

BAJSMONSTRET

Ett äventyr av Teddy Winroth till Drakar och Demoner

Detta scenario utspelar sig i i östra Erebs närmare bestämt kring trakterna av Torshem och Fenicien. För er som inte orkat memorera Erebsvärld kan jag rekommendera lite research i modulerna Erebs Altor och Torshem till drakar och demoner.

För er som inte orkar researcha kommer lite info här

Torshem är en stor skog norr om Berendien där scenariot börjar. Torshem är en trakt som är mer eller mindre laglös, den befolkas av barbarer, pälsjägare, krigare, svartfolk, naturfolk och andra icke civiliserade folkslag. I trakten finns det bara en enda "stad" vid namn Torsborg

Torsborg är en handelsstad med ca 100 år på nacken som lyckats uppstå mitt i den barbariska skogen. I staden bor det ca 3000 fasta invånare varav 300 utgör stadens stadsvakt som lever ett minst sagt farligt liv med att försöka hålla lite ordning och reda när barbarerna ska gå på krogen. Staden innehåller en mindre hamn som ligger intill en älv som rinner söderut (Nämligen Torsälven). Denna älv är stommen för all handel i trakten. Varor från Torshemskogen är värda mycket guld i södra Berendien och Fenicien. I Torsborg finns det en mycket populär och känd taverna vid namn Blå draken.

Berendien är ett land som ligger söder om Torshem, Berendien är beläget på en väldigt stor halvö (Tolan halvön) som sticker rakt ut i kopparhavet. Berendiens granne i söder är Fenicien. Berendien är en betydligt mer civiliserad trakt än Torshem. Berendier är tänkta att påminna lite om Fransmän.

Fenicien ligger längst ut på Tolan halvön. Fenicierna är ett folkslag som påminner mycket om antikens Sparta. Det är ett krigande folkslag som försörjer sig som legosoldater och sjömän. Deras obördiga land gör att dom är helt beroende av handel och sjöfart med andra stater. Fenicierna är ett något "fachistiskt" folkslag, dom tror hårt på den starkes rätt. En man som inte är lärd i självförsvar eller sjöfart anses vara oduglig.

PLOTTEN

Feniciens konung har nyligt dött i hjärnblödning och hans prins har fått ta över tronen. Den officiella kröningen har ännu inte hållits. Fenicierna är ett mycket royalistiskt folkslag dessutom är de väldigt rika så prins Thermel av Fenicien (snart kung Thermel) vill hålla en av de pampigaste och mest majestätiska kröningar någonsin i Fenicisk historia. Det är dock inte alla i Fenicien som uppskattar den nya prinsen, det cirkulerar rykten om att den nya prinsen är reformvänlig och vill sekularisera staten. Införa religionsfrihet och sänka skatterna för de fattiga och höjda den för de rika. Helt plötsligt så finns det en samling med "högerpolitiker" och högt uppsatta adelsmän som vill bli av med den nya prinsen. En mordplan börjar sakta smidas i det Feniciska hovet.

Vad har då det här att göra med Torshem ?

Ett viktigt och väldigt pampigt inslag i prins Thermels kröning är den Kungliga operetten. Den flera hundra år gamla operan över hur staten Fenicien uppstod en gång i tiden. Prins Thermel är en mycket begåvad musiker och skall uppträda som sina förfäder i operetten. En scen i operetten heter "Kung Raban dräpte avgrundsmonstret". Det är en scen som bygger på historiska fakta då en av Feniciens första kungar dräpte ett monster som lyckades ta sig in i huvudstadens gator och åt alla han kunde komma åt.

Den kungliga hovmarskalken (som är en av "the master minds" bakom planen) har en genial plan. Varför inte släpa upp ett livslevande monster på scenen när akten skall genomföras. Sen så kan något gå fel och monstret kan äta upp prinsen på scen inför det feniciska folket och det hela ser ut som en olycka. Hovmarskalken och Operaregissören diskuterar idén huruvida man ska ha ett monster på scen eller inte och kommer fram till följande idé (observera att operaregissören inte är medveten om något lönnmords försök). Dom skall ta upp ett livslevande monster på scenen och droga monstret med en väldigt stark drog så scenen kan genomföras säkert. Hovmarskalkens plan börjar nu ta sin slutgiltiga form. Han behöver leta upp ett livsfarligt stort monster som ser skräckinjagande ut och droga det, men nära till hands skall han ha ett motgift så monstret snabbt kan tillnyktra på scen och göra processen kort med prinsen.

VAR HITTAR MAN ETT MONSTER ?

Uppe i de vilda skogarna i Torshem har en grupp äventyrare just kommit i kontakt med ett stort slemmigt monster som bor i kloakerna under ett demondyrkartempel. Hovmarskalken skickar ut tjänstemän över hela Ereb att hitta ett hemskt och slemmigt monster och en av dom råkar anlända till Torshemskogen där han får höra berättelsen om de fem tappra äventyrarna som hittade ett "bajsmonster" i kloakerna till ett tempel.

HUR KOMMER ROLLPERSONERNA IN I BILDEN ?

Rollpersonerna hittar ett anslag i Torsborg där det står att levande monster "köpes" för dyra pengar. Rp träffar tjänstemannen och gör en snabbaffär. Tjänstemannen vill ha hjälp med att transportera monstret till Feniciens hov och erbjuder RP stora pengar för att hjälpa honom frakta monstret samt vakta monstret under förberedelserna av kröningen och själva operetten.

