

GROTTVÄGEN

1: DET SOVANDE BERGSTROLLET

MUSIK: *Deep, Arctic Wind Sounds*

Gruppen kommer att röra sig framåt, längs en slingrande väg där höga bergskanter höljer sig upp över vägens sidor. Det är mörkt och en svag men kylig vind drar ständigt genom bergspassagen de rör sig framåt på. Kylan påverkar eventuellt deras allmänna tillstånd (UTH, misslyckas: -1 i allt – om de inte kommer på ett sätt att värma sig...), men de fortsätter framåt i solens sista sken för dagen. Efter att de rört sig en längre stund hör de plötsligt, om de lyssnar noga (PER), ett underligt ljud som svagt ekar mellan bergsväggarna. Det är någon, eller något, som snarkar.

Om de tänker efter (INT) kanske de kan urskilja på det lätt nasala ljudet snarkningen har i sin bakgrund, och förstå att detta inte är en människa. Sannolikt ett bergstroll, kan de till och med inse (INT särskilt bra). Deras val är många, och hur de löser problemet framför sig är deras ensak. Men de kommer inte att kunna klättra uppför bergsväggarna, de är för släta på vissa ställen och för vassa på andra för att ens en av dem ska kunna klättra. Och dessutom kan de ändå inte ta sig längre på den väg de valt uppe i berget...

De kan välja att vända och gå skogsvägen, eller gå framåt. Lyckas de alla slå på SMY kan de tyst passera trollet som ligger där, lurvig och stinkande, snarkandes, på rygg, med en tjock dregelsträng ur sin mungipa, och med sin stora träpåk liggandes bara en bit därifrån. En av dem kan misslyckas med sitt slag i detta läge, förutsatt att denne sedan lyckas – det första misslyckandet kommer göra att trollet rör sig och grymtar lite innan den åter faller i sömn, men vid det andra misslyckandet vaknar varelsen.

Om trollet vaknar kommer denne att vråla, grymta, och försöka slå ihjäl gruppens medlemmar... De kan dock välja att försöka fly in i grottöppningen de kan skymta framför sig (REF eller UTH) – dit in kommer inte trollet följa dem.

MUSIK: *Snow Leopard Growls*

BERGSTROLL:

Liv: 50

Skada: Påk: 1d10, Slag: 1d6 +1

Speciella egenskaper: Kan kasta stenbumlingar den hittar (Skada: 1d8), är rädd för vatten (de kan slå på INT för att prova sin kunskap om bergstroll och på så vis möjligen inse att troll inte gillar vatten...)

2: DEN MÖRKA GÅNGEN

MUSIK: *The Drop (Sound Cave)*

I den mörka gången måste spelarna slå på PER för att kunna känna sig fram eller skymta en ljusglimt i fjärran. Om de lyckas kommer de själva kunna ta sig ut genom gången, men detta betyder inte automatiskt att alla lyckas ta sig ut – de måste lyckas själva eller hjälpas åt. Om de lyckas tända en fackla (INT och/eller REF) eller liknande så tar detta självklart bort behovet av att slå på PER i mörkret – förutsatt att de följer varandra så pass att de inte förlorar sikte på ljuskällan...

I den mörka gången kommer de, om de slår på PER och lyckas, att också höra en röst (dock inte ARNE med sin hörselnedsättning). En mans röst som ropar efter hjälp. Om de väljer att närma sig honom kommer de att nå fram till en smal gång som öppnar upp sig och blottar hur en man sitter på en mindre klippa i en vattensamling medan det sista solljuset, alternativt tidiga stjärnljuset, utifrån smyger sig ned genom håligheter i grottans tak.

Mannen, Alvar, kommer att förklara att det finns en sjöorm i vattnet. Att han själv varit där för att dyka i det djup som gömde sig under vattenytan. Att han där tappat en ring han fått av en kvinna han är förälskad i. Men att efter hans tredje dyk hade han känt hur något vidrörde hans ena ben, och han simmade därför upp så fort han kunde – för att inse att han var öga mot öga med en 9 meter lång havsblå, silverskimrande, sjöorm. Och därför sitter han nu också fångad på stenen i grottan, utan att kunna simma tillbaka i rädsla för sjöormen.

Han lovar att de ska få 20 guld av honom om de räddar honom från detta fruktansvärda öde, vilket han också kommer att uppfylla om gruppen räddar honom. Men de kan ju självklart också välja att lämna honom, vilket tidsmässigt kanske är det smartaste...?

Man bör ha i åtanke att VILLIANA är rädd för vatten...

Om de slåss mot sjöormen:

MUSIK: *Calm Streams*

SJÖORM:

De kan inse hur farlig den är, eller vilka svagheter den har, genom att lyckas på INT.

Liv: 30

Skada: Hugger med tänder: 1d10, skadar med hornen: 1d6, skadar med den taggiga svansen: 1d8.

Speciella egenskaper: Gömmer sig gärna under vattnet, för att bida sin tid. Provoceras av att komma upp till ytan om något verkar flyta på den. Särskilt eld skrämmer den, men kommer enbart att få den att undvika ytan. Man kan frysa den, varpå den stelnad flyter runt på ytan tills den tinats igen...

