

GRUNDLÄGGANDE "REGLER"

INLEDNINGSVIS:

Till att börja med bör SL notera att det finns ett så kallat SL:S KONTROLLARK, i vilket föränderlig statistik och ägodelar för karaktärerna finns nedskrivet för att som SL kunna ha en fullständig överblick över vad de har spenderat och inte. Genom detta papper kan SL snabbt korrigera, stryka, ändra, eller liknande, i varje individs uppdaterade utgångspunkter. Exempelvis kan man fylla i förändringar i LIV, ARNES MAGI-pool, vilka MÅLSÄTTNINGAR som respektive karaktär har i scenariot, hur många "LYCKOKAST" de samlat på sig, hur många pilar ORWIN har kvar, etc..

SL bör även notera att det i SJÄLVA VÄGARNA finns två kartor som spelarna inte får se, men som SL kan använda för att kunna överblicka spelets möjligheter.

TÄRNINGSKAST:

SL:

För SL gäller att slå 1d10 för att lyckas med sina slag. SL använder dock bara tärningskast när fiender försöker skada spelarna – i allt övrigt låter SL sin fantasi avgöra, snarare än slumpen, huruvida utfallet för ett specifikt scenario ser ut.

När SL slår 1d10 innebär resultatet följande:

- 1: Lyckas episkt bra, och genererar dubbel skada
- 2-4: Lyckas
- 5-9: Misslyckas
- 10: Misslyckas episkt och genererar skada på sig själv eller sina eventuella kumpaner på något, i scenariot, rimligt sätt

SPELARE:

Spelarna använder alltid 1d20 för att försöka agera utifrån sin statistik. Resultaten tolkas enligt följande i sin övre och undre kant, oavsett vilken förmåga de besitter:

- 1-2: Lyckas episkt bra – något enastående adderas till försöket enligt SL:s kreativitet, alternativt att karaktären aktivt eftersträvar något specifikt och får denna önskan uppfyllad inom rimliga gränser...
- 19-20: Misslyckas episkt dåligt – något horribelt blir effekten av försöket enligt SL:s kreativitet...

I övrigt är tärningsslaget enbart definierat utifrån att lyckas eller misslyckas utifrån den statistik karaktären själv besitter. Ett exempel: JOCKE har 3 i SMY. Slår han 1-2 lyckas han episkt oavsett att det nästan är det enda han kan slå för att lyckas, slår han 3 lyckas han bara precis med vad han försöker, slår han 4 misslyckas han – och slår han 19-20 misslyckas han fatalt med konsekvenser.

Om en karaktär lyckas med ett försök kommer personen eventuellt att få kasta ytterligare en tärning, vilken avgör skada eller liknande och som inte nödvändigtvis är 1d20.

Alla karaktärer har styrkor, svagheter och förmågor som påverkar deras statistik i vissa specifika fall eller permanent. I exempelvis VILLIANAS fall har hon en specifik förmåga som definieras som KLÄTTTRA, varför hon vid försök att klättra alltid kommer att få +2 i REF. VILLIANA har även svagheten RÄDD FÖR VATTEN, vilken ständigt påverkar henne när hon är i eller nära vatten (-3 på alla kast). Däremot är förmågan SMIDIG permanent och ger henne ständigt och i alla situationer +3 REF.

Om spelaren själv inte noterar dessa fördelar och begränsningar är det upp till SL att sträva efter att lyfta fram dessa förmågor och svagheter till spelarna. (*under KARAKTÄRERNA finns en tabell som sammanfattar alla förmågor, styrkor och svagheter – men det finns även en kort sammanfattning i SL:s KONTROLLARK som förhoppningsvis ger en enkel överblick under spelets gång*)

"LYCKOKAST":

JOCKE har en förmåga, TURSAM, vilken innebär att han en gång i halvtimmen (enligt realtid) får möjlighet att slå två tärningar i ett valfritt kast. Personen får sedan välja vilken tärnings resultat man vill använda – och detta kan göras likväl för statistik-slag som för att lyckas med större skada vid vapenhantering.

Även om JOCKE regenererar denna förmåga, så kan alla samla på sig dessa LYCKOKAST genom att göra något extraordinärt, som att lyckas med svåra tärningskast, eller att spela ut sina karaktärer. Om exempelvis ARNE använder sin förmåga LÄSA PÅ LÄPPAR, eller spelar ut sin HALVDÖV:het, så kan spelaren få ett LYCKOKAST.

