

Bröllop i Svart



Ett AD&D scenario för en grupp om 5-7
äventyrare på nivå 6-8

Innehållsförteckning

Till DM	2	Händelser	18
Introduktion	2	Samtal med NPC:erna	18
Scenariot	2	Kung Alfonso	19
Scenariot i kampanjmiljö	2	Prins Philip	19
Typsnitts- och layoutkonventioner	2	Louisa	20
Speciella turneringsregler	3	Ali Char	20
Hur scenariot hanteras	3	Pedro de Bovadilla	21
Person- och namngalleri	3	Dos Aspirinas	22
Miljö och stämning	4	Gorgondo de Zola	22
Hovintriger	4	Palatsvakten	23
Äventyrarnas utrustning	4	Sierra Diablo Almanzor	24
Berättelsen (för DM)	4	Inledning	24
Roberto di Sidonias Djävul	5	Hären av vandöda	24
Ichopetemplet byggs	5	Foten av berget	24
Dödens skugga	5	Klättring uppåt	25
Ali Chars plan	6	På toppen av berget	25
Misslyckandet	6	Ichopetemplet	26
Konsekvenserna	6	Inledning	26
Nuvarande situationen	6	Möten på vägen	26
Scenariot börjar	6	Templet i sikte	26
Inledning	7	Herdepojken Miguel	27
Slottsbalen	7	Hemliga gången	27
Ramhandling	9	Vid templet	27
Tidsschema	9	Templet	28
Dag 0	9	Tid i templet	28
Dag 1	9	Templet just nu	28
Dag 2	11	Dörrar i templet	29
Restider	11	Templet plan 1	29
Pompaelo	12	Templet plan 2	33
Inledning	12	Ferdinando	41
Händelser i Pompaelo	12	Templet plan 3	43
Dag 1: kl7-11	12	Gomezskogen	49
Dag 1: kl11-12	13	Inledning	49
Dag 1: kl12-16	14	På väg mot Gomezskogen	49
Dag 1: kl16-18	14	Det Lyckliga slutet	50
Dag 1: kl18-framåt	15	Inledning	50
Samtal med viktiga NPC:er	15	Vad händer?	50
Magikern Nerva	15	Nervas nya plan	50
Francisco de Aldana	17	Gryningen - dag 2	50
Kungliga slottet	18		
Inledning	18		

Till DM

Introduktion

Bröllop i Svart utgör en fristående fortsättning på scenariot Storm på Stillhetens Hav och skrevs för lag-AD&D turneringen på LINCON89, där Bröllop i Svart spelades i finalomgången.

I Bröllop i Svart får vi följa prinsessan Badiat-El-Djemels fortsatta öde efter den farofyllda färden över Stillhetens hav i Storm på Stillhetens Hav. Det stundande bröllopet med prins Philip föregås av olycksbådande omen som visar att den kungliga huvudstadens själva existens kan vara hotad av en okänd kraft som plötsligt vaknat till liv.

Endast ett mirakel kan rädda situationen och hindra prinsessans bröllop från att bli ett bröllop i svart; ett mirakel, eller en främmande grupp tappra äventyrare...

Bröllop i Svart är skrivet för en grupp bestående av fem till sju äventyrare på nivåerna 5-8. Beskrivningar av de figurer som användes vid lag-AD&D turneringen på LINCON89 finns som en bilaga, sist i scenariot.

Scenariot

Bröllop i Svart är ett scenario som utspelas i dödens skugga. Handlingen är förlagd till den en gång så stolta staden Pompaelo, huvudstad i ett litet "spanskt" rike med samma namn. Vid tidpunkten för scenariot är denna stad döende och kraftigt förfallen - de mäktiga palatsfasaderna är spruckna, trähusen har börjat ruttna och åtskilliga av de höga torn som kröner de förnämsta byggnaderna har kollapsat. Men stadens förfall är enbart ett lindrigt yttre tecken på dess innevänares inre förtvinning. Man talar om en förbannelse som hemsöker trakten, men verkligheten är värre än så. Över denna stad och dess omgivningar vilar sedan några decennier dödens skugga. För varje år fördjupas den allt mer, i takt med vilken marken och innevänaarna sakta men säkert förlorar sin livskraft.

I Bröllop i Svart konfronteras spelarna med ett svårt problem. Redan i introduktionen till scenariot framgår det klart att allt inte står riktigt rätt till i Pompaelo. En mystisk kraft hotar både stadens och dess innevänares existens. Vid tidpunkten för scenariots början vet spelarna dock lika lite som någon annan vad som verkligen håller på att ske och vilka konsekvenser detta kommer att få. Efter hand som handlingen fortskrider, och som resultat av deras egna sökanden, kommer sanningen bit för bit att uppenbaras för dem. Så småningom kommer de att nå en gräns då de tycker sig veta tillräckligt mycket för att skrida till

handling. Avgörande för scenariots utgång blir var spelarna väljer att dra denna gräns.

Scenariot kan, enligt ovan, indelas i två halvor: en informationssökande del, som kommer att vara tämligen 'NPC-intensiv'; och en målinriktad, där spelarna vet (eller snarare, tror sig veta) vad de behöver göra och kämpar för att åstadkomma detta. Generellt för dessa två delar gäller att det kommer visa sig vara bättre för gruppen att prata än att slå (åtminstone vad gäller möten med NPC:er). För dig som DM innebär detta att du kommer att få utöva en hel del rollspel. De väsentliga NPC:erna i scenariot finns presenterade i en särskild avdelning senare i denna inledning.

Parallellt med spelarnas aktiviteter pågår andra händelser enligt ett tidsschema i scenariot. Får detta tidsschema löpa sin fulla längd ut kommer allt att sluta mycket olyckligt för prinsessan och kungariket (och troligtvis även för äventyrargruppen). Som väl är har spelarna genom sitt agerande förmågan att påverka de programmerade händelserna i detta schema, och på så sätt förhoppningsvis åstadkomma ett lyckligt slut på det hela.

Scenariot i kampanjmiljö

Det går utmärkt att spela detta scenario i en kampanjmiljö, antingen helt fristående eller som en fortsättning på Storm på Stillhetens Hav (vilket rekommenderas). De justeringar som kan behöva göras är dels för att passa in scenariot i kampanjvärlden, dels för att (om DM så önskar) dryga ut de mycket magra skatter som finns i scenariot. Som tidigare nämnts ligger tonvikten i scenariot på interaktion med NPC:er, inte att slåss mot dem. Av den anledningen blir den materiella vinning äventyrarna kan göra ringa; ett förslag är dock att låta kungen belöna dem för deras insatser om de lyckas få allt att sluta lyckligt. Något magiskt föremål vore inte helt fel (förutom pengar, förstås).

Typsnitts- och layoutkonventioner

Nyckelord och andra viktiga detaljer i texten är understrukna. Engelska ord är skrivna i kursiverad stil.

Det DM skall läsa upp för spelarna då en viss händelse inträffar (t ex när äventyrarna kommer in i ett rum) är inrutat på samma sätt som detta stycke är.

Speciella turneringsregler

För tjuvegenskaperna *Open Locks* samt *Find and Remove Traps* gäller, om inget annat anges i texten, att om den första tjuvens försök misslyckas kommer ett eventuellt försök av den andra tjuven alltid att lyckas.

Hur scenariot hanteras

Scenariot består av ett antal platser/personer som kan besökas, med tillhörande beskrivningar och information. Dessa delar hålls ihop av en ramhandling i vilken ett tidsschema ingår. Tid är en viktig faktor i scenariot. Det är väsentligt att du som DM noggrant bokför den tid som går åt till olika aktiviteter. I samband med ramhandlingen finns en tabell som anger restider mellan olika platser i scenariot. För varje plats och person finns en notering på hur lång tid besöket tar i normalfall.

I tidsschemat anges viktiga händelser som inträffar vid vissa klockslag. Dessa händelser kan få konsekvenser för spelarna och deras agerande, antingen omedelbart eller så snart de får reda på dem. Ett tidsschema för DM:s bruk finns som en bilaga till scenariot. Där kan du bokföra den tid som går och lätt se när programmerade händelser sker.

Person- och namngalleri

Denna kortfattade förteckning är tänkt att vara till stöd för DM:s minne under scenariots gång. En mer omfattande beskrivning av de viktigare NPC:erna finns i samband med deras omnämnande i scenariot.

Alfonso IV

Den stolta men bekymrade kungen av Pompaelo.

Alonzo de Cayas

Samvetsgrann och hjälpsam vakt vid Ichopetemplet.

Ali Char

Sultan Kasin es-Sandalanis hovmagiker.

Badiat-EI-Djemel

Fager prinsessa från Mararaba.

Domine

Den enda religionen i Pompaelo vid sidan av Ichope. Stadens och hemmets gudinna, beskyddare av kulturen och civilisationen; aktad av alla; lagligt god.

Dos Aspirinas

Kung Alfonsos väldige livläkare. Endast storleken på hans peruker kan tävla med storleken på hans mage.

Ferdinando Infanto de la Patria

Den välbyggda, svartmuskiga översteprästen i det lokala Ichopetemplet. Känd för sin stridsskicklighet

och sin gentlemannamässighet gentemot damer.

Francisco de Aldana

Gammal, ovårdad lärd man i Pompaelo som vet allt om traktens historia.

Gorgondo de Zola

Mycket gammal och skröplig lärd man bosatt på slottet; vet allt som är värt att vetas om legendariska varelser.

Ichope

Kriget och tyranniets gud; allt populärare i Pompaelo; lagligt ond.

Isabella

Omtyckt, men numera död (sedan 5 år) drottning av Pompaelo; känd för sin sagolika skönhet. Det går många rykten om orsaken till hennes tragiska bortgång.



Kung Alfonso IV

Kasin es-Sandalani

Trevlig sultan i söder.

Louisa

Enkel och fattig tjänarinna på kungens slott med en stor portion nyfikenhet.

Lusitanier

Den folkstam som innevånarna i Pompaelo tillhör.

Manuel Sanchez

Kungens general. Ute i fält genom hela scenariot.

Miguel

En enkel herdepojke som har en hemlighet.

Nerva de la Villanueva de los Infantes

Den unge, elegante, men något nervöse magikern vid kung Alfonsos hov.

Bröllop i Svart

Pedro de Bovadilla

Kung Alfonsos prålige och högdragne rådgivare. Känd för sina höga peruker.

Philip

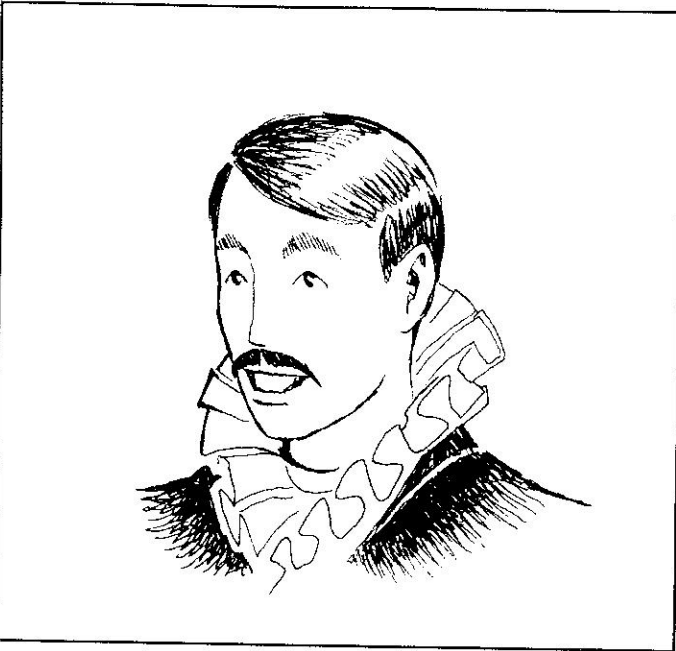
Kung Alfonsos stilige son och prinsessan Badiat-El-Djemels blivande make.

Pompaelo

Den förfallna, smutsiga staden där scenariot utspelas.

Sierra Diablo Almanzor

Ett högt och spetsigt berg utanför Pompaelo på vars topp mystiska saker händer.



Prins Philip

Miljö och stämning

En viktig komponent i detta scenario är miljön och stämningen som råder i staden och bland folket. Allt är smutsigt, mörkt och dystert; och människorna är bleka, sjukliga och dödsfixerade. Detta genomsyrar allt. Det finns ingen som ler, ingen som skrattar, inte ens barnen gör det. De enda undantagen från detta är prinsessan och eventuellt äventyrarna.

Man är väldigt noggrann med klädsel i Pompaelo. Det rådande modet motsvarar ungefär från tids sena 1600-tal med bl a höga peruker (ej pudrade) och voluminösa klänningar respektive åtsittande kavajer/byxor. Naturligtvis skall så mycket som möjligt döljas från åsyn.

Den rådande glädjelösheten har inte tagit död på Lusitaniernas (som folket heter) beryktade sinne för passion och deras lättsårade stolthet. Gräl och dueller över trivialiteter (för en utomstående) är inte sällsynta. Dock brukar man ha en viss tolerans för utlän-

ningars avvikande beteende. En motsvarighet till Lusitanierna i vår värld finner man i den klichémässiga spanjoren: stolt, passionerad och med ett hett temperament.

Hovintriger

Inget scenario som till viss del utspelas i hovmiljö är komplett utan hovintriger - även om de, som i detta fall, är irrelevanta för scenariots utgång.

I anslutning till personbeskrivningarna av de NPC:er som finns vid slottet finns även rykten om respektive person. Många av dessa rykten kretsar kring de klassiska skandalämnena: vin och kvinnor/män. Åtskilliga berör drottningens plötsliga död i en brand för några år sedan. Andra berör sanna eller inbillade relationer till hemliga sällskap mm.

Äventyrarnas utrustning

Under den vecka de är i Pompaelo hinner äventyrarna skaffa den utrustning de anser sig behöva i staden. De får låna hästar av hovet om de så vill.

Berättelsen (för DM)

Pompaelo är en stad i förfall. Dess en gång stolta hus kollapsar av brist på underhåll, dess smutsiga gator är fulla av stinkande avfallshögar som ingen tar hand om och dess befolkning är sjuklig och utan livsglädje. Allt och alla verkar enbart vänta på döden.

Så har det inte alltid varit. För blott 30 år sedan var Pompaelo en ljus och glad plats med friska innevånare och stolta byggnader. Sedan dess har saker sakta förfallit från år till år på ett knappt märkbart sätt. Skördarna har blivit allt mindre och allt oftare slagit fel med våldsamma oroligheter och upplopp som följd. Klimatet har blivit kyligare med följden att många av de vackra, färggranna blommorna som tidigare förekom rikligt i och utanför staden inte längre kan växa där. Folks moral har urholkats i takt med att deras omgivning blivit allt mera dyster. Det är som om dödens skugga vilar över staden och dess innevånare och sakta kväver alla i sitt mörker.

När de första Ichopeanhängarna kom till denna plats för nästan tio år sedan var redan förfallet långt gånget. Prästerna, med översteprästen Ferdinando i spetsen, insåg genast denna stads lämplighet att hysa ett Ichopetempel. Efter en tids sökande efter en plats att bygga på reste man, för åtta år sedan, ett imponerande tempel på ett område sankmark några kilometer utanför stadens murar. Vid det laget hade man åtskilliga hundra anhängare och antalet har fortsatt att växa sedan dess.

Roberto di Sidonias djävul

Platsen som templet byggdes på kan vid en första anblick verka något lustig - men att det blev just där var definitivt ingen slump. Ferdinando valde personligen platsen efter att noggrant ha studerat gamla arkiv i Pompaelo. Templet är nämligen byggt på grunden av en gammal borg som en gång i tiden restes av krigsherren Roberto de Sidonia, kallad Roberto el Diablo (Djävulen Roberto) på grund av hans hänsynslösa och blodtörstiga sätt samt den djävul han sadades vara lierad med, som påstods göra honom oövervinnelig i strid.

Helt oövervinnelig visade sig Roberto inte vara ty han besegrades till slut och hans borg revs till grunden. Kvar blev bara den djupaste källaren, den där Robertos djävul sägs ha bott. Vad som hände med djävulen, om det nu fanns någon, framgår inte av legenderna; man har därför antagit att denna del av berättelsen varit påhittad av någon fantasifull författare långt senare.

Men verkligheten ser annorlunda ut. Det var ingen djävul i strikt mening Roberto hade lyckats få kontakt med. Det var en dödsängel, en av Dödens mäktigaste tjänare. Roberto höll dess ande bunden i en speciell energikristall som förvarades i borgens djupaste källare, långt från ljus och annat som kunde skada den. Genom mäktig magi kunde han själv utnyttja dess dödsbringande kraft på slagfältet både för att döda motståndarna och för att resa deras kroppar till vandöda i hans tjänst. När borgen föll begravdes den okända källaren med kristallen.

Ichopetempet byggts

Långt senare, när Ferdinando sökte efter en lämplig plats att bygga Ichopetempet på, fann han legenden om Roberto. För honom var det inte svårt att kontrollera om berättelsen var sann - platsen hade den 'rätta' känslan. Möjligheten att dels få en djävul (som Ferdinando trodde att det var), dels få en energikristall, en viktig energikälla i ett Ichopetempel, gjorde platsen idealisk. Att det dessutom fanns indikationer på att olja fanns i marken i närheten gjorde inte saken sämre. Den viktigaste faktorn att ta hänsyn till vid anläggande av ett Ichopetempel är energiförsörjningen. Ichopes anhängare är ensamma om att ha utvecklat ångkraften och utnyttja den för att mekanisera sina tempel. Tyvärr krävs enorma mängder bränsle för att driva alla delarna av ett tempel med följderna att man gärna bygger dem där det finns god tillgång på kol, ved, eller olja (som man lärt sig hantera). En relativt ny upptäckt är 'blixtkraften' som man kallar den - alltså elektricitet. Den används för att åstadkomma konstgjord belysning (bågljus) eller just blixtar (i samband med ceremonier mm). Tyvärr är den oerhört energikrävande att framställa - om man inte har tillgång till en sk energikristall - en sällsynt kristallsort som har förmågan att lagra stora energi-



mängder och frigöra dem i form av elektricitet. De har också andra egenskaper - t ex är de utmärkta att lagra andra krafter, typ djävlar i. Ingen vet egentligen hur de en gång i tiden laddats upp, men de verkar utgöra en praktiskt taget uteslutad energikälla.

Dödens skugga

Nåväl, vad Ferdinando inte visste då var att just 'hans' energikristall var på väg att ta slut. Efter hand som dess kraft avtog kunde dödsängeln sakta ta sig ut; långsamt blev dess närvaro allt mer påtaglig - därav den "dödens skugga" som lade sig över trakten. Denna process har gått allt fortare och fortare i takt med att kristallens sista energi försvunnit. Tempelns tillkomst och dess utnyttjande av kristallen för att åstadkomma elektricitet påskyndade naturligtvis det hela. Den dag var inte långt borta då kristallens sista energi skulle vara borta och dödsängeln helt fri. När det gick upp för Ferdinando vad som höll på att ske började han genast forska på hur man dels skulle kunna ladda upp kristallen, dels hur djävulen/dödsängeln kunde övertalas att tjäna honom själv. Vid tiden för scenariots början har åtminstone första delen av

Bröllop i Svart

denna forskning kommit en bit på väg. Med hjälp av templets egna elektricitetsgeneratorer kan kristallen hållas på en konstant laddningsnivå - man har alltså vänt på processen, numera pumpar man in energi i kristallen istället för att suga ut energi ur den. Med lite mer tid hoppas Ferdinando kunna få kontroll över dödsängeln också.

Ali Chars plan

Men ack, så ville inte ödet. Sultan Kasin es-Sandalinis hovmagiker, Ali Char, fick nys om att det skulle kunna finnas en djävul eller liknande i trakten, och att den skulle i så fall kunna ligga bakom ortens problem, då han sökte efter förklaringar till varför staden och dess omgivningar förfallit så på senare tid. Han var naturligtvis orolig för prinsessan Badiat-El-Djemels liv och hälsa, och beslöt sig för att försöka göra någonting åt det hela. Han tog kontakt med en magikerkollega vid namn Nerva de la Villanueva de los Infantes vid kung Alfonsos hov för att få mer information om situationen och för att få hans hjälp i sin plan.

Väl framkommen till Pompaelo med prinsessan och hennes följe satte han genast sin plan i verket. Tanken var att den lyckade djävulsutdrivningen skulle vara hans bröllopspresent till prinsessan och prinsen. Han var vid det här laget helt övertygad om att en djävul faktiskt fanns (om inte annat pga händelsen som drabbade honom på båten över) och att den kanske utnyttjades av Ichope. Vad han inte visste (för att Nerva hade underlåtit att utföra ordentliga undersökningar) var att djävulen/dödsängeln var bunden till en kristall i Ichopetemplets källare. Denna bindning skulle visa sig vara för stark för Ali Chars magi att klara av att bryta, med ödesdigra konsekvenser.

Ali Chars plan bestod av två steg. Först skulle Nerva kalla djävulen till platsen de befann sig på (de valde att ta sig upp på toppen av Sierra Diablo Almanzor för att vara långt bort från eventuella åskådare och sabotörer). Därefter skulle Ali Char försöka förvisa djävulen tillbaka därifrån den kom med hjälp av en trollformel han själv utvecklat (tyvärr kräver denna formel att man vidrör den varelse man ville förvisa, varför den alltså måste finnas på plats). En tråkig bieffekt av trollformeln är att om man misslyckas förvisa varelsen frigörs en enorm mängd energi, vilket kan vara mycket farligt för magikern.

Misslyckandet

När Nerva lyckades kalla djävulen till sig och de kunde skymta dess kolossala, becksvarta siluett mot stjärnhimmeln, insåg Ali Char att detta inte var

någon vanlig djävul. Trots onda föraningar fortsatte han med sin plan, han var tvungen eftersom Nerva inte kunde hålla den hur länge som helst och han hade ännu värre föraningar om vad den skulle göra med dem båda om den nu släpptes fri. När han kommit halvvägs genom trollformeln märkte han att något var mycket fel. Det fanns något som höll den kvar här, något som hans magi inte skulle klara av att bryta. När den sista stavelsen av formeln var uttalad och Ali Char sträckte fram sin hand för att ta på den slog väldiga blixtrar fram som på ett ögonblick förintade den stackars magikern och skickade Nerva flygande genom luften bakåt. Nerva lyckades rädda sig med sin magi och ta sig hem till sitt torn igen. Men nu var varelsen fri.

Konsekvenserna

Ali Chars försök att förvisa djävulen/dödsängeln tog hårt på energikristallen. Den blev i det närmaste urladdad. I templet gick alla tänkbara larm då detta skedde och man började genast försöka ladda kristallen igen genom att styra all elektricitet man klarade att generera till kristallen.

Nuvarande situationen

Under tiden är nu dödsängeln friare än någonsin förr. Den sjönk snabbt ner i marken på berget efter den misslyckade förvisningen och började sakta åter sprida sina tentakler under markytan. Den törstar efter liv som aldrig förr och dess aptit är omätlig. Den har själv lyckats hålla öppen den port till dess hemplan Ali Chars trollformel öppnade i syfte att förvisa den genom. Istället utnyttjar den nu denna port till att hämta mer kraft åt sig själv. Inom några dagar kommer inget längre kunna hindra dödsängeln från att visa sin makt och begrava Pompaelo i Dödens mörker - inget! Inte ens en löjlig Ichopepräst som tror sig kunna kontrollera dödsängeln, även om den kanske skulle kunna tänka sig att spela med ett tag tills dess att dess styrka vuxit så pass att den själv kan bli föremål för människornas dyrkan...

Men kanske Ödet ännu inte har bestämt sig! Vi får se!

Scenariot börjar...

Scenariot börjar tidigt på morgonen, dagen efter balen. Klockan är 7; äventyrarna har ätit och haft tid på sig för att läsa in formler (magikerna och prästerna har varit uppe en stund).

Inledningen på följande sidor bör läsas upp för spelarna innan scenariot börjar.

Inledning

Slottsbalen

Med en diskret handrörelse ger den åldrade kung Alfonso IV tecken åt orkestermästaren att låta balen börja. Ni befinner er på hovbal vid det kungliga slottet i Pompaelo. Den knappa vecka som hunnit gå sedan er ankomst till staden har snabbt rusat förbi som en välkommen stund av avkoppling och förströelse. När den sköna prinsessan Badiat-El-Djemel berättat för kungen om era insatser å hennes vägnar under den äventyrsfyllda seglatsen från Mararaba över Stillhetens hav, inbjöd kungen er genast att delta i den stora förlovningsbal till hennes och prins Philips ära ni nu bevisar samt att bo på det kungliga slottet som prinsessans gäster under så lång tid det behagar er (men åtminstone tills bröllopet har varit - till vilket ni också är bjudna).

Stämningen är hög i balsalen denna ljumma höstkväll; en trevlig kontrast till den annars negativa uppfattning ni fått om den smutsiga och nedgångna staden Pompaelo och dess dystra innevånare. Ni har slagits av hur bleka och sjukliga folket ser ut att vara här - anmärkningsvärt med tanke på det rikliga solskenet som åtminstone borde ge alla en hälsosammare hudfärg. Men till och med naturen runtom stan ger ett trist intryck. Färgerna är mättade och jorden verkar mager att döma av de små och sjukliga träden. Kanske är det sant som ryktet säger att det vilar en förbannelse över trakten.

Prästerna i stadens mäktigaste religion verkar inte särskilt benägna att göra något åt detta - snarare passar de ganska bra in i miljön. De dyrkar en viss gud vid namn Ichope, som ni hört talas om förr; han är krigets och tyranneriets gud, med kunskaper om så kallad 'teknologi' och annat mystiskt. Hans präster är skickliga stridsmän och mycket måna om sin image - till och med på denna bal envisas de med att bära sina till synes otympliga plåtrustningar med spetsar och piggar på axlar och vid lederna. Dagen till ära har de i varje fall tagit av sig hjälmarna men de långa svärden har de inte lagt ifrån sig. Deras stora, svarta mantlar bidrar till att ge dem ett mycket mäktigt och imponerande utseende. Kungens kända ogillande av dem ger er dock anledning att misstänka att de inte verkar för helt genomtrevliga syften.

Vid kungatronen står för närvarande en mindre grupp av dessa präster, anförda av deras ledare den beryktade Ferdinando Enfanto de la Patria, och samtalar med kungen. Vid kungens andra sida står den fagra prästinnan Carmina av den mycket mindre Dominekulten, iklädd sin kults typiska, färggranna klädedräkt - en vacker kontrast till Ichopeprästernas bistra utseende.

de. Representanterna från bägge religionerna verkar ta tillfället i akt att konsultera kungen istället för att delta i festligheterna.

Den övriga församlingen i balsalen består av societeten i Pompaelo och den omgivande landsbygden. Grevar, baroner, riddare och förmögna borgare snurrar runt på dansgolvet i Lusitaniernas eldiga danser. Färggranna dräkter, glänsande smycken och skinande juveler blandas till ett böljande hav av praktfullhet.



Prinsen och prinsessan försvann ut på dansgolvet så snart musiken började. Prinsessan måste ha övat de Lusitanska danserna i smyg under en tid för hon ser ut att behärska dem fullständigt - något som väcker en hel del uppmärksamhet och uppskattning bland de övriga närvarande.

Den enda ni inte har sett ännu, och som borde vara här, är magikern Ali Char, sultanens hovmagiker; som ju också var med på båten. Antingen har han glömt det hela eller så kommer han antagligen någon timme försenad.

Tiden går snabbt när man har roligt och ni vet knappt ordet av innan det har blivit dags för den sista dansen på denna mycket lyckade bal. Den har nätt och jämnt

Bröllop i Svart

hunnit börja då plötsligt den mörka höstnatten lyses upp av ett väldigt ljussken följt av en bedövande knall som får glaset i flera av de stora balsalsfönstren att spricka. Från toppen av det närbelägna berget Sierra Diablo Almanzor syns kraftiga blixtar som slår upp mot den plötsligt molniga skyn, tätt följda av dånande knallar som får fönstren att skallra.

Efter att den första chocken släppt för de förvånade gästerna på balen är det många som rör sig fram mot fönstren för att få en bättre vy av spektaklet. En del av fönstren öppnas, med följden att en iskall och kraftig vind blåser in i salen. Utanför har stora, mörka molnmassor på ett ögonblick skymt stjärnorna och den tunna månskivan. Vinden blåser nu vid full stormstyrka - kall som om det vore mitt i vintern.

I balsalen börjar folk nervöst röra sig åt alla håll i ett enda stort kaos. Några ropar att fönstren skall stängas igen - men ingen lyssnar på dem. De som står kvar vid fönstren är fångslade av det imponerande skådespelet de åser utanför. Palatsvakterna försöker förgäves skapa lite ordning i oredan. Prinsen och prinsessan finner i alla fall sin väg upp till podiet med kungatronen och ställer sig där vid kungens sida.

Plötsligt för vinden med sig vad som först ser ut som tunna, vita slöjor av rök in genom fönstren. Dessa 'slöjor' visar sig dock snabbt vara något helt annat: en hord av mardrömslika andar med demoniska ansikten

och ett skräckinjagande ylanden. Till och med palatsvakterna tappar fattningen när dessa andar sveper ner i utfall mot de nu vilt flyende gästerna. De tidigare så stolta och självsäkra Ichopeprästerna ser lika skräckslagna ut som alla andra när de tränger sig mot utgångarna.

Den enda som lyckas bevara sin värdighet (förutom ni, förstås) är kungen, som lugnt sitter kvar på sin tron och åser det hela med sorgsen blick. Inte ens när den stora kungliga vapenskölden faller ner från väggen bakom tronen och krossas mot golvet rör han en min - trots det uppenbart symboliska i denna händelse.

En hysterisk kvinna som åser detta faller på knä framför kungen och skriker "Pompaelos undergång är nära! Döden som sover i bergets hjärta har vaknat - fly medan tid ännu är! Fly! Fly! Fly!". Därefter faller hon ihop i en skälvande hög innan hon släpas iväg av några anhöriga.

Efter några minuter är salen tom - så när som på ni själva, kungen, prinsen och prinsessan. Även andarna är borta. Kvar på golvet ligger otroliga mängder smycken, vapen, peruker, näsdukar och allehanda klädesplagg som vinden blåser omkring i små cirklar. Kungen tittar ett tag på denna oreda och vänder sedan långsamt sin blick mot er och säger "jag tror vi behöver er hjälp".

Ramhandling

Tidsschema

Det har tidigare redogjorts för bakgrunden till scenariot och den berättelse som scenariot följer.

Nedan presenteras det tidsschema som gäller för scenariot. Det är mycket viktigt att detta följs och att de händelser som räknas upp sker vid utsatt tidpunkt - om inte spelarna vidtagit åtgärder för att förhindra detta (naturligtvis får vi hoppas att händelserna inte kommer att få den tragiska inriktning som ges av ramhandlingens).

De händelser som står under dag 0 förutsätts redan ha skett innan scenariot börjar.

Dag 0 - mysteriernas afton

Strålande väder, ljummet och behagligt

- kl 15** Magikerna Nerva och Ali Char möts för en sista genomgång av planen innan de framåt kvällen ska ta sig upp på toppen av Sierra Diablo Almanzor för att börja sina förberedelser.
- kl 19** Förlovningsbalen på slottet börjar.
- kl 24** Nerva och Ali Char lämnar Pompaelo till häst och rider mot Sierra Diablo Almanzor.
- kl 01** Magikerna har nått fram till berget och tagit sig upp på dess topp. Fördrivningsförsöket påbörjas - men misslyckas bara några minuter senare. Balen slutar i panik och kaos då explosionerna från berget skakar staden och horder av andar drar in i balsalen och sprider skräck. Några minuter efter katastrofen är Nerva tillbaka vid sitt torn i Pompaelo. Han använde *teleport* för att ta sig snabbt ifrån berget. I Ichopetemplet överbelastas maskineriet av det kraftiga energiuttaget som den misslyckade fördrivningen orsakade. Kaos råder.
- kl 01:15** Ett stilla lugn lägger sig över trakten. Vinden mojar. Det är beckmörkt ute; och kallt, temperaturen ligger kring 0.
- kl 03** Ferdinando med följe har återvänt till Ichopetemplet och man börjar försöka ladda energikristallen igen.

