

Sigillet's Förstörende, ett äventyr till Drakar Demoner (Nya)

Arangerat av Daniel Roup, och Björn Kaupi, Gamers Guild

Telefon nr: Daniel Roup, 08-2936212

Kunskapskrav: 3

Nödvändigheter: Krigarens handbok

"Med en svepande gest utförde Lemuel de sista rörelserna i den komplicerade ritualen som skulle beröva jungfrun hennes liv för att lägga det till hans eget omättningsbara livsbehov. Jungfruns skrik ekade fortfarande i de mörka hallarna långt efter det att ritualen fullbordats. Lemuel torkade svetten ur sin panna samtidigt som han tillkallade Hedrai med en gyllene visselpipa.

Hedrai kom i sin vanliga takt med ivrighet och tjänstvillighet. -
"Nu är jag klar med henne. Nu har du henne för dig själv för evigt, min vän. Jag hoppas att hennes kropp kan tjäna både dig och mig. Är det förresten något särskilt som hänt under ritualen, kära Hedrai?"

"Ja, fader. Ett smärre irritationsmoment, bara. Deras ben ger nog vår väktare ett gott skrovsmål. Det var förvånansvärt att de fann ingången, men det kan du ju ta hand om."

"Vilka var de?", frågade Lemuel med en ondskefull blick

"Tre krigare och två patetiska präster med värdelösa kunskaper. De visste inte hur man skulle överleva.... Jag tog hand om dem på det vanliga sättet.

"Gott. Har vår mörka vän hört av sig, eller håller sigillet?" -

"Sigillet verkar hålla, men du bör nog inleda fas två och offra den lilla flickan du stal från den där magikerstaden.....

Förord

Beklagansvärt nog är detta äventyr styrt, det blir oftast så med konvents äventyr.

Ingen text i äventyret ska läsas upp direkt för spelarna, utan ska vara ett skelett att bygga på.

Bakgrund

På en annan plats, i en annan tid och i en annan dimension har nekromantikern Sirgas, i Altor kallad Lemuel Loh, som är en mycket framgångsrik och mäktig magiker med flera ämnesfärer, lyckats göra en mäktig skyddsruna mot

Dödsängeln. Runan skyddar nu Lemuel Loh mot alla handlingar

Dödsängeln kan tänka sig (eller hans tjänare). Runan skyddar

dessutom från` Dödsängeln's tidsförändringar (det vill säga att

Dödsängeln kan nu inte resa bakåt i tiden

och ändra något som skulle resultera i att antingen sigillet eller Lemuel Loh skulle skadas.

Rollpersonerna är i sin tur styrda av gudarna i ett mycket högre spel och kan räknas som en typ av bönder i en stor version av ett schackspel.

Det ögonblick som Dödsängelns rike blev mindre började Döden planera, intrigera och leta efter kryphål i de kosmiska lagarna. Han fann ett under denna sekund som varade en evighet.

Schackspelarnas mindre viktiga pjäser råkade hamna på gräns mellan liv och död och måste testas om de var värdiga att överleva. Döden log förnöjt med sin uttryckslösa ansikte, han skulle helt enkelt låna någon av spelarnas tjänare och få dessa att frivilligt bekämpa Lemuel Loh.

När äventyret börjar är schackpjäserna (hädanefters kallade Rollpersonerna) på väg hem från Nidland där de dragit sitt strå till stacken för att störta Vicotnic. •ret är antingen 615 eller 614 beroende på tideräkning. Det är senhöst och dagen då sigillet träder i kraft och schackpjäserna slås från schackbrädet är nära.

SL information om äventyrets bakgrund

Lemuel Loh, en nekromantiker som vill kunna kontrollera den ultimata odöda, Dödsängeln själv, lyckades göra en skydds-sfär och undgick Dödsängelns besök (Det besök Dödsängeln alltid kostar på sig att göra när någon magiker har nått för långt i sina forskningar kring döden, dess natur och dess väsen) Lemuel Lohs skyddshölje hindrar Dödsängeln från insyn och bekämpning, vilket retar Dödsängeln fasansfullt, dels för att riket minskat, dels för risken att bli tjänare till en levande människa. Lemuel Loh håller nu på ytterligare med sin forskning i att fånga Dödsängelns själskraft och ska av en slump offra en sjuårig flicka i en hemsk ritual. Om Dödsängeln visste detta lämnas osagt men dödsängeln är faktiskt endast intresserad av sigillet förstörande.

Hur som helst efter att ha studerat universums lagar (samt deras kryphål) och konstaterat fakta, om att nekromantikern var onåbar för honom och även för Dödsängelns tjänare, fann dödsängeln lösningen. Det fanns ett grått område, dödsängeln kunde visa sig för personer i vissa händelser (de händelser som kallas "att se döden i vitögat/nära döden upplevelser"). Denna evighet som dessa studier krävde tog endast en sekund enligt gängse mans tidsuppfattning.

