

Rolemaster/MERP Gothcon 1994

Bakgrund

Äventyret utspelar sig på kontinenten Emer på planeten Kulthea i Shadow World. Äventyrarna träffades för ungefär tre år sedan på en bar i Kaitaine och har hållit ihop sedan dess. De har tillsammans upplevt flera äventyr. De är ganska kända i Kaitaine och områdena runt i kring, men deras rykte har spridit sig även till andra delar av Emer och enstaka välinformerade personer så långt bort som Eidolon har hört talas om dem. Efter sitt sista äventyr som de var inblandade i är de nu på väg till Sarnak till häst och har just stannat vid ett värdshus i en liten by för natten när äventyret börjar.

Linhir Loorn (Erlini Bard)

Linhir är en mycket vacker och karismatisk skogsalv. Hon har som alla alver vackra linjer och svagt spetsiga öron. Hennes hår är blondt och långt, men är oftast, speciellt ute i vildmarken, uppsatt för att inte vara i vägen. Hon är cirka 175 cm lång och har gröna skimrande ögon. Linhir utmärkte sig redan under sin barndom genom att hon var mycket viljestark och att hon hade god självdisciplin. Hon började tidigt att intressera sig för musik, och hennes mest värderade ägodel är hennes flöjt som hon kan sitta och spela på i timtal. Andra framträdande intressen hon hade som barn var att sitta och lyssna på berättelser om forna tider, men hon fick även träning i att använda vapen för att kunna försvara sig själv och bosättningen. När Linhir blev 25 år beslutade hon sig för att ge sig ut i världen, nyfiken som hon var. Hon började med att resa runt på landsbygden och spela och berättade historier. Efter tre år bestämde hon sig för att göra ett avbrott och resa till Kaitaine. Väl i Kaitaine försörjde hon sig genom att spela och sjunga på värdshus och barer, och det var under ett av dessa uppträdanden som hon träffade de andra gruppen och bestämde sig för att börja äventyra. Linhir är mycket beslutsam och väldisciplinerad för att vara alv, men hon känner sig inte speciellt komfortabel inne i städer utan trivs bäst på landsbygden. Hon är lite småbarnslig och kan lätt drabbas av fnitterattacker då någon råkar göra något misstag. Hennes klädsel brukar nästan alltid bestå av löst sittande byxor och blus i gröna eller bruna färger. Utomhus brukar hon också bära en mantel i samma färger. När hon är ute i vildmarken eller ute och äventyrar brukar hon bära ett förstärkt läderpansar med skenor till, och i strid bär hon ett bredsvärd eller en sammansatt båge.

Ravir Vuul (Sulini Magician)

Ravir är en halvvalv vilket tydligt syns på hans linjer, som är en blandning mellan människa och alv. Han reser cirka 183 cm, har kortklippt mellanblont hår och ur hans ljushyade ansikte tittar ett par mattblå ögon fram. Ravir föddes i Tanara som ligger i södra Jaiman. Det visade sig tidigt att Ravir hade talang för magi, och han blev lärling hos en äldre magiker. Han ägnade större delen av sin ungdom med att studera magi tillsammans med sin läromästare, men försummade trots sin stora begåvning och intresse inte de fysiska aktiviteterna totalt. När Ravir var 18 år så dog hans lärare och Ravir bestämde sig för att ge sig ut i världen. Han mönstrade på ett skepp, som var på väg till Sel-kai, som allmän hjälpreda. Väl framme i Sel-kai lyckades Ravir ta sig upp till Eidolon och där få anställning som hjälpreda i magikernas gille, men efter ett halvår känner han sig trött på det hela eftersom han som halvvalv behandlas med viss avsky av både alver och människor. Han har dock hört talas om Kaitaine som skall vara en stad där blandningen av raser är stor och han hoppas att han skall bli bättre behandlad där. Något bättre till mods mönstrar han på en båt till Kaitaine och ett halvår senare och många erfarenheter rikare kommer han fram. För att fira sin ankomst beslutar sig Ravir för att besöka en bar och där träffar han sina blivande äventyrskamrater och bestämmer sig för att ge sig ut på äventyr.

Ravir är en ganska reserverad individ som är svår att komma in på livet. Detta beror till stor del på hans ursprung och på att omvärlden ser på honom som den gör. Han har dock blivit mer utåtvänd efter att han träffade sina nya vänner. Hans intresse för magi är stort och driver hans äventyrande framåt och hans jakt på kunskap driver honom förbi de flesta stora faror. Ravir klär sig nästan alltid i diskreta blågrå färger, och hans klädsel är alltid enkel. Han bär aldrig någon rustning då den hindrar hans magi, och i strid försöker han lita på sin magi så mycket han kan, men han bär ändå ett kortsvärd som sista försvar.

Taris T'kan (Rhiani Rouge)

Taris är en välbyggd yngling från öknen, som med sina 180 cm brukar kunna sätta respekt i de flesta. Han har kortklippt brunt hår och hans hy har en ljus brun nyans. Hans ögon är glittrande blekt blå, med utmärkt nattseende. Eftersom han tillhör ett nomadfolk sattes han i sadeln redan när han var mycket ung, vilket gör honom till en mycket skicklig ryttare. Han fick också god träning i olika vapenfärdigheter, men tränades även i överlevnad och jakt. När Taris var 19 år gammal dödades hans föräldrar i ett bakhåll av Murlogi (Gobliner) och detta tog Taris mycket hårt. Han blev en ensamvarg och levde för sig själv, och försörjde sig genom att jaga djur vilkas skinn han sedan sålde eller idkade byteshandel med i närbelägna byar. När han vandrat runt på det här viset i två år, blev han värvad som livvakt av en kringresande handelsman när han var i en by för att byta till sig nya pilspetsar. Detta resulterade i att han hamnade i Kaitaine där han beslutade sig för att stanna. Där spenderade han tre år som livvakt åt diverse köpmän innan han av en slump träffar sitt blivande sällskap på en bar en kväll och bestämmer sig för att bli äventyrare. Taris är en steppmänniska som har lyckats anpassa sig till stadslivet och han trivs ganska bra även om han inte är helt bortkommen ute i vildmarken heller. Hans mest utmärkande drag är att han inte på något sätt tål lögnare och att han är extremt ärlig. Han hyser naturligtvis extremt aggt till allt vad Murlogi heter, men tror annars de flesta andra raser gott. Taris har löst sittande ljusa kläder till vardags, medan han i strid bär tätare gråfärgad klädsel. I strid bär han också en full ringbrynja och en full sköld tillsammans med sitt bredsvärd, om inte fienden finns på avstånd då han tar till sina vackert utsirade kastknivar.

Shæl Vira (Shay Scholar)

Shæl föddes av medelklassföräldrar i Kaitaine och visade tidigt tecken på ett skarpt intellekt. Han är cirka 177 cm lång och har väldigt ljus hy. Hans hår är brunt och kortklippt, och ur hans smala ansikte tittar ett par ljusbruna ögon fram. Shæl tillbringade större delen av sin ungdom studerandes gamla böcker i biblioteket och redan vid 11 års ålder uppmärksammar en äldre bibliotekarie den unge Shæls intellekt och brinnande intresse. Shæls största intressen är språk, både levande och döda, men han är också mycket intresserad av historia. Vid 20 års ålder började Shæl även finna intresse i arkeologiska undersökningar och han deltog i flera mindre arkeologiska expeditioner runt Kaitaine. Det var dock inte förrän han träffade en nybildad grupp äventyrare på en bar i Kaitaine som han fick sitt lystmäte när det gäller de stora expeditionerna. Shæl är en mycket vetgirig och nyfiken individ och har studerat det mesta i biblioteket. Han har också utvecklat viss kunskap om hur man överlever och förflyttar sig i naturen under sina expeditioner. Shæl kan verka väldigt inbunden när han studerar sina böcker, men han brukar ljusna upp efter ett par öl och kan då vara en ganska humoristisk person. I vardagslag klär han sig i välsittande ljusa kläder av enkelt, men välvårdat snitt. I vildmarken och under äventyrande klär han sig dock i mer diskreta färger som till exempel brunt, grönt och grått. Utanför stadens murar bär han även ett kortsvärd även om han inte är speciellt bra på att hantera det.

