörr till koridoren i västra väggen, dörr till ett vilorum i den östra och två stora, låsta fönster ut mot trädgården i den södra. Mellan fönstren hänger en av Lerns bonader, vilket är tydligt om man har sett några stycken. Annars kan någon av de mer utbildade tjänarna berätta det. Det är ännu inte allmänt känt att Erk är död.

Vilorummet

Tre fönster med tunga mörkläggningsgardiner, fönstren stängda från insidan. Det är omöjligt att lirka igen låsen utifrån. En divan, en garderob med representativa kläder och ett nattkärl. Ett nattduksbord med en fruktskål och en karaff vatten. Inget av intresse här.

L: Erk är erkänd som en snabb och skicklig fårtare men hade inte dragit sitt svärd.

Strupen är uppspliten av ett grovt och inte allt för skarpt vapen. Som ett bett från ett rovdjur. Erk visar tydliga tecken på att ha hållits fast medans han fått förblöda.

Två män vaktade utanför de två dubbeldörrarna men märkte inget. De ska spelas som typiskt för dumma, fantasilösa och trogna för att ha utfört mordet på egen hand.

Trädgårdsmästaren och två drängar krattade grusgångarna i trädgården utanför arbetsrummet. De finner det orimligt att någon skulle ha kunnat smita förbi dem och klättrat två våningar upp på väggen obemärkt. De verkar nervösa över att rpn:a betraktar det inträffade som deras fel.

SLUTSPEL

När rpn:a genomskådat Lern's onda plan kanske de försöker varna hertigen. Han kommer då skicka dem att arrestera sin bror Nalderbost. De kommer av diskretionssjäl få göra det ensamma.

När rpn:a kommer till Lerns residens för att hämta honom är han på väg igenom dimensionsportalen i sin bonad. Han skapar snabbt en kraftmur mellan sig och rpn:a och sedan kommer den klassiska scenen då ondingen förklarar sina fula planer för hjältarna. När han har skruttit färdigt skickar han sina två gargoyler

på äventyrarna. Striden som följer bör bli actionartad och inte sluta med allvarigare skador än vad som kan avhjälpas med alvens helande drycker. Medans rollpersonerna slogs tog Nalderbost av sig sin rock, och sina sandaler utan vilka han är spritt naken och så klättrade han in genom den nu uppenbart magiska bonaden.

Överraskningen kommer nu, när rpna ska följa efter Nalderbost genom portalen, inga döda ting kommer igenom. Enda chansen att komma in är att ta av sig naken och lämna alla vapen och andra prylar efter sig. Att gömma saker i munnen eller magen kan gå om SL tycker det känns rimligt. Fördelen är att man blir ren :-) Lern bor långt ifrån palatset, om nu någon får för sig att gå den vanliga vägen dit. Väl inne i tavlan behöver inte rpna anstränga sig så mycket för att följa spåren i det mjuka gräset. Klimatet är varm sommar, kring tjugo grader. Hela detta konstruerade universum är en slottspark. De enda varelser som lever här är fåglar av alla de vackraste sorter. från skönsjungande klargröna kolibrier till enorma påfåglar. Det enda vattnet här finns i springbrunnarna och de eviga bäckarna som bara rinner i cirklar utan varken källa eller utlopp.

Rollpersonerna kommer att passera en portal som är genomskinlig men inte möjlig att passera, inte heller ljud kan passera. Den bonaden hänger i skaparsidan av Templet där en gudstjänst just pågår. Så rollpersonerna ser en massa människor med orangefärgade klädnader som sitter i rader på golvet och ber. De gudsfuktiga ser också äventyrarna och tycks anse det märkligt att den vackra bonaden visar något sorts gudomligt tecken i en underlig form.