3: VALET MELLAN TVÅ GÅNGAR

MUSIK: *Ambiance – Cave Stalacites Dripping*

I valet mellan gångarna kan de välja att försöka känna av (PER) vilken väg de vill gå. Om de lyckas kan de känna en distinkt stank från ena gången, och från den andra kan de känna att luften verkar vara ganska stillastående – och att detta kanske betyder att gången inte kan agera genomgång. Oavsett vad de väljer kan de backa tillbaka för att byta gång om så önskas.

GÅNG 1: STANKEN & KLÄTTRING

Gången är dåligt upplyst, men små springor i grottans tak ger ett svagt stjärnljus som kan leda dem framåt om de inte tänker på att använda facklor eller andra ljuskällor. De kommer att känna hur de rör sig lätt nedåt, att grottgången sluttar, och hur stanken blir allt värre ju djupare in de rör sig. Stanken kommer att påverka dem allt mer ju mer intensiv den blir: -2 på alla slag så länge de är i grottan.

Den som går längst fram kommer plötsligt att snubbla över ett lik som ligger ruttnande mot väggen i grottgången, och som uppenbart är ursprunget för stanken. Ett lik som uppenbart blivit ihjälslagen av ett aggressivt och stort djur (INT-slag om de vill notera detta). Det som en gång dödade denna person är sedan länge borta, men det förstår inte nödvändigtvis gruppen som rör sig i grottan (INT).

Om de fortsätter framåt kommer de att efter en stunds vandrande, allteftersom stanken avtar lite (-1 på alla slag), att nå fram till en bergsvägg. De kommer att se hur ljus tydligt kommer in från dess topp, och förstå att om de tar sig upp dit kommer de också att kunna ta sig ut. Väggen är 20 meter hög, med några skårar och sprickor och pyttesmå avsatser – det är inte en helt slät vägg, varför den är möjlig att klättra på.

Hur de väljer att ta sig upp är deras sak, men alla måste med – de får inte glömma att även Billy måste upp över kanten och ut genom grottgången. De har rep, Jocke (15 meter) och Villania (6 meter), som de skulle kunna knyta samman (INT för knuten) och hoppas håller. Annars måste de hitta någon annan lösning...

Men när de väl tagit sig över hindret kommer de att hamna i ett av stjärnorna upplyst och stort hålrum med en stor öppning ut till vägens fortsättning.

GÅNG 2: FÄLLOR & GÖMD SKATT

Gången är dåligt upplyst, men små springor i grottans tak ger ett svagt stjärnljus som kan leda dem framåt om de inte tänker på att använda facklor eller andra ljuskällor. De kommer att måste slå på PER ganska tidigt i gången, och lyckas de så kommer de att se en snubbeltråd (*tripwire*) fäst mellan grottväggarna nära golvet. Se till att du har koll på i vilken ordning de rör sig i grottan, så att den som rör sig först också måste slå på PER

först, kanske till och med REF om de misslyckas med att lägga märke till fällorna för att lyckas hoppa undan! Även viktigt att minnas att alla måste passera fällorna, med eller utan andras hjälp.

Om de misslyckats med att se eller undvika snubbeltråden kommer tunga stenar att rasa in från taket, och de kommer måsta flytta på några (fyra) av dem (STY för varje sten) för att kunna fortsätta längs vägen.

Om de fortsätter framåt kommer de att lägga märke till (PER) hur det i marken finns små upphöjningar. Om de är smarta nog (INT) kommer de förstå att detta är tryckplattor (*pressureplates*) – om de inte lägger märke till dem eller inser vad det är kommer pilar att skjutas genom gången. De kan undvika dessa genom REF, men måste då direkt även slå på PER eller INT för att se vart de sedan ska sätta steget – så att de inte igen kliver på en av plattorna. De kan dock följa varandras steg hela vägen, om någon av dem är duktig på att hitta en skyddad väg fram. Men de måste då slå på UTH för att faktiskt klara av att hålla sig på den "upptrampade" stigen...

De kommer att fortsätta framåt och se (PER) hur det ligger torkat gräs, löv, kvistar och mossor på golvet. Om de flyttar dem kommer de att se hur de döljer en fångstgrop med vassa spett i sin botten. De måste ta sig över denna grop, som är fyra meter lång och går från vägg till vägg – men det finns grottstenar som formats till pelare på dess andra sida, som de exempelvis skulle kunna kasta ett rep runt...

När de slutligen kommit över detta hinder kommer de att komma fram till en lite större yta, där de ser en skattkista på "rummets" andra sida. Om någon rusar ditåt kommer den att flyga tillbaka i marken – det finns en osynlig, magisk vägg i rummet. Om de försöker slå sönder den kommer inget att hända, men med magi kan de förstöra väggen. Ett exempel är att Arne fryser väggen så att de sedan kan krossa den, ett annat att Arne skapar ett eldklot som bränner igenom det, alternativt använder sin telekinesiska förmåga till att vrida väggen och skapa en öppning...

