

Introduktion och hälsningar från konstruktören.

Var hälsad spelledare. Du håller nu i din hand ett jävligt rätt äventyr, eller för att vara mera exakt - ett råttäventyr. Det är nämligen skavenkaraktärer som står i centrum för den kommande turbulensen. Inte nog med att de är skavens, det är intelligenta, väluppfostrade, sympatiska och ostknäprande sådana. Kan det bli mer puttenuttigt? Dessa helyllegnagare utsätts i mitt äventyr för den värsta tänkbara blandningen av Slapstick, Mission Impossible och Mot alla vindar och kommer förhoppningsvis ut ur handlingen helpälsade. Mitt hjärta bankar för dessa långtandade och slokörda (i vissa fall endast till hälften) hjältar och jag hoppas att du som spelledare behandlar dem med den respekt de kräver - dvs. ingen...

Speltekniska kommentarer.

* Den erfarna spelledaren ser efter en snabb genomläsning att "Rats, they stole our holy goblet" är ett mycket lätt äventyr. Spelare med bara en aning is i magen och en gnutta tur bör klara sig galant. Detta är helt avsiktligt. Meningen med äventyret är att roa både spelare OCH (mer än vanligt kanske) spelledare. Bedömningen av laginsatser sker därför övervägande baserat på rollspel och underhållningsvärde och inte så mycket på hur det går i själva "handlingen". (Poängbedömningsformulär på slutet.)

* Scenariot är skrivet i "spelledarna är inga idioter och dessutom har jag tentor och läsa till så jag kan inte sitta och skriva hela natten"-stilen. I tidigare konventsscenario har jag provat olika modeller. Allt ifrån "sporadiska anteckningar att hålla sig till" (mindre lyckat) till "total idiotförklaring av både spelare och spelledare" (framgångsrikt men psykiskt och fysiskt utmattande). Den nuvarande stilen har dock visat sig vara den effektivaste. Förhoppningsvis så skall det inte uppstå allt för många frågor från er sida (åtminstone inte sådana jag inte kan svara på) och förhoppningsvis skall ert brillianta spellederi leda till att inte spelarna känner sig allt för styrda.

* Som vanligt i konventssammanhang kommer en eller två viktiga detaljer att ändras inför spelledar-samlingen, allt för att motverka det fusk som vi givetvis ändå inte tror att ni sysslar med...

Credits to:

H E X - En djävligt bra förening.

Chamberspojken för ett par användbara Skavenarticklar.

KC och de andra speltestarna.

Mari Stenström för att hon är så go´ och se på.

Sa jag att **H E X** var en djävligt bra förening?

Avslutning

Det är min förhoppning att detta äventyr skall bringa leenden till era läppar, så säg:

Cheese!!

A Kingbreaker och Queentaker production - ©christoffer Krämer

Scenariosummering för spelledaren.

Skavenstrongholdet Karak-Arats ledare Gnawter Catsbane får i en profesia reda på att fyra av kolonins skavens kommer att störta honom från tronen och döda honom. För att undvika detta kallar han till sig de fyra (våra hjältar off-course) och sänder i väg dom på en omöjlig quest. De skall ta tillbaka Karak-Arats heligaste föremål - en mäktig bågare - som stulits av en lömsk förädare och sålts till en magiker som nu residerar i kungliga palatset i Nuln. Bågaren är bara en myt och har aldrig existerat och anledningen till att Gnawter skickar iväg dem till Nuln är att det vankas stort imperiskt bröllopp där då all världens militära elitstyrkor kommer att närvara. Att i det kaoset komma levande ifrån kungliga palatset i Nuln ser hr. Catbane som en omöjlig prestation.

Sagt och gjort. Våra fyra hjältar traskar glatt iväg mot Nuln, stolta över det ansvar som ledaren personligen lagt på deras pälsklädda och brännmärkta axlar.

Själva scenariot börjar i Nulns kloaker där de fyra står beredda att ta sig upp till markytan via någon sorts basäng som tydligen ligger bredvid palatset. Vid uppgången finner de liket av en groteskt uppsväld human utklädd till havets härskare Manan (eller Triton). Utan att spekulera vidare över detta simmar de upp - rakt i Empress Agnethas Colleges stora fontän. Runt fontänen står tusentals packade och hurrande studenter firande att tentorna är över för denna gången. (Snacka om ET-slask) Alla är de utklädda och alla är de övertygade om att våra fyra hjältars maskeradkostymer är de allra bästa. "Mycket autentiska skavenkostymer, och vilken entré sen..." Snabbare än ögat är det hemliga uppdraget förvandlat till en ståtlig parad. De fyra väljs till maskeradens kungar - "king of fools" - och bärs runt området i ståtlig procession.

Tillslut, efter många skålar, lyckas de fyra smita undan och kommer ut på en öde bakgata mitt emellan palatset och universitetet. Här kan de pusta ut från den omskakande händelsen - en sekund eller så...

Gatan fylls nämligen, som genom ett trollslag, av en skrämmande mobb som tycks växa upp som svampar ur jorden. Det är Nulns tiggare som har fått nog. I palatset pågår en ständig orgie i överflöd och de lever i rännstenen. Någonting måste göras. Plötsligt befinner sig karaktärerna i en ursinnig pöbel på väg att storma det kungliga slottet. Tusentals tiggare iklädda smutsiga trasor, många av dem vedervärdigt vanställda, (precis som karaktärerna...) bär fram våra fyra skavens, som bara har att följa med om de inte vill bli nedtrampade. De palatsvakter som inte flyr är snabbt avklarade och folkmassan bryter in i slottet. I det tumult som följer lyckas Gorgonzola och hans tappra tillslut smita undan. I riktning mot det högsta tornet.

Enligt Gnawter skall magikern residera högst upp i slottet (givetvis...) så det är bara att klättra. Det är rysligt högt för en kloakvan råtta. Den fantastiska bröllopsbanketten har dock satt sina spår och karaktärerna tar sig upp utan problem (de flesta vakter är upptagna på annat håll). Väl längst uppe stormar de in i tornkammaren.

Nu slumpar det sig så att det verkligen finns en magiker i tornet - en väldigt mäktig sådan - och vad mer är, han råkar precis ha fått tag i en rysligt mäktig magisk bågare från fjärran Cathay. (Kan man tänka sig - världen är allt bra lustig...)

I den kataklysmiska striden som följer triumferar våra fyra MUSketörer (f'låt, den var för bra för att missa) men striden har tydligen väckt en del uppmärksamhet. Kohorter av väldisciplinerade hederslegioner stormar upp för torntrapporna i en fart skavensarna inte trodde var möjligt. Vad göra?

Ja, de lite mindre rollspelande karaktärerna flyr snabbt i den luftbalong som en visiterande dvärgdignitär förtöjt i tornet. Dessa råkar senare ut för vådliga äventyr då balongen skjuts ner över Nulns exklusivaste herrturk, innan de slutligen lyckas fly ner i

Nulns kloaker.

De lite bättre rollspelarna vägrar befatta sina skavenkaraktärer med något så obscen och oskavenlikt som luftfärder och slår sig hellre ner genom de anfallande arméhorderna. Detta är en ansträngande procedur men den leder slutligen, tack vare Limburger Staalhands osvikliga luktsinne och svaga motståndskraft, in i slottets kök där karaktärerna, efter en vådlig dust med den svenske kocken, lyckas fly ner i avloppssystemet.

Här efter följer en snabb återfärd till Karak-Arat och ett triumfartat välkomnande - från folket...

Ledaren Gnawter Catsbane därimot inser ju genast att han har blivit avslöjad. Han tror att spelarna har kommit på hans lömska plott och skaffat sig en falsk bågare för att med dess hjälp ta makten. För att undvika att de hinner sätta sin plan i verket anfaller Gnawter genast med sina privata livvakter. De är överlägsna i antal och spelarna är slitna efter sina hårda äventyr.

Spelarna blir duktigt förvånade över detta mottagande och tvingas genast slåss för sina liv. De inser snart att de kommer att förlora om de inte bryter tabun. De måste dricka ur den hyperheliga kalken...

När det gör detta förvandlas de raskt till en samling stålråttor och går fram som übermenchliga slåttermaskiner i motståndarlägret.

När lugnet åter lägrar sig står det klart att Gnawter har fått betala det slutgiltiga priset för sin hybris - döden, samt att de fyra hjältarna är de ideala efterträdarna...

Sensmoralen i denna historia är att man aldrig kan undfly sitt öde, inte ens om det berättas av en mögelostspående skaven.

Bakgrund - Spelledaren.

I närheten av Mount Gunbad i Worlds edge mountain har den flitigt grävande Skavennationen etablerat en ny liten koloni, stolt döpt till Karak-Arat (för att djävlas med dvärgarna). Kolonin har funnits i blygsamma 200 år och nybyggaranda råder fortfarande. Ledaren för denna utpost är den karismatiska Gnawter Catsbane, en man med tveksamma, för att inte säga dubiösa meriter, men som på grund av skickligt intrigerande nått toppen. Väl där har han dragit igån en imponerande propagandakampanj som gjort honom till en älskad ledare.

Vid årsskiftet, tio år efter Gnawters makttillträde, konsulterar han traditionsenligt sin private mögelostsiare Gwendloch Foulbreath för att få reda på vad det kommande året har i sitt sköte.

Efter att ha noggrannt studerat möglets utbredning över den mogna osten tittar siaren alvarligt på Gnawter och yppar den profesia som kommer att leda till stora förändringar:

- Jag skådar ditt fall och din död Catsbane. Karak-Arats ledstjärna kommer att blekna och sugas upp när de fyra stjärnorna exploderar samman i ett ljussken som illuminerar allt tidigare dolt i mörker.

Efter att skyndsamt ha avrättat siaren och gjort honom till en del av kolonins matsedel sätter sig Gnawter skakad ner och funderar på de kryptiska orden. Lösningen ligger nära till hands...