DAGS ATT BÖRJA

Som spelledare rekommenderar jag att du börjar med att läsa karaktärerna till scenariot. Som det framgår så är Jon en avhoppare till en fruktansvärd demondyrkarsekt vid namn Kashimsekt. Denna onda sekt har små filialer runt om i Ereb och detta scenario börjar med att Rollpersonerna ska slå ut en av dessa sekter.

Rollpersonerna har en längre tid varit på jakt efter sektens anhängare och gjort processen kort med dem. Nu leder spåren till en av de sista templena som ligger gömt inne i Torshemskogen. Scenariot kan förslagsvis börja med att rollpersonerna sitter på tavernan Den blå draken i Torsborg och super då Jon plötsligt ser ett bekant ansikte. Detta bekanta ansikte tillhör ingen mindre än en av de högt uppsatta prästerna i kulten som är på tavernan för att ta sig en sup. Genom att förfölja prästen kan rollpersonerna hitta till templet, lite mer våldsamma spelare kanske föredrar att kidnappa prästen och sen "förhöra" honom tills han sjunger som en fågel. Vilket som, så ska rollpersonerna hitta till templet och där skall ett klassiskt "dungeon bashing" intermezo inträffa. Allt för att komma i den trevliga drakarstämningen och kanske fräscha upp regelkunskaperna lite. Här får SL själv anpassa templets storlek och antalet antagonister så att det passar spelarnas blodstörst. I scenariot följer ett förslag på en "dungeon" men kom ihåg detta är bara upptakten till scenariot.

Efter slakten ?

Det viktigaste är att templet har ett litet kloaksystem och att rollpersonerna av någon anledning passerar det. Där lever "bajsmonstret"; en amöbaliknande varelse som kan äta precis vad som helst. Monstret avger inget annat avskräde än lättantändliga gaser. Viktigt är att rollpersonerna inte dräper monstret utan bara noterar hans existens.

När väl striden är över kan du som spelledare här göra ett litet mellanspel. Dela ut några hjältepoäng kanske ge några erfarenhets poäng till några spelare. Rollpersonerna kanske vill rapportera till stadsvakten om templets numera f.d. existens, eller kanske skryta lite om sin bravad.

- Några dagar efter striden så ser RP ett anslag på en vägg i staden Torsborg.

Anslaget

Levande monster köpes !!!!!

Ett livslevande monster köpes för en anseelig mängd guld. Kontakta handelshuset Silverskatan för vidare information. Monstret får inte vara flygande eller mindre än en oxe i storlek. Tentakelbeklädda monster prioriteras. Oseriösa personer undanbedes

/Herr Trianor

Silverskatan

Silverskatan är ett Feniciskt handelshus med starka handelsavtal till den Feniciska staten. För tillfället bor Hovadjutanten Trianor där med sin eskort. Trianor är utskickad av den högsta hovmarskalken (skurken i dramat om vi så säger) för att finna ett monster. Trianor har en eskort på tio vakter och tre tjänare med sig.

Rollpersonerna får samtala med Trianor när de förklarar sitt ärende och han visar stort intresse i vad RP har att berätta. Han vill omedelbart resa dit med sin eskort och titta på monstret. När Trianor får se monstret tar han fram några gamla målningar och jämför dem med "bajsmonstret" och blir överlycklig. Monstret är ganska identiskt med de avbildningar som finns från den historiska händelsen. Hur monstret sedan tas tillfånga är upp till RP men det bör tidigt komma upp som förslag att monstret bör drogas.

Droger

RP kan med Trianor lätt hitta en lämplig stark drog i någon av Torsborgs örtgårdar att droga monstret med varpå avresa kan ske. Trianor ber RP att följa med som vakter och eskort av monstret till det Feniciska hovet där dom skall belönas med mer än bara guld, nämligen att få beskåda prinsens kröning. Trianor är mycket tacksam mot RP för deras hjälp. Snarast avreser Trianor med sitt "bagage" och följe på ett skepp vid namn Virveln. Virveln är ett mindre handelsskepp som ligger i Torsborgs hamn. Skeppet tillhör Silverskatan men hyrs för tillfället av Trianor. Kaptenen på skutan heter Kapten Grogg

Kapten Grogg

Kaptenen på skutan är en gammal väderbiten man från trakten som jobbat en kortare tid åt handelshuset Silverskatan. När Virveln förde Hovmarskalken och hans följe till Torsborg blev Grogg kontaktad strax före avresa av en man vid namn Hekaistos. Hekaistos är en spion som jobbar för den kungliga hovmarskalken, Hekaistos är också kungens personliga läkare. Hekaistos har betalat grogg en större summa guld för att ta reda på så mycket han bara kan om monstret som ska transporteras och sen berätta det för Hekaistos när de återvänder till Beos Hamn.

Räddar livet på kapten Grogg

Någon gång under resan till Beos hamn så bör denna incident inträffa. Bajsmonstret lyckas kvickna till lite i ett oövervakat ögonblick och skjuter iväg en tentakel ur sin bur som fäster runt kaptenens ben, sakta men säkert dras kaptenen in mot buren för att bli en säker munsbiter. En snabb äventyrare är givetvis på plats och kapar tentakeln för att rädda livet på kaptenen. Efter detta lilla hjältedåd blir kaptenen så fylld av tacksamhets känslor så han senare på kvällen tar kontakt med RP och berättar om

Hekaistos och hans lilla "uppdrag" han gav Grogg. Grogg blev instruerad att komma till tavernan Hammarhagen i Beos hamn och träffa Hekaistos där.