Om de lyckas öppna upp den magiska väggen kommer de att få:

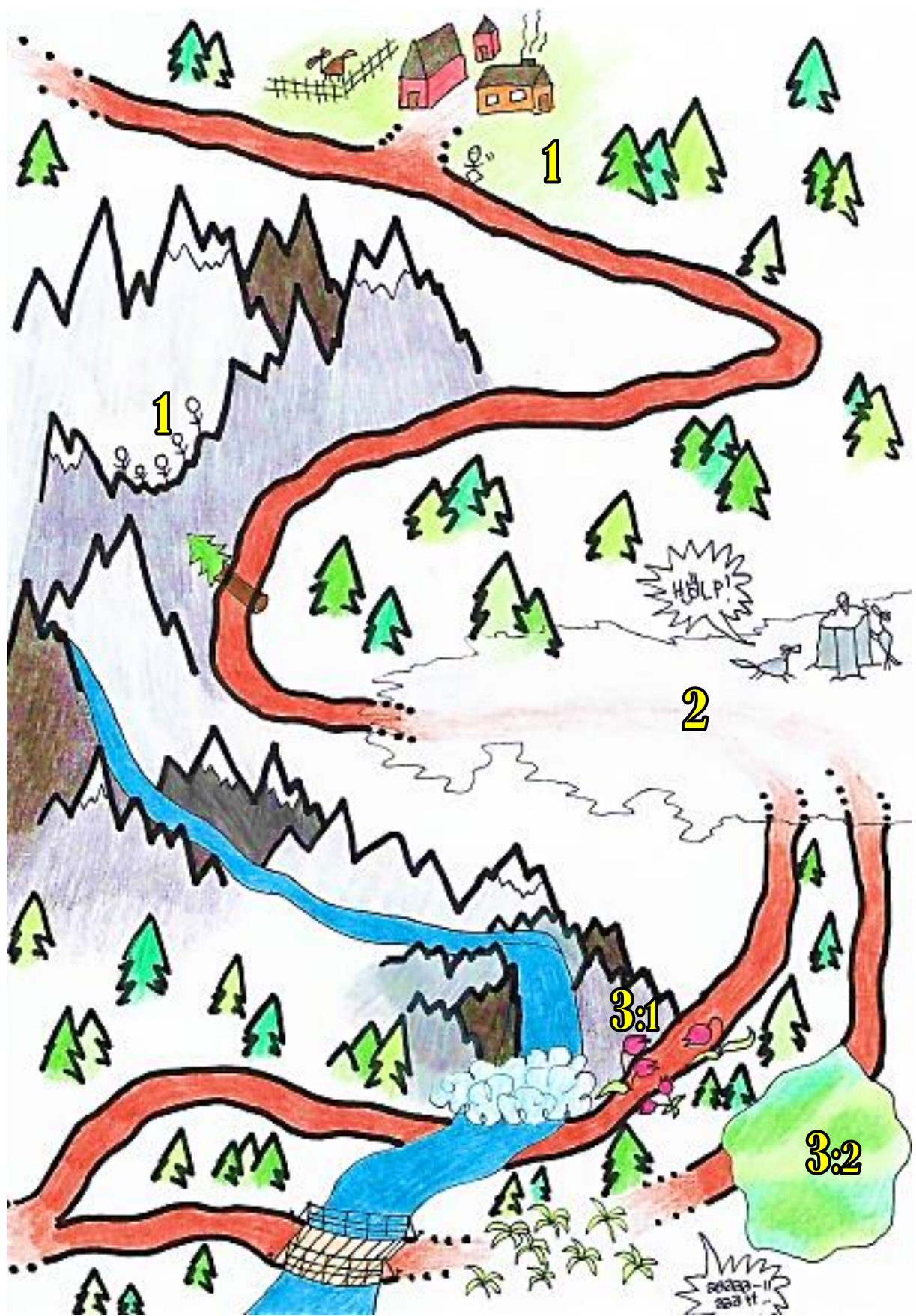
- Silversvärd (STY: 1d12 +2)
- Guldring (+2 SMY)
- Tiara (+2 SOC)
- En diamant i en tunn kopparkedja (+2 INT)
- Läderhandskar (+2 REF)

Tiden de eventuellt spenderar med att öppna den magiska väggen har sannolikt även bidragit till att de känt av hur en svag ström av frisk luft har rört sig i rummet – som inte verkar komma uppiifrån utan från sidan. Om de fortsätter utforska detta kommer de snart att märka att det rör sig en luftström i rummet, som antyder att det finns en utväg. Om de lyckas (INT eller PER) så kommer de att se hur det på väggen finns en liten öppning, en tunnel som utkristalliserar sig. Den är trång som attans och de kommer bara att rymmas en åt gången i led, och de vet inte vart den leder – men om de fortsätter

framåt kommer de att få slå på UTH för att klara av den mentala provokation denna tunnel utgör.

Och ARNE bör vara motstridig med sin klaustrofobi...

När de kryper genom tunneln kommer de inte att se något annat än ett svagt ljussken i dess ände – men det går fort att krypa de omkring tio meter tunnel de har framför sig. De kommer sedan att ramla ut på den plats där den andra gången också tog slut: När de väl tagit sig förbi hindret kommer de att hamna i ett av stjärnorna upplyst och stort hålrum med en stor öppning ut till vägens fortsättning.