I Karak-Arat finns nämlingen fyra skavenhjältar vars popularitet endast överträffas av Gnawters egen. Dessa fyra, vars dåd och bragder i de av kolonin ständigt förda krigen är föremål för otaliga omsjungningar i oststugor i hela riket, har länge oroat honom. De har ingått i en ohelig allians och brutit den strikta klanordningen enligt hans mening. Dock har deras...överdrivna...popularitet hindrat honom från att ingripa mot deras övertramp, tvärtom har han vid otaliga tillfällen tvingats lovprisa deras bragder ofentligt. Så nu planerar de självsäkra rackarna att störta honom... Nåja, det skal de nog bli fem om...

Efter många inspirerande kvällar nere i sin privata ostkällare, fylld av delikata årgångsostar, har Gnawter tillslut utarbetat den idiotsäkra planen:

* De fyra hjältarna skall skickas iväg på en quest. En quest som det inte finns någon som helst chans att komma levande ifrån. Questen skall dessutom vara utformad så att den ökar Gnawter Catsbanes popularitet och stärker samhörighetskänslorna i kolonin.

* Questen går ut på att ta tillbaka Karak-Arats allra heligaste föremål - en bägare/kalk i kristall som är blåst ur ett enda stort stycke warpstone. Kalken är, på grund av materialet den är tillverkad av, ofantligt mäktig och innehåller alltid, hur mycket man än dricker av den, rinnande magisk kraft. Föremålet är dessutom så heligt att endast Karak-Arats ledare tillåts använda det (och för all del se det). En annan lustig detalj med bägaren är att den inte existerar!!! Hela legenden kring kalken hittades på av en av de första ledarna i Karak-Arat för att befästa sin ställning som ledare och för att hålla massorna i schack. Denna användbara lögn har sedan gått i arv från ledare till ledare. Gnawter sprider först ut att kalken har blivit stulen av en lömsk förädare (ytterligare en stackare som mördats och blivit del av kockens meny) och kallar sen till sig sina yppersta champions (spelarna) för att ta tillbaka föremålet.

* För att Questen verkligen skall bli helt omöjlig hävdar Gnawter att hans spioner spårat kalken till Nuln, där förädaren sålt den till hovmagikern i staden. Anledningen till att han

väljer just Nuln är att där snart skall hållas ett adligt storbröllop. Countess Emanuelle von Liebewitz, stadens härskare, skall gifta sig med den högvälborne Siegfried Leopold von Lövenhelm, högadelsman och tillika ledare för kejsarens privata livgarde. De högdjur och stormtrupper som inte kommer att befinna sig i Nulns palats de närmsta veckorna är inte värda namnet. Att skicka ett gäng äventurare dit för att i tornkammaren återhämta en kalk som inte existerar är en ide lika brilliant som pervers.

* Gnawter Catsbane ser också till att hans möte med hjältarna samt deras avfärd blir en offentlig historia, fylld av bombastiska fraser om hjältedom och eventuellt martyrskap samt kryddat med hat mot de avskyvärda krafter som tror sig våga trotsa skavennationens oundvikliga frammarsch som världens ledande. Folket fylls av glödande patriotism och sluter upp kring sin ledare och sina hjältar, och Gnawter den tvivelaktiga kommer att få sina martyrer...tror han!

Speltekniska detaljer (hädanefter förkortat SPEDE)

1 Närhålst Gnawters namn dyker upp under äventyrets gång eller då frågor riktas om honom bör du alltid porträttera honom som den hjältemodiga och omtänksamma ledaren vars tillit vilar på deras axlar. Dock inte på ett överdrivet eller på något sätt ironiskt sätt. Vi vill att karaktärerna verkligen skall älska sin ledare, särskilt Roquefort Petitpox.

2 Hetsa inte upp er på detaljer, varken från min eller spelarnas sida. Känn er fria att modifiera fritt för att nå bästa resultat. Glöm aldrig att det här gör vi endast för att det är kul - det går ändå aldrig att tävla på lika villkor i något så djupt och mångbottnat som rollspel.

Bakgrund spelarna - handout.

I råttans år (alla år är råttans år) anno 2512 kallas ni plötsligt och oväntat till er ärorike ledare Gnawter Catsbanes hov. Ni lider fortfarande av sviterna från ert senaste uppdrag, långt bakom fientliga linjer, men tar er genast till palatset. Gnawter, som själv ledde ett antal dödsföraktande attacker i sin krafts dagar, skulle inte kalla er till sig om det inte var något mycket alvarligt.

När ni träder in i hovsalen slås ni av den tryckta stämningen. Hundratals alvarliga ansikten och lätt slokande, päklädda öron vänds mot er och det lätta sorl som tidigare fyllt den välvda tronkammaren dör snabbt ut. Horder av stirrande skavens viker undan när ni sakta går upp mot tronen.

På den vackert dekorerade och majestätiskt upphöjda tronen sitter Gnawter i skarp kontrast. Han ser blek och tård ut och sitter lätt ihopsjunken som om en ofantlig börda tyngde ner hans en gång som starka axlar.

När ni respektfullt närmar er ledaren verkar han först inte se er. Hans ögon blickar glansigt ut i den tomma rymden och små smärtsamma ryckningar framkallar grimaser i hans annars så väna anlete. Plötsligt rycker han till och stirrar rakt på er, igenom er...

-Bägaren... Hans röst är inte mer än en hes viskning men avspeglar ändå den bottenlösa avgrunden.

- Bägaren är borta...stulen!

Vid Gnawters plågade ord är det som om blodet fryser till is i era ådror och era ben känns som om de vore jorda av krämig Brie. BÄGARENI! Karak-Arats stolthet. Kristallbägaren blåst ur ett enda stycke warystone som alltid innehåller rinnande magi hur mycket du än dricker, det heligaste av alla föremål - så rent att endast den främste bland er - Gnawter Catsbane - mäktar dricka ur den, det enda föremål som står mellan er och de anfallande horderna. Utan den kommer inte ens Gnawter att kunna stå emot trycket, utan den är ni förlorade. Det får inte vara sant!

Dessvärre är det det.

Tillslut lyckas Gnawter hämta sig såpass mycket att han kan berätta vad som hänt:

En klerk vid hovet, en av de trogna, visade sig vara en riktig råtta. I skydd av mörkret smög han sig in i templet och stal bägaren ur dess heliga förvaringsutrymme och flydde därefter bort från Karak-Arat. Då Gnawter upptäckte stölden i ett tidigt stadium skickade han snabbt iväg spioner som lyckades spåra den lömske förädaren till Nuln. Där hade han tydligen förgripit sig ytterligare mot The Horned Rat genom att sälja relikten till stadens hovmagiker och därefter gått över jorden (snacka om lömskt skaventrick). Spionerna kunde nattetid se magikern husera i slottets tornkammare men var för svaga för att våga ingripa, istället tog de sig tillbaka till Karak-Arat.

Vid den viskande berättelsens slut hörs spridda snyftningar i salen. En skavenmoder, som själv kämpar för att hålla tårarna borta, tröstar sitt förkrossade barn genom att smeksamt kittla det i ansiktet med spetsen av sin svans. Känslan av undergång är påfallande.

I detta läge reser sig Gnawter Catsbane från sin tron och ställer sig upp. Hans ögon har fått tillbaka en farlig lyster som avspeglar ljuset från de många vaxkandelabrarna och hans stolta hållning får minnesgoda, äldre skavens att viska om den döde skavenlegenden Squaawk den äldres majestätiska uppenbarelse. Hans ord ringer som Skavenblights domedagsklocka över lokalen:

- Vänner ! Jag ämnar inte ta denna förolämpning mot allas vår heder, hellre träder jag då in i dödens käftar. För att sona min försumlighet ger jag mig av mot Nuln för att återta vad som är vårt, och det är min förhoppning att vårt samhälles främsta vill följa mig

dit jag går.

Med dessa ord vänder han sig till er och hans följande ord dränks i en uppsjö av protester.

- Vill ni?

Stoltheten brinner i er som eldar över denna ära, men samtidigt delar ni den resterande församlingens åsikter. Utan Gnawter Catbane kommer Karak-Arat att gå under. Han kan inte tillåtas resa.

Debbatten rasar i en oändlig tid. Gnawter tycks orubblig, han måste själv bära korset. Tillslut lyckas ni dock, med hjälp av Gnawters närmsta medhjälpare och den breda massan, få honom att ändra sig. Han sätter sig tungt ner på tronen igen, åter en gammal man.

- Det känns hårt mina vänner, att låta andra betala min försumlighet. Men som ledare tvingas jag, hur smärtsamt det än kan vara, att lyssna på mitt folk. Tror ni, yppersta bland mina led, att ert slit och blod kan sona mina brott mot den behornade guden? Tror ni att ni kan lyckas att ta tillbaka vår stolthet?

Vid dessa ord faller tystnaden åter som en bomb. Alla salens ögon riktas mot er och i dem brinner hoppets svaga låga.

Ni sneglar lite förstulet mot Gorgonzola som brukar agera som talesman för er. Han står tyst med ett eftertänksamt uttryck i ansiktet. Slutligen tar han av sig sina små runda solglasögon, något som sällan sker, och säger filosofiskt, på det lärda äldre språket:

- The Horned Rat say: Do or Die.

Massan står fortfarande som förstelnad och nu kan inte Limburger hålla sig längre. Han stiger fram och antar en pose som han hoppas avspeglar en sorts tyst machoism. Hela hans väsen fylls av de gamla hjältelegenderna då han knyter sin järnskodda näve och yppar, även han på hjältarnas språk:

- I say - Lets fuck'em.

Denna kommentar blir den förlösande och jublet stiger mot det utkarvade stentaket. Er tidigare popularitet rasar mot oanade höjder och det känns som om ni skulle kunna förflytta berg.