Väl ute på andra sidan, dvs i palatset, så måste rollpersonerna försöka stoppa Nalderbost. En skadad betjänt aldeles nedanför bonaden. Han yrar om en varg ur väggen och om hur han misslyckats i sin plikt mot hertigen, han blöder friskt på rollpersonerna och svimmar till sist. Här är det läge att springa i långa korridorer och konstiga rum under mycket stress. Förmodligen kommer rpna att vilja beväpna sig på palatsvaktens bekostnad, genom lock och våld i lagom blandning. Eventuellt kommer de att vilja ha palatsvakten på sin sida men deras trovärdighet är inte särskilt hög eftersom de är nakna, kanske skadade och definitivt okända för just de vakter de träffar på. Rekommendationsbrevet fr hertigen har de definitivt inte fått med sig. Om några vakter trots allt kommer med till tronrummet så kommer de som bäst spela samma kladdiga biroller som de andra vakterna just gjort. Det bör finnas rätt gott om vapen för rpna att ta för sig av. Några familjeklenoder på väggarna plus vad som tillhört de döda vakterna, evetueellt tillhör de ännu inte döda vakterna. I denna stridsscen är det viktigt att känslan av heroisk fantasy bibehålls, våld ska vara hjältemodigt och häftigt, som i conanfilmerna, inte avskryvärt och förkastligt som i "Rädda menige ryan".

Nalderbost, i ulvform, kommer att slå sin bror svärdslös och skadad i precis lagom tid för att låta en rollperson interferera med händelserna. I denna situation är det fritt fram för rollerna att bli allvarligt skadade. Dö får de dock bara göra om det är på ett heroiskt sätt, de är ju fantasyhjältar trots allt. Slutklämmen kommer när Nalderbost, oavsett om han är triumferande eller på väg att dö, dräps av sin bror Hertigens välriktade hugg. När han dör förvandlas han återigen till mänsklig form och hertigen inser att han dräpt sin bror, förskräcks, tvekar, hårdnar och skaldar till sist: *Grå ulvhamn tog han och som en hund dog han!*

SLUT!

POSTLUDIUM

Bekymra dig inte allt för mycket om den här delen. Äventyret ska sluta med hertigens poem. Om spelarna gärna vill veta så gick det som alltid i vackra sagor:

- Rpna får massor med guld och beröm av Hertigen.
- Besvär med saker som vilka av de tre ståthållarna som är att lita på löser sig alltid så småningom.

ROLLPERSONERNA I KORTHET

Kagh Tvåblod - Dvärgisk krigare. Man, 231 år

Lynnigt dvärgiskt humör, stor tvåhandsstridsslägga, dvärgsmidd ringbrynja, tycker om öl och guld.

Eraendiel av huset Reail - Alvisk spårare och jägare. Man, 214 år

Något överlägsen attityd, Långbåge (vad trodde du?), alvisk kappa (TYSTNAD, GÖMMA), Helande dryck tre doser om 2T4 KP

Kwagine av släkten Stålbarre - Adelsdotter och riddare utan känsla för hovliv och giftemål. Kvinna, 29 år
Lever efter ridderliga ideal, väldigt stolt över sin släktlinje men är inte för fin för lite rejält geggigt äventyrande om det skulle behövas. Glav, dolk, lätt plåt- och ringbrynjerustning med "detaljead" bröstplåt.

Gråkatt - Mänsklig tjuv (inbrott, stöld och i nödfall rån) Man 32 år.
Attityd är viktigt, coolest i stan, skulle ha burit solglasögon om det fanns sådana. Tre dubbelhandarmborst och minst ett halvdussin dolkar. Kan Tjuvgilletts lösenord "Rödskägg"

FEM STÅTHÅLLARE

Två döda. Se respektive mordplatsbeskrivning.

Bartling Theossof, <SH1> Dödad för fyra dagar sedan

Erk Saarel, <SH2> Dödad dagen innan rp:na hyrdes

Tre levande, i säkert förvar hos Hertigens residens.

<SH3> Vet att Nalderbost tänker ta över makten med fula knep, men kommer knappast att avslöja nåt.
Spelar rädd och förkrossad.

<SH4> Vet att Nalderbost tänker ta över makten med fula knep, kommer inte heller att avslöja nåt. Verkar kaxig, hård och oberörd inför det faktum att två av hans kollegor har mördats.

<SH5> Vet ingenting men är ganska lugn. Gnäller lite över att de måste sitta inspärrade hos Hertigen i stället för hemma.