DET DÅLIGA RHABDO ÅRET

Författare: Teddy Winroth / Tamara Hägglund
Spelvärld: Ereb Althor (drakar och demoner)
System: drakar och demoner / gemini
Bedömingsgrunder: kreativitet 1, galghumor 2, problemlösning 3.

Foldertext:

Det har varit ett dåligt Rhabdo år. 333 själar måste skördas för att blidka Ghumak, demonen med de svarta läpparna. Lönnmördarorganisationens nye okände ledare, som kallar sig för Shagul, har oväntade order, order som innebär massor av hårt arbete. Så pass mycket hårt arbete att man även måste använda sig av de sekmedlemmar, som kanske varit med i sekten lite för länge.

Tag rollen av 4:a fanatiker som egentligen borde dött av yrkesskador för länge sedan. Dessa fanatiker har en tung uppgift. Likvidera alla spåmän, astrologer, siare m.m. som kan finnas i den dekadenta staden Fontra Cilor.

Detta scenario är ett vuxenbetonat high-fantasy fullt av svart humor som kräver initiativrika och teatrala spelare.

Scenariot är ett spin-off scenario som löper parallellt med den kända drakar och demoner kampanjen "Den 5:e konfluxen".

TERRARIEMÄSTARE WREOLSCH WRICKUS PADDTRYNE

Bakgrund

Terrariemästaren Wrickus är en gamal Rhabdomedlem som är uppföd på ön Paratorna. Hans föräldrar var skogshuggare och bodde i närheten av ett stort ökänt träsk som heter Skuggornas Träsk. Wrickus var inte riktigt som alla andra barn. Istället för att leka med kottar och pinnar som de andra skoggshuggarbarnen gjorde när deras föräldrar var och arbetade i skogen, så var Wrickus och lekte i träsket. Wrickus fick jättemånga fina nya roliga vänner i träsket som alla fick passande namn av Wrickus. Wrickus brukade till och med ta hem sina nya vänner och låta dem bo i köket, men då blev mamma arg och trampade ihjäl dem. Varje gång det hände blev Wrickus ursinnig och lovade att han skulle hämnas sina vänner. Mamma försökte prata med Wrickus men Wrickus ville inte lyssna. Pappa försökte prata med Wrickus men Wrickus ville fortfarande inte lyssna. Då blev pappa arg och sa att Wrickus inte skulle få någon mat förrän han slutade ta hem sina vänner från träsket.

Då flyttade Wrickus till träsket.

Han lärde sig leva som sina vänner. Äta samma mat som de och leva som de gjorde. Då och då hälsade mamma och pappa på, men de började komma allt mer sällan. En dag när mamma och pappa skulle hälsa på Wrickus hade han hittat en ny, häftig vän. Den nya vännen hade fått namn Blosstunga och var en stor blå padda med tre ögon. När Blosstunga skulle hälsa på mamma och pappa så spottade han något konstigt på dem så att de dog. Då blev Wrickus jättearg och åt upp Blosstunga. Han försökte be mamma och pappa om ursäkt (utan vidare framgång), begravde dem i en fin gyttjepöl och la en myrstack på deras grav. Sen levde Wrickus alldeles ensam i gyttjan.

Men en dag så kom det några konstiga män till träsket. De försökte fånga några kråkbromsar (meterlånga dagsländor), men de var ganska klumpiga och det gick inte så bra för dem. Wrickus tjuvkikade ganska mycket och länge på dem innan han simmade fram och frågade ifall de behövde hjälp. Först blev männen rädda men sen lät de honom försöka. Wrickus fångade alla möjliga djur de behövde och männen blev riktigt glada över hans hjälp. Männen undrade sedan ifall Wrickus ville följa med dem och hjälpa dem ta hand om djuren, och det ville Wrickus jättegärna. Så Wrickus följde med dem. Det visade sig att männen tillhörde en religiös organisation som heter Rhabdo Rhana. De dyrkar en jättehäftig gubbe som heter Ghumak och har svarta läppar. Ghumak är livvakt åt en gudinna som heter Ishtar, och hon ska tydligen vara en tant med stort svärd. Eftersom Ghumak är livvakt åt Ishtar så måste någon sköta allt sånt som Ghumak sysslade med förrut. Det gör Rhabdo Rana.

Exakt vad som hände är inte Wrickus medveten om men det får du som spelare välja

1. Det var ett exemplar av den blå grodarten "monsunkräkare" som förgiftade Wrickus föräldrar, När Wrickus åt upp grodan som hämnd blev han mycket sjuk och har ända sedan dess haft en sjuklig fobi för allt som är blått (typ himlen och grejer)

2. Det var Wrickus själv som åt upp sina föräldrar och begravde grodan , allt på grund av att Wrickus råkat äta svamp som gjorde att han såg lite konstigt. Sedan dess har Wrickus alltid var en storätare av svamp i alla former (fotsvamp är också en svamp...).

3. Wrickus har aldrig haft någon mamma och pappa, det är bara som han hittar på. Wrickus blev dumpad i träsket som spädbarn men blev omhänder tagen av reptilmän som lärde honom leva i träsket. Sedan dess har Wrickus varit hemligt kär i en orm som heter Fjälltarm.

UTSEENDE
Wrickus är lång, mager och senig. Han har dålig tandhygien och kala fläckar på huvudet. Ögonen är stora och lite blodsprängda. Wrickus tycker inte om att gå på två ben, men ibland måste man. Wrickus har tack vare sitt långa liv i träsket utvecklat ett fantastiskt immunförsvar som gjort honom immun mot alla sjukdomar och gifter. Han har en otrolig fysik och en andedräkt som kan döda. Han kallas för Paddtryne, ty hans ansikte är något platt efter en barndomsolycka då han försökte skalla en sköldpadda.

NUET
Wrickus är högste terrariemästare på en hemlig Rhabdo Rhana-bas på ön Trinsmyra. Han ansvarar för uppfödningen av giftiga djur. Hans specialitet är skorpioner. Wrickus kan grunderna inom Rhabdo-konsten men tycker inte om våld (i alla fall inte när han själv är involverad), han tycker mycket bättre om att nyttja sina små vänner för att ta livet av folk. Några av dem har hängt med sen barndomen.

Exakt hur Wrickus situation ser ut får du som spelare välja

1. Wrickus är lite ledsen och arg på Rhabdo Rana för att så många av de älsklingar han föder upp måste dö eller tömmas på gift och annat. Hans högsta dröm är att kunna bygga ett nytt jätteterrarium någonstans och bara leva lycklig med sina vänner.

2. Wrickus trivs utmärkt som Rhabdo-expert på giftiga småkryp och anser det är ett måste att lära alla andra agenter allt om tropiska klimat och toxologi.