Det kommer att behövas...

När ni nu, många långa dagar senare, står i Nulns, kloaker är ljudet mera avlägset och bergen högre, men ni är ändå fast övertygade om att er quest skall lyckas - om ni så skall dö på kuppen.

Ni är furstligt utrustade och kartan som Gnawter försett er med visar att ni slutligen har nått uppgången. Uppe på ytan råder mörkret och tystnaden i den Nulnska natten. Sanningens ögonblick är inne.

Do or die?

Scenariot

Akt I - We're on a mission from god.

Scen I - Sewerrats

Plats: Nere i Nulns kloaker

Dekor/Hypotes: En liten, mörk och murrig kloaktunnel där slött rinnande vatten når spelarna upp till knäna. Slime, frodande svamp, mögel och bakteriesamlingar täcker de urgamla stenkulvertväggarna. Ljudet av en vinande vind kan höras genom ventiler lite här och där. (En hemtrevlig skavenmiljö med andra ord) Spelarna står vid den sluss som finns utmärkt på kartan de fått av Gnawter Catsbane, slussen som mynnar ut i en "bassäng" nära palatset...

Aktörer: Cirka tio meter ifrån slussen ligger liket av en lätt grönfärgad och groteskt uppsvälld man iklädd en, nu sprucken, tritonkostym. Han har tydligen blivit offer för en osedvanligt aggressiv pestråtta eller någon av kloakens giftiga ormar.

Handling: Spelarna undersöker lite försiktigt den konstiga människan, skakar på sina pälsklädda huvuden och simmar upp igenom slussen.

SPEDE

Liket i kloakerna är den student som lovat sina festande vänner på markytan en spektakulär entré. Dock förolyckas han innan han når sitt mål. Det är omöjligt, på grund av den otroliga svullnaden att avgöra hur länge han har legat där. (En timme-Ett par dagar) Det är inte meningen att spelarna skall bli oroade eller misstänksamma av detta. Försök att få liket att verka vara en av många stämningsskapande detaljer som SL använder. Släng in beskrivningen av mannen mitt i den övriga miljöbeskrivningen. Om spelarna ändå börjar undersöka och fråga en massa saker (garanterat) så försök utmåla mannens vistelse i kloakerna som ytterligare ett tecken på ett dekadent samhälle på gränsen till kolaps. Han kanske är en sexgalning, en kultist eller (skämt) en student som gått fel på vägen till maskeraden...

Om spelaren trots dina febrila insatser (som givetvis absolut inte får verka febrila) blir orade och vill välja en annan uppgång så låt dem då göra det. Det finns en lite längre bort. Lik förbannat kommer det upp i Empress Agnethas Colleges fontän...

Scen II - King of fools

Plats: I Empress Agnethas Colleges fontän, Colleeområdet

Dekor/Hypotes: Efter att ha simmat ett par meter uppströms i en vattenfylld gång når spelarna ett galler som de lätt sliter bort. Väl förbi gallret kommer de upp i en stor bassäng, grund i kanterna, djup i mitten. Redan under vattenytan ser man att det är en stor fontän, vatten hamrar ned på vattenytan ovanför dem och skapar ett dån som ekar i deras öron. Väl uppe vid ytan grips de snabbt (och oväntat) av smidiga händer som drar dem upp ur vattnet. Synen som möter de fyra under-cover agenterna är chockerande. Den Nulnska natten ligger varken tyst eller mörk. Istället råder total karnevalsstämning. Tusentals maskeradklädda studenter står (,ligger och raglar) runt fontänen och ljudet av deras festrusiga hyllningar är minst lika öronbedövande som det hamrande vattnet mot ytan. Överallt sprakar fyrverkerier och karnevalseldarna brinner. Band spelar och gycklare underhåller.

Aktörer: En oändlig mängd studenter som applåderar, jublar, super, hånglar, spyr och (i vissa undantagsfall) betar sig städat festligt.

Handling: Chockade, bländade och vid det här laget nästan döva reagerar spelarna. Jag kan tänka mig tre olika handlingssätt i det här läget. Spelarna spelar med, spelarna slåss eller spelarna flyr.

SPEDE

1 Spelarna varken ser eller hör folkmassan på väg upp mot vattenytan. Ljusreflexer i vattenytan bländar dem (mest Gorgonzola) och ljudet av vattnet är för högt.

2 Spelaren hinner inte reagera (dvs. fly)när händer griper tag i dem och hjälper dem upp ur vattnet. Händerna tillhör folk som klänger på statyn i mitten (föreställande den omåttligt feta Empress Agnetha själv, ridande en lätt lidande häst) och är utom synhåll.

3 Betona att den gigantiska folkmassan ser glad och road ut - inte skrämmd och aggressiv. De hurrar och jublar. Fläska gärna på med beskrivningarna av studenternas dekadenta orgie.

4 Om spelarna "spelar med" upptäcker de snart att de är duktigt älskade. Då de alla förstår Old worlder (Även om jag avråder från alltför lång dialog då deras röster är lite mystiska) inser de snart att maskeraddeltagarna bara "ääälskar deras autentiska skavenkostymer" De blir under en snabb och allmän omröstning valda till maskeradens vinnare "king(s) och fools" och fyra små guld kronor i papp fixas snabbt fram. Härefter bärs de i procession varv på varv runt campus. Otaliga skålar utropas till deras ära (där de förväntas att dricka med) och någon överförfriskad studentska blir så obscen att hon delar ut kramar och kyssar med klara inviter till mer (nästan läge för ett coolslag..). Låt spelarna till slut slingra sig undan den vänskapligt jublande folkmassan och vingla iväg mot gatan som går mot palatset. Var påhittig, spar inte på de hysteriska detaljerna och försätt dem gärna i knepiga situationer ("Vilken linje pluggar du?) - men låt dem alltid komma undan.

5 Om spelarna försöker fly så klarar de inte det. Massan av jublande studenter låter det inte ske utan fångar snabbt ut dem (i tron att de är lite blyga). Se 4 eller 6.

6 Om spelarna försöker slåss mot femtusen överförfriskade (och földaktligen osårbara...) studenter så dör dom. Så enkelt var det. Den klastrofobiske Roquefort skulle kunna tänkas gå bärsärk, men de andra borde kunna lugna honom. Blir det strid så gör den lång och köttig. Även aggressiva spelare förtjänar lite akion för sina pengar...

Scen III - The rats of war

Plats: Slottsavenyn, kungliga slottet (Eg. Countess Emanuelles slott)

Dekor/Hypotes: Spelarna står på en relativt bred gata som klädd i blänkand och spritbestänkt kullersten slingrar sig upp mot slottet. Korsvirkeshus (modell medeltida handelshus) flankerar gatan och otaliga gränder slingrar sig iväg i mörkret. Spelarna står antagligen i skuggorna i skydd av något hus och kan där beundra klottret som i pubertala versaler täcker fasaden:

"Break the king, take the Queen"

Två, tre hundra meter längre fram kan de se det väldiga slottet sträcka sina ornamenterade disneytinnar och torn mot den lätt beslöjade fullmånen, där ett majestätiskt luftskepp sakta vajar för den smeksamma nattbrisen... (Wow, don't try that at home kids, I'm a trained professional) Slottets mäktiga ekport vaktas av ett stort antal uppklädda hedersvakter och på avstånd kan spelarna höra det klingande och klongande ljudet av en vaktavlösning på väg.

Aktörer: Plötsligt och utan någon som hellst förvarning, på slaget klockan två, vaknar de öde gatorna till liv. Horder, legioner, formliga myriader av trashankiga tiggare myllrar ut på avenyn från varenda tänkbar gränd, (och då menar jag varenda, till och med den de kom ifrån) källarhåla och lolkal. De dyker upp framför spelarna, bakom spelarna, brevid spelarna och om spelarna inte ser upp - på spelarna. Detta är en av tiggarnas skrå mycket välordnad aktion. Skråt har slutligen fått nog. Bröllopfesten i slottet har nu pågått i flera veckor och allmänna medel har använts i stor utsträckning. Samtidigt lever tiggarna på gatorna i misär (ja, inte skråledarna då förstås...). Måttet är nu rågat och de tusentals tiggarna stormar nu palatset. Spelarna hamnar mitt i pöbelfloden och omges från alla håll, och i en ofantlig trängsel, av människor klädda i trasor, många av dem kraftigt vanställda. I denna folkhop väcker spelarna ingen uppmärksamhet.

Handling: Spelarna, nu lätt (antagligen i Limburgers fall - lite mer än lätt) berusade går från chock till chock. Lika snabbt som oväntat omgivna av tusentals tiggare kan de bara göra på två sätt: följa med strömmen mot palatset eller mucka och bli nedtrampade.

SPEDE

1 Spelarna, som man taktfullt bör påpeka är lite berusade, hinner inte reagera innan tiggarna är över dem och det FINNS inga kloakgaller i närheten...

2 Återigen bör det klart framgå av beskrivningarna att tiggarna inte visar aggressioner direkt mot spelarna. Aggressiva är dem, men de verkar i ärlighetens namn inte ens notera spelarna. (Lite förolämpande egentligen, särskilt för Balzaar) Pöbeln skanderar fraser som "död åt utsugarna, död åt Emanuelle!!" (fast hellst på tyska då alltså).

3 Om spelarna väljer att flyta med strömmen (i rimlighets namn det enda vettiga alternativet i det här läget) går allting som smort. Inte ens vältränade och disciplinerade elitvakter slåss mot arméer. Vakterna flyr och portarna bankas ned med medtagna stockar. Folkmassan myllar in på borggården och stormar iväg mot slottets huvuddel där festen pågår. I det här läget lyckas våra fyra hjältar krängla sig ur pöbeln ock kan ta sig i riktning mot tornet. Fortsätt att fläska på med maffiga beskrivningar över allt som sker. (Ett par hundra tiggare som trampas ner i tumultet, vakter som skiter på sig av skräck, ursinnet som besitter pöbeln osv. osv.) Låt spelarna få känna att även de är i riskzonen ibland, men låt de klara sig igenom helpälsade.

