Vallfärden

Tävlingsäventyr till Spelkongress 90, arrangerat av Yxan/Gamers Guild
Ansvariga för äventyret är Kent Närling, Erik Horned och Max Lundgren

Introduktion

Vallfärden är ett äventyr som handlar om Celinas (en av rollpersonerna) vallfärd, för att se om hon är den utvalde att bli nästa översteprästinna, hennes vallfärd har gått mycket bra hittills och hon har snart varit borta i två månader.
För två veckor sedan så drabbades dock Celinas vallfärdsfölje av ett överfall utfört av stråtrövare, vid överfallet så dog samtliga i hennes följe utom hennes novis Ahina blev förgiftad av en av rövarnas pilar. I sista stund innan de skulle ge sig på de två värnlösa kvinnorna, så räddades de av tre äventyrare som slagit följe (Stephan, Randor och Eron). Celina blev mycket tacksam och erbjöd de tre en belöning (på 20gm) om de blev hennes nya följe, vilket de gick med på, men Celina verkade ändå lite missnöjd eftersom hon var mycket angelägen om att hennes följe skulle bestå av sex personer.
När äventyret startar så har rollpersonerna lämnat värdshuset Innanvind för ett dygn sedan där de övernattat, de har dessutom fått en person till i följet där. Denne person heter Grabit Achen (obs!denna spelare skall spela förädare! åtminstone i början) och har erbjudit sig att visa rollpersonerna en snabbare väg igenom bergen, vilket de dock inte ville gå med på eftersom de hört om alla de faror som lurar i bergen i form av rövare, vilda djur, fågelfolket, dessutom så sägs det finnas mycket gott om giftiga ormar i där. Men eftersom Celina insisterade på att hon behöver en följeslagare till så, kom de överens om att ändå erbjuda Grabit en betalning (15gm) mot att han följde med dem på deras färd till Carannon, huvudstaden i Celinas hemland Alorrtia.
Spelarna håller just på att lämna deras första läger efter värdshuset, där de fick veta att anledningen till att de mötte så lite folk längs handelsleden är att ett inbördeskrig brutit ut i landet Talor, genom vilket handelsleden passerar. De fick också veta att inbördeskriget utbröt när underklassen gjorde uppror och det är även underklassen som håller den bro som handelsleden går över när den går in i Talor.

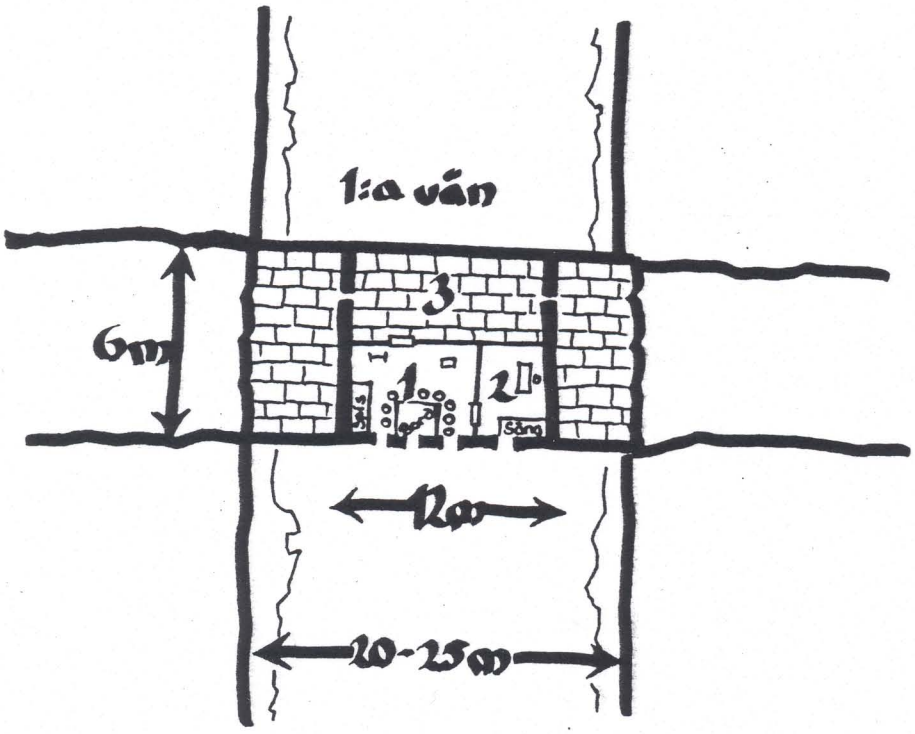
Inledning

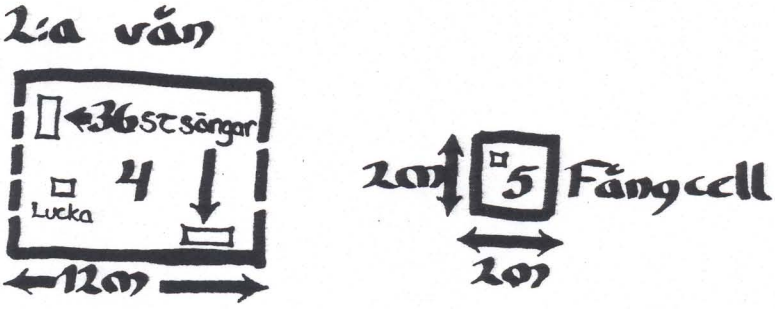
Efter tre timmars ritt sedan ni brutit upp ert läger, så börjar det karga landskap, som De förtappades ödemark utgör, att övergå till mer och mer bördigt landskap. Efter två veckors ritt genom denna ödemark så är det med glädje ni lämnar den bakom er. Landskapet övergår nu till ett mer bördigt och här och där kan man ni se träd för första gången på länge. När detta landskap glidit förbi er i mer än fem timmar så har det börjat mörkna, en viss trötthet börjar kännas. Just när det är som mest väntat att någon skall föreslå för den, till synes, outtröttliga Randor att det kanske är dags att slå läger, så rider ni över en kulle och ser på avstånd floden Lenor som utgör gränsen till Talor. Om man anstränger sig så kan man desutom urskilja den bro som utgör gränsposteringen, det är dock minst två timmars ritt dit och om ni red dit utan att slå läger så skulle ni komma fram vid midnatt....

Just vid solnedgången den andra dagen efter att de lämnat Innanvind så rider de över en högre kulle varifrån de kan se ända till bron.De ser att om de rider vidare så kommer de fram om ca 2 timmar (mitt i natten) annars kan de slå läger här(det är en utmärkt lägerplats) och rida vidare i gryningen.De kan med andra ord välja om de vill passera gränsposteringen på dagen eller natten, beroende på <u>hur</u> de vill passera.
När rollpersonerna kommer fram till bron ser de en bred (6 meter) stenbro med ett stort vakthus av sten byggt över hela bron (d.v.s man måste rida igenom huset för att komma över).

Gränsposteringen

När upproret bröt ut så var denna gränspostering en av de första viktiga punkter som underklassen lyckades erövra.Enda sedan dess har smeden Görn haft kommandot här, han är en levnadsglad (läs dryckesglad) man som dessvärre inte är någon ordningsmänniska, vilket har smittat av sig på de beväpnade bönder som benämns vakter.Görn festar mycket på nätterna och då är han glad och bullrig,han kan då tänkas släppa igenom vem som helst (utom folk med adelsutseende) efter en dryckestävling eller ett parti tärning.På dagarna är han mycket grinig och vill oftast inte bli väckt (vilket han måste bli då någon vill passera). Folk med adelsutseende ses med stor misstänksamhet och släpps oftast inte igenom.
Om rollpersonerna vill ta sig över floden utan bron så är den ca 20-25m bred, 6-7m djup och rinner i god takt (2m/s) i riktning <u>från</u> bergen,därför är det avrådligt att inte ta bron.





1. Vaktrum.

Överblick:

När man kommer in igenom dörren ser man ett skitigt rum med ett stort ekbord och åtta stolar vid den södra väggen. Stengolvet ser inte ut att ha sopats på länge och det ligger matrester lite här och var. Den öppna spis som dominerar den västra väggen är till hälften fylld med odiskade köksredskap och ved i en röra,den andra hälften upptas av en sparsam eld. I den västra väggen finns två skottgluggar och den södra tre fönsterluckor.

Åt öster i rummet finns en dörr och mot mitten av den norra väggen står en kraftig trästege som leder upp mot en trälucka i taket. I golvet intill norra väggen syns en trälucka på vilken det ligger en repstege.
Varelser:
Nattetid: En tredjedel av styrkan som festar med Görn.
Dagtid: 2T4 man som sitter och äter eller spelar.
SL:
Detta är vaktrummet där man äter,spelar och festar.Det är nästan alltid ljudligt här. Träluckan i golvet leder till fängelsehålan.

2. Kommendantens rum.

Överblick:
Rummet till väster om vaktrummet är nästan lika skitigt.I rummet står en enkel säng bredvid fönsterluckan vid den södra väggen och ett skrivbord vid den västra.Allt är en röra och sängen buktar på mitten, som om någon för tung för sängen sovit i den.
Varelser:
Nattetid: Ledaren Görn är här under morgontimmarna(och sover av sig ruset).
Dagtid: Ingen.
På skrivbordet ligger ett brev som talar om för Görn att han inte skall släppa in några köpmän som misstänks ha vapen med sig,eftersom dessa kan sälja till överklassen.
I skrivbordslådorna finns normalt skrivbordsmaterial (pergament, pennor, bläck m.m.).
SL:
Ledaren Görns rum. Han sover ruset av sig här mellan 4 och 10 tiden. Annars är det tomt.

3. Passagen.

Överblick:
En stor bred korridor, med en stor järnbeslagen ekport (200KP) i varje ände, som leder rakt igenom gränsposteringen. Av det slitna stengolvet att döma har många transporter passerat här.
Varelser:
5 vakter står alltid på vakt här.
SL:
Härigenom passerar handelsleden, att <u>slå</u> sig igenom den här vägen torde vara omöjligt.

4. Sovloft.

Överblick:
När man kommer upp genom luckan ser man 36 enkla sängar som står i tre jämna rader. Golvet är av träplankor vilket gör det behagligare att gå på än det kalla stengolvet.
Inte heller detta rum kan skryta med någon ordning.
I båda kortväggarna (rummet har inga egentliga långväggar) finns skottgluggar.
Varelser:
Nattetid: 15-20 sovande vakter.
Dagtid: 10-15 vakter.
SL:
Vakterna sover här.

5. Fängelsehåla.

Överblick:
Ett kalt litet rum som är mycket mörkt eftersom det inte finns någon ljuskälla. Uppe i taket (5m högt) finns en lucka som är mycket bastant och inte släpper igenom något ljus.
Varelser:
Förhoppningsvis ingen (om rollpersonerna hamnat här har de <u>problem!!!).</u>

SL:
Här hamnar de som är riktigt bråkiga mot vakterna. Eftersom det är innbördeskrig så finns ingen högre instans att skicka ev. fångar till så får de nog sitta här till krigets slut (har man tur får man mat ibland).

Om landet Talor

För ungefär tre månader sedan så utbröt ett uppror i feodalriket Talor, sedan dess har landet härjats av inbördeskrig. I det nuvarande läget så är landet i princip uppdelat i två halvor en där den tidigare adelsklassen har makten under prins Leo Guldsporre och en där underklassen har makten under en bonde vid namn Fedor.
Adelsklassen kämpar desperat för att behålla makten men blir ständigt förrådd av folket i deras egna provinser, så den troligaste utvecklingen enligt många lärda är att upproret lyckas och adelsklassen förlorar sin makt.
I underklassens halva så är man mycket misstänksam mot främlingar ty de kan vara köpmän som försöker smuggla vapen, från bergen i väst, till adelsmännen.Man bör även vara försiktig färdandes där om man ser "ädel" ut.I överklassens del däremot är man misstänksam mot de flesta i rädsla för ännu fler förrädare.

Spelarnas färd genom landet

Spelarnas färd genom landet förväntas passera ganska händelselöst, det tar drygt ett dygn att passera igenom landet. Gränsen mellan de två makthalvorna är ganska lugn så här långt söder i landet och rollpersonerna förväntas inte se eller råka ut för någon strid. När de passerar gränsen så kan de endast se spår av strider och mindre slagfält (allt om inte är trasigt, är tillvarataget).
När rollpersonerna sedan kommer fram till gränsen mot Gardonien så visar det sig att den Taloriska tullstationen är obemannad, men de måste dock betala tull (1km/person eller häst) till den Gardoniska tullstationen.

Flora o.dyl. :
Den delen av Talor som rollpersonerna färdas igenom består främst av ett smått kulligt åkerlandskap med små skogsdungar spridda likt löv för vinden.Eftersom färden sker tidigt på hösten så är klimatet behagligt och vissa åkrar har gröda medan andra redan skördats. Rollpersoner kan knappast vänta sig några problem från väder och vind. Åkrarna är rikligt korsade av vägar och stigar, men de väntas hålla sig på handelsleden och inte villa bort sig bland de många små åkervägarna som dessutom inte har några större mängder vägskyltar.

Landet Gardonien

Handelsriket Gardonien är ett stort rike som ligger direkt öst om Talor. Dess huvudnäring är utan tvekan handelsleden som passerar rakt igenom Gardonien på sin färd mot fjärran östern. Triköping genom vilken handelsleden passerar är en av västerns rikaste städer och därmed också Gardoniens.Gardonien är över huvud taget ett mycket rikt land och är många köpmäns mål såsom ett stort handelsrike.
Färden genom Gardonien kommer för rollpersonerna att vara mycket lik den genom Talor vad beträffar naturen, däremot är det ett frifullare åkerlandskap de passerar, inga brända gårdar eller spår efter strider.
Färden genom Gardonien blir dock kort ty natten efter att de passerat in i kommer Celina att drömma en dröm (ett budskap från hennes gud) om att hon måste färdas genom bergen, vilket hon själv måste övertyga resten av gruppen (inte Grabit) för ryktena om bergen är inte goda (det berättas om det fruktansvärda fågelfolket, alla rövarband och om otaliga farliga djur).
Turligt nog så är rollpersonerna ganska nära stigen han använder den morgonen. Det tar dem en halv dag att nå bergsstigen från lägerplatsen.

Bergsstigen

Bergsmassivet som rollpersonerna nu skall passera igenom innehåller en hel del otrevliga saker.Ett stort nätverk av stigar som endast de som bor där kan helt och hållet.En otrevlig ormkult (som dock är okänd för de som bor utanför bergen).Fågelfolket som rider på stora falkar.Dessutom så brukar det ofta finnas stora regnmoln över området som gör att marken blir porös och opålitlig. Trots allt detta så har en Karkion bosatt sig i området, men är mycket skygg av sig och visar sig endast i nödfall. Spelarna kommer att råka ut för allt detta och de olika delarna kommer att beskrivas separat.

Bergen ser helt normala ut (ganska höga med toppen täckt av snö). Växtligheten är sparsam med små inslag av gräsplättar och små vindpinade buskar.

Om rollpersonerna kommer på idén att färdas på natten (antagligen på initiativ från Grabit) i stället för dagen så är de bara att gratulera, ty alla fågelfolksmöten kan undvikas genom att färdas på natten (ty fågelfolket jagar inte på natten) förutsatt att de döljer sina läger platser någorlunda bra så att de inte blir sedda på dagen (det finns ganska gott om skrevor och utskjutande klipphyllor om de bara frågar).

Observera dock att ingen normal människa tycker om att totalt rearrangera sin dygnsrytm utan god anledning, dessutom ser man sämre på natten vilket gör att man inte färdas lika fort, i det här fallet så kompenseras detta däremot av att de ändå inte kan färdas speciellt fort i bergen och måste dessutom färdas försiktigt även på dagen. Om de färdas nattetid så få du modifiera beskrivningarna, gemensamt är dock att det tar ungefär lika lång tid för rollpersonerna att passera de olika platserna.

Fågelfolket

Fågelfolket är de kannibalstammar som lever uppe i bergen. De är korta och har rikligt med gråsvart hårväxt på kroppen (lite mer än normalt nordfolk) och har grova anletsdrag. Som folkslag är de mycket grymma och råa, de leker gärna med sitt byte innan de fångar (eller dödar) det om de kan.Fågelfolket rider på sina stora fåglar som påminner om falkar till utseendet. Fågelfolkets språk är högljutt och består av många snabba hårda ljud.

Eftersom jakt från fågelrygg är mycket olik all annan jakt har fågelfolket skaffat sig vapen som är speciellt anpassade till deras krav, ett fåtal av dem har även lärt sig smidandets konst (dock måste de ta materialet från ev. byten).

När de gör en av sina fruktade dykattacker använder de sig av sina shackackacklas som är ett kloliknande närstridsspjut. De mest fruktade av deras attacker sker dock med speciella spjut (Trickas) som de släpper från hög höjd (40-50m).

Rollpersonerna kommer att bli attackerade av fågelfolket en eller två gånger under sin färd genom bergen (beroende på hur de agerar). Även om de bara kommer i strid sällan med dem så låt dem se deras skepnader på avstånd, få rollpersonerna att frukta fågelfolket!

Den första konfrontationen med fågelfolket sker när rollpersonerna färdats på stigen i ca ett dygn (d.v.s vid lunchtid den andra dagen som de färdas på stigen). Om de har sagt att de håller noggrann utkik efter flygande faror så kommer de att upptäcka attacken 4SR innan de dyker ned över rollpersonerna (slå ett normalt finna dolda ting-slag för de som håller utkik), om de inte håller noggrann utkik så blir det betydligt svårare för rollpersonerna att upptäcka attacken i tid (-7 på finna dolda ting) och de blir totalt överraskade (de som lyckas slå ett normalt upptäcka fara-slag hinner dock dra upp sina vapen).

Attacken består i att 4 fågelmän dyker ned mot rollpersonerna samtidigt som 2 andra (ledaren och en till) flyger i position för att kasta spjut ovanför dem (efter 2 SR börjar de kasta sina spjut från 40 meters höjd, de har 3st var). När de ovanför kastat sina spjut anfaller de också med dykattacker.

Om någon av rollpersonerna lyckas med ett normalt upptäcka fara-slag så upptäcker de som flyger ovanför, om de i första skedet upptäckte anfallet i tid så har de upptäckt de ovanför automatiskt (d.v.s om de i första skedet misslyckades ska du slå två upptäcka fara-slag för var och en!).
Om 4st av dem eller 2st+ledaren blir så allvarligt skadade så att de inte kan slåss, då flyr de andra.
Efter anfallet så färdas rollpersonerna relativt ostört i två dagar, under denna tid är det mycket troligt att de ser fågelfolket på avstånd, men de kommer inte att bli anfallna.

Klyftan
När de färdats i två dagar så efter anfallet så kommer de fram till en klyfta där det en gång fanns en hängbro (ganska länge sedan vilket Grabit hade glömt bort). De enda resterna av bron är tre av de bropålar som utgjorde fästet i varje ända. I de två som sitter på den motsatta sidan hänger dessutom några murkna rester av plankor och rep. Det är 10 meter till motsatta sidan. 80 meter längre ner i klyftan syns en strid fors, tydligen en utlöpare till floden Lenor. Om rollpersonerna vill ta en annan väg (som Grabit känner till) så måste de ta en omväg som tar 3 dagar extra och dessutom passera ett ställe där det finns mycket gott om rövare då ett nytt rövarband nyligen blockerat ett bergspass (det var därför Grabit tog denna väg men glömde att bron rasat, då det var länge sedan han färdades denna väg). Om rollpersonerna trots detta tar en ny väg (för att behålla hästarna) så bör de vara så gott som ute ur tävlingen, för att undvika detta bör de få klart för sig hur riskfylld och tidskrävande den andra vägen är och det är därför viktigt att SL informerar Grabit om detta när de upptäcker den rasade bron.
Det finns antagligen många sätt att ta sig över, men det troligaste är att Randor kastar över sitt lasso för att sedan rollpersonerna skall kunna gå armgång eller klättra över, i detta fall är det dock mycket viktigt att de undersöker att pålarna håller, t.ex. genom att rycka kraftigt i dem. Om de inte undersöker det så kan de inte upptäcka att den ena av de två pålarna på motsatta sidan lossnar vid kraftig belastning (den högra), om de sedan inte talat om vilken av de två de kastat lassot runt (du bör inte fråga <u>rakt ut</u> eftersom de troligen blir ganska misstänksamma då) så får du slå en T20 under 10 för att den skall hålla.Om den nu inte skulle hålla så måste den första som klättrar över slå ett svårt STY-slag för att hålla kvar vid rycket när den ena sidan lossnar, dessutom så måste han slå ett normalt FYS-slag för att hålla kvar när han slår in i motsatta väggen och tar 2T6 KP i skada (eftersom pålen lossnar när han har bara 2 meter kvar, hehe, he!).

Om Randor trilskas alltför mycket om att lämna hästarna bakom sig så kan du tala om för honom att hans folk inte är ovana att behöva lämna sin häst i nödsituationer.

Stigvalet
På eftermiddagen dagen efter att rollpersonerna tagit sig över klyftan, så kommer de fram till ett ställe där stigen delar sig, du kan då informera Grabit om att de kan ta båda vägarna (de går ihop igen längre fram) men att den vänstra stigen kommer att gå på väldigt hög höjd hela tiden medan den högra kommer ringla sig fram mestadels nere i dalar och raviner. Det som rollpersonerna bör komma underfund med är dock att om de tar den vänstra stigen så kommer det att innebära att vara mycket utsatta och synliga för fågelfolket, därför bör de färdas nattetid om de tar den vägen, dock så är heller inte detta en bra lösning eftersom att leta sig fram på en ringlande brant bergsstig i dåligt ljus (det kommer inte att vara fullmåne) är mycket riskabelt. Om de däremot färdas längs den högra stigen så kan de känna sig relativt trygga från fågelfolket (det finns till och med busk- och skogsvegetation på sina ställen).

• Om rollpersonerna tar den vänstra och färdas dagtid så kommer de att träffa på fågelfolket en gång till (5st+ledare), med en attack ungefär sammansatt som den förra med skillnaden att det finns mindre att skydda sig med här.Om de däremot färdas på natten så kan de färdas relativt lungt, men den som går först måste slå finna dolda ting-slag två gånger per dag och vid misslyckande slå ett smidighets-slag för att inte rasa ned 3T6 meter och ta 2T6 i skada (rustning skyddar).Efter att ha färdats i två dagar längs bergsstigen så kommer de dessutom att råka ut för dimma, då de måste stanna och lägra i 5 timmar tills dimman passerar (om de fortsätter så måste de slå ovanstående finna dolda ting-slag 3ggr/timme, men då kommer de ut ur dimman på 3 timmar).
• Om rollpersonerna tar den högra vägen så kommer de att färdas lungt i två dagar tills ett plötsligt regnväder bryter ut, ett mycket kraftigt sådant. Det första de får möjlighet att ta skydd i är en grotta, huvudsakligen bestående av stenig packad jord, som går in i ena sidan av ravinen som de färdas i. Detta är dock inget bra val eftersom rollpersonerna bör ha sett att ravinens sidor är mycket leriga och risken för ras är mycket stor under ett så häftigt skyfall. Om de struntar i den grottan så kommer de senare fram till en skogsdunge som det i mitten växer en kraftig ek som mycket väl duger som skydd, under den halvtimme som skyfallet varar så kommer rollpersonerna att höra hur det mullrar när ett stort jordskred rasar ned längs ravinens ena sida (skogsdungen ligger i mitten och är helt säker från raset). De spelargrupper som väljer grottan kommer inte att bli helt glada över jordskredet, de kommer nämligen att bli instängda i grottan och det tar dem 6 timmar att gräva sig ut. Om någon av rollpersonerna springer ut ur grottan när han hör mullret så kommer han att reagera lagom snabbt för att bara få sina ben begravda i leran(låt han gärna slå ett SMI-slag trots att det inte gör någon skillnad).
Efter att ha färdats 3 dagar längs någon av vägarna så kommer de två stigarna att återförenas.

Kullerdalen
En dags marsch ifrån det ställe där stigarna återförenades, ligger den plats som Grabit känner som kullerdalen, när rollpersonerna når fram till detta ställe är det ganska mörkt och det är inte långt till solen dyker ned bakom bergstopparna.Det är med andra ord en lämplig plats att slå läger. Det är här som Grabit kommer att förråda dem, förhoppnigsvis utan att de inser att han gjort det.
Kullerdalen är, precis som namnet antyder en dal full av kullar med en gles buskvegetation.

Kidnappningen
Under natten när Grabit har sitt vaktpass, ska han smyga bort till en viss närbelägen kulle (350m bort) och signalera (med en lampa) till några av kultens medlemmar (6st) som alltid sitter på vakt i närheten av den nordliga ingången till kullerdalen.Dessa skall sedan smyga bort till lägret och kidnappa kvinnan, samtidigt som 4 av dem håller vakt och oskadliggöra de i kvinnans eskort som vaknar (ingen kommer att vakna). Dessvärre (för dem) så går det inte riktigt som de skulle vilja den här gången, eftersom de kidnappar Ahina (i mörkret så ser de inte hur sjuk hon är samt att det finns två kvinnor i sällskapet)!
Om du vill få spelarna att känna mer valfrihet samt att lägga till någontin kul, så kan du låta Celina vakna mitt i natten och upptäcka att Ahina ligger och huttrar eftersom hon tappat sin noviskappa, Celina kommer då förmodligen att svepa in henne i sin vita prästkappa vilket är ytterligare ett skäl att kultmedlemmarna tar fel (ingen man klär sig i helvitt i deras ögon!). När Grabit sedan kommer tillbaka så ser han troligtvis att de tagit fel och inser antagligen att om rollpersonerna följer spåret så kan han leda dem i en fälla. Spåret efter förföljarna är inte svårt att hitta och de hittar det efter några minuters sökande.

Karkionens trädgård
När rollpersonerna följt spåret under ca 4 timmar så korsar en stig spåret och på andra sidan stigen finns inget spår längre (hur mycket än rollpersonerna letar, kultmedlemmarna har gått följt stigen en längre väg och dolt spåren där de gått av stigen). Spelarna följer då stigen (deras enda alternativ) vilken leder till nästa plats, Karkionens trädgård...

Bergsstigen går efter ett par timmar in i en djup klyfta mellan två mycket höga lodräta klippväggar (stigen är ca 2-3m bred). Stigen går brant uppför och kylan tilltar allt efter hand som rollpersonerna rör sig längs den. Efter ca två timmars vandring planar stigen ut. När rollpersonerna något senare rundar en krök så öppnar sig klyftan till en större dal (punkt A). Samtidigt utsätts de för luftelementets hela raseri då en kraftig nordanvind slår imot rollpersonerna när de kliver ut i dalen.
Framför rollpersonerna breder en stor högplatå ut sig, omgiven av lodräta klippväggar som nästan tycks nå till himlen. Högplatån är ca 5 mil lång och 2 mil bred på det bredaste stället (B). Marken är täckt av frostbitet gräs och marken är hård, tjälen tycks gå riktigt djupt ned. Långt bort kan dock rollpersonerna mot alla odds se en samling träd (C).
Efter 5 timmars vandring kommer rollpersonerna fram till trädsamlingen.
När rollpersonerna närmar sig den, ser de att den omges av en fyra meter hög grön häck av tätt växande grenar, dessutom märker de att luften blir allt varmare ju närmare de kommer häcken(Botanik: klimatet är för kallt för denna typ av växtlighet).
När rollpersonerna kommer inom 5 meter från punkt 1 så ser de till sin förvåning hur grenarna drar sig tillbaka och en 1.5 meter bred och 3 meter bred hög valvbåge bildas.
Innanför öppningen kan rollpersonerna se en mycket vacker trädgård.
Det första som rollpersonerna märker när de kliver in i trädgården är att kylan och vinden tycks upphöra och det är behagligt och varmt. så fort som alla har klivit in så sluter sig öppningen bakom dem. Rakt fram står sex stora fruktträd (2) vars grenar är nedtyngda av mogen frukt.Marken är täckt av tjockt, mjukt och frodigt gräs. Bakom träden skymtar ytterligare en häck med en öppning i (3).
Träden (2) ser ut ungefär som normala fruktträd och har frukter som följer:

I.Beskrivning: Äppelform men helt glasklart fruktkött och genom skinnligt skal. Man ser kärnorna helt tydligt. Smakar som äpplen men är mycket sötare.
Effekt: Man blir mycket lös i magen.

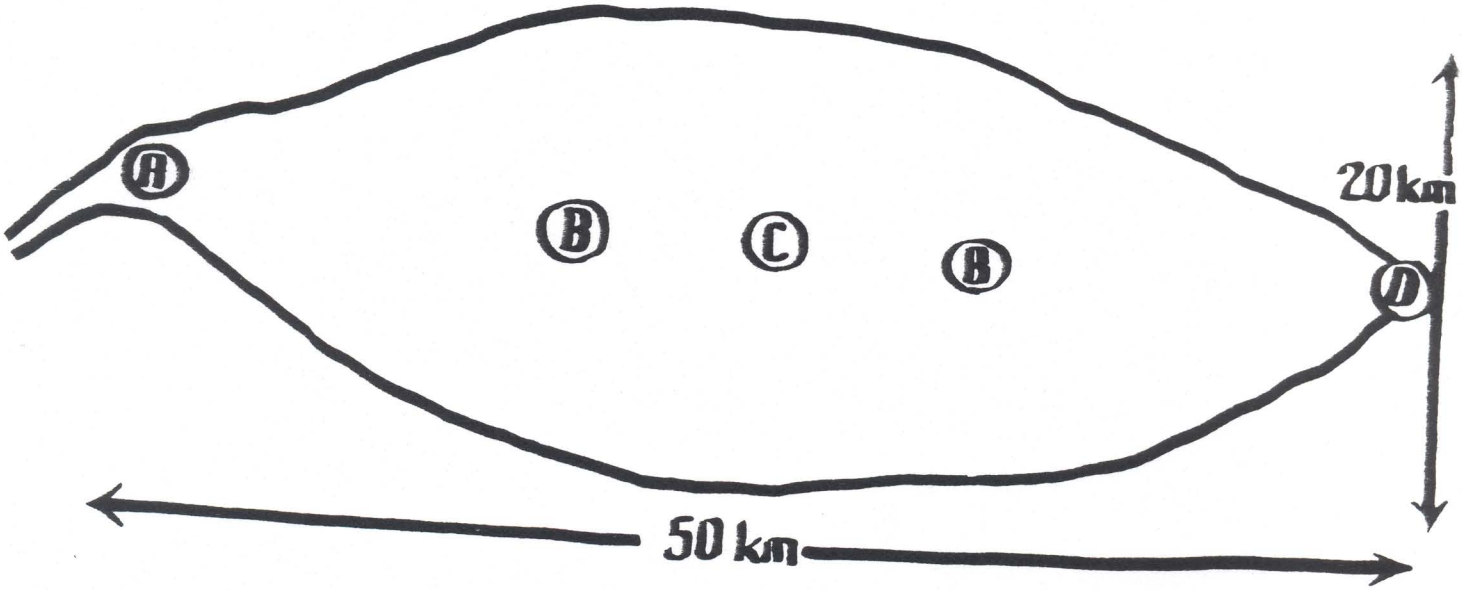
II.Beskrivning: Apelsin formad ganska hårt skal. Innehållande vätska (fruktsaften), som smakar som annansjuice fast något beskare.
Effekt: Två frukter räknas som en dagsranson.

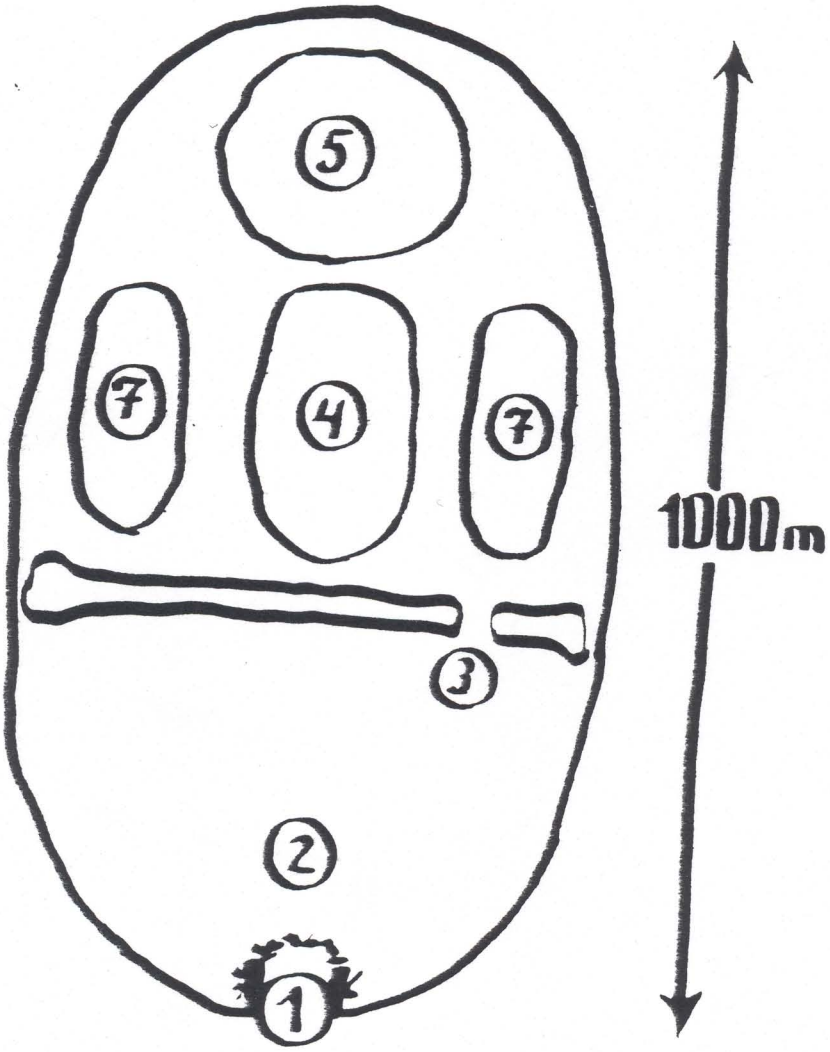
III.Beskrivning: Körsbärsformade bär med mycket kladdiga gröna skal smakar, som blåbär men något sötare, <u>mycket</u> delikata !!!
Effekt: Ingen alls, dock mycket avfärgande.

IV.Beskrivning: Vanliga röda äpplen i vattenmelonstorlek och smakar som äpplen gör i allmänhet.
Effekt: Mycket uppiggande.

V.Beskrivning: Detta träd bär inte frukt, utan det är bladen man äter (ett botanik slag kommer att berätta detta). Dessa smakar behagligt av en söt mintsmak
Effekt: Fungerar som berusnings medel i större koncentration.

VI. Beskrivning: Orange banan liknande frukt innehållande fem små runda frukter vilka påminner om skalade apelsiner och smakar som sådana.
Effekter: Alla som en normal apelsin kan tänkas ha.


A
B
C
B
D
20 km
50 km


5
7
4
7
1000 m
3
2
1

Resten av det inhägnade området domineras av en damm (4) och en mycket stor ek(5). Dammen ligger mitt i området, eken står på andra sidan om dammen, på ömse sidor om dammen finns en samling buskar av varierande färger(7). dammen ligger alldeles spegelblank.
Bland buskarna (7) kan rollpersonerna hitta örter om de lyckas med Botanik-slag (Iran-gräs, Belrondsvamp, Grönmossa och Drakträd).
Dammens yta är utan en krusning, ingenting tycks röra vid ytan (om de går närmare syns det att det simmar någon typ av fiskar zoologi: vissa av dem betraktas som en delikatess av vissa). Känner man på ytan känns vattnet kallt men samtidigt mycket behagligt mot huden. Dricker man av vattnet släcker det törsten på ett utomordentligt sätt, det smakar mycket friskt.
Vattnets (4) egenskaper:

Dricka det: Inom området botar det de flesta kända sjukdomar.För man vattnet utanför trädgården förlorar det visserligen sin läkande förmåga men det blir aldrig dåligt, utan släcker alltid törsten.
Bada i det: Helar 6KP/timme

Under det stora trädet kan man urskilja en sittande figur (finna dolda ting: figuren ser ut att ha vingar).
När rollpersonerna närmar sig eken:
Eken är gigantisk, dess krona skuggar nästan hela den östra delen av trädgården. Varelsen under trädet är en karkion (ingen av rollpersonerna har någonsin hört talas om karkioner).Varelsen utstrålar ålderdom på något mystiskt sätt och pälsen har börjat få smått grått inslag, vingarna har dessutom några små men fullt synliga revor.
När rollpersonerna kommer närmare så ser de att varelsen sitter i en meditatonsställning och ser inte ut att vara medveten om rollpersonernas närvaro.
När är fem meter ifrån varelsen öppnar han plötsligt ögonen. Han mölter allas blickar, en och en. Hans blick är mycket genomträngande, det känns som om han ser rakt in i ens själ, hans vilja tycks bryta allt motstånd.

- Jag, Ciccéron Ghjnarhi Tranzoti Dalnomon bjuder dig, den vackra och ditt sällskap välkommen till min enkla boning (detta säger han med blicken fästad på Celina).
Efter det så händer följande:
(oavsett vad rollpersonerna gör så kan de inte ändra på det)

• Först tittar han henne i ögonen, Celina upplever en känsla av försåelse när han "avläser" hennes sinne.

• Sedan säger han till Celina: -"Du har äntligen anlänt, jag har väntat dig och ville varna dig för de faror som väntar. Men du har redan förstått din plikt ser jag, men det råder tydligen tveksamhet varthän? Nåväl, du har skänkt mig en gåva när jag är nära mitt slut och din gåva kräver gengåva.". Han tystnar och blundar en kort stund för att sedan öppna munnen och tala: -"Min gåva är enkel.Denne man skall ni följa" (han lyfter armen och pekar mot Grabit) "ty så skall det bli att denne man vet vägen... ".
Efter det så lägger han båda händerna i knät och tystnar.Efter ca 5 minuter så börjar kalla vindar att blåsa in över hans trädgård och växtligheten börjar sakta att vissna, efter 5 timmar så har all växtlighet dött och dammen förlorat sina egenskaper.

Vägen ut ifrån dalen går längs en klyfta, på motsatta sidan där de kom in, vilken mynnar ut ca 5km från floden. Det tar rollpersonerna 4 timmar att nå klyftans mynning. Eftersom man ser floden från klyftans mynning så är det lätt att hitta dit (Grabit vet att kultens tillhåll ligger mitt i floden).
När rollpersonerna kommer ca 500 meter från floden så ser de tre personer i en båt som lägger ut från stranden och åker nedströms (finna dolda ting-En fjärde person klädd i vitt ser ut att ligga i båten). När de når stranden så kommer Grabit omedelbart att upptäcka den slarvigt dolda båt som ligger bland buskarna, båten är av samma typ som kidnapparna har.

I båten, som är gjord för tre man men kan bära fem personer, ligger tre paddlar och ett rep är fästat i fören. Floden är relativt strid, vilket gör att samtliga av de tre som paddlar måste slå tre kanot-slag under färden (Ja, Randor är den enda som har färdigheten, de andra har GC!), minst en måste lyckas varje gång, annars måste den med med högst Kanot-FV slå ett SMI-slag, annars kappsejsar båten. Om den kappsejar så blir rollpersonerna rejält blöta och måste kliva i från flodstranden.Den person som har rustning på sig måste slå ett SMI-slag för att hålla sig fast vid båten eller få ordentligt med kallsupar innan de andra drar upp honom på stranden. Ingen kommer dock att ta allvarliga skador under denna färd (om inte alla misslyckas samtidigt som en fumlar). Efter 15 minuters (blöt?) färd längs floden så rundar båten en krök och floden breddas och blir till en mindre sjö (60 meter bred), floden fortsätter dock på andra sidan (100 meter bort). I skymmningssolen så kan man se den stora klippan som sticker upp mitt i sjön, vilken kallas Tandklippan (Celina känner igen klippan från drömmen) av kulten och det är inte svårt att se varför. Spelarna kan inte se någon på toppen av klippan. Om rollpersonerna paddlar runt klippan så kan de se en grottingång på andra sidan, genom vilken man kan paddla eller simma eftersom den är vattenfylld.

Tandklippan

För 14 år sedan så kom en stavmagiker vid namn Ofidus Aganellon till dessa berg och hittade tandklippan och fann den ypperlig för sina studier, ty han hade nyligen fått tag på en uppsättning böcker om frammanandet av varelser från andra dimensioner. När han slagit upp sitt läger på klippans topp så började han studera böckerna, mycket snart fick han stor lust att pröva sina nyvunna kunskaper och startade en ritual för att frammana en mäktig varelse kallad Nephésis. Till sin stora förvåning så lyckades han vid första försöket och en stor explosion skakade klippan, som sprack i två delar. Nephésis, som visade sig vara mycket lik en orm, erbjöd Ofidus stor makt om han kunde föra offer till henne, eftersom hans ritual inte varit tillräckligt mäktig för att hålla dimensionshålet öppet. Nephésis tar all sin kraft från sin hemdimension och måste därför hålla hålet öppet med sin egen kropp. Efter några år så hade Ofidus, med hjälp av Nephésiss makt, lyckats foga ihop klippan igen och dessutom urholkat den så att han kunde bo i den, tillsammans med den kult han skapat runt henne. Kulten dyrkar henne såsom ormgudinna och som tack ger hon dem alla vänskap med ormar. Något som Ofidus inte visste när han utförde ritualen, var att ritualen även släppte igenom tre andra varelser från en mörkerdimension, vilka tog boning i källarvalvet. För ca 5 år sedan så hittade Ofidus en skadad fågelunge från en av fågelfolkets fåglar, vilken han vårdade, fågeln blev sedan trogen honom och genom den har han fått viss respekt hos fågelfolket vilka sedan dess inte attackerat några ur kulten.

Kulten

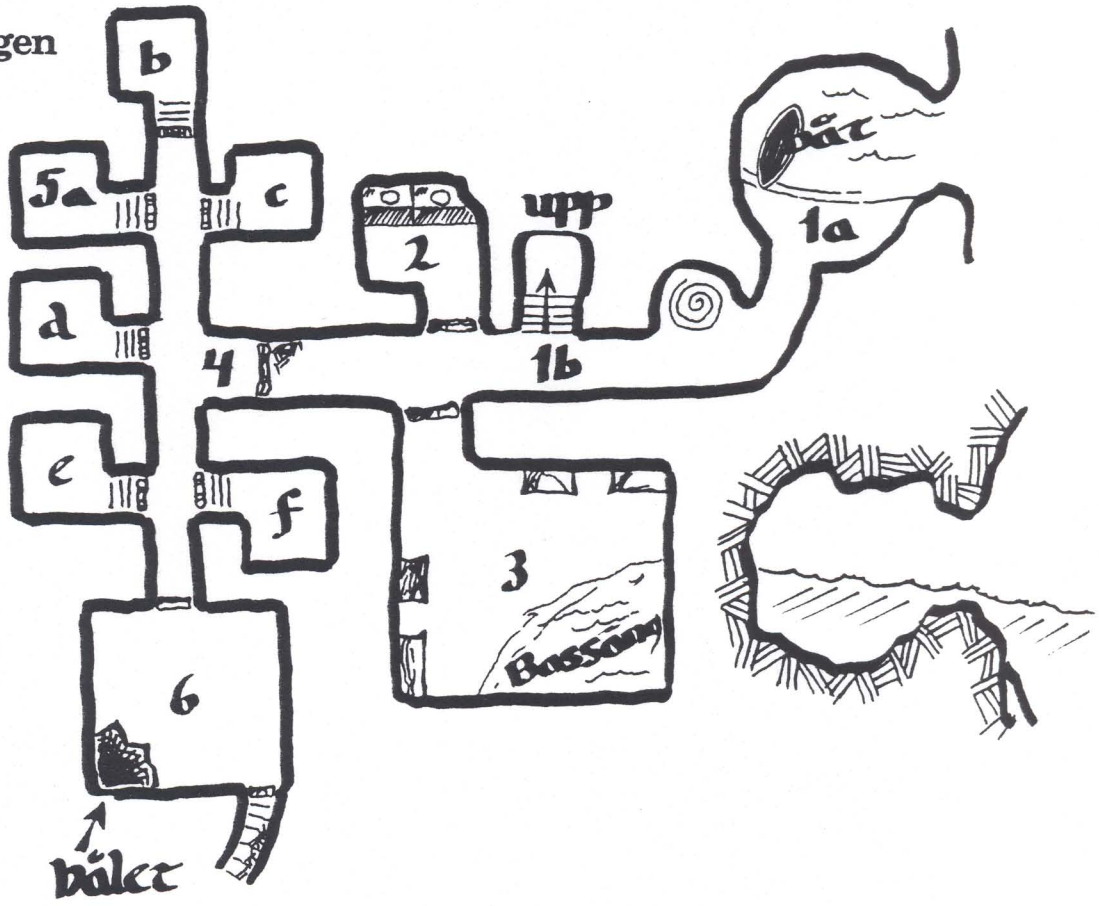
Kulten består av 32 personer som dyrkar någon som de kallar Nephésis, Ormgudinnan. Deras "överstepräst" är Ofidus Aganellon. Dyrkarna är klädda i mörkblå kåpor och spännen och smycken i silver, Ofidus har dessutom en lång ekstav med en svart sten överst. Under ceremonier, ritualer samt under andra heliga tidpunkter såsom bedjande så bär de även med sig en orm. Samtliga kultmedlemmar har gåvan (från Nephésis) att alla ormar är vänligt sinnade till dem.

Kulten har upptäckt rollpersonerna långt innan de upptäckte dem och planerar ett bakhåll på rollpersonerna, därför är endast de första rummen beskrivna som de ter sig när rollpersonerna kommer in först. Resten av rummen är beskrivna som de ser ut när (och om) rollpersonerna tar sig upp ur källarvalvet (se senare).

När de stiger in i rum 1b bortom ormen så råkar de in i ett bakhåll med blåsrör och sömngift (exakt hur bakhållet går till beror på hur de handlar, men de bör inte hinna upp för trappan eller in i rum 6 innan de blir överfallna, det viktiga är att de blir tillfångatagna), sömngiftet har styrka 16.

När rollpersonerna sedan vaknar upp så befinner de sig i källarvalvet, förutom Celina som ligger i en cell 5a (där hon ligger i 10 minuter till). De har även fått 1T6 i skada var, av fallet ner i dammen. De vaknar liggandes vid dammens västra kant och de börjar omedelbart att frysa på grund av det kalla vattnet. Eftersom sektmedlemmarna som skulle visitera dem hade bråttom så hann de endast avlägsna alla vapen, utom Erons kastdolkar, och alla deras pengar. Det är nu som Grabit kan komma till hjälp eftersom han känner till att det finns en väg ut (han lade märke till den barrikaderade dörren vid ett annat tillfälle) annan än hålet i taket (som är omöjligt att komma ut igenom, eftersom det inte syns utanför ljusets radie). Dessutom så känner han till var kulten brukar förvara sakerna från dem de slängt i hålet (rum 13).
I grottan liggen även Ahina, som kulten slängt här sedan de funnit henne oanvändbar. Hon är medvetslös och förblir så tills hon får Celinas vård.
Hur rollpersonerna kan komma ut är dock inte det enda problemet, tre skuggbestar vandrar även omkring i mörkret och de är särskillt aggresiva mot allt som lyser (Erons amulett till exempel) vilket utgör ett stort problem. Men skuggbestarna gör sig ingen brådska och leker gärna lite med sitt byte genom att skrämma det och göra skenattacker, det är nu som rollpersonerna skall bli skärrade och Eron bör komma att tänka på sin amulett (annars är de chanslösa).
Om Eron gör något försök att öppna amuletten så kommer han att släppa lös den ljusvarelse som är fängslad i den. Det som händer är att de andra rollpersonerna blir förblindade av en ljusblixt, men Eron ser hur ljuset (han blir inte bländad) formar sig till en mycket vacker kvinna som lyser upp hela grottan och även skuggbestarna. Efter det hör han en mjuk röst i sitt huvud som frågar:
-Besvärar de här tre vidriga varelserna, från mörkrets avskyvärda dimension, dig?
Förhoppningsvis svarar han ja (annars bör äventyret vara slut) och efter det så ser han hur de tre bestarna försvinner i en ljusexplosion varefter kvinnan försvinner och lämnar en lysande sten efter sig (den fungerar som en permanent ljuskälla som lyser som Ljus E1). Därefter så släpper förblindningen för de andra och de kan ta sig upp ifrån grottan.
Om rollpersonerna tagit mindre än 10 minuter (real tid) på sig att komma upp ur källaren så kommer Celina att ligga kvar i cell 5a, i annat fall måste de hämta henne uppe på offerplatsen (grabit vet var). Även om de hinner så bör de ändå ta sig upp på offerplatsen eftersom Celina måste ta reda på det som hon sett i drömmen och rätta till det.

Första våningen



1a. Grottingången

Överblick: En stor någorlunda rund grotta (ca 4m i tak) som till större delen är fylld med vatten. Till vänster innanför grottöppningen finns en uthuggen stenkaj vid vilken det ligger en lång båt förtöjd. Från kajen leder en gång som viker av åt höger direkt.
SL: Båten är av samma typ som den rollpersonerna fann vid stranden. Facklor är uppsatta längs väggarna i hela grottsystemet (där ej annat anges).
Varelser: Inga.Det står aldrig någon vakt eller liknande här

.

1b. Grottgången och väktarormens nisch

Överblick: Direkt efter kröken så syns en nisch i vänster sida av gången, i vilken det ligger en stor orm i en hög. Längre fram syns en trappa gå upp åt höger samt tre dörrar åt höger, vänster och rakt fram.
SL: Om rollpersonerna väntar här en längre stund (5 minuter eller mer) så bör de träffa på någon eftersom det ofta passerar folk här, vanligtvis på väg till rum 2.
Varelser: Väktarormen Sisss som ligger här och beskådar de som passerar in, är egentligen ganska ofarlig, men kan bli ganska påfrestande eftersom han förväntar sig att bli kelad med lite (kliad under hakan lite el. dyl).

2. Avträdet

Överblick: Ett litet trångt rum syns innanför den olåsta dörren.I den bortre väggen är två sittplatser, med hål i, uthackade med en tunn trävägg som avskiljare.
SL: Om rollpersonerna börjar undersöka närmare så kommer en av dem (den som undersöker) plötsligt att känna ett akut behov av att använda toaletterna.
Varelser: Den lilla rödmyran Göran som med bråda steg närmar sig av toaletterna längs en av väggarna.

3.Bassängrummet

Överblick: Ett stort rum som till hälften upptas av en stor vattenfylld bassäng i bortre vänstra hörnet.Längs de båda fria väggarna står två träbänkar och två träskåp.
SL: I skåpen finns det handukar att torka sig med, samt vissa oljor.
Kulten håller strikt på renligheten vilket gör att bassängen är väl använd. Vattnet i bassängen strömmar svagt, vattnet kommer in ifrån mitten av bottnen ur ett litet hål (1x1 dm) och strömmar ut i den östra väggen.
Varelser: När rollpersonerna tittar in här, håller två kultmedlemmar på att bada medan den tredje står och torkar sig. Om de inte gör något större väsen av sig, samt snabbt stänger dörren så hinner de inte upptäcka dem.

4.Cellkorridoren

Överblick: Innanför dörren så slutar korridoren i en T-korsning med en annan koridor som slutar med dörrar i båda ändar (4-5m bort). Det finns en dörr rakt fram och två till i varje sidokorridor.Dörrarna är typiska celldörrar, med en liten gallerglugg, utom den längst bort åt höger.Det är lite mörkare här eftersom facklorna på väggarna sitter med lite glesare mellanrum.
SL: En enkel cellkoridor.
Varelser: Ingen.

5a-f. Cellerna

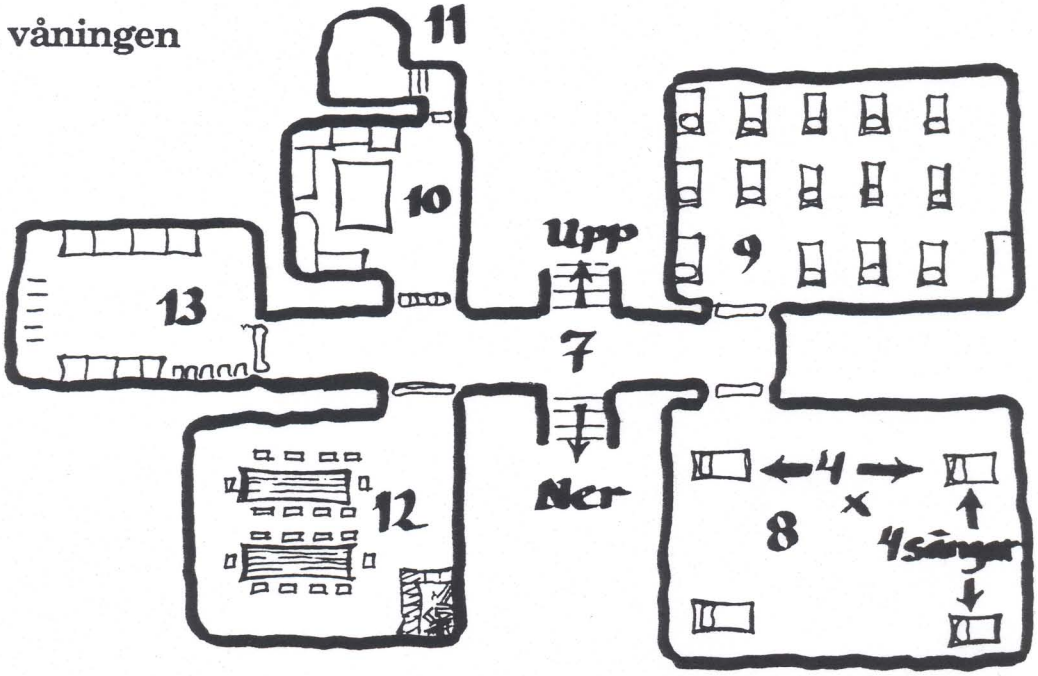
Överblick: Ett par korta trappsteg leder ner till en liten fuktig cell.
SL: Det är här kulten förvarar dem som de ska offra. Just nu har de slut på offer vilket gör att alla celler är tomma. De fångar som inte skall offras är inte priviligerade att hamna här, de dumpas i "hålet".Dörrarna till samtliga celler är öppna. Inga facklor sitter uppsatta i cellerna. Om rollpersonerna hinner i tid så ligger Celina i cell 5a(vilken naturligtvis är låst, SG 20 och har på tok för många KP).

Varelser: Om SL vill vara riktigt otrevlig så kan han låta myrans (på toaletten) "stålskodde" kusin Henrik klättra omkring i en av cellerna (de letar DESPERAT efter varandra!).

6.Tomt rum

Överblick: Ett kalt halvstort rum med ett stort hål i golvet i det bortre högra hörnet. I det bortre vänstra hörnet syns en trädörr. Inga facklor sitter uppsatta i detta rum, men ljuset från cellkorridoren lyser upp rummet med ett svagt ljus.
SL: Dörren är ordentligt igenspikad (om inte rollpersonerna kom därifrån, i vilket fall den är uppbruten). I hålet "dumpar" kulten alla fångar som inte offras, hålet leder till grottrummet som beskrivs sist. Rummet var ursprungligen ämnat som bassängrum men då golvet gav med sig så var det omöjligt (samtidigt så upptäckte de grottrummet som fanns nedanför hålet).
Varelser: Ingen.

Andra våningen



7. Korridor

Överblick: En korridor med fem dörrar och en uppåtgående trappa och en nedåtgående.
SL: Härigenom passerar det ofta folk och om rollpersonerna stannar här mer än 3-4minuter bör de träffa på någon.
Varelser: Se föregående rubrik.

8. Sovrum

Överblick: Ett stort rum med många enkla träsängar stående i ordnade led.
SL: Härinne sover 16 av kultens medlemmar. Under varje säng finns en liten kista med personliga saker (underkläder, brev från mormor, hockeyutrustning m.m.).
Varelser: Härinne finns 6 kultmedlemmar.

9. Sovrum

Överblick: Ett stort rum med många enkla träsängar i ordnade led. I det närmre högra hörnet står ett högt träskåp.
SL: Här sover 14 av kultmedlemmarna. Under varje säng finns en liten kista med personliga saker. I skåpet finns lakan, täcken och två mörkblå kåpor.
Varelser: Härinne finns 5 kultmedlemmar.

10. Kök

Överblick: Ett relativt rymligt rum, med ett stort högt ekbord i mitten. Längs väggarna finns några bänkar och skåp samt en spis. Tvärs över rummet synns en liten trädörr. En doft av grillat kött letar sig upp i näsborrarna och verksamheten verkar vara i full gång.
SL: Köket. Köksutrustning ligger lite överallt tillsammans med diverse matvaror.
Varelser: Kocken och två kultmedlemmar som är hans assistenter. De är i full färd med att tillaga middagen.

11. Skafferi

Överblick: Innanför dörren leder en kort trappa ner till vänster och slutar i ett litet rum där det förvaras mat och dryck.
SL: All kultens mat förvaras här och dörren är olåst.

Varelser: Ingen.

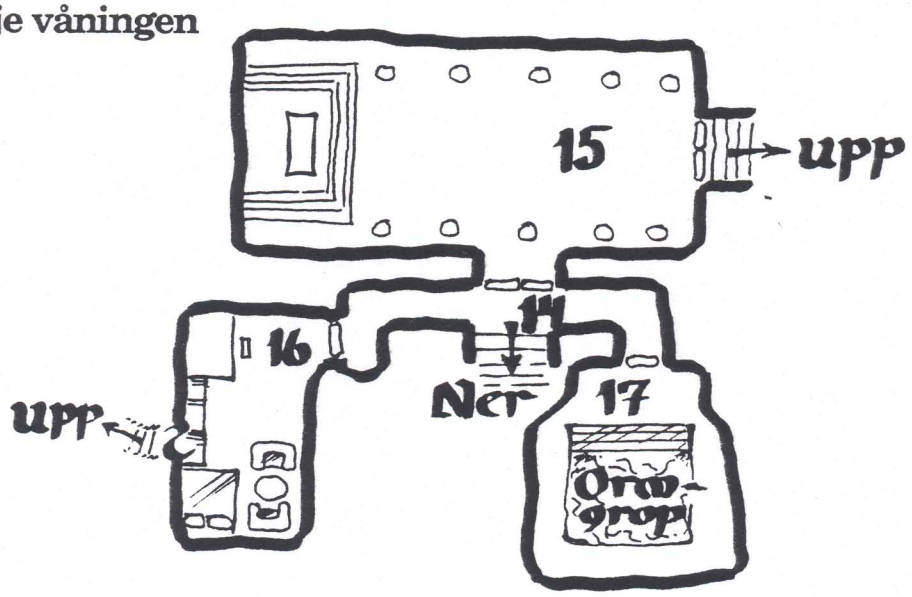
12. Matsal

Överblick: Ett stort rum med två långa bord med stolar. I bortre hörnet finns en öppen spis.
SL: Matsalen.
Varelser: En kultmedlem som torkar borden, rollpersonerna kan undvika att bli upptäckta om de stänger dörren försiktigt (smyga-slag).

13. Förrådsrum

Överblick: Rakt fram hänger ett dussintal mörkblå kåpor på den motsatta väggen. Längs den högra väggen står fyra bastanta skåp och längs den vänstra hänger ett antal masker och längre bort står även där ett par skåp. Det blanka stengolvet är dekorerat med en bild av en stor svart orm i attackposition.
SL: De blå kåporna är likadana som de kultmedlemmarna normalt bär på sig. Maskerna föreställer ormlika ansikten i mörka färger. I skåpen till höger (olåsta) ligger kläder och utrustning för vissa speciella ceremonier (andra mörka färger, tunna mattor o.dyl.) samt utrustningen från de som de slängt i "hålet". I skåpen till vänster (låsta SG 28, 60 KP) finns smycken och juveler, 9 av 10 saker är i rent silver .
Varelser: Inga.
Skatter: Smyckena och juvelerna är värda över 10000sm men är mycket otympliga att bära på.

Tredje våningen



14. Översta korridoren

Överblick: Rakt fram ovanför trapporna finns en stor dubbeldörr, åt sidorna går en sidogång åt varsitt håll. Till vänster kan man skymta en dörr (och bakom kröken till höger syns ytterligare en dörr).
SL: Inget.

Varelser: Ingen.

15. Kapellet

Överblick: Den stora dubbeldörren leder rakt in i långsidan på ett stort avlångt rum. Längs de långa väggarna står stenpelare och längst bort vid den vänstra långsidan kan man se ett podium som leder upp mot ett stenaltare. I den högra kortsidan finns en likadan dubbeldörr som den som leder in.
SL: Här hålls vissa ceremonier och hit går även kultmedlemmarna ibland för att be eller på annat sett hedra sin gud.
Varelser: Kultmedlem som står och sopar det stora blanka golvet, och en som sitter och ber väd emot altaret, de upptäcker rollpersonerna om de går in i rummet.

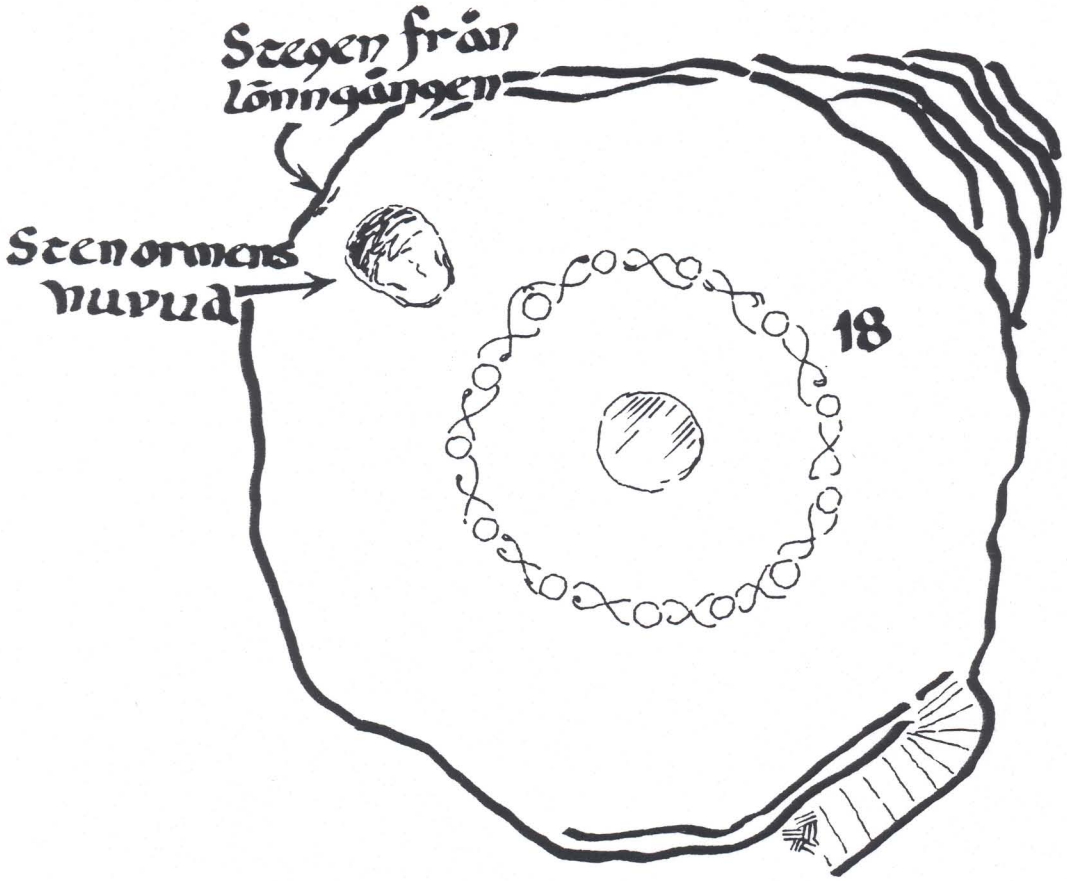
16. Ofidus rum

Överblick: Ett relativt rymligt rum, som någon verkar bo bekvämt i. Mot den motsatta väggen står ett skrivbord, en bokhylla och en dubbelsäng med svarta rena sängkläder. Vid samma vägg som dörren står två skinnsoffor med ett litet bord imellan.
SL: Här lever Ofidus Aganellon, kultens ledare, som även skapat kulten (för egen vinning naturligtvis!). I bokhyllan står diverse böcker om andra dimensioner och frammannandet av varelser därifrån. På skrivbordet ligger en bok med anteckningar om vem och när de offrat, dessutom finns diverse magilitteratur och anteckningar. I skrivbordslådorna finns pergament, bläck, pennor, några tärningar och en kort silverdolk. Den understa skrivbordslådan är låst (SG 25, 15KP) och innehåller Ofidus samlade tillgångar (se skatter). Dörren hit är låst och har SG 40 och 50KP, den är även försedd med viss skyddande magi: Om någon försöker bryta upp dörren kommer denne att bli drabbad av en Blixt E4, vilken kan utlösas obegränsat antal gånger.
Finna dolda ting : Om man undersöker rummet närmare så kan man upptäcka att bokhyllan kan vridas, bakom den finns en hemlig gång som leder ut till klippsidan där utmejslade stenfickor gör att man lätt kan klättra upp till offerplatsen.
Varelser: Ingen är här eftersom Ofidus är uppe på offerplatsen.
Skatter: I understa skrivbordslådan ligger en liten säck med 220gm och 150sm, en liten sammetspåse (värd 10gm) inehållande 2st 1.5ct:s rubiner (värde ca 15000-20000gm styck!).

17. Ormgropen

Överblick: Ett stort rum som till större delen upptas av en stor grop inehållande ormar! Den änden av gropen som är närmast saknar kant utan har istället en uthuggna trappsteg som leder ner i havet av ormar.
SL: Ormgropen är ca 2 m djup och är fylld upp till 2 dm från kanten med ormar, dock är det endast den hälften av ormarna, de översta, som lever. Ett slags novisprov utförs här, vilket går ut på att vada ut bland ormarna och tillbaka. Dessutom hämtar man ormar till ritualerna här, gropen fylls på ungefär två gånger per år. Ormarna lämnar inte gropen.
Varelser: 10618st ormar, alla dödligt giftiga. Ormarna hämtar kulten från de omgivande bergen där det finns mycket gott om dem, särskilt väster om floden.

Toppen av klippan



18. Offerplatsen

Överblick: En stor stenplattå högst uppe på klippan. Klippan är alldeles blankpolerad och mitt på platån syns en stor guldplatta (2m diameter) runt guldplattan finns en cirkel av mindre silverplattor (13st) som omslingras av inristade silverormar. Tvärs över klippan på andra sidan om guldplattan syns en staty av ett stort ormhuvud med vidöppna käftar, ögonen tycks blänka i blått. Imellan guldplattan och ormhuvudet och står en stor silverskål, i samma storlek som guldplattan, som är fylld med blod.
Sl: Det är här som kulten offrar och gör det just när rollpersonerna kommer upp hit.
Varelser: Ofidus är här tillsammans med 13 andra kultmedlemmar. De håller just på att utföra ritualen där de skall offra Celina, vilket innebär att de 13 kultmedlemmarna går runt längs de 13 silverplattorna med varsin orm, de stannar med jämna mellanrum på varsin silverplatta, samtidigt som de gör detta mumlar de på en mörk hymn. Under tiden så står Ofidus framför ormhuvudet och läser mäktiga ord för att åkalla Nephésis makt.
Om rollpersonerna inte hunnit upp ur källaren i tid så kommer Celina att ligga i ormhuvudets käftar (hon kan inte röra sig av egen kraft förrän någon hjälper henne därifrån).

Källaren

19. Källarvalvet

Översikt: Detta är egentligen en stor grotta som bildades vid explosionen när dimensionshålet öppnades och Nephésis kom till denna dimension. Mitt i grottan finns en mindre damm (1.5m djup i mitten) i vilken man hamnar ner om man "ramlar" ner genom hålet. I den östra väggen finns en öppning där en uthuggen trappa leder upp till en dörr in till dörr 6, vilken dessvärre är igenspikad. Det är helt becksvart i grottan och det är relativt högt i tak (5 meter).
SL: Härinne hamnar rollpersonerna efter att de tillfångatagits. Stentrappan är den väg som kulten högg ut enbart för att kunna undersöka källarvalvet bättre, när de förlorat några noviser som gått ner för att undersöka så beslöt de för att barrikadera dörren och använda hålet för att slänga ner icke nödvändiga "gäster" i. Dörren kan brytas upp om man övervinner 18 med sin Styrka (max ett försök/person). Gången upp är smal (60cm) vilket gör att skuggbestarna inte kommer upp där.
Varelser: Ahina som ligger medvetslös ca 10m väster om dammen, här inne finns dessutom tre, allt annat än vänligt sinnade, skuggbestar.

Hur rollpersonerna gör vid offerplatsen kan ske i princip på tre olika sätt:

• Det sämsta sättet är att rollpersonerna bara går rakt upp på klippan längs trappan från kapellet. Då kommer de 13 kultmedlemmarna att rusa imot dem samtidigt som Ofidus börjar läsa en ramsa med kraftfulla ord för att åkalla Nephésis. När rollpersonerna slagits mot kultmedlemmarna i 5 SR så händer det som står i nästa rubrik: **Nephésis.**
• Det andra alternativet är att de klär sig i kultens kåpor och går upp längs trappan från kapellet. Det kommer då att ta kultmedlemmarna 3 SR innan de anfaller rollpersonerna, under denna tid kan rollpersonerna agera. Om rollpersonerna tar upp skjutvapen så kommer Ofidus att skapa en Sfär E3 (-9 på att träffa med missilvapen).När de slåss mot kultmedlemmarna så börjar Ofidus läsa samma ramsa som i förra punkten. När de slagits i 5 SR så händer det som står i nästa rubrik :**Nephsis.**
• Det sista alternativet är att de tar sig upp genom lönngången från Ofidus rum. I så fall kommer de upp bakom ormhuvudets staty (framför vilket Ofidus står). Om den spelaren som klättrar först slår ett smyga-slag kan han klättra upp bakom ormhuvudet utan att bli upptäckt. Om de lyckas döda Ofidus, så gå direkt till **Nephésis.** I annat fall så sker ungefär samma sak som i de föregående punkterna.

Om rollpersonernas sätt att ta sig upp på offerplatsen inte stämmer in på någon av punkterna så kan du som SL improvisera utifrån punkterna.

Nephésis
När Ofidus dör eller när han hinner läsa upp sin ramsa, kommer Nephésis att frammanas. När Nephésis frammanas så uppstår en ljusblixt och offerplatsen fylls med rök, vid detta så kommer kultmedlemmarna att fly panikartat. När röken lagt sig så märker man att guldplattan är borta (den fladdrar iväg och landar ett par hundra meter upp på land), där guldplattan var är nu ett mörkt hål ifrån vilket det hörs ett dovt mullrande samtidigt som hela klippan börjar skaka. Efter ett par SR så kommer överdelen av en gigantisk svart orm med facettögon att komma upp ur hålet (Nephésis). Spelarna måste slåss mot den i närstrid och skada den tillräckligt för att den ska bege sig tillbaka ner i hålet (vilket den gör om den tar14 Kp i huvudet eller 12kp i underdelen). När Nephésis dragit sig ner i hålet så kommer Celina att lägga märke till att det inte är blod i silverskålen längre utan vatten! samtidigt så kan man höra ett djupt muller ifrån hålet. Om Ofidus är levande när han märker att de håller på att besegra Nephésis så kommer han att försöka fly med hjälp av sin fågel. Om han lyckas fly så kommer de sedan att möta honom i nästa del.
Om Celina använder sin Välsignelse för att välsigna vattnet i silverskålen för att sedan hälla ner det i hålet så har rollpersonerna klarat äventyret, för då drivs Nephésis tillbaka till den dimension där hon hör hemma och dimensionshålet stängs, när detta händer så skakas klippan av en kraftig explosion (varvid den rasar åt sidan för att stanna vid 15 graders lutning) och alla kultmedlemmar (utom Ofidus) blir lallande idioter av krafturladdningen. Spelarna kan ge sig av från klippan utan att ha gjort detta, men det är mindre bra vilket de kommer att upptäcka i nästa del, den sista i äventyret.

Vulkanen
Detta händer ej om rollpersonerna dödat Ofidus (i så fall kan du beskriva hur de rider längs sidan av en utslocknad vulkan och sedan läsa slutet).
Efter att ha lämnat tandklippan (vilket de gör lätt) så följer en händelselös färd (1 dag) till stigen, vilken de fortsätter söderut längs. De färdas sedan i tre dagar längs stigen, innan det händer något. När de på den tredje dagen går längs en ravin bredvid ett mycket stort berg som ser ut att vara en utslocknad vulkan, hör de plötsligt ett mullrande och himlen mörknar. Efter en kort stund ser de hur två skepnader kommer upp på kraterkanten 500 meter bort(det är fågelfolk på sina fåglar) och sedan två till och två till ....o.s.v. tills det sitter 30st på kraterkanten. Efter att alla satt sig på kraterkanten så kommer en mindre mörkblå skepnad med en lång stav upp (Ofidus). Ofidus skrattar sedan högljudt och hånfullt, för att sedan höja armen som för att signalera för en attack.....
Här beror händelseutvecklingen på rollpersonernas tidigare agerande, om de bara drivit tillbaka Nephésis tillfälligt och inte stängt hålet så kommer de att bli slaktade av fågelfolket (de har inte en chans mot 30st!). Om de däremot lyckades vid tandklippan så kommer ödet att stå på deras sida, vulkanen bara "råkar" bli aktiv just när Ofidus signalerar för attack och de förbränns till aska. Spelarna klarar sig undan vulkanutbrottet om de bara skyndar sig därifrån (det är en ganska liten vulkan trots allt!).

Avslutning
När rollpersonerna har sprungit i vad som verkar vara en evighet så kan de äntligen skymta slutet på bergsstigen, som leder ut på slätten. När de väl kommer ut på slätten så upptäcker de att hundratals människor har gett sig av från Caranonn för se vad som har hänt (de har upptäckt vulkan röken).
När de upptäcker dem och framförallt Celina så inser de vilka de är och de hyllas som hjältar.Spelarna bärs därefter av folkmassan ner till Caranonn och man ställer till med en stor fest för att hylla den nya Översteprästinnan.När festen pågår som bäst så upptäcker Ahina Celinas konkurrent (den andra Lithanen).Hon är just i färd med att attackera Celina med en dolk i ena handen.Ödet griper dock in och en fackel-jonglerande gycklare klantar sig rejält och råkar tappa alla sina facklor på henne.Elden får snabbt fäste i hennes kappa och hon springer skrikande därifrån (hon avlider senare av 80% brännskador).Festen pågår i 2 dagar och i slutet så avtackas rollpersonerna och de får sin belöning. I Caranonn är nu åter altt lugnt och rollpersonerna har på kuppen blivit hjältar.

The End

Hjälp till SL i kniviga situationer:

Om Grabit dör:
Om Grabit dör i ett tidigt skede (innan tandklippan) så kommer Celina att ledas av en känsla som karkionen sänder till henne (hon tror att det är hennes gud). Detta innebär att spelarna leds av Celina istället, när de sedan kommer till karkionen att peka på henne istället sägandes:
-Ni skall följa Celina, ty hennes tro skall vägledas av sin tro.
Varefter Celina kommer att instinktivt känna vägen ut ur dalen ända tills de upptäcker kidnapparna.
Om Grabits förräderi
Det lämpligaste är naturligtvis att Grabit glömmer sina tankar på förräderi när han märkt att kulten slängt honom också i källaren (vilket bör tolkas som gott rollspelande av honom eftersom han är mycket egoistisk). Det finns andra tillfällen för honom att göra detta, men eftersom kulten upptäckt spelarna i tid själva, så kan alla situationer lösas utan Grabits hjälp även om det blir svårare för kulten.

Om vad Grabit vet
Vid vissa punkter i äventyret står det noteringar om saker som Grabit vet, dessa saker bör spelledaren informera honom om när du tycker att han bör komma att tänka på det. Det finns även information som han har som inte står i äventyret, denna information kan SL dock komma fram till med hjälp av lite sunt förnuft, med ledning av Grabits bakgrund (t.ex. så har Grabit träffat Ofidus i tandklippan ett antal gånger och fått betalt av honom, vilket innebär att han vet att Ofidus har mycket pengar gömt någonstans, lämpligtvis på sitt rum).

Om Eron dör
Spelarna kan klara sig relativt bra utan Eron, men se till att en annan spelare får hans amulett och pergamentet om han dör innan han hunnit använda den.

Ahina
Ahina är mycket illa däran och hennes hälsotillstånd sviktar ständigt. Men hon kommer inte att dö under äventyrets gång, förutsatt att spelarna inte klantar sig ordentligt!. Med andra ord så kommer hon inte att bli anfallen av någon (fågelfolket ser att hon är sjuk, vilket är detsamma som oätlig, och skuggbestarna hinner inte bry sig om henne förrän ett intressantare byte dimper ner i deras håla!!!).

Om de trots detta skulle gör något så klantigt som att tappa henne i klyftan, vilket kräver ordentlig otur plus att spelarna nästan anstränger sig för att bli av med henne, så kommer Celina att bli kidnappad och du får modifiera äventyret efter det, vilket innebär att den spelaren kommer att få tillbringa mycket tid ensam.

Randors örter
Helande - Celli
Kraft - Stridsdryck
Skärpa - Sarrasos
Bota - Placebo
Turlöv - +/- 1 på nästa tärningsslag, till rollpersonens favör
Lugn - Placebo

SLP

Vaktstugan

Vakterna vid vaktstugan,36st

Styrka	13	Kroppspoäng:	11
Fysik	12		
Storlek	10		
Smidighet	10		
Intelligens	10		
Psykisk kraft	10		
Karisma	11		

Vapen	FV	Skada (ett av följande+slagsmål)
Spade	8	1T6+1
Träpåk	9	1T6
Högaffel	8	2T4+1
Slagsmål	10	1T3/1T6

Ledaren,Smeden Görn
Rött hår i en hästsvans,190cm,100kg,klädd i ett läderförkläde

Styrka	19	Kroppspoäng:	15
Fysik	16	SB: 1T4	
Storlek	14		
Smidighet	12		
Intelligens	13		
Psykisk kraft	11		
Karisma	14		

Vapen	FV	Skada
Storslägga	10	1T6+10(attack 1/3SR)
Bredsvärd	10	1T8+1

Färdigheter
Smide B3, Värdesätta(smide) 12, Hasardspel 10, Sjunga fyllevisor B1

Fågelfolket

Typisk man av fågelfolket.

Styrka	13	Kroppspoäng:	10
Fysik	12		
Storlek	8		
Smidighet	14		
Intelligens	9		
Psykisk kraft	13		
Karisma	9		

Vapen	FV	Skada
Shackackacklas	14	3T4[1]
Trickas	14	1T8+1[2]

Färdigheter
Finna dolda ting 9, Kamouflage 8, Klättra 13, Hoppa 13, Rida Fågel 14, Jaga 10

Ledare, ledarna utmärker sig igenom att de bär en stor huvudbonad med fjädrar

Styrka	17	Kroppspoäng:11
Fysik	14	
Storlek	8	
Smidighet	17	
Intelligens	11	
Psykisk kraft	15	
Karisma	10	

Vapen	FV	Skada
Shackackacklas	17	3T4 (se fotnot 1)
Trickas	16	1T8+1 (se fotnot 2)

Färdigheter
Finna dolda ting 11, Kamouflage 9, Klättra 15, Hoppa 15, Rida fågel 17, Jaga 15, Djurtr. fåglar 13

Fåglarna

De fåglar som fågelfolket rider på ser ut som stora gråblåa falkar med ljusblåa fjädrar på huvudet, fåglarna är mycket rovgiriga och är skickliga flygare (manöver värde 14, uthållighet C).
Nedan följer värden för en typisk fågel.

Styrka	20	Kroppspoäng:	16
Fysik	16	Skadebonus: 1T4	
Storlek	15		
Smidighet	14		
Intelligens	6		
Psykisk kraft	10		

Naturligt skydd: 2p fjädrar (1p på huvudet)

Vapen	FV	Skada
1 Bett	14	1T8 (Skadebonus 1T2 vid markstrid)
2 Klor	14	1T6

---

[1].Skadebonus från fågeln medräknad, vapnet är endast praktiskt andvändbart från fågelryggen.

[2]. När vapnet kastas från högre höjd än 10m ger det +1 skada/10m över upp till max +5 i skada, dock måste man modifiera CL för avståndet.

Ciccéron Gyhjnarhi Tranzoti Dalnomon, 2147 år

Väsentliga grundegenskaper:

Storlek	9
Intelligens	21

Färdigheter: Uppfattningsfärdigheter 19, Astrologi 12, Botanik 23, Läkeörtskunskap 17, Historia 19, Kulturkännedom allmän 23, Tala de flesta kända människospråk B4, Språkkunskap 16, Zoologi 22 Animism 25, Mentalism 26, Illusionism 19

Personlighet: Ciccéron Gyhjnarhi Tranzoti Dalnomon har hängivit hela sitt liv åt studerandet av olika former av harmonier och jämvikter, vilket gjort att han studerat Mentalism eftersom synsk magi är mycket användbart för att studera detta. Anledningen till att han även studerat Animism är att naturen är en av de mest harmoniska ting som existerar. Illusionism har han även studerat för att kunna bättre förstå sig på människor och genom att påverka människors sinnen motverka en eventuell störning i harmonin.

Under större delen av sitt liv har han bott med människor i olika miljöer för att försöka undersöka om människan i sig strävar mot harmoni. Under den senare delen (ca 250 år) av sitt liv har han däremot bosatt sig i bergen som eremit, för att begrunda sina iaktagelser. Nu känner han att han är döende, varför vet han inte (ålder?) men han känner att han inte kan göra något åt det, dock har han känt av en stark disharmoni från ett annat plan (kultens kelgris). Samtidigt känner han närvaron av Celina, vems sinne han finner mycket vackert och han känner att hon har en lönskan liknande den han har. Han vill därför träffa denne (sinnligt) vackra varelse och dessutom informera henne om hotet.
Hans magi kan inte beskrivas med normala regler och han anses vara mycket kunnig inom de områden som intresserar honom, hans magi är relativt oviktig eftersom ingenting spelarna gör kan ändra effekten av hans magi.Det är han som kommer att ge Celina en känsla av vart hon skall gå om,Grabit dör innan hon kommer till kullerdalen.Värdena inom magiskolorna är mest till för att ge en uppfattning om hans kunskaper inom synsk och sinnesmagi.Inom magi har han de flesta besvärjelser som intresserar honom.

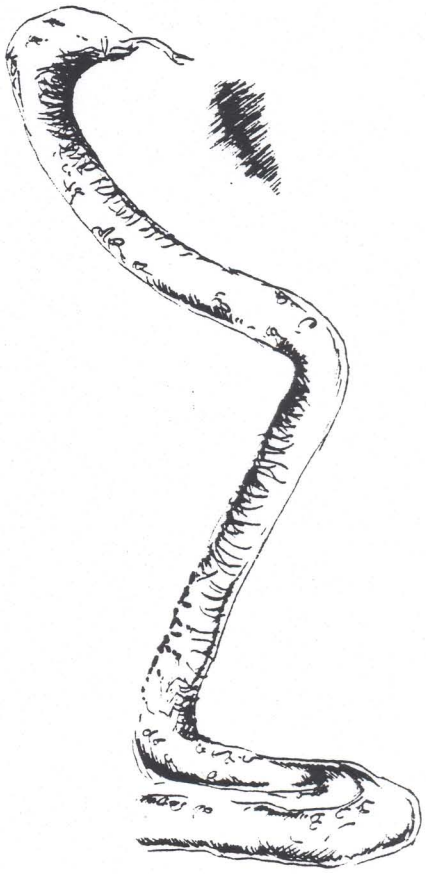
Tandklippan

Sisss, väktarormen, gammal

Styrka	16	Kroppspoäng:	19
Storlek	28	Skadebonus: 1T6	
Fysik	10		
Smidighet	11		
Intelligens	4		
Psykisk kraft	17		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	8	1T4 (ej skadebonus)
1 Kram	5	1T8

Naturligt skydd: 1p skinn
Förflyttning: L4



Kultmedlemmar, 30st + kocken

Styrka	11	Kroppspoäng:	12
Storlek	10		
Fysik	13		
Smidighet	14		
Intelligens	10		
Psykisk kraft	12		
Karisma	11		

Vapen	FV	Skada
Silverdolk	10	1T3+1 +Gift (Styrka 12)
Slagsmål	7	1T3/1T6
Kort blåsrör	10	(1T6)

Färdigheter:
Smyga 10, Simma B1, Fiska 8, Kanot 11

Ofidus Aganellon, 34 år, kultens ledare

Styrka	12	Kroppspoäng:	13
Storlek	11		
Fysik	15		
Smidighet	15		
Intelligens	14		
Psykisk kraft	16 (36)[1]		
Karisma	13		

Vapen	FV	Skada
Stav	8	2T4

Besvärjelser
Sfär 14, Skingra 12

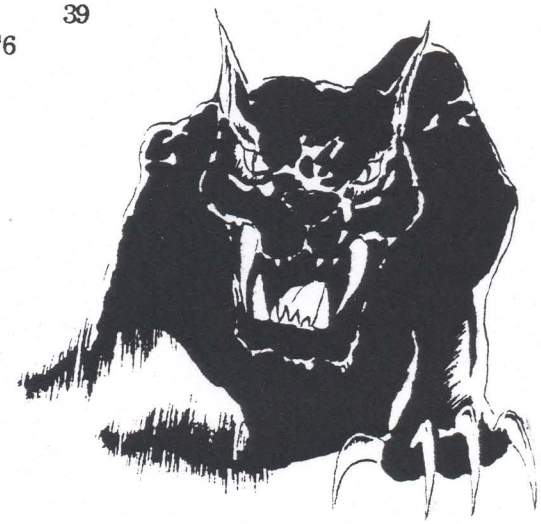
Skuggbestar, 3st

Styrka	36	Kroppspoäng:	39
Storlek	41	Skadebonus:	2T6
Fysik	0		
Smidighet	25		
Intelligens	10		
Psykisk kraft	12		

Naturliga vapen	FV	Skada
1 Bett	11	1T10
2 Klor	11	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L20

Färdigheter
Smyga 19



---

[1]. Hans egen psykiska kraft är 16 men när han är inom klippan så förser Nephesis honom med kraft och hans psykiska kraft räknas som 36, den förbrukas inte heller då.

Nephésis

Styrka	50	Kroppspoäng (huvud):	15
Fysik	28	(det under):	17
Storlek	25[1]	Skadebonus: 2T6	
Smidighet	15		
Intelligens	16		
Psykisk kraft	45		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	16	1T8 + Gift (styrka 16)

Naturligt skydd: 5p

[1].Storleken på den delen som sticker upp ur hålet.

Randor Karani, 35år

Styrka	20	Kroppspoäng	16
Fysik	16	Skadebonus	1T4
Smidighet	15	Huvudhand	Höger
Intelligens	14	Hjälteförmågor	Snabbslående
Psykisk kraft	13	Hjältepoäng	1
Karisma	11		
Storlek	14		

Färdigheter:
Djurträning Hästar 12, Jaga 16, Rida 17, Simma B2, Orientering 13, Överlevnad Prärie 15, Spåra 10, Slå eld 16, Smyga 10, Slagsmål 14, Tvåhandssvärd 19, Lasso 17, Språk:Tala nordtunga B4, Läsa/Skriva Nordrunor B2, Tala Gardoniska B2

Bakgrund
Höstnatten då Randor föddes så lyfte de svarta karanifåglarna[1] från de norra vildmarksslätterna,shamanen Couangi mondo upptäckte detta och såg att detta djur var hans utvalda totem.Hans totem skulle komma att symbolisera främst hans långväga resande,ty Randor var en av de få av sitt folk som kände sig manad att se sig om i den förste förfaderns skapelse. Randor hade som alla andra nord-barbarer en hård uppväxt präglad av minutiös träning i överlevandets konst.Hans far var stammens ledare och hette därför Hase Tori(mannen med hästmanen) som alla andra ledare innan honom. Såsom en av nord-barbarernas folk så är i princip Randor född på hästryggen(jämf. Tatarerna).Han rör sig nästan bättre till häst än till fots (nästan beror på att han legat av sig lite under sina långväga resor där han ofta varit utan häst).

Uppträdande
Randor är mycket stolt över sitt folk och följer sina seder vartän han än reser.I dessa ingår en tro på andar och shamanism,samt en allmän respekt för naturen.Han nämner ofta namn på andar när han uttrycker känslor(jämf. Conan säger :- Vid Crom....).Han är i allmänhet en munter person som älskar att resa och se sig om.Dessutom har han en stark önskan att bli ett berömd som ett föredöme för sitt folk.

Utseende
Randors kroppshydda är enorm,få är de som inte ryggar när han är vred.Han är 191cm lång och väger ca 100kg.I hans grovhuggna ansikte syns två nötbruna ögon,ovanför vilka det spretar en kort lugg.Hans mörkbruna hår är bundet bak i en hästsvans. När han öppnar munnen för att tala så är det med en dundrande röst. Randor är klädd i en brun ylletunika ovanpå vilken han har ett brynjeharnesk samt en svart björnpälsjacka(kortärmad). På ryggen i en läderskida så hänger hans ypperliga tvåhandssvärd (ca 1.5m långt) på tvären. Hans renskinnsbyxor räcker exakt ner till de svartblanka hårda ridstövlarna.

Utrustning
Ett lasso (12m långt), ett ypperligt tvåhandssvärd av brons, vattenskinn (4l's), jättestor säck (8 BEP), flinta & stål, 3 facklor
Samt följande örtapåsar med runor (texten är runans ungefärliga betydelse):
Helande, Kraft, Skärpa, Bota, Turlöv, Lugn

Randor rider på en skimmel (vitspräcklig hingst) med ett sadelskynke.

---

[1] En svart örnliknande flyttfågel som lever på de norra vildmarksslätterna(under sommarhalvåret).

AR

Eron,"Storken",29år

Styrka	12	Kroppspoäng:	11
Fysik	12	Skadebonus:	--
Intelligens	15	Huvudhand:	Båda(Dubbelhänt)
Psykisk kraft	14		
Smidighet	17		
Karisma	14		
Storlek	10		

Färdigheter

Räkning B3, Dra vapen 11, Slagsmål 15, Köpslå 13, Bluff 14, Muta 14, Akrobatik B5, Smyga 16, dolda ting 9, Lyssna 7, Simma B3, Gömma sig 13, Dölja 10, Utbrytarkonst 13, Kamouflage 8, Bakhåll B3, Hasardspel 14, Änterhake 15, Dolk 14, Kastkniv 18

Språk:Tala Gardoniska B4, Tala Talori B3, Tala Alorrtiska B3, Läsa/Skriva Gardoniska B3

Bakgrund

Eron föddes på hösten i den mycket stora staden Tingraal.Hans far hette Teorn och var handelsman med ett eget handelshus.Hans mor hette Singraana och arbetade på ett av de största värdshusen i staden.Redan vid födseln så kunde man se att hans hals var onormalt lång och kvinnan som förlöste honom lär ha sagt :

-"Herregud, han har ju en hals som en stork!"

Sedan dess så har han fått dras med smeknamnet "Storken".Hans uppväxttid var förhållandevis normal och han tillbringade dagarna att hjälpa modern på värdshuset eller med att hjälpa sin far med handelsbestyren.Men när han fyllt 15 så ändrades hans attityder drastiskt och han började att bli lat och hänga med stadens slödder.Hans mor & far ogillade detta mycket och det ledde till att Erons kontakt med sina föräldrar blev allt mindre och mindre.Han avancerade mycket snabbt inom stadens undre värld och han blev snart en känd person i dessa kretsar.Han blev där upplärd i tjuvyrkets hemligheter,däribland konsten att hantera den lilla men ack så döliga kastkniven.Vid 20 års ålder så hade han skrapat ihop en mindre förmögenhet samt skapat ett rykte om sig som en av de bästa och han började fundera på att dra sig tillbaks.Men det skulle visa sig att allt inte skulle bli som han tänkt sig,för när han kom hem sent en kväll så överlämnade en vän till honom ett brev.Brevet var från hans föräldrar som berättade att de hade bestämt sig för att flytta söderut och att deras kontakt från och med nu var bruten.Meddelandet gjorde Eron ursinnig och han återföll till sin brottsliga bana.Under den tid som följde så skulle det visa sig att föräldrarnas svek (ty han hade ju visat dom att även han kunde vara framgångsrik!) av honom hade gjort djupa sår i hans till synes osårbara själ.Han gjorde fler och fler inbrott där han inte var sen att gripa till dolken,ibland helt oprovocerad.Det berättas att efter att Eron hade bevittnat en avrättning,då man halshögg den dömde,gick därifrån skrattande.Han lär senare ha berättat för en vän att han tyckte scenen var dråplig.Emellertid så var effekten av hans förlust av omdömme inte sen att vänta,en kylig höstmorgon 438 år efter kejsardömet Lariors fall så kunde stadsvakten i staden stolt visa upp sitt byte.Eron förlorade allt och blev dömd till "Laaters straff"[1], lyckligt nog för Eron så fick han tillfälle att andvända sina kunskaper han en gång lärt av Tattichichon, utbrytarkonungen från söder,med följden att en fångvaktare avrättades i hans ställe och folkmassan blev nöjd i tron att en legend just avrättats.Eron flydde landetoch startade en äventyrar karriär,ty hans berömdhet räckte inte långt utanför landet och han kunde andvända sina färdigheter fritt utan att gjöra någon misstänksam.

Uppträdande

Eron bibehåller sitt lugn i det längsta även om vissa situationer kan bli mycket farliga.Han har även lärt sig tidigt att inte lita på folk och är därför över lag ganska misstänksam.

---

[1].En populär benämning av levande begravning,efter en mycket grym borgmästare vid namn Laater.

Det har nämnts tidigare men det tåls att sägas igen att Eron är en otäck skämtare.Han kan skämta om de mest otäcka eller bissara saker.Folk brukar i allmänhet känna sig olustiga när han är som värst.Han är över lag en kallblodig person,men dödar dock endast när det behövs (han har besinnat sig sedan sin flykt.).Sedan är det faktiskt ett faktum att Eron är ganska lat.

Erons nuvarande mål är att göra sig ett namn igen,men denna gång ett mera rumsrent rykte mera som en hjälte (han tänker mera gott om sig själv än han förtjänar.), så i nuvarande läge så arbetar han "ideéllt" med sitt nuvarande sällskap (d.v.s. han tar ej betalt för att han är med!) med syfte att på något sätt skapa sitt rykte.

Livsmål:Frihet, Rikedom, Skämt, Finess

Utseende

Erons kropp är smal,han väger 63kg och är 172cm lång.Hans smala skalle pryds av ett bakåtsruket fettat hår som sträcker sig i en svans ned lägs nacken.

Han har en liten svart spetsig mustasch och nedanför hans bruna ögon så syns oftast ett ytligt leende.Eron bär alltid mörka kläder.Och han bär ett par svarta byxor uppsatta med ett läderbälte,i vilket han har sin dolk med skida.Till det så bär han en mörkgrå skjorta.Innanför skjortan så har an ett dubbelt korsat läderbälte (i typisk Rambo-stil) där han förvarar sina kastknivar.Ovanpå allt så har han en mörkröd mantel med stor huva och på fötterna har han ett par mörkbruna låga mjuka stövlar.

Utrustning

Liten ryggsäck,10m 1/2"rep,Änterhake,En 2l fältflaska,3 dagars mat,10 kastknivar,2 dolkar (en i bältet och en i stövelskaftet),En bältesbörs innehållande 3gm,2sm och 18km

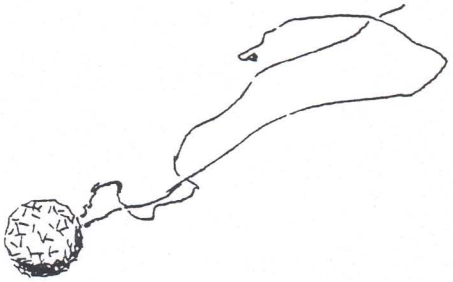
Eron rider ett grått sto med sadel.

Amuletten

Hur Eron erövrade sin silveramulett är för de flesta okänt. Men om man avkräver honom en berät telse om den, så kan man få höra en ganska dråplig historia. Det var nämligen så att när han sent en natt var på väg hem efter en stöldräd , upptäckte två av sina värsta konkurrenter. De höll just på att råna en man i en mörk gränd. Den ene av dem höll sin dolk mot mannens strupe medans den andre plockade för sig ur mannens fickor. Eron tog då snabbt fram två kastknivar och lät dem begrava sig i de båda männens ryggar (Hans avsikter var självklart inte goda) . När han efter uträttat dåd var på väg fram för att själv råna mannen , hände något som han nog inte hade räknat med. Mannen slängde sig nämligen fram och omfamnade honom och tackade honom för att han så ädelmodigt räddat honom. Eron blev då helt chockad och kunde inte få fram ett ord. I nästa stund så halade mannen fram en amulett och ett pergament vilka han gav till Eron som förstummat såg på då mannen försvann i en rökpuff.
Eron vet ej mer om amuletten utom att han upptäckt att den börjar lysa kraftigt om man skakar den kraftigt och sedan fortsätter göra så i en stund efteråt(ca 10min).
Beskrivning: En boll formad av oregelbundet nätverk.Bollen ser ut att vara gjord av någon sorts silvermaterial.Konstruktionen ser ut att vara mycket bräcklig.Den är ca. 4cm i diameter.Inuti nätverket så syns det ett glödande rött ljus.

Pergamentet:

För länge sedan när två solar vandrade över himlavalvet så levde en magus vid namn Gremondius.Denne man var mycket egoistisk och såg den röda solens glans och ville ha den för sig själv så att han kunde se den när han ville,dag som natt.Han ägnade därför många timmar läsandes böcker för att finna ett sätt att göra detta.Efter lång tids sökande fann han vad han sökt och valde genast ut det högsta berget i trakten för sitt ändamål.På toppen av detta berg så reciterade han den kraftfulla besvärjelsen ur boken och lade ned hela sin kraft för att fånga solen i en silveramulettt formad till en nätboll. I gryningen nästa dag så steg endast en gul sol upp vid horisonten,när solens strålar nådde berget så syntes där en människokropp förbränd liksom av eld och i sin hand höll han en amulett i en silverkedja.Även om ingen fanns där för att skåda detta så kunde man ifrån amulettens inre skåda ett svagt glödande ljus.
En anteckning på pergamentet antyder att mannen tvivlar sanningsvärdet i berättelsen och att han funderat på att släppa ut det som finns inuti ammuletten men att han funnit den tillräckligt andvändbar som den är.



Stephan Lejhonklo af Argestagne, 25år

Styrka	15	Kroppspoäng:	15
Fysik	17	Skadebonus:	--
Intelligens	10	Huvudhand:	Vänster
Psykisk kraft	11		
Smidighet	14		
Karisma	14		
Storlek	13		

Färdigheter

Rida 16, Överklasstil 15, Räkning B1, Sång a capella (ev. med vissling) B3, Finna dolda ting 4
Upptäcka fara 7, Jaga 9, Spåra 6, Lans 18, Slagsvärd 14, Medelstor sköld 16, Schack & Brädspel 10, Skridskoåkning 14
Språk:Tala Tindriska B4, Läsa/Skriva Tindriska, Tala Gardoniska B3

Bakgrund

Stephans uppväxt var mycket skyddad och han växte upp innanför slottsmurarna i landet Tindria,men dock ej utan utrymme ty hans faders ägor var inte små trots att han "bara" var en baron.Stephan växte upp med ett starkt inflytande av riddarens ideal och blev mycket präglad av det.Redan när han fyllt de 13 så var han en duktig ryttare samt kunde hantera en lans (av mindre mått).Hans skicklighet ökade med åren,dock främst med lansen ty Stephan anser den som ett mer ridderligt vapen.När han var 18 år så vann han en tornering som besågs av Hertigen och han blev inbjuden till han hov för att delta i en av hans torneringar i vilken han utsågs till dagens kämpe,vilket gjorde honom mycket populär bland hovdamerna.Dock till damernas besvikelse så sträckte han sig icke längre än till artighetsfraser.Stephan gjorde sig ett namn som en respektabel kämpe men även som något fanatiskt dyrkande av kämpaidealen.Hans hårda träning gjorde honom även avhållsam mot "damer".Så en sommar så blev Stephan en av de utvalda kämparna att deltaga i kungens årliga tornerspel.Det var en solig sommardag och Stephan hade skött sig bra och var bland de bästa kämparna som uttagits från gårdagens bataljer.De var åtta stycken som kvalificerat och innan striderna skulle börja så skulle bara kungens dotter önska alla kämparna lycka till genom att kröna deras huvuden med den traditionella kämpakransen'[1].Då Stephan såg kungens dotter blev han blixtförälskad och följde sin första tanke och **kysste** henne!Naturligtvis så kunde bara en sak följa : prinsessans trolovade utmanade honom på en duell i svärd [2]följande gryning.Stephan förvirrad av den nya upplevelsen,samt medveten om att även om att även om han vann duellen så skulle knappast en simpel baronson som han tillåtas äkta prinsessan (dessutom var knappast svärd hans främsta vapen),flydde landet i vanära något han kom att djupt ångra senare.Han rider numera med varierande äventyrarsällskap. '

Uppträdande

Stephan är mycket svårmodig och ångrar djupt sin bråda felhandling men innser att det inte finns något sätt att återfå sin ära i Tindria,men han hoppas att kunna gottgöra sitt rykte genom att göra något/flera hjältedåd utanför sitt land i hopp om att återfå sin ära(trots att han själv innerst inne känner det omöjliga i det).

Han är **mycket** ridderlig.Dessutom lider han också av andra inre kval,innerst inne undrar han om prinsessans känslor om honom (älskar hon honom?förkastar hon honom?).Till det yttre försöker han dock vara en munter person (vilket han var innan) och döljer sina inre kval.

Livsmål: Ridderlighet, Kärlek

Utseende

---

[1]En huvudbonad liknande en krona som bärs traditionellt under den sista dagens bataljer under kungens årliga tornerspel.

[2]Eftersom det enligt Tindrisk tradition är den förolämpades rätt att välja vapenslag.

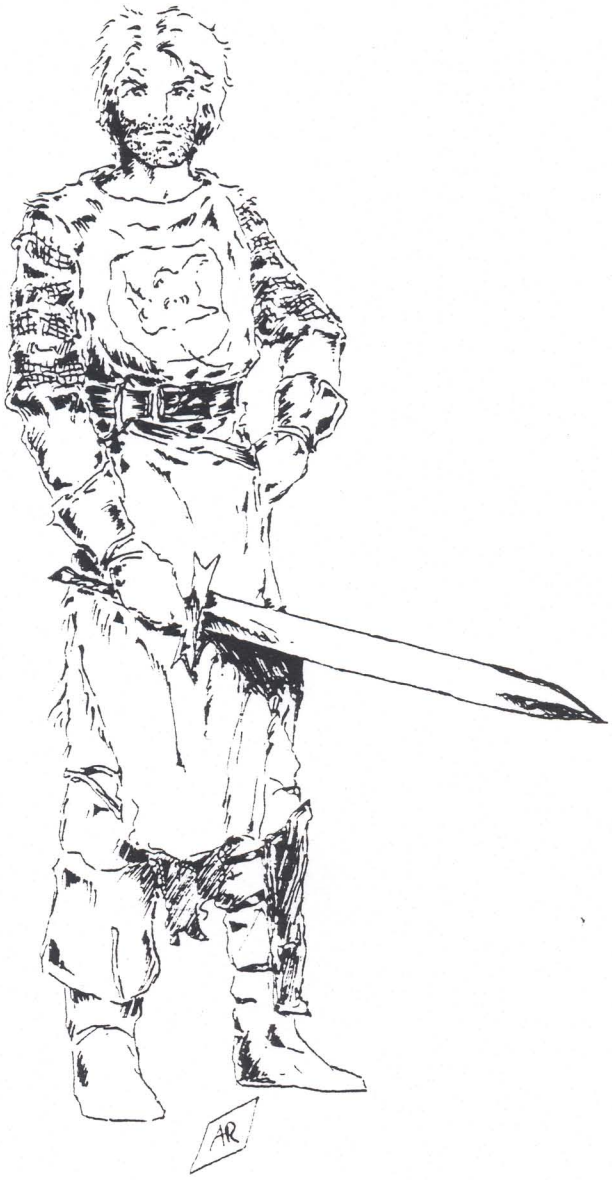
Stephan har en välbyggd kropp väger 89kg och är 186cm lång.Han är mörkt brunögd och ett kort ovårdat blont hår och kort skäggstubb.Han klär sig dagligen i en lång ringbrynja(slarvigt skött) och har metallskenor på benen vilka är väl "andvända".Över rustningen har han en lortig blå tunika med sitt heraldiska märke (två gula örnar i tvekamp mot en röd bakgrund).

Vid sidan bär han sitt slagsvärd i en nött läderskida.På ryggen hänger hans tunnhjälm med avsliten röd plym.

Utrustning

Kort Ringbrynja, Benskenor i metall, Tunnhjälm, Sadelväskor,
Lans, Slagsvärd, Medelstor sköld, 6 Dagsransoner,En bältesbörs med 10gm och 5km

Han rider på en sadlad stridstränad vit hingst.



Celina, 26år, Prästinna

Styrka	10	Kroppspoäng:	12
Fysik	10	Skadebonus:	--
Intelligens	15	Huvudhand:	Höger
Psykisk kraft	17		
Smidighet	12		
Karisma	16		
Storlek	14		

Färdigheter

Astrologi 15, Första hjälpen 14, Historia 12, Räkning B3, Zoologi 8, Övertalning 16, Finna dolda ting 15, Rida 10, Simma B3, Kulturkännedom Allmän 12, Jaga 9, Teologi Eredismen 17, Botanik 12, Läkeörtskunskap 7, Välsignelse 32
Språk:Tala Alorrtiska B5, Tala Gardoniska B4, Läsa/Skriva Alorrtiska B5

Bakgrund

Celina föddes en sen höstdag då träden tappat alla sina löv i den stora skogen Torgir där hon bodde med sin far Argafel och hennes mor Lucinda.

Åren gick och Celina växte upp och utvecklades till ypperlig jägare och en mycket vacker kvinna. Hon längtade dock bort ifrån jägarlivet för att se sig om i världen.När Celina fyllde 16 år så var det dags för henne att avlägga ett jägarprov inför något som kan motsvaras av ett jägargille, det gick ut på att helt ensam nedlägga en vildsvinsgalt. Hon gav sig av tidigt på morgonen på sin 16-årsdag fast besluten att klara uppgiften, lyckan var dock ej med henne och hon råkade dessutom irra bort sig. När mörkret hade lagt sig över skogen så somnade hon rädd, frusen och helt utmattad intill ett träd. Samtidigt i närheten så jagade en baron, med sina soldater, efter några orcher.Orcherna sprang för livet, jagade av männen till häst, och såg inte den stackars Celina som just vaknat och rest sig. Celina blev omkullvräkt av orcherna och blev även skadad av hästarna som passerade.
När hon sedan vaknade så var det på ett kloster där hon fick veta vad som hänt och om baronens hetsjakt på orcherna, då hon aldrig hört talas om svartfolk förut så undrade hon vad som kunde driva en man att jaga något på ett sådant grymt sätt.När hon hade tillfrisknat efter några veckor så hade hon redan deltagit i en del av kloster undervisningen och blivit mycket intresserad av deras religion, så hon bestämde sig för att stanna där ett tag till. Åren förflöt och Celina blev mer och mer fascinerad av religionen. Vartefter som religionen blev mer och mer spridd så avancerade Celina inom religionen för att slutligen bli en Lithan. Hon skaffade under årens gång många vänner inom och utom religionen. Hennes bästa vän Ahina träffade hon emellertid för bara ett par år sedan och de blev snabbt mycket goda vänner.
Hon fick dock inte bara vänner och en av de andra prästinnorna, Tiram, kom hon att ta avstånd ifrån ty hon ogillade hennes metoder (hon ser henne som mycket egoistisk och maktlysten) dessvärre så blev hon också utnämd till Lithan för inte så länge sedan.
För två månader sedan så dog dock Alathanen, Celina sörjde henne djupt (de var goda vänner), och Celina och Tiram sändes på den heliga vallfärden, en av de 5 personerna Celina valde till följeslagare var Ahina.
När äventyret börjar så har nyligen Celinas följe blivit överfallet av rövare, de enda som överlevde var Celina och novisen Ahina, och blivit räddade av de tre andra spelarna. Ahina blev dock förgiftad av en pil och är mycket illa däran.
Detta är dock inte det enda problemet ty de är endast 5 personer i följet, dessutom så har hon bara kunnat räkna till 5 prövningar ännu och de närmar sig Alorrtia längs handelsleden, det är inte långt kvar ...

Uppträdande

Celina är en mycket glad och trevlig person och försöker alltid att hålla stämmningen uppe trots motgångar. Trots det tror hon inte gott om allt utan tänker kritiskt och granskar det hon ser med uppmärksamma ögon.Hon tror djupt på Eredismen och dess harmoniska filosofi, och försöker alltid se en logik och ett sammanhang i allt, hon tror sig kunna göra nytta i världen och är därför också en ledargestalt. Celina har dessutom en speciell kärlek till naturen, hennes uppväxt som jägare har dock fått henne förstå att naturens lag är hård men nödvändig.

Livsmål:Naturvän, Harmoni

Utseende

Celina har en normal kroppsbyggnad och är ca 187cm lång och väger 83kg.Celina är mycket vacker och har djupblå ögon och ett långt blont hår som svallar ned längs hennes helt vita kappa med silverspännen.På huvudet har hon ett tunnt pannband av silver som visar att hon är på den heliga vallfärden.Hennes kläder under kappan är helt vita och mycket lösa.

Utrustning

6 dagsransoner, en dolk(i silver), Harmona Verdana (Alltets balans-en av religionens viktigaste böcker), bältesbörs med 3gm,4sm och 13km

Celina rider på ett vitt sto vid namn Lith (vinden).

Celinas gudagåva

Celina har en gudagåva, Välsignelse, som gör att hon kan välsigna vatten. Det välsignade vattnet används normalt vid vissa ceremonier, ungefär som vigvatten, då vattnet har som egenskap att det får en att bli mer harmonisk till sinnet, psyket sägs stabiliseras. Vattnet används också för att rätta till eventuella skändningar/hädningar då det stänkes över det skändade/hädande objektet, i små doser eftersom det annars kan skapa för häftig reaktion, med andra ord så kan vattnet även fungera som ett slags "biktning". Endast Lithanerna och Alathanen har gåvan att välsigna vatten. Välsignelsen fungerar speltekniskt som en besvärjelse och har därför effektgrader, vilka anpassas efter situationens allvarlighet, Celinas FV i Välsignelse står under färdigheter.

Grabit Achen, 25år

Styrka	16	Kroppspoäng:	13
Fysik	15	Skadebonus: --	
Intelligens	14	Huvudhand: Vänster	
Psykisk kraft	14		
Smidighet	13		
Karisma	13		
Storlek	11		

Färdigheter

Kamouflage 14, Spåra 11, Smyga 13, Jaga 9, Klättra 15, Hoppa 14, Spåra 11, Hantera fällor 10, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 10, Räkning B1, Värdesätta generell 9, Överlevnad skog 14, Överlevnad berg 10, Simma B2, Två vapen 15 (Kroksabel-vänster & Dolk-höger), Kroksabel 13, Dolk 16, Lätt armborst 13, Områdeskännedom östra bergen 14, Områdeskännedom västra bergen 18
Språk:Tala Gardoniska B3, Tala Nondriska B4, Läsa/Skriva Gardoniska B1

Bakgrund

Grabit växte upp i ett ganska fattigt hem i landet Nondria.Men eftersom hans far Chorcho var jägare till yrket så behövde de aldrig svälta och såsom familjens enda barn fick Grabit tidigt följa med sin far ut i skogen.Grabit visade sig dock inte vara någon vidare talang inom jakt men Chorocho var en envis far och försökte ändå lära honom.
Familjen bodde ensligt ute i en stor skog och de få besökare de hade var oftast andra jägare, vilket gjorde att både Grabit och hans far blev mycket förvånade den dag då en fint klädd budbärare sökte upp deras stuga. Budbäraren kom med ett erbjudande till Grabits far om att leda en jakt åt hans herre, mot en riklig betalning naturligtvis (eftersom Chorocho var en mycket skicklig jägare).Grabits far tackade ja och till Grabits stora lycka så fick han följa med. Jakten pågick under en hel vecka under vilken Grabit fick uppleva all möjlig lyx (i jämförelse mot hans normala liv) i form av mat och andra bekvämligheter. Denna vecka skulle komma att förändra hela hans liv ty Grabit blev helt besatt av tanken att få leva med denna lyx permanent. Vid 13 års ålder så hade Grabit insett att det är omöjligt att bli rik ute i en skog och han rymde hemifrån mot närmaste stad.Innan han hade kommit så långt stoppades han av ett rövarband som undrade vad en 13-årig pojke gjorde i deras bergspass.Grabit fann sig snabbt i situationen och påstod att hans föräldrar övergett honom och att han inte hade någonstans att ta vägen.Rövarbandet tog hand om honom och uppfostrade honom till en äkta bandit. Dock så lyckades en kejserlig spion att infiltrera bandet och året då Grabit skulle fylla 17 så blev bandet arresterat. På grund av sin ringa ålder blev Grabit bara dömd till landsförvisning.
Efter ungefär ett år på egen hand så värvades Grabit av ett nytt större (ca 30 personer) rövar band i grannlandet Tindrias bergstrakter just intill den Nondriska gränsen.I fem års tid fick rövarbandet härja fritt,men efter ett par grymma och blodiga dåd så enades Tindrias och Nondrias härskare om en gemensam aktion mot rövarbandet, som växt sig mycket stort och mäktigt med Grabit som ledarens högra hand. Aktionen blev framgångsrik och när bandets ledare strök med under striden så tog Grabit kommandot och räddade sitt eget skinn genom att sända banditerna rakt i händerna på soldaterna, själv flydde han österut.
En natt efter ca fyra veckors flykt så vaknade Grabit med kallt stål mot sin strupe och runt omkring honom stod tio skepnader i mörkblå kåpor och undrade vad han gjorde på deras heliga mark.Efter en viss diskussion så lyckades Grabit övertyga gruppen om att han kunde vara till nytta för dem levande också.
Vid kultens fäste (kallat Tandklippan) så gjorde han upp en överenskommelse med dem att han skulle få 25gm för varje orörd kvinna han förde till dem och att han skulle få en fristad om han skulle få problem med ordningsmakten. Kvinnorna skulle han föra med eventuell eskort till en plats kallad kullerdalen där gruppen slår läger.Under natten skulle sedan Grabit under sitt vaktpass kliva upp på en närbelägen hög kulle (ca 350m från lägerplatsen) och signalera så att några medlemmar ur kulten enkelt kunde smyga fram och kidnappa kvinnan.Efter detta kunde Grabit återvända och dikta upp en historia så att han kan komma "oskyldig" ifrån hennes eventuella eskort.

Nyligen så träffade han ett sällskap på värdshuset Innanvind, i vilken det fanns en mycket oskuldsfull kvinna som dessutom var prästinna av Eredismen, vilket innebär att kulten troligtvis är beredd att betala extra för henne. Han erbjöd sig att visa gruppen en snabbare och säker väg genom bergen istället för att de skulle färdas runt, vilket de dock inte ville. Men de erbjöd honom en belöning på 15 gm om han följde med dem till Carannon, vilket han fann rimligt (han hoppas kunna övertyga dem om att ta en väg genom bergen).

Uppträdande

Grabit sätter sin välfärd framför allt annat och sällar sig alltid till den vinnande sidan. Han är toltalt skruppelfri när det gäller affärer och sitt eget välbefinnande.
Dock så börjar han innerst inne att längta efter trygghet och att slippa vara på sin vakt, om någon av det motsatta könet skulle visa omtanke om honom är det mycket möjligt att han skulle ge upp sin livsstil för kärlek (han har blivit äldre och insett att hans livsstil inte är något för åldringar).
Livsmål: Egoism, Rikedom, (Kärlek)

Utseende

Grabit är ca 170cm lång och kraftigt byggd (uppåt 80kg). Han har bruna ögon och korklippt svart hår och han går klädd i lätta kläder, men skulle det bli kallt har han en varm yllekappa att svepa in sig i. Förutom kläder bär han nitläderharnesk och vid höger sida hänger en kraftig dolk och vid vänster en kroksabel, på ryggen hänger ett dubbelarmborst.

Utrustning

Dubbelarmborst, dolk, kroksabel, nitläderharnesk, remskenor för armar och ben, 20m 1"rep, flinta & stål, en bältesbörs med 9gm,2sm och 24km, oljelykta och 2 flaskor med 1l lampolja

Grabits häst är en brungrå snabb hingst.

Bergen

Grabit hittar utmärkt i bergen, dock hittar han bäst i bergen väst om floden Lenor. Han känner till de flesta av de många rövarband som gömmer sig i bergen och han vet vilka stigar som är säkra (det finns otaliga mängder av stigar där). Han har även vissa kunskaper om det beryktade fågelfolket som rider sina stora fåglar. Fågelfolket är mycket fruktat av alla i bergen för deras tunga spjut som släppes från hög höjd. Oftast försöker de dock ta tillfånga sina byten, för att senare kunna äta upp dem färskare sägs det! (de är kannibaler). Grabit vet dock en viktig sak om fågelfolket som få vet, de jagar inte på natten eftersom eventuella offer syns mycket dåligt och de har inte vidare bra mörkerseende.

Till de som Grabit försöker locka upp i bergen brukar han säga att han vet en säker och snabb väg genom bergen till landet Alorrtia (vilket faktiskt är sant, men när de kommer fram brukar de vara åtminstone en kvinna färre!), stigen som han känner till startar vid ett bergspass en halv dags ritt öster om Talor.

Spelarna:

Randor Karani.35år. barbar.
Randors kroppshydda är enorm.få är de som inte räds när han är vred.Han är 191cm lång och väger ca 100kg.I hans grovhuggna ansikte syns två nötbruna ögon.ovanför vilka det spretar en kort lugg.Hans mörkbruna hår är bundet bak i en hästsvans. När han öppnar munnen för att tala så är det med en dundrande röst. Randor är klädd i en brun ylletunika ovanpå vilken han har ett brynjeharnesk samt en svart björnpälsjacka(kortärmad). På ryggen i en läderskida så hänger hans ypperliga tvåhandssvärd (ca 1.5m långt). Hans renskinnsbyxor räcker exakt ner till de svartblanka hårda ridstövlarna.

Eron "Storken".29år.handelsresande av okänt ursprung(Gardonisk dialekt).
Erons kropp är smal.han väger 63kg och är 172cm lång.Hans smala skalle pryds av ett bakåtsruket fettat hår som sträcker sig i en svans ned längs nacken.
Han har en liten svart spetsig mustasch och nedanför hans bruna ögon så syns oftast ett ytligt leende.Eron bär alltid mörka kläder.Och han bär ett par svarta byxor uppsatta med ett läderbälte.i vilket han har sin dolk med skida.Till det så bär han en mörkgrå skjorta.Ovanpå allt så har han en mörkröd mantel med stor huva och på fötterna har han ett par mörkbruna låga mjuka stövlar.

Stephan Lejhonklo af Argestagne.25år.Tindrisk riddare.
Stephan har en välbyggd kropp väger 89kg och är 186cm lång.Han är mörkt brunögd och ett kort ovårdat blont hår och kort skäggstubb.Han klär sig dagligen i en lång ringbrynja(slarvigt skött) och har metallskenor på benen vilka är väl använda.Över rustningen har han en lortig blå tunika med sitt heraldiska märke (två gula örnar i tvekamp mot en röd bakgrund).
Vid sidan bär han sitt slagsvärd i en nött läderskida.På ryggen hänger hans tunnhjälm med avsliten röd plym.

Celina.26år.prästinna inom Eredismen.är huvudpersonen i äventyret eftersom hon är på vallfärd och de andra spelarna skall eskortera henne.
Hon har en normal kroppsbyggnad och är ca 187cm lång och väger 83kg.Celina är mycket vacker och har djupblå ögon och ett långt blont hår som svallar ned längs hennes helt vita kappa med silverspännen.På huvudet har hon ett tunnt pannband av silver som visar att hon är på den heliga vallfärden.Hennes kläder under kappan är helt vita och mycket lösa.

Grabit Achen.25år.utbygdsjägare och vägvisare.
Grabit är ca 170cm lång och kraftigt byggd (uppåt 80kg).Han har bruna ögon och korklippt svart hår och han går klädd i lätta kläder. men skulle det bli kallt har han en varm yllekappa att svepa in sig i. Förutom kläder bär han nitläderharnesk och vid höger sida hänger en kraftig dolk och vid vänster en kroksabel. på ryggen hänger ett dubbelarmborst.

(för samtliga spelare)

Eredismen

Eredismen är den religion religion som dyrkas huvudsakligen i Alorrtia. Dyrkarna verkar ha en stor kärlek till den harmoni som religionen förespråkar. Varje gång översteprästinnan, Alathanen, dör så skickas hennes två underordnade prästinnor, Lithanerna, ut på en vallfärd för att avgör vem av dem som skall bli den nye Alathanen. Eftersom Eredismens gud, Eredin, sägs ingriper huvudsakligen genom ödet, så är det sagt att den Lithanen som återvänder först skall bli den utvalde.

(för Celinaspelaren och spelledaren)

Eredismen

Inom Eredismen, som är Alorrtias enda religion, dyrkar man guden Eredin, som förespråkar en uppdelning av verkligheten i tre "världsliga riken" och tre "ofattbara" riken. Denna klassindelning gör att religionen betraktar siffran 6 som helig.

De olika rikena är:

- Jorderiket (världsligt) är det som det "vanliga" folket (icke-präster) kommer mest i kontakt med.
- Havsriket (världsligt) kommer även det "vanliga" folket i kontakt med dock mindre än jorderiket. Detta riket innefattar alla hav och alla sjöar, floder, åar o.dyl.
- Himmelsriket (världsligt) innefattar luften molnen och himlen och allt som lever där.
- Anderiket ("ofattbart") innefattar även dödsriket och den astrala världen, den psykiska delen av människan.
- Gudariket ("ofattbart") innefattar den speciella dimension där gudarna anses bo. Harmonin inom detta rike består främst av att inte för mycket gudamakt får direkt påverka något av de andra rikena eftersom denna makt inte är ämnad att andvändas annat än till skapelsen.Ironiskt nog innebär detta att man försöker göra så att gudarna slipper ingripa själva (ett gudaingripande ses som ett dåligt tecken).Om gudamakt (magi) måste användas så skall det göras genom Alathanerna eller genom någon av lithanerna. Inom eredismen ser man med oblida ögon på magiker, ty de är människor som andvänder gudamakt de inte har rätt till.
- Universet ("ofattbart") innefattar multiverset som helhet,vilket är litet gemensamt med elementarmagins syn.

Eredin kallas vanligen "Vågmästaren", då han förespråkar en harmonisk balans *inom* vart och ett av dessa 6 riken, ett slags naturlig harmoni som har som gör religionen relativt naturnära.

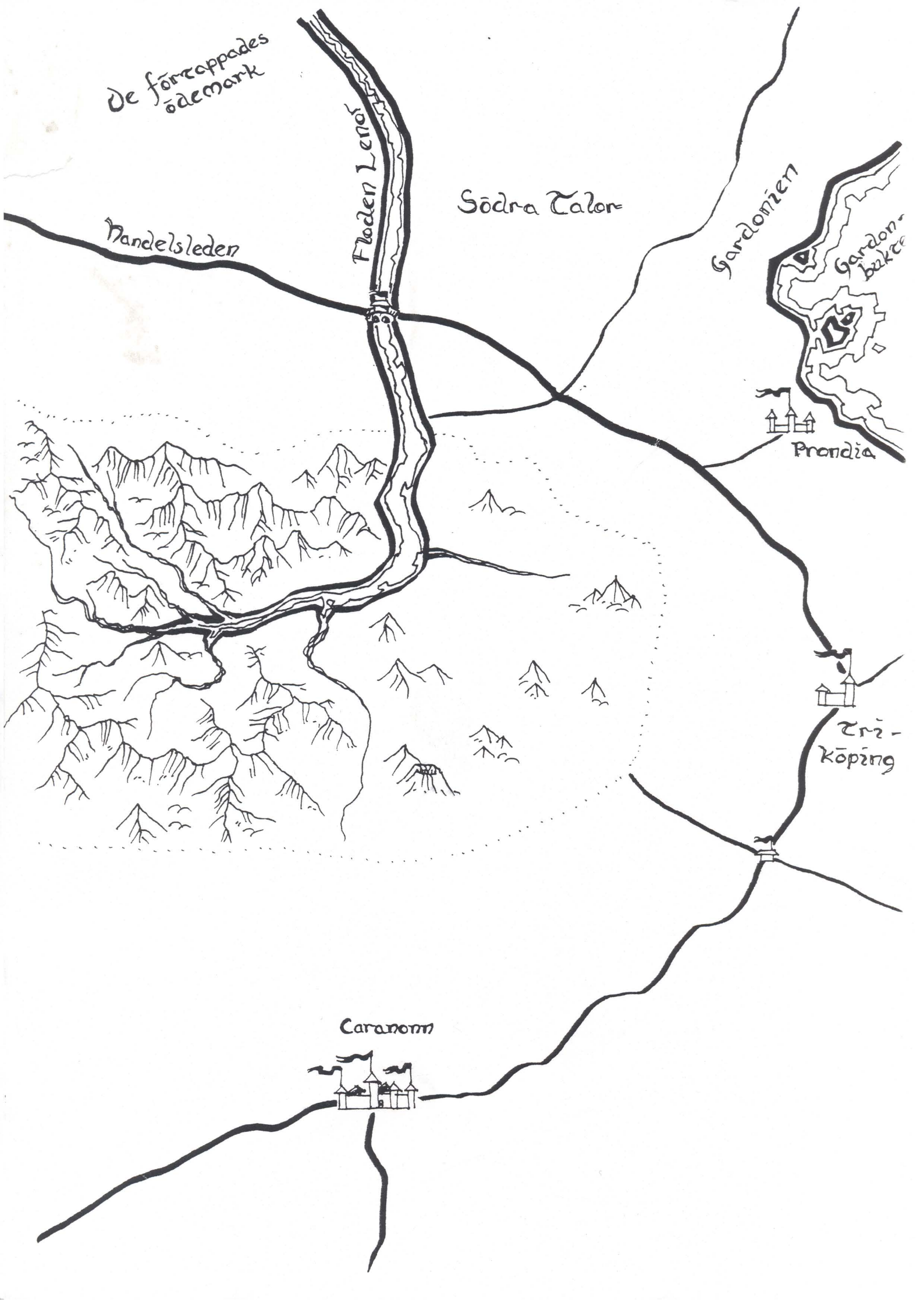
Eredismen har endast kvinnliga präster, ty anhängarna anser att det är kvinnans plikt att sköta de strikt religiösa plikterna medan mannen sköter det praktiska arbetet (som i sig också är en religiös plikt), de kvinnliga prästerna måste dessutom vara oskulder eller som man säger "oberörda".

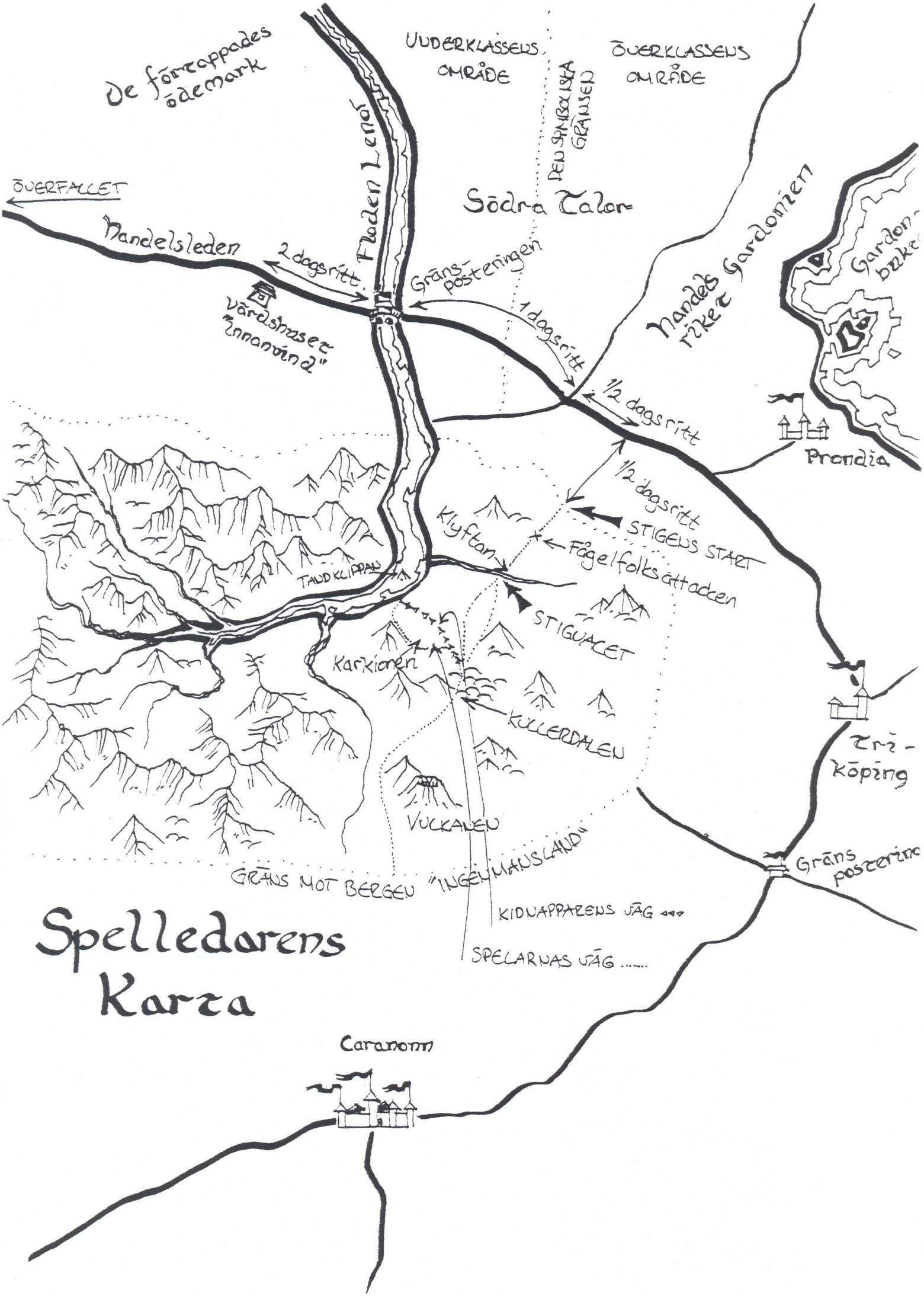
Hela religionen, därmed också Alorrtia, styrs av en Översteprästinna kallad Alathanen.Varje gång en Alathan dör så skickas hennes två närmaste prästinnor, de så kallade lithanerna, ut på vallfärd i var sitt väderstäck (väst & öst), där de skall utsättas för de 6 prövningarna. Den av lithanerna som återvänder först av dom blir den nye Alathanen.Den andre av lthanerna skall brännas till döds,hur är ej bestämt men det är den andres Öde.Den nye Alathanen utser sen två nya lithaner.

De olika prövningarna består i bl.a. att lithanen inte måste se till att inte harmonin inom någon av rikena rubbas och i annat fall försöka rätta till det med alla medel. Dessutom är frågan oskuldsfullhet mycket viktig under vallfärden, vilket gör att det anses som en stor olycka om lithanen blir berörd av en man under vallfärden.

Celina är en av lithanerna som just är inne på slutet av sin vallfärd i början av äventyret har just hennes ursprungliga eskort blivit nergjord av stråtrövare,men hon själv och hennes medföljande novis (som dock blivit förgiftad av en av stråtrövarnas pilar) blev räddade av en barbar (Randor), en handelsresande? (Eron) och en riddare (Stephan). Hon lyckades övertala de tre att bli hennes nya eskort,dock fattas en person eftersom hela vallfärds gruppen skall vara på 6 personer.Hon har lovat att ifall hennes eskort önskar så skall de bli rikligt belönade när de kommer fram till Caranonn.

Du står och tittar ut över de stora åkrarna och beundrar den vackra solnedgången då du tycker dig höra ett avlägset skri bakom dig.Då du vänder dig om så tittar du mot de närliggande bergen därifrån skriet verkade komma.Plötsligt tycker du dig se ett ljussken uppe i bergen och känner plötsligt hur du lyfter och flyger med stor hastighet mot dem.Hela tiden när du närmar dig berger så får du mer och mer en känsla att något är fel och desto längre in i över bergen du kommer så känner du starkare och starkare närvaron av en stor kraft.På ett ögonblick har du flugit in över bergen och ser hur du efter ett tag flyger ner över en sjö med en stor klippa som sticker upp i mitten.
Från toppen av klippan syns ljusskenet som kommer ifrån .....
Då du vaknar ser du ryggen på Randor som håller på och tänder elden för att laga frukost.Solen har just stigit upp och du ryser ty luften är kall så här på morgonen.


De förrappades ödemark
Floden Lenor
Södra Talor
Handelsleden
Gardonien
Gardon-bäcken
Prondia
Tri-köping
Caranonn


De förtappades ödemark
UNDERKLASSENS OMRÅDE
ÖVERKLASSENS OMRÅDE
DEN SPANSKA GRÄNSEN
Floden Lenor
ÖVERFALLET
Handelsleden
2 dagsritt
Södra Talon
Gräns-posteringen
1 dagsritt
Handels riket Gardonien
Gardon-bukten
Världshuset "Innanvind"
1/2 dagsritt
Prondia
1/2 dagsritt
STIGENS START
Klyftan
Fågelfolkets attacken
TAUD KLIPPAN
STIGUACET
Karkionen
KULLERDALEN
Tri-köping
VULKANEN
GRÄNS MOT BERGEN "INGENMANSLAND"
Gräns posterin
KIDNAPPARENS JÄG
SPELARNAS JÄG
Spelledarens Karta
Caranonn