Spelet kan börja! Tid max. 75 min

Syfte

Att ha lite roligt och rollspela. För äventyret i sig spelar det ingen större roll vem som blir sponsor. Men en av spelarna kommer att få, sin vilja igenom och det kan ju påverka spelet senare. För att det inte skall ses som något totalt misslyckande bör dock alltid Buppo se till att få pengar. Han behöver ca 30: talenter för att kunna återställa kassan och påbörja eller färdigställa olika väg och brobyggen. Gaius Milius bör söka stöd för det kommande satrapvalet, både inom gruppen och bland sponsorerna. Dessutom bör antingen Aemilius, Domitius eller Gemellus få sin vilja igenom. Om gruppen misslyckas med detta är det DÅLIGT.

Timeline

Efter 60 minuter kommer en slav och ringer i en klocka och basunerar ut att endast 15 minuter återstår innan badet stängs. Markera för spelarna att detta också är fallet i realtid.
När det återstår endast fem minuter kommer folk att ta sig ut ur badet och klockan ringer igen.
Om de inte har valt en sponsor när badet stänger får de helt enkelt ta först bästa, alla viktiga sponsorer kommer dock att vara tagna. Ge gruppen en möjlighet att ta den enda återstående sponsorn, Castor Culinarus.

Spelarna torde finna det för gott att bege sig in i badet genast för att skaffa sig en sponsor. Om inte, använd Gallius Mirmillo Nedan. Efter att gruppen satt sig ner och diskuterat en stund (20 min) borde de inse att det är dags att kontakta folk som kan tänkas sponsra deras expedition. Om inte, bör spelledaren skicka på dem en god vän, expraetorn **Gallius Mirmillo**, som ger dem följande råd

> En bit bort ser ni er gamle vän Gallius Mirmillo som går mot er med bestämda steg
>
> "Har ni inte bestämt er ännu? Pompus Impolarius har redan sagt att han tänker stödja Scipio Saguntum och hans gäng. Ni får nog skynda er, annars blir det endast för ert eget höga nöjes skull som ni riskerar livhanken..."

När spelarna väl har valt en sponsor kommer de att inbjudas till en "mindre middag".

> Nu tar vi oss ett gemensamt kallbad i väntan på festen. Jag skall se till att era familjer är redo i morgon bitti.

Efter badet dras spelarna iväg direkt till festen, detta för att undvika allt för mycket spring i Almondia.

Följande personer finns att kontakta.

1 Militärkonsulen Obsidianus

2 Praetor Castor Culinarus

3 Rofocale prästerna, med (biskop) Victor Scutum i spetsen för sjumannaskaran.

4 Konsul Pompus Impolarius

5 Questorn, Josephus Severus, finansminister

6 Marco Pantelleria, Brishamns ambassadör

7 Drusus Titilio

8 Fritt att hitta på för spelledaren, till exempel trasmunken Sloke som skickats hit för att omvända Almond till Audax fantastiska lära.

Rykten i badet

Följande rykten cirkulerar på badhuset, för den som ställer rätt frågor eller betalar rätt summa (ett par silverstycken till en slav kan räcka).
Dessa kan erhållas från slavar, andra senatorer och kontaktpersoner. Såvida han inte jobbar i Syllas ångbad, så hör en slav mycket om allt och alla på ett sånt här ställe. Om inte spelarna själva tar reda på några rykten bör några väl valda personer, eller slavar, erbjuda sig att berätta något intressant för VAR OCH EN av spelarna. D.V.S minst fem rykten skall spridas, välj sådana som främjar den rådande rollspelssituationen. Av dessa fem *måste* de rykten markerade med * ingå. Ta *inte* med alla rykten utan för in de som passar på ett naturligt sätt.

- **Obsidianus** dömer enbart på personers utseende. **(F)**
- **Josephus** har personliga stora skulder. **(S)**
* **Prästerskapet** lär vara anhängare av satrapkungadömen, speciellt om tronen innehas av en troende **(S)**
- **Praetorn Castor Culinarus** tillbringar mer än lovligt mycket tid i baden, "nudge nudge" **(S/F, välj själv)**
- **Praetorn Castor Culinarus** har tidigare tagit mutor från Ambassadör Marco Pantelleria **(S/F, välj själv)**
* **Praetorn Castor Culinarus** senaste offer till Rofocale gick helt snett. Alla tecken tydde på att hans närvaro misshagade Rofocale **(S/F, välj själv)**
- **Praetorn Castor Culinarus** har konverterat till Audax **(S/F, välj själv)**
- **Praetorn Castor Culinarus** tillhör en familj som var med om att dräpa Barca förra gången som han plågade Almond. **(S)** Culinarus har lyckats otroligt väl i det politiska livet trots detta.
- **Obsidianus tre generaler, Orcibaldes Pictor, Pentus Frestus och Alonso Soares** har mycket stort inflytande på hans beslut.**(S)** Obsidianus skulle inte klara sig utan dem egentligen. **(F)**
- **Drusus Titilio** är en mycket traditionsmedveten man.**(S)**
* De som lyckas med att fördriva Barca har blivit förföljda av en hemsk förbannelse som inneburit att all makt, långsamt men säkert runnit ur deras händer.**(S)**
- **Drusus Titilio** är en stark motståndare till satrapkungadömen (S)
- **Victor Scutum** är mycket makthungrig **(S, han är ju Rofocalepräst)**
- **Drusus Titilio** anser att ekonomiska spörsmål är olämpliga för en högadelsman.**(F)**
- **Ambassadör Marco Pantelleria** kan gå nästan hur långt som helst för att klämma åt Pompus Impolarius.**(S)**
- **Ambassadör Marco Pantelleria** har nästan obegränsat med ekonomiska tillgångar, som alla brishamnsbor.**(F)**
- **Drusus Titilio** är mycket svag för god retorik.**(S)**
- **General Pentus Frestus** är mycket svag för god retorik.**(FF!)**
- **General Alonso Soares** är svag för vin, kvinnor och våld.**(S)**
- **General Orcibaldes Pictor** har ett genuint intresse för lätt infanteri.**(S)**

Huvudpersonerna

Obsidianus, Orcibaldes Pictor, Pentus Frestus och Alonso Soares
Dessa fyra män kan påträffas i badhuset i vilken konstellation som helst. Obsidianus bör dock alltid vara i sällskap med minst en av de tre generalerna. Obsidianus med sällskap påträffas troligast vid någon av fyra stora kallbaden där de sitter och kontemplerar livets väsentligheter och Almonds bästa.

Obsidianus lyssnar alltid noga på sina generaler innan han fattar något viktigt beslut, eftersom han är medveten om deras kompetens. Obsidianus har levt ett långt och lyckat liv så när som på en sak. Han har aldrig fått fira en Triumf under sin tid som konsul. Detta skulle vara kronan på verket i hans långa tjänstgöring till Almond. Han kan tänka sig att sponsra en av grupperna för upp till två talenter var, militärt spaningsunderstöd från den utsatta provinsen samt naturligtvis de traditionsenliga fem bröden, vattnet och saltet. Obsidianus är mycket mån om att gruppen inte verkar tafatta. Han vill verkligen att de skall lyckas men, om inte de accepterar hans bud finns det definitivt andra grupper som skulle det. Naturligtvis skulle Gemellus hamna i bra dager hos Obsidianus om han lyckades med uppdraget i Obsidianus namn.

Orcibaldes Pictor är en av de få höga officerarna som har ett genuint intresse för lätta infanteritrupper. Han är fascinerad över vad 'simpla' fotmän kan åstadkomma och har studerat dylik taktik åtskilligt. Han intresserar sig för gruppen endast ifall de nämner vad de sysslat med (lätt infanteri). Vilket beslut Obsidianus skall fatta i sponsorfrågan bryr han sig inte om ifall gruppen inte visat ett tydligt intresse för infanteri, i så fall stödjer han gruppen. Han är en militär av den gamla falangen som anser att hans åsikter alltid är rätt. Naturligtvis gör inte Obsidianus alltid som han föreslår, men politik, som han anser är orsaken till detta, har aldrig fallit honom på läppen. Han är militär.

Pentus Frestus avskyr vältaliga, rövslickande och inställsamma småyngel. Hans syn på världen sträcker sig till att handling gör mannen. Att prata vackert om att utföra något är bara en ursäkt för att dra ut på tiden. Handlingskraft och ett rättframt beteende är dygder som skall premieras. Oration är till för veklingar som inte kan visa vad de menar med agerande! Pentus Frestus faller aldrig för vältalighet, utan blir snarare förnärmad vid sådana fasoner. Om rollfigurerna lägger sina ord ytterst väl till Obsidianus i Pentus Frestus närvaro blir Pentus omdöme lika ytterst hårt. 'Uschliga oduglingar!'

Alonso Soares är en levnadsglad hedonist. Han återfinnes ofta på Cirkus eller på någon privat fest. Hans största kärlekar i livet är nordalmondskt slottsvin, näpna rödhåriga konkubiner samt en god dos underhållningsvåld. Han är en stor importör av olika sorters slavar, bestar och andra varelser till de regelbundna gladiatorspelen och Alonso missar sällan en sådan föreställning. Privat är han en omfångsrik och bombastisk man utan större finesser i motoriken. Alonso Soares är en mycket skicklig strateg men har börjat alltmer strunta i sina åtaganden som general. Allt eftersom åldern tilltar vill han hinna med att njuta av livet så mycket som möjligt. Han kan ibland känna en viss oalmondsk avundsjuka på unga, friska och spänstiga människor.

Praetorn Castor Culinarus är en ålderstigen och less man. Han har sett sina bästa dagar och det vet han mycket väl. Han önskar att han hade levt ett stillsamt liv hemma på sin gård istället för det hårda och intrigerande liv han fört här i Almondia. Nu i efterhand har han insett att all den smutskastning han hängivit sig åt genom åren visserligen har givit resultat; han är trots allt Praetor; men att det håller på att slå tillbaka mot honom.

Han har för många fiender som har börjat att få grepp om honom och hans position. Detta är anledningen till att det finns så många rykten om Praetorn i cirkulation. En sak som skulle kunna rädda honom är att få Triumfen i sitt eget namn. Han vet att det kostar pengar, men sådana har inte gott om längre. Han kan däremot ljuga friskt! Om

senatorerna pressar honom kan han tänka sig att lova upp till fem talenter var till dem! Han kan naturligtvis inte betala det, men det är ett senare problem...

Vad Culinarus inte vet är att han är den person som lyckats allra bäst här i livet med tanke på att hans familj bär på Barcas förbannelse. Hans starka gudatro har delvis lyckats avstyra de värsta katastroferna för Culinarus, men gudarna kämpar inte längre på Culinarus sida. Det finna alla skäl att anta att nästa generation Culinarus kommer att få det betydligt svårare att fjärma sig mot Barcas hämnd.

Castor är en trött man som har sett en sista chans att kunna dra sig tillbaka med hedern i behåll. Han är inte uppenbart desperat, men han famlar efter det sista halmstrået.