4 Väljer de att slåss blir de inte ihjälslagna, de blir helt zonika nedtrampade...

Scen IV - Do or die

Plats: Torntrappan, tornrummet.

Dekor/Hypotes: Spelaran, som i sin bakgrundsberättelse har fått reda på att magikern huserar i tornet, lyckas tillslut undkomma pöbeln och sätter kurs mot detta. Inga vakter vaktar dörren och de tar sig lätt in. Väl inne börjar en mycket mödosam klättring. Tornet är av standardiserad Gary Gyax - typ. En ringlande, brant spiraltrappa upplyst av flämntade facklor. En trappa som aldrig tycks ta slut. Då och då når spelarna avsatser där tornet öppnar sig in mot resten av slottet. Vid dessa tillfällen kan de höra svag musik och ibland skrattande och skrålande röster. Vid något enstaka tillfälle tvingas karaktärerna säga över någon däckad och nedspydd festdeltagare som ligger sluskigt utsträckt i trappan. Av vakter syns inga spår. När spelarna vandrat uppåt i en evighet når de en liten sliten mässingsskylt där de med en viss möda kan läsa:

Grattis, du har nu klättrat upp för 926 trappsteg. Nu är det bara 2/3 kvar...

Tillslut når spelarna toppen, en liten avsats som mynnar ut i en bastant ekdörr (utan nyckelhål) klädd med metallbeslag. Små skottgluggar visar tydligt att de är på en perverst hög höjd för en skaven. Efter (kan vi anta) vissa förberedelser stormar spelarna in. Rummet de kommer in i är chockerade (igen!) stort. Nära dubbelt så stort som det möjligtvis kan vara. Detta beror givetvis på att det verkligen huserar en trollkar här. En trollkar som aldrig någonsin kommit i kontakt med någon skaven och ännu mindre hört talas om, eller för den delen köpt, heliga skavenbägare. Dock har han nyss återvänt från fjärran Cathay där han hittat en liknande bägare i ett övergivet djungeltempel. Rummet är uppdelat i två etage. En bottenvåning där magikern tydligen framlever sin tid, något som sängen, bokhyllorna, skrivbordet, altaret (helgat åt Morr) och de många kringströdda, mystiska föremålen vittnar om. Dessutom en balkonvåning, dit en kort väggbaserad spiraltrappa leder, där man kan skymta mer underligheter. (Bla. ett stort teleskop, i vilket dvärgfursten Steingard har förtöjt sitt eminenta luftskepp)

Aktörer: En däckad festdeltagare samt en mäktig ärkemagiker som inte ser lätt på plötsliga råttintrång. När spelarna stormar in ligger magikern vräkigt i sin stora himmelssäng. Han reagerar blixtnabbt och rullar av sänget i tydlig riktning mot skrivbordet där bägaren står. Dock inser han att han inte hinner och dundrar genast iväg en destruktiv spell.

Handling: Fram till dess att spelarna når tornrummet är allt rätt förutsägbart, men därefter kan lite allt möjligt ske. Det är min gissning att det kommer att förekomma mer och mindre begåvade förberedelser innan spelarna slutligen stormar/smyger in. Striden som följer lär i vilket fall som helst att bli ett roande spektakel.

SPEDE

1 Vi utgår från att spelarna kommer ihåg bakgrundsberättelsen och sätter kurs mot, och upp i, tornet direkt. Annars är de så puckade att man som SL lika gott kan låta den valsa in i slottet med de andra och bli massakrerade av de förstärkningar som snabbt kommer.

2 Gorgonzola, klen som han är, är så utmattad när han når toppen att han måste vila alt. kaka warpstone för att kunna slåss med fullt potensial. Detta gäller dock inte de andra, inte ens den fete, men sege, Limburger Staalhand.

3 Ingenting kan höras genom den massiva ekdörren och ingenting kan heller, som påpekats, ses. (Jag gillar överraskningar.)

4 Magikern slåss med alla till buds stående medel (se karaktärsblad) men lyckas aldrig

nå bågaren under striden.

5 Under striden bör magikern (eller om Waprchanter gör det) lägga minst en spell som kommer att synas tydligt även nere på marken. Detta för att vi sen skall han någon ursäkt för att skicka in en massa vakter.

6 Försök också få med någon sorts magiske effekt som bländrar den ljusskygge Gorgonzola. Låt magikern notera detta och utnyttja det efter bästa förmåga.

7 Limburgers warpeldkastare tenderar att sätta eld på brännbara föremål...

8 Roqueforts pestprovrör - illamående lämpar sig inte särskilt väl på trånga ytor. Läggs den i tornet påverkar den alla - utom Roquefort. (Detta kan vara en vinnande stridstaktik)

9 Funderar spelarna på att använda den heliga bågaren? Inte bra. Den är ju faktiskt så helig att endast den rene Gnawter Catsbane mäktar dricka ur den, och till och med han har ju drabbats av den behornade gudens vrede vid missbruk. (Det har han i alla fall spritt ut för att öka sin personkult genom att visa att till och med HAN är mänsklig - skavig??) Nu är ju detta i och för sig en helt annan bågare, men det vet ju inte spelarna. Om spelarna ändå envisas med att dricka så får de alla stålråttstyrka och kan så gott som oskadda vandra vidare i äventyret. Dock drabbas de senare av fruktansvärda bieffekter (på ett helt psykosomatiskt plan - de tror ju att de har syndat) samt elaka rollspelsavdrag från den nitiske spelledaren.

Scen V A. - Doomdiving

Plats: Tornrummet, en vinglig luftbalong samt Nulns exklusivaste herrturk

Dekor/Hypotes: Tornrummet, beskrivet sedan tidigare. Luftbalongen sitter som nämnt fast förankrad i magikerns teleskop, knuten med en gordisk knut (För de obildade - en djävligt avancerad sådan som man nog gör bäst i att hugga upp) Den är av klassisk modell, korg och varmluftsballong, och rymmer upp till tio personer (Bör vara folk som gillar gruppsex). Korgen är utrustad med sandsäckar, diverse teknisk utrustning (bla. ett monterat miniteleskop), massäck (för hastiga och hetsiga avresor) samt ett monterat "sexpipigt" arbalestställ (air to air, air to ground, air to sea,). Ballongen är läckert röd och vit, dekorerad (och sponsrad) med reklamtexten:

Antiklinex - we keep wermin on the run!

Spelare som blir nervösa av det massiva vaktmullret i trappan bestämmer sig kanske för att fly i luftbalongen. (Personligen tycker jag att det är högst unskavenlike - med betoning på högst ty mycket högre än så blir det aldrig...) De klättrar snabbt ombord, hugger förtöjningarna och seglar graciöst iväg. En viss missilutväxling kan förekomma men inget drabbar spelarna...än. När ballongen flugit fram över Nuln ett par minuter händer det som inte får hända. En förföljande kavallerist får in en fullträff på ballongen med arborst och den tappar snabbt höjd. Kanske dumpas en och annan sandsäck som för en kort stund hindrar fallet, men krachen är i slutändan oundviklig. Krachen drabbar, som nämnt, Nulns exklusivaste herrturk. Ett badhus med bara de allra rikaste och prominentaste (samma sak) medborgarna på sin medlemslista. Dess välvda glasdom, som låter solljuset sina in genom den färgade mosaiken för att förgylla tiden för de, i marmorbasänger, badande knösusarna - omgivna av artificiellt vajande palmer, är ett välkänt riktmärke för alla Nulnbor - eller skall jag säga var? Ballongen går nämligen rakt igenom denna mosaikprydda glasdom och tar även med den kända "tusenkrystallkronan" (som används för att lysa upp badet kvällstid) på vägen ner. I en skur av glas, kristall och skavens går ballongen rakt ned i den största bassängen. Här blir spelarna omgående attackerade av upprörda badare - inte så mycket för att de representerar en hatad och subversiv ras utan mest för att de stör de avslappnade baden och alla viktiga affärstransaktioner. I botten på bassängen syns dock en välbekant gallertyp, en klar utväg.

Aktörer: Elitvakter i tornet (som endast figurerar flyg-tigt -ha ha), en träffsäker kavallerist vid namn Ernst samt ett tjugotal lika rött fettglänsande som upprörda badare.

Handling: Spelarna smiter från tornet utan några större överraskningar, kanske leker de lite med sin artillerileksak. De blir senare nedskjutna över badet och hamnar där i strid med badare. Jag har svårt att tänka mig någon annan utveckling - ingen är väl så dum att han hoppar från en ballong på hög höjd? (Jo)

SPEDE

1 Spelarna glömde väl inte att ta bågaren i stridens hetta?

2 Detta är den busenklaste biten av hela äventyret. Hur spelarna än segar sig (med knutar och dylikt) så kommer vakterna ändå endast upp lagom i tid för att se äventyrarna segla iväg. (Även om man givetvis skall hetsa och stressa och få det att verka livsfarligt.) Luftfärden är ofarlig (hemska beskrivningar av färdens dödsförakt - som vanligt) och krachen mjukt ned i vattnet. (livsfarligt...) Spelare som är kvicktänkta behöver inte ens slåss i badhuset. De simmar bara genast ned till den gallerförsedda botten och tar sig in

i kloakerna. Dock kan jag inte nog påpeka hur oskaviskt detta handlande är - det bör ge klara minus på rollspelskanten.

3 Om Limburger skulle vilja använda sin warpfirethrower för att öka ballongens hastighet är det en så fyndig idé att det bör godkännas. Om den därimot används för att värma balongen eller för att skjuta på nedanförförande vakter är det så urbota livsfarligt att vi låter det resultera i en brinnande ballong och en våldsam dödsstörtning mot marken. (Krämer är hård mot de flygande - gammalt H E X - ordspråk.)