Dödsängel log förnöjt när han tänkte igenom hur han skulle utnyttja sina kunskaper för att undgå och slå ut hotet. Han skulle helt enkelt låna några kraftfulla pjäser från någon av de två spelarnas gigantiska bräde. Han utarbetade snabbt en plan, under vilken han valde ut de lämpligaste pjäserna och agerade. Eftersom han är en av de få som kan kontrollera tiden och teleportera vad han vill, vart han vill (med vissa begränsningar förstås) så skulle knappast de två spelarna märka något. Ty han lade upp det så att

pjäserna skulle bara borta från världen i någon hundrafels sekund. Stärkt av listen i sin plan slog han till när en hjältegrupp (och de lämpligaste schackpjäserna för uppdraget) i gudarnas spel, råkade i ofog under ett besök på ett värdshus. Om Dödsängeln orsakade detta "ofog" med sina tjänare lämnas osagt, men det vore typiskt honom.

Dödsängeln kommer sedan utnyttja tillfället och visualiserade sig som en kvinnlig teleportör av Krilloanska teleporteringsskrået, vars arma dotter ska offras i en hemsk ceremoni. På detta sätt kommer Dödsängeln att vädja till hjältarnas hjärtan och lurar dem till att hjälpa honom att nedbringa Lemuel Lohs sigill. Givetvis kräver detta att ska dödsängeln ljuga (men på ett ärligt och korrekt sätt) eller åtminstone böja på sanningen.

Men nu går vi tillbaka i tiden, ingenting av detta har ännu hänt och rollpersonerna är lyckligt ovetande om deras episka öde. Tiden är senhösten, dagen motsvarar en fredag och tidpunkten för pjäsernas korta (men långa) försvinnande är nära.

KAPITEL 1 : VÄRDSHUSET

Start på äventyret

GRÖNA GRIPENS OMGIVNINGAR

(Ungefär när äventyrarna bestämmer sig för att traska vidare mot värdshuset kommer en köpman samma håll som äventyrarna)

"Det närmar sig vinter och Erebs sol är fortfarande uppe på den blåa, men något molniga himmeln. Marken är fuktig av all den snö som smält bort under dagarna, trots detta finns det fortfarande snöhögar på skuggrika platser. Bortsett från dessa snöhögar har annars den första snön töat bort. Lövskogarna som ses på avstånd i detta stäpplandskap ser spöklika ut nu när de tappat alla sina löv. Det är tämligen kallt och gruppen känner sig glada över deras varma ylle filtar som de svept in sig i. Temperaturen sjunker sakta nedåt och moln har börjat torna upp sig på himlen. Solens position på himlen säger att det är blott några timmar innan skymningen, och Broder Lanok har med sin kusliga tidskänsla sagt att det är vid femtiden på dagen."

"Ni alla längtar delvis tillbaka till de varma klimatet som ni förmodligen lämnat för gott, men samtidigt glädjer ni er över att få återvända till ert väder. Ni har ridit hela dagen och era kroppar och hästar gör sig påminda med sin värk. Ni är nära Värdshuset 'den Gröna Gripens' som för hälften av er utgör slutdestination, men för de övriga er viloplats för några dagar.

Det var fyra dagar sedan som ni besökte ett värdshus och med det rådande klimatet, längtar ni verkligen in till civilisationen."

När de slutligen följt den stenlagda handelsvägen upp på en kulle, ser de ut över en mindre sjö till vilken en strid fors rinner igenom landskapet.

Forsen verkar var mycket strid trots att det är höst.

Vid på andra sidan forsens del ligger Vårdshuset Den Gröna Gripen, resans mål.

Längre uppåt forsen där handelsvägen korsar forsen finns en stenbro med en mindre byggnad vid sig (en kur).

Landskapet korsas av den stenbelagda väg som äventyrarna följt och klockan motsvaras av ca. klockan tre på eftermiddagen.

När gruppen står däruppe och verkligen suktar sig till värmen som väntar inom vårdshuset, förstärks deras känsla att deras resa tillsammans är slut. Tanken på att vissa av dem kommer att lämna deras grupp, väcker både sorg men även glädje...

När gruppen står uppe på kullen och tillsammans tänker tyst så landar plötsligt en svart korp på Smirkols huvud och sätter klorna i håret. Korpen skräms mot Irdina (eller mot den som stod brevid henne) samtidigt som Barak på Smirkols begäran schasar i väg flygkräket. Fågeln flyger över mot Rodrick (som om den tänker anfalla hans ansikte) men nöjer sig med att kretsa över gruppen olycksbådande innan den slutligen drivs bort eller tröttnar.

Bron är gjord på ett gammalmodigt sätt av sten men ser ut att vara bastant. En kunnig man i byggnadskonst (eller ett medelsvårt kulturkännedom slag) märker att den är dvärgbyggd och förmodligen kommer överleva forsen och inte tvärt om.

Byggnaden är en kur där tullaren kan stå i skydd av väder och vind. Denna till skillnad från bron är byggd av människor (något som snabbt märks om man går in). Tittar man in i den lilla kuren ser man att taket läcker och väggarna har ruttnat. Byggnaden överlever förmodligen inte vinter och bör egentligen rivas för att lämna plats för en ny. En rätta springer skrämd ut i regnet om man går in i kuren.