Rofocaleprästerna, med biskop Victor Scutum i spetsen
Dessa sju (i de flesta fall...) inflytelserika män leds med en fast och Rofocalsk hand av biskop **Victor Scutum.** Det är naturligtvis Victor som för gruppens talan utåt. Victor är väl medveten om sin egen ställning och sina egna färdigheter och kunskaper. Han är inte helt olik senatorerna själva! De andra i gruppen är också lite högfärdiga, men vet väl sina platser bakom Victor. Victor har tolkat fåglarnas flykt så att det vore mycket fördelaktigt för kyrkan (och honom) om problemet med Barca löses i Rofocales namn. Det kan naturligtvis inte underskattas hur stort det implicita trycket på gruppens Haruspex skall vara!

Bland de övriga prästerna finnes bland annat den något nervöst lagda skriftställaren **Primus Julius** samt den starkt uppåtsträvande men ack så lättlurade **Vermillius Segula**. Vermillius är av fin familj, men kommer aldrig att lyckas på något sätt så länge han försöker hålla sig till Rofocalekyrkan. Hans familj insåg tidigt hans inkompetens och fadern skickade honom, i ren elakhet, till Almondias Rofocaletempel. Han utnyttjas hårt av de andra adepterna att göra deras smutsiga arbeten. En förlorare med andra ord!

Prästerna sitter allihop i ett speciellt för dem utvalt massagerum. Det är omöjligt att få en privat audiens med någon av dem, då Victor har gett de andra ordern att hålla sig i närheten av honom hela tiden. Han vill inte att någon av de yngre adepterna får för sig att utföra saker på egen hand. Prästerna kan tänka sig att erbjuda, förutom då naturligtvis brödet, saltet och vattnet, en halv talent till gruppen för utgifter samt lite magiskt skydd. Kanske en pergamentrulle med De Vandödas cirkel av Avsky på (Scroll of prot. undead) skulle falla dem i smaken? Om inte detta tar skruv kan de också slänga in en formel för att återuppväcka nyligen avlidna (Raise Dead). Dessutom skulle Domitius naturligtvis få använda det stora högtidsaltaret för sin spådom innan avfärden och få spå i en vit oxes lever istället för i en simpel gets.

Pro Konsul Pompus Impolarius är en man med ett mycket stort inflytande. Hans största mål i livet är att Brishamn skall invaderas. Brishamn är i Pompus ögon en vagel stor som inget annat. Den staden skall helt enkelt tillhöra Almond. Tyvärr har Almonds militära krafter alltid varit inriktade på kavalleri och då Brishamn ligger bakom ett omfattande träskland och den enda andra vägen är via havet så har krigslyckan aldrig varit riktigt med dem i detta sammanhang. Pompus är egentligen inte intresserad av att hans namn skall stå som sponsor, om han inte tror att detta kan medföra en allmän konsensus om att Brishamn måste bli nästa mål för en invasion. Det är dock mycket sannolikt att Impolarius redan är "upptagen" som sponsor men detta beror naturligtvis på hur snabbt spelarna agerar. Pompus Impolarius är en lättirriterad och sofistikerad man. Han har svårt med människor som inte innehar hans kompetens och intelligens. Han dömer en man på ett misstag, så han har få vänner som han egentligen litar på. Impolarius kan sträcka sig till, om senatorerna gör ett bra intryck, två talenter per person samt brödet, saltet och vattnet naturligtvis.

Questorn, finansminister Josephus Severus har ett stort problem, ett problem han delar med bl.a. senator Buppo. Han har ont om pengar. Det vore en sak om stadsfinanserna vore hans egna finanser, men Josephus är för ärlig för detta. Han skulle på grund av sin heder och sin patriotism inte kunna stjäla från Imperiet! Josephus Severus är naturligtvis mycket mån om att hålla tyst om sin egen ekonomiska situation, då han inte vill förlora det inflytande han har. I den situationen att senatorerna skulle nalkas Josephus med förslag eller förfrågningar, så är han en mycket försiktig och kalkylerande man. Han förhastar sig aldrig och försöker uppträda säkert. Josephus är en liten man med små och plirande ögon. Av naturliga skäl kan Josephus inte bidra med några pengar, men han skulle utan att tveka snabbt kunna frambringa brödet, saltet och vattnet. För att förklara varför han inte kan sponsra med pengar kommer han med argument som:

> "Hur skulle det se ut om jag, Questorn Josephus Severus, finansminister i Almond, sponsrar ett företag likt detta? Nej, det går inte för sig att ge sken av att vårt Almond sponsrar en enskild grupp! Det är gudarnas sak att avgöra vilka som skall lyckas och det har inte vi något med att göra."

Marco Pantelleria, Brishamns ambassadör ser sitt jobb som en mindre pest. Han vill inget hellre än bege sig härifrån och komma hem till Brishamn. Han tycker illa om dessa almonders ständiga badande och självförhärligande. Marcus Pantelleria är dock en skicklig diplomat och låter inte sitt förakt skina igenom allt för uppenbart. Om senatorerna nalkas honom med förfrågningar om sponsoring eller hjälp, så kan han tänka sig att lova nästan vad som helst inom rimlighetens gränser. Han spelar gärna på idén att han har enorma mängder pengar om senatorerna antyder detta. Marco skulle tycka det vore utomordentligt underhållande om Brishamn stod som officiell sponsor till ett uppdrag som räddar Almond. Detta skulle förarga Pompus Impolarius till en gräns bortom almondskt förnuft... Tilläggas skall att Marco är medveten om att uppdraget bör lyckas, eftersom ett misslyckande kan innebära två saker, enligt hans informationskällor:

Antingen så faller Almond samman, vilket skulle vara en katastrof för den brisiska handeln, eller så enas Almond under en krigisk härförare, vilket inte heller vore så populärt i den lilla och utsatta staden Brishamn.

Marco Pantelleria är en duktig diplomat, småfattig och lite föraktfull över vad han anser vara den Almondska ineffektiviteten. Han längtar hem, men roas dock av det politiska rävspelet i badhuset och hjälper gärna lite rykten på traven.

Som grädde på moset kommer han inte ens ihåg att erbjuda saltet, brödet och vattnet.

Drusus Titilio sitter på en bänk i en alkov i varmbadet tillsammans med några andra gubbar ur högadeln. Drusus är till en början omedveten om att han borde hedra rollfigurernas uppdrag, så de bör lägga fram sin sak för honom på ett värdigt och övertygande sätt. Låt här den rollfigur som framför förslaget slå ett retorikslag, modifiera gärna tärningsslaget beroende på den inlevelse spelaren har (max. +/-5).

Beroende på hur gruppen lägger fram saken så reagerar han som följer:

1. En retoriskt korrekt och värdig framställning.

Drusus blir intresserad och utbrister (Mer till sina vänner än till rollfigurerna)

> "O ädling, ditt tal rör mig likt den store Lykurgus ord när han talade till hären. Hedern till Er av att Ni i denna tid av traditionsförfall där pöbeln likt en skock hundar lömskt fikar efter lägre skatter och mat i överflöd önskar stå Imperiet bi. Även jag, Drusus Titilio, har lekt med tanken att detta uppdrag utföres i mitt namn. Jag, Drusus Titilio, erbjuder eder att min fru Pirinne Titilio själv bakar de fem traditionsenliga bröden samt att min son skall själv hämta vattnet fem mil bort i floden Vadimo och att jag själv snarast skall rida till saltgruvorna i Descons och bryta saltet. Dessutom i stipendiata en halv talent för edra utgifter."

Drusus är ovillig att förhandla om detta bud. Han påpekar dock att en halv talent absolut inte kan anses som muta.

Om rollfigurerna senare nalkas honom och accepterar hans bud på ett korrekt sätt så utbrister han (återigen mest till "publiken")

> "Hören I Almonds adel av gammal stam att jag, Drusus Titilio, med eufori accepterar hedern av att Kejsar Barcas ande skall befrias och förpassas till dödsriket för gott"

2. Om däremot rollfigurerna är framfusiga, kaxiga eller på något annat sätt uppträder ovärdigt (t.ex. genom att inte finna ord, staka sig eller kräva mer pengar etc), blir Drusus mycket mer sarkastisk i sitt uppträdande.

> "Vid Almonds äldste; lyss mina vänner, lyss till denne senators uppbärande av Lykurgus traditioner i oratoriska storverk! Det glädjer mig, Drusus Titilio, att de ärofyllda konster som rakryggat burit det Almondska Imperiet sedan tidernas begynnelse, vördas och vårdas med tilltagande ömhet av Almonds yngre begåvningar. Skåden I mina vänner, skåden I Almonds framtid. Skåden dem och...
>
> (Konstpaus)
>
> ...sörj. Sörj i edra hjärtan. Sörj att de yngre av Almond respekt för Traditionerna urholkats till allena ett tomt och innehållslöst skal består. Jag, Drusus Titilio, frågar er alla: "Varthän är det Almondska Imperiet på väg?"

Drusus Titilio vänder sig sedan till sina vänner och börjar samtala med dem igen. Audiensen är över. Om spelarna återkommer kan de lappa ihop ett eventuellt fiasko, ett dåligt retorikslag skall inte behöva vara avgörande.

Olika faktioners *maximala* ersättningar

1. **Obsidianus** vill få en triumf för att ha gjort allt. För detta betalar han två talenter var samt erbjuder militär hjälp. Han lovar dessutom stödja Buppo i händelse av att revisionen är tveksam. Satrapvalen bryr han sig inte om men kan tänka sig att inte lägga ett veto, *mot rimlig ersättning* (2-4 talenter).

2. **Praetorn Castor Culinarus** vill rädda sitt namn och kan erbjuda fem talenter var för detta. Han bluffar dock då han inte äger så mycket pengar.

3. **Prästerskapet med Biskop Victor Scutum** vill få mera makt. Magi, en halv talent till gruppen samt ett bra offer erbjuder de. Stödjer tanken på *lojala* satraper, dvs tillbedjare av Rofocale och anhängare av hans kyrka.

4. **Senator Pompus Impolarius** har makt, men vill utplåna Brishamn. Två talenter var kan han tänka sig att ge.

5. **Questorn Josephus Severus** har inga pengar. Han erbjuder bara vatten och bröd. Samt saltet naturligtvis!

6. **Ambassadören Marco Pantelleria** vill trycka ned Pompus Impolarius. Erbjuder upp till kanske fem talenter var (i reverser i Brishamns namn). Marco tycker att satraper är utmärkt, men kan inte påverka någonting i frågan. Det behöver han dock inte nämna.

7. **Drusus Titilio** är inte så intresserad av en Triumf att han betalar mer än en halv talent till gruppen. Emellertid är han en stark motståndare till att satrapkungadömen tillåts inom riket och har hotat med att lägga fram lagförslag på att förbjuda satraper i framtiden. Detta vet inte Milius eller gruppen men det skall vara lätt att få reda på om man frågar runt lite.

Vad rollfigurerna vill; en sammanfattning

1. **Ihvius** vill gifta sig med **Titilios** dotter.

