

# ENKEL BILJETT PORTO PRIZONE



Tävlingsscenario LinCon 87

# **ENKEL BILJETT**

# **PORTO PRIZONE**



ett AD&D-scenario för  
fem spelare, nivå 5-7



av

**Marie Ackegård**  
**Christine Ahlenbäck**  
**Thomas Melin**  
**Mikael Rydfalk**  
**Mats Öhrman**

©1987



## Introduktion.

Detta scenario utspelar sig i Porto Prizone, största och enda stad på den lilla fängelseön Grosscello. Grosscello ligger utanför kusten av Lire, det imperium som nu använder ön som en lämplig plats för att göra sig av med misshagliga individer.

Staden behärskas av ett stort fort, vilket förutom järngruvorna är den enda del av ön som behärskas av imperiestyrkorna. Det som håller fångarna kvar på ön är flottan, som patrullerar runt ön, med sina galärer. Fångarna har i princip hela ön att röra sig på, och soldaterna, det värsta slöddret från Lires armé, sticker inte ut näsan från fortet. I staden råder full anarki, och olika ungdomsgång och gangsterledare ligger ständigt i väpnad fejd med varandra.

Men nu har kommandanten på ön bekymmer. En fånge, Lemax Isopoda, skall frigges, men han vågar inte skicka sina soldater efter denne, eftersom de med säkerhet inte skulle klara av det med livet i behåll. Men så får han en snilleblix! Han kan ju lova några nytillkomna fångar friheten, om de hämtar ut fången åt honom...

Samtidigt håller en av gangsterledarna, don Scorpio, på att förbereda sin flykt. Med hjälp av en (galen) vetenskapsman så har han låtit bygga en sorts ballong i en gammal vattencistern. En av hans underhuggare, Bela Lugosi, har fått nys om att Lemax skall frigges, och har beslutat sig för att kidnappa denne och begära en lösensumma. Denna skall han ge till don Scorpio som ett litet startkapital (Pengar är nämligen värdelösa i detta fångsamhälle på grund av sin sällsynthet.) och därigenom ställa sig in så mycket att han får överta ledarskapet för Scorpios gangstergång när denne flytt.

Spelet kan börja...

# ENCYKLOPEDICA IMPERICA

## Grosscello

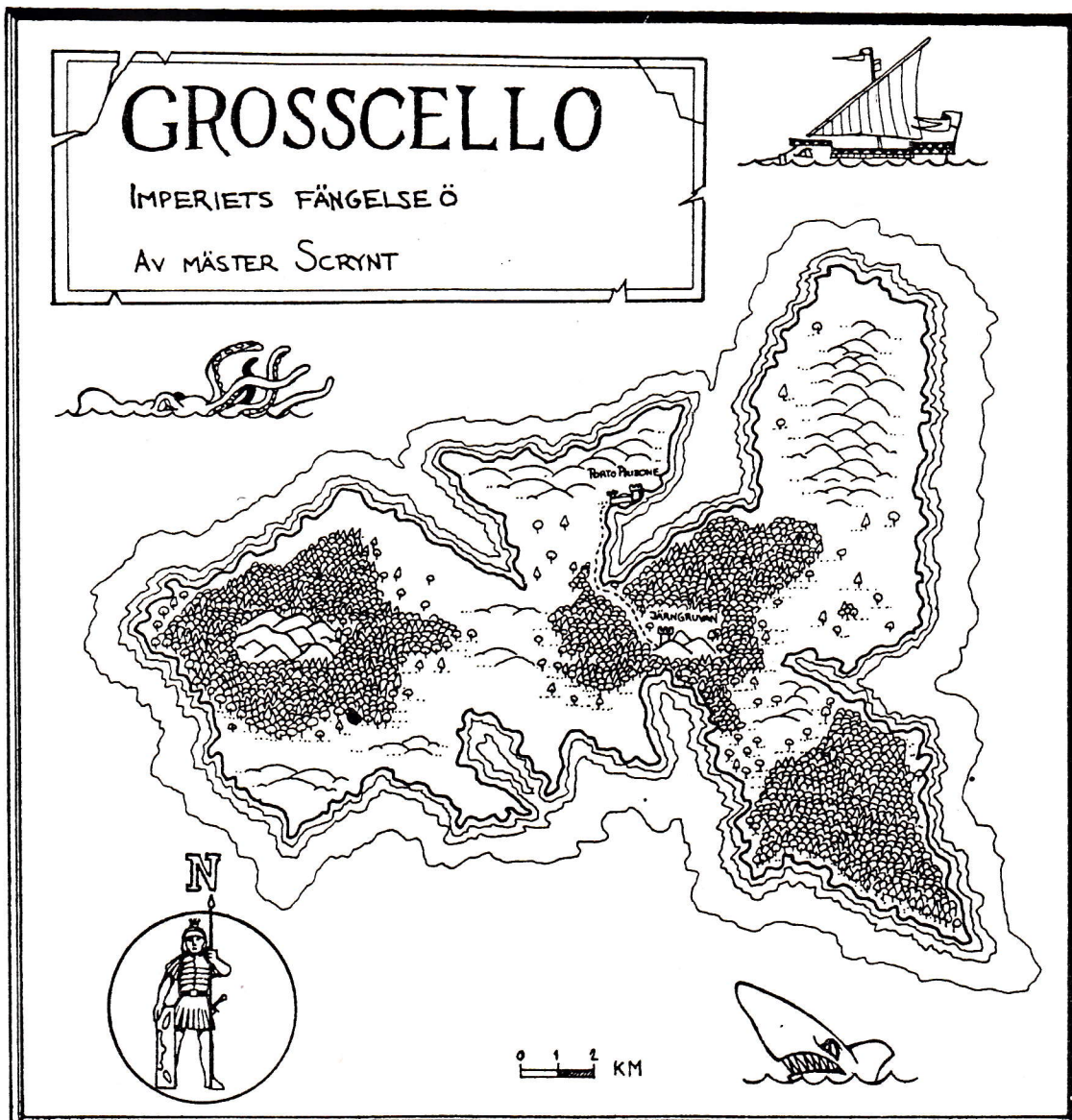
Lirisk ö, belägen mellan Capone och fastlandet, 12 km utanför Lires kust. 224 km<sup>2</sup>. Som mest fanns 300.000 invånare varav 15.000 bodde i Porto Prizone, öns huvudort. Nuvarande folkmängd är okänd.

Ön är bergig med bergstoppen Monte Bello (1,019 m.ö.h) som högsta punkt. Bergsluttningarna är beklädda med kastanje-lundar, och runt de få bergsbyarna finns terasserade fält där man odlar mest vindruvor, men även en del annan frukt. Resten av ön består mest av hedar bevuxna med ljung och ginst.

På öns östra kust finns mäktiga järnmalmsfyndigheter brutna under Imperiets hela era. Tidigare var fisket betydande men numera

fiskas enbart utan båtar, direkt från stränderna.

Tidigare fanns en självständig nation med en betydande flotta på Grosscello. Men pga sina malmfyndigheter fick de storhetsvansinne och ställde absurda krav till Imperiet. Till slut gick det så långt att de utmanade imperiets hela styrka. I kriget som följde blev Imperiet slaget i tre mindre sjöslag men lyckades till slut landsätta en större infanteri styrka på ön, något som blev en vändpunkt i hela kriget. Då Porto Prizonas försvar år 321 föll för imperiets stormtrupper kapitulerade även majoriteten av Grosscellos flotta. Flottan upplöstes och sedan dess får inte några skepp angöra eller tillverkas på Grosscello. Numera är ön mest känd som kejserlig korrektionsanstalt.





# NY KOMMENDANT I PORTO PRIZONE

Vår utsände i Raposa fick en intervju med tribunen Francisco Valeccio innan han avreste till Grosscello, den ökända fängelseön. Där ska han tillträda posten som kommandant över garnisonen i Porto Prizone.

– En utnämning till kommandant i Porto Prizone är det verkligen att betrakta som en befodran?

– Naturligtvis! Att leda den garnisonen är en krävande uppgift!

– Så den har inget att göra med de mutanklagelser som riktats mot er?

– Mutanklagelserna var ett lömskt påhopp från mina politiska motståndare som jag, vilket ni borde vara väl medveten om, helt friades ifrån! Min utnämning är en värdig utmaning; det är en ära att få hålla imperiets fiender i säkert förvar. Dessutom är det trevligt att på nytt få tjäna i imperiets väpnade styrkor nu när jag, tillfälligt, har lämnat politiken.

– Men det sägs ju att soldater som misskött sig, disciplinbrott t ex, ofta får straffkommendering i Porto Prizone?

– Nå det är väl inte alltid gudarnas bästa barn i garnisonen, men kom ihåg att det inte finns plats för några veklingar. Det är minsann ingen slumpmässig uttagning till tjänstgöring på Porto Prizone. Dessutom är det *inte* alls någon tvångskommendering. Soldaterna skriver, helt frivilligt, kontrakt på en viss tids tjänstgöring.

– Är det sant att soldaterna inte vågar gå ut på ön?

– Bah! Vågar och vågar! Det är inte en fråga om att våga! Det finns bara ingen anledning för soldaterna att beblanda sig med drägget i staden. Man har full kontroll från fortet.

– Men vad har då soldaterna för arbetsuppgifter?

– Garnisonen är uppdelad i två delar. Den ena



bevakar öns enda hamn i Porto Prizone och håller uppsikt över staden. Den andra halvan övervakar arbetet och arbetarna i de stora järngruvorna på motsatta sidan ön.

– Ryktet säger att aldrig någonsin har en fånge lyckats rymma ifrån Grosscello. Är det verkligen sant?

– Jojo! Som jag nämnt ligger öns enda hamn vid Porto Prizone. Bevakningen på de få skepp som anlöper där är rigorös. Att försöka bygga en båt och segla iväg är lönlöst, Imperiets flotta bevakar hela kusten. De få naturliga hamnarna kontrolleras ständigt och noggrant. Små båtar skulle ändå inte klara de starka strömmarna. De dårar som försöker flyta sig ut med en plankan eller dylikt blir snabbt offer för hajarna. Nej, det avskum som hamnar på Grosscello kommer aldrig därifrån, lita på det!

Med de stolta självsäkra orden sätter tribunen punkt för vårt samtal, som med kraft motvisar de vidriga anklagelser från anarkister, revolutionärer, kaotiker och annat löst folk som vill smutskasta vårt ärorika imperiums storhet!

## Inledning

Det har varit en lång, smutsig och allmänt vidrig sjöresa vid årorna på imperiets galär. Allas händer är såriga av de grova årorna. När galären lade till i Porto Prizone och fångarna fördes i land blev ni fem kvarhållna på båten till sist. Ni har sedan blivit förda upp i fortet och står nu framför en pampig dörr.

— Fångarna är här, tribun, säger vakten när han slår upp dörren.

Rummet är överdådigt dekorerat. Vid en pulpet sitter en man som ni förstår är kommandanten, Tribun Francisco Vleccio.

Han mönstrar er med ett nedlåtande leende.

— Man kan knappast tro det när man ser er, men ni är de bästa man fann för den uppgift jag har att erbjuda er. Ja, det är faktiskt ett enastående erbjudande. Insatsen är ert samarbete, priset är er frihet. Intresserar det er? Ja, jag tänkte väl

det. Nå; uppdraget är egentligen enkelt. Ni ska bara hämta en man i staden som jag vill ha. Han är en gammal storgodsägare som behandlade sina bönder lite hårt, och den gamle mjukistönten till kejsare sände hit honom. Nu har vi äntligen fått en stark man på tronen. Han vill ha riktiga män omkring sig, som Lemax Isopoda, mannen ni ska hämta. Han är alltså benådad, och när ni kommer hit med honom får ni åka tillbaka med samma båt som han. Ni får lite utrustning; rustning och vapen. Magikerna får titta en stund i en magikerbok och läsa in lämpliga formler. Dessutom får ni en karta över staden och en medaljong med Lemax Isopodas porträtt i. Det är allt. Ni kan gå.

Vakterna för ut er och tar er till ett rum där ni får fräscha upp er, prova ut lämpliga rustningar och läsa in lämpliga formler ur en bok som en särskild vakt håller ett strängt vakande öga på. Kvällen är långt liden när ni är redo att ge er av.





Det är strax före midnatt, när vakterna kommer för att hämta er. Ni förs i fladdrande fackelsken genom små trånga gångar och uppför vindlande trappor.

Till slut kommer ni upp på krönet av den stora mur som omger fästningen och hamnen. Trots den salta vinden som blåser in från havet känner ni den genomträngande stanken från staden som mörk och ogästvänlig breder ut sig nedanför er.

### Bild Omslag

Knuffande kör vakterna in er i en stor flätad korg som står uppställd under bommen på en kraftig kran. Så snart ni kommit in i korgen börjar pisker vina över dussin slavar vid ett stort spel och ni och korgen börjar långsamt vinschas uppåt. Plötsligt svänger kranens bom till och

korgen far ut över murkrönet.

15 meter ner ser ni den tomma gränzonen runt själva fängelsemuren och så börjar nedfärden.

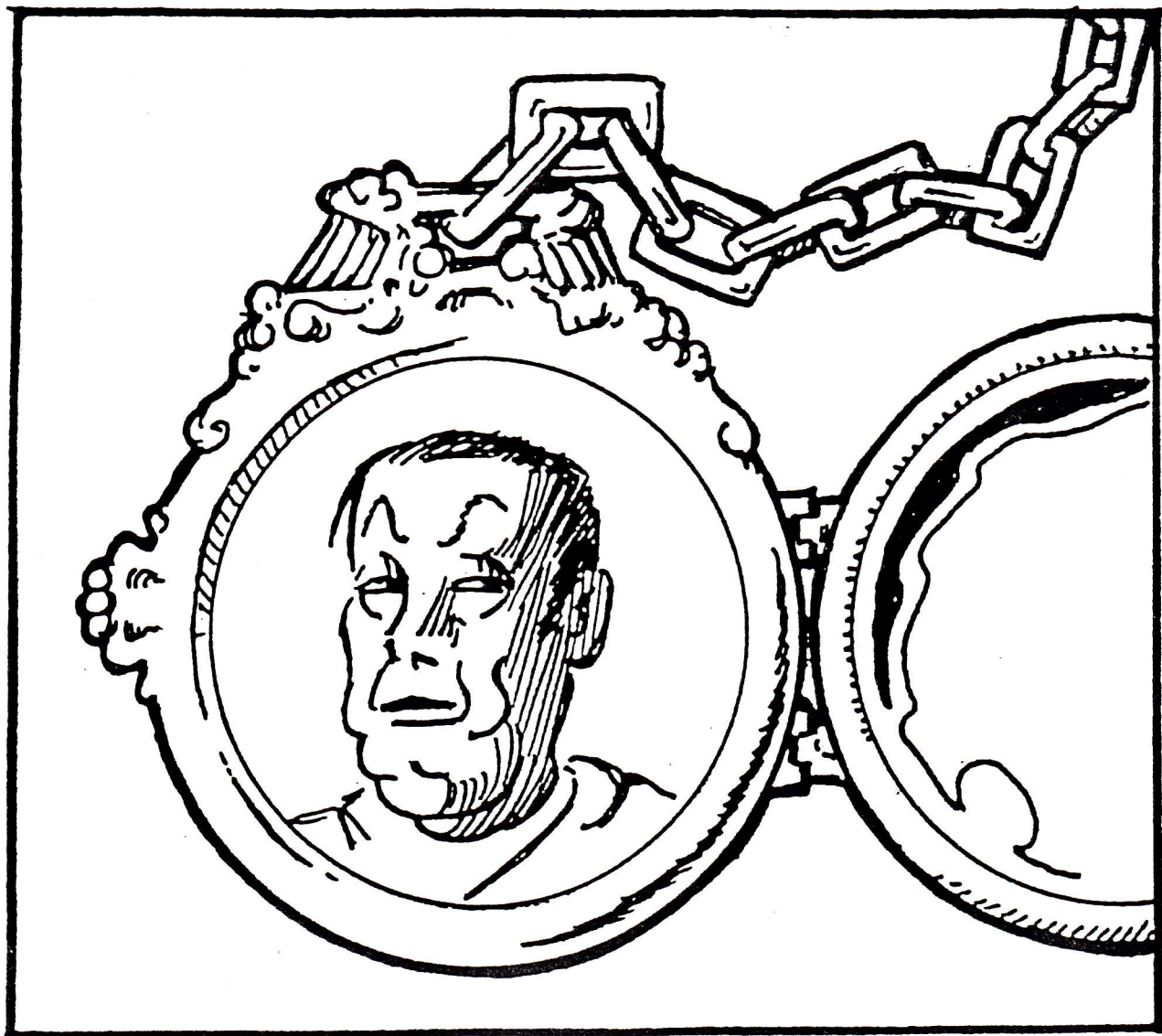
När det bara är några meter kvar hör ni någon ropa "Ha en trevlig dag" uppifrån murkrönet och ni faller handlöst neråt och slår hårt i marken. Repet lägger sig likt en orm över er.

Gruppen får en liten stund att trassla sig ur den krossade korgen och hämta andan.

**Korgen:** omöjlig att använda

**Repet:** Tross bestående av tre stycken 15 meters rep som tvinnats ihop till en mycket otymplig tross, vikt 12kg. 5 minuter krävs att tvinna isär repen.

Så snart gruppen samlat sig sker händelse nr 1.



## DM:s kom-i-håg:

### Platser och möten:

Scenariot är uppdelat i dels ett antal platser (numerade P1 till P11) och dels ett antal möten (M1 till M7, samt ett extra: MX). Meningen är att ett möte skall inträffa varje gång gruppen förflyttar sig mellan två ställen (skilda P-nummer), observera dock att de olika Don:erna, templen och kajplatserna räknas som skilda platser trots att de ligger under samma P.

Mötena skall tas i tur och ordning, börjande med M1 mellan muren (P1) och platsen för brottet (P2). Om gruppen kör fast ordentligt, så finns ett extramöte (MX) att slänga in i yttersta nödfall. Endast de möten som finns i scenariot skall användas, inga random encounters. Om möteslistan tar slut, återanvänd M2, M5 och M7.

## Sagittarios giftkunskap.

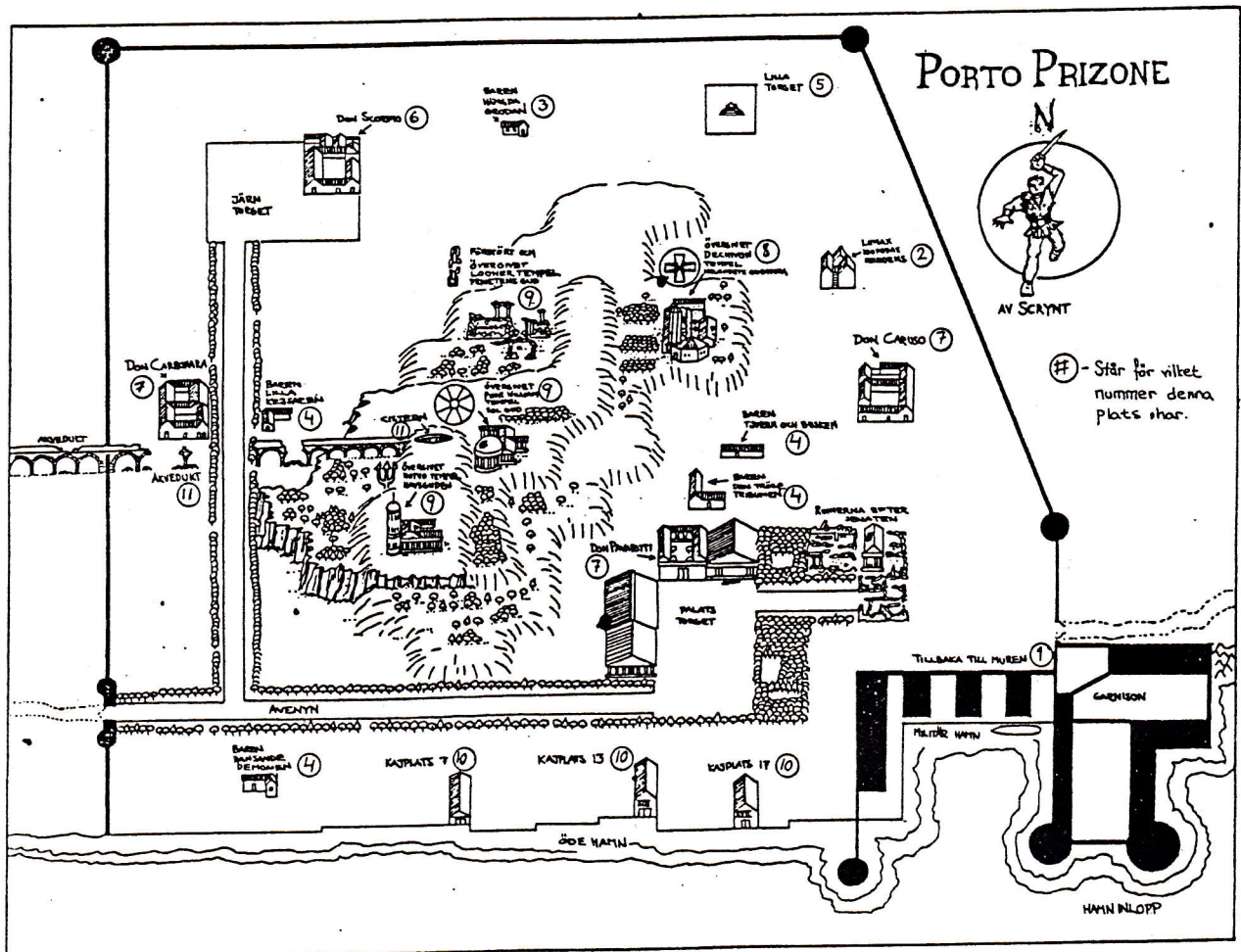
Barbarer har enligt Unearthed Arcana möjlighet att **motverka naturliga gifter**. Sagittario har 10%, +50% om han känner till giftet + CON på offret, vilket blir c:a 75%. I detta scenario kommer dock Sagittario automatiskt att lyckas de fyra första gångerna han brukar denna förmåga, och han känner till giftet.

De i detta scenario förekommande gifter som han känner till är **ormgift** och **skorpiongift**.

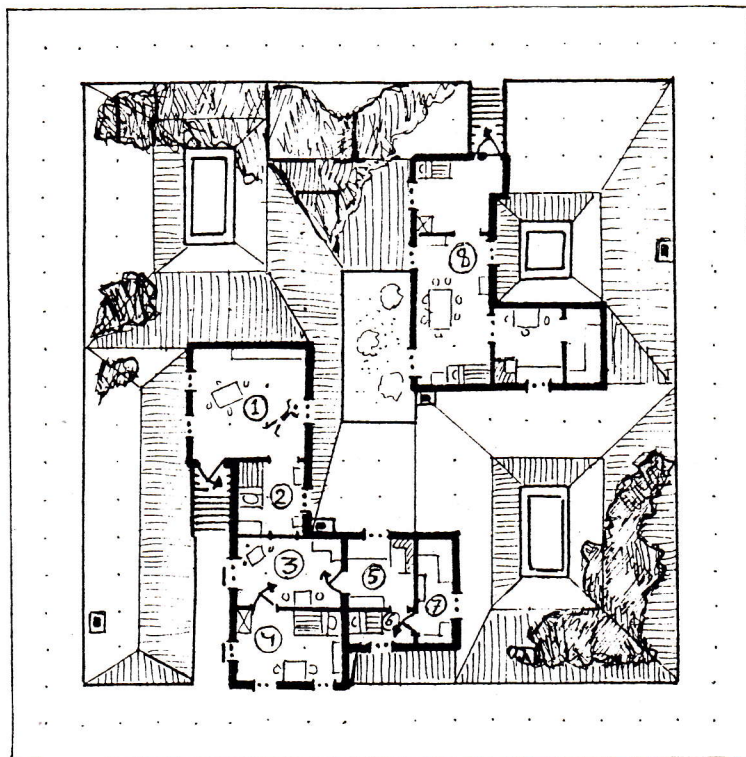
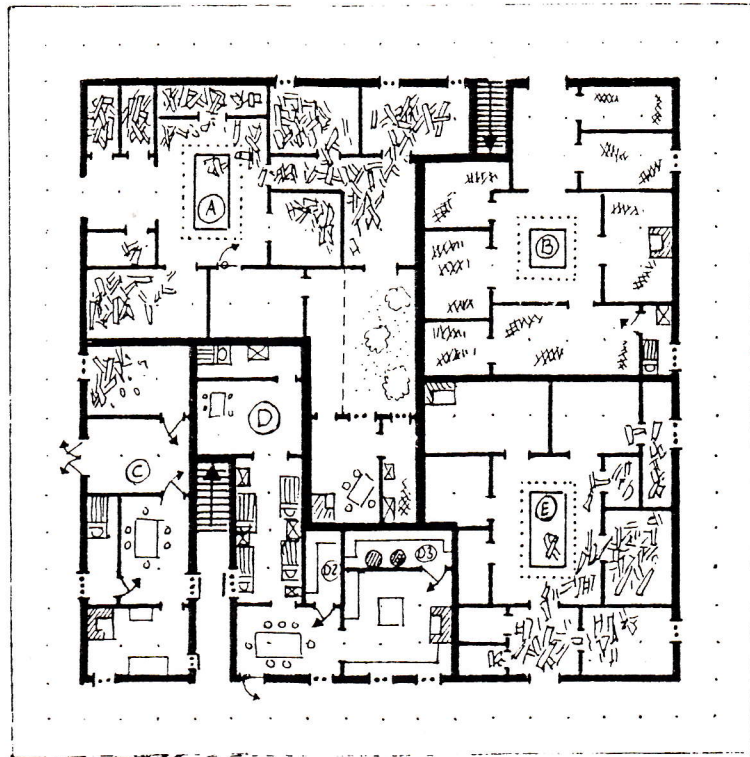
## Formelbegränsningar.

Dessa formler finns ej i Fortmagikerns formelsamling:

- 1: Climb  
Friends  
Spider Climb
- 2: Fools Gold  
Invisibility  
Levitate
- 3: Fireball  
Fly  
Suggestion







**P1:**  
**Tillbaka till muren**

*Framför er reser sig på nytt murarna till Porto Prizones fästning. Murarna är 16 meter höga och är fulla med krokarna och hullingar för att avskräcka tom de mest dumdristiga från att försöka att klattra över dem. Högt däruppe kan man höra garnisonens soldater samtala eller slamrande gå sina vaktpass.*

Om gruppen återvänder utan Lemax Isopada :  
*-Försvinn härifrån! Vi har annat att göra än lyssna på sådana som ni!*

Om gruppen återvänder och begär att få pengar till lösensumman:  
*-Javisst, jorå! Alla vet att guld saknar värde nere på ön! Försök något annat!*

Om gruppen återvänder med Lemax Isopada :  
*Efter en kort stund ser ni tribunens enorma siluett uppe på murkrönet. Snart ser ni en korg hissas ned. Ni kliver in i korgen och på vägen upp kan ni för en sista gång se ut över Porto Prizone, staden varifrån ingen tidigare återvänt.*

**SLUT**

---

---

**P2:**  
**Platsen för brottet.**

**I trappan:**

*På väg upp i trappan märker ni att det är något som inte stämmer. Dörren står på glänt, och en svag ljusstrimma tränger ut och rinner nedför de smutsiga trappstegen.*

Vid en undersökning av trappan syns det blodspår som sträcker sig mellan dörren och gatan. Följer man detta (Sagittario har 100% om han aktivt spårar) kommer man så småningom till kvarteret "**grodan**" (se d:o).

**1. Vardagsrum, 6x6 m.**

*Här har nyligen en blodig strid utspelat sig (bild P21). Möblemanget är sönderslaget, och på golvet ligger en man, badande i blod. Rummet har tre fönster, och till höger om mannen leder en dörröppning vidare in i rummet.*

Möblemanget bestod av ett bord, fem eller sex stolar, och en hylla med böcker och bokrullar. Vid undersökning kan man upptäcka följande:

1. En liten keramikbricka med en mystisk figur (bild P22) ligger på golvet vid dörren.
2. Mannen är död (förblödd) och är inte den som gruppen söker. Undersöker Crassus eller Sagittario såren, så kommer de

**P21**      **Platsen för brottet**





fram till att de troligtvis snarare gjorts med stridsyxan än svärd.

3. Ett blodspår leder ut genom dörren och nedför trappan (se ovan).

Dessa ledtrådar finns dolda i bilden:

På väggen har den döende mannen med sina sista krafter ritat en skorpion med sitt eget blod. Detta är Scorpios märke, en av de stora bossarna i staden.

På väggen sitter ett kidnappingsbrev (separat bild P23) fastsatt med en kniv.

Den döende mannen har slitit loss en bit tyg från angriparnas kläder.

Vittne i fönstret (se nedan).



P22 Grodpolett

Separat blodpöl. Även en av angriparna blev svårt skadad.

Slumptabell för böcker:

1. "Imperiets kejsare."
2. "Militär strategi."
3. "Samlade poem av Cassius D.Ä."
4. "Exotiska droger."
5. "Bortom ljuset – dikter av Fritz Larsson."
6. "En enkel klassificering av odöda."
7. "Kärlek och smärta – handledning i tre lektioner."
8. "Viner från norra Imperiet."
9. "Anatolus' fälttåg."
10. "Kärlekskulternas hemligheter."
11. "Marin krigföring – blockader, landstigningar och sjöslag."
12. "Offensiv taktik."

## 2. Sovrum tjänare 1, 4x4 m.

Här finns en välbäddad säng och en öppen kista, innehållande enkla kläder av imperie-snitt.

## 3. Matrum, 4x6 m.

Lågt matbord med madrasser att ligga till bords på. Skåp med porslin, muggar och bestick.



P23

Utpressningsbrev

## 4. Lemax' sovrums, 4x6 m.

Tillstökad säng. Kista med en gång fina, men nu slitna kläder i en stil som var modern i Imperiet för så där en fem år sedan. Bord och stolar.

## 5. Kök, 4x4 m.

Stor murad spis. Typiska köksutensilier.

## 6. Sovrum tjänare 2, 2x4 m.

Samma som rum 2.

## 7. Skafferi, 6x2 m.

Tämligen magert. Några bitar rökt fårkött hänger och ser ensamma ut.

## 8. Vittnet ("Fönstret mot gården").

Ni vandrar runt kvarteret och hittar den trapp-uppgång som borde leda till rummet ni sett från Lemax' lägenhet.

**Knackar** man hörs släpande steg, och dörren öppnas av en man med kryckor.

**Lås:** Normal **open lock**. Mannen innanför blir skrämmd, men anfäller inte.

Lägenheten bebos av en krympling. Han är mycket vänlig, och svarar på alla frågor han kan besvara.

Om vilka det var:

"Åh, det var den där ryslige **Bela Lugosi**, som gjorde det. Hans kappa känner man igen var som helst. Och honom är man tvungen att betala beskydd till. Tvi vale!"

Om var **Bela Lugosi** håller till:

"Jag tror de är dom som bor där borta vid den där baren, vad den nu hette? Den hängda paddan, eller vad var det? **Uppgång tolv** var det i alla fall, det är jag säker på."

Om slagsmålet:

"Var det inte hemskt som de slogs! En slogs medvetlös, och bands, och bars iväg, tillsammans med en annan som blödde som en gris..."

Om gruppen visar keramikbrickan:

"Är det inte sådana där man kan köpa sprit för?"

Om tygtrasan:

"Jodå, allt är det där **Lugosis** kappa. Synd och skam på så fint tyg!"

Annars vet han inte så mycket.

"Ni förstår, det är lite svårt för mig att vara ute och röra på mig," säger han och tittar på sitt lama ben.

JAG HAR ABSOLUT INGET  
MED DETTA SCENARIO ATT GÖRA!





## Övriga hus i kvarteret:

**A. Stort och delvis nedrasat hus.** Längst in i har en försupen man (0-levlare) skapat sig en liten lya. Grisigt, lortigt och en trasiga pryglar. Han har varken hört eller sett något, och verkar tämligen full.

**B. Ungdomsgång.** Kal håla med sexton halm-bäddar och tolv neddrogade (går ej att väcka) ungdomar.

**C. Nyligen övergiven bostad.** Diverse möbler finns kvar, men det finns inga sängkläder i sängen, och skåp, kistor etc är tomma.

**D. Låst bostad.** Tomt och släckt. Ingen hemma. Dörren kan öppnas med en normal **open lock**, men det finns inget av värde att ta: Kläder i kistorna vid sängarna, köksutrustning samt torkade och rökta matvaror i köket.

