



Skugga över Kashir

**En Vävarnaproduktion för
CalCon IV**

Johan Norrman och Johan Erixon
Illustration : Olle Toftenow
DMF



Till spelledaren

Välkommen till ännu en kreation från Norrman och Erixon samt produktionsgruppen Vävarna. Eftersom båda konstruktörer inte själv inte kan närvara denna gång så hoppas vi att Du klarar Dig med Norrman :-). Äventyret är någorlunda klart och öppet skrivet och borde inte ge några problem att spela förutsatt att Du har lite fantasi och handlingskraft. Det är inte meningen att spelarna skall ha tråkigt och vi tror att det finns tillräckligt med saker i äventyret för att hålla dom upptagna i (minst) 4 timmar. Glöm inte att läsa igenom häftet om Kashir.

Ha kul och glöm inte att koppla av ibland!

Norrman & Erixon

Bakgrund till äventyret

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.

Synopsis

Här kommer en snabb genomgång av äventyret.

Inledning

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 adelsman i Övre Staden) 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 Erdol (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 stålklädda 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.

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.





Inledning

Det är en någorlunda vacker sensommarkväll och gruppen har precis kommit till tavernan Den Rullande Tunnan. Rullande Tunnan ligger i västra delen av Nedre Staden och är gruppen favorittillhåll. Värden som heter Gavd är expert på att lura av folk deras pengar för dricka som mest innehåller vatten, men karaktärerna behöver inte vara rädda, dom är ju stamkunder här.

De har besökt sin hälare, Etwan, och gjort sig av med sitt byte (juveler stulna hos en adelsman i Övre Staden). Som betalning har de förutom pengar fått en litet vackert träskrin men en pärla i. Pärlan, som ligger på en sidenkudde, är ca 1,2 cm i diameter och skiftar hela tiden färg från vitt till svart. Det ser ut som om när månen går från nymåne till fullmåne och sedan tillbaka om man håller den rätt. Dess krafter finns beskrivna senare i äventyret.

Anledningen som Etwan gav karaktärerna till varför de fick den som betalning var att han för tillfället hade ont om kontakter och att han inte ville stå i skuld till dom (eller någon annan).

Den Rullande Tunnan

Tavernan har två våningar och en källare. Nedanvåningen består av gillestugan och köket och på ovanvåningen gav Gavd och hans familj sin bostad (hit kan rollpersonerna inte komma). I källaren har Gavd sitt lager samt ett lönnrum som han ibland hyr ut dyrt till någon som är på flykt undan rättvisan.

Dom enda utgångarna finns i gillestugan och köket (1 dörr på vart ställe). Nedgången till källaren och trappan till ovanvåningen finns i köket.

På menyn finns allt från blaskigt öl till det finaste vinet (om man har pengar vill säga). I matväg finns också det mesta.

Stadsvakten

När gruppen slagit sig ned, beställt vad de vill ha och hunnit språka en stund kommer en patrull ur Kashirs stadsvakt in genom dörren. Deras anförare, en kraftig sergeant, träder fram och låter snabbt ögonen glida över församlingen (det är ca 20 personer förutom karaktärerna och de anställda) innan han vänder sig mot gruppens bord, drar sitt svärd och säger:

‘Erdol Khmar, I Kejsarens namn arresterar jag dig för mordet på Khumar Govinda’

Khumar var en borgare som råkade komma emellan vid ett inbrott som gruppen gjorde för cirka 3 månader sedan.

Han och hans 5 soldater börjar nu avancera fram mot bordet. Det ver-

kar inte som om någon i lokalen tänker göra något för att stoppa dom (det är bara dumt att ge sig in i strid med stadsvakten).

Fly!

Nu gäller det att vara snabbtänkt och komma från platsen så fort som möjligt. Om gruppen försöker stanna och slåss är oddsen små att äventyret fortsätter).

Enklaste sättet att komma undan är att ge stadsvakten något annat att tänka på (ett bord eller ett par stolar t.ex.) medan man springer åt andra hållet.