GRÖNA GRIPEN

Yttre beskrivning: Ett tvåvåningshus som är ihopsmält med en bakomliggande kulle. Byggt av trä och murbruk enligt det jorpagniska pinhusarkitekturens system. Det är det enda vårdshuset inom en veckas ritt och är därför modell större. Vårdshuset är till viss del självförsörjande.

Inomhus är vårdshuset mysigt, varmt och ger ett trevligt första intryck. Det andra intrycket man får (efter en noggrann granskning) är att bråk tydligen ofta förekommit (tecken på reparerade möbler och reparationer finns överallt).

David spär ut all alkohol och serverar inte så vidare lyxig mat, även fast man med hans priser skulle tro det. Service av

värdshuspersonalen är sällsynt och dyr. Priserna på värdshuset är de dubbla (ibland tredubbla)

Till följd av detta blir värdshusets gäster så gott som alltid på dåligt humör. Slagsmål förekommer ofta men David har ännu inte insett sambanden mellan dålig service och bråkiga besökare.

Se ingående beskrivning av värdshuset i Appendix 1 och dess innevånare i Appendix 4.

Eftersom värdshusvärden troligen blir av med ett av sina bästa rum, kommer han låtsas inte känna igen Rodrick, Irdina och Egin, trots att han länge vetat att en pensionerad solriddare ska återuppta tullrättigheterna för stenbron och att han fått besked att de skulle komma i denna vecka. Han har inte orkat med besväret att iordningställa ett rum, som krävts av honom, och de övriga papperen som måste fyllas i för bekräftelse.

När det gäller att ge bort ett rum drar han sig in i det längsta för att bli av med sitt bästa. Han kommer försöka få dem att ta de sämsta rummen (om möjligt) såvida de inte betalar...

Det enda som kan få David på andra tankar är hot av olika former (t.ex våld, mistande av värdshusliscensen eller att Etin skulle straffa honom för att vara ohjälpsam mot Etins förnämsta tjänare). Irdina kan även erbjuda sig att bli värdshuset bofasta bard. Den tidigare barden ogillade nämligen betalningen och de ideliga bråken, så en dag styrde han sin kosa mot ett annat ställe. Men David vill förstås ha ett smakprov.

Om han blir nöjd med smakprovet erbjuder han bra betalt, sitt bästa rum (Bortsett från sitt eget), bra mat och dricksen som extra betalt. Allt detta händer dock bara om någon antingen köpslår med honom eller övertalar honom.

När rums- och betalningsfrågorna är avklarade kan partyt göra allt det man brukar göra på ett vanligt värdshus. Vad gruppen generellt önskar är att få lite dryck och varm mat i sig, att få se sina rum, tvätta sig men framför allt vila ut tills kvällen då allt folk har samlats och festtyran börjar.

Många soldater och timmermän kommer under kvällen, som det alltid gör i början av helgen och stämningen på värdshuset blir livad av deras fyllesånger och glada rop. Det är nu som det är mest lämpligt för Irdina uppträda (om hon tänkte det).

OBS!! NYCKELDEL

Dessvärre så bildar fulla soldater och timmermän (som båda är lediga eller har permission) en explosiv blandning som är ute efter bråk och glada nöjen. Det blir ett hejdundrande slagsmål värdshuset och det är VIKTIGT att under detta

slagsmål SKA den trasiga bjälken brytas (helst pga rollpersonerna) på det lämpligaste sättet för lura rollpersonerna att tro att de gjort bort sig.

Givetvis är det upp till dig som SL hur det startar. Men utnyttja spelarnas handlingar i värdshuset för att starta bråket.

Till exempel: när Negos spelare ackompanjerar Irdina, skriker någon full åhörare -"Håll käft tjocksmock, jag vill höra ludret sjunga!" eller låt någon fyllkaja bli mycket besvärande som dessutom är fast besluten att strippa Irdina.

När slagsmål väl har startat blir det alla mot alla (nästan). När sedan Bjälken rivs försök (med SL's möjligheter att fuska med naturlagarna obemärkt) att få rollpersonerna att tro att det var de som rev balken och att du som SL tolkar reglerna så att balken brister (och att olyckan inte tillhörde äventyret alls).

Kapitel 3 UPPDRAGET

SLP: Dödsängeln i en av sina många former
Rollpersonerna ser bara svart, de kan prata med varan och de verkar befinna sig på ett becksvalt ställe, liggandes insvepta (förutom huvud) i något skönt, mjukt och behagligt material.

Ett ljus tänds och en mindre sal blir svagt upplyst, ljuset hålls av en tillsynes fager kvinna i 20-30-års åldern. Kvinnan är iklädd en vit långrock och ljuset (som är ett stearinljus) sitter inbäddat i en mässingsljusstake.

Äventyrarna ligger nedbäddade i mjuka halmsängar i filter.