2. **Domitius** vill komma i god dager (eller snarare inte i dålig dager) hos resten av **Rofocaleprästerskapet**.

3. **Gemellus** vill bli efterträdare till **Obsidianus** och följaktligen ge honom något för hans stöd i den saken.

4. **Buppo** måste få pengar, det spelar ingen roll varifrån de kommer.

5. **Milius** vill bara lyckas med uppdraget för att kunna bli satrap i sin provins, men om han kan vinna röster i förhandlingarna är detta bara positivt.

OBS! Direkt till sponsorn hus efter badet.

En liten middag Tid max. 10 min

Syfte

Det första syftet är att spelarna skall dividera om vilken som är den största hjälten i gruppen och bestämma vem som skall rida först genom Pictos Triumfbåge. Det andra syftet är att undvika allt för mycket planerande och strul under natten. Tipsa spelarna om att en lång natt sömn är av mycket stor vikt. Spelarn har inga av sina släktingar i staden och därför inga andra att ty sig till. Inga egna slavar att ge order till o.s.v.

> På denna traditionella fest då brödet bakas finns endast familjens närmaste, vilket brukar innebära ett 30 tal personer. Dessa fester påminner på intet sätt om de normala orgier som hålls utan de brukar urarta i veritabla fylleslag långt tidigare, icke utan vissa erotiska inslag i form av dans och förlustelser i kulisserna. Dock är det lika fast kutym att de som skall ut på uppdrag håller sig nyktra. Detta leder i regel till att man går hem tidigt, uttråkad.

Beskriv gärna hur roligt alla andra har det på festen, samt att det inte betraktas som ofint att gå efter midnatt. Maten är så grotesk som du kan tänka dig, friterade, fyllda grodor, späckade näktergalar, honungsmarinerad helstekt gris fylld med ekorrar o.s.v. Hjältarna äter dock endast greosisk råbiff, enligt gammal tradition.

Deras sponsor kommer fram och säger:

> "Jag har sett till att edra familjer är redo i morgon vid ceremonien så ni har ingenting mer att planera nu. Jag var så klart tvungen att hyra in lite skådespelare, men det bjuder jag på. Nå, förlusta er nu."

Om spelarna inte innan kommit fram till vilken ordning de skall rida genom Pictos triumfbåge är detta ett utmärkt tillfälle för deras sponsor att fråga detta. Om de inte kan bestämma sig kommer sponsorn att avgöra det hela. Han väljer självklart den som har propsat mest på att han skulle få bli sponsor och om detta är oklart låter han Buppo rida först eftersom det var han som anmälde gruppen till uppdraget.

Forum Boarum Tid max. 5min

Syfte

Spelarna skall få en bättre blick på vad de andra viktiga grupperna har fått för sponsorer. Om de strular med vem som skall rida först genom Pictos triumfbåge finns det all anledning för åskådarna att skratta ut den redan lite förlöjligade gruppen.

Ritualen sker utan problem på samma sätt som det beskrivs i historieböckerna.

Väl på cirkus är det uppenbart för er att hotet mot er när det gäller detta uppdrag är Scipio Saguntum, Maximilian Drafco och Graxus Praecones, möjligen även Zerindar Septimus. De andra fem grupperna står sig inte i konkurrenssen.

Senator	Sponsor	Reservsponsor
Scipio Saguntum	Pompus Impolarius	Josephus Severus
Maximilian Drafco	Rofocalekyrkan	Obsidianus
Graxus Praecones	Avalyskyrkan	
Zerindar Septimus	Senecas Akademi	

När ceremonierna till slut är avklarade avbryts abrupt massans sorl av en trumpetstöt Detta är den traditionella starten som symboliserar de almondska riddarnas ständiga beredskap att gå ut i krig. Alla närvarande hjältar rider heroiskt iväg.

Offret Tid 10 min

Syfte

Grupperna skall få den första indikationen på var Barca finns, vilka grupper som far varthän, samt gnugga in saltet i Pollios sår, eller låta honom glänsa.

De flesta grupperna börjar med att rida till något av stadens tempel för att där få gudarnas välsignelse och vägvisning. Pollo Domitius torde föra gruppen till Rofocaletemplet på Eleusiniakullen, en av Almondias åtta kullar.

> På vägen till templet följs ni av Zerindar Septimus och hans följeslagare, ett hårdhudat gäng som är i tjänst till en av rikets mäktigaste familjer.

Eventuellt är Maximilian Dracfo också på väg till Rofocale templet, tänk då på att hans präst, **Tallia Cothurnus**, får använda högaltaret som Rofocales förkämpe.

> På en mindre kulle utanför staden ligger ett tempel i klassisk almondsk stil, med sex kolonner på långsidorna. Långsidorna är alltid är dubbelt så långa som kortsidorna. På kortsidorna finns dörrarna, på ena sidan för prästerskapet och på motsatta sidan för de tillbedjande. Taket är platt med en öppning för ljusinsläpp och rökventilering. Här inne finns en förgylld staty av Rofocale. Denna ersätter den i massivt guld som Ibrahim den inkompetent och modlöse, sålde för att sanera stadsfinanserna, samt för att få råd med sitt sommarpalats vid guldbukten på gränsen till Argos.

Låt Pollio spela ut sitt offer själv, använd annars beskrivningen nedan.

Här åkallar haruspex Rofocale och ber honom att mottaga de offer som skall ges. Därefter hälls vin och olivolja i ett fat och haruspex sjunger en hymn. I en procession bärs sedan fatet ut och dess innehåll hälls ut på marken. Djuret som skall offras leds sedan fram till altaret och ges en skäppa med välsignat foder av templets överstepräst. Efter att den har ätit upp fodret skär haruspex av djurets halspulsåder med en ceremoniell kniv. När djuret fallit ner öppnar haruspex buken på det och låter inälvorna rinna ut på marken. Beroende på de mönster som inälvorna bildar kan haruspex tyda de tecken som gudarna behagar sända. Gudarnas budskap finns dolda i de utrunna tarmarnas intrikata mönster på marken och leverns former.

Vid högaltaroffer finnes även en jungfrukör som sjunger med i hymnen till Rofocale.

Genom att sedan sätta eld på inälvorna på det närbelägna stenaltaret fullgör han sina plikter gentemot guden. Om offerdjuret är ätbart saltar prästerna in köttet som sedan delas ut till behövande, troende. (Pöbeln har också viss makt, som kan köpas billigt.)

Låt Pollio slå ett *dolt slag* för spådom. Beskriv hans relativa framgång misslyckande i termerna av ett klumpigt offer alt. ett elegant. Om Pollio lyckas får han reda på 1-4, om han "misslyckas" får han endast reda på 1. Ett totalt fiasko kan inte uppstå, men påpeka gärna att det gick bra eller dåligt. Om han offrat på högaltaret ges han alltid 1-4.

1 Tarmarna bildar mönstret av den provins där Barca dyker upp, Iberia minor.

Levern visar följande.

2 Barcas ande är oerhört stark just nu och den söker en kropp att besätta.

3 Vägen är längre än man tror.

3 Ära och svårmod finns vid målet

> I flera dammoln ses grupperna med riddare försvinna ut mot landsbygden, jakten på ära och berömmelse, rikedom och framgång, har börjat!

Grymlingar! Tid max 20 min

Syfte

Spelarna skall få slåss en smula och förmodligen lida ett mindre nederlag som de inte har tid att vända till seger. De skall förstå att tiderna är ganska hårda på landsbygden. Det primära är dock att de skall förlora några hästar så att de tvingas besöka **Barecetta**, och att de skall hamna på efterkälken gentemot andra grupper.

Gruppen kommer obönhörligen att distanseras en smula av de grupper som färdas samma väg som dem, sannolikt Via Agrippina. Grupperna kommer att skiljas åt än mer efter "Grymlingar" som Graxus sällskap rider rakt igenom.

Gruppen rider över prärien längs en svagt markerad viltstig. Tyvärr så är hjältarna på väg in i ett område där en präriegrymlingsstam håller till. Dessutom så har just denna stam haft dålig jaktlycka på senaste tiden och har nu blivit så desperata att de tänker anfalla en grupp människor och nappa några av deras djur. Observera att i hela denna strid så är inte grymlingarnas främsta prioritet att slå ut rollfigurerna utan att så snabbt som möjligt döda en eller två hästar, stycka dem och ta köttet ner i gryten. Om spelarna anfaller styckarna kommer de att dra sig ner i hålen igen i vänta på att spelarna skal dra vidare. Stammens krigare kommer att "bedriva fördröjningsstrid" tills målet uppnåtts och efter det dra sig ner i gryten. Tänk också på att hela området där striden sker är fyllt med ingångar till gryten så att grymlingarna lätt kan smita om de vill. Om du som DM tycker att det är kul så kan någon PC kliva ner i ett hål vilket inte ger någon skada men det tar ett par rundor att ta sig upp.

På kartan är ett område markerat "spanska ryttare" detta område är fyllt med vassa stenar och annat otäckt. Präriegrymlingarna vet exakt var området är och undviker detta. Tänk också på att låta rollfigurerna slå mot sin färdighet i ridning när deras hästar blir skadade för första gången eller går på en spansk ryttare. Resultatet av detta är upp till dig.

> Nästa dag går färden vidare. Det naturliga valet är att följa via Agrippina några mil västerut, men sedan torde den snabbaste vägen gå längst med den gamla vägen till Iberia Minor söderut, Via Paullus. Den underhålls inte längre, eftersom endast ett fåtal vill bo i det område av Baskinien som har besökts av Barca så sent som för 180 år sedan. Vägen är i dåligt skick och ofta består den endast av en stig i många kilometer. Vägknuten är vid staden Eporebia och folket där kan berätta att en grupp herremän red längst med stigen för några timmar sedan.

Spelarna kanske konfererar en smula men påpeka att även om Via Agrippina är en bra väg så kommer gruppen förmodligen att distanseras av motståndarna.

> Stigarna är ganska väl använda och det är inga problem att hålla god fart. När ni saktat ner en smula för att ta er förbi en lite komplicerad passage märker ni plötsligt...

Överfallet

(Se kartan till denna strid.)
Rollfigurerna kommer ridande längs stigen riktning nedåt på kartan. Präriegrymlingarna är som alltid bra kamouflerade och har automatiskt "surprise" första rundan. Av de grupper som finns markerade på kartan så är grupp 4b generell reserv och används på sätt du som DM anser lämpligt. Emellertid kommer grymlingarna att ta sig ner i gryten så fort de har dödat två eller flera hästar.

