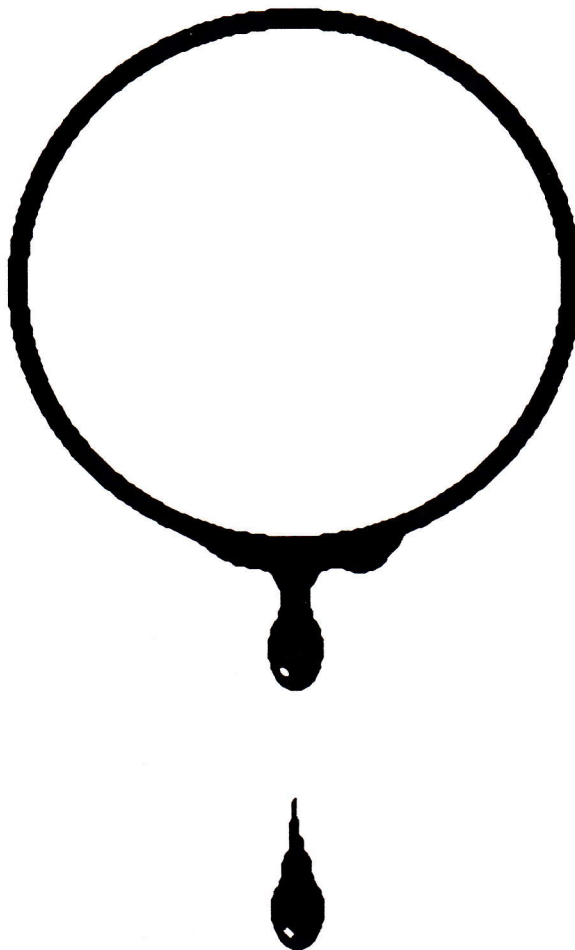


Även Segraren är åt Döden Hemfallen.



En Ring av Blod

av

Ingvar Gräns

Tillverkat för Individuella AD&D Turneringen Gothcon XIII

Bakgrundshistorien och scenariot

Landet Shanda har en ny ung kung, så ung att han är satt under förmyndare. Förmyndaren, Hertig Hraklos, tycker att det är dags att utöka rikets makt. Han beslutar att Gest Amras, gränsstaden i landet Sithonia är det första området att anfalla. Han har svårt att uppbringa tillräckligt mycket soldater för att kunna ta staden med storm från landsidan och för få båtar för att kunna ta staden från flodsidan. Han inser att här behövs infiltration. Han skickar dit sju stycken relativt dåliga assassins som får i uppgift att infiltrera. Dessa måste dock ha en kraftfull ledare på plats. Hraklos väljer Groth Ustar, en level nio assasin. Han skall inte bara kontrollera dessa nya infiltratörer utan också ta hjälp av Tanvarnon, en handelsman som dragit sig tillbaka och som sedan länge jobbar för Shanda. Tanvarnon har också lyckats muta stadsvaktens kapten.

De sju har varierande framgång. Av de tre som försöker komma med i stadsvakten lyckas två. Den tredje återvänder till Shanda. Den fjärde lyckas bli skrivbiträde hos hamnkaptenen. Den femte fick anställning som styrman på en flodpråm. En lyckades inte alls utan tog till reserv planen och blev ett fyllo i hamnkvartieren. Den sjunde dör en omild död på ett vårdshus i händerna på Sithonias livgardes kapten efter en stöld. Kaptenen blir misstänksam och meddelar Kontraspirationchefen Recklam Anklaffus.

Recklam, en level nio magic user, befinner sig på ständig resa runt i riket där han kontrollerar uppgiftslämnare och informatörer samtidigt som han samlar magic components. Hans livvakter och "allt-i-allos" är Spelarna. De har ingen aning om att Recklam är kontraspirationchef. Recklam kontaktar sin man i Shanda och ber honom forska vidare. Av en slump lyckas han få reda på att ett viktigt kurirbrev är på väg till Gest Amras. Recklam har tur och hinner få meddelandet om kuriren i tid. Han hinner dock inte få fram soldater i tid att uppbringa meddelandet utan skickar sin personlige adjutant till Gest Amras med Recklams kristallkula. Adjutanten kommer till Gest Amras och installerar sig i det avlyssningssäkra rummet där, lagret (se annat blad). När kuriren kommer fram följer adjutanten honom i kristallkulan. Han antecknar hela tiden vad han ser. Anteckningarna är mycket kladdiga och vissa rader oläsliga.

-Kuriren går in rådhuset.

- "oläslig rad det enda urskiljbara är ordet trappan"

-Överlämnar en rulle till någon som framstår som en dimma.

-Dimman sätter sig och börjar läsa.

-Över axeln.

-Listan.

-Tanvarnon Handelsman, äger hus.

-Kapten Stadsvakt, mutad.

-Renstan, s-vakt.

-Forlan, s-vakt.

- Aderon, hamnbiträde.
- Dolman, fylla i hamnen, v-ärr kind.
- Frakas, styrman Albinon.
- Rusar upp.
- "raden är ett bläckstreck"

Här blev adjutanten galen. En annan av Recklams medhjälpare hittade honom nästa dag, hoprullad som en boll.

"Dimman" som fått meddelandet är Groth. Meddelandet var den första upplysning han fått om vilka som var medlemmar i spionringen han skall leda. Han söker inte upp dem då han märker att någonting spionerar på honom. Han bar en Medallion of Non-detection som han efter denna händelse tog av sig för att inte enkelt bli avslöjad.

Groth har givetvis lyckats med sin uppgift, att få kontroll över en medlem i stadsrådet, rustmästaren. Groth blev tvingad till mycket våld men ansåg det nödvändigt. För att få rustmästaren lojal kidnappade Groth hans son, sex år gammal. Försvinnandet skulle kunna vara svårförklarat. Därför brände Groth ner Rustmästarens hus, vilket gör det möjligt för Rustmästaren att förklara att sonen brunnit inne. Groth såg också till att Rustmästarens sekreterare brann inne, så att hans plats blev ledig. Sekreteraren brann verkligen inne, men då var han redan död. Groths kontroll över Rustmästaren ökade ännu mer då han i väntan på att ett nytt hus skulle byggas flyttade in i Rådhuset.

Recklam fick anteckningarna en dag senare och förstod att det var bråttom. Han arrangerade en scen där en galen man ropar att de måste fara till Gest Amras för där kommer hemska olyckor att ske. Gruppen åker således till Gest Amras och märker hur de utlovade olyckorna sker.

Samma kväll som karaktärerna anländer dör en av de båda stadsvakterna. En av Recklams fyra medhjälpare i staden skjuter ihjäl honom då han är på väg hem till barackerna från sitt vaktpass.

Nästa kväll dödar Recklam själv fyllo i en gränd genom att släppa en sten i huvudet på honom från hög höjd. Han använder då en Fly spell.

Nästa dag kommer Albinon i hamn och samma kväll dör dess styrman. Nedslagen av Recklam och kastad i vattnet att drunkna.

Kvällen därefter dör Aderon, skrivbiträdet i hamnen. Förgiftad av en kastpil kastad av Recklam.

Dagen därpå blir det utgångsförbud efter mörkrets inbrott. Detta hindrar dock inte Recklam från att knuffa ner den andra stadsvakten från muren och efter det skjuta pilar i honom. Allt för att ingen skall tro att det är en magiker som är i farten.

På kvällen därefter misslyckas mordet på Tanvarnon, som inte dör av pilen och inte heller giftet är tillräckligt starkt för att ta kål på honom.

Spelstart : Spelarna får nästa morgon i uppgift att hämta Tanvarnon till Recklam för att han skall kunna döda honom. Detta säger han dock inte till Spelarna utan påstår att det är för att tillverka ett motgift. Recklam dödar Tanvarnon då han är för sjuk för att kunna ge några värdefulla upplysningar.

Samma kväll får Recklams andra medarbetare i uppgift att döda Stadsvaktens Kapten. Än en gång misslyckas de och nästa morgon får Spelarna till uppgift att ge Kaptenen det motgift som Recklam tillverkat under natten. Då Spelarna ger motgiftet till Kaptenen dör han omgående. Det var inget motgift utan ett gift.

Spelarna vill efter detta säkert tala ut med Recklam och han är lika intresserad, fast av andra anledningar. De kommer snart till lagerlokalen där de paralyseras och får reda på att Recklam är kontraspionagechef.

Slut på del ett.

Spelarna får reda på att Recklams medhjälpare nu skall lägga en quest på dem. Recklam förklarar att den kommer att döda dem om de inte utför uppdraget, att hämta hit eller döda spionringens ledare. En man i prästkläder kommer in och börjar läsa en scroll för dem. Recklam håller då i dem sömnmedel och säger att detta är för att Spelarna inte skall kunna motstå spellen. Tre av spelarna somnar men den fjärde Raffstan är vaken. Prästen som är level 2 avslutar spellen Remove Curse som han läst från scrollen. Raffstan som varit utsatt för en förbannelse vilken givit honom 10 lägre i Int och Wis, blir intelligent. Recklam förklarar då för honom att han har varit kungens jaktmästare. Och hur viktigt det är att han nu tar tag i detta och hittar spionen.

När de andra vaknar förklarar Recklam att han fångat in en brevduva på väg norrut. Meddelandet visar att det finns en spion i gruppen så håll ihop. Och om ni märker vem spionen är så döda honom.