4 Själva manövreringen av ballongen (med blåslampan eller vad det nu heter) är inge problem. Limburgers tekniska skicklighet är mer än nödvändig.

5 Eventuella strider inne på badhuset är en ren SL-pryl. (Själv kommer jag att ha svårt att låta bli.) Situationen är mer absurdt komisk än farlig. De nakenbadande tysktyperna har inga andra vapen än virade handdukar och missiltvålar att tillgå och den mest macho person som befinner sig på badhuset är den fete, sumoliknande massören från Nippon. Använd fantasin och fortsätt vara utsökt detaljerad i de komiska detaljerna.

Scen V B. - Cheese please

Plats: Tornrummet, trappan samt slottets välfyllda kök.

Dekor/Hypotes: Tornrummet nämnt tidigare. Den oändligt långa spiraltrappan är nu till bredden fylld av palatsvakter som kommer stormande, ditlockade av de magiska effekter som syns runtomkring tornet. Trots detta vägrar spelarna envist att använda sig av ballongen -hade den behornade guden avsett för skavens att flyga hade han låtit dem upptäcka krutet samtidigt med elden... De fyra tappra bestämmer sig istället för att slå sig ner. På vägen ner tvingas de bekämpa två kohorter (små) på vardera fem bepansrade (och vid det här laget duktigt utmattade) riddare. Detta lyckas dock och spelarna når tillslut botten av trappan. Här möter de styvare motstånd. Ett stort (ospecificerat) antal riddare blockerar dörren ut. Det är här Limburgers luktsinne (acute smell) kommer till deras räddning. Han känner lukten av ost, men inte vilken ost som helst utan en Limburger. Denna frestelse kan han inte, striden till trots, motså (Han KAN verkligen inte) utan han stormar mot en liten bakdörr - som visar sig vara ett varuintag till köket. Köket är mycket stort och fyllt till bredden med godsaker för en hungrig skaven. Korvar och stora köttstycken hänger från krokar lite varstans. Stora grytor står uppställda och knivställ står hänger på väggarna. Värmen från de otaliga härdarna är tryckande och lukten av gräddat bröd, exotiska maträtter, kryddor, läckra desserter samt ost(!) hänger i luften. På ett stort bord i centrum av köket ligger en ofantlig Limburger. Den är rund och cirka två meter i diameter. Den är en bröllopsgåva från de välmående ostproducenterna i Limburgers forna hemstad. Köket är även rikligt försedd med avloppsgaller, återigen spelarnas räddning.

Aktörer: Diverse vakter och riddare, kökspersonal samt den svenske kocken (från Norsca) med en gigantisk köttyxa i näven.

Handling: Fakta: Spelarna slår sig ned för trappan. Fakta: Limburger tar sig in i köket, de andra följer troligen efter då motståndet vid dörren är för starkt. Väl inne i köket kan lite vad som helst hända. Troligen tar spelarna (främst Limburger förstås) för sig av osten, mördar kocken och flyr ned i kloakerna.

SPEDE

- 1 Spelarna glömde väl inte att ta med sig bägaren i all brådska?
- 2 Striderna i trappan och köket bör modereras efter förstånd. Är spelarna lemlästade efter striden med magikern så minska antalet vakter lite, är de så gott som oskadda så ge dem en tuffare match. Det skall kännas att man fick slita för sin framgång för att det skall bli kul.
- 3 Man bör tänka på ett par detaljer i trappstriden. A/ Spelarna har höjdfördel. B/ Vakterna är utmattade efter språngmarchen i trappan. C/ Spelarna har ett visst överraskningsmoment på sin sida (då de kan stå tyst och vänta när riddarna kommer ångande, och så är dom ju skavens förstås.)
- 4 Roqueforts pestprovror - hudåkomma är effektivt mot bepansrade riddare, smarta spelare använder den.
- 5 Om Linburger, när han känner lukten av ost, (som han enligt karaktärsbladet inte kan motstå) inte bryr sig om det. Tvinga honom att slå ett WP - save med så sviniga minus att han misslyckas.
- 6 Riktigt smarta spelare hugger upp Limburgerosten i fyra delar och stoppar dem sedan i Gorgonzola Wapchanters Bag of the void. Att genomföra detta under brinnande strid är

en prestation som förtjänar rollspelsbonus.

7 Köket är ytterligare en miljö en spektakulär spelledare (för det är ni väl?) kan använda för stämningsskapande beskrivningar. Grytor fulla av kokande vätska kan vältas, Stekjärn och grytlock kan användas som tillhyggen och parermedel, måltidspauser kan, på allmän begäran(!), tas och den svenske kocken bör vara grafisk.

8 Kloakgallrena i köket är, liksom alla andra galler i äventyret (om man bortser från en och annan hetsig brettonsk riddare...) lätta ta bort. (Särskilt med stålhanden Limburger i gänget.)

9 Att slå sig ned hela vägen istället för att fly i balongen är styvt och betonat skavenlikt. Plusseliplusspluss i statestiken.

Akt II - The prophessy come true

Avslutande scen - Look what we found...

Plats: Tronsalen i Karak-Arat

Dekor/Hypotes: Den långa vandringen tillbaks till Karak-Arat går snabbt på triumfens vingar och spelarna hinner till och med att slicka sina sår i viss mån. Väl tillbaka i skavenkolonin möts de av folkets hängivna dyrkan. Aldrig har en sådan prestation hörts talas om på den här sidan worlds edge mountains. Spelarna träder in i tronsalen (någotsånär beskriven i spelarens bakgrundsberättelse) burna på massornas händer. I salen, som illumineras av hundratals tjocka vaxljus ekar jublet mot den höga, välvda stentaket. Gnawter som sitter uppflugnen på den kraftiga, ornamenterade tronen och drar upp strategin för hur han skall utnyttja hjältarnas martyrskap bleknar ett par sex, sju nyanser när han ser bäras i med folkmassan. Han ser bägaren i deras händer och inser att spelet nästan är förlorat. På något sätt har de fyra genomskådat hans plan, skaffat sig en replika av den heliga bägaren och nu återvänt för att göra processen kort med den lömske ledaren. Goda råd är dyra och Gnawter använder den klassiska skaventaktiken: det som inte kan lösas skall dödas. Följdaktligen chargar han med alla sina klanrättor. Den häpna folkmassan släpper hjältarna och ryggar skrämt tillbaka. Är galningen med den elakt förvridna minen verkligen deras ledare? Spelarna bör bli minns lika förvånade.

Aktörer: Gnawter Catsbane och hans personliga klanrättor, en chockad folkmassa samt fyra fantastiskt fabulösa, fast förvånade fighters.

Handling: De fyra försvarar sig givetvis. I längden inser de att de håller på att förlora, och när Gnawter nu visat sig vara ett sådant svin släpper nog hämningarna för att dricka ur bägaren. Spelarna gör detta, växer ett par tum samt piskar skiten ur alla motståndare. De hittar slutligen Gnawters dagbok på hans lik och får där förklaringen. Folket jublar och fyra nya ledare är vald. Snipp snapp snut, så var sagan slut.

SPEDE

1 Färden tillbaka till Karak-Arat avklaras i en bisats och man låter även spelarna få tillbaka wounds och dylikt.

2 Värst chockad av alla bör Roquefort bli när Gnawter anfaller. Han har ju ett auktoritetskomplex. Dock bör kärleken/vänskapen med Gorgonzola snabbt avgöra en eventuell intressekonflikt.

3 Fläska på så hårt med motståndet att spelarna inser att de är på väg att dö. Gör också det oundvikliga drickandet ur bägaren till en tuff prestation mitt i striden.

4 Effekterna av drycken i bägaren tänker jag inte gå in på i detalj. Vi nöjer oss med att säga att de blir överdjävliga och osårbara.

5 Se till så att Gnawter verkligen dör i striden. I värsta fall begår han självmord genom att kväva sig med sin egen svans.

Avslutande och sammanfattande speltekniska detaljer.

1 Ha kul i första hand. Var seriös i andra hand.

2 Uppmuntra skickligt rollspelande och var uppmärksam. Mycket av samspelet mellan karaktärerna bygger på att säga så lite som möjligt. Blickar, gester och allmänt samspel som visar att spelarna är inne på samma linjer vid varje givet tillfälle bör premieras högeligen.

3 I varje scen i äventyret finns det chans att låta varje spelare komma i centrum på olika sätt, både i positiv och negativ bemärkelse. Utnyttja detta - spelare är exhibitionister. Några snabba exempel:

Scen I - kloaken: Limburger är lite väl fet för avloppet, han får tränga sig duktigt.

Liket faller in inom Roqueforts expertområde - grotesk död. Osv.

Scen II - fontänen: Gogonzola blir duktigt förblindad när de kommer upp.

Roquefort gränsar genast till psykos.

Balzaar har ett avsiktligt attitydproblem. Osv.

Scen III - tiggarna: Roqueforts psykos förvärras.

Balzaar får med sin excellenta syn först syn på luftbalongen

Osv. Osv. i all evighet. Små detaljer, men betydelsefulla, särskilt för yngre spelare.

4 Alla små förslag och personliga funderingar (typ ovan) är, givetvis i första hand inte riktade mot dig. DU har ju varit spelledare hur länge som helst och kan alla trix. Nä, det är DOM ANDRA jag tänker på...

