genomgång 17/6

MÅL & MENING

Ett äventyr i början av en ny tid.

Av

Paul Padoan
Kristian Madsen
Daniel Spahr

Scenarioupplägg

Quintus har för en tid sedan återkallats till Almondia från vildmarken för att där inta sin plats som familjeöverhuvud. Han motarbetas av trenne ting: familjens usla position i samhället, sin usla och förbittrade moder och sin inte mindre usle lillebroder. De två senare vill själva ha makten över familjen, medan alla andra familjer i Almondia vill främja sina respektive släkters position på bekostnad av Gemellus'.

Quintus har dock en plan! Genom att återföra familjens förlorade släktklenoder -- något som hans mor Patricia misslyckats med att göra för många år sedan -- kan han vinna hennes aktning och kanske till och med stöd. Lillebrodern blir då lätt att (vidare-)befodra till garnisonstjänstgöring någonstans i rikets utmarker.

Övriga spelare rekryteras av Quintus och tar genom efterforskningar reda på att ...
[Palle -- hjälp mig här ifall jag fattat fel?!] Okej

[Saxat Från NPC-avdelningen nedan:] Ingen av Patricias gamla kamrater känner till den exakta historien bakom hur Patricia först vann och sedan åter förlorade sin släkts standar. Det är dock möjligt för spelarna att lägga ihop de olika ledtrådarna, söka upp Viello i Praestne, spåra upp vart klenoderna skickats (tillbaks till Almondia...) och sedan slutligen bege sig ut för att söka reda på den förlorade karavanen där standaret antas befinna sig.

Bakgrund

Spelarna är med ett undantag statslösa halvlosers som inte lyckas få jobb utan brukar hänga på krogen "Det falska Kopparmyntet". Ingen vill anställa dom, av ganska uppenbara skäl, då dom har dåligt rykte som inkompetenta och lite konstiga, och eftersom Almondier helt anställer sina egna medborgare så... Dessutom behövs det inte speciellt mycket handgångna män för tillfället, det är en fredlig tid. Så länge som spelarna befinner sig i huvudstaden är det enkelt, för där har dom papper på att dom får vara, men att äventyra ute på landsorten är inte att tänka på. Som statslösa personer riskerar dom att tas till fånga och säljas som slavar, om dom lämnar staden. Chansen till ett värdigt liv är att få beskydd av en riktigt fin familj och göra sig förtjänta av en bit mark, då blir dom riktiga medborgare i Almond!

Av en händelse finns det en man i staden -- Quintus -- som behöver hjälp av folk som inte är besudlade av Almondsk inrikespolitik, speciellt den som hans släkt utövar. Spelarnas Äventyrarnas lycka är gjord, eller??? Quintus uppdrag är att återföra sin familjs sedan länge försvunna standar, något som skulle stärka hans och familjens politiska position. Familjens position är inte dålig, men standarets avsaknad märks varje dag och det gnager på stoltheten. Lite paria är de sålunda i senaten och antalet ämbeten som tilldelats familjen den senaste tiden är lätträknade.

För scenariot gäller att tyngdpunkten ligger på rollspelet inom gruppen, men även spelledaren har gott om möjligheter att få leva ut sina lustar som skådespelare. Det finns, om inget annat inträffar, två strider. Observera, det råder ingen direkt tidspress inom själva äventyret. Spelarna har god tid på sig att lösa sina mål inom scenariot och det är ingen mening att jäkta igenom rollspelssituationerna.

Spelarkaraktärerna

Quintus Gemellus

Människa, Druid 6 (N)
Halvt misslyckad "hippie" och den tredje sonen i familjen Gemellus. Efter diverse olyckor och dödsfall inom släkten är han nu familjen överhuvud, nästan mot sin vilja. Han ogillande mot sin brutale lillebrors och cyniska moder gör dock att hans vilja att rädda familjens ära blivit klart styrkt under senare tid. Dessa hans närmaste familj, övrig släkt och inte minst familjens fiender tenderar att se honom som en klart oduglig person, som gjort ett stigmatiserande och märkligt karriärsval.

Moling

Dvärg, Fighter 1/Thief 4 (CG)
Moling är en öppen kille, ganska trevlig och har lätt för folk. Inger förtroende helt enkelt, tyvärr är han kleptoman.