Han utfäster också en belöning på tvåtusen guldmynt för sakens lyckliga slutförande.

Spelstart : Accsan kommer att känna igen skurken. Han kan då leda dem direkt dit eller på omvägar föra dem till målet.

De kan forska fram att sekreterarna är de som styr, att två sekreterare är nya, att Rustmästarens hus har brunnit och att hans son dog i branden tillsammans med sekreteraren. De kan hitta en gammal amma i byn som säger att den nya sekreteraren talade med Groth samma dag som branden. De kan tala med skrivarna i rådhuset och få veta att Groth inte gått den långa vägen. De kan sedan skugga Groth och hitta sonen som finns inspärrad med Groths stumme betjänt, Rackman. De kan angripa honom och om de inte lyckas döda honom försvinner Groth efter att ha dödat sonen. Under attacken kommer Groth att avslöja att han har en stjärna på bröstet. Stjärnan är falsk, se Altins karaktärs blad. Då de återvänder till lagerlokalen. Väntar Recklam där med pengarna

Bakgrundshistorien och scenariot

4

och meddelar att Accsan är spionen och att han under de senaste månaderna röjt hela Abunos spionnät.

Sedan går han.

Fritt spel (vilket nog inte varar länge).

Till Spelledaren

Inför Del I

1

Här följer en översikt över Del I innefattande alla viktiga platser och npc:s.

Låt spelarna själva slå attackslag, skada och liknande typ Climb.

Lådorna i texten innehåller kommentarer som slöa spelledare kan använda sig av. Energiska spelledare hittar på egna. Där det är linje i marginalen finns npc:s som Spelarna bör möta. Titta extra noga!

Spelet börjar dag 7 i gryningen. Då har det dött 5 personer, vilket står i spelarnas "Spelarnas sammanfattning av tidigare händelser."

Vädret utomhus skall alltid vara dimmigt och fuktigt, det är ju en flod stad. Dimman lättar under dagen och lägger sig igen på kvällen.

Spelet börjar då spelarna går ner för att äta frukost. Där finns den morgontrötte Tillman som stigit upp tidigt för att väcka dem. Han skall servera Spelarna frukost.

- God morgon. Har ni sovit gott, säger han samtidigt som han kväver en gäspning med handen.

Spelarna blir avbrutna mitt i maten av en man som rusar in alldeles blek i ansiktet och skriker med flämtande röst.

- Det har hänt något hemskt. Det är en till som är utsatt för mordförsök. Han ligger och yrar och tjuter så att det hörs hela kvarter.

Spelarna får tillfälle att ställa frågor. Efter det springer denne självutnämnde budbärare vidare till nästa värdshus.

En stund senare kommer Recklam ner för trappan. Han stöder sig tungt på sin stav och sätter den så tungt i golvet att det ekar genom värdshuset. Han är som vanligt klädd i en mörk, lång kappa och har kort grått skägg och långt grått hår. En imponerande uppenbarelse.

Recklam ber spelarna att:

- Hämta hit mannen som ligger och yrar. Han är troligtvis förgiftad och jag skulle kunna bota honom om ni tog hit honom.

Recklam går sedan upp på sitt rum igen.

Spelarna kan nu gå ut på stadens gator och leta efter Tanvarnon. Det skall inte vara svårt. Låta S. fråga ett per olika personer.

Den förste de frågar är Grol, en idiot som tittar på spelarna med lite framåtböjt huvud och med medlidsam blick nickar instämmande till vad spelarna än säger.

Tanvarnons hus ligger vid stadsmuren. Det har trädgård och mur på de tre sidor som inte ligger mot stadsmuren. Det finns

Till Spelledaren Inför Del I

2

vakter som bör gå att lura bort om S. hittar på något smart. Slåss de se vakt i stridstabellen. Låt S. överleva.

Om de vill tala med någon visar vakterna in dem. De får gå in genom köksingången där pigorna lagar mat. En man i svart tunika och vita byxor möter dem i husets stora trapphall.

Detta är Faber. Han står några steg upp i trappan och tittar ner på dem. Faber är en äkta aristokrat trots att han är betjänt och hans högburna huvud, förnäma röst och graciösa handrörelser undgår ingen. Han kommer att avvisa alla erbjudanden om hjälp och hänvisa till husläkaren Ristan "Han har varit husläkare hos Tanvarnon i trettio år. Jag litar helt på honom." Faber låter vakterna slänga ut dem om de blir jobbiga.

Om spelarna slår sig in får de en del av vaktstyrkan på 8 man på sig. Dessutom försvarar Faber sin herre. Om spelarna smyger sig in så är den enda de träffar på Faber som försvarar sin herre med kniv.

Tanvarnons rum ligger på andra våningen. Han ligger där i säng badande i svett och yrande. I rummet finns gott om fina silversaker. Det finns en altan utanför som finns placerad precis över köket som gör att andra våningen är mindre än första. Det finns två dörrar in genom muren. En liten på framsidan där vakten står och en större vid sidan som är stor nog för en vagn. Vagnporten ligger på samma sida som altanen. Vakten överblickar vagnporten från lilla dörren.

Spelarna får på något sätt föra tillbaka Tanvarnons kropp till värdshuset. Om de använder vagnen se till att de får möte med Arga Svärmor Agata 70-år som själv kör sina grönsaker till torget med sin oxkärra. Hon väjer inte för någon. Stadens gränder är givetvis för trånga för möten.

När de kommer tillbaka med Tanvarnon får de bära in honom och lägga honom på Recklams arbetsbord. Recklam säger sedan till dem att vakta hans dörr tills det blir mörkt.

Om spelarna har presenterat sig för Faber kommer han samma kväll med 5 vakter för att höra hur behandlingen går. Om han inte får se Tanvarnon låter han vakterna slå på dem tills en av vakterna dör. Då flyr resten. Faber meddelar då en furir i stadsvakten som skickar ut Olver och Floby att utreda var Tanvarnon befinner sig och eventuellt vilka Spelarna är.

Om två och en halv timme speltid redan gått kommer inte Olver och Floby. De stannar dock tills två och en halv timme har gått.

Olver och Floby är två mycket korkade vakter som vill sluta tidigt idag för att spela på kasinot i hamnen. De tar vilken ursäkt som helst bara det får den skriftligt av någon.

Dag 8 börjar som dag 7. Frukost tidigt. Tillman trött m.m.

Till Spelledaren

Inför Del I

3

Recklam kommer på sitt karakteristiska sätt ner för trappan. Han meddelar dem att Tanvarnon tyvärr dött och att de måste lämna tillbaka kroppen till hans hus. Han har också en glädjande nyhet. Han har lyckats tillverka ett motgift så att kaptenen i stadsvakten kan bli botad. S. skall alltså sedan gå till kaptenen och hålla i honom detta så bör han tillfriskna. S. vet inget om att kaptenen har blivit utsatt för mordförsök. Men en order är en order. Först alltså, bära kroppen över till deras rum så de kan lämna tillbaka den senare. För det är bråttom med kaptenen.

S. får en flaska med motgift av Recklam. Accsan kan inte ta reda på att det är gift.

Det är inga problem med att bära kroppen till deras rum. Kroppen har inga märken på sig.

Vaktkaptenen bor vid stadens norra port. Knackar man på dörren så öppnar en kökspiga, som släpper in dem om de ber om det. Hon vet att kaptenen blev skjuten denna natt då han gjorde en inspektion vid norra porten. Man vet inte vem som sköt. Kaptenen ligger i ett rum på andra våningen. Hos honom finns en läkare i vita kläder.

Galmer, läkaren, har vita kläder och manar dem hela tiden att vara tysta. Han säger att krisen snart kommer och tillåter givetvis inte att någon håller i hans patient något. Han försöker tom hindra dem handgripligt även om han är en mycket klen man. Han "provocerar" gärna Accsan till våld.

Om de håller i kaptenen giftet så händer inget på ett tag men efter en stund, innan S. går får kaptenen kramper och dör. Galmer blir då ursinnig och anklagar S. för mord och hotar att gå till vakten. Han säger också att han skall gå till rådet. Han följer dem och provocerar dem tills de slår ner honom eller tills han ser var de bor. Låter de honom gå kommer inom 5 minuter ett vaktuppbåd efter dem.

Var försiktig låt inte S. bli fångade . De måste hitta lagret.

När de tar sig tillbaka till värdshuset skall de se hur Recklam just går om hörnet på en gata. Om de följer honom kommer de att se hur han viker in i en gränd. När de kommer fram till den är han dock redan borta. Han har gått in i lagret. Dörren är låst. Upplivs spelarna om att alla har en chans på pick lock. Det är trots detta är det bara Accsan som kan öppna låset vilket han alltid klarar. Här kan Enock Gatsopare dyka upp om karaktärerna inte är förföljda eller om det är gott om tid kvar.

Enock har fått order av sin chef Omniman som lyder under Rustmästaren att sopa just den här gränden. Han är inte smart och talar gärna med förbipasserande och frågar vart de skall, vilka de är, var de bor osv. Får han några svar noterar han det med ett "jasså det var intressant , men" ..och så kommer nästa

Till Spelledaren Inför Del I

4

fråga. Enock jobbar mycket långsamt. För lagret se separat blad.

Om spelarna inte frivilligt kommer till lagret får Du, spelledare, använda vilken metod du vill för att få dit dem. Du får bara inte låta dem se Reklam utanför lagret. Du kan låta Tillman gå med bud. Du kan skicka en pojke, vilken som helst, med bud m.m.