För frågor, kritik eller beröm (självklart föredrar jag det sistnämnda) skriv eller ring till:

©Christoffer Krämer - Kingbreaker & Queentaker productions
Magistratsvägen 27C
22643 Lund
046/148672

Balzaar Boursin XII

Bakgrund

Född i råttans år 2477 i avlägsna Brionne, tjuvarnas stad, växte Balzaar upp med silverosthyvel i munnen. Som enda barn till två stenrika och fiskeförnämt självadlade skavenköpmänn/köpkvinnor(?) skämdes han bort något alldeles otroligt. Han gavs också den "bildning" som de båda föräldrarna trodde skulle behövas när skavennationen snart härskade över världen. Konst, litteratur, musik - både skavisk och mänsklig, alvisk och dvärgisk. Allt detta ledde till att skapa en blek, bortskämd, tillgjord och, i vissas ögon, feminin liten pojke så långt bort ifrån det skaviska matchoidealet man kan tänka sig. (Balzaar har på äldre dar många gånger funderat på vade hans föräldrar led av, eller vad de gick på egentligen...)

När denna pengastinna och opportunistiska familj senare, när Balzaar var nio år, såg chansen att tjäna grova stålar (eller insåg möjligheterna för lukrativ företagsamhet - som de hade sagt) i den nya kolonin Karak-Arat under Worlds edge mountains tog de den genast och flyttade.

Mötet med den brutala nybyggarkolonin i det fuktiga och vindpinade berget blev en andra födsel för Balzaar - blöt, smärtsam och med en spark i arschlet så fort han kom fram. De hårda bergsskavenungarna såg nämligen inte lätt på böjiga små utbölingar som trodde att de var något. Redan efter första dagen, när Balzaar fått sina fina kläder sönderrivna och nedsmutsade och pälsen rufsad -allt under grova tillmälen och ännu grövre slag - bestämde han sig för att bli som de, fast ännu mer och ännu hårdare. Denna plötsliga stilförändring hjälpte dock inte nämnvärt, trackasserierna fortsatte.

I det här läget träffade Balzaar en annan utsatt utböling, den fete men godmodige Limburger från Limburg. Tillsammans lyckades de avvärja de värsta fasorna, men otrevligheterna fortsätter.

Inte för än de av en slump stöter på Gorgonzola och Roquefort ändras Balzaars liv. Gorgonzola är en udda särling, son till en grey seer och fruktad av pöbeln trots sin fredliga natur och Roquefort är hans lilla psykotiska skyddsling - båda är de utanför gemenskapen. Tillsammans skapar de fyra en ödesbestämd enhet, en kvartett **för** udda, **för** psykotisk och **för** sammansvetsad för vidare attacker. En livslång vänskap tar sin början, men hatet mot antagonisterna försvinner aldrig.

När Balzaar i femtonårsåldern, på egen begäran, skickas tillbaka till Brionne för att där enligt klanens tradition utbildas till lönnmördare, gör han det med tungt hjärta. Det är hårt att skiljas från vännerna, kanske för så länge som tio år, men utbildningen behövs om kvartetten skall kunna sätta sin plan i verkt.

Under den långa utbildningen ser Balzaar hela tiden en bild framför ögonen - bilden av en liten feminin pojke i löjligen kläder... med en stor djävla kniv i handen och ögon som förtäljer att han vet hur han skall använda den.

Efter att, efter sex års utbildning, ha dödat studierektorn på lönnmördaruniversitetet "Garåttan" (ha, ha) utexamineras han snabbt som kursetta av en lite smånervös skavenrektor och färden tillbaka till vännerna och hämnden tar sin början. Ty en hämnd skall det bli...

Personlighet

Balzaar Boursin XII är folklig. Något mycket folkligare får man leta efter. Han är elak, oborstad, aggressivt nonchalant, okänslig (väldigt skavenlik alltså) och, i grunden mycket, mycket snäll. För en person som inte känner Balzaar framstår han som den typiske

Eshinlönnmördaren. Han vandrar inte in i en oststuga, han smyger rovdjurslikt. Han slår inte till någon som bråkar med honom, han sliter honom i stycken. Han älskar inte med förföriskt femenina skaveninnor, han lägrar dem. Allt på en förbålt macho sätt och i en rackarns häftig stil.

Hans vänner har dock för länge sedan genomskådat honom (något som Balzaar är störande medveten om) och insett att hans "fina" uppfostrans ränder sitter för djupt ner i, den nu, slitna och hotfullt brännmärkta pälsen. För att försöka motbevisa sina vänner (en hopplös uppgift) har Balzaar tagit för vana att då och då drämma igen dörrar i ansiktet på äldre skavendamer samt att fimpa sina (filterlösa) Rothmans (utalas råtmans) - cigaretter som ändå är för starka för honom (fast han aldrig skulle erkänna det - hellre lida i tysthet och hosta sedan) i nävarna på de serverande bartendrarna.

Inners inne vet Balzaar att det egentligen inte spelar någon roll om han spelar någon roll, vännerna kommer alltid att ställa upp för honom på samma sätt som han alltid kommer att ställa upp för dem - men en viss jargong och umgängesstil finns ju i all gäng, och så länge det roar honom kommer Balzaar att fortsätta att vara den stenhårda gentlemannen.

Attityder gentemot de övriga i gänget

Gorgonzola Warpchanter. En född ledarkaraktär. Gray seeren besitter en viss naturlig auktoritet och ett inre lugn som det tog Balzaar två år och många övningstimmar framför spegeln att uppnå, och trots att lönnmördaren skulle kunna eliminera Gorgonzola på två blanka inser han att han har en lång väg att vandra innan han når Warpchanters höjder. Säger magikern - döda, så kommer Balzaar otvivelaktligen att döda.

Roquefort Petitpox. En syskonsjäl. Mestadels är i och för sig plaguemonken lugn och sansad (tack vare Gorgonzolas inflytande) men då galenskapen ibland slår till kan Balzaar se en sorts psykopatisk mordlust som får honom att rysa av vällust samt tacka den behornade guden att han själv besitter. Han är dessutom djävligt effektiv att ha med på slagfältet när de stora massorna anfäller - och faller...

Limburger Staalhand: Balzaars dödspolare (symboliskt då alltså...). Ingenting gör lönnmördaren så glad som att sitta och mysa i en oststuga med den runda krigsingenjören. Svärande, rapande, våldsamt supande samt berättande vilda skrönor som han vet Limburger älskar så mycket. För fetknoppens skull kan han till och med släppa på masken lite ibland och berätta pinsama historier från sin generande uppväxt eller recitera långa stycken lyrisk poesi, och givetvis skulle han göra shishkebab av Limburger om han någonsin dryftade sig att berätta det för någon. (intel!)

Roquefort Petitpox

Bakgrund

Född i råttans år 2478 i ett litet skavenstronghold under det dekadenta Gisoreux fick Roquefort genast en tuff start i livet. Under hans första levnadsår svämmade den närbelägna floden över och dränkte stora delar av kolonin, Roqueforts far och bröder inberäknat. Detta gjorde att han, under de kommande åren, växte upp på resande fot fostrad av sin svaga mor. En inte helt idealisk barndom för en så klanberoende ras som skaven så att säga.

När modern slutligen hittade en fristad i den nyetablerade kolonin Karak-Arat, under worlds edge mountains, hamnade Roquefort genast utanför. Hans nervösa hållning och udda språk och seder gjorde honom genast till allas favorithackkyckling. Under många år genomlevde han en psykisk och fysisk tortyr så pervers att bara ett elitistiskt skavensamhälle skulle tolerera det, och slutligen blev trycket för hårt. På gränsen till fullständig psykos förbreddes Roquefort en sorti från denna miserabla värld som skulle ta så många som möjligt med honom. Det var då Gorgonzola Warpchanter steg fram:

- The horned rat say: Death through action, not action through death.

Gorgonzola var en annan lite udda figur... utaför. Dock gjorde hans självklara lugn och hans bakgrund (son till en grey seer - hu!) att mobbarna lämnade honom ifred. Roquefort had alltid beundrat honom för detta, och i kammarens ensamhet hade han varit väldigt avundsjuk. Gorgonzolas vänskap blev nu Roqueforts livlina och tillsammans bildade de en udda duo som ingen vågade ge sig på. Gradvis lämnade Roquefort den lille nervöse Bretoniern bakom sig, utan att för den sakens skull någonsin helt bli av med de plågsamma minnena från barndomen.

När sedan ytterligare två särlingar anslöt sig till gänget - den överviktige Limburger Staalhand och den aristokratiske Balzaar Boursin XII - kändes det att en cirkel var sluten och de fyra bildade en total enhet.

Att i femtonårsåldern skiljas från vännerna för att åka tillbaka till Bretonnia för att utbilda sig i klanens spår, var för Roquefort rätt hårt, men han hämtade styrka från den vänskap han visste skulle vara för evigt, och från tanken att de snart skulle ses igen, och med detta gav hans sig iväg.

I Bretonnia blev han en driven student. Fylld av en oändlig revanchlystnad slet han för att bevisa sin duglighet. Mycket riktigt blev han också en toppstudent. Under många år trälade han för att lära sig pesten och sjukdommarnas alla hemligheter: hur man odlade dem och hur man på bästa sätt spred dem, hur man skyddade sig och hur man skyddade andra. När Roquefort slutligen lämnade Petitpoxakademien lämnade han bakom sig ordspråket "Du odlar ju bölder som en hel Roquefort" - ett tydligt tecken på hans studiers framgångar. Dock var det många gånger den unge Roquefort höll på att bli relegerad. Inte på grund av studieresultat, som visat, utan på grund av hans plötsliga och okontrollerbara raseriutbrott och många disciplinära överträdelser (Som resulterade i Kikhostaepedemin i L'anguille 2490, de beryktade Couronnediareerna 2491, böldpestvågen i Mousillion 2493 samt de begränsade utslagen av den svarta döden i Gisoreuxtrakten 2495...) Allt detta var tecken på att barndommens mardröm inte var över. Men den skulle ta slut, när Roquefort Petitpox kom hem...

Personlighet

Nuförtiden är Roquefort en hyggligt (allting är relativt) stabil plaguemonk med en utpräglad solidaritetskänsla och en i viss mån överdriven auktoritetstro.