Efter att dom kommit undan stadsvakten måste de gömma sig någonstans. Detta bör inte vara några problem eftersom de trots allt är ganska hemma i Nedre Staden. Om du som SL vill ha mer spänning så kan de ju stöta på andra stadsvaktspatruller som eventuellt inte vet vilka de är.

Möte med Ehlathal

När allting lugnat ned sig igen blir rollpersonerna kontaktade av man som presenterar sig som Aléc. Han påstår sig vara sändebud från Ehlethal, Kashirs meste kunskapshälare (bara för att stadsvakten inte kan hitta dom betyder det inte att Kashirs Undre värld är lika handikappad).

Han ber dom följa med för att möta hans arbetsgivare. Om de inte tror på honom så kan han visa Ehlathals sigill (en råttfot) som bevis på att han talar sanning.

Elhathal

Detta är en ganska kort man (ca 1.65 m) i 45 års åldern. Hans huvud är helt rakat och hans ansikte pryds av en mustasch och ett skägg.

Gruppen leds till hans hus i södra delen av Nedre Staden där han tar emot dem i en salong på bottenvåningen. Han ber dom att slå sig ned och tar sedan till orda.

'Ni är ju inte helt okända här i Kashir. Hörde att till och med stadsvakten har fått upp ögonen för era bravader. Men hur som helst så har jag ett litet uppdrag åt er. det har kommit till min kännedom att personer längre upp i staden letar efter ett föremål som tydligen inte längre finns hos sin rätte ägare. Om ni skulle få tag i information om detta föremål eller rent av få tag i det så betalar jag mycket bra. Det är tydligen en pärla med ganska ovanliga egenskaper. Den är bl.a. färgskiftande.'

Elhathal kommer inte att tala om vem som letar efter föremålet. Han vet inte heller vilka ytterligare egenskaper pärlan har.

Om gruppen försöker anfälla honom kommer hans livvakter att rädda





honom och sedan kasta ut de överlevande karaktärerna på gatan. Om du som SL vill så kan han även senare sätta ett pris på deras huvuden.

Om dom avslöjar att dom har pärlan så kommer att Elhathal att be dom att behålla den så länge och säger att han kommer att kontakta dom inom kort.

Varför vill inte Elhathan ha pärlan? Eftersom han tror sig veta att även Kaash-kyrkan är inblandad (sant) så vågar han helt enkelt inte ha den hemma hos sig.

När gruppen lämnat honom så kommer han att kontakta sig uppdragsgivare, Beron Liljewarg. Se nedan under rubriken Jägarna för mer info om Beron och vad han kan tänkas göra när han får informationen.

The game is afoot!

Nu kan gruppen göra vad dom vill. Dom kanske vill ta reda på vad det egentligen är dom har i sin ägo eller så kan de försöka ta reda på vem som vill ha den (för att sälja själva?). Hur som helst är de jagade av diverse personer och kan mycket väl få det svårt att överleva om de inte passar sig.

Resten av detta kapitel är indelat i tre avsnitt : Jägarna, Kunskap och Händelser. Du som SL måste vara väl förtrogen med alla avsnitt för att äventyret skall flyta bra.

Jägarna

I detta avsnitt beskrivs de olika personer och grupperingar som är ute efter pärlan av olika orsaker.