Zingwald

Alv, Fighter 6 (LG)
Uppvuxen bland dvärgar, hittebarn som han är. Vid sin sida har han en luta som man fann bredvid honom utanför dvärgboningen, men han kan inte spela på den. Hans förhoppning är att någon skall känna igen lutan och kunna berätta för honom vilka hans riktiga föräldrar är. Han har en dvärgrustning och slåss helst med yxa, i närstrid.

Gillach

Halvorc, Cleric 5 (CN)
Prästinna som tillber Orchus (CE), mer eller mindre mot sin vilja. Ogillar starkt det där med offer av levande djur, eller för den skull andra varelser. Har dock inte hittat en ny gudom att tillbe under sina vandringar, då acceptansen har inte varit helt enkel erhålla från övriga prästerskap.

Pentex Kalenaxos

Människa, Wizard. 5 (CG)
Argotisk desertör sedan emeraldkonflikten. Ser sig själv som filosofiskt lagd och strör visdomsord omkring sig.

Yolanda Wiinther

Människa Sorcerer 5 (CG)
På flykt från sitt eget bröllop. Den tilltänkta brudgummen var inte speciellt trogen, kanske beroende på att han var en hövdingason. I alla fall vill Yolanda slipp askvaller hemma i byn, och Almondia verkade vara en bra plats att vara anonym, tills vidare.

Besättningen NPC

Patricia Gemellus.

(LE, CL 8) Änka och dotter till Castor Gemellus. Var i sin ungdom med i uppdraget att återföra familjen skatter, men misslyckades med sitt uppdrag, att finna faderns personliga standar! Konservativ Rofocaleprästinna, men karriären har gått i stå.

Patricia är en bitter kvinna som har järnkoll på familjen, trots att det på pappret är männen som styr. Kan eventuellt ligga bakom "försvinnandet" den äldste sonen i familjen. Det är tydligt att hon har den yngste sonen, Brutellus, som sin favorit. Har en farlig passion i det att hon spelar och gärna gör det högt.

Mehhmet Bin Deredonndat

(NN) Abransk ambassadör i Almondia. Envisas med långa teceremonier. Ger eventuellt en öppning till alla utom Quintus, i det att ett medborgarskap i Abranien väl inte skulle vara så tokigt och att det kan erhållas i detta nu. Allt man behöver göra är att efter att man blivit medborgare i Almond, tillse att viss information kommer i "rätta händer". Han kan alltså tänka sig att muta spelarna med medborgarskap i utbyte mot att de spionerar på Almond för hans räkning.

Vet vägen karavanen med standaret och artefakterna (se nedan) skulle ta och att de aldrig kommit fram. Färden skulle gå genom Venusien ner till Vesir, för fortsatt färd till Abranien. En ovanlig rutt, det medges, men Allah Mah Behal, hade ärenden i västra Vesir. Vid tiden så fanns det en sanddrake som precis började härja i öknen, så beredskapen var hög. Att karavanen försvann antas ha med draken att göra. Ingen tycks ha varit såvärst intresserad av undersöka saken närmare, av samma anledning...

Brutellus Gemellus.

(NE) Maktsugen lillebror med tveksamma metoder. Är korkad, beter sig korkat, men har ändå en plan och är ingen som ger sig i första taget. Mammas pojke, vilket här innebär att han är stenhård och saknar skrupler. Brutellus kommer att verka i det fördolda för att storebroderna Quintus skall misslyckas till varje pris -- direkt konfrontation vore dock opassande och är inget han tänkt sig, möjligen kan han tänka sig ett giftmord i egen regi för den osannolika händelse att Quintus luggslitna skara faktiskt återvänder med standaret? Men det bästa vore givetvis att själv rida in med standaret i säkert förvar. Månne kan några övertygas att utföra ett sådant riskfylt uppdrag?

Casper Fnaxt

(LN) Praetor och administratör för licenser avseende resor för icke Almondska medborgare, inom Almond. Riktig pappersvändare. "Det kommer att ta ett par veckor". Men på en direkt fråga varför det inte kan gå fortare, så beror det på att det aldrig har gått fortare. Omutbar. Kommer att åsamka spelarna rikligt med frustration inför resan till Praestne.

Ingerwill Wiidare

(LN) Brishamns ambassadör i Almondia. Vet att det bor en Viello i Praestne. Ingerwill är trevlig, trots att hon är åttondelsorch. Hon är även av fin släkt som genom genrationer innehaft flera fina positioner i Brishamn.