SKOGSVÄGEN

1: POJKE VARNAR FÖR BANDITER I BERGET

MUSIK: *Sounds of Nature*

Gruppen kommer att röra sig framåt, längs en slingrande väg där stora, uråldriga barrträd kantar vägens sidor. Det är inte så kyligt, utan en ganska behaglig kvällsluft, nästan utan vindar, och de vandrar längs den breda vägen i solens sista sken för dagen. Framför dem kommer de snart att skymta en liten bondgård, samtidigt som de passerar en hästhage där ett 20-tal hästar står utspridda, tuggandes gräs (självklart kan de försöka stjäla hästarna om de får för sig det – i så fall rider de på REF i kombination med UTH). När de kommer fram till bondgården ser de en liten pojke, omkring 7-8 år, sitta på en av staketets pålar.

Pojken, Christian, sitter med dinglande ben på pålen och vinkar glatt till dem när de kommer vandrande. När de kommer nära kommer han att ropa "Ni är snart ikapp era vänner!". Med detta menar han de fem rövare som passerat med vapen för en timme sedan, och som stannat vid gården för att tvinga hans far att ge dem mat – även om Christian inte förstod det, utan trodde att de var vänner med fadern. Men en av dem hade sedan ställt sig bredvid pojken och väst i hans öra att "Du har aldrig sett oss, hänger du med, snorunge?", vartefter de fem männen fortsatt längs vägen. Pojken, som inte förstod att de var rövare, var exalterad över att någon överhuvudtaget passerade hans väg – det var något som inte skedde för jämnan. Och att de dessutom haft så coola kläder och vapen på sig hade gjort honom än mer intresserad... När han sedan frågade pappan om vilka de varit fick han bara svaret: "Förhoppningsvis kommer de inte tillbaka. Men håll dig undan bergsvägen, hälsa storebror det också, för tills vidare är inte den vägen säker."

När (eller om) gruppens medlemmar börjar fråga Christian om hans inledande ord om att de snart är ikapp deras vänner, kommer han i sitt inre att minnas väsningen, som hade känts hotfull. Och han kommer vrida på sig obekvämt, stamma att han nog inte vet vad han pratade om, och titta ned i marken. Det ska stå uppenbart att han vet något, men att han inte törs prata om det – och om gruppen vill kan de bara gå vidare, men de kan även försöka luska i vad det är pojken inte vill berätta (SOC). Om de lyckas övertala honom (och någon av dem lyckas med SOC tre gånger) kommer han att berätta om att de fem männen med svärd och pilbågar som passerat för någon timme sedan, verkade gömma sig i bergen. Men att man kan undvika berget, vilket han ritar upp med en pinne i gruset på marken, om man tar en knappt synlig stig som finns några hundra meter till vänster om de fortsätter längs vägen.

Misslyckas de med att övertala honom (eller skrämmer honom) så kommer han inte att berätta vad han vet. Då kommer de inte att kunna smyga längs stigen inne i skogen, och måste alltså möta rövarena. Dessa gömmer sig uppe i berget, och har fällt ett träd som ligger som ett hinder över vägen. När de når hindret kommer en pil att skjutas (REF för att hinna undan) mot den som står närmast det fällda trädet. Därefter kommer tre av rövarena att komma ned från den avsats i berget, några meter upp, som de står på, medan de två andra stannar på avsatsen med sina pilbågar spända. De är alla människor i denna grupp, och tydligt är att en av männen som rör sig nedåt är ledare.

De kommer att stanna en bit ifrån gruppen, och kräva tull för att de ska få passera. Dessa rövare har ingen aning om vem Billy är, men Billy kan (om inte gruppen är snabb och tystar honom) försöka övertala rövarena att låta honom gå fri... De kan välja att betala tullen, nästan allt guld de har ($J:5 + An:8 + Ar:12 + V:3 + O:6 = 34$), på 5 guld per person (inklusive Billy, alltså $5 \times (4+1)$ eller $(5+1) = 25$ eller 30). Om de betalar får de enkelt passera utan strid eller kamp, men om inte måste de strida mot rövarena...

MUSIK: (oförändrad)

RÖVARE 1:

Liv: 25

Skada: Pilbåge: 1d6

Speciella egenskaper: (none)

RÖVARE 2:

Liv: 25

Skada: Pilbåge: 1d6

Speciella egenskaper: (none)

RÖVARE 3:

Liv: 30

Skada: Dolk: 1d6

Speciella egenskaper: (none)

RÖVARE 4:

Liv: 35

Skada: Svärd: 1d8

Speciella egenskaper: (none)

LEDAREN:

Liv: 40

Skada: Yxa: 1d10 +1

Speciella egenskaper: (none)

Om denna strid drar ut på tiden kan man låta överlevande rövare fly...

När de väl passerat detta hinder, oavsett hur de väljer att göra det, kommer de att fortsätta följa vägen framåt.