Niens prästerskap (inklusive Garad Thalaron)

Niens prästerskap är de rättmätiga ägarna av pärlan. Den skänktes till dom av Nien för eoner sedan och förvarades tills för ca 10 r sedan i deras tempel i Kashir. Inte ens prästerskapet vet vilka krafter pärlan har men de vet att om den hamnar i fel händer så kommer det hela att sluta mycket illa. Det var agenter från templet som lyckades hitta och döda de som en gång stal pärlan men de lyckades inte hitta den. När den nu återfanns kände deras överstepräst det på sig och satte ihop en undersökningsgrupp som leds av Garad Thalaron, templets Beskyddare. Hans uppgift som Beskyddare är att skydda templet mot inre och yttre fiender och han är förutom präst också en duktig stridsman (rent formellt är han också general i den Kashiska armen eftersom han är Beskyddare av templet i Kashir). Till sin hjälp har 4 st Nienpräster vars lojalitet är oomtvistad. De fungerar som hans assistenter och det är högst otroligt att gruppen någon sin kommer att möta dom. De sammanställer all information som Garad får så att han inte skall missa det viktiga. Dessutom kan han utnyttja två av Nienkyrkans agenter i direkta aktioner. För att ringa in pärlan har han

tagit hjälp av Rheus och Marwe, två tjuvar som brukar opererar i Övre staden. Dessa skall leta reda på pärlan så att Garad kan återta den. Dessa har fem st busar från Nedre staden till sin hjälp.

Garad har dessutom kontakt med rådsmedlemmen Ailor Urgenthaal som vid behov kan bistå med diverse saker, bl.a. hjälp från stadsvakten.

Garad Thalaron

Garad är en normalstor, vältränad man . Normalt går han klädd i en svart fotsid klädnad med Niens symbol (fullmånen) på bröstet. Hans axellånga svarta hår ramar in hans skrapa anletsdrag. Han är en man som man automatiskt ser upp till även om han också bör med sig fruktan. Han kommer inte att stanna vid något för att leta reda på pärlan och ta tillbaka den. Även om det högsta Nienprästerskapet inte skulle godkänna allt våld han är beredd att använda så bryr han sig inte. Han tänker nämligen inte fråga dom före. När pärlan väl är lokaliserad kommer han personligen att bege sig till nedre staden tillsammans med agenterna (om de fortfarande lever) för att begära att gruppen lämnar över den. Om de gör detta kan han handla like olika beroende på hur svårt det var att övertala dom. Om de var samarbetsvilliga så kan han mycket väl välsigna dom och låta dom leva. Om han av någon anledning inte tycker att dom är värda att få leva vidare så kommer han att beordra agenterna (och alla andra som han tagit med sig, busarna t.ex.) att döda karaktärerna medan han själv beger sig tillbaka till templet.

STY: 15

STO: 13

FYS: 14

SMI: 15

INT: 16

PSY: 16

KAR: 15

KP: 14

Färdigheter (relevanta sådana) : Dra vapen 15, Två vapen 16, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 14, Förhöra 14, Smyga 12, Undre världen 6, Stadskännedom (Övre staden) 16, Stadskännedom (Ringstaden) 12, Stadskännedom (Nedre staden) 3

Vapen : Slagsvärd 16 (Högerhanden), Stridsyx 15 (Vänsterhanden), Dolk 14





Utrustning : Kort ringbrynja med läderbesnskydd eller läder över hela kroppen (beroende på vad han väljer). Garad bör aldrig hjälm.

Nienkyskans agenter (2 st)

Agenterna kan du beskriva hur du vill. Karaktärerna kommer troligtvis aldrig att möta dom utom i strid. Garad kommer att skicka ut dom för att göra den sista spaningen innan han själv är med vid ett tillslag (se ovan). Agenterna är ganska personlighetslösa och 100% lojala mot Nienkyrkan.

STY: 13

STO: 12

FYS: 14

SMI: 17

INT: 13

PSY: 14

KAR: 11

KP: 13

Färdigheter (relevanta sådana) : Dra vapen 15, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 12, Förhöra 14, Smyga 14, Undre världen 9, Stads-kännedom (Nedre staden) 10, Klättra 13, Låsdyrkning 15, Änterhake 12.

Vapen : Kortsvärd 15, Dolk 14

Utrustning : Läderrustning eller tjockt tyg om det passar bättre in i situationen. Hjälms om de riskerar att hamna i strid.