**E. Till hälften igenrasat hus.** Övergivet sedan något hundratal år. Tomma rum.



---

## P3: Kvarteret "grodan"

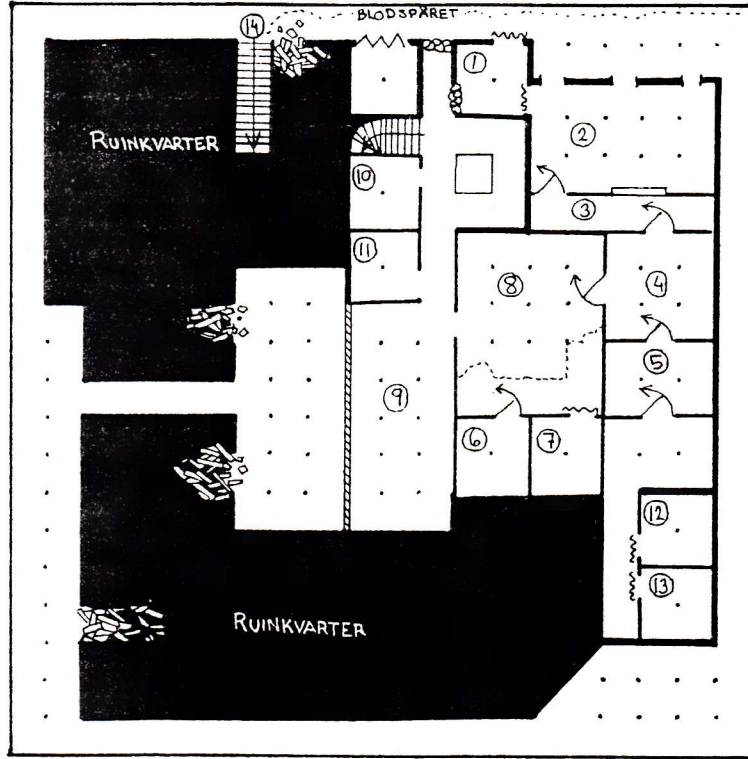
Välj A eller B, beroende på hur spelarna tagit sig hit:

### A. Sökande värdshuset:

*När ni närmar er ett gathörn hör ni ett dämpat*



# GROPLAN!



1m  
5mm motsvarar 2m

Dörr, släst

Dörr, låst

Staket, 1m högt

Mur, 3m hög

RASMASSA, kan ej

TRAPPA UPP

TRAPPA NED

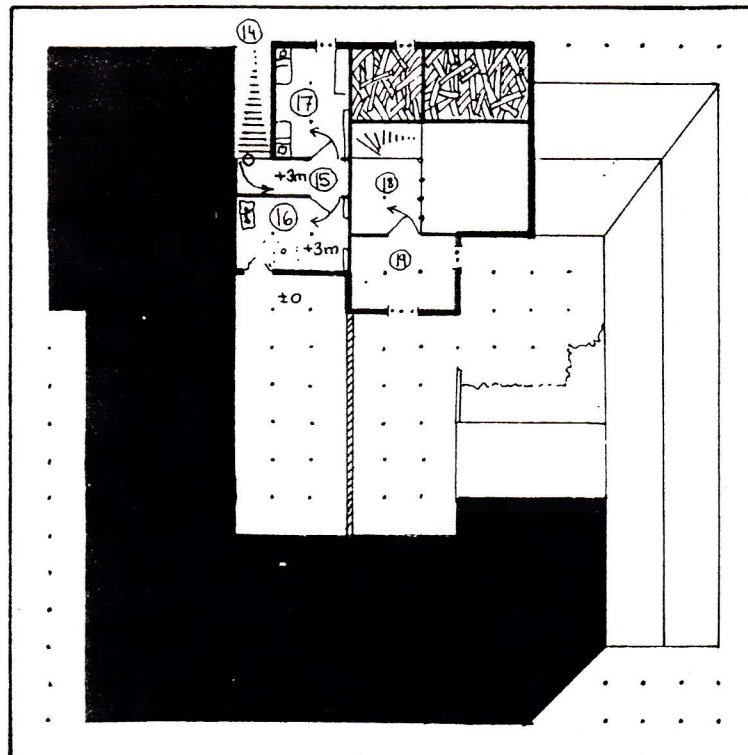
±0m NOLLNIVÅ

+4m 4 METER ÖVER NOLL

-4m UNDER

FÖNSTER

FÖNSTER MED GÄLLE  
GÅR EJ ATT FORCER





sorl av röster, med då och då skratt och stoj in-  
vävt. Bakom hörnet ligger ett lågt hus (bild  
P 31), vars varma, gula, upplysta  
fönsteröppningar skarpt kontrasterar mot det  
kalla månljuset, skuggorna och de  
igenbommade luckorna kring er.

Detta är värdshuset "Den hängda grodan"  
(rum 1 och 2).

## B. Följande blodspåret

När ni närmar er ett gathörn hör ni ett dämpat  
sorl av röster, med då och då skratt och stoj in-  
vävt. Spåret leder förbi ett lågt hus (bild P31),  
vars varma, gula, upplysta fönsteröppningar  
skarpt kontrasterar mot det kalla månljuset,  
skuggorna och de igenbommade luckorna  
kring er.

Detta är värdshuset "Den hängda grodan"  
(rum 1 och 2). Om gruppen fortsätter att följa  
spåret:

Spåret leder in till och uppför en unket  
lukande trappuppgång.

Detta är trappan (14) upp till "det döende  
drägget".

## Rumsbeskrivningar, "Kv. grodan":

### 1. Förrum, 4x4 m.

Kalt och tomt. Pärldraperi in till 2.

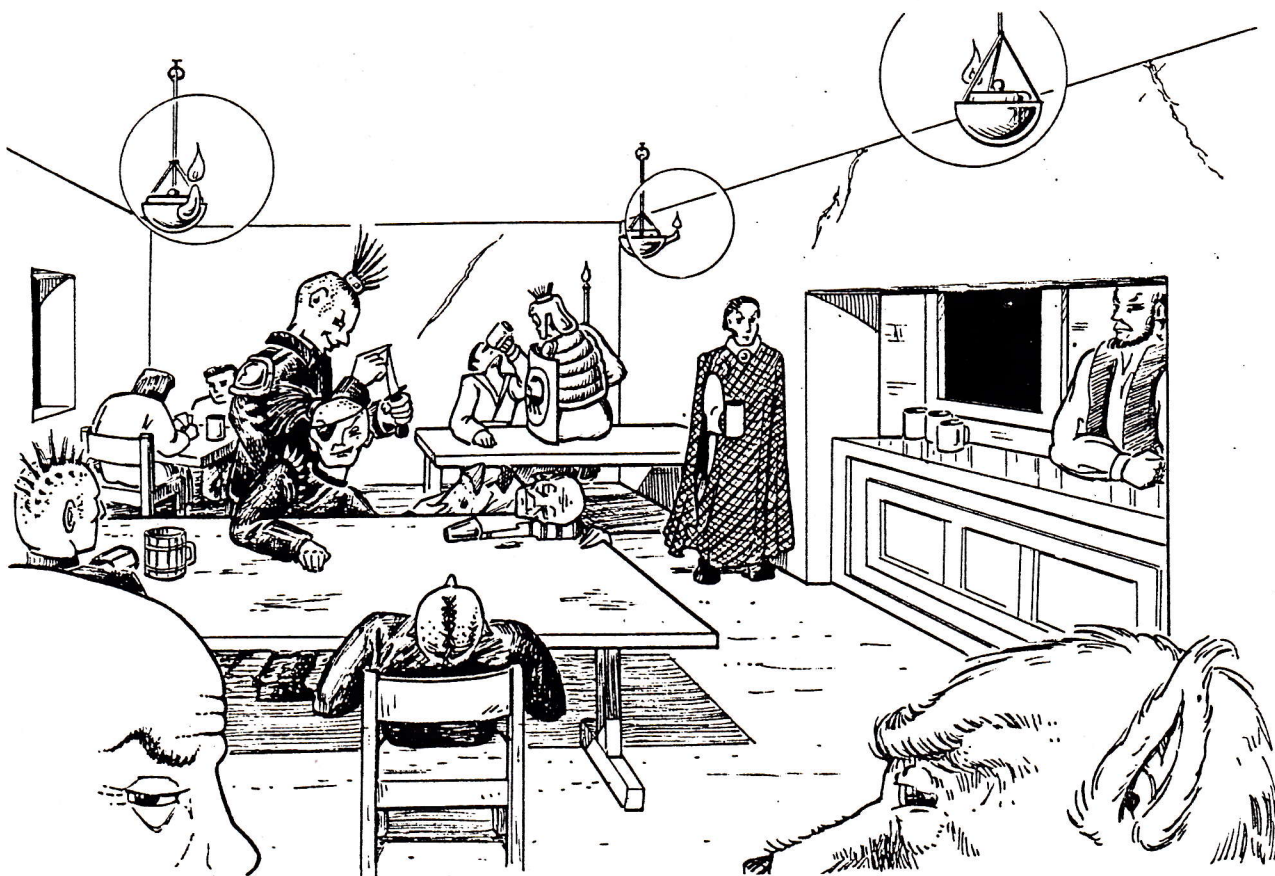
### 2. Serveringsrum "Den hängda grodan", 6x10 m.

Sorlet från krogen tystnar i samma ögonblick  
som ni för pärldraperiet åt sidan och stiger in.  
Allas blickar vänds mot er (bild P32) och  
mönstrar er från topp till tå, till synes  
bedömande värdet av varje sak ni bär, och  
vägande det mot besväret att ta dem ifrån er...  
Lokalen är halvfull och belyst av osande oliv-  
oljelampor i taket. Värden, en kraftfull typ i  
vit skjorta och svart väst, betraktar er bistert,  
och nickar sedan.

Sakta kommer viskande samtal igång, när  
krogens kunder åter vänder sig mot var-  
andra...

Personerna på bilden är:

**Bela Lugosi** (den ansvarige för kidnapp-  
ningen) i rutig mantel, samt hans två mannar  
nere i höger hörn.



Två kortspelare nere till vänster.

Värdshusvärden bakom disken.

Fyra slynglar från ett ungdomsgäng.

Ett fyllo.

En människa och en gnoll i förgrunden.

### Hur reagerar personerna?

Avvaktar gruppen, händer ingenting.

Det går inte att obemärkt avlyssna samtal.

#### Ungdomsgänget:

Försöker man gå på ungdomsgänget, kommer bara med spydiga kommentarer ("Kommer du och sticker upp, gubbdjäväl?"), och är synnerligen lättprovocerade till bråk.

Slåss gruppen med Bela's **mannar**, så hoppar genast varje gängmedlem upp och börjar banka på närmsta person, vem som helst i baren, ivriga att ta del av striden.

#### Bela Lugosi och hans två **mannar**:

Om gruppen börjar fråga **andra** om kidnappningen, och vad gruppen sett i Lemax' rum, så gör Bela **backstab** på lämpligaste person, och de andra två börjar slåss.

Om gruppen börjar fråga **just dem**: Snäser av oskyldiga frågor, och mer närgångna får dem genast att dra vapen, och hoppar frenetiskt på äventyrarna.

Om gruppen **hoppar på dem**: Melee, naturligtvis.

Börjar gruppen **slåss** med ungdomsgänget, utan att ha avslöjat sig, drar sig Bela och hans **mannar** undan utan att blanda sig i.

#### Värdshusvärden:

Vid första tecken på **bråk**, så faller Carbon omedelbart ned sin lucka (tar ett segment). Känner han sig rejält hotad, så använder han sitt lätta armborst genom skottgluggar i luckan. Efter ett bråk, så är han mycket tvär, och ber gruppen att dra: "*Och tag(gärna) med er liken när ni går...*"

Tillfrågad om **Scorpio** eller **skorpionmärket**, vet han att Scorpio är en av de största bossarna i staden, har skorpionen

som symbol, och var han håller till (se stadskartan).

Om **Bela** vet han att denne är en ganska självständig underhuggare till Scorpio, och bor i det här kvarteret, uppgång XII.

Om **råskis-vättar**: Sådana kräk serveras inte här. Läbbiga kryp, bor väl i underjorden eller någon ruin här någonstans. Lever på avfall.

Den druckne:

Sover, går ej att väcka.

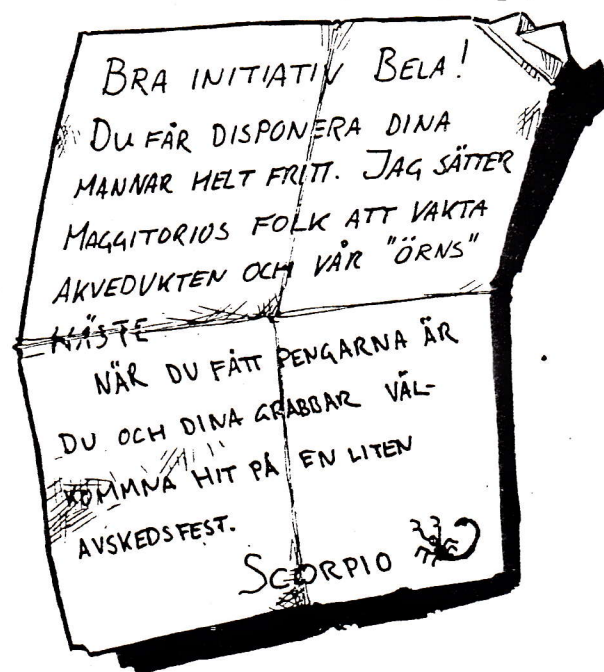
Övriga:

**Vid bråk**: Försöker smita ut så fort som möjligt,

**Vet**: Samma som värdshusvärden.

P33

Belas brev från Scorpio



#### Kundernas ägodelar:

(Endast Bela L:s är viktiga)

#### Kortspelarna

Ett antal (14) grodpoletter på bordet och i fickorna. Kläder (grovt ylle och linne). Varsin liten kniv av inte särskilt hög kvalitet (-1 knive).

#### Ungdomsgänget

Svårtade läderrustningar. Vapen. 1d6 grodpoletter/man. Små bitar honungskonfekt. Träburkar med svart smörja att ha i håret. En har en liten trästatyett av



en naken kvinna, en annan en näsduk märkt "Susanne".

### Personen och gnollen i förgrunden

1d6 grodpoletter och en dolk var. Vanliga kläder.

### Bela Lugosi

Mantel i ett egendomligt mönster. Läder-rustning. Kortsvärd och dolk. Ett brev från Scorpio (bild P 33). Nyckel, märkt "Kv. grodan. XII".

### Mannen med skölden

Bronserad hjälm, sköld, spjut, läder-rustning. I övrigt ingenting.

### Belas andre hantlangare

Vanliga kläder. Dolk. Platt lerflaska med sprit i fickan, märkt med en hängd groda.

### Den druckne

Tomma fickor.

### Bakgrund:

Värdshuset sköts av en liten familj, bestående av Carbon och Aurelia Perios samt deras fjortonåriga dotter Argentia. Fadern är före detta legoknekt och soldat (6:e nivåns fighter), och deporterades hit med sin familj när han råkade låta sig hyras av fel sida vid ett litet gränsintermezzo mellan imperiet och den lilla stadsstaten Sandra på imperiets östra kust.

Huset är till större delen en romersk enplans-villa kring ett atrium. Familjen Perios har spärrat igen alla fönster, dörrar och andra öppningar, så enda vägen in till den egentliga bostadsarean är genom krogen, vilken består av ett stort rum med bardisk i en öppning i väggen. Den centrala gården har, tillsammans med de rum som numera saknar tak, gjorts om till köksträdgård.

Drycker finnes av två sorter. Dels en söt, mörk och grumlig dricka, som hembryggs av krögaren själv, dels en destillerad dryck, kallad "helvetesgapet", snarare på grund av sin smak än sin styrka.

Betalning sker in natura, eftersom stadens kommers bygger på byteshandel. Man visar upp en vara, så värderar Carbon den i drinkar. (Ett stop öl kostar samma som ett litet glas "helvetesgap". värderingen är enligt PH: för vapen 2 drinkar/sp, för övrigt 1 drink/sp.) Denna värdering är inte förhandlingsbar. Stamkunder får sedan sitt namn uppskrivet på en svart tavla, väl synlig bakom disken, tillsammans med en notering på hur många drinkar de har inestående. Är man inte det,

så kan man i växel få små "poletter" i lergods, en ny idé, som Carbon är mycket stolt över.

**Försvar.** Carbon sköter hela tiden serveringen från bakom baren, och går inte ut i rummet. Vid fara eller bråk, kan han fälla ned en bastant lucka, för att täppa till öppningen över bardisken. Under disken förvaras ett antal stadiga påkar, och för yttersta nödfall ett lätt armborst.

### 3. Korridor bakom bardisken, 2x10 m.

Svart tavla (se Bild P32). Hyllor med lerkrus och muggar. Över bardisköppningen finns en massiv trälucka, med skuttgluggar, som kvickt kan fällas genom att kapa ett rep.

Under bardisken förvarar Carbon några ordentliga påkar och ett lätt armborst.

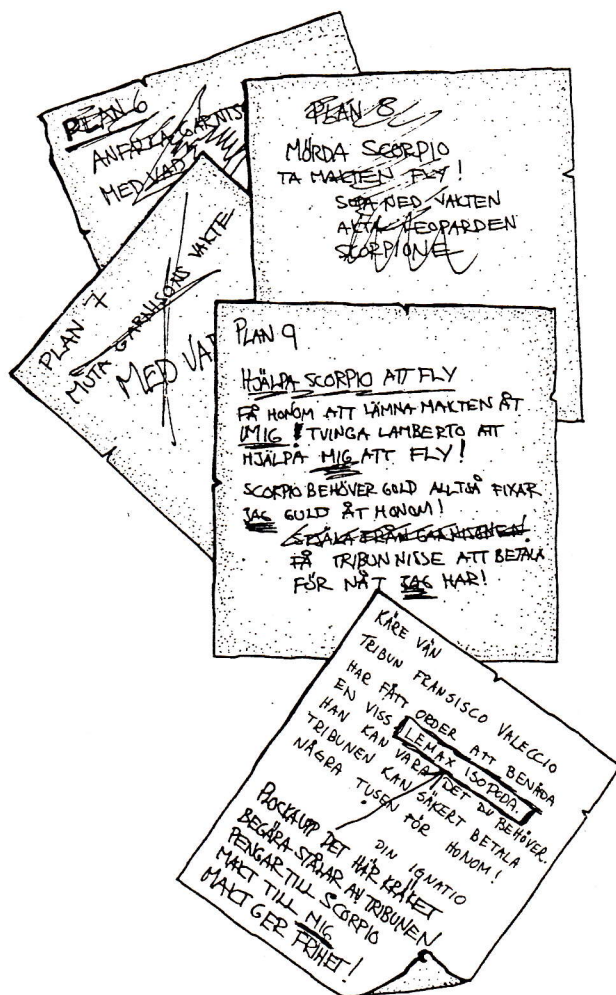
### 4. Lagerrum dricka, 6x6 m.

### 5. Kök, 4x6 m.

### 6-7. Sovrum, 4 x 4 m.

Paret Perios, resp. deras dotter Argentia.

### 8-9. Trädgårdsland.





10. Husbehovsverkstad, 4x4 m.

11. Trädgårdsredskap etc, 4x4 m.

12-13. Förråd, 4x4 m.

14. Trappa till "Det döende drägget"

*Trappan leder upp en våning och slutar vid en dörr. Bredvid dörren sitter en oljelampa.*

Dörren är låst.

**Hear noise:** Inifrån hörs svaga skrik och ljudet av vingar.

**Open locks:** Det är ett enkelt lås, utan fälla (Stephania har 87%, Vito 72%)

15. Korridor 2 m bred 6 m lång.

*Innanför dörren finns en mörk korridor, men i det svaga ljuset kan man skymta två dörrar. Det hörs ett gurglande ljud från dörren till höger.*

16. "Drägget". Rum 4x6 m.

*Då ni öppnar dörren ser ni en fruktansvärd scen. (bild P34)*

I rummet finns **tre vulchling** (MM2). De har just brutit sig in genom fönstret och tagit kål på en av kidnapparna, lockade av blodlukten. Utanför finns ytterligare **fyra**. Dessa anfaller om de första råkar i strid.

Rummet är kallt så när som på bädden, liket, likets kniv, och en mängd bandage och första hjälpenutrustning. All förbandsmateriel är märkt med **Dechivons** heliga symbol.

17. Sovrum 6x4m.

*Ett välstädat rum: två stycken bäddade sängar, en bokhylla, fylld av tomflaskor och tre böcker, samt ett skrivbord. På skrivbordet ligger några dokument.*

**Flaskor:** Alla är tomma, gjorda i lergods med en egendomlig etikett, föreställande ett hängt groddjur.

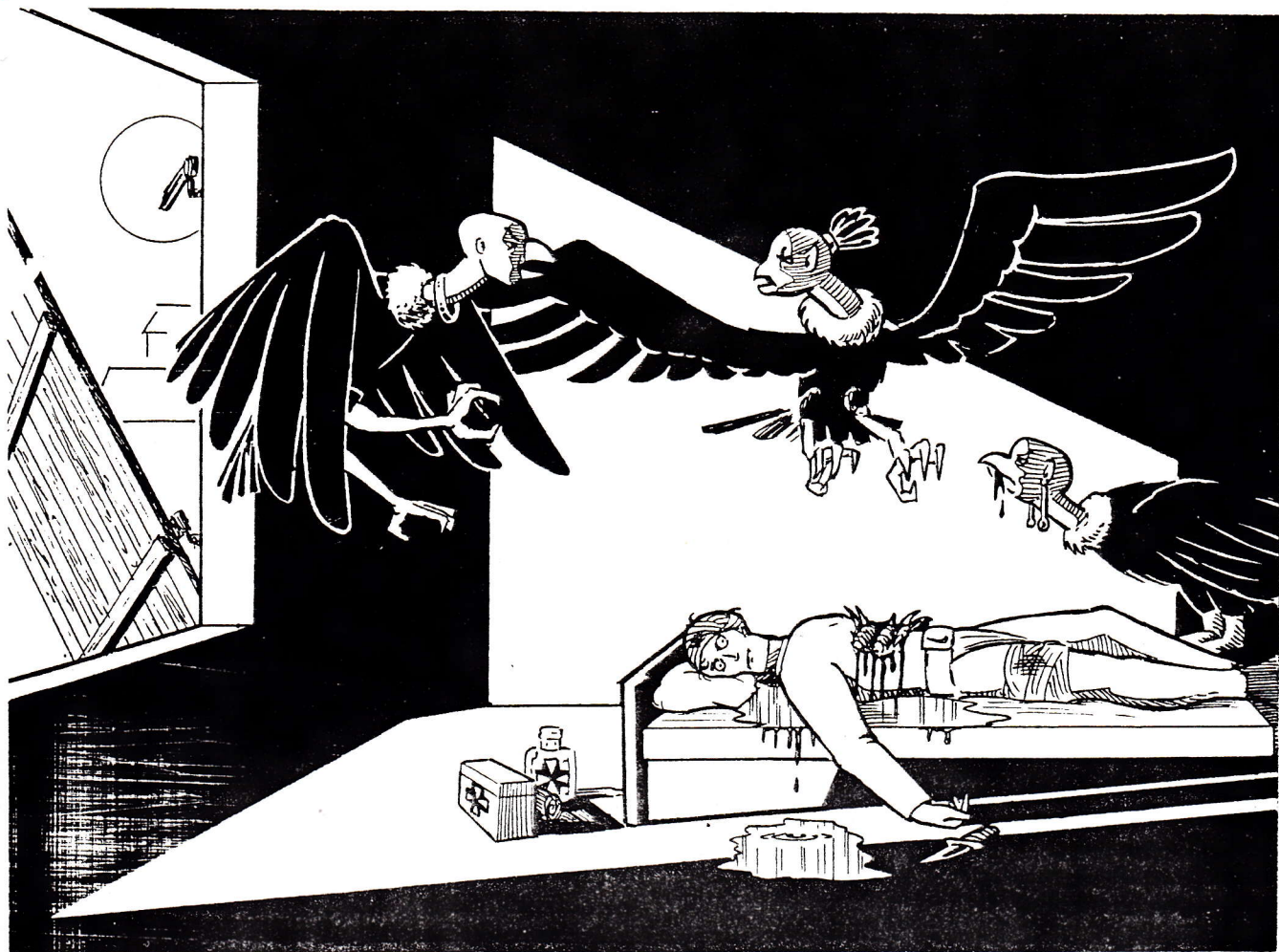
**Böcker:** Underhållningsväld.

**Sängar:** Under kuddarna ligger två knivar.

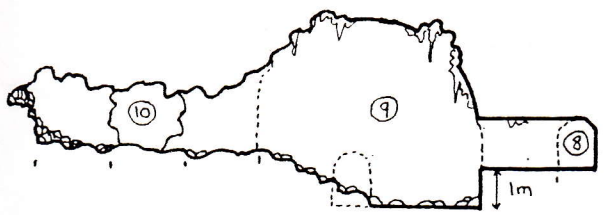
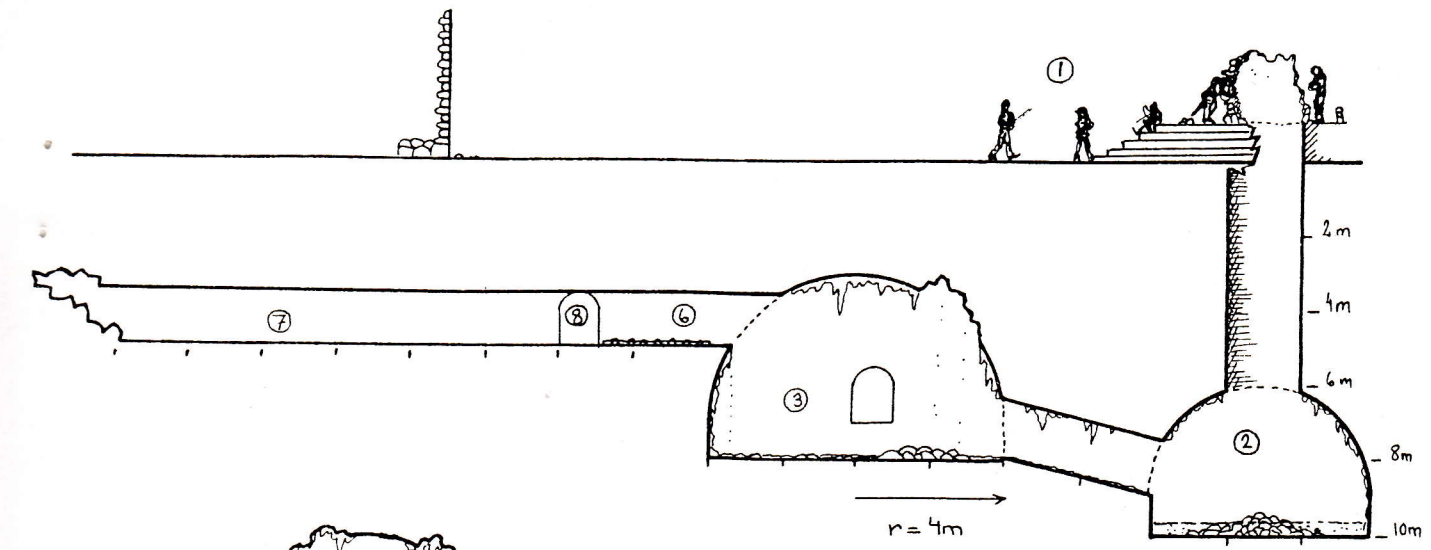
**Dokument:** Se Bild P35).

18. Tomt rum, 4x4 m.

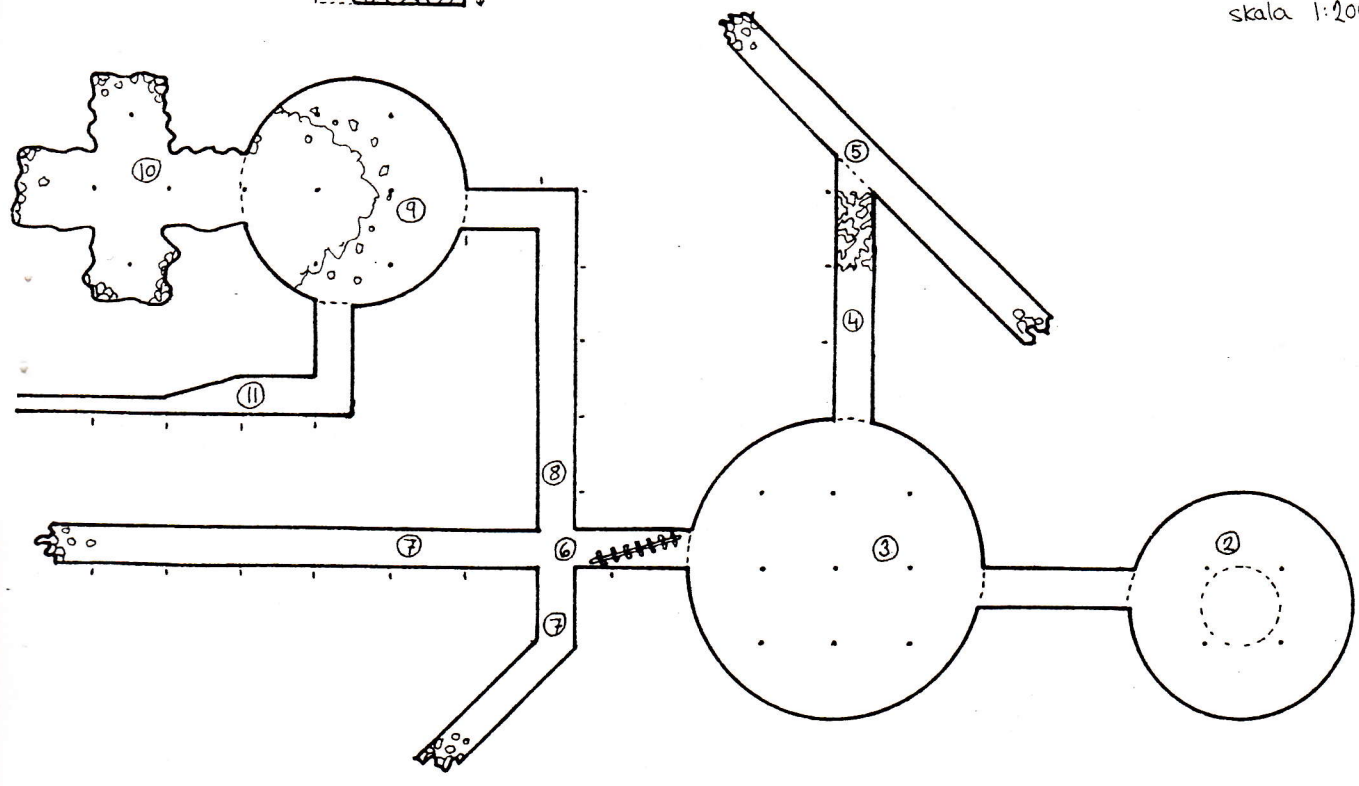
19. Tomt rum med osäkert golv, 6x4 m.







2m 1cm motsvarar 2m  
skala 1:200



**P4:**  
**Andra barer.**

*Ni står framför baren. Den är stängd och övergiven.*

Oberoende av vad gruppen gör förblir baren stängd och ogästvänlig.

---

---

**P5:**  
**Lilla torget eller Råskisvättarna.**

**1. Lilla torget .**

*Det lilla torget ligger tomt och övergivet. Någonstans hörs ett kort skrik, men annars vilar ett förrädiskt lugn över staden.*

*Ni står och betraktar torget. I mitten av torget syns resterna av den brunn som en gång försörjde denna del av staden med färskvatten. Brunnen, egentligen en fontän, är nästan helt raserad och i dess mitt kan man se ett stinkande schakt som leder neråt.*

Schaktet är 2 meter i diameter och 10 meter djupt.

Schaktets väggar är klädda med mossa men erbjuder inga egentliga svårigheter för en tjuv, normal climb walls.

Det är lätt att fästa rep i brunnsresterna.

**2. Schaktrummet**  
**3 meter i radie.**

*Scaktet slutar i ett litet rum vars golv är täckt av 1 meter smutsigt vatten. Under schaktet*

*ligger också en 2 meters hög av avfall och träck.*

*En svagt uppåt sluttande gång (1,5 meter hög och 1 meter bred) leder bortåt, den är mörk och beväxt med alger.*

Det finns ingenting av intresse i detta rum.

**3. Stora rummet**  
**4 meter i radie.**

*Gången slutar i ett stort rum. Delar av taket har rasat in. Golvet är täckt av avfall som tycks släpats hit från schaktrummet.*

*Det finns två öppningar i rummet, den ena på 1 meters höjd den andra på tre meters höjd. Båda leder till gångar som är 1,5 meter höga och 1 meter breda.*

Det går inte att göra climb walls på dessa fuktiga och inåt sluttande väggar.

