

Sarokhela

Intrigernas Land



Konstruktion, kartor

Lars "Inferno Entertainments!" Nohrstedt

Idékällor

Stephen Kings DET, Mississippi brinner, Ninjas, Kandra

Ett särskilt tack till

Maith Norstedt (för tappert korrekturläsande och kaffe), Tärningens Tillbedjare (för påtvingade raster), Halloween och Kingdom Come (för inspiration), Micke "Jovisst, de' där låter kalasbra de'!" Nordin och Lancelot Games (för en labil deadline, och för telefonräkningarna)

*Copyright © 1990, Lars Nohrstedt
Khelataar © 1991, Prince August Games*

Förord

Denna modul är en lite annorlunda sak i jämförelse mot de tidigare utkomna äventyren. Här får Du mer bakgrundsfakta om KhelinnOrden, Nattens Ögon, Geeliew och Sarokhelaätten med dess områden. Därutöver får Du istället för ett komplett äventyr, en handfull intriger vilka ger dig riktlinjerna att komplettera det till äventyr i precis Din och Dina spelares smak!

Lars Nohrstedt

Innehåll

Bakgrund	3	Mörkrets by	18
Sarokhelaätten	3	Bakgrund	18
Natur och landskap	3	Inledning	19
Veloem.....	3	SLP	20
Större byar	3	Bygrädet	20
Abraanas	3	Bakgrund	20
Innlaas.....	4	Inledning.....	20
Geeliew	5	Våldet trappas upp	21
Organisationer	5	Floden	21
Nattens Ögon	5	Anfallna	21
Styressätt	6	Flykten	21
Stadsbeskrivning.....	7	Upplösningen.....	22
Värdshus	7	SLP	22
Handelsbodas	7	Isande skräck	22
Hantverkare.....	8	Bakgrund	22
Tjänster	8	Inledning	22
Övriga institutioner	9	Gästen	22
Kartbeskrivning över Geeliew	9	Uppgårelsen.....	23
Caarlaasia	10	SLP	23
Allmänt om KhelinnOrdens organisation	10	Förunderlig flykt.....	23
Utbildningsschema för khelinnkrigaren....	10	Bakgrund	23
Utbildning	10	Inledning	24
Administration	11	Hämndbegär.....	24
Rättsväsende	11	Jakten på Nurmor.....	24
Stora Rådet.....	11	Innlaas.....	24
Underrättelsetjänst	11	Nurmor upphunnen.....	25
Intriger	12	Hastig flykt	25
I natten finns döden	12	Inför rådet	25
Bakgrund och inledning	12	SLP	25
Jakten börjar.....	12	Problematiskt.....	26
Värdshuset	12	Bakgrund	26
Bytet är fast.....	12	Värdshuset	26
Jakten fortsätter.....	13	Släktingen	26
Uppdraget slutfört.....	13	Geeliew	26
SLP	13	Kvinnan	26
Död före vanära	16	Slutkommentar.....	27
Bakgrund	16	SLP	27
Inledning	16	Kartor	
Fortsatt händelseförlopp	17	Sarokhela.....	14
Överfallet	17	Geeliew	15
Väl vid föräldrahemmet	17		
Ankomsten till Geeliew	17		
Attentatet stoppas?.....	17		
SLP	17		

Bakgrund

Sarokhelaätten

Efter det att ätten föddes i och med Det Stora Krigets slut så har mycket hänt. Ätten har snabbt utvecklats till en av de mest handelsinriktade ätterna på Khelataar. Eftersom Sarokhela ursprungligen bestod av klanmedlemmar från de flesta andra klanerna i landet har ätten därigenom fått mycket gynnsamma handelskontakter. Även vinodling är en viktig födokrok. Dock kan deras viner ej mäta sig med Ghelinpaas, men för den skull smakar de inte illa.

Generellt för medlemmarna av denna ätt är att de inte tar till våldstendenser för att lösa tvister lika ofta som deras grannar. Deras psyke är präglad av förståelse och tolerans. Ätten har en utbredd handel med de flesta av de andra ätterna utom Weamhis med vilka handelskontakterna är något lösa och oregelbundna. Handel förekommer inte alls med Menithiew och Khelweam. Däremot ligger de inte i osämja eller i krig med någon av de andra ätterna. Ätten har en egenhet som gör dem speciella. De har två särskilda perioder vilka de bemöter på följande sätt:

Dagarna då blodbadet vid Veloem utspelades så håller sig de flesta inomhus efter nattens inträdande och tillber Mont om kraft att stå emot allt det onda som sägs välla upp ur dödsslättens blodbesudlade mark. Den andra perioden är den dag då Det Stora Kriget upphörde och ätten föddes. Denna dag präglas av festligheter i hela området från gryning till långt in på småtimmarna.

Natur och landskap

Landskapet präglas av höga berg och djupa dalar. Slätterna pryds av spröda skogsdungar och korsas av floder på ett flertal ställen. I hjärtat av Sarokhela ligger sjön Wohlsaaræ i vilken klippön Caarlaasia skjuter upp ur vattnets djup. På denna klippö är Khelinn-Ordens huvudkloster beläget och det är där woralen för det mesta håller till.

Veloem

Dock finns det en plats som befolkningen inte gärna vill besöka. Platsen är lätt att upptäcka eftersom den är en stor slätt. Det som gör den så märkvärdig är att ingenting kan växa där förutom en särskild typ av röda blommor.

Själva marken skiftar i en rödbrun nyans och det sägs att det är blodet från de stupade krigarna som har färgat den. Dödens Slätt, eller Veloem, vilken dränktes i unga krigares blod under slutskedet av Det Stora Kriget. Segern över Rhaloffaan räckte inte riktigt för att utplåna hans ondska utan det sägs att hans ande hemsöker dem som vågar övernatta på slätten. Denna legend är dock inte särskilt spridd, men innevånarna i området skyr platsen som för pesten. Det sägs även att om man står på slätten och inväntar natten så kan man ibland tycka sig höra klagande röster i vinden. Detta faktum har fött en ytterligare legend vilken förtäljer att det är de olyckliga själarna av de krigare som stupade på slätten under kriget. Förutom denna ondskans slätt så präglas det annars så idylliska landskapet av harmoni och välmåga.

Slätten har även fått en otrolig dragningskraft på magiker vilka där har idealiska förhållanden för besvärjelser. Dock är det ytterst farligt att kasta någon besvärjelse på slätten nattetid då resultatet inte alltid blir som man önskar utan kan skada besvärjaren själv. Men om någon skulle kasta en besvärjelse i ett ont syfte så förstärks effekten istället för att manipulera den. Detta gäller dock endast på natten.

Större byar

Det finns fem större byar i området av vilka de flesta innehar ett värdshus och en handelsbod. En av byarna har t.o.m. en smed vid namn Tharol Chaari som är mycket väl ansedd i trakten och många hoppfulla suktar efter att bli hans lärjungar. I motsats till Tharols popularitet så lever mjölnaren Guthaar Ænuin tillsammans med sin familj på en kulle invid sin kvarn. Denna kulle är belägen en bra bit från byn där han ursprungligen bodde. Men p.g.a. hans snikenhet och misstänksamhet så flyttade han hela familjen till den plats där han nu bor. Guthaar tvekar inte ett ögonblick om han får tillfälle att lura av förbipasserande på pengar av vilket han aldrig kan få nog.

Abraanas

Denna by ligger vackert beläget i en dalgång ungefär 20 km norr om Eilapam och är en jordbruksby med ett 70-tal innevånare. Byn har ett värdshus, vilket är centralpunkten, en smedja och en handelsbod. Runt byn ligger även

ett antal bondgårdar. Genom byn rinner en liten bäck vilken mynnar ut i en sjö som är som gjord för att tvätta resdammet av förbiresande. Vårdshuset 'Örnens Näbb' ägs av en änka i 40-årsåldern vid namn Grenda Meriew. På detta vårdshus vistas ständigt två duktiga barder som är tvillingar. Vårdshuset kan tillgodose 25 gäster med rena bäddar och kost till ett inte alltför högt pris.

Handelsboden i byn ägs av Hirgor, en 60-årig gubbe som bor i byggnadens övervåning. Han har ett osedvanligt brett sortiment, men varorna är dock inte av bästa kvalitet. Priserna är dessvärre 20% högre än normalt (utom på mjöl).

Smedjan ägs och sköts av Klontar, en inte alltför skicklig smed som vann stället genom tärningsspel. Hans förmåga sträcker sig till att laga plogar och hammare.

Innlaas

Genom denna by passerar ett flertal resande genom att den ligger längs vägen som leder till Eilapam, Geeliew och Taarwor. Detta har

sannerligen satt sina spår på innevånarna i byn som är ungefär 120 personer. Tre vårdshus kantar vägen på båda sidorna. Det finns även ett antal handelsbodar av varierande art inklusive ett spelhus som är beläget mellan två av vårdshusen. Byn är med andra ord en riktig turistfälla och konkurrensen kan ibland urarta till mindre slagsmål mellan föreståndarna som med hjälp av pengar har backat upp varsin del av befolkningen på sin sida. Detta har resulterat i att byn har separerats i två läger vars gräns utgörs av vägleden som går genom byns centrum. Utanför byn ligger ett flertal bondgårdar varav några inte har involverat sig i konkurrensen utan lever ostört på sina gårdar. Av den övriga befolkningen anses dessa vara smått tokiga, men efter att man tillbringat några dagar där inser man att det faktiskt är tvärtom. Faktum är att det finns risk att bygrälet snart övergår till släktfejd, med blodigare utgång. Därigenom har KhelinnOrden posterat tre krigare hos några vänliga bönder där de i lugn och ro kan iaktta och åtgärda händelserna i denna kaotiska lilla håla.

Geeliew

Geeliew är ättens huvudstad där dess hövding, Mirg Wenilis, bor. Staden är en betydelsefull handelspunkt för Khelataar, men dock utan den fristadsstatus som Eilapam äger. Endast khelataarer kommer hit numera, men någon sällsynt gång har det hänt att någon urinnevånare vågat sig till staden. Dess fasta innevånarantal är ca 500, men under handelsperioderna ökar antalet drastiskt till flera tusen. Därigenom finns det ovanligt många offentliga byggnader som vårdshus, badhus etc.

Organisationer

Geeliews Vise kallas den grupp av individer som fattar de flesta viktiga beslut i staden. Bland dess medlemmar finns en av Mirgs närmaste män, Yngoor Dhole. Ulwath Nidar är en av de mest centrala figurerna i staden eftersom han äger stadens största vårdshus, Den Glada Galten. Quaanitra Wyrth är namnet på den enda kvinnliga rådsmedlemmen. Hon har ett mycket utvecklat sinne för handel och har därigenom blivit ägare till en hel kedja av handelspunkter i området varav två är belägna i staden. Daghmiir Lashtaar var ursprungligen en uppsatt medlem i Vishetens Sällskap, men har känt ett kall att agera rättsskipande faktor i staden vilket han lyckats mycket väl med. Faktum är att genom en omstrukturering ledd av honom och med hjälp av KhelinnOrden så har brottsligheten skurits ner till en mycket låg och kontrollerbar nivå.

Vishetens Sällskap har ett kvarter i staden vilken brukas som informationslänk mellan dem och KhelinnOrden. Hit kommer de kringvandrande digoner som har taktiska och strategiska upptäckter att förtälja. Huvudansvarig för denna bas är Iwora Fhuna. Hon är tämligen ny på området, men klarar av sin uppgift hjälpligt bra i alla fall.

Röda Kåpan hade ett litet näste i staden, men har p.g.a. KhelinnOrden och konkurrensen från Nattens Ögon tvingats att släppa taget över staden. Brödrskapet har dock planer på att åter ta upp kampen om staden, men tvingas gå ytterst försiktigt tillväga så att inte KhelinnOrden sätter klorna i dem.

Nattens Ögon däremot har ett nyvunnet men ytterst starkt fäste i staden, något beroende på att KhelinnOrden fortfarande är ovetande om dess existens och tack vare ledarens skickliga manövrer vilka bokstavligen kastade ut deras värsta konkurrent Röda Kåpan ur staden.

Nattens Ögon

Miyen Shavoor har ända från början varit klanens överhuvud [khorin]. Därunder står ytterligare fem av de ursprungliga. Dessa agerar som förmän och kallas för ivorin. De står direkt under khorin och rapporterar till denne. Dessa fem är Asmier Pascoor, Kirye Hoshi, Imthak Abniir, Hakatai Hooshori och Loth Gerin. Lägst ned på skalan står jighin (eller soshim för kvinnorna) vilka utför alla uppdrag. Antalet jighin är 19 och dessutom finns sex soshim. De flesta av dessa är av både khelataariskt och shivalooriskt blod, men det finns fyra jighin och en soshim som är rena shivaloorer. Till dessa 31 medlemmar står indirekt deras familjer, vilket höjer antalet till runt 100.

Utbildning

Det vanligaste är att ättlingarna till den ursprungliga klanen tar vid efter sina föräldrar. För dessa börjar utbildningen vid tidig ålder där övningarna först maskeras som oskyldiga lekar. Efter hand växer verksamheten för att slutligen göra lärlingen till en medlem av den Inre Cirkeln, vilket är vad klanen kallar de aktiva medlemmarna. Annars kan man bli medlem genom att föräldern inte kan föra över sina kunskaper till någon barn eftersom han/hon inte har något. Då måste denne finna en värdig arvtagare av konstens alla väl dolda hemligheter. Sällsynt är dock att någon ansöker om medlemskap och får det godtaget. Proceduren som följer efter att någon har ansökt är följande:

Aspiranten skuggas och iakttages mycket ingående och noggrant under en lång period på åtminstone en månad, och om klanen därefter finner att han/hon är "fläckfri" så låter de den ansökande genomgå ett flera dagars mycket intensivt prov. Om då Miyen anser honom/henne värdig så antages han/hon som novis i klanen. Efter det att novisen blivit upplärd i diverse konster så börjar dennes aktiva bana som medlem i klanen.