2: DIMMAN

MUSIK: *Wildlife Night Music*

Efter mötet med, eller undvikandet av, rövarbandet kommer gruppen att hamna i en tät dimma. Dimman förhindrar all sikt tre meter framför dem, men de kan följa vägen framåt. De måste dock slå på PER för att inte förlora vägen, och kommer om de lyckas att även höra (dock inte ARNE med sin hörselnedsättning) hur någon ropar på hjälp. De kan välja att inte följa ropet på hjälp utan bara fortsätta framåt.

Om de väljer att följa ropet kommer de att nå en plats där de ser en ung alvflicka, Elenoria, sitta på en klippa, gråtandes. Nedanför henne står fyra vargar och gläfsar och försöker hoppa upp mot klippan. Hon kommer att lova dem smycken och juveler om de bara räddar henne:

- En guldring (+2 INT)
- Ett rubinhalsband (+2 PER)
- Ett par silverörhängen (+2 UTH)
- En tjock och bred kopparring (+2 STY)
- Ett bälte med ett vackert smaragdlöv som spänne (+2 SMY)

Vargarna kommer att vända sin uppmärksamhet mot gruppen då de pratar med flickan, och morrande iakttar dem medan de pratar. Långsamt närma sig gruppen. De kommer dock att backa från Billys närhet (även om inte gruppen vet detta eller lägger märke till detta, så är han skrämmande för vargarna). De har valet att vända flickan ryggen och återvända in i dimman, eller att strida:

MUSIK: *Wolves Howling*

VARG 1:

Liv: 20

Skada: Tänder: 1d8, Klor: 1d6

Speciella egenskaper: (none)

VARG 2:

Liv: 20

Skada: Tänder: 1d8, Klor: 1d6

Speciella egenskaper: (none)

VARG 3:

Liv: 20

Skada: Tänder: 1d8, Klor: 1d6

Speciella egenskaper: (none)

LEDARVARG (större än de andra):

Liv: 50

Skada: Tänder: 1d10, Klor: 1d8

Speciella egenskaper: När hon ylar kommer de andra vargarna att ändra sitt fokus mot den fiende som finns i hennes intresse

Lyckas de rädda flickan kommer de att få hennes gåvor, för att sedan fortsätta genom dimman tillbaka till vägen.

3: VALET MELLAN TVÅ VÄGAR

MUSIK: *Night Fog*

Gruppen kommer att komma ut ur dimman och ställas inför valet mellan två vägar. De kan alltid byta väg, men måste gå tillbaka till dess delningsplats – tät skog med taggiga buskar och stenighet hindrar byte mellan vägarna.

VÄG 1: KÖTTÄTANDE VÄXTER & EN STRID FORS

Gruppen kommer att röra sig framåt längs vägen. Gigantiska, purpurroda blommor, lika blommors knoppar, växer omkring dem allt tätare ju längre in de går. Plötsligt kommer den som går sist, för vägen är smal och rymmer knappt två personer – varför de alla går på led – att känna hur något biter tag i personens vad. När denne vänder sig om kommer den se hur en av blommorna har öppnat upp sin knopp och att det där inuti finns huggtänder överallt.

Personerna kan slå på PER för att uppskatta hur många växter det handlar om – att det är 20 stycken. Eller slå på INT för att se om de känner till något om dessa växter – och kan inse att de undviker eld (har de facklor tända när de går in här kommer ingen blomma att attackera – men en eventuell fackla de haft tidigare har slocknat av fuktigheten i dimman de nyss kom ut ur). Annars kan de välja att slåss mot dem, och försöka att vilt rusa igenom växthavet med svärden vinande. Eller gå tillbaka till där vägen delat sig och istället gå den andra vägen...

STORA KÖTTÄTANDE VÄXTER x6:

Liv: 16

Skada: Gap: 1d6 +2, "Tentakler": 1d4 +1

Speciella egenskaper: Kan hålla fast personer om de fastnar i deras gap, är rädda för eld – håller sig undan lågor

KÖTTÄTANDE VÄXTER x14:

Liv: 8

Skada: Gap: 1d6, "Tentakler": 1d4

Speciella egenskaper: Är rädda för eld – håller sig undan lågor

Om de lyckas passera de köttätande växterna kommer de att komma fram till botten av ett vattenfall. Bron som gått över forsen har spolats bort, några pålar med delar av bron hängande från sig sitter kvar i marken och vittnar om dess tidigare existens.

De kan välja att klättra upp längs vattenfallets sida, cirka 15 meters klättring uppför genom skrevor och över avsatser (+2 för alla i klättring på grund av väggens klätternvänlighet), för att sedan passera vattenfallet en bit högre upp där forsen är smal nog att lyckas hoppa över (REF).

De kan även välja att försöka ta sig över på annat sätt, som att bygga en flotte. Men om någon ska försöka simma över får de slå på UTH för att orka stävja vattnets kraft.

Om de noggrant tittar bortåt (PER) längs forsen kan de skymta en bro i fjärran, vilken de kan försöka att antingen åka någon form av båt de bygger ditåt, simma ditåt, eller följa den vildvuxna skogskanten som följer forsen för att långsamt gå till bron.

När de väl tagit sig över kommer de att kunna fortsätta längs vägen, bortåt mot De Vita Skuggornas Tempel...