Livio Viello

(NG) Sonson till Giovanni, och i alla avseenden hans arvinge. Bor i staden Praestne i Almond, vid kusten och sysslar med import export av Vin. Sålde hela samlingen för pass fem år sedan, och allt levererades i lådor till den Abranske ambassadören i Almondia. Dessa köptes senare av Allah Mah Behal, en Abransk jurist. Allt levererades i enkla lådor, och vid närmare påtryckningar framkommer att lådorna var märkta med "Vin", inte det riktigare "Gods som borde stanna i Almond". Men Livio kan inte förstå att han har gjort något fel, det var ju gammalt malätet skräp.

Patricias gamla äventyrskamrater

Ingen av Patricias gamla kamrater känner till den exakta historien bakom hur Patricia först vann och sedan åter förlorade sin släkts standar. Det är dock möjligt för spelarna att lägga ihop de olika ledtrådarna, söka upp Viello i Praestne, spåra upp vart klenoderna skickats (tillbaks till Almondia...) och sedan slutligen bege sig ut för att söka reda på den förlorade karavanen där standaret antas befinna sig. Dessa personer står att finna i deras hem, curian eller det nya populär publika badet, "Therme Buppo" (Censor under sexton år).

Solana Buppo.

Var med i första återvinningskampanjen. (LN, Fighter 10 och är ganska brytig, och oborstad i familjens tradition. Burlesk, brukar hennes kritiker säja. Emellertid har familjen sedan decennier sett till att få hjälp med all finansiell förvaltning. Har inget att berätta, men än att hon lyckades återvinna sina släktklenoder med svärdet, med våld! Patricia -- vem vet hur hon gick till väga? Solana är inte perceptiv av sig och har missat det mesta.

Gregorius Domitus.

Var med i första återvinningskampanjen. (CN, Rouge 15) Har tidigt valt att helst ligga på pass strax bakom makten, men desto mer kraftfullt. Karriären har fortsatt och utan tvivel är han en av de rikaste i Almondia, emellertid är inte ryktet helt obefläckat. Kommer att berätta allt han vet om Patricia, d.v.s. allt som är skrivet. Gregorius är huvudman för den organiserade brottsligheten i Almondia, men detta är känt endast för en ytterligt selekt skara, och det är inget spelarna kommer att få möjlighet att ta reda på under scenariots gång.

Tertia Ihvius.

Var med i första återvinningskampanjen. (NG, Sor 9) Tertia har alltid varit på kant med Patricia och gottar sig i hennes bekymmer. Familjen Ihvius har närt kända poeter under många år och Patricias hårda attityd passar illa med Tertias mjuka personlighet. Sålunda kommer hon knappast att hjälpa till. I hennes ögon är Patricia en gammal sköka och allt ont som hänt henne är av egen förskyllan. Till detta kommer det också att Tertia såg Patricia kurtisera med en Brishamnsbo under deras tid i staden, en gammal gubbe dessutom!

Septimus Milius

Var med i första åtevinningskampanjen. (LN, Fi 8/Cl9) Synnerligen viktig person i Almondia och Almond. Räkna med att det kan ta några dagar att få komma kontakt honom, statens Consul, som faktiskt var påtänkt som diktator under den finansiella krisen för 30 år sedan! Han kommer att vara synnerligen korrekt, men kan förmås att berätta eller bekräfta det som hände Patricia i Brishamn. Han har utgått ifrån att Particia tabbat sig, men det är inte politiskt korrekt att undergräva sina politiska konkurrenter, inte i offentlighetens ljus i alla fall...

Scener

Scen1. Värdhuset. 15 min.

Syfte. Gänget skall värvas av Quintus och snacka sig samman.

Spelledarinfo.
På krogen finns det inte så mycket att hämta. Spelarna är hela klientelet och utöver serveringspersonalen. Tyvärr kommer dom ganska snart att sälja informationen till Brutellus. Såvida inte extrema åtgärder tas av spelarna. Quintus blotta närvaro kommer att rapporteras till denne, givetvis mot rimlig ersättning.

Berättartext
I det fladdrande ljuset av brasan, står den märklige mannen kvar. Solbränd, men ändå adligt klädd, det är något vilt över honom, men inte våldsamt. Attributen skär sig, men frågan han ställde klingar kvar, trots avsaknaden av eko i den murriga syltan, "det falska kopparmyntet". En och samma tanke går genom den fåhövdade skara, "kommer idioten hit för att värva folk, han måste vara desperat". Fru fortuna har verkligen visat sig från sin goda sida i dag, att inta frukost här visade sig verkligen vara ett lyckokast.

Menageri, två stycken halvfula servitriser och en likaledes halvful bartender/ägare, samt en större halvorc/utkastare. Spelas som vanliga halvfula småkorkade småmänniskor.

NPC, Halvorcen är LVL 2 Fighter, viker sig ganska snabbt vid bråk, morgonpasset brukar inte vara stökigt.

Scen 2. Mamma bestämmer. 20 min

Den brytige lillebrodern Brutellus och mamman markerar vilka som gjort sig förtjänta av makten inom familjen. Välsignelse för uppdraget erhålles ändock.

Syfte
Mamma Patricias välsignelse är ett måste, trots att Quintus är familjen överhuvud överhuvud.

Spelledarinfo.
Patricia kommer att ondgöra sig över Quintus flykt till skogarna, hans ovilja att ta ansvar för familjen och hade han något vett skulle han låta sin rådige lillebror få ta över titeln som familjen. Passa på att ösa ovett över det ohängda gäng han dragit ihop, personangrepp mot var och en är helt på sin plats. Brutellus sitter bredvid och nickar, den lite småfete politikern. Han får inte en syl i vädret. Anledningen är att hon anser att Brutellus är mer kompetent, men också mer värdig eftersom han varit till familjens stöd hela tiden. Skulle Quintus lyckas med att hämta standaret, så kommer Patricia att ge med sig, för då är det i sin ordning att Quintus tar makten i familjen. Emellertid, kommer hon inte hindra Brutellus från att göra allt i sin makt att för att hindra Quintus, den starkes rätt helt enkelt.

Patricias är bitter och har planer för att familjen skall återta kommandot i inrikespolitiken. Brutellus är ingen driven politiker, men han lyder henne blint. Sålunda kommer han absolut att lyda mamma när hon kräver att han skall ingå äktenskap som gynnar familjen Gemellus, Quintus är en romantiker som kommer att gifta sig av kärlek. Återvinner Quintus standaret

dock, kommer familjen ära att återupprättas och Quintus kommer i ett slag att bli erkänd i Almond, Brutellus kan då likaväl avspisas till något militärkommando.

Berättartext.
Utanför familjen Gemellus hem, saknas det något, ett standar. Den tomma flaggstången sticker ut mot de andra på gatan som har sina färgglada tygstycken sakta vajande i vårbrisen. Inte nog med det, underhållet på huset är inte det bästa och vakternas rustningar, ja dom är inte av årets modell. Fattigt är fel ord, men senaten öser inte lika mycket pengar över familjen Gemellus, som till exempel Ihvius, vars palatsliknande hus ligger bredvid.

Dom tar sig förbi vakterna Sequam och Kristos (argoter) utan problem, men om dom konverserar med som så har dom att berätta att Particia är på sitt vanliga humör uselt och att Brutellus inte varit glad av att se sin storebror i staden igen.

Berättartext
I det lilla palatset så är det sig lik, för Quintus, slitet och grått. Flera av de finare konstverken har sålts, och ersatts av billigare kopior. (noteras enkelt av de som har stonecunning). Bronsportarna till stora salen är öppna, och i det magiska ljuset ser ni en imponerande dam, sittande på en tron, som om hon vore en drottning. Patricia, är klädd en traditionellt vit toga, med purpurband. Håret är hårt uppsatt i en hög frisyr, det ser ut som om det lyfter ansiktet. Ansiktet är ett kapitel i sig, sällan har någon av er, utom Quintus, sett denna traditionella hårda Almondska sminkningen. Kritvitt, med starkt röda läppar, lite rouge på kindkotorna, smaragdgrön ögonskugga slutligen avrundat med svart kajalpenna runt ögonen. Hade det inte varit för att hon direkt utstrålat en enorm styrka och bestämdhet, hade nog en del av er trott att det var en pajas, men ni känner inte alls för att skratta.

Patricia öser som sagt ovett över Qiuntus att bra tag, och nedvärderar givetvis de trashankar som han värvat. Slutligen, kommer hon dock avluta i stil med att, om dom mot förmodan skulle lyckas, så må det vara hänt och att Quintus då med Patricias välsignelse får ta över ledarskapet i familjen Gemellus, inte bara officiellt som det är nu. Hon erbjuder givetvis, bröd, salt och vaten.

Scen 3. Almondia, Almondia, en stad bygd på rykten 1.30 tim

Syfte
Informationsinsamling, som slutligen skall leda till karavanen som försvann i Brandöknen, söder om provinsen Venusien och sålunda i landet Vesir. Vägen går via kuststaden Praestne, dit det Brisiske ambassadören kan skicka spelarna.

Spelledarinfo
Almond är en stor stad med många institutioner. Spelarna kan besöka många och Patricia kommer inte att berätta varför hon misslyckades med att finna standaret när hon för många år sedan äventyrade med familjemedlemmar ur de andra släkterna. Anledningen är enkel, hon tappade standaret efter att ha återfunnit det. Denna nesa är så grov att hon hållit tyst om det under alla dessa år. Hon sjönk så lågt att hon gick till sängs med ägaren Giovanni Viello, den mycket åldrige brodern till den avlidne köparen Gianluca Viello i Brishamn, detta i sig en skam, att ligga under en Brishamnsbo. Efter akten, lockade Giovanni med något extra, dom skulle spela tärning om hela broderns samling av vapen och standar, som Giovanni ärvt, men brydde sig föga om. Om hon vann, skulle Patricia vinna respekt i hela Almond med tanke på

alla krigsbyten hon skulle få med sig hem, om hon förlorade, så var hon Giovannis slavinna under tre dagar. Vi vet resultatet. Hennes goda humör under några dagar berodde helt enkelt på att Giovanni lovat henne standaret redan vi första mötet, men att han under några dagar var indisponibel (hustrun var hemma) för deras första natt. Dessa dagar var Patricia glad och självsäker, till och med en smula på ytan.

Om Patricia konfronteras med misstankar åt detta hållet blir hon mycket upprörd, men kommer att inse att hennes eftermäle och aktuella rykte helt ligger i spelarnas händer, så hon kommer att bli tyglig.

Några av hennes äventyrskamrater, kommer att intyga att Patricia var vid ganska gott humör under tiden i Brishamn, alla höll ihop under att ganska långt äventyr och Brishamn var den sista anhalten. Men efter ankomsten till Almond så var hon vresig som få och har liksom inte hämtat sig någonsin. Alla fick intrycket av att hon fick upp spåret på standaret, standaret, men att det var ett blindspår.

Någon av dom gamla äventyrarna vet att berätta att dom trodde att det var just Giovanni som hade standaret men det var just fel.

Platser att besöka

-- Immigrationskontoret / administratören för inrikes resetillstånd

Dessa populerades av de inpiskade byrokratbröderna Fnaxt. De kunde vara kloner men är bägge lika snustorra och oflexibla. Lång väntan för spelarna att få resetilltånd.

Abranska ambassaden -- se NPC

Brishamnska ambassaden -- se NPC

Undre världen

Försöker sig spelarna på att tjäna på saker genom att kontakta skumraskpersoner blir de dels bemötta av en cynisk figur vid namn Igilio Eglesias. Han ger dem ett känt negeriabrevsbedrägeri och tar alla tillfällen att plocka av dem pengar för "utlägg och omkostnader". Resultat kommer Real Soon Now. Han rapporterar direkt till Brutellus och även till familjens fiender, som inte tvekar sig för att använda detta för att smutskasta Quintus. Mor kommer att bli tvångsgift.

Moderns gamla äventyrskamrater

Therme Bugno

Curian (se rådsbyggnaden)

Libraria Bavarian (Statsbiblioteket) Inget att finna.

Scen 4 En [illegible]stickare till kusten.

Livio är sonson [illegible]ll Giovanni och i alla avseenden hans arvinge. Bor i staden Praestne i Almond, vid k[illegible]en och sysslar med import export av Vin. Sålde hela samlingen för pass fem år sedan, och [illegible] levererades till den abranske ambassadören i Almondia. Det köptes av Allah Mah Be[illegible], en abransk jurist. Allt levererades i enkla lådor, vid närmare påtryckningar, framkommer [illegible] att lådorna var märkta Vin. Inviter till damerna så klart, och han kan förse de andra med sä[illegible]p om dom så önskar, hans son är sutenör och har ett finns stall med slavinnor. De[illegible]r han bara [illegible]pp om han verkligen känner förtroende för spelarna.

Scen 5. Åt[illegible] i staden.

Här kommer [illegible] sa[illegible]ollet att besöka abranska ambassadören.

Scen 6. E[illegible] behaglig natt.

Syfte, stämm[illegible]shö[illegible]nde och vägledande.

.

Transporten [illegible]ll öknen kommer att gå smidigt.

Berättartext
I det lilla vär[illegible]set s[illegible]r de[illegible]yst. Ni är de enda gästerna, för det är få som tar karavanvägen nu för tiden. [illegible] spo[illegible]r mestadels över, om man inte skall mera inåt landet, som Allah Mah B[illegible]skulle.

Låt dom prov[illegible]ra [illegible] och förhöra sig om vad som händer. Allah Mah Behals olycksdrabba[illegible]aravan [illegible]vill[illegible]ind, det var den första som tros ha dukat under för sanddraken. M[illegible], den drabbades av Brolio Lemniscus, för pass två år sedan, då var det fest!

Låt dom ta si[illegible] den [illegible]nen, och det ta en vecka innan dom kommer fram till nästa episod. Inte [illegible]mb[illegible]ra[illegible] så att de förstår att öknen inte är en plats för ovana äventyrare.

Berättartext
Under natten [illegible]r ni alla [illegible]gt, ni är spända så klart men det är något annat också. Unisont vaknar ni och [illegible] på [illegible] stället för de bleka ansikten ni brukar se i månljuset, så ser alla obehagli[illegible]ina [illegible] blickar dras genast mot himlen och där ser ni bredvid månen, en extra planet! [illegible] är i [illegible]orlek som månen, men starkt lysande i grönt. Detta måste vara det sämsta tä[illegible]ra [illegible].

Legend Lore [illegible]er vi[illegible] att den gröna månen dykt upp förut, men det var mycket länge sedan. Det fö[illegible] av [illegible]ig kamp mellan gott och ont, där de goda till slut lyckade förhindra de [illegible] kra[illegible] att i månens sken ta makten över Uar. Månen kommer att finnas kvar [illegible] av [illegible]utan att förändras.

Scen 7. Ka[illegible]anen av [illegible]andöda

Syfte piska u[illegible] [illegible]rav[illegible] [illegible] prylarna.

Berättartext. Givetvis får [illegible]ärt att s[illegible]ch ni ser en smal grön stråle mellan den gröna månen och jorden, inte l[illegible] ifrån er [illegible] kilometrar kanske, men längre är det inte.

Vandöda mä[illegible]or o[illegible]der attackerar sällskapet. Ledda av Allah Mah Behal, ridandes på vandöd ka[illegible]och [illegible]or turban på huvudet. I turbanen syns en grön skärva. Skärvan utstrålar ondsk[illegible]onda [illegible]tare vandöda kan med skärvans hjälp kasta 10 ggr dag, lvl 9. Han svingar e[illegible]roksabel [illegible]

All prylar fin[illegible]metal[illegible]ta lårar strax under sanden, sanddraken var inte smart och dödade bara [illegible]llt d[illegible]. Skatten innehåller mängder av föremål som tillhört olika familjer i Al[illegible]d. M[illegible]pen, rustningar och standar. Inte något magiskt, men värdet är ändå ofantlig[illegible] syn[illegible]för familjerna.

Se bilaga.

Scen 8. H[illegible]ärd o[illegible]vhandlarnas överfall.

Syfte, överfa[illegible]ir ar[illegible] av Brutellus, som vill få tag på standaret för egen del.

Se bilaga

Scen 9. "T[illegible]mfato[illegible]återkomst

Samt konfro[illegible]ng m[illegible]och lillebror. Partricia kommer att i alla avseenden, avsäga sig makten i fa[illegible] Ge[illegible]la fall tills vidare. Hennes stöd till Brutellus kommer att minska radi[illegible]Om [illegible]ter sig. Patricias ögon kommer hon att stödja honom utan förbehåll. Q[illegible]s sta[illegible]nd kom[illegible]r att stiga till mycket höga höjder.

Scen 7. Karavanen av vandöda

Syfte piska upp karavanen, hitta prylarna.

Berättartext. Givetvis får ni svårt att sova, och ni ser en smal grön stråle mellan den gröna månen och jorden, inte långt ifrån er! Några kilometrar kanske, men längre är det inte.

Vandöda människor och kameler attackerar sällskapet. Ledda av Allah Mah Behal, ridandes på vandöd kamel och med en stor turban på huvudet. I turbanen syns en grön skärva. Skärvan utstrålar ondska, onda och smartare vandöda kan med skärvans hjälp kasta Contagion10 ggr dag, lvl 9. Han svingar en kroksabel +3.

- **Kamel-zombies (7) :** CR 1; Large Zombie; HD 4d12+3; hp 29; Init +-1; Spd 40ft; Bite +4 (1d6), AC 11 (-1 size, -1 Dex, +3 natural); F/R/W +1/+0/+4; Undead, Toughness.

- **Skelett (12) :** CR 1/3; Medium-Sized Undead; HD 1d12; hp 6; Init +5; Spd 30ft; Atk 2 claws +0(1d4); AC 13 (+1 Dex, +2 natural); F/R/W +0/+1/+2; Undead, immune to mind-effects & stun & disease & cold, ½ damage vs piercing or slashing

- **Allah Mah Behal, Sorcerer 3rd , Cleric 3rd**
  Medium humanoid; hp 38; AC 19, Init +6; Spd 30 ft; Atk +4 (2d4+3 falchion); F/R/W +5/+3/9
  Skills & Feats: Toughness, Improved Initiative, Scribe Scroll, Brew Potion, Spellc +9; Con +11, Death Touch, Smite Power
  Special Items: 2 magic missile scrolls, 2 shield, 2 sleep, 2 color spray, protection from elements, 3 cure light wounds, potion of blur, potion of levitate, cloak of resistance +1, wand of sleep, wand of burning hands, +3 falchion

  Spells, Sorc: 6/6:
  0: Read Magic, Daze, Ghost Sound, Disrupt Undead, Flare
  1: Protection from Good, Burning Hands, Magic Missile

  Spells, Cleric: 4/4/3 (Death, Destruction):
  0: Detect Magic, Inflict Minor Wounds, Read Magic, Create Water
  1: Inflict Light Wounds, Doom, Command, Bane
  2: Death Knell, Hold Person, Sound Burst.

All prylar finns i metallförstärkta lårar strax under sanden, sanddraken var inte smart och dödade bara det allt den kom åt. Skatten innehåller mängder av föremål som tillhört olika familjer i Almond. Medaljer, vapen, rustningar och standar. Inte något magiskt, men värdet är ändå ofantligt och symboliskt för familjerna.

Se bilaga.

Scen 8. Hemfärd och slavhandlarnas överfall.

Syfte, överfallet är arrangerat av Brutellus, som vill få tag på standaret för egen del.

Att öka tempot i spelet när man har vandrat långt i öknen, samt att ytterligare öka intrigerna mot spelarna. Spelarnas skicklighet i hantera en svår situation sätts på prov.

Spelledaren får gärna göra beskrivningen av torkan, hettan och sanden så tydlig som möjlig för att ge den rätta ökenstämningen.

Handling

När spelarna har vandrat i öknen fram till då det är några kilometer kvar till oasen, kan detta läsas/spelas fritt:

> Ni har vandrat i ett par dagar utan någon annan vy än sanden framför er. Inga klippformationer, berg på horisonten eller oaser att vila era trötta ben och släcka er ökande törst har synts till, bara sand. Vattensäckarna är ännu inte tomma, men minskar mot ett snart tillkommande kritiskt läge.
>
> <paus om man vill>
>
> Plötsligt ser ni något på horisonten:
>
> Värmen som stiger upp från sanden gör det svårt att tydligt se vad det kan vara, men någonting sticker upp strax ovanför horisonten. Allt eftersom ni sakta närmar er så kan ni urskilja att det möjligtvis är palmblad som ni ser. En oas! En fröjd för ögat – möjlighet till svalka, vila och förhoppningsvis vatten.

Allt eftersom spelarna kommer närmare oasen så ser de att den är ganska stor, vilket i princip garanterar vatten. När spelarna endast har hundra meter kvar så kan de tydligt se vatten blänka i dess mitt.

Plötsligt börjar vinden att tillta. Sanden runt karaktärernas fötter börjar virvla upp och allt eftersom vinden snabbt blir hårdare så omsluter den spelarna och sticker dem i ögon, öron, näsa och hals. En sandstorm har snabbt blåst upp! Oasen blir svårare och svårare att se genom sanden och om inte spelarna snabbt rör sig mot den kan de bli fast i sandstormen!

I oasen väntar en grupp slavjägare som använder sig av oasen som ett lämpligt ställe att plocka upp intet ont anande resenärer på vandring genom öknen. Törsten driver alltid hit folk som är trötta och utmattade – enkla byten med andra ord. Sandstormen är egentligen inte naturlig, utan kontrolleras av mystikern Jaffa el Sahid, som använder sin talisman som ger honom kraften att kontrollera vindens makter (Control Wind en gång per dag).

Slavjägarna har under en tid bevakat gruppens avancemang mot oasen och är beredda på deras ankomst. De har gömt sig genom att krypa ihop i sina sand-färgade kläder och göra sig så osynlig som möjligt. På avstånd är det oerhört svårt att märka att någon befinner sig vid oasen. DC 21 Spot.

Attacken funkar som så:

1. Slavjägarna ligger samlade kring Jaffa nära utkanten av oasen, närmast karaktärerna. När karaktärerna befinner sig några hundra meter från oasen sätter Jaffa igång sandstormen.

2. Nu kan slavjägarna i skydd av sandstormen resa sig upp och ta av sig sina kamoflagekläder och göra sig beredda för strid. Sandstormen virvlar runt Jaffa, vilket gör att det finns ett "öga" i stormen där slavjägarna håller till.
3. Sandstormen bör driva karaktärerna mot oasen för att söka skydd. Det blir snabbt svårt att se annat än handen framför sig. Om inte karaktärerna håller ihop så kommer de tappa kontakten med varandra. DC 15 Direction Sense att hitta rätt, annars så går spelarna 45 grader åt höger eller vänster från sitt mål varje runda. Sanden gör det besvärligt att andas. Om inte spelarna snabbt hittar skydd genom att exempelvis gå till oasen eller gräva ned sig i sanden kommer spelarna att mattas ut. Will Save DC 20 för att halvera 1d6 fatigue skada från sanden varje runda.
4. Väl framme vid oasen så kommer de snart att kliva in i stormens mitt. Då är Jaffa och hans undersåtar beredda. Jaffa attackerar med Web, slavjägarna med nät och klubbor? Målet för slavjägarna är att skaffa nya slavar, inte att döda. Om spelarna visar sig övermäktiga så slåss de för att döda genom att dra sina svärd, inte annars.
5. Spelarna kan hoppa ut i stormen igen som ett sätt att fly, slavjägarna kliver inte mer än max 10 meter ifrån ögat.
6. Efter N rundor så slutar stormen. Nu går slavjägarna till attack mot de nedslitna och trötta spelarna, enligt samma princip som nummer 4.

Jaffa el Sahid, Sorcerer, 6th level: hp 20; AC 13, Init +6; Spd 30 ft; Atk +3 (1d6 scimitar +1) F/R/W +4/+5/+7
Skills & Feats: Toughness, Improved Initiative, Combat Casting, Spellc +9; Con +10
Special Items: 1 invisibility spell, Wand of burning hands 4 charges, cloak of resistance +1
Spells, Sorc: 7/4/2/1:
0: Read Magic, Daze, Ghost Sound, Disrupt Undead, Ray of Frost, Detect Poison, Flare
1: Magic Missile, Grease, Color Spray, True Strike
2: Mirror Image, Web
3: Hold Person

- Minimus, Fighter 6th level, Medium humanoid; hp 49; Init +5; Spd 20 ft; AC 17; Atk +11/6 (1d10+5 bastard sword)/+8/3 (1d8+3 composite long bow); F/R/W +8/+4/+4

  Skills & Feats: Climb/Jump: +5, Exotic Weapon, Weapon Focus, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Specialization, Cleave, Point-blank shot.
  Special Items: Potions- cure moderate wounds, potion of endurance, +1 hide armor, mighty longbow(masterwork), bastard sword (masterwork)

- 4 stycken Slavjägare, Fighter 3rd level, Medium humanoid; hp 27; Init +5; Spd 30 ft; AC 14; Atk +7 (1d6+2 Scimitar)/ + 5(net: -4 to hit when caught in net. Requires a successful opposed grapple check); F/R/W +5/+2/+2

  Skills & Feats: Climb/Jump: +0, Exotic Weapon, Weapon Focus, Improved Initiative, Power Attack
  Special Items: Potions- cure moderate wounds

Alla är Abraner, utom Minimus som är handgången man till den yngre brodern. Jägarna slåss till den bittra döden. Att fly i öknen är inte lätt.

Mitt i oasen i en träbur med diverse trötta, hungrig och törstiga slavar. De kan berätta att en man från Almond dök upp med ett uppdrag. Minimus går att få ut ett och annat ifrån om man mutar eller hotar honom till livet.

Scen 9. "Triumfatorisk" återkomst

Samt konfrontering med moder och lillebror. Partricia kommer att i alla avseenden, avsäga sig makten i familjen Gemellus, i alla fall tills vidare. Hennes stöd till Brutellus kommer att minska radikalt. Om Quintus sköter sig, i Patricias ögon kommer hon att stödja honom utan förbehåll. Quintus status i Almond kommer att stiga till mycket höga höjder.