Kontaktnät

En klanhövding kunde ge order åt en underhuggare att hitta någon som var villig att mot betalning utföra en viss tjänst. Underhuggaren lät ordet gå vidare genom ett led av personer för att skydda hövdingens identitet. Till slut kom ordern fram till Nattens Ögon.

Fortfarande har inga namn nämnts och inga personer angetts. Allting sker i hemlighet. Den utvalde jighin/soshim utför uppdraget och bevisar det därefter för den som gav honom/henne uppdraget. Nattens Ögon betalas och informationen vandrar vidare för att så småningom nå tillbaka till klanhövdingen. Allt detta för att skydda uppdragsgivaren, och hövdingen kan vara lugn.

Under de år som gått har klanen lyckats med att nästla sig in på de flesta ur politisk synpunkt centrala sällskapen. Var och vilka vet ingen utom khorin och hans fem ivorin. Dock sägs det att dessa mörkrets mästare har lyckats nästla sig in hos både KhelinnOrden och hos Worens lakejer. Även de flesta ätteöverhuvuden antas vara infiltrerade. Vad som är sant är dock att organisationen har en mycket välunderbyggd rättad khorin, av vilket man kan dra vissa slutsatser.

Seder och bruk

Klanen har ett antal regler som de är benhårda på:

En medlem får aldrig avslöja sin rätta identitet för omvärlden. En medlem måste lyda sina överordnades order utan att ifrågasätta dem. Familjen och klanen är din trygghet om vilken du måste värna. Om någon hotar att röja din eller någon annan ur klanens identitet måste du undanröja denne.

Förbrytelser mot dessa regler och de övriga bestraffas med uteslutning ur klanen och avrättning. Detta är nödvändigt för att klanen skall kunna överleva, särskilt nu när Khelinn-Orden nyligen fått vetskap om organisationens existens.

Medlemmarnas klädedräkt består av ett otal mörkfärgade tygstycken som viras och knyts enligt ett särskilt mönster. Av ansiktet syns endast bärarens ögon. Resten är täckt av tyg. Vanligtvis bärs en huva av mjukt läder under tyget och ibland även en tunika av mjukt läder.

Utrustning och vapen

Nattens Ögon har sina rötter i Shivaloor, vars utveckling har kommit längre än på Khelataar. De ledande inom klanen har mångåriga erfarenheter som de för över till sina nya medlemmar. Eftersom olika uppdrag kräver olika färdigheter och utrustning har de olika medlemmarna specialiserat sig inom vissa områden.

Detta betyder att även utrustning och vapen har utarbetats för att tillgodose innehavarens behov bättre. Särskilda klätterredskap har utformats för olika typer av hinder, t.ex. rep och änterhake för murar. Om murarna var för höga

eller välbevakade måste jighin/soshim använda sig av en speciell sorts klätterutrustning som bars på händer och fötter. Dessa hjälpmedel består av en styv och bred läderrem på vilken långa metallspikar finns fastsatta. Dessa spikar kan användaren föra in i skarven mellan stenarna i muren och på det viset ta sig up. Väl uppe så blir redskapen lätt förvandlade till effektiva vapen av en skicklig utövare. Om lönnmördaren blir jagad så kan denne kasta små taggiga bollar av järn eller korall efter sig. Dessa är ytterst farliga att trampa på p.g.a. det gift som de doppats i. Även blåsrör med giftpilar används. Svärdet i sig skiljer sig inte från det khelataariska förutom att handtaget är urholkat för att ge plats åt diverse örter o.dyl. Svärdsskidan kan användas att andas igenom om bäraren skulle tvingas vistas under vatten en längre stund. Kastdolkar används mest för att distrahera motståndaren och sköldar används nästan aldrig. Pilbågen används för att skjuta iväg brandpilar mer än som ett vapen eftersom en ej direkt dödande attack kan orsaka att lönnmördaren får ett helt koppel med vakter efter sig. Kunskaper om gifter och örter har bytts till sig från khelataarer men de kommer även från Shivaloor. Dessa örter är efter att ha preparerats rätt väldigt brukbara under ett otal situationer. En del droger minskar behov som hunger och sömn, medan andra är rena sömnmedel eller gifter. Det finns även örter för nattseende, men dessa har bieffekten att användaren får sämre reflexer. Läkande örter och smärtstillande droger finns även i repertoaren. Ett av de effektivare vapnen är en tunn kapsel i vilken det finns vätska. Två av de påträffade vätskorna har effekterna att den ena förblindar offret om vätskan träffar dennes ögon. Det andra ger offret en svidande smärta på de ställen där vätskan träffat bar hud. Dock varar dessa effekter endast korta tidsrymder, men det brukar vara nog för att kastaren skall få möjlighet att antingen fly eller dräpa sitt offer.

Styressätt

Staden har en tämligen stark bevakning eftersom KhelinnOrdens huvudfäste ligger endast ett fåtal kilometer därifrån. Själva stadsvakten är även den välorganiserad och utför ett gott arbete för att stoppa kriminaliteten. Brottslighet straffas ytterst hårt även för mindre brott och därigenom är staden en tämligen trygg plats att befinna sig på, även under de stökigaste handelsperioderna. Dock har bilden förändrats något efter det att Nattens Ögon har slagit klorna i staden.

Organisationen håller ännu en låg profil och därför har ingen av de rättskipande faktorerna lyckats få vetskap om dess existens.

Stadsbeskrivning

Värdshus

Den Glada Galten

Detta värdshus är det största i staden och ägs av rådsmedlemmen Ulwath Nidar. Inredningen är mycket smakfull och typisk för ätten. Maten är medelmåttig medan dryckerna är gudomliga. Här finns alltid Khelataars alla gyllene brygder, och det är tack vare det som han får så många kunder. För att oroligheter inte skall uppkomma genom alltför förfriskade individer så har han anställt två ytterst dugliga och bastanta gossar som är bröder. Dessa två utkastare heter Otvar och Pergil Rehlin, vilka gör allt för att behaga sin husbonde. I köket huserar döttrarna Sasha och Iantha vilka leder tillredningen och inköpet av råvaror och drycker. Det är egentligen de som har verkliggjort faderns mål att få värdshuset i den position som det är idag. Priserna på konsumtionsvarorna är något högre än på andra ställen, medan login är billigare.

Hinden

Värdshuset är ett av de mindre till ytan, men har den mest luxuösa inredningen och de finaste rätterna att bjuda på. Priserna är höga både för kost och logi, och majoriteten av besökarna är folk från societeten. Värdshusvärden Ralho Entar är en snobbig typ som är märkbart spydig och nedlåtande mot de besökare som han anser vara mindre värdiga att vistas där. Stället är alltså inte så populärt som det skulle ha varit med en annan värdshusvärd, men dock nog för att han ska klara sig.

Jungfrun och Draken

Detta är namnet på det värdshus som drar till sig flest barder och lyriker. Stämningen såsom inredningen lockar besökarna in i mystikens och legendernas värld, och besökarantalet är ett av de högre i staden. Atmosfären inne i byggnaden är lugnande och nästan sövande, och det hör till sällsyntheterna när det inte uppträder någon bard där. Stället ägs av en före detta bard vid namn Thimbariil Naogi som ursprungligen kommer från Ghelinpaa. Detta ger med sig att Ghelinpaas berömda vin aldrig fattas inom dessa väggar. Kosten är över medelmåttan och bäddarna är mjuka. Priserna är de normala och hålls nere tack vare det

tämligen höga besökarantalet. Thimbariils fru Sashira är en vacker kvinna med ett mycket gott och smittsamt humör. Endast en gång har någon sett hennes leende bytas ut mot förtvivlans tårar, vilket var då Thimbariil blev kritiskt skadad vid en anlagd eldsvåda.

Lockfågeln

Detta värdshus är en medelmåttig men proper inrättning som leds av Mina Wotmær. Till detta värdshus kommer årligen ett magikergille vars fåtaliga medlemmar finns spridda över hela Khelataar. Detta årsmöte är givetvis så diskret anordnat som möjligt, men har oundvikligen dragit till sig ett mindre önskat intresse från stadens befolkning. Att det är magiker vet ingen, utan de tror att det är örthandlare som har möte. Anledningen till att gillet har valt Geeliew som mötesplats är därför att det finns en örthandlare i staden vilken har flera åtråvärda ingredienser att sälja. Värdshuset valdes därför att det höll en så låg profil. Numera funderar gillet på att välja en ny mötesplats.

Tabhars Sköld

Detta är ett medelmåttigt värdshus i staden och ägs av Agor Tabhar. Dess egentliga funktion är en täckmantel för den brottsorganisation som kallas Nattens Ögon. Stället håller en medelmåttig profil för att inte väcka uppmärksamhet, vilket innehavarna lyckats nästan för bra med.

Handelsbodar

Bröderna Ubryel

Detta bageri sköts av de mycket pratsamma och humoristiska bröderna Ashmer och Ghaar, vilka alltid har rykande färska bröd och bakelser att sälja till sina kunder för relativt hyggliga priser.

Tång och Thor

Detta underliga namn syftar på de produkter som utvinns i den närbelägna sjön och på ägaren, som är en äldre herre vid namn Thor Ylt. Handelsboden har ett välfyllt sortiment och priserna är relativt låga.

Sarnors Köttbutik

Denna handelsbod förser kunderna med de flesta animaliska produkter som finns att skaffa i området. Priserna är de vanliga för de som bor i staden, medan utbölingar får betala upp till 20% högre pris. Handelsboden sköts av Sarnor Twaalar.

Allt Du Behöver

Detta talande namn har en diversehandel, ägd av en före detta äventyrerska som heter Minara Dobnaar. Hon tvingades sluta sin äventyrs-samma bana efter det att hon skadat benet så illa att hon nu tvingas gå med käpp. Hon är dock inte särskilt gammal och har en förtjusande attityd vilket bidrar till hennes överväldigande charm. Detta utnyttjar hon till att få igenom högre priser på varor ur det näst intill kompletta sortiment av utrustning som är skäddarsydd för äventyrare av alla de slag.

Aarnors Brygder

Denna tämligen minimala handelsbod har ett brett sortiment av örter och ingredienser, allt för den hängivne magikern eller örtmästaren. Utbudet är stort med tanke på att efterfrågan inte är alltför gigantisk. Affären går dock runt genom att föreståndaren endast har handelsboden som en bisyssla. Stället har m.a.o. ganska oregelbundna öppettider, helt beroende på när Aarnor Twaar blir klar med sitt läderarbete.

Hermors Kreatur

Denne skojare ägnar sig åt att sälja diverse djur som han kommer över på ena eller andra viset. Några stulna hästar har han dock aldrig köpt, eftersom dessa drar till sig för mycket uppmärksamhet. På kvällarna tillbringar han sin tid i stadens värdshus och spelar skjortan av sina motspelare. M.a.o. är denne man en fullfjädrad storskojare som inte drar sig för någonting så länge han kan tjäna en hacka på det och risken inte är för stor.

Konungens Krus

Sokar Imnær är namnet på en av de största dryckeshandlarna i hela Sarokhela. Han verkar främst som grossist åt Geeliews och ättens större byars värdshus. Hit kommer handelsmän från större delen av Khelataar. Sokar har t.o.m. ett välfyllt lager med isthoz, vilket är mycket eftertraktat i området.

Hantverkare

Purdais Smedja

Detta är en smedja som leds av den mycket skicklige yrkesmannen Taron Purdai, vilken har flera lärjungar på platsen. Priserna är ganska höga, men så kan han göra det mesta och med ett resultat av god kvalitet.

Drejare

I staden finns en tämligen ny drejare vilken gör krukor, vaser och andra kärl av måttlig kvalitet. Denne man vid namn Itarel är sedan flera år tillbaka en hälare och gör sig en god affär på detta extraknäck. Stadens rättsskipare har ännu inte slagit klorna i honom, men en gång var det snubblande nära.

Sömmerska

Denna kvinna är en mångsysslerska. Hon behärskar även kunskaper i vävning, tvättning, färgning, och garvning. Imathiel har nyligen anställt en hjälpreda vid namn Aarnor Twaar.

Byggerier

Detta namn syftar på den samlade tropp av hantverkare som har slagit sig ihop för att bättre kunna hävda sig mot konkurrensen. Om man behöver ha något hus eller liknande byggt så finner man de bästa byggarna här. Murare, snickare, timmermän, taktäckare, stenhuggare, stensättare - ja, alla finns de till förfogande. Dessvärre är priserna skyhöga, men så blir ju byggnaderna därefter.

Silversmed

Denna inrättning anser ägaren vara Geeliews ögonsten. Bogar, som han heter, är en extremt skicklig hantverkare och förutom det även en duktig heraldiker och juvelerare. Hit går man om man vill ha sin sköld eller rustning smyckad, om man vill uppvakta sin käraste med något smycke eller om man vill pryda sin dräkt.

Tjänster

Bokbindare

I detta ålderdomliga hus verkar tre mycket upptagna individer. Hit kommer du om du vill ha dina anteckningar inbundna eller om du vill ha någon skrift översatt. Även kartor förfinas och bokförs. Priserna är höga och väntetiden lång, men om man tillåter innehavarna att skapa sig själva en kopia av arbetet så sjunker priserna relativt (dock förlängs väntetiden). Det brukar ta ungefär tre veckor innan arbetet är över, men detta varierar kraftigt. Huset innefattar även ett välfyllt bibliotek om det mesta du vill veta. För att få läsa i dessa luntor måste du betala upp till 10 marwoni beroende på hur länge och hur många luntor du vill skåda i. Dock får besökare ej lämna platsen med några lunt or. Ingen utlåning accepteras, men mot en viss penning så kan man få delar av dokument kopierade.