"Så ni har äntligen vaknat nu, ni har varit skadade och har förlorat ett par dagar som medvetlösa."

Använd följande fraser eller liknande vid eventuella frågor om skador, var de är, varför hon hjälpt äventyrarna och var deras färdkamrater är.

- "Var inte oroliga jag har sett till de lindriga skador som åsamkades er i takraset."

- "Ni har varit medvetlösa i nästan 3 dagar"

- "Ert tillstånd har en tid varit kritiskt men jag ledde er igenom det. Jag började faktiskt undra när ni skulle återfå ert medvetande."

- "Det finns inget som för närvarande håller er kvar i sängen."

-

- "Ni befinner er c:a en dagsmarsch från Gröna Gripen, era kamrater är som ni ser inte med er, men Smirkol hälsade er all lycka i världen och önskade att era vägar skulle korsas igen. Vad gäller er vän Barak Björngadd kommer han vara på Gröna Gripen om c:a en månad." - "Vem jag är? Jag ber om ursäkt för att jag inte presenterade mig för er. Ett av mina namn är Schveta Aroirel, En

Zorakisk medborgare och medlem vid det Kriollanska teleporteringsgillet"

- "Jag är tacksam för Etins bistånd så att jag kan hjälpa er på det här sättet, då jag har sökt efter bl.a Broder Lanok nu i c:a 1 månad."

- "Varför jag har sökt er är en lång och sorglig historia" (se text nedan)

Kvinnan berättar att hon tillhör teleporteringsskrået i Krilloan och att hennes sjuåriga dotter blivit kidnappad av en ondskefull svartkonstnär, som kan ha anknytningar till Vicotnic, han lär kallas för Lemuel Loh här på Ereb. Hennes dotter (som är hennes "kära och enda barn, och det enda minnet av min avlidne man, heter Leivy") försvann för en månad sedan och ska offras i någon ondskefull ritual. Lemuel är en mäktig Solunsk magiker men som tydligen skulle kunna besegras om man förstör hans sigill (ett sigill som han har laddat mycket av sin hemska kraft i).

Eftersom sigillet endast kan förstöras av stänk från heligt vigvatten tillhörande Etin utav dennes förkunnare vädjar hon nu till rollpersonerna eftersom de har fyra väl kvalificerade för denna uppgift.

Vad gäller belöning så har hon inte så mycket att ge men hoppas att de kunde bistå ändå. Hon älskar sin flicka och dessutom så ska ju Solriddarna skydda de som vördar Etins läror från de ondskefullas härjningar.

Försök att inte ge någon belöning alls- rollpersonerna är riddare och präster och bör egentligen göra detta gratis utan egen vinning. Men om de skulle kräva att hon skulle donera pengar till kyrkan kan du som SL t.ex. låta Dödsängeln säga att "hon" kan se till att kyrkan får mer pengar (ty det gör Dödsängeln ändå) eller att låta "henne" påstå att den redan har hjälpt kyrkan många gånger (något som på ett sätt stämmer) och att kyrkan av tacksamhet borde hjälpa henne. Givetvis så kan Dödsängeln fortsätta att ljuga (MEN VAD SOM ÄN HÄNDER

YTTRAR DEN D• INGENTING SOM BETYDER ATT DEN TVINGAS BRYTA ETT LÖFTE ELLER FÖRPLIKTA SIG TILL NÅGOT (ty Dödsängeln måste då stå fast vid sitt ord, en av de kosmiska lagarna igen)).

Lemuel Lohs komplex finns i en öken, i närheten av en ökenstad. Schveta Aroriel (Dödsängeln) vet inte var komplexet finns men i staden lär en blå vägvisare finnas som ger svar på en fråga om året. Den blå vägvisaren lär veta var allt finns men Schveta säger att hon inte vet var den finns utan att det är rollpersonerna som är tvungna att finna den. Vilket område som lya med viss hjälp av den Blå vägvisaren. Om detta skulle bli förstört blir han mera jordnära och mer lättbesegrad.

Om någon skulle vara så misstänksam (och därmed visa sig ohövlig) att fråga hur hon vet allt detta, hävdar hon att en klärvoajant

spågumma berättade dels detta och att gruppen är de enda som kan rädda flickan eller dyl.

OM GRUPPEN SKULLE VÄGRA ATT RÄDDA EN STACKARS LITEN FLICKA???

Schveta (Dödsängeln) blir rosenrasande och desperat, gråtande samtidigt som hon förgäves försöker övertala dem (utan att lova för mycket). Men om detta inte hjälper så pekar på dem och teleporterar dem. De hör sedan vid ankomsten hennes ilskna röst i huvudet som hävdar att om de inte förstör sigillet och räddar dottern kommer de aldrig tillbaka till sina hemländer och att deras liv således kommer slås i spillror.

TELEPORTERINGEN : Gruppen får hålla varandra i händerna och bilda en cirkel kvinnan börjar mäsna något (För att hålla illusionen uppe).