Resan till Fenicien

Resan går från Torsborg och ner i Berendien via Torsälven. Den leder ut på Berendiens västkust vid den stora hamnstaden Beors hamn. Väl i hamn så beger sig Trianor till Silverskatans handelshus i Beors hamn där han skickar bud till Fenicien efter ett bättre skepp att frakta monstret på. Virveln är nämligen fel sorts skepp för att segla den långa sträckan. Ett sändebud lämnar Beos Hamn samma dag. Detta sändebud blir dock kontaktat av Hekaistos som för en stor mängd silver får ta sig en titt på Trianors bud.

Handelshuset skatan har tyvärr inte plats åt Trianors och hans eskort så han tar in på ett av stadens finare värdshus och bjuder samtliga i sin eskort på uppehålle. Det bör tilläggas att Trianor är rik.

Under dagarna som kommer då eskorten väntar på avlösning kommer det inträffa en rad incidenter men först för RP lösa några praktiska problem.

- Var ska monstret förvaras ?
- Ska monstret hållas drogat ?
- Var kan RP få tag på mer droger ?
- Ska monstret vaktas ?

Trianor är mycket noggran med att monstret måste hållas hemligt från allmänheten. Det måste förbli en hemlighet till prinsens kröning.

Hekaistos

Agenten finns och väntar i Beors hamn, hans främsta uppdrag är att samla så mycket information han kan om monstret. Hans måste dock gör allt han kan för att inte bli igenkänd. Han har låtit raka av sig sitt stora skägg och färgat sitt hår så han inte lika lätt ska kännas igen av Trianor.

Om RP beger sig till Hammarhagen så kan dom träffa Hekaistos. Hekaistos är dock beredd på att saker och ting kan gå fel. Hekaistos kommer vid konfrontation förneka all vetskap om något monster eller kapten Grogg. Blir rollpersonerna hotfulla så har Hekaistos ett antal hyrsvärd som livvakter på tavernan. Vid en eventuell strid så flyr han (något han ska lyckas med).

Hekaistos kommer få sin information på ett eller annat sätt, troligast genom att muta någon av vakterna.

Borgmästaren

Ett litet sidoäventyr är att stadens borgmästare har fått nys om monstertransporten. Borgmästaren är en rik gammal man som blev posterad som stadens borgmästare när man drog sig tillbaka efter en mycket lyckad men kort militär karriär i flottan. Borgmästaren Algantryn vill inte ha några monster i sin stad. Borgmästaren kommer få kräva att få komma in i förrådet och se monstret med egna ögon. Han vill bedöma säkerheten personligen. Borgmästaren är mycket skeptisk till det hela företaget och kommer begära att monstret avlivas omedelbart. Det här problemet kan inte lösas med mutor.

Oceanens hjälte

Efter lämplig väntetid så anländer rollpersonernas avlösningsskepp till Beors Hamns. Det är ett av dom största galärskeppen i den Feniciska flottan som heter Oceanens hjälte. Trianor är en man som älskar att göra pampiga entréer och han ansåg att det finaste flottan har att erbjuda är det enda som

duger just nu. Skeppet är ett av de största som någonsin seglat på kopparhavet, beskriv det med en rejäl portion inlevelse. Av en händelse påminner skeppet en del om regalskeppet Vasa (bortsett från att det har för lite balast).

Skeppet har ingen som helst last för tillfället förutom monstret. Trianor vill använda sig av samma vaktpatrull som de använt hittills, allt för att hemlighålla monstrets natur. Endast Rollpersonerna, Trianor och de 10 vakterna från Torsborg har rätt att vistas i lasten där monstrets blir placerat.

Kaptenen för Oceanens hjälte är en av Feniciens mest respekterade och kända kaptener. Han heter Kapten Leotas och är en halvalv. En gammal hjälte som sökte sig till sjöss när han tröttnade på att dräpa drakar och svartfolk. Leotas kräver att få se monstret en gång innan han tar det ombord. SL bör komma ihåg dom lättantändliga gaser som monstret ger ifrån sig med jämna mellanrum.

Ett roligt intermezzo kan vara att Leotas har en fackla i sin hand när han ska inspektera monstret, just då släpper monstret av sig en portion gaser och Leotas måste fort släckas av RP.

Till Fenicien

Oceanens hjälte är ett av dom säkraste och mest välbeväpnade skepp som den Feniciska flottan någonsin har tillverkat. Inte ens en armada med pirater skulle drömma om att försöka kapa henne så resan till Fenicia (Feniciens huvudstad) blir tämligen händelselös.

Fenicia

Fenicia påminner ganska mycket om Stockholm i sin uppbyggnad. Det är en skärgård där en handelsstad har vuxit fram under mycket lång tid. Oceanens hjälte seglar med stolta segel in i viken och raka vägen till Pallatsön.

En av de mindre öarna i Fenicia är grunden för det kungliga slottet. Hela ön är fullkomligt överbyggd av ett gigantiskt gammalt pampigt slott. Det finns en liten hamn intill slottet där endast ett fåtal skepp med speciellt tillstånd får lägga till. Där lägger Oceanens hjälte till. Trianor säger åt RP att stanna på båten tills mörkret faller

Att smuggla ett monster

Trianor med sin eskort lämnar skeppet för att lösa lite praktiska detaljer medan RP får vakta monstret. När de sitter och väntar under däck kommer det en svart katt och börjar stryka runt monsterburen. Katten är ingen vanlig katt. Det är i själva verket en av Hekaistos agenter som är en hamnbytare. Även om rollpersonerna inte jagar bort katten så bör du som SL se till att RP lägger den på minnet.

Denna agent heter Parantor och kommer återkomma lite senare i scenariot.