VÄG 2: TRÄSKMARK & GIFTIGA BUSKAR MED SKRIKANDE LARV

Gruppen kommer att vandra längs vägen en stund, för att snart bli varse att en myr full av hjortron har utvecklats över vägen. Det går att gå över denna myr, om man är försiktig och har koll på sina steg (PER) – och gruppen kan ta följe på en person (UTH).

Om man kliver fel (REF är möjligheten att som sista utväg undvika att kliva ned sig i myren) och hamnar i myrmarken måste man få hjälp att ta sig upp av någon annan som med sin STY får dra upp personen ur myren igen. Man får inte glömma att även Billy måste följa med...

De kan välja att gå tillbaka och pröva den andra vägen, eller att gå runt myren (vilket dock är tidsödande!).

När de väl tagit sig över kommer de fortsätta bara en liten bit längs vägen för att mötas av hur vägen blivit övervuxen av buskar. Om de lyckas med INT kommer de att inse att vissa av buskarna, med en ljusare färg, är giftiga (ger 1d4 skada per buske man går in i). De kommer dock även att höra ett gällt skrikande från höger, där de kommer se hur en gigantisk larv, alldeles orange, sitter på en klippa och skriker mot himlen. Sjunger, kan anats. Men det är ett öronbedövande ljud som kommer att påverka gruppen (-2 på alla slag – utom för ARNE som inte påverkas i och med sin halvdövhet). De kan dock välja att försöka skjuta ihjäl larven med pil och båge, och på så vis återgå till tystnaden...

100-KILOS-LARVEN:

Liv: 10

Skada: 0

Speciella egenskaper: Älskar att sjunga...

Genom PER kan de undvika att nudda de farliga buskarna – eller så rör de sig snabbt igenom för att på andra sidan kunna hela sina skador. Tre PER måste man lyckas med för att ta sig över oskadad, men varje misslyckande leder till att man tvingas ta 2x 1d4 skada. Om någon tar täten och de andra följer denna person får de slå REF på huruvida de följer dennes steg korrekt – och om de misslyckas få 2x 1d4 skada innan de åter står säkert och får slå REF igen för att härma den framförs steg.

Om de väljer att rusa igenom kan de bära varandra om de så önskar och kommer på idén – men den som bär måste slå på STY och sedan UTH för att lyckas känka en annan individ över buskaget (+/- på slaget beroende på hur tung personen som ska bäras är i relation till bäraren). Om de väljer att springa genom buskaget kommer alla de som gått i buskarna att få slå 1d4 x8 i skada...

Därefter, när de tagit sig förbi, kommer de att nå bron som kunde skymtas längs den andra vägen, vid vattenfallet. När de väl tagit sig över kommer de att kunna fortsätta längs vägen, bortåt mot De Vita Skuggornas Tempel...

MOT TEMPLET

4: MÖTET MED ALVERNA – DE ANDRA BOUNTYHUNTERSARNA

MUSIK: *Warm Forest at Night*

De kommer att röra sig framåt längs vägen, och kan se templet i fjärran på en mindre bergstopp, och ser hur fullmånen börjar röra sig mot sitt högsta läge precis ovanför templets takknock. Vägen slingrar sig fram genom en luftig granskog, och de kommer att vandra framåt.

Om tiden börjar sina kan de välja att slå på UTH för att springa. Ju mer de lyckas, desto längre och snabbare kan de springa.

MUSIK: *Deepest Sleep – Nature Sounds Set the Tone for a Restful Night*

De kommer att börja höra hur en flöjt spelas framför dem. Och snart, några hundra meter från templets inledande trappa, kommer de att stannas upp av fyra alver som står i deras väg. Tre kvinnliga och en manlig. En av kvinnorna är uppenbart ledaren, Leiyras, som står framför dem med flätat, långt, gyllene hår och två dolkar i sitt skärp. En av VILLIANAS karaktärer har som målsättning att göra en deal med Leiyras där och då, vilket är viktigt att ha i åtanke då hon bör byta sida till alvernas inledningsvis vid mötet.

En annan alv, den manlige, är mörkt mossgrön i sin hy, utan hår, och bär en stor yxa på sin rygg. Hans namn är Orwald, och han kommer ogärna att vilja strida – varför en övertalning av honom leder till att han antingen håller sig utanför en eventuell strid, eller rent av strider på gruppens sida.

Den andra kvinnliga alven, mörkgrön i sin hy och med dreadlocks som hår, Koryin, sitter i en stor tall med bågen spänd, riktad mot gruppen. Redo att avlossa en pil när det behövs. Hon är iskall, och fullständigt lojal mot Leiyras. Bredvid henne sitter en liten alvflicka, Linira, som spelar på en flöjt. Flickan kommer aldrig att slåss, aldrig att göra annat, än att fortsätta spela på sin flöjt. Hon pratar inte, är ständigt stum, men följer den som vinner striden – förutsatt att ingen råkar eller väljer att döda henne.

Leiyras, deras ledare, kommer att sträva efter att gruppens två alver (om båda spelas ut – annars bara ena) ska sälla sig till hennes grupp och själva få prissumman för Billy den Bestialiske. Hon är rasistisk mot andra än alver och kommer att trycka på att deras släkte sällan behandlas bra av människor, varför de bör göra motstånd mot människornas förtryck.

I detta skede kan egentligen följande övergripande scenarion utspela sig:

- Leiyra lyckas övertala Villiana och/eller Orwin att övergå till hennes grupp – vilket leder till att människorna i gruppen måste strida mot alverna om Billy
- Leiyra lyckas inte övertala Villiana och/eller Orwin att övergå till hennes grupp – vilket leder till att gruppen måste strida mot de tre alverna framför dem om Billy
- Orwald kan strida med alverna mot gruppen, kan välja att inte strida om övertalad, eller kan till och med välja att strida på gruppens sida om de övertalar honom enastående bra
- De kommer alla överens genom diskussion och övertalning att tillsammans ta Billy till templet och dela på prissumman

LEIYRA:

Liv: 50

Skada: 2x dolk: 2x1d6 +1 per dolk

Speciella egenskaper: Kan kasta magin FRYSA: 1d8 skada och fryser personen en stund

ORWALD:

Liv: 60

Skada: Yxa: 1d12

Speciella egenskaper: (none)

KORIYN:

Liv: 40

Skada: Pilbåge: 1d8 +2 per pil (maximalt 12 stycken)

Speciella egenskaper: Kommer att försvinna i trädens grenverk – och om de inte ser vart hon är (PER) så kommer hon att göra större skada med pilarna hon skickar iväg (1d12) i och med att de är oförberedda på pilen.

LINIRA:

Liv: 15

Skada: (none)

Speciella egenskaper: (none)

5: TEMPLET

MUSIK: *Fantasy Wind Chimes for Self Awareness and Emotional Healing*

Efter mötet med alverna, om gruppens medlemmar överlevt, kommer de att vandra de sista hundra metrarna mot De Vita Skuggornas Tempel. Byggnaden är gjord i vit marmor, med stora pelare som majestätiskt håller upp taket till byggnaden, och man kan höra hur vindspel svajar i vinden och avger klingande ljud. Två människor i rustning står framför templets dörrar, och kommer att stanna dem. När de förklarar att de har med sig Billy den Bestialiske kommer de att föra dem vidare in i templet, och de kommer att gå genom en korridor tills en stor, svart dörr hindrar deras väg.

Vakten kommer att öppna dörren och därinne finns flera personer, många uråldriga män och kvinnor, klädda i vita, böljande kläder och som sitter på läktare längs rummets väggar. Det är säkert 30-40 personer det handlar om.

Rummet har inget tak, utan månens nu fulla sken lyser in på platsen. I dess mitt står en ung man, i samma vita kläder men med ett silverglänsande litet svärd i sin hand och ett blodrött skärp om sina kläder. Bredvid honom står tre kvinnor, en av dem alv, och alla med silverglänsande dolkar i sina händer. Bakom dem finns en grov påle nedgrävd i marken med tunga kedjor hängandes från den.

Mannen i det blodrörda skärpet, Bjarnor, kommer att, i sällskap med de tre tysta kvinnorna, gå fram till gruppen och vänta på att någon av dem ska ta ordet. Denna person kommer sedan att ses som ledare för gruppen i Bjarnors ögon och majoriteten av hans uppmärksamhet kommer att riktas mot denna person.

Bjarnor är den som kommer att ge dem belöningen – tre säckar fyllda med guld – och den som om möjligt kan diskutera en höjning av prissumman (maximalt en extra säck guld). Han kommer sedan att låta kvinnorna hämta Billy, som kommer att spotta och fräsa aggressivt – och om man tittar närmare kommer man (då klockan börjar närma sig midnatt) att se hur hans ansikte har blivit mörkare, hur hans tänder verkar ha blivit vassare, och hur hans röst blivit strävare.

Kvinnorna kommer att kedja fast Billy vid pålen, och därefter kommer en ritual att snart ta vid. Men först slår timmen midnatt...

6: DE MÖJLIGA FINALERNA?

MUSIK: NÄR BILLY BLIR VARULV: *Werewolf Howls*

MUSIK: NÄR INNE I TEMPLET (någon spelar i bakgrunden): *Flute for Soothing – Native Melodies After Sunset*

MUSIK: OM SLÅSS INNE I TEMPLET (eller mot Billy): *Frozen Wind Across a Cave Entrance* alternativt *Tooth and Claw* (INLEDNING: *Crowd, Panic Stricken*)

MUSIK: EPILOG: *Merchant Ships from the East*

Gruppen behöver inte nödvändigtvis ha nått templet för att finalen ska träda i kraft. Följande är sannolikt de olika möjliga avsluten, men om gruppen har varit kreativa kan även andra scenarion utspela sig – förutsatt att SL vill och kan vara kreativ själv. Det är dock SL:s uppgift att på egen hand avgöra, om så sig bör, vilket scenario som vore lämpligt och fördelaktigt utifrån den tid som fortlöpt fram till nu, och den tid som finns kvar – samt med spelarnas kapacitet och ålder i åtanke...

Billy blir varulv före de nått templet:

Gruppen hinner inte fram till templet utan befinner sig någonstans längs vägen när midnatt infaller. De kommer då att se hur Billy den Bestialiske sliter sönder sina kedjor och omvandlas till en varulv framför deras ögon, ylande mot månen. De tvingas slåss mot Billy om tid finns, eller jaga honom om han väljer att fly från dem (men sannolikt stannar han och slåss). Alternativt så kommer de se hur han omvandlas till varulv, ylandes mot månen, och sedan stirrande på dem, gör ett utfall – och historien slutar abrupt utan att man nödvändigtvis får veta om man överlevde eller ej.

De dödas i ett tidigt skede, eller råkar döda Billy:

I hela scenariot finns risken att de dödas. Detta medför att karaktärerna bör värna om sina liv. Men de bör även värna om Billys liv – om de är oaktsamma så kan han dö, vilket gör att hela äventyret faller i spillror. De kan dock försöka forsla hans kropp till templet, i hopp om att få ta del av en liten del av prissumman...

Billy flyr:

Dock är sannolikheten stor att Billy omvandlas till varulv om han utsätts för stor skada, och att de där och då måste börja jaga honom. I så fall kommer de att få fortsätta vägen fram, med varulven framför sig, på samma sätt som tidigare, men med ett levande mål i sikte.

Detta scenario kräver dock lite av SL då Billy kan väljas att misslyckas med exempelvis att ta sig förbi fällorna – och att gruppen där och då får nå en slutstrid. Alternativt försöka fånga honom levande...

De dödas, eller förlorar, mot Leiyras gäng:

När de möter Leiyra finns möjligheten att en eller flera av dem dör. I detta utfall (att alla dör) kommer scenariot att beskrivas med ord hur Leiyras gäng når templet och ser Billy omvandlas till varulv. För att där bryta historien.

Om någon av dem överlever Leiyras gäng så kommer denna person att få fortsätta spela jämsides denna nya grupp till slutscenariot där Billy omvandlas till varulv.

De, samman eller ej med alverna, hämtar sin prissumma och lämnar sedan templet:

När de når templet kommer de att se Billy kedjas, men välja att enbart ta sina pengar och gå. De kommer att höra hur en ritual påbörjas bakom dem medan de vänder sig om och går ut genom portarna. Och de kommer att

höra hur ett gutturalt ylande skär genom luften medan de vandrar nedför trappstegen.

De, samman eller ej med alverna, hämtar sin prissumma och stannar sedan i templet:

När de når templet kommer de att se Billy kedjas. De kommer att kunna stanna för att se hur ritualen ser ut, om de vill, på erbjudan av Bjarnor – förutsatt att de är tysta. Från läktaren kommer de att se hur en ritual börjar, och höra hur gruppen runt dem börjar sjunga en lågstämd sång på ett okänt språk omkring dem.

De kommer att se hur Billy omvandlas till varulv i sina kedjor:

Ritualen fortlöper som tänkt:

Gruppen kommer se hur Bjarnor går fram till vidundret som står fastkedjad vid pålen, och hur han tar upp sitt silverglänsande svärd och ristar in tecken i bestens bröstorg medan Billy ylar och gläfsar. Så kommer Bjarnor att skära i sin egen hand och kleta blodet över de ristningar han skapat i bestens bröstorg – och Billys kropp återgår till en människas, långsamt.

Han är inte längre en varulv, och inte längre en fara för människorna...

Billy sliter sig lös:

Gruppen kommer se hur Bjarnor går fram till vidundret som står fastkedjad vid pålen, och hur han tar upp sitt silverglänsande svärd och ristar in tecken i bestens bröstorg medan han ylar och gläfsar. Plötsligt kommer Billy att vråla högt, och sliter sönder de kedjor som binder honom.

Han kommer att döda Bjarnor med ett brutalt slag, som får mannen att flyga genom rummet. Och därefter kommer en sista kamp att utspela sig där de gamla vitklädda personerna i rummet skriker och har panik, vissa dödas och blod flyter, medan de tre kvinnorna med silverdolkar samman med gruppen (om de väljer att strida – de kan välja att fly när kaoset utbryter) kommer att försöka döda besten som vaknat...

De, samman eller ej med alverna, hinner precis fram till templet när midnattstimmen infaller:

På tempeltrappan kommer Billys förvandling att påbörjas, och framför deras ögon kommer han att plötsligt stå framför dem som en vild varulv, hungrig på blod och kanske även förbannad över hur han har behandlats av gruppen?

De kommer att måsta kämpa mot honom på templets trappa, i månens starka sken. Och om de lever om mycket kommer sannolikt de två vakterna som finns vid templets ingång att komma till deras hjälp...

BILLY DEN BESTIALISKE SOM MÄNNISKA:

Liv: 60

Skada: Nävar: 1d4 x2

Särskilda egenskaper: Omvandlas till varulv med halverat liv om utsätts för skada som nästan tar hans liv

BILLY DEN BESTIALISKE SOM VARULV:

Liv: 120

Skada: Tänder: 1d12 +4, Klor: 1d8 +3, Tacklande/rammande: 1d6 +2

Särskilda egenskaper: Tar dubbel skada från silvervapen