Äventyrarnas "landningspunkt" är en klädaffär av österländsk modell..

Affären är övergiven (stängd för dagen) och rollpersonerna kan klä sig ostört.

SL får gärna beskriva en hotfull stämning i ett dunkelt upplyst rum, där gruppen är omringade av humanoida varelser (skyltdockor) innan äventyrarna upptäcker var de egentligen är (tror verkligen äventyrarna att de skulle hamna på Lemuel Lohs gavel?).

"Ni är i ett mörkt utrymme. Ni ser svagt solljus sippra fram längre bort och konturerna av humanoider. Konstiga tygshok hänger ner från taket."

Om de går fram till något fönster för att få ljus, låter sina ögon vänjas eller tänder fackla / lykta så ser de var de befinner sig. Lyssnar de utåt verkar det öde men ljud från en rörig folkmassa hörs en bit bort.

Kläderna här är av den typen som man finner i Mellanöstern och alla kläderna är av siden eller sidenliknande material med rika infattningar av brons och silver. Dessutom är alla klänningar mer eller mindre uppbyggda runt en knut.

Oavsett hur Negos, Lanok, Rodrick och Egin klär sig kommer de att se ut som en bruds familj och tjänare. SL fördelar posterna :Brudfar/slavägare, Bokhållare, Livvakt mellan männen efter eget tycke och val. Om Irdina klär sig i en klänning är hon givetvis bruden i sällskapet.

När äventyrarna lämnar affären kommer de ut på en öde gata med en stekhet sol nergassande på dem, marken är mosaikbelagda gator med ökensand i vissa hörn. Åt Norr (enligt äventyrarna) hör de ljudet av folkvimmel.

Arkitekturen av staden kan beskrivas lättas som om den var en blandning av Egyptisk, mellanöstisk och maya stil.

Gruppen förstår inte språk /skrift eller kultur och innevånarna här kan ej Äventyrarnas språk. Så ett problem rörande kommunikationer har dykt upp.

Rollpersonerna ska få känna sig desperata ett tag där ingen förstår dem, där ingen vet var Lemuel Loh och där rollpersonerna inte vet var de är.

Om Irdina klätt sig en klänning, så kommer Irdina att dra till sig flera mäns leenden då den är extremt vacker enligt modet här i landet och så är giventvis Irdina vacker.

Kvinnor kommer säga snälla fraser till Irdina (där de kommentera hennes skönhet och chanser att vinna)

KAP 2: PÅ EN ANNAN PLATS

Fakta om området och rådande naturlagar

Lemuel Loh finns kanske i ett avlägset rike på Ereb, i en annan tid eller rent av på en helt annan dimension. Inte ens jag som konstruktör vet var platsen är på kartan och det är ointressant eftersom gruppen ändå aldrig kan få reda på detta.

Däremot kan man säga att landet är en stor HET sandig och TORR öken , att på himmelen ser man två månar (så man kan stryka nog Ereb Altor). På denna nya plats har de annorlunda seder och att inga (nästan inga) förstår rollpersonernas språk (vare sig i tal och skrift) och givetvis vice versa. Om någon skulle försöka kommunicera med sina språk eller försöka göra sig förstådd med diverse gester blir det bara obehagliga missförstånd. Naturligtvis för att göra det roligare (för dig) ska du som SL tolka dessa på värsta möjliga sätt. Det enda som kan till en viss del kommuniceras är sinnes stämning och humör (då detta är universalspråket). Oftast förstår folket inte rollpersonernas tal alls utan tolkar det som jibberish (och detta gäller även rollpersonerna).

En situation som språket kan orsaka är t.ex. T.ex. Den ädle Egin beslutar sig för att få information, så han stoppar upp förste ,bäste, man och han säger vänligt -"ursäkta mig vad heter denna plats", när han inte verkar nå fram byter Egin språk (och för att göra sig bättre förstådd använder han förstärkande gester).

Om man nu tänker sig som Innevånaren (som var allmänt sur i dag). Fast i sina tankar, om hur han ska överleva idag, stoppas han av en han en konstig typ som yttrar "Hallå Skitstövel, din xxxxxx mor ären hora " samtidigt som denna sedan fortsätter med obsent språk, en himla massa jibberish och gester. Innevånaren blir dock förbryllad då ingen tidigare sagt det på detta sätt med en så vänlig ton.

Därför svarar han (som då givetvis egin missuppfattar) Detta scenario leder snabbt till ett bråk.....

STADEN

I Staden ska kron prinsen gifta sig och alla rikets skönheter kommer till marknaden för att vinna hans gunst. Efter kronprinsen gjort sitt val och fått folkets gillande kan även ungarlarna välja och vraka.

Utväljnings ceremonin är lite av ett jippo. Kandidaterna ska uppträda på scenen, klara en klurig labyrinth (för att visa sin kunnighet), klara en läkar undersökning (som noggrant undersöker kandidatens hälsa, hygien (en sjuk drottning är inte bra) som utförs av enucker. Först därefter tillfrågas prinsen om han finner kandidaten attraktiv och om prinsen medger kan ett gitemål bli av.