Leya Shúlyx (Shay Ranger)

Leya är född i en liten landsortsby ca fem kilometer utanför Kaitaine. Hon har långt brunt hår som räcker nedanför axlarna. Hon har grå livliga ögon och är cirka 173 cm lång. Vid tidig ålder visade hon stort intresse för skogen och dess skönet, och spenderade en stor del av sin barndom i skogen. Hon ägnade också mycket tid på att bli en bra bågskytt. Den senare delen av sin ungdom ägnade hon åt att jaga i skogen som hon växte upp i och sedan sälja skinnen på marknaden i Kaitaine. Hon brukar också passa på att beleva sig lite med stadsfolket de få gånger hon har möjlighet. Det är under en av dessa kombinerade nöjes och affärstripper hon träffar de andra i sällskapet på en bar och bestämmer sig för att ge sig ut i äventyrens osäkra värld. Leya är en mycket gladlynt och harmonisk person. om än något impulsartad i bland. Hon trivs väldigt bra ihop med Linhîr och de brukar ägna sig åt att spela andra små spratt ibland. En anledning till att de kommer så bra överens kan vara att de har liknande bakgrund. Leya klär sig nästan uteslutande i välsittande gröna kläder av enkelt och robust snitt. Hon bär nästan alltid med sig sitt bredsvärd, och ute i vildmarken har hon även med sig sin sammansatta båge. I vildmarken och under äventyr bär hon ett läderpansar med skenor till.

Turnering MERP/RM Gothcon 1994

Information

Turneringsansvarig: Frans Englund, Bifrost Tel: 031-183751 Email: d1snarf@cd.chalmers.se

Pass1: Fredag 1600-2100 Spelledargenomgång 1500-1600. Plats meddelas senare.

Pass2: Lördag 1200-1700 Spelledargenomgång 1100-1200. Plats meddelas senare.

Du skall ha med dig papper, penna, tärningar, regler(regelhäfte), äventyret och någon form av skärm om du tycker att du behöver det. Det kan också vara lämpligt att dela upp handoutpappret i dess tre delar. När det gäller regler går det bra att spela med MERP regler, RM regler eller efter det regelhäfte som ingår. Äventyret består av 15 sidor regler och 20 sidor äventyr.

Regelkommentarer

Äventyret är skrivet med RM regler, vilket gör att vissa saker bör beaktas. Det finns 3 magic realms. För dessa gäller, för att kunna lägga formler: Channeling: Inget metall pansar och max 10 lbs utrustning i metall. Essence: Inget pansar och max 5 lbs utrustning i metall, max 3 lbs dött organiskt material och max 50 lbs levande organiskt material. Mentalism: Ingen hjälm. Dessa vikter inkluderar inte normal klädsel. I formellistorna är D: duration och C står för concentration och P för permanent. R: betyder range och S står för self och T för touch. En * i parentes innebär att formeln kan läggas utan förberedelser, d v s den får effekt i samma runda som den läggs. Alla spells kostar level powerpoints att lägga och man får tillbaka alla sina powerpoints när man sover (6 timmar). Stunned innebär att man kan bara parera med halv OB eller förflytta sig (-50). Alla spelarna har 20 silverpieces var. 1 gp (gold) = 10 sp (silver) = 100 bp (bronze) = 1000 cp (copper) = 10000 tp (tin).

Bakgrund

Äventyret utspelar sig i en liten by vid namn Litaria och senare uppe på ett berg intill byn. Byn är drabbad av en gammal förbannelse från en gammal furste som avsattes med våld för 250 år sedan. Fursten var en grym och ond härskare som även ägnade mycket tid och lade ner mycket resurser på svart magi. Han byggde bland annat ett stort komplex innehållande alla hans forskningslaboratorier, hans enorma bibliotek och förvaringutrymmen för obekväma personer och personer lämpade för hans experiment. Komplexet låg inne i det stora tornet som stod mitt i hans borg och borgen ligger bara några kilometer i från byn. När så den blodiga revolten kom en dag och han var ensam kvar lade han en förbannelse över byn innan han begick självmord. Förbannelsen består i att de som drabbats inte kan röra sig mer än några kilometer i från byn. Alla byns invånare lider mycket av det eftersom deras frihet blir väldigt inskränkt. Alla personerna i byn verkar ganska dystra till mods, men de brukar lysa upp då främlingar besöker byn då de hoppas att dessa kan lösa förbannelsen eftersom de också är fast.

Byn Litaria

Byn litaria är en liten landsortsby som det bor ungefär 200 personer i. Den består av ett 10-tal gårdar, en liten smedja, ett enkelt världhus och ett par hantverkarbostäder som är kombinerade med en enkel affär. Smedjan är mycket enkel och smedens huvudsakliga sysselsättning är att byta skor på hästar. Smeden som heter Pitri är en kraftigt byggd man i 30-års åldern. Han är ganska trevlig men verkar lite småkärv. Han är ingen duktig smed och de enkla verktyg och vapen han gör är ganska dåliga. De hantverkare som finns är inte speciellt bra de heller på att tillverka saker, och den utrustning som kan köpa är mycket enkel och av medelmåttig kvalitet. Världshuset ligger utmed vandringsvägen som går rätt i genom byn.

Förbannelsen

Förbannelsen las av slottsherren som hette Muriel Dagos. Muriel var en mycket mäktig svart magiker och ägnade mycket tid åt att forska i svart magi. Under revolten när upprorsmakarna försökte storma borgen träffades han av en pil och föll ihop. Han bars till sin kammare, men pilen hade träffat mycket olyckligt. När han dog en timme senare var förbannelsen det sista han yttrade. Genom de magiska förberedelser som hade gjorts i händelse av hans död transporterades han till sitt begravningsstempel och det enda sättet att häva förbannelsen på är att förstöra det kraftfokus, i form av en kristal, som finns i hans grav. Eftersom spelarna kommer in i byn drabbas de också av förbannelsen. De som är drabbade av förbannelsen kan i princip inte röra sig utan för kartan som följer med. Eremiten och munkarna påverkas inte av förbannelsen eftersom de aldrig går i närheten av byn.

Introduktion

Spelarna kommer till byn sent en kväll. Det är mörkt ute och det regnar kraftigt. Alla är trötta och hungriga och vill helst av allt få tak över huvudet. De kommer fram till värdshuset i Litaria och när de kommer in i värdshuset träffar de Pitri. Han hälsar dem välkomna och undrar vad de är för några. Han inser ganska snart att de är äventyrare och att det nu kanske finns en chans att förbannelsen löses. Han ställer fram mat och ställer i ordning sina finaste rum. Han vill ha ett silvermynt i betalning. Att han begär betalt beror på att han vill hålla skenet uppe och låta spelarna vila ut innan han berättar för dem. Morgonen därpå när spelarna äter frukost berättar han för dem om förbannelsen. Han säger också att han hoppas de kan häva den. Om spelarna inte tror på honom och fortsätter kommer de snart att upptäcka att han talar sanning. Han berättar att folk som har gett sig på berget aldrig kommit tillbaka. Han ger spelarna en vägbeskrivning till slottet. Han berättar också om att det finns en eremit som bor ute på steppen som kan berätta mer om ljusskenen. Han känner till munkklostrets existens men nämner det inte för spelarna om de inte frågar, då han ger dem vägen dit, eftersom han inte tror att de kan vara till någon nytta. Om spelarna bestämmer sig för att försöka häva förbannelsen kommer de att lyckas av hela byn, speciellt när de beger sig till slottet på berget.