Rheus

Rheus är en ganska kort och smal man. Ungefär 30 år gammal så har han varit med om en hel del saker under sin karriär som tjuv i Övre staden. Han började som småtjuv i Nedre staden men hans ambitioner har hela tiden drivit honom längre upp i staden. Hans dröm är att göra ett inbrott i själva Solstaden. Garad fick kontakt med Rheus för ca 2 år sedan när han försökte göra inbrott i en av Nienkyrkans protektors hus en natt. Rheus blev tillfångatagen och fördd till Garad för att dömas (personen som ägde huset ville inte att det skulle bli offentligt att han hade haft inbrott). Garad lät Rheus leva mot att han skulle komma när han kallade. Rheus

som tycker om att leva gick med på detta och har sedan dess gjort Garad mindre tjänster då och då (mest olika spioneriuppdrag). Rheus tycker inte riktigt om att behöva operera i de nedre delarna av Kashir men har inte mycket val. Han hyser inget direkt agg mot Garad eftersom han trots allt lät honom leva. Rheus slåss inte i onödan utan försöker hellre prata sig ur situationen.

STY: 11
STO: 11
FYS: 12
SMI: 17
INT: 14
PSY: 12
KAR: 14

KP: 12

Färdigheter (relevanta sådana) : Dra vapen 12, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 14, Smyga 16, Undre världen 13, Stadskännedom (Nedre staden) 12, Klättra 17, Låsdyrkning 19, Änterhake 16, Skugga 14, Gömma sig 15, Bluff 16.

Vapen : Kortsvärd 11, Dolk 15

Utrustning : Tjockt tyg. Rheus äger ingen hjälm.

Marwe

Marwe är Rheus lärjunge. Han är 19 år gammal och Rheus tycker att han verkar mycket lovande. Marwe är tystlåten och ser upp till Rheus som han betraktar som sin äkta fader (i motsats till sin biologiske far som övergav honom och hans familj när han var 2 år gammal).

Marwe vet inte varför de letar efter pärlan och vet heller inget om Rheus koppling till Gardel.

STY: 11
STO: 12
FYS: 16
SMI: 16
INT: 13
PSY: 12
KAR: 13

KP: 14





Färdigheter (relevanta sådana) : Dra vapen 11, Finna dolda ting 12, Upp-
täckta fara 9, Smyga 12, Undre världen 9, Stadskännedom (Nedre sta-
den) 8, Klättra 14, Låsdyrkning 11, Änterhake 12, Skugga 10, Gömma
sig 13.

Vapen : Kortsvärd 15, Dolk 14

Utrustning : Tjockt tyg.

Busar (5 st)

Detta är ganska normala busar men mycket lite stil. De slåss bara om de
har ett rejält övertag. De vet inte vem Rheus arbetar för.

Nattens lejon

Detta är ett sällskap som håller till i Nedre Staden. De dyrkar natten för
dess avsaknad av ljus. Självklart är de kättare som fallit bort från Kash
upplysta väg. Guden T'hollbahr har tagit kontroll över deras ledare för
att återta pärlan. Totalt är de 8 kultister varav tre är beväpnade med
'magiska' släggor som de skall använda för att sänka mörker över sina
motståndare. De är i grund och botten galna och har ingen som helst
aning om varför de jagar pärlan. Om de går oförsiktigt till väga kommer
stadsvakten att börja jaga dom.

Kultist

Kultisterna går klädda i normala kläder (för Nedre staden då). De kom-
mer inte att lämna Nedre staden om inte du som SL tycker att det be-
hövs.

STY: 12

STO: 12

FYS: 13

SMI: 13

INT: 12

PSY: 10

KAR: 11

KP: 13

Färdigheter (relevanta sådana) : Upptäcka fara 8, Smyga 12, Stads-kännedom (Nedre staden) 12, Klättra 10, Gömma sig 10.

Vapen : Kortsvärd 12, Dolk 10, Slägga 8 (släggorna är definitivt inte magiska)

Utrustning : Ingen av vikt.