Framteleporteringen

Partyt vaknar upp liggande i en bruten cirkel med varandra hållande i händerna. Den kvinnliga magikern är borta och de är i ett mörkt utrymme. De ser svagt solljus sippra fram längre bort och konturerna av humanoider och konstiga takhängnader. Om de går fram till ljuset, eller låter sina ögon vänjas eller tänder fackla / lykta så ser de att de befinner sig i en nedlagd klädaffär av österländsk modell. Lyssnar man utåt verkar det öde men ljud från en rörig folkmassa hörs en bra bit bort.

När gruppen väl inser att de är i en klädaffär och att det inte finns någon fara här inne, lugnar de kanske ned sig. Gruppen gör sig klokast att klä sig i några av kläderna här innan de lämnar den för att utforska denna nya plats. Detta bör de göra av flera anledningar :

1. De är nu klädda i varma höstkläder, totalt opassande i det rådande klimatet.
2. De drar till sig mindre uppmärksamhet om de klär sig som folket här.
3. De är vackra.

Givetvis står det under både prästers och riddares värdighet att sno (eller låna på ett stöldliknande sätt) kläder och hur de löser denna moraliska situation är tämligen intressant. Försök få reda på vilka färger rollpersonerna väljer och varför. Det bör noteras att merparten av de kvinnliga kläderna här är uppbyggda runt en eller ett fåtal knutar, hur avancerade dräkterna än är. Det krävs ett lyckat (men svårt) INT slag för att rollpersonerna ska ta på sig kläderna rätt, annars tror de bara det. Negos spräcker ett antal kläder när han missberäknar sin kropps storlek.

Om Irdina klär sig i klänning kommer hon sedan under sin stads vistelse, dra till sig flera mäns leenden då den är av, en olycklig slump, högsta mode. Givetvis spelar Irdinas skönhet in en hel del. Kvinnor kommer säga snälla fraser till Irdina (där de kommentera

hennes skönhet och chanser att vinna), fraser som Irdina till viss del missuppfatta.

Låt gruppen strosa omkring i staden och leta efter Lemuel Loh - som ingen känner till (ty det är hans namn i Ereb) eller leta efter information (såsom kartor över land) för att bestämma sin position - ett sökande som blir extremt svårt när språk, gester och skrift är annorlunda och okänd.

Händelser

* Profit hungriga köpmän kommer ansätta rollpersonerna. När dessa giriga köpmän inser att rollpersonerna inte förstår språket kommer de utnyttja detta hutlöst (för att sälja fler saker) och hävda att de köpt saker.

* ficktjuvarna (lika irriterande som köpmännen) försöker sno åt sig så mycket som möjligt. Guiden är en av ficktjuvarna men han lyckas undkomma med något som gruppen värderar.

* En vacker kvinna i eskort av Livvakt och med sin far kommer storkna när hon ser Irdinas klänning, för att sedan snäsa åt Irdina och slutligen åt sin far, som svarar kvinnan som sedan springer därifrån gråtande, tät följd av livvakt. Fader säger något till grön, blå, vitt för att sedan ta upp jakten på sin dotter.

* Om rollspelarna någon gång skulle tröttna kan de överhöra (på avstånd) två som talar på Jori!! Konversationen som de lyckas uppsnappa går mellan två röster (här kallad X och Y) X-"Så vad anser du om de tre gyllenröda blommorna vi såg i trädgården?". Y-"De var synnerligen intressanta, men vi borde nu söka vidare efter...." Därefter drunknar samtalet i folkmassorna och rollpersonerna kommer med stor sannolikhet aldrig någonsin finna de två (åtminstone inte i detta äventyr).

När du börjar tröttna på staden och dess möten, hörs en fanfar och helt plötsligt beslutar sig folkmassan att gå åt ett håll samtidigt, gruppen tvingas följa med folkmassan till slutdestination såvida de inte tar till våld.

SLAVHANDEL? Rollpersonerna förs med folkhavet till ett stort torg, med en scen uppe på där en vacker kvinna precis stiger upp på scenen. Kvinnan sjunger dessvärre förfärligt och efter att ha plågat folkmassan i 1 minut blir hon utbuad och lämnar scenen gråtande. Torget som är proppfullt av folk börjar nu skrika och de flesta av de yngre kvinnorna i folkmassan sträcker upp sina vänsterarmar med knutna nävar. Efter en tids väntan kommer ytterligare en tjej upp och gör bort sig.

Observanta rollpersoner kan dessutom notera att det verkar vara vadslagning och dobbel som baseras på kandidaternas chanser, män emellan (dock ej till synes organiserat, men utbrett). Dessa

vadslagningar startar mindre slagsmål, vilka snabbt rättas till av ordnings vakter.