3. Wrickus är i själva verket besatt av en ond ande och blev besatt tidigt som barn. Anden är en elak träskande som tillhörde en stackars kärlekskrank man som dränkte sig i träsket på grund av krossat hjärta. Anden vill att alla vackra kvinnor ska bli bitna av de giftiga krypen från träsket.

EGENSKAPER MED MERA

Styrka: 15 Fysik: 19 Smidighet: 11 Perception: 7 Karisma: -3 Mentalkraft: 12

Reaktionförsmåga: 18 **Initiativ: 9**

Närstrid:11 Specialiseringar: Dolk 13, Obeväpnad strid 16, Bitas 22.
Avståndsvapen: 11
Lärdom: 4 Specialiseringar: Zoologi 25, Toxiologi 24, Drogkunskap 22, Giftkunskap 26, Insektologi 29, Geografi (träsk) 22
Magi: -

Rörelse: 17
Tjuv: 11
Överlevnad: 15 Specialiseringar: Träsk 44
Kommunikation: 2 Specialiseringar: Tala med insekter 18, Tala med reptil 18
Uppfattning: 9
Hantverk: 12 Specialiseringar: Bygga terrarium 22.

Smärttålighet

1-5 Skråma 6-12 lätt sår 13-18 Svårt sår 19+ dödligt sår.

BEATUS BAGALINUS FRÅN FRIMBOLINERSLÄTTEN

Bakgrund

Beatus är uppfödd på Frimbolinerslätten. Slätten är känd över hela Trakorien för sin oerhört bördiga mark, så bördig att den inte behöver gödslas och kan ändå skördas tre gånger per år. Denna enorma bördighet, kombinerat med ett glatt folkslag och bristande information om riskerna med höga kolesterolvärden, gör att genomsnittsvikten bland slättens invånare ligger någonstans på 180 kilo... inklusive kvinnor, barn och spädbarn. Beatus, som inte riktigt var som alla andra barn, blev väldigt retad som liten för att han inte hade några valkar runt tummen. Han blev retad för att han kunde se sina fötter och bara hade en haka. Denna kombination av oförstående föräldrar samt elaka jämnåriga kamrater gjorde att Beatus lämnade Frimboliner i tidig ålder för att göra en trupp legosoldater sällskap. Efter några mindre scenarion och han lärde sig svärdskonstens grunder så bestämde han sig för att resa till den ökända ön Bhannavill, en ö där svärdskonsten är något av en stadsreligion. Tack vare öns stränga Banzikan tro där man dyrkar stridskonster så lärde sig Beatus månt och mycket om sådant som senare kom att bli hans levebröd. Beatus kom därefter i kontakt med några barabarer som gästade ön och dessa barbarer invigde Beatus i deras religion Ishtar. Beatus fan religionen charmig och faktiskt lite mer andlig än svärdssvingarna på ön så han lämnade Bhannavill för att göra barbarerna sällskap hem till deras ö Trinsmyra. Där kom Beatus senare i kontakt med en lustig sekt under Ishtar religionen, en sekt som kom att värdera Beatus fysik och svärdskonster mycket högt.

Spelaren får här själv välja några alternativ bakom Beatus bakgrund som han känner passar.

1. Beatus lider av en ärftlig ämnesomsättnings sjukdom som gör att han kan äta för ungefär 3 människor om dagen utan att gå upp i vikt. Hans kroppstemperatur är groteskt hög och därför är hans specialitet att spela sjuk. Beatus äter tack vare detta kopiösa mängder mat.

2. Beatus har aldrig tyckt om mat, inte livet heller för den delen. Han lider av något som idag skulle diagnostiseras som Anorexi nervosa. Han avskyr mat, hatar det, han har fobi för alla människor med övervikt och kan omöjligen samla kraft nog att lönnmörda en överviktig person.

3. Beatus är bulemiker, han äter kopiösa mängder och spyr sedan regelbundet. Han kan ibland inte hejda sitt ätande eller sitt kräkande, så han gör dem samtidigt.

utseende

Beatus ser mycket bra ut. Han är mager och vältränad, senig och lång. Han har kort, mörkt, insmort hår och isblå ögon som kröns av smala ögonbryn. Han har en lätt guttural stämma och gles skäggväxt.

nuet

Beatus är ganska högt rankad inom Rhabdo rana men tagit ledigt några år och tillbringar mycket av sin tid som fäktlärare för barbarerna på Trinsmyra.

Vidare alternativ

1. Beatus vill hoppa av sekten, han vill öppna en svärds akademi i staden Isakra men sånt gör man inte hur som helst.

2. Beatus är avskydd av sekten och dom hoppas på att barbarerna ska äta upp honom men Beatus förstår inte det. Han tror tvärtom att sekten vill han ska värva barbarerna

3. (Detta alternativ finns bara om du valde alternativ 1 på bakgrund) Beatus bisarra kropps temperatur är en konst som Rhabdo munkar vill lära sig behärska. Han har tillbringat sin tid genom ett otaligt antal experiment i Rhabdo sektens laboratorier, några av experimenten har inte varit så trevliga. Beatus kan därför få lustiga flashbacks.

4. Beatus lider av bristsjukdomar tack vare sin ätstörning (ar). Han börjar tappa tänder, hår och humör. Likaså har han abnorm hårväxt på armarna.

EGENSKAPER MED MERA

Styrka: 12 Fysik: 7 Smidighet: 12 Perception: 12 Karisma:16 Mentalkraft: 14

Reaktionförsmåga: 12 **Initiativ: 16**

Närstrid:16	Specialiseringar: Samtliga svärd 18
Avståndsvapen: 6	
Lärdom: 8	Specialiseringar: Ätstörningar 10, Teologi 10
Magi: -	
Rörelse: 14	
Tjuv: 6	
Överlevnad: 6	
Kommunikation: 20	Specialiseringar: Skådespeleri 22, Bluffa 24.
Uppffatning: 16	
Hantverk: -	