Målet för SL är inte bara att de ska röra sig genom äventyret, utan även att de ska försöka spela ut sina karaktärer så som de själva tolkar dem men med begränsningar och fördelar i karaktären fortfarande ihågkomna. Och när de gör detta ska de belönas.

I SL:s KONTROLLARK finns möjlighet att hålla koll på hur många LYCKOKAST spelarna har, men för att de själva också ska kunna hålla koll bör SL ta med sig någon form av föremål som kan delas ut när de gör sig förtjänta av LYCKOKAST – som exempelvis små stenar eller spelpjäser.

STATISTIK:

Det är helt upp till SL att definiera hur statistiken ska användas, men som en mall kan man dela in de olika kategorierna i några övergripande typer av handlingar:

STY: Styrka

För alla handlingar som har med styrka att göra
– ex: lyfta, slå, kasta, svinga...

REF: Reflexer

För alla handlingar som har med smidighet att göra (skulle kunna kallas dexterity)
– ex: hoppa, klättra, fingerfärdighet, använda pilbåge, ducka...

PER: Perception

För alla handlingar som innefattar observation
– ex: titta, lukta, känna, smaka, söka...

INT: Intelligens

För alla handlingar som innefattar tänkande
– ex: komma ihåg, kunskap, förstå en fälla, snabba beslut...

VIS: Visdom

För alla handlingar som innefattar magi
– gäller enbart ARNE och används enbart för att lyckas med magi

UTH: Uthållighet

För alla handlingar som innefattar uthållighet
– ex: bära, simma, dra, motstå...

SMY: Förmåga att Smyga

För alla handlingar som innefattar att göra sig osedd
– ex: smyga, agera ficktjuv, dölja...

SOC: Social Kapacitet

För alla handlingar som görs i sociala situationer
– ex: ljuga, charma, övertala, lura...

TID:

Spelarna strävar efter att Billy den Bestialiske ska nå fram till en specifik plats inom en specifik tidsram. Det är upp till spelarna att försöka hålla sig till denna tidsram, men samtidigt måste de påminnas om att de faktiskt agerar under tidspress – varför en klocka slår då och då som en påminnelse om att det finns anledning att vara stressad.

Tanken är att klockan slår runt 45 minuter i realtid, och en timme i spelet:

	REALTID (ungefärlig)	TID I SPELET	
1	45 minuter	1 timme	21:00
2	1 timme 30 minuter	2 timmar	22:00
3	2 timmar 15 minuter	3 timmar	23:00
4	<i>Omkring</i> 3 timmar	4 timmar	00:00
5	3 timmar 45 minuter	-	-

Använd *Three Low-Pitched Clock Tower Bell Tolls with Long Ring-Off* vid klockslaget, så att spelarna hör ljudet och inser att tiden knappar in.

Notera att SL måste hålla koll på tiden i viss utsträckning. Vid midnatt (den fjärde klockringningen) kommer Billy att, oavsett hur långt spelarna nått i spelet, omvandlas till varulv och slita sönder sina bojar. SL bör därför vara beredd på att måsta sträva efter att korta ned spelets resa genom att redigera vägen spelarna följer, så att de vid midnatt har närmast sig eller rent av har nått fram till templet.

Exempelvis kan SL radera möjligheten att via grottvägen gå den led som är full av fällor om spelarna har tagit tid på sig i stegen innan – vägen med fällor tar sannolikt längre tid än den andra med liklukten, varför SL på så vis kan få bättre kontroll över hur spelet tidsmässigt förflyter. SL kan även välja att helt radera dessa två vägar från spelet om så behövs, och istället låta den mörka gången sammanlänkas med vägen mot alverna...

Spelet kan avslutas vart som helst, exempelvis med att Billy omvandlas till varulv framför dem mitt på en väg, utan att spelarna måste strida mot honom och med en epilog som bara beskriver hur klockan slår och hur Billy omvandlas och attackerar en av dem (se PROLOG OCH EPILOG för exempel). Detta medför att det är upp till SL att besluta vart de ligger tidsmässigt – tabellen ovan är en riktlinje att kunna hålla sig till, så var beredd på att anpassa händelseförloppen till spelarnas intressen;

Verkar de trivas med att röra sig fram längs vägen? Varför inte låta dem fortsätta med det i så fall?

Verkar de sukta efter pengarna? Varför inte låta dem nå målet?