När de kommer ner i lagret kommer Reklam att paralysera dem, sätta dem i stolar och berätta för dem att:

Han är kontraspionagechef för Sithonia och att det var nödvändigt att döda de farliga spionerna. Här slutar Del I och Del II börjar här.

Spelarnas sammanfattning av tidigare händelser. Inför Del I.

1

Hur det hela började

För ungefär sex månader sedan blev Altin, Narsissus och Raffstan intresserade av ett anslag som sa:

Livvakter sökes åt resande magiker, bra betalt, anställning garanterad till vintersolståndet. Kom till Duckande Ankan vid Elabons Stora torg. Då de inte hade något bättre för sig blev de intresserade. Raffstan hade varit karavanvakt, Altin kom direkt från sitt kloster och Narsissus hade jobbat som livvakt.

De kom, de utfrågades och fick jobbet, i tävlan med ett dussin andra typer. Deras arbetsgivare Recklam Anklaffus förklarade att de skulle lyda honom utan frågor och att han i sin tur skulle ge dem extra fickpengar, ett guldmynt om dagen.

Ganska snart fick de lära sig att stå ut med varandra. Inte för att de trivdes ihop, utan för att det var bra betalt - två guldmynt om dagen. Det blev ofta diskussion om den minsta småsak och det var endast de många uppdragen som höll dem samman. Efter två månader stötte gruppen ihop med en man, Accsan, som visade sig vara bror till Raffstan. Accsan frågade om han fick ansluta sig till gruppen på samma villkor som de övriga. Recklam förklarade att det var godkänt om även Accsan förstod Recklams stående order, som han uttryckte det "...jag vill se resultat, inga ursäkter eller misstag. Hur ni utför ordena är inte min sak."

Recklam fortsatte att ge dem order. Uppdragen var varierade, att hämta en orch ur någon bergsby, att hämta en sällsynt blomma på en flodö, att hämta en sällsynt mineral i bergen, att finna en mjölnare i en by och föra honom till Recklam för utfrågning m.m. Varje kväll var det dock samma procedur. Lasta ur vagnen, sätta upp Recklams fyrkantiga tält, bära in hans enormt tunga kistor, tända eld och sitta vakt.

Gruppen utförde åtskilliga uppdrag åt den gamle. Efter ett tag förstod de att han inte var så kraftlös som han verkade. Då de en dag körde sin vagn på en bergsväg kom det ett trettital banditer ut ur den omgivande skogen. Banditerna hotade att döda dem om de inte genast gav dem alla sina värdeföremål och pengar. Gruppen som lätt räknade ut sina dåliga odds började sänka sina svärd då Recklam plötsligt uttalade några befallande ord och banditernas ledare förvandlades till en groda inför sina män. Detta var alldeles för mycket för banditerna som flydde hals över huvud in i skogen. Recklam, som inte verkade påtagligt berörd, vände sig bara mot gruppen och sa, " Så går det för alla som inte gör som jag säger." Rösterna hade en otrevlig underton och de kände alla att detta gällde även dem personligen.

Spelarnas sammanfattning av tidigare
händelser.
Inför Del I.

2

Tiden gick och det blev höst. Det blev mörkt tidigt om kvällarna och de kände att kylan började komma.

Plötsligt en kväll när Recklam dragit sig tillbaka stapplade en man in i ljuskretsen runt lägerelden och skrek:

"Ni måste genast bege er till Gest Amras, hemska saker kommer att hända där och endast ni kan hindra det."

Mannen hade vilt spretande skägg, ovårdat hår och trasiga kläder och innan någon hunnit reagera sprang han åter ut i mörkret. De började förfölja honom, men det var lönlöst; mannen var borta. Recklam som yrvaket tittat ut ur sitt tält och undrat vad det var som stod på, fick saken förklarad för sig.

Nästa dag begav de sig på Recklams order mot Gest Amras. Färden tog tre dagar och gick utan problem.

Redan samma dag som de kom inträffar ett mord. En stadsvakt blir ihjälskjuten då han är på väg hem från sitt vaktpass. Rykten går och stadsborna spekulerar i om det berott på trassliga kärleksaffärer eller om osämja inom kåren har varit motivet.

Dag tre i staden får de reda på att ett fyllo har blivit dödat; brutalt nedslagen i en gränd i hamnkvarteren. Rykten om samband mellan fyllot och vakten kommer i gång men ingen kan komma på något sådant samband så man spekulerar vilt om allt från galna mördare och hemliga mördarsekter till utländska lönnmördare och inbördeskrig.

De följande dagarna dör en sjöman, ett skrivbiträde och ytterligare en stadsvakt. Den sistnämnde var på post. Folk i staden blir väldigt oroade och efter det fjärde mordet förklaras utgångsförbud efter mörkrets inbrott, då alla mordena inträffat utomhus, efter mörkrets inbrott. Recklam och gruppen har under tiden hållit sig passiv. De har bott på värdshuset Galopperande Grisen och det enda som hänt är att de skaffat sig ett stambord längst in i ett hörn. På Recklams order väcks de i gryningen varje morgon och det enda de gjort för honom är att gå med meddelanden till stadens apotekare och en juvelerare. Nu är det morgon den sjätte dagen i staden. Ni ligger och sover och väcks av bultningar på dörren.

"Det är morgon, dags att vakna. Frukosten är klar.", värdshusvärdens Tillman skriker med sin morgontrötta stämma.

Ni vaknar till en ny dag.

Tankarna på pappren tänkte ni igår.

Stallet

1. Stallet som tillhör Galopperande Grisen betjänas utav endast en stallpojke i 12-års åldern som ensam sköter hela stallet. Han klarar mästerligt att sadla även den mest bångstyriga häst. Om han ombeds att försvinna gör han det snabbt som en blix. Han bor i stallet och finns således tillhanda dygnets alla timmar. Eventuella iakttagelser meddelar han till värden Tillman, som för dem vidare till Anklaffus.

Stallet har 8 hästboxar varav fyra är upptagna av S:s hästar. Där står också S:s vagn som innehåller allt en gedigen äventyrare behöver. Nämligen rep, stege, lyktor, facklor, olja, tält, hacka, spade och alla andra saker som DU tycker passar.

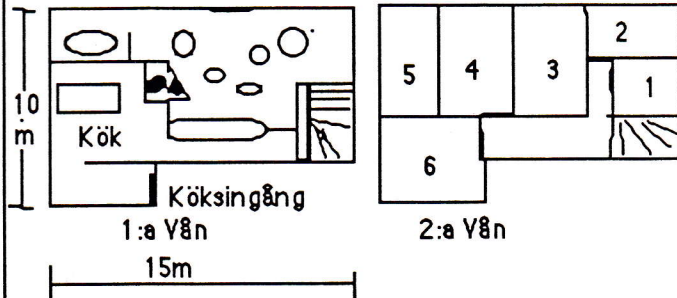
not. Om S. använder vagnen dagtid se till så att de får ett möte med

Arga Svärmor Agata 70-år som själv kör sina grönsaker till torget med sin oxkärra. Hon väjer för ingen. Stadens gränder är givetvis för trånga för möten.

Värdshuset

2. Värdshuset sköts av Tillman. En lugn och trygg person som endast sällan höjer sin mjuka basröst över det allmänna sorlet. Han har sällan några intressanta upplysningar att komma med men hör han något för han det vidare till Anklaffus. Tillman är med i kontraspionageringen. Hans uppgift där är att handha kurirer och meddelanden.

Tillman Fighter lvl 2 HP12



1. Här bor S. i två våningssängar. Rummet saknar fönster och dörren går inte att låsa. Inte ens från insidan.
2. Tomt rum med två vånings sängar.
3. Rum med fyra våningssängar. Nu är fem sängar upptagna, dels av en handelsman på obestånd med svåger/livvakt, dels av tre präster på pilgrimsfärd. Prästerna är av typen helare som inte tål någon orättvisa.
4. Anklaffus rum. När han inte är inne är dörren magiskt låst (Wizard lock). S. kan inte forcera dörren tyst om de inte täljer sönder den. Rummet innehåller en kista med pengar, en kista med div. magic items, skrivbord, stol, två flaskor med gift och hans säng. Dörren går att låsa innifrån. Kistorna går ej att öppna. Över alltihopa är papper utspritt ev. oläsligt el. på utrikiska.
6. Tillmans rum med hemlig dörr till 5. som är ett hemligt rum.

Lagret

8. Lagret är tomt, dammigt och mörkt. Det enda som finns där är 8-10 tomma lårar. Några ända upp till 2*1 meter. Under en av dem finns en nedgång till källaren. I en lår vid dörren står några lanternor, som kontraspionageringen använder.

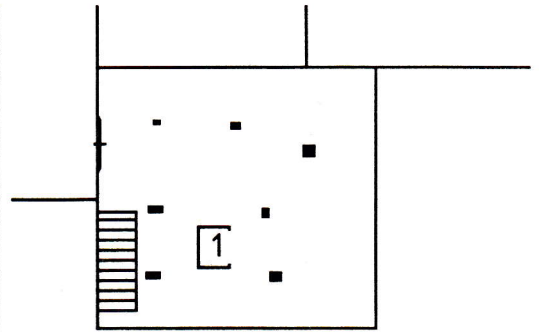
Källaren

Detta är kontraspionageringens mötes plats. Två utgångar finns, en till lagret och en till juvelerarens hus. Även han är medlem i kontraspionageringen.