Smärttålighet

1 Skråma 2-4 lätt sår 5-6 Svårt sår 7+ dödligt sår.

BERGIL BELLUM KNOGKNÄCKARNA FRÅN ZIDDISBAR

bakgrund

Bellum är uppfödd i en trakt som heter Ziddisbar där ett lustigt dvärgfolk lever. Bellum har till skillnad från sina vänner i äventyrar gruppen haft en mycket fin barndom. Fin med Ziddisbar bornas mått. Dvärgfolket som bor där är en lustig blandning av människa, dvärg och get. Det resulterar i ett otroligt seglivat folk med väldigt hög smärttröskel. Rent praktiskt yttrar det sig i att Ziddisbarerna är väldigt kroppsliga och har en hög tollerans till våld. Dom flesta fejder så som vem som ska få äta den sista köttbullen vid middagen , brukar lösas genom skallning eller en lek som kallar för knuckel. Exakt hur reglerna går till när man spelar knuckel vet ingen riktigt , det brukar vara svårt att komma ihåg reglerna när man spelat några gånger. Järnskor och en vedklabb är i alla fall det enda man behöver för att leka knuckel. Bellum växte upp här och kom att trivas utmärkt. Ingen blev så bra som han i att spela kväsa grumse. Kväsa grumse går ut på att hålla i en stor träpinne och bita i pinnen, din kompis gör likadant därpå slår man nävarna i varandra för full kraft. Poäng ges efter blånad, obehagliga ljud och fingrar som pekar fel. Bellum valde när han kom upp i åren att lämna det lugna by livet bakom sig och göra sällskap med en samling pirater. Bellum blev dock ganska fort trött på piraterna som var riktiga lipsillar. Dom var usla på att leka krossa brosk och gnälde ifall man knuffa ned dem från höga höjder. Bellum lämnade så piraterna och klev i land på en öde ö där han levde för sig själv en liten tid. Därefter simmade Bellum iland på en ö som visade sig vara Trinsmyra och där hittade han av en slump en samling killar som var riktigt roliga att leka med. Deras konster och grepp som fick det att krasa i lederna och kittla i ryggraden var något helt nytt och Bellum undrade ifall han fick göra dem sällskap. Sagt som gjort.

Här får spelaren själv välja vad som känns kul.

1. Bellum är i själva verket en korsning mellan dvärg och bergstroll som blev adopterad som liten. Därav hans otroliga tjockskallighet.

2. Bellum är i själva verket en människa som blev adopterad av dvärgarna, men tror stenhårt på att han är en av Ziddisbar dvärgarna (eventuella liknelser med Terry Pratchet romaner kommenteras ej) Tack vare sitt liv bland dvärgarna har han fått leva ett ihopkrupet liv. Därav har hans ryggrad vuxit ihop så han går böjd som en banan.

3. Bellum blev inte så omtyckt i sin by men det var något han aldrig riktigt förstod. Piraterna kom inte heller att tycka om honom, därför akter seglade dom honom på en öde ö för att bli av med honom.

utseende

Bellum är kort (120 cm) och stabil. Han har lingult skägg och en brednäsa med groteskt stora näsborrar ur vilka yviga gula hårstrån tittar fram. Han går klädd i en vadmals tunika och går för det mesta beväpnad med en rejäl knölpåk.

nuet

Bellum är tränare åt Rhabdo där han lär noviserna hur man uthärdar smärta och får alla ledteknikerna att bli riktigt effektiva. Han trivs bra med vad han gör och har faktiskt intresserat

sig väldigt mycket för religionen. Tack vare sin nära samhörighet med dvärgar så kan inte Bellum under några som helst omständigheter döda kortväxta.

EGENSKAPER MED MERA

Styrka: 17 Fysik: 17 Smidighet: 10 Perception: 8 Karisma:8 Mentalkraft: 22

Reaktionförsmåga: 9	**Initiativ: 13**
Närstrid: 14	Specialiseringar: Obeväpnad strid 16, Påk 16
Avståndsvapen: 12	Specialiseringar: Kasta sten 12
Lärdom: 2	
Magi: -	
Rörelse: 10	
Tjuv: 2	
Överlevnad: 14	Specialiseringar: Berg 18
Kommunikation: 4	
Uppffatning: 10	
Hantverk: 10	

Smärttålighet

1-9 Skråma 10-16 lätt sår 17-19 Svårt sår 20+ dödligt sår.

RAFLER DESABASDOTTER ...

bakgrund

Rafler är uppfödd utanför Trakorien i ett laglöst land. Hennes mor var en kvinlig akrobat som hade en hemlig kärleksaffär med en Rhabdoagent, när fadern åkte iväg på uppdrag långväga så visade det sig att Modern blivit gravid. Då blev hon sparkad ur gycklar gruppen och var tvungen att försörja sig som prostituerad. Samma dag som fadern återvände från sitt långväga äventyr så blev modern dödad av en brutal adelsman vars böjelser krävde mer än bara kött. Desaba som fadern heter krävde en gruvlig hämd på mördaren samt alla kunder som hans älskade hade haft genom åren. Det blev några rätt blodiga månader. Kvar efter moderns död så fans bara Rafler. Desabas egen dotter. Desaba som levde ett aktivt Rhabdo liv kunde inte ta hand om henne men lämnade henne hos en kusin som var mästertjuv. Där fick Rafler tränas i tjuvkonster och Rhabdokonster. När Rafler blev vuxen så valde hon att slå sig in på samma karriär som sin far. Sagt som gjort.

utseende

Rafler ser väldigt alldaglig ut. Hon har ett utseende som varken snärjer eller skrämmer. Eftersom hon hela tiden jobbar under olika förklädnader så är hennes grund utseende ganska blekt och alldagligt. Rafler rör sig väldigt sällan utan falsk identiet, ibland går hon lite väl ambitiöst in för sina falska identer och har lite svårt att skilja på vem hon egentligen är.

Här är några av hennes arketyp karaktärer hon jobbar under.

Dahobny: är en gycklare. En mycket skicklig sådan. Dock så har hon ohygligt dålig andedräkt som skrämmer bort alla närgågna. Håret är morortsrött och hon är mycket mycket girig.

Arglina: är en dagdrivande prostituerad. Hon klär sig yppigt och vågat. Har håret i en hästsvans och bär ett penisben från en avliden grävling runt halsen.

Brunte: är en häst, genom att samarbeta med någon och ha en mycket skickligt sydd potatissäck över sig så kan det hela se ut som en häst. Brunte tycker om hö.

Rumickles: är en skogsarbetare på 2 meter (platå sulor) som älskar sprit och god mat. Han pratar och skrattar så det bullrar och har ett yvigt skägg.

nuet

Rafler är utskickad av sin far Desaba på topphemligt uppdrag. Fadern misstänker att en ond magiker vid namn Shagul har infiltrerat sekten och använder den för hans egna onda syften. Rhabdoorganisatioen på Trakoriska öarna har nämligen skurit kontakten med fastlandet. Dom agenter som rest från fastlandet för att inspektera öarna, har alla blivit sinnesjuka. Desaba har därpå bett sin mycket duktiga dotter att infiltrera öarnas sekter och förstå vad som egentligen händer. Varför avrättar sekten öns alla spåmän och astrologer ?

Med tanke på Raflers moders grymma öde så har Rafler svårt för att mörda kvinnor.