Läkare

Här finns plats för tio sjuka eller sårade åt gången. Behandlingen är mycket god och Monthar och hans medhjälpare är väl införstådda i det yrke de utövar. Priset är dock därefter, ungefär 30 marwoni.

Sånglärarinna

Hos denna förtjusande dam vid namn Onathira kan man lära sig poesi, sång, dans och även en del vanligare musikinstrument. Hon är mycket skicklig och charmerande, vilket har resulterat i att flera barder har uppsökt henne fast de egentligen inte var i akut behov av kunskaperna. Priset är 1 anokinn per dag.

Stridens hetta

Detta målände namn äger den tillbakadragne boldtaaren Peræthairs skola, vilken lär ut krigets konst till speciella utvalda. För att bli lärling åt honom måste man visa sig värdig genom att utföra ett uppdrag av skiftande art. Därefter provas lärlingen mycket hårt i en veckas tid och därefter följer den egentliga träningen. Peræthair är kunnig i de flesta vapenfärdigheter och psykiska stridsfärdigheter, som han lär ut till ett pris av 2 werolab i månaden, vilket betalas i förskott. Träningsspassen är vanligtvis sex till åtta timmar per dag, och därigenom kan han inte ta emot fler än högst tre lärlingar åt gången.

Övriga institutioner

Lustans Ångor

Detta badhus är det enda i staden och ägs av Lorina Lamoth. Kunderna får en mycket personlig och genomgående behandling av någon av de femton kvinnor som arbetar där. Priserna varierar beroende på behandling och tid, men generellt är det 15 marwoni per timme som gäller.

Tuppen och Hönan

Detta är ett glädjehus som drivs med fast hand av Kora Hini, en medelålders dam som har arton kvinnor arbetande för sig. Två utkastare finns på platsen om någon skulle ta till våldstendenser. Priset är ungefär 12 marwoni per timme.

Templet

En mindre tempelbyggnad till Monts ära är byggd på en närbelägen kulle vid staden. Denna sköts av digoner ur Vishetens Sällskap, vilka tillåter besökare att bedja och offra på platsen. Byggnaden är väl bevakad och det ses som ett

grovt helgerån att störa friden i byggnaden. Om något sådant skulle ske så bestraffas den skyldige extremt hårt; bannlysning är ej ovanligt i dessa sammanhang.

Fridens Hus

kallas den magnifika byggnad vilken bebos av ätتهövdingen Mirg Wenilis. En del av detta hus verkar som domstol där brottslingar förs inför tinget. Under tingshuset finns fängelsehålor, vilka är beryktade för att vara hemsökta av lemlästade fångars andar. Detta är givetvis lögn; fångarna behandlas som på de flesta andra ställen i landet, men ännu har ingen lyckats fly ut ur det. Ätتهövdingens sektion av byggnaden är väl isolerad från tingshuset och har tillfredsställande bevakning. Inredningen är tämligen enkel och smakfull för att bebos av en så högt uppsatt person. Hit har endast hans närmaste män och högt uppsatta ämbetsmän tillträde.

Kartbeskrivning över Geeliew

- 1 Den Glada Galten
- 2 Hinden
- 3 Jungfrun och Draken
- 4 Lockfågeln
- 5 Tabhars Sköld
- 6 Bröderna Ubryel
- 7 Tång och Thor
- 8 Sarnors Köttbutik
- 9 Allt Du Behöver
- 10 Aarnors Brygder
- 11 Hermors Kreatur
- 12 Konungens Krus
- 13 Purdais Smedja
- 14 drejare
- 15 sömmerska
- 16 byggerier
- 17 silversmed
- 18 bokbindare
- 19 läkare
- 20 sånglärarinna
- 21 Stridens Hetta
- 22 Lustans Ångor
- 23 Tuppen och Hönan
- 24 templet
- 25 Fridens Hus
- 26 saarluhn

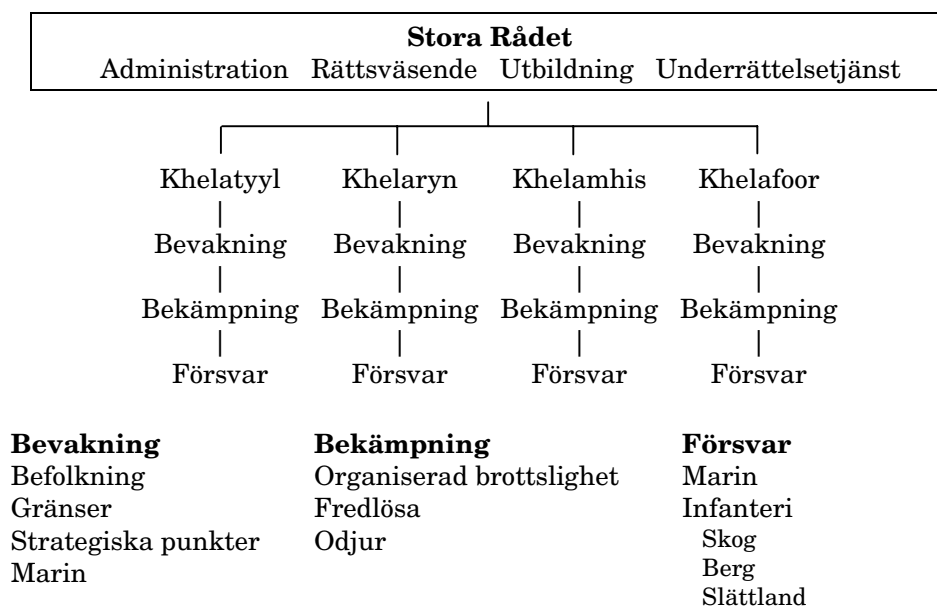
Caarlaasia

Ön består av ett antal olika sektorer vilka alla är inneslutna av en mäktig stenmur som ringlar sig runt hela ön likt en gigantisk drakorm. En av sektorerna består av träningsarenor där krigarna utövar sina fysiska konster. I en annan sektor finns byggnader som brukas för teoretiska övningar. Dessa två mindre sektorer bildar en tredjedel av klostret och kallas vanligtvis för Svettens Salar. I en annan sektor finns ledningen och deras arbetsrum med bibliotek över militära uppgifter. Här har varje avdelning i Orden en representant som har ett enskilt rum tilldelat sig. Därutöver finns sammanträdessalar för Rådet och även en mindre privat avdelning för woralen och mondalerna. Slutligen finns det en sektor som innefattar matsal och sovsalar för

Ordens meniga krigare och här finns även rekryteringsbyggnaden. Det är denna del av klostret som civila har tillträde till. Detta betyder icke att det bara är för vem som helst att klampa in på ett krus vin hur som helst bara för att se sig om, utan det krävs ett särskilt tillstånd att få träda innanför klostrets portar. Detta tillstånd får endast utfärdas av befäl och även då under strikta restriktioner.

Allmänt om Khelinn-Ordens organisation

KhelinnOrdens krigare är indelade i olika operationsgrupper och har således olika arbetsuppgifter. Här följer en beskrivning av hela organisationen.



Utbildningsschema för khelinnkrigaren

Sammanfattande så ser den blivande khelinnens framtid ut på följande vis:

- Rekryteringsprov utföres regelbundet för aspiranter på 10-16 år.
- För de som klarat rekryteringsprovet väntar ett års grundläggande träning.
- De aspiranter som är äldre än 16 år får genomgå en hård och lång provotid.
- Eleverna får genomgå intagningsprovet för att därefter, efter ett lyckat prov, få titeln yngire.

- Yngire-khelinnerna får genomgå en ca 20 månaders slutlig grundutbildning.
 - Efter att grundutbildningen är avklarad blir de äntligen färdiga khelinner och därefter så väntar ett års specialutbildning.
- Alltså tar det åtminstone fyra år innan aspiranten har blivit färdigutbildad. Inget slarv här inte!

Utbildning

Denna avdelning tar hand om rekrytering, träningar och prov. Rekryteringen sköts av gamla khelinner med god erfarenhet och vissa

av dem tar även hand om en del av den allmänna träningen. Specialutbildade khelinner och även taraller tar hand om specialutbildningarna. De har även som framtida uppgift att utbilda civila styrkor för marin krigföring i den Woriska Flottan mot tanganerna.

Administration

Denna avdelning sköter Ordens ekonomi. De finansierar gåvor, tributer och strävar efter att hålla KhelinnOrden självförsörjande. De anställer yrkeskunnigt folk från det civila vilka tar hand om mera vardagliga sysslor i saarluhnera. Avdelningen består till stor del av mondaler.

Rättsväsende

Denna avdelning står i direkt förbindelse med Stora Rådet i större tvister. Härifrån ges order om bekämpning av vissa orosfaktorer och det är härifrån man försöker lösa klanernas tvister. Denna avdelning har ett tungt inflytande över de fyra avdelningar som har hand om varsitt område på Khelataar eftersom deras uppgifter är intimt förknippade med varandra. Även denna avdelning består till stor del av mondaler, men även utvalda ur Vishetens Sällskap, vilka har valt denna inriktning.

Stora Rådet

Består av woralen och mondalerna vilka har som uppgift att hålla organisationen funktionsduglig. Det är dessa som fattar alla stora beslut och som är Ordens ansikte utåt. Under överläggningar och omröstningar väger woralens vetorätt tungt. Detta råd samarbetar med Vishetens Sällskap och bildar med dessa Worens Stora Råd.

Underrättelsetjänst

Avdelningen styrs med fast hand av mondalen Khezow Azt. En viktig del av denna i skuggorna dolda avdelning är de specialinriktade digoner vilka strövar vida omkring i Khelataar och förser KhelinnOrden med viktiga uppgifter. Andra kommunikationsvägar finns tillgängliga genom de specialdresserade falkar som Orden har i sin ägo. Denna avdelning är en av de viktigaste politiskt sett eftersom den har som uppgift att förutsäga och stoppa klanfejder och andra inre oroligheter. Nyligen har de fått ännu ett allvarligt hot att handskas med, dvs. tanganerna. Även vid svårartad organiserad brottslighet samarbetar avdelningen med de annars utvalda styrkorna.

Intriger

Här följer en handfull mer eller mindre genomarbetade intriger som är konstruerade så att du som SL kan modifiera dem som du vill, men ändå så pass kompletta att du inte behöver anstränga dig alltför mycket. Äventyren utspelar sig i Sarokhelaområdet och ger dig och spelarna möjlighet att verkligen ta del av bakgrundsmaterialet.

I natten finns döden

Bakgrund och inledning

Den alltigenom fredsivrande Mirg Wenilis, Sarokhelas ättelhövding, har nyligen utsatts för ett attentat. Under en natt så attackerades hans hem av en lönnmördare som dräpte tre av hans främsta livvakter innan han infångades. Fången, som var helt klädd i svart, vägrade att yppa någonting t.o.m. under tortyr. Men därefter lyckades en av Mirgs otaliga fränder hypnotisera inkräktaren och lyckades få ut information ur fången, om dock knapphändig även då. Fången sade sig tillhöra en mörkerorganisation vid namn Nattens Ögon. Han hade i uppdrag att döda Sarokhelas ättelhövding, och mannen som gett honom uppdraget hette Onilas i förnamn. Därefter bröts transen och kort därefter lyckades lönnmördaren fly, antagligen med hjälp utifrån. KhelinnOrden kontaktades och dessa började finkamma staden efter Nattens Ögon, men utan resultat. Däremot lyckades de snappa upp ett samtal från några värdshusbesökare som nämnde namnet Onilas. Dessa förhöordes vilket i sin tur ledde till att man fick veta att Onilas är en kringresande köpman. Denne köpman färdas ideligen mellan Taarwor, Eilapam och Saarelæ. Efter detta så fick Ungwaar Dynær, en khelinnkrigare speciellt tränad för täckmanteloperationer, i uppdrag att leda en grupp för att finna Onilas och ta reda på vad han vet och vem eller vilka hans överordnade är. De övriga medlemmarna skulle vara utomstående, dels p.g.a. risken för igenkännande av Mirgs män och därför att KhelinnOrden inte kunde undvara fler till uppdraget. De var ju som sagt upptagna med jakten på Nattens Ögon. Dessa utomstående operatörer är givetvis rollpersonerna, som har den stora (o)turen att bli tillfrågade och godkända av Ungwaar på ett av Geeliewes värdshus. Betalningen är frikostigt lagd på en werolab om de finner köpmannen, ytterligare en

werolab om de kan få ur honom befintlig information och slutligen ytterligare tre werolab om de kan ta reda på vem som egentligen hyrde lönnmördaren och varför. Alltså kan rollpersonerna tjäna fem werolab vardera om de sköter sig bra.

Jakten börjar

Genom att lite försynt ta reda på varthän köpmannen ämnade resa på något av stadens informationscentran (mindre sofistikerade värdshus) så finner de att Onilas med familj hastigt gett sig av och rest mot Taarwor för två dagar sedan. Nu gäller det alltså att hinna ikapp honom innan han hinner försvinna och spåren bli alltför gamla. RP:na bör vara försiktiga när de frågar sig fram, därför att Onilas har flera välbetalda vänner som gärna går över lik för en penning.

Värdshuset

Faktum är att Onilas har förutsett detta och köpt en värdshusvärd i en liten by längs vägen mot Taarwor alldeles vid gränsen till Sarokhelaättens område. Denne har i sin tur hyrt några smått kriminella personer vilka med värdshusvärdens hjälp kommer att råna och om nödvändigt undanröja gäster som frågar efter Onilas. Detta händer lämpligast under nattens sena timmar. Dylika händelser finns det flera möjligheter för under vägen till Taarwor på både dag- och nattetid. Det kan vara allt ifrån stormvältor över vägen och överfall ute i vildmarken.