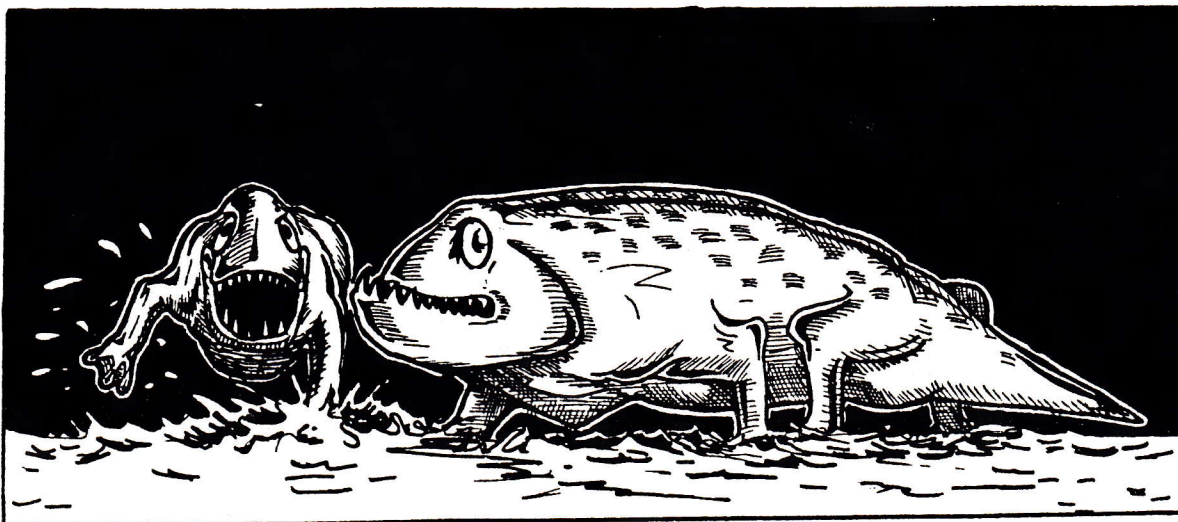
Den övre gången kan dock nå genom att t ex ställa en äventyrare på någon annans axlar, tex Rivil, Stephania eller Vito på Crassus eller Sagittario.

Det finns ingenting av intresse i rummet.

**4. Alggången**  
**1 meter bred och 1,5 meter hög.**

*4 meter in i den unkna fuktiga gången blockeras vägen av någon form av mossa eller algväxtlighet. (Bild P51) Den täcker hela gången sånär som på några små hål närmast golvet.*

Mossan är ca 2 meter tjock.





Den är mycket lätt att skrapa bort och är helt harmlös.

På grund av fukten är mossan helt okänslig för eld.



### 5. Sneda gången 1 meter bred och 2 meter hög.

Ni har just passerat genom resterna av algerna då gången delar sig i två. Den ena fortsätter snett framåt vänster, den andra snett bakåt höger. Golvet i den nya gången ligger lägre och är vattenfyllt.

Om man känner sig för märker man att det är 0,5 meter vatten. Rör man runt i vattnet kan man märka att det finns något som rör sig i vattnet.

Går man ut i vattnet anfalls man av 6 st silverfiskar, en otäck typ av små ödlor. (Bild P52) Det finns 12 st i vattnet, de förföljer ev. flyende.

Inget av värde finns här.

### 6. Höga gången 1 meter bred och 1,5 meter hög.

Gången är lika smal och ogästvänlig som de andra gångarna, men denna gång är i alla fall torr. En bit in i gången ligger en stega, ca 4 meeter lång, tillverkad av allehanda avfall.

Stegen är trots sitt utseende hållbar och är fullt användbar, äventyrarerna lägger dock märke till att pinnarna sitter oerhört tätt. Söker man spår kan Sagittario finna spår efter små varelser, kanske humanoida. Dessa spår går mellan rum 3 och gång 8.

### 7 el. 8 Blindgångarna 1 meter bred och 1,5 meter hög.

Oberoende vilken av de tre gångarna gruppen tar anfalls de av en grupp om 6 stycken råskisvättar.

Om gruppen tar gång 7 sker anfallet bakifrån: Ni börjar er mödosamme vandring in i den mörka gången då plötsligt en hop små vilda, stinkande varelser kastar sig över er bakifrån! (Bild P53)



P53

Råskisvättar



Om gruppen tar **gång 8** sker anfallet framifrån:

*Ni börjar er mödosamme vandring in i den mörka gången då plötsligt en hop små vilda, stinkande varelser kommer rusande mot er och anfaller!*(Bild P53)

Dessa små varelser har en mycket bra dex. De hoppar och springer runt och har **2 attacker per round**.



P54 Råskisvättarnas skatt

## 9 Råskisvättarnas bo 3 meter i radie.

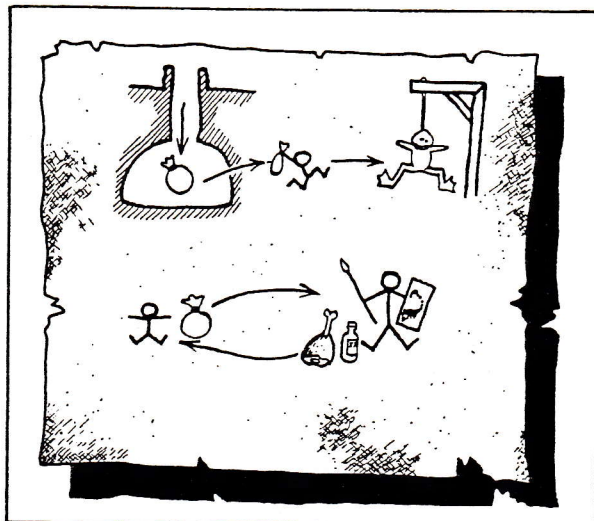
*Ni kommer in i ett oerhört stökigt och stinkande rum. Stora delar av taket och en vägg har rasat in. I bortre ändan av rummet bildar raset ytterligare ett rum, varifrån tjatrande röster hörs. Ytterligare en gång, 1 gång 1,5 meter leder ut från den vänstra delen av rummet.*

Då gruppen går in i någon av gångarna anfalls de av **12 st råskisvättar**, 6 från varje håll.

## 10 Råskisvättarnas hem Oregelbundet format.

*Här ligger högar med "sorterat" avfall längs väggarna och några mycket enkla bäddar. Ett enkelt bord, bestående av några plankor och*

*staplar av fastare avfall finns mitt i rummet. På detta bord ligger ett smutsigt dokument. Destutom står det tre flaskor sprit från hängda grodan.*(Bild P54, Bild P55).



P55 Råskisvättarnas brev

## 11 Den smala gången.

*Gången är tom nu. Den är lika ogästvänlig och luktar lika unket som de övriga. Den är 1,5 m hög och 1 m bred, men smalnar efter en sväng av till endast 30 x 30 cm.*

Om gruppen envisas med att ta denna väg, låt den smalna av ytterligare, tills dess de ger upp.

---

## P6: Don Scorpios palats Karta P61

*Ni når fram till Don Scorpios kvarter och märker snart att hans hem tar upp nästan hela kvarteret. Endast på dörrarna som är märkta med III - IV saknas hans vapensköld.*

*Gatorna runt hans kvarter är tomma och husets väggar bär hotfulla budskap till dem som skulle vilja bryta sig in.*

*Då och då hörs muntra skratt och skrålande sång från kvarterets mitt.*

**Fönstren** i kvarteret har alla kraftiga galler och fönsterluckor, spelarna kan inte forcera dem.





## Hear Noise vid dörr:

### I.

De hör inget men känner en egendomlig lukt.  
Crassus: "Det doftar logement..."  
Rivil: "Det stinker Hobgoblin..."  
De andra känner inte igen lukten.

### II-V:

Tyst.

### VI:

De hör svaga morranden.  
Saggitario: "Det luktar ju hund!".

### VII:

Svaga röster.  
Rivil: "Goblins, de är sura över att de inte fick vara med på festen."

### Vid alla dörrar:

På de ljud som hörs från festen verkar den ha hållit på länge. Sången är skrålig och då och då skålas det för "Don Scorpio och hans snara frihet" och "Dråparen från Lire dräper snart igen".

## Lås och fällor:

### Dörr I:

**Låst.** (Normal open locks)  
**Fälla:** Larm i rum 1. Larmar hobgoblins i rum 1 och väcker dem i rum 2-6.

Om gruppen flyr lugnar sig larmet efter 10 rounds

**Knackar man:** Sura röster förkunnar på hobgoblin att man ska dra åt helvete!

### Dörr II:

**Låst.** (Normal open locks).

**Fälla:** Larm i rum 7 väcker människorna i rum 7-10.

**Knackar man:** Från en liten lucka hörs några röster förkunna att man ska dra åt helvete!

De svarar inte på några frågor, men säger man att man kommer från Bela Lugosi vill de se guld det (genom luckan).

### Dörr III-V:

Olåsta, inga fällor.

### Dörr VI:

**Låst.** (Normal open locks).

Muren är 3 m och lätt att forcera.

**Fälla:** Liten klocka. Desarmeras automatiskt. Försöker ingen ta bort den, säger den "Plingeling" när man passerar dörren. Ingen i huset hör den.  
**Knackar man:** Morrar hundarna.

### Dörr VII:

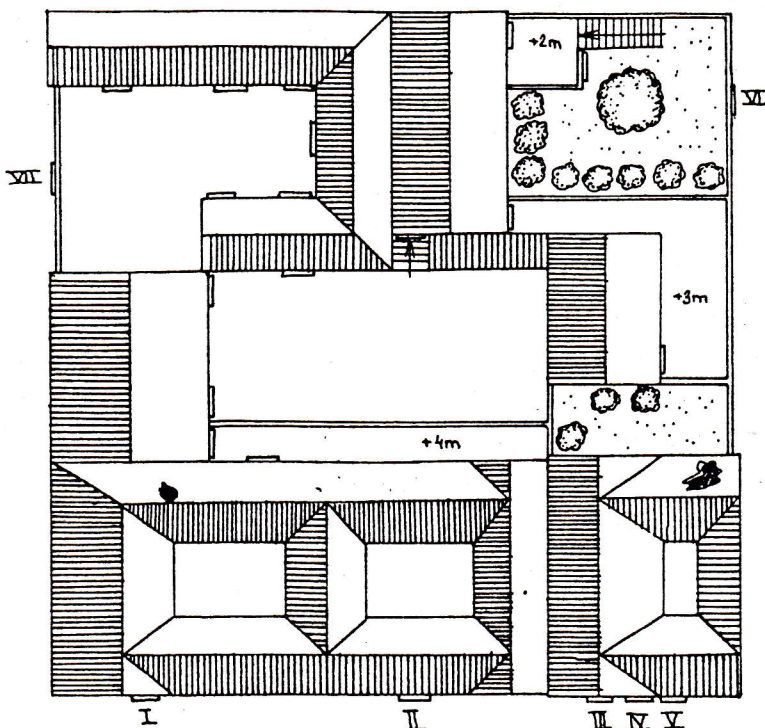
**Låst.** (Normal open locks).

**Fälla:** Nej.

**Knackar man:** Sura röster förkunnar på goblin att man ska dra åt helvete!

P61

Kopia på karta "Scorpios kvarter"





## Rumsbeskrivningar:

### 1: Atrium 6x4 m

Ett sjaskigt rum, öppet till våningen ovanför. Det stinker sprit och logement. Några tomma flaskor ligger på golvet. Mitt i rummet finns ett bord med bänkar. Det finns tre dörrar och ytterligare en öppning.

Vid bordet sitter **2 hobgoblins** med varsitt stop.

**Om gruppen kommer in genom dörr I (och endast då):** Dessutom står en vakt med ett egendomlig leende lutad mot en vägg.

**Bild P62** Denne vakt står likadant hela tiden, i stort sett i koma. Han ramlar omkull vid minsta kontakt, fortfarande leende.

**Hobgoblinerna** springer mot varsinn dörr. Det tar **1 round** för dem att ta sig in i de angränsande rummen. Sedan väcker de **2 hobgoblins** per round.

### 2: Logement 4x4 m.

Ett mycket lortigt rum som stinker logement. På golvet finns 4 halvbäddar. Där ligger **2 hobgoblins** och sover ljudligt.

I rummet finns hobgoblinkläder, delar av hobgoblinrustningar, två klubbor och ett kortsvärd. I ytterväggen finns en igenmurad dörr.

### 3: Logement 4x6 m.

Här stinker värre än i förra rummet. De 6 bäddarna är i oordning. **2 hobgoblins** ligger på golvet - nätt och jämt på bäddarna. En av dem har vänt upp ögonvitorna.

Här finns klädtrisor, en klubba, ett kortsvärd och en halvfull spritflaska. Båda hobgoblinerna är medvetslösa och går inte att väcka.

### 4: Logement 4x4 m.

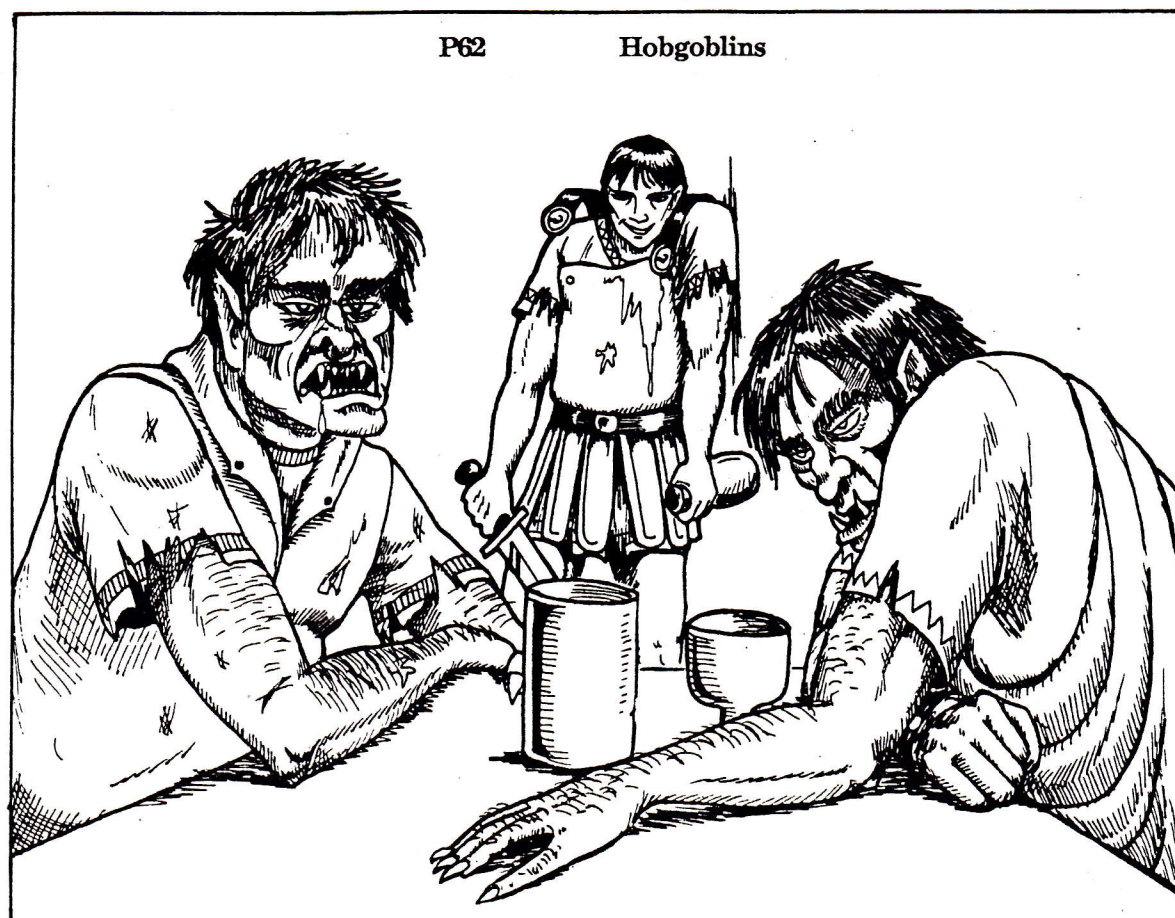
Ett smutsigt, stinkande rum med 4 bäddar. **3 hobgoblins** ligger till synes utslagna. En ligger mitt på golvet.

I rummet finns de vanliga kläderna, klubborna och ett svärd. Här finns också en del matrester och barpoletter från Grodan. En av hobgoblinerna går ej att väcka.

### 5: Logement 4x4 m.

Rummet är fruktansvärt nedgrisat. Flaskor, matrester och skräp belamrar golvet. Det finns tre bäddar. Stanken är minst sagt påträngande. Här sover **2 hobgoblins**. De är lite större än de andra.

I detta rum finns 2 kortsvärd, 2 sköldar och ganska gott om poletter från Grodan.





**6: Logement 6x4 m.**

Här stinker värre än i hallen. De 6 bäddarna är i oordning. Här ligger en ensam hobgoblin utsträckt på magen.

I rummet finns massor med klädtrasor, en klubba, matrester och tomma flaskor. Hobgoblinen gå inte att väcka.

**7: Atrium 6x4 m.**

Ett kallt rum, öppet till våningen ovanför. Det stinker sprit och luktar logement. Några tomma flaskor finns på golvet. Mitt i rummet finns ett bord med bänkar. Det finns 4 dörrar och ytterligare 1 öppning. Vid bordet sitter 2 människor med varsitt stop.

Om gruppen kommer in genom dörr II (och endast då): Dessutom står en vakt med ett egendomligt leende lutad mot en vägg.

**Bild P63.** Denna vakt står kvar i samma ställning hela tiden, i stort sett i koma. Han faller omkull vid minsta kontakt, fortfarande leende.

Människorna springer mot varsin dörr. Det tar dom 1 round att ta sig in i dom angränsande rummen. Därefter väcker dom 2 varelser per round.

**8: Logement 6x4 m.**

Ett rum med 6 sängar. Rummet luktar sprit och spyor. I en av sängarna ligger 1 människa.

Det finns några klubbor i rummet, ett bredsverd, 5 spjut, flaskor, rustningsdelar och en hel del poletter till Grodan. I en påse ligger några järnbitar.

**9: Ogrelogement 6x4 m.**

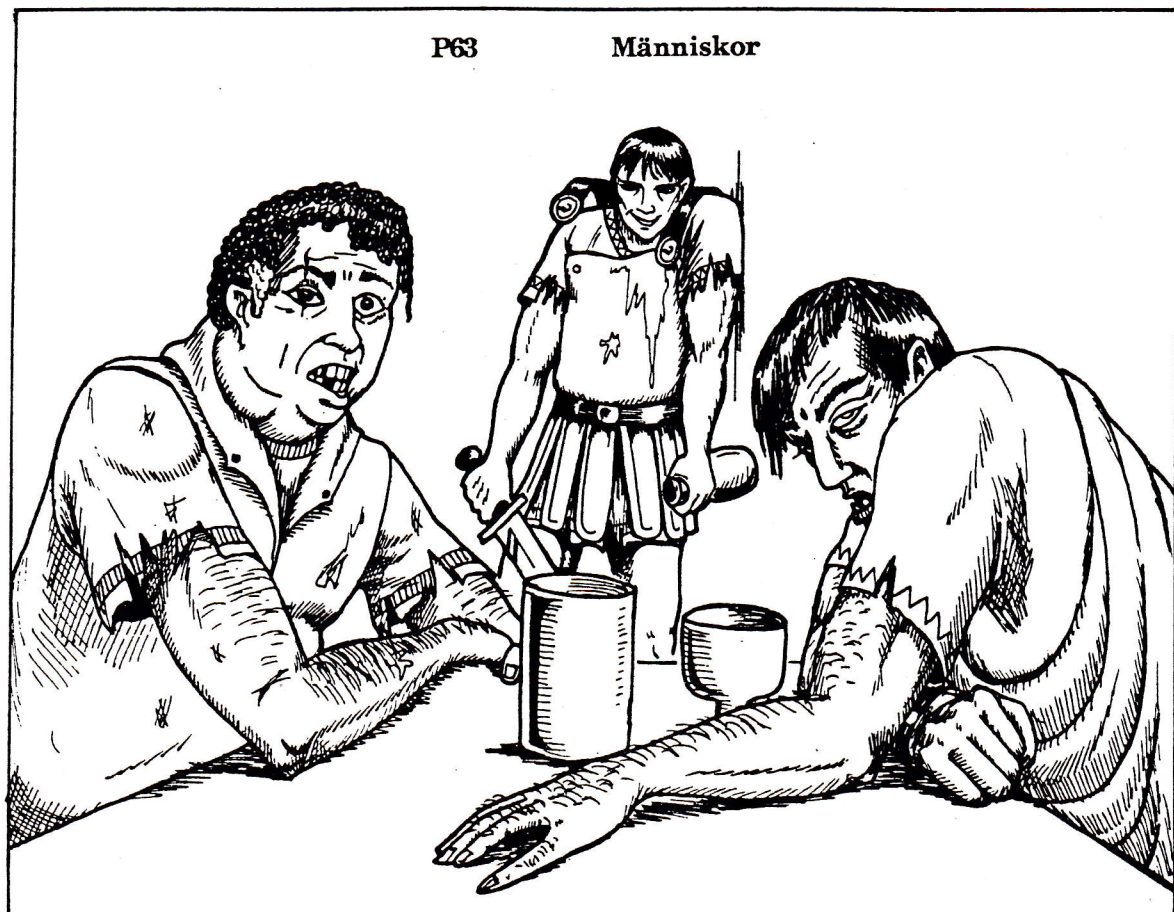
Rummet har tre rejält stora bäddar. Det är mycket stökigt och luktar illa. På en av bäddarna ligger 1 ogre och drar rejäla timmerstockar.

Ogren har en läderrustning på sig Lutad mot väggen står en stor klubba. För övrigt fins skräp i form av ben, matrester, trasor och hudar. På väggen hänger ett kranium, som vid närmare beskådande visar sig vara ett alvkranium.

**10: Logement 4x8 m.**

Rummet innehåller 7 sängar. En genomträngande lukt av mänskligt förfall i form av sprit, svett och spyor slår emot er. 2 människor sover här.

Här finns 10 spjut, 4 dolkar under en kudde,





rustningsdelar, matrester, massor med tomflaskor.

**11: Tablinum 4x6 m.**

Rummet är vackert dekorerat. Det finns ett bord med stolar på båda sidor. En soffa står mot en vägg. Alla möbler är av rätt god kvalitet. Det enda osnygga är den **hobgoblin** som ligger i den av honom själv nedspydda soffan.

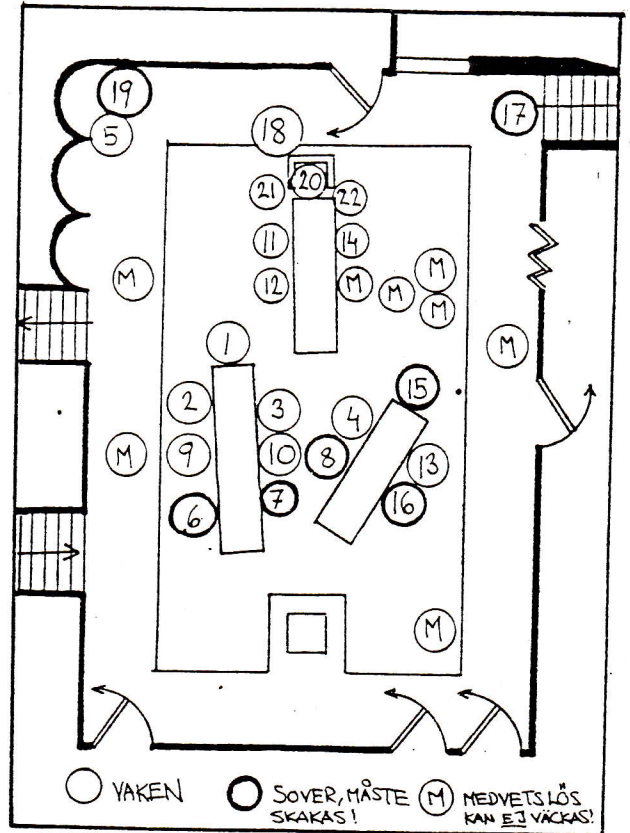
Hobgoblinen är medvetlös och går ej att väcka. Rummet är annars helt tomt.

**12: Trädgård 8x18 m.**

Det här är kvarterets mittpunkt, en inbyggd trädgård. På gräsmattan står tre bord med bänkar runt om, förutom en tronliknande stol som står på kortsidan vid ett av borden. På ena långsidan av gården finns 3 nischer med en staty i varje. På andra långsidan finns en balkong 3 meter upp. På en kortsida finns en stor svart sten med en silverdöds kalle ingraverad. Ni känner omedelbart igen den som symbolen för en Lagligt Ond kult.

**Karta P64.**

**Bild P65.**



P64

"Trädgården"

Om hjältarna fångar Scorpios flickor levande, vet de ingenting om kidnappningen av Le-max, men de kan peka ut vägen till Scorpios kontor. De vet inget mer om huset.

Om någon i gruppen frågar om Scorpios rustning, så passar den ingen av dem.



P65

Festen



**13: Lilla Matsalen 4x4 m.**

*Detta är en liten matsal där man kan ligga till bords. På en av divanerna ligger en medvetslös **kvinna**. Det finns gott om matrester, tomflaskor och muggar i rummet.*

Kvinnan är ung, vacker och djupt medvetslös. Hon stinker av sprit om någon känner efter eller kommer nära henne.

**14: Stora Matsalen 4x8 m.**

*En stor matsal, utomordentligt stökig och nersölad. I mitten står ett stort bord, och runt bordet finns det divaner på vilka man kan ligga till bords.*

Rummet är tomt förutom diverse flaskor och matrester.

**15: Skorpionrummet 4x4 m.**

*Dörren till detta rum är en gallerdörr. Bakom dörren kryper **2 stora skorpioner** (Ni tittar på varandra.)*

Om hjältarna öppnar dörren kommer skorpionerna genast ut och anfaller närmsta personer.

**16: Innergård ca 10x14 m**

*På en stor, stökig och smutsig innergård sitter **8 gobliner** och surar. De pratar till varandra med tjatrande röster.*

Rivil: "De är sura för att dom aldrig får vara med".

Goblinerna anfaller omedelbart när de får syn på gruppen. De väcker också sin ledare, en stor fet **hobgoblin** som bor i rum 21. Han har nyckeln till dörren som leder till **trädgården nr 12**.

**17: Goblinlogement 4x6 m.**

**2 sovande gobliner**. De vaknar om striden tar mer än 1 round och anländer då round 2.

Rummet är smutsig, stökigt och i övrigt tomt.

**18: Goblinlogement 4x4 m.**

Samma som rum 17.

**19: Goblinlogement 4x4 m.**

Samma som rum 17.

**20: Goblinlogement 4x14 m.**

**8 gobliner** sover här. I övrigt som rum 17.

**21: Goblinofficersrum 4x4 m.**

Här sover **goblinernas 2 serganter** och **goblinernas ledare**. De är druckna och måste skakas liv i. Om de tas till fånga säger de ingenting.

**22: Köksträdgård ca 12x10 m.**

*Där en gång kryddväxter blommade växer nu tistlar, och bland dessa vandrar **6 stora stridshundar** omkring. De känner omedelbart vittringen av er och kommer morrande emot er.*

Sagittario känner igen dem som Cochinillmastiffer. Om Sagittarios spelare frågar om han kan klara av dessa består så svara att det är möjligt.

Försöker han gå in till dem så rulla ett par tärningar och säg att han kan befalla dom att ligga plats men att han inte kan få dem att följa med honom.

Hundarna kommer under inga omständigheter att slåss på gruppens sida.

**23: Grovkök 6x6 m.**

*Ett ganska stort rum, uppenbarligen ett kök. I ena hörnet finns en öppen spis. Det finns ingen mat i rummet, men däremot 10 st balar. Det finns en öppning till i rummet, och en lucka i golvet.*

I balarna finns fint tyg. Luckan i golvet leder till en tom jordkällare.

**24: Bageri 6x6 m.**

*Rummet verkar vara ett bageri. Det finns en hel del tunnor, säckar och liknande i rummet.*

Det finns 10 tunnor mjöl, 4 ölståndor, 13 korvar (fortsätt om du har lust...) i rummet. Inget av värde.

**25: Tortyrkammare 10x10 m.**

*Ett stort rum. Verkar vara en tortyrkammare. En stor kraftig man sitter vid ett bord slipande ett verktyg. Just när ni kommer in hör ni honom muttra "Dom bara tänker på nöjen...". Sedan vänder han sig om och stirrar på er med fullkomligt nykter blick.*

Reagerar gruppen snabbt nu får de överraskning på den 5:e nivåns fighter som sitter där och får slå varsitt extra slag. Är de tveksamma:

*Mannen reser sig och rusar emot er, viftande med ett bredsvärd.*

Rummet innehåller inget värdefullt, bara diverse tortyrinstrument. (Notera om gruppen

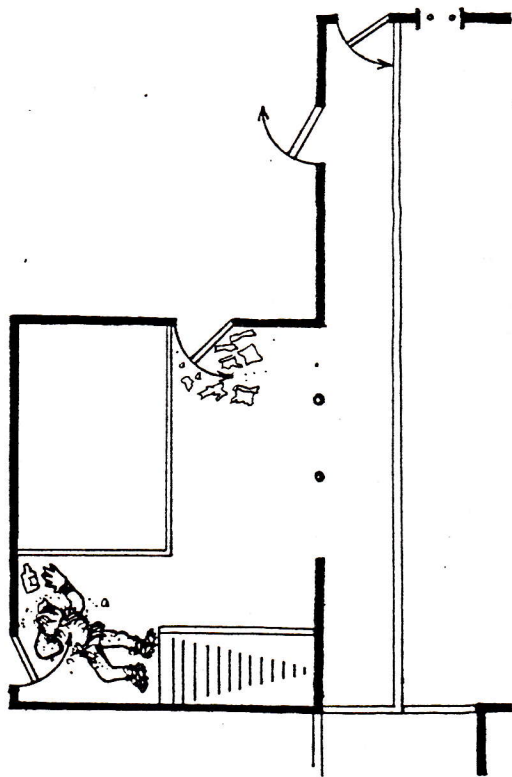


tar med sig dessa, och speciellt om de senare använder dom - minns att denna grupp är god).

**26: Övre Hall ca 10x8 m.**

Ni kommer in i en L-formad hall som leder till en balkong med utsikt över trädgården där festen pågår. Det finns fyra dörrar. På dörren i slutet på balkongen är en skorpion målad. Framför en dörr ligger en sovande **ogre** och framför den sista dörren ligger en massa omagiska rullar. **Karta P66.**

Från balkongen kan gruppen se festen om de inte redan har avbrutit den. Pågår festen fortfarande och gruppen glömmar att gömma sig bakom räcket när de tittar ner eller går fram till rum 33, ropar någon: "Hej, vilka är ni? Ni hör inte hemma här." Sedan går laget.



P66

Övre hallen

Om någon i gruppen beslutar sig för att kika in i fönstret in till rum 33, gå till detta rum.

**Ogren** är svärväckt men vaknar om gruppen trampar och knuffar på den i sina försök att öppna dörren till rum 27. **Ogren i rum 27** kommer att vakna om det blir strid, och kommer då ut.

**27: Ogrelögement 4x8 m.**

I detta rum finns två stora bäddar. Detta är uppenbarligen de två ogrenas sovrum. Det finns en massa skräp, hudar och matrester i rummet.

Ingenting här är värdefullt.

**28: Laboratorium 4x8 m.**

Ni ser in i ett oerhört stökigt laboratorium med massor av kolvar och flaskor. Det finns ytterligare en dörr i rummet.

Det mest anmärkningsvärda i rummet är de kolvar, burkar och provrör som svävar omkring i rummet.

**I rummet:**

Svävande:

6 kolvar, 4 provrör och en burk. Alla innehåller en stinkande gas. Om hjältarna tar ned och öppnar en puffar det till och en otäck (helt ofarlig) lukt känns. Därefter kan burken inte längre sväva.

Diverse små burkar:

38 st, innehållande diverse oidentifierbara, egendomliga och äckliga små saker. Allt är giftigt!

F d vit mycket stinkande rock.

En mumifierad katt, instängd i ett skåp.

13 mycket tråkiga böcker.

En potta med mörkbrun vätska (kaffe).

En massa små bitar rep.

En massa små bitar siden och tyg uppspända på träramar. De flesta tygbitar är spruckna och en kladdig lapp förkunnar: "Tyg bra, men trä håller bättre".

En sandal.

**29: Lamberto DaCapos sovrum 4x6 m. Bild P67.**

Denne gamle man är Lamberto DaCapo, ett stort men tokigt geni. Han struntar fullständigt i gruppen.

Om han anfalls slänger han sig på golvet skrikande: "Man slår inte liggande glasögon med personer!".

Om man samtalar med honom svarar han med följande repliker:



(Obs Tag fraserna i denna ordning. När du använt alla börja om eller hitta på egna!)