Trots vännernas insatser är Roquefort dock inte helt fri irån mindre psykoser, till följd av barndomens fasor. Ett klaustrofobiskt drag kan skönjas (och då menar jag inte rädslan för små fuktiga gångar - detta vore obscen för en skaven att drabbas av) särskilt förknippat med stora folksamlingar och dylikt. Detta kan i sin tur leda till en viss mild form av paraoia där Roquefort känner sig utsatt och hotat...vilket i sin tur leder till en ganska total förintelselusta och bärsärkarfilosofi...som kan leda till...

Lyckligtvis finns oftast Gorgonzola eller någon av de andra i närheten för att lugna ner de upprörda känslorna. Konversationer av följande slag är inte omöjliga:

Roquefort: Kan jag inte få döda dem, snälla.

Gorgonzola: Nästa gång Roquefort, nästa gång...

Vännerna är dock det stora i Petitpox liv. Han skulle gladeligen offra allt för dem, särskilt då för Gorgonzola som både är reservstorebror och en alldeles lysande, magnifik, överlägsen, superb ledare...

Denna tro på Gorgonzola har lett till en viss övertro på ledare över huvud taget. Roquefort reserverar en sorts hjältedyrkan för starka ledare.

Attityder gentemot de övriga i gänget

Gorgonzola Warpchanter: Som tidigare nämnts så högaktar Roquefort Gorgonzola. Han vet att den nuvarande grey seern räddade hans liv i ungdomen, och trots att Roquefort gjort detsamma flera gånger om under hårda stridigheter de varit med om tillsammans så kommer han aldrig att anse att skulden är betald. Gorgonzola är dessutom en ypperlig ledare (fast han aldrig gör något väsen av det) och utan hans visdom skulle det ha gått riktigt illa många gånger. Utöver allt detta är Gorgonzola Roqueforts bästa vän i livet - och i döden.

Limburger Staalhand: Den fete ingenjören är en trygg person att vara med. Hans godmodiga sätt smittar av sig och får en att känna sig som om man vore i goda vänners lag, även om man inte var det! Dessutom är hans tekniska skicklighet livsviktig då Censern har rostet sönder. Dock äter och dricker han lite för mycket och lite för ofta, något som man inte kan påpeka för honom tillräckligt ofta...

Balzaar Boursin XII: Lönnmördaren är en sann polare. Hans nonchiga attityd stör inte alls - tvärtom, det finns ingen bättre att ha med sig när man ger sin in i en busig oststuga. Hans speciella fördigheter kan vara blodigt nyttiga i vissa lägen också. Dessutom kan han vara minst lika komisk som skämtaren Limburger: som när han började recitera Gouvain (känd Bretonnsk poet - Reds ant.) med sitt tilltänkta offer häromkvällen. Snacka om gentlemannamördaren...

Gorgonzola Warpchanter

Bakgrund

Född i råttans år 2476 visade Gorgonzola Warpchanter tidiga tecken på att ha blivit välsignad av den behornade guden. Klen till växten och för tidigt född drabbades han redan under sitt första levnadsår av den fruktade Skavenblightska träskfebern, en sjukdom som nästan alltid resulterar i döden. Dock överlevde han, mot alla odds, och hävdar att han fortfarande tydligt minns de febriga uppenbarelser som talade till honom under sjukdomen. Konversationer som, fast han aldrig talar om deras innehåll, har haft ett distinkt inflytande över hans val i livet.

Redan som mycket liten flyttade hans föräldrar från Skavenblight till den nyetablerade kolonin Karak-Arat där Gorgonzolas far slogs och dog i kriget som Grey seer. Uppväxten utan far och som en utböling i ett litet samhälle var hård, men den unge särlingen klarade sig förvånansvärt bra. Fortfarande klen byggd och med ett onaturligt intresse för böcker och litteratur borde han ha varit ett självklart mål i den obarmhärtiga skavenska hackordningen, men det blev han aldrig. De andra skavenungarna ryggade tillbaka inför hans självklara lugn och inre styrka och valde istället, för säkerhets skull, att överträffa varandra i historier om hur den unge gray seer-sonen var i lag med allehanda onda makter - historier som alltid fick Gorgonzola att le mystiskt, något som bara ytterligare förstärkte de andras rädsla.

I takt med att Gorgonzola mognade växte hans sympati för andra utstötta särlingar, framför allt då Roquefort Petitpox. Då denne slutligen kom under Gorgonzolas beskydd (och följdaktligen undslapp vidare förföljelser) hade den grymma barndomstiden satt mycket djupa spår i den lille Brettonske råttan och nästan drivit honom till randen av psykos. Gorgonzola blev snabbt en sorts tillförordnad storebror åt Roquefort och enslingarna förvandlades till en dynamisk duo. När senare ytterligare två utstötta slöt sig till gänget - den överviktige Limburger och den adlige Balzaar (allmänt kallad Squeek) blev duon en förbått förödande farlig fyrklöver.

När Gorgonzola nådde femton års ålder skickades han tillbaka till Skavenblight för att, enligt familjetraditionen, utbilda sig till grey seer. Avskedet med vännerna blev hårt och det skulle dröja nära tio år innan de alla var samlade igen.

I Skavenblight gick Gorgonzola som lärling hos en mycket berest skaven. Denne insåg snabbt elevens enastående potential och pressade honom hårdare än alla tidigare lärjungar. Detta resulterade i en hittills oöverträffad snabb utveckling av den unges magiska förmåga. Samtidigt såg läraren Gorgonzolas filosofiska läggning och odlade denna genom att ge honom tillgång till urgamla skrifter från Cathay och Nippon. Allt som allt fungerade den sjuåriga vistelsen i Skavenblight, tack vare den känslige läraren, som ett fokus för Gorgonzolas naturliga läggningar - och han återvände mycket fokuserad...

Återkomsten blev triumfatorisk. Ingen kunde längre tvivla på den klene magikern. Skräcken och avundsjukan bland forna antagonister växte i takt med den stora ryktesfloran men Gorgonzola brydde sig inte:

- The horned rat say: Forgiveness is divine, but vengeance tastes better.

Och hämndens timma skulle komma. När de alla var samlade igen.

Personlighet

Gorgonzola Warpchanter är lugn. Störigt lugn tycker vissa. Han har inga problem med varken livet eller döden och följdaktligen inget att oroa sig för. Hans filosofiska läggning bidrar till att skapa en karaktär som går avslappnad genom tillvaron.

Som äldst (och visast) i gänget accepterar han det ledarskap de andra osagt ålagt honom. Han ser det varken som någon fördel eller som någon börda. Han leder inte de andra, han råkar bara vara deras valda ledare.

Då de fyras rykte ger dem en del mycket farliga uppdrag kommer Gorgonzolas egenskaper väl till pass. Hans lugn gör att han behåller kylan i kritiska situationer: Han tar inge oöverbärgda eller förhastade beslut, men agerar samtidigt med snabbhet och kraft om så behövs. Hans magiska krafter har också räddat dem i många kritiska situationer.

Gorgonzolas svagheter ligger i det att han är just - svag. Detta gör att han inte alltid klarar av de värsta strapatserna utan att ta hjälp av de andra. Ungdomstidens - överdrivna (i vissas ögon) - läsande, i ljussken och i dagsljus(!), har också gjort hans mörkervana skavenögon överkänsliga. Han bär nästan alltid sina små runda solglasögon och kan ibland tillfälligt (och smärtsamt) förblindas av skarpt ljus.

Dessa svagheter, liksom allt annat här i livet, tar han dock med ett upphöjt lugn:

- The horned rat say: Some weaknesses are powers and some powers are weaknesses.

Attityder gentemot de övriga i gänget.

Roquefort Petitpox: Trots att den en gång så utsatte lille bretoniern nu har blivit en i högsta grad kapabel plaguemonk så ser Gorgonzola honom ibland fortfarande som en liten skrämmande pojke. Ungdomstidens favoriter har satt djupa spår som ibland manifesterar sig i lätt psykotiska drag. Detta plus en alltför stark auktoritetstro, både på honom och andra skavenledare, gör att Roquefort fortfarande böhever en puff i rätt riktning då och då. En puff som Gorgonzola inte har något emot att ge. Om valet stod mellan honom och Roquefort så skulle han nog, utan några större krumbukter, offra sig för plaguemonken.

Limburger Staalhand: En sann vän och en mycket underhållande kompanjon. Gorgonzola är lätt imponerad av hur den matglade och karaktärssvage ingenjören obekymrat tar, och skakar av sig, alla små pikar han utsätts för, både från omvärden och - i högsta välmening - från vännerna. Hans tekniska skicklighet kommer ju också väl till pass. Den enda ansträngande med den gode Limburgeer är de uttryck hans hejdlösa hjältedyrkan ibland tar sig. Hör Gorgonzola "Death before dishonour" en gång till så lär en tystnadsspell inte vara långt borta...

Balzaar Boursin XII: Squeek är en karaktär för sig själv. Ett sant unikum. Hans hejdlösa protest mot sin uppväxt, manifesterat i hans känslolika arrogans och hans nonchalanta attityd till allt ifrån sex till mord, har blivit en parodi på sig själv - något som han nog är väl medveten om. Synd på imagen bara att han inte lyckas dölja vilken genomhygglig person han egentligen är.

Limburger Staalhand

Bakgrund

Född i råttans år 2477 såg Limburger kloakernas mörker för första gången i den välmående och växande (och då menar jag inte i antal) skavenkolonin under staden Limburg, Imperiets osthuvudstad nummer ett. Här levde han under sina första åtta år ett synnerligen fett liv i sus och dus, bekymmersfri och bortskämd.