RND 1: 20 st vanliga PG. (grupp 1) reser sig upp ur gräset och kastar var sitt std.. spjut mot rollfigurerna. De kastar mot hästarna och primärt mot de utan skydd. Skada en eller två hästar allvarligt och några andra mindre allvarligt. Sätt gärna en pil i benet på en riddare

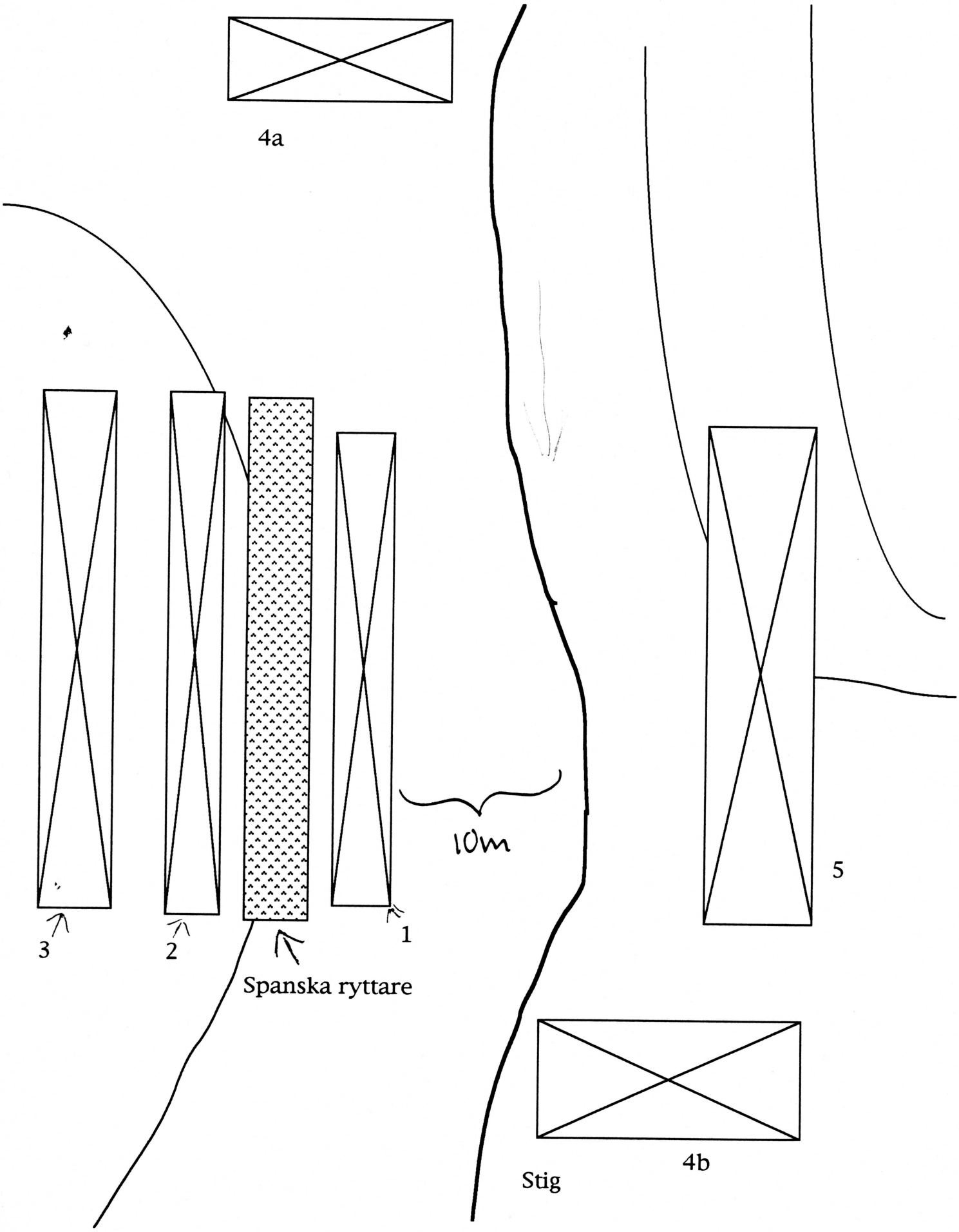
RND 2: Grupp 1 kastar återigen var sitt spjut, samma mål. Fäll en eller fler hästar samt släng något spjut på rollfigurerna. Nu får spelarna reagera om de vill.

RND 3: Grupp 1 smiter ner i sina gryt. Grupp 3 (11 st) reser sig upp och kastar var sitt std spjut mot rollfigurerna för att skrämma bort dem. Vid detta laget har säkert en eller flera hästar stupat. Nu reser sig grupp 5 och rusar fram mot de fallna hästarna och börjar stycka dem om de kommer åt hästarna utan att riskera livhanken. Grupp 5 (odefinierad mängd) är inte intresserad av rollfigurernas utrustning utan slänger den åt sidan (med avskurna sadeljordar o dyl. naturligtvis). Om spelarna gör utfall mot PG. smiter de genast ner i sina gryt och blir oåtkomliga. Om Riddarna inte gör något konstruktivt kommer de möjligen att bli hånade av PG., om de förtjänar det.

7.1.1 Efterspel

Oberoende hur striden gick så är förmodligen rollfigurerna ganska upprörda över att ha blivit "besegrade" av otygen. Låt dem ta igen sig en stund i trygghet. Så fort riddarna lämnat sina döda hästar och fortsatt kommer präriegrymlingarna upp ur sina gryt och påbörjar styckningen. Fallna präriegrymlingar har mycket lite av intresse på sig, beskriv gärna grymlingarnas tärda smala kroppar. Rollfigurerna kan inte ge sig ner i gryten då de är för stora. Om gruppen får idéer som att röka ut präriegrymlingarna så går inte det då deras gryt är välventilerade och omfattande. Om karaktärerna vill, så kan de skrika ner i ett hål och få svar, präriegrymlingen som svarar är uppspelt eller sorgsen beroende på hur det gick för dem. Grymlingen kan berätta att: De svälter, de brukar inte attackera människor i vanliga fall men sånt är livet samt att de inte sett till något märkligt senaste tiden.

Grymlings bakhåll



Ett ädelt besök Tid max 25 min

Efter dusten med präriegrymlingarna så är våra hjältar i starkt behov av ett antal nya hästar. Låt dem halta på några timmar i usel skick tills:

> Efter att ha hankat er fram i flera timmar utan ordentliga riddjur får ni syn på något som borde lätta upp stämningen. En vägsten visar att det endast återstår några kilometer till byn Ciria och som Guvernör i provinsen vet Gajus att det finns folk i byn. Efter någon timmes resande kommer ni fram till Ciria. Det är en medelstor by på ca. 15 gårdar belägen längs en av de mindre av Imperiets vägar. Ni passerar förbi ett antal hagar med hästar i.

By innevånarna vill inte sälja sina hästar utan hänvisar envist till godset, "Barecetta säljer gärna sina hästar".

> På en höjd strax utanför byn ligger godset, det är ett typiskt Almondskt lantgods, en våning, stort, välvda fönster med fönsterluckor och vitrappat. Mängden stall, hagar och hästar runt godset tyder på att här bor det folk som kanske mer än vanligt för en almonder, älskar hästar.
>
> När ni kommer upp på gårdsplanen springer det ut några stallpojkar och tar hand om era hästar, samtidigt ropar de att husfolket ska säga till Husbonden att det är besök. Ni får någon minut på er att borsta av er resdammet. Där efter kommer det ut en smal reslig man med långt svart hår samt pipskägg och mustascher. Han tittar genomträngande på er
>
> > "Jag är Riddare Raimé Barecetta, vilken lysande grupp senatorer är det som förärar mig sitt besök?"

Familjen Barecetta är likt rollpersonerna högadliga men sitter inte i senaten (vilket är ganska ovanligt) därför Raimés något ovanliga presentation som riddare och inte senator. Familjen drog sig självvalt tillbaka från politiken för fyra generationer sedan (mer om det senare) men Raimé hänger fortfarande med så mycket att han känner igen en grupp höjdare när han ser dem.

När rollpersonerna har presenterat sig och sitt ärende så bjuder han dem att stanna över natten och äta middag med honom och hans familj. Raimé visar naturligtvis Guvernören av Baskinien, Gajus Milius vederbörlig respekt men är inte allt för imponerad. Vägarna t.ex är inte excellenta här i trakterna.Till morgondagen så skall han se till att de som saknar hästar kan få köpa nya.

> En slavinna visar er till gästflygeln där ni alla får varsitt rum, det finns också möjlighet att bada för dem som vill det. Middagen serveras som brukligt i detta hus sent.

Familjen Barecetta består av fem personer:

Raimé Barecetta: En ståtlig karl i femtioårsåldern, utmärkt hästkarl och affärsman. Han är komfortabelt rik och mycket aktad i denna trakt. Raimé är mycket intelligent och har som alla Barecettas en osviklig förmåga att bedöma folks karaktär och avsikter. Raimés självkontroll är dock utmärkt och han anmärker sällan på andras underliggande motiv. Han är en rättfram man som har lätt till skratt och gärna sitter uppe på nätterna med sina gäster och diskuterar militärhistoria.

Miriam Barecetta: Raimés fru är en tanig kvinna någonstans mellan 40-50, hon är ganska tystlåten och tycker absolut inte om smicker. I sina yngre dagar var hon en otrolig ryttarinna och även idag så är hon oerhört säker i sadeln. Hennes något vilda ungdom har lett till att hon oftast är beväpnad. Observanta personer kan om de har tur se de fem kastknivar hon nästan alltid bär med sig. Hon är inte särskilt historie intresserad men duktig på djurs anatomi, hur djur rent mekaniskt fungerar när de rör sig fascinerar henne mycket.

Galenus Barecetta: Äldsta sonen, är mycket lik sin far i utseendet, men är inte lika skojfrisk. Galenus är också mycket intelligent och dessutom en god talare. Till skillnad från sin far så kan han tänka sig att kanske igen sätta sig i senaten. Han har gjort fem år i armén under sin mors flicknamn, Fabianus, då han menade att släktnammet bara skulle vara till nackdel. Galenus har tjänat med Gemellus då de blev mycket goda vänner. Galenus förmåga till karaktärsbedömning är minst lika god som hans fars men hans självkontroll är inte lika god, blir han pressad kan han undslippa sig någon giftighet.

Livilla Barecetta: Äldsta dottern och familjens stora problem. Livilla är 25 år ganska vacker och mera vild än tam. Livilla har ärvt sin moders smak för knivar och är duktig på detta vapen, dessutom fuskar hon en del i magi. Livilla är rättfram och om hon uppfattar folk som dolt ohederliga (hon älskar öppet ohederliga personer) så kan hon strö giftigheter omkring sig. Livilla är oerhört gladlynt och kan bara för att chockera berätta de mest oanständiga saker. Hon är dock på resa till Argos och därmed oanträffbar.

Milo Barecetta: Yngste sonen är på internatskola för tillfället. Milo och Buppo skulle bli bästisar om de någonsin träffade varandra.

Märk att ingen av medlemmarna i familjen finner sig i att bli behandlade nedlåtande av rollpersonerna, de är av minst lika fin familj som besökarna.

> Middagen blir en ganska traditionell affär med liggande bord och ett överflöd av vällagad och god mat. Det blir däremot ingen underhållning till maten, något som Raimé ursäktar.

Om rollpersonerna har berättat om sitt uppdrag så underhåller dock Raimé dem efter middagen med familjens historia.