Durgash

Durgash är en Vampyrer, ett av Narsh barn. Vampyriernas ursprung är höljt i dunkel och Kash prästerskap känner inte ens till deras existens. Endast ett fåtal av dessa varelser går fortfarande över Klotets yta. Kort kan man säga att de inte tål solljus, tar dubbel skada av eld och måste dricka människoblod förr att behålla sin styrka.

Durgash känner styrkan som pärlan utstrålar och letar efter den för att säkra sin försörjning för ett par hundra år till (han skulle bara veta att Orosmoln samlas vid horisonten). Om det inte är nödvändigt så känner han sig inte nödgad att döda karaktärerna.

Han vill absolut inte bli upptäckt eftersom Kashkyrkans inkvisitorer troligtvis skulle jaga honom om de fick reda på att han och hans bröder existerade.

Durgash kontrollerar rådsmedlem Ailoch Urgenthaal (som i sin tur bistår Nienkyrkan i jakten). Allting som Ailoch får veta kommer att så snart som möjligt vidarebefordras till Durgash. Glöm inte att Ailoch har viss makt över stadsvakten.

Durgash

STY: 24

STO: 14

FYS: 22

SMI: 21

INT: 19

PSY: 23

KAR: 15

KP: 18

SB: +1T4

Färdigheter (relevanta sådana) : Dra vapen 19, Slagsmål 24, Finna dolda ting 18, Upptäcka fara 19, Smyga 19, Klättra 22, Hoppa 21, Gömma sig 17.

Vapen : Bredsvärd 23, Klor 24 (1T6+1), Bett 24 (1T3)





Utrustning : Tjockt tyg.

Special: Regenererar 1T4 KP per stridsrunda.

Feredim

Feredim är en annan tjuv som Ehlatthal tagit kontakt med. Eftersom han tror att han kan tjäna mycket pengar på pärlan själv så letar han efter den så att han kan bli rik. Till sin hjälp har han sina tre kumpaner.

Feredim med kumpaner

STY: 12

STO: 11

FYS: 12

SMI: 15

INT: 12

PSY: 13

KAR: 12

KP: 12

Färdigheter (relevanta sådana) : Dra vapen 11, Finna dolda ting 12, Upp-
täckta fara 9, Smyga 10, Undre världen 13, Stadskännedom (Nedre sta-
den) 14, Stjälta föremål 14, Gömma sig 11.

Vapen : Kortsvärd 13, Dolk 15

Utrustning : Tjockt tyg.

Väktaren Wardarinius

Denne har på olika vägar fått höra att många är intresserade av pärlan och undrar helt enkelt varför. Han är inte direkt intresserad av pärlan men om han erbjuds den så tar han självklart emot den.

Han har till sitt förfogande två st Solskorpioner, elitkrigare tränade för lönnmord och spioneri. Dessa jobbar självklar 'undercover' i nedre sta-
den för att ta reda på mer och kommer sedan att rapportera till Wardarius.
Om de kommer fram till att karaktärerna har pärlan kommer de att skugga
dom och om de anfalls av Nattens lejon, Durgash eller Thollac (se nedan)
kan de mycket väl hjälp gruppen.

Solskorpioner (2 st)

STY: 14

STO: 12
FYS: 16
SMI: 17
INT: 15
PSY: 15
KAR: 13

KP: 14

Färdigheter (relevanta sådana) : Dra vapen 16, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 14, Smyga 17, Stadskännedom (Nedre staden) 9, Klättra 16, Änterhake 14, Skugga 17, Gömma sig 18.

Vapen : Kortsvärd 19 (välsignade 1T6+5), Dolk 18

Utrustning : Tjockt tyg.