A) Irdina känner sitt kall och ser självmant till att komma upp på scen. Folk går åt sidan, eller lyfter henne på deras axlar (och låter henne gå på deras händer (allt för att få henne snabbt till scenen)

B) Kronprinsen ser Irdina i hennes vackra klänning eller såg henne tidigare och söker nu upp henne, tätt följd av sin personliga livvakt. Folk går åt sidan och flickor försöker få hans uppmärksamhet. Detta påminner starkt om Moses korsande av röda havet när prinsen går igenom folkhavet. Han tågar hela vägen fram till Irdina och ger en mycket vacker rosliknande blomma till Irdina, säger något som låter vänligt och entusiastiskt och ivrigt samtidigt som han pekar på scenen..... Han tecknar dessutom att Irdinas sällskap ska följa med.

C) Irdina anade oråd eller av andra orsaker inte klädde sig inte i en kvinnlig dräkt, detta drog till sig prinsens ögon och prinsen kommer lika ståtligt iallafall..

UPPE PÅ SCEN

Prinsen ser mycket glad ut och går fram till ett äldre par som nickar gillande? De gör en gest ut mot publiken samtidigt som de säger något (Scenen är din)

A) Irdina misstänker inget och uppträder till fullu B) Irdina sjunger med vilje falskt eller vägrar uppträda -hon visas ner från scenen med basta och publik buar. Negos spelaren krävs plötsligt av en man på pengar (men det vet inte Negos spelaren), mannen tror att Negos har slagit vad med honom om en ansevärd summa.

Börja nu utmåla med sublimitet så att det ser ut som slavhandel. Publiken blir hänförd och ropar glatt mot Scenen. Det äldre paret nickar och Kronprinsen leende blir bredare.

Irdina för nu bort från scenen och denna spelare bör skiljas från övriga spelare. Irdina kan dock notera när Smirkol får en stor bors, väl synligt för andra spelare (han vann på vadet)

Irdina förs bort mot ett tält där tre män klädda som bokhållare, en av dessa kommer fram med en underlig skinnväska (läkar väska) och lossar på knuten...

dräkten faller till golvet ljudlöst (eller så lossar han med stor säkerhet Irdinas kläder) och vips Irdina står där i bara underkläderna eller i sin nakenhet. Om Irdina någon gång stretar emot blir hon bestämt men vänligt (i vänligaste mån) fasthållen av de två övriga männen. Han börjar sedan tafsa på Irdina metodiskt, tar fram konstig instrument och vill undersöka tänderna...

Om/När Irdina börjar skrika, blir de tre männen nervösa (de vill inte mista sina huvuden) och försöker tysta henne först med tal, sedan med lugnande/sövande droger (STY 14) och allra sist med nödvändigt våld.

OM STRID UTBRYTER DÄR ÖVRIGA GRUPP MEDLEMMAR BLANDAR SIG I
Prinsen skriker förfärat något, Prinsens livvakt (En stor biffig man med svart hy) grepar Irdina för att skydda henne från striden. Sedan stormar prins med sin värja för att visa sig värdig sin hjärtas dam (tror hon blivit kidnappad eller dyl). Även de tre männen regerar som om det var ett kidnappnings försök.

OM PRINS DÖR blir folkmassan ilsknare än ilsket och grupp bör fly snarast t.ex. ner i kloakerna Gruppen kommer sedan känna sig jagad ända till grottorna.

OM IRDINA FINNER SIG I TAFSANDET ????? eller övermannas av de tre männen och deras droger

Irdina får klä på sig och när hon gjort detta förs hon hastigt till en konstig byggnad (labyrinten, se ingående beskrivning om den i Appendix). När hon klarat av denna och åter kommit ut i ljuset, jublar folkmassan som därefter börjar ropa hyllningsrop efter att prinsen sagt något åt folket (hyllningsropen är åt Irdina, den nye drottningen)

Negos får en stor påse med mynt av en person (kopparmynt, som är värdefullaste metallen här) och leende folks gratulationer (för att uppföstrat en blivande drottning). Irdina sveps om i Kronprinsens mantel och hyllas av folket som en drottning. Därefter stiger prinsen ut i folkmassan och både prinsen och Irdina forslas till Stortemplet i staden där de ska vigas

Bröllopet En anseelig folkmassa ser på när Irdina ska giftas, de övriga i gruppen lyckas kanske inte ta sig in i kyrkan och om Irdina skulle börja bli besvärlig kommer de tre läkarna med lugnande medel för att göra henne mer medgörlig. Efter en lång mässa liknande en kröningsceremoni kommer vigselförrättaren fram med en blå kristall han går fram mot brudparet. Irdina som under kröningsförmer liknande Englands har fått sina kläder utbytta har nu en utsökt vacker bruddräkt med allt vad prydnader heter (I Erebus skulle den endast vara värdefull pga dess skönhet, inte pga dess material). Det är nu under denna lyckans tid som vigsel förrättaren blir plötsligt överfallen och påhåppad av en liten pojke(som hållit sig gömd)och i den förvirring som uppstår lyckas den lille krabaten sno kristallen och smita.