Slottet

Slottet där slottsherren bodde är omgiven av en vallgrav och 15 meter höga murar. Vindbryggan över vallgraven är uppfälld. Spelarna får ta sig in på valfritt sätt. I murarna går skyttegångar och det finns även slitsar för att kunna skjuta ut. De fyra tornen i muren är 25 meter höga och består av 4 våningar. Det går spiraltrappor i tornen och det är ända sättet att ta sig in i skyttegången (vån 2, vån 1 är marken) och upp på murarna (vån3). Slottsmurarna verkar vara i mycket gott skick och man får en otäck känsla när man går i närheten av slottet. Slottet är dock helt övergivet. Det stora tornet innehåller högst upp Muriels bibliotek. Det innehåller främst dokumentation av hans makabra experiment (bl. a. vivisektion), experiment med att framkalla demoner och att animera döda och döda ting. I vissa av böckerna talas det också om ett munkkloster och deras samarbete med slottsherren. Dessa är skrivna på Old Emer och Shæl kan alltså läsa dem. Där finns även en hel del böcker om svart magi och dessa är skrivna på något för spelarna helt okänt språk. Våningen under innehåller ett laboratorium som innehåller diverse kirurgisk utrustning, men även utrustning för framställning av kemiska blandningar. Spelarna har ingen som helst nytta av utrustningen och det finns inga användbara kemikalier kvar (de är för gamla). Både dörren till biblioteket och dörren till laboratoriet är låsta och kräver var och en åtskilliga timmars arbete för spelarna att få upp. Dörren till biblioteket är minnerad och om spelarna ger sig på den med våld utlöses en explosion i trapphuset (bara en gång). Den är extremt svårt att upptäcka (-30) (förutsätter att spelarna letar), men den är lätt att desamrera (+20). Om fällan utlöses tar alla som är på samma våning i trapphuset 2 st A puncture cri-

ticals och 2d10 hits. Våningen under detta var Muriels bostad. Det består av en sängkammare, ett vardagsrum och ett litet arbetsrum. Arbetsrummet innehåller bara ett skrivbord en arbetsstol och några hyllor. I hyllorna ligger lite flagnat pergament och på bordet står ett uttorkat bläckhorn med en gåspenna i. I lådorna till bordet ligger det sönderflagnade pergament utom i den översta där det ligger en pergament som verkar helt oberört av tiden (ge spelarna övre halvan av pappret med handouts). Texten bli då kung och dam återvända till sina platser genom att man läser vad 6:e bokstav. I ett lönnfack i skrivbordet ligger också nycklarna till både biblioteket och laboratoriet. Lönnfacket hittar spelarna om de slår sönder bordet, annars är det absurt (-70) svårt att hitta det. Vardagsrummet innehåller en stor uppsättning möbler som en gång varit mycket vackra, men nu är förfallna. Sovrummet innehåller en stor himmelssäng som är i mycket gott skick (magisk essence). Det enda magin gör är att den förhindrar förfall. Där finns också fyra garderober som innehåller diverse kläder, men det mesta är förfallet. I en av garderoberna finns ett lönngarderob (Spelarna hittar den om de letar noga) som innehåller 1 vit kungsdress, 1 vit drottningdress, 1 svart kungsdress och 1 svart drottningdress. Dresserna är magiska och är i mycket gott skick. De är mycket vackra och utsirade med guld. De anpassar sig omärkligt till bärarens storlek och passar alltså alla. De verkar också vara onormalt tåliga (räkna dem som +10 DB AT1 (inget pansar)). Våningen under innehåller belägringskök, skafferi (innehåller skämd mat, går någon in i det är det 25% chans att de spyr) och belägringsbostäder. De två återstående våningarna ovan mark är inte inredda utan är mest avsedda för soldater om fiender har lyckats ta sig förbi yttermuren. I källaren på tornet finns en tom rustkammare och ett 20 tal fångelsehålor. Det luktar väldigt unket nere i källaren. Kapellet är ett ganska enkelt kapell och innehåller inget av intresse för spelarna, men gåt de in i det kommer de genast att lägga märke till att det är dedicerat till onda krafter och känna sig lite besvärade. Det finns fyra baracker vid den östra muren. Den första innehåller ett tomt stall och en smedja. I smedjan finns lite verktyg och arbetsmaterial kvar, men annars är den ganska tom förutom härden. Två av de andra barackerna innehåller vanliga soldatbostäder och de består i princip av ett antal sovsalar med våningsångår i. I flera av sovsalarna finns det tecken på tumult och strid, men det verkar inte finnas något av värde kvar. Den sista barracken var befälens och officerarnas barrack. Den är inte inredd med sovsalar utan består av ett ganska stort rum för vaktchefen, ett litet arbetsrum för vaktchefen där set står ett skrivbord och en stol. Tre andra rum för officerare. och slutligen 2 logement för befäl. I den här barracken finns också en mäss för officerarna. Mässen befinner sig i en enda röra och möbler ligger kors och tvärs. Här finns också mycket tydliga tecken på strid. Det finns också tydliga tecken på strid inne i ett av logementen. Om spelarna letar igenom mässen mycket noga (dvs minst 3 timmar) kommer de att hitta en karta i någon av drivhögarna. Kartan beskriver mycket exakt hur man tar sig till någon plats i skogen sydväst om Litaria. Kartan beskriver vägen till templet, men det står inget på den förutom väganvisningar. Kartan tappade kaptenen under striden och den råkade hamna under en hög med bråte. Kartan är ganska skamfilad, men fortfarande fullt uttydbar. Bostadsavdelningen var till för gäster till fursten, hans tjänstefolk, hans högre anställda och hans vänner. Den innehåller också en stor bankettsal, ett stort kök, skafferi och ett stort klädföråd. I klädförådet kan man hitta konstiga skor med sugkoppar under om man letar igenom det en stund (10-15 par; väger 5 lbs/par). Annars finns där diverse kläder i ganska dåligt skick.

Eremiten

Eremiten Pavlov bor ensam i sin lilla hydda och lever på att samla rötter. Han är en ganska trevlig individ och blir glad över att få tala med någon. Han har grånat tovtigt hår och ser ut att var runt 70 år gammal. Om spelarna berättar att de tänker försöka häva förbannelsen som kommer han att ge dem en liten hammare och tycka att den kan hjälpa er på vägen. Hammaren är magisk och ca 2 dm lång. Den är gjord i någon grå matt metall. Det är det enda man kan slå sönder kristallen med. Om själva förbannelsen vet han inte mycket utom att det ryktas att ingen

som har gett sig upp på berget har återvänt.

"Det händer konstiga saker uppe i bergen!"

"I bland kan man se konstiga ljussken där på nätterna!"

"Ingen har kommit levande där ifrån under hela min livstid!"