Thollac

Detta är en av T'hollbahrs demoner. Han har kommit till Kashir för att om möjligt föra pärlan till sin herre. Om Nattens Lejon får tag i pärlan så kommer de att ta den till honom. Thollac håller till i en övergiven lagerlokal i norra delen av Nedre Staden. Allt man ser av honom är en dunkel skepnad med stora vidriga klor. Då karaktärerna inte har något vapen som kan skada honom kommer han inte att strida med dom. Hans styrka är ca 60 och om han lyckas ta pärlan så kommer han direkt att bege sig till T'hollbahr för att överlämna sitt byte.

Greve Beron Liljewarg

Greve Beron Liljewarg är en av Kashirs många adelsmän. Hans pälsaffärer har med åren gjort honom enormt rik. Han har på olika sätt (ointressant hur) fått höra talas om pärlan och bestämt sig för att den skall han ha. Han vet inte vem den egentligen tillhör.

Om gruppen kommer i kontakt med honom, t.ex. genom Ehalthal så kommer han att inbjudas till sitt hus i Övre staden där han kommer att köpslå om pärlan med dom. Han kan erbjuda dom upp till 90.000 gm (detta är VÄLDGT mycket pengar). Glöm inte bort att gruppen sista inbrott var just hos greven och att Beron är djupt förälskad i grevens dotter, Elisha.

Även om de säljer pärlan till Beron så kommer de inte att sluta jagas eftersom alla de andra vill veta vart pärlan tagit vägen.

Hur skall karaktärerna överleva alla dessa motståndare? Deras bästa skydd är att de hela tiden spelar på sin egen planhalva. Nästan inga av motståndarna är vana vid Nedre Staden och de problem som uppstår





när man rör sig där. Och de som är vana är ganska harmlösa i jämförelse med sina uppdragsgivare.

Kunskap

Det finns många olika sätt på vilka karaktärerna kan ta reda på mer om pärlan eller dess värde.

Värderare

Om de visar pärlan för en värderare (eller juvelerare) så kommer denne att säga att han aldrig sett något liknande och att den måste vara värd minst 10.000 gm. Han vill också veta var den kommer ifrån.

Lärda män

De flesta av stadens lärda kommer att säga ungefär samma som juvelerarna (dock inget om värdet) men kan erbjuda sig att forska i saker för en liten summa. Om dom har tur (och du som SL vill) så kan någon av dom koppla pärlans uppförande till månens faser vilket borde leda gruppen mot Nienkyrkan.

Egna efterforskningar

Eftersom ingen av karaktärerna är akademisk lagd så bör detta inte vara ett alternativ.

Rykten

Eftersom Elhathal bett fler att hålla ögonen öppna (Feredim t.ex.) och det faktum att det finns andra som aktivt söker pärlan bör generera vissa rykten i Nedre staden som gruppen kan höra.

Händelser

Mordet på Etwan

När gruppen försöker kontakta sin hälare nästa gång så kommer de att finna honom mördad. Det är Durgash, Vampyriern, som lyckats spåra pärlan till Etwan och efter att fått reda på vem som har den dödat honom för att dölja sina spår (och för att han inte skulle kunna varna karaktärerna). Det finns inga spår av strid hos Etwan. Etwan dog av att hans huvud höggs av.

Tiggarna

När gruppen går längs en gata i Nedre staden så kommer ett par tiggare fram till dom (inget ovanligt i sig). Om de ger tiggarna pengar så tackar de gruppen/karaktären och säger att de hoppas att de överlever det som skall komma. Sedan försvinner de innan karaktärerna hinner ställa några frågor. Om de inte ger dom pengar så spottar de efter gruppen och ut-

trycker sin förhoppning att de skall frysa ihjäl som alla andra (hur man nu skall kunna göra det här i ned varma södern?). Sedan försvinner de.

Prästerna

Någonstans i Nedre staden kan gruppen träffa en grupp präster som är ute och försöker hjälpa de fattiga. Här kan vad som helst hända.

Slutet

Vad händer nu? Skugga över Kashir kan sluta hur som helt. Äventyret är medvetet skrivet väldigt öppet så att du som SL själv kan styra hela händelseförloppet.

Lycka till och improvisera bra!