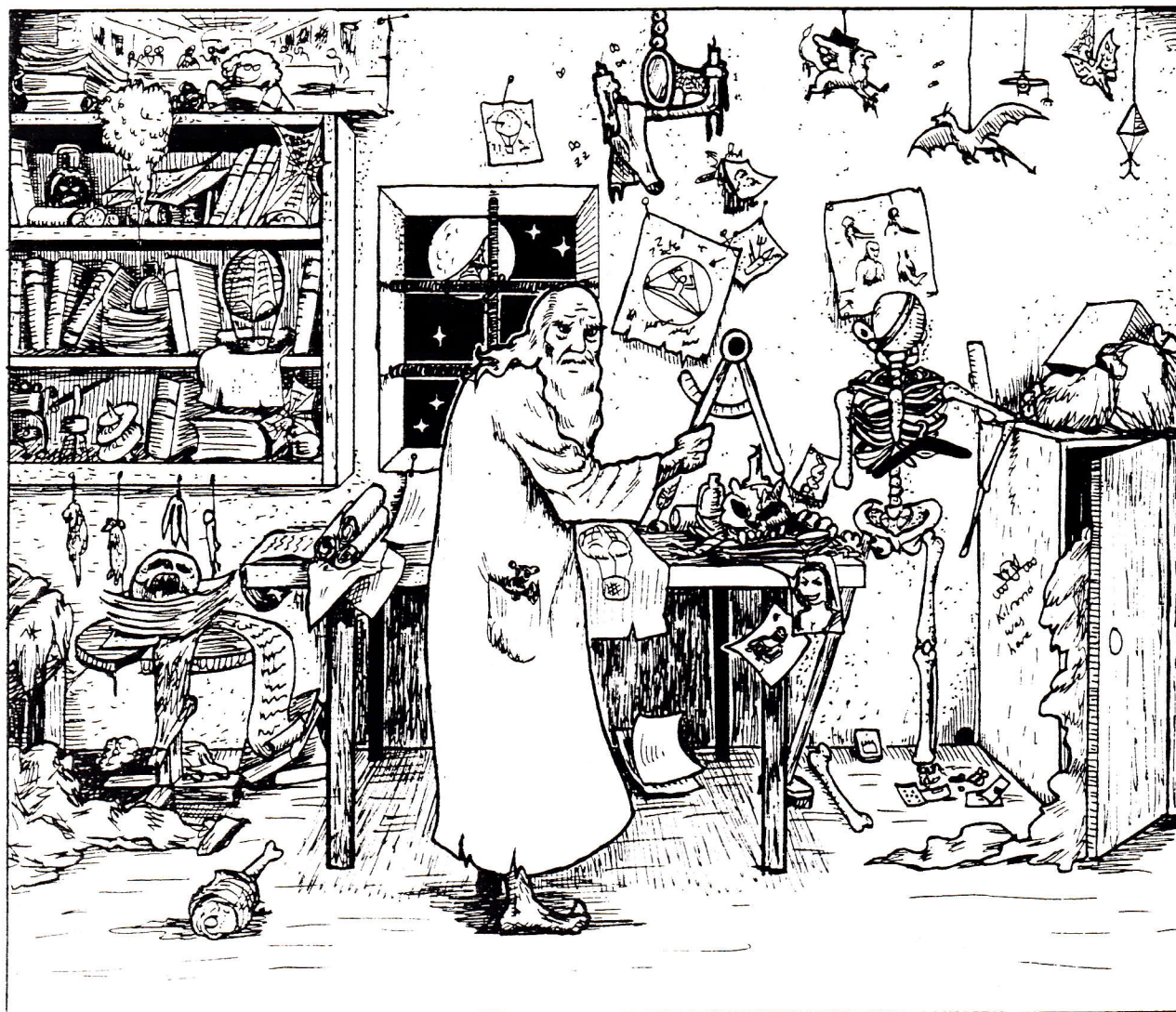
- Tack utan socker och grädde.
- Min herre?
- Lättare än luft, smart, smart!
- Snart är den klar min fina ballong!
- Kvadraten på hypotenusan är lika med massan undanträngt vatten.
- $E=MC$  ?  $E=MC^2$  ?  $E=M^2C$ ...hmmm.
- Snart ska min skapelse flyga, flyga!
- Jag har uppfunnit...uppfunnit...äsch, nu har jag glömt det igen.
- Man kan inte gå härifrån, inte simma härifrån men flyga!
- Var la jag den, min s-s-s-skatt, min älskade!
- Hoppsan, studsan, hejsan, svirr och snurr och dingelidong.
- Tack bra hur mår ni själv?
- Hi, hi, flogiston och eter, lyfter allt, lyfter lätt!
- Neun und neunzig luftballong.
- Var är älgen?
- Jojo, han ska flyga Scorpio, hi, hi!

### I rummet finns följande:

- 17 böcker:
- 10 st tråkiga
- 5 oerhört tråkiga.
- 2 paralyserande tråkiga.

### Allt på bilden:

- Svart flaska med ögon i
- Docka med blomkålsliknade huvud.
- Modeller av diverse mekaniska egendomligheter.
- En liten modell av ett klot med en korg under.
- Två skallar, en av demontyp.
- Smutstvätt.
- 11 omagiska rullar.
- En köttbit (ganska färsk)
- Två smutsiga strumpor.
- Massor med papper.
- Ett defekt skelett.
- Diverse anatomiska skisser.
- Ritningar och skisser på egendomliga sfäriska föremål med korgar hängande under.





**30: Korridor 4x8 m, L-format.**  
*En hall. Ser ut som vilken hall som helst, bara smutsigare.*

**31: Logement 4x8 m.**  
*Det ser ut som ett logement med 8 sängar. Stanken är riktig obehaglig. I sängarna ligger 4 människor. De sover djupt.*

Två av människorna är medvetlösa och omöjliga att väcka. De övriga måste skakas liv i. I rummet finns 4 spjut, 1 bredevärd, 3 kortsvärd samt flera tomma flaskor.

**32: Logement 4x12 m.**  
*Ett logement med 12 sängar. Det stinker här. Det hörs svaga ljud från rummet. Längst bort ligger 1 människa och sjunger tyst för sig själv. Han verkar inte vara medveten om er närvaro.*

Mannen kommer inte att anfälla. Blir han anfallen kommer han dock att försvara sig. Det finns 10 spjut, 3 bredevärd, 1 klubba och diverse rustningsdelar (läder) i rummet.



P68

Hopp!

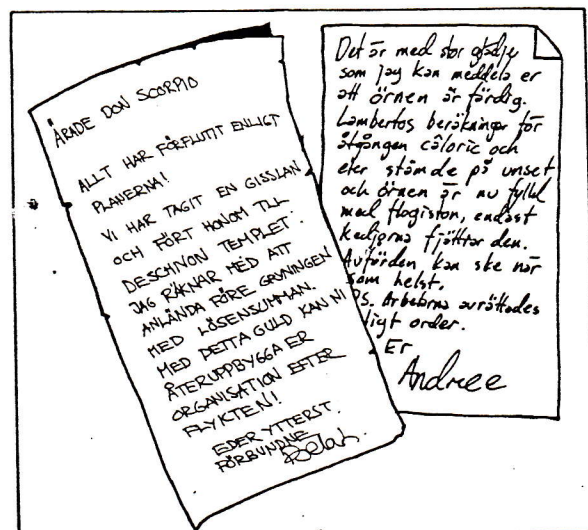
**33: Scorpios kontor 8x10 m.**  
**Om gruppen tittar genom fönstret:**  
*Man kan genom fönstret se en leopard kedjad vid väggen. Kedjan verkar vara så lång att den når till dörren med ca 1 m marginal.*

**När gruppen öppnar dörren:**  
*När ni öppnar dörren hör ni hur en kedja rasslar till och en leopard kastar sig över er.*

**Bild P68.**  
*Om gruppen inte känner till leoparden får den automatiskt en överraskningsattack med alla 4 klorna.*

*Om man känner till den får den inga extra attacker.*

Rummet är vackert och rikt möblerat. På dörren till rum 34 finns en fälla. Denna aktiverar en falllucka ner till rum 15.



P69

"Dokument hos Scorpio"

**34: Scorpios sovrum 4x4 m**  
*Detta verkar vara ett kombinerat kontor och sovrum. Det finns ett skrivbord och en säng i rummet. Möblerna är fina.*

*Tittar gruppen i skrivbordslådorna kommer de att hitta en del papper.*

**Bild P69.**

**35: Finkök I 6x6 m.**  
*Detta är ett typiskt kök. I hörnet finns en öppen spis. Det finns ytterligare två dörrar i rummet, samt ett fönster.*

*Tittar dom ut ser dom hundarna (rum 22). Det finns inget värdefullt i köket, bara köksattiraljer.*

**36: Finkök II 6x6 m.**

Detta är ett typiskt kök. I hörnet finns en öppen spis. Det finns ytterligare en dörr i rummet.

**Om gruppen inte fått Bild P62 eller Bild P63:**

Det står en ensam soldat i rummet. Han ler ett egendomligt leende.

**Bild P70.**

Mannen kommer inte att röra en fena. Vid minsta kontakt kommer han att falla baklänges, fortfarande med samma leende på läpparna.

**Om gruppen redan fått en bild:**

Det finns inget anmärkningsvärt här.

Om de lyssnar på dörren mot rum 22 kommer de att höra hundarna morra. (se rum 22)



**37: Solaltan 4x10m.**

Det här ser ut som en solaltan. Det finns 1 m höga räcken. Det finns utsikt över gatan. En trappa leder ner i huset. Det finns en dörr.

Tittar gruppen ner mot rum 22 ser de 6 stridshundar. (se rum 22). Om någon i gruppen hoppar ner till hundarna härifrån anfaller de genast, om personen inte är Sagittario och han uttryckligen sagt att han vill lugna hundarna.

**38: Badrum 8x6 m.**

Ni kommer in i ett rum som är 4x6 m. Rummet är marmorklätt. Det är ett av de tre små rum som ingår i det romerska badet. Det finns ingen mer utgång från denna avdelning.

## Ödehuset

**B1: Öde affär 4x4 m.**

Smutsigt och uppenbarligen oanvänt rum. Taket har delvis fallit in. Det finns en öppning till i rummet  
Ingenting intressant här.

**B2: Öde atrium 4x6 m.**

Ett dammigt rum. Taket har dubbel höjd mot normalt. En våning upp finns ett meterhøgt räcke. Det finns i rummet två öppningar och förutom trappan ut går en trappa nedåt.  
Den ena öppningen leder in till ett fullkomligt igenrasat rum. Trappan leder till rum B4.

**B3: Öde tablium 4x4 m.**

Smutsigt, dammigt och ointressant rum. Det finns en trappa ner i rummet.

**B4: Öde trädgård ca 6x8 m.**

Det är en gammal övergiven trädgård. Gräset är vildvuxet, och det var längesedan någon gjorde något åt trädgården.  
I denna trädgård finns 2 ormar. De anfaller endast om man går in i trädgården, och följer inte flyende.  
Trädgården är i övrigt innehållslös.

**B5: Öde övervåning, oregelbunden**

För att ta sig hit måste man klättra.  
Smutsigt och övergivet. Taket delvis borta.  
Man kan se ner i en övervuxen trädgård, och ett smutsigt rum (B2)

**Bonusbild**





**P7:**  
**Don Carbonaras/Pavarottis/Carusos**  
**residens**

På väg till **Don Carbonara**:

Ni har just kommit fram till Don Carbonaras resident då ni blir anropade av ett gäng **hårdföra män**. Det verkar vara **4 st.** De är klädda i mörkröda läderrustningar, och bär bredsvärd och sköld. De undrar vilka i helvete ni är och vad faan ni gör här?

På väg till **Don Pavarotti**:

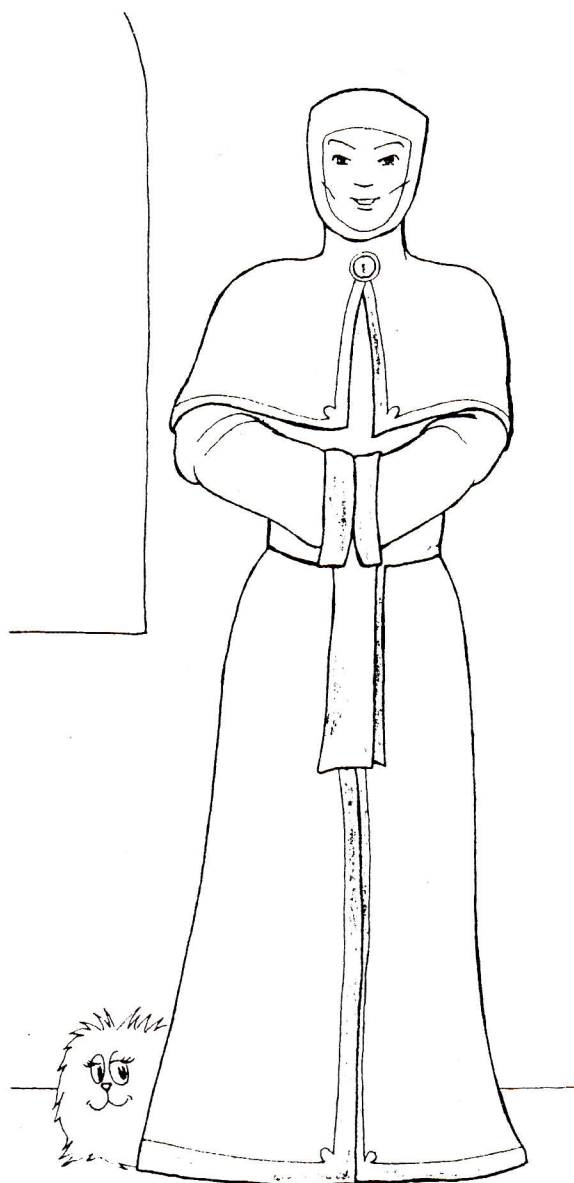
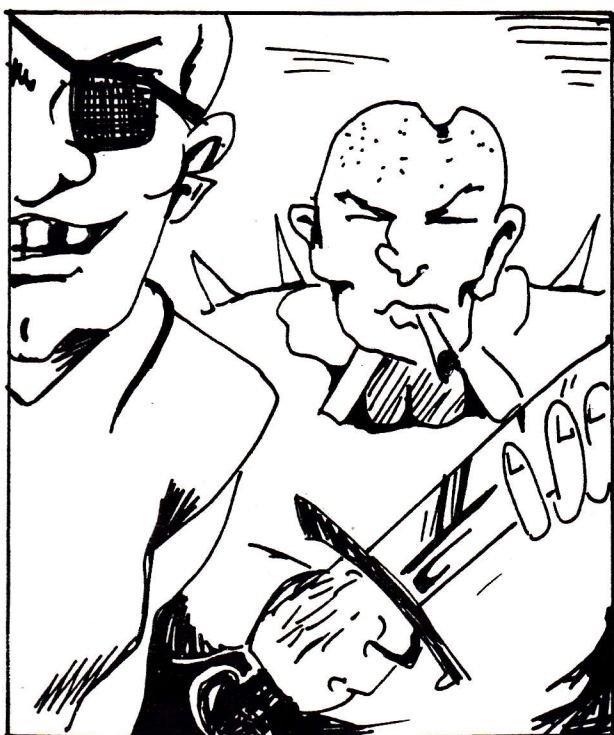
Ni har just kommit fram till Don Pavarottis resident då ni blir anropade av ett gäng **hårdföra män**. Det verkar vara **3 st.** De har rakade huvuden och bär kortsvärd och sköld. De undrar vilka i helvete ni är och vad faan ni gör här?

På väg till **Don Caruso**:

Ni har just kommit fram till Don Carusos resident då ni blir anropade av ett gäng **hårdföra män**. Det verkar vara **4 st.** De har läderrustningar med nitaroch bär spjut. De undrar vilka i helvete ni är och vad faan ni gör här?

**Alla Dons:**

Dessa män är extremt ohjälpsamma. Vad än gruppen säger kräver männen att gruppen ska fara ända in i \*\*\*. Käftar gruppen anfäller männen. Uppstår strid kommer **1d4 nya vakter varannan round**, (klädda i läderrustning, men beväpnade och utstyrda som de ursprungliga vakterna), tills våra hjältar flyr eller dör.



DESCHIVON PRÄST

**P8:**  
**DECHIVON-TEMPLET (BILD P80)**

Dechivon är helandets gudinna och i templet finns lokaler för sjukvård, potiontillverkning, studier, bön samt bostäder. Templet är övergivet sedan 300 år. Det mesta av möblemanget togs med vid avflyttning så templet är ganska tomt.

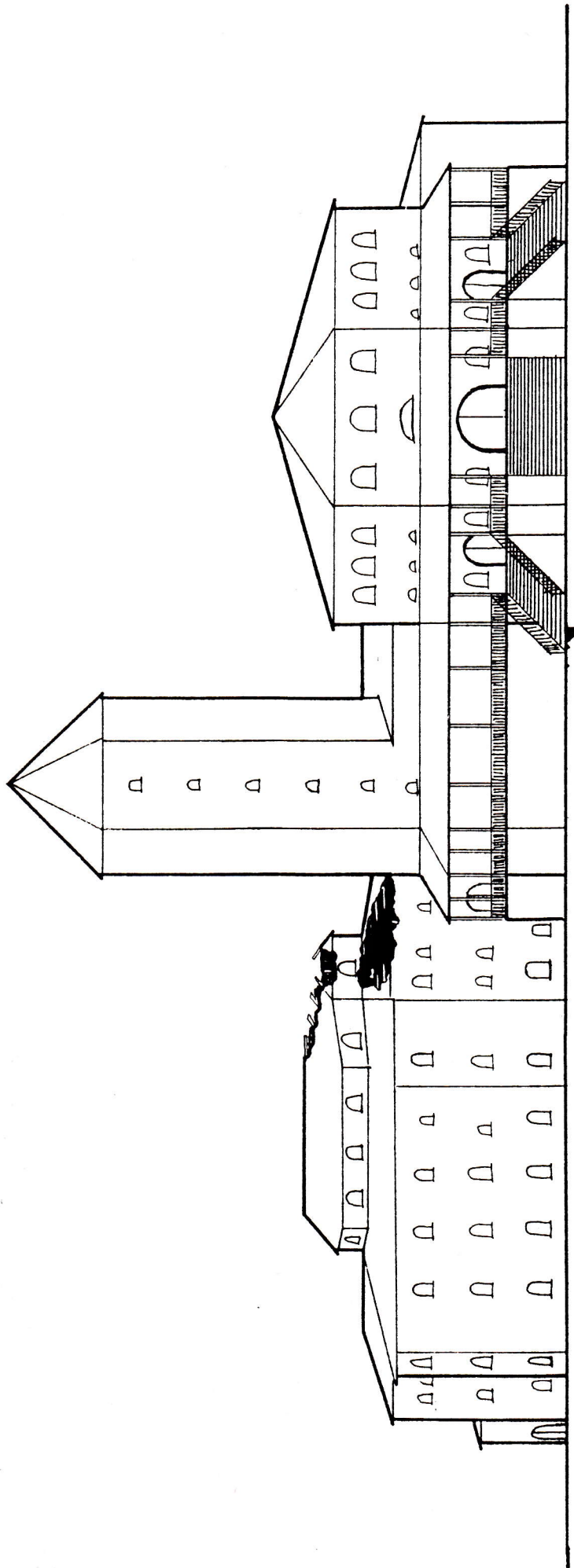
Väggarna är vitrappad sten.

Golvet på bv är sten medan alla golv på högre plan är gjorda av trä.

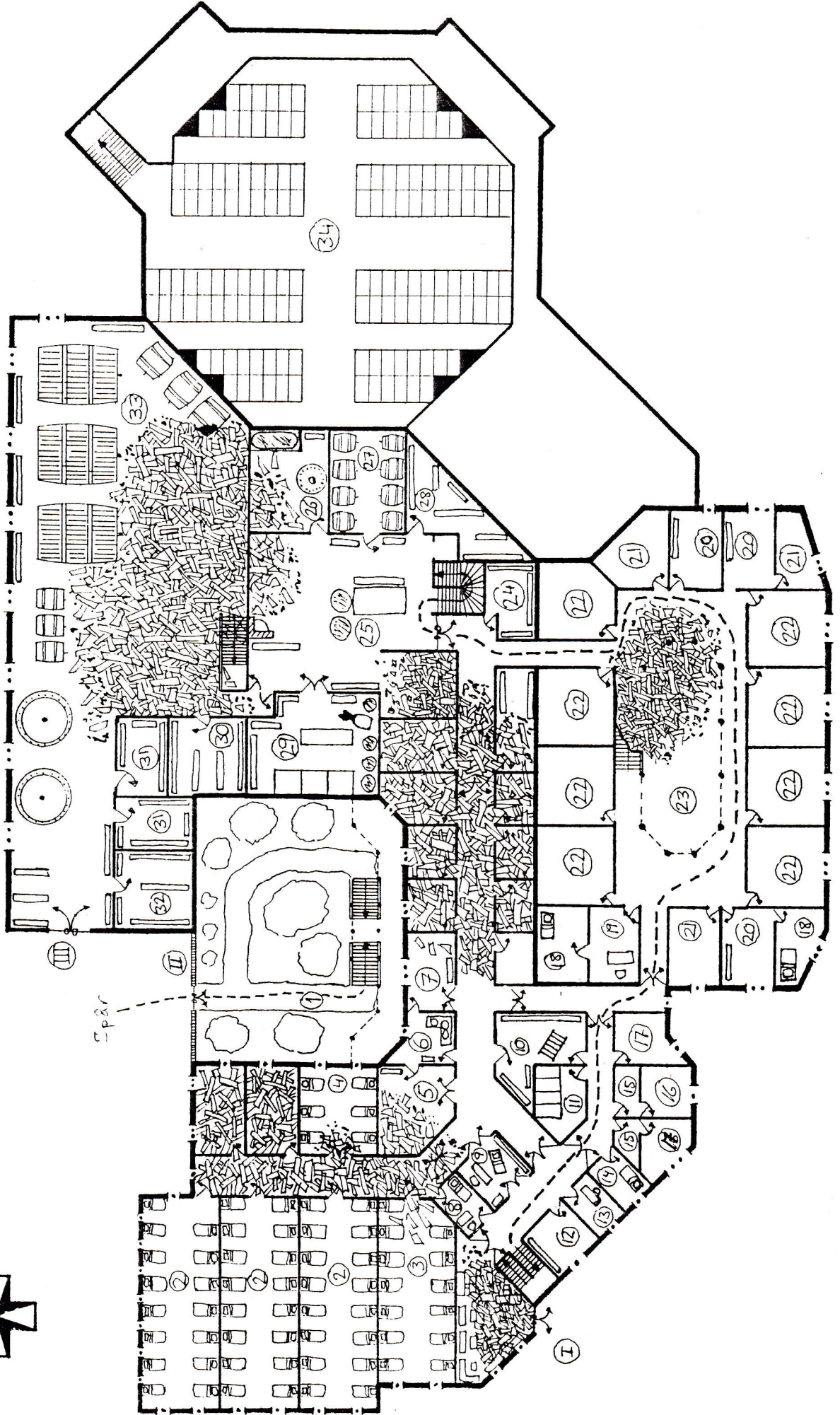
Taket är gjort av trä. Delar av taket har under årens lopp rasat in liksom en del golv på de övre våningarna.

Rasmassor är omöjliga att se över och att gå eller klättra omkring på. Det senare pga av deras inbyggda labilitet och "plocke-pinn-

Vy från Syd-väst

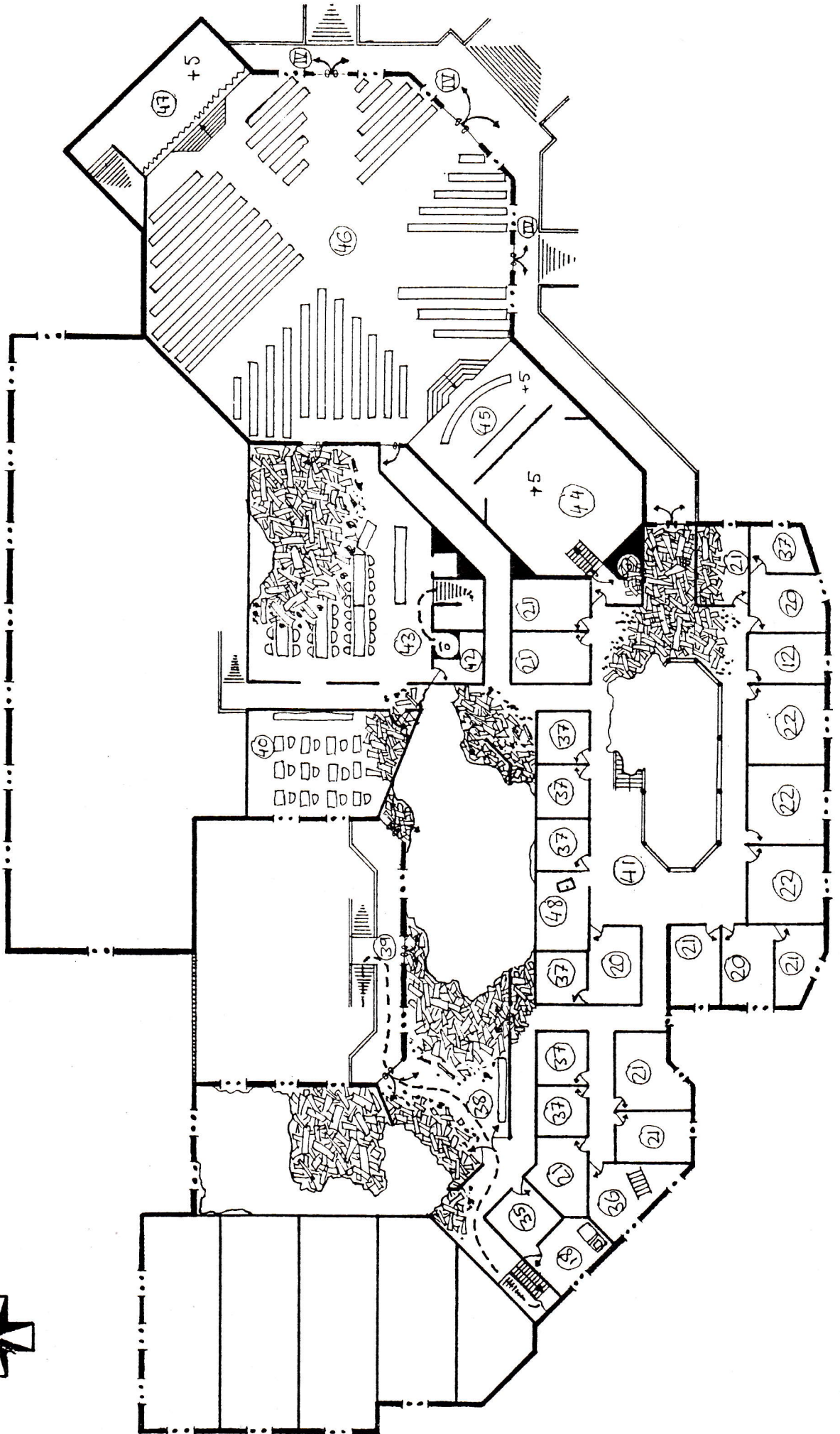






vån 1

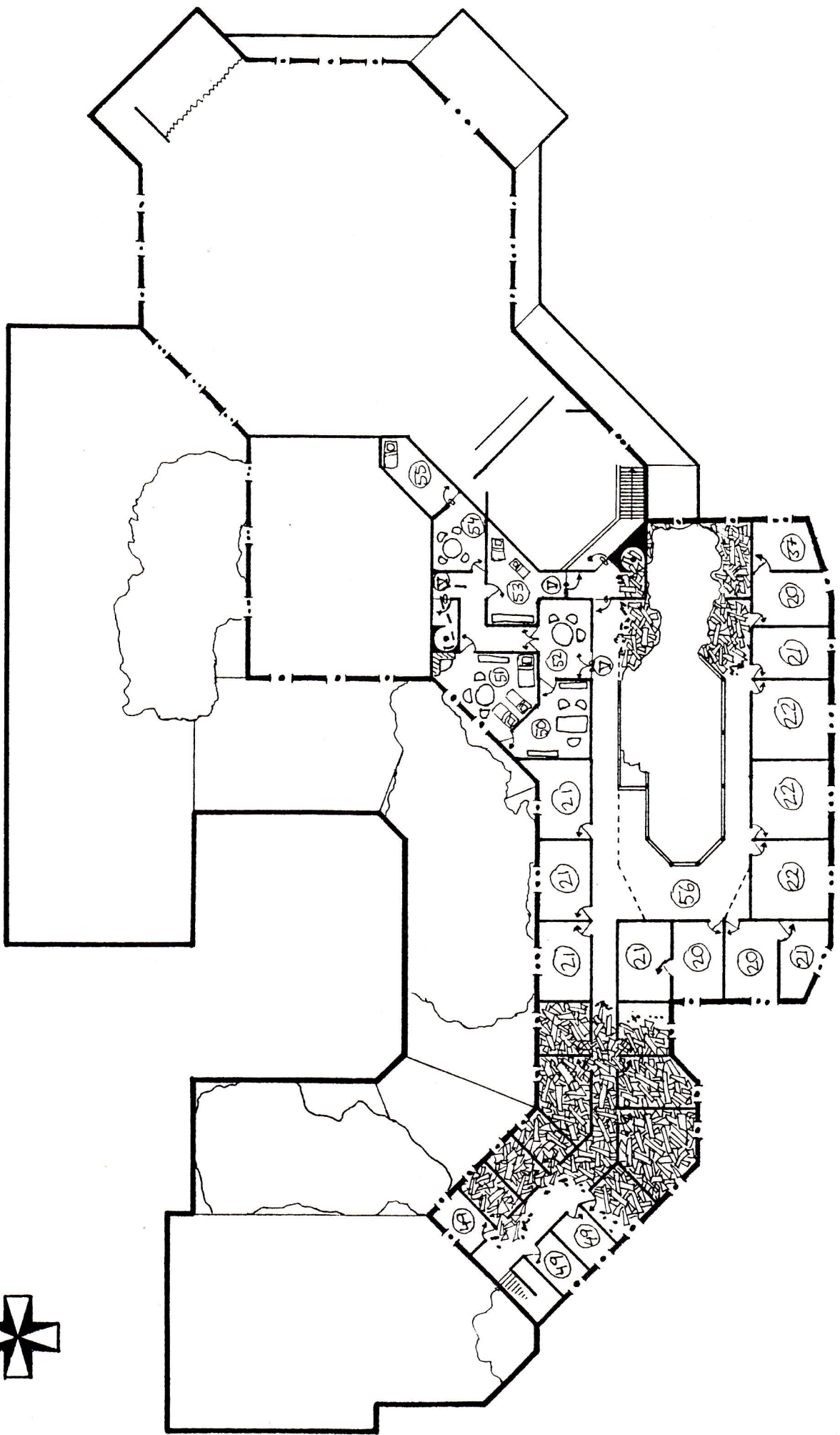
Galvet ligger på +4 nivå



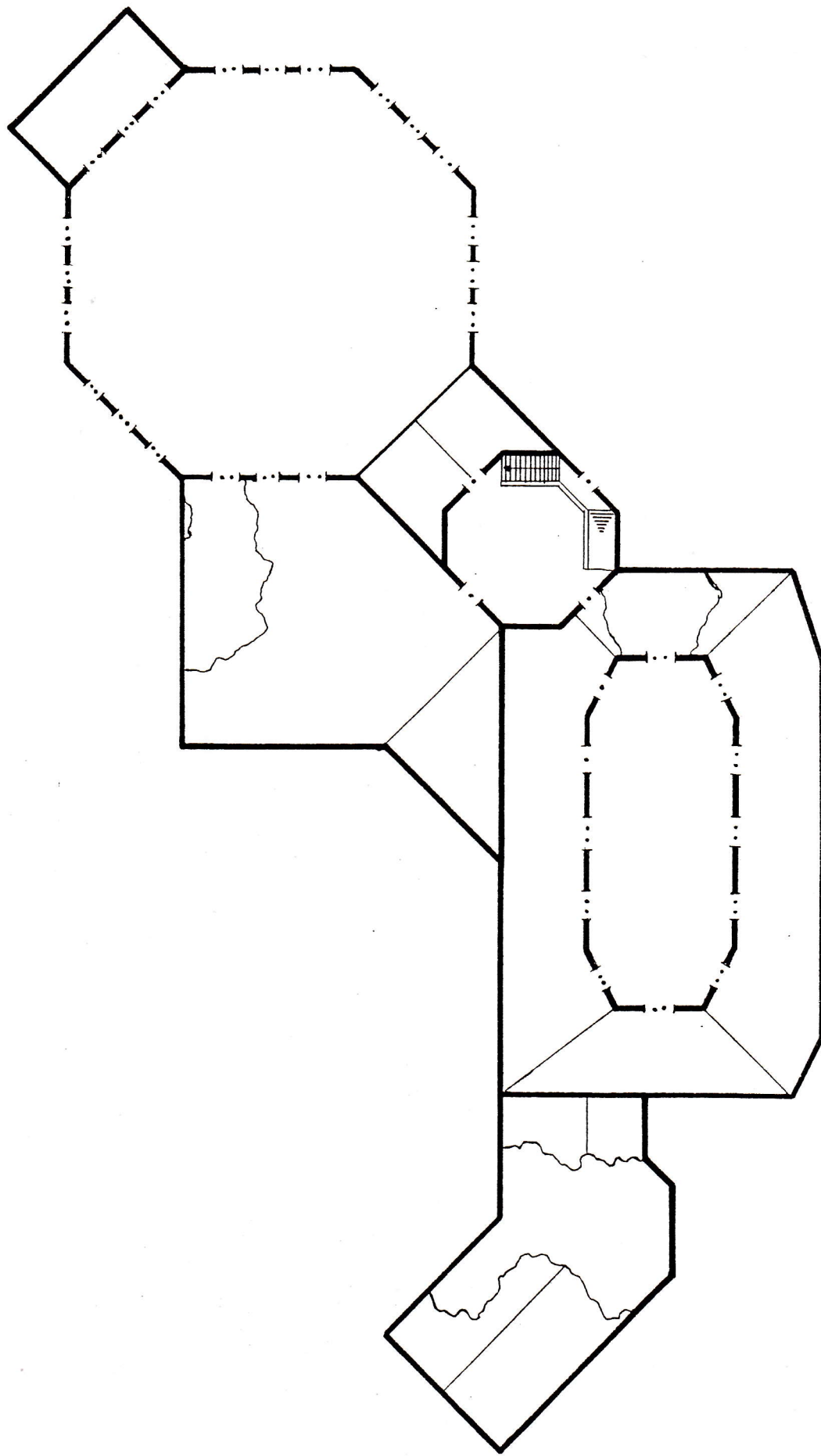


vån 2

Golvvet ligger på +8 niva

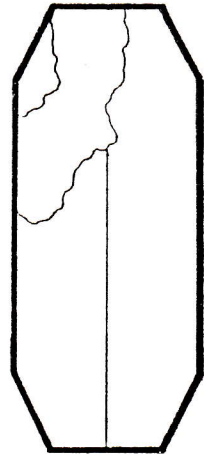
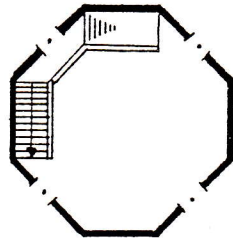
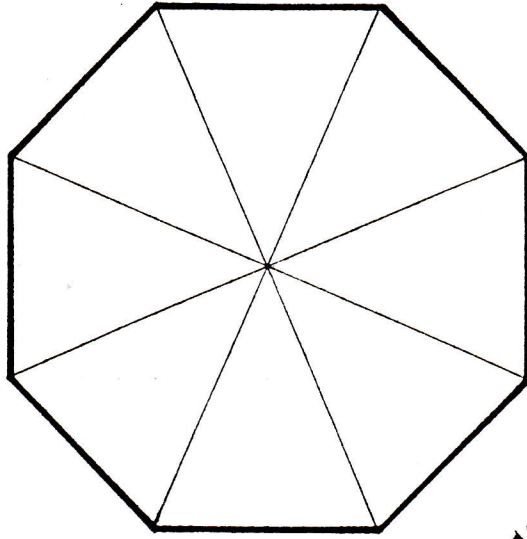


vân 3

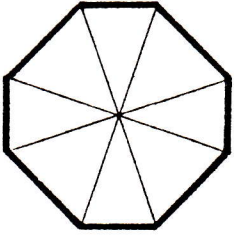




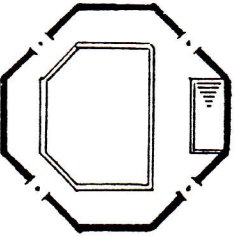
vấn 4



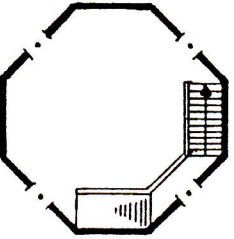
vấn 8



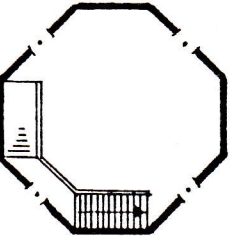
vấn 7



vấn 6



vấn 5



uppbyggnad". Om man skulle råka **ramla** ned på ett ras så får man slå ett save. För att man skall klara sig måste man slå under sin dex minus 5. Klarar man sitt save så kan man oskadd ta sig bort från raset. Dock under rasmassornas högljudda knirkande vilket gör att **larmet går**. Den stackare som missar sitt save gör att raset kollapsar och begraver den klumpige under tonvis av tjocka bjälkar och annat med ytterligt negativ inverkan på den mänskliga kroppen. Han blir alltså smet. Givetvis går också **larmet**.