Dag 1 - sökandets dag

Ingen gryning; dagen blir knappt ljusare än natten - skymningsljus råder. Kallt (0 C).

kl 7 Scenariot börjar. Äventyrarna befinner sig på slottet, är vakna och har ätit. Formelinläsning förutsätts vara klar. I Ichopetemplet eldar man på för högtryck för att generera så mycket elektricitet som möjligt. Stora mängder svart rök bolmar ur dess skorsten.

Trupper under ledning av general Sanchez lämnar Pompaelo för att placeras runt berget.

kl 9 Trupperna kommer fram till berget.

kl 9:30 En truppenhet bestiger berget och upptäcker dimensionsrevan.

kl 10 Ferdinando lämnar Ichopetemplet för att färdas in till staden med ett erbjudande om hjälp till kungen.

kl 11 Det börjar röra sig i stadens begravningsplatser strax utanför stadsmurarna. Vandöda tar sig upp ur jorden och börjar vandra planlöst in i staden. En del tar sig till sina forna hem... Portvakterna flyr i panik.

Skelett börjar dessutom komma fram ur marken på fälten utanför staden. De rör sig från staden en bit, i riktning mot berget, där de sedan ställer upp sig i led, vända mot staden. En del av dem sitter på vandöda hästar. Många bär gamla, rostiga vapen och trasiga rustningar. Trupperna vid berget ingriper inte.

kl 11:15 Ferdinando ger kungen sitt erbjudande om hjälp. Kungen begär betänketid.

kl 11:30 Nyheten om de vandrande döda i staden når kungen som genast kallar ut stadsvakten för att stänga och bevaka portarna samt bekämpa de som redan kommit in i staden. Han anser sig nu tvingad att anta Ferdinandos erbjudande. Prinsessan och prinsen är införstådda med vad som väntar dem.

kl 12 Ferdinando tillkännager sin plan genom härolder i staden:

“Hör upp! Hör upp! Överstepräst, Hans Excellens Baron Ferdinando Enfant de la Patria, den Ärofulle, Beskyddaren av Tron, Väktaren av Kraftens Hemligheter, Besegraren av de Förtappade, Kväsaren av de Kätterska, Herren över de Lejonhjärtade, låter meddela att han ämnar ägna all sin kraft och

energi åt att söka bringa ett slut på den mörka plåga som drabbat det stolta Pompaelo och dess folk. Vid tiden för morgondagens gryningen har hans excellens befallit att man skall hålla en högtidlig ceremoni i Ichopes ära på höjden av berget Sierra Diablo Almanzor i syfte att blidka den onda kraft som givit sig tillkänna, samt förmå den gudomlige Ichope att visa sin oemotståndliga styrka genom att förvisa denna kraft tillbaka däriifrån den kom. De Heliga Tecknen har tolkats och det står klart att ett offer måste ske för att blidka de ärelösa mörkrets makter. I sin oändliga tillgivenhet till sitt folk har hans majestät, kung Alfonso IV, gått med på hans höghet, prins Philips, och hennes höghet, prinsessan Badiat-El-Djemels, begäran om att få vara de som ger upp sina liv så att ondskan må kuvas. Hans excellens har motvilligt gått med på denna begäran för folkets bästa.

Ichopes styrka är oövervinnelig!"

Ferdinando visar sig själv i staden där han och hans följe effektivt bekämpar de vandöda som härjar bland befolkningen (se avsnittet om Pompaelo).

Klockan 6 på morgonen nästa dag kommer alltså prinsen och prinsessan att offras om inget inträffar som kan rädda dem och staden.

kl 13 Ferdinando anser sig tvingad att lämna Pompaelo för att påbörja förberedelserna inför morgondagens ceremoni. Fortfarande vandrar vandöda i staden. Stadsvakten gör vad de kan. Folk håller sig inomhus eller flyr ut ur staden. Många beger sig till Ichopetemplet.

kl 14 De vandöda truppers skara utanför staden utgör nu ett ansenligt antal (200-300). Kungen väljer att vänta och hoppas på Ferdinando för att undvika blodspillan. Ferdinando återkommer till Ichopetemplet.

kl 14:30 Ceremonierna i Ichopetemplet börjar inför fullsatta läktarrader. Ferdinando deltar inte - han förbereder sig inför viktigare saker. Hans spioner meddelar att man funnit två hästar tillhörande Nerva vid bergets fot tidigt imorse. De var bägge döda - ihjalskrämda! Dessutom saknas magikern Ali Char som var i prinsessans följe. Ferdinando lägger ihop fakta och skickar bud till de sina i Pompaelo om upptäckten.

kl 15 De vandöda truppers antal har vuxit till 400-500. Trupperna vid berget kallas tillbaka till staden. De passerar obehindrade genom leden av de vandöda. I staden har åtskilliga

fallit offer för vandöda som tagit tillfället i akt att hämnas oförrätter de drabbats av i livet. Fortfarande finns vandöda kvar som vandrar runt. Inga nya tillåts dock komma in. De vandöda som kommer upp ur stadens begravningsplatser utanför murarna vandrar numera iväg för att ta plats bland de vandöda trupperna. Många bestämmer sig för att lämna staden i båt. Trängseln är stor vid hamnområdet och totalt kaos råder där.

kl 16 Det blir mörkare. Ett rykte sprids i staden om att det skulle vara ett misslyckat experiment utfört av magikerna Nerva och Ali Char som är orsaken till att "djävulskraften" släppts lös. En uppretad folkmassa trotsar de vandöda som ännu finns kvar och beger sig till Nervas torn för att kräva hans huvud. Nerva stänger igen sitt torn och tar sig därefter på magisk väg (*teleport*) i största hemlighet till det kungliga slottet för sin egen säkerhets skull. Kungen erbjuder honom en tillfällig fristad tills problemen lösts. I gengäld kräver han en redogörelse för sanningshalten bakom påståendena.

Om inte Nerva och äventyrarna redan träffats kallar kungen dem till ett möte för att låta dem höra Nervas berättelse.

Utanför staden har numera runt 1000 vandöda samlats. De står helt stilla, i perfekta led, som om de bara väntade på order.

kl 16:30 Ceremonierna i Ichopetemplet är slut. Man börjar genast förberedelserna för en ny omgång om en och en halv timma.

kl 17 Det är i det närmaste mörkt ute. Nya vandöda börjar ta sig in i staden genom kloaksystemet. De illaluktande, vandrande liken och skeletten sprider skräck bland innevånarna. Många återvänder till sina forna hem och börjar arbeta. Andra lurar på oskyldiga medborgare och kastar sig fram för att skrämma dem när de passerar i närheten. Åter andra är mer blodtörstiga, för nöjes eller hämnds skull.

kl 18 En ny omgång av ceremonier i Ichopetemplet sätter igång, åter inför fullsatta läktare. Närmare 2000 vandöda står nu runt staden.

kl 19 Kungens rådgivare, Pedro de Bovadilla dödas av en hop vandöda, som också dräper hans livvakt, när han färdas genom Pompaelo.

kl 20 Ceremonierna i Ichopetemplet är slut. Man förbereder en ny omgång om två timmar.

kl 21 Kungen, prinsen och prinsessan äter en sista middag tillsammans. Kungen är djupt sorgsen över vad som kommer att ske imorgon.

- kl 22** En ny omgång ceremonier i Ichopetemplet börjar. Antalet i vandödhären är nu 4000.
- kl 24** Midnatt. Staden sover oroligt bakom väl tillbommade dörrar och fönster. Ännu finns det vandöda inom stadsmurarna. Ännu en ceremoniomgång i templet är slut. Nu stänger man igen och börjar förberedelserna för morgondagen då all tillgänglig kraft kommer att behövas för att ladda kristallen.
- kl 02** Vandödhären fortsätter att växa och uppgår nu till 6000.
- kl 03:30** Prinsen och prinsessan väcks. Om en halvtimme är det dags för dem att ge sig iväg mot berget tillsammans med en eskort av Ichopepräster.
- kl 04** Prinsen och prinsessan lämnar staden. Kungen väljer att också följa med. Åtskilliga stadsinnevånare beger sig också av ditåt - trots den här av uppemot 8000 vandöda som står mellan staden och berget.
- kl 05** Det kungliga sällskapet anländer till berget. De börjar bestigningen.
- kl 05:30** Förberedelserna för ceremonin påbörjas. Offren iklädes offerskruder. Domineprästinan Carmina försöker förgäves trösta kungen.

Dag 2 - uppgörelsens gryning

Kallt och rått.

- kl 06** Timmen är slagen för prinsen och prinsessan. Offerceremonin på berget börjar. Stora delar av stadens befolkning har tagit sig ut till platsen för att närvara vid det hela; de flesta befinner sig vid bergets fot men en del har lyckats ta sig upp på toppen. Ferdinando håller själv i offersvärdet när prinsessan och prinsens huvuden skiljs från deras kroppar. Därefter vänder han sig mot dimensionsrevan och uttalar en magisk formel varpå den sluts. Under tiden, i Ichopetemplet, kopplar

man in all kraft man har på kristallen.

Dödsängeln väljer i detta läge att spela med och låtsas låta sig fångas. Den vandöda hären faller till marken och det tjocka molntäcket lättar lite så att dagen börjar ljusna (dock inget solsken!).

Ferdinando har lyckats! (Och äventyrarna har definitivt misslyckats!). Nerva begår självmord.

- kl 17** Kungen insjuknar hastigt (av sorg?). Ferdinando och hans kolleger tar över styret i hans ställe för tillfälligt. Ferdinando tänker se till att kungen förblir sjuk mycket länge... Sedan tar han över!

- kl 24** Dödsängeln agerar. Först spränger den sina bojor, med följden att energikristallen sprängs. Detta leder till ett katastrofalt överslag i Ichopetemplet med den slutliga följden att allt flyger i luften i en väldig explosion. Samtidigt reser sig åter den stora hären av vandöda, nu uppgående till totalt 10000 man, och börjar sin marsch mot staden.

Därpå följer fruktansvärda scener av död och förintelse där enbart de som snabbt lyckas ta sig ut till havs har en chans att klara sig undan dödsängels horder...

Restider

Eftersom tid är så viktigt i scenariot är det också viktigt att hålla reda på hur lång tid äventyrarna tillbringar på väg till olika platser.

Tabell 1 visar de restider som gäller i scenariot. Enheten är turns.

Om spelarna vill stanna upp i staden för att söka affärer mm på väg mellan två punkter så tillkommer 1d4 turns för varje stopp. Ett besök ut i staden från en viss punkt för att t ex handla, för att sedan återvända till samma punkt, tar 2d4 turns.

Tabell 1: Restider (i turns)

Från \ Till	Pompaelos stadsport	Kungliga slottet	Ichope templet	Sierra Diablo	Gomez skogen	Nervas torn	Franciscos residens
Pompaelos stadsport	—	2/2	16/6	11/4	60/22	3/3	6/6
Kungliga slottet	2/2	—	—	—	—	3/3	4/4
Ichopetemplet	16/6	—	—	16/6	45/17	—	—
Sierra Diablo	11/4	—	16/6	—	61/23	—	—
Gomezskogen	60/22	—	45/17	61/23	—	—	—
Nervas torn	3/3	3/3	—	—	—	—	6/6
Franciscos residens	6/6	4/4	—	—	—	6/6	—

Pompaelo

Inledning

Pompaelo är en stad med ca 30000 innevånare. Som redan sagts är staden i ett tillstånd av kraftigt förfall: dess hus är illa skötta, gatorna är fulla med sopor och människorna är sjukliga.

Det finns ett antal platser i Pompaelo som kan vara av intresse för äventyrarna att besöka. Det kungliga slottet är naturligtvis en sådan plats eftersom det är där scenariot börjar; andra platser är magikern Nervas torn, den lärde mannen Franciscos residens och stadsporten. Den stora hamnen kan vara av intresse om de kommer på tankar att fly när det börjar gå illa. I restidsschemat (i anslutning till Ramhandlingen) finns angivet hur lång tid det tar att förflytta sig mellan olika platser i staden.

På den korta tid de varit i Pompaelo (en vecka) har äventyrarna ändå hunnit få en uppfattning om hur staden ser ut. För detta scenarios del förutsätts att de inte har några problem med att hitta dit de vill.

Beroende på när under det kritiska dygnet då scenariot utspelas som äventyrarna rör sig i staden kommer olika saker att kunna inträffa. Detta beskrivs i det följande.

Händelser i Pompaelo

Om spelarna befinner sig i staden under nedanstående tidpunkter drabbas de av de händelser som anges.

Det talas ofta i dessa händelser om patruller av stadsvakter som dyker upp då situationen börjar bli kritisk. Dessa patruller består alltid av 6 man (Mv 12", AC 8 (leather), HD Fi0, THACO 21, D d8 (long sword), M, HP 4 var). De utgör egentligen inget hot mot äventyrarna men om äventyrarna slår ner en patrull kommer detta garanterat till kungens kännedom - och då blir han inte glad (dessutom är det otroligt dåligt rollspel).

För de flesta småbrott (störande av ordningen mm) har patruller rätt att på platsen kräva böter på mellan 1 gp och 10 gp av utlänningar.

Dag 1: kl7-11

Normalt stadsliv

Nedanstående händelser sker en för varje sträcka mellan två punkter i staden. Om listan tar slut sker inga fler händelser.

1. Den feta mannen

En mycket stor, rundlagd man som inte ser sig för tar ett steg ut ur en husport och kolliderar med (en av äventyrarna, slumpmässigt vilken) så kraftigt att bägge faller omkull på den smutsiga marken. Mannen reser sig upp och börjar borsta av sig samtidigt som han irriterat muttrar några ord.

Mannen är handelsman och heter Manuel. Får han gå händer inget mer. Blir han bryskt tilltalad ger han utlopp för sin irritation över "imbecilla främlingar som inte vet att bete sig som folk när de är i stan". Så länge det bara handlar om att utbyta glåpord står han på. Blir det vapenhot drar han sig snabbt tillbaka under det att han skriker en skur av smädelser. Blir det bråk anländer stadsvakten på en *round*.

2. Panikslagna tjuren

En panikslagen tjur kommer stormande ned för gatan mot er med hornen i högsta hugg. Efter den rusar en hop människor som ropar ta fast den, ta fast den!

Om äventyrarna dödar tjuren kommer en irriterad ägare att kräva dem på 150gp för sin prisvinnande tjur. Stadsvakten finns till hands för att se till att det inte blir oroligheter. Lyckas de däremot stoppa den på ett "skonsamt" sätt (magi el dyl) så tackas de av ägaren och får biljetter till nästa veckas tjurfäktningar utanför staden. Låter de tjuren löpa händer inget.

3. De tre tiggarna

Ni kommer fram till tre tiggare som sitter vid sidan av gatan och tigger pengar av förbipasserande. Alla tre är klädda i trasor och ser magra och sjukliga ut. En av dem har variga ögon.

Om äventyrarna bara passerar dem sätter en tiggare krokben för en av gruppmedlemmarna (slumpmässigt vilken; slå *save vs dexterity* för att inte falla omkull) medan de andra två spottar på dem (den som inte kan se spottar åt ett slumpmässigt håll ut på gatan) samtidigt som de kallar äventyrarna för "känslolösa blodsugare som tror sig vara förmer än fattiga stackare". Blir det bråk finns alltid stadsvakten i bakgrunden.

Om äventyrarna däremot skänker en slant (mindre än 1gp) till dem var får de höra idel tack och lov. Skänker

de 1gp eller mer till varje blir tiggarna istället förläpade och kastar tillbaka pengarna med orden "vi behöver inte er medömkan! Visa era förmögenheter för några andra!". Livet är inte alltid lätt...

4. Inget händer

Inget anmärkningsvärt händer på vägen.

5. Stadsvakterna

Sex man ur stadsvakten kommer fram till er på gatan. En av dem tilltalar er något bryskt med orden "varifrån är ni då, främlingar?".

Vad gruppen än svarar kommer han att påstå att de inte har tillstånd att uppehålla sig här (han tror inte på historien om att de skulle vara i prinsessans följe). De får valet att betala 200gp i böter på platsen (som han och hans mannar tänker dela på förstås) eller sitta en vecka i arresten. Blir det bråk kommer andra stadsvakter till undsättning - då blir det definitivt arresten (stadsvakten låtsas inte längre om böteskravet då).

6. Inget händer

En lugn sträcka.

7. Elden är lös!

Eld har brutit ut i ett lågt hus längs gatan. Lågor slår ut ur ett av fönstren. En mindre grupp om fyra stadsvakter försöker släcka med vattenhinkar medan en större folksamling står och ser på.

Om gruppen passerar händer inget. Om de stannar för att hjälpa till kommer de att lyckas släcka elden på 1d4 turns och blir tackade för sin insats av stadsvakterna.

8. Fallande torn

När ni passerar framför den igenbommade fasaden av ett större hus längs med gatan hörs ett dovt mullrande och plötsligt kommer ett av de två torn som kröner husets tak nedfallande mot er.

Slå *save vs dexterity* för att undvika att ta 1d4 skada av raset. Andra förbipasserande verkar inte ta någon särskild notis av det inträffade utan fortsätter lugnt vidare. Huset är igenbommat och helt tomt.

Dag 1: kl 11-12

Panik och kaos i staden

Efter klockan 11 drabbas staden av vandöda och ingenting blir sig likt. Om spelarna är i, eller kommer till staden, någon gång under denna tidpunkt plockas händelser (plocka dem i ordning, en för varje sträcka de reser) från den lista som följer. Tar listan slut händer inget mer tills nästa klockslag inträffar.

Ryktet om de vandöda som tagit sig in i staden sprider sig som en löpeld bland innevånarna. Folk släpper allt de har för handen och skyndar hemåt. Kaos uppstår då en vandöd siktas på en gata och folk flyr i vild panik åt alla håll...



1. Panik på gatorna

Plötsligt hör ni ett enormt oväsen från en korsande gata lite längre fram. Det låter som om folket där drabbats av vild panik och skrikande springer därifrån. Innan ni vet ordet av svänger en hord med flyende människor in på den gata ni går på och kommer springande mot er samtidigt som de ropar "de döda går igen! de döda går igen!".

Om äventyrarna genast flyr händer inget mer - de kan få reda på att vandöda tagit sig in i staden. Om de

Bröllop i Svart

väljer att stanna på plats händer följande:

Gatan töms snabbt på folk. Ni står ensamma kvar. Plötsligt får ni syn på tre skräckinjagande gestalter: tre, till hälften ruttnade lik som kommer vandrande ner för gatan mot er. Deras kläder hänger i trasor och här och var kan man skimta benknötar under det sönderfallande köttet. Bakom dem, längre ner för gatan, kan ni se hur ytterligare fem liknande varelser sakta kommer gående.

De vandöda är alla standardzombier och lär inte vara någon match för de tappra äventyrarna.

Zombies (Mv 6", AC 8, HD 2, THACO 16, D d8, M)

Slår alltid sist.

Heligt vatten gör 2d4 skada.

Sleep, charm, hold, och köldmagi påverkar inte.

(8)	(5)	(4)	(12)
(11)	(7)	(9)	(5)

Om äventyrarna fortsätter att vandra runt i staden kommer de märka att de enda andra som är ute på gatorna är stadsvakter som försiktigt söker efter vandöda. Stadsvakterna är stressade och vill inte jobba tillsammans med några främlingar. Däremot är det förstås tillåtet för äventyrarna att själva göra en insats.

2. Försäljaren

På den för övrigt folktomma gatan framför er ser ni en ensam, modig försäljare stå och ropa ut sina varor med en något hes stämma. När ni kommer närmare kan ni dock se att mannen är död - eller rättare sagt vandöd. Hans ansikte är nästan helt borta och den hand han vinkar mot er till med är en skeletthand.

En standardzombie; återanvänd någon ur den förra uppsättningen. När den tagits hand om ropar en granne från ett fönster på andra sidan gatan att den vandöde var handelsmannen Miguel som dog för ett halvår sedan och att han tidigare ägde den affär hans vandöda kropp nu stod utanför.

Dag 1: kl12-16

Ichopeprästerna gör sitt intåg

Nyheten att vandöda vandrar stadens gator kan inte undgå äventyrarnas öron. Om de befinner sig i staden under denna tidpunkt kommer de dessutom att höra härolder kungöra överstepräst Ferdinandos budskap.

På väg genom staden kommer de bli vittnen till följande händelse:

1. Ichope slår till

En bit framför er kan ni se hur en grupp män klädda i stora, heltäckande rustningar och med långa, svarta mantlar står och slåss med en grupp vandöda; flera vandöda ligger redan på marken framför dem. Intill dem står ännu en man i samma utstyrsel, men med hjälmen avtagen, och övervakar det hela; ni känner igen honom från balen, han var med bland Ichopeprästerna. På betryggande avstånd står en stor grupp stadsbor och ivrigt hejar på.

Ichopeprästerna är ute och roar sig lite samtidigt som de gör bra reklam för sig själva. Om gruppen anfaller prästerna kastar sig genast stadsborna över gruppen (upphetsade som de är av det som sker). Dessutom dyker då en patrull ur stadsvakten upp för att ta hand om bråkmakarna. Om gruppen tar det lite lugnare tar prästen utan hjälm och vänder sig med ett leende mot äventyrarna:

Mannen som saknar hjälm får syn på er och vänder sig mot er med ett leende samtidigt som han gör tecken åt er att komma fram.

Flamenco, som prästen heter, är här för att slå ihjäl vandöda och sprida Ferdinandos budskap - som han gladeligen återger för äventyrarna (häroldens budskap). Han låter hälsa gruppen att Ferdinando personligen gärna skulle vilja träffa dem för att diskutera den allvarliga situationen, och att de kan finna honom i templet om de är villiga att acceptera hans erbjudande. För övrigt är han precis så stel och plikttrogen som fördomarna säger om Ichopepräster.

2. Andra möten

Annars under denna tid möter de bara stadsvakter, och ibland även Ichopepräster. Om de aktivt söker efter vandöda kan de möta enstaka standardzombier här och där - de vandödas antal är inte stort, men det räcker för att sätta skräck i befolkningen.

Dag 1: kl16-18

Ilka över Nerva

Kommer äventyrarna till staden först nu får de höra om allt som hänt (vandöda och Ferdinandos budskap). Men nu har ryktet om att katastrofen som drabbat staden skulle vara magikerna Nervas och Ali Chars fel kommer i omlopp. Detta får konsekvenser för äventyrarna:

1. Pöbeln angriper

Det har åter börjat röra sig en del folk på gatorna. Samtalsämnet är förstås de vandöda och deras härjningar i staden. Men ni märker att man tydligen diskuterar något annat också - när ni passerar förbi folk tystnar de och tittar på er med hatiska blickar. En äldre dam "råkar" sopa till (namn: en av äventyrarna) med sin kvast när ni går förbi; från ett fönster på andra våningen råkar någon hålla ut diskvatten så att det träffar (namn: en av äventyrarna); och när ni kastar en hastig blick bakom er kan ni se att där går en hop ynglingar med påkar och andra tillhyggen och ropar "djävulsfrämlingar", "förrädare", etc. Stämningen är laddad.

Om äventyrarna går till attack kastar sig alla människorna i omgivningen över dem - det innebär 4-6 personer (Mv 12", AC 10, HD 0, THACO 21, D d3, M, HP 2) på varje äventyrare som försöker få omkull personen i fråga (*save vs dex* med -1 på tärningen för varje person utöver en). Om äventyrarna avvaktar händer inget omedelbart. I vilket fall kommer stadsvakten till räddningen efter två *rounds*. Bäst för äventyrarna är nog att fly! (det går bra).

Dag 1: kl18-framåt Mörkret faller

Efter kl18 har mörkret fallit och få är ute. Händelser under denna tidpunkt består av slumpmässiga möten med vandöda och stadsvakter enligt nedanstående tabell. Slå en gång för varje sträcka äventyrarna förflyttar sig.

Tabell för slumpmöten i Pompaelo

- 1 - 5 Inget händer.
- 6 - 8 Möte med 1d6 standardzombier (återanvänd gamla).
- 9 -10 Möte med en patrull ur stadsvakten; 6 man.

Samtal med viktiga NPC:er i Pompaelo

Det finns två NPC:er äventyrarna kan bedöma som intressanta att tala med i Pompaelo (förutom de som finns på kungliga slottet). Dessa två är magikern Nerva och den lärde mannen Francisco.

För varje NPC finns ett avsnitt som beskriver vad personen i fråga är för typ samt den information han/hon har. Det är upp till DM att spela varje NPC efter dessa riktlinjer och agera på vad spelarna säger och frågar. Det är inte tänkt att DM skall läsa upp NPC-

beskrivningen eller informationen ordagrant. Rollspe-la! Kom ihåg att ingen NPC gillar t ex att få sin heder ifrågasatt eller att man antyder att man vet något skumt om honom/henne.

Ett samtal med en NPC tar den tid det tar 'på riktigt' (använd klockan!).

Magikern Nerva de la Villa Nueva de los Infantes

Observera att efter kl16 är Nerva inte längre kvar i sitt torn. Kommer äventyrarna dit efter denna tidpunkt får de reda på att han flytt till slottet.

Nerva bor i ett högt torn i Pompaelo. Han har hållit sig instängd i det sedan katastrofen och försökt lugna ner sig (utan större framgång). När äventyrarna träffar honom (i hans torn eller på slottet) är han mycket nervös och darrhant.

Utseende:

Mycket stilig; elegant och prydligt klädd; 30-års åldern.

Personlighet:

Mycket nervös; rastlös och ivrig.

Bakgrundsinformation:

Nerva hade sett fram emot magikerkollegan Ali Chars ankomst till Pompaelo sedan dennes första brev för ett halvår sedan. Nerva har sedan dess haft en kontinuerlig brevväxling med Ali Char där han försett honom med information om landet och dess folk. Särskilt verkade Ali Char intresserad av att finna en förklaring till det allt sämre tillståndet hos Pompaelo och dess folk; antagligen av oro för hur det skulle gå för prinsessan när hon kom hit. Nerva hade inte själv tänkt särskilt mycket på att saker sakta förändrats till det värre - det har gått så långsamt. Men visst insåg han att han var sjukligare än förr; visst hade skördarna blivit allt mindre och sämre med åren; och visst blev folket allt mer modstulet.

Ali Char hade undrat om allt detta kunde vara Ichope-templets fel. Men det var lätt att konstatera att försämringen börjat långt innan Ichope kom till staden.

En gammal legend om att en demon eller djävul skulle sova i berget Sierra Diablo Almanzor väckte Ali Chars intresse. Han föreslog att de skulle göra gemensam sak i ett försök att fördriva denna demon - om det nu fanns någon, det kunde ju i varje fall inte skada att prova! Tydligen fanns det legender om demoner som slumrade i berg och långsamt förtärde livsenergin i omkringliggande trakter.

Det hela lät mycket spännande och Nerva såg fram emot Ali Chars ankomst i prinsessan Badiat-El-Djemels sällskap.

Om hans anställning vid hovet:

Sedan han blev utsedd till hovmagiker för tre år sedan har Nerva sett till att hålla en mycket låg profil för att inte dras in i intrigerna kring hovet. Hans plikter har inte varit särskilt betungande: en del uppträdanden på fester, lite skyddsmagi åt hovfolk då och då, konsultationer ibland... Han har haft mycket tid åt att ägna sig åt sin forskning kring materiens beståndsdelar och hur man förflyttar materia och väsen. Han har lyckats väl med trivialare saker. På senare tid har han koncentrerat sig på svårare försök - som t ex teleportation.



Om katastrofen:

Det som inte fick hända har hänt! Ali Char och han misslyckades med att fördriva djävulen och nu är den istället helt fri! Det är därför dessa olyckor drabbat staden!

Ali Chars plan bestod av två steg. Först skulle Nerva kalla djävulen till platsen de befann sig på (de valde att ta sig upp på toppen av Sierra Diablo Almanzor för att vara långt bort från eventuella åskådare och sabotörer). Därefter skulle Ali Char försöka förvisa djävulen tillbaka därifrån den kom med hjälp av en trollformel han själv utvecklat (tyvärr kräver denna formel att man vidrör den varelse man ville förvisa, varför den alltså måste finnas på plats). En tråkig bieffekt av trollformeln är att om man misslyckas förvisa varelsen frigörs en enorm mängd energi, vilket kan vara mycket farligt för magikern.

Förvisningen misslyckades alltså och Ali Char förintades i en väldig energiurladdning - därav alla blixtnar och smällarna som syntes och hördes. Nerva använde sin magi för att teleportera tillbaka till sitt torn.

Om varför det misslyckades:

Nerva tror att de misslyckades därför att de antingen inte hade tillräckligt med kraftfulla materiella kompo-

nenter till Ali Chars trollformel, eller så finns det något i trakten som håller den kvar...

Om att försöka igen:

Han är villig att göra ett nytt försök men då måste de först hitta Ali Chars tillhörigheter för att se om han har kvar några materiella komponenter och om han har en rulle med sin trollformel på. Dessutom vill han ha reda på varför det misslyckades senaste gången.

Om djävulen i berget:

Se kommentarer i hans bakgrundsinformation. Han nämner i förbigående att den lärde mannen Francisco de Aldana som också bor i staden kan veta lite mer.

Om energikristaller:

OBS! Berätta endast då äventyrarna nämner energikristaller för Nerva, absolut inte förr!

Nerva blir genast mycket livlig och upprymd när äventyrarna nämner energikristaller.

Energikristaller är en sällsynt kristallsort som har förmågan att lagra stora energimängder och frigöra dem i form av elektricitet. De har också andra egenskaper - t ex är de utmärkta att lagra andra krafter, typ djävlar i. Ingen vet egentligen hur de en gång i tiden laddats upp, men de verkar utgöra en praktiskt taget ousinlig energikälla.

Om djävulen är fången i en energikristall kommer den att släppas fri då kristallen är helt urladdad - vilket kan dröja länge. Men med tanke på den gradvisa försämring av trakten som skett under de senaste åren kan det vara just det som håller på att ske - kristallen håller på att dö.

Kristallen kan mycket väl vara det som hindrade Ali Chars fördrivning från att lyckas. Dävulen är ännu inte helt fri och kan därför inte fördrivas. Det förklarar också varför sådana enorma energimängder frigjordes när fördrivningen misslyckades - de måste ha kommit från energikristallen. Den borde nu vara svagare än den någonsin varit förr - därav djävulens ökade närvaro i trakten, vilket vi tyvärr lär få märka mer av.

Energikristallen måste förstöras så att varelsen inte kan återvända till den. Det enda sättet att göra detta på är genom att spräcka den; antingen genom fysiskt våld eller med hjälp av kraftiga ljud - kristallens struktur är mycket känslig för kraftiga ljud. I bägge fall släpps all energi kristallen har kvar lös i en våldsamt explosion. Därför är det bäst att befinna sig på visst avstånd från den när den smäller, exakt hur långt är svårt att säga.

Nervas gåva till äventyrarna

Om äventyrarna säger sig vara villiga att försöka sig på att förstöra energikristallen ger Nerva dem två medaljonger med förklaringen att när de bryter den ena

av de två kommer de omedelbart att teleporteras till den plats där den andra befinner sig, förslagsvis slottet. På så vis kan de fly undan konsekvenserna av kristallexplosionen.

Observera dock att Nerva inte har någon aning om var energikristallen kan finnas!

Francisco de Aldana

Den lärde mannen Francisco bor i ett stort palatsliknande hus i Pompaolo. Tyvärr är detta hus lika vanvårdat till sitt yttre som Francisco själv är. Francisco är känd för två saker: sin dåliga smak och sin otroliga kunskap om traktens historia och gamla legender.

Utseende:

Ovårdad, smutsig, peruken på sned; 60-års åldern.

Personlighet:

Skärpt, nyfiken, hjälpsam.

Om berget Sierra Diablo Almanzor och djävulslegenden:

Enligt en gammal legend skall det sova en djävul i bergets hjärta som vaknar vart tusende år för att kräva tribut av människorna i trakten. Eftersom den, enligt legenden, kan åstadkomma jordbävningar blott genom att vrida sig i sömnen är det ingen som vågar neka den dess begäran. För att blidka den brukade man förr offra jungfrur som kastades utför berget - men det var länge sedan man slutade med det, mer än 500 år sedan. För övrigt finns ett föga känt slut på legenden som har formen av en spådom: Efter många, många år skall djävulen slutligen fördrivas av godheten och skönheten från fjärran.

Om djävulslegender och Roberto de Sidonia:

I sammanhanget djävlar kan nämnas att det sägs att en viss fältherre vid namn Roberto de Sidonia, som en gång härskade över denna stad innan landet blev ett självständigt kungarike, hade en djävul i sin tjänst. Hans borg låg någonstans utanför stadens murar. Det sägs att hans här var oövervinnlig, dels pga truppernas hänsynslöshet, dels pga att djävulen såg till att

alla som föll i striden omedelbart restes igenom som vandöda på Robertos sida. De fiendestyrkor som fick syn på djävulen drabbades av fasansfull skräck och flydde fältet. Djävulen har beskrivits som mycket stor, stor som flera jättar, och svart - svartare än natten.

Francisco går och hämtar en bok som handlar om Roberto de Sidonia och fortsätter efter en stund (2 *turns*) - under tiden får äventyrarna något att dricka/äta om de vill.

Borgen låg troligen någonstans på den sankmark där Ichopetemplet idag står. På den tiden var det ju förstas bördig åkermark där. Roberto levde för en sådär 300 år sedan. Det sägs att Roberto hade djävulens själ fången i en så kallad energikristall som han förvarade i borgens djupaste källare. Enligt den gamla kartan i boken skall borgen ha legat exakt på den plats där Ichopetemplet nu ligger. Det står inget i boken om vad energikristaller är men det bör säkerligen Nerva veta: han forskar kring materien och dess beståndsdelar.

Om förfallet och förbannelsen:

Det var först för ca 30 år sedan man började fästa någon uppmärksamhet på att marken försämrades och att folks hälsotillstånd blev allt värre. I Franciscos egen ungdoms dagar minns han hur färgsprakande och praktfull våren brukade vara. Nu för tiden märks den knappast - allt är så grått. Det har blivit kallare sedan dess och många av de vackraste blommorna har inte klarat denna förändring.

Att det gått utför märks även på folket - se bara hur bleka och eländiga alla är (han är själv ett praktexempel på detta). Förr var Lusitanierna (som folket heter) kända för sin livfullhet och sitt glada sätt. Numera är det sällan man ser ett leende - inte ens hos barnen. Stadens nuvarande tillstånd av smuts och elände har kommit som en följd av detta - inte tvärtom. Det fanns faktiskt fler innevånare i Pompaolo i min ungdom och då fanns aldrig samma problem som det gör nu.

Främlingar som kommer hit och bosätter sig drabbas också av 'ledan' efter några år. Det är som om det vore något i själva marken och luften som sög livsglädjen ur folk.

Kungliga slottet

Inledning

Scenariot börjar i slottet och det kan vara intressant för äventyrarna att ägna en del tid åt NPC:erna där, samt att återvända till det under scenariots gång.

Det finns ingen karta till slottet, utan äventyrarna förutsätts ha skaffat sig en bra kännedom om hur de hittar sin väg i slottet under den vecka de bott där.

De intressanta platser som finns att besöka på slottet styrs av de NPC:er som bor där. Det som finns beskrivet är NPC:erna själva samt vad man kan finna i deras rum. För övriga avdelningar på slottet får DM improvisera själv (men det borde inte behövas).

Händelser

Följande händelser är bestämda enligt ramhandling-
en. Om äventyrarna befinner sig på slottet då de sker får de reda på dem av nästa NPC de träffar (samtliga tider gäller dag 1):

- kl 07 Scenariot börjar. En vaktpatrull knackar på hos äventyrarna för att kontrollera att natten gått väl. Samtidigt passar de på att fråga om gruppen vet var Ali Char är - han saknas.
- kl 11 Ferdinando med följe anländer till slottet och överlämnar sitt erbjudande om hjälp. Läs upp det som härolderna i staden ropar ut en timma senare.
- kl 11:30 Nyheten om de vandöda i staden når slottet. Kungen accepterar Ferdinandos erbjudande. Ferdinando lämnar slottet - efter att först ha stött ihop med äventyrarna (om de finns på slottet) och erbjudit dem att komma ut till templet för att prata med honom i eftermiddag.
- kl 16 Nerva kommer till slottet.
- kl 19 Nyheten om Pedro de Bovadillas död når slottet.
- kl 21 Den sista middagen för prinsen och prinsessan.
- kl 04 Prinsen, prinsessan och kungen med följe lämnar slottet för att fara mot Sierra Diablo Almanzor.

Slumpmöten

När äventyrarna förflyttar sig från en plats till en annan i slottet kan de råka ut för slumpmöten med slottsinnevånarna enligt nedanstående tabell. Slå en gång för varje gång de förflyttar sig.

OBS! Om äventyrarna befinner sig på slottet mellan kl11 och 11:30 kommer de att stöta ihop med överstep-rästen Ferdinando (se händelseschemat - kl 11).

Tabell för slumpmöten på slottet:

- 1 - 3 Inget möte.
- 4 Prinsen och prinsessan: (Före kl11) Hälsar artigt; ser lyckliga ut. (Efter kl11) Hälsar artigt; ser mycket olyckliga ut.
- 5 Kung Alfonso: Hälsar och ler men skyndar vidare. Han har inte tid att prata med äventyrarna just nu: "Men boka en tid genom Pedro". De kan få en tid om 1d4 *turns* (eller efter Ferdinandos besök, om det pågår).
- 6 Nerva (endast efter kl16): Hälsar. Ser nervös ut (som vanligt). Om han inte redan pratat med äventyrarna föreslår han att de genast gör det.
- 7 - 8 Gorgondo de Zola: Hälsar och börjar genast prata om (1 - teorier om hur drakar kan flyga, 2 - alver: växter eller ej?, 3 - teorier om varför tomtar finns, 4 - motiveringen till att monster samlar på skatter).
- 9 -10 Louisa, tjänarinna: Hon antyder att hon har intressant information för äventyrarna (om hon inte redan berättat allt hon vet).
- 11-13 Dos Aspirinas: Hälsar. Bär på en matbit som han mumsar på.
- 14-16 Pedro (inte efter kl19!): Hälsar mumlande och skyndar vidare.
- 17-20 Palatsvakten: Bryr sig inte.

Samtal med NPC:erna

Samtal med NPC:erna på slottet och vad man kan hitta i deras rum.

För varje NPC finns ett avsnitt som beskriver vad personen i fråga är för typ samt den information han/hon har. Det är upp till DM att spela varje NPC efter dessa riktlinjer och agera på vad spelarna säger och frågar. Det är inte tänkt att DM skall läsa upp NPC-beskrivningen eller informationen ordagrant. Rollspe-
la! Kom ihåg att ingen NPC gillar t ex att få sin heder

ifrågasatt eller att man antyder att man vet något skumt om honom/henne.

Ett samtal med en NPC tar den tid det tar 'på riktigt', plus 1 *turn* för alla artigheter samt förflyttningen inom slottet.

Kung Alfonso

Kungen tar emot äventyrarna i sitt privata arbetsrum. Detta rum är alltid bevakat och kungen befinner sig där under större delen av scenariot. Äventyrarna kan inte ta sig in i rummet obemärkta så länge kungen är där. Om de gör det vid en annan tidpunkt tar det dem 3 *turns* att genomsöka hela rummet utan att finna något av intresse.

Utseende:

Grånad, rynkig; 60-års åldern.

Personlighet:

Mycket stolt men med många bekymmer. Faderlig.

Bakgrunden till bröllopet:

Sedan drottningens död för fem år sedan har kungen varit nedstämd. Hans enda lycka är sonen Philip. Det stundande bröllopet mellan Philip och prinsessan Badiat-El-Djemel har livat upp kungen igen. Han tvekade inte att acceptera sultan Kasin Es-Sandalinis erbjudande om dotterns hand för att stärka freden mellan länderna och för att göra Philip lycklig. Dessutom är det bra att Philip är lyckligt gift när det blir dags för honom att ta över tronen om något år.

Om drottning Isabella och hennes död:

Kungen älskade sin kära drottning Isabella över allt annat. När hon dog i en mindre slottsbrand för fem år sedan var han utom sig av sorg. Tyvärr förmådde vare sig Domine- eller Ichopeprästerna rädda henne tillbaka till livet då kroppen var förkolnad och INGEN klarar att lägga den mäktiga prästformeln *Resurrection*. Det gick en del rykten om att branden skulle varit anlagd men inga bevis för detta har någonsin hittats.

Om Ichope:

Kungen tycker inte om Ichope-kultens allt starkare makt över hans folk men håller en neutral och diplomatisk mask utåt i offentliga sammanhang (han kan dock anförtra sig till äventyrarna). Han vet att Philip hatar Ichope och ser det farliga i detta. Kungen är definitivt inte i händerna på vare sig Ichope eller Pedro, hans rådgivare.

Om Philip:

Se under Ichope.

Om Pedro de Bovadilla, kungens rådgivare:

Kungen litar fullt och fast på honom men är inte alls i hans händer.

Om planerna på att offra prinsen och prinsessan:

Han är helt förkrossad. Mållös.

Om Nerva:

Nerva är hovmagiker sedan tre år. Han är duglig. (Efter kl16:) Han tror inte på Ichopes beskyllningar att Nerva skulle ligga bakom katastrofen.

Prins Philip

Vid möten med prins Philip är alltid prinsessan Badiat-El-Djemel närvarande. Prinsen tar emot i sitt rum. Det tar 3 *turns* att genomsöka hans rum och detta ger inget av intresse.

Utseende:

Stilig, välklädd; 20-års åldern.

Personlighet:

Prinsen ser glad ut men är alltid på sin vakt och en aning kylig. Han hatar Ichope och allt de står för.

Om Ichope:

Philip hatar Ichopekulten och gör ingen hemlighet av det. Han ser dem bakom allt ont som händer inklusive (framför allt) hans mors död. Hon var den som varnade Philip för kulten och dess onda inflytande. Sedan hon dog har han varit mycket försiktig och uppmärksam så att han inte själv också dödas.

Om kungen:

Förhållandet till fadern är gott - även om Philip inte förstår faderns undfallenhet mot Ichope.

Om bröllopet

(innan det blir bestämt att de skall offras):

Han ser fram emot giftermålet med prinsessan både för sin egen samt landets skull.

Om offret (när det blir känt):

Prinsessan och han har bestämt sig för att göra det för landets bästa. De vill gärna bli gifta innan de dör och skall försöka låta göra det på offerplatsen.

Om vilda fester mm:

Philip har aldrig varit någon festprisse eller kvinnojägare.

Om Pedro:

Philip har inga intriger på gång med Pedro. Han litar inte på Pedro (men å andra sidan litar han inte på någon).

Om Nerva:

Verkar inte vara något fel på honom.

Louisa

Louisa är en enkel tjänarinna som dock besitter en stor portion nyfikenhet. Hon är dessutom affärsmässigt begåvad. Hon träffar äventyrarna helst i små förråd och andra skrubbar på slottet. För en mindre slant (några gp) berättar hon vad hon vet (och tror) - en sak för varje omgång pengar.

Utseende:

Enkelt klädd, smal; 20-års åldern.

Personlighet:

Glad och nyfiken; uppriktig men fantasifull.

Om kungen:

Hon säger sig veta att kungen söker sin tröst i flaskan och tillsammans med lättfotade flickor sedan drottningen dog. Dessutom har han begynnande senilitet.

Om prins Philip:

Det var prins Philip som i ett anfall av svartsjuka mördade sin egen mor då han insåg att han annars skulle få dela henne med sin far. Han bröt sig in hos henne, dödade henne och tände sedan eld på rummet för att dölja spåren och få det att se ut som om hon omkommit i en brand. Kungen vet om detta men har tystat ner det.

Om Pedro:

Pedro är i Ichopes lejd. Han för en dagbok där han nedtecknar alla sina onda gärningar (hon kan själv inte läsa).

Om överstepräst Ferdinando:

Ferdinando har setts mirakulöst bota åtskilliga sjuka och blinda utan att kräva betalt för det, minsann!

Om drottningen:

Se under Philip.

Om livläkaren Dos Aspirinas:

Han har en affär med en simpel tjänare från köket - antagligen för att kunna komma åt maten mer än av kärlek till henne!

Om Nerva:

Nerva ser ovanligt ung ut för att vara en så mäktig magiker som han är. Det finns de som påstår att han står i förbund med en djävul. Kanske är det denna djävul som nu kommit för att ta sin hämnd!

Ali Char

Ali Char är död så honom kan man inte prata med. Däremot finns hans rum kvar. Med hjälp av en dyrk är det inte svårt att ta sig in och efter 1 *turn* kan man finna hans kista från båten. Den är låst och *Wizard Locked* men äventyrarna får alltid upp den - om inte annat med lite våld. Att sedan titta igenom innehållet

tar den tid det tar i 'verkligheten' (håll ögonen på klockan!).

Ali Chars kista:

Kistan innehåller: Ett brev märkt: "Öppnas i händelse av mitt försvinnande eller min död". Tre rullfodral. Ett stort antal fullklottrade rullar som ligger löst. Ett litet skrin av trä med ett enkelt lås.

Ali Chars formelböcker finns inte här. De finns hos Nerva. Han förvarade dem där istället så att han skulle få tillfälle att lära sig en del av Nervas formler. Nerva har å sin sida förlagt dem och kommer inte att finna dem under detta scenario!

Brevet:

Jag ber till gudarna att detta brev aldrig behöver läsas av någon; men eftersom det uppdrag jag nu ger mig in på är av sådan farlig art anser jag det vara bäst att lämna något till hjälp för de som måste slutföra det om jag misslyckas.

Min gode vän Nerva de la Villanueva de los Infantes var den som först berättade för mig om legenden om djävulen i berget Sierra Diablo Almanzor utanför Pompaelo. Först avfärdade jag legenden som ett påhitt men när jag undersökte saken närmare (och efter ytterligare information från Nerva) kom jag fram till att just en 'slumrande' djävul kunde vara orsak till det förfall Pompaelo-trakten drabbats av på senare tid.

Jag bestämde mig för att tillsammans med Nerva försöka fördriva denna ondska. För detta ändamål har jag lyckats finna en antik, bortglömd trollformel med vars hjälp man kan förvisa en ond makt tillbaka därifrån den kom. Den påminner om den kända sjunde nivåns formeln *Banishment* i funktion samt i att den stärks av tillgång på goda varelsers hår mm som materiella komponenter. Tyvärr kräver den dock att den varelse man önskar fördriva finns på plats så att man kan ta på den när formeln läggs. På så vis påminner den om den femte nivåns prästformeln *Dispel Evil*. För att detta skall gå måste man alltså kalla varelsen till platsen. Som tur är har Nerva utvecklat just en sådan trollformel som behövs för att göra detta som ett led i sin forskning kring hur man förflyttar materia och levande väsen.

Den stora fördelen med den trollformel jag återupptäckt och som jag döpt till *Ali Char's Banishment*, är att den till skillnad från *Banishment* inte kräver att man känner till vare sig namn eller typ hos den varelse man önskar fördriva. Istället förlitar man sig på den goda kraften i de materiella komponenterna.

Under min färd från Mararaba hann jag skriva en rulle med *Ali Char's Banishment* som nu finns i ett rullfodral i kistan. Efter en incident som drabbade

mig på båten under färden blev jag dessutom helt övertygad om att djävulen verkligen finns och nu söker stoppa mig och Nerva.

Jag är ändå fast övertygad att jag, med Nervas och hans trollformels hjälp, skall kunna förvisa djävulen under återopande av den goda gudinnan Domine (vars kyrka ännu finns i Pompaelo) samt med kraften i de goda varelsers hår mm jag har.

Det enda som kan tänkas hindra mej är om varelsens ondska hinner drabba mig innan jag är klar eller om det finns någon eller något annat i Pompaelo-trakten som kan motverka en förvisning, men det verkar inte sannolikt. Det finns inget som tyder på att Ichopekyrkan skulle ha intressen i djävulen eftersom förfallet började långt innan de kom.

I det skrin som också ligger i kistan har jag följande substanser i etiketterade burkar. Samtliga är verksamma mot onda varelser.

Hår av en Ki-rin
Fjäder av en Couatl
Man av en Enhörning
Päls av en Hollyphant

samt

Heligt vatten (Domine - 3 flaskor)
Örten rosmarin
Diamant
Solsten
Järn

OBS! Skrinet innehåller fler burkar än dessa. Förväxla inte andra burkar för dessa (se etiketterna!).

När formeln läggs är det nödvändigt att för varje burk ta ut innehållet i den, berätta för varelsen vad det är och kasta det mot den. För varje komponent man har blir den på så vis försvagad. När formeln nästan är klar måste magikern slutligen själv lägga sin hand på varelsen medan han uttalar de sista stavelserna.

Må gudarna vägleda era steg och bringa er lycka!

Ali Char

P.S. Det finns ytterligare en skillnad mellan formeln *Banishment* och *Ali Char's Banishment*. Misslyckas man med att förvisa varelsen mha min trollformel är risken stor (för att inte säga mycket stor) att man förintas i en väldig energiurladdning, tyvärr.

Nu vet ni allt! D.S.

Skrinet:

I skrinet finns 15 burkar varav 12 är märkta med etiketter: Fjäder av en Couatl; Man av en Enhörning;

Heligt vatten (Domine) 3st; Rosmarin; Diamant; Solsten; Järn; Bergskristall; Månsten; Saffran.

Dessutom finns omärkta burkar som alla ser ut att innehålla hår av olika sorter. I botten av kistan ligger tre etiketter:

Hår av en Ki-rin; Hår av en Nalfeshnee; Päls av en Hollyphant.

En *detect evil/good* avslöjar genast vilken burk som innehåller demonhåren (Nalfeshnee). Dock är det svårare att skilja de andra två åt.

Rullfodralen:

Rullfodralen innehåller (en formel på varje rulle) *Ali Char's Banishment*, Vocalize, Shout.

Fullskrivna rullarna:

De fullskrivna rullarna är svårtydbara. De verkar handla om hur *Ali Char's Banishment* fungerar och varför - *energikanalisering, de goda sfärernas inflytande, potentialfält, elektromagnetiska fält*, mm.

Pedro de Bovadilla (Dör kl19!)

Kungens rådgivare sedan 15 år. Pedro är en mycket upptagen man just för tillfället. Dessutom tycker han inte särskilt mycket om den 'främmande' äventyrargruppen - hans intuition säger att de kan föra med sig olycka för hans del. Han tar i varje fall emot dem i sitt arbetsrum i anslutning till hans sovrum. Får äventyrarna tillfälle till att genomsöka hans sovrum kan de där finna, efter 2 *turns*, hans hemliga dagbok (som Louise känner till). Innehållet i den presenteras också nedan.



Utseende:

En prålig klädsnobb, alltid i hög peruk; 45-års åldern.

Personlighet:

Pedantiskt noggrann; intrigerande.

Bröllop i Svart

Om kungen:

Pedro har varit kungens rådgivare i 15 år. Hans syn på kungen är att kungen är en mycket kompetent man. Han säger sig däremot hysa oro för kungens hälsa - särskilt efter den katastrofala balen och dess tråkiga följder.

Om Ichope:

Han påstår sig inte ha något med Ichope att göra. Han är definitivt inte troende.

Om drottningen:

Hennes död var en tragedi för alla - särskilt ändå för kungen som aldrig riktigt återhämtat sig. Han påstår sig absolut inte haft något med hennes död att göra (och blir mycket arg om det antyds).

Om prinsen:

Han hoppas att prinsen skall kunna bli en värdig efterträdare till kungen. (Om klockan är efter 11 tillägger han med en suck att så ju inte verkar kunna bli fallet nu).

Dagboken

Det har tagit Pedro mer än 15 år att vinna kungens förtroende men nu är den total. Detta har han utnyttjat till att själv skaffa sig enorma rikedomar - men han har alltid varit försiktig så att inte kungen fattat misstanke.

Han har gjort tjänster åt Ichope men är inte hans slav. Han sympatiserar inte alls med deras mentalitet utan föredrar att vara sin egen - även om han låter Ichope tro att han är deras.

Han känner en viss oro över vad som skall hända honom om Ichope så småningom helt tar över. Därför tyckte han att iden med bröllopet var så bra. Det skulle stärka kungens ställning och lägga band på Ichope ett tag.

Bröllopet ser han också som en sorts kompensation till kungen för den roll Pedro själv spelade i drottningens död. Visserligen var det Ichope som utförde själva dådet men han bistod dem eftersom drottningen gjort klart för honom att hon fått nys om hans olagliga affärer och hotat att avslöja allt för kungen. Lite smärta det ännu i hans samvete när han tänker på det för hon var ändå en god kvinna.

Hans roll i själva mordet bestod i att ställa in en metallflaska i drottningens sovrum. Den översteprästen Ferdinando påstod att det fanns en elddjävul i den - vilket uppenbarligen stämde väl.

Dos Aspirinas

Kungens livläkare. En man som alltid äter. Han är för upptagen med att göra just det för att hinna hänga

med i allt vad som händer på slottet. Det han vet har han hört som rykten här och var (mest i köket).

Utseende:

Mycket fet, bär alltid höga peruker; 30-års åldern.

Personlighet:

Mest intresserad av mat, lättsam.

Om kungen:

Kungens hälsa är instabil. Han har blivit mycket sämre de senaste åren, sedan drottningen dog.

Om drottningen:

Han såg själv liket. Hon var bränd nästan till oigenkännlighet - men det var hon, det är han helt säker på: hennes vackra tänder tog man inte miste på. Hon bar inga spår av att ha drabbats av våld eller liknande innan branden.

Om prinsen:

Han är frisk och kry! Mår bättre än de flesta här i Pompaelo!

Om det sjukliga folket i Pompaelo:

Legenderna säger att folks ohälsa skulle bero på någon slags demonisk varelse som förpestar marken och luften. Själv tror han att det beror på att folk äter för lite och för dåligt.

Om Ichope:

Han har hört att ritualerna i Ichopetemplet kan vara ganska blodiga ibland; att man till och med skulle offra människor. Dessutom påstås det att översteprästen själv drygar ut sin kost med ett och annat spädbarn - men det är för absurt för att Dos skall tro på det (men det är ju alltid en bra historia).

Om Pedro:

Elaka tungor påstår att Pedro var den som dödade drottningen efter det att en kärleksaffär han hade med henne sprack. Han verkar annars vara en hederlig man.

Om Nerva:

Det sägs att Nerva stryker omkring på kyrkogårdar nattetid för att se vad han kan finna i de färskgravarna för sina experiment. Sen har vi det där med hans ålder - många menar att han egentligen är mycket gammal men står i förbund med någon slags djävul och därför lyckas bevara sin ungdom. Kanske är det den djävulen som staden nu drabbats av? Själv tror han dock inte så är fallet.

Gorgondo de Zola

En mycket gammal (90-års åldern) lärd man som en gång i tiden varit kungens lärare. Vet massor om legendariska varelser. Han tar emot i sitt rum, som är en enda stor oreda. Vill spelarna söka genom det så

kan de uppskatta att det skulle kunna ta över en timma bara att komma igenom det yttersta lagret av papper och böcker. Vill de ändå göra en hastig genomsökning går detta på 3 *turns* och ger inget.

Utseende:

Mycket gammal och skröplig, käpp; 90-års åldern.

Personlighet:

Pratglad, okoncentrerad.



Om innehållet i Ali Chars burkar:

Gorgondo kan utan svårighet identifiera innehållet i samtliga burkar, inklusive de omärkta. Han finner det nästan ofattbart att Ali Char lyckats få tag på komponenterna. Han kan också berätta en del om varelserna vars hår mm finns i burkarna (se MM).

Om hovet:

Han har slutat bry sig vad som händer vid hovet. Det finns andra, viktigare saker än hovintrigerandets små bekymmer. Han har dock en gång varit kungens lärare och känner honom mycket väl. Kungen är en god och vis man.

Om Ichope:

Bah! Omogna barnungar som leker krigare!

Om Nerva:

Vem?

Om djävulslegenden:

Han känner till legenden om djävulen som påstås bo i berget men har aldrig hört att någon sett den. Annat var det med Roberto di Sidonias djävul - den deltog t o m i strider. Han känner inte till detaljerna i den legenden men vet att Robertos borg påstås ha legat i trakten och att den till slut förstördes av en stor här av goda krigare. Han kan hänvisa till sin gode vän Francisco de Aldana som bor i staden för mer information.

Om att få tag i delar av fler goda varelser:

Legenderna säger att det skall finnas en druid i Gomezskogen som är god vän med en silverdrake. Gomezskogen ligger inte alltför långt från staden; ca 4 timmars resa, 8 timmar fram och tillbaka.

Det finns en annan legend om att det någonstans ute i sankmarken där Ichopetemplet ligger, skall finnas en gammal grav eller liknande i vilken ett mäktigt vapen att krossa ondska med lär finnas.

Nerva

Se beskrivningen för honom vid hans torn i Pompaelo.

Palatsvakten

Vakten vet vilka som har kommit och gått på slottet (se händelseschemat).

Om Ali Char:

Har inte syntts till sedan igår eftermiddag. Spårlöst försvunnen.

Övriga frågor:

Inga kommentarer.

Sierra Diablo Almanzor

Inledning

Sierra Diablo Almanzor är ett mycket högt (500m) och spetsigt berg som är beläget strax utanför Pompaelo. Nattens mystiska händelser utspelades på dess topp, dit magikerna Ali Char och Nerva hade tagit sig för att utföra sitt lilla 'experiment'.

Läs denna beskrivning av berget när äventyrarna lämnar Pompaelo för att fara mot det för första gången:

På några få kilometers avstånd från Pompaelo reser sig det mäktiga berget Sierra Diablo Almanzor till sin fulla höjd av drygt en halv kilometer. Det kala, spetsiga berget utgör en imponerande och respektingivande syn. Medan ni ser bort mot berget händer plötsligt något som får blodet att isa sig i era ådror:

Under ett kort ögonblick reser sig en skräckinjagande, ofantligt stor gestalt upp ur berget. Den är svart som natten men man kan skymta ljusare partier som verkar bilda benknotor och ett skelettsikte. På ryggen har den stora fladdermusvingar och i händerna håller den en lie. Den ler, som om den skrattade åt människornas förtvivlan. Innan ni hinner reagera är den sedan borta igen - lika plötsligt som den dök upp.

Folk runt omkring er verkar inte berörda - som om de inte sett någonting. Kan det ha varit er fantasi?

Om äventyrarna tilltalar någon annan på vägen har denne inte sett något ovanligt. Skrattande avfärdar han/hon äventyrarnas syn med orden att de måste ha sett djävulen i berget (med anspelning på den legenden). Frågar äventyrarna om legenden blir svaret kort och gott att: "Äldre gummor påstår att det bor en djävul i berget - därav dess namn (Diablo = djävul), mer vet jag inte".

Hären av vandöda

Efter kl11 börjar hären av vandöda att bildas runt Pompaelo. Dessa består uteslutande av skelett - en del sitter på hästskelett. Många av skeletten bär bitar av gammal, sönderrostad rustning och har rostiga vapen i händerna.

OBS! De vandöda är helt passiva. De ställer sig i led vända mot Pompaelo, men inget mer. Om äventyrarna slår på dem gör de inte motstånd utan faller sönder

redan efter ett slag. Kraftig magi (såsom *Fireball* och *Lightning Bolt*) förintar dem. En lyckad *turn undead* förvandlar ett antal till damm. Det gör inget. Det fortsätter ändå att komma nya. Äventyrarna kan roa sig med att rusa runt och slå sönder skeletten men de har ingen möjlighet att hinna göra det i samma takt som nya kommer fram ur marken på olika platser runtom Pompaelo. Räkna med att för varje de slår ner kommer det fram två nya (på annat ställe). Låt äventyrarna inse detta efter en stund.

Foten av berget

Resan till foten av berget går utan problem. Från kl9 till kl15 finns trupper där under ledning av general Manuel Sanchez. Önskar äventyrarna tala med honom ställer han plikttroget upp eftersom de ju är kungens gäster.

Före kl9 finns ingen vid berget. Äventyrarna kan då finna två döda hästar då de anländer - den ena tillhör kungliga stallet. De verkar inte ha varit döda särskilt länge.

För generalen finns ett avsnitt som beskriver vad han är för typ samt den information han har. Det är upp till DM att spela generalen efter dessa riktlinjer och agera på vad spelarna säger och frågar. Det är inte tänkt att DM skall läsa upp NPC-beskrivningen eller informationen ordagrant. Rollspela! Kom ihåg att ingen NPC gillar t ex att få sin heder ifrågasatt eller att man antyder att man vet något skumt om honom/henne.

General Manuel Sanchez

Generalen har varit i kungens tjänst i närmare tjuo år. Han är honom helt trogen.

Utseende:

Prålig klädsel, stor mustasch; 60-års åldern.

Personlighet:

Korrekt, pliktrogen, stel.

Om nattens händelser:

Han vet inte mer än äventyrarna om vad som verkligen hände.

Om vad som händer vid berget nu:

Före kl10: En truppstyrka på väg upp mot bergets topp. De bör vara tillbaka med besked kl10. När man anlände till berget fann man två döda hästar vid dess fot. Den ena tillhörde kungliga stallet!

Efter kl10: En truppstyrka har varit upp till toppen av berget och upptäckt en sorts reva i luften ur vilken mörker flyter ut och sjunker ner i marken. Mycket märkligt.

Om hären av vandöda (efter kl11):

Han har order om att avvakta och inte ingripa just nu.

Klättring uppåt

Från foten av berget leder en stig vidare uppåt. Den slingrar sig fram den långa vägen till bergets topp (se restidsschemat för hur lång tid det tar). Det blir kallare ju högre upp de kommer.

På toppen av berget

När äventyrarna kommer upp till toppen av berget ser de följande:

När ni klättrat upp de sista stegen på stigen ser ni ut över ett flat område som utgör bergets topp. Ni kan se att stenyrtorna här är sotiga, som av eld, och att ett stort stenblock nyligen verkar ha spräckts av en okänd kraft. Strax bortom stenblocket ser ni något häpnadsväckande: En svart reva i luften ur vilken en tjock, svart massa, ett slags mörker, rinner ut och försvinner ner i marken. Det är mycket kallt i luften, säkerligen under 0 grader.

Om de närmar sig mörkret märker de att det är mycket kallt. Stoppas något organiskt material i det (trä, tyg, läder, kroppsdel) förtvinar det omedelbart (för kroppsdel se omvända verkan av prästformeln *Regeneration*). Annat material (järn, sten mm) blir mycket kallt (-40 grader) och VÄLDIGT skört (men inget vapen går sönder om det inte hanteras

mycket ovarsamt - t ex kastas eller slås mot en sten).

Ingen form av magi har någon effekt på mörkret. Alla energialstrande formler (*Fireball*, *Lightning Bolt*) slukas. Formeln *Light* har ingen effekt. Kort sagt: det finns inget sätt att stänga revan eller komma åt mörkret annat än att lyckas fördriva varelsen.



Ichopetemplet

Inledning

En timmes resväg till häst från Pompaelos portar reser sig det svarta, tornlika Ichopetemplet respektingivande från den flata, omgivande sankmarken.

Det finns bara en väg ut från Pompaelo till templet. Efter ungefär halva sträckan leder denna väg in i det stora område med sankmark som omger templet. Detta område är mycket platt och det går inte att färdas genom det annat än på vägen (eller rättare sagt, det går men det tar fyra gånger så lång tid att göra det).

Möten på vägen

Beroende på när äventyrarna ger sig av mot templet kan de möta folk på vägen enligt nedanstående schema:

kl 07-10 Ingen trafik alls.

kl 10-11 Översteprästen Ferdinando med följe (6 man; präster i templet; Cl1) är på väg in mot Pompaelo. Om han stöter på äventyrarna erbjuder han dem att komma till templet för att träffa honom på eftermiddagen. Han säger sig nu vara på väg in till Pompaelo för att erbjuda kungen sin hjälp - han tror sig kunna rädda situationen (men nämner inga detaljer om vad detta innebär).

kl 11-13 Ingen trafik.

kl 13-14 Översteprästen med eskort (6 man) är på väg tillbaka till templet. Om han stöter på äventyrarna erbjuder han dem att följa honom till templet för att prata om den allvarliga situationen. På vägen dit är han inte särskilt pratsam (men hövlig och trevlig ändå!).

Många stadsinnevånare beger sig av mot templet för att vara med på de förestående ceremonierna. De flesta går till fots.

kl 14-15 Mycket folk på väg från Pompaelo till templet. De flesta till fots.

kl 15-17 Vägen mot templet bär genom leden av vandöda som ställer upp sig i en ring runt Pompaelo. De vandöda (uteslutande skelett) angriper inte förbipasserande (se separat beskrivning - **Sierra Diablo Almanzor: Hären av vandöda**).

Fortfarande folk på väg mot templet.

kl 17-19 Mörkret faller! Mycket folk på väg åt bägge håll, men mest tillbaka från templet efter att ha bevistat ceremonierna.

kl 19-04 Mörkt! Nästan ingen trafik. Ibland karavanser av tempelbesökare på väg tillbaka till Pompaelo som eskorteras av beväpnade vakter.

kl 4-4:30 Översteprästen Ferdinando med följe lämnar templet för att fara till Sierra Diablo Almanzor. De följer vägen mot Pompaelo en bit innan de svänger av mot berget. Om äventyrarna stöter på följet beklagar Ferdinando att det hela var tvunget att sluta som det nu kommer att göra. Han säger sig ha hoppats på att prinsessans ankomst till Pompaelo skulle ha gjort mycket för att bringa lite lycka till landet, men att ödet väl inte ville det så!

Templet i sikte

Läs följande beskrivning av templet när äventyrarna närmar sig det för första gången (på dagen - är det natt ser de istället den starka belysningen vid tempelportarna och de detaljer den avslöjar, t ex templets utseende; se nedan).

Långt innan ni kan urskilja några detaljer i templets utseende kan ni se de väldiga mängderna kolsvarta rök som bolmar fram från det. Rök ligger som en tjock, svart dimbank över landskapet till söder om templet dit den förs av en stilla bris.

När ni kommit så pass nära att ni kan se själva tempelbyggnaden blir ni slagna över dess otroligt mäktiga och respektingivande utseende. Templet är format som ett cirkulärt torn, avsmalnande runt midjan för att sedan vidga sig igen mot toppen. Från basen till spetsen på de höga taggar som kröner tornet är det drygt 100m högt. Det är helt svart och ser ut att vara klätt med nitade järnplåtar, en innovation ni hört sägas att Ichope brukar använda sig flitigt av. Den tjocka, svarta röken väller fram från tornets topp; med tanke på de enorma mängder det rör sig om måste de elda på rätt rejält där inne.

Marken på bägge sidor om den väg ni färdas på ser ut att vara ordentligt sank; och platt - vilket får templet att se ännu mer respektingivande ut där

det reser sig ur den flata omgivningen. Den enda kuperingen i landskapet består av en större kulle som ligger strax bortom templet - förutom de mäktiga bergen långt i fjärran åt nordväst. På och runt denna kulle kan ni se får gå och beta.

Beger äventyrarna sig till kullen (förbi templet) kommer de ut ur sankmarken på en grässlätt. Där kan de möta den vänlige Miguel, en enkel herdepojke.

Herdepojken Miguel

Miguel är en ung grabb som sköter en flock får i närheten av Ichopetemplet. Om äventyrarna närmar tilltalar honom på ett vänligt sätt och gör klart för honom att de inte är Ichopepräster eller -anhängare visar han sin trevliga sida.

Utseende:

Mörkt hår; tanig; 15-års åldern.

Personlighet:

Misstänksam (hatar Ichope); glad.

Om Ichope:

Innan han vet att äventyrarna inte tillhör Ichope: De är väl bra; de ser häftiga ut!

När han fått reda på att äventyrarna inte gillar Ichope: Templet förorenar luften. Folk försvinner på mystiska sätt från byarna i närheten - säkerligen kidnappade av Ichope. De kräver tunga skatter. Kort sagt: hat!

Om Templet:

Se ovan om Ichope. När han är övertygad om äventyrarnas goda vilja visar han dem till en hemlig ingång till templet:

Miguel visar er till en smal skreva vid foten på kullen bortom templet. I slutet på skrevan sitter en dörr av svart järn med en stor ratt mitt på. Dörren är försedd med ett ordentligt lås. Ovanför ratten står det skrivet "LIVSFARA! Obehöriga äga ej tillträde".

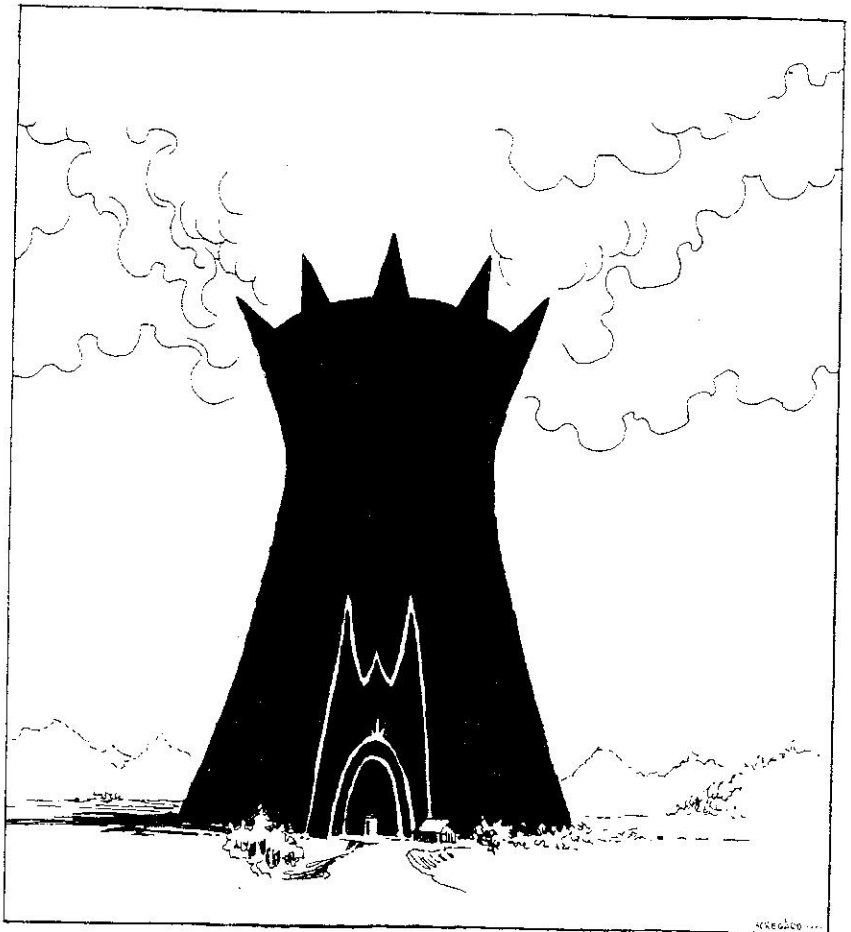
Ratten går inte att vrida innan låset öppnats. Låset är mycket besvärligt att dyrka upp men äventyrarna lyckas alltid med detta till slut!

Gången

Bakom dörren syns en smal gång som sluttar nedåt, i riktning mot templet. Gångens väggar är klädda med svarta järnplåtar.

När äventyrarna kommit in 3m i gången utlöses en mekanisk fälla (normala chanser att upptäcka). En serie blixtar löper mellan väggarna i korridoren inom ett 6m långt område (3m till dörren, 3m vidare inåt i gången). Alla inom området tar 3d6 skada; hälften om save.

Gången är närmare 100m lång och tar 1 *turn* att vandra. Den slutar vid rum (38) i templet.



Vid templet

Beroende på när de kommer fram till templet kan de se olika saker:

kl 7-14:

Marken är sank ända fram till och förbi templet. Framme vid templet ser allt lugnt ut. Ni kan se att det finns en låg, avlång stenbyggnad alldeles intill templet som ser ut att vara ett stall. Ni kan också se en stängd port i själva tempeltornet.

Medan ni ser på kommer en grupp män fram från bakom stallet och börjar gå mot porten. De ser alla ut som vanliga arbetare och bär med sig trälådor och säckar.

Bröllop i Svart

Männen är hantverkare (smeder, finsmeder) från Pompaelo som kommit för att hjälpa till att reparera templet. Efter att ha talat med vakterna innanför porten beger de sig runt till porten på andra sidan templet för att bli insläppta. De vet inget om vad som pågår i templet eller vad som hände i natt.

Hur många hästar det finns i stallet beror på när äventyrarna kommer dit (om Ferdinando med följe är där eller ej - räkna med ca20 minus Ferdinandos följe).

kl 14-18:

Marken är sank ända fram till och förbi templet. Nästan framme kan ni se att ni inte är de första som tagit sig hit ut. Det finns en hel del folk framme vid templet; de flesta står och trängs vid en port in i tornet. En bit därifrån står åtskilliga hästar bundna vid pålar framför en låg, avlång stenbyggnad som ser ut att vara ett stall.

kl 18-framåt - det är mörkt:

Nästan framme kan ni se att källan till det starka ljusskenet på den här sidan templet kommer från en punkt strax ovanför en port in i tornet. I det kalla, blåa ljuset kan ni se att det finns en avlång stenbyggnad som ser ut att vara ett stall, inte långt från porten. Ni kan också se att det verkar finnas en motsvarande ljuskälla på andra sidan tornet.

Templet

Ichopetemplet är egentligen en enda, kolossal maskin, med människor som bor i dess inre. De stora rökmängderna kommer sig av att man inom Ichopekulten uppfunnit ångmaskinen. Man bränner olja (som finns naturligt i trakten) för att producera ånga som driver portar, hissar, skyddsanordningar, samt naturligtvis den stora "järnmannen" i tempelsalen. En relativt ny uppfinning man dessutom använder sig av är "blixtkraften", dvs elektricitet. Denna kraft använder man mest för att imponera på församlingen i tempelsalen genom att generera kraftiga blixtar, men den används också som belysning (bågljus) i samma sal och i skyddsanordningar runt om i templet.

Det finns två ingångar till templet i själva tempeltornet och en hemlig ingång som mynnar bortom kullen utanför templet (se **Herdepojken Miguel**). De bägge normala ingångarna är försedda med två ångdrivna dörrar som kan skjutas ihop / dras isär i horisontalled. De styrs enbart från insidan. Dörrarna vid bägge ingångarna är försedda med fönster av *glassteel* och talrör så att eventuella inpasserande först kan kontrolleras. Den ena ingången, den som ligger mot

Pompaelo till, är till för troende som vill besöka templet. Den andra är enbart till för präster och andra med ärende till templet (vakter, hantverkare, mm).

Invändigt är templet som innuti en maskin. Alla gångar är rörformade med plant golv bestående av finmaskigt järngaller. I dessa gångar har man dragit kablar och rör längs väggar och tak (samt under golvallret). Allt är av metall, företrädesvis järn, och oftast svartmålat. Nitar och balkar har man inte försökt dölja - de finns överallt. Belysningen består av gaslampor bakom runda glas i väggarna. Dessa ger ett svagt, glödande sken som gör hela templet mycket dunkelt invändigt. På vissa ställen förekommer dock bågljuslampor (stora tempelsalen t ex) dessa ger ett starkt, blåaktigt sken (och alstrar mycket ozon).

De flesta utrymmen i templet är normala, fyrkantiga rum. Väggar och tak i dessa består av svartmålade, nitade järnplattor. På golvet ligger lösa järnplattor (omålade - rostbruna) eller samma sorts finmaskiga galler som i gångarna. I taket samt under golvplattorna -gallret löper ett myller av rör och kablar. Belysning består av ljuskällor i väggarna (som i gångarna) samt hängande taklampor med matta glaskupor för att dölja/skydda gaslågan.

Tid i templet

Det går relativt snabbt att röra sig inom templet. Räkna med 15 meter på en *round* (detta gäller dock inte på större delen av plan 3). Övrig tid som åtgår blir vid interaktion med NPC:er, genomsökning av rum, eventuella strider mm. Använd klockan!

Templet just nu

Det misslyckade fördrivningsförsöket fick svåra konsekvenser för tempelmaskineriets del. När katastrofen skedde överbelastades kraftcentralen av det enorma energiflöde som frigiordes av Ali Chars trollformel. Som en följd av detta slogs många system ut och reparationer pågår för fullt i hela templet för att återställa allt i funktionsdugligt skick igen. Samtidigt eldar man nu på för fullt i samtliga ångpannor för att generera så mycket elektricitet som möjligt. Detta belastar bl a nätverket av rörledningar mycket hårt med följden att det ständigt uppstår läckage på olika platser. En annan följd av den kraftiga eldningen är att det är mycket varmt i templet, omkring 30 grader, och fuktigt. Larm om nya fel mm går ständigt, röda larmlampor lyser överallt, ånga sprutar ut ur skadade rör, belysningen fluktuerar; kort sagt: läget är kaotiskt.

Utåt sett försöker man ge intryck av att allt är normalt. För de som släpps ner i templet skyller man det rådande läget på "den onda kraften" som gav sig till känna inatt och som nu försöker sabotera templet.

Dörrar i templet

Nästan alla dörrar innuti templet är ångdrivna. När en sådan dörr öppnas lyfts själva dörren (av ångkraft) uppåt in i taket. När en dörr är stängd är den också automatiskt LÅST! (om den inte är trasig).

En dörr manövreras genom att man trycker en speciell typ av finger링 mot en blankpolerad metallplatta intill dörren varpå en lampa tänds ovanför dörren och den åker uppåt med ett pysande ljud. Materialet som dessa plattor är gjorda av bestäms av dörrens betydelse - ju ädlare metall, desto viktigare (och mer svåröppnad) dörr. På motsvarande sätt är ringarna rangordnade i en hierarki beroende på vilka sorters dörrar de kan öppna. En ring av en viss rang kan öppna alla dörrar av denna rang samt alla dörrar av lägre rang (således kan en platinaring öppna ALLA dörrar). Dessutom används ringarna i templets övervakningssystem; järnmännen har till uppgift att kontrollera att alla har behörighet att vistas där de gör. Den lägsta rangen av ringar är personlig - de gäller alltså bara bäraren. Silver-, guld- och platinaringarna gäller dessutom för alla i ringbärarens sällskap.

Både ringar och plattor avger en svag magisk aura av *alteration* typ. Samtliga ringar är enkla och utan särskilda inskriptioner eller tecken.

Ringar och dörrar

- Koppar** Innehas av tjänare samt de flesta vakter. Öppnar endast dörrar av koppar-rang. Personlig.
- Silver** Innehas av ett fåtal vakter (befälhavare) samt lägre präster. Öppnar dörrar av koppar- eller silver-rang. Gäller alla i ringbärarens sällskap.
- Guld** Innehas av tekniker och högre präster. Öppnar dörrar av koppar-, silver- eller guldrang. Gäller alla i ringbärarens sällskap.
- Platina** Innehas endast av överstepräst Ferdinando. Öppnar ALLA dörrar. Gäller alla i ringbärarens sällskap.

OBSERVERA att dörrarnas rang är markerad på kartan med bokstäverna K, S, G respektive P för de olika rangerna. Förväxla inte dörrangen S med en hemlig dörr!

Templet - plan 1

1 Församlingsporten

Fram till kl13 hålls församlingsporten stängd. Om äventyrarna knackar på hörs en bister röst från ett talrör vid sidan av porten säga:

“Ceremonierna börjar inte förrän kl14:30. Porten öppnas kl13. För övriga ärenden, var god vänd er till porten på andra sidan templet”.

Det är ingen idé att försöka kommunicera med denna röst. Den bara upprepar sitt meddelande igen.

Efter kl13 och fram till kl24 är porten öppen. I öppningen står då två vakter (standard) som slänger ett hastigt öga på de inpasserande. Det är i och för sig inte förbjudet att ta med sig vapen in men man vill inte ha med några potentiella bråkmakare att göra. För äventyrarnas del går det bra att komma in.

Från kl24 och framåt är porten stängd. Rösten i talröret säger då:

“Ceremonierna för dagen är slut. Ni är välkomna till morgondagens ceremonier med start kl18. För övriga ärenden, var god vänd er till porten på andra sidan templet”.

2 Rörgång

Bakom porten börjar en bred gång format som ett rör med ett plant golv bestående av ett finmaskigt järngaller. Gången sluttar uppåt och leder inåt mot templets kärna. Väggarna är helt svarta och ser ut att vara gjorda av nitade järnplåtar. På regelbundna avstånd sitter balkar likt revben utefter väggarna. Längs med väggarna och under golvgallret löper ett antal rörledningar av olika dimensioner. De flesta verkar ha sitt ursprung vid porten och leder sedan vidare inåt i gångens riktning. Från en del av rören pyser det ånga som gör sikten i gången begränsad. Belysningskällor finns placerade bakom matta glasskivor i väggarna. Dessa räcker till för att ge gången en dunkel belysning.

Luften i gången är mycket varm (ca 30 grader) och fuktig. Efter hand som ni vandrar vidare inåt och uppåt kan ni höra ett tilltagande ljud av kraftiga, regelbundna pukslag och ropande människomassor från längre fram i gången. Då och då hör ni dånande, väsande ljud som åtföljs av ännu mer upphetsade röster. Emellanåt går skakningar och vibrationer genom hela gången.

3 Tempelsalen

När gången slutar möts ni av en mäktig och skräckinjagande syn. Framför er öppnar sig en väldig sal, formad som ett klot, och starkt upplyst av intensiva, blåaktiga ljuskällor högt upp i taket. Utefter väggarna finns läktarrader upp till ungefär halva klotets höjd, fullsatta med ivrigt viftande och ropande människomassor. Det som tilldrar

allas uppmärksamhet är den skräckinjagande biten av det ni ser. Några meter bortom den öppning i läktarraderna där gången ni står i mynnar ut finns en plan yta som bildar en slags arena. Mitt på denna arena finns en upphöjning på några meter. Ur denna upphöjning sticker överkroppen av en kolossal, järnvarelse fram. I varelsens öppna gap slår ständigt blåa blixtrar mellan käkarna; dess ögon lyser som starka, röda lyktor; den har två stora armar som slutar i någon slags klor; varje gång den rör på en del av sig väser och pyser det om den och stora ångmoln bildas; och när den vrider sig vid midjan skakar golvet i hela salen. Medan ni ser på sträcker den fram en arm mot en av de gallerburar som finns placerade runt upphöjningen och plockar upp en stor gris i sin klo. Varelsen lyfter demonstrativt upp grisen högt upp i luften så att alla kan se den innan den för grisen till sitt gap där dess tjutande snabbt dör ut när den försvinner in.

Denna scen gör åskådarna extatiska och de ropar vilt: "Ichope! Ichope!". Under tiden pågår de kraftiga, rytmiska pusklagen som gör sitt till för att hålla stämningen uppe. Plötsligt hörs en dånande röst från järnvarelsen som säger "Ichopes makt är stor! Ichope skall beskydda er! Giv er själva åt Ichope och han skall rädda er!". Massan bifaller detta med ropen "Ja! Ja! Ja!".

Klotets diameter invändigt är ca 50m. Dess höjd från arenans golv är ca 45m. Totalt sitter ca 2000 personer på läktarna.

Se **ramhandlingen** för hur länge den ceremoni äventyrarna bevisar kommer att vara. När den är slut beger sig många av - men lika många väljer att stanna till nästa omgång (om inte det är slut för dagen).

Inuti järnvarelsen:

Inuti den bas som järnvarelsen står på sitter två präster och styr varelsens alla rörelser. Det enda sättet att komma in dit är genom hissen från (10) eller (11) och då krävs att man har en dörring av guld.

Om äventyrarna lyckas ta sig in dit ser de följande:

Ni ser två präster som sitter i varsin stol framme vid en väldig panel med spakar och rattar. En av dem sitter framåtlutad och talar i en tratt - samtidigt kan ni höra en dånande stämning från utanför rummet. Den andre sitter och tittar på någon slags matta glasskivor i väggen på vilka man ser bilder av bl a en massa folk i läktarrader, två stora armar av järn som rör sig, en otäck klo av järn mm. Den ena armen på en av bilderna verkar röra sig i takt med att han styr en spak i väggen. Det är mycket varmt i rummet (>30 grader) och ånga pyser och väser ur rörledningar lite här och var.

Rodriguez och Gonzalez, Präster

(Mv 12", AC 10, HD Cl4, THACO 18, D d8 (I-sw), M)
Bägge har *Endure Heat*

(18)

(21)

Trollformler: (bägge har samma formler inlästa)

Nivå 1: (en *Endure Heat* lagd tidigare)
Cure L Wounds
Endure Heat

Nivå 2: *Resist Fire*
Hold Person

Blir det strid ger de sig genast om oddsen verkar vara emot dem. De har ju ingenstans att fly! De bor bägge i rum (14D).

På läktarraderna

Längst upp på högsta läktarraden står vakter som håller ordning i salen. Dessa kommer och går genom en hemlig dörr (se kartan) där uppe. Detta ser äventyrarna om de står och tittar omkring i salen under några minuter.

Om äventyrarna säger sig ha ärende i templet till vakterna får de beskedet att de får lov att gå ut och gå in genom den andra tempelgången i sådant fall.

Oväsendet i salen gör att en eventuell strid med vakterna längst upp på läktarna inte märks.

Vakter

(Mv 9", AC 5, HD Fi1, THACO 20, D d8 (I-sword), M)
Alla bär dörringar av koppar.

(8)	(5)	(5)	(6)
(9)	(2)	(10)	(8)
(8)	(6)		

Resten av vakterna (på andra sidan läktarraden) observerar inte en eventuell strid om inte kraftig (ljus) magi (*Lightning Bolt* mm) används. Där finns lika många till (återanvänd).

4 Prästporten

Denna port är alltid bemannad. Oavsett när äventyrarna kommer hit kommer alltid tempelvakten Alonzo de Cayas vara i tjänst. När de knackar på svarar en mansröst i talröret brevid porten: "Identifiera er!". Efter de svarat frågar samma röst: "Ärende?".

Om äventyrarna inte är förklädda spelar det ingen roll vad de svarar på frågan om ärende. Rösten återkommer efter några sekunder och säger: "Ni är igenkända; överstepräst, hans excellens Ferdinando har låtit meddela att han väntar er". Därefter öppnas porten (se beskrivning nedan).

Om äventyrarna är förklädda och kommer med en någorlunda trovärdig förklaring till vad de skall göra i templet (hjälpa till med reparationer eller träffa Ferdinando, t ex) öppnas porten (se nedan).

Om de är förklädda och inte ger något bra svar återkommer rösten med orden: "Ingången för församlingen är på andra sidan tornet. Denna ingång är endast till för präster och övriga med ärende till templet".

När porten öppnas:

Med ett dån av ånga och ett kraftigt gnisslande av järn mot järn börjar de två stora dörrarna som utgör porten glida åt sidorna, in i de omgivande väggarna. Ånga skymmer för en stund den vidgade öppningen mellan portarna. När de slutat röra sig och ångan skingrats ser ni in i en bred, rörformad gång med ett plant golv bestående av ett finmaskigt järngaller, som leder inåt mot templets kärna. Väggarna i gången är helt svarta och ser ut att vara gjorda av nitade järnplåtar. På regelbundna avstånd löper balkar i bågar utefter väggarna likt revben. Längs med väggarna och under golv-gallret sitter rörledningar av olika dimensioner. De flesta verkar leda från mekanismer vid dörrarna och vidare inåt i gångens riktning. Belysningskällor finns placerade bakom matta glasplattor på väggarna. Dessa räcker till för att ge gången en relativt dunkel belysning.

När alla som står utanför templet gått in börjar porten stängas igen.

5 Vaktrum

Ni kommer in i ett rum helt i svart. Väggar och tak är av nitade järnplattor. Golvet är ett mycket finmaskigt galler. I taket och under gallergolvet löper ett myller av rörledningar. Belysningen består av ljuskällor placerade bakom matta glaskivor i väggarna samt inuti matta glasklot som hänger ner från taket. Då och då hörs ett avlägset mullrande och golvet skakar till lite.

I rummets mitt står ett stort järnbord med en tratt som sticker upp ur bordsytan och en fyrkantig plåtlåda intill. Vid det bordet sitter en man i *chain*-rustning och tittar ner på några papper. Bakom honom står två andra män, även de klädda i *chain*. På var sida om öppningen mot tempelången i rummet står vad som ser ut som mekaniska människor. De är helt av järn, det pyser ånga om dem och deras ögon glöder röda. De står helt stilla.

Tratten i skrivbordet är ett talrör som leder till utsidan av prästporten. Plåtlådans framsida är en matt glasskiva som visar en bild av hur det ser ut framför prästporten (m h a speglar och lite magi).

De tre männen är vakter. Han som sitter är Alonzo de Cayas.

Alonzos bakgrund:

Alonzo är mycket samvetsgrann och vill inte se oskyldigt blod spillas. Han fruktar att den gångna nattens olyckshändelser kan ha ett direkt samband med den katastrof som drabbade templet ungefär samtidigt. Han vet att templet byggdes på denna plats för att det fanns någon slags mäktig magi i marken. Han känner också till legenderna om djävulen i Roberto di Sidonias kontroll och fruktar att det kan vara den som släppts fri på något sätt... Han är inte övertygad om att prästerna vet riktigt vad de håller på med i detta fall. Därför har han kommit till slutsatsen att något annat måste göras. Äventyrarna kommer på så sätt som sända från gudarna. Han var med som vakt i Ichopeprästernas följe vid balen och har således sett äventyrarna en gång redan. Hans utmärkta minne och iakttagelseförmåga ger honom en sällsynt förmåga att känna igen folk, trots eventuella maskeringar.

Om det blir strid:

Observera att järnmännen ser osynliga! Finns någon osynlig med bland dem som kommer in larmar genast järnmännen.

Blir det strid i rum 5 kommer de järnmän som finns i rum 6 ut efter en runda. Observera att Alonzo försöker avbryta striden om möjligt genom att ropa att äventyrarna begår ett misstag. Om han ändå blir tvungen att slåss försöker han undvika att någon äventyrare dör; istället försöker han fångla dem i cellerna (se 6). Lyckas han med detta släpper han in dem i templet senare, när han fått förklara sig för dem (i hemlighet; se hans bakgrund ovan) och givit dem en dörring (se nedan).

Alonzo

(Mv 9", AC 5, HD Fi5 THACO 15, D d8+2, M)
(S:12, I:17, W:15, D:9, C:11, Ch:12)
Specialist med långsvärd: 3/2 attacker.
(33)

Har två dörringar av silver: en som han har på sig, en till i fickan. Har en vanlig dörrnyckel (till cellerna i 6).

Vakter

(Mv 9", AC 5, HD Fi1 THACO 20, D d8, M)
(8) (5)

Har dörringar av koppar.

Järnmän

(Mv 9", AC 4, HD 6, THACO 13, D 2d4/2d4, M)
Specialattack: ångmoln sprutar fram ur munnen 1" räckvidd; max en person drabbas; 3d6 skada; 1/2 om save vs breath.

Immun mot alla former av *mind-effecting* formler
Immun mot eld och elektricitet

Ser osynliga.

Köld och syra ger full skada

I rum 5: (24) (18)

I rum 6: (21) (25) (37) (32)

Bröllop i Svart

Om det inte blir strid:

Om äventyrarna inte genast börjar slåss tilltalar Alonzo dem. Är de förklädda låtsas han inte känna igen dem utan påstår högt för de andra vakterna att han vet vilka de är och att de är väntade. Är de inte förklädda välkomnar han dem och presenterar sig hövligt. Han berättar för dem att överstepräst Ferdinando väntar dem. I vilket fall erbjuder han att föra dem dit de ska!

Om äventyrarna accepterar detta (om de inte accepterar åker de ut igen - men Alonzo försöker övertyga dem):

Mannen (Alonzo) reser sig upp och går mot den stora porten på andra sidan rummet. Han sträcker upp sin högra hand och trycker handflatan mot en blank, silverfärgad metallplatta på väggen alldeles intill dörren. Ni kan se att han bär en enkel silverring på ringfingret på den handen. En ljuskälla tänds ovanför dörren och den åker uppåt med ett pysande. Därefter tar han några steg inåt i gången och vänder sig sedan för att göra tecken åt er att följa honom.

Gången på andra sidan dörren är av samma typ som den som leder in till templet. Ljuden från tempelsalen är starkare här och äventyrarna kan höra församlingens avlägsna rop och jubel samt de ljud den stora järnvarelsens alstrar (mullrande och lätta skakningar). Alonzo för gruppen rakt fram, mot hissrummet. Under tiden säger han:

“Det ni måste finna ligger längst ner i templet och är mycket farligt. Tag den här ringen. Med dess hjälp kan ni öppna många, men inte alla, dörrar. Ni behöver skaffa en likadan ring av guld för att komma dit ni vill. Sådana bär endast högre präster och vissa tekniker”.

Han ger dem en silverring ur fickan. Han förklarar hur dörringarna fungerar och kan demonstrera på nästa dörr i slutet av gången. Om äventyrarna får för sig att han hjälper dem och vill veta varför svarar han bara lite kryptiskt att han “...inte vill se oskyldiga dö”.

Vart Alonzo för äventyrarna:

Oavsett om äventyrarna är förklädda eller ej för han dem ner genom hissen (10) och ut till korridoren (29) på plan 2. Han pekar diskret ut dörren som leder till trappan ner till plan 3 (som dock kräver en guldring för att öppnas). Därefter visar dem dörren till Ferdinandos arbetsrum (36). Han säger sig tro att det är ofarligt för dem att besöka Ferdinando om de vill, men att angripa honom vore nog att ta sig vatten över huvudet. Därefter lämnar han dem att göra som de vill.

6 Försvarsrum och celler

Den bortre halvan av detta rum är avskärmat med ett kraftigt galler som sträcker sig från golv till tak. Det finns en låsförsedd dörr i gallret. Bakom gallret finns ett par enkla träbänkar uppställda.

I detta rum finns normalt fyra järnmän som står beredda att ingripa om det skulle bli oroligt i vaktrummet (5) utanför. Här förvaras tillfälliga fångar (t ex äventyrarna om de skulle ställa till med besvär) i avvaktan på beslut om deras framtida öde.

Järnmännen finns beskrivna i rum 5. Nyckeln till låset har Alonzo på sig.

7 Vakternas sovsal

Ni ser in i en stor sovsal med 12 stycken pryddligt bäddade tvåvåningssängar av järn. I anslutning till varje våningssäng står två kistor av trä. Ingen syns till här just nu.

Här bor de 24 vakterna som sköter om bevakningen av tempelgångarna samt tempelsalen. De kommer inte att vara här under scenariot. Tjugo av dem vaktar i tempelsalen (3); två vid församlingsporten (1); och två i vaktrummet (5).

Kistorna innehåller deras personliga tillhörigheter (är ej låsta) såsom civila kläder, kammar, enkla ringar, mm.

8 Vakternas rekreativrum

Det står ett antal små, cirkulära bord med stolar runt om i salen. Mot en vägg finns en avlång bardisk. I ett hörn står ett par stora skåp av trä. Miljön är värdshuslik bortsett från de svarta, nitade järnväggarna och de rostbruna järnplattorna som utgör golv. Ett annat störande moment är väsandet av ånga som sprutar ut med stor kraft från en rörledning i taket rakt ner på ett av de små runda borden.

Vakternas rekreativrum är välförsett. Bakom bardisken finns fatöl, vinflaskor, sprit mm. Skåpen innehåller tärningar och spelbräden/spelmarkers. Under järnplattorna i golvet löper (som vanligt) rör och ledningar. Ångläckaget har inte åtgärdats ännu (bordet mår inte så bra längre).

9 Trappa

Om de kommer från tempelsalen (3):

En lång och smal trappa som löper i en tunnel av svartmålad järnplåt leder nedåt. Ljuden från

tempelsalen blir allt svagare efter hand som ni kommer längre bort från dörren till den.

Om de kommer från rekreattionsrummet (8):

En lång och smal trappa som löper i en tunnel av svartmålade järnplåtar leder uppåt. Från dess andra ände kommer dämpat ljud som från en stor folksamling som ropar och hejar; emellanåt förekommer kraftiga mullrande ljud och ni kan känna lätta skakningar i golvet.

10 Hissrum

Ni kommer in i ett cirkulärt format rum med en stor cylinder som sträcker sig från golv till tak i dess mitt. Det finns en port i cylindern i vilken sitter två dörrar. Metallplattan bredvid porten är silverfärgad. Det finns en låg dörr med en stor ratt på i rummets yttervägg strax åt höger om dörren ni kommer in genom. Bredvid denna dörr sitter en blank, guldfärgad metallplatta.

Detta är hissrummet. Om man trycker en dörning av silver (eller bättre) mot plattan börjar det lysa bakom en liten glasplatta ovanför metallplattan. Samtidigt hörs ett väsende och pysande ljud från bakom dörrarna. Efter en stund glider dörrarna isär och man ser in i hisskorgen.

När dörrarna glidit isär med ett lätt pysande ser ni in i ett cirkulärt rum som verkar vara lika stort som insidan av cylindern. På väggen alldeles till höger om ingången i rummet sitter tre metallplattor, en av guld och två av silver. Ni kan se att det står något skrivet på dem.

Plattorna är märkta "Tempelsalen" (guld), "Plan 1" och "Plan 2" (silver). Detta är alltså en hiss. Trycker man en dörning av tillräcklig rang mot en platta (utom "Plan 1", detta plan) stängs dörrarna igen och hissen bär iväg uppåt eller nedåt. Plattan märkt "Tempelsalen" gör att hissen åker upp till tempelsalen (3), till ett utrymme inuti den upphöjning som järnvalet står på. Plattan märkt "Plan 2" för hissen ner till plan 2 i templet (11).

Den låga dörren i rummet leder till en trappa som går nedåt. Ratten på dörren går inte att vrida förrän en dörning av guldrang har tryckts mot plattan. Därefter vrids den för att öppna låset så att man kan öppna dörren (dörren är en vanlig dörr som öppnas inåt i rummet). Det finns en likadan ratt på dörrens insida men där finns ingen metallplatta.

Templet - plan 2: Bostadsvåningen

Plan 2 i templet är prästernas bostadsavdelning. Här finns sovrum, sovsalar, rekreationsrum, altarsal mm. Inredningen är som i övriga delar av templet, d v s svartmålade väggar och tak av nitade järnplåtar med ett myller av rörledningar i taket, rostbruna järnplattor på golvet (rör under) och belysning i väggarna samt från ljuskulor i taket (gaslampor).

Präster

Till vardags när de befinner sig i templet går prästerna inte klädda i sina stora rustningar (trots att ryktet säger att så är fallet!). Istället bär de svarta kåpor. Sina svärd har de dock alltid med sig eftersom de är deras heliga symboler.

Tjänstefolk

Förutom prästerna bor även ett antal tjänare på denna våning. Dessa sköter matlagning, städning mm. Observera att tjänarna är här av egen fri vilja (och inte vill bli "befriade"). Alla tjänare bär en standarduniform av grått tyg (samma för både män och kvinnor).

Reparatörer

För närvarande finns även ett större antal reparatörer och hantverkare på denna våning. De är fullt upptagna med att försöka hinna med att reparera templet i den takt det uppstår nya fel p g a den kraftiga överbelastningen av systemet som råder sedan katastrofen.

Tekniker

För att sköta driften av templet finns även ett antal tekniker. Dessa är klädda i helt vita uniformer (ser ut som läkare). De är naturligtvis anhängare till Ichope. Teknikerna känner liksom de högre prästerna till förekomsten av Siloner i tempelmaskineriet på plan 3 (se beskrivningen av plan 3).

Slumpmöten

För denna våning finns en slumpmötestabell enligt nedan. Denna tabell används när äventyrarna vandrar i korridorerna på denna våning (samt i vissa rum). Slå på tabellen varje gång äventyrarna kommer in i en ny korridor för att se vilka andra som finns där. Om tärningsresultatet indikerar att en händelse sker, slå först en gång till på tabellen för att se vilka andra som finns där och ignorera då eventuella nya händelser som kommer upp.

Markera på kartan var de tekniska problemen uppstår. Inom 1d3 turns från att ett fel sker kommer reparatörer att vara på plats. Passerar äventyrarna då igen blir mötet automatiskt med reparatörer (se tabellen). Efter 2d4 turns är felet åtgärdat.

Bröllop i Svart

Tabell för slumpmöten på plan 2

Var sjätte möte kommer automatiskt att vara med en tekniker enligt nedan:

auto Tekniker; 1 st; från rum 40. OBS! Bär guldring! (Berätta endast om spelarna frågar)! På väg till eller från reparatörsgrupp. Om äventyrarna är förklädda till reparatörer frågar han vad de håller på med. Har de inget bra svar ber han dem följa honom till närmaste fel som behöver repareras (alltid i närheten) och säger åt dem att börja jobba. Ser de inte ut som reparatörer ignorerar han dem.

- 1 - 2 Ingen annan finns i gången/rummet.
- 3 - 4 En slumpmässig händelse sker (se separat tabell). Slå först en gång till på denna tabell för att se vilka som finns i gången.
- 5 - 7 Reparatörer; 1d4+1 st; (AC 10, HD Fi0, THACO 21, D d3, HP 2). De håller på och jobbar med ett fel i vägg, tak eller under golvet. De ser ut som vanliga hantverkare men har speciella verktyg (skiftnycklar, skruvmejslar, mm). De är mycket upptagna och inte alls pratsamma.
8 Präster; 1d4+1 st; från rum 15A eller 15B. Tittar lite på äventyrarna (förklädda eller ej) men struntar för övrigt i dem.
- 9 Järnman; 1st; (Mv 9", AC 4, HD 6, THACO 13, D 2d4/2d4, M) Specialattack: ångmoln sprutar fram ur munnen 1" räckvidd; max en person drabbas; 3d6 skada; 1/2 om save vs breath. Immun mot alla former av *mind-effecting* formler Immun mot eld och elektricitet Ser osynliga. Köld och syra ger full skada (31)
Den har till uppgift att hålla ordning på alla främlingar i komplexet. Den kräver (med sin metalliska stämma) att få se "identifikation". Om äventyrarna visar en dörring av guld frågar den om de andra är i ringbärandens sällskap. Om svaret är 'ja' låter den sig nöjas med det.
- 10 Tjänare; 1d4 st; från rum 27A, 27B eller 27C. Bär på serveringsbrickor, linne, mm. Bli förvånade om de tilltalas. Kan ge väganvisningar.

Slumpmässiga händelser:

- 1 - 2 Ett rör i taket springer plötsligt läck och het ånga sprutar ut; 30% chans att det blir på en av äventyrarna; skada: d6.
- 3 - 5 En ventil på en rörledning i taket sprängs med en kraftig smäll. Ett 12m långt ångmoln fyller gången (ingen skada) och sikten blir 0.5m.
- 6 Nästa dörr äventyrarna kommer till (om det inte är en dörr av platinarang) fungerar inte (lampan ovanför dörren tänds inte; den är inte låst). Om det är en viktig dörr (genomfart - se kartan) är den upplyft m h a en stol el dyl som man ställt i öppningen. Man kan försöka lyfta

en trasig dörr m h a *Bend Bars*.

- 7 - 8 Belysningen i gången slocknar - det blir helt mörkt. Finns andra i gången tänder de små lyktor.
- 9 - 10 En ångledning under golvet spricker vilket medför att några golvplattor flyger upp i taket av ångtrycket; 30% chans att de träffar en av äventyrarna; skada: d4.

Angående förklädnader

Äventyrarna kan mycket väl passa på och förklä sig till präster eller reparatörer på denna våning. Under det rådande kaotiska läget går detta bra - men inte ens om de går i sina vanliga äventyrarkläder kommer någon att bry sig om att stoppa dem. Generellt har alla mycket att göra och litar på att inga obehöriga skall lyckas ta sig in i templet. I prästernas privata avdelning (rum (13) till (18)) kan dock äventyrarnas närvaro väcka viss förvåning - oavsett om de bär prästskrud eller inte, eftersom alla präster känner till varandra (det finns inte så många). Se beskrivningarna för respektive rum för vad som kan hända.

11 Hissrum

Om de kommer från hissen:

Ni ser in i ett cirkulärt format rum av samma storlek och utseende som det ni just lämnat. Rakt fram ser ni en dörr med en silverfärgad metallplatta bredvid. På bägge sidor om denna dörr ser ni mindre, låga dörrar med stora rattar på. Bredvid dessa sitter guldfärgade plattor. Plötsligt hör ni ett pysande, väsande ljud och en järnman stegar fram från sidan om cylindern.

Om de kommer genom dörren till nödtrappan:

Trappan slutar i baksidan av en likadan dörr som den ni kom in genom. Även på denna finns en ratt men ingen metallplatta bredvid dörren.

Om de öppnar dörren:

Ni ser in i ett cirkulärt format rum av samma storlek och utseende som det ni just lämnat. I rummets mitt finns en stor cylinder som sträcker sig från golv till tak och en port med två dörrar i denna. Ni kan även se ett flertal andra dörrar i rummet, två stora med silverplattor bredvid och två andra låga som den ni ser in genom med guldpaltor bredvid. Plötsligt hör ni ett pysande, väsande ljud och en järnman stegar fram från sidan om cylindern.

Om de kommer genom någon av de andra dörrarna:

Ni kommer in i ett cirkulärt format rum med en stor cylinder som sträcker sig från golv till tak i dess mitt. Det finns en port i cylindern i vilken sitter två dörrar. Metallplattan bredvid porten är silverfärgad. I rummets yttervägg finns ett flertal andra dörrar av två storlekar: normalstora och låga. De låga dörrarna har stora rattar mittpå och guldplattor bredvid. Bredvid de stora sitter silverplattor. Plötsligt hör ni ett pysande, väsande ljud och en järnman stegar fram från sidan om cylindern.

Järnmannen är en vakt. Han stannar upp vid äventyrarna och säger "identifikation" (om de inte genast stänger dörren igen och flyr). Den vill se att man har en dörring av tillräcklig rang. Är Alonzo med gruppen visar han upp sin högra hand (den med ringen på). Järnmannen säger då: "Är övriga personer med i ditt sällskap?" På vilket Alonzo svarar "ja!". Är äventyrarna själva får de sköta dialogen på egen hand. Järnmannen tänker inte släppa in några som inte kan ge ett ordentligt svar.

Järnman

(Mv 9", AC 4, HD 6, THACO 13, D 2d4/2d4, M)
 Specialattack: ångmoln sprutar fram ur munnen
 1" räckvidd; max en person drabbas; 3d6 skada;
 1/2 om save vs breath.
 Immun mot alla former av *mind-affecting* formler
 Immun mot eld och elektricitet
 Ser osynliga.
 Köld och syra ger full skada
 (27)

När äventyrarna tar sig in i rummet kan de se de andra dörrarna. Öppnas någon av de tre låga dörrarna (de som inte leder till nödtrappan) finns bara en kort (3m) gång där bakom som slutar i en lucka märkt RÖKGÅNG - ÖPPNAS EJ UNDER DRIFT. Luckan är mycket varm - den går inte att ta i. Om den öppnas börjar kolsvart, het rök bolma in från bakom den. Stängs den snabbt igen blir det inget problem.

12 Vaktrum (A-D)

I varje vaktrum står en järnman. Använd tabellen för slumpmässiga möten för att se vilka andra som för tillfälligt befinner sig i respektive rum!

Ni kommer in i ett kvadratisk format rum med öppningar i två av sidorna och dörrar i de två andra. Mitt i rummet står en järnman.

Järnman (en i varje rum)

(Mv 9", AC 4, HD 6, THACO 13, D 2d4/2d4, M)
 Specialattack: ångmoln sprutar fram ur munnen
 1" räckvidd; max en person drabbas; 3d6 skada;

1/2 om save vs breath.

Immun mot alla former av *mind-affecting* formler

Immun mot eld och elektricitet

Ser osynliga.

Köld och syra ger full skada

(31) (28)

(14) (28)

Järnmännen bevakar bara så att inget otillåtet sker. De kräver inte identifikation el dyl! Om en av dem angrips däremot kommer de andra genast (tar två rounds) till undsättning.

13 Korridor

Slå på slumpmötetabellen för att se vilka andra som finns här och om något annat händer!

Ni kommer in i en korridor som skiljer sig från de vanliga genom att den inte är rörformad och mycket bred (3m). De svarta metallväggarna i korridoren är dekorerade med bonader som visar scener från strider och slagfält där Hjälten (med stort H) åter besegrat någon fiendehär eller drake mm. Ichopes symbol, svärdet, är förstas prominent på alla bilder.

Det finns ett flertal dörrar på bägge sidor om korridoren.

Förutom eventuella andra som kan finnas här (slumpmötetabellen) finns alltid en präst från (15) i korridoren. Ser han gruppen frågar han dem om han kan hjälpa dem finna den de söker. Han presenterar sig själv som Althon, Ichopepräst (av lägre nivå). Han tycker inte att de skall ge sig in i någon av prästrummen (14) på egen hand. Han kan berätta att nästan samtliga präster finns i altarsalen och erbjuder sig att visa vägen dit.

Althon, Präst

(Mv 12", AC 10, HD Cl1, THACO 20, D d8 (l-sw), M)
 Dörring av silver
 Har *Endure Heat* lagd
 (6)

Trollformler:

Nivå 1: (en är redan lagd)
 Endure Heat

14 Prästernas sovrums (A-D)

De präster som bor här är av högre nivå. Under scenariot är de alla upptagna i altarsalen (34) eller befinner sig i Pompaelo, utom de två som sitter och styr järnvaelsen i tempelsalen (3).

Rummen är identiskt möblerade:

Bröllop i Svart

Ni ser in i ett mörkt sovrum möblerat rum med två sängar, två garderober, skrivbord, stol och två kistor. Samtliga möbler är av rostbrunt järn. Sängarna är prydligt bäddade och skrivbordet är rent. I väggen alldeles till höger om dörren ni ser in genom finns en liten spak.

Spaken tänds belysningen i rummet (en ljusglob i taket). Garderoberna innehåller extra uppsättningar prästskrudar (en i varje rum), vinterkläder, stövlar mm. I kistorna (olåsta) finns lite pengar (1d10 gp, 4d10 sp) samt personliga tillhörigheter (välj några stycken från listan) såsom små målningar av föräldrar, civila kläder, extra vapen (dolk, långsvärd), filtar, knappor, nål och tråd, hårlock, spritflaska, pipa med tobak, kam, lyckosten, nakenbilder mm. I skrivbordet finns inga skrivna papper av intresse.

15 Prästernas sovsalar (A-B)

De som bor här är lägre nivåns präster. Hälften av dem är upptagna på annat håll under scenariot (alltså finns 9 stycken i varje sovsal).

Ni ser in i en stor, mörk sovsal med nio stycken tvåvåningssängar av järn i mycket enkelt utförande. Vid varje säng finns två kistor. I en del av sängarna ligger människor och sover. Det finns en liten spak i väggen alldeles till höger om dörren ni ser in genom.

Prästerna vaknar om det förs oväsen. De är inte direkt beredda på strid däremot. Deras vapen hänger på väggkrokar intill sängarna.

Präst

(Mv 12", AC 10, HD Cl1, THACO 20, D d8 (l-sw), M)
Döring av silver (en var)

Rum 15A:	(6)	(6)	(7)
	(5)	(5)	(5)
	(5)	(8)	(8)

Rum 15B:	(5)	(7)	(5)
	(9)	(5)	(5)
	(8)	(7)	(6)

Trollformler: inga (de har lagt alla)

Kistorna innehåller rustningar (*plate mail*), vapen, personliga tillhörigheter (se listan i (14)) och en del småpengar (1d10 gp, 2d20 sp). Dessutom finns fem extra prästskrudar i varje rum (inklusive en mycket stor och en mycket liten).

16 Prästernas rekreativrum

Ni kommer in i ett rum med en ovanligt trevlig atmosfär för att vara i templet. Grupper av bekväma läderfåtöljer finns placerade lite varstans i rum-

met. Utefter väggarna står flera bokhyllor och ett par skåp. Det finns sammanlagt fyra dörrar i rummet.

Tre präster sitter i rummets fåtöljer och läser; en av dem röker samtidigt en pipa. De tittar alla förvånat upp från sina böcker mot er till.

Prästerna Hernandez, Philip och José kopplar av här. De kommer alla från rum 15. De undrar vem äventyrarna söker här. Får de inget bra svar försöker en av dem smita ut till (19) och skaffa hjälp (en järnman från (12A) t ex).

Präst

(Mv 12", AC 10, HD Cl2, THACO 20, D d8 (l-sw), M)
Döring av silver (en var)
(12) (6) (13)

Trollformler: (alla tre har samma)

Nivå 1: Command
Endure Heat

Deras taktik vid eventuell strid blir att använda trollformeln *Command* och beordra offret att dö! (vilket innebär att offret somnar under en *round*).

Böckerna i bokhyllan handlar om vetenskapliga saker såsom mekanik, ångkraft, kugghjul mm. Det finns även en del skönlitteratur, bl a bägge delar av det berömda verket "Alvjungfrun och enhörningen".

17 Toalett

Ni ser in i ett litet rum med en långbänk utefter väggarna. Det finns ett antal hål på ovasidan av bänken och träsitsar runtom hålen.

Prästernas dass. Under bänken rinner vatten kontinuerligt.

18 Duschrum

Ni ser in i ett rum vars utseende radikalt skiljer sig från övriga ni sett hittills. Väggar, tak och golv är täckta med vit kakel. Utefter väggarna finns låga bänkar och väggkrokar ovanför dessa. På en av dessa krokar hänger en prästskrud och på golvet nedanför står ett par skor. Ni kan höra ljud av vatten som rinner från andra sidan ett draperi som avskärmar en del av rummet. Därifrån hörs också ljudlig, falskt klingande sång.

Bakom draperiet:

Bakom draperiet ser ni rader av små båsar. I varje båsa finns ett munstycke som sticker ut ur väggen. Nedanför detta finns en ratt. I ett av båsarna står en naken man. Han ser förvånad ut.

Präst

(Mv 12", AC 10, HD C12, THACO 20, D d8 (l-sw), M)
Döring av silver
(12)

Trollformler:

Nivå 1: (en redan lagd)
Command

19 Galleri

Slå på slumpmötetabellen för att se vilka andra som finns här och om något annat händer.

Denna korridor skiljer sig från övriga gångar i att den inte är rörformad och att den är 3m bred. På stänger som sticker ut från väggarna i korridoren hänger färggranna flaggor i mängd. Många bär heraldiska sköldvapen.

Flaggorna är stadsvapen från alla de städer där Ichope finns representerade, prästernas egna familjevapen och erövrade flaggor från andra familjer eller städer (om äventyrarna frågar någon).

20 Matsal och möteshall

Ni ser in i en mycket stor och mörk sal med högt tak (6m). I salens mitt finns ett område inhägnat av ett lågt (0.5m) staket. Golvet innanför väggen är täckt av sand. Runtom inhägnaden löper ett stort långbord med stolar på bortre sidan av bordet. Mot ena kortväggen i salen står en rad med skåp. I väggen till höger precis innanför dörren ni ser in genom finns en liten spak.

Detta är prästernas matsal och möteshall. Till maten brukar man ibland arrangera skådespel och slagsmål som hålls i inhägnaden. Skåpen innehåller bestick och tallrikar av tenn.

Den lilla spaken (en vid bägge dörrar in till salen) tänder lyset i salen. Lyset utgörs av båggljuslampor som lyser med ett intensivt, starkt sken bakom matta glasskivor i taket. De avger dessutom ett kraftigt sprakande ljud (samt en hel del ozon).

21 Tjänstefolkskorridor

Ni ser in i en bred (3m) korridor som inte är rörformad. Väggar och golv är av svartmålade, nitade järnplåtar. Golvet utgörs av ett finmaskigt galler under vilket rörledningar löper kors och tvärs. Ni ser ett antal enkelt uniformerade människor som bär på diverse saker och jäktat springer åt olika håll i gången.

Människorna är tjänstefolk. De bär på hinkar, moppar, serveringsfat, verktyg mm. De är inte här mot sin vilja ("vad då befria oss?"). De är tjänstvilliga och lägger sig definitivt inte i vad äventyrarna gör här (så länge de inte verkar utgöra ett hot). De stannar genast upp om de tilltalas (våldiciplinerade).

Tjänstefolk

(Mv 12", AC 10, HD 0, THACO 21, D d2 (knytnäve), M)
Döring av koppar
(2) (4) (2) (3) (2) (1) (3) (5)
(6)

22 Toalett

Se rum (17).

23 Kök

Ni ser in i ett stort kök med en stor spis, ugnar, bord, skåp, grytor mm. Det finns en hel del tjänstefolk här inne.

Tjänstefolk

(Mv 12", AC 10, HD 0, THACO 21, D d2 (knytnäve), M)
Döring av koppar
(2) (4) (2) (3) (2) (1) (3) (5)
(6) (8) (1) (3) (4) (5)

Man har alltid något på gång i matväg! Arbetet leds av en hårdför matrona (hon med 8hp).

24 Matförråd och kylrum

Ni ser in i ett rum med mängder av tunnor och lårar. En del är märkta "socker", "mjöl", osv. Det finns två normala dörrar i rummet samt en mindre dörr med en stor ratt mitt på.

Om ratten vrids kan man öppna dörren och se in i ett litet kylrum! Temperaturen är behagliga -20 grader.

Alla lårar och tunnor innehåller mat.

25 Tvätteri

Ni ser in i ett rum i vilket ett antal kvinnor och män är sysselsatta med att tvätta kläder i stora baljor nedsänkta i golvet. Färdigtvättade kläder hänger på linor i taket.

Tjänstefolk

(Mv 12", AC 10, HD 0, THACO 21, D d2 (knytnäve), M)
Döring av koppar
(2) (4) (2) (3) (2) (8) (1)

Bröllop i Svart

26 Förråd

Ni ser in i ett rum som är fullt med hyllor på vilka står allehanda föremål.

Här finns linne, klädesplagg (tjänare och präst), verktyg (av all sorter), rörledningar mm.

27 Tjänarnas sovsalar (A-C)

Varje sovsal rymmer 24 tjänare. Totalt finns för närvarande inte mer än ett sextiotal tjänare i templet. I varje sovsal ligger 10 tjänare och sover.

Ni ser in i en stor, mörk sovsal med tolv stycken tvåvåningssängar av järn i mycket enkelt utförande. Vid varje säng finns två kistor. I en del av sängarna ligger människor och sover. Det finns en liten spak i väggen alldeles till höger om dörren ni ser in genom.

Tjänstefolk

(Mv 12", AC 10, HD 0, THACO 21, D d2 (knytnäve), M)

Dörning av koppar

27A: (2) (4) (2) (3) (2) (1) (3)
(5) (6) (8) (1)

27B: (4) (2) (4) (1) (2) (2) (3)
(4) (5) (6) (2)

27C: (2) (4) (2) (3) (2) (1) (3)
(5) (6) (8) (1)

Kistorna innehåller bara personliga tillhörigheter såsom enkla smycken av koppar eller silver, kammar, hårband, extra klädesplagg, filter, mm.

28 Teknikernas sovrum (A-C)

Två tekniker delar på varje sovrum. Under den tid scenariot utspelas är de allihopa strängt upptagna med att sköta sina sysslor (dag som natt).

Ni ser in i ett litet, mörkt sovrum med två enkla sängar, ett skrivbord med stol och två kistor. Det finns en liten spak i väggen alldeles till höger om dörren ni ser in genom.

Kistorna innehåller som vanligt bara personliga tillhörigheter. På skrivbordet i rum (28A) ligger en rulle med en karta över en del av denna våning. Bl a visar den altarsalen, lektionssalen och en av trapporna ner till plan 3. Det är egentligen en karta över rörinstallationer. Skrivbordet i de övriga rummen innehåller inget av intresse.

29 Tempelkorridoren

Slå på slumpmötetabellen för att se vilka andra som finns här just nu och om något annat händer.

Ni ser in i en korridor som skiljer sig från övriga gångar genom att den inte är rörformad och att den är mycket bred (3m). Väggarna i korridoren är dekorerade med bonader som visar scener från strider, krig, brända landskap, mm. På alla förekommer hjältar iklädda Ichopes typiska rustningar och med den heliga symbolen, svärdet, avbildat på ett mycket framträdande sätt.

Ungefär mitt på korridorens längd finns en bred port med två dörrar på var sida om vilken det står ett högt fyrfat - fast det brinner inte eldar i fyrfaten, istället slår hela tiden små blixtar ut i luften från dem. Lukten av ozon är stark i hela korridoren.

Om man petar på fyrfatens överdel med något metallföremål får man naturligtvis en stöt; skada 3d6 (inget save).

30 Träningsrum

I rummets mitt finns ett område inhägnat av en låg vägg (0.5m). Golvet innanför denna inhägnad är täckt av sand. Vid väggarna runt om i rummet står skåp och på väggkrokar hänger träkäppar, ansiktsmasker och vapen med träklingor.

Skåpen innehåller läderrustningar, mer vapen med träklingor, svärd med trubbiga klingor mm. Dessutom finns en del bandage och förband.

31 Undervisningssal

Ena kortväggen i denna sal utgörs av en svart tavla. Framför den står en kateder och därefter rader med bänkar. Ovanför tavlan står ett av Ichopes kända valspråk: "Makten tillhör de som förtjänar den". På tavlan har någon skrivit "Plikten är en dygd".

32 Celler och fångar

Ni ser in i en dunkel sal. Den ena väggen utgörs av celler från vilka svaga klaganden kommer. Det övriga utrymmet i salen upptas av en välutrustad tortyrkammare med sträckbänkar mm.

I cellerna sitter totalt tre män. Två av dessa är svårt medtagna och sjuka. De kräver vård (*Cure Light Wound*) för att överleva. Den tredje är vid sans. Han

heter Carlos. Han påstår sig blivit kidnappad i Pompaelo för en dryg vecka sedan, varpå han drogades och fördes hit. Han säger att det fanns två andra män här igår kväll men att prästerna kom och förde ut dem genom "den dörren" (han pekar mot altarsalen) tidigt i morse. Han vet inget om de andra två som sitter här annat än att de redan fanns här när han kom.

Om äventyrarna helar någon av de svårt medtagna fångarna vaknar denne efter en liten stund. När han inser att äventyrarna inte är Ichopepräster eller torterare skiner han upp.

Han presenterar sig som Juan och den andre mannen är hans bror Alfonzo. De är bägge paladiner tillhörande den lagligt goda Veritasreligionen. De tillfångatogs av Ichopeprästerna för nästan en månad sedan i en by som ligger några mil inåt landet. De var på väg till Pompaelo på ett heligt uppdrag för att undersöka sanningshalten i ryktena om en djävul i trakten. Under den tid de suttit här har de knappt fått någon mat att äta och regelbundet torterats för att tvinga ut dem information om deras uppdragsgivare och ifall de känner någon i Pompaelo. Ingen av dem har berättat något.

Juan tar själv och lägger sina händer på Alfonzo och läker en hel del av hans sår.

När Alfonzo vaknar säger han till äventyrarna att han drömt om dem. Han vet att de är på ett mycket viktigt uppdrag och att Juan och han inte skall hindra dem längre. Han säger också att det de söker finns längst ner i templet och är väl skyddat: "Bered er på att möta djävulska varelser i de irrande gångar som leder fram till den svarta kristallen och döden som är fången i den!".

De avböjer all vidare hjälp, utom dörringar så att de kan själva ta sig ut så småningom.

33 Förrådsrum

Här finns ett antal skåp som står mot väggarna i rummet.

Skåpen innehåller ceremoniella vapen (vackra och vassa!), ljus, (o)heligt vatten i flaskor, offerskrudar mm.

34 Altarsalen

Beskrivning för DM: I denna sal pågår under hela scenariot en utdragen offerrit. Då äventyrarna kommer in i salen avbryts ritualen och det lär bli strid. Därför ges endast en kort beskrivning av salen för spelarna. Denna längre beskrivning får DM använda vid stridsplaneringen.

Taket i altarsalen är högt (6m) och välvt. Både väggar och tak är av svarta, nitade järnplåtar. På regelbundna avstånd löper balkar i bågar utmed med väggarna och taket. Golvet består av rostbruna järnplattor. Längst bort i salen finns en inhägnad upphöjning. På denna står ett stort, svart altare och på var sida om det en stora staty av en djävulsk varelse. Strax framför altaret men fortfarande innanför inhägnaden står två höga, blankpolerade metallpelare. Vid dessa pelare står två män fastbundna och verkar vrida sig i plågor.

I salen finns förutom prästerna dessutom ett antal juju-zombier i skuggorna utefter väggarna.

Ett hastigt första intryck för spelarna:

När dörren in till salen går uppåt kan ni höra ljudet av mässande röster som avbryts då och då av plågade skrik. Ni ser in i vad som verkar vara en stor altarsal. Framför er ser ni en församling präster klädda i ceremoniella kåpor. Längst bort syns ett altare, djävulsstatyer och två män som står bundna vid pelare och vrider sig i plågor. I skuggorna utmed salens väggar verkar det finnas fler människor.

De närmaste prästerna vänder sig för att se på er.

Om äventyrarna genast stänger dörren igen så reagerar inte prästerna. Annars vet prästerna vilka som har guldringar och äventyrarna tillhör definitivt inte dem. De ropar då: "Vilka är ni?". En av dem beger sig mot dörren till rum (35), överstepräst Ferdinandos rum. Svarar äventyrarna inget vettigt går prästerna genast till anfall.

Präster

(Mv 9", AC 2, HD C17, THACO 16, D d8 (I-sword), M)
Samtliga bär *field plate* rustning.
Alla har *Endure Heat* lagd.

(39)	(34)	(37)
(33)	(42)	(23)

Trollformler: (alla har samma; en del har redan lagts; alla har Wis 15)

Nivå 1: Command
Cure L Wounds
Cause L Wounds

Nivå 2: Hold Person
Silence 15'r

Nivå 3: Dispel Magic
Prayer

Nivå 4: Cloak of Fear (alla prästerna är immuna mot varandras *Cloak of Fear*)

De som står i skuggorna längs väggarna är inte några människor, men de har varit - de är resultatet av prästernas offerritualer.

Bröllop i Svart

Zombie, Juju

(Mv 9", AC 6, HD 3+12, THACO 13, D 3d4, M)
+1 vapen eller bättre behövs för att träffa.
Immuna mot alla former av *mind effecting* magi.
Immuna mot giff, elektricitet, *magic missile* och köld.
Eld ger bara halv skada.
Heligt vatten (ej Ichopes!) get 2d4 skada.
Alla vapen utom klyvande vapen (*yxa*, *broad sword*,
bastard sword, *two-handed sword*) gör bara halv
skada!

(24)	(22)	(20)
(23)	(26)	(26)

Försök att göra turn undead på dem kommer att misslyckas eftersom de befinner sig i altarsalen.

Stridstaktik:

Prästernas taktik blir att släppa fram juju-zombierna att slåss medan de själva lägger *hold* och *silence* på äventyrarna. En av prästerna beger sig ut genom dörren till rum (35) för att hämta Ferdinando. Lyckas han tar det 3 *rounds* innan Ferdinando kommer ut i korridoren (19) tillsammans med sina tre järnmän i syfte att komma upp bakom gruppen (se (36)).

35 Översteprästens sovrums

Dörren in till detta rum har en platinaplatta. Det finns också ett talrör vid dörren. Ropar man i talröret kommer ett svar från andra sidan efter en liten stund. Om äventyrarna berättar vilka de är välkomnar Ferdinando dem och ber dem gå ut till hans arbetsrum (36) rakt fram i slutet på den breda korridoren (19). Där befinner han sig redan.

Om äventyrarna lyckas ta sig in i detta sovrums beror det på att Ferdinando är död. Det är lika lyxigt inrett som hans arbetsrum.

Ni ser in i ett mycket lyxigt inrett sovrums som domineras av en stor säng med en elegant, djupblå sänghimmel. På golvet ligger tjocka mattor och de svarta väggarna är dolda av färggranna gobelänger. Mot ena väggen står tre mycket stiliga garderober. Intill dem står ett litet skrivbord med stol. Vid sängfoten står en stor kista. Samtliga möbler är av trä.

Garderoberna är fulla med mycket fina och dyrbara kläder, peruker och skor. Skrivbordet innehåller inget av intresse. Den stora kistan är inte låst men däremot försedd med en kraftig *Glyph of Warding* av elektricitetstyp; skada: 22 (hälften om save). Den är dessutom försedd med en mekanisk fälla. Öppnas den utan att man först deaktiverat fällan släpps ett giftgas moln ut som helt fyller rummet på några segment; *save vs poison* eller dö, 2d10 skada om save.

I kistan finns Ferdinandos alla anteckningar samt en större mängd pengar: 5000gp, 120pp, 5 svarta opaler.

Här finns en hel del intressant information. Om äventyrarna tillbringar tid här kan de få reda på följande information (baserad på hans bakgrundsinformation - se rum (36) nedan):

På 10 minuter: Bakgrunden till templets tillkomst.

På 30 minuter: Historien bakom drottningmordet. Planerna på att komma åt tronen. Motståndet mot bröllopet. Ferdinandos förvåning över katastrofen. Åtgärderna som vidtagits för att pumpa in energi i kristallen så att "varelser" inte kan fly. De omfattande skadorna på templet. Den planerade offerceremonin för att bli av med prinsessan och tronföljaren (prinsen).

På 60 minuter: Anteckningar om Silonernas spridning i maskineriet och hur de angripit flera tekniker. Silonernas ankomst beskrivs som något positivt därför att det innebär att Ichope välsignat templet - Silonerna sköter nämligen maskineriet. Beslut om att offra människor till dem då och då. Information om att kristallen finns i hjärtat av Silonernas bo, längst ner i templet. Information om att Silonerna är immuna mot det mesta i väg av magi - inklusive eld, syra och köld. Däremot verkar de känsliga för elektricitet. Inte heller kan man kontrollera deras hjärnor.

36 Översteprästens arbetsrum

Bredvid dörren in till detta rum sitter en platinaplatta ovanför vilken sitter ett talrör. Ropar man i talröret kommer ett svar från andra sidan efter en liten stund. Om äventyrarna berättar vilka de är välkomnar Ferdinando dem och öppnar dörren åt dem efter att först ha lagt några lämpliga formler.

Ni kommer in i ett rum helt olikt andra rum ni sett i templet. Väggarna är draperade med dyrbara och vackra bonader med naturmotiv, på golvet ligger kostsamma mattor från söder och möblerna i rummet är av elegant snidat trä. Den mest iögonfallande möbelen är ett stort skrivbord mitt i rummet med två trattar som sticker upp ur det.

Ni känner igen mannen som möter er i dörren, från balen: det är översteprästen själv, Ferdinando, utan rustning men med svärdet hängande vid sidan. Han är mycket elegant och smakfullt klädd.

Han ger tecken åt er att slå er ner i några bekväma fåtöljer i rummet.

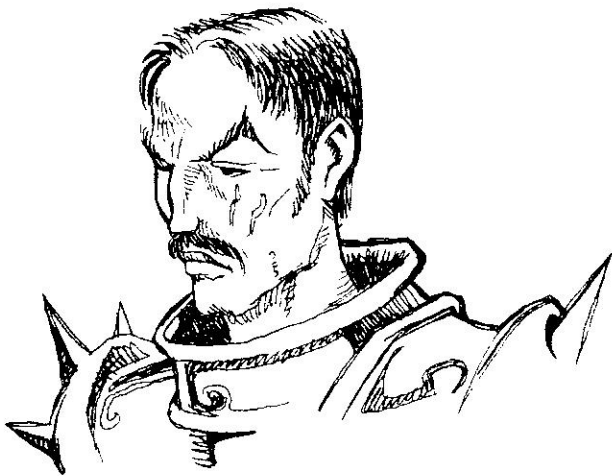
Ferdinando har förberett sig genom att lägga *Magical Vestment* (66 *rounds*), *True Seeing* (11 *rounds*; gör att han kan se alla magiska föremål, alla osynliga, äventyrarnas *alignment* mm).

Blir det bråk släpper han in de tre järnmän som står bakom hemliga dörrar i rummet och använder själv sin *Rod of Absorption* (35 laddningar, se DMG s132)

för att ostörd få iväg så många *Lightning Strike*, (som *Flame Strike*) *Hold Person*, *Command* som möjligt. Om nödvändigt försvarar han sig med sitt intelligenta *Long Sword +4*, *alignment LE*.

Järnman

(Mv 9", AC 4, HD 6, THACO 13, D 2d4/2d4, M)
Specialattack: ångmoln sprutar fram ur munnen
1" räckvidd; max en person drabbas; 3d6 skada;
1/2 om save vs breath
· Immun mot alla former av *mind-affecting* formler
Immun mot eld och elektricitet
Ser osynliga
· Köld och syra ger full skada
(31) (28) (14)



Ferdinando

(Mv 12", AC 3, HD Cl11, THACO 9, D d8+5, M)
(S:17 I:16 W:18 D:10 C:15 Ch:14)
Magical Vestment llagd.
Immun mot elektricitet (speciell Ichope-egenskap).
Långsvärd +4; *alignment LE*.
Rod of Absorption (35 laddningar; inga lagrade)
(60)

Trollformler:

Nivå 1: *Command*
Command
Detect Magic
Cure L Wounds
Light (bra i ögonen på folk)
Endure Heat
Endure Heat

Nivå 2: *Hold Person*
Hold Person
Enthrall
Know Alignment
Silence 15'r
Resist Fire

Nivå 3: (en lagd)
Cause Blindness

Curse (reducerar slumpmässig *ability score* till 3)
Dispel Magic
Locate Object

Nivå 4: *Cloak of Fear*
Protection from Good 10'r
Neutralize
Poison
Detect Lie

Nivå 5: (en lagd)
Lightning Strike

Nivå 6: *Heal*

Om Ferdinando inte anfalls kan äventyrarna istället prata med honom:

Ferdinando

För Ferdinando finns ett avsnitt som beskriver vad han är för typ samt den information han har. Det är upp till DM att spela Ferdinando efter dessa riktlinjer och agera på vad spelarna säger och frågar. Det är inte tänkt att DM skall läsa upp NPC-beskrivningen eller informationen ordagrant. Rollspela! Kom ihåg att ingen NPC gillar t ex att få sin heder ifrågasatt eller att man antyder att man vet något skumt om honom/henne.

Utseende:

Mörk, ärrig hy, välklädd; 35-års åldern.

Personlighet:

Insmickrande, diplomatisk, hård, kall.

Bakgrund (endast för DM):

Nedanstående information finns bland Ferdinandos anteckningar i hans sovrum.

Den mjäkiga kungen har inte varit speciellt svår att ha att göra med - han försöker ju hela tiden vara så fadersaktig och har nog insett Ichopes makt. Värre var det med drottningen; hon motarbetade honom ända från början. Det fanns risk för att hon kunde vinna kungens öra genom något ofördelaktigt avslöjande om kulten - därför blev han tvingad att röja henne ur vägen. Det var en vågad operation som dock lyckades tack vare effektiviteten hos den elddjävul han kallade in och lyckades få den töntige rådgivaren Pedro att placera på drottningens rum, instängd i en flaska. Drottningens ohängde son, prinsen, har han låtit leva ännu så länge - hans död skulle väcka alltför mycket uppståndelse så nära inpå moderns.

Om kungen (för spelarna):

En god och rättvis man. Pliktrogen, lojal och samvetsgrann. En sann ledare.

Om prinsen:

En ung man som ännu inte mognat.

Om templet och sig själv:

Ända sedan Ichopetemplet utanför Pompaelo grundades för åtta år sedan har han varit dess överstepräst. Han var själv med och valde platsen för templet. Att det blev på en plätt sankmark en bra bit ut från staden bekymrar bara de okunniga. Det tog tre år att bygga templet. Sedan det blev klart har anhängare strömmat till.

Han säger att äventyrarna kommer vid ett tillfälle templet inte är i sitt allra mest funktionsdugliga skick. Detta skyller han på de stora explosionerna på Sierra Diablo Almanzor som förstörde en hel del saker i templet också. Framför allt har man fått problem med kraftförsörjningen. Men reparationer pågår för fullt och så snart den demoniska varelsen är bannlyst skall det inte bli några fler problem.

Templet byggdes på denna plats därför att det finns olja i marken här, som används för att alstra ånga.

Om det förestående offret och vad som egentligen hänt:

Magikerna Ali Char och Nerva, som bor i Pompaelo, kallade tillsammans in en demonisk varelse när de utförde sina magiska försök på Sierra Diablo Almanzor. Hans egna undersökningar, samt tecken från den stora Ichope, tyder på att det enda sättet att bannlysa denna demon är att utsätta den för en lång och komplicerad ritual som man för närvarande börjat förbereda. För att blidka och lura den att gå med på denna ritual krävs tyvärr att man offerar något av exceptionellt värde till varelsen. Det enda som kan tänkas duga i detta fall är då just människor, tyvärr. Han påstår sig fått veta att prinsessan Badiat-El-Djemel och prins Philip är villiga att gå med på att bli dessa offer för att rädda landet. De är mycket tappra och skall få praktfulla hjältebegravningar efter sin död.

Om gruppen är villiga att höra kan han berätta om templets tekniska innovationer:

Hela templet drivs av ångkraft som alstras i stora pannor. Denna kraft används för att öppna de flesta dörrar och för att driva hissen. Dessutom används den till den stora järnmannen i altarsalen. I detta tempel är man en av de första i världen med att ha installerat 'blixtkraften'. Denna kraft, som kallas elektricitet, används för att driva bl a lamporna i den stora tempelsalen. Ångkraften i pannorna fås med hjälp av olja som man eldar. Det finns olja naturligt i marken på den plats där templet står. Det var därför det byggdes på denna plats.

Han nämner dock inget om energikristallen.

Efter diskussionen:

Efter diskussionen avslutar han med orden:

“Jag önskar jag hade tid att visa er runt templet personligen men det har jag tyvärr inte. Jag skall be vakten göra det!”

Han förutsätter att de blivit eskorterade hit av en vakt. Han talar i en av trattarna på skrivbordet och ber en vakt att komma till hans arbetsrum. Vakten som kommer är Alonzo de Cayas (förstås!).

När de skiljs åt hälsar han att de alltid är välkomna på återbesök när denna “tråkiga” situation är ur världen.

Vakten Alonzo leder äventyrarna ner för korridoren (29) och lämnar dem sedan där igen. Om de inte har mött honom förr, se beskrivning vid rum (5).

37 Skrivrum

I rummet står ett antal skrivpulpeter och utmed väggarna står hyllor med böcker och rullar.

Rullarna är inte av magisk art. De handlar snarare (liksom böckerna) om hjältedåd av olika slag, krig, mm.

38 Nödutgång

Dörren in till rummet från utsidan är av vanlig typ med ett mekaniskt lås. Nyckeln till låset hänger i rummet.

Om äventyrarna kommer utifrån:

Den långa gången slutar i en bastant dörr av järn med ett ordentligt lås.

Låset är försett med en *Glyph of Warding* (elektricitet; skada: 22; hälften om *save vs magic*). Det går att dyrka upp (men är besvärligt). Äventyrarna klarar alltid detta.

Innanför dörren ser ni in i ett rum med tak och golv av svarta, nitade järnplåtar. Golvet består av rostbruna järnplattor. Rummet är upplyst av ljuskällor placerade inuti några matta glaskulor som hänger från taket. Ni kan se tre människor i rummet. Två av dem ligger på golvet och tittar ner genom ett hål i det. Den tredje ser mer ut som en vakt i rustning som övervakar de andra två. Ni kan dessutom se två stycken människoliknande maskiner av järn som står vid sidan om de tre männen. Det pyser och väser om dessa kontinuerligt. Vakten säger plötsligt: “Välkomna kära vänner, jag vet vad ni söker och är här för att hjälpa er finna det”. Samtidigt vänder han sig mot er med ett leende på läpparna.

Vakten är naturligtvis Alonzo de Cayas i ny tappning. Han hör ju egentligen hemma i (5) men är här just nu för att övervaka en reparation under golvplattorna i detta känsliga rum. Se beskrivningen i rum (5) för hur han agerar (här låtsas han förstås inte tro på äventy-

rarnas eventuella maskering). Han måste hälsa snabbt så att de inte anfaller honom genast. Han märker ALLTID att dörren går upp (och antar att det är äventyrarna som kommer).

Om gruppen skulle döda Alonzo (vilket nog inte är omöjligt) kan de stackars förskrämda reparatörerna förklara hur dörringarna fungerar. De vet inte vem eller vilka de skulle kunna larma om äventyrarnas ankomst så de låtsas inte om det hela när äventyrarna gått.

Alonzo

(Mv 9", AC 5, HD F15 THACO 15, D d8+2, M)

(S:12, I:17, W:15, D:9, C:11, Ch:12)

Specialist med långsvärd: 3/2 attacker.

(33)

Har två dörringar av silver: en som han har på sig, en till i fickan. Har en vanlig dörrnyckel (till cellerna i 6).

Järnmän

(Mv 9", AC 4, HD 6, THACO 13, D 2d4/2d4, M)

Specialattack: ångmoln sprutar fram ur munnen 1" räckvidd; max en person drabbas; 3d6 skada 1/2 om save vs breath.

Immun mot alla former av *mind-effecting* formler

Immun mot eld och elektricitet

Ser osynliga.

Köld och syra ger full skada

(24)

(18)

Om äventyrarna kommer inifrån templet:

Om äventyrarna kommer in hit från inifrån templet finns bara järnmännen här (och dörren ut med tillhörande nyckel på väggen). Järnmännen tänker inte tillåta att någon tar sig ut den vägen.

Templet - plan 3: Maskinvåningen

Plan 3 i templet består av ett väldigt maskineri genomkorsat av ett nätverk av underhållsgångar. Det är genomgående mycket varmt (35-40 grader) och fuktigt på hela våningen. På vissa platser är bullernivån dessutom så hög att man måste skrika för att höras (höravstånd 3m).

Underhållsgångarna

Underhållsgångarna är trånga (1-1.5m breda) och låga (2m). Golvet är av finmaskigt galler under vilket rörledningar löper. Ånga blåser ut ur ventiler lite här och var; det är fuktigt; ljuset är svagt och blinkande.

Siloner

I underhållsgångarna bor Silonerna. Siloner är en slags spindelliknande varelser som anses ha skapats av Ichope. De lever i mycket välorganiserade samhällen där varje individ har en specifik funktion. Siloner

besitter den mycket intressanta egenskapen att de har en total kännedom om teknik och maskineri. Deras primära uppgift i Ichopetemplet består därför i att reparera fel som uppstår på anläggningarna. De är mycket skickliga och snabba på att utföra sådana reparationer, långt skickligare än den duktigaste teknikern - och de kan göra det utan att behöva tillgripa speciella verktyg, deras egna lustigt formade klor går bra. Deras enda nackdel är att de inte alls kommer överens med människor. Allra helst vill de lämnas ifred och bli 'matade' med människor då och då. Överenskommelsen mellan Silonerna och människorna i templet ser ut just så: Silonerna håller sig på sin kant och människorna på sin och då och då förser människorna Silonerna med en människa att äta.

Hur fort det går att röra sig i underhållsgångarna:

Om äventyrarna är normalförsiktiga och skissar en karta samtidigt gäller att de rör sig 9m per round (lätt modifiering av PH:s regler).

Slumphändelser

Så länge äventyrarna befinner sig i underhållsgångar kan slumpmässiga händelser inträffa enligt nedanstående tabell. Slå på den för varje gång de svänger ett hörn i gångarna. Ångmoln och dylikt försvinner efter ca 10 minuter.

Tabell för slumphändelser på plan 3

- 1 - 2 Inget händer
- 3 En ventil blåser ut het ånga (30% på en äventyrare; skada 2d4).
- 4 - 5 Gången fram till nästa krök/rum är fylld av ånga; sikt 0.5m.
- 6 Gången är ångfylld som ovan men det finns en Silon (från rum 48) i gången som går till attack på främsta personen.
- 7 - 8 Ljuset slocknar (tänds vid nästa krök).
- 9 En fläck av klart slem ligger på golvet (från Silon).
- 10 Ett moln av ånga kommer snabbt ner för gången mot äventyrarna; sikten blir 0.5m; skadan blir 1d4 på alla.

39 Panncentral

Mycket högt till tak (12m). Mycket varmt (40 grader) och fuktigt. Mycket bullrigt.

Ni ser in i ett utrymme utmed ena väggen i en väldig sal. Larvet från maskineri och dånet av ånga som släpps ut är öronbedövande. Hettan är enorm, det känns som om det vore närmare 40 grader varmt. Rakt framför er går en gång mellan å ena sidan salens vägg och å andra, kortsidan av en rad om fem kolossala cylindrar av järn, till vilka ett myller av rörledningar löper från golvet och det mycket höga taket.

Bröllop i Svart

Salen är mycket starkt upplyst av ljuskällor placerade mot salens mitt till; men där ni står kastar de stora cylindrarna djupa skuggor. Mellan cylindrarna löper gångar in mot salens mitt. Ni kan se att där verkar det finnas en likadan rad av cylindrar på andra sidan om en bred gång. Flera av de cylindrarna har luckor öppna på kortsidan genom vilka flammade eldar syns brinna.

En bit framför er, på väggen, kan ni se en låg dörr med en stor ratt mitt på

Detta är den stora panncentralen. Cylindrarna är ångpannor. De eldas med olja (Ichope har lyckats utveckla även den tekniken). På gången mellan pannorna går en ensam, vitklädd tekniker fram och tillbaka och avläser visare mm och för anteckningar på ett protokoll. Han ser inte ut att vara besvärad av hettan.

Scotto; tekniker

(Mv 12", AC 10, HD 0, THACO: 21, D d2 (knytnäve), M)
Endure Heat lagd på sig.

(6)

Scotto blir upprörd om han ser äventyrarna och går genast mot dem viftande med armarna. När han kommit inom skrikhåll (3m) plockar han av sig sina lustiga öronkåpor och ropar: "Här får ni inte vara! Försvinn! Gå upp med er igen!". Han börjar sedan mota dem mot den närmsta uppgången. Om han hotas blir han förstås lugn och stillsam (men under protest).

Dörrarna till underhållsgångarna:

Dörrarna till underhållsgångarna saknar dörrplatta. På varje dörr sitter en stor ratt som vrids för att låsa upp dörren så att den kan öppnas. Om en underhållsgång öppnas så att en tekniker ser det blir han alldeles hysterisk. Teknikerna vet nämligen om Silonerna och vill inte ha med dem att göra (om äventyrarna berättar sina planer för teknikerna varnar teknikerna dem för Silonerna - gärna lite överdrivet). De kan också berätta om Silonernas funktion - att de sköter maskineriet.

De två stora portarna till kontrollrummet (40) respektive maskinhallen (41) är stängda.

40 Kontrollrum

Ett antal vitklädda tekniker sitter i bekväma fåtöljer framför ett stort, avlångt bord med en mängd lustiga spakar och rattar på, i denna sal. De sitter vända bort från dörren ni kommer in genom så att de också kan se den bortre väggen i salen som utgörs av en stor karta över templet i genomskärning med en massa spakar, visare och små ljuskällor placerade här och var.

När dörren öppnas störs den relativa tystnad som

måste ha rått där innan och alla vänder sig för att se vem som kommer in.

Återigen blir teknikerna upprörda över att se gruppen men låter sig övertalas att lugna ner sig under vapenhot. Det gör däremot inte de tre järnmän som också finns i salen!

Tekniker

(Mv 12", AC 10, HD 0, THACO 21, D d2 (knytnäve), M)
Endure Heat lagd på sig.

(4) (2) (3) (3) (2)

Järnmän

(Mv 9", AC 4, HD 6, THACO 13, D 2d4/2d4, M)

Specialattack: ångmoln sprutar fram ur munnen
1" räckvidd; max en person drabbas; 3d6 skada;
1/2 om save vs breath.

Immun mot alla former av *mind-effecting* formler
Immun mot eld och elektricitet

Ser osynliga.

Köld och syra ger full skada

(31) (27) (19)

Om äventyrarna börjar fingra på kontrollbordet (det avlånga bordet teknikerna satt vid) blir teknikerna hysteriska och protesterar livligt. Följ nedanstående tabell för effekterna - ta effekterna i ordning! (**OBS! Äventyrarna kan ej återställa en effekt som de orsakar!**):

Tabell för effekter vid kontrollbordet

1:a gången

Eldsläckarna träder i funktion; alla i kontrollrummet blir genomblöta av vatten som sprutar från taket under en minut (inga andra effekter på utrustningen).

2:a gången

Ett antal röda lampor börjar blinka på den stora översiktskartan över templet (på plan 2). Från ett talrör i kontrollbordet kommer Ferdinandos stämma: "Vad håller ni på med där nere? Återställ genast ångtrycket på detta plan!".

3:e gången

Det börjar dåna än mer ute i panncentralen. Flera visare på väggpanelen rör sig upp i röda områden.

4:e gången

En väldig explosion skakar hela panncentralen och kontrollrummet när en stor ångledning bryter. Hela panncentralen fylls av ånga; sikt 0.5m; temperatur ca50 grader.

5:e gången

En okontrollerbar serie explosioner skakar hela templet. Inom två minuter kommer allt att flyga i luften. Dock kommer inte kristallen djupt nere i källaren att skadas (och dödsängeln således inte gå att fördriva).

På den stora översiktskartan över templet syns den djupa källaren som kristallen är belägen i.

41 Maskinhall

Ni ser in i en stor maskinhall. En gång leder rakt fram mellan två enorma svänghjul som snurrar med mycket hög fart, drivna av två stora kolvar (modell ångmaskin). Bägge maskinerna är nedsänkta någon meter nedanför gångens nivå och räcken på bägge sidor om gången hindrar oförsiktiga att falla ner och dras in i maskineriet. Gången slutar rakt fram i en låg dörr med en stor ratt mitt på. Ni kan se att det finns likadana dörrar i salens längsidor nere i respektive maskingrop.

Dörrarna leder till underhållsgångarna och öppnas på det vanliga sättet.

42 Växellådan

I rummets mitt finns ett inhägnat område bakom vilket stora kugghjul långsamt snurrar. Axlar kopplade till kugghjulen löper upp i det höga taket (6m) och in under golvet i rummet. Ånga pyser fram bland kugghjulen och gör hela rummet lätt dimmigt. Belysningen varierar långsamt i styrka men är aldrig starkare än att det fortfarande är halvdunkelt i rummet.

43 Övergivet förråd

Ett tjockt lager damm täcker de möbler som finns i detta rum. Där finns ett antal plåtskåp, ett litet bord och en stol vid bordet. På bordet ligger ett antal dammiga pappersrullar.

Skåpen innehåller skyddsoveraller och verktyg. En av rullarna på skrivbordet är en karta över en del av våningen. På en annan rulle finns anteckningar om reparationer och tillägget "Silonerna tog två man idag! De finns nu i hela komplexet. De tar över underhållet av maskineriet från nu.". Anteckningarna är daterade för fem år sedan.

44 Maskingång

Den ena väggen i denna L-formade gång är täckt av kugghjul som snurrar, rattar, kranar och ventiler som sprutar ånga. Gången är lätt dimmig pga ångan och belysningen pulserar långsamt. På ett ställe i gången, alldeles framför era fötter, finns en fläck med någon slags genomskinligt slem; fläcken verkar lite utsmetad som om något dragits genom den.

Fläcken kommer från en dreglande Silon, förstås.

45 Maskingång

Ni kommer in i en L-formad gång med högre tak och större bredd än de övriga gångarna. Tvärs över ena grenen av gången löper en grov, snabbt roterande axel i ungefär ansiktshöjd. Den ena väggen (den bort från maskinhallen) i gången är täckt av kugghjul som snabbt roterar och diverse kranar och rattar. Hela gången är dimmig av ånga som pyser fram ur ventiler mm och belysningen pulserar långsamt. Plötsligt märker ni att ni inte är ensamma i gången...

En Silon anfaller dem. Den kommer ned från taket.



Bröllop i Svart

Silon

(Mv 24", AC 0, HD 6, THACO 13, D 3d4 + syra + klet, M)

Immun mot alla *mind effecting* formler

Immun mot eld, syra och köld.

Tar halv skada av elektriska attacker.

Specialattack: spottar syra upp till 1"; en person; skada 3d6 / hälften om save.

Specialattack: kan spotta materialet den använder för att spinna nät upp till 1"; sätter sig som en klump i ansiktet och förblindar om ej save i vilket fall den missar/hela ansiktet täcks inte. Klumpen kan tas bort mha alkohol eller slitas bort av någon med styrka högre än 15: skada 1d4.

Klättrar som spindlar.

Kommunicerar telepatiskt med andra Siloner.

(28)

Den slåss till döden!

46 Skräprum/Oljebassäng

Rakt fram i detta rum ser ni en hög på golvet som verkar vara benknotor och skallar från människor. Lite längre bort löper en gång över någon slags bassäng som ser ut att vara fylld med en svart vätska. Belysningen i rummet är mycket dunkel.

Benknotorna är resterna av Silonernas mat. De har ingen nytta av dem och fraktar dem därför hit varifrån de plockas ut av teknikerna en gång i månaden (i samband med att ny mat anländer). Totalt finns resterna av ca 8 människor i högen. Intressant nog är de flesta av benen brutna i småbitar.

Vätskan i bassängen är svart tjockolja. Den brinner absolut inte utan att först vara ordentligt upphettad (duger ej som Molotovs).

47 Rörstation

Bakom ett räcke i gången löper en mängd rör av olika dimensioner från under golvet upp till taket. På rören sitter rattar och kranar. Ni lägger märke till att räcket är täckt av slem, liksom golvet i gången. Plötsligt börjar en del av rörmassan röra på sig!

Två Siloner anfaller inkräktarna. De slåss till döden! Flyr inte!

Silon

(Mv 24", AC 0, HD 6, THACO 13, D 3d4 + syra + klet, M)

Immun mot alla *mind effecting* formler

Immun mot eld, syra och köld.

Tar halv skada av elektriska attacker.

Specialattack: spottar syra upp till 1"; en person; skada 3d6 / hälften om save.

Specialattack: kan spotta materialet den använder för att spinna nät upp till 1"; sätter sig som en klump i

ansiktet och förblindar om ej save i vilket fall den missar/hela ansiktet täcks inte. Klumpen kan tas bort mha alkohol eller slitas bort av någon med styrka högre än 15: skada 1d4.

Klättrar som spindlar.

Kommunicerar telepatiskt med andra Siloner.

(23)

(21)

48 Rörstation (modell större)

Ni kommer in i en sal med ett mycket högt tak (9m). I salens mitt finns två inhägnade områden inom vilka en mycket stor mängd rörledningar av alla tänkbara dimensioner löper från golv till tak. Rören är så tätt packade att det knappt går att se mellan dem så den bortre delen av salen är skymd för er blick. Ånga som pyser ut från rören ligger som en lätt dimma i salen och belysningen pulserar långsamt.

Bland rören finns flera Siloner. Om äventyrarna aktivt söker (och har sett en Silon tidigare) har de 10% chans (totalt, på hela gruppen) att se en av dem. Silonerna väntar tills äventyrarna kommit in en bit i salen så att de kan anfalla flera samtidigt.

Silon

(Mv 24", AC 0, HD 6, THACO 13, D 3d4 + syra + klet, M)

Immun mot alla *mind effecting* formler

Immun mot eld, syra och köld.

Tar halv skada av elektriska attacker.

Specialattack: spottar syra upp till 1"; en person; skada 3d6 / hälften om save.

Specialattack: kan spotta materialet den använder för att spinna nät upp till 1"; sätter sig som en klump i ansiktet och förblindar om ej save i vilket fall den missar/hela ansiktet täcks inte. Klumpen kan tas bort mha alkohol eller slitas bort av någon med styrka högre än 15: skada 1d4.

Klättrar som spindlar.

Kommunicerar telepatiskt med andra Siloner.

(23)

(21)

(26)

(28)

49 Förråd

I rummet ligger rör av olika dimensioner travade i en låg hög.

50 Högspänningsrum

OBS! Galler blockerar bägge ingångarna

Det sitter en gallerdörr för ingången till detta rum. Den verkar inte ha något lås. Rummet bakom gallret är inte stort; bara 3m djupt. Tvärs över det sitter ett likadant galler i motsatta väggen. Åt

sidorna i rummet är väggarna täckta av rörledningar som leder fram till stora spakar. Det kommer ingen ånga från något av rören - däremot kan ni höra ett vasst, knastrande ljud och se små blixtar som då och då slår ut i luften från guldfärgade ytor vid de stora spakarna.

Spakarna är strömbrytare. Dörrarna är inte låsta. Går en äventyrare in i rummet har han/hon 75% chans per round att av misstag (trots eventuella försiktighetsåtgärder) komma för nära en spänningsförande del och få en elchock; skada 6d6, hälften om save vs death.

51 Oljebassäng

En gång leder ut över en stor bassäng med en svart vätska i denna sal.

Vätskan är olja. Den är inte antändlig utan att man först hettar upp den kraftigt.

52 Maskinrum

Ur en öppning i golvet i rummets mitt sticker ett antal stora, roterande kugghjul upp.

53 Rörcentral

Gången vidgas till ett rum. Bakom ett räcke löper en stor mängd rör från under golvet upp till taket. Ånga pyser ut från en del kranar och ventiler bland rören och gör rummet lätt dimmigt. Belysningen pulserar långsamt.

Här finns inga Siloner i varje fall.

54 Oljebassäng

Salen ni ser in i utgörs av en bassäng med någon slags svart vätska över vilken en gång leder. Det är ca 1-2 meter ner till oljenivån från gången.

Oljan är inte antändlig (som vanligt). Här anfalls gruppen av de sista Silonerna: den som legat och lurat i (56) och den som väntar i (55) (framifrån och bakifrån alltså).

Silon

(Mv 24", AC 0, HD 6, THACO 13, D 3d4 + syra + klet, M)
Immun mot alla *mind effecting* formler
Immun mot eld, syra och köld.
Tar halv skada av elektriska attacker.
Specialattack: spottar syra upp till 1"; en person; skada 3d6 / hälften om save.
Specialattack: kan spotta materialet den använder för

att spinna nät upp till 1"; sätter sig som en klump i ansiktet och förblindar om ej save i vilket fall den missar/hela ansiktet täcks inte. Klumpen kan tas bort mha alkohol eller slitas bort av någon med styrka högre än 15: skada 1d4.

Klättrar som spindlar.

Kommunicerar telepatiskt med andra Siloner.

(24)

från rum (56): (29)

55 Nedgång

Väggarna i detta rum är helt täckta med spindelvävsliknande trådar. I mitten av rummet finns ett hål ur vilket ett nätverk av trådar sträcker sig upp mot taket.

Näten är inte brännbara. Däremot löses de upp av alkohol eller syra. Hålet leder till ett lodrätt schakt vars väggar är helt täckta av trådarna. Trådarna är mycket klibbiga och kletiga men även mindre mängder alkohol förstör denna förmåga (annars blir det svårt att ta sig ner). Schaktet är 20m djupt.

56 Korsning

Ni kommer fram till en förgrening i gången. Plötsligt sänker sig något ner från taket!

Silon

(Mv 24", AC 0, HD 6, THACO 13, D 3d4 + syra + klet, M)
Immun mot alla *mind effecting* formler
Immun mot eld, syra och köld.
Tar halv skada av elektriska attacker.
Specialattack: spottar syra upp till 1"; en person; skada 3d6 / hälften om save.
Specialattack: kan spotta materialet den använder för att spinna nät upp till 1"; sätter sig som en klump i ansiktet och förblindar om ej save i vilket fall den missar/hela ansiktet täcks inte. Klumpen kan tas bort mha alkohol eller slitas bort av någon med styrka högre än 15: skada 1d4.
Klättrar som spindlar.
Kommunicerar telepatiskt med andra Siloner.
(29)

57 Källaren

Schaktet mynnar ut på en balkong som löper längs väggarna hela vägen runtom en väldig, cirkulär kammare. I kammarens mitt sträcker sig en bred, murad cylinder från golvet upp till taket. Ljudnivån är mycket lägre här än på våningen ni lämnade. Väggarna är till stor del täckta av nät men det går bitvis att skytta de murade stenblocken bakom. Nedanför balkongen är det ca 6-7 meter till golvet i salen. Ni kan också se att det från bal-

Bröllop i Svart

kongens undersida verkar hänga ett antal kokonger i människostorlek. Ni kan se två stegar som leder ner från balkongen till kammarens golv, lite längre bort på balkongen i vardera riktningen.

Under balkongen precis där äventyrarna kommer ner döljer sig drottningen. Hon stannar där tills de kommit ner till golvet i kammaren. Då sänker hon sig ner och anfaller.

Om de går längs med balkongen kan de upptäcka de stora, svarta portarna in till cylindern; och om de är väldigt observanta (aktivt sökande) har de en chans (15%) att se drottningen.

Drottning Silonen

(Mv 18", AC 0, HD10, THACO 10, D 3d6 + syra + klet, L)

Immun mot alla *mind effecting* formler.

Immun mot eld, syra och köld.

Tar halv skada av elektriska attacker.

Specialattack: spottar syra upp till 6" lång stråle, 1/2" bred; skada 6d6 / hälften om save.

Specialattack: kan spotta materialet den använder för att spinna nät upp till 3"; sätter sig som en klump i ansiktet och förblindar om ej save i vilket fall den missar/hela ansiktet täcks inte. Klumpen kan tas bort mha alkohol eller slitas bort av någon med styrka högre än 15: skada 1d4.

Klättrar som spindlar.

Kommunicerar telepatiskt med andra Siloner.

(42)

6d6 elektrisk skada (utan save). Om hättan slits av (genom att t ex dra i ledningarna till den) slår det blixtar om den ut i luften. Kommer någon närmare än 1 m slår en blix till den personen: skada 6d6, hälften om save.

Mha en lång stav eller liknande går det utmärkt att putta ner kristallen från sin höjd - men den spräcks inte av detta. Istället ligger den på golvet, lika farlig som tidigare (går ej att ta på).

Brutalt fysiskt våld kan förstöra den; 1% per hp skada som görs i ett slag. Ett annat sätt är ljud. Ett högt ljud som av en explosion eller en *Shout* formel spräcker garanterat kristallen. Men, när kristallen spräcks frigörs den energi som finns kvar i den i en väldig explosion; 2" radie; 12d6 elektrisk skada, hälften om save.

Efter explosionen finns ingenting kvar av kristallen. Naturligtvis innebär detta att en massa larm går i kontrollrummet på våningen ovan men högre upp i templet märks inget, ännu...

Vladabooooom!

58 Porten

I porten sitter två stora (3m), svarta dörrar gjorda av svart, nitat järn. Mitt på dem sitter ett lås.

Låset är försett med en *Glyph of Warding*, som ger 22hp i elektrisk skada / hälften om save. Dörrens lås går att dyrka upp! (Lyckas alltid).

59 Kristallkammaren

Rakt fram, på en låg och bred pedestal vilar en svart kristall i en hållare av guld. Dess topp är täckt med en hätta av guld till vilken en mängd ledningar löper ut till väggarna och därefter vidare uppåt i taket. Små, blåa blixtar löper då och då längs kanterna på kristallen och ett svagt knastrande ljud hörs då. Väggarna är klädda i någon slags fiberartat, mjukt material som uppenbarligen är kraftigt ljudabsorberande - ett stilla lugn råder i kammaren.

Detta är den omtalade energikristallen som håller dödsängeln fången. För närvarande försöker man ladda den genom att pumpa in elektrisk kraft i den. Att gå fram och ta i kristallen eller guldhättan ger

Gomezskogen

Inledning

Gomezskogen är ett villospår som bara tar stjal dyrbar tid från äventyrarna. Som tur är finns det andra som fortfarande kan hjälpa dem på rätt väg igen.

På väg mot Gomezskogen

På väg till Gomezskogen händer något med äventyrarna som förhoppningsvis skall få dem att vända om och rida tillbaka till Pompaelo igen.

Efter en timmes ridande kommer ni fram till en bro bredvid vilken en äldre herre sitter. Han ser åt ert håll till och gör tecken åt er att stanna.

Om inte äventyrarna vill stanna så stannar han deras hästar istället. Mannen är druiden Gaston.

Mannen pratar:

“Bli inte oroliga! Jag är en vän! Jag har hört vad som hänt i staden och känner till orsaken till er resa mot Gomezskogen. Jag är den ni söker. Jag är Gaston, druid, till er tjänst.”

Gaston kan klargöra för äventyrarna att han visserligen känner till en silverdrake men att det skulle ta flera dagar för den att komma hit från sin boning bortom bergen. Han uppmanar dem att bege sig tillbaka till staden. Tvekar de, säger han åt äventyrarnas hästar att ta sina ryttare tillbaka till staden. Det gör de - så länge inte ryttaren hoppar av. Då stannar hästen och väntar snällt men vägrar att bege sig åt något annat håll än mot Pompaelo.

Om Gaston hotas förvandlar han sig till en liten fågel och flyger iväg mot skogen i fjärran -efter att först ha talat om för äventyrarnas hästar att föra sina ryttare tillbaka till Pompaelo.

Det Lyckliga slutet

Inledning

I ramhandlingen redogörs för vad som händer om äventyrarna skulle misslyckas. I denna del berättas vad som händer om de lyckas.

Vad händer när kristallen förstörs?

När energikristallen förstörs är varelsen helt fri. Detta hade den inte räknat med skulle hända redan nu. Den har inte hunnit samla tillräckligt mycket kraft för att kunna agera. Den bestämmer sig för att avvakta i förvisningen att ingen kan uppbåda den kraft det nu skulle behövas för att fördriva den.

Nervas nya plan

Under tiden har Nerva hunnit fundera en del och kommit fram till att varelsen troligen stärkts av att den dels uppenbarligen har en port öppen till sitt hemplan och dels pga att man pumpat in stora energimängder i energikristallen. Han tror därför att det kan behövas något ytterligare gott, eller något som den inte borde gilla. Till att börja med måste själva fördrivningsförsöket ske vid gryningen - den tid på dygnet den mest borde avsky, då natten tvingas ge vika för dagen.

Om inte gruppen själva kommer på det (spådomen i slutet av legenden) säger Nerva själv: prinsen och prinsessan - kärlek!

Gryningen - dag 2

I god tid före gryningen (som i ramhandlingen - ca kl4) beger sig alla (kungen, hovet, prinsen, prinsessan, Nerva och äventyrarna + en stor del av stadsbefolkningen) ut ur staden och upp till toppen av berget. Inga Ichopepräster följer med eller finns vid berget (av naturliga skäl). Om gruppen hjälpte paladinerna Juan och Alfonzo i templet finns de här.

Efter vissa förberedelser är man färdiga att börja. Äventyrarna måste utse vem av dem som skall läsa Ali Chars rulle.

Nerva börjar sin trollformel. När han är klar blåser en iskall vind upp och den väldiga dödsängeln reser sig

upp ur berget igen. När äventyrarnas magiker börjar på Ali Chars rulle börjar blixtar slå om den. För varje god materiell komponent som kastas mot den verkar den krympa en aning i storlek. Men när alla komponenter är kastade är den fortfarande väldigt stor och ett leende verkar bildas i dess skelettala ansikte. Då tar sig prinsessan och prinsen fram och berör den samtidigt som de håller varandras händer. Varelsen krymper plötsligt en hel del samtidigt som den verkar vrida sig i plågor. Den sista stavelsen av trollformeln misslyckas och magikern lägger sin hand mot varelsen. Med ett väldigt dån och en kraftig vindpust sugs den igenom revan varpå den sluts och försvinner. Ögonblicket därefter går solen upp över horisonten och molnen börjar snabbt skingras. Prinsen och prinsessan står och omfamnar varandra.

S L U T !

Bröllop i Svart

Skrevs av Peter Åberg

Med kreativ hjälp av Mikael Rydfalk

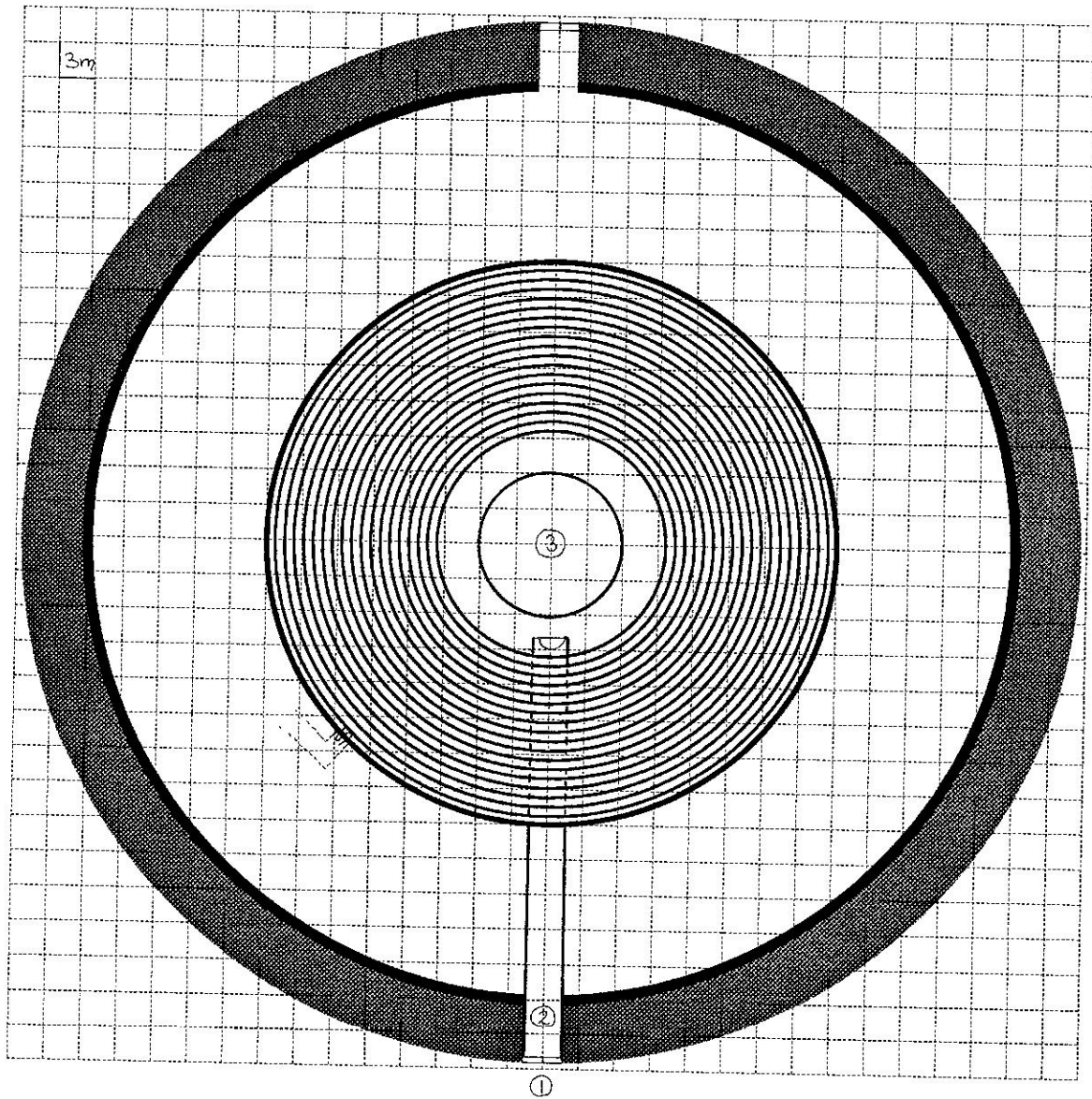
Efter en idé av Tony Olsson

Bilderna i scenariot och omslaget är tecknade av Håkan Ackegård.

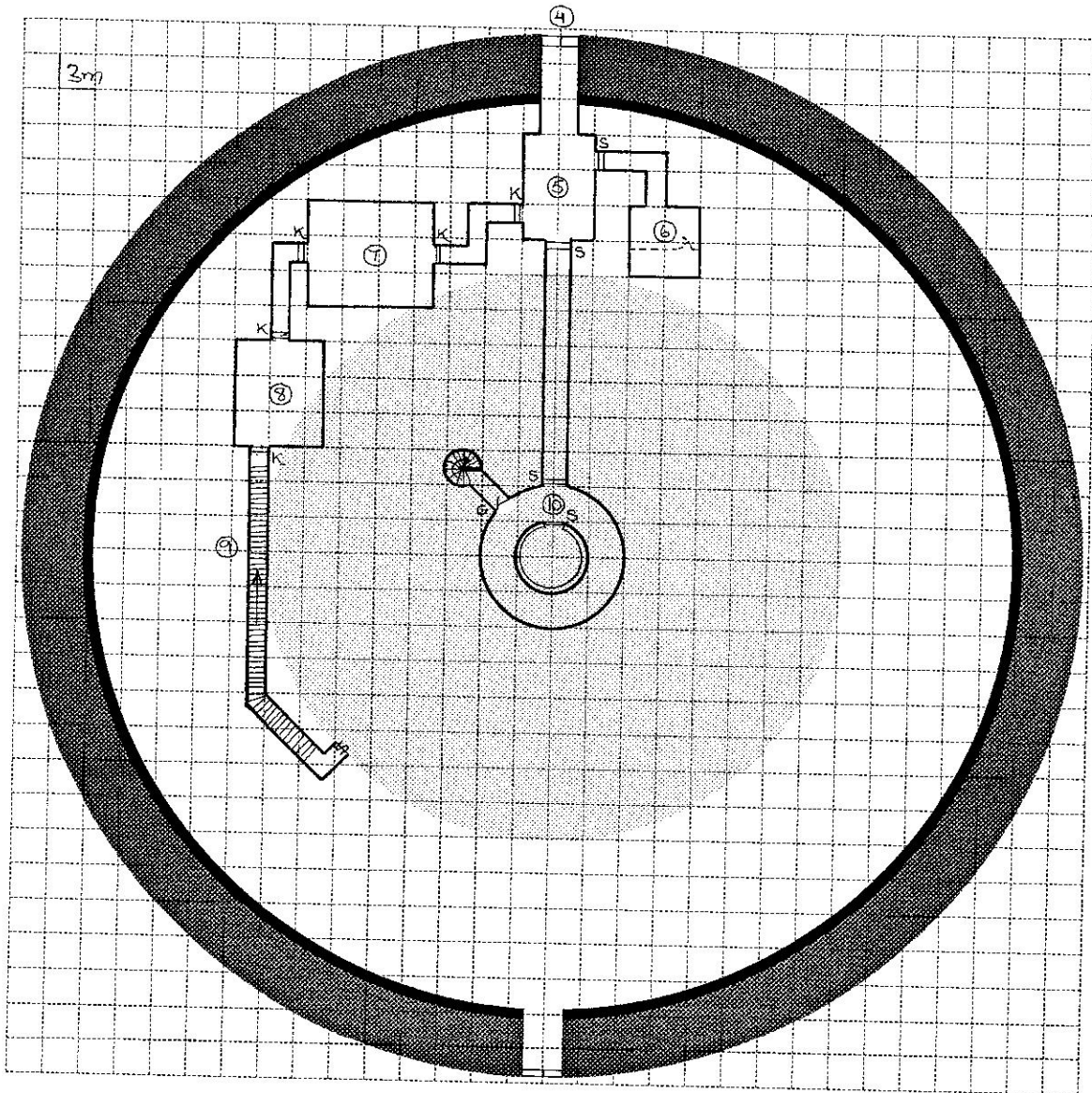
Tidsschema

kl 7	◇	Scenariot börjar	kl 18	◇	Nya ceremonier
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 8	◇		kl 19	◇	Pedro dör
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 9	◇	Trupper vid berget	kl 20	◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 10	◇	Ferdinando kommer	kl 21	◇	Sista middagen
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 11	◇	Vandöda kommer	kl 22	◇	
	◇			◇	
	◇	Offret bestäms		◇	
	◇			◇	
kl 12	◇	Ferdinandos härolder	kl 00	◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 13	◇		kl 01	◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 14	◇	Vandöda hären 200st	kl 02	◇	Vandödhären 6000st
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 15	◇	Ceremonier i templet	kl 03	◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 16	◇	Jakten på Nerva	kl 04	◇	Slottet vaknar
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
kl 17	◇	Mörkt ute	kl 05	◇	Ankomst till berget
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇			◇	
	◇		kl 06	◇	Offren sker

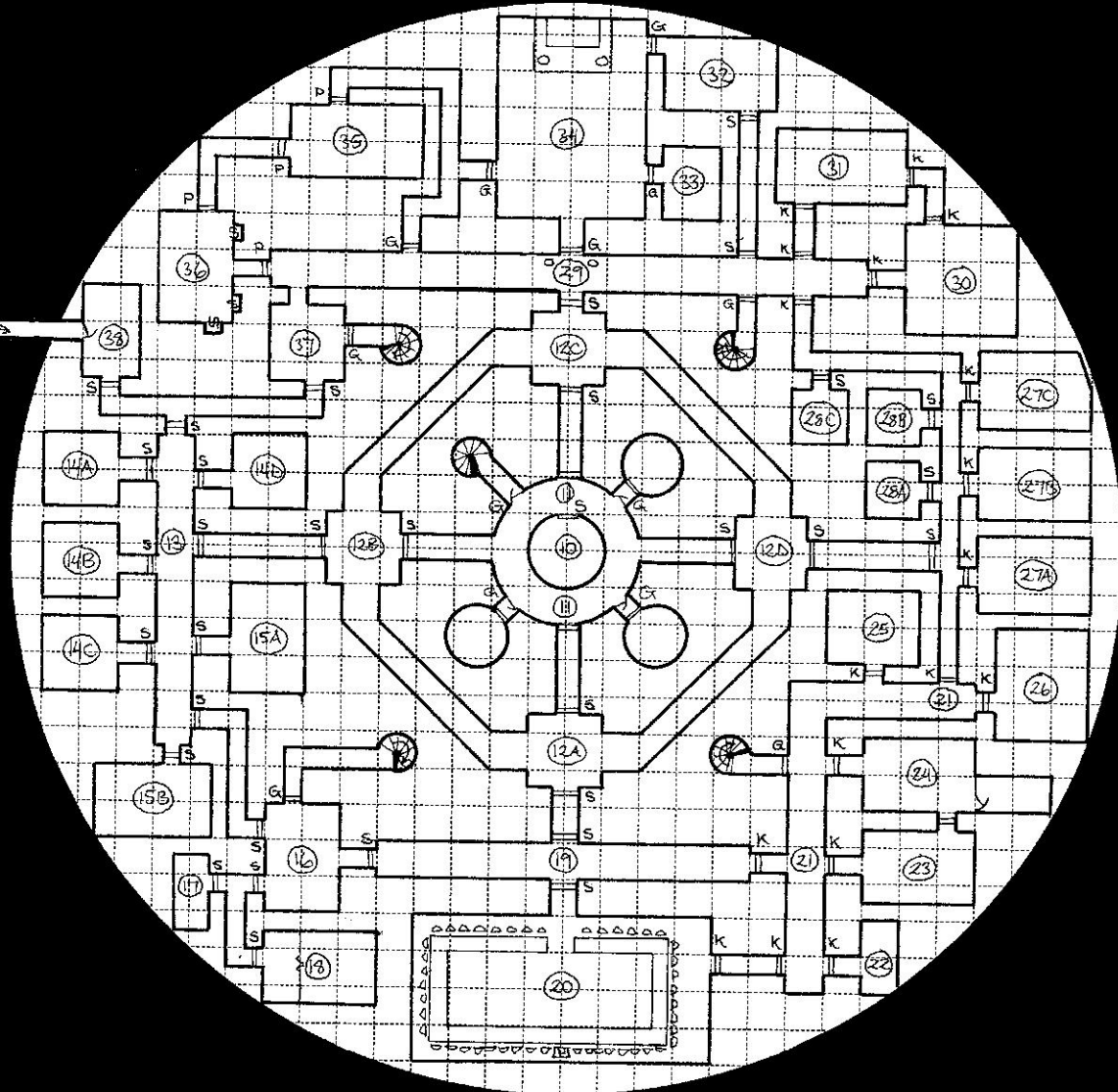
Templet - plan 1; tempelsalen



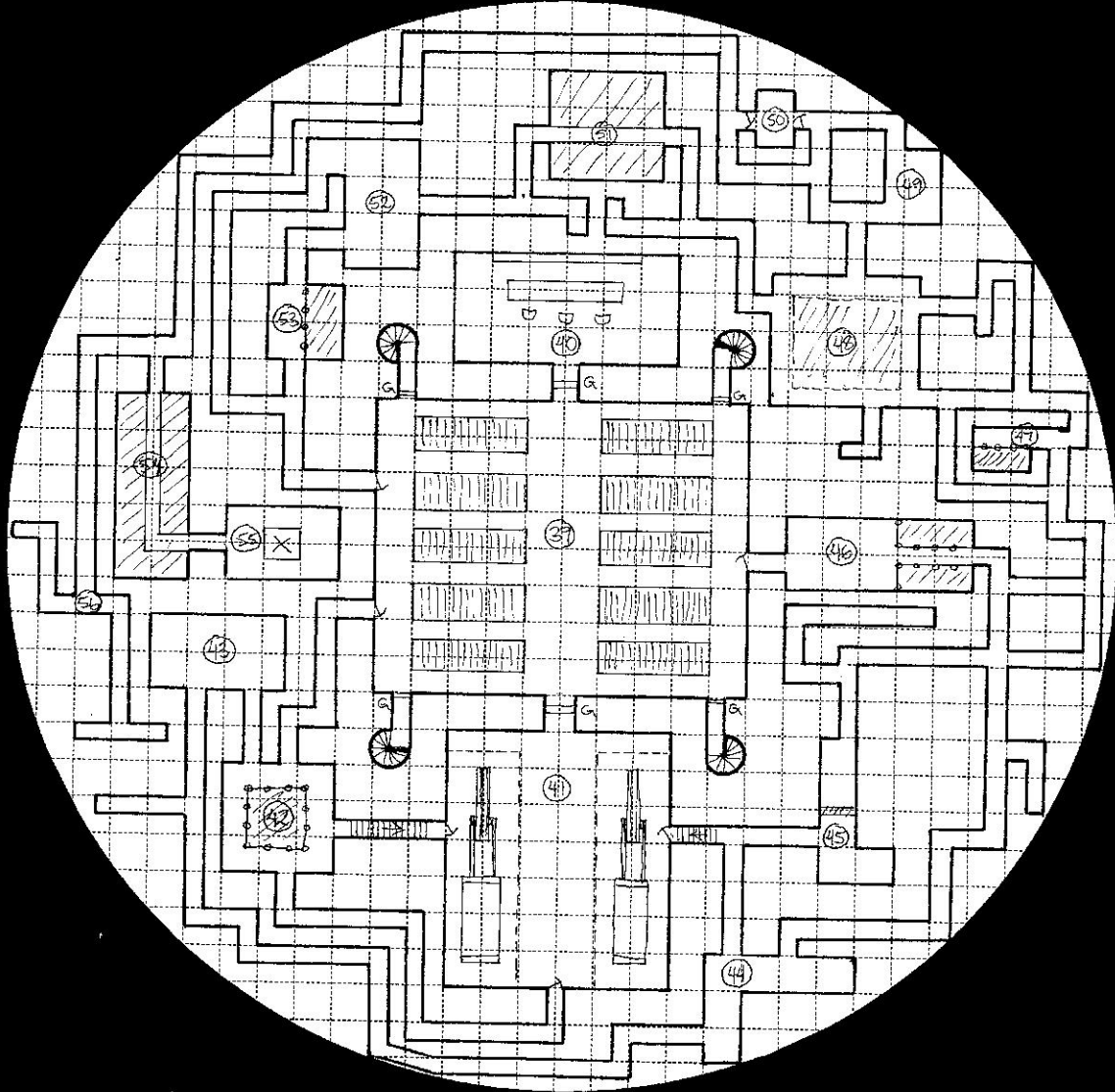
Templet - plan 1



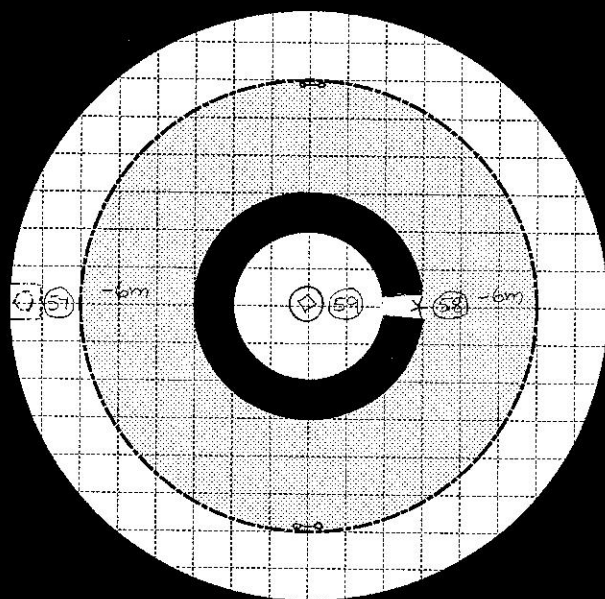
Templet - plan 2



Templet - plan 3



Templet - boet



Brevet:

Jag ber till gudarna att detta brev aldrig behöver läsas av någon; men eftersom det uppdrag jag nu ger mig in på är av sådan farlig art anser jag det vara bäst att lämna något till hjälp för de som måste slutföra det om jag misslyckas.

Min gode vän Nerva de la Villanueva de los Infantes var den som först berättade för mig om legenden om djävulen i berget Sierra Diablo Almanzor utanför Pompaelo. Först avfärdade jag legenden som ett påhitt men när jag undersökte saken närmare (och efter ytterligare information från Nerva) kom jag fram till att just en 'slumrande' djävul kunde vara orsak till det förfall Pompaelo-trakten drabbats av på senare tid.

Jag bestämde mig för att tillsammans med Nerva försöka fördriva denna ondska. För detta ändamål har jag lyckats finna en antik, bortglömd trollformel med vars hjälp man kan förvisa en ond makt tillbaka därifrån den kom. Den påminner om den kända sjunde nivåns formeln *Banishment* i funktion samt i att den stärks av tillgång på goda varelsers hår mm som materiella komponenter. Tyvärr kräver den dock att den varelse man önskar fördriva finns på plats så att man kan ta på den när formeln läggs. På så vis påminner den om den femte nivåns prästformeln: *Dispel Evil*. För att detta skall gå måste man alltså kalla varelsen till platsen. Som tur är har Nerva utvecklat just en sådan trollformel som behövs för att göra detta som ett led i sin forskning kring hur man förflyttar materia och levande väsen.

Den stora fördelen med den trollformel jag återupptäckt och som jag döpt till *Ali Char's Banishment*, är att den till skillnad från *Banishment* inte kräver att man känner till vare sig namn eller typ hos den varelse man önskar fördriva. Istället förlitar man sig på den goda kraften i de materiella komponenterna.

Under min färd från Mararaba hann jag skriva en rulle med *Ali Char's Banishment* som nu finns i ett rullfodral i kistan. Efter en incident som drabbade

mig på båten under färden blev jag dessutom helt övertygad om att djävulen verkligen finns och nu söker stoppa mig och Nerva.

Jag är ändå fast övertygad att jag, med Nervas och hans trollformels hjälp, skall kunna förvisa djävulen under åberopande av den goda gudinnan Domine (vars kyrka ännu finns i Pompaelo) samt med kraften i de goda varelsers hår mm jag har.

Det enda som kan tänkas hindra mej är om varelsens ondska hinner drabba mig innan jag är klar eller om det finns någon eller något annat i Pompaelo-trakten som kan motverka en förvisning, men det verkar inte sannolikt. Det finns inget som tyder på att Ichopekyrkan skulle ha intressen i djävulen eftersom förfallet började långt innan de kom.

I det skrin som också ligger i kistan har jag följande substanser i etiketterade burkar. Samtliga är verksamma mot onda varelser.

Hår av en Ki-rin
Fjäder av en Couatl
Man av en Enhörning
Päls av en Hollyphant

samt

Heligt vatten (Domine - 3 flaskor)
Örten rosmarin
Diamant
Solsten
Järn

OBS! Skrinet innehåller fler burkar än dessa. Förväxla inte andra burkar för dessa (se etiketterna!).

När formeln läggs är det nödvändigt att för varje burk ta ut innehållet i den, berätta för varelsen vad det är och kasta det mot den. För varje komponent man har blir den på så vis försvagad. När formeln nästan är klar måste magikern slutligen själv lägga sin hand på varelsen medan han uttalar de sista stavelserna.

Må gudarna vägleda era steg och bringa er lycka!

Ali Char

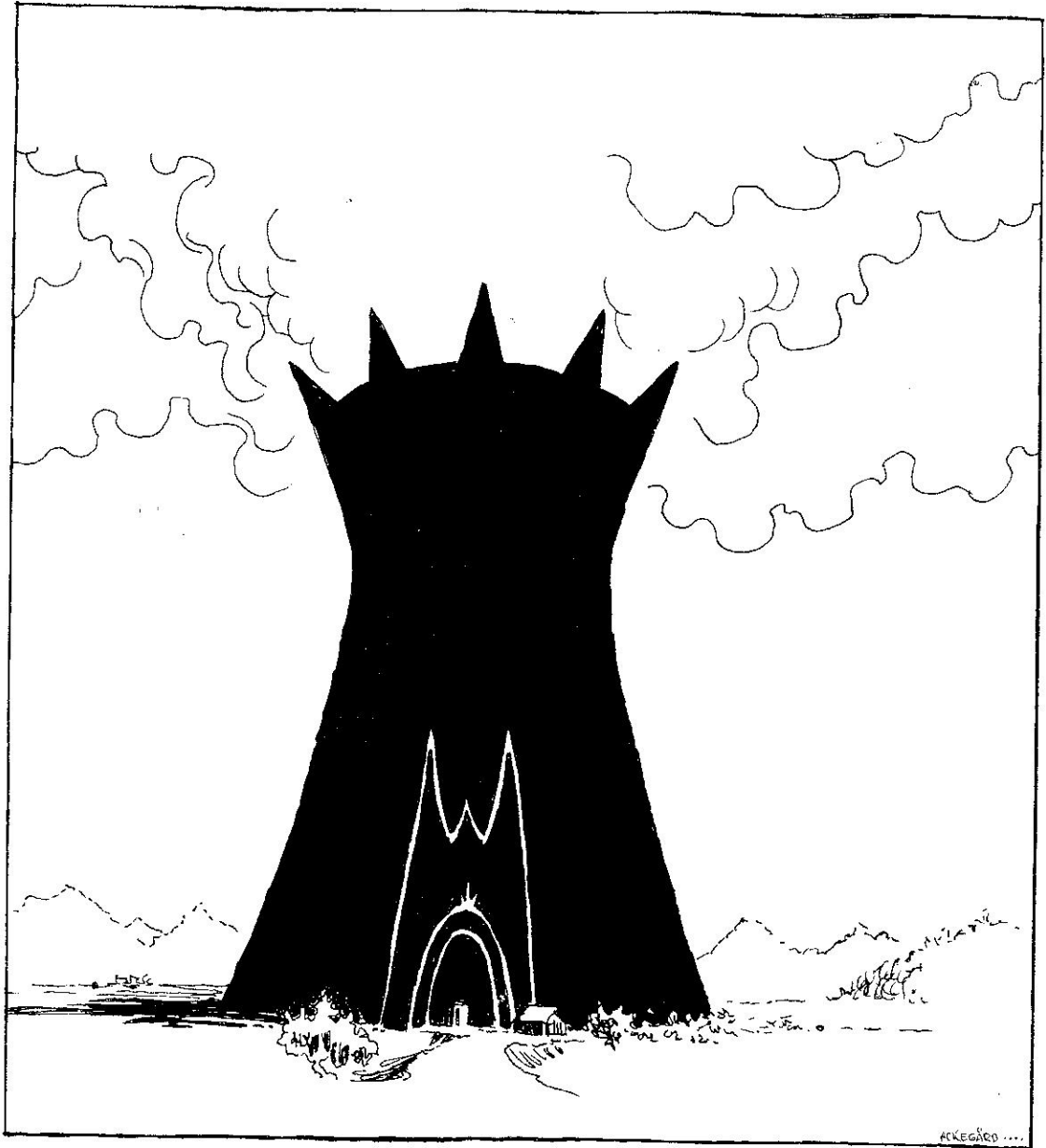
P.S. Det finns ytterligare en skillnad mellan formeln *Banishment* och *Ali Char's Banishment*. Misslyckas man med att förvisa varelsen mha min trollformel är risken stor (för att inte säga mycket stor) att man förintas i en väldig energiurladdning, tyvärr.

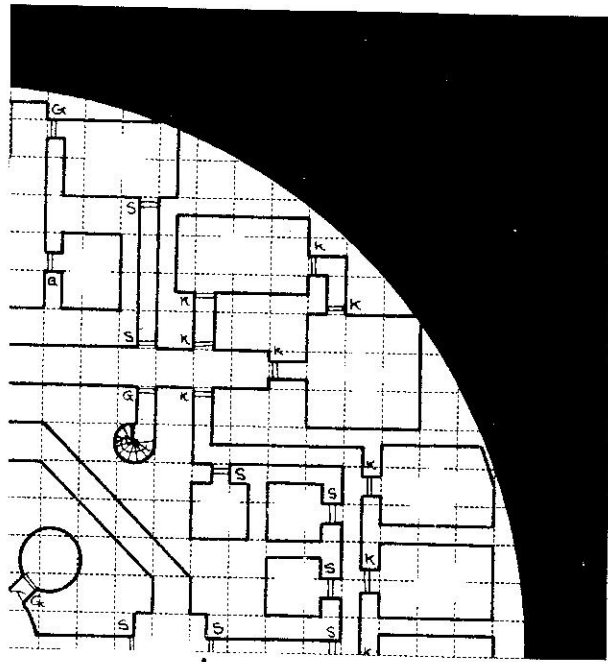
Nu vet ni allt! D.S.



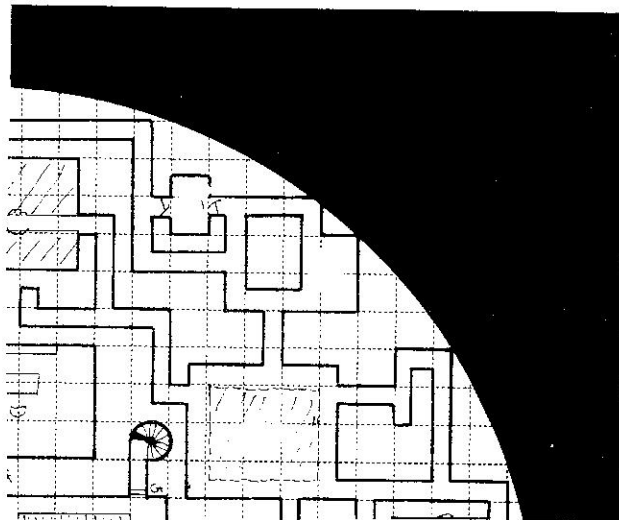




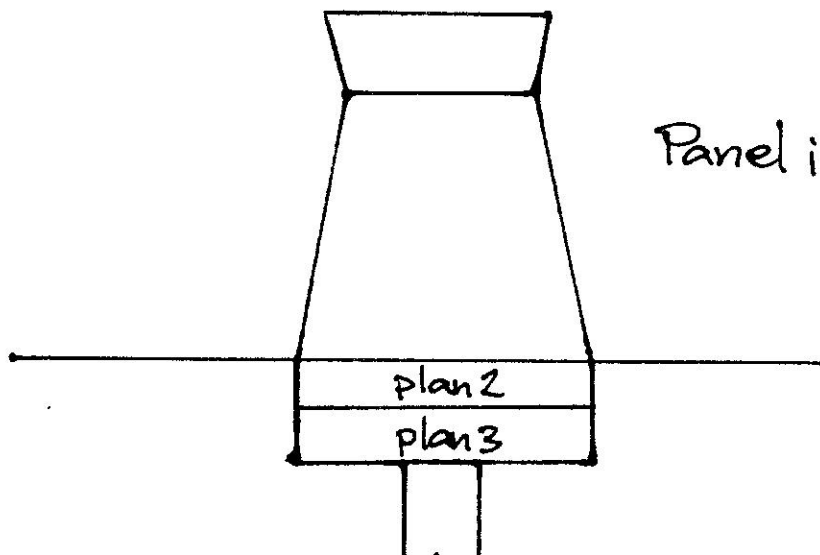




Karta i 28A



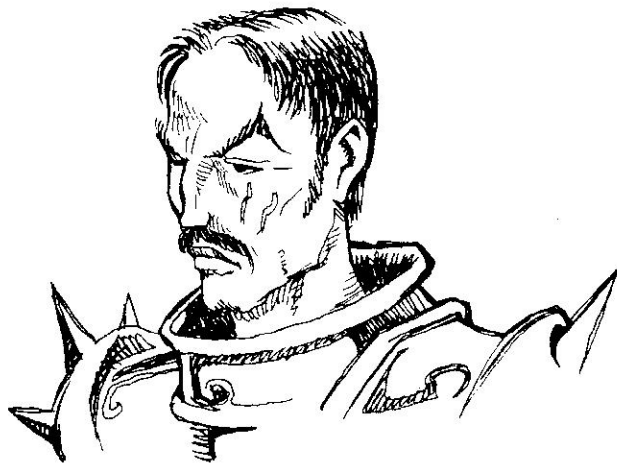
karta i 43



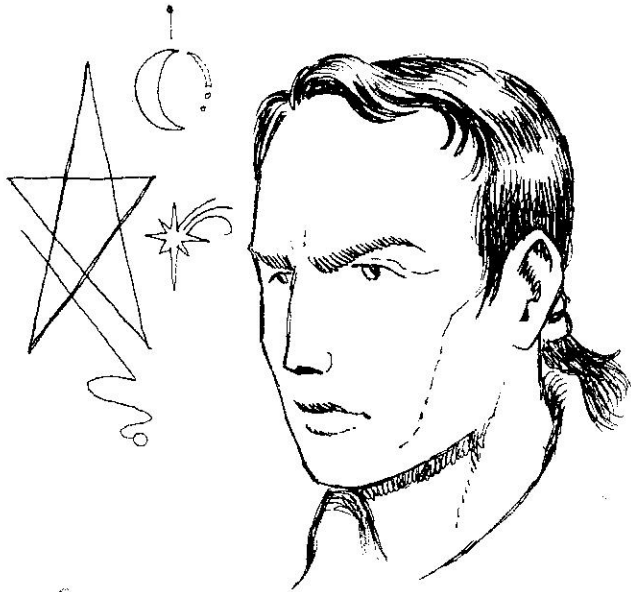
Paneli 39



Kung Alfonso IV



Överstepräst Ferdinando



Need - imagination



... ..



... ..



Alihosi

Cleric 6 (Fellar) - Magic-User 4

Strength	7	Human Female	Clerical Spells:
Intelligence	15	Neutral Good	1: []
Wisdom	17	Age 28	[]
Dexterity	8	Height 175	[]
Constitution	16	Weight 53	[]
Charisma	13	Magic-User Spells:	2: []
Hit Points: 35		1: []	[]
		[]	[]
		[]	[]
		2: []	[]
		[]	[]
			3: []
			[]
			[]

Utrustning:

Bracers AC4

Stav +1/+1.
Helig Symbol, har en
pemanent *Spiritual*
staff

Rulle:
Cure Serious Wounds
Slow Poison
Neutralize Poison

Ingen rustning

Sköld: -
Dexterity: -
Magi: AC4
AC: 4

Move: 12"

Vapen:

Stav
Styrka -1/0
Magi +1/+1
Summa 0/+1
(Skada d6+1)

Alihosi är prästinna för Fellar; resandets, äventyrandets och handlandets gud. Ogillar allt som inkräktar på ovanstående. Alihosi är tystlåten och allvarlig i allt hon gör. Mycket lojal mot alla i gruppen och särskilt förtjust är hon i den store ståtliga barbarhövdingen Sagittario.



Crassus Panzeri

Fighter 7

Strength 17

Intelligence 12

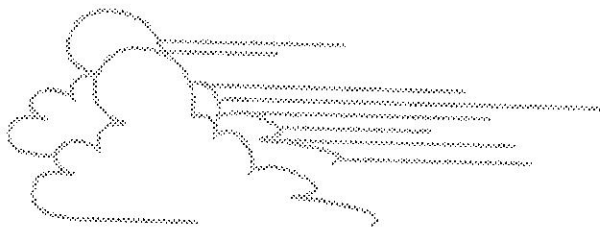
Wisdom 10

Dexterity 15

Constitution 17

Charisma 16

Hit Points: 62



Human Male

Lawful Good

Age 43

Height 180

Weight 91

Utrustning:

Bredsvärd +2/+2

Boots of Jumping

aktiverbara en gång/dag
tre hopp inom en timme
10 m framåt, 4 m uppåt eller 3 m bakåt.

Potions: Extra-Healing x 2

Magisk amulett med portätt av
hans trolovade, Tabari

Crassus är äldst i gruppen och van
att föra befäl. Det var helt naturligt
att han blev Fribrytarnas ledare,
ett ansvar han tar på allvar. Själv
oskyldigt dömd av Imperiet,
betyder rättvisa oerhört mycket för
Crassus. Han är ovanligt lycklig
nu, eftersom han nyss trolovats
med shejkdottern Tabari. Visst
är de skilda åt, men snart skall
han återvända, återupprättad i
ära.

Banded Mail

Sköld: +1

Dexterity: +1

Magi: -

AC: 2

Move: 9"

Vapen:

Bredsvärd

Specialisering +3/+3

Styrka +1/+1

Magi +2/+2

Summa +6/+6

(Skada 2d4+6 / d6+7)

Spjut

Styrka: +1 / +1

(Skada d6+1 / d8+1)

Kastspjut

Styrka +1/+1

(Skada d6+1 / d6+1)

Kortbåge

Styrka: +1 / +1

(Skada d6+1 / d6+1)



Sagittario

Barbarian 6

Strength 18/51

Intelligence 12

Wisdom 12

Dexterity 16

Constitution 16

Charisma 12

Hit Points: 71



Human Male
Chaotic Good
Age 22
Height 198
Weight 115

Barbarian Skills

Climb Trees 92 %
Hide in Unfamiliar Surroundings 37 %
Back Protection 30 %
Detect Illusion 30 %
Detect Magic 50 %
First Aid
Unknown Poisons 10 %
Known Poisons 60 %



Utrustning:

Läderrustning +1

Tvåhandssvärd +2/+2
(+3/+3 mot reptiler)

Potion of Fire Resistance
Potion of Extra-Healing

Sagittario är en stolt barbarhövding, förvisad från sin stam av Imperiet. Han är hetblodig och full av kamp-lust, och i väntan på en chans att tillfoga Imperiet rejäl skada, duger småstrider mot annan ondska var som helst. Sedan det tidigare äventyret är han mycket förälskad i den mörka häxdoktorn, Alihosi.

Leather +1

Sköld: +1
Dexterity: +4
Magi: +1

AC: 2

Move: 15"

Vapen:

Tvåhandssvärd
Styrka +2/ +3
Magi +2/+2
(reptil +3/+3)
Summa +4/+5
(Skada d10+5/ 3d6+5)

Stridsyx

Styrka: +2/ +3
(Skada d8+3)

Handyxa

Styrka +2/+3
(Skada d6+3 / d4+3)

Handyxa, kastad

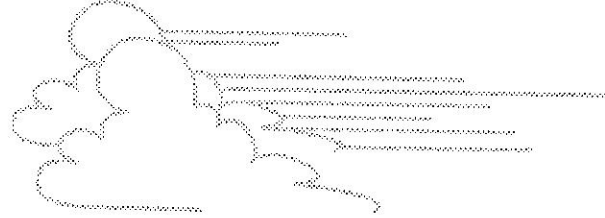
Styrka +2/+3
Dexterity +1/0
Summa +3/+3
(Skada d6+3 / d4+3)

Slunga

Styrka +2/+3
Dexterity +1/0
Summa +3/+3

Stephania Abbachio

Thief 8



Strength 11
Intelligence 13
Wisdom 10
Dexterity 18
Constitution 16
Charisma 15
Hit Points: 47

Human Female
Chaotic Good
Age 25
Height 154
Weight 48

Thief Skills

Pick Pocket 75 %
Open Locks 72 %
Find/Remove Traps 60 %
Move Silently 72 %
Hide in Shadows 59 %
Hear Noise 25 %
Climb Walls 96 %
Read Languages 40 %



Utrustning:

Kastdolk +1/+1
kastad +3/+3
(återvänder inför
nästa attack)

Scroll of Protection vs Electricity
Potion of Water Breathing
(Räcker till 6 personer i
1 timme + d10 rounds)

Stephania är en revoltör, uppförd på gatan och känner varmt för alla förtryckta, ofria och fattiga. Hon är impulsiv och gladlynt, tar det mesta med en klackspark. Just nu har hon ett ofarligt, men föga oskuldsfullt, förbindelse med Rivil.

Leather

Sköld: -
Dexterity: +4
AC: 4

Move: 12"

Vapen:

Kortsvärd
Ingen bonus
(Skada d6 / d8)

Dolk

Magi +1/+1
Vänster hand -1/0
Summa 0/+1
(Skada d4+1 / d3+1)

Dolk, kastad

Magi +3/+3
Dexterity +3/0
Summa +6/+3
(Skada d4+3 / d3+3)

Vito Dolce

Thief 7 – Magic-User 3

Strength 15
 Intelligence 14
 Wisdom 10
 Dexterity 17
 Constitution 16
 Charisma 13
 Hit Points: 38

Spells Memorized:
 1: []
 []
 2: []

Human Male
 Neutral
 Age 40
 Height 182
 Weight 79

Thief Skills

Pick Pockets 70 %
 Open Locks 62 %
 Find/Remove Traps 50 %
 Move Silently 70 %
 Hide in Shadows 53 %
 Hear Noise 25 %
 Climb Walls 104 %
 Read Languages 35 %



Utrustning:

Wand of Lightning

[] [] [] []
 1 laddning: *Shocking Grasp*, d10 (kräver to hit),
 kommandoord "Gadrat"
 2 laddningar: *Lightning Bolt*, 6d6,
 kommandoord "Sendrai"

Potion of Rainbow Hues

Vito är det goda levernets representant. God mat och dryck, fester och vackra kvinnor är vad Vito begär av livet. Men det kostar ju pengar att leva flott, så allt som kan ge Vito pengar i fickan är han intresserad av. Han har ofta god framgång hos kvinnorna, och har mer än en gång blivit utslängd från olika ställen av äkta män på grund av detta.

Ingen rustning

Sköld: -
 Dexterity: +3
 Magi: -

AC: 7

Move: 12"

Vapen:

Långsvärd

Ingen bonus
 (Skada d8 / d12)

Dolk

Vänster hand -2/0
 (Skada d4 / d3)

Dolk, kastad

Dexterity +2/0
 (Skada d4 / d3)

Bedömningsunderlag

Lag AD&D - Finalskenariot

Lag:

DM:

Poängsammanräkning

Scenariot	(Max 64 poäng)
Karaktärer	(Max 78 poäng)
Allmänt	(Max 22 poäng)
Totalt	(Max 188 poäng)

Scenariot (Max 64 poäng)

Inledning och förberedelser (-6 - +6)

+1	Utrustning Välutrustade i allmänhet; har försökt tänka på vad de <i>kan</i> råka möta på t ex berget.
0	Normal utrustning; inget speciellt.
-1	Glömt viktig utrustning; köper idiotiska saker.
+5	Målmedvetenhet Inser sitt åtagande gentemot kungen och prinsessan och skriker genast till handling (pratar med NPC:er, reser till berget, mm).
0	Är förvirrade; tvekar.
-5	Struntar i alltihopa för närvarande - det verkar ju inte så farligt!

Pompaelo (-70 - +14)

0	Normalt stadsliv Diskuterar hellre än slåss. Respekterar stadsvakten (de hederliga vakterna). Värnar om oskyldigas liv.
-1	Struntar i innevånarnas problem men skadar dem inte. Respekterar stadsvakten.
-6	Slåss mot stadsvakten.
-12	Dödar oskyldiga stadsinnevånare.
0	Panik och kaos i staden Gör en insats för att bekämpa de vandöda.
-3	Struntar i de vandödas härjningar.
-12	Låter oskyldiga dö (i t ex missriktade lightning bolts).
0	Ichopeprästerna gör sitt intåg Talar med Ichopeprästen Flamenco.
-1	Undviker att tala med Flamenco.

-6	Slåss mot Ichopeprästerna.
0	Ilska över Nerva
-12	Undviker slagsmål / flyr. Slåss mot pöbeln.
+1	Hos Nerva Besöker Nerva <u>först</u> bland NPC:erna (utom Ali Chars rum).
0	Besöker Nerva bland de första NPC:erna.
-3	Besöker Nerva först på slottet eller då kungen kallar dem.
-6	Besöker Nerva först <u>efter</u> de förstört energikristallen.
+6	Uppför sig väl; försöker muntra upp honom; erbjuder sin hjälp.
0	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-6	Förolämpande; anklagande.
+6	Frågar om relevanta saker (katastrofen, förhållandet till Ali Char mm). Drar slutsatser av vad han säger.
-6	Frågar mest om hovskvaller. Drar inga eller felaktiga slutsatser av vad han säger.
0	Hos Francisco Uppför sig väl; erbjuder honom betalning för hans tjänster.
-3	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-6	Förolämpande; anklagande.
+4	Frågar om relevanta saker (traktens historia och legender mm). Drar slutsatser av vad han säger.
-4	Drar inga eller felaktiga slutsatser av vad han säger.

Kungliga slottet

(-67 – +19)

0	Kung Alfonso Uppför sig väl; mycket artiga och respektfulla; försöker muntra upp honom; erbjuder sin hjälp.
-6	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-12	Förolämpande; anklagande.
+2	Frågar om relevanta saker (prinsen, Ichope mm). Drar slutsatser av vad han säger.
-2	Frågar mest om hovskvaller. Drar inga eller felaktiga slutsatser av vad han säger.
0	Prins Philip och prinsessan Uppför sig väl; artiga och respektfulla; erbjuder sin hjälp.
-4	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-8	Förolämpande; anklagande.
+1	Frågar om relevanta saker (Ichope mm). Drar slutsatser av vad han säger.
-1	Frågar mest om hovskvaller. Drar inga eller felaktiga slutsatser av vad han säger.
0	Louisa Uppför sig som folk. Betalar för hennes upplysningar.
-2	Hotfulla, anklagande.
+1	Märker att hon mest har skvaller att komma med men följer upp informationen om Pedros dagbok.
-3	Frågar mest om hovskvaller.
+5	Ali Char Undersöker hans rum och kista det första de gör.
0	Gör annat först men glömmer honom inte.
-10	Glömmer honom helt.

+1	Pedro Uppför sig väl (även om de insett att han är skum - dagboken).
0	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-1	Förolämpande; anklagande.
0	Frågar om relevanta saker (kungen och hans tjänst hos kungen mm).
-1	Frågar mest om hovskvaller. Drar inga eller felaktiga slutsatser av vad han säger.
+3	Avslöjar Pedro som medbrottsling i mordet på drottningen.
0	Dos Aspirinas Uppför sig väl.
-1	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-2	Förolämpande; anklagande.
+2	Frågar om relevanta saker (kungens hälsa, landets hälsa mm). Drar slutsatser av vad han säger.
-2	Frågar mest om hovskvaller. Drar inga eller felaktiga slutsatser av vad han säger.
0	Gorgondo de Zola Uppför sig väl.
-3	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-6	Förolämpande; anklagande.
+3	Frågar om relevanta saker (legendariska varelser mm). Låter honom identifiera burkarnas innehåll. Drar slutsatser av vad han säger.
-3	Frågar mest om hovskvaller. Drar inga eller felaktiga slutsatser av vad han säger.
+1	Palatsvakten Frågar om Ali Char.
0	Ferdinando (eventuellt) Uppför sig väl; diplomatiska.
-2	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-4	Förolämpande; anklagande.
+1	Accepterar hans inbjudan till templet.
0	Nerva (se <u>Hos Nerva</u> under Pompaelo) Övriga NPC:er från Marie Celéste Besöker dem kort men konstaterar att de inget vet som kan hjälpa gruppen.
-5	Tillbringar mycket tid hos dem innan de vet om att prinsen och prinsessan kommer att offras.
-10	Tillbringar mycket tid hos dem när de vet att prinsen och prinsessan kommer att offras

Sierra Diablo Almanzor

(-19 - +2)

0	Varför kommer de hit? Vill undersöka vad som hände under natten.
-1	I brist på annat att göra.
0	Hären av vandöda Märker att de inte slåss tillbaka och att nya kommer snabbare än vad de hinner slå ned dem.
-1	Ödslar en del tid och kraft innan de ger upp.
-3	Slåss och slåss och slåss....
0	General Manuel Sanchez Uppför sig väl; respektfulla; erbjuder sin hjälp; lägger sig inte i.

-3	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga; lägger sig i generalens göromål.
-6	Förolämpande; anklagande; försöker beordra generalen.
+2	På toppen av berget Är försiktiga med revan. Kontrollerar vad den är och vad den gör.
0	Struntar i den för närvarande när de märker att den verkar opåverkbar.
-2	Ödslar magi och kraft på den innan de ger upp.
-3	Provar att sticka en kroppsdel i den.
-10	Hoppar igenom den (per person).

Ichopetempolet - allmänt

(-25 - +10)

+10	Varför kommer de hit (första gången)? Vet att energikristallen finns i templet och hur den skall förstöras.
+3	Kommer på Ferdinandos inbjudan.
0	Templet verkar farligt - vi åker till det nu! (dock efter att ha pratat med en del NPC:er och besökt andra platser - t ex berget).
-5	Gruppen åker direkt till templet det första de gör.
0	Möten på vägen Fredliga.
-6	Angriper Ferdinando med följe.
-10	Angriper oskyldiga anhängare.
		Ferdinando på vägen (se slottet)
0	Herdepojken Miguel Vinner hans förtroende genom vänlighet.
-5	Hotar honom.
0	Taktik vid ingången till templet Tänker på den eventuella faran. Planerar för hur de skall möta vakter och präster.
-5	Blåögda. Litar blint på Ferdinando.

Ichopetempolet - plan 1

(-7 - +3)

0	Tempelsalen (globen) och vakterna Tar tid på sig att få överblick på salen. Vid strid: slåss så diskret som möjligt.
-3	Rusar på vakterna och slår ihjäl dem. Drar åt sig uppmärksamhet i en eventuell strid.
+3	Tempelvakten Alonzo de Cayas Vidtar åtgärder för att övertyga sig om hans positiva inställning (ESP mm).
0	Litar på hans ord.
-2	Slår ihjäl honom direkt innan han hinner säga något.
-4	Slår ihjäl honom trots att han säger att de begår ett misstag.

Ichopetempolet - plan2

(-46 - +0)

0	Slumpmöten med reparatörer Är försiktiga med vad de säger; är inte våldsamma eller hotfulla.
-1	Hotar reparatörerna. Avslöjar sig själva eller sin plan.
-3	Slåss mot reparatörerna.

Slumpmöten med tekniker

0	Är försiktiga med vad de säger. Lyckas få tag på en ring utan att slå ihjäl teknikern.
-3	Dödar teknikern.
0	Slumpmöten med lågnivåpräster
-3	Är mycket försiktiga med vad de säger. Utmanar inte prästerna.
		Avslöjar sig själva eller anfaller prästerna.
0	Slumpmöten med tjänare
-1	Är försiktiga med vad de säger; inser att det är tjänare; är inte våldsamma eller hotfulla.
-3	Hotar tjänare. Avslöjar sig själva.
		Dödar tjänare.
0	Slumpmöten med järnmän
-3	Undviker strid.
		Slåss.
0	Vaktrummen (11-12)
-3	Undviker strid.
		Slåss.
0	Prästernas avdelning (13-20)
-3	Undviker strid.
		Slåss.
0	Tjänstefolkets avdelning (21-28)
-6	Undviker strid.
		Slåss.
0	Fångarna i cellerna (32)
-1	Hjälper fångarna; ger dem en dörring; ger dem cures.
-3	Lyssnar på Carlos. Struntar i de andra två.
		Ser fångarna men struntar i dem.
0	Altarsalen (34)
-3	Stänger genast dörren igen och sticker.
-6	Försöker prata med prästerna.
		Kastar sig i strid.
0	Hos Ferdinando (36)
-2	Uppför sig väl; diplomatiska.
-4	Misstänksamma; hemlighetsfulla; oartiga.
-10	Förolämpande; anklagande.
		Börjar slåss.
		Tempelvakten Alonzo de Cayas (se under plan 1)

Ichopetemplet - plan3 och boet (-41 - +16)

		Teknikerna
+5	Pratar med teknikerna och frågar om Siloner mm.
0	Tillfångatar teknikerna och struntar sedan i dem.
-3	Slår ihjäl teknikerna.
+3	Kontrollrummet och maskineriet (39-41)
		Fattar vad kartan i kontrollrummet föreställer. Rör inga spakar på kontrollbordet.
0	Fattar kartan men provar spakarna en gång.
-3	Struntar i kartan och allt annat i rummet.
-6	Fortsätter att prova spakarna flera gånger.
-24	Spränger templet.
		Silonerna i underhållsgångarna (42-56)

+3	Använder den magi som fungerar. Slåss smart. Använder pilbåge då det går. Försöker motverka Silonernas specialattacker.
0	Utnyttjar inte sina resurser fullt ut.
-3	Struligt och rörigt. Försöker inte motverka Silonernas specialattacker.
0	Boet och drottningen (57-58)
-3	Anar att fler kan finnas kvar och vidtar åtgärder.
+2	Vägen är fri!!
0	Expedierar drottningen snabbt och effektivt nu när de lärt sig.
-2	Vissa problem - osamlad aktion.
		Kaos.
+2	Kristallkammaren (59)
+3	Kommer ihåg Nervas varning om explosionen.
+1	Förstör kristallen på något smart sätt (utom ljud).
0	Använder ljud för att förstöra den.
		Använder brutalt våld för att förstöra den men ingen skadas.
-6	Använder brutalt våld så att en eller flera gruppledningar skadas.

Gomezskogen

(-15 - -6)

-9	Varför kommer de hit?
-12	De vill finna druiden och hans silverdrake.
		Annat godtyckligt skäl.
+3	Druiden Gaston
-3	De lyder Gastons råd att fara tillbaka.
		De vill till skogen till varje pris.

Slutet

(-10 - 0)

0	Hur slutar det?
-10	Gruppen hjälper till i fördrivningen.
		Gruppen strular och tvekar.

Karaktärer

(Max 78 poäng)

Alihosi

+5	Hälsa
0	Lever.
		Död.
+2	Har utnyttjat klassegenskaperna
0	Mycket bra.
-2	Inget speciellt.
		Inte alls / tvärtom.
+4	Rollspel av karaktär
		Inlevelse. Mycket bra. Uttryckt sitt ogillande av Ichope.
+1	Sökt sig till Sagittario.
-3	En av ovanstående.
		Brutit mot beskrivningen.
0	Realism
		OK.

-2	Ingen känsla. Ingen stämning.
		Aktivitet
+1	Kul och inspirerande.
0	Normal.
-1	Gäsp...
-5	<u>Zzzzzzzz.</u>

Crassus

+5	Lever.
0	Död.
		Har utnyttjat klassegenskaperna
+2	Mycket bra.
0	Inget speciellt.
-2	Inte alls / tvärtom.
		Rollspel av karaktär
+4	Inlevelse. Mycket bra. Gruppens ledare. Värnar om rättvisan och de oskyldigas rätt.
+1	En av ovanstående.
-3	Brutit mot beskrivningen.
		Realism
0	OK.
-2	Ingen känsla. Ingen stämning.
		Aktivitet
+1	Kul och inspirerande.
0	Normal.
-1	Gäsp...
-5	<u>Zzzzzzzz.</u>

Stephania

+5	Lever.
0	Död.
		Har utnyttjat klassegenskaperna
+2	Mycket bra.
0	Inget speciellt.
-2	Inte alls / tvärtom.
		Rollspel av karaktär
+4	Inlevelse. Mycket bra. Uttryckt sitt starka ogillande av Ichope. Sökt sig till Rivil.
+1	En av ovanstående.
-3	Brutit mot beskrivningen.
		Realism
0	OK.
-2	Ingen känsla. Ingen stämning.
		Aktivitet
+1	Kul och inspirerande.
0	Normal.
-1	Gäsp...
-5	<u>Zzzzzzzz.</u>

Vito

+5	Lever.
0	Död.
		Har utnyttjat klassegenskaperna
+2	Mycket bra.
0	Inget speciellt.

-2	Inte alls / tvärtom.
+4	Rollspel av karaktär Inlevelse. Mycket bra. Kämt för prinsessan. Lidit i dödens skugga
+1	En av ovanstående.
-3	Brutit mot beskrivningen.
0	Realism OK.
-2	Ingen känsla. Ingen stämning.
+1	Aktivitet Kul och inspirerande.
0	Normal.
-1	Gäsp...
-5	<i>ZZZZZZZZ.</i>

Rivil

+5	Lever.
0	Död.
+2	Har utnyttjat klassegenskaperna Mycket bra.
0	Inget speciellt.
-2	Inte alls / tvärtom.
+4	Rollspel av karaktär Inlevelse. Mycket bra. Nyfiken och frågvis. Sökt sig till Stephania
+1	En av ovanstående.
-3	Brutit mot beskrivningen.
0	Realism OK.
-2	Ingen känsla. Ingen stämning.
+1	Aktivitet Kul och inspirerande.
0	Normal.
-1	Gäsp...
-5	<i>ZZZZZZZZ.</i>

Saggitario

+5	Lever.
0	Död.
+2	Har utnyttjat klassegenskaperna Mycket bra.
0	Inget speciellt.
-2	Inte alls / tvärtom.
+4	Rollspel av karaktär Inlevelse. Mycket bra. Visat stolthet och stridslust. Sökt sig till Alihosi
+1	En av ovanstående.
-3	Brutit mot beskrivningen.
0	Realism OK.
-2	Ingen känsla. Ingen stämning.
+1	Aktivitet Kul och inspirerande.
0	Normal.
-1	Gäsp...

-5

ZZZZZZZ.

Allmänt

(Max 22 poäng)

+5
0
-5

Förståelse

Spelarna har förstått vad som händer och handlat därefter.
Ibland, lite grann.
Spelarna har inte alls förstått vad de gjort.

+3
0
-3

Engagemang

Spelarna har varit engagerade i händelserna omkring dem
och försökt ingripa.
Tja, ibland kanske.
Inte alls.

+5
0
-5

Samarbetsförmåga

Utmärkt.
Hyfsad.
Kaos.

+5
0
-5

Problemlösning och kreativitet

Mycket bra!
Inget speciellt...
Hack 'n Slash

+4
+2
0
-2
-4

Hur långt har gruppen hunnit?

Dagen är räddad - slutet blev lyckligt!
I templet på väg mot kristallen.
Pratar med NPC:er fortfarande. Men har besökt berget
och kanske templet också
Pratar med NPC:er. Har inte kommit långt. Vet inte vad
de för.
Har glömt sitt uppdrag. Vet inget.

Errata för Bröllop i Svart

- sid 11 I restidsschemat är tiderna angivna till fots/till häst.
Tiden att bestiga berget Sierra Diablo skall vara 3 turns.
- sid 50 Byt ut ordet 'misslyckas' i sista stycket början av 6:e raden underifrån till att vara 'uttalas'.