Mitt i natten kommer det ett antal soldater tillsammans med Trianor. Nu skall monsterburen fraktas i skydd av mörkret. Den bärs upp på en vagn och ner i slottets källare där den placeras i en gammal gladiatorarena.

Dags att träffa skurken

Tidigt morgonen därpå anländer den kungliga hovadjutanten samt operaregissören för att titta på monstret. Trianor visar stolt upp vad han hittat och de båda besökarna blir mycket imponerade. Trianor presenterar RP för kungliga hovadjutanten som heter Herr Mekianor. Regissören heter Orbel.

Några timmar senare anländer även självaste prins Thermel i sällskap med Orbel och Mekianor för att kika lite på monstret. Prinsen blir väldigt exalterad och ber att få veta rollpersonernas namn, han vill

veta allt om monstret och var det hittades. Han skickar genast bud efter sin hovmagiker som ska ta sig en titt på monstret

Hovmagikern

En gammal trött alkoholiserad hovmagiker gör entré och slänger en trött blick på monstret. Han muttrar något om att varelsen tillhör rasen *Amöbus Fagis Totalis*. Med sig i sitt släptåg har han sin lärling Paranto (hamnbytaren). Det ska nämnas redan nu att Paranto går runt med en promenadkäpp. vid tillfälle kan RP upptäcka att käppen är ihålig och innehåller en mindre mängd sprit. Där Paranto känner att tillvaron börjar gå honom på nerverna så skruvar han loss toppen på käppen och tar sig en klunk.

Dagarna innan operan

Rollpersonerna är gäster i det Feniciska hovet och det är mycket upp till spelarna själva vad som händer dessa dagar i hovet. Monstret bevaras i gladiatorarenan, bevakad dygnet runt av minst 4 vakter. Orbel kommer kräva att få veta allt om monstret av RP. Orbel är mycket orolig över säkerheten, det sista han vill är att monstret kommer äta upp någon på scen. Han kräver att få veta allt om drogen som kommer användas på scen. När det väl är dags för operan kommer Orbel dubbla bajsmonstrets dos utan någon annans vetskap.

Ett brev

Rollpersonerna kommer få ett brev någon gång under sina dagar i hovet

Vänligen träffa mig i afton i Drottningparken, bär något tydligt i vitt om ni misstänker ni är förföljda. Jag garanterar er säkerhet, kom beväpnade om ni vill. Jag vill bara prata.

Mötet

I en av Fenicias parker (utanför slottet) kan RP samma kväll träffa författaren till brevet. Det är Leotas. Leotas är väl medveten om konspirationerna i hovet och har inte tänkt låta sin prins dö hur som helst. Leotas träffar RP ensam i parken. Han börjar prata med dem om läget i Fenicien. Under samtalet berättar Leotas i kort om att Prinsens liv svävar i fara. Leotas misstänker att Orbel kommer arrangera en olycka när kungen står på scen. Han ber om RP om hjälp att utreda "mordförsöket". Ifall RP räddade livet på Leotas tidigare i scenariot så är han väldigt förtrogen med dem.

Leotas vill söka igenom Orbels hem i jakt på bevis att han är i maskopi med konspiratörerna och han ber RP om hjälp.

Ifall RP "tänder" på idén så kan ni spela följande intermezzo, annars hoppa över det och gå vidare.

Inbrottet

Leotas är ute och cyklar när han tror att Orbel är inblandad i konspirationen. Orbel har den senaste månaden bott på slottet eftersom de repeterar operetten varje dag. Hans hem är en av de finare villorna i Fenicia. Där bor hans hustru och fyra barn samt tre tjänare. Leotas vill göra en nattlig visit och söka igenom Orbels kontor. Det enda ett sådant inbrott leder till är att rollpersonerna upptäcker att Orbels villa är under bevakning av två beväpnade män. RP kan hitta kvitton som tyder på att Orbel är skyldig folk en del pengar (spelskulder). Framför allt en man vid namn Krokus har skrivit många påminnelser till Orbel.

Krokus äger ett mindre casino i Fenicia.

Om RP skulle känna för att tala med Krokus så hjälper det dem föga. De beväpnade männen som övervakad Orbels lägenhet är Krokus män. De ser till så att Orbel inte skulle få för sig att packa sina saker och fly staden. Krokus vet ingenting om några konspirationer.

Herr Trianor behöver hjälp

Någon dag efter det "eventuella" inbrottet kommer Trianor till RP's rum en sen kväll. Han är skräckslagen och ber RP om hjälp. Han berättar att han samtalat med Leotas som hastigast och att Leotas ville stämna träff senare under dagen. När Trianor dök upp på avtalad tid så hittade han Leotas död.

Platsen de skulle träffas på var en av de långa korridorerna i slottet. Om RP beger sig dit kan de fortfarande hitta Leotas kropp. Vid närmare undersökningar så ser de att Leotas har blivit skjuten med en förgiftad blåsrörspil. Giftet är snabbverkande och Leotas har nog varit död i snart en timme. När Trianor hittade honom hade han varit död i ca en halvtimme. Det tog lite tid för Trianor att begripa att Leotas var död och när han insåg det vände han sig direkt till RP.

Leotas hade tänkt talas vid med Trianor om "konspirationerna" i hovet. Likaså hade Trianor kommit över något han trodde var ett bevis och ville att Trianor skulle identifiera, Beviset är en monokel i guld med ett T graverat på sidan. Leotas har fortfarande monokeln på sig.

Mördaren är ingen mindre än Paranto, något RP kommer förstå senare.

↓
Dirigo

Efter mordet

Palatsvakten anländer troligtvis och städar undan liket. Eftersom det inte finns några bra ledtrådar att undersöka kan inte stadsvakten göra något mer än att obducera Leotas kropp. Det är hovmagikern som sköter obduktionen och bekräftar att giftpilen var bestruken med ett gift som heter Hira Ros.