Ljusskenen kommer naturligtvis från munkarna, och de som har försvunnit har naturligtvis munkarna tagit hand om. Ljusskenen beskriver eremiten som orangeaktiga och fladdriga. Det kommer inte att uppträda några ljussken under äventyret, hur länge spelarna än väntar. Han nämner också att munkklostret finns och att de har ett gammalt bibliotek som kan vara av intresse för spelarna, men han kan inte vägen dit (de flesta i byn vet vägen, inklusive Pitri).

Munkklostret

Munkklostret ligger lite avsidet och de 23 munkarna som bor där verkar lite konstiga. De avgudar en konstig symbol som består av en ring med ett kors i. Om spelarna kommer till klostret är munkarna mycket vänliga. Om spelarna frågar någonting som slottsherren, så kommer de att hävda att alla som har gett sig i väg upp till slottet aldrig har återvänt. De kan också få reda på att Muriel är begravd i ett tempel och att det enligt sägen är fullt av hemska monster och fällor. Munkarna är inte påverkade av förbannelsen utan dyrkar egentligen Muriel ungefär som ett helgon. Detta håller de dock hemligt för omgivningen och om någon utomstående medverkar vid deras mässor och liknande spelar de upp ett spel för galleriet. De låter inte någon utomstående övernatta i klostret, men annars är de mycket gästvänliga och bjuder på mat. Den symbol munkarna dyrkar är egentligen en magisk symbol som skyddar mot vakterna i templet. Detta vet dock inte munkarna. Den förvaras i kapellet och vaktas alltid av två munkar. Spelarna kommer att se den om de medverkar vid en mässa eller om de går in i sakristian. Munkarna som vaktar den kommer att hindra spelarna att gå in i sakristian så om spelarna inte deltar i någon mässa måste de lura vakterna på något sätt. Blir spelarna upptäckta i sakristian eller olovligen innanför murarna försöker munkarna i första hand ta dem tillfång och i andra hand döda dem. Magi fungerar inte i kapellet, och all aktiv magi upphör när man går in i kapellet, men om symbolen flyttas kan det indentifieras att den är magisk. Den ser ut som en cirkel med ett kors i, väger cirka ett kilo och är ungefär 2 dm i diameter och 2 cm tjock. Om spelarna frågar så har munkarna ett bibliotek, och spelarna får gärna titta runt i det några timmar. Om spelarna gör det kommer Shæl att hitta böcker skrivna på Enrik-Sokal. Munkarna kan inte detta språk och vet inte vad som står i dem. I böckerna framgår det att för att häva förbannelsen måste man förgöra det kraftfokus som håller förbannelsen vid liv och detta finns i Muriels tempel. Det står också talat om att man behöver en nyckel för att komma in och att den ser ut som en cirkel med ett kors i. Munkarna vaktar även slottsruinen och där finns alltid 6 munkar som vaktar den. Om spelarna kommer på dagen blir de upptäckta av munkarna vid slottet om de inte smyger för då är chansen att det blir upptäckta 30%. Kommer spelarna på natten är chansen 20%, och om de smyger eller rör sig försiktigt upptäcker munkarna dem inte. Om munkarna upptäcker spelarna försöker de lägga sig i bakhåll. Men de anfaller inte spelarna om det är fler än 3 i gruppen. Spelarna upptäcker inte munkarna om de inte letar efter dem. Munkarna får svlösning en gång i månaden och det var veckor sedan de fick avlösning sist. Om spelarna blir sedda och sedan besöker klostret efter att det varit avlösning kommer de inte att få närvara vid några mässor eller komma in i biblioteket.

23 st Munkar (varav 6 vid slottet); 40 hits AT1 (inget pansar) 0 DB

Shortsword: 40 Composite Bow: 40

Utrustning: Svärdet är gömt (-30) under deras munkkåpa och det bär de alltid med sig. De 6 vid slottet har bågar med sig, medans de 17 vid klostret har sina bågar undanställda. Om vakterna lyckas slå larm tar det 2 minuter (12 rounds) innan alla munkarna har kommit på dagen och 6 minuter (36 rounds) på natten. Det dyker upp 1d10 munkar efter halva tiden, och resten kommer efter hela tiden. Det står också alltid en munk på vakt vid porten och han lämnar aldrig

sin post. Nattetid kan munkarna som vaktar symbolen vara något slöa och bör gå att ta med överraskning. Om spelarna har tillräckligt med tålmod kan de till och med somna. Larmet består av en klocka man måste dra i och den sitter utanför sakristian. Om spelarna blir sedda av några munkar som kan tala om det för de andra munkarna kommer munkarna att försöka jaga spelarna.

Templet

Det tar Om spelarna tar sig till templet, ge dem schackbrädet som handout. Vad de ser är en stor platta med trappor upp på alla sidor. Rutorna ser ut att var gjorda av svart och vit sten och varje ruta är 1 x 1 m. Om 4 av spelarna tar på sig dräkterna (de måste ta av sig rustningarna och sina egna kläder för att det skall fungera och det måste vara rätt kön på karaktärerna) och sedan ställer sig som nedan:

v = vit ruta

v s v d k s v s

Svart Dam och Kung

s = svart ruta

s v s d k v s v

Vit Dam och Kung

Det finns två kombinationer som stämmer på ovanstående och det är endast dessa som fungerar. När spelarna har ställt sig så här kommer hela brädet att sakta sjunka ned i berget. Det spelar ingen roll vad som mer finns på brädet. När det gått cirka en halv minut stannar brädet och spelarna kan kliva av. Efter en minut börjar brädet stiga tillbaka igen Dörren in till rum 2 öppnas först när brädet är helt uppe igen. Spelarna måste ha någon form av ljuskälla här nere eftersom det annars är helt mörkt. Väggarna ner i gravkammaren är helt släta och gjorda i vit och svart sten omväxlande. När spelarna kommer ner här känner de sig illa till mods. Mitt i rum 2 står en stor staty och om inte spelarna har med sig den magiska nyckeln vaknar den till liv. Statyn är i det närmaste osårbar och kommer att krossa spelarna. Den följer efter spelarna överallt men rör sig bara 30°/rnd, även över glasgolvet. Om spelarna slår sönder glasgolvet och statyn är på fel sida, så kommer golvet och taket att sakta pressas ihop på den sidan statyn inte är. Statyn ser ut som en stor riddare med ett stort svärd i varje hand. På båda kortsidorna om rummet sitter det stora väggspeglar. De är magiska och om någon rör vid dem sugas han igenom och hamnar i ett djupt schakt med stora spikar i botten. I rum tre markerar svart osynligt golv gjort i glas. Glas golvet lutar cirka 45 grader när man har kommit ut ca 10 meter på det. Rummet är ca 50 x 80 m. Om spelarna använder sugkoppsskorna är det inga problem att ta sig över. Om någon spelare går ut på golvet så halkar han av vi lutningen om han inte vidtagit någon lämplig åtgärd. Om han hänger i ett rep kommer glaskanten att skära av det, och går han bara rakt ut och tror att det finns golv hela vägen ramlar han också av. Glaset är matt och specialbehandlat, men ändå glatt. Det syns alltså inte var det finns glas utan det måste man känna efter. Hålet under glasgolvet är bottenlöst. Om någon av spelarna försöker slå sönder glaset är det inte så svårt, men då går hela glasgolvet i bitar och trillar ner i hålet. Höjdskillnaden är ca 30m. Ovanför dörren in till gravkammaren finns en inskription. Den ser spelarna bara om de letar efter den. Den är skriven på Old Emer och lyder: eäifssbsczubebn vilket blir: då herrar byta dam om man minskar alla bokstäver med ett. Inne i gravkammaren står det två vita troner vid den vänstra väggen och två svarta troner vid den högra väggen. Den ena tronen i varje par är lite större. Om Vit Kung -> vit hög tron, Svart Dam -> vit låg tron, Svart Kund -> svart hög tron, Vit Dam -> svart hög tron, så kommer det att stiga upp en sarkofag ur golvet. För att öppna den stoppar man in den magisknyckeln i där för avsett hål i förändan och därefter är det bara att lyfta på locket. Om man försöker lyfta locket utan att ha satt i nyckeln tar alla som rör vid locket eller själva sarkofagen en E electric critical. Inne i den ligger den mumifierade Muriel och kraftfokus sitter i huvudändan när man lyft av locket och är en pulserande kristall. För att kunna förstöra kristallen måste man ha metallhammaren som eremiten har. Om man förstör kristallen kommer förbannelsen att hävas och schackbrädet går ner som en trappa istället och det är bara att traska ut.

Tillägg, ändringar och rättelser

Inledningen, byn, förbannelsen

Det är värdshusvärden som heter Pitri inte smeden. Vem som helst i byn kan berätta om eremiten i byn, men spelarna måste fråga efter någonting sådant, t ex byäldste eller liknande. Förbannelsen verkar som en sfär och spelarna kan inte komma ut. Den påverkar bara varelse så det går att kasta saker igenom väggen utan problem.

Eremiten, hammaren.

Eremiten har haft hammaren i sin ägo länge och den kommer alltid tillbaka till honom varje gång någon misslyckas med att lösa förbannelsen. Det finns sex stycken runor inristade på hammaren, men spelarna kan inte uttyda någon av dem.

Munkklostret

I biblioteket står det också nämnt någonting om att Muriel slöt förbund med sex onda gudar.

Slottet

I kapellet finns det sex stycken onda gudar på en tavla i kapellet, och nedanför står det en hord med demoner. Om spelarna räknar är det 36 stycken. Skorna som finns i klädförrådet är magiska och skosulan ser ut som på handout 2. Det svarta är svart glas. Skorna är mycket klumpiga att gå i. I biblioteket står det nämnt någonting om sex gudar. Pergamentet som finns i tornet kan också lösa på nedanstående sätt.

d	o	å	n	l	l
å	c	t	d	s	a
k	h	e	a	i	t
u	d	r	t	n	s
n	a	v	i	a	e
g	m	ä	l	p	r

I laboratoriet står det en packlår som det står levereras snarast på. Den är cirka en och en halv meter lång. Den innehåller en av slotsherrens sista konstruktioner. Om spelarna öppnar låren dröjer det tio sekunder och sedan stiger den upp ur låren och anfaller den starkaste av spelarna. Den har klor på sina armar som räknas som knivar.

Construct: 150 hits AT1 (40DB) Två attacker: Daggar +20 Ignorera stun och hits/rnd.

Templet

I tomrummet med glasgolvet är det 30 meter ner till golvet från lägsta nivån på glasgolvet. Golvet är fyllt med spetsiga pålar. Om någon rör vi speglarna i rum 2 så telporteras de till tomrummet strax under och alldeles norr om glasgolvet lägsta punkt. Om någon av spelarna slänger ned en fackla eller liknande får de syn på sin kamrat. Det går att fiska upp liket med hjälp av rep, men om man inte lägger någonting mellan repet och glaskanten går repet av mot kanten. Dräkterna fungerar även om den som bär dem inte lever. I Gravkammaren hänger det dyrbara och oskattbara gobelänger på väggarna.

Ponängformulär

Lag: _____

Rollspel

Linhår: (0-100) _____

Ravir: (0-100) _____

Taris: (0-100) _____

Shæl: (0-100) _____

Leya: (0-100) _____

Problemlösning

Spelarna besöker slottet: (10) _____

Spelarna hittar schackdräkterna: (20) _____

Spelarna tar med sig schackdräkterna: (20) _____

Spelarna tar med sig 5 par sugkoppsskor: (25) _____

Spelarna tar med sig 1-4 par sugkoppsskor: (5) _____

Spelarna hittar pergamentet: (20) _____

Spelarna löser koden: (50) _____

Spelarna hittar nycklarna: (10) _____

Spelarna tar sig in i biblioteket (5) _____

Spelarna läser i biblioteket i slottet (5) _____

Spelarna hittar kartan: (50) _____

Spelarna undviker munkarna vid slottet: (20) _____

Spelarna hindrar munkarna vid slottet att varna sina kamrater om spelarna blir upptäckta: (10) _____

Spelarna upptäcker munkarna vid slottet: (10) _____

Spelarna besöker eremiten (20) _____

Spelarna får med sig hammaren från eremiten (20) _____

Spelarna besöker munkklostret: (10) _____

Spelarna deltar i en mäsas: (10) _____

Spelarna läser i biblioteket i klostret (20) _____

Spelarna får med sig symbolen i från klostret: (50) _____

Spelarna tar sig till templet: (10) _____

Spelarna löser schackproblemet: (50) _____

Spelarna går över glasgolvet med sugskor (25) _____

Spelarna tar sig över glasgolvet på något annat sätt (10) _____

Spelarna hittar inskriptionen (5) _____

Spelarna löser inskriptionen (30) _____

Spelarna löser tronproblemet i gravkammaren (25) _____

Spelarna låser upp sarkofagen (5) _____

Spelarna förstör kristallen och löser förbannelsen (50) _____

Om spelarna löst förbannelsen (20 * antalet överlevande rollpersoner) _____

Antalet munkar spelarna har ihjäl (0-23) _____

Landsväg

1 km

Munkklostret

Eremiten

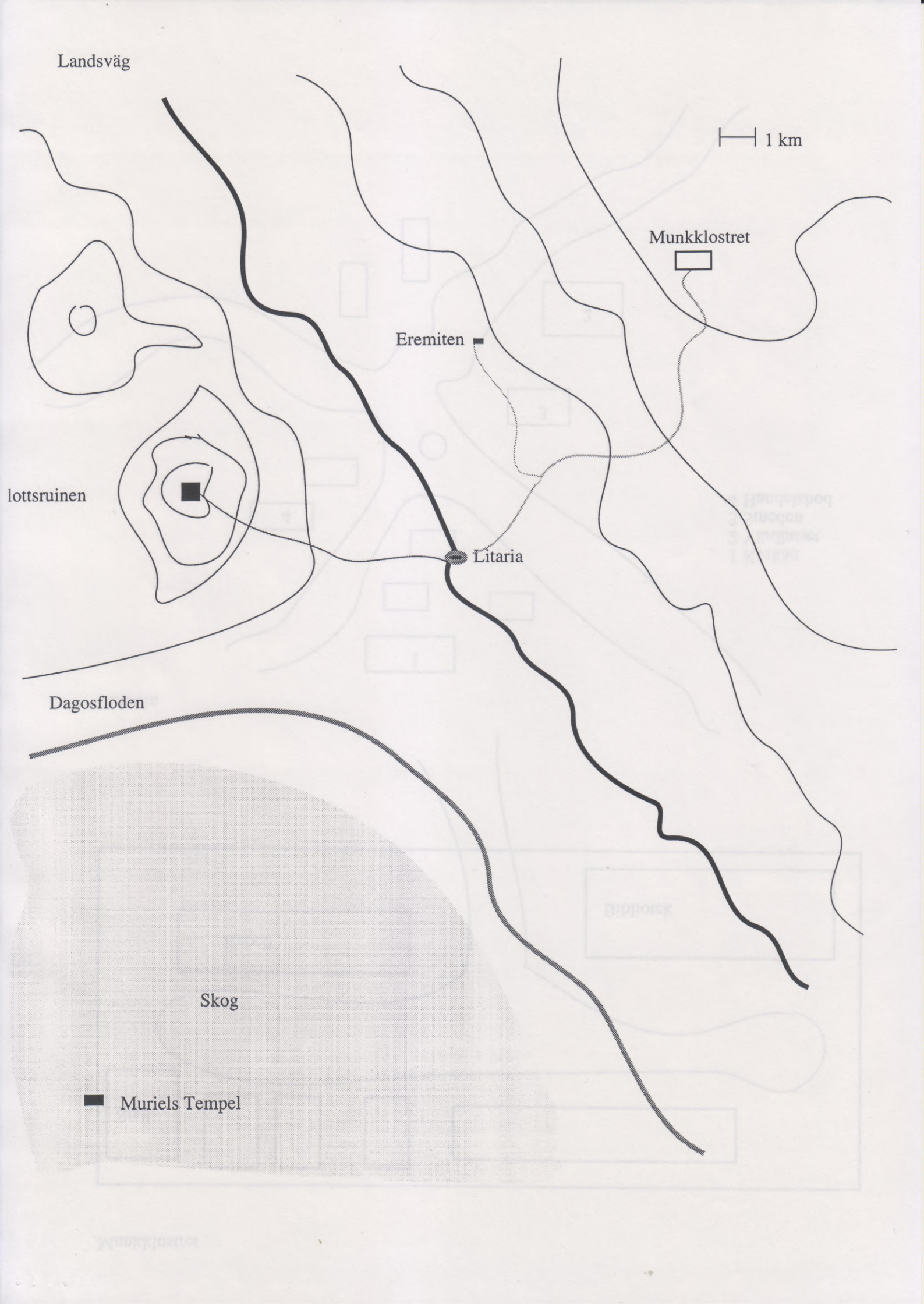
Litaria

lottsruinen

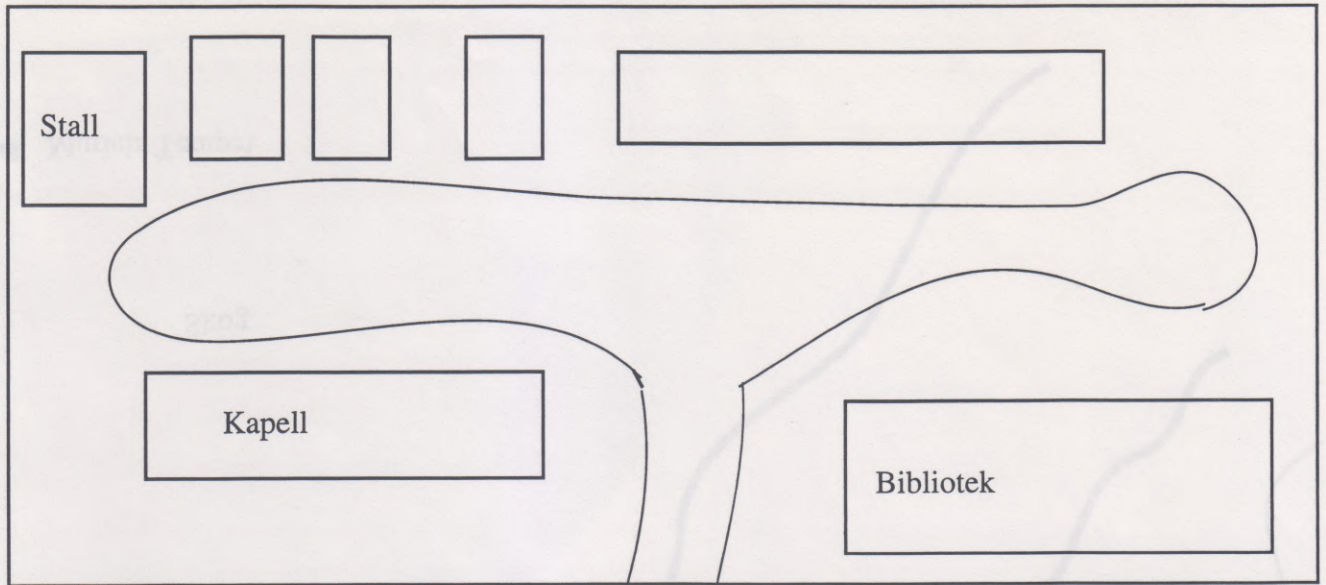
Dagosfloden

Skog

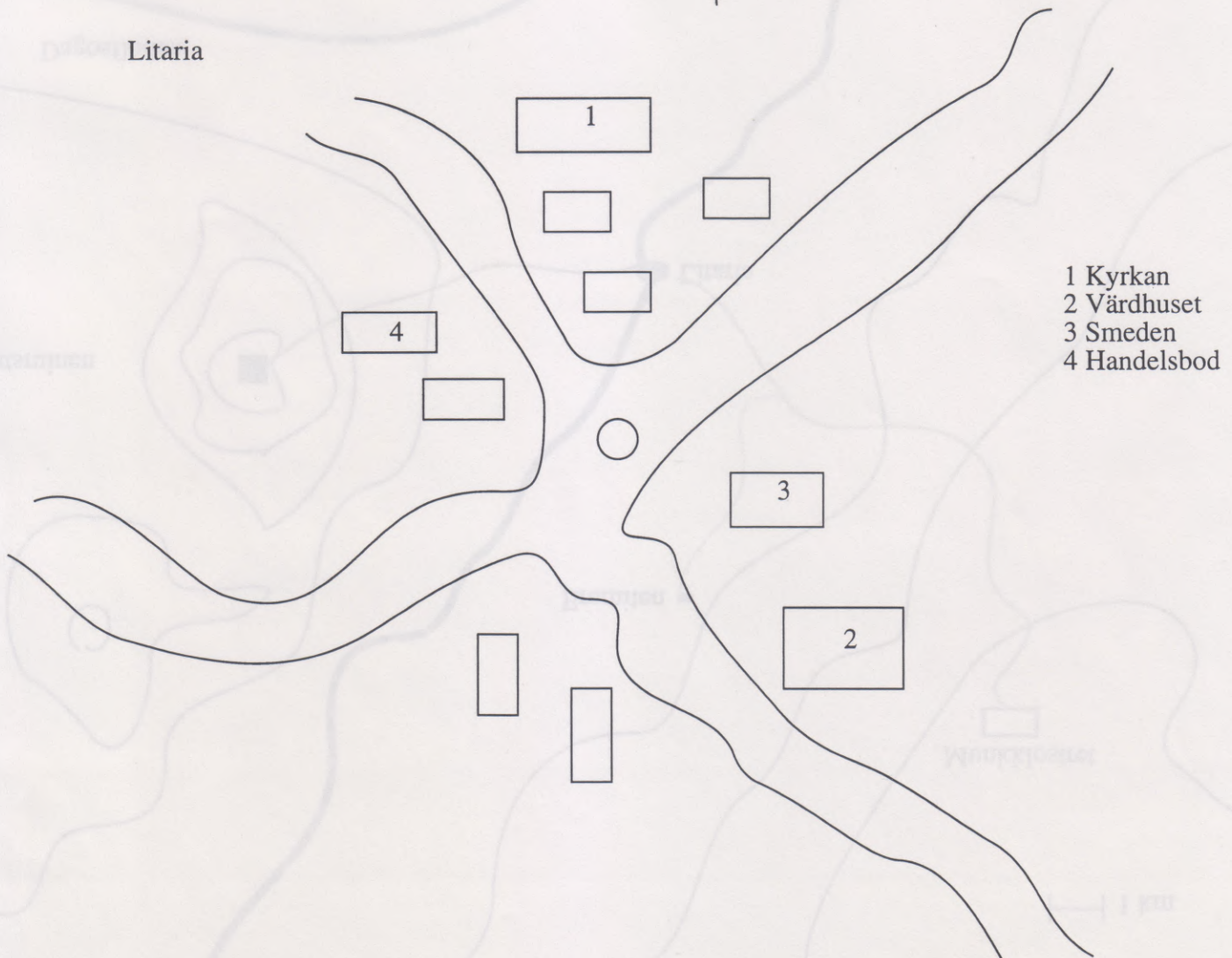
Muriels Tempel

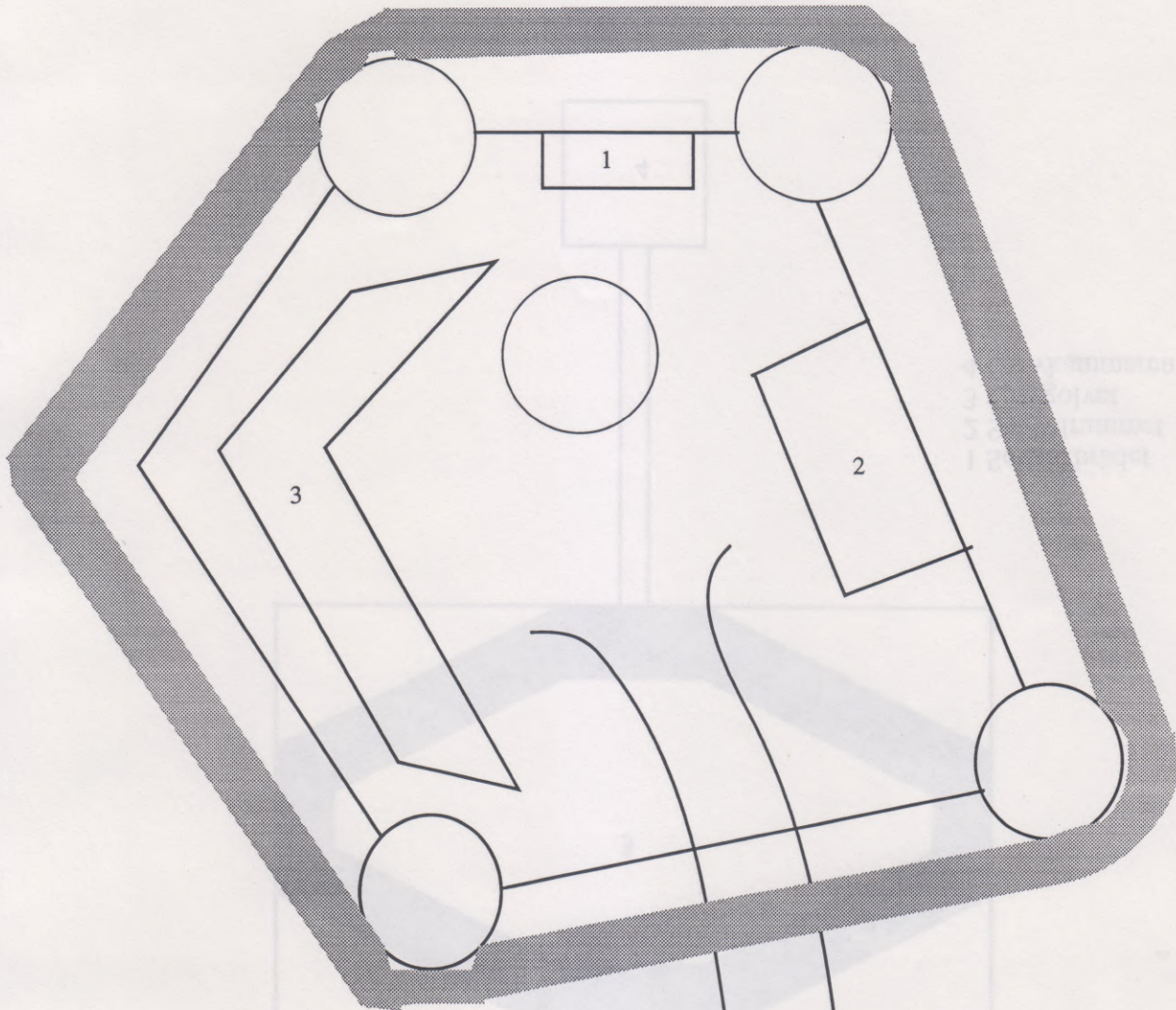


Munkklostret



Litaria



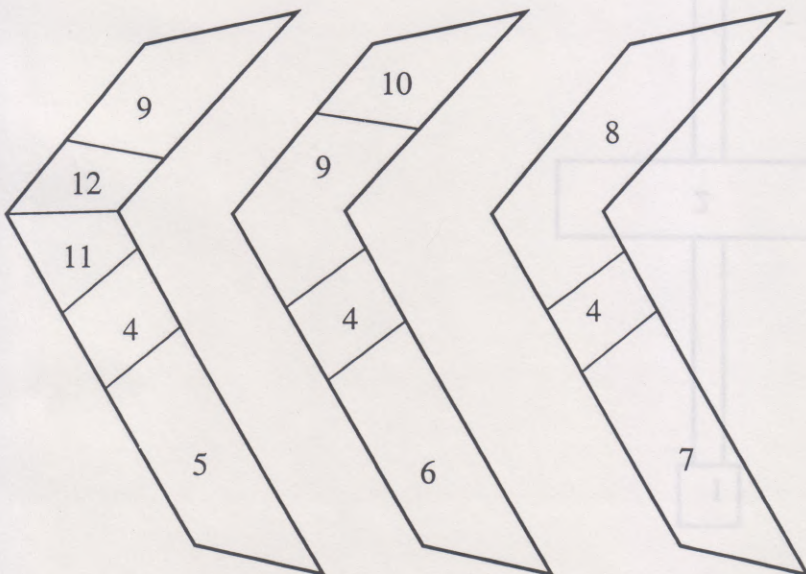


1

2

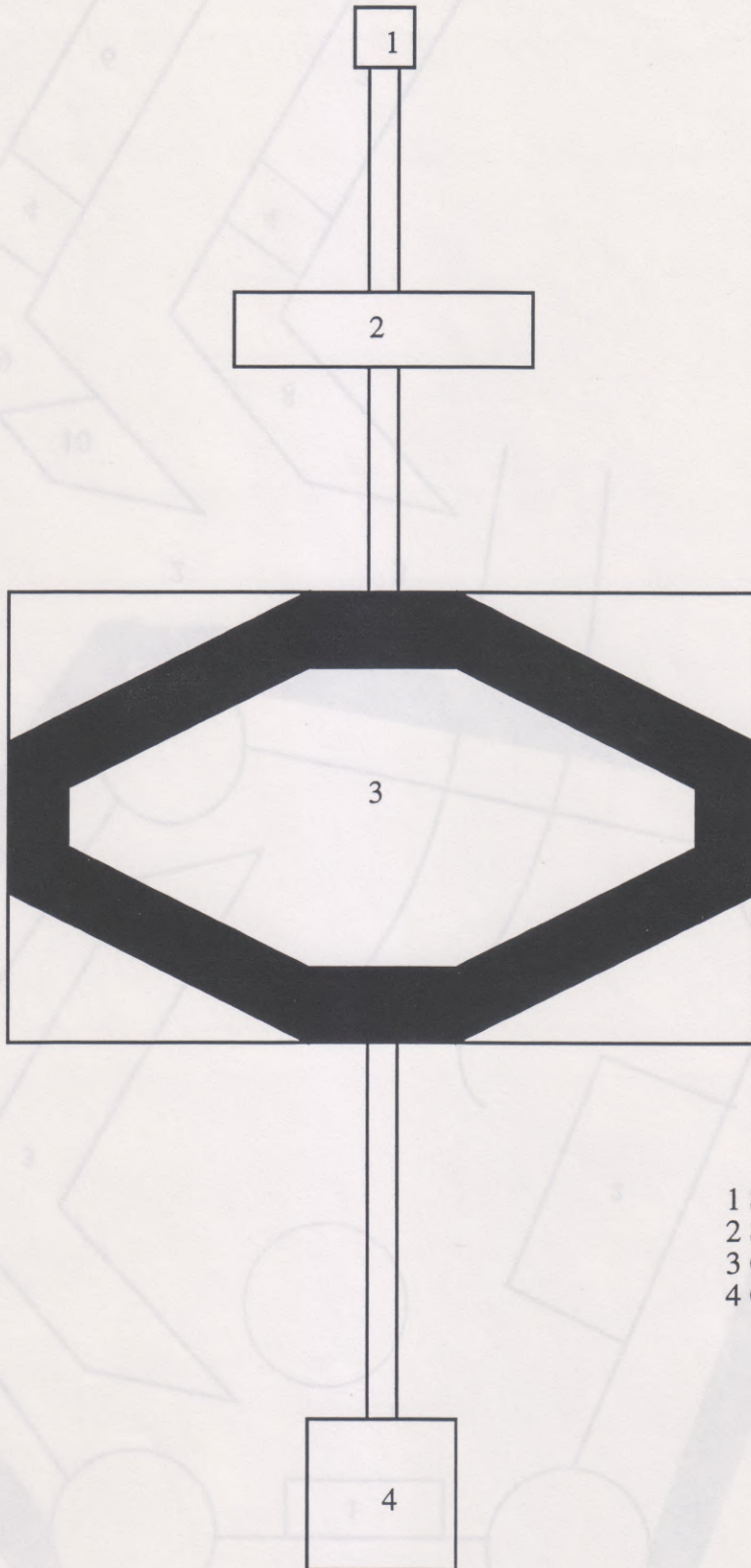
3

- 1 Kapellet
- 2 Barracker
- 3 Bostadshus



- 4 Entre och trapphus
- 5 Bankettsal
- 6 Korridor med 20 små rum
- 7 Korridor med 10 mellanstora rum
- 8 Korridor med 15 mellanstora rum
- 9 Korridor med 15 små rum (tjänstefoll)
- 10 Klädförråd
- 11 Kök
- 12 Skafferier och Lager

Templet

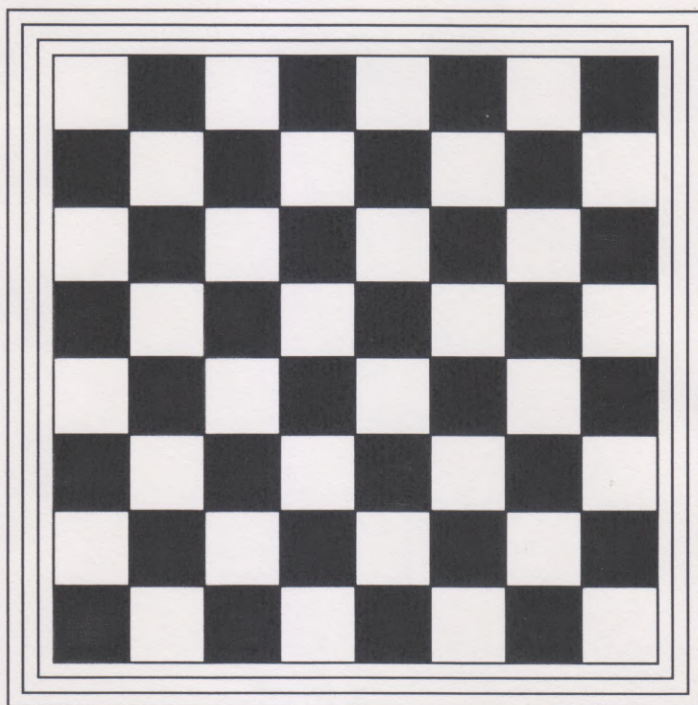
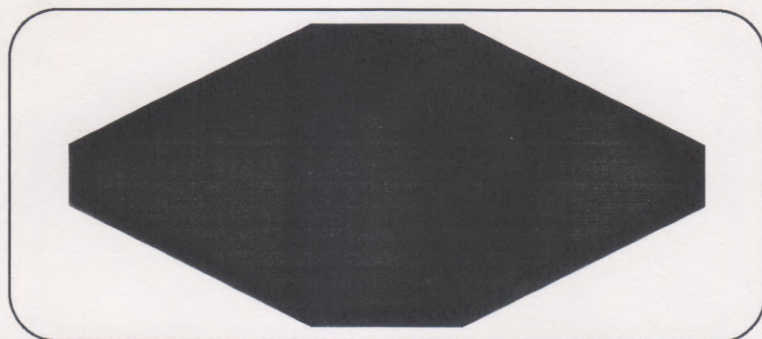


- 1 Schackbrädet
- 2 Spegelrummet
- 3 Glasgolvet
- 4 Gravkammaren

doån
khea
navi

llâc
itud
aegm

tdsa
rtns
älpr

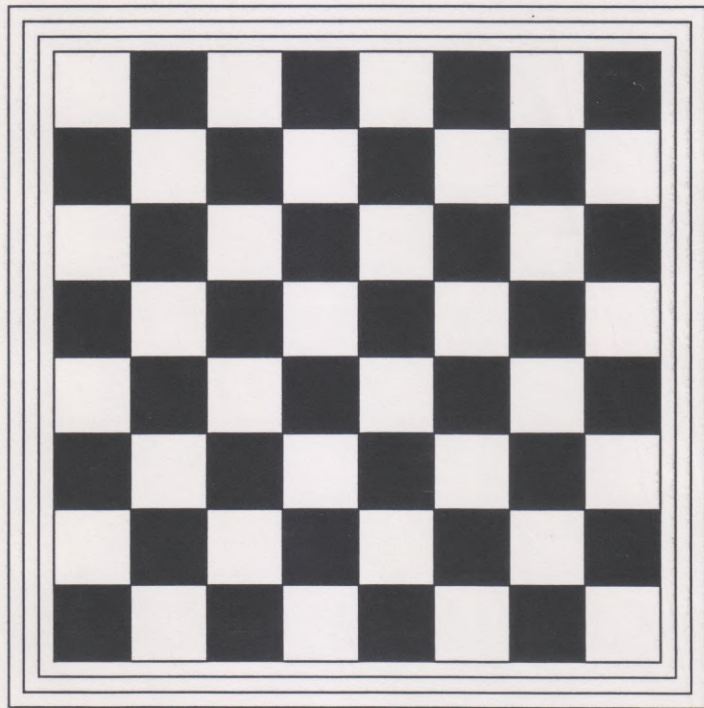


eäifssbsczubebn

doån
khea
navi

llâc
itud
aegm

fdsa
rtns
älpr



eäifssbsczubebn