

Foldertext

Skugga över Kashir

Nien ljus flödade över Kashir då fyra personer från stadens mer skumma kvarter lade händerna på ett föremål som borde ha förblivit hos sin rätte ägare. Föga anade dom vad det var och ännu mindre visste dom om vad som skulle hända. Den natten inleddes en jakt som inte skulle sluta förrän gudarna blivit tillfredsställda.

Skugga över Kashir utspelar sig i det Kashiska imperiets stolta huvudstad, en stad med avgrunds djupa klyftor mellan de olika samhällsskikten och prästerskapet ständigt vakar över innevånarna.

Författare : Johan Norrman och Johan Erixon, Vävarna/DMF

Synopsis

Khashir undre värld

I Kashir finns inte de tjuvskån som är vanliga i resten av Kashien eftersom stadsvakten är relativt effektiv. Alla försök att skapa en dylik organisation har blivit nedslagna. I stället är den undre världen uppbyggd kring stadens hälare. Kashirs skumma element arbetar oftast oberoende i små, sammansvetsade, grupper. Dessa säljer sitt gods till hälarna som också kan ge dom uppdrag. De flesta grupper håller sig till sin hälare eftersom förtroende är så viktigt. Det finns två olika sorters gods av vikt i Kashir som hälare är intresserade av : vanligt stöldgods och kunskap. De flesta hälar handlar med båda delar men vissa har specialiserat sig på den ena typen.

Bakgrund

T'hollbahr med sin felaktiga syn på Nien och dennes roll har sedan tidernas begynnelse slagits mot henne. För 10 år sedan skickade han några agenter (dödliga) för att stjäla ett av hennes prästerskaps heliga föremål i själva Kashir. Föremålet, en färgskiftande pärla som utstrålar makt och på kommando heligt ljus eller mörker, förvarades i Niens katedral i Kashirs religiösa distrikt.

Agenterna lyckades att stjäla föremålet och fly ut i den månlösa natten (omsorgsfullt vald!). Efter att ha flytt från templet delade gruppen på sig för att lättare komma undan.

Niens prästerskap sände ut agenter för att återta föremålet. I jakten som följde dödades alla tjuvarna men föremålet återfanns aldrig. Vid en byggnation för ca 1 månad sedan i en av stadens delar hittade en av arbetarna föremålet och sålde det sedan till en av Kashirs hälare.

Introduktion

Karaktärerna har just avslutat ett jobb och sitter och firar sin framgång på en av Nedre Stadens tavernor. Som betalning för sitt byte (juveler stulna hos en borgare i Ringstaden) har de förutom pengar fått ett skrin med en underlig pärla. Detta är självklart det heliga föremål som blev stulet från Niens tempel för ett årtionde sedan. Anledningen till att deras hälare, Etwan, gav bort den som betalning är att han känner på sig att det inte är bra att han den i sin ägo för länge (men detta har han naturligtvis inte talat om för karaktärerna :-).

När de sitter på tavernan och gläder sig över ett lyckat jobb så klampar stadsvakten in och försöker arrestera en av karaktärerna (för ett mord som han begick för ett par månader sedan). Gruppen måste nu komma undan stadsvakten (men ger sig inte in i handgemäng med Kashirs stadsvakt frivilligt).

Möte med Ehlahtal

Efter att dom kommit undan rättvisans ståklädda hand blir de kontaktade av Ehlahtal, Kashirs mest kände 'kunskapshälare'. Han ber gruppen försöka få fram information om ett föremål som eventuellt cirkulerar i Kashirs undre värld (gissa vilket:-). Han antyder att det är någon på hög position som vill ha informationen.

Eftersom karaktärerna troligtvis inte direkt talar om för honom att de har föremålet i fråga så bör de nu försöka ta reda på vad de egentligen har fått tag på.

The game is afoot!

Nu börjar det riktiga äventyret. Det finns flera grupperingar som vill ha tag i föremålet. Flera av dom kommer inte att dra sig för någonting.

Gruppen kan få fram information på flera olika sätt, t.ex. genom att tala med visa män eller förhöra tillfångatagna 'jägare'.

Händelser

Det finns några händelse som man kan använda under jakten som inte har direkt samband med de andra grupperna som jagar pärlan.

Mordet på Etwan : Gruppen hälare har blivit förhörd av vampyriern Durgash. Efter att Durgash fått den information han ville ha mördade han Etwan för att dölja sina spår. Detta bör få fart på karaktärerna.

Slutet

Hur slutar äventyret? Det beror på vad gruppen gör och vilka av dom som överlever. Nien-templet vill naturligtvis ha tillbaka pärlan och att lämna tillbaka den till dom är nog den visaste lösningen.