EGENSKAPER MED MERA

Styrka: 14 Fysik: 17 Smidighet: 17 Perception: 17 Karisma:10 Mentalkraft: 12

Reaktionförsmåga: 17	**Initiativ: 23**
Närstrid: 23	Specialiseringar: dolk 26
Avståndsvapen: 17	Specialiseringar: kaststjärna 19
Lärdom: 17	
Magi: 8	**(OBS: hon kan endast teoretisk magi)**
Rörelse: 21	Specialiseringar: akrobatik 25
Tjuv: 21	
Överlevnad: 8	
Kommunikation: 12	Specialiseringar: skådespela 16
Uppffatning: 19	
Hantverk: -	

Smärttålighet

1-6 skråma 7-12 lätt sår 13-16 svårt sår 17+ dödligt sår.

Det Dåliga Rhabdoåret

FÖRORD
Detta scenario kräver aktivt spelande och initiativtagande från spelarna, annars tar det max 2 timmar att spela. Likaså får spelledaren lägga lite extra möda på detaljer, miljöer, unika SLPS med mera. En stor hjälp för spelledare är att ta idéer, uppslag samt fakta från spelmodulen **Trakorien.** För den som saknar tillgång till modulen så kan han/hon finna en kort genomgång i scenariot. Modulerna **Oraklets fyra ögon, Kristall tjuren** och **5:e konfluxen** är också till stor hjälp.

TRAKORIEN
Trakorien heter en ö-grupp i nordvästra Ereb Altor som består av 4:a öar; Saphyna, Paratorna, Trinsmyra samt Palamux. Varje ö beskrivs nedan lite mer ingående. Öarna är ett kejsardöme som styrs av en demokratiskt vald kejsare. Kejsaren ingår i ett råd som heter Bodaken, bestående av 13 ministrar, inklusive kejsaren. Alla har en röst i samtliga frågor utom kejsaren som har 3. Det innebär i praktiken att kejsaren bara behöver 4:a ministrar på sin sida för att få igenom sina förslag. Kejsartiteln är på livstid men kejsarna brukar inte leva så länge
(ganska ofta tack vare Rhabdo Rana). Under Bodaken finns olika under nämnder som sköter olika områden så som sjöfart, handel, militär, skatter m.m. Under dessa nämnder finns specialiserade organisationer med ansvar över diplomatik, krigsföring mot pirater, skattebrottsutredningar etc. En av dem mest kända och fruktade organisationerna heter Digeta Longa och är Trakoriens säkerhetspolis (gestapo... typ).

PARATORNA
Är Trakoriens östra ö och den ö där huvudstaden Tricilve är belägen. Paratorna domineras av den stora bergskedjan Hymbergondbergen. Bergen är öde och bebos endast av enstaka svartfolksstammar. Längst med öns kuster trängs allt möjligt folk. Ruhl är en koloni i nordöst där endast ankor och halvlängdsmän är bosatta. I norr ligger en provins som har fallit in i totalt drogmissbruk. På västkusten ligger huvudstaden samt Digeta Longas huvudsäte. I söder finns ett inhemskt folk som kallas för hundfolket på grund av deras stora födelsemärken som påminner mycket om dalmatinerfläckar.

SAPHYNA
Är Trakoriens södra ö. Här är marken så bördig så att den kan skördas tre gånger per år utan att gödslas. Saphyna står för 80 % av allt spannmål i hela Trakorien.

PALAMUX
Är Trakoriens västra ö. Denna ö är den största och märkligaste. Längst med hela norra och västra kusten ligger en gigantiskt bergskedja som heter Kargom. Kargom befolkas av barbarer, kannibaler, vampyrer, svartfolk, demonkultister och andra obskyra sällskap. Tack och lov är Kargom helt isolerat från resten av ön. Mitten på ön domineras av en gigantisk krater från ett meteoritnedslag som inträffade för många miljoner år sedan. Legenden säger att gudarna skickade meteoriten för att utplåna ett demonsläkte som då bodde på ön. Kratern kallas idag för Fokalerslätten och är en stor saltöken. Väggarna är lodräta och släta och mäter 1 kilometer på höjden (därav isoleras Kargom till stor del). Norr om Fokaler finns provinsen Nastrol. Provinsen är mest öde och de få som bor där är munkar som följer en religion som heter Banzikan. Dessa

Banzikanmunkar har rest en jättestor mur som de döpt till Eniaken. Eniaken är består av något okänt sjögräs och muren är tiotals meter tjock och rejält hög. Växten är oerhört känslig för rörelser och vid minsta vibration i marken avlossar den skott med större kraft än ett armborst. Endast munkarna behärskar tekniken som krävs för att smyga runt muren och på så sätt är kargom isolerat i norr. I södra Palamux finns en mindre alvskog som heter Gwondel Leigu, där i trakterna bor ett jätte folk som heter Tol Guldern. Dessa har sedan urminnes tider legat i heligt krig mot svartfolk , därav är Kargom isolerat mot söder. Östra Palamux består av en trakt vid namn Moskorien, som beskrivs mer separat sedan.

TRINSMYRA
Trinsmyra är den nordliga ön i Trakorien. Ön ligger i ett mycket obehagligt klimatbälte och är betydligt kallare och obekvämare än de andra öarna. Trinsmyra domineras centralt av ett bergsmassivet Rung. Där bor Rungliterna, ett vilt folk som härstammar från uråldriga barbarer. Rung är öppet det Trakoriska rikets fiender och gör allt de kan för att göra livet surt för kejsardömet. I västra Trinsmyra finns den vida kända staden Isakra där det gigantiska etemenankitemplet ligger. Etemenanki är ett tempel som välkomnar alla religioner så länge de följer templets lagar och regler. I detta jättetempel trängs demondyrkare med moderjord-fanatiker.

RELIGIONER I TRAKORIEN

Religiöst består Trakorien av följande religioner.

KASTYKE
Kastyke-religionen är officiellt Trakoriens statsreligion men utövas i praktiken mest av adelsmän på Paratorna. Kastyke är egentligen en gammal jaktgudinna som hundmännen på Paratorna tillbad före Trakoriens uppkomst. Trakorierna behövde dock en ny gud så dom lånade Kastyke och gjorde om henne lite. Idag är Kastyke mer eller mindre en fascistgudinna. Kastyke menar att den som är fattig eller sjuk har bara sig själv att skylla. Ingen får något om de inte förtjänar det. Det finns väldigt få ceremonier och böner runt Kastykereligionen.

BANZIKAN
Krigsguden Trokuspa bor i en stor bronsborg vid världens ände och väntar på domedagen. Alla krigare som behärskar sann krigskonst och visat sig dugliga får sitta med honom i borgen och festa i väntan på domedagen. När domedagen kommer skall Trokuspas armé ge sig ut på ett gigantiskt fältslag mot världens alla demoner. Banzikan är ursprungligen en barbarreligion som blivit mycket populär i södra Palamux. Religionen varvar heder och ära med stenhård kampsportsträning.