År 2485 drabbades han dock av den yttersta katastrofen - flyttning - när hans faders nybyggaranda blev för stark. Hela familjen (försedda med en väl tilltagen [men inte tillräktlig - i Limburgers ögon] massäck vandrade iväg mot Worlds edge mountain och den vindpinade och köldknäppta skavenkolonin Karak-Arat. Först där insåg den runde Limburger vidden av eländet. I berget fanns inte en enda ostproducent!

Till råga på allt elände blir snart Limburger kraftigt trackaserad för sin omfångsrika kroppshyddas och sitt konstiga sätt att tala. Mobbingen går så långt att Limburger till och med förlorar matlusten!! (Jag vill betona -!!)

I detta mörka läge träffar han på Balzaar Boursin XII, en adlig skaven i samma utsatta läge som han själv. Tillsammans lyckas de stå emot trackaserierna i viss mån, men dagarna under berget är fortfarande fyllda av orättvisa kval.

Problemen löser sig en dag då Limburger och Boursin under en av sina flykter undan antagonisterna stöter ihop med Gorgonzola och Roquefort, även dessa två lite utanför. Gorgonzola sägs, som son till en grey seer, vara i lag med onda makter och Roquefort är tydligen ett totalt psykfall. Föreningen visar sig dock vara en mycket lyckad sådan. De fyra kommer utmärkt överens och en känsla av ödesbestämd vänskap lägrar sig. Tillsammans bildar de en enhet och alla trackaserier upphör. (Mycket på grund av Gorgonzola som ingen vågar mucka med - trots att han är den fredligaste i världen.)

När några år gått och vänskapen blivit lika naturlig som vatten och blodiga skavenkrig tvingas Limburger (inte helt motvilligt...) ge sig tillbaks till sin barndomsstad Limburg för att i klanen Skryres tradition utbilda sig till krigsingenjör. Avskedet med vännerna blir sorgligt men de finner tröst i det faktum att de skall återses och i den plan de tänker verkställa när de återses...

Väl i Limburg (efter ett par dagars ohämmat frossande) inleder Limburger sin utbildning. Ganska snart står det klart att han, trots storlek och knubbiga fingrar, är en sann begåvning. Hans odexteriösa fysik kompenseras mer än nog av hans påhittighet och hans förmåga att hela tiden hitta nya lösningar på gamla problem. Efter att ha glänst igenom de avslutande proven och avslutat utbildningen på halva tiden stannar Limburg kvar på universitetet som medhjälpare (en sorts labbråtta...he he) och forskare.

Ett avancerat experiment med warpeldkastare som går katastrofalt mycket åt helvete avslutar dock Limburgers forskarkarriär och sliter dessutom hans hand i stycket. Många månader går sedan åt till att tillverka en järnprotes som ersättning för det som förloras. Protesen blir, som allt annat som Limburgers mekanikerhänder... hand... rör en succe. Trots att han aldrig lyckas få full rörlighet i hela handen kan han nu använda den till de flesta normala saker.

Efter denna episod återvänder Limburger, fullastad med proviant och ideer till nya djävulska vapen, till Karak-Arat. Hämdens timma är slagen.

Personlighet

Limburger är en i högsta grad okomplicerad natur. Rak, underhållande, enkel och ärlig. Han har många svagheter och är flagrant överviktig - en genomsympatisk figur med

andra ord.

Vännerna betyder givetvis mycket för Limburger. Visserligen pikar de honom ständigt för hans många svagheter (ost, mat, dryck, godis, tobak, bekväma kuddar, kvinnor, hjältlitteratur, [och inte nödvändigtvis i den ordningen]) men han tar det med ro. Han vet att de inte menar något alvarligt med det och att de samtidigt är de första att slå sig ner vid hans väldukade middagsbord.

De tre riktigt stora passionerna i Limburgers liv är ost (han KAN inte motstå lukten från en mogen ost), mekanik (ständigt besatt av nya manicker och mackapärer) och hjältelitteratur (ingen kan begrava sig så i de legendspäckade krönikorna som Limburger). Den sistnämnda besattheten påverkar också i viss mån Limburgers handlande. Som lite av en Don Quijote ikläder han sig ibland rollen som den stora (bokstavligen) hjälten som räddar dagen (och får prinsessan och halva ostfabriken). Om det är någon som offerar sig på ett heroiskt sätt i krisens stund för att ge sitt liv för de andra så är det Limburger. Detta är också hans vänners största problem. De tvivlar lite på att Limburger, i sitt hjälterus, är kapabel att avgöra när livet behöver offras, och dessutom är det tveksamt om de vill ha hans liv.

Attityder gentemot de övriga i gänget

Gorgonzola Warpchanter. Där har vi en hjälte att se upp till. De små gärningarnas man och ändå lyckas han alltid få det rätt på något sätt. Limburger är motvilligt beundrad och samtidigt glad att grey seeren är deras ledare. Enda problemet är att han kan bli lite väl kryptisk med all sin utländska filosofi förpackad i skavenform. Hör Limburger en "The horned rat say" till skall han dänga honom i huvudet med första bästa ost.

Roquefort Petitpox. Limburgers enda orosmoment. Han och Roquefort kommer utmärkt överens på alla sätt (de gör de i och för sig alla) men plaguemonkens explosiva läggning och labila psyke gör att man aldrig riktigt vet var man har honom. Limburgers värsta mardröm är att Roquefort skall löpa amok i någon annars trevlig situation, som i en oststuga till exempel. Det är tur att Gorgonzola känner honom så bra och att han har en sådan pli på honom.

Balzaar Boursin XII. Limburgers äldsta och bästa vän. Att gå ut och festa med den folklige adelsmannen är livets största nöje. Frikostig med pengar, full av grova, galna och burleska historier och dessutom alltid mitt i stormens öga - för vem bråker väl med en lönnmördare som gått ut etta i sin klass?

Hämnden

I rättans år 2500 var de tillslut alla samlade igen. Nio år hade gått emellan det att Gorgonzola, som första man rest iväg och Balzaar Boursin XII som site man återkom. Mycket vatten och blod hade runnit under broarna sedan ungdomstiden, och visst hade de förändrats och mognat, men tillsammans igen var mycket det samma. Magin fanns fortfarande där.

Den gode Limburger var om möjligt ännu fetare än förr, något som Gorgonzola hade pikat honom för så fort han återkom för något år sedan, och en järnprotes prydde hans högra hand, men humöret var fortfarande på topp.

Roquefort verkade lugnare, mindre hetsig, än i sin ungdom, men den farliga glansen lyste fortfarande då och då plötsligt och oväntat fram i hans ögon.

Gorgonzolas filosofi var, om möjligt, ännu djupare än vad kamraterna orkade minnas att den var förr, och solglasögonen var en chic detalj.

Balzaar, slutligen, hade nu skaffat sig en blick som matchade hans tidigare farliga yttre, och dessutom hade han blivit av med ett öra. (Något som han bestämt hävdade var självförvållat för att öka på imagen, men som de andra högljutt hävdade måste bero på ett hejdlöst misslyckande på lönnmördarakademin "Garåttan".)

Under den totala helkväll som firade de fyras återförändrande talades det en hel del i viskande tungomål. Skisser ritades och anteckningar skrevs. Utrustning visades och magi beskrevs, allt med samma intensitet, allt med känslan av fullbordan i sikte.

Två veckor senare försvann nära trettio skavens från kolonin spårlöst, uppslukade av mörkret. De flesta av de försvunna var i 25-30 åldern och de flesta tillhörde samma Warlord-klan. Inga undersökningar gav något resultat och hela saken förblev ett mysterium.

De fyra vännerna talade aldrig om sina plågoandar efter detta. Det var som om samtalsämnet var uttömt och tillhörde historien. Endast Roquefort kunde vid något berusat och synnerligen upprört tillfälle höras muttra:

- Hundra dagars plåga var inte på långa vägar tillräckligt, inte ens tusen... eller hundra tusen...

Att rollspela de fyras gäng

Mycket har hänt sedan denna episod. Gorgonzola är nu trettiosex år och de andra ett par år yngre. Många äventyr har upplevts och många festkvällar hos Limburger har avnjutits i takt med åren.

De fyras vänskap är nu äktenskapsliknade djup och de känner antagligen varandra bättre än vad de känner sig själva. I stridens hetta har det mesta av konversationer blivit onödiga då de med blickar och gester kommunicerar utan ord. Då någonting sägs sker det ofta simultant och följs ofta av roade blickar och pubertalt småknuffande.

Debatter och diskussioner uppstår istället rörande totala ovesäntligheter, ofta är det bara vanligt småtjafs och intena obegripligheter.

De fyra tycks dock vara nöjda med detta liv och den trygghet deras vänskap skänker dem, och vem är jag att ifrågasätta det?

Poängbedömningsformulär

Rollspel 1-100/spelare, 1-100/gruppen

1 =Öh, Bengan va fan, slå en tärning nu rå så vi får se om du klarar spellen.
100 = Inget spelsnack, korrekta namn, lite konversation - tyst förståelse, skavenligt sätt.

Gorgonzola Warpchanter:
Roquefort Petipox:
Limburger Staalhand:
Balzaar Boursin XII:
Gruppen:

Underhållningsvärde 1-250

1=Vedervärdigt gäng. Jag kunde inte ta dö på dom snabbt nog.
250=Underbara spelare. Total feststämning. Jag vill ha sex med dem allihop.

Poäng:

Handling 1-250

1=De dog nere i kloakerna på grund av inre stridigheter i gruppen.
50=Sabbade allt på markytan, löpte amok och tog död på folk. Alt. flydde från staden.
100=Lyckades ta sig in i slottet och sjabblade till det där.
150=Fick tag i bågaren men sabbade allt efteråt.
200=Nådde åter till Karak-Arat men dog på målnöret.
250=Klarad äventyret glänsande. (Något som de flesta bör göra.)

Poäng:

Total poäng:

Namn på spelargruppen:
Namn SL:

Jag vill bli inlämnad till Pappa ©hristoffer!!