> Raimé berättar att familjen har som anfader General Barecetta. General Barecetta var den siste av Barcas stora generaler och den ende som överlevde honom. Han berättar mycket om olika fältslag och en del om Generalens relation med Barca (god). Godset familjen bor på testamenterades till Barecetta av Barca själv. Raimé berättar vidare att Generalen var den som var huvudansvarig för Barcas begravning och den siste som såg kroppen. Generalen var den siste i graven och den som personligen förseglade den. Vad beträffar Barcas "återkomster" så är Raimé av den åsikten att det är trolldom av Barcas fiender som ligger bakom. Vidare så berättar Raimé att familjen under lång tid satt i senaten men att de självvalt avsade sig platsen under det värsta förfallet (här tittar han noga på Ihvius). Generalen och flera av vår släkt är begravd i Nekropolen i Coussela. Familjen brukar bege sig dit då och då och förnya de magiska skydden på graven.

Om spelarna vill kan de få ut mer information från Barecetta vid ett eller två tillfällen. Om de spelat bra finn det ingen anledning att hålla inne med någon information. Om de spelar mindre bra kan du "tvinga" dem att återvända efter det att de slagits med Barca.

Det här är vad Barecettas berättar om sin anfader, om rollpersonerna har gjort ett bra intryck :

1 Generalen har i sina brev beskrivit en ganska normal Barca hårt tärd av krigen och sina generalers och vänners död. Denna information strider mot den officiella bilden av övermänninskan Barca, men är inte förrädisk på något sätt.

Familjen visar dock inte upp Generalens efterlämnade brev då

> "Endast gudarna vet vilka lömska politiska mål de skulle användas till om vi släppte på dem."

Om rollpersonerna har gjort ett *mycket bra intryck* och är mycket övertygande så avslöjar Raimé att:

2 Det var Generalen som ritade Barcas grav och att familjen har kvar ritningarna. Rollpersonerna kan få kopiera dem men Barecettas släpper dem absolut inte ifrån sig. De är det enda exemplaret i världen.

När ädlingarna skall bege sig vidare så har Raimé ordnat hästar åt dem som behöver det. Priset han begär för dem, 1/4 talent per häst, är gott och ingen lär behöva anse honom gniden .

Håll gärna inne lite information om spelarna inte gjort sig förtjänta av den. På vägen tillbaka efter striden med Barca har de alla möjligheter att reparera sina misstag från första besöket.

Syfte

Att väcka misstankar mot Barcas goda rykte och att ge viss information om att Barecettas grav kan innehålla viktig information.

Färden till Coussela Tid max. 5 min

Syfte

Väcka misstänksamhet om att allt inte står rätt till.

Efter besöket hos Barecettas så bär det av åt sydväst igen.

Ni följer den gamla landsvägen längs floden Ludus, nuförtiden omledd för att bevattna rikare områden. Provinsen Iberia minor är ganska bergig och mest bebodd av surmulna bergsbönder. Under denna del av resan bemöts ni med respekt men knappast med värme. Färden mot Coussela tar ca. tre dagar. På vägen dit träffar ni på diverse fåraherdar. Av dessa har ni fått reda på:

- Då och då kommer det äventyrare för att leta i ruinerna, ofta har de med sig odöda eller animerar sådana i Nekropolen.
- En del skattletare tar sig naturligtvis in i staden, några av dem kommer säkert också ut igen.
- Det finns monster inne i staden. Inga som besvärar den försiktige men säkert en del kvarglömda odöda och annat. Berättaren har vid ett par tillfällen sett några stora antilopliknande svart-vita saker, men han vet inte vad det var.
- Det finns mycket lite av värde kvar i staden då den dåvarande guvernören plundrade den grundligt efter förstörelsen för att "få pengar till återuppbyggnaden". Än har det inte hänt nåt.
- För några dagar sedan så red en rikt utrustad grupp krigare förbi, de stannade inte utan hastade förbi på väg söderut.

Spelarna kan få för sig att offra ett djur eller dylikt för att Pollio skall kunna spå. Han måste dock ha tillgång till ett Rofocalskt tempel för att det skall lyckas. Det drösar inte av Rofocaletempel här ute.

Ni färdas på botten i en gammal floddal. De breda fälten med en gång mycket rik åkermark sträcker sig längst med båda "strandkanterna". Det regnar ända från morgonen denna dag och framåt kvällen så tar det i ordentligt. En liten bäckfåra bildas på den gamla flodbotten, när ni förbereder ert nattläger (på stranden förhoppningsvis) så är strömmen rätt bred.

På natten så bryter ett våldsamt åskväder ut ingen av er kan sova, istället kliver ni upp och går ut ur tältet och ställer er vid flodkanten. Er syn bländas av de oerhörda ljusblixtar som slår runt den gamla floddalen. Blixtarna ser nästan ut som de vore massiva flöden av guld vilka svämmar över himlavalvet.

Här har Gaius M. ett utmärkt tillfälle att spå i blixtar för detta åskväder är i sanning sänt av gudarna, Pollio kanske också försöker men Gaius kommer att lyckas bäst. Här får du som DM försöka fläska på så mycket som möjligt förhoppningsvis hjälpt av Gaius spelare för att få det minnesvärt. Vad Gaius får reda på:

* Död och återkomst
* Rening
* De Döda vet

Coussela, stad i ruiner Tid max. 25 min

Syfte

Spelarna skall förstå att

* Det inte räcker med att slå ihjäl Barca.
* Barca var inte en helt fin kille.
* Endast spelarnas grupp känner till hur Barca skall fördrivas för evigt.
* En annan grupp kan hinna "döda" Barca före dem och ändå ha misslyckats med uppdraget. Detta är oerhört viktigt att de förstår. Annars finns det en stor risk att de misstolkar Fem Farliga Filurer och automatiskt lägger sig i bakhåll.

Dagen efter åskvädret kommer de fram till ruinstaden

> Framför er ligger ruinerna av den en gång stolta staden Coussela. I dag är den en sorglig och skrämmande syn. Staden vid flodfåran påminner lite om skelettet av en strandad val. Halvt raserade och hela triumfbågar och triumfkolonner kastar sina skuggor likt valens revben. Stadens östra delar påminner om dess huvud. Den relativt intakta stadsmuren ser ut som en tallrik, och det hela ger ett intryck av att gudarna har haft en festmåltid på staden. Stadens icke förstörda delar är i ett ganska bra skick förutom att allt har brunnit.
>
> På det som en gång i tiden var en ö i mitten av floden vilar stadens Nekropol. Ett på avstånd intagande myller av mausoleer, villor, obelisker av nästan alla byggnadstyper man kan föreställa sig. Nekropolen verkar mycket mindre raserad än staden.

I staden kan rollpersonerna hålla på och pula ganska länge utan att något annat händer än att de blir trötta och dammiga. Stressa dom därför med att det finns stor risk nedfallande stenar i staden. Mycket lite av intresse finns inne i staden.

Nekropolen

Om rollpersonerna bestämmer sig för att rida över till Nekropolen och undersöka så kan det hända både det ena och det andra, mycket blir upp till dig som DM men här kommer en del fakta; framför allt, håll tempot:

- Nekropolen är ett myller av mausoleer, gravhus, underjordiska gravvalv, obelisker, gravstenar och även en del hus som ser ut som helt vanliga almondska villor fast något mindre.
- Gyttret av byggnader gör att det är extremt svårt att orientera sig i Nekropolen.
- På några platser i Nekropolen så finns det kvarlämningar av äventyrare som haft oturen att stöta på några av platsens mer kraftfulla odöda det finns skelettdelar, rostiga vapen, ruttna läderdetaljer och annat. De senaste lämningarna är ca. 3 månader gamla.
- När Barca raserade staden så kallade han ganska mäktigt upp sina odöda tjänare det finns alltså fortfarande ganska gott om skelett och zombies i Nekropolen. De som är kvar är dock i de flesta fall för svaga för att ta sig ut från sina gravkammare. De kraftfullare odöda har under årens lopp lämnat Nekropolen eller blivit förstörda.
- "Detect evil" kommer att ge drivor med utslag i flera olika riktningar. De rör sig dock inte. Utslagen ges av inlåsta odöda som inte kan göra något om man inte släpper ut dem. Om de släpps ut, improvisera.

Generalens Mausoleum

I en gränd i Nekropolen hittar rollpersonerna Barecettas mausoleum.

> I en gränd finner ni ett kubformat mausoleum i röd marmor. Inskriptionerna på sidan förkunnar att detta är familjen Barecettas vilorum. Utsökta friser som berättar om

familjens stordåd löper runt ovandelen. Dörrarna in i mausoleet är dubbeldörrar i brons med magnifika scener ur Deipnons epos "Dicastes". Mausoleet är i mycket gott skick, sannolikt beroende på familjens löpande underhåll .

De formler som forna tiders präster lade på Generalens grav skyddar den fortfarande. Till att börja med så är graven magiskt skyddad (Prot. fr. Evil 10r) och dessutom av en speciell variant av "Antipathy" formeln. Antipatin fungerar som följer: personer eller varelser med en viss livsinställning påverkas inte, alla andra får svår avsmak för mausoleet och vill undvika det så mycket som möjligt. I detta äventyr innebär det att Buppo och Ihvius tar sig in utan problem övriga måste slå ett räddningsslag med -4 på tärningen, när (om) de missar detta slag så drabbas de av illamående, yrsel och svår rädsla för mausoleet. Det blir svårt för dem att inträda i graven. Väl inne i graven måste karaktären slå ett slag då och då för att inte kasta upp (kon -4). Denna effekt håller i sig i ca. 1 dygn (i närheten av graven).

Att ta sig in i graven kan variera i komplexitet, enklast är det naturligtvis om man varit uppe hos Barecettas och lånat nyckeln. Annars får de hitta på annat.

* Dörrarna in i mausoleet är dubbeldörrar i brons, med ett intrikat lås (-20 "open locks").
* Innanför bronsdörrarna finns en kort korridor som avslutas med en rejäl gallerdörr med hänglås på gallerdörren är vaktad av en "Fire Trap" (1d4+12 hp. skada)
* Precis bakom gallerdörren så finns den klassiska 3x3 meters falluckan (slå mot DEX -4 för att undvika fallet, om karaktären missar så faller den 10 fot tar 1d6 i skada av fallet samt träffas av 1-4 mycket rostiga och taggiga pålar som ger 2d4 skador/st och en garanterad blodförgiftning).

Om rollpersonerna stiger in i mausoleet så ser de att

Gravkammaren innehåller 16 stensarkofager. Många av dem är mycket eleganta. Tre av sarkofagerna är tillägnade Barecettas hustrur, resten sentida släktingar och en till Generalen själv. Inskriptionerna på väggarna är ytterligare bevis för att Raimé inte ljög om sin familjs anor. Generalens sarkofag är lätt att hitta. Den är mycket stor och är tillverkad av vit marmor. Framträdande inskriptioner på den är symbolerna för de sex triumftåg som Generalen fick i sina dagar. Generalen är avbildad i statyform på sarkofagens lock. Han är avbildad som om han sov på en tältsäng. I ena handen håller han en skrivrulle, på vilket det står:

"Svärdet ger makt men kunskap ger frid" .