REMUNTRA
En religion som menar att allt är ett skämt och ett meningslöst sådant, vars utövare tappar sitt förstånd och lallar runt i tillvaron som totala idioter. Religionen, som är klassad som en mentalsjukdom, har en otäck förmåga att smitta...

DEN GAMLA GUDAFAMILJEN

Den mest folkliga av religionerna. Består utav en stor gudafamilj som käbblar om makten i himmelriket. Gudarna är Enki (sötvattens guden), Marduk (stormguden), Luvena (månguden (ond)) osv osv osv

SHAMASH
I sydöstra Paratorna finns en religiös stat som heter det Heliga kishatet. Shamash är sanningens gud som genomskådar alla lögner och illusioner. Hans anhängare försöker göra det samma. Staten är väldigt fundamentalistisk, dom tar dom heliga skrifterna på största allvar och förbjuder allt som kan vara sinnesförvirrande så som vacker musik, speglar, god mat, vackra kvinnor, djup sömn, droger m.m.

ISHTAR
En annan barbar religion som dyrkas mest på Trinsmyra. Ishtar är en kvinnlig krigsgud, hon manifesterar sig som en vacker kvinna i krigarmundering. Hennes symboler är att kombinera skönhet med fara, så som en duva med hökhuvud. Ishtar religionen består av ett stort antal sekter. En av dessa sekter är Rhabdo Rana.

RHABDO RANA
Ghumak är namnet på en hemsk demon med svarta läppar. Ghumak är Ishtars livvakt enligt gammal tro och på vinterhalvåret när Ishtar är i dödsriket så är Ghumak och sköter Ishtars syslor i stället. Ghumak behöver själar för att leva, 333 om året för att vara exakt. Rhabdo Rana betyder den strimmiga/röda grodans sällskap. Dessa kultister ägnar sig åt att förfina sina mordmetoder och ge Ghumak sina väl behövda själar. Rhabdoagenter målar överläppen svart på insidan för att markera sitt sanna ämbete. Kulten är väldigt issolerad och dåligt ansed utom på ett enda ställe i Trakorien och det är på ön Trinsmyra. På Trinsmyra så samarbetar nämligen Rhabdo Rana med dom rebeliska Runglerna mot Trakorierna och därför är dom väl ansedda.
Ett enskilt häfte med vidare information om Rhabdo Rana tillkommer senare i scenariot.

PLOT
Själva scenariot som sådant har ingen större plot men bakgrunden kan vara intressant. En elak trollkarl vid namn Shagul har ett otäckt litet projekt på g. Han vill dominera något som är en stor magisk händelse som endast inträffar ungefär vart 1000:e år. Det kallas för Konflux. Men självklart finns det hjältar som vill hindra Shagul. Shagul har därför med hjälp av sin magi tagit över Rhabdo Rana och använder det helt efter egna syften. Sekten beordras att avrätta samtliga astrologer och spåmän på alla öarna , orsaken är att Shagul vill hålla framtiden så dold som möjligt. Shagul vill nämligen vara ensam om att veta vad som ska hända. Likaså vill han att dom hjältar som försöker stoppa honom ska stryka med.

PLOT SYNOPSIS
Rollpersonerna utgör en samling något misslyckade Rhabdoagenter som får rycka in eftersom sekten behöver använda samtliga sina resurser. Rollpersonernas uppdrag är väldigt enkelt. Res till Fontra Cilor (en stor gammal öde stad) och ta död på alla spåmän/astroler m.m. som går att hitta. I denna samling så finns Rafler med. Rafler är utskickad av sin far Desaba som är Rhabdo mästare. Desaba som tillhör sekterna på fastlandet misstänker att något är fel och skickar därför sin dotter. Rollpersonerna kommer få sina order personligen av en utklädd Shagul som utger sig för att vara deras riktiga sektledare. Shagul har en orsak till varför han skickar sektens mest misslyckade agenter till Fontra Cilor. I Fontra Cilor så har Shagul ett hemligt tempel. I detta

tempel så har Shagul frammanat självaste demonen Ghumak (han finns faktiskt) och fängslat honom i ett jättestort pentagram. Shagul vet att Ghumak kan kommunicera med sina dyrkare genom drömmar men denna förmåga sträcker sig bara några kilometer. Shagul vet att agenterna kommer få konstiga drömmar så därför väljer han dom som är för dumma för att förstå innebörden av drömmarna.

Anledningen varför Shagul frammanat demonen är att Shagul måste ha tillgång till demonens krafter för att styra sekten.

SCENARIOT BÖRJAR.....

INTRODUKTION
Låte varje spela läsa igenom sin karaktär och tala sen med dem i enrum och fråga dem vilken bakgrund och karaktärssituation dom har valt. Gå sen igenom för spelarna om dom Trakoriska öarna och hur Rhabdo Rana fungerar så dom blir insatta. Viktigt är att inte avslöja för dem andra spelarna att Rafler är Desabas dotter och därigenom agent.

Scenariot kan Spelledaren börja spela lite var som helst.. det viktiga som skall ha hänt är följande:

Scenariot börjar med att Rollpersonera får träffa Shagul som är utklädd till deras egentliga sektledare Trapajus. Dom befinner sig i staden Isakra i Etemenanki templet (se ovan). I templets lokaler så har Rhabdo Rana ogenerat en lokal där dom tränar sina "ninja" konster och dyrkar sin demon. I ett hemligt rum får RP träffa Trapajus. Han hälsar dem välkomna och tackar dem för att dom kommit med så kort varsel till templet och är redo att jobba. Trapajus förklarar att alla spåmän och astrologer utgör ett hot mot sekten nu och att sekten har fått en ny duktig ledare som är skickad av demonen själv. Ledaren heter Shagul och har nya direktiv och order som kräver att alla agenter jobbar hårt. Därpå ger han rollpersonerna biljetter till nästa båt som går till Hoxo och därifrån får dom resa med häst till Fontra Cilor. Rollpersonerna får friskt plocka på sig all utrustning dom kan tänka sig behöva och sen bär det av med båten till Hoxo. Trapajus ger dom också ordern att när alla spåmän är döda i Fontra Cilor så måste dom resa tillbaka till templet.

En detalj valfri rollperson märker är att Trapajus mustach sitter lite snett.

RESAN TILL HOXO
Rollpersonerna får plats på ett handelsskepp som seglar raka vägen till Hoxo. Skeppet heter Guldtunnan och kaptenen är en väderbiten man som heter Grimbir. Besättningen består av ett 10 tal erfarna och duktiga sjömän. Dom enda passagerarna förrutom RP på båten är en illusionist magiker vid namn Wilmix samt 3 Banzikan munkar som ska till Nastrol. Munkarna är ganska reserverade men Wilmix är en pratglad filur som försöker bjuda RP på en öl eller två. Resan tar två dagar och är händelselös.