Verkar de lägga mer intresse vid sociala relationer än strider? Varför inte försöka inkludera mer sociala konflikter genom att anpassa vägarna de kan välja att ta?

Dessutom: Om spelarna är ovana tar sannolikt den inledande genomgången för hur karaktärerna och världen fungerar längre tid, och bidrar till att historiens längd inte kan bli lika lång som den kanske skulle kunna bli för mer erfarna spelare... något SL får anpassa sig efter.

BILLY:

Billy den Bestialiske är alltså en varulv. Information som *inte* spelarna besitter eller ska besitta. De vet bara att de vill fånga in honom och lämna honom till De Vita Skuggornas Tempel för att kunna ta del av den enorma prissumma som utlovats. Men Billy vet ju självklart att han är en varulv!

Det är upp till SL att spela ut Billy, vilken kan vara tystlåten och ointresserad av spelarnas resa. Men som också kan vara ständigt med på ett hörn, till och med argumentera för varför han borde släppas lös... Med andra ord bör Billy anpassas efter vad SL ser som spelarnas upplevda intressen – exempelvis kan VILLIANAS ena

målsättning (att göra en egen deal med fången) bidra till ett ökat intresse för att Billy spelas ut som medresande karaktär.

Han är en man i 45-års åldern, hårig och ovårdad. Han är inte rädd för att ha blivit tillfångatagen, utan snarare road då han finner spelarna vara patetiska och inget att oroa sig över. Hur SL spelar ut Billy är dennes ensak, men gärna kan man få ge honom en spydig, hånskrattande, obrydd, lat, och lustig personlighet som lägger sig i spelarnas diskussioner ibland.

SL bör också notera att Billy är bra som extra klocka. Som ovan nämnts så är tid essentiell i detta scenario, och då Billy vet vad som kommer ske vid midnatt är det inte orimligt att han kritiserar eller åtminstone anmärker på de långsamma omvägar som spelarna kan vilja ta. Att exempelvis avvika från vägen för att rädda alvflickan från de anfallande vargarna kan anses vara en onödig omväg som inte gör någon egentlig skillnad i historien (bortsett från, men det vet ju inte spelarna, att flickan kan ge dem egendomar de gärna besitter i och med deras förmågor). Därför kan gärna Billy i ett sådant läge där valet att rädda henne görs ifrågasätta dem: "Jag trodde ni hade bråttom...", "Ta gärna en omväg till, så är det ju garanterat att vi inte hinner fram till templet i tid...", eller "Hoppas hon är värd sin vikt i guld, såsom jag är, tänkte jag...".

Därtill måste SL påminna spelarna om att få med sig Billy. Om de ska ta sig över en strid ström måste han följa med, liksom han måste dras upp längs klätterväggar, eller smyga samman med dem förbi ett bergstroll...

SL ska dock inte använda Billy som en käpp i hjulen för spelarna – han kommer inte själv att ta tid på sig, eller försöka fly, eller liknande. Utan istället följer han dem snällt, förutsatt att spelarna behandlar honom bra. Men han kan gärna bli obekväm kring silvrevapen, liksom vargar bör bli obekväma omkring honom.

Slutligen: Om gruppens medlemmar av någon underlig anledning får för sig att döda Billy kommer han att omvandlas till varulv före midnatt infaller. Och fly framför dem längs vägen...

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 +1, Tacklande/rammande: 1d6 +1

Särskilda egenskaper: Tar dubbel skada från silvrevapen

ÖVRIGT:

ALVISKA:

SL bör notera att det framgår i prologen att VILLIANA och ORWIN talar alviska med varandra, och att de övriga inte förstår vad de säger. Detta kan användas av dem själva (om de uppmärksamst noterar saken) eller av SL när Leiyra och hennes gäng står framför spelarna...

SAKER KAN GÅ SÖNDER:

SL bör notera att saker och ting självklart kan gå sönder. Detta innebär att exempelvis ORWINS pilar kan knäckas, eller att JOCKEs rep kan gå sönder, eller att VILLIANAS dyrkar går sönder vid användandet, eller att ANNABELs sköld går i två delar... JOCKE har förmåga att reparera saker, men det tar tid och kräver att han lyckas med tärningskastet.

HELANDE:

När de väl använt alla sina helande ägodelar finns inget sätt att regenerera liv på längre.