* Allt inne i mausoleet är svagt magiskt ifall någon kollar.
* Observanta märker symbolerna för skydd mot ondska som är inbyggda i kistan.
* Det finns tre kistor i mausoleet som är tillägnade "Min kära hustru..."

Inskriptionerna visar på att fruarna hette Papiria, Hannah och Tullia. Om någon av rollfigurerna slår mot Almondsk eller militär historia kommer han ihåg att det anses vara något mystiskt med en av hans hustrur då ingen någonsin hade sett henne. Ytterligare ett lyckat slag innebär att han kommer ihåg att det var Hanna som var den mystiska hustrun. I denna falska grav finns alla Barecettas anteckningar. Tjugo rullar ligger i kistan, men inget annat. Om spelarna undersöker rullarna så ser de att de är numrerade från 1 till 20. Endast ett papper är av riktigt stor vikt och det ramlar ut när den sista rullen (20) vecklas ut; se nedan. En intressant aspekt är att det betraktas som gravskändning först när man brutit sig in i en kista eller sarkofag. Således bör spelarna sträva efter att ta reda på vilken sarkofag som är falsk.

* Det finns inget övrigt av intresse i Mausoleet.

Caubicum, Kejsarens hemvist Tid max. 20 min

Några dagar efter Coussela så börjar gruppen närma sig det område där Barca enligt spådomarna skulle ha dykt upp. Området är Distriktet Caubicum i provinsen Iberia Minor huvudort Caubicum 6500 invånare.

När de rider in i distriktet är det från början väldigt lugnt men lite senare träffar hjältarna på bönder som vilar längs vägen under sin flykt ifrån områdena kring Caubicum. De flesta av flyktingarna har legat still de senaste fem dagarna, osäkra på vad de skall göra nu. Flyktingarnas berättelser är alla ganska lika:

> "Det var för ungefär en vecka sedan, vi märkte först att nästan ingen reste ut ur staden längre. Dessutom så återkom inga av dem som red in till den. Lite senare så såg vi hur staden brann här och där, då flydde vi. Vi har redan sett till fem riddare för en dag sedan och de lovade att ta itu med problemet."

Rollpersonerna förstår förhoppningsvis ledtråden och beger sig mot Caubicum. Landet blir bara tommare och tommare ju närmre staden de kommer. Här och där på landsbygden kan de se en bränd gård, särskilt när de kommer nära staden, annars är allt lugnt.

Fem Farliga Filurer

Syfte

Att fatta att Barca inte är en skrattmatch och att ingjuta ett visst hat eftersom de inte hade något otalt med de dödade riddarna.

När rollpersonerna bara har en liten bit kvar till Caubicum händer följande:

> Bortom kullarna ser ni hur himlen färgas röd av den nedgående solen. När ni kommer upp på kullens krön ser ni ett dammoln som stiger upp på det karakteristiska sätt som en mindre trupp ryttare river upp damm då de rider fram i sporrsträck på torra almondska stigar. Truppen närmar sig er med god fart, deras baner fladdrar i vinden rustningarna glänser och återkastar den nedgående solens alla färger. När det endast återstår hundra meter mellan er är det uppenbart att Avalys kyrkans baner vajar ovanför senatens, och att de rider i traditionell triumfformation, ni är slagna av Graxus Praecones grupp.

Här kan spelarna reagera olika, mest sannolika är

1: Misstänksamt lägga sig i bakhåll bland de små kullarna. De kan vara misstänksamma av olika skäl. Om de riktigt spejar mot horisonten ser de att det även är stora bränder som ligger bakom himlens rodnad. Riktiga riddare skulle inte lämna ett by eller stad i brand. Det är ingen gräsbrand och ingen skog finns där. På avstånd finns det annars inget skäl till att misstänka något fel, men det skulle se mycket illa ut i senaten om det kom ut att man missat att hedra riddarna som segrat över Barca.

Om de gör detta kan de observera att:

* Riddarna har helt klart varit i strid, de är hårt åtgångna, men detta syns mest på hästarna.
* Om spelarna noggrant observerar hästarna på max. 30 meters håll, går det att se att deras det röda i deras ögon inte är en reflektion av solens strålar. De är så hårt åtgångna att de inte rimligen kan hålla det tempo som de gör.

2: Invänta dem i traditionell Ovatio formation, d.v.s. en rak linje med den enklaste riddaren först, eller i lottad ordning när denna är tveksam. Ovation sker med vapnen dragna och dessa hålles upp framför ansiktet.

Detta är självklar det korrekta valet under alla omständigheter. Det innebär emellertid att spelarna kommer att bli överraskad (*surprised*) av de framstormande dödsknektarna.

3: Gå till anfall. Detta är det bästa valet men det finns inget skäl till varför man skall göra på detta vis.

Det fem dödsknektarna består av den grupp som först kom fram till Barca. Emellertid var deras plan ofullständig och de dödades i striden med Barca och hans här av odöda från nekropolen vid Caubicum. I denna strid förorsakade de Barca och hans här betydande skador, men när inte ens fem almondska riddare räcker till är motståndet mer än lovligt hårt. Vem ledaren för de fem är går att identifiera på baneret som de slagits under, samt resten individerna efter striden på personliga ägodelar.

- Senator Graxus "den obetvinglige" Praecones
- Equiten Tarquinus Priscus
- Senator Cornelius Paullus
- Equiten Nicias Lazarus
- Vice Kenzur Petrus Octavianus

Efter striden kan intelligenta rollpersoner lägga "speak with dead" på Graxus och hans anhang. Den döde är mycket samarbetsvillig och berättar vad han vet. Graxus & Co. gjorde ett frontalanfall, vilket inte var någon bra idé. Efter en hård strid med många odöda lade sig Barca i striden och avgjorde den med kraftig magi, sedan animerad han dem i syfte att rida till Almondia för att håna senaten. Det tog en bra stund innan någon reagerade på dem i Caubicum, det går nog att smyga sig in. För övrigt få du som DM improvisera.

Audiens hos Kejsaren Tid max. 45 min

Syfte

Att få lite pisk och att "döda" Barca vilket kommer att leda till en förbannelse kastas på dem.
Att tänka på i denna scen:
Tiden! Det är lite tid med 45 minuter för en sådan här strid, men det kan inte hjälpas!

Caubicum är en stad som ligger längs den södra landsvägen. Staden saknar stadsmur men har för övrigt i princip samma utseende som alla almondska städer. Rollpersonernas intåg i staden kommer säkert att skilja sig åt mellan olika grupper så du som DM får anpassa beskrivningarna efter vad din grupp gör. Här kommer lite basfakta:

* Staden är i princip obevakad, de charmade eller animerade resterna av stadsvakten patrullerar runtomkring och i staden. De betraktar dock inte en liten grupp som farliga och ignorerar dem.
* Inne i staden råder viss aktivitet. Omkring 40% av stadens befolkning har överlevt, alla är dock grundligt charmade av Barca. De levande som har vettiga uppgifter att göra utför dem, murare, smeder och sådana. Resten sitter mest och tittar. Alla levande är mycket magra, Barca har inte tänkt på att ge dem order att äta, de flesta av befolkningen har bara några dagar kvar att leva.
* De av stadens invånare som avlidit har animerats av Barca och ställts upp i två legioner utspridda på olika ställen inne i staden.
* Spåren av striderna med Graxus och hans anhang syns här och där, raserade hus och dylikt. Bränder rasar fortfarande nästan okontrollerat inne i staden.
* Kommunikation med invånarna är möjlig men den ger mycket lite, det mesta som går att få ur invånarna är "Vet Inte" "Kejsaren Vet" "Jag måste skynda mig" "Kejsaren är vis, han vet säkert, fråga honom".
* Om spelarna försöker smyga sig in kommer de obönhörligen stöta på levande eller odöda som säger " Där är ni, Kejsaren söker er, skynda på"

Barca håller till i stadens stadshus, en cirkulär byggnad i centrum av staden, belägen vid en av stadens största torg. Att ta sig in i stadshuset är inga större problem, ingen bryr sig särskilt mycket om rollpersonerna. Det finns ett par pojkar som tar hand om hästar och annat. Inne i stadshuset så är det nästan öde, det fåtal som fångades av Barca härinne sitter nu och skriver ändlösa rapporter, utrustningslistor och nya lagar. Den lilla aktivitet som sker verkar vara centrerad på sammanträdessalen i mitten av byggnaden, då och då stöter gruppen ihop med en stressad vandöd på väg till eller ifrån salen.

När rollpersonerna till slut träder in i sammanträdessalen så är den ganska tom, vissa spår av strid synes men som helhet är det ganska oskadat. I centrum av salen sitter en smal tärd man iklädd röda kläder (Barca) omkring honom och i ivrigt samspråk med den rödklädde står fyra äldre män, klädda som senatorer. Om rollpersonerna träder in öppet i salen så tittar Barca upp på dem och säger:

"*Ett ögonblick bara*" efter det så byter han några ord med sina rådgivare innan han väder sig till rollpersonerna "*Knäböjer ni inte för Kejsaren? Nå vilka är ni och vad vill ni?*". Om rollpersonerna svarar någorlunda artigt och presenterar sig så blir han mycket nöjd. I andra fall så säger han "*Så senaten har sänt ut fler tölpar för att eliminera mig, ni kommer inte att lyckas bättre denna gång. Ni är säkert visa män. Ge upp och ni får leva.*" Om hjältarna inte ger sig här så utbryter striden direkt. Om rollpersonerna ger sig eller konverserar så kan den prata med Barca en stund faktiskt, Barca vill ha reda på följande saker:

* Den relativa makten hos senaten, armén och folkviljan.
* Förutsättningarna för ett framgångsrikt krig mot Abranien, Ihv och Audor samt de stater som ligger längre norrut.
* Skattenivån.

Slutligen så begär Kejsaren att hjältarna skall rida till Senaten med Barcas krav. De blir informerade av Barca om kraven vilka är mycket hårda. I korthet innebär de:

* All makt till Barca.
* Omedelbar mobilisering.
* Alla satraper skall omedelbart avrättas (i Barcas värld är en satrap bara en dolkstöt från kejsarmanteln).
* Var 10:e ämbetsman skall omedelbart avrättas för korruption.
* Hitta på flera krav om du känner för det, målet är att rollpersonerna skall vägra att göra detta så slutstriden kan börja.

Slutstriden

När till slut rollpersonerna eller Barca ledsnar så bryter striden ut. Stridsplatsen är inne i provinsparlamentets mötessal, denna är cirkulär, skålformad, med 30 meters diameter och 10 meters takhöjd, ut ur salen går fyra dörrar. Barcas taktik är ganska enkel till att börja med så avlossar han en "Fireball" mot hjältarna (Barca och hans tjänare tar rätt lite skada även om de är innanför ytan) efter det "Detect invisibility". Därefter är han förmodligen i närstrid då använder han sina "Power Words" mot dem som ger honom skada i närstrid. OBS Barcas magiska krafter störs inte av träffar i strid. Senare delar av striden är omöjliga att förplanera men tänk på att utnyttja Barcas "Dimension Door" för att komma ur knipor. Han slåss till det bittra slutet.

