

LYKTANS LJUS VÄRMER INTE

DEL 1: I TORAN

Spelarna har blivit skickade till Toran för att sprida goda gärningar och leta efter nya medlemmar till kaiorden. De har det ganska bra när dom plötsligt blir kontaktade av några magiker. Någon försöker sälja ett farligt vapen (en lykta) på svarta marknaden och dom vill att spelarna ska ta lyktan till magikerna.

Nu ska dom försöka ta sig till den fysiska mötesplatsen. Magikerna har fått ledråden av en lärling som hade tur att höra ett samtal när denne var på en bar. Dom har två spår. Namnet Roberto samt att affären kommer ske i de södra distrikten längst med porfyrgatan. Problemet är bara att porfyrgatan är den näst längsta gatan i staden. Samt vet dom att vapnet är i form av en lykta.

Med på färden följer också en magiker vid namn Marth för att hjälpa spelarna på vägen.

Spelarna kan tänkas fråga runt på stan efter Roberto. Vissa opålitliga filurer kan för pengar ta spelarna till en butik. Man kan också fina Roberto via S7. I butiken fins Roberto.

Roberto är inte så jättepigg på att tala om hans illegala affärer. Det enklaste sättet är förstås att muta honom men man kan även försöka med H9 eller Ö9. Han kan tala om att han sålt för lyktan 150 gulddaler samt var affären utfördes. Han är väldigt angelägen om att spelarna inte ska skvallra för stadsvakten.

Roberto St+ Ut+

Roberto fann lyktan i ett skeppsvrak, han vet att det är ett vapen och hur man använder det.

Söker de upp platsen där magikern hörde samtalet kan dom finna spår. En flaska som kommer från en pubb i dom södra kvarteren. I puben kan dom se många olika typer. Med V+ kan dom känna av att två typer är skumma. Följer dom dem kommer de till lokalen.

Lokalen är en ganska anspråkslös affärsbyggnad i trä ganska i mitten av gatan. Det fins en huvudingång samt en bakdörr. Ofecielt är det en ganska tråkig tygbyttik med murkna tyger och möjligen pengar. Men bakom butiken i källaren fins en stor aktion/försäljningssal där mängder av illegala föremål kan köpas och säljas. För tillfället fins bara tre personer där. En man med girigt utseende som skriver i en bok samt två halvtrötta vakter.

Skrivare St 12 Ut 15 Vakter St 15 Ut 24

Här kan spelarna lösa saken på olika sätt. T.ex strid eller förhandling. Både skrivaren och boken kan berätta samma sak. DVS att Roberto sålde lyktan för 1200 gulddaler och att en viss ``Styrman`` köpte den. Det är betydligt mer än Roberto sa att han sålde den för. Dock kan alla även säga att Styrman begav sig mot norra porten.

Att gå direkt till porfyrgatan underlättar inte särskilt mycket. Spelarna kan försöka hitta rätt lokal men det kräver svåra slag. 9+. Det finns även en risk att någon blir mistänksam.

DEL 2: MOT PIRATERNA

Spelarna följer spåren ut genom staden. Med SPÅ 6 kan de följa spåren till en klippvägg vid havet. Där krävs en prövning för att komma ned. Kommer dom ner ser dom en grotta vid vattnet.

Väl där ser som ett piratskepp samt grottöppningen. Här finns en sovande pirat.

Alla pirater har St 17 Ut 20.

DEL 3: PIRATSKEPPET

Piratskeppet består av 4 våningsplan.

1) Övre däck. Här finns många vanliga saker samt kaptenens hytt, även en mast och ett kanontorn. På tornet finns en kanon som kan vridas 360 grader. 2 min omladdningstid. Räckvidd: avstånd långt. Kanonen är främst avsedd för att göra materiell skada. Typ när piraterna pangar andra skepp. Det gör dock ont att bli skjuten av den. Ovanför kaptenens hytt finns också bryggan där man styr skeppet.

2) Kaptenens hytt. Här finns många fina saker och prylar. Bland annat juveler värda 300 gulddaler samt ett guldsvärd värt 250 gulddaler. Fina möbler och gobelänger med havsmotiv finns i rummet. Mycket fin mat som vin, lagrad ost, kaviar, äppelcider och oliver finns också här. Samt Laumspurs droppar 2 st.

3) Här är manarnas sovsalar samt matrum. Ganska stökigt. Här kan man hitta det mesta utav vanliga saker som rep eller filter. Pirat.

4) Styrmannens hytt. Ungefär som kaptenens hytt fast mindre och inte lika fin. Samt inga dyra prylar bortsett en spegel värd 50 gulddaler. Finns även papper om köpet av lyktan, dock ingen lykta eller styrman. Här finns även en skål med godis.

5) Kök/matrum/matförådsrum. Här finns mat som potatis och fisk och rom.

6) Förråd.

7) Ganska tomt.

8) Vapenrum.

9) Längst ner i skeppet. Typ bara stenar och sådant för att stabilisera skeppet. Man kan finna en halv gulddaler.

Spelarna observerar troligen att skeppet är ganska tomt på folk för att vara så stort.

DEL 4: GROTTAN

Grottan är vattenfylld och spelarna måste simma in i grottan för att ta sig till de torra områdena. Om de inte får tag på en båt. T.ex livbåt.

1) Vattenfyllt rum. längst sydöstra väggen under vattenlinjen finns lös sten bakom den finns piraterna skatter. Där finns dock också tre vattenminor. RS 5 m. ST-10+4.

2) Avträde.

3) Båt, samt här är golvet så högt att vattnet inte täcker det. Från och med nu blir det torrt.

4) En stor grottsal med öppning i taket samt facklor på väggarna. 5-7 pirater om äter mat och sjunger bedrövliga sjörövarvisor. Även 15 giaker som verkar vara allierade med piraterna är här. Här finns många fina och halvfina saker. Blir det strid kommer styrman ut från område 5. **St 18 Ut 22**. Styrman har ett papper där det står grå 2, svart 3, brun 2 på. En av piraterna är också bedrövligt dålig på roliga skämt.

5) Ett rum fullt med saker. Det verkar som om piraterna har slängt in allt dom inte vill ha här.

6) Tomt rum. Här har piraterna ingenting av den anledning att rummet är instabilt. För varje spelare som går in måste man slå T-10. 0-6 innebär att det blir ett ras och alla i rummet tar skada.

7) Här förvarar piraterna mer mat. Så de slipper gå ut till skeppet varje gång.

8) En stenvägg blockerar vägen in till grottsalen. Massor utav färgade stenar täcker den. Dom går att vrida på. Med styrmans lapp kan man komma in. Rummet är fint möblerat och det finns många fina saker här. På ett bord står lyktan och bredvid det sitter piratkaptenen (Kouso). Kouso är alldeles vit och går till anfall mot spelarna. **St 35 Ut 40**. Mer magiska spelare kan känna av en energiförbindelse mellan lyktan och Kouso.

Om spelarna besegrar Kouso hörs en röst från lyktan. Den erbjuder dem många fina saker. Spelarna måste nu lyckas försvara sitt sinne från anden. Sv8. Anden kan lätt besegras genom att man helt enkelt krossar lyktan (om man hinner innan ens sinne blir övertaget). **Lykta St 0 Ut 1** Krossas lyktan dör anden och förtrollningen släpper.

Lyktan kan för det första skicka ut en dödlig ljusstråle stark nog att bränna hål på träd hus eller skepp. Men en elak ande har också bosatt sig i lyktan. Anden kan ta över människors sinnen och styra dom med sin egen vilja. Vilket har hänt med kapten Kouso. För övrigt kan lyktan användas som en vanlig ljuslykta.

DEL 5: TILLBAKA

Färden tillbaka går relativt enkelt och spelarna når Toran. Magikerna blir inte märkligt arga om spelarna berättar om anden och är glada att den förstördes hellre än kom till användning av piraterna. Utom en som blir väldigt arg. Spelarna får iallafall en belöning innan äventyret avslutas. Överlevde Mart tar han farväl här.

Typ slut.

Med risk för någon mindreändring gällande vad som finns i rummen samt fienders spelvärlden.

En grupp munkar befinner sig i den magnifika staden Toran för att lära ut sina budskap och meddelanden när de plötsligt blir kontaktade av några magiker. Magikerna har fått i kännedom om en illegal affär på svarta marknaden där ett hemligt vapen har sålts. Magikerna är väldigt angelägna om att lägga beslag på vapnet för att hindra elaka individer från att använda det. Det är nu upp till gruppen att lägga beslag på vapnet innan det kan ställa till med för stor skada.