KARAKTÄRERNA

INLEDNINGSVIS: MÅLSÄTTNINGAR:

Inledande kommer alla spelare att få komma in och slumpmässigt dela upp karaktärerna som kan spelas. I en grupp om fyra personer är det upp till SL att besluta vilken karaktär som bör uteslutas. Tänk dock på att JOCKES ena målsättning är relaterad till ARNE, så ARNE kan inte försvinna ur gruppen om SL låter JOCKES snällare sida hamna i spel... Men vem som exkluderas är helt upp till SL.

En rekommendation kan vara att exkludera JOCKE eller ANNABEL då både hon och JOCKE är krigare och det alltså kommer att finnas en krigare kvar i gruppen. Tänk dock på att JOCKE bär på ett 15 meter långt rep, liksom ANNABEL bär på ett vattentätt tält, som skulle kunna vara ovärderliga föremål för karaktärernas möjlighet att lyckas med vissa etapper i berättelsen.

Alla spelare kommer dock att få kasta en tärning, 1d10 och utifrån huruvida tärningen visar en udda eller jämn siffra tilldelas en karaktärs särskilda målsättning. All övrig statistik i karaktärsbladet är detsamma, men om personen slår en jämn tärning kan man säga att deras målsättning är av snällare natur, medan en udda tärning kan sägas ge en ondare typ av målsättning.

För SL kan dessa målsättningar hållas isär genom att antingen titta på karaktärsbladet: Är karaktären på bilden vänd så den tittar åt vänster är det den snällare målsättningen, och tittar den åt höger är det den ondare målsättningen. Eller så kan man läsa deras målsättningar här nedan.

SL bör dock minnas att exempelvis ORWINS onda målsättning kräver att han, och enbart han i gruppen (föregå därför spelaren som eventuellt får denna karaktär), får veta att de i framtiden sannolikt kommer att möta Leyiras gäng, och att denne då har möjligheten att agera ut sin målsättning. Men att man inte får delge de övriga denna hemlighet.

	JÄMN ("god")	UDDA ("ond")
ARNE	<i>Få alla att undvika att slåss i blodiga kamper</i>	<i>Se till att bara människorna får ta del av belöningen</i>
JOCKE	<i>Göra Arne stolt</i>	<i>Sälja fången själv och ta hela prissumman</i>
ANNABEL	<i>Se till att alla får bättre betalt</i>	<i>Bli ledare och starta eget gäng</i>
VILLIANA	<i>Se till att fången avrättas vid domen</i>	<i>Göra en egen deal med fången utan andras vetskap</i>
ORWIN	<i>Rädda alla i nöd, alltid</i>	<i>Sälja fången till Leiyra</i>

LIV, MAGI & INITIATIV:

Det kan vara bra att SL har i åtanke att alla karaktärer har olika mängd liv – och kanske sträva efter att inte attackera karaktärer som redan tagit skada och därför kan vara särskilt sårbara.

	ARNE	JOCKE	ANNABEL	VILLIANA	ORWIN
LIV	45	75 + 25	75	55	50
MAGI	150	-	-	-	-
INITIATIV	5	4	3	1	2

Jocke har +25 i liv på grund av sin förmåga TJOCKHUDAD – varför hans totala liv blir 100 (men skrivs ut 75 + 25 för att undvika förvirring gällande huruvida hans extra liv är inkluderat eller ej i hans livspool).

FÖRMÅGOR, SVAGHETER & STYRKOR:

Som SL kan det vara bra att notera de fem karaktärernas olika fördelar och nackdelar. Dessa kommer förhoppningsvis spelarna att själva leva ut, men om inte är det upp till SL att påminna individerna om sina styrkor och begränsningar. Därav presenteras här alla karaktärers respektive fördelar och nackdelar:

	ARNE	JOCKE	ANNABEL	VILLIANA	ORWIN
STYRKOR	Snabbtänkt	Omtyckt	Stark	Smidig	Uppmärksam
	Magiker	Duktig med svärdet	Duktig med yxan	Duktig med dolken	Duktig med bågen
SVAGHETER	Halvdöv	Klumpig	Skrytsam	Rädd för sitt eget blod	Hämndlysten
	Klaustrofobisk	Högljudd	Girig	Rädd för vatten	Kan inte ljuga
FÖRMÅGOR	Ducka	Tursam	Ljuga	Härma röster	Sätta fällor
	Ledarskap	Reparatör	Charma	Röra sig ljudlöst	Lyssna
	Läsa på läppar	Tjockhudad	Observant	Klättra	Övertalning

Ha i åtanke att vissa karaktärer har förmågor som inte fyller en egentlig funktion i historien – men som de mycket sannolikt kan vilja utnyttja. Exempelvis finns inget direkt behov av att VILLIANA använder sin förmåga HÄRMA RÖSTER, men hon kan mycket väl göra detta. Och då är det upp till SL att kreativt anpassa sig efter deras användning av dessa färdigheter.