HOXO
Hoxo är inte vilken stad som helst i Trakorien. I folkmun kallas Hoxo för illusionsstaden. Namnet är välförtjänt. Staden är en universitetsstad som ligger vid Palamux östkust och befolkas av ca 10,000 invånare. Centralt i staden ligger ett stort universitets område där ett flertal magiker

akademier årligen undervisar och examinerar magiker vars tjänster är eftertraktade i hela Trakorien. Illusionismen är den största av alla skolorna i staden. Tack vare alla illusionist magiker som behöver tränas upp så har staden mer eller mindre blivit en enda stor illusion. Man antar att bara hälften av alla hus i staden är bygda på riktigt. Resten av husen är ingenting annat än skickligt gjorda illusioner, detta är en insikt som folk undviker att inse. En sådan insikt skulle kunna få förödande effekter. Hoxo är en ganska ofarlig stad, det är lite våld och mord i staden. Men däremot så är lurendrejandet och falskspelandet enormt, främlingar gör klokt i att hålla hårt i börsen.

Rollpersonerna anländer på eftermiddagen i stadens präktiga hamn (en av dom få stadsdelar som inte är uppbyggd på illusioner). Skeppet ska vidare längst med kusten, Munkarna lämnar båten snarast och försvinner vidare med häst norrut och Wilmix tackar RP för sällskapet och försvinner iväg till stadens akademi.

RP kan här få tag på billiga hästar och fortsätta resan till Fontra Cilor.

SL kan om han vill lägga in små intermezzon här i form av falskspelare om han vill.

RESAN TILL FONTRACILOR
RP har här en gruslagd trafikerad väg att följa. Trafiken RP möter är mest handelsresande, hyrsvärd och enstaka bönder som fraktar hö eller livsmedel. Det ligger värdshus längst med vägen så dom slipper vila utomhus. Resan tar tre dagar innan RP anländer till Fontra Cilor. Varje kväll får RP en enskild dröm som SL måste lägga stor inlevelse och vikt vid.

Hur SL portionerar ut drömmarna under resan till Fontra Cilor är hans eget val.

SL bör som senast börja scenariot med första drömmen. Hur mycket spelarna själva får spela av bakgrunden är upp till SL själv(som sagt)att välja.

DRÖM # 1

Ur mörkret som vilar innanför dina tunga, trötta ögonlock så börjar små små bollar av ljus uppenbara sig. Ungefär samma känsla som när man blivit bländad och sedan blundar hårt. Men detta är annourlunda, för du drömmer. Du vet att du drömmer. Du känner dig trött och tung. Bollarna som uppenbarar sig i drömmen blir större och flyger som emot dig. Du känner att du står på något, detta något visar sig vara ett sprucket stengolv. Detta stengolv visar sig vara en platå. Du är omgiven av ett totalt mörker och ur detta mörker så slungas klot av ljus emot dig. Plötsligt ser du dig själv ur en annan vinkel, hur du undviker ljuskloten smidigt. Du står på toppen av en gigantisk sten Ziggurat, en trappstegs pyramid. Pyramiden svävar i det totala mörkret. Plötsligt kommer ett ljusklott starkare än något annat, det slungas rakt in i ditt ansikte och du bländas så det svider i ögonen och ur ljuset uppenbarar sig ett fult ansikte. Ansiktet är grått och skalligt och har enorma svarta läppar som hänger ner likt tjocka rep.

- KOM... NU !!!!!!!!!!!!!!

och där vaknar du.

SL KOMMENTAR: Zigguraten har en central roll senare i scenariot. Ansiktet tillhörde självaste Ghumak.

DRÖM # 2

Du sover, tungt. Ligger på rygg. Känner hur din bröstkorg höjs och sänks i takt med att du andas. Plötsligt får du en obehaglig känsla av att falla. En vanlig känsla när man är väldigt trött och håller på att somna in fort. Men denna fallande känsla övergår till en roterande känsla. Du tappar orienteringsförmågan och plötsligt känner du hur något faller ner på din mage. Du öppnar ögonen och lyfter ditt trötta huvud, för att se en liten röd skorpion som vilar på din mage. Skorpionen går sakta sakta fram mott ditt ansikte, hans tassande små steg känns som nålstick och du är helt oförmögen att röra din kropp. Skorpionen kryper fram till bröstet och stirrar dig i ögonen. Skorpionen har ett litet litet ansikte som pryds av två svarta läppar.

och där vaknar du.

SL KOMMENTAR: Röda skorpioner är en effektiv Rhabdometod för att avliva stora mängder människor åt gången. Det är den metod som spelarna senare kanske måste välja.

DRÖM # 3

Din lugna , djupa sömn avbryts av en plötslig dröm. Du känner hur du springer, du springer väldigt fort. Vinden sliter i håret och lukten av saltvatten slår emot dig. Du känner fukt mot dina nakna fötter. Du upptäcker att du är naken och springer med ögonen slutna, du ser inte var du springer, du vet inte var du springer. När du inte längre orkar så stannar du och snurrar några varv. Öppnar sedan sakta ögonen och upptäcker att du springer..... på ett öppet enormt hav. Ingenstans går land att skåda, det enda du ser är blåa böljor och öppet hav. Du står på vattnet..... och inser att det är omöjligt. Man kan inte gå på vattnet. Då viker siger havet under dina fötter och du faller som en sten. Sjunker genom det salta vattnet med en rasande fart. Känner paniken, du kan inte andas....

och där vaknar du.

SL KOMMENTAR: Drömmen antyder på att Ghumak sitter fängslad under vatten.

DRÖM # 4

Du känner hur det kittlar i fötterna. Du rycker instinktivt benen till dig och tittar upp med trötta ögon. Vid fotänden av din säng var det något som rörde vid dina fötter. Du ser hur något sakta , sakta , sakta är på väg upp för säng kanten. Det ser ut som fingrar, fem fingrar från en hand. Sen kommer handen upp. Handen tillhör en man och hande är slät och fin, fingrarna är klädda i dyra ringar av guld och silver. Sen kommer armen upp, armen trevar på sängen efter dina ben och kröker fingrarna lite i jakten. Då dyker huvudet upp, ett litet mörkt huvud med små svarta ögon som plirar på dig.

- Vad väntar du på ? , ryter personen till.

och där vaknar du och inser att allt var en dröm.

SL KOMMENTAR: Den släta armen med alla ringarna kommer ha en déja vu funktion i scenariot senare.

FONTRA CILOR
Scenariot kommer lägga ganska stor vikt vid att beskriva staden som en helhet. Det exakta händelseförloppet får SL själv mer improvisera fram, men då är det viktigt att SL är väl insatt i staden och dess uppbyggnad.