Hira Ros är ett starkt gift som förlamar hjärtmuskeln, det känns lättast igen på sin lukt. Giftet har egenskapen att det luktar citron.

Monokeln

Leotas har en längre tid försök luska ut vad som pågår i hovet. Några dagar före Oceanens hjälte avreste till Beos hamn undersökte Leotas en mordplats. Det var en av Fenicias skickligaste lönnmördare som påträffats död. Han hade "ramlat" ner från ett tak och slagit ihjäl sig. Lönnmördaren hette Mäster Dirigo och blev tillfrågad om han ville mörda prinsen, då han tackade nej så såg Herr Mekianor till att Dirigo genast blev undanröjd. Men att mörda en mördare är inte så lätt som det verkar. I slagsmålet som uppstod så råkade Dirigo slita till sig Mekianors monokel.

Sigillet på monokeln är ett mäster sigill och RP kan lätt ta reda på att det tillhör en av stadens skickligaste optiker. Herr Tioptri.

Herr Tioptri

Herr Tioptri är en av Fenicias skickligaste optiker. Han var Dirigos optiker (precis som han är Mekianors optiker) Han känner inte igen monokeln men om han blir tillfrågad huruvida monokeln tillhörde Dirigo så nekar han. Dirigo hade ett mycket märkligt synfel på ena ögat, slipningen på monokeln stämmer inte alls överens med Dirigos synfel.

Följdfrågan är då vems är monokeln. Slipningen på Monokeln är en klassisk slipning för fjärrsynthet på höger öga om RP bara listar ut vem som har det exakta synfelet kan dom lätt räkna ut vem Dirigos mördare är.



OPERETTEN

Så kommer den stora dagen då operan genomförs. Som inspiration till operetten rekommenderar jag att SL ser filmen Amadeus som är regisserad av Milos Forman. Mitt i operetten så släpas bajsmonstret ut på scen. Monstret är fullständigt nardrogat, han kan knappt röra sig, ännu mindre se skräckinjagande ut. Han påminner om en stor sladdrig sackosäck på scenen. Scenen spelas upp och mitt i scenen så börjar saker hända. Försök att som spelledare göra det till ett mindre filmiskt ögonblick då RP inser hur "plotten" ligger till.

RP ser hur Mekianor håller sig för höger öga vid ett tillfälle och inser att monokeln tillhör honom. Precis i det ögonblicket ser dom hur Paranto ska ta sig en sup ur sin promenadkäpp. Men Parantos käpp är denna gång ett blåsrör. Paranto skjuter en pil rakt in i monstret med motmedel mot drogen. Bajsmonstret går nu amok på scen och RP måste i princip välja mellan att stoppa monstret eller försöka arrestera "skurkarna"

Här kan det bli en episk strid med monstret på scen inför fullsatta läktare. Prinsen skall dock inte komma undan oskadd, bajsmonstret skall lyckas bita av prinsen ena benet. När monstret är dött så bär några vakter fort iväg prinsen in bakom kulisserna. Där finns hovläkaren Hekaistos som ska "rädda" prinsen. RP kommer troligtvis känna igen läkaren när de följer efter för att se hur prinsen mår. Om inte RP har träffat Hekaistos så kan Felathrion Gråkatt (som är läkekunnig) fort se att läkaren behandlar skadan helt fel. Men kungens livvakter tror inte på RP. De tror på Hekaistos, så om RP ska rädda livet på prinsen (igen) så måste de nedgöra livvakterna för att hindra Hekaistos.

SLUTET

Lite beroende på hur kul ni har när ni spelar. Scenariot kan ni dra ut på slutet. Men Mekianor och Parant har ju inte fått vad dom förtjänar än. Enklarest är att dessa blir arresterade av pallatsvakten när RP kan lägga fram bevis för att det är de som ligger bakom mordförsöket. För RP väntar ära och berömmelse. Kung Thermel kröner dem som tack för att de räddat hans liv.

THE END

Nedan kommer Rollpersonerna

SPELLEDARPERSONER

Prins/Kung Thermel den 3:e

Thermel är en ung man på 22 år vars far nyligt dött. Thermels stora passion i livet är musik och teater, hans framtid som Feniciens konung gör honom mycket olycklig. Eftersom Feniciens är ett land som lever på sin sjöfart och krigsindustri så måste konungen vara en respekterad krigare och sjöman. Thermel har sedan barnsben avskytt allt vad detta heter. Thermel har skolats av de finaste lärarna i Ereb. Han är allmänbildad och trevlig, om än något bortklemad efter alla år i hovet. Thermel ser oskyldig och ung ut. Han har nästan ingen skäggväxt och ljus hår han brukar ha uppsatt i en svans. Thermel tycker om att klä sig anspråkslöst (för att vara kung). Han är mycket väl medveten om sin ringa ålder och sitt mindre vetande, han försöker vara ödmjuk. Thermel är en man med starka moraliska åsikter, hans politiska åsikter lutar åt det socialistiska hållet och det är precis det som gör att han kommer hamna i problem. Det enda som ger Thermel någon större glädje med livet just nu är att han ska spela huvudrollen i den kommande operetten