Sannolikt bör dock SL framförallt lägga märke till deras svagheter – för att undvika att spelarna fuskar med de begränsningar de faktiskt har... I SL:s KONTROLLARK finns en sammanfattning på dessa färdigheter för att lättare få översikt under spelets gång.

MAGI:

Gäller enbart ARNE.

Varje magiförsök har en risk och en möjlighet att lyckas (se effekt för specifik spell). Oavsett om ARNE lyckas eller misslyckas så kommer han att måsta betala den kostnad magin kräver. När de enbart agerar, och inte strider, regenererar hans magi mjukt och stilla så att den ständigt är på 100 %. Men när han strider kommer magin (150 poäng i ARNES fall) att sjunka med 25 magi per spell han kastar. Men varje omgång (när alla har gjort sina initiativ) kommer ARNE att regenerera 10 magi. Med andra ord kommer han efter tre initiativrundor att kunna kasta ytterligare en spell då hans magipool ökats. Men när den är noll är den noll.

Om ARNE misslyckas med att slå på VIS för att lyckas med sitt spellkastande kommer han att på FRYSA och ELDKLOT att skada ett visst antal personer i sin närhet med den skada som också slås fram med tärning utifrån förmågans direktiv. Det är dock SL som avgör vilka personer som tar skada i närheten, förutsatt att inte alla tar skada – och som kan skada även Billy (om de sitter illa till bör man låta Billy och de starkare individerna med mer liv för tillfället ta skada...).

Gällande den tredje förmågan, att använda TELEKINESI, avgör VIS först om man lyckas och sedan UTH, i kombination med huruvida ett tungt föremål kan lyftas eller ej upp till SL. Det är denna persons uppgift att ge + eller – beroende på tyngd på föremålet som ska flyttas. Ex: Om han vill lyfta en liten sten +10, men om han vill slita upp ett träd med rötterna -2. OBSERVERA att ARNE bara har 4 i UTH och bör därför inte bestraffas alltför hårt av -, förutsatt att inte ett absurt försök görs att exempelvis lyfta ett berg...

ÄGODELAR:

Hur de väljer att använda sina ägodelar är deras egen ensak – men som SL bör man medvetandegöras om att ARNE äger en tam duva, PIDGYLINA, som han kreativt kan använda om de får några idéer (SOC gällande huruvida fågeln vill eller inte vill lyssna på hans önskemål). Denna duva kan dock enbart utnyttjas maximalt fem gånger, sedan kommer hon att "tröttna" och flyga därifrån, vilket SL får porträttera på valfritt sätt (observera att det på SL:s KONTROLLARK finns rutor att kryssa för efter varje tillfälle där Pidgylinas hjälp efterfrågas – oavsett om ARNE lyckas med sitt slag eller ej).

Även VILLIANAS sövande blad bör finnas i åtanke, liksom att ARNE, ORWIN och JOCKE har vad vi kan kalla läkemedel med sig – som de inte nödvändigtvis måste dela med sig av till de andra...

ARNE	JOCKE	ANNABEL	VILLIANA	ORWIN
12 guldmynt	5 guldmynt	8 guldmynt	3 guldmynt	6 guldmynt
En vacker promenadkäpp	15 meter långt rep	Ett guldhalsband	3 blad som söver den som äter dem	Lykta med tändstål
En sällsynt bok	Vattenflaska	Ett tändstål	4 dyrkar	Liten fickkniv med korkskruv
Salva (1d10 helande x4) □□□□	Bandage (1d6 helande x6) □□□□□□	Fotogen	6 meter tåligt rep	Läkande ört (1d4 helande x6) □□□□□□
En dolk (REF: 1d4 skada)	En påse kanelbullar	Ett vattentätt litet tält		
En tam duva: Pidgylina	Kikare			

VAPEN & RUSTNING:

Håll koll på att de slår på rätt statistik – exempelvis slår JOCKE på STY vid användande av sin dolk, medan VILLIANA och ARNE slår på REF. Därtill bör man notera att ARNE enbart har en dolk till förfogande, och är den enda som inte har någon rustning – men som alltså istället kan använda magi.