Första Intrycket av Fontra Cilor

Efter 3 dagars lugn ritt så ser ni hur en trögflytande flod med en bred på 200 steg flyter ikapp vägen. Denna flod heter Quafacher floden och ni ser hur floden fortsätter fram längst med vägen där den senare klyver staden Fontra Cilor i två delar. Själva staden är belägen i en sänka och redan nu när staden ligger bara några hundra meter ifrån er så känner ni en nästan magisk stank som slår emot er. Staden är som sagt delad i två halvor av Quafacher floden som tjänstgör som stadens toalett. Floden är trögflytande och komiskt färgad i gröna och bruna nyanser. Wrickus ser direkt att om naturen fortsätter så här så kommer floden blir ett träsk om ca 30 år. Dom två stadshalvorna påminner ganska mycket om en gigantisk sönderslagen bröloppstårta som kluvits i två delar.. Över Quafacher floden ser man tre broar av sten som spänner över den stinkande avgrunden. Endast två av broarna är intakta och från dem broarna så ser ni hur det dinglar olyckliga stackare med rep kring halsen, ni förstår ganska fort vad dom gör med tjuvar i staden.

Ett lågt surrande ligger över staden och ganska snart upptäcker ni att trakten är väldigt insektsrik, flugor framför allt. Staden saknar helt stadsmur, borg och vallgrav, själva den centrala staden verkar vara öde. Varför stadskärnan är övergiven förstår ni ganska fort har att göra med stanken. Däremot så är stadens omgivning och yttre provinser rikligt befolkade. Mängder av paviljonger och tält är resta runt staden och dom yttersta byggnaderna ser faktiskt restaurerade ut.

Dagtid är Fontra Cilor lugnt och fint, endast enstaka handel bedrivs. Nattetid så lyser staden upp, överallt (nästan) så tänder man stora papperslampor och gatorna fylls med vin och musik. Fyrverkerier är inte helt ovanliga heller.

HISTORIA
För längesedan i det Trakoriska riket fanns ett kejsardömme som hette det Klavyska riket. Fontra Cilor var på den tiden rikets stolta huvudstad. Men när det Klavyska riket föll och det Trakoriska riket tog över så bytte Trakorien huvudstad. Staden Fontra Cilor dog ut. Staden som var en av dom präktigaste blev plundrad så fort stadsvakten lämnade. Quafacher floden som var stadens kloak har täpt igen för ingen vill frivilligt jobba i kloakerna. Det slemmiga vattnet är det ideala stället för flugägg så insekterna fyller sakta men säkert staden. Dom enda som bebor staden nu är grupper av galna adelsmän som försöker leva vidare i skuggorna av det staden en gång varit. Många människor gör sig ett gott liv på att underhålla dessa förmögna adelsmän så stadens

nöjesliv blomstrar. Staden fullkomligt kryllar av bordeller, tavernor, opiumhålor, spelhålor m.m. Denna atmosfär gör att män/kvinnor med en ganska flexibel moral stortrivs.

STATSMAKT NU
ingen

VECKAN RP ANLÄNDER
Läget när RP anländer till staden är något förväntansfull. Det ska bli karneval. Astrologer och spåmän från hela Palamux har just samlats i staden för att tillsammans utföra en enorm seans. Så lägligt för RP. Nästan varenda värdshus i utkanten av staden är fullbelagt och överallt på natten så pågår festligheter. Själva den stora seansen ska inte inträffa förrän på veckoslutet , men alla astrologer är här i god tid för att förbereda sig och tjäna en slant. I varenda gathörn så sitter det någon form utav spågumma/spågubbe som erbjuder folk att få veta sin framtid för en billig slant.

Shagul var inte medveten om detta jätte arrangemang.

Totalt har ca 500 spåmän inbjudits att deltaga vid den stora seansen, 250 har överlevt resan hit. Ytterligare 500 skojare och misslyckade spåmän har anlänt för att tjäna pengar på jippot.

Tre dagar från det att RP anländer så kommer den stora Seansen att inträffa. Seansen kommer äga rum på den jätte stora Ziggurat som är belägen i mitten av staden. Zigguraten ligger precis intill floden och har sedan urminnes tider använts i astrologiska ritualer, det sägs att ziguraten stod där före själva staden Fontra Cilor bygdes.

EVENTUELLA PROBLEM
Staden är laglös. Det finns ingen stadsvakt. Däremot så har många av dom gäng/ligor som håller till i staden gjort sig en förmögenhet på beskyddarverksamhet. Nästan alla astrologerna har personliga vakter eller hyrt beskydd från någon av stadens många maffia gillen.

Det finns 3 stora gillen i staden, dom är följande.

Huset svartfjäder. Styrs av en elak gammal pirat anka som heter Pultry. Ankan är enarmad och mycket förmögen, dom ägnar sig mycket åt beskyddar verksamhet, kidnappning, utpressning och rån.

Guldlockens brödraskap. Styrs av en utstött alv som kallas för Guldlocken. Ett mindre skrå men ytterst farliga. Är i princip bara ett lönnmördargille och ägnar sig åt beskyddar verksamhet.

Den gule grisens väktare. Denna maffia ägnar sig mest åt handel och smuggling samt häleri verksamhet. Ledaren kallar sig för den gula grisen och är en gulklädd överviktig man vid namn Porkos.

Alla fristående gäng håller sig på godfot med något av dom stora gillena, annars skulle dom inte leva länge. Det råder likaså ett visst lugnt mellan dom olika gillena än så länge.

Vad som kommer börja hända är att när RP avrättar astrologer m.m. så kommer det visa sig att den spåmannen hade beskydd från ett visst gille. Gillena kommer börja misstänka varandra för

morden, RP kommer aldrig bli misstänkta. RP kommer dra igång ett krig mellan dom olika gillena.

SPÅKVINNAN SOM SPÅDDE SIG SJÄLV
Att avliva astrologerna i staden kommer bli en lek för RP, men en speciell spåkvinna i staden har nämligen varit smart nog att spå sin egen framtid. Det hon såg tilltalade henne inte så hon har låst in sig i ett torn med sina elever i stadens utkant. Hon försöker förtvivlat med brev få sina kollegor att söka skydd under festivalen men ingen vill ta henne på allvar. Hon heter Cassandra.

Rollpersonerna kommer titt som tätt under sina "uppdrag" hitta ett brev.... ett kedjebrev.. typ. Brevet är skrivet av Cassandra och hon har skrivit ca 100 ex av det och skickat till sina kollegor. Brevet lyder något följande.

Kära kollega

Jag vet att dåliga nyheter aldrig är uppskattade under festens timme men jag är så illa tvungen. Jag har tagit mig för att spå min egen framtid, något vi astrologer borde göra lite oftare. Det jag såg skrämde livet hur mig. Något fruktansvärt kommer hända dom spåmän som öppet driver sitt ämbete under helgen då den stora seansen skall äga rum. Jag ber dig vidta största försiktighet och om du förmår, hålla dig borta från karnevalen och söka skydd någonstans. Tack för förtroendet.