**Fönsterna** är försedda med kraftiga galler, samtliga intakta. Dessa galler är magiskt skyddade mot "bend bars".

**Hål i taket** går alldeles utmärkt att klättra in igenom, om man vågar...(Livsfarligt att hoppa ner på ett ras).

Den kidnappade **Lemax Isopoda** hålls fängslad på våning 2. Han bevakas av **5 vakter** (bilaga...). Se även rum **53** och **54**.

**Spår** av människor finner man om man letar vid **den streckade linjen** som finns på kartan. Linjen markerar i själva verket den väg som Scorpios mennar använder.

I huset bor även 7 **Råttsvansapor** (bilaga...). Om man slåss tillräckligt länge med dessa så går **larmet**. Mer om detta i beskrivningen av rum **41** och **48**.

**Skrivbord** är av princip helt tomma.

**Om larmet går** så väcks de vakter som sover. Man slinker i sina läderrustningar och intar sina stridsställningar. När man **stridsgrupperar** så ställer sig **1 man** vid dörren i rum **52**, **1 man** vid dörren i rum **53**, **1 man** innanför dörren vid spiraltrappan som leder ner

till köket och **de 2 sista i rum 54**. Här står man sedan i **15 rounds**, och om inget har hänt då så återgår man till sin vanliga beredskap med **3 vakna** och **2 sovande**.

## DÖRRAR

### Dörr Beskrivning

- I Låst dörr med rasmassor innanför. Tvärnit alltså.
- II Låst port. Spår som leder in.
- III Låst port.
- IV Ordentligt låsta och tillbommade portar. Diverse heliga sigill och symboler gör det omöjligt att forcera dörren. En "**Forbiddance**" (6-th level Cl-spell) skyddar dessutom rum **44**, **45**, **46**, **47** samt hela tornet.
- V Låsta dörrar med **fälla** på. Fällan är av typ "Gifttagg i dörrhandtaget". Om någon fälla utlöses så går **larmet**.

## RUMSBESKRIVNING

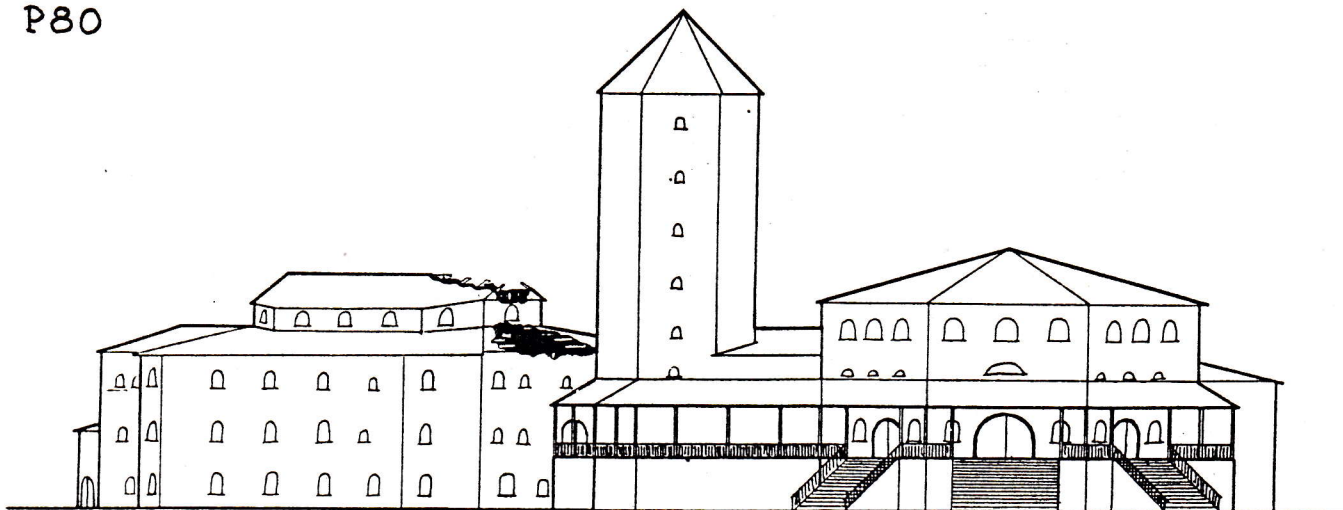
Normal takhöjd är 4m.

### Rum Beskrivning

#### 1. **Trädgård** **20x16m**

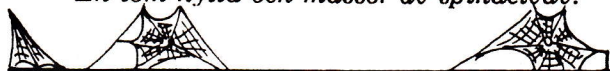
*Trädgård. I trädgårdens NÖ del finns en 8m hög mur med låst port. I V delen finns två trappor som leder upp till en veranda på våning 1. På de N och V väggarna finns fönster.*

P80





2. **Sjuksal**  
**16x6m**  
*8m högt i tak. Längs väggarna står sängar med 1m mellanrum. Allt är täckt av ett tjockt lager damm och i hörnen hänger spindelväv i stora sjok.*
3. **Sjuksal**  
**14x6m**  
*I övrigt som 2.*
4. **Sjuksal**  
**8x6m**  
*I övrigt som 2.*
5. **Operationssal**  
**8x6m**  
*Ytterligare en dörr. Rummet är tomt förutom rasmassor och en tom bokhylla.*
6. **Omklädningsrum**  
**4x4m**  
*Ett tomt skåp samt en bänk med 3 tvättfat. Ytterligare 2 dörrar.*
7. **Operationssal**  
**4x6m**  
*En tom hylla. På golvet ligger några plankor som härrör från taket. Ytterligare en dörr.*
8. **Undersökningsrum**  
**3x4m**  
*En säng, ett skrivbord, och en stol. Ytterligare en dörr.*
9. **Undersökningsrum**  
**4x4m**  
*2 tomma hyllor.  
I övrigt som 8.*
10. **Potionförråd**  
**Oregelbundet format**  
*4 tomma hyllor varav en omkullvält.*
11. **Bårhus**  
**Oregelbundet format**  
*Längs Ö väggen står ett stort skåp med 1x1m luckor. 4 luckor på bredden och 4 på höjden.  
Om man öppnar en lucka finner man en utdragbar brits där det luktar unket. Alla britsar är tomma.*
12. **Expedition**  
**4x4m**  
*En tom hylla och massor av spindelväv.*
13. **Expedition**  
**3x4m**  
*Ett skrivbord och en stol som är täckta av ett tjockt lager damm.*
14. **Jour-rum**  
**3x4m**  
*En säng.*
15. **Förrum**  
**2x4m**  
*Ytterligare en dörr.*
16. **Isolering**  
**4x4m**  
*Tomt och skräpigt.*
17. **Isolering**  
**Oregelbundet format**  
*I övrigt som 16.*
18. **Sovrum**  
**4x6m**  
*En säng. Rummet är oerhört smutsigt.*
19. **Arbetsrum**  
**4x6m**  
*Ett skrivbord och en stol. Ytterligare en dörr.*
20. **Arbetsrum**  
**4x6m**  
*En tom hylla. Ytterligare en dörr.*
21. **Sovrum**  
**4x6m**  
*Rummet är fyllt av spindelväv.*
22. **Sovrum**  
**6x6m**  
*Det enda som finns i rummet är en otrolig mängd smuts.*
23. **Stora hallen BV**  
**10x24m**  
*En stor hall med dörrar utmed väggarna. Större delen av taket (6x16m) är ett schakt uppåt. I Ö delen av hallen syns resterna av en rasad trapp och stora delar av golvet är täckt av rasmassor från våningarna ovanför. Schaktet fortsätter ytterligare 2 våningar uppåt och högst uppe i taket finns ett galleri som släpper in ljus. Taket i S änden av galleriet är rasat. I S änden av hallen är taket stöttat med träpålar.*



- 24. Förråd**  
**4x6m**  
3 tomma hyllor.
- 25. Kök**  
**10x14m**  
Ytterligare 5 dörrar. Några tomma hyllor, 2 tunnor med förmultnat innehåll, en spis och en trappa uppåt. I Ö delen av rummet är det fullt av rasmassor och ovanför dessa finns ett hål i taket. Bredvid trappen finns en öppning (1x1m) i väggen.  
Om man tittar in i öppningen ser man ett schakt uppåt samt en vajer som ligger runt ett hjul i botten på schaktet. De två vajerändarna försvinner uppåt.
- 26. Bryggeri**  
**6x8m**  
Ett stort kar, en tom hylla samt en stor metallbehållare med fastskruvat lock. Till behållaren är några slangar och tappkranar anslutna.  
Den är tom.
- 27. Öl-förråd**  
**8x6m**  
8 st liggande tunnor som är 2m i diameter.  
Vissa av tunnorna kan innehålla (nu ganska äckligt) öl.
- 28. Vinkällare**  
Triangulärt rum. Hyllor med vin-flaskor fyller rummet.  
Vinnet är ganska gott.
- 29. Bageri**  
**8x10m**  
Tomma hyllor, 3 ugnar, ett bord och 5 tunnor med förmultnat innehåll varav en tunna har vält. Det luktar ganska unket härinne.
- 30. Potionförråd**  
Ej tömt pga rasmassorna utanför dörren.  
**6x6m**  
Hyllor med *potionflaskor*.  
10 Heal och 5 X-Heal.
- 31. Råvaruförråd**  
**4x6m**  
Hyllor fyllda med små burkar och underliga påsar.  
Dessa innehåller Fladdermusöron, Inlagda drakögon, Ormtunga i sprit, godlår, snigelfötter etc.
- 32. Råvaruförråd**  
**6x6m**  
I övrigt som 31.
- 33. Potionkokeri**  
**46x18m** där det är som bredast  
Stor hall. 8m högt i tak. Stora hål i taket. Rasmassor täcker V delen av golvet. Ur rasmassorna går en trappa upp till våning 1. Ytterligare 6 dörrar.  
Dock ej säkert att man ser alla.  
Några tomma hyllor står längs väggarna. 2 stora (4m diam) metallbehållare står på golvet. 3 stora (4m diam) samt 6 små (2m diam) tunnor ligger på golvet.  
Samtliga tunnor är tomma.
- 34. Katakomber**  
Gångar med kraftiga, små (1x1m) luckor längs väggarna. 4 luckor på höjden.  
Här finns det döingar som är pedantiskt sorterade i små fack (2m djupa).



- 35. Arbetsrum**  
**4x4m**  
Ytterligare en dörr.
- 36. Bostad**  
Triangulärt rum. En omkullvält bokhylla ligger på golvet.
- 37. Bostad**  
**4x4m**  
Tomt förutom damm, skräp och spindelväv.
- 38. Bibliotek**  
Har varit en stor sal. Ytterligare en dörr. Största delen av taket har rasat in och den del av golvet som inte har rasat ner till våningen under är till största delen täckt av rasmassor. Vid V väggen står en bokhylla med 2 böcker i. Den ena boken bär titeln "För alla sorters sår" (FASS) och innehåller en otrolig mängd med läkemedelsbeskrivningar som ingen förstår någonting av. Den andra boken heter "Rätt injicerade Läkemedel" (RiL) och är författad av C-G Sandoz. Bok 2 är fylld av obegripliga fack-termer.





39. Veranda  
2m bred

Veranda längs trädgårdens V vägg. 3 dörrar in till rum 38 varav 2 blockerade av ras. Samtliga är låsta. 2 trappor leder ner till en trädgård.

40. Lektionssal  
8x10m

12 små bänkar, en tom hylla längs S väggen. Ö väggen upptas av en stor svart tavla.

41. Stora hallen 1  
12x24m

En stor hall med dörrar utmed väggarna. Större delarna (6x16) av golv och tak är schakt uppåt resp nedåt. I Ö delen av hallen finns resterna av en uppåtgående trapp. Ett räcke löper runt hålet nedåt förutom där trappen en gång fanns. Trappen tycks ha rasat ned till våningen under. S delen av hallen är täckt av rasmassor. Schaktet fortsätter ytterligare en våning upp och högst upp i taket finns ett galleri som släpper in ljus. Taket i S änden av galleriet är rasat.

Kliver man in i rummet anfalls man av 4 Rättsvansapor. (Bild P81) Om man strider mer än 5 rounds mot dessa går larmet.



P81

Rättsvansapor

42. Förråd  
Oregelbundet format

Tomt förutom lite spindelväv.

43. Matsal  
14x18m

8m högt i taket. Ytterligare 2 dörrar. Några långa bord som i SÖ delen av rummet är täckt av rasmassor från det lindrigt intakta taket. En spiraltrappa leder uppåt och en vanlig trapp leder nedåt. Bredvid den vanliga trappen finns en liten (1x1m) öppning i väggen. Om man tittar in i öppningen ser man en vajer som ligger runt ett hjul i taket på schaktet. Vajerändarna försvinner nedåt.

44. Tornet

Ett 8-kantigt rum som är 12m tvärs över. Ytterligare 2 dörrar. Rummet fortsätter 7 våningar uppåt och bildar således ett torn. På våning 2 finns en balkong som i ena änden övergår i en trappa som löper längs tornets väggar hela vägen upp.

Här har en gång templets relik förvarats men dessa är noggrant bortforslade.

45. Altare Bild...

6x11m

7m högt i tak. Öppet mot SÖ där en trapp leder ner till en stor sal. En stålkonstruktion hänger framför NV väggen. (Bild P82). En halvcirkelformad 8m lång kudde ligger på golvet framför stålkonstruktionen. Kudden är oerhört dammig.

  
Kilrond var här också!

46. Stora tempelsalen

Ett stort 8-kantigt rum, 28m tvärs över. 12m högt i tak. Ytterligare 4 dörrar. På golvet står låga träbänkar och i NV leder en trapp upp till en avsats där en stor stålkonstruktion hänger framför en vägg. (Bild P82). I SÖ leder en trappa upp till en avsats där ett draperi förhindrar all insyn.

47. Begravningsceremoniavsats  
6x11m

7m högt i tak. På SÖ väggen är Dechivon-symbolen målad och i NV hänger ett draperi. En trappa leder nedåt.

48. Bostad

4x6m

Här bor Råttsvansaporna. Kliver man in här anfalls man av ytterligare 3 Råttsvansapor. Om man slåss mer än 3 rounds med dessa går larmet. Om man genomsöker rummet finner man 2 X-Heal, 4 Heal samt 15 förstörda potions.

En vidrig stank fyller rummet. 3 råttsvansapor anfäller er.

49. Bostad

3x4m

Drivor av spindelväv.

50. Arbetsrum

Oregelbundet format

Ett skrivbord, 3 stolar och 2 tomma hyllor. Ytterligare en dörr.

51. Sovrum

Oregelbundet format

Ett bord, 3 stolar, 3 sängar, en tom hylla och en öppen spis. Ytterligare en dörr. Tjocka gardiner hänger för fönstren så att inget ljus kan tränga varken in eller ut.

52. Hall

4x6m

Ett bord och 3 stolar. Ytterligare 2 dörrar.

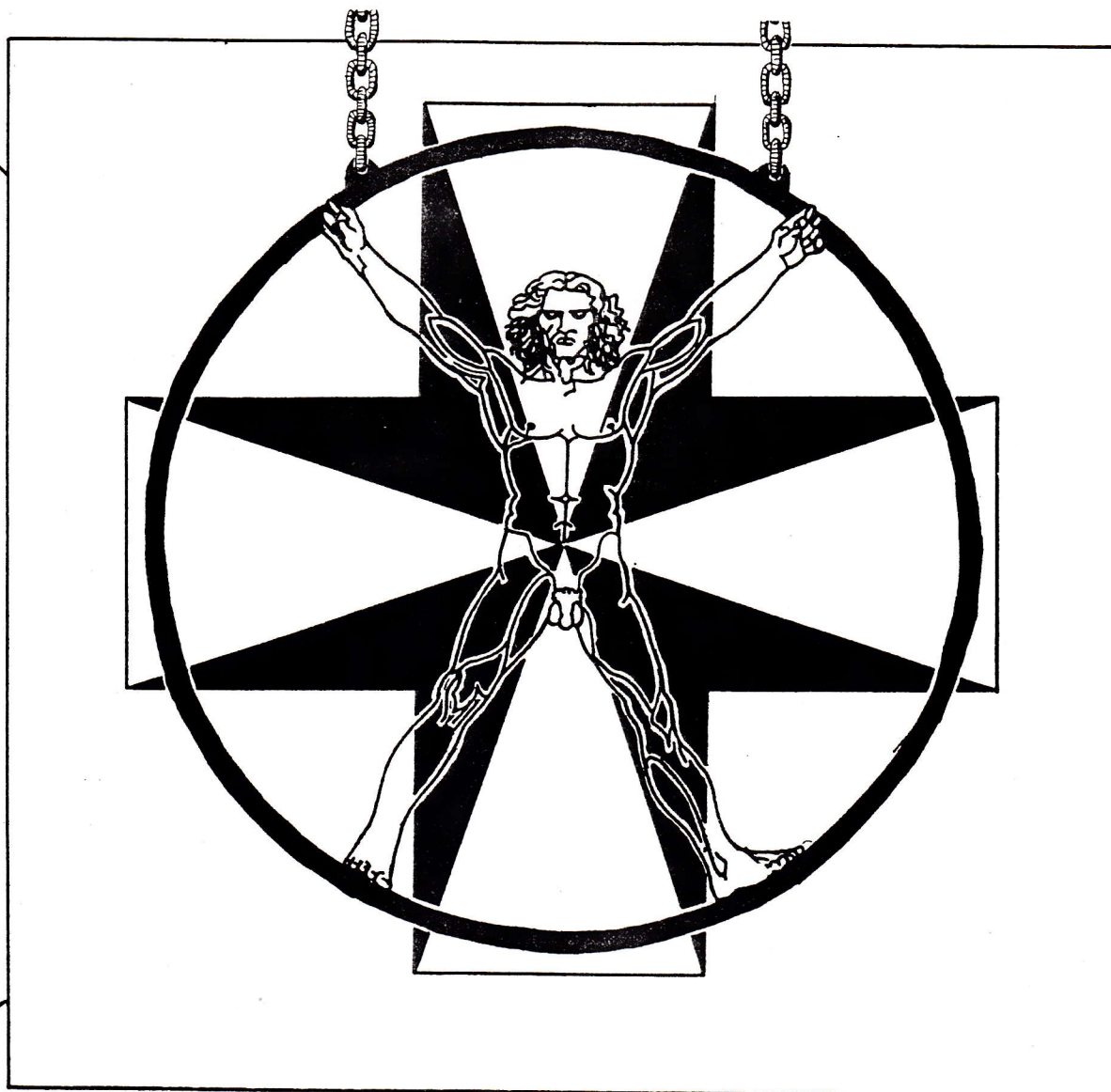
53. Hall

Oregelbundet format

Om larmet ej har gått:

En tom hylla och två sängar med 2 sovande människor. Några tomma vinpavor ligger på golvet.

Om larmet har gått se "Om larmet går".





## 54. Rum

### Oregelbundet format

Om larmet ej har gått:

*Ett bord och 4 stolar. Ytterligare en dörr. I rummet sitter 3 vakter som tills för några sekunder sedan spelade kort och drack vin. De griper nu efter sina vapen...*

Om larmet har gått se "Om larmet går".

## 55. Förråd

### Oregelbundet format

*En säng i vilken en man ligger fastkedjad.*

Det är Lemax Isopoda som ligger där.

## 56. Stora Hallen 2

### 12x24m

*En stor hall med dörrar utmed väggarna. 6x16m av golvet är schakt nedåt. 10x24m av taket har 8m takhöjd där de övre 4m av väggarna är fönster och bildar alltså ett slags galleri. Taket i S änden av galleriet är rasat och de rum som en gång låg S om hallen befinner sig nu på våningen under. Ett räcke löper runt schaktet nedåt utom i S delen där golvet har gett vika och störtat in. Rasmassor täcker golvet kring de inrasade partierna i S delen av hallen.*

## P9:

### Övriga tempel:

#### Looner, frihetens Guds tempel:

*En kall vind blåser mot er. Det ni ser är ett tempel i ruiner. Det verkar helt övergivet. Men till er stora glädje ser ni att där altaret en gång stod, ligger det färska blommor. Det betyder att frihetens låga fortfarande brinner, även här.*

Det enda gruppen hittar om de söker är ruiner, och åter ruiner.

#### Phor William, solgudens tempel:

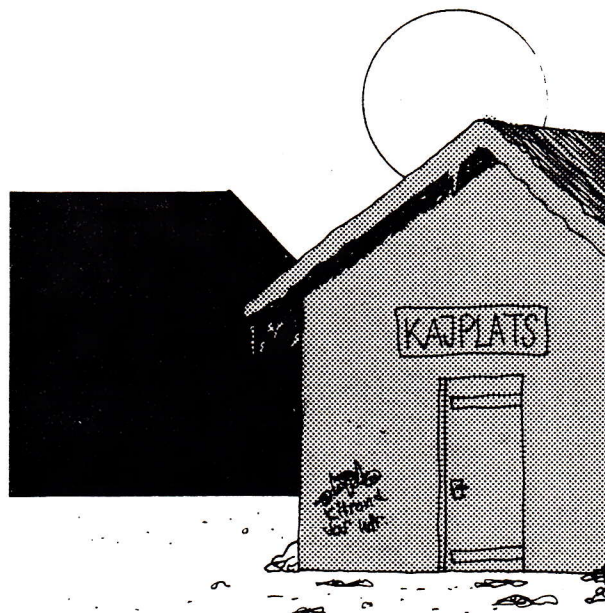
*Här är lungt och tyst. Tempelbyggnaden är mycket öppen i sin karaktär, för att släppa in så mycket sol som möjligt. Mycket snart har ni därför sett allting, och det var ingenting. Mycket lite skadegörelse. Men absolut inte en pryl finns av intresse. Nästan kliniskt rent.*

#### Tagina, Kärleksgudinnans tempel:

*Sällan har ni skådat ett så tillbommat tempel. Inte minsta springa syns i de förspikade fönstren eller dörrarna. Ni förstår omedelbart*

*att detta tempel är övergivet, och har varit det länge.*

Vad äventyrarna än hittar på kommer de inte in.



## P10 Hamnmagasinen

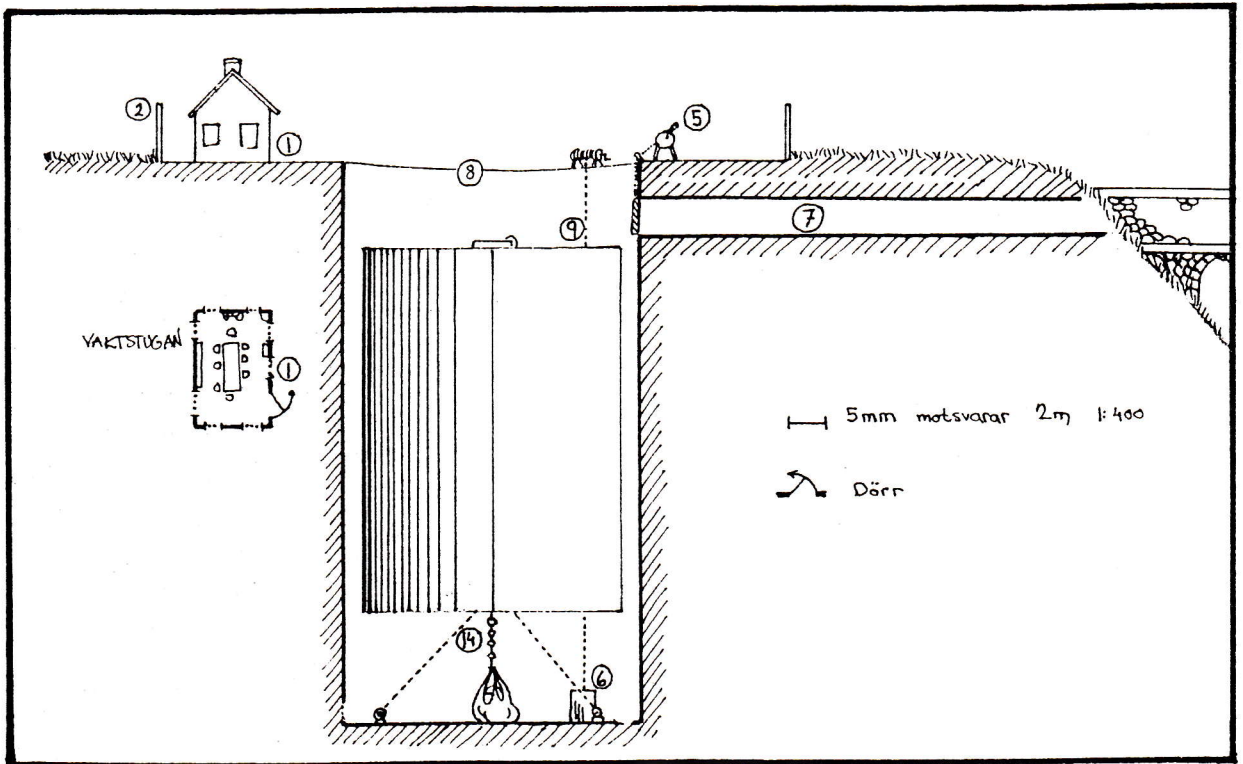
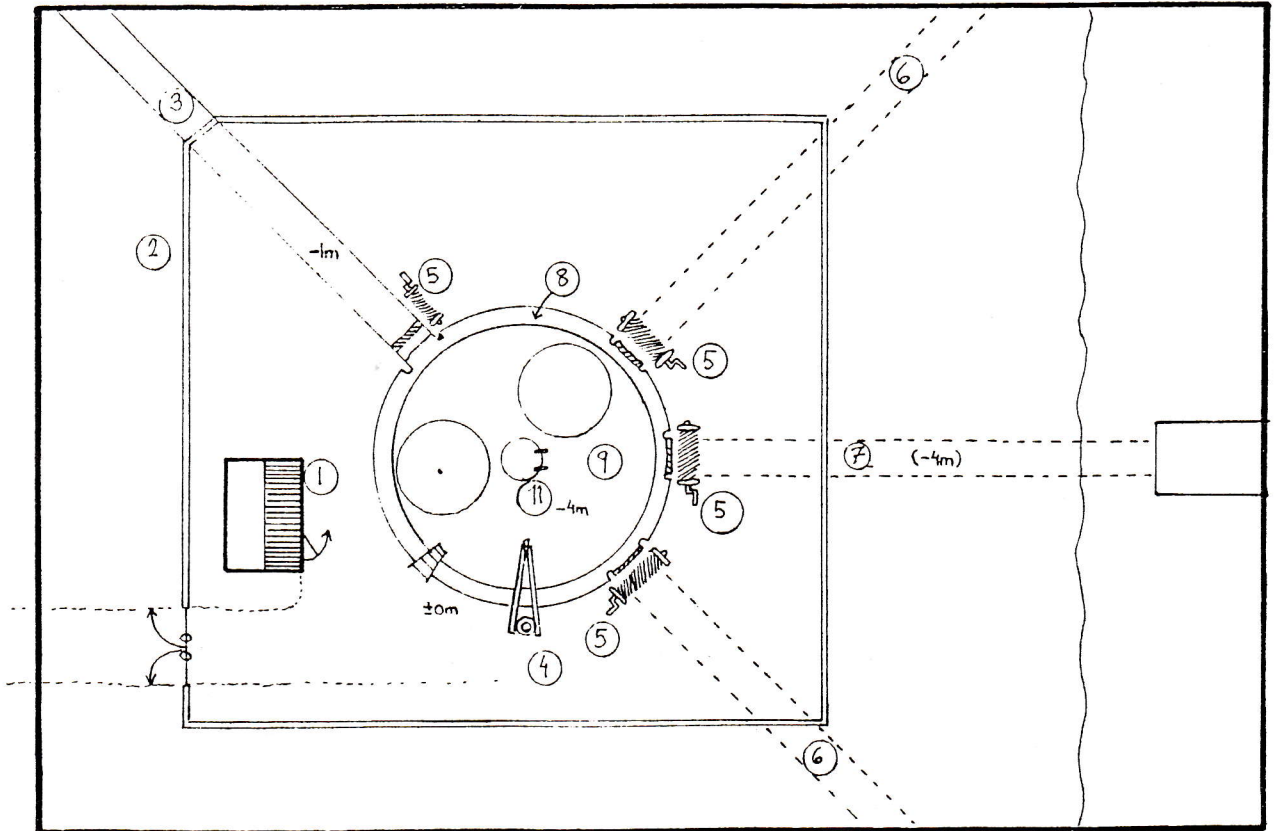
*Det blåser kallt och salt från havet. Magasinsbyggnadernas mörka, ruvande skepnader lutar sig över vattnet, där månarna blänker.*

Om äventyrarna tittar närmare på magasinen är dörrarna stängda men inte låsta.

*Det är mörkt härinne och luktar damm. När du går några steg framåt trampar du på något mjukt. Det visar sig vara en död rått. Runt dig hör du ljudet av råttor som kilar runt.*

Det enda äventyrarna kan hitta i magasinen är d4 döda råttor, d8 råttbon och otaliga levande råttor i varje.