Orbel Opera regissören

En flitskallig äldre man som tycker om att klä sig i mörka färger, han bär ett par svartbågade glasögon och tycker om att bita på naglarna. Orbel är en lyckligt gift man med ett antal barn som har gjort en fantastisk karriär på den kungliga dramaten i Fenicia. Orbel är skolad i musik och teater av de främsta i Ereb och låter ingen övertala honom att byta åsikter inom det estetiska. Han är en demonregissör och tillåter bara en enda person bestämma och det är han själv. Orbel skall gärna spelas av spelledaren som en karikatyr av en "flummig" regissör. Orbel är spelmissbrukare och tycker om att gå och prata för sig själv

basker
↙

Herr Trianor

En f.d. köpman och lärare i ekonomi som fick anställning som adjutant vid det Feniciska hovet. Trianor är en man i 40års åldern med bred käke och tätt sittande ögon. Han har en förkärlek för att klä sig i grönt och stora breda hattar. Trianor växte upp i Fenicia och gick till sjöss väldigt ung, efter några vilda år i marinen så startade han och hans far ett handelshus. Verksamheten tog Trianor över när hans far gick bort. Trianor har även skolat sig i matematik och ekonomi och har en doktors titel vid det Feniciska universitetet. Trianor blev anställd först som tjänsteman vid skattekontoret men blev befodrad till adjutant vid hovet för några år sedan och sen dess har han levt ett slött liv och tjänat oförskämt bra med pengar. Trianors enda uppgift är att verkställa diverse beslut som kungen eller Hovmarskalken beslutar. Trianor svarar endast för Hovmarskalken. Trianor är väl medveten om sin status och den makt hans yrke innehar, en makt han bara använder ifall det är apsolut nödvändigt. Trianor tycker om att spela anspråkslös och skryter gärna med hur duktig han är på huvudräkning

Kapten Grogg

En väderbiten karl i 50 års åldern. Grogg är väldigt kraftigt bygd och har en kritvit skäggväxt han brukar trimma med en rostig sax han bär i sitt bälte. Grogg går klädd i en mörkgrå särk och har en gul tabard över sina axlar. Han har dåliga tänder efter ett långt liv till sjöss (skörbjugg skador) och bär nästan alltid ett par mörka läderhandskar.

Livmedikus Hekaistos

Hekaistos är en man i 30 års åldern som för ca 5 år sedan tog examen som läkare vid det Feniciska universitet. Hekaistos far var en mycket känd och uppskattad läkare, något som Hekaistos inte riktigt lyckats leva upp till. Hekaistos fick anställning som hovläkare i samband med sin examen, ett yrke han fick tack vare att hans far rekommenderade honom till Hovmarskalken. Hekaistos har de senaste åren inte behövt nyttja sina medicinska kunskaper särskilt mycket eftersom den förra konungen var hopplöst senil och prins Thermel är frisk som en nötkärna och gör allt han kan för att förbli frisk

Hekaistos har på senare år utvecklat ett makabert intresse för tortyr och stridskonster. Likaså har Hekaistos blivit insyltad i konspirationerna mot prinsen. När Hekaistos blev tillfrågad om han ville spionera så blev han överlycklig och tackade raskt ja. Hekaistos har rakat av sig sitt mörka skägg och låtit blondera sitt hår så han inte ska bli igenkänd av Trianor. Hekaistos är ingen vidare slagskämpe (även om han gärna tror det), dock så går han alltid beväpnad med minst en förgiftad dolk.

Om RP av någon anledning skulle söka igenom hans mottagning i palatset kan dom hitta en burk med Hira Ros

Borgmästare Algantryn

Efter en kort men otroligt lyckad karriär inom flottan så drog sig Algantryn tillbaka och blev borgmästare över den lilla hamnstaden Beos hamn. Algantryn älskar sitt lugna liv i staden och gör allt han kan för att det ska förbli så. Algantryn har lite storhetsvansinne efter att ha fått ostört styra staden i flera år. Algantryn var i sin ungdom väldigt vältränad men har nu börjat lägga på sig några kilon. Han har en välansad vit mustach och tycker om att kamma sitt tjocka hår bakåt. Han har lite hängiga kinder och tycker om att klä sig i en stridsväst av läder och tjocka kängor med stålhätta. Algantryn tycker om att föra sig "militärt" han pekar gärna med hela handen och tilltalar ogärna folk vid deras förnamn

Kapten Leotas

En halvav i sina bästa år (är 40 men ser betydligt yngre ut). Leotas är en världsvan och jordnära man som äventyra i flera år. Han är intelligent och snabbtänkt, socialt kompetent och har en skicklig förmåga att bedöma människor (en förmåga han tyvärr överskattar ibland). Leotas påminner lite om en ung Sean Connery till utseendet. Leotas undviker att klä sig i marin uniform. Istället bär han en enkel vit tunika och ett par svarta stövlar. Leotas har ett magiskt svärd han bär med sig för det mesta. Leotas blev belönad med en kaptenstitel samt skeppet Oceanens hjälte efter han räddade livet på en av de högst uppsatta domarna i landet. Leotas är en sann patriot som länge misstänkt vad som försigår i hovet. Några dagar före avresa till Beoshamn så undersöker Leotas en mordplats där en av Feniciens skickligaste lönnmördare påträffas mördad. Leotas konfiskerade monokeln som liket hade i sin hand när han hittades och försöker nu spåra monokeln eftersom Leotas räknat ut att monokeln inte tillhörde mordoffret.

Hovmarskalk Mekianor

Att vara Hovmarskalk i Fenicien är en av dom mäktigaste och mest hedersamma positioner man kan få i hovet. Den enda hovmarskalken svarar under är kungafamiljen. Mekianor är själv adlig och kommer ifrån en fin släkt med framgångsrika militärer och köpmän. Mekianor drömde i sin ungdom om att bli en fruktad sjökapten men han drabbades i unga år av en märklig muskelsjukdom som gör att han lätt får kramper. Mekianor har sedan dess varit en spenslig figur. Han har skolat sig i fina skolor och tjänstgjorde många år i hovet som Adjutant. När den förre marskalken pensionerade sig och den nya skulle utsättas så försvann alla de lovande kandidaterna plötsligt och Mekianor kunde trygt ta över positionen. Mekianor skall spelas på ett sådant sätt att spelarna hatar honom. Han är ju trots allt skurken i dramat. Arrogant, högdragen, otrevlig, nonchalant som SL kan du spela honom hur du vill men glöm inte bort att Mekianor är smart.

Herr Tioptri

En medelålders man som gjort sig karriär som optiker. Tioptri växte upp som liten bland dvärgarna i Jorpagna bergen. Dvärgarna är ett folkslag som är långt mer framskridna i att behärska optik än vad människor är. Tioptri hade själv ett märkligt synfel som barn vilket gjorde att han valde att bli lärling under en optiker. Tioptri är en lugn man med fru och barn, han är mycket intresserad av fysik och optik. Han kan vid lämpligt tillfälle erbjuda Ludvig Bergsal en gratis synundersökning med motivationen :min herre ni verkar skela lite på vänster öga, det kan bli ett stort problem om ni inte åtgärdar det snarast.

Hovmagikern Dizastro

En alkoholiserad gammal avdankad magiker som tjänstgjort hela sitt liv i det Feniciska hovet. Magi är något som inte respekteras särskilt väl i det Feniciska samhället. Magiker blir ofta bemötta med misstro. Efter att ha blivit ifrågasatt hela sitt liv så är Dizastros självförtroende i botten. Han mins bitter sina ljuva dagar som magikerstudent vid Entikas universitet. Ludvig kan lätt bli Dizastros bästa vän och mest stimulerande konversationspartner någonsin.

Paramo

Paramo är en ung man från en magiker familj. Hans far tvingade honom i unga år att studera magi fastän det inte alls var vad Paramo själv ville. Paramo är hämnöjligt och kan vara såpass illa en svär kan när han vill. Paramo namngavs som lärling hos Dizastro tack vare sin fars kontakter, men Paramo var aldrig intresserad av att lära sig mer magi och Dizastro var aldrig intresserad av en lärling så de hölls struntar i varandra fullkomligt och trivs bra med det. Paramos hemdröm var att bli mästertorn i något Paramo lång förväntat kompensera. Paramo är en mycket lugn individ.

Ludvig Bergsal

Grundegenskaper

Styrka: 12
Storlek: 11
Fysik: 12
Smidighet: 13
Intelligens: 18
Psyke: 19
Karisma: 16

KP: 12
SB: 0

Ludvig är en klok gammal magiker på 65 år. Han har hela sitt liv äventyrat och studerat magins konster. Hans naturliga lugn och starka karisma gör honom till en självklar ledare. Ludvig ser ung ut för sin ålder, hans välklippta hår och skägg har blivit vitt med åren och han är alltid klädd i en enkel magikerkåpa.

Ludvig är full med gamla ordspråk och gåtor som han gärna delar med sig av. Han har börjat bli lite senil på sistone och tenderar att berätta saker som han redan har berättat.

Ludvig hyser största vänskap till alla sina medäventyrare och har blivit något av en adoptivfar till Jon. Han försöker fostra Kerim i vad som är lämpligt och dricker gärna ikapp med Faraok.

Färdigheter

elementarmagi 18
läsa skriva B5
1h svärd 10
lyssna 12
finna dolda ting 12
gömma sig 8
slagsmål 9
slagsmål 9
kunskap om demoner b4
kunskap om odöda b4
kunskap om magi b5
kunskap om drakar b3
samtliga övriga kunskapsfärdigheter b2
alkemi b4 / 16
stav 12
dolk 14
rida 14
bluffa 16
övertala 16
smyga 9

Utrustning

Kikare
Förstoringsglas
Formel samling
Penna bläck och pergament
Magikerkåpa
Stav (t4 i skada)
Dolk (t4 i skada)
ryggsäck
två flaskor kryddat vin
en liten sax
litet alkemi kitt

Besvärjelser

Eld 18
Antimagi 14
Skinga 16
Frost 17
Explosion 14
Kalla handen 15
Flammande handen 15
Rost 13
Skydd 14
Vattenstråle 16
Stänga 13
Öppna 12
Varsebli 13
Astral vapen 13
Bro 14

Kerim

Grundegenskaper

Styrka: 16
Storlek: 15
Fysik: 16
Smidighet: 14
Intelligens: 8
Psyke: 12
Karisma: 17

KP: 16
SB: +1

Kerim är ursprungligen en prins från ett fjärran land i öst. Efter en konspiration vid hovet så blev Kerim bannlyst från sitt hemland och fick fly hals över huvud. Han hamnade på en fjärran kontinent med helt andra seder och traditioner än de han blivit uppväxt med. Kerim har dock lite svårt att ta seden dit han kommer, så det blir tyvärr lätt missförstånd och kontroverser. Som tur är så är Kerim en fäktnästare av sällan skadat slag. Kerim håller fast vid sitt hemlands vanor och värderingar, polygami är för honom något självklart.

Till utseende påminner Kerim om Steven Seagal. Han har en flottig hästsvans och ett kolsvart bakåtslickat hår. Mörka buskiga ögonbryn och en kroknäsa.

Kerim tyr sig väldigt mycket till Fellathrion och kan ibland tycka att Ludvig går honom lite på nerverna.