Ha även i åtanke att ORWIN har ett begränsat antal pilar – de han skjuter iväg måste han leta rätt på (PER), men dessa kan även ha gått sönder (upp till SL) och är oanvändbara (kanhända kan detta förändras om de tänker till och JOCKE slår på reparation...).

ARNE	JOCKE	ANNABEL	VILLIANA	ORWIN
Dolk (REF) (1d4)	Svärd (STY) (1d10 +2)	Yxa (STY) (1d12 +4)	Dolk (REF) (1d6 +2)	20x pilar (REF) (1d8+1) □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□
	Silverdolk (STY) (1d6 +1)	Litet svärd (STY) (1d6 +1)	Silverdolk (REF) (1d8 +2)	8x silverpilar (REF) (1d12 +2) □□□□□□□□
	Ringbrynja (-1d4 skada mot kroppen)	Ringbrynja (-1d4 skada mot kroppen)	Ringbrynja (-1d4 skada mot kroppen)	Ringbrynja (-1d4 skada mot kroppen)
	Sköld (REF) (-1d6 skada mot skölden)	Sköld (REF) (-1d6 skada mot skölden)		
	Hjälm (-1d4 skada mot huvudet)			

RELATIONER:

I prologen finns vissa antydningar om deras relationer, som kan sammanfattas av vad de alla har på sina karaktärsblad enligt nedan.

	ARNE	JOCKE	ANNABEL	VILLIANA	ORWIN
Åsikt om: ARNE	-	Hans far och ständige kompanjon.	Är imponerad av hans intelligens.	Litar inte på honom.	Tycker att han är för långsam.
Åsikt om: JOCKE	Hans son och ständige kompanjon.	-	Bästa vänner sedan två år tillbaka.	Finner honom vara en idiot.	Gillar att lura honom.
Åsikt om: ANNABEL	Som en dotter han försöker fostra.	Bästa vänner sedan två år tillbaka.	-	Vill överglänsa henne.	Finner henne vara egoistisk.
Åsikt om: VILLIANA	Tror att hon har en god sida.	Litar inte alls på.	Vill gärna provocera henne.	-	Finner henne vara enastående.
Åsikt om: ORWIN	Vill gärna prata med honom.	Finner honom vara underhållande.	Anser att han är svag.	Lojal till fullo mot honom.	-

MUSIK

Finns på Spotify, spellista: *The Peculiar Bountyhunters*.

Sätt alla låtar på loop, byt när de tar nästa steg längs sin väg... Men i den sista kategorin får stunden avgöra vilken musik som passar de olika scenariorna som kan utspelas, baserat på en vägledning av tema.

GROTTAN:

Längs vägens början: *Deep, Arctic Wind Sounds*

Strid mot trollet: *Snow Leopard Growls*

I mörk grotta: *The Drop (Sound Cave)*

Sjöormsscenario: *Calm Streams*

De två grottorna: *Ambiance – Cave Stalacites Dripping*

Ute igen, på vägen till alverna (i lätt skog): *Warm Forest at Night*

VÄGEN:

I skogen: *Sounds of Nature*

Möte med rövarna: *Sounds of Nature*

I dimman: *Wildlife Night Music*

Vargarna: *Wolves Howling*

Det två vägarna: *Night Fog*

På vägen till alverna (i lätt skog): *Warm Forest at Night*

ALVERNA, TEMPLET & FINALEN:

Möte med alverna: *Deepest Sleep – Nature Sounds Set the Tone for a Restful Night*

Vid templet: *Simple Outdoor Chimes*

Inne i templet: *Fantasy Wind Chimes for Self Awareness and Emotional Healing*

Inne i salen: *Flute for Soothing – Native Melodies after Sunset*

När ceremonin ska börja: *Frozen Wind Across a Cave Entrance*

När panik inledningsvis utbryter: *Crowd – Panic Stricken*

Billy omvandlas och sliter sönder sina kedjor: *Werewolf Howls*

Sista strid: *Tooth and Claw*

NÄR KLOCKAN SLÅR: *Three Low-Pitched Clock Tower Bell Tolls with Long Ring-Off*

EPILOG: *Merchant Ships from the East*