Cassandra.

Poängen är den att när RP gjort slut på alla astrologer så kommer dom själva förstå att Cassandra återstår. Dom får helt enkelt göra lite efterforskningar och kan lätt ta reda på genom andra spåmän att Cassandra är en av stadens bästa spåkvinnor som bor i ett av dom större tornen i utkanten av staden. Dock så har hon murat igen den enda ingången till tornet sen en vecka tillbaka och vägrat komma ut. Hon och hennes lärljungar håller till där och vad dom sysslar med är hemligt men rykten cirkulerar att Cassandra förutspått sin egen död och därför försöker fly från sin framtid.

Rollpersonerna kommer senare upptäcka att Cassandra är en överviktig, dvärgkvinna med blåfärgat hår. Något som kan ställa till enorma problem för karaktärerna.

DEN STORA SEANSEN
På tredje dagen kommer dom astrologer som fortfarande lever, samlas på toppen av ziguraten för en kollektiv seans. En gigantisk stor röd sten ställs intill en helig eld och alla astrologerna kommer sitta i en djup trans runt stenen och elden. Ett stort antal slavar och vakter kommer göra dem sällskap. Det enklaste och smartaste sättet för RP att ta hand om dem är att skicka upp ett stort gäng trädskorpioner för ziguraten. Enklast gör dom så att Wrickus får plantera skorpion ägg i floden som kommer kläckas lagom i tid och sen låta skorpionerna svälta lite innan dom går upp för Ziguraten. En frontalattack är inte att rekommendera, det slutar bara i att en massa astrologer flyr år olika håll och den stora samlingen soldater kommer göra motstånd. I värsta fall innebär det att rollpersonernas uppdrag blir röjt. Det skulle innebära att gillena skulle börja leta efter rollpersonerna och ta ut hämnd.

DRÖMMARNA
Varvat med RPS mördar räder i Fontra Cilors gator så skickar Ghumak mer och mer drömmar. Drömmar med starkare och tydligare budskap. SL måste själv tajma det så att det blir bra men tanken är att när RP lyckats avrätta alla astrologer inklusive Cassandra som murat in sig i sitt torn, så förstår RP att Ghumak är fängslad och var.

Shagul har för en stor summa pengar köpt en syrafabrik i utkanten av Fontra Cilor, han har anlitat Den svarta fjäderns hus för att bevaka fabrik. Shagul betalar så pass mycket pengar att Pultrys mannar än så länge är lojala. Inne i själva fabriken har Shagul animerat ett antal odöda som har order att döda alla som inte ser ut som Shagul. I mitten av fabriken så finns ett jättestort kar fullt med syra, genom den halvgenomskinliga vätskan kan RP se att något verka ligga och sova på botten av karet. Man kan bara ana gestalten av den sovande, gestalten är som en korsning mellan en budha och ett vårtsvin med sex armar. På tanken finns enorma pentagram och magiska symboler ritade.

Ganska precis här så kommer Shagul och överraskar RP när dom undersöker tanken och håller ett tal som lyder något följande

- *Men se där kära vänner, ni hittade hit . Jag skall erkänna en sak. Jag trodde ni var för korkade för att lyckas, men ni har överraskat mig. Ni är nog precis dom män jag letar efter. Låt mig förklara det hela lite mer ingående. Senast vi träffades så hade jag en löjlig mustach på mig och skickade er på detta uppdrag, jag valde er med största flit. I denna enorma tank av syra som ni ser vilar en mycket mycket speciell demon, ingen mindre än självaste Ghumak. Se så, stäng era munnar. Ghumak är en demon av många manifestationer och just denna manifestation har talat till mig. Det han sa var mycket allvarligt, han sa till mig att rena Rhabdo Rana från alla oseriösa element. Era sektmedlemmar kunde inte skickas hit till denna trakt. Deras svaga, förtvinade sinnen skulle falla offer för dom gamla ledarnas propaganda, dom skulle nog bara skada vår vän i karet. Vad säger ni ? Trogna kultister som ni är. Ska ni ställa er vid mitt led och leda Rhabdo Rana rätt ?*

Poängen är den att drömmarna RP fått får dom förstå att det Shagul bara säger är rappakalja, när dom då nekar till Shaguls förslag blir hans rasande och en ev. strid bryter ut. Här får du som SL själv tajma så det hela blir lagom mycket. Är spelarna sugna på lite action i syrafabriken så får du som SL anpassa Shaguls värden så att striden blir lagom lång och rolig, är däremot spelarna mättade på action så kan du istället lägga in något dramatiskt. Ett förslag till en sådan avslutning är att RP bryter den magi som håller Ghumak sövd så Ghumak reser sig ur karet och sliter ner Shagul i syran, eller att RP lyckas lura ner Shagul i en fälla av något slag och hälla syra över honom.

När väl Ghumak vaknar så reser han sig ur syrakaret och titar på RP med sina klotrunda ögon. Han tackar dom hastigt för att dom väckt honom ur fängelset och att dom hjälpt till att döda Shagul. Sen frågar han om dom fullgjort sitt uppdrag i staden.

Om RP svarar nej så ler Ghumak och svarar

Bra svar..... rätt svar..... ni hade ett uppdrag och det var att döda ALLA spåmän och siare i staden, nog för att detta uppdrag inte var mitt. Det var den fjäskande äckliga trollkarlens uppdrag. Men ni TRODDE det var mitt uppdrag och det är därför jag frågar. Har ni dödat ALLA spåmän och siare i staden ? svaret var nej. Rätt svar. Det finns fyra stycken siare kvar som genom drömmar sett skymtar av framtiden, inte sant. Min följdfråga är , tänker ni fullgöra ordern ?

Om RP svarar ja så blir Ghumak rasande och vrålar

FEL !!! LÖGNARE.. Trollkarlen gav er en order, en order ni trodde var min. Om ni inte fullföljt det ni trodde var mina order så är ni illojala. Eran order var att döda alla siare, men fyra stycken lever i alra högsta grad. Ni har till skymningen/gryningen på er att lista ut vilka dessa fyra siare är annars kommer era själar bli mina.

Vad Ghumak vill driva RP till är självmord. Om RP svaret nej på frågan och svarar nej igen så dräper Ghumak dem med en gång. Om RP svarar ja på den andra frågan så ler Ghumak och tynar sen bort i rök. Om RP svarade ja på första frågan så har dom en viss tid på sig att lista ut att det är dom som är siarna och i sådana fall ta sina liv.

Därmed är scenariot slut.

/ THE END