Färdigheter

Kroksabel 18
Övriga svärd 14
Dolk 16
Slagsmål 14
Långbåge 14
Övriga bågar 10
Rida 19
Sjunga 18
Förföra 18
Kunskap om religion b2
Heraldik b2
Geografi b3
Läsa och skriva b2
Smyga 11
Hoppa 11
Upptäcka fara 11
Finna dolda ting 12
Lyssna 11
Spela Luta b4

Utrustning

Luta
extra strängar till lutan
extra strängar till sin båge
kort båge (t6+1 i skada)
kroksabel (t8+1 i skada)
stridsdolk (t4+1 i skada)
hårfett
kam
hårnoddar
diverse svindyra smycken från sitt hemland
diverse kryddor från sitt hemland
(kerim hatar västerländsk mat)
Sovfäll
Parfym
20 pilar samt koger

Faraok Svartskägg

Grundegenskaper

Styrka: 18
Storlek: 8
Fysik: 12
Smidighet: 8
Intelligens: 14
Psyke: 16
Karisma: 6

KP: 16 (smärt tålig)
SB: +T2

Faraok är en glad och munter dvärg. Hans svarta valrossmustach pryder hans potatisnäsa och ett par nikotingula framgaddar tittar fram genom det mörka skägget. Faraok kedjeröker på sin stora pipa (även i strid) och sköljer rent munnen med öl minst en gång i timmen. Han är stabilt bygd och har en liten kalaskula av muskler på magen.

Till lynnet är Faraok bekymmersfri och lugn. Han hatar svartfolk mer än allt annat och har inte ett enda ont ord att säga om någon av sina vänner.

Faraok har äventyrat i många år, hans närvaro med människor gör att han har tappat de klassiska dvärgegenskaperna av girighet och envishet.

Färdigheter

Stridshammare 16
Övriga krossvapen 13
Sköld 15
Kastyxa 15
Övriga kastvapen 10
Geologi b4
Samtliga hantverksfärdigheter b3
Öl drickning b5
Göra rökringar b5
Skråla visor -7
Smyga 2
Gömma sig 16
Slåss 18
Lyssna 6
Upptäcka fara 11
Finna dolda ting 12
Dyrka lås 14
Läsa och skriva b3
Matematik b3

Utrustning

Stridshammare (t10 i skada)
Liten rund sköld (abs 14)
ringbrynja (abs 6)
en stor pipa
ett skrin tobak
några flaskor öl
sin favoritmugg
en verktygslåda full med diverse verktyg
en schweisisk armé kniv

Jon

Grundegenskaper

Styrka: 14
Storlek: 12
Fysik: 15
Smidighet: 16
Intelligens: 12
Psyke: 3
Karisma: 10

KP: 13
SB: 0

Jon är född och uppväxt i en fruktansvärd ond lönnmördarkult. Han uppfostrades och tränades hela sitt liv för att passa kulturen och bli en perfekt lönnmördare. Jons psykiska hälsa havererade totalt av detta. Så småningom krossades kulturen av ett gäng äventyrare och dessa äventyrare valde att ta hand om Jon efteråt. Jon har sakta men säkert rehabiliterats till ett normalt äventyrliv. Av säkerhetsskäl får han inte bära större vapen än dolkar. Vid pressade situationer kan Jon få återfall och hamna i en religiös trans då han går bärsärkargång. Jons kropp är täckt av magiska tatueringar som ger honom ett skydd på 3 poäng. För övrigt ser Jon ut som en ung pojke på 19 år med lingult hår och stora blåa manga ögon.

Kulturen Jon tillhörde heter Kashimkulturen och är ännu inte helt utplånad (något som Jon och hans vänner jobbar på) de senaste åren har Jon och hans vänner inte gjort så mycket mer än att spåra upp Kashimkulturen och förgöra dem. Ludvig anser att det är ett viktigt steg i Jons terapi och rehabilitering.

Färdigheter

Samtliga vapenfärdigheter 15
Smyga 18
Gömma sig 18
Droger och gifter b4
Kunskap om demoner b2
Kunskap om odöda b2
Finna dolda ting 12
Lyssna 15
Upptäcka fara 14
Kunskap om alla möjliga onda religioner b5.

Utrustning

dolk
strypsnara
några valfria droger och gifter
låsdyrkar

Fellathrion Gråkatt

Grundegenskaper

Styrka: 14
Storlek: 14
Fysik: 18
Smidighet: 16
Intelligens: 14
Psyke: 12
Karisma: 14

KP: 16
SB: +1

Fellathrion är en lugn och lite melankolisk alv. Han förlorade hela sin familj för många år sedan i ett krig mot svartfolk och lämnade efter det alvlivet för att leva bland äventyrare och människor. Fellathrion är självsäker men skryter inte för det.

Fellathrion ser ut som alla andra klassiska alver med porslinshud, sneda ögon, spock öron och nyschamponerat hår. Fellathrion föredrar att klä sig i grått.

Färdigheter

Långbåge 21
Övriga bågar 18
Kastkniv 17
Övriga kastvapen 12
1H svärd 15
Dolk 14
Rida 19
Smyga 18
Lyssna 17
Upptäcka fara 16
Finna dolda ting 17
Örtkunskap b5
Läkekonst b4
Överlevnad b5
Kunskap om Svartfolk b2

Utrustning

Några kakor lembas
en alvisk långbåge (t10 i skada)
25 alviska pilar (+1 i skada)
15 vanliga pilar
alvdolk (T6 i skada)
diverse vildmarksutrustning
ett litet halssmycke med en bild på sin f.d. familj
några orch öron (avskurna och torkade)
ett alviskt kortsvärd (t6 i skada)