Barcas fyra rådgivare (de äldre männen klädda som senatorer) agerar skräckslagna den första rundan, därefter försöker de komma i läge för ett osynligt anfall i ryggen på rollpersonerna. De använder även de sin Teleport för att komma ur en knipa eller för att alla fyra bege sig runt en stackare och simultant attackera denna från alla håll. De fyra rådgivarna är formförändrade demoner sända av Barcas härskare för att skydda och hjälpa honom.

När Barca har fått nådastöten kommer det att bildas ett moln kring honom och han uttalar sin och demonens förbannelse över spelarna. Spelarna Måste slå ett "save Vs. paralysation -5" för att få agera varje runda. Demonen befinner sig inte i denna dimensionen och kan inte ge eller ta skada.

> Barcas kropp tycks bli en smula dimmig och oklar. Strax stiger det en rökpelare upp i taket på kupolen och molnet tar formen av en blandning mellan Barca och en demon från underjorden. Demonen tittar ner på er och utbrister ett avgrundsvrål som är laddat med ett tusenårigt vrede. Sedan säger den med djup stämma som får byggnaden att skaka och ert blod att isa sig.
>
> > "Ni, patetiska dödliga, som kallar er söner av Almond, ni har endast beseglat era egna öden med de svärdshugg ni riktat mot den evige kejsaren. Ni och er avkomma kommer endast att finna plats i rännstenen i det som en gång var värdens centrum men som nu är en bakgård till barbarernas riken. Jag den evige kejsaren Jucário Barca förbannar er i tusen generationer. Där haft framgångar möter ni motgångar som får er att längta efter döden. Och när ni möter döden kommer vi åter att mötas i dödsriket, till min outsägliga glädje och er eviga pina."
>
> Därefter känner ni hur era muskler tycks bli svagare ända tills det att det svärtnar för ögonen och ni svimmar.

Förbannelserna verkar Tid max. 10 min

Spelarna vaknar upp i palatset efter en kvart ungefär och möts av de få överlevande. Alla odöda har kollapsat och ligger spridda över ett enormt område. De överlevande är djupt tacksamma om de begriper att spelarna har befriat dem. Avfärden till Almondia torde dock ske omedelbart efter en ordentlig natts sömn.

Färden hem går samma väg tillbaka eftersom den är kortast. Det regnar mest hela tiden och floden som flyter förbi Coussela är nästan full. Under resan till Almondia kommer det första bevisen på att Barcas makt ännu inte försvunnit, och vad som är än värre så är den stark. Om du tror att det finns tid över kan du låta några små missöden inträffa på vägen hem.

När sällskapet färdas mellan två höga platåer utspelar sig följande fenomen på himlavalvet.

> Regnet har äntligen slutat och solen tittar fram och ert humör kan gå upp en smula. Längst med den branta platån på er vänstra sida betar några får stillsamt i de varma solstrålarna. Plötsligt lösgör sig en stor jordmassa som snabbt rasar ner mot fåren som skingras, alla utom fem som verkar förstenade och därför krossas med ett dån.

Om Gajus försöker tolka fenomenet är det uppenbart så att de fem fåren som inte kunde fly representerar gruppen.

Någon dag senare har rollfigurerna torkat och inga större missöden har inträffat så humöret har stigit ytterligare några snäpp. Då tornar molnen på himlen upp sig igen på ett mycket dramatiskt sätt, och regnet faller åter.

Om Gajus försöker spå får han följande utslag

> Det andra följer efter det första

Spelarna kan ta sig till Almondia direkt eller via Barecetta. Hur som helst kommer det slutgiltiga beviset på Barcas makt att visa sig när de är nära staden.

Under förbannelsen kommer spelarna att ha minus 3 på alla "to hit" och "saves", dessutom har de plus tre på all "skillrolls" och "AC."

Låt dock inte detta sabotera allt för kraftigt för spelarna. Låt dem gärna misslyckas men låt dem få till det i bland, gärna när de nästan tänker ge upp.

I vissa tempel finns det mot hög ersättning (10 talenter) möjligheter att få fram information om de övriga personer som i gångna tider besegrat Barca. Det är samma berättelse varje gång, det har gått mycket dåligt för dem, mycket mycket dåligt. Denna information är hemlig eftersom det skulle vara svårt att få hjältar att ställa upp på en Dilectus om de visste vad som skulle drabba dem. Det är nästan endast prästerskapens absoluta topp som överhuvudtaget vet om att Barcas förbannelse definitivt inte är en myt. Eftersom almonderna i gemen är skrockfull har de antagit att de otursförföljda personerna förgripit sig på gudarna på något sätt. Dessutom gick familjernas kollaps ganska långsamt, bortsett från att alla drabbats av en initial katastrof. Det är först i den tjugonde generationen som familjen är helt utblottat och förlorar sin aristokratiska status.

Bulle för Buppo

Buppo känner igen en av sina vänner i jaktlaget, equiten **Manlius Potestas**, som kommer ridande mot hjältarna när det endast återstår ett par timmars ritt till stadsmuren.

> Senator Buppo, vilken gudomlig tur att jag fann er. Ni måste agera snabbt för nu har det inträffat en katastrof utan motstycke. En störtflod spolade bort bron över Licca, det finns ingenting kvar av den. Kenzuren har redan skickat iväg tre män för att undersöka det hela. Om det visar sig att de uppfattar bron som undermåligt byggd har du inte en chans att klara en revision, trots att ni enligt förhandsryktena lär ha klarat av att dräpa Barca. Jag förstår ingenting. Jag vet att den var välbyggd som få broar och en sådan störtflod har ingen skådat i mannaminne.

Manlius vet inget mer men kenzurens män väntas åter om drygt en vecka, och då kommer domen att falla samma dag, förvisning på livstid! Manlius kommer att göra det som hans patronus Buppo begär. Om inte Buppo ställer några krav kommer Manlius att rida hem till Karaktan.

Ge de övriga spelarna sina "handouts" om de tar sig in i staden. För att ta sig in i staden måste de ta sig in dagtid genom stadsportarna. Det går således inte att smyga sig in nattetid, inte utan magi i alla fall. Om de inte vill gå in kan du påpeka att de inte riskerar något genom att gå in, och att det redan är känt i staden att gruppen var väldigt nära huvudstaden. Det skulle se underligt ut om gruppen inte tog sig till senaten för att kräva sin triumf.

Senatens bemötande av hjältarna Tid max. 10 min

Syfte

Spelarna skall fatta att det enda sättet att vända oturen är att häva förbannelsen. att jaga iväg efter fruar och liknande kommer inte att leda något vart, dessutom är det ett irrationellt och oaristokratiskt sätt att angripa problemet. Det finns inget stöd att hämta i senaten för att träda in i Barcas grav. Spelarna skall fatta att aktionen att inträda i Barcas krypta bör ske i det tysta!!!!!

När hjältarna träder in i curian kommer alla senatorer att hälsa dem med:

"Hell, hjältar av Almond, er triumf är fullständig."

På det hela taget är senaten lite dämpad om än lättad. Ovetande om att det är Barcas förbannelse som ligger till grund för några av de andra skeendena i staden, ser de stora problem med att just denna grupp klarade av uppdraget. Att några av hjältarna riskerar revisioner och förvisningar lägger helt enkelt sordin på stämningen. Triumfen i sig är dock ohotad och enligt reglerna kommer den att genomföras en vecka efter hemkomsten, dvs precis före det att revisioner m.m. kommer att vara färdiga. Att inför senaten hävda att de blivit utsatta för en förbannelse kommer att mötas med mycket stor skepsis och endast förvärra situationen.

Alla senatorer som spelarna möter kommer att gratulera dem och samtidigt förklara att situationen för närvarande är lite infekterad. Innan någon officiellt vill uttrycka sitt stöd för hjältarna ser de helst att åtminstone en av de som utsätts för revision skall rentvås, som man säger

"Klasen kan inte förstöras av en rutten druva, om den slängs i tid."

Det finns inga möjligheter att få ett officiellt tillstånd att öppna Barcas grav. Det är framför allt ett religiöst problem då allt öppnande av gravar är att betrakta som plundring i Almondsk lag. Straffet för detta är i regel förvisning, eller att muras in levande i den grav man plundrat. Senaten kan således inte ge sitt tillstånd att göra detta utan att beslut om en lagändring görs på två på var andra följande sjunde senatssessioner som av tradition behandlar statens och kyrkans relationer. Då senaten gett sitt godkännande måste detta i sin tur behandlas i folkförsamlingen och i kyrkorådet.

Argument som att det finns en förbannelse biter inte eftersom

1: Det som drabbat spelarna är slumpmässig otur.

2: Gudarnas straff, flera skall ju utsättas för revision.

3. De gudarna älskar utsätts för prövningar

4: Men framför allt (även om ingen erkänner det) om det finns en förbannelse, varför då utsätta sig själv för den? Landet är ju inte hotat.

5: Viss lobbying pågår som går ut på att umanövrera spelarna i politiska spelet.

Hur som helst bör nu spelarna fatta att

1: Man inte skall propsa för mycket på ett politiskt ingripande då detta larmar eventuella fientliga fraktioner inom senaten. dessa kommer då se till att bevakningen stärks vi graven.

2: Ett politiskt ingripande tar för lång tid

3: Det finns inget intresse av att hjälpa spelarna under den korta tidsperiod som krävs för att förbannelsens effekter skall få sin fulla verkan. En förvisning är en förvisning, och förbannelsens upphävning innebär inte att man får skamligt mycket tur som kompensation.

Spelarna har några dagar på sig i Almondia att göra vad de vill. En vecka efter ankomsten till staden börjar förbannelsen att få sin fulla verkan. Ju snabbare spelarna förstår att inget går att göra utan att först bryta Barcas förbannelse. Det är inte så att de saknar vänner i senat och kyrka, men de känner sig maktlösa. Kom ihåg att Almonderna är mycket skrockfulla, och att spelarna betraktas som olycksfåglar, och sådana bör man som bekant undvika, otur smittar!

Grupper som försöket lösa sian problem på ett annat sätt än att rena Barca, bör på ett subtilt sätt informeras om det meningslösa att utföra den typen av aktioner. Men låt dem försöka om de envisas.

Spelarna kan inte söka hjälp med formler i staden under veckan, endast återupplivande om några varit så klantiga att de dött. Priser för ett återuppväckande är 1o talenter och det är lika i alla kyrkor. Formelkomponenter finns dock att få tag på i de mängder som behövs, liksom komponenter till alkemisten.