Denna lustiga uppsyn väcker irdinas ur eventuella drogrus och om hon inte smiter nu blir hon bortgift. Pojkens övertag är dock litet och han blir nu jagad av ett ilsken församling (och till synes ilsken brud).

Se övrigt möte med guiden

JAGADE Fångslade alternativt möte med guiden

GUIDEN Är en liten pojke, han springer ut ur den stora tempelliknande byggnaden med en ilsken hord av församlingsbor. Bruden springer först och en bit bakom henne springer brudgummen (samma som på scenen). Om bruden är Irdina hänslås Egin av hennes extrema skönhet (och han och Lanok kommer starkt betvivla att hon "är" borgare) och trycks ännu längre ned i sina skuldkänslor och blir minst sagt deprimerad men framför allt blir han chockad.

Den lilla krabaten klamrar girigt åt sig en stor blå kristall medans han springer. Om rollpersonerna jagar efter honom, är de de enda som orkar hålla jämna steg med honom. Tills slut är de ensamma, pojken som nu blivit irriterad på sina efterhängsna förföljare leder dem nu in i en fälla bestående av två beväpnade män som överfaller gruppen i en trång gata. När dessa besegras och gruppen funderar på att ta kål på pojken ber han om nåd på JORI

Om de förhör honom om Lemuel Loh kommer han påpeka att han inte känner någon sådan men om ondskefull magiker nämns blir han rädd. Han kommer ge bort sin "skatt" motvilligt och kommer fråga Irdina för att stilla sin nyfikenhet varför hon inte ville gifta sig med den blivande härskaren under hustruproven (det vill säga om hon är där).

Guiden talar en mycket besynnerlig dialekt och kan inte fastställa landets plats eller lokalisation. Guiden är dessutom analfabet och förstår därför inte kartor eller skrift utan tolkar detta som kråkfötter och inget annat

Han kommer fråga Irdina, om hon är där, (för att stilla sin nyfikenhet) varför hon inte ville gifta sig med den blivande härskaren under hustruproven.

Ökenfärden

Guiden berättar att de måste bege sig till en plats i öken, nästan två dagsmarscher i väg, guiden insisterar på att bära nästan allt vatten då endast han vet hur man ska hushålla med det ordentligt. Under färden kommer rollpersonerna känna sig törstiga och dricka upp de vatten som tilldelats dem, de tvingas övernatta en natt i öknen och känna dess hetta och kyla.

Rollpersonerna tvingas undvika några sandfällor, varnas för "monstret" och är i stort sett i deras guides våld. De får ta skydd från en stor sandstorm (som förstör lite av deras utrustning och ger dem lite irritation).

I det ögonblick som guiden fört rollpersonerna så att man kan urskilja oasen och guiden pekar ut den för rollpersonerna, försvinner guiden spårlöst. De tvingas ta sig de sista 5 timmarna (2 timmarna om de red kameler) utan guidens hjälp och utan vatten,

under dessa sista timmar förlorar de nästan alla kameler (kanske alla) i sandfällor.

Vart guiden försvann vet de inte, kanske slukade "monstret" upp honom, eller kanske en ökenorm slukade honom. Alternativt är att gruppen blir anfallna av två stora jätte ökenspindlar, varav en hinna äta upp guide och kamel och de övriga två ger sig på hjältarnas kameler först...

Oasen

På avstånd ser en observant person hur något glänser uppfifrån klippan. Oasen har ett två höga klippformationer och ligger i dessa och omkringligande bergs skugga under större delen av dagen. Tre beduinliknande tält finns i oasen och trettitalet lik som ligger omkring på marken i krampaktiga former som om de dött av förgiftning....

Gruppen ser dock efter en tid hur några små fåglar (liknande ankor som flyger in och simmar omkring i dammen, vissa av dessa ses dricka av vattnet utan problem.

Det finns gott om daddelpalmer (men som är tomma på färska frukter), vilka är uppåt 10m höga

I tälten finns diverse utrustning för överlevnad i öken, standard utrustning för hemmet och diverse oanvänd och skämd proviant (bl.a vatten). Det finns dock gott om starkt syrligt vin. Högsta klippan är tämligen lätt att bestiga, bortsett från de sista 15 metrarna vilka kräver klätterutrustning av något slag (eller en god klättrare). Uppe på klippan finner man en utbränd fackla, en konstig hållare (som facklan passar i och tre övergivna fågelbon (varav ett med krossade ägg inuti)

I oasen finns två ingångs möjligheter till citadellet

1: att simma in genom en mycket strid underjordisk ström som förenar oasen med citadellet. Kräver simkunnighet och är en farlig, men lönsam väg in...

2: Signalera från högsta klippan och få väktarens uppmärksamhet och gå in genom huvudingången

Lemuel Lohs underjordiska citadell

SLUTET, ELLER BÖRJAN TILL NYA PROBLEM

Uppvaknande i värdshusets ruiner med de manskap som dog under äventyret dödade av takras (Om irdina giftes bort saknas hon - sätt då in Gripendräfts soldater) och om flicka hittades återfinns hon också levande eller död beroende på hennes skick.