# P11: Örnnästet

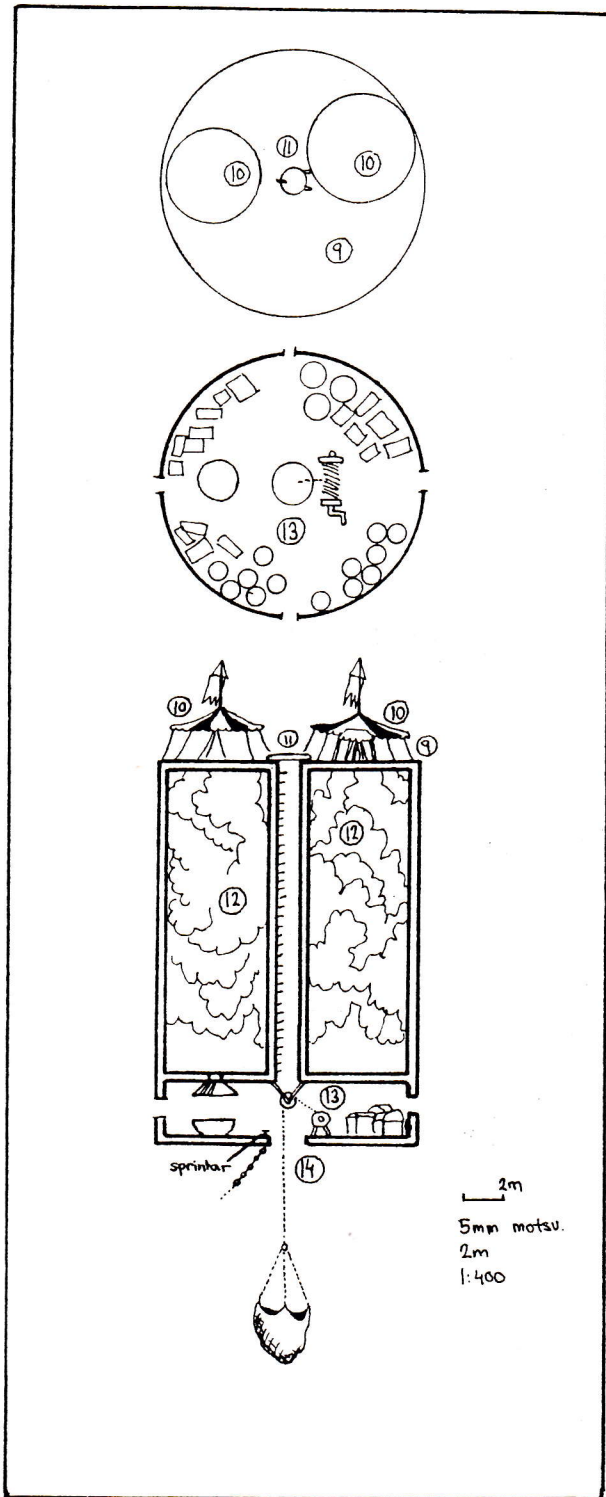
Vakter och larm, se 1:an.

Om gruppen kommer över jord, se även 2.

Om gruppen kommer under jord, genom akvedukten, se även 7.

## 1. Vaktstuga.

Här sitter fyra stycken vakter och surar för att de inte fick vara med på Scorpios stora avskedsfest. De har dock uppsikt över gården genom fönstren, och man måste lyckas med **hide in shadows** för att undgå upptäckt.



## 2. Plank, 3m högt.

Om gruppen kommer utifrån:

*Kring den plats där cisternen skulle finnas har någon rest ett tre meter högt plank. Det enda som syns över planket är något som ser ut som en kran i norra delen av det inhägnade området, och ett hustak i den nordöstra.*

Tittar man efter visar sig planket vara nybyggt, och det kommer rök ur skorstenen.

## 3. Regnvattenstillopp till cisternen.

1 m djupt och två meter brett stensatt dike. Avspärrat vid planket och försett med en bastant lucka av ek mot cisternen.

## 4. Kran.

Kraftig kran. Klarar av att lyfta omkring femhundra kilo. Går ej att operera ljudlöst.

## 5. Lucköppningsmekanismer.

Vevar, kuggjul och en stor trumma som drar upp järnkedjor, fästa i ekluckor nere i cisternens till- och utlopp. Gistna och rostiga: går att manövrera, men endast under stort oväsen och minst 17 i styrka.

## 6. Utlopp.

2x2 m stentunnel. 30 meter under markytan vid cisternen. Spärras av av stor eklucka.

## 7. Tillopp (från akvedukten).

2x2 m stentunnel. 4 meter under markytan vid cisternen. Spärras av av stor eklucka.

Om gruppen kommer genom akvedukten:

*Plötsligt spärras er väg av av en massiv vägg av gammalt, vattendränkt ekträ, nu torkat och gistet.*

Det går att få grepp om luckan och lyfta den om man använder en sammmanlagd styrka på minst 35, till priset av en hel del oljud. Spelarna kan göra ett försök per round, och två misslyckade försök genererar tillräckligt mycket oväsen för att larma vakterna. Håller då fortfarande gruppen på och bullrar, hissar en vakt upp luckan, medan de tre andra står beredda med pilbågar på ballongdäcket.

Om gruppen lyckas lyfta luckan:

*När ni efter mycket möda fått upp den stora luckan, så fyller ett stort, cirkulärt trögolv nästan ut cisternen framför er. På golvet står två tält, i klara färger och med fanor och vimplor på tältstolparna. Mellan golvet och cisternens vägg gapar en en meter bred springa, som försvinner ned i mörkret så långt ni kan se...*



### 8. Cisternen, 18 m diam, 30 m djup.

Nedsprängd i berget och murad med stora stenblock. Väggarna är fuktiga, och golvet täckt med ett tunt lager vatten (1 dm), men detta syns inte ovanifrån.

Om gruppen tar sig fram till cisternen ovanifrån:

*När ni tagit er fram så att ni kan blicka ned i cisternen, så ser ni att ett stort, cirkulärt trägolv nästan fyller ut den helt och hållet. På golvet står två tält, i klara färger och med fanor och vimplor på tältstolparna. Mellan golvet och cisternens vägg gapar en en meter bred springa, som försvinner ned i mörkret så långt ni kan se...*

### 9. Ballongdäck, 16 m diam.

När gruppen står på däck:

*Trägolvet är gjort av ordentliga, grova plankor, och det sitter en lucka mitt i golvet. Det känns nästan som om golvet svajade under er, men det måste vara ren inbillning...*

### 10. Tält, 4 m diam.

Innehåller bäddar för fyra personer vardera.

### 11. Lucka, 1 m diam.

Ölåst. Leder ned i en sjutton meter djup, cirkulär träbrunn med järnkrampor i väggen.

### 12. Gasbehållare. 16 m diam, 17 m hög.

Träväggar, tätade med diverse tygbitar, fylld med ren flogistongas (Illaluktande, men ej giftig).

### 13. Undre däck. 16 m diam. 3 m hög.

*Här finns i ena änden av ett cirkulärt rum en massa kemisk apparatur. Vid denna så står en stor kittel under en trätt i taket. I den andra änden står säckar och trälådor, och mitt i rummen finns en gigantisk vinch, vars kätting försvinner ned i ett runt hål i golvet.*

*Runt väggarna finns åtta små, runda gluggar, cirka sju decimeter i diameter, genom vilka man kan se den fuktiga cisternväggen.*

Fastspikad vid väggen vid apparaturen finns ett recept för "framställning av absolut rent flogiston". Tillverkningen verkar i huvudsak gå ut på att lösa upp bitar av caloric i eter i det stora karet, så att flogistongasen puffar upp genom tratten till gasbehållaren.

Säckarna och trälådorna är fyllda med matvaror.

### 14. Hålet i botten, 2 m diam.

*Den grova kättingen leder ned till ett stort stenblock i en läderpåse, som ligger på vad som verkar cisternens botten, täckt av ett decimetertjockt vattenlager. Runt hålets kanter är fyra bastanta och spända kättingar fästa med sprintar.*

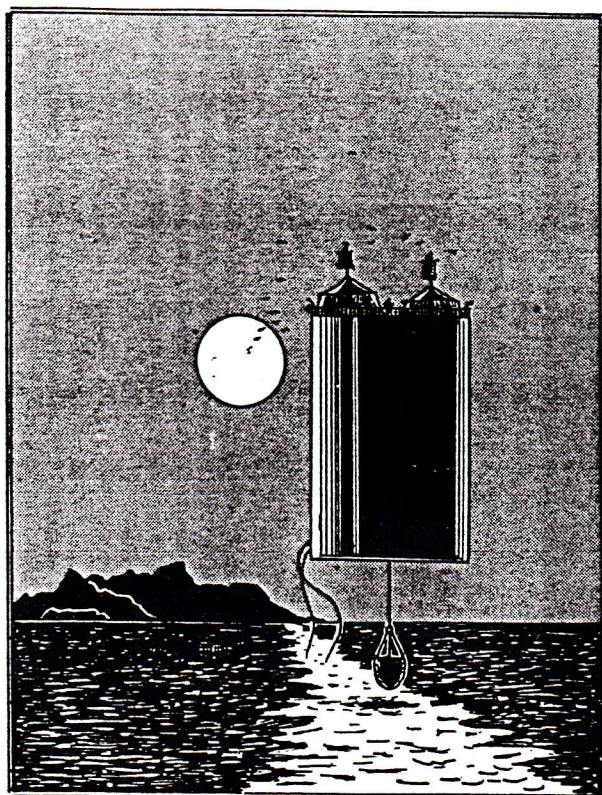
Tittar gruppen ut genom hålet mot cisternens väggar, så ser de något mycket märkligt: *Det verkar inte vara något som håller den här stora träcylindern uppe, inga pelare, ingen ting...*

**Stenblocket** är till för att hålla hela ekipaget på rätt köl. Man kan hissa den upp och ner för att kunna använda det som ankare när man skall landa.

Drar man nu ur sprintarna, så kommer "ballongen" att sakta börja stiga, uppåt, med en hastighet på 10 m/round. Om Scorpios vakter fortfarande är kvar i stugan börjar de skrika och tjoa, men kan inte göra något annat än att skicka iväg några pilar efter farkosten. Dessa kan inte skada själva ballongen, eftersom höljet är av stabilt trä.

*Högre och högre lyfter ni. I månskenet kan ni se den mörka skugga som är Porto Prizone försvinna under er i skenet från de tre månarna. Den upplysta borggården på Imperiets fort ser ut som en liten, glödande fyrkant, som glider bort mot horisonten. Ni bärs bort av vinden in i natten. Frihetens vind...*

Bild P111...





## Benknäckargänget Bild M1

Så snart gruppen sätter sig i rörelse drabbas de av händelse nummer 1.

*Ni är på väg uppför en gata då ni plötsligt hör svaga ljud bakom er.*

Om de gör "hear noise": Tjuven lyckas automatiskt. Smygande steg hörs då även framför gruppen.

*Bakom gruppen hörs nu viskande röster:*

— *Kom nu skithög!*

— *Där är dom, nykomlingarna.*

— *Kolla in stövlarna!*

— *Är inte det där äkta siden!*

Gruppen som närmar sig kallar sig Benknäckargänget. (Se även karta) (bild M2)

### Reaktionstabell

**Gruppens hållning** Reaktion av Benknäckarna

**Anfall:** Frenetiskt försvar.

**Offensiv hållning:** Försiktig, men dock reträtt, om anfallna frenetiskt försvar.

**Förhandlande, neutral:** – Snacka inte, hit med era prylar, det där svärdet blir bra!

**Defensiv:** Börjar gruppen släppa ifrån sig prylar, vill de bara ha mer. Gör gruppen ingenting börjar de att försöka ta saker.

**Flykt:** Gratis attack för benknäckargänget

för stats, vänd.

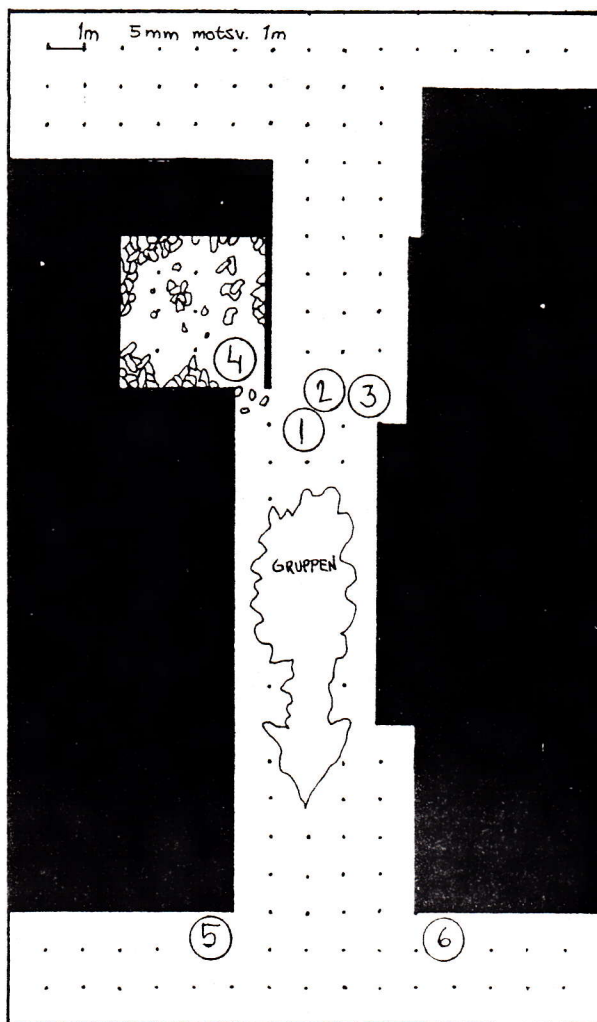


Möte nr 1: Benknäckargänget.

Rum	Mon.	Ac	Nivå	Hit Points	Vapen	Beskrivning
M2	1	8	Fi-3	18	Mace	Ledare
	2		Fi-2	15	Klubba d4	Stark +1/+3
	3		Fi-1	9	Kniv d4	Bär 3 knivar.
	4		Fi-1	8	Kortbåge d6	
	5	7	Th-2	7	Kortsvärd d6	Försöker falla gruppen i ryggen.
	6			6	Kortsvärd d6	Move Silently: 21%

Monster	Nivå	To Hit AC										Saving Throws								
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Människa	Fi-1	18	17	16	15	14	13	12	11	10	14	15	16	17	17					
	Fi-2	17	16	15	14	13	12	11	10	9	14	15	16	17	17					
	Fi-3	16	15	14	13	12	11	10	9	8	13	14	15	16	16					
	Th-1-4	19	18	17	16	15	14	13	12	11	13	12	14	16	15					

Vapen	Armor Class Adjustment										Skada
	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Klubba	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	d6	
Kniv	-3	-3	-2	-2	0	0	+1	+1	+3	d4	
kastad 1" 2" 3" 2/round	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	d4	
Kortsvärd	-3	-2	-1	0	0	0	+1	0	+2	d6	
Mace, footm.	+1	+1	0	0	0	0	0	+1	-1	d6+1	
Kortbåge 5" 10" 15" 2/round	-5	-4	-1	0	0	+1	+2	+2	+2	d6	





## M2. Möte med Don Carbonaras folk:

När gruppen drabbas av detta möte, slå en d6 för att avgöra vilken Don skurkarna tror att gruppen tillhör.

1-2 Don Scorpio

3-4 Don Caruso

5-6 Don Pavarotti

*När ni går gatan fram, stiger plötsligt 4 människor fram klädda i mörkröda läderrustningar, bredsvärd och sköld, och säger till er: "Öh, ni är ju såna där Don (sätt in lämpligt namn här) mannar. På dom grabbar!"*

### Möte nr 2: Möte med Don Carbonaras män!

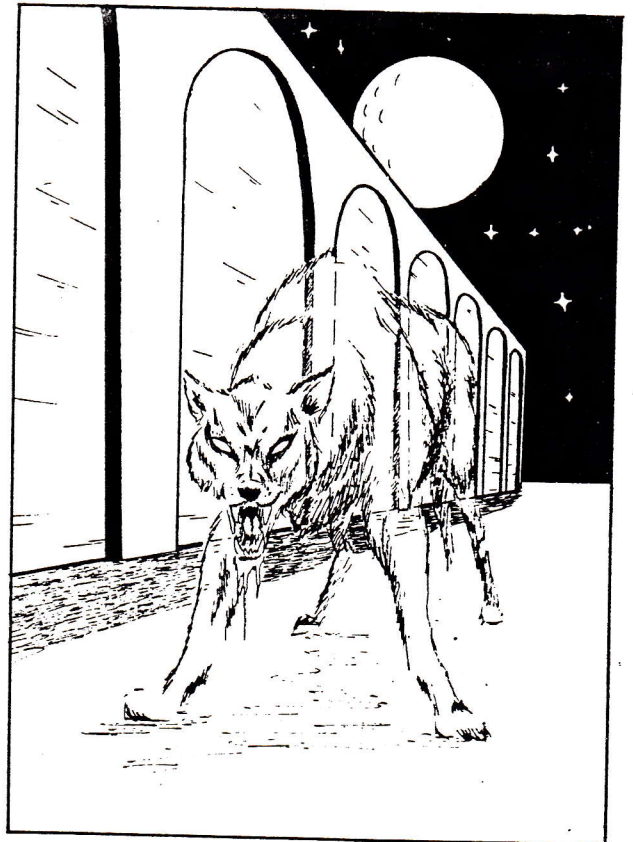
Rum	Mon.	Ac	Nivå	Hit Points	Vapen	Beskrivning
M2	1	7	fi-2	11	Bredsvärd 2d4	Don Carbonaras män.
	2			12	Bredsvärd 2d4	
	3			4	Bredsvärd 2d4	
	4			8	Bredsvärd 2d4	

Monster	Nivå	To Hit AC										Saving Throws				
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	RSW	BW
Människa	Fi-2	17	16	15	14	13	12	11	10	9	14	15	16	17	17	

Vapen	Armor Class Adjustment										Skada
	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Bredsvärd	-3	-2	-1	0	0	+1	+1	+1	+2	2d4	

### M3. Astralvarg (Bild M31):

Ni är på väg. Månen lyser på er där ni vandrar gatan fram. Plötsligt ser ni en rörelse i ögonvrån. Ni tittar ditåt och mer anar än ser en stor varg... När den kommer springande förstår ni att den här vargen inte är helt av denna världen... Ni kan se rakt igenom den, den är bara till hälften materiell. Den anfaller, med ett svagt, avlägset ylande..



#### Möte nr 3: Astralvargen.

Rum	Mon.	Ac	Nivå	Hit Points	Attacker	Beskrivning
M3	1	2	8	18 (36)	2d4+tillfällig energy drain d10 rounds	Halvgenomskinlig varg Halvskada av icke magiska vapen och attacker.

Monster	Nivå	To Hit AC										Saving Throws					
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	RSW	BW	Spell
Astralvarg	8	10	9	8	7	6	5	4	3	2	10	11	12	12	13		

#### Special egenskaper hos astralvargen:

Tar endast halvskada från attacker med icke magiska vapen. Kom ihåg att Saggitarios attacker räknas som magiska.

Då monstret tagit halvskada (i vårt fall 18 hp) tynar det bort och kan inte längre attackera eller attackeras från material planet.

Astralvargen försöker få över sitt offer till astral planet för att där sluka dess själ. Detta kommer i speltermen att betyda att de som drabbas av astralvargens bitt förlorar en nivå under d10 rounds. Detta är naturligtvis kumulativt.

Då en karaktär förlorat alla sina nivåer har hans själ förflyttats till astralplanet och kommer där att förtäras av astralvargen. Karaktärer som faller offer för astralvargar kan ej resas.

Astralvargar anfaller oftast sovande offer.



## Triangeldrama Bild M4

När ni närmar er ännu ett öde gathörn så stiger det plötsligt ut en man i midnattsblå kåpa och spärrar av er väg (se Bild M4) Han gör en hotfull gest med ett blänkande metallföremål i höger hand och intonerar dramatiskt:

— Lämna ifrån er edra vapen, annars skall mitt magiska eldklot bränna er till aska.

Detta är Crosby, en magiker som drivits över vansinnets gräns av chocken att mista alla sina formelböcker och magiska föremål. Han driver nu omkring i staden, muttrande för sig själv och "kastande" inbillade formler och användande av "magiska" föremål.

Om äventyrarna inte reagerat på en round kommer han att, mumlande mystiska besvärjelser, slå till sin triangel med ett ljudligt "bing". När inget händer kommer han att förbanna gruppen som "magiresistenta demoner", slå med händerna fram och tillbaka framför kroppen, knäppa med fingrarna och smyga iväg, övertygad om att han är osynlig.



### Möte nr 4: Triangeldrama!

Rum	Mon.	Ac	Nivå	Hit Points	Attacker	Beskrivning
M4	1	10	Mu-6	12	Nej	Se bilden

### M5. Möte med Don Carusos folk:

När gruppen drabbas av detta möte, slå en d6 för att avgöra vilken Don skurkarna tror att gruppen tillhör.

- 1-2 Don Scorpio
- 3-4 Don Carbonara
- 5-6 Don Pavarotti

*När ni går gatan fram, stiger plötsligt 4 människor fram klädda i läderrustningar med nitar och bärande spjut, och säger till er: "Öh, ni är ju såna där Don (sätt in lämpligt namn här) mannar. På dom grabbar!"*

#### Möte nr 5: Möte med Don Carusos män!

M5	1	7	fi-2	10
	2			7
	3			8
	4			15

Spjut d6  
Spjut d6  
Spjut d6  
Spjut d6

Don Carusos män.

Monster	Nivå	To Hit AC										Saving Throws				
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	RSW	BW
Människa	Fi-2	17	16	15	14	13	12	11	10	9	14	15	16	17	17	
Vapen		2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skada					
Spjut		-2	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	d6					



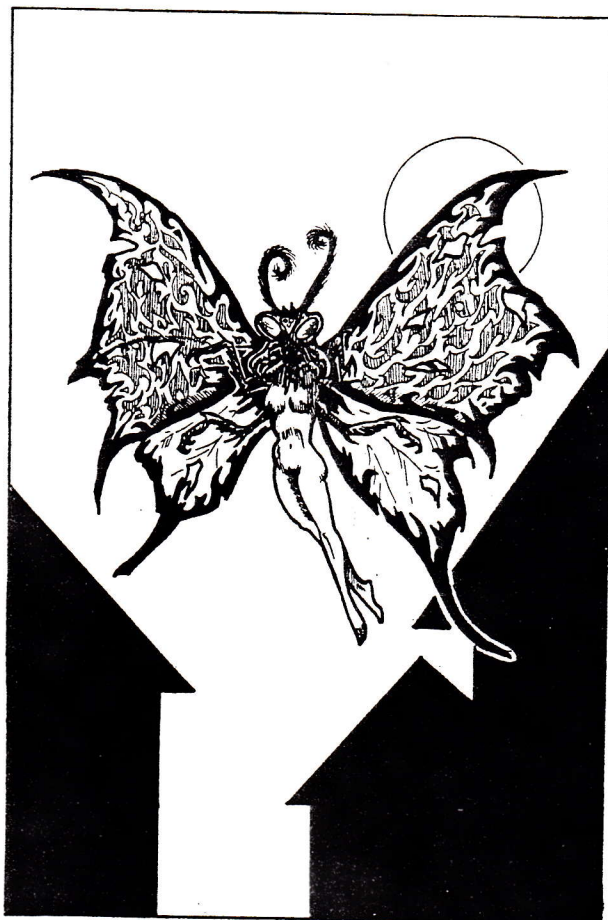
### M6. Nattfjäril (Gee-Bee) (Bild M6 ):

Ni går på vägen då ni plötsligt känner en förändring i luften omkring er, som en svag vindpust.

Om gruppen stannar och ser sig omkring, ser dom ingenting.

Ni känner en svag syrlig doft. Plötsligt blir en av er anfallen, det är något stort, mjuka vingar slår ljudlöst, håriga klor mot din kropp..

Den bakersta manliga figuren i gruppen blir anfallen. Har gruppen ställt sig i en ring, slumpa ut vem det blir. Nattfjärilen går inte att se med infravision. Den är helt ljudlös.



### Möte nr 6: Nattfjäril (Gee-Bee).

Rum	Mon.	Ac	Nivå	Hit Points	Attacker	Move	Beskrivning
M6	1	7	6	27	4 x 1 Hp + gift (se nedan)	24"	Se bild.

Monster	Nivå	To Hit AC										Saving Throws						
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	R	SW	BW	Spell
Nattfjäril	6	11	10	9	8	7	6	5	4	3	11	12	13	13	14			

### Special egenskaper hos Nattfjärilen:

Anfaller i första hand män, i vårt fall den bakersta mannen.

Nattfjärilen anfaller först med sina klor, 4 x 1hp+ gift.

Bli man träffad av någon kloattack måste man slå ett **saving throw** mot gift eller bli **paralyserad d6 rounds**.

**Om nattfjärilen lyckas paralysera någon anfaller den med sitt blodsugande bett, denna attack träffar alltid!** Denna attack ger 2d10 i skada.

Så snart nattfjärilen lyckats med sitt blodsugande bett, flyr den.





## Extra Encounter Bild MX

Plötsligt bryts tystnaden runt er av skrik och springande steg. En blödande man kommer rusande emot er och tätt bakom honom springer en man med båge. Bågskytten stannar så och spänner bågen och ytterligare en springande man sluter upp.

Bågskytten träffar automatiskt den flyende mannen. Om gruppen inget gör flyr de **2 männen**. Anfaller gruppen försvarar de sig till döds.

Den flyende blir svårt skadad av pilen men orkar be gruppen hjälpa hans herre, den ädla Lemax Isopoda. Mannen dör efter att ha yttrat följande:

– Jag hade just slutat för dagen när jag såg en grupp busar gå upp i min herres trappuppgång. Jag stannade kvar och såg hur de, ve och fasa, släpade iväg min ädla herre, bunden till händer och fötter. Jag försökte förfölja dem, men de delade upp sig och i mörkret förföljde jag ...<snyft>... fel grupp. De jag förföljde tycks ha gått för att rapportera till sin ledare, den vidrigt slemme Don Scorpio. Snälla hjälp min herre! Hos Scorpio måste det finnas information om vart han finns!



## Extra Encounter

**OBS! Använd denna encounter endast om spelarna ej funnit några ledtrådar!!**

Rum	Mon.	Ac	Nivå	Hit Points	Vapen	Beskrivning
MX	1	10	Fi-0	4	Obeväpnad	Skadad obeväpnad man
	2	8	Fi-2	7	Kortbåge d6	Agressiva förföljare
	3			11	Bredsvärd 2d4	

Monster	Nivå	To Hit AC										Saving Throws				
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	PPDm	PePo	RSW	BW	Spell	
Människa	Fi-2	17	16	15	14	13	12	11	10	9	14	15	16	17	17	

Vapen	Armor Class Adjustment										Skada
	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Bredsvärd	-3	-2	-1	0	0	+1	+1	+1	+2	2d4	
Kortbåge 5" 10" 15"	-5	-4	-1	0	0	+1	+2	+2	+2	d6	



Imperiets fängelsemyndighet



Namn: Sagittario

Kön: ♂

Ras:

Ålder: 22

Vikt: 115

Längd: 198

Hårfärg: rödblond

Ogonfärg: mörkblå

Födelseort:

Almurir

STR 18/51

INT 12

WIS 12

DEX 16

CON 16

CHA 12

Klass: Barbar

Nivå: 5

Align: CG

AC: 3 (8)

HP: 60

Mv: 15"

Formler och färdigheter

CLIMB: 92%

HIDE: 49%/31%

BACK PROT: 25%

DET ILL: 25%

DET MAG: 45%

FIRST AID: 10% (4 EV 50%) vs. Poison

TRACKING: SE UA!

Save:

PPDM  
8/7/8

PP

9

RSW

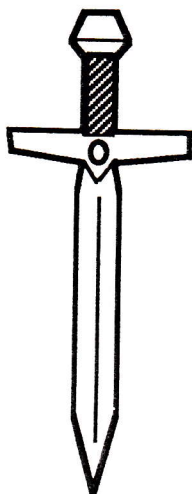
11

BW

11

SP

13



Vapen:

HANDYXA

KNIV

SPJUT

TVÅHANDSVÄRD

SLUNKA

STRIDSVYXA

KURTBÄGE

BREDSVÄRD

Sagittario:

Om dom smutsiga Imperiesvinen tror att dom kan glömma mig, Sagittario, en prins av blodet, har dom fel! Jag ska tillbaka, jag ska hämnas! Kräk, typer, veklingar är dom allihop. När jag kommer tillbaka ska jag samla mitt folk på nytt och mana till uppror igen! Krossa Imperiet!

Nu när jag är här, ska jag inte slösa en minut, jag ska härifrån nu!



Imperiets fängelsemyndighet



Namn: Crassus Panzeri

Kön: ♂

Ras:

Ålder: 43

Vikt: 91

Längd: 180

Hårfärg: Svart

Ogonfärg: bruna

Födelseort:

Porreta

STR 17

INT 12

WIS 10

DEX 15

CON 17

CHA 16

Klass: FI

Nivå: 6

Align: LG

AC: 6 (8)

HP: 55

Mv: 12"

Formler och färdigheter

Save:

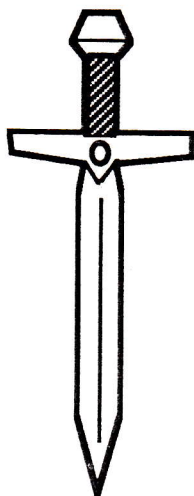
PPDM 11

PP 12

RSW 13

BW 13

SP 14



Vapen:

BREDSVÄRD (DUBBELSPÆZ.)

SPJUT

JAVELIN

KURTSVÄRD

Crassus Panzeri:

Efter allt jag gjort för dom! För Imperiet var jag beredd att offra mitt liv! Imperiet, det goda och rättvisa, trodde jag. Hur kunde dom! Dom borde uppskatta att man inte vill se Imperiet korrumperat. Jag hade fräckheten att ha rätt mot en överordnad också! Korrumperade kräk! Imperiet kommer att falla sönder inifrån om man inte rensar upp bland mutkolvarna. Jag måste ut härifrån för att kämpa för GODHETEN i Imperiet!!



Imperiets fängelsemyndighet



Namn: Rivil

Kön: ♂

Ras: Alv

Ålder: 176

Vikt: 39

Längd: 150

Hårfärg: mörkbrunt

Ogonfärg: ljusgröna

Födelseort:

Pontebebba

STR 15

INT 14

WIS 13

DEX 17

CON 16

CHA 8

Klass: MU/FI

Nivå: 5/5

Align: CG

AC: 5(8)

HP: 36

Mv: 12"

Formler och färdigheter

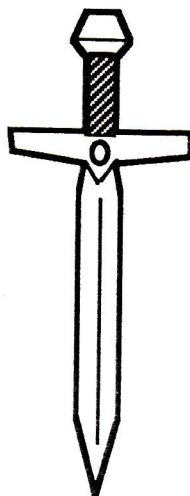
Save: PPDM 11

PP 12

RSW 11

BW 13

SP 12



Vapen:

KORTBÅGE

LÅNGSVÄRD

KNIV

Rivil:

Jaha, så har man hamnat här. Undrar varför? Jag var ju bara ute och tittade mig omkring i Imperiet. Det där barslagsmålet, jag råkade ju bara gå förbi, vem som helst hade ju stannat och tittat! Plötsligt bara slängde sig vakterna över mig. Mig! Inte fick jag säga nå't heller. Jag borde ha lyssnat när dom sa att dom inte gillar alver i Imperiet. Undrar hur det ser ut här? Undrar om jag kommer härifrån? Det borde gå fort att tröttna på det här stället. Bäst att börja direkt med att ta sig ut...



Imperiets fängelsemyndighet



Namn: Vito Dolce

Kön: ♂

Ras:

Ålder: 39

Vikt: 79

Längd: 182

Hårfärg: svart

Ogonfärg: ljusbruna

Födelseort:  
Pittigliano

STR 15

INT 14

WIS 10

DEX 17

CON 16

CHA 13

Klass: MU/Th

Nivå: 3 / 5

Align: N

AC: 7 (10)

HP: 43

Mv: 12"

Formler och färdigheter

PP: 55%

OL: 57%

FRT: 45%

MS: 50%

HIS: 41%

HN: 20%

CW: 90%

RL: 25%

Save:

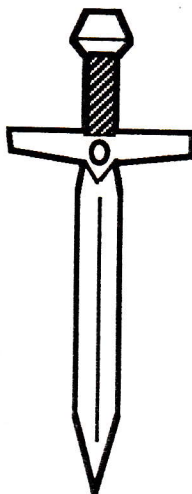
PPDM 12

PP 11

RSW 11

BW 15

SP 12



Vapen:

LÅNGSVÄRD

KNIV

Vito Dolce:

Intressant. Så är man här... Men tror dom att dom kan hålla en Dolce inspärrad har dom fel! Inte Don Vito i alla fall. Resten av familjen kanske. Fast dom hade mer tåga än jag hade trott. Dom vågade sända mig hit! Nåja, det talar till deras fördel att dom kan ta sig till nånting... Jag ska ge dom det erkännandet när jag kommer tillbaka. Man kanske kan få ut nånting av det här stället också... Jag har alltid klarat mig förr. Varför skulle det här vara något undantag...