Den ende som kommer att uttrycka sitt stöd för gruppen är deras sponsor, om inte detta är Obsidianus som ligger inför döden och är avsvimmad mest hela tiden. Observera att det inte rör sig om en sjukdom vilket kyrkan lätt hade kunnat bota, utan om en oerhört kraftig förbannelse. Emellertid anser kyrkan (för enkelhetens skull, och för att inte verka inkompetenta) att Obsidianus helt enkelt ligger inför döden på grund av sin höga ålder. Om inte förbannelsen hävs inom ett par veckor kommer Obsidianus att avlida.

I övrigt ligger det i sponsorernas intresse att hjälpa gruppen inom lagens råmärken. Deras sponsoring var ju annars inte till någon nytta. Men de kan endast hjälpa till inom senaten. De kommer inte att stödja en inbrott i Barcas grav, men de kommer heller inte yppa för någon att de känner till att sådana planer finns. Alla sponsorer kommer dock att säga.

> "I händelse av att ni blir påkomna i Barcas krypta kommer jag att förneka all kännedom och dessutom yrka på dödsstraff för att rentvå mitt eget namn.

Barcas Krypta Tid max. 45 min

Syfte

Befria Almond och sig själva från Barca snarare än att befria Barca

Barcas Mausoleum har alltid varit väl besökt av almonderna. Att ta sig in i den kommer att vara problematiskt men inte omöjligt. Betänk att spela på oturen utan att sabotera för spelarna.

> Barcas mausoleum ligger vid Ebores vackraste meander. Denna pagodliknade byggnad med den evigt brinnande elden längst upp och prunkande grönska av murgröna och cederträ är ett populärt utflyktsmål. Här kan almonderna vila i skuggan av träden och känna vördnad inför naturen och inför Barca som säkrade välståndet för Almond under många decennier.
>
> Dagtid går det att gå in i graven för att beskåda mosaikerna som beskriver Barcas verk. Mosaikerna i ytterkanten beskriver Barcas dåd och innerkanten beskriver hans begravningståg. Själva gravkammaren är dock väl dold och till den har *ingen* tillträde, det finns i själva verket inte en dörr! Gravkammaren är bevakad dygnet runt av ovidergardet, sex vakter dagtid och tre vakter nattetid.

Dagtid finns sex vakter kring gravkammaren, dessutom ett flertal turister eftersom Barca är i ropet just nu. Att försöka ta sig in i gravkammaren under dagen stöter på stora problem. Vakterna i ovidergardet är inte lättlurade och kommer inte att gå på några lätta finter. Dessutom är de omutbara. Att slå ut dem med våld är klart olämpligt, dels är de ganska duktiga och dels slåss spelarna sämre under förbannelsen. Övriga almondier i närheten kommer att reagera på det sätt som spelledaren finner lämpligt men om de misstänker att någon tänker plundra hjältekejsarens grav kommer de garanterat att hämta hjälp på den närbelägna volcanusfältet vilket tar ca fem minuter. Att på ett lurigt sätt använda sig av magi kan gå men folk i gemen är inte lättlurade alls. Om spelarna spelar klokt så låt dem lyckas, men spela gärna på att de har otur under förbannelsen.

Om spelarna lurat sig in genom att påstå att de vill visa Barca sin hedersbetygelse och sin ånger över att ha dödat hans kropp kommer vakterna att acceptera detta. Emellertid kommer de att ta sig in i kryptan efter en timme. Det är svårt att ta sig in osedda i kryptan. Betänk att även om vakterna står bredvid porten kommer det att vara mycket svårt att smyga in. En avledningsmanöver leder till att det blir lättare emedan en vakt kommer att undersöka det hela, men om avledningen är klumpig kom då ihåg att två vakter kommer att gå varsitt varv runt mosaikerna, mot olika håll.

Om de på något sätt lyckas ta sig in ensamma i mausoleet se nedan.

För att ta sig in i gravkammaren måste man ta hål i väggen eller komma in via taket. Väggen tål 70HP och tar fulla skador av trubbiga och tunga metallvapen. Stavar svärd mm ger endast 1/4 skada. Om man gör åverkan på väggen kommer följande att ske.

Alla skador under 10hp kommer att vara tysta om spelarna vidtagit vettiga åtgärder, och inga ljud kommer då att höras eller kännas utanför kryptan.

Alla skador över 10hp kommer att väcka vakternas uppmärksamhet och när de blivit larmade fyra gånger kommer de att ta sig in i kryptan, (alla utom en som hämtar förstärkning), med våld om så krävs. Att ta sig in i kryptan tar tre rundor tack vare den extremt tunga stendörren. De kommer att begära att rollfigurerna lägger ner sina vapen och följer med till arresten, om spelarna inte lyder blir det strid, med vidhängande förstärkning som kommer efter 15 rundor från det att de hörde fjärde dunsen. Portocullisen är alltid nersänkt på natten, och kan användas för att låsa in bråkiga spelare under dagtid.

Tre stenhårda angrepp på muren eller ett flertal små är de enda sätten att ta sig in. Om spelarna använder silence märks ändå vibrationerna utanför graven. Leråker av sten (Rock to mud) fungerar utmärkt.

Att ta sig in genom att gräva sig in ovanifrån fungerar bra men det tar lång tid eftersom jordlagret är fyra meter tjockt och sedan kommer betongtaket. Grävningen kan ske i gott skydd av de buskar och cederträ som växer på graven. Betongtaket angrips på samma sätt som väggen men tål endast 50HP, vakterna larmas på samma sätt. Att gräva ett sådant hål kommer att ta 7 timmar vilket är precis så lång som natten är. Varje timme är det 15% risk att de blir upptäckta av vakterna som reagerar på samma sätt som i ovanstående exempel. Att ta sig igenom jorden förutsätter nästan formeln "Dig".

Det finns kloaker som rinner under kryptan. Här kan spelarna arbeta relativt ostört. Golvet tål dock 150HP men vakterna larmas endast på skador över 25hp. Först måste spelarna ta sig förbi kloakens tak, men det larmar inte vakterna. Det är först när de gjort detta som de vet var de befinner sig under kryptan. Dessutom kommer vakterna, om de inte finner några som bryter sig in, att bli kallsvettiga och tro att Barca försöker ta sig ut. Detta leder till att de kallar på förstärkningar som inte kommer att göra något eftersom de är livrädda. Emellertid kommer Centurionen Enrico Moltobello att infinna sig 20 minuter efter larmet och misstänka att någonting är fel. Han kommer att skicka ner en patrull i kloakerna och efter en timme kommer de att ha funnit hålet i golvet och ta sig in. Under *inga* förutsättningar kommer dock Moltobello att bryta sig in i gravkammaren. Detta gör han möjligen nästa dag på senatsbeslut om inte patrullen återkommit.

Att ta sig in golvvägen innebär att de endast har 25% chans att pricka rätt på första försöket, nästa försök modifieras av det föregående. Spelarna lyckas alltid på det tredje försöket.

Slag	**Hamnar**	**Mod. på nästa slag**
0-25	Kryptan	---------
26-50	Gången utanför kryptan	-30
51-75	Betongplattan	-20
76-00	I jorden (larmar ej vakter)	-10

Om spelarna gjort tafatta försök under dagen kommer inte vakterna att vara lika rädda om inte spelarna skrämt upp dem på något sätt. Då kommer de snabbt att fatta vad som är på gång och redan efter 50 minuter kommer patrullen att vara vid hålet. Övriga vakter kommer att ha tagit positioner vid mosaikerna. Samma sak kommer att ske i fall de i senaten varit ihärdiga om att gå in i kryptan, då är dessutom bevakningen dubblad.

På det stora hela skall spelarna lyckas om de inte beter sig klantigt som bara den. Varna dem i god tid att det dunsar och låter, att vakterna verkar en smula misstänksamma, o.s.v. Ge spelarna tid att korrigera sina misstag. Kom även ihåg att de är stressade och i en situation som är mycket ovanlig för dem, dessutom är ju straffet för gravplundring inte speciellt trevligt.

Väl inne i kryptan ser spelarna följande.

> Ni ser ett ovalt rum som är 6X9m och 4 meter i taket på det högsta stället. Alla golv och takytor är täckta av en vacker mosaik som föreställer ett himlavalv med en nedgående sol i ena kortändan. I den andra kortändan finns en blinddörr som täcker hålet där Barcas kropp fördes in i graven. Hålet murades sedan igen utifrån. I mitten av rummet ligger en sarkofag. På sarkofagen ligger i sin tur en staty av Kejsaren i full stridsutrustning. Statyn är i sten men själva svärdet är det som Barca själv använde under sina fälttåg, han kallade det för "Segerstål".

Gömt på det ställe som Barecetta beskrev finns ett litet silverskrin. I skrinet finns en liten silverhammare med uråldriga runor på huvudet. Dessutom ligger där en ganska stor glasflaska i ett silveretui, flaskan är full av en vattenklar vätska.

Detta är de verktyg som krävs för att förevig förpassa Barca till dödsriket. det är bara att hälla vätskan över skelettet och sedan krossa skallen med silverhammaren.

Sarkofagen lock går lätt att ta av och där inne ligger skelettet av den mäktigaste mannen som någonsin beträtt jorden, Kejsar Jucário Barca. Linnetogan är väl bevarad men i övrig ser ni ingenting speciellt med skelettet.

Ett fräsande ljud hörs när ni häller det heliga vattnet över benknotorna, det verkar nästan som om de gör motstånd mot den heliga vätskan och i sin ilska fräser tillbaka mot de goda gudarnas krafter. Strax innan flaskan är tom slutat det fräsa, tid för nästa fas

I samma ögonblick som hammaren träffar skallbenet hörs en hög knall som av tusen splittrade glasrutor. Ett dammoln sprider sig i sarkofagen, kroppen är helt pulvriserad.

Långsamt stiger en figur som ni känner igen upp ur kistan, den demon som förbannat er i Barcas namn. En strid mellan gott och ont härjar under några ögonblick i demonen och till slut slits den itu. En mörk skugga försvinner ut i en annan dimension, endast demonens vrål klingar kvar ett ögonblick..

Ett vitt spöke svävar nu i mitten av rummet. Det är Barca, vars själ inte längre är förvriden av demonens sjuka sinnen. med hög och klar stämma börjar han tala till er:

"Ni har befriat mig från mitt misstag, jag är er evigt tacksam och min demons skugga skall icke längre förmörka era liv. Som tack för er osjälviska insats att rädda min själ får ni dessutom vasin önskan som jag skall be gudarna att uppfylla åt er. Min tid på jorden är nu äntligen till ända, jag har fått frid."

Endast damm återstår, och en tystnad som tillåter er att höra era hjärtan dunka. En befriande känsla fyller era kroppar och själar ni är fria!

Gruppmedlemmarna har fått varsin "Limited Wish" att spendera som de önskar.

Eftermäle

Spelarna skall förhoppningsvis kunna ta sig ut ur graven osedda. De kommer aldrig att kunna skryta med att de dödat Barca permanent, men förbannelsen är hävd och de kommer att njuta de fulla frukterna av sitt ursprungliga stordåd. Om det finns vilja eller tid över kan du spela ut hur de lyckas ändra på den olycka som drabbat dem förut. Det är bara att spåna på, men framför allt ha det KUL!!!!