Bytet är fast

Så småningom bör RP:na spåra upp Onilas med familj som till en början spelar helt ovetande. Därefter erkänner köpmannen med inte spelad sorg att han tvingats ta uppdraget annars skulle hans "arbetsgivare" sälja hans dotter till tanganerna. Köpmannen vet inte mer än att han skulle ge en viss person ett förseglat brev och en penningpung och därefter avresa med ett mottaget brev tillbaka till sin arbetsgivare. Han har ytterst svårt att berätta för gruppen vem som är hans arbetsgivare i rädsla för att aldrig få se sin dotter igen, men efter ett löfte om att RP:na skall rädda henne så får de reda på att han "anställts" av en viss Minor Saæri. Denne man är Taarbold-klanhövdingens höggra hand.

Jakten fortsätter

Så har RP:na plötsligt fått två uppdrag på halsen och båda har förhoppningsvis sin lösning i Caariboldättens område. Att finna Taarbolds huvudfäste är inte särskilt svårt, men däremot måste spelarna anstränga sig för att ta reda på vart dottern är utan att väcka misstankar. Medan RP:na letar rätt på dottern så tar Ungwaar upp jakten på klanhövdingens högra hand. Detta detektivarbete bör ta några svettiga dagar och om RP:na röjer sin täckmantel så kommer de med största sannolikhet att tillfångatas, förhöras och därefter undanröjas. Om de har tur så kan de bli sålda på slavmarknaden eller något dylikt. Hur som helst så kommer de inte att stanna i klanhövdingens närhet utan att mista huvudena. Dottern kommer då att säljas till tunganerna och köpmannen undanröjas. Men om de lyckas rädda dottern, som sitter fängslad tillsammans med andra fångar under marken i fångelsehålorna så måste de fly tillbaka illa kvickt innan räddningsförsöket uppdragas. De kommer då att bli rikligt belönade av köpmannen (mest i varor) som därefter flyttar långt söderut undan klanhövdingens klor. Om RP:na däremot inte räddar dottern utan endast koncentrerar sig på det ursprungliga uppdraget så kan de genom att kidnappa klanhövdingens närmaste man och förhöra denne få reda på att klanhövdingen anställt lönnmördaren för att undanröja Mirg så att en enligt Caaariboldätten värdigare ättelövding kunde efterträda honom. Med andra ord ännu en lätthanterlig marionettfigur i händerna på Caaribolds klanhövdingar. Detta i sin tur skulle leda till att ätten skulle få mycket större inflytande över Sarokhela och därigenom bli mycket mäktigare inför det krig som Caaribolds strateger förutsett. Denna information får RP:na ur honom endast genom öppet hot mot hans existens. Därefter kommer han om han lämnas levande att fly bort från Caaribold så snabbt han någonsin kan.

Uppdraget slutfört

Efter detta så är uppdraget slutfört och nu gäller det för gruppen att fly tillbaka med informationen till Geeliew. Gruppen kommer med största sannolikhet att jagas av ett otal illasinnade Caariboldkrigare och en konfrontation leder onekligen till en kamp på liv och död. Väl tillbaka med informationen hos Mirg belönas de med ytterligare två werolab var för väl utfört uppdrag (om de lyckats med allt) och ättelövdingens eviga tacksamhet.

SLP

Ungwaar Dynær

Denne khelinnkrigare är sannerligen ett praktexemplar. Han är 185 cm lång och väger 90 kg och har en mycket muskulös kropp. Hans hår är brunt och kortklippt och hans ögon är stålgrå. Han är något tystlåten, men när han talar så lyder man. Hans stämma är isande kristallklar och han har en mycket lysande karriär inom KhelinnOrden framför sig. Han är van att agera i stressituationer och är en vältränad elitkrigare. Blir du vän med honom så har du en vän för livet, men om du blir hans fiende så var rädd om det!

Onilas Haari

Han är en annars gladlynt och välmående köpman i sina bästa år. Hans något korpulenta kroppshydda är alltid prydd med de finaste tyger. Han är en god affärsman, men dock inte snål utan frikostig gentemot sina vänner. Dessvärre är han lättskrämd och blir skräddad för vad andra kan kalla bagateller. Han är 37 år, 15 cm lång och väger 73 kg. Han har en brunrå kalufs och varma blå ögon.

Minthael Haari

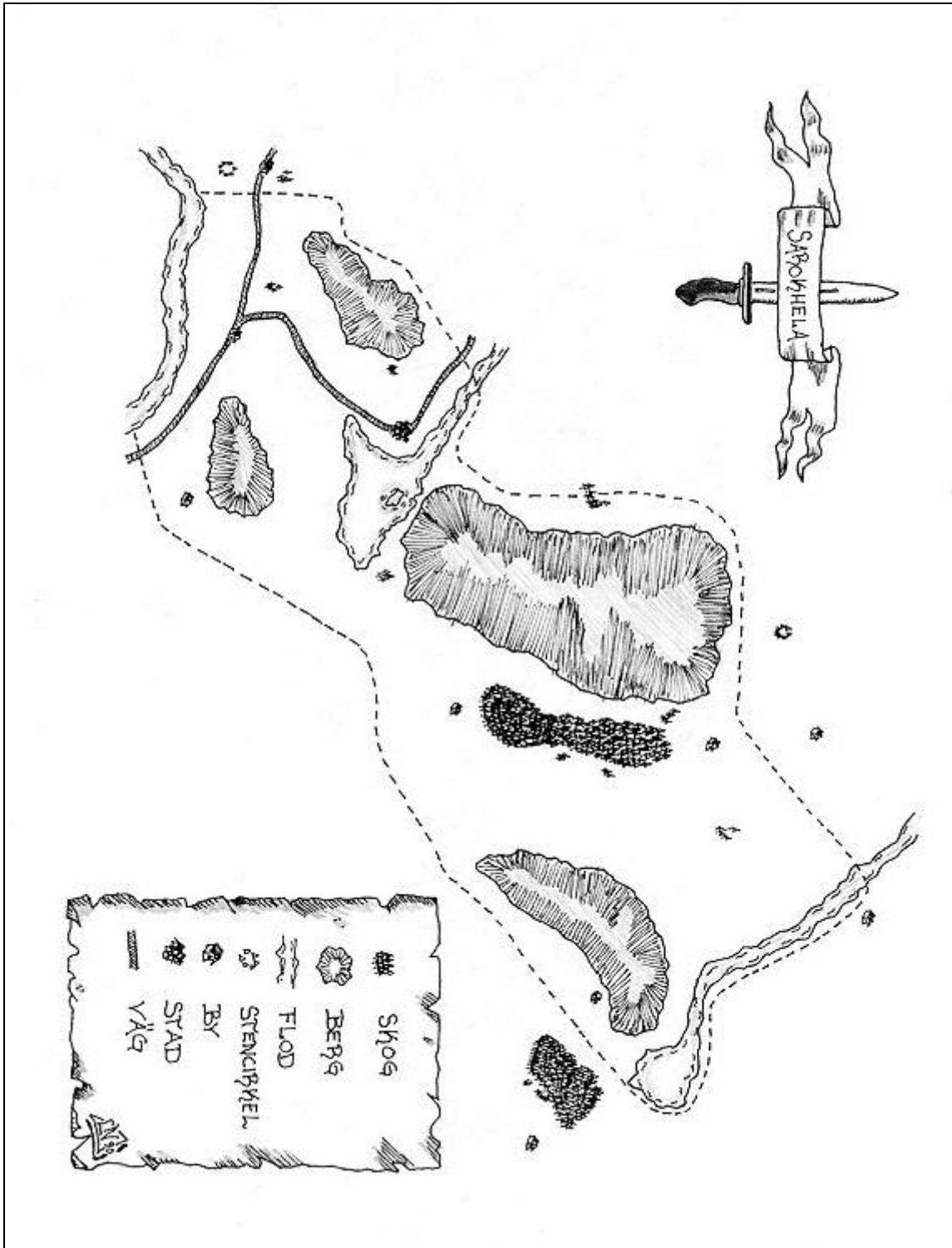
Frun till köpmannen är klippan i familjen. Det är hon som stöttar sin bekymrade make och får honom att se framåt när han har bekymmer. Hon är 35 år, 158 cm lång och väger 43 kg. Hon har ljust lockigt hår och gröna förtroendeingivande ögon.

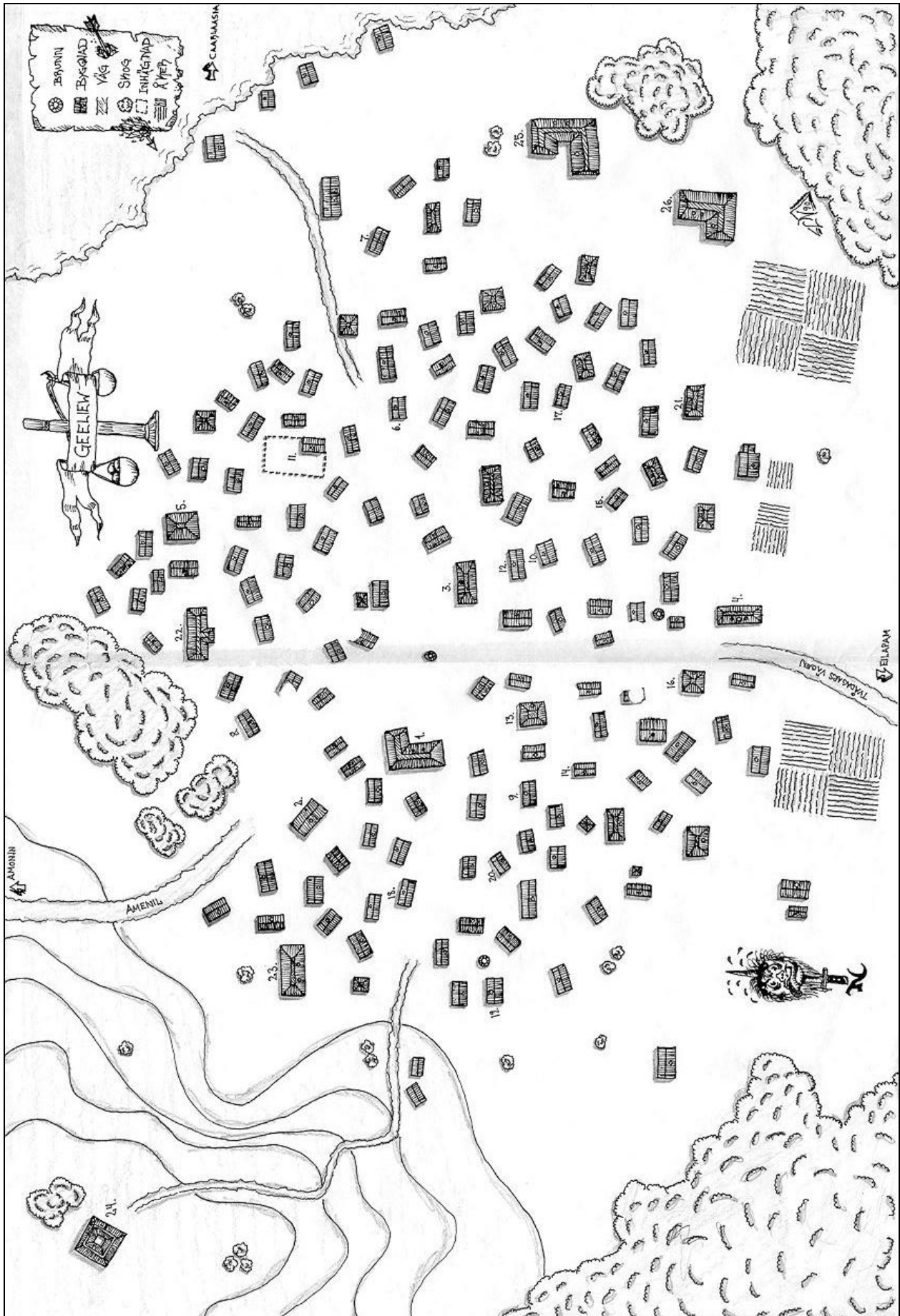
Minatra Haari

Dottern är en liten försynt flicka på 15 år och har ärvt sin moders vackra utseende och faderns lynne. Hon är en livsbejakande person med tron på framtiden, men i sin fångenskap har hon blivit tystlåten och skygg. Detta beteende kan försvinna om hon blir rätt omhändertagen och vårdad. Hon är 162 cm lång och väger 40 kilo.

Anilas Tefanor

Detta är en slug man som tjänar sitt levebröd genom att agera rådgivare och närmaste man till klanhövdingen. Han ser karg och hård ut och har alltid ett hänfullt leende på läpparna vilket förstärks av hans hårda blick. Innerst inne är han dock en riktig mes som gör vad som helst för att inte bli skadad. Han gömmer sig alltid bakom mäktiga karaktärer och smilar in sig hos dem. Han är 172 cm lång och väger 58 kg vilket ger honom ett aningen tanigt utseende. Detta försöker han ideligen dölja genom att klä sig i massor med kläder och





smycken. Han har svart hår och blå ögon och talar med en sträv och något läspanande röst.

Död före vanära

Bakgrund

Narai Woorilem, klanhövding i Udein, var vred. Under ett parti worrymbold på skördefesten antydde hans inte alltför omtyckta granne Kirano Ari, klanhövding över Saaræ med ett stort hem och många tjänare, att Narai inte kunde spelets regler. Narai, som vid tillfället var omtöcknad av för mycket isthoz, blev rasande och drog upp sitt svärd med en blixtnabb rörelse och skiljde en av Kiranos tjänares huvud från dess kropp. Festen fick ett hastigt slut när den rasande Kirano och närvarande vakter krävde upprättelse. Narai, som fortfarande var dåsig av isthozen, visste att han inte var i stridbart skick så han tvingades ge Kirano en handfull werolab i skadestånd. Båda hövdingarna ansåg att deras heder var befläckad, men Kirano ansåg att det var en privatsak som inga utomstående moralkakor skulle lägga sig i (som KhelinnOrden), så de kom överens om att duellera vid nästa fullmåne. Tiden för duellen närmade sig alltmer och till sin fasa förstod Narai att hans motståndare var för skicklig för honom. Då mindes han att en av hans spioner hade meddelat att en medlem ur Nattens Ögon hade tagits tillfångna i Geeliew. Snart hade Narais ondskefulla hjärna tänkt ut en plan. Han kände till var fången hölls i förvar, så han skickade två av sina skickligaste män för att hämta honom. Senare skickade han iväg sin pålitligaste tjänare till Geeliew för att finna Nattens Ögon. Khorin mottog Narais uppdrag att lönnmörda Kirano mot ersättning i marwoni och den tillfångatagne jighin. Därefter avrättades budbäraren, allt efter instruktionerna på dokumentet som den olycksalige tjänaren hade haft med sig. Därefter brändes dokumentet för att undanröja alla bevis. Dock visste inte Narai att hans unga och sköna hustru Almina av misstag (och nyfikenhet) sett delar av dokumentets skrift innan han överlämnade det till tjänaren. Hon var på övervåningen, rakt ovanför sin makes rum, och såg den största delen av den fasansfulla skriften genom en springa i golvet. Hon røjde sig dock genom att försöka smyga iväg innan det hela hade lugnat sig. Narai hörde knarret i taket ovanför sig och såg en glimt av rörelse genom springan. Han beordrade genast en av sina otaliga tjänare att undersöka rummet och rapportera vem som vistades i det. Kort

därefter kom tjänaren ner och berättade att allt var i sin ordning och att hans fru satt och kammade håret. Vetskapen om att hans fru kanske visste vad han hade för planer slog honom hårt. Han kunde inte undanröja henne av egen kraft. Dock tyckte han att hans fru var en svekfull natur som antagligen inte skulle låta bli att varna Kirano. Men så plötsligt fick han en idé. En av hans tjänare hade hört rykten om att en stråtrövare och laglös vid namn Sathono Minase med anhängare skulle befinna sig i närheten. Nästa dag övertygade han den intet ont anande hustrun att göra en utflykt med några tjänare i området där stråtrövarna sades hålla till. Hans förhoppningar besannades när en av hans spioner, som hade varit utsänd att hålla uppsikt över utflykten, kom tillbaka med nyheten att hon hade rövats bort av en grupp män och alla tjänarna dräpts (så vitt han kunde se...) Narai hade ingen tanke på att lämna sin fru i rövarens klor särskilt länge, bara tills hans planer hade uppfyllts. Sedan skulle han sända ut ett uppbåd av krigare för att utplåna rövare och "rädda" Almina.

Inledning

Det är en klar, nästan molnfri eftermiddag. RP:na befinner sig på resande fot genom området. Enligt vägledningen de fått i den senaste byn, så bör de vara ca fyra km söder om landsvägen och byn som korsas av den. Under dagens lopp har de passerat en handfull gårdar av varierande storlek och prakt. Det har varit en ansträngande dag och RP:na är något trötta och irriterade. Plötsligt upptäcker de någon i skogskanten ett tiotal meter bort. Så med ens inser de att platsen har besudlats av en strid. Allt eftersom RP:na avancerar närmare platsen ser de en omkullvält och sönderslagen bärvagn som före händelsen antagligen var ytterst smakfull. En handfull män med sargade kroppar ligger utspridda på platsen. Några har fått ett otal pilar i sig och några har uppslitna halsar och bukar. Blodslukten ligger kväljande tung i luften. Plötsligt upptäcker någon av RP:na att något rör sig under vagnen. Om de befriar mannen, som är en av bärarna, stirrar han skräckslaget på dem och ber om nåd ack så högljutt. Efter att RP:na försökt gjort klart för honom att de inte tänker skada honom berättar han följande under snabbt ordalag och många gestikulationer: "Vår högst ärade Almina... Det är för hemskt! Allt hände så snabbt, från skogen. Ingen chans mot dem! Tog henne norrut, hjälp henne! Jag ber er!!!" Sedan svimmar han.

Fortsatt händelseförlopp

- Natt 1 RP:na hinner ikapp rövarbandet
 Dag 2 RP:na eskorterar Almina till sitt föräldrarhem
 Dag 4 RP:na anländer från föräldrarhemmet till Geeliew
 Natt 4 RP:na överfalls av Nattens Ögon
 Dag 5 RP:na talar med ättehövdingen om attentatet mot Kirano
 Natt 5 RP:na och khelinnkrigare reser till klanens huvudfäste
 Natt 6 Attentatet stoppas?

Överfallet

RP:na har lyckats spåra sig fram till rövarnas läger på natten: "Ni ser att de har slagit läger i en glänta och gjort upp en inte alltför gigantisk eld. En vakt sitter på huk invid elden och ni kan se de andra ligga ihopkurade i sina filter runt omkring." Om någon försöker upptäcka om det finns någon fara, så känner denne en stark oros känsla. Om någon smyger fram för att tysta vakten, upptäcker denne till sin fasa att "vakten" är en halmdocka. Två av rövorna sitter i varsitt träd och övar prickskytte på dem som visar sig i gläntan och tre andra rövare har smugit sig runt RP:na för att anfälla dem i ryggen. Ytterligare två rövare har legat beredda i filtarna för att kasta sig upp under höga stridstjut och anfälla RP:na. Ledaren och ännu en annan underhuggare vaktar Almina ett litet stycke norr om gläntan. Rövarnas mål är att tillfångata så många som möjligt levande för att förhöra dem och därefter lämna dem i gläntan, fastbundna vid några träd. Men om någon skulle vara uppkäftig eller på annat vis provokativ så kommer denne att slås ordentligt mörbultad (nästan livshotande) för att därefter lämnas kvar i gytjtjan medvetlös. Om rövorna skulle se ut att förlora kampen flyr de hellre än att offra livet för att hålla kvar kvinnan. Därefter frågar Almina om RP:na kan eskortera henne till sitt föräldrahem.

Väl vid föräldrahemmet

Alminas föräldrar är förvånade över att se henne, men efter att ha fått reda på kidnappningen så blir de förskräckta och ytterst tacksamma över RP:nas heroiska insats. Därefter får RP:na sina sår omsedda, de får mat, bad och logi, men inga pengar eftersom föräldrarna inte är särskilt rika. Väl omhändertagna berättar Almina om hennes makes hemska komplott. Hon kan inte lova ut någon belöning utöver hennes eviga tacksamhet, men det är troligt att Kirano berikar dem desto mer.

Hon råder RP:na att rådfråga och underrätta ättehövdingen i Geeliew, innan de gör något mer.

Ankomsten till Geeliew

"Ni är mycket trötta när ni väl har kommit in i staden och det har redan börjat skymma, så ni beslutar er för att vänta med att besöka ättehövdingen till morgondagen gryr." Om RP:na övernattar på något värdshus, så kommer de att besökas av två lönnmördare ur Nattens Ögon, vilka har i uppdrag att eliminera RP:na innan de hinner varna någon om vad som snart skall hända. De strävar efter att handla tyst och snabbt. Möter de på för starkt motstånd flyr de hellre än att bli kvar på platsen för länge. Om de tillfångatas kan RP:na inte få ur dem någon information, hellre dör lönnmördarna (vilket ändå är fallet om de skvallrar). När ättehövdingen fått reda på vad som har hänt och vad som ska komma att hända sänder han efter en grupp khelinnkrigare som följer RP:na under rask takt mot Kiranos hem.

Attentatet stoppas?

När RP:na träffar Kirano, så är det inte särskilt svårt att övertyga honom om sanningshalten i deras berättelse. Kirano och khelinnkrigarna gillar därefter en fälla för lönnmördarna som hjälplöst fastnar i fällan, alla utom en, som flyr ut i nattens mörker (tillbaka till Narai). Därefter belönas RP:na mycket rikligt av Kirano som upphöjer dem till hjältar inom klanen. Vid fullmåne då duellen stundar, kommer Almina med budskapet om Narais självmord. Kort därefter gifter sig Kirano och Almina för att knyta banden mellan klanerna starkare. Almina blir alltså utropad som hövding över Narais forna klan.

Om RP:na anländer för sent så kommer de till ett läger i svajning. Vrede, hat, sorg och smärta blandas med varandra hos klanmedlemmarna efter det att de fått reda på mordet på hövdingen. Snabbt väljs en lovande härförare ut som skall elda klanens krigare i krig mot den förhatlige Narai för att skipa rättvisa. Detta händer givetvis endast om RP:na yppar för någon vad de vet. Detta blir inte khelinnkrigarna särskilt glada över, eftersom det rubbar balansen än värre än det mord som just skakat den ömtåliga fredsvågen.

SLP

Narai Woorilem

Han är en maktlysten, hänsynslös, svekfull,

blodtörstig, vred och mycket nedlåtande personlighet. Han har uppnått sin position genom intriger och komplotter. Hans mål är att bli ättehövding, men först klanhövding över Kiranos klan. Han är skallig och rynkig. Ett ärr från ungdomliga strider sträcker sig från kinden ner till halva halsen. Han går vanligtvis klädd i en mycket praktfull dräkt och hans ena iris är ljusare än det andra. Han är måttligt förtjust i sin fru, vilken han gifte sig med i maktsyfte. Han har en älskarinna i Geeliew och hatar Kirano, vilket han lyckas dölja med nöd och näppe. Han är 162 cm lång, väger 65 kg och är 52 år gammal.

Kirano Ari

Han är en tolerant, om något otålig, ärefull, bestämd man som inte tål en oförrätt. Hans mål är att bli en av Mirgs närmaste män. Han har fötts till sin maktsposition och är väl förberedd för den. Han har en traditionell frisyra, och har ett något stramt och mycket bestämt uttryck. Ögonen är mörkgrå och han täcks inte av något ärr. Även han är mån om sin klädsel. Han är förtjust i Almina, vilket han endast visar för henne och ser med förakt på Narai. För övrigt är han ogift. Han är 170 cm, väger 68 kg och är 37 år gammal.

Almina Woorilem (Sariem)

Sedan sin födsel är hon upplärd att bli hövdingahustru. Hennes nuvarande äktenskap har gjort henne något nedstämd, men hon är dock alltigenom ödmjuk. Hennes mål är att överleva sitt äktenskap. Hon har svart långt hår, vinröda läppar och ljusblå ögon. Hon går liksom sin make klädd i en praktfull dräkt. Hon beundrar Kirano, men kämpar för att stå ut med Narai och är honom till lags. Hon är 154 cm, väger 46 kg och är 23 år gammal.

Sathono Minase

Han är en grym, självisk, men innerst inne feg människa. Som fredlös har han dock härdats till en fullfjädrad vildmarksstridare. Han är mycket farlig att gå in i närstrid med, vilket har medfört att han behållit sin ledartitel i alla år. Han har brunt medellångt hår och svarta ögon. Hans ärrade kroppshyddas täcks av praktiska och lätttrörliga kläder. Han är 180 cm, väger 85 kg och är 24 år.

Lönnmördare och rövare

Anpassas till RP:nas antal och skicklighet.

Mörkrets by

Bakgrund

Nimelas Jahiter hade gjort ett bistert misstag. Han var medlem i ett magikergille vilket skulle ha möte i Geeliew. Som magiker på den väg han hade påvägats var han inte särskilt framstående. Så han längtade efter ett tillfälle att överge sin ursprungliga cirkel och inta en ny. På årsmötet blev han kallt bemött av de övriga medlemmarna som såg honom som en lägre lärling. Han vredgades till det yttersta och störtade ut ur värdshuset och ut i natten. Vad han inte tänkte på var att detta var natten för blodbadet på Veloems slätt, till vilken han red åstad mycket snabbt. När han närmade sig slätten tycktes han höra klaganden i vinden, men bortförklarade dessa och fortsatte framåt. Väl ute på den blodröda slätten stannade han plötsligt upp. I ögonvråerna tyckte han sig se skuggestalter resa sig ur marken och röra sig alldeles i periferin av hans synfält. Plötsligt blev han rädd. En isande kyla virvlade upp likt dimma ur marken. Skuggvarelserna kom närmare, och han kunde urskilja mänskliga drag hos vissa av dem. Det var krigarna som hade återvänt från dödsriket. Nimelas skrek för full hals tills det stockade sig i den. Så plötsligt stod det en kvinna framför honom. Hon var gammal och grå, med ett vederstyggligt anlete vilket genast fick honom att stappla bakåt av vämjelse. Han stirrade förhåxat på den blodsdrypande kniv som hon höll i ena handen.

"Nimelas!" uppmanade kvinnan och såg med genomträngande ögon på honom. Han kände kvinnans intensiva ondska stråla ut från hela hennes jag. Hans ögon började rulla och han störtade ner på knä och bad om nåd. Kvinnan sade med stark röst: "Du måste först gå i min tjänst!" Plötsligt reagerade magikern. Med ens visste han vem, eller rättare sagt vad, kvinnan var. Caarevel, häxgudinnan, stod framför honom. Ett töcken fyllde hans medvetande och han kände en intensiv kyla tränga in i hans inre. Därefter red han åstad mot en liten by i de nordliga delarna av Sarokhela. Väl framme tog han in på det enda värdshuset och övernattade där. Under natten smög han ut ur sitt rum och smög in i värdshusvärdens sovrums. Väl inne började han mäsas på någon ramsa han aldrig hört förut. Han var häxgudinnans redskap. Offren var fångade och skulle nu påtvingas Careveles bojar.

Nimelas har alltså blivit en av Caareveles slavar och kan således kasta besvärjelsen Förslava med häxgudinnans tillåtelse. Han har, när äventyret börjar, förslavat nästan hela byn.

Endast några bönder i utkanten av den är ännu inte fast i Caarevels bojor. Magikerns mål är att förslava hela magikergillet från vilket han blev utstött. Byn är endast en fas för att bygga upp krafterna och skickligheten.

Besvärjelse-namn: Förslava

Magi-KN: Kan endast kastas av Caarevels invigda.

Komponenter: Hel blomma från Veloems slätt

Komponenthantering: Krossa blomman i händerna samtidigt som man uttalar orden "Waaræl Mishhtoel Cumbri". Offret måste sova eftersom det har minst motståndskraft då.

Effekt: Om besvärjelsen lyckas övervinna offrets PSY med hans/hennes egen så förmörkas offret av Caarevels andedräkt och tvingas lyda besvärjarens minsta vink. Dessutom förlorar offret permanent en PSY-poäng till besvärjaren.

Motbesvärjelse: Besvärjelsens bojor kan endast brytas genom att en magiker som minst är Expert på Exorcism driver ut mörkrets andedräkt ur offret genom att övervinna Förslava-besvärjelsens kvalitet med sin egen besvärjelse. Om detta lyckas så har offret inte det minsta minne av vad som hänt.

Inledning

RP:na är på resande fot genom de norra delarna av Sarokhela. På kvällen kommer de till en liten gemytlig by med endast ett värdshus. De bestämmer sig givetvis för att ta in där och sova över innan de fortsätter på morgonen. Dock kommer det att inträffa vissa komplikationer. Värdshusvärden som är i magikerns våld, informerar genast denne om att det har kommit främlingar till byn. Nimelas som slagit sig till ro på en bondgård strax utanför byn reser följande natt till värdshuset för att "inviga" gästerna. Innan RP:na hinner stupa i säng bör SL ge dem små antydningar att det är något som inte står riktigt rätt till i byn. Som t.ex. att t.o.m. för en sådan liten by som denna är det ovanligt tyst och öde ute redan på eftermiddagen. Folk säger ingenting och en del ser sig ideligen runt omkring och verkar aningen

hispiga. På natten kommer Nimelas att med värdshusvärdens hjälp ta sig in i rummet för att förslava den av RP:na som har lägst PSY. Om någon vaknar eller står på vakt kommer Nimelas att bussa värdshusets två hjälpredor på dem för att själv kunna dra sig osett tillbaka till "sin" bondgård.

Om besvärjelsen lyckas märker de övriga RP:na att den som förslavades har blivit något nedstämd och tystlåten. Om RP:na varnas och hinner fly innan någon hinner förslavas och störtar hals över huvud ut ur byn, så träffar de på Newli en bit utanför. Annars kommer de att upptäcka henne på morgonen då de fortsätter sin färd.

Newli är en liten elvaårig flicka som har fått båda sina föräldrar förslavade. Själv lyckades hon fly när de försökte förvandla henne med. Hon sitter vid vägkanten och gråter när RP:na kommer förbi. Först är hon mycket rädd och gråter än värre när hon upptäcker RP:na och försöker på stapplande ben att fly. Efter en stund inser hon dock att RP:na inte är fiender och kastar sig i famnen på en av dem och snörvlar och snyftar efter hjälp. Hon sansar sig endast om RP:na intygar att hon är säker och kan först då berätta vad som har hänt.

"En natt vaknade jag av att det var någon eller några i mina föräldrars sovrum. Jag smög mig dit för att undersöka och fick till min förskräckelse se våra grannar stå inne i rummet med allehanda tillyggen redo. Framför sängen stod en underlig person i svarta kläder och krossade några blommor i ena handen samtidigt som han sade något. Jag smög mig förskräckt ut ur huset och sov hos korna i ladugården. På morgonen när jag vaknade var mina annars så glada och pratsamma föräldrar som förbytta. De sade knappt 'godmorgon' till mig när jag kom in. De var tystlåtna och dystra i flera dagar. Så i förrgår natt vaknade jag av en fruktansvärd mardröm. Men när jag öppnade ögonen stod mina föräldrar där och den där konstige mannen. Han såg förskräckt ut över att jag vaknat, men sedan vredgades han och skrek till min far att låsa in mig i källaren tills vidare. Vad de inte visste var att jag och mina kamrater för flera år sedan hade grävt en tunnel ut ur källaren. Jag kröp genom tunneln och flydde ut i skogen, där jag varit tills ni hittade mig. Snälla, vad ska jag göra? HJÄLP MIG!!!"

Nu bör spelarna ana ett och annat, särskilt om besvärjaren redan har hälsat på dem. Vad de bör göra är att samla ihop alla återstående icke-förslavade innevånare i byn för att därefter vidta åtgärder. Samtidigt är de dock jagade av magikern och hans slavar och måste således gå

mycket försiktigt tillväga. Ett sätt att befria alla förslavade är att dräpa Nimelas eller driva ut Caarevels väsen ur honom. Det sistnämnda kräver dock en mästereorcist. Om RP:na dräper honom innan de låtit driva ut det onda ur offren så mister dessa permanent den PSY-poäng som magikern stal från dem. Magikergillet, som gett sig ut på jakt efter avhopparen, har en mycket skicklig magiker i den Andliga Cirkeln som kan vara till stor hjälp. Fast RP:na lyckas med att rädda byborna kan de inte få någon belöning eftersom dessa inte vet vad som hänt. Dock med magikergillet hjälp kan de bevisa att de har rätt och får då hela byns eviga tacksamhet. De får dessutom proviant, kläder och sina sår omsedda. Dessutom ett löfte om gratis logi hos värdshusvärden. De blir även väl ansedda inom magikergillet som även kan tillåta att en ev. RP-magiker får tillträde till deras sällskap.

SLP

Nimelas Jahiter

Han är 178 cm lång, väger 70 kg och är 46 år gammal. Hans karga och färiga ansikte pryds av ett grått skägg. Han har matta blå ögon och huden är aningen blek. Hat och hämndbegär fyller hans förmörkade sinne och han är en mycket svekfull person. Hans magikunskaper sträcker sig till den Svarta Cirkeln (Exp) och den Andliga Cirkeln (Nyb). Hans PSY har uppnått det mäktiga värdet av 23 poäng. Innan han förslavade människorna i byn hade han endast 8 PSY. Resten av PSY-kraften har gått till häxgudinnan som offer.

Newli

Hon är 156 cm lång, väger 40 kg och är 11 år. Hennes blonda hår och djupblå ögon utstrålar en sådan charm att man genast tjusas av den och blir vänligt inställd till henne. Hennes annars så glada yttre har ersatts av en tyngre och ledsen fasad efter det att föräldrarna förslavats.

Bygrälet

Bakgrund

Innevånarna i byn Innlaas har alltid varit smått tokiga, men nyligen urartade det till ett riktigt byslagsmål. Byn är uppdelad på två delar inklusive ett fåtal neutrala gårdar utanför byn. De övriga två delarna ligger ständigt i luven på varandra p.g.a. den upptrissade konkurrensen i jakten på kunder. Byn hade tre värdshus vilka låg på båda sidorna om vägen.

Natten innan RP:na anländer ansåg dock en grupp från den andra sidan att det endast behövdes två, så de brände ner ett. Detta gjorde värdshusvärden ytterst brydd eftersom han förlorade två drängar och hustrun i branden. Som hämndaktion slog han och några till sönder två handelsbodas på den andra sidan vägen och brände spillrorna till aska. Dock kom ingen förutom ena föreståndaren till skada. Efter dessa räder har grälet hamnat i ett dödläge där sidorna smider lömska planer och väntar på rätt tillfälle. De tre utposterade khelinnkrigarna har haft fullt upp sedan dess och försöker förgäves utreda vad som har hänt och hitta de skyldiga. Dessvärre tiger båda sidorna som muren i rädsla för att den andra sidan ska ange de egna. KhelinnOrden behöver som sagt hjälp att utreda detta, och hjälpen bör komma utifrån eftersom de inte vet vem de kan lita på längre. Det är här rollpersonerna vandrar genom byn på väg till Geeliew.

Inledning

Det är kväll och RP:na tänker övernatta i Innlaas för att fortsätta sin färd mot Geeliew tidigt på morgonen. När de kommer in i byn upptäcker de dock att det har försiggått vissa pyromaniska tendenser på ett flertal offentliga byggnader längs huvudleden. Det finns två värdshus på var sin sida om vägen där det fortfarande tycks lysa. Innan de hinner in på ett av värdshusen ser de en yngling smyga längs husen på andra sidan vägen. Han stelnar plötsligt till när han får syn på RP:na, vänder sedan på klacken och rusar därifrån. Han hinner dock inte så långt eftersom en grupp på fem män i vita huvor sliter ner honom på marken och släpar iväg med honom. Vad som nu händer beror på RP:na. Om de förföljer gruppen så upptäcker de till sin fasa att de maskerade männen tänker hänga ynglingen i ett träd. Om RP:na inte ingriper kommer detta att fullbordas till det resultatet att ynglingen dör och gruppen skingras snabbt och tyst i natten. Om RP:na ingriper så kommer gruppen att fly från platsen illa kvickt. Ynglingen är dessvärre slagen medvetlös. På morgonen när de vaknar upptäcker de att deras dörr är målad med ett rött pentagram. Värdshusvärden säger att han ingenting vet om saken. Om RP:na beslutar sig för att fortsätta ut ur byn så stöter de ihop med KhelinnOrdens utsända som ber dem om hjälp. Annars uppsöker khelinnkrigarna dem på värdshuset. Uppdraget som RP:na får är att ta reda på vilka som startade bygrälet och ta fast dessa, helst levande. Dessutom bör de ingripa om de bevittnar

våldstendenser byborna emellan. För besväret får de 5 anokinn vardera inklusive omkostnader, mat och logi. Åtar de sig uppdraget så ber de RP:na komma till en gård utanför byn där khelinnkrigarna vistas. På gården bor en mycket trevlig famlij bestående av man, hustru, tre barn och farfadern. På gården finns även höns, grisar och fem worrsers. Herren i huset heter Geedwin Kehiir och är bonde. Hans hustru heter Melfina och barnen heter Gleo, Warren och Nathalie.

Våldet trappas upp

På gården diskuterar RP:na med Khelinnkrigarna om hur de ska organisera det hela och därefter går de ut på patrullering. När RP:na går över en äng ser de brandrök på andra sidan av en närbelägen kulle. Om de går dit finner de en pojke i nioårsåldern som sitter hukad framför en man. Mannen var ägaren av den gård som är i full färd med att brinna upp. Pojken är sonen till mannen som misshandlats till döds. Även pojken tycks vara slagen. Katar, som pojken heter, är djupt chockad och sitter på marken och vaggar fram och tillbaka samtidigt som han ideligen upprepar fadernas namn. Detta bör göra RP:na ytterst uppjagade och ilska. Så när de kommer tillbaka till gården störtar frun i huset mot dem med tårarna forsande nedför kinderna och paniken glänsande i ögonen "De har tagit mina barn! De har tagit mina barn!". Efter en närmare undersökning visar det sig att detta stämmer och att Gedwin har blivit ordentligt "omhändertagen". Någon timme senare anländer khelinnkrigarna som har bittra nyheter att förtälja. Tre av gårdarna på ena sidan står i brand och alla husens invånare, en summa av tre män, två kvinnor och ett barn, är dödade. Nu bestämmer khelinnkrigarna sig för att kalla in fler man och två stycken ger sig omgående iväg mot Caarlaasia efter hjälp. Vad som hänt med barnen vet ingen.

Floden

Barnen kommer inte hem nästa dag heller och hela byn tycks ligga på en krutdurk. Den khelinn som stannade kvar heter Karpar. Han tycker att det är bäst att undersöka vad som har hänt i området det senaste dygnet. Efter en tur i området på ett par timmar finner de att två gårdar och tre hus har brunnit ned. Minst ett tiotal personer tycks vara dödade. Den största chocken får gruppen dock om de undersöker en närliggande flod. Fastkilad mellan ett par stenar mitt i forsen skymtar de ytterligare en kropp som vid närmare under-

sökning visar sig vara Warren. Om RP:na undersöker området finner de även Gleos livlösa kropp.

Anfallna

Följande natt blir gården beskjutet med armborst och brandpilar av fem maskerade män i vita huvor. Om någon går till attack mot dem så kommer hela gruppen att ge sig på anfallaren. Visar sig någon i fönstret kommer de att skjuta mot denne. Efter att ha satt huset i brand försvinner de dock från platsen. Om RP:na skyndar sig hinner de släcka huset och få ut djuren ur ladugården, som dessvärre är övertänd. Detta blir för mycket för frun som dör i en hjärtattack. Mannen blir förblindad av hat och RP:na måste göra allt för att lugna ner honom. Först då lättar han på trycket och berättar det han vet. Varför han inte har berättat det förr är därför att han har blivit skrämmd till tystnad. En av ledarna för den starkaste sidan, som har stått för de flesta bränderna, tros vara samme värdshusvärd som RP:na övernattade hos. En räd mot värdshuset visar att i ett av sovrummen finns Nathalie fångad. Hon har blivit misshandlad och det finns tydliga tecken på att man har våldfört sig på henne. Hon är nästan i trans efter alla ohyggligheter som hon utstått. Detta är nog bevis för att fälla värdshusvärden. Det är bara ett problem; de två khelinnkrigarna kom aldrig ut ur byn. Deras kroppar ligger nedgrävda i värdshusets källare.

Flykten

Efter råden samlar värdshusvärden ihop sina mannar för att storma gården där RP:na befinner sig och döda dem alla. Vad de inte vet är att så snart som RP:na nått gården så ger Karpar dem noggranna order om hur de ska bete sig under tiden han är borta. Han fruktar att hans kamrater aldrig lämnade byn och kommer därför att försöka nå Caarlaasia på egen hand. Några kilometer utanför byn stöter han på en tiomannagrupp khelinnkrigare som är på väg mot byn efter det att de har fått rapporter om läget av en förbiresande köpman. Detta betyder att värdshusvärden har ungefär en halvtimme på sig att eliminera RP:na och de övriga på gården. Det gäller alltså för RP:na att fly undan lyncharna med resten av gårdens överlevande invånare, vilket kan vara aningen så frustrerande eftersom de måste släpa med sig flickan som blivit helt apatisk och mannen som har skadat ena benet.

Upplösningen

Om RP:na lyckas hålla sig och de övriga vid liv tills khelinnkrigarna anländer så grips värds- husvärden och hans mannar. Khelinnkrigarna i källaren upptäcks dagen efter då de misstänkta förhörs och efter vissa "övertalningsmetoder" erkänner han allt och berättar vilka de övriga medlemmarna i organisationen är. Alla som deltagit i mord och "brandövningar" döms senare till döden och övriga blir fredlösa. Som tack för hjälpen får RP:na alla omkostnader betalda och ytterligare en werolab vardera. Alla offer för trakasserier får rimliga ersättningar för materiella skador och de dödas anhöriga får ett fett bidrag av Mirg. Gedwin viger dock sitt liv till att bekämpa orättvisor i världen och hans dotter omhändertas av Vishetens Sällskap för kurering. Efter tre år ser hon åter dagens ljus efter att ha glidit undan i sin fantasivärld och har inga minnen av vad som har hänt. Hon förblir dock en skygg och rädd person för resten av livet.

SLP

Värdshusvärden Nirwaen Limnot

Detta är en totalt hänsynslös person när det gäller att skaffa undan konkurrenter. Han är alltigenom girig och lömsk. På utsidan har han en fjäskande fasad vilket gör honom totalt oberäknelig. Han är 42 år gammal och har grått, stripigt hår, är något överviktig och är 176 cm lång. Han har kalla blå ögon och ett kantigt yttre vilket förstärker hans karaktär.

Khelinnkrigaren Karpar

Han är en mycket duglig krigare som har goda utsikter för en karriär inom Orden. Dock låter han aldrig uppdraget lida av detta utan utför det mesta mycket smidigt. Han har kort blont hår, bruna ögon och är 187 cm lång. Hans vältränade och muskulösa kropp har följts med blicken av många beundrarinnor, men dessa har aldrig besvarats. Dock har han gott om tid på sig än, med sina 20 år.

Isande skräck

Bakgrund

En krool är inget trevligt väsen att stöta på, särskilt inte den som presenteras i denna intrig eftersom den har fått Den Totala Förvandlingens Gåva av Caarevel. Denna gåva gör att demonen kan anta vilken form som helst, och så väl att om den gör sig till en wathazt så kan man inte skilja den från en vanlig

bäverkatt, förutom att den utstrålar en ofantligt stark ondska. Denna krool har bosatt sig i Geeliews utkanter och kommer så småningom att inta staden. Under tiden lockar den till sig offer för att slita dem i stycken när de kommer för nära. Detta kan te sig på följande sätt: En liten pojke ser en ovanligt vacker fågel som ligger invid ett träd och tycks ha skadat en vinge. Pojken går fram och böjer sig ned mot fågeln för att undersöka närmare. Plötsligt, på endast några få sekunder, förvandlas fågeln till ett vidrigt bergstroll som sliter pojken i stycken och dricker offrets blod för att slutligen snabbt försvinna tyst och försiktigt. Dock krävs det av kroolen att den dricker mycket blod och äter mycket kött för att den ska kunna förvandla sig hela tiden. Detta faktum skulle kunna orsaka omgivningen ganska otrevliga effekter, vilket kroolen är i full färd att göra när RP:na besöker Sarokhelas huvudstad...

Inledning

RP:na har kommit till Geeliew på kvällen efter en hård strapats, och de riktigt längtar efter att få stupa i säng. Under natten kommer dessvärre en objuden gäst att besöka en av dem.

Gästen

RP:n vaknar plötsligt upp ur sin djupa sömn av något han/hon inte riktigt kan identifiera. Han/hon försöker somna om, men just när han nästan har somnat hörs ett ljudligt knarrande från en av golvplankorna. En formlös bubblande massa håller som bäst på att tränga sig igenom en springa mellan plankorna. Den yrvakna RP:n blir först förvirrad, men sedan känner han en isande skräck hugga tag i sig. Låt RP:n fumla efter vapnet, som tycks ha försvunnit i det mörka rummet, medan massan som nu har bildat en stor klump på golvet börjar växa och anta andra former. Låt RP:n bli nästan panikslagen under det att han inte hittar vapnet och ser när massan förvandlas till en gigantisk giftorm. Så när ormen höjer sitt huvud för anfall bultar någon på RP:ns dörr. Ormen förvandlas ofantligt snabbt till en gulaktig dimma och försvinner ner genom golvet alldeles precis innan värdshusvärden sliter upp dörren. Han berättar att han hörde RP:n skrika och störtade upp för att se vad som stod på. Om RP:n berättar om sin upplevelse så har värden aningen svårt att tro på det och avfärdar det slutligen som en ovanligt livlig mardröm. På detta sätt kan nu SL skrämna RP:n när han befinner sig utom synhåll för de andra. Här ges några fler exempel:

Tiggaren

En gammal man sitter tungt lutad intill en vägg och är klädd i smutsiga trasor. Han sträcker fram en benig hand och frågar med en nästan tandlös mun efter pengar till mat. När så RP:n sträcker fram sina slantar slungas plötsligt en grön slemmig tentakel ut från tiggarens mage för att linda sig kring RP:ns arm och försöka slita omkull honom. Om RP:n ropar på hjälp eller famlar efter sitt vapen så låt kroolen ge honom en liten skada (munnarna på tentakeln kan vara nog så frustrerande) innan den försvinner i tomma intet som en stinkande andedräkt. Endast ett hatfylld hämskratt hänger kvar i RP:ns sinnen.

Kvinnan

En vacker kvinna badar en bit utanför staden i en närliggande sjö. Att kläderna ligger helt synliga en bra bit därifrån gör ju inte saken bättre. När RP:n går närmare för att se bättre börjar hon plötsligt sjunka. Hon viftar febrilt med armarna och ropar förtvivlat på hjälp. Det är tydligt att hon har fått kramp och kommer att drunkna om hon inte får hjälp. När så den hjältemodige RP:n kastar sig i för att undsätta kvinnan sjunker hon under vattenytan. När RP:n är endast några meter bort så känner han samma isande skräck hugga tag i sig och plötsligt dyker kvinnan upp igen, men som en alligator!

Husets bästa

RP:n går in på ett värdshus för att förfriska sig och medan han stirrar för djupt i bägaren dyker plötsligt massor av vidrigt slemmiga maskar upp på ytan. Detta resulterar givetvis i ett kräkanfall som har som påföljd att RP:n blir utkastad.

Badhuset

När så RP:n ska tvaga sig och sitter i baljan dyker plötsligt en kloförsedd hand upp ur vattnet och försöker dra ner RP:ns huvud under ytan.

Alla dessa små trevligheter bör få RP:n att bli aningen paranoid, och de övriga börjar givetvis tro att han håller på att bli vrickad. Men så börjar kroolen hemsöka resten av gruppen på samma sätt. Fortsatt på detta vis tills samtliga visar tecken på ovanlig försiktighet och vaksamhet. Först då är det dags för uppgörelsen. Under tiden kan SL låta RP:na se kvarlevor efter andra offer och höra rykten om fasansfulla företeelser titt som tätt. Hela staden befinner sig i skräck och stadsvakten har fullt upp med att försöka spåra upp monstret.

Uppgörelsen

Nu börjar kroolen bli övermodig och aningen oförsiktig, vilket betyder att den går till öppnare angrepp mot RP:na. Efter att den konfronterat dem ett fåtal gånger, vilket bör ha utförts så att RP:na känner att de ligger i underläge, så är det dags för den slutliga konfrontationen. Den bör äga rum på en plats där RP:na inte kan få hjälp utifrån utan måste klara sig på egen hand. Kroolen kommer att manifesteras sig alldeles i närheten av dem som ett gigantiskt bergstroll. Efter en stund orkar dock inte kroolen hålla sin form längre eftersom den inte har lyckats skaffa den behövliga mängden föda, så den återgår till sin ursprungliga skelettlänkande form. Nu börjar den använda magi för att försvaga RP:na ytterligare, för att därefter skaffa sig ett tjänligt vapen och anfälla dem i närstrid. Låt RP:na verkligen kämpa så att de ser dessa små fjantiga demoner med varsammare ögon nästa gång. Kroolen är givetvis en av de största av sin art och har en kroppshydda på betydligt över två meter.

SLP

Kroolen (ursprunglig form)

UPP	BP	CR	FÖR	KP	SR
14	50	18	8	20	7
MV	SV	RIK	ATT	AV	
18	10	6	M, V	12, 12	

Förunderlig flykt

Bakgrund

Under ett antal år har en grupp skoningslösa krigare gått ihop för att jaga fredlösa och få dem avrättade. Än så länge har detta inte väckt någon större uppståndelse eftersom de hittills har använt sig av lagliga medel. Dessvärre har deras psyken förändrats under denna jakt. De har ibland svårt att tygla sina aggressiva lustar även inne i städer och byar. Även oskyldiga åskådare har blivit nedslagna, men hotats till tystnad av gruppens ledare Terrak Limbæ. Gruppen består av åtta garvade prisjägare som är totalt lojala gentemot ledaren. Dock hände det som inte får hända; två av männen i gruppen gick bärsärk under en fasttagning, vilket resulterade i att familjen där den fredlöse hade nästlat sig in blev attackerade. Den kortvariga strid som följde resulterade i att fadern och två drängar på gården dödades. Även frun blev svårt misshandlad innan ledaren lyckades stoppa de två galningarna

genom att slå dem medvetlösa. Terrak visste att de hade gjort något oförlåtligt och skulle förmodligen dömas till döden eller bli fredlösa. Därför undanröjde han även frun och arrangerade allt så att det såg ut som om den fredlöse hade gjort allt och släppte honom därefter. Precis när de lämnat gårdsplanen hörde de ett plågat kvinnskrik. De spejade runt om i området och upptäckte snart den unga kvinnan som stod vid dörröppningen. Vad de kunde se av situationen så hade hon tydligen varit ute i skogen och samlat ved medan de "besökte" gården. Terrak sade snabbt åt sina mannar att försvinna ur sikte för kvinnan. Dessvärre vände sig kvinnan mot dem i samma ögonblick och hennes ögon mötte Terraks.

Några dagar senare i Sarokhelas bergstrakter besköts och dödades två av männen av en okänd person. Terrak anade dock oråd och smög sig runt pilskjutaren för att genskjuta denne. Snart fann han krypskytten sitta ihopkrupen invid en hög gran. Han kastade sig över den, men stelnade plötsligt till i en rörelse då han såg skyttens ansikte - kvinnan! Detta frusna läge var kvinnan inte sen att utnyttja utan kastade en näve jord i ögonen på honom och flydde sedan från platsen. Terrak beordrade mannarna att göra sig redo för att förfölja ett byte. Kort därefter började de jakten.

Inledning

RP:na är på väg ut ur Geeliew då de stöter ihop med en smutsig men mycket vacker kvinna i slitna kläder. Hon försöker hämta andan samtidigt som hon kastar sig i famnen på en av RP:na och panikslaget ber om hjälp. Om någon av RP:a frågar vad det är som står på så får de svaret minuten senare, när fyra ilska vapenförsedda män störtar in på den tvärgata som RP:na befinner sig på. Kvinnan sliter i RP:ns kläder och skriker ännu mera panikslaget: "Låt dem inte ta mig! Låt dem inte ta mig!" Förföljarna stannar upp och granskar RP:na en kort stund och försvinner sedan bort i folkvimlet. Kvinnan tycks vara aningen febrig och faller ihop på marken av utmattning.

Nu är det upp till RP:na att antingen agera hjälpare i nöden eller agera hjärtlösa typer (påpeka gärna detta) och lämna henne i vägdamm. De bör se till att hon blir tvättad, får något ätbart och nya kläder, och blir undersökt av en helare. Efter denna behandling visas hennes skönhet i all sin prakt och det är svårt för de manliga RP:na att inte bli tjusade. Hon är dock tyngd av oro. Febern ger med sig efter att hon vilat sig en dag, och efter det kan RP:na ställa sina tusentals frågor.

Hämndbegär

Kvinnan presenterar sig som Mintra Cron och berättar om sina upplevelser, om hur hon upptäckte slakten i sitt forna hem, då hon ögonblickligen antog att främlingen dödat dem innan hon mötte Terraks blick, och förföljelsen på nidingarna och slutligen hur de jagade henne i nästan en hel vecka fram till nu. Hon vet inte vem Terrak är, men kan berätta att de nu är endast sex stycken förutom ledaren. Om de frågar särskilt efter vem främlingen var som övernattade på gården så säger hon att han hette Nurmor och kom söderifrån. Mintra har inga särskilda vapentalanger förutom dolk och pilbåge, men hon har svurit att hämnas sin mördade familj. Här ställs RP:na inför en krånglig situation eftersom det är straffbart att ge sig ut på en vendetta när de inte har några bevis mot Terrak och hans mannar, som inte är efterlysta. Om de ändå bestämmer sig för att åtminstone skydda Mintra så bör SL leda in dem på spåret att de måste skaffa bevis för att gruppen är skyldiga till den brutala massakern. Ett sätt är att finna den fredlöse som kallat sig för Nurmor och låta honom vittna tillsammans med Mintra inför Geeliews Råd. Kruxet är att Mintra inte har en aning om vart han tog vägen och vet absolut inte att han är fredlös.