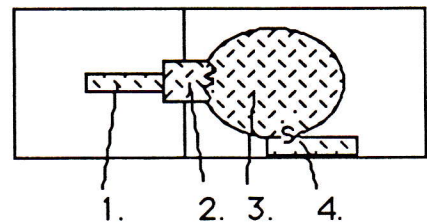
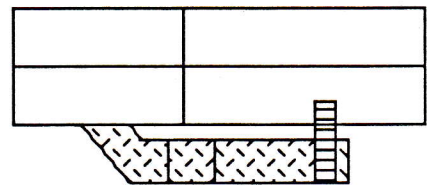
9. Juvelerarens hus innehåller även hans affär, hans vakthundar och hans två vakter. Juveleraren heter Andrach och är medlem i kontraspionageringen. Hans två vakter är inte invigda. Andrach är präst i handels gudens tempel. Han är dock inte aktiv längre.

Andrach Cleric lvl 2 HP14

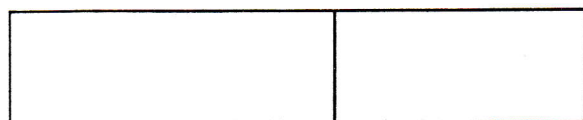
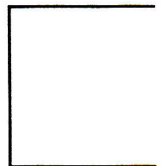
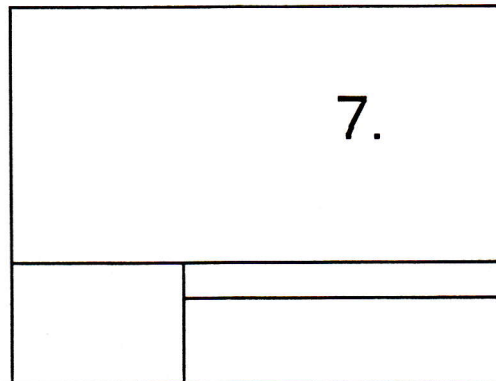
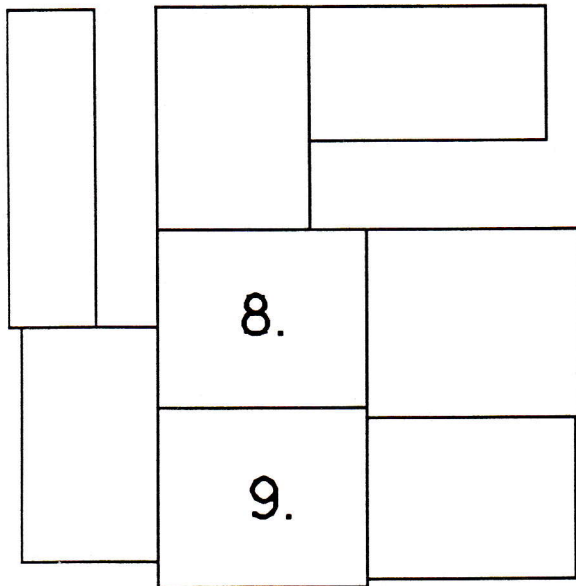
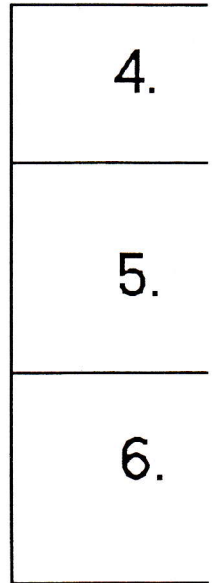
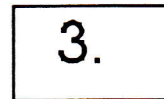
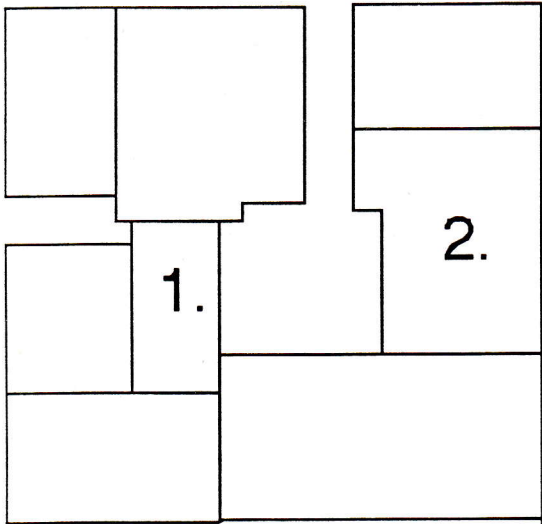
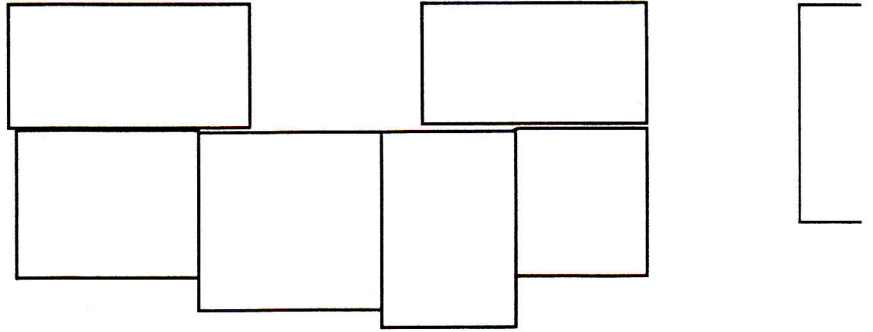
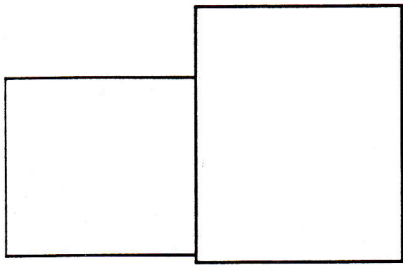
not. Om S. springer ut och in i lagret så kan Du låta Enock gatsoppare komma förbi. Han har fått order av sin förman Omniman, som lyder under Rustmästaren, att sopa just den här gränden. Han är inte smart och talar mycket gärna med förbi passerande och frågar vart de skall, vem de är, var de bor osv. Får han några svar noterar han det med ett "jasså det var intressant, men" ...och så kommer nästa fråga.



1. är luckan som leder ner till källaren.
Lagrets andra våning är helt tom. Takhöjden är ca 2.2 m.



1. Trappa ner och anslutande gång.
2. Förrum. Här hänger några kåpor som kontraspionageringen använder. Mellan 203 hänger ett draperi. Rummet är ca 2*2 m.
3. Mötes rummet är ca 7m rakt över. Där finns endast ett runt bord och fem stolar. På väggarna finns underliga tecken och inskriptioner. De stänger ute alla Detection & Location formler. Detta är kontraspionageringens mötes plats.
4. Hemligt rum med steg till Juvelerarens Hus. som spelarna inte kan upptäcka



Karta Best Amras

1. Stall
2. Vårdshuset "Galoperande Grisen"
3. Tribun
4. Borgmästarens Hus
5. Marschalkens Hus
6. Skattmästarens Hus
7. Rådhuset
8. Lagret
9. Juvelerarens Hus

Stridstabell

Här kommer en översikt över alla som kan slå på varann.

Talet i rutan är det som man skall rulla högre än eller lika med på en d20 för att träffa. För Groths Värden se separat tabell.

Värdena inom parentes är skada som personen utdelar med sitt bästa vapen (anfallaren). Siffrorna är Hit Points/AC (Försvararen).

		ANFALLARE					
Försvarare	Narsissus (d8+2)	Raffstan (d8)	Accsan (d8)	Altin (d4+1)	Vanlig mes lvl 0 (d6)	Vakt lvl 1(d8)	
Narsissus	14/4 15	11	14	14	18	16	
Raffstan	47/5 14	10	13	13	17	15	
Accsan	29/3 16	12	15	15	19	17	
Altin	25/4 15	11	14	14	18	16	
Vanligmes	4/10 9	5	8	8	12	10	
Vakt	6/6 13	9	12	12	16	14	
Vakt	6/6 13	9	12	12	16	14	
Vakt	6/6 13	9	12	12	16	14	
Groth	36/1 18	14	17	17	21	19	
Recklam	27/3 16	12	15	15	19	17	

Saving throws

D20 slag i intervallet innebär att karaktären klarade sig.

Accsan	All saves 13-20
Altin	All saves 14-20 except poison 9-20
Narsissus	All saves 17-20
Raffstan	All saves 14-20

Spelledare vs. Karaktärer

Del I

Accsan skall provoceras att använda för mycket våld. Om det blir handgemäng hos Tanvarnon skall betjänten ställa sig i vägen för honom och läkaren hos kaptenen skall kasta sig på honom och hindra honom från att göra någonting och när de har hållt i Kaptenen giftet, och han har dött skall läkaren kasta sig på Accsan och avkräva honom en förklaring. Allt för att Raffstan skall få se vilken dålig människa Accsan är.

Raffstan skall hela tiden få noggrant beskrivna maträtter. Han känner också ofta lukten av matos.

Narsissus hostar och blir tårögd så fort katten kommer i närheten. Man skall också alltid noggrant beskriva alla värdeföremål som Narsissus ser. Även om han bara springer förbi skall han se att det står silverljusstakar på bordet o dyl.

Altin skall, om han pratar med folk, alltid få höra talas om övergrepp på vanliga människor av adel och förmögna. Gärna också att adelsmän sluppit straff för brott de har begått. *Altin får aldrig Detection Spells av sin gud.*

Del II

Accsan skall som tidigare provoceras av besvärliga mesar i action situationer. Men man skall också öka trycket på honom genom att när han har talat med sin kontakt på torget en gång så skall kontakten nästa gång vara ovillig att prata, sjuk, borta eller något annat.

Man kan behöva informera spelarna om att Raffstan nu verkar ha ett livligare intellekt så att de inte bara tror att det beror på spelarbytet. Skicka gärna lapp. Om undersökningen går för dåligt låt Recklam ge Raffstan en ledtråd via budbärare.

Narsissus skall om de kommer till rådhuset och vill in någonstans vara tvungen att uppge både för och efter namn. Fråga snabbt så han inte hinner hitta på något annat efternamn. Alla npc:s som får höra namnet Plutt bör skratta högt och ljudligt.

Altin skall om de upptäcker Groth, märka att han har en stjärna på bröstet.

Namn och dylikt att använda i nödsituationer.

Mans namn

Arkman Gyter
Agert Nommel
Boran Doder
Casen Inder
Durianterion Goffenmark
Exeller Sitaron
Fablar Helveran
Galvert Vyter

Kvinno Namn

Hirna Kolian
Illana Skoteran
Jelma Defaln
Kofrene Tosker
Fixerna Lopner

Yrken

Skomakar gesäll
Snickar lärling
Bonde
Apotekare
Väverska
Hemmafru
Hemmaman (Nödlösning !)
Färjekarl
Spinnerska
Tvätterska
Livvakt

Skurken och Hjälten.

Groth Ustar

Alignment : Chaotic Evil
Class : Assassin
Level : 9
Race : Human
Religion : None
Armor Class : 1 (Bracers
AC 4 & Dex)
Hit Points : 36
Str : 18 To hit +1 Dam +2
Int : 14
Wis : 15
Dex : 17 AC -3
Con : 10
Cha : 13
Magic Items : Medallion of Non-
Detection.
Bracers AC 4.
3*Darts +3 (d3+5) of Returning
with Paralysis 5 rounds
poison, -4 save, first use each
day, worn.
Short sword +3 (d6+5), i
skrivbord.
Skada står inom parentes.
Siffrorna nedan är lägsta
resultat som kast med d20 får
visa för att resultatet skall bli
träff. Första siffran är pil andra
är short sword.

Utan rustning	1	3
Vakt (AC6)	5	7
Narsissus & Alltin (AC4)	7	9
Raffstan(AC5)	6	8
Accsan (AC3)	8	10

Saving throw 11-20 all sorts.

Recklam Anklaffus

Denna npc är bäst av alla och
inget Spelarna eller någon
annan gör ändrar på det.
Han är alltid i överläge och
lurar alla precis dit han vill ha
dem. Detta trivs han med.

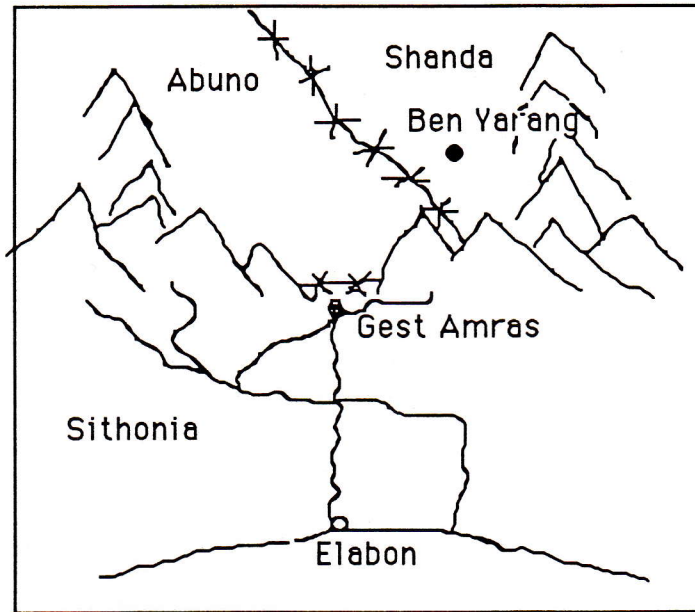
Alignment : Lawful Neutral
Class : Magic User
Level : 9
Race : Human
Religion : None
Armor Class : 3
Hit Points : 27
Str : 15
Int : 18
Wis : 14
Dex : 14
Con : 9
Cha : 15
Magic Items : Ring of Spell
Turning, Wand of Paralysis
90 Charges, Om offret klarar sin
save anfaller staven igen
samma runda ända tills den
lyckas (medför att ett offer
paralyseras varje runda),
fungerar bara på personer
MU:n känner.
m.m.

Har obegränsad tillgång på
pengar.
Saving throw 10-20 all sorts.

Spells

Välj i det ögonblick det behövs
på Levels 1 - 4.
Level/Antal 1/4 2/3 3/3 4/2
Dessutom har han läst in
Teleport från Level 5

En Ring av Blod



Karta över tre länder.

Till Spelledaren Inför Del II

1

Del II börjar där Del I slutar. Spelarna sitter i lagret och har just fått höra att Recklam är kontraspionagechef.

Den enda viktiga förändringen av karaktärerna är att Raffstan har blivit intelligent och denna förändring skall påpekas om personen som spelar Raffstan gör allvarliga försök att spela smart men misslyckas. Annars tror hans medspelare att förändringen beror på byte av spelare.

Starten på Del II står beskrivet på karaktärsbeskrivningarna. Läs därför detta stycke noggrannt.

Det första som händer är att Recklam och prästen går ut och att det blir tyst i rummet. Spelarna är paralyserade i ytterligare 1 minut men sedan släpper paralyseringen och de kan göra vad de vill.

Kom ihåg att spelarna inte kan kontakta Recklam under några omständigheter. Han kommer bara att finnas här då de lyckligt slutfört uppdraget och kommer hit för att hämta belöningen. Spelledaren kan dock utnyttja Recklam till att skicka meddelanden till Raffstan med ledtrådar eller uppmaning att skynda på. Meddelandet kan bäras av någon liten slumpojke eller en dräng från ett annat värdshus.

Spelarna skall nu leta rätt på Groth Ustar. Detta är ganska lätt; bara Spelarna går till Rådhuset på ett tidigt stadium. Då skall nämligen Accsan få encontern som står beskriven på "Accsans encounter" vilken kommer att underlätta sökandet efter Groth betydligt. Tills dess får spelarna fråga runt bland stadsbefolkningen, fråga folk som kände de mördade osv. Se "De sju spionerna" och "Vad folk i staden vet" för vidare information om dessa punkter.

Rådhuset: Här kan Spelarna gå runt och tala med folk. Det finns förutom rådmännen och sekreterarna också domare, åldermän, skrivare, vakter, arkivpersonal och lönekontorspersonal. Dessutom en hel del vanliga tjänare.

Arkiv, kök och rum för betjäningen finns i källaren. På bottenvåningen finns skrivrum, domsalar och vaktrum. Andra våningen är Rådmännens tillhåll. De har var sitt rum. Utanför varje rum finns ett förrum där respektive rådmans sekreterare sitter. Utanför varje förrum står en vakt. Tänk på att Rustmästaren sover i sitt rum. Huset har också en vind.

Groths svaga punkt är att han varje dag besöker Rustmästarens son, som han har gömt i staden. Groths svepskäl för sina turer är att han besöker krogen Hungrande Stenen vid Söderporten. Han går varje dag till Hungrande Stenen och på hemvägen undersöker huset där sonen finns. I huset finns också Blatt, Groths trogne tjänare som har blivit instruerad att döda sonen om något händer Groth eller om någon gör ett fritagningsförsök.

Låt Blatt lyckas med att döda sonen om Spelarna försöker frita honom då detta kan ge upphov till stridigheter, både inom gruppen och med Rustmästaren.

Till Spelledaren Inför Del II

2

Att sonen finns i staden vet Rustmästaren då han en gång fått se honom. Han tror också att sonen dödas om någon gör något mot Groth.

Groth kommer att hålla sig helt passiv tills de konfronterar honom. Då kommer han att försöka fly. Om de anfaller honom, gör detta till en ärlig strid. Groth har ett stort underläge så låt honom bita ifrån sig.

Vid ett lämpligt tillfälle under striden skall Groth slita upp sin tunika och visa den falska stjärna han har på bröstet. Han har fått reda på denna detalj i Altins bakgrund av en slump. Groth kommer från en by med Alther tempel. Han kommer efter eller under striden att försöka fly. Dagtid springer han till ett stall där en häst alltid står sadlad. Stallägaren tror att det är en kurirhäst som rådet har beställt. Nattetid, då han har sovit i sitt tjänsterum, hoppar han ut genom ett fönster ner på huset bakom rådhuset och försöker försvinna på hustaken. Han springer sedan bort till muren, dödar en vakt på muren och klättrar ut.

Om Spelarna är sopiga eller spelledaren är elak kan de ha misslyckats med att hitta Groth inom tre timmar speltid. Groth har då med säkerhet hört något om spelarna och beslutar sig för att gå till aktion. Han kommer att anfalla dem ur överläge, maskerad, och fly om det går honom emot. Här kan spelledaren döda en Spelare som spelar dåligt, men försök att spara Accsan och Raffstan.

En annan sak som kan inträffa är att Accsan råkar avslöja att han är spion. Detta kan leda till att han sticker från den övriga gruppen och slutar att agera. Då kan spelledaren låta Recklam döda honom. Detta är också en utväg om han skiljer sig från de övriga och gör egna undersökningar som tar tid.

Om gruppen börjar slåss inbördes skicka dit Groth eller Recklam eller Tillman eller en stadsvakt eller vad som helst som krånglar till situationen.

Den sista händelsen Spelarna råkar ut för blir när de efter utfört uppdrag återvänder till lagerlokalen. Recklam kommer att vara där och hälsa dem och be dem slå sig ner. Han kommer sedan att tacka dem, lägga en säck med två tusen guldmynt på bordet, meddela att det är Accsan som är spionen och att han, Recklam vetat om det de sista månaderna. Efter detta går han ut eller teleporterar sig bort om fara uppstår.

Om scenariot och spelledarens teorier inte stämmer överens så är det spelledaren som har rätt.

Om spelarna kommer med regelfrågor hänvisa till en insändare av Gary Gyax i Dragon nummer 34 på sidan 7, där han motsäger sig själv/DM guiden/Newton eller någon annan auktoritet du råkat motsäga, alla vet hur senil Gary Gyax är.

De sju spionerna.

Till de sju spionerna räknas fem av de sju assassinerna som lyckades infiltrera, Tanvarnon och stadsvaktens kapten.

De som lyckas ta sig in i stadsvakten gjorde det för två månader sedan och de är inskrivna på lönelistan hos administratören, vid militär barackerna, med en veckas mellanrum. De är inskrivna och kända under namnen Renstan och Forlan. De har inte gjort något väsen av sig. Har varit tystlåtna båda två och ingen har sett dem träffas.

Hamnbiträdet Aderon är inskriven i lönelistan för två månader sedan. Han bodde på andra våningen i lotshuset. Trevlig prick, talade mycket tycker de andra anställda. Synd att han dog.

Frakas fick anställning på ett fartyg, Albinon. Han var tystlåten, noggrann och flitig. Han var dock ingen sällskapsmänniska. Albinon är ett fartyg som fraktar sten från ett stenbrott vid floden till hus och brobyggen.

Dolman, fyllot, har bott på Flygande Stenen, ett värdshus vid hamnen. Flygande Stenen har kasino på övre våningen. Han har mest suttit och druckit lite i ett hörn. Han sade att han var vandrande skomakargesäll.

Tanvarnon, en välrenommerad handelsman som nu har dragit sig tillbaka. I hans arbetsrum finns papper som visar att han har jobbat som spion åt Shanda i många år. Det var han som värvade stadsvaktens kapten.

Mecklam, kapten stadsvakten, värvades för pengarnas skull. Han har spelat på kasinot Flygande Stenen.

Ingen av dem kände de andra med undantag för de två i stadsvakten. Ingen av dem kände till Groth Ustar, ledarspionen. Han har inte heller kontaktat någon av dem. Det enda som finns som gemensam nämnare är att en mycket noggrann undersökning av deras tillhörigheter avslöjar dyrkar och gift. Sakerna finns gömda i ett handtag eller liknande. Tillhörigheterna har tagits om hand av deras arbetsgivare eller värdshusvärden.

Accsan får Déja Vu upplevelse

Del II

Första gången Accsan går in i rådhuset eller efter 80 minuter speltid får han syn på Groth Ustar. Som han känner igen som en hög levels assassin och som sin lärare i främmade språk i assassins guild i Abuno. Han vet att Groth kommer från Shanda.

Om han möter honom i rådhuset är han, rustmästaren och några vakter på väg till ett möte i någon av salarna i rådhuset

Om Accsan inte går in i rådhuset innan speltids gränsen går ut får han se ett större sällskap på väg till eller från ett lunch möte. Sällskapet är alla stadsrådets medlemmar, deras sekreterare och några vakter. Namn och beskrivning av rådsmedlemmarna finns på sidan om rådsmedlemmarna.

Detta är en viktig sida.

Stadsrådets medlemmar och Vad folk vet.

1

Stormästaren heter Corgantor Uleman. Han leder stadsrådets möten och ansvarar för kontakter med andra städer och kungen. Han bor vid torget med sin familj och är en av stadens rikaste män. Corgantor är fet och har djup basröst. Han tycker om att befalla och alla meningar låter i hans mun som en befallning. Anklagelser mot hans stad, hans rådhus eller något annat som han äger, tar han som en personlig förolämpning om man inte kommer från kungen eller har mycket klara bevis.

Stormästarens sekreterare heter Malman; en smal korrekt man som alltid finns i Corgantors närhet om denne har besök. Malman utför artigt, noggrant och uppmärksamt sitt arbete. Torr och tråkig är han också.

Skattmästaren, Pankard Ardkule, är en glad och trevlig man som gärna tar sig tid att tala med andra människor om deras personliga problem. Samtalen om vederbörande inleder han gärna med flera indiskreta frågor om deras älskarinnor, penningproblem, åsikter om deras kamrater även om dessa finns närvarande. Alla viktiga frågor hänskjuter han till Stormästaren. Den som i verkligheten sköter hans jobb är hans sekreterare:

Valtor Werman är en stor och kraftig man med väldigt enkla kläder. Han svarar inte på frågor utan hänvisar alla till Skattmästaren själv.

Lagmästaren Nomar Ramsted är den enda aktiva av stadsråden. Han är chef över tre domare, som dömer viktigare fall och sex byäldstar, som dömer vanliga mål. Energiskt jobbande alla tider på dygnet lägger han knappt ner pennan för att tala med besökare och säger de inget viktigt kör han ut dem med hänvisning till sitt arbete.

Wecker Delderman är Nomars sekreterare och vän. Han har hand om alla stadens arkiv och han vill inte gärna gå ner i de dammiga lokalerna. Han är rolig och trevlig och skämtar gärna både om sina besökare, Nomar och sig själv.

Rustmästaren Hantram Uter är den som är utsatt för Groths terror. Han ser trött ut, men är artigt och vänlig mot besökare. Alla komplicerade frågor hänskjuter han till sin sekreterare, Groth Ustar, som gärna svarar på dem.

Marschalken Kaltran Ogeron är en lekfull typ som ofta är på sitt tjänsterum. Han är en hejare på practical jokes och skämt. Kaltran är den bullriga typen av skämtare och skrattar gärna åt sina egna skämt. Han kastar ofta pappersplan (revolutionerande) och smätter ärtor mot olika besökare.

Boddan är marskalkens sekreterare. Boddan tycker illa om sin chef och berättar gärna om något av hans "hemska" upptåg. Boddans föregångare Zulman dog av ålder i sitt hem, över 70 år

Stadsrådets medlemmar

och

Vad folk vet.

2

gammal. Formellt tillträdde Boddan alltså för tio dagar sedan men han har skött tjänsten i månader. Här finns möjlighet till ett villospår!!! Utnyttja detta om spelarna kommer för fort framåt. Zulman kan ha dött på ett mystiskt sätt, insjuknat plötsligt eller något annat. Efter ett tag bör man låta Spelarna veta att Boddan alltid jobbat i rådhuset, att han är troende Altherist (sällsynt), att han ofta ger pengar till fattiga, att hans far var soldat och patriot och dog för ett år sedan eller vad som helst som ger honom ett skimmer av oskyldighet. Lyckas man inte övertyga spelarna om att han är oskyldig låt de då tro att han är skyldig och stå sitt kast.

Vad folk i Gest Amras vet om rådmännen.

Yrke	Namn	Ålder	Tjänsteår	Bostad	Familj
Stormästaren	Corgantor U.	57	6	Vid torget	Stor
Sekr.	Malman	55	6	Hos Storm.	Ingen
Skattmästaren	Pankard A.	48	3	Vid torget	Liten
Sekr.	Valtor W.	35	1		
Lagmästaren	Nomar R.	28	1	Utanför stan	Liten
Sekr.	Wecker D.	29	1	I stan	Liten
Rustmästaren	Hantram U.	45	10	I Rådhuset	Ingen
Sekr.	Groth U.	37	3 mån	I Rådhuset	Ingen
Marschalcken	Kaltran O.	40	8	Vid torget	Stor
Sekr.	Boddan	58	10 dagar	I Rådhuset	Ingen

Liten familj = 1-4 pers Stor familj = 5-15
Familj innefattar föräldrar boende i staden, fru och barn.

Många vet inte mycket. Det är bara enstaka personer i stadsförvaltningen som kan alla ovanstående fakta.

Hur det står till i familjerna vet grannar och tjänstefolk.

För närmare information om Rustmästaren kan man fråga hans gamla tjänstefolk. De bor och jobbar nu på andra ställen i staden.

Om de mördade vet folk lika mycket som Spelarna om dessa inte frågar på offrens arbetsplats eller bostad.

Stadsvaktskaptenen var inte omtyckt av alla sina män. Vakterna kan avslöja att han var en slösare och spelare.

Folk tror att en galen mördare går lös.

Vissa tror att det är djävulsdyrkare i farten, men viskar bara om saken.

Andra tror att det är rånare som härjar.

Och ytterligare andra tror att spioner från ett grannland försöker skrämja staden.

Till Accsan inför Del II

1

Accsan var förvånad. Allt hade gått så fort och han hade inte riktigt förstått allt som hänt. Att hitta nedgången i lagerlokalen hade varit verkligen enkelt. Den hade bara funnits där under en lår. Visserligen hade de fått leta lite men de hade ändå funnit den ganska snabbt. De hade kommit in i rummet och blivit paralyserade av Recklam. Då hade han inte förstått någonting.

Vem var Recklam egentligen? Varför gjorde han så här? Var han en galen mördare? Efter den första kaotiska stunden hade allt lugnat ner sig lite, men då hade Recklam avslöjat att han var kontraspionagechef.

Frågorna hade åter skjutit upp som en flod inom honom. Varför hade Recklam dödat så många oskyldiga? Varför hade han inte berättat något för dem? Accsan kände att han inte hade kontroll över några av sina muskler. Hur han än ansträngde sig kunde han inte röra sina armar alls. Allt han kunde göra var att frambringa ett stönade. Då blev han arg. Han rasade inombords. Han försökte slå till Recklam där han satt på andra sidan bordet, men armarna löd honom inte. Resignerat lugnade han ner sig. Det var bara att vänta.

Återigen tog Recklam till orda.

- Ja, det var jag som dödade dem. Men de förtjänade det. De var spioner från ett främmande land, som med våld skulle ta denna stad.

- Jag var tvungna att utnyttja er. Hade ni vetat vad det hela gick ut på hade ni inte agerat lika villigt. Men nog om detta.

- De jag slagit ut var bara underhuggare. Ledaren finns fortfarande kvar. Ni skall hitta honom. Vad jag vet är följande: Min adjutant skickades hit för att med hjälp av en kristallkula följa en budbärare som jag senare fick veta bar på ett meddelande till ledarspionen om vilka delarna var i spionringen. Adjutanten följde budbäraren in i rådhuset, och såg hur han där överlämnade meddelandet till någon. Det går inte av adjutantens anteckningar att förstå vem budbäraren överlämnade dem till. Men man förstår att adjutanten inte lyckades se vem som fick meddelandet eftersom han betecknar denna person som "Dimman". Det adjutanten däremot lyckades med var att skriva av meddelandet. Av det framgick vilka underhuggarna var. Dimman märkte av någon anledning att han var upptäckt. Kort därefter blev adjutanten galen. Adjutanten hade tittat för länge i kristallkulan i sin iver att ge mig svar på vem som var ledarspionen. En annan av mina medhjälpare hittade adjutanten ihoprullad som en boll nästa dag. Det var här i detta rum som adjutanten satt.

- För att ytterligare inskräpa vikten av vad jag har sagt skall jag låta en av mina vänner kasta en formel på er. Den heter

Till Accsan inför Del II

2

Quest och kommer långsamt att döda er om ni inte hämtar hit ledarspionen eller ser till så att hotet från honom försvinner.

- Jag är fullt tillfreds om ni dödar honom. Jag kommer också att hålla i er en dryck som kommer att sänka er motståndskraft mot formeln och söva er ett tag, men var inte oroliga; det är inte farligt.

Då han hållt i var och en av er innehållet i en flaska kommer en man in i rummet. Han har långa, släpande kläder och i ena handen har han ett pappersark. Han börjar med hög röst läsa en lång och omständlig befallning. Efter detta fortsätter han med okända, laddade ord, som med kraft tvingar sig emot er. Accsan känner hur orden påverkar honom och hur de griper tag i hans själ. Hur plötsligt nya rymder öppnas inom honom och hur tankar kommer strömmande mot honom. Han känner krafter och tankar som blandar sig till ett kaos för att sedan långsamt klinga bort.

Han vaknade upp ur den drogade sömnen och märkte hur de andra vaknade till. Deras ögon slogs upp och de vaknade.

Återigen tog Recklam till orda:

- Jag har en sak till att säga er. Jag har fångat in en brevduva på väg norrut som hade upplysningar om mig, om gruppen och staden som gör att jag kan säga att en av er är spion. Ni bör därför inte dela upp er. Spionen kan ni slå ihjäl eller föra hit, om ni vill. Ni får tvåtusen guldmynt om ni hittar ledarspionen. Lycka till.

Recklam och prästen går ut.

Aj, aj, aj! Jag måste vara helt kall och reda ut det här så fort som möjligt, sa Accsan till sig själv och log sitt oskyldigaste leende.

Till Altin inför Del II

1

Altin var förvånad. Allt hade gått så fort och han hade inte riktigt förstått allt som hänt. Att hitta nedgången i lagerlokalen hade varit verkligen enkelt. Den hade bara funnits där under en lår. Visserligen hade de fått leta lite men de hade ändå funnit den ganska snabbt. De hade kommit in i rummet och blivit paralyserade av Recklam. Då hade han inte förstått någonting.

Vem var Recklam egentligen? Varför gjorde han så här? Var han en galen mördare? Efter den första kaotiska stunden hade allt lugnat ner sig lite, men då hade Recklam avslöjat att han var kontraspionagechef.

Frågorna hade åter skjutit upp som en flod inom honom. Varför hade Recklam dödat så många oskyldiga? Varför hade han inte berättat något för dem? Altin kände att han inte hade kontroll över några av sina muskler. Hur han än ansträngde sig kunde han inte röra sina armar alls. Allt han kunde göra var att frambringa ett stönade. Då blev han arg. Han rasade inombords. Han försökte slå till Recklam där han satt på andra sidan bordet, men armarna löd honom inte. Resignerat lugnade han ner sig. Det var bara att vänta.

Återigen tog Recklam till orda.

- Ja, det var jag som dödade dem. Men de förtjänade det. De var spioner från ett främmande land, som med våld skulle ta denna stad.

- Jag var tvungna att utnyttja er. Hade ni vetat vad det hela gick ut på hade ni inte agerat lika villigt. Men nog om detta.

- De jag slagit ut var bara underhuggare. Ledaren finns fortfarande kvar. Ni skall hitta honom. Vad jag vet är följande: Min adjutant skickades hit för att med hjälp av en kristallkula följa en budbärare som jag senare fick veta bar på ett meddelande till ledarspionen om vilka delarna var i spionringen. Adjutanten följde budbäraren in i rådhuset, och såg hur han där överlämnade meddelandet till någon. Det går inte av adjutantens anteckningar att förstå vem budbäraren överlämnade dem till. Men man förstår att adjutanten inte lyckades se vem som fick meddelandet eftersom han betecknar denna person som "Dimman". Det hon däremot lyckades med var att skriva av meddelandet. Av det framgick vilka underhuggarna var. Dimman märkte av någon anledning att han var upptäckt. Kort därefter blev adjutanten galen. Hon hade tittat för länge i kristallkulan i sin iver att ge mig svar på vem som var ledarspionen. En annan av mina medhjälpare hittade adjutanten ihoprullad som en boll nästa dag. Det var här i detta rum som adjutanten satt.

- För att ytterligare inskräpa vikten av vad jag har sagt skall jag låta en av mina vänner kasta en formel på er. Den heter

Till Altin inför Del II

2

Quest och kommer långsamt att döda er om ni inte hämtar hit ledarspionen eller ser till så att hotet från honom försvinner.

- Jag är fullt tillfreds om ni dödar honom. Jag kommer också att hålla i er en dryck som kommer att sänka er motståndskraft mot formeln och söva er ett tag, men var inte oroliga; det är inte farligt.

Då han hållt i var och en av er innehållet i en flaska kommer en man in i rummet. Han har långa, släpande kläder och i ena handen har han ett pappersark. Han börjar med hög röst läsa en lång och omständlig befallning. Efter detta fortsätter han med okända, laddade ord, som med kraft tvingar sig emot er. Altin känner hur orden påverkar honom och hur de griper tag i hans själ. Hur plötsligt nya rymder öppnas inom honom och hur tankar kommer strömmande mot honom. Han känner krafter och tankar som blandar sig till ett kaos för att sedan långsamt klinga bort.

Han vaknade upp ur den drogade sömnen och märkte hur de andra vaknade till. Deras ögon slogs upp och de vaknade.

Återigen tog Recklam till orda:

- Jag har en sak till att säga er. Jag har fångat in en brevduva på väg norrut som hade upplysningar om mig, om gruppen och staden som gör att jag kan säga att en av er är spion. Ni bör därför inte dela upp er. Spionen kan ni slå ihjäl eller föra hit, om ni vill. Ni får tvåtusen guldmynt om ni hittar ledarspionen. Lycka till.

Recklam och prästen går ut.

Spelare ! Altin kommer och tänka på att han aldrig hör Narsissus tala om sin bakgrund. Vad heter han i efternamn? En spion?

Till Narsissus inför Del II

1

Narsissus var förvånad. Allt hade gått så fort och han hade inte riktigt förstått allt som hänt. Att hitta nedgången i lagerlokalen hade varit verkligen enkelt. Den hade bara funnits där under en lår. Visserligen hade de fått leta lite men de hade ändå funnit den ganska snabbt. De hade kommit in i rummet och blivit paralyserade av Recklam. Då hade han inte förstått någonting.

Vem var Recklam egentligen? Varför gjorde han så här? Var han en galen mördare? Efter den första kaotiska stunden hade allt lugnat ner sig lite, men då hade Recklam avslöjat att han var kontraspionagechef.

Frågorna hade åter skjutit upp som en flod inom honom. Varför hade Recklam dödat så många oskyldiga? Varför hade han inte berättat något för dem? Narsissus kände att han inte hade kontroll över några av sina muskler. Hur han än ansträngde sig kunde han inte röra sina armar alls. Allt han kunde göra var att frambringa ett stönade. Då blev han arg. Han rasade inombords. Han försökte slå till Recklam där han satt på andra sidan bordet, men armarna löd honom inte. Resignerat lugnade han ner sig. Det var bara att vänta.

Återigen tog Recklam till orda.

- Ja, det var jag som dödade dem. Men de förtjänade det. De var spioner från ett främmande land, som med våld skulle ta denna stad.

- Jag var tvungna att utnyttja er. Hade ni vetat vad det hela gick ut på hade ni inte agerat lika villigt. Men nog om detta.

- De jag slagit ut var bara underhuggare. Ledaren finns fortfarande kvar. Ni skall hitta honom. Vad jag vet är följande: Min adjutant skickades hit för att med hjälp av en kristallkula följa en budbärare som jag senare fick veta bar på ett meddelande till ledarspionen om vilka delarna var i spionringen. Adjutanten följde budbäraren in i rådhuset, och såg hur han där överlämnade meddelandet till någon. Det går inte av adjutantens anteckningar att förstå vem budbäraren överlämnade dem till. Men man förstår att adjutanten inte lyckades se vem som fick meddelandet eftersom adjutanten betecknar denna person som "Dimman". Det adjutanten däremot lyckades med var att skriva av meddelandet. Av det framgick vilka underhuggarna var. Dimman märkte av någon anledning att han var upptäckt. Kort därefter blev adjutanten galen. Adjutanten hade tittat för länge i kristallkulan i sin iver att ge mig svar på vem som var ledarspionen. En annan av mina medhjälpare hittade adjutanten ihoprullad som en boll nästa dag. Det var här i detta rum som adjutanten satt.

- För att ytterligare inskräpa vikten av vad jag har sagt skall jag låta en av mina vänner kasta en formel på er. Den heter

Till Narsissus inför Del II

2

Quest och kommer långsamt att döda er om ni inte hämtar hit ledarspionen eller ser till så att hotet från honom försvinner.

- Jag är fullt tillfreds om ni dödar honom. Jag kommer också att hålla i er en dryck som kommer att sänka er motståndskraft mot formeln och söva er ett tag, men var inte oroliga; det är inte farligt.

Då han hållt i var och en av er innehållet i en flaska kommer en man in i rummet. Han har långa, släpande kläder och i ena handen har han ett pappersark. Han börjar med hög röst läsa en lång och omständlig befallning. Efter detta fortsätter han med okända, laddade ord, som med kraft tvingar sig emot er. Narsissus känner hur orden påverkar honom och hur de griper tag i hans själ. Hur plötsligt nya rymder öppnas inom honom och hur tankar kommer strömmande mot honom. Han känner krafter och tankar som blandar sig till ett kaos för att sedan långsamt klinga bort.

Han lämnade långsamt den drogade sömnen och märkte hur de andra vaknade till. Deras ögon slogs upp och de var vakna.

Återigen tog Recklam till orda:

- Jag har en sak till att säga er. Jag har fångat in en brevduva på väg norrut som hade upplysningar om mig, om gruppen och staden som gör att jag kan säga att en av er är spion. Ni bör därför inte dela upp er. Spionen kan ni slå ihjäl eller föra hit, om ni vill. Ni får tvåtusen guldmynt om ni hittar ledarspionen. Lycka till.

Recklam och prästen går ut ur rummet och försvinner.

Spelare! Narsissus kommer plötsligt ihåg hur intresserad Altin alltid varit av män. Sånt är straffbart. Kanske ett drag hos spioner? Pengar är aldrig fel, kanske det kan vara något att jobba på ändå.

Till Raffstan inför Del II

Raffstan var förvånad. Allt hade gått så fort och han hade inte riktigt förstått allt som hänt. Att hitta nedgången i lagerlokalen hade varit verkligen enkelt. Den hade bara funnits där under en lår. Visserligen hade de fått leta lite men de hade ändå funnit den ganska snabbt. De hade kommit in i rummet och blivit paralyserade av Recklam. Då hade han inte förstått någonting.

Vem var Recklam egentligen? Varför gjorde han så här? Var han en galen mördare? Efter den första kaotiska stunden hade allt lugnat ner sig lite, men då hade Recklam avslöjat att han var kontraspionagechef.

Frågorna hade åter skjutit upp som en flod inom honom. Varför hade Recklam dödat så många oskyldiga? Varför hade han inte berättat något för dem? Raffstan kände att han inte hade kontroll över några av sina muskler. Hur han än ansträngde sig kunde han inte röra sina armar alls. Allt han kunde göra var att frambringa ett stönade. Då blev han arg. Han rasade inombords. Han försökte slå till Recklam där han satt på andra sidan bordet, men armarna löd honom inte. Resignerat lugnade han ner sig. Det var bara att vänta.

Återigen tog Recklam till orda.

- Ja, det var jag som dödade dem. Men de förtjänade det. De var spioner från ett främmande land, som med våld skulle ta denna stad.

- Jag var tvungna att utnyttja er. Hade ni vetat vad det hela gick ut på hade ni inte agerat lika villigt. Men nog om detta.

- De jag slagit ut var bara underhuggare. Ledaren finns fortfarande kvar. Ni skall hitta honom. Vad jag vet är följande: Min adjutant skickades hit för att med hjälp av en kristallkula följa en budbärare som jag senare fick veta bar på ett meddelande till ledarspionen om vilka delarna var i spionringen. Adjutanten följde budbäraren in i rådhuset, och såg hur han där överlämnade meddelandet till någon. Det går inte av adjutantens anteckningar att förstå vem han överlämnade dem till. Men man förstår att adjutanten inte lyckades se vem som fick meddelandet eftersom han betecknar denna person som "Dimman". Det han däremot lyckades med var att skriva av meddelandet. Av det framgick vilka underhuggarna var. Dimman märkte av någon anledning att han var upptäckt. Kort därefter blev adjutanten galen. Adjutanten hade tittat för länge i kristallkulan i sin iver att ge mig svar på vem som var ledarspionen. En annan av mina medhjälpare hittade adjutanten ihoprullad som en boll nästa dag. Det var här i detta rum som adjutanten satt.

- För att ytterligare inskräpa vikten av vad jag har sagt skall jag låta en av mina vänner kasta en formel på er. Den heter

Till Raffstan inför Del II

2

Quest och kommer långsamt att döda er om ni inte hämtar hit ledarspionen eller ser till så att hotet från honom försvinner.

- Jag är fullt tillfreds om ni dödar honom. Jag kommer också att hälla i er en dryck som kommer att sänka er motståndskraft mot formeln och söva er ett tag men var inte oroliga; det är inte farligt.

Då han hållt i var och en av er innehållet i en flaska kommer en man in i rummet. Han har långa, släpande kläder och i ena handen har han ett pappers ark. Han börjar med hög röst läsa en lång och omständlig befallning. Efter detta fortsätter han med okända, laddade ord, som med kraft tvingar sig emot er. Raffstan känner hur orden påverkar honom och hur de griper tag i hans själ. Hur plötsligt nya rymder öppnas inom honom och hur tankar kommer strömmande mot honom. Han känner krafter och tankar som blandar sig till ett kaos för att sedan långsamt klinga bort.

Då han tittar upp ser han att de andra har somnat och att Recklam står bredvid hans stol.

- Minns du något ? frågar han. Vem är du ?

Raffstan känner att han vet vem han är. Han är kungens jaktmästare. Den plötsliga förnimmelsen gör att han tappar kontrollen över sig själv och smärta sprider sig i hans huvud.

- Det tog lång tid innan jag förstod vem du var, sa Recklam. Det kommer nog att ta tid innan minnena återvänder, men det kommer; var inte orolig. Försök inte att tvinga fram något bara. Prästen har inte lagt någon Quest på er utan bara en Remove Curse på dig. Du har varit förbannad länge, minst 10 månader.

Raffstan känner hur hans tankar klarnar. Han minns hur de andra låtit honom jobba och hur de drivit med honom. Han minns också Recklam, kungens man som ofta hjälpt honom, även om det var länge sen. Minnet gör att det flimrar rött framför hans ögon och han förstår att han måste vänta och inte tänka bakåt. Men hur blev han så här. Återigen smärta och han beslutar sig för att avstå.

Raffstan tittar upp och han ser Recklam stå där. Han ser hans vänliga ögon titta ner på sig.

- Du måste slutföra uppdraget, säger han. Du får leda de andra framåt. Kom ihåg detta. Jag kan tyvärr inte hjälpa er för jag måste hjälpa min adjutant. Det finns ett skäl till... men lycka till. Låtsas sov nu för de andra vaknar snart.

Raffstan låtsades sova och märkte hur de andra vaknade till. Deras ögon slogs upp och de var vakna.

Återigen tog Recklam till orda:

- Jag har en sak till att säga er. Jag har fångat in en brevduva på väg norrut som hade upplysningar om mig, om gruppen och

Till Raffstan inför Del II

3

staden som gör att jag kan säga att en av er är spion. Ni bör därför inte dela upp er. Spionen kan ni slå ihjäl eller föra hit, om ni vill. Ni får tvåtusen guldmynt om ni hittar ledarspionen. Lycka till.

Spelare! Ändra Raffstans Alignment till Neutral Good. Höj hans Int till 15 och hans Wis till 18. Han kan nu också använda sina abilities.