Imperiets fängelsemyndighet



Namn: Stephania Abbachio

Kön: ♀

Ras:

Ålder: 25

Vikt: 48

Längd: 154

Hårfärg: mörkbrun

Ogonfärg: mörkbruna

Födelseort:

Lire

STR 11

INT 13

WIS 10

DEX 18

CON 16

CHA 15

Klass: Th

Nivå: 7

Align: CG

AC: 4 (8)

HP: 43

Mv: 12"

Formler och färdigheter

PP: 70%

OL: 67%

FRT: 55%

MS: 65%

HIS: 53%

HN: 25%

CW: 94%

RL: 35%

Save:

PPDM

12

PP

11

RSW

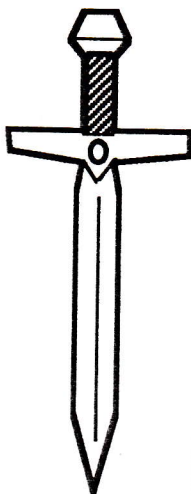
12

BW

15

SP

13



Vapen:

KORTSVÄRD

SLUNKA

KNIV (ÄVEN I V. HAND)

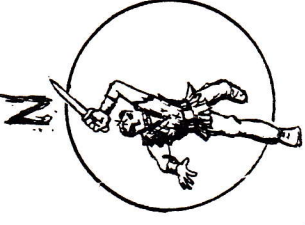
Stephania Abbachio:

Inte kunde jag tro att de skulle vara så småsinta. Bara för några få affischer sänder dom mig hit! Typiskt imperialister, bara trampar på småfolket, tillåter ingen personlig frihet! De borde kunna tolerera några slagord målade på sina imperialistiska palats. Men dom ska inte tro att dom kan kväva individualismens röst så lätt. Jag kommer tillbaka!

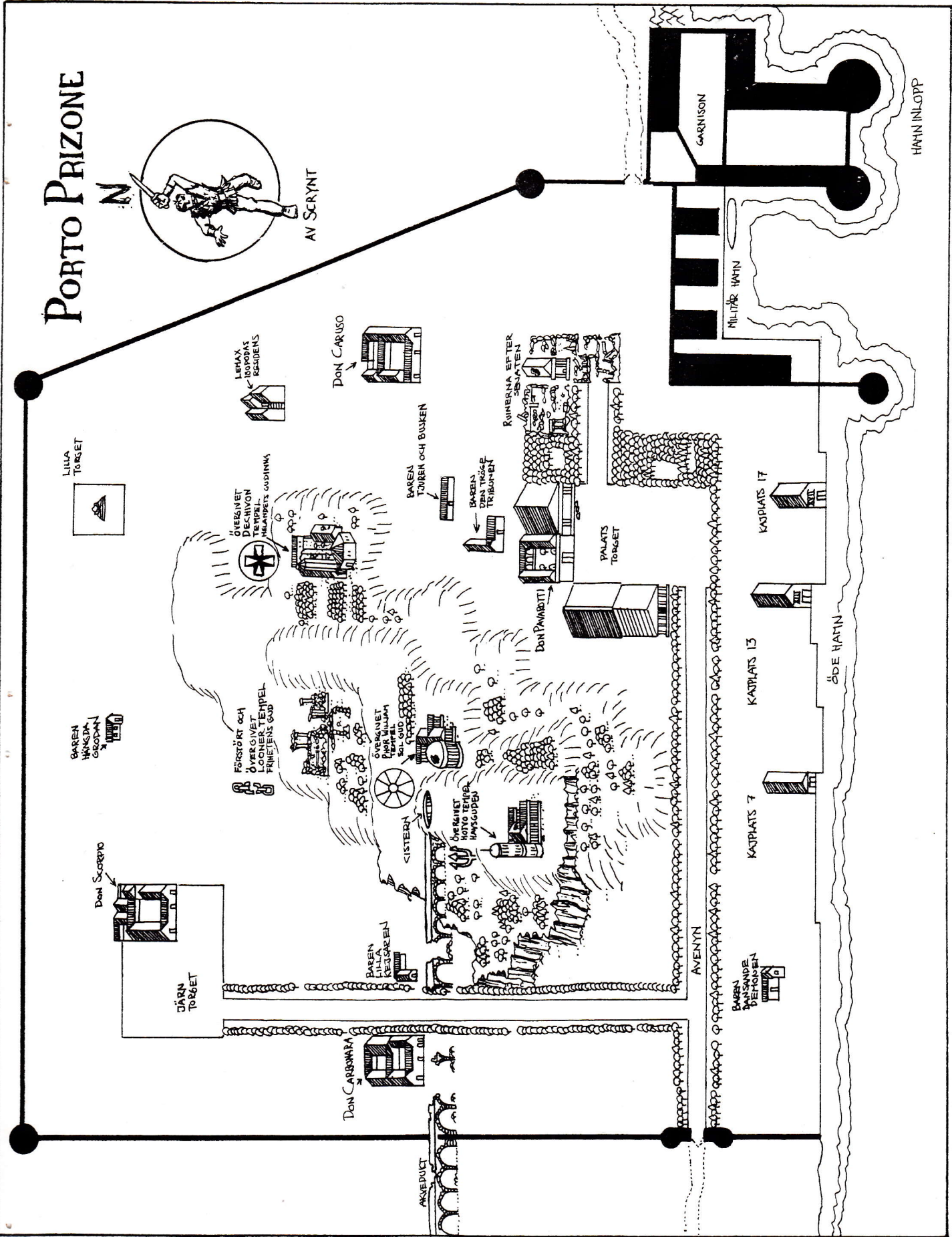
Jag ska nog klara mig, det här stället verkar inte värre än många andra. Allt går om man bara vill.

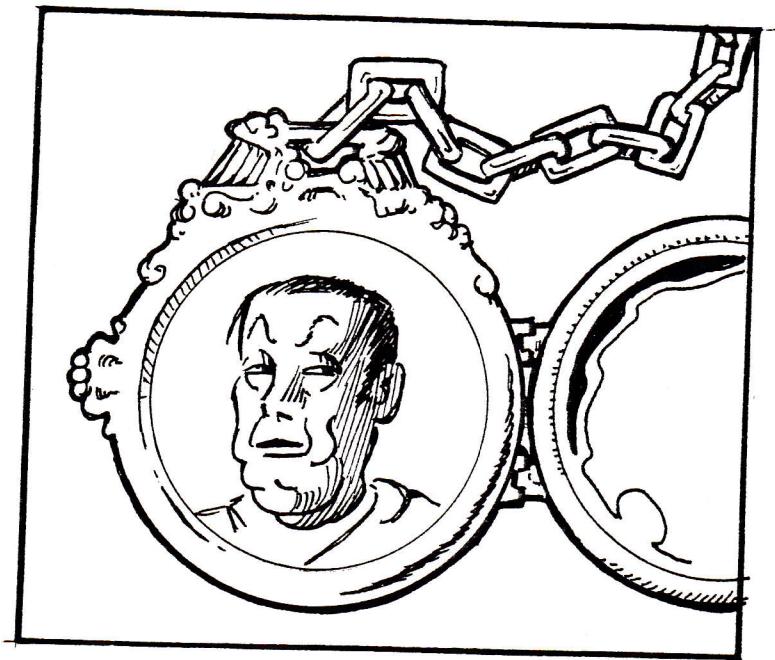


# PORTO PRIZONE



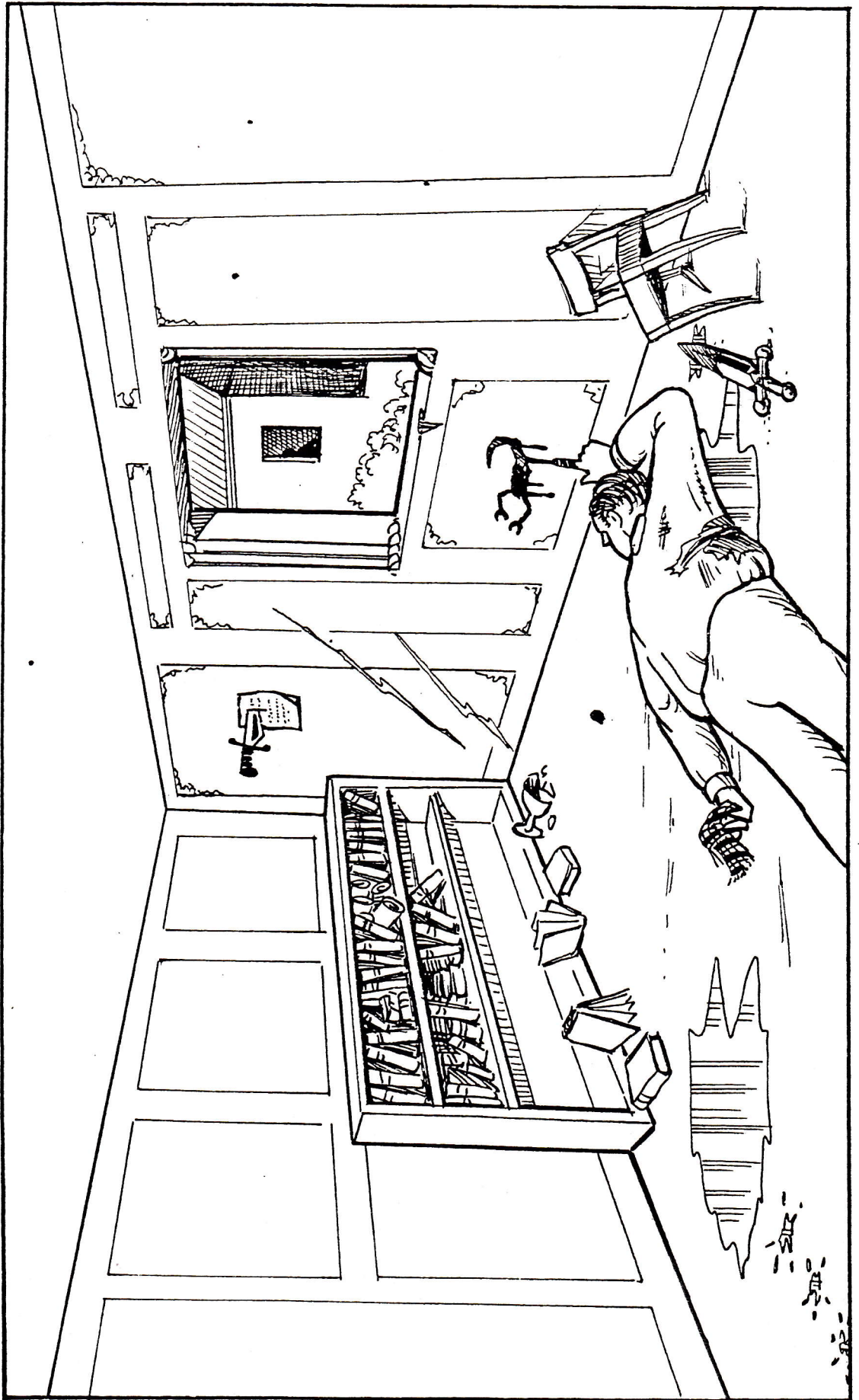
AV SCRYNT



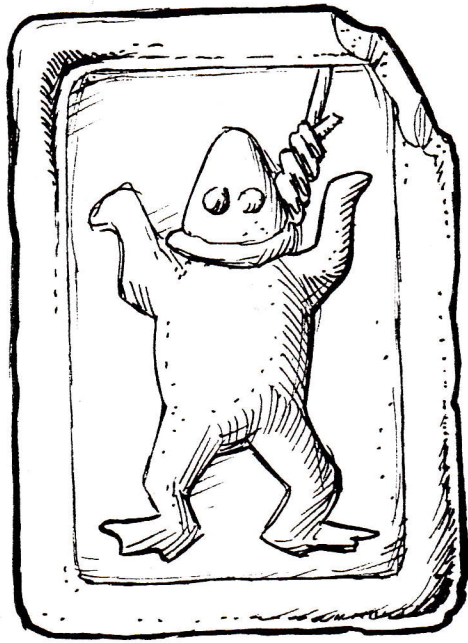


LEMAX ISOPODA



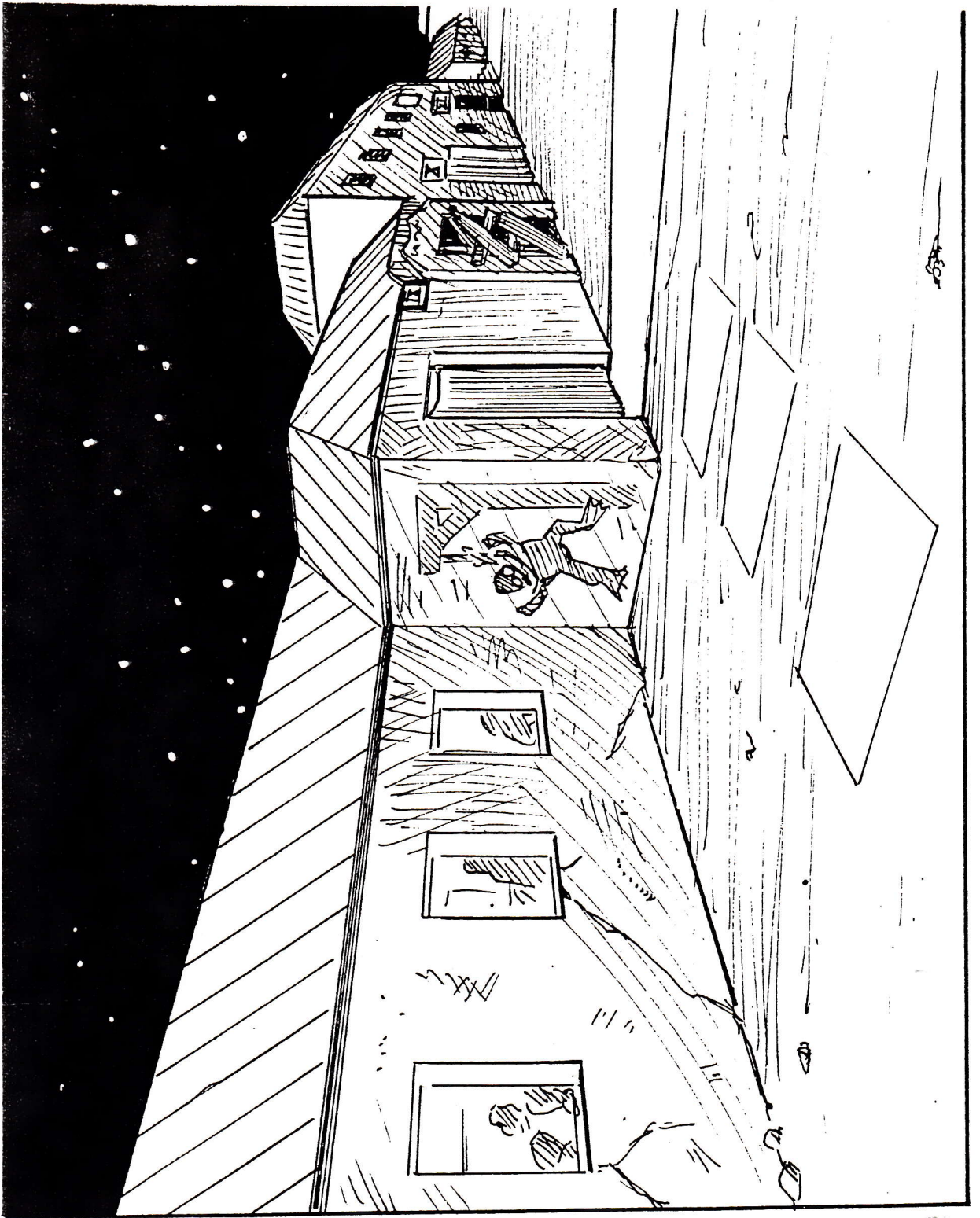


P21

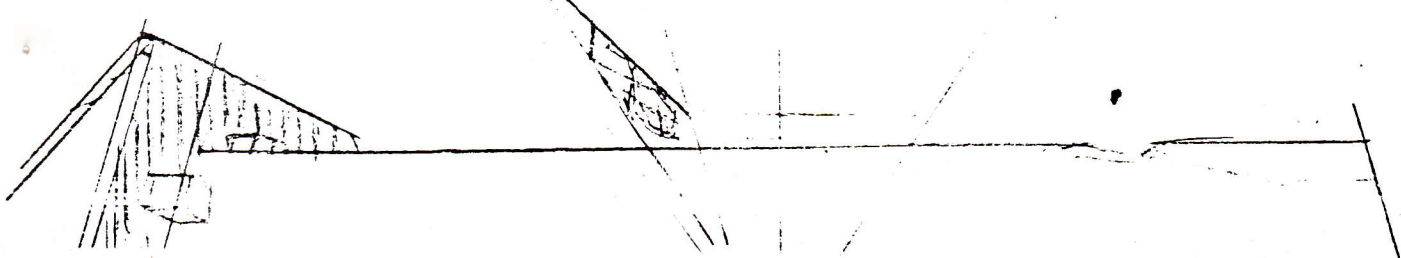




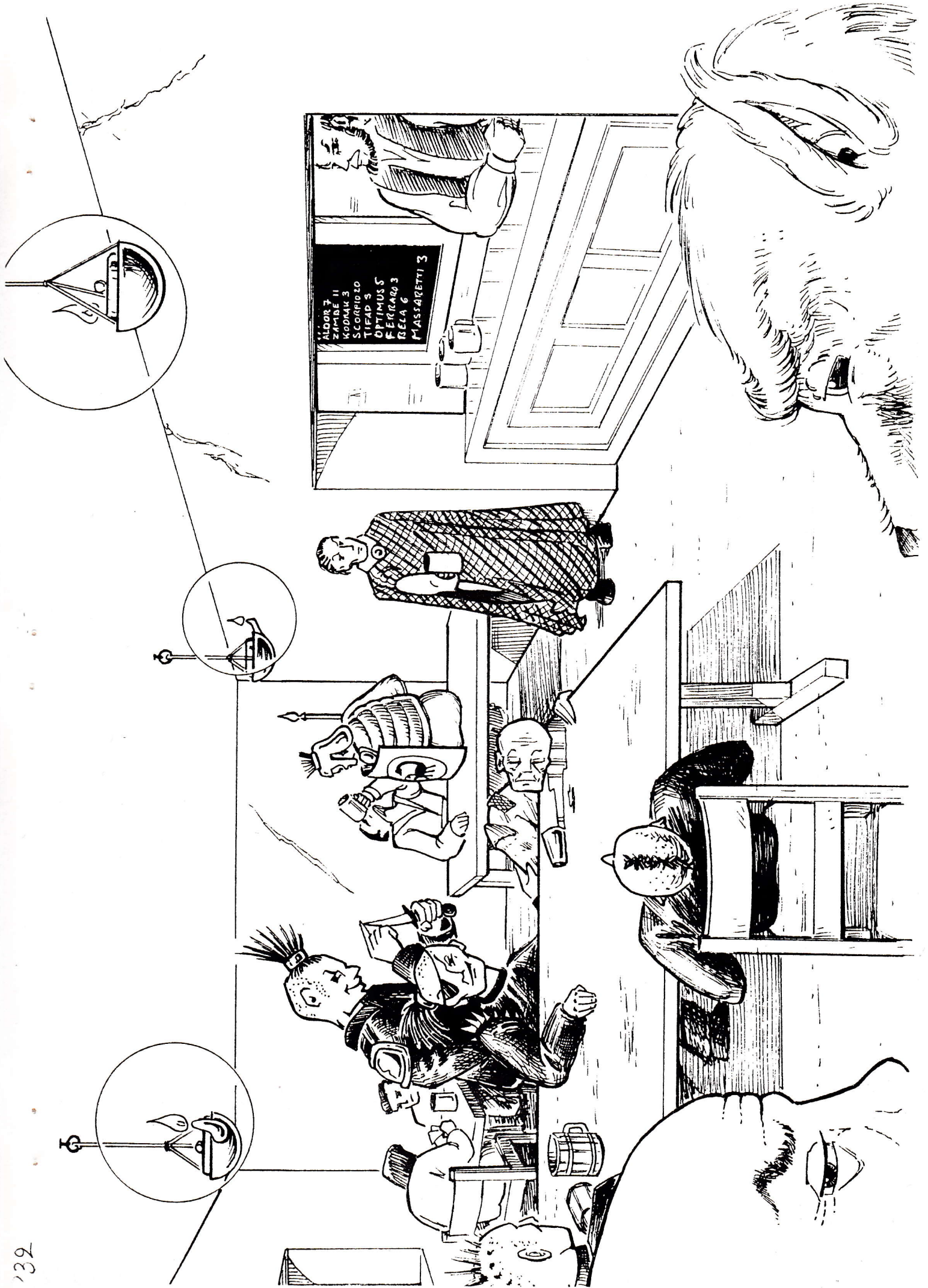
SOM NI SER ÄR HERR  
(SOPODA INTE ANTRÄFFBAR!)  
VILL NI FÅ HONOM  
TILLBAKA I ETT  
STYCKE SÅ SLÄNG  
EN SÄCK MED 7000  
GULDMYNT I BRUNNEN  
PÅ LILLA TORGET!  
PS. FÖRE GRYNINGEN



P81







BRA INITIATIV BELA!

DU FÅR DISPONERA DINA  
MANNAR MELT FRITT. JAG SÄTTER  
MAGGIORIOS FOLK ATT VAKTA  
AKVEDUKTEN OCH VÅR "ÖRNS"  
KÄSTE

NÄR DU FÅTT PENGARNA ÄR  
DU OCH DINA GRABBAR VÄL-  
KOMMA HIT PÅ EN LITEN  
AVSKEDSFEST.

SCORPIO







PLAN 6

ANFÄTTA GARNIS  
MED VAD

PLAN 8

MÖRDA SCORPIO  
TA MAKTEN FLY!  
SÖKA NED VAKTEN  
AVTA LEOPARDEN  
SCORPIONE

PLAN 7

MUTA GARNISONENS VAKTE  
MED VAD

PLAN 9

HJÄLPA SCORPIO ATT FLY  
FÅ HONOM ATT LÄMNA MAKTEN ÅT  
MIG Tvinga LAMBERTO ATT  
HJÄLPA MIG ATT FLY!  
SCORPIO BEHÖVER GULD ALLTGA FIXAR  
JAG GULD ÅT HONOM!  
~~STJALA FRÅN GARNISONEN~~  
FÅ TRIBUN NISSE ATT BETALA  
FÖR NÅT JAG HAR!

KÄRE VÄN

TRIBUN FRANCISCO VALECCIO  
HAR FÅTT ORDER ATT BENÄDA  
EN VISS LEMAX ISOPODA.  
HAN KAN VARA DET DU BEHÖVER.  
TRIBUNEN KAN SÄKERT BETALA  
NÄRA TUSEN FÖR HONOM!

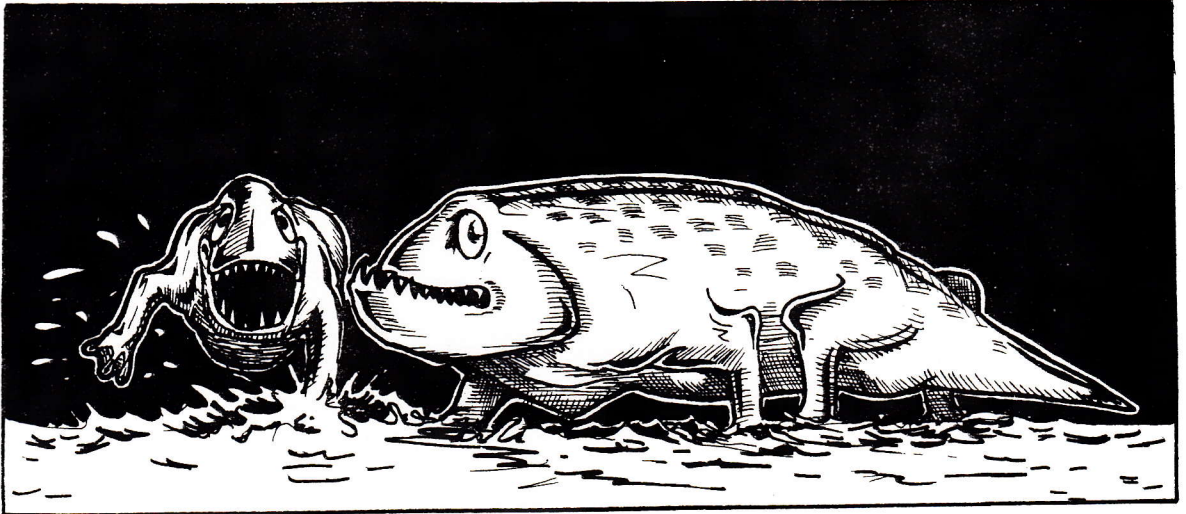
• DIN IGNATIO

PACKA UP DET HÄR KRÄKET  
BEGÄRA STÅLAR AV TRIBUNEN  
PENGAR TILL SCORPIO  
MAKT TILL MIG  
MÅTT GER FRIHET!





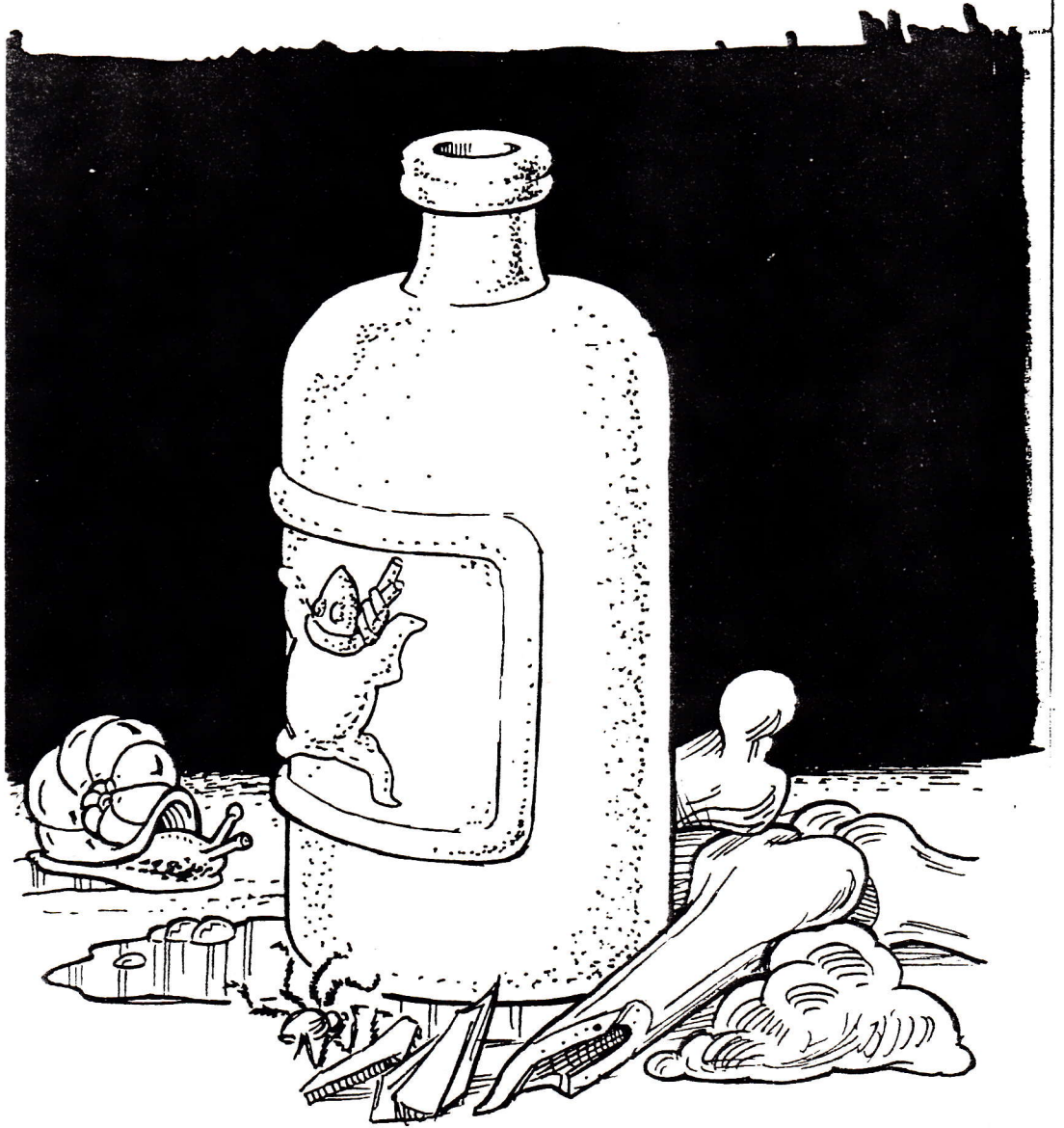
P52



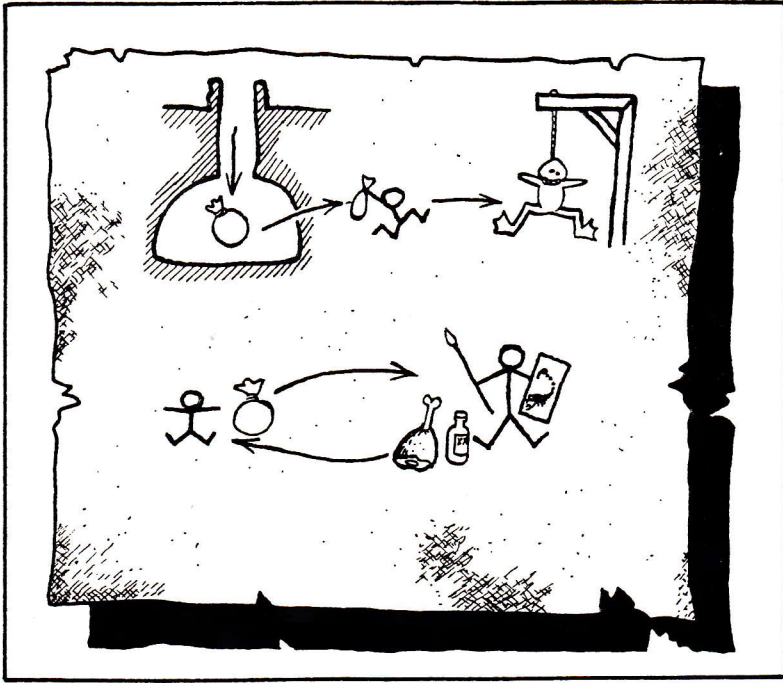




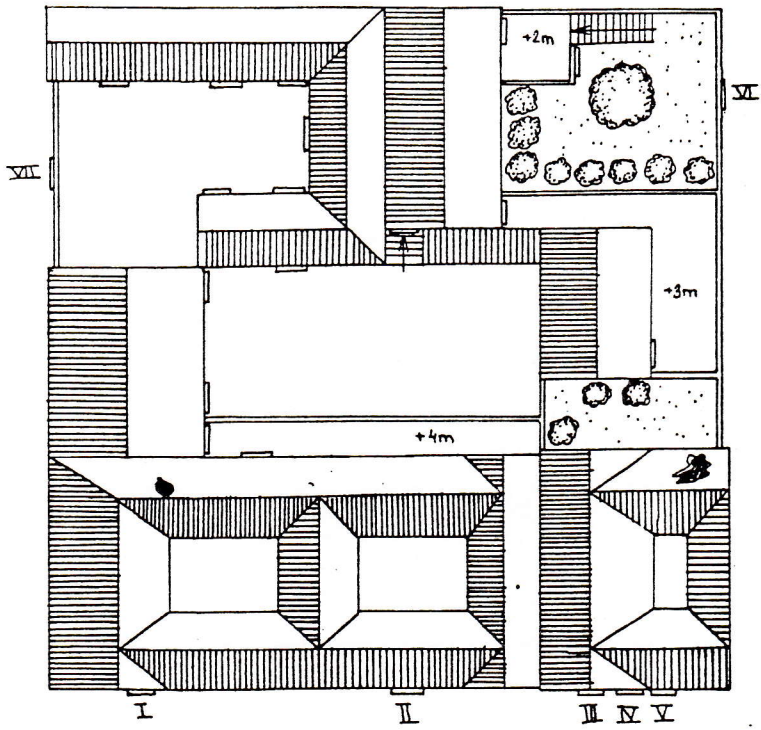
p51





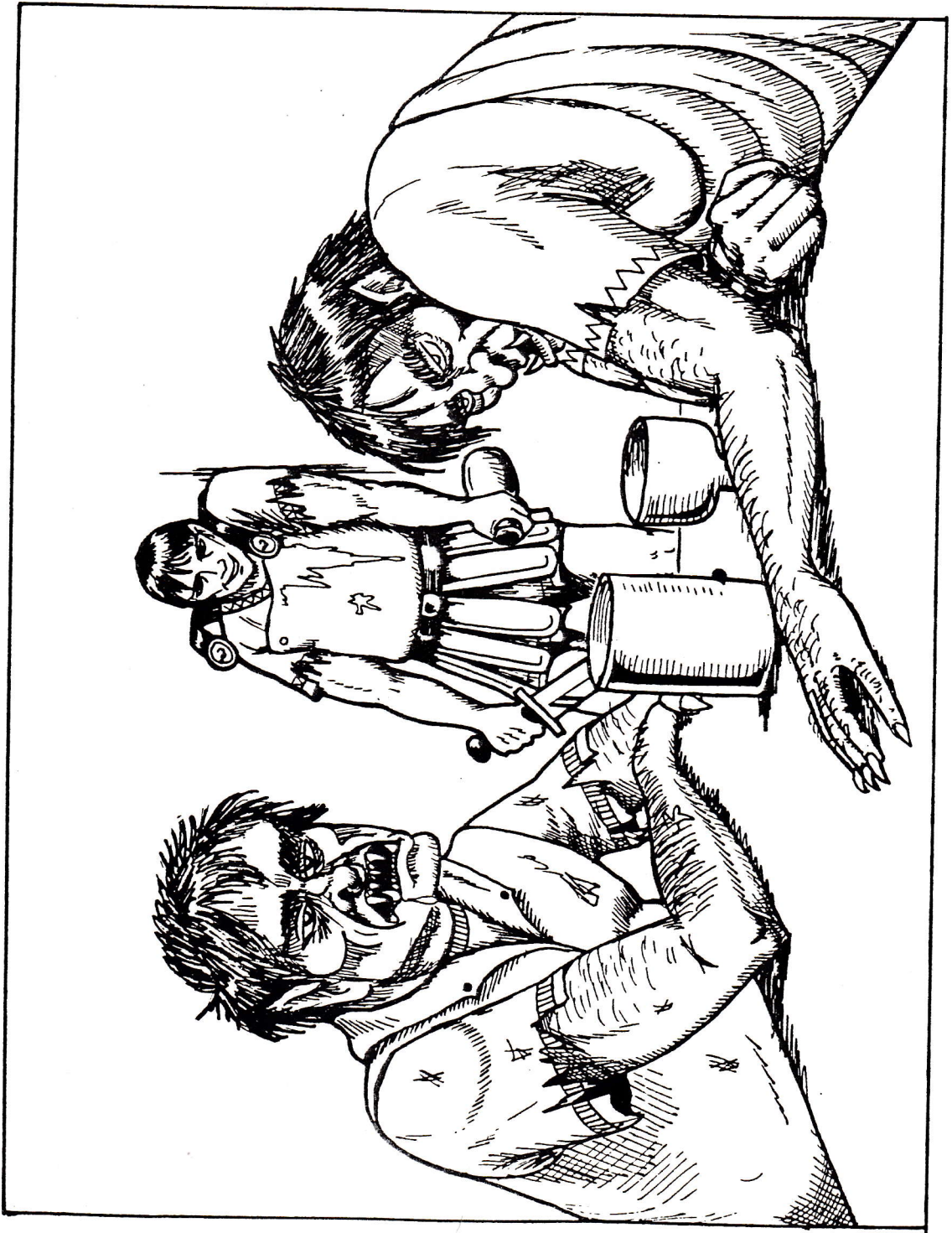


561

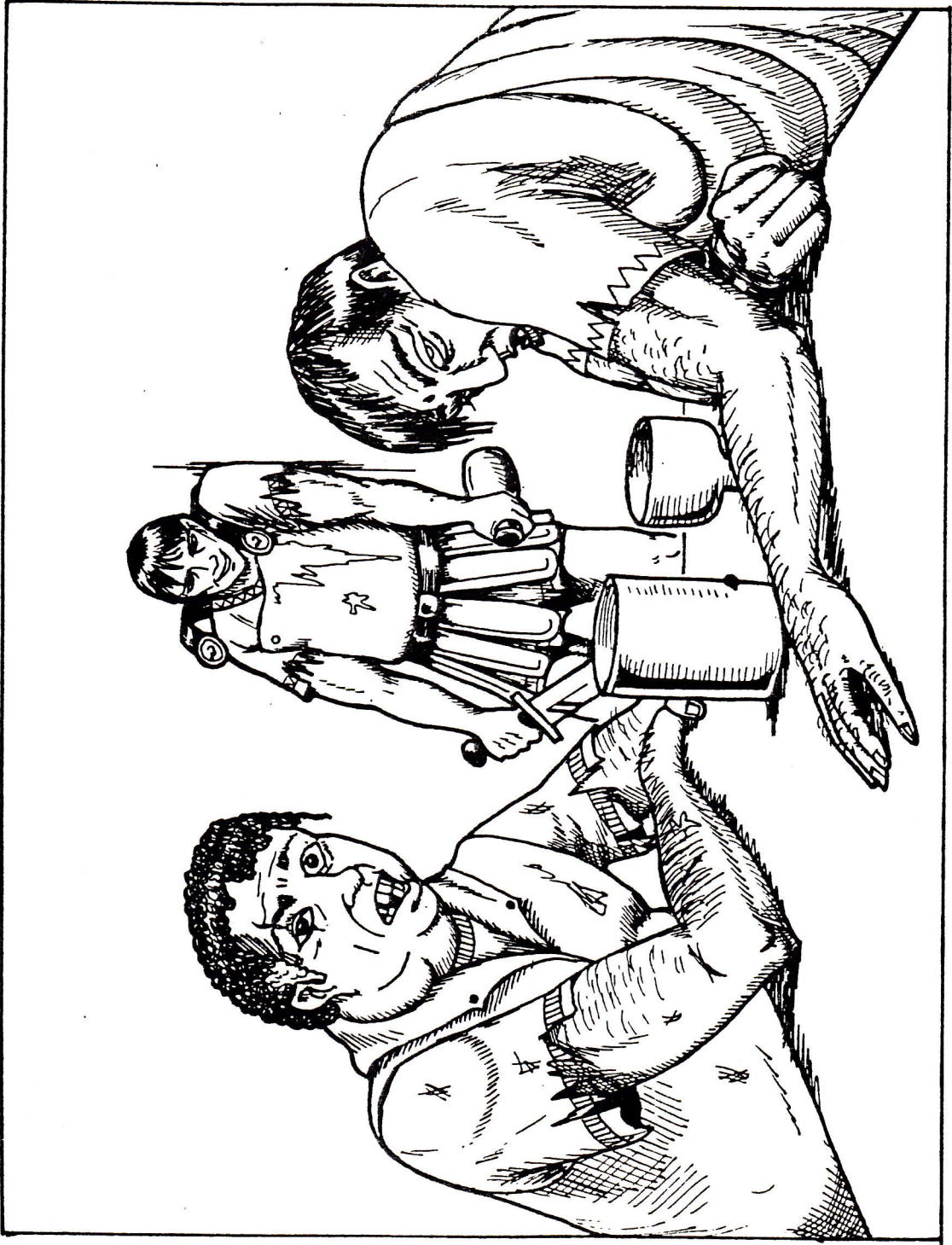




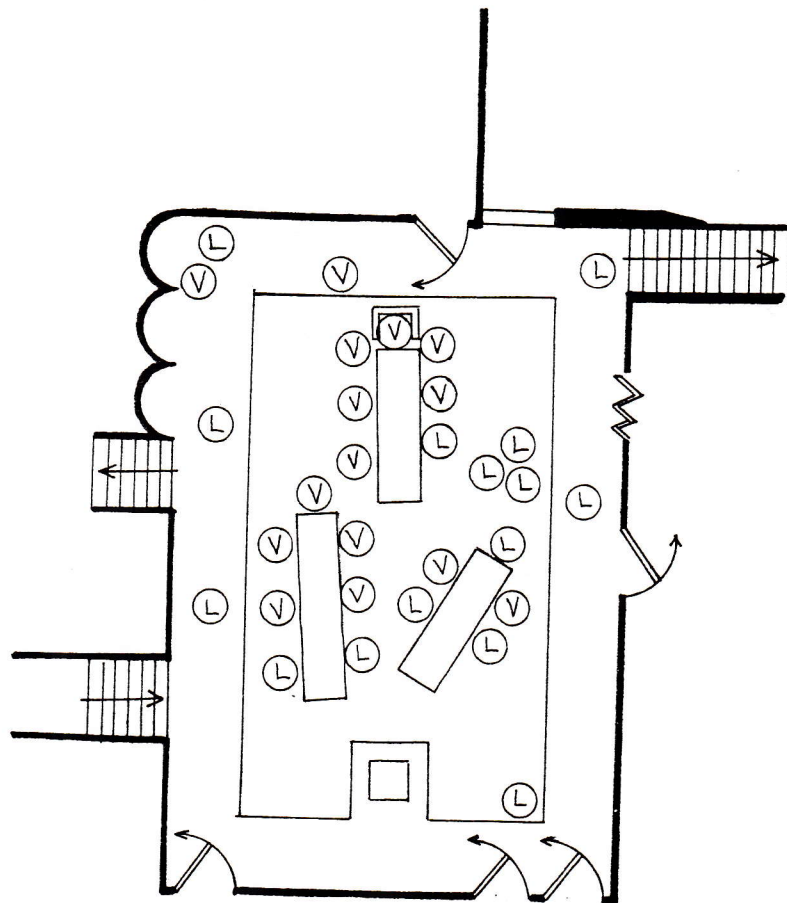
P62



P63







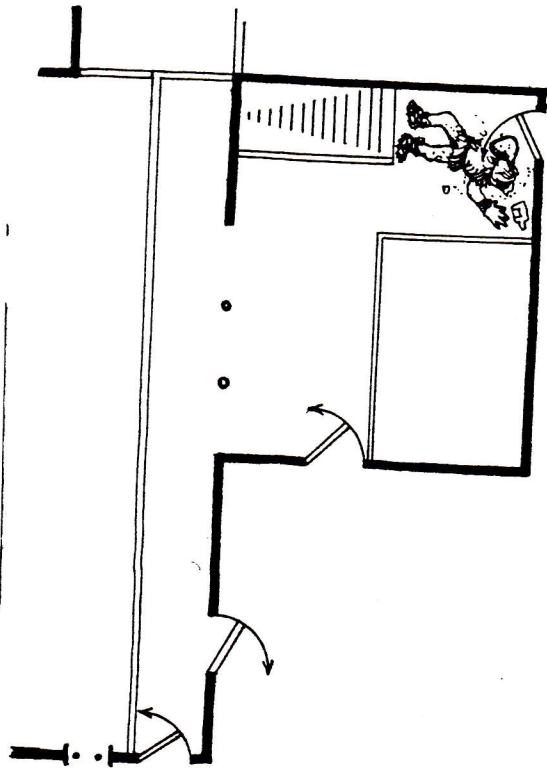
Ⓧ : VAKEN

Ⓛ : LIGGER



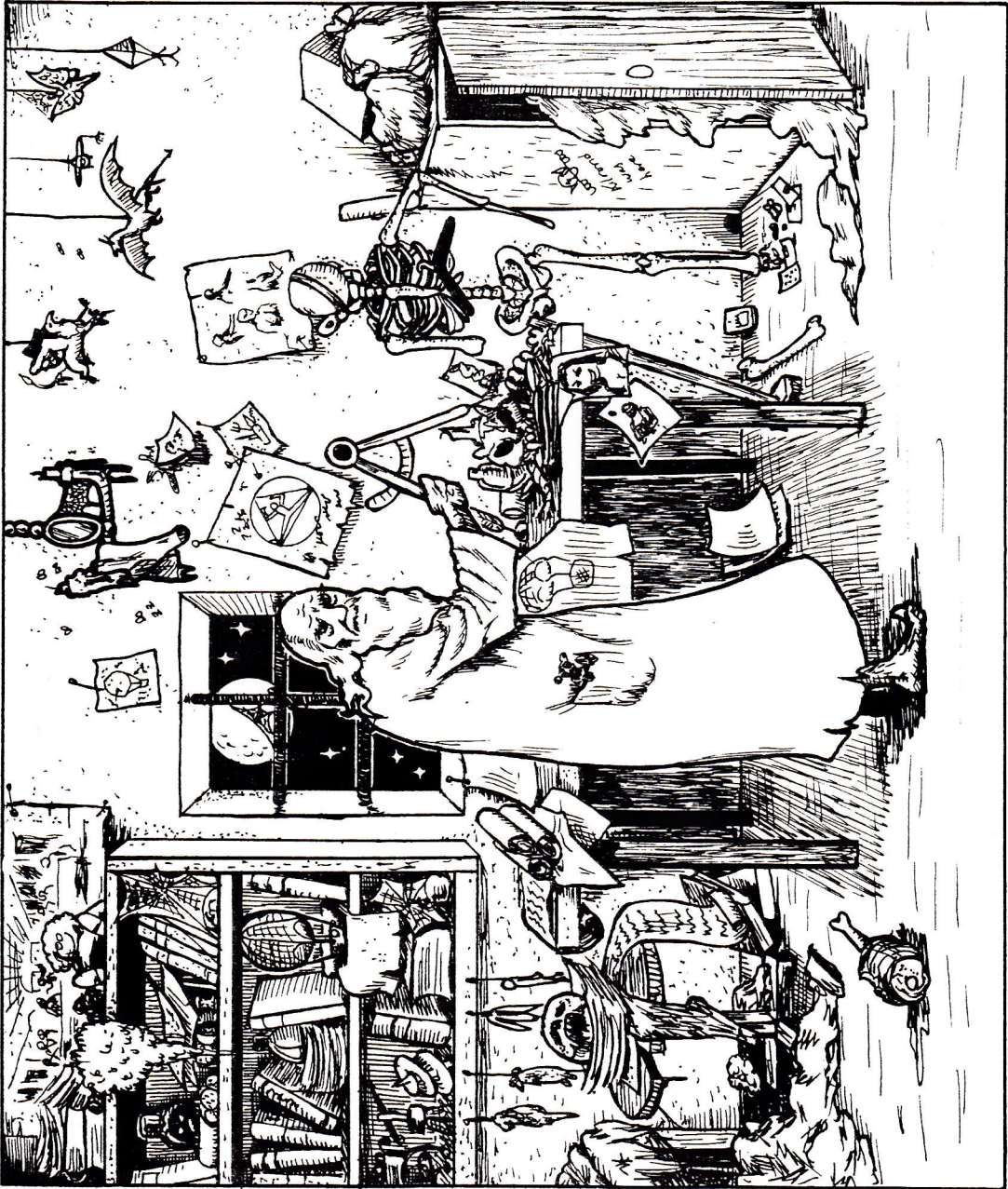






p65

P67





F67



"ÄRADE DON SCORPIO

ALLT HAR FÖRFLUTIT ENLIGT  
PLANERNA!

VI HAR TAGIT EN GISSLAN  
OCH FÖRT HONOM TILL  
DESCHIVON TEMPLET.

JAG RÄKNAR MED ATT  
ANLÄNDA FÖRE GRVNINGEN  
MED LÖSENSUMMAN.

MED DETTA GULD KAN NI  
ÅTERUPPBYGGA ER  
ORGANISATION EFTER  
FLYKTEN!

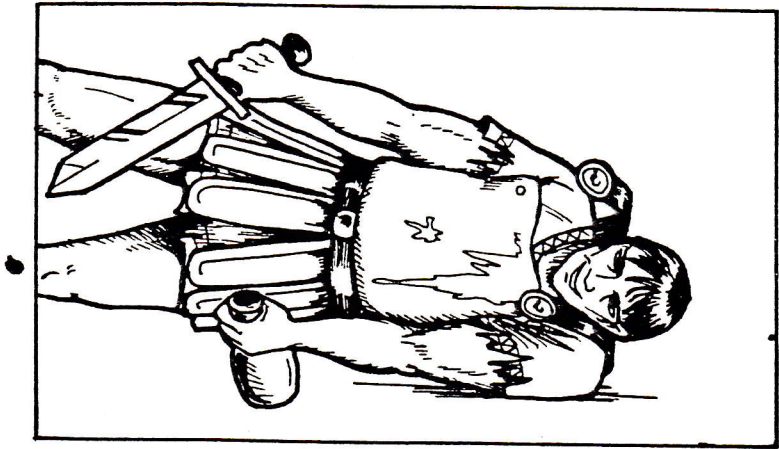
EDER YTTERTST  
FÖRBUNDNE  
Delah.

Det är med stor glädje  
som jag kan meddela er  
att örnen är färdig.  
Lambertos beräkningar för  
stängens caloric och  
eter stämde på unset  
och örnen är nu fylld  
med flogiston, endast  
kedjornas fjättror den.  
Avfärden kan ske när  
sam helst.  
PS. Arbetsansvarigtodes  
ligt order.

Er

Andree

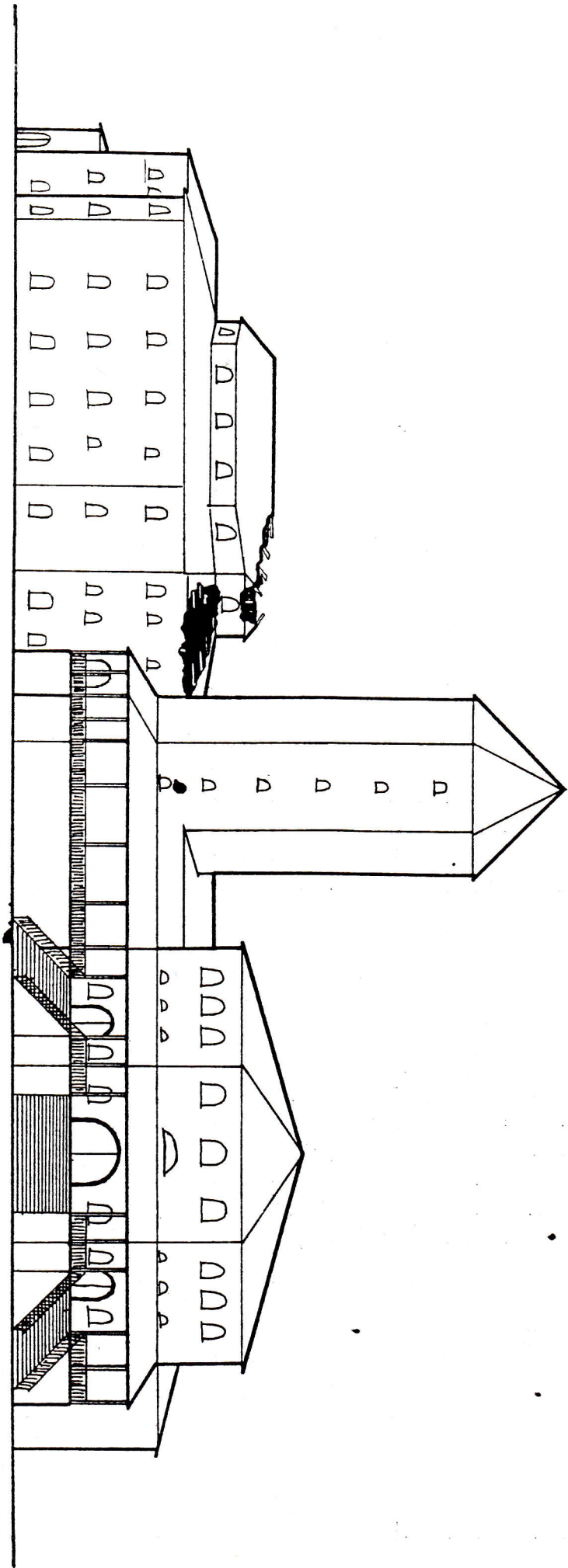




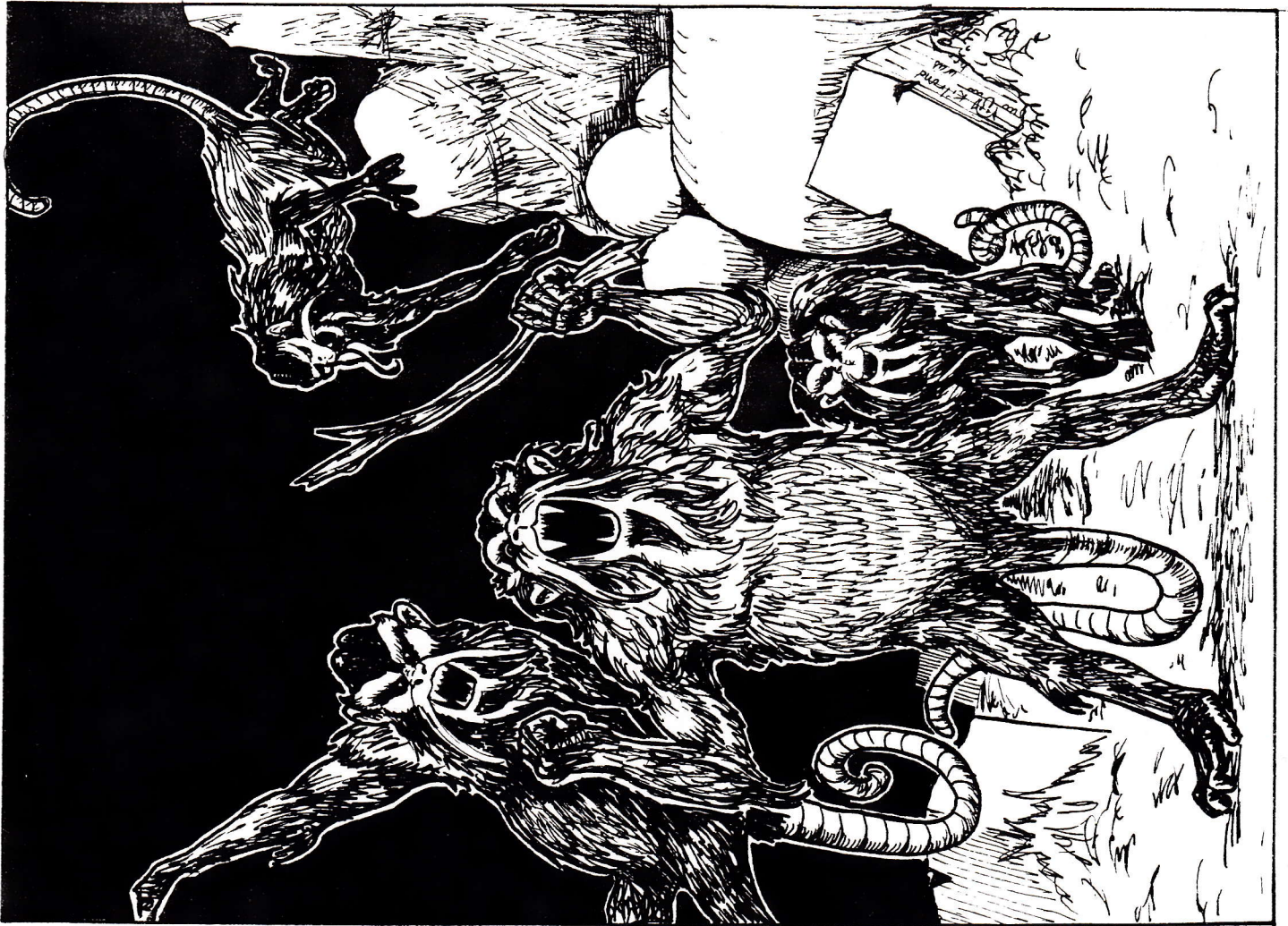
P70

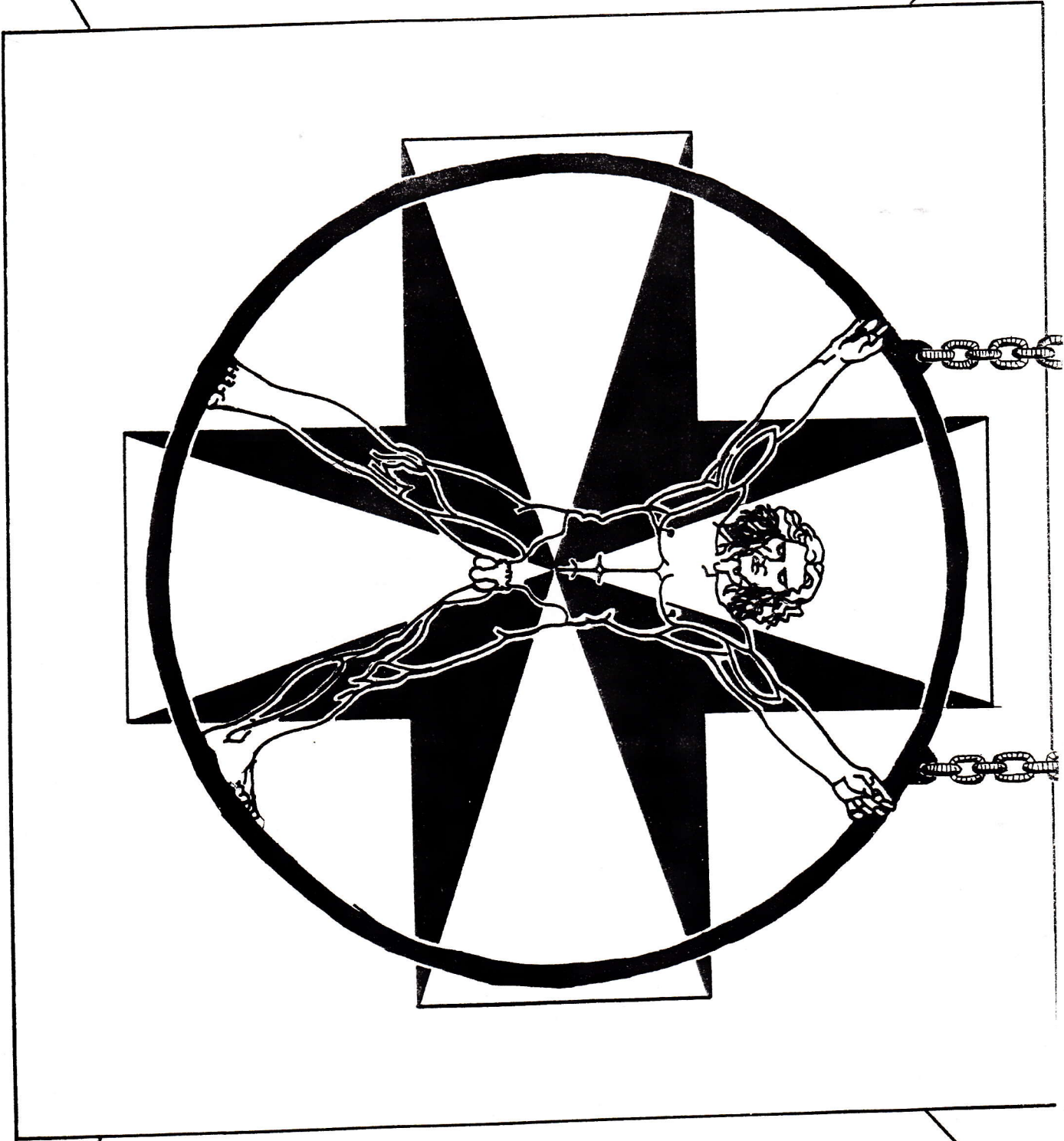
170

Wy från Syd-väst

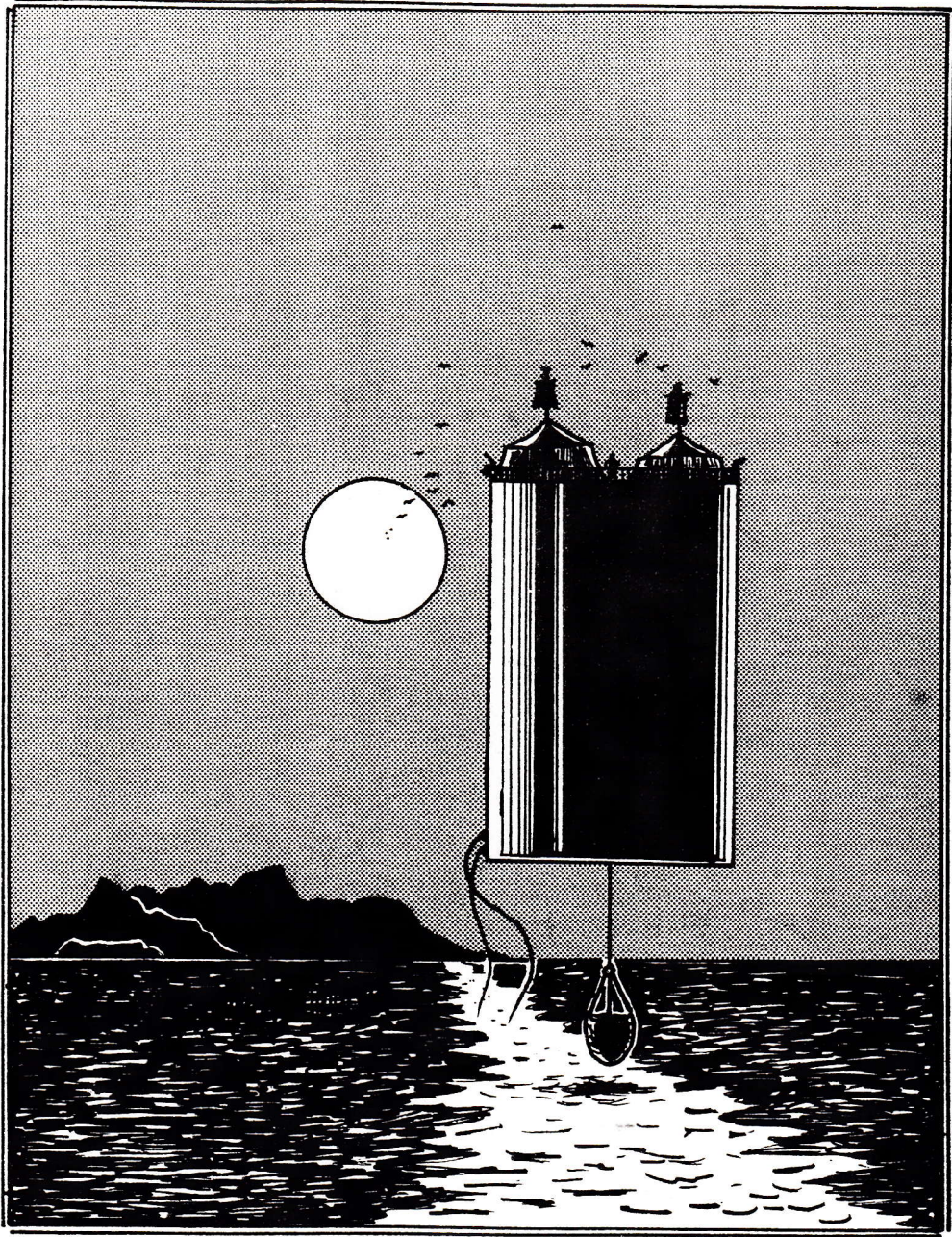










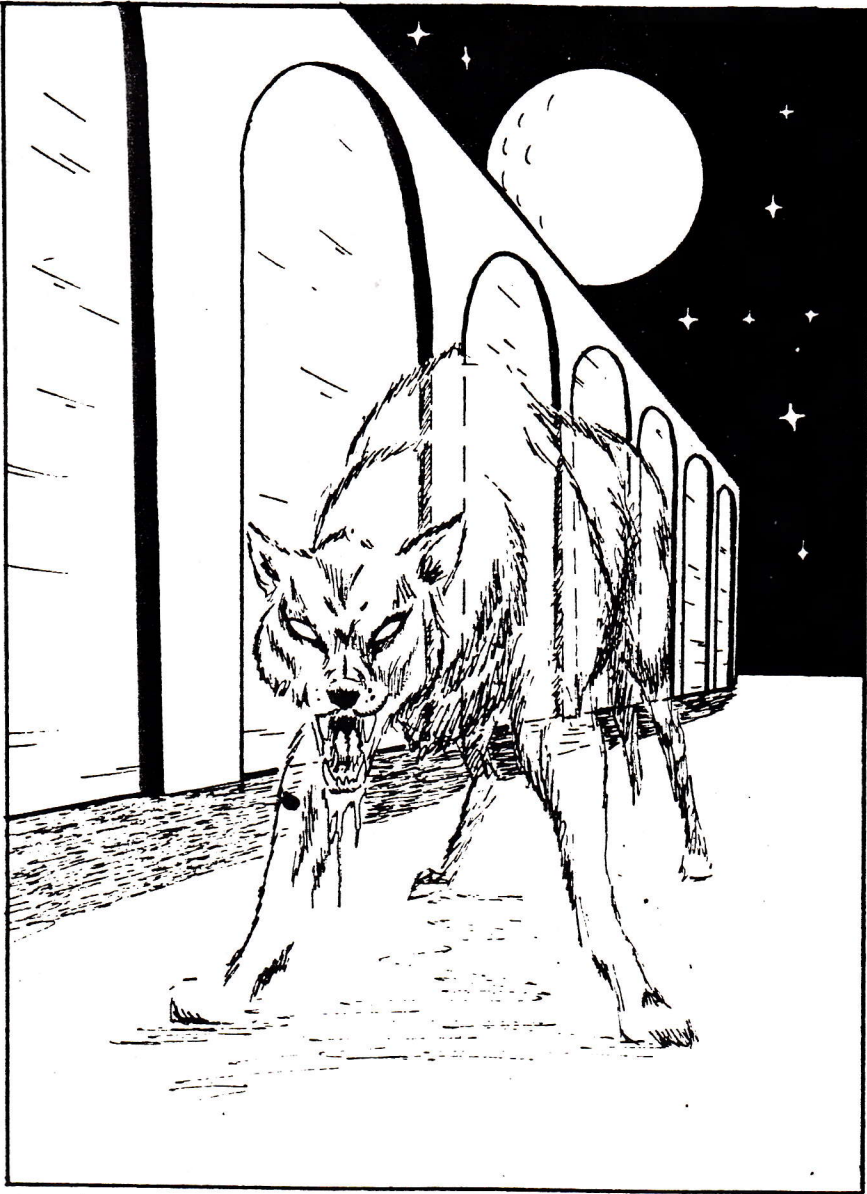








113



Handwritten scribbles at the top of the page.

MH





M6