Jakten på Nurmor

Genom att resa till Mintras hemtrakter och fråga sig fram efter Nurmor (Mintra har hans signalement) så finner de att han har begett sig västerut mot Taarwor. Under tiden har massakern på Mintras hem blivit känd och både hon och Nurmor är eftersökta. För att trassla till det hela än värre så har Terrak och hans män åtagit sig uppdraget av Khelinn-Orden att infånga dem båda (om möjligt levande) och ställa dem inför rätta i Geeliew. Terrak har dock inte den minsta tanke på att ta dem levande eftersom det skulle kunna resultera i att han istället miste huvudet. Detta är dessvärre inte RP:na och Mintra medvetna om förrän de stöter på några lokala rättskämpar på ett av Innlaas' värdshus.

Innlaas

Konfrontationen äger rum mellan en proportionerligt mindre grupp män och RP:na inne på värdshuset just efter det att deras mat har blivit serverad. Ställ till ett riktigt tumult där RP:na och Mintra bör komma lindrigt undan, dock med vetskapen att de är jagade av lagen. Hädanefter måste de gå försiktigt tillväga för att inte tillfångatas, vilket kan sluta

riktigt illa. Däremot har Nurmor goda vet-skaper om vad som är i görningen tack vare sina kontakter i Sarokhela och håller sig gömd dagtid för att endast färdas nattetid. Detta betyder att RP:na reducerar avståndet mellan sig och den fredlöse.

Nurmor upphunnen

Vid gränsen mellan Sarokhela och Caaribold ligger en liten by där Nurmor har tagit in på det enda värdshuset för att vila upp ett skadat ben. Det bör inte vara särskilt svårt för RP:na att finna honom om de betalar värdshusvärden som därefter leder dem till honom. Nurmor antar genast att det är prisjägare som har funnit honom och bereder sig för att kämpa för sitt liv. När han ser Mintra blir han dock skärrad för insikten att hon kanske anklagar honom för massakern och bedyrar stammande sin oskuld. Efter det att RP:na rätt ut situationen med honom och fått honom att förstå att enda utvägen är att vittna inför Geeliew's Råd om han vill behålla livhanken så gör han sig beredd att följa med dem. Under tiden har dock Terrak spårat RP:na till byn och håller som bäst på att inta värdshuset.

Hastig flykt

Mintra känner plötsligt igen Terraks röst, och förberedelser för en flykt i expressfart tar snabbt sin början. Terrak vet att de befinner sig i värdshuset, men tänker locka dem ut ur byn för att kunna konfronteras med dem där och likvidera dem på en väl dold plats. RP:na kan inte färdas med maximal hastighet p.g.a. Nurmors benblessyr. Låt RP:na konfronteras med Terrak en bit in i Sarokhela (ungefär en dagsfärd från Geeliew). Om Terraks män dödas eller skadas så följer han med RP:na utan protester för att försöka fly i Geeliew.

Inför rådet

Om Terrak lyckas fly så är RP:na, Mintra och Nurmor riktigt illa ute eftersom en flykt undan stadsvakten nu är nästan omöjlig. Rådet kommer då att döma Nurmor för mordet på Mintras familj, och Mintra och RP:na för att ha hjälpt honom. Nurmor döms därefter till döden och resten blir fredlösa. Men om Terrak förs inför rådet så uppdragas sanningen. Terrak och hans mannar döms då till döden och Nurmor blir av med sin fredlösa stämpel som tack för hjälpen. Mintra ersätts för alla materiella skador och får därtill ett saftigt bidrag till att börja ett nytt liv. RP:na blir även de belönade på ett tjanligt sätt.

SLP

Mintra Cron

Denna 19-åriga kvinna har långt blont hår och bruna ögon, och hennes kroppsformer har skänkt henne många trånande blickar, vilket hon är ganska stolt över. Några giftasplaner har hon dock inte, men vem vet när hon stöter på RP:na? Hon är ovanligt lång med sina 178 cm och väger 65 kg. Familjen var en medelmåttigt rik sådan vilket för hennes del betyder att hon inte är särskilt bortskämd utan kan ta vara på sig själv. En av drängarna var vapenkunnig och hon insisterade att han skulle lära upp henne, vilket han godtog med glädje. Hennes kläder är aningen enkla men mycket smakfulla och hon är väldigt mån om sitt utseende, dock inte överdrivet. Efter massakern har hennes annars så lättjefulla och gladlynta personlighet blivit något tyngre och buttrare genom allt hat hon känner inför mördarna.

Nurmor

Han är 23 år, 175 cm lång och väger 73 kg. Hans liv på flykt har gjort honom till en inbiten vildmarksmänniska och han är ständigt rastlös. Om det är någon som kan överleva av nästan ingenting under långa perioder så är det han. Han har en försiktig men målmedveten attityd och ger aldrig upp, inte ens när oddsen är alldeles för ojämna. Vapenkunskapen har han påtvingats sedan han blev förklarad fredlös p.g.a. en småstöld i Eilapam. Svärd och dolk är hans främsta vapen, men han kan också hantera pilbåge hjälpligt. Han har en fysiskt stark kropp och är ytterst seglivad. Han har svart hår och blå ögon, vilket med sitt kantiga yttre för tankarna till en viss barbakrigare...

Terrak Limbæ

Han är en inbiten och garvad krigare som nästan får en kick av att infånga sina byten. Som ledare är han ovärderlig och hans män avgudar honom nästan. Han är 28 år och har en mäktig kroppshydda på 187 cm och 95 kg, som det inte finns den minsta gnutta överflödigt fett i. Detta gör att de flesta ryggar tillbaka vid anblicken av honom, och denna respekt är han ytterst tacksam för. Han vet att hans män följer honom in i döden och därför är även han lojal mot dem, men om oddsen skulle vända alltför mycket flyr han hellre än går under. Han har brunt kort hår och blå ögon.

Terraks män

Dessa är alla hyfsade krigare vars färdigheter och skicklighet är minst lika bra som RP:nas. De bör dock inte vara övermäktiga, vilket skulle kunna betyda ett alltför hastigt slut på även-

tyret. Ge RP:na chanser att klara sig undan, men inte helt gratis. Kom dock ihåg att deras lojalitet gentemot Terrak är nästan gränslös.

Problematiskt

Bakgrund

Denna intrig handlar enbart om RP:na själva och i viss mån om deras förflutna. Därigenom är intrigen löst upplagd så att SL fritt kan modifiera händelseförloppet i sin egen smak. RP:na har efter ett antal bravader fått ett ganska stadgat rykte i området, vilket kan få oanade konsekvenser för de nykorade hjältarna.

Värdshuset

När RP:na besöker ett värdshus och som bäst sitter och äter dyker plötsligt en pojke upp vid deras bord. Han är inte högre än att han når över bordet med axlarna och tittar på RP:na med ett saligt flin under det att de äter sin middag. Han står där tyst och stirrar på dem och om någon visar honom den minsta uppmärksamhet så vänder han bort blicken och låtsas att det regnar. Om RP:na ber värdshusvärden fösa undan honom så står pojken alldeles vid ytterdörren och stirrar än värre på dem på betryggande avstånd. När de har gjort sig klara för att fortsätta sin färd så springer han efter dem och håller ett avstånd på ca 40 meter, och om de stannar upp och vänder sig om så stannar också han genast och stirrar upp mot himlen. På detta vis fortsätter han färden ända tills RP:na antagligen blir aningen irriterade och går fram till honom och säger åt honom att gå hem. Då berättar han med plågad blick att han inte har något hem och att hans föräldrar övergett honom när de flyttade söderut. Släktingarna vill givetvis inte veta av honom. Därefter ber han med darrande stämma och nästan hysteriskt att få följa med dem på äventyr. Därefter pläderar han att han ska bli en mäktig krigare när han bli stor och viftar med sin dolk mot några fantasimonster. Vad RP:na antagligen gör nu är att ta honom till en släkting.

Släktingen

Den närmaste och möjligen den ende släktingen är en skallig och korpulent bonde på ålderns höst vid namn Erbas Juadari. Denne drar genast med pojken till ladugården där han skriker åt honom att utfordra grisarna. På väg tillbaka ropar han med barsk röst åt pojken att skynda sig så att han hinner hugga ved innan kvällen, annars får han sova ute. Därefter går han fram till RP:na och begär med myndig

stämma att han ska ha åtminstone tio werolab för att ta hand om pojkvaskern. Detta krav kommer han inte att sänka, snarare höja om de protesterar. Som SL ska du göra klart för RP:na att de just skickat grabben till ett långt värre öde än hemlöshet. Om de då försöker ta med pojken så vägrar gubben och säger att de inte får ta hans arbetskraft ifrån honom. Om de inte tar med sig pojken så kommer han att fly och spåra upp dem alldeles i tid för att delta i kvällsvarden. Han hoppar fram i eldens sken och ler med ett självsäkert flin att han verkligen inte tänker stanna hos den där feta gubbj-veln, och kurar sedan ihop sig i en antagligen stulen filt och somnar ögonblickligen. Nästa dag kommer han återigen att be RP:na att låta honom följa med dem. Han lovar att han kan försörja sig själv och att de inte behöver lägga ut några pengar på honom. Han kommer inte att ge sig förrän de säger ja.

Geeliew

RP:na är än en gång på väg till Geeliew för att hälsa på en gammal vän. Väl inne i staden går pojken, som äntligen presenterar sig som Demaar, mitt ibland dem med höjt huvud och med stolta steg. Detta väcker aningen uppståndelse och folk tittar nyfiket på sällskapet när de passerar. Pojken försvinner iväg en stund efter att de har kommit fram till deras gamle kamrat. När de så lämnar honom hinner de inte gå många steg förrän pojken rusar förbi dem med en förunderlig hastighet, och några sekunder senare hörs ett väldigt rabalder i riktningen där han dök upp. Strax därefter rusar två män förbi dem och skriker "Förbannade tjuvunge!". Nu bör RP:na få klart för sig hur Demaar försörjer sig. En stund därefter kommer pojken hoppande mot dem med ett lyckligt flin som riktigt bedyrar hans förmåga att klara sig själv. De ska just till att banna honom för hans beteende när en kvinna kommer rusande mot dem.

Kvinnan

Hon ser ut att vara i tjugoårsåldern och ganska vacker. Kvinnan går lös på den av RP:na som har svängt om med kvinnor mest i trakterna, och efter det att de andra slitit isär dem så börjar hon spotta och skälla på RP:n och skrika alltför högljutt. Fraser som: "Hur kunde du lämna mig!" och "Tror du att du kan utnyttja mig som någon billig sköka?!" flyger ur hennes mun. Därefter hotar hon honom att hon ska gå till rådet och berätta, om RP:n inte betalar ett saftigt skadestånd. Givetvis har hon aldrig träffat RP:n förr (åtminstone inte intimt), men

hon såg tillfället att få snabba pengar. Dessutom blir hon ännu sötare när hon är rasande vilket kan vara aningen så farligt för dem att påpeka. Demaar stiger fram mot henne och säger med kraftfull och bestämd röst att om hon inte slutar upp med att tråka dem så ska hon få med honom att göra. Detta gör henne förvånad och när hon se hans barska uppsyn så brister hon i skratt. "Fös bort den där slyngeln innan han gör sig illa!" säger hon med hatfylld blick och fortsätter därefter sitt gnatande men med något lägre röst.

Om hon inte får några pengar så förföljer hon dem i hasorna och skriker glåpord efter dem och hotar än en gång att gå till rådet. Efter en stund försvinner hon iväg till RP:nas lätnad.

Om hon får pengarna tar hon dem och säger med nedlåtande röst: "Det var ynkligt, men får väl duga för den här gången" och försvinner sedan med stor hast. Vad hon inte hade räknat med är att hon just blev förtjust i RP:n som hon ansatte så svårt och ångrar snart sitt drastiska beteende. Några dagar senare söker hon upp dem och ger tillbaka pengarna samtidigt som hon ger RP:n en intensiv kyss och går iväg med ett förföriskt leende på läpparna. Demaar stirrar efter henne och muttrar några väl valda svordomar åt henne innan han säger att han ska ut och tjäna pengar. Enligt tidigare erfarenheter så blir givetvis RP:na aningen oroad och försöker antagligen att stoppa honom. Detta är dock näst intill omöjligt och pojken slinker iväg bort mellan husen. Han kommer tillbaks till dem efter ett par timmar med en välfylld penningpung, och om RP:na frågar hur han skaffade sig dem den här gången så berättar han stolt att han spelade skjortan av några fyllbultar inne på Hinden. Nu bör RP:na bli mer medvetna om pojkens kunskaper och börja se honom i en annan dager än förut. Problemen är dock inte över utan tar nya tag när Aanatharel, den hetlevrade kvinnan, söker upp RP:n och ber om förlåtelse av hela sitt hjärta. Hon har tårar i ögonen och bönfäller honom vid hans fötter att förlåta henne. Därefter klamrar hon sig fast vid honom och överöser honom med kyssar och kramar. Om han skjuter undan henne så sätter hon sig på knä i vägdamm och ropar med tårarna rinnande nedför ögonen att hon älskar honom. Om han fortfarande ignorerar henne så drar hon fram en dolk och ropar hans namn samtidigt som hon stöter dolken i magen, och faller därefter medvetlös ihop. Ignorerar han henne fortfarande så gör inte åskådarna det länge, utan börjar kasta ilskna blickar på honom och mumla ack så otrevliga benäm-

ningar. Därefter hjälper några henne till en läkare. Detta ger RP:n ett sämre rykte i trakten vilket kan vara nog så svårt att tvätta bort. Om han däremot tar henne till en läkare så försämras det inte. Efter några veckor är hon frisk och kry igen och kommer att spåra upp RP:n om han har lämnat Geeliew för att beskriva sin kärlek till honom än en gång. Om han inte har lämnat henne så släpper hon honom inte ur sikte några längre stunder och gör allt för att han ska fästa sig vid henne. Hon är med andra ord djupt kär i honom, vilket kan vara nog så jobbigt om han inte känner detsamma gentemot henne. Om han däremot gör det så antyder hon ideligen, men mycket försiktigt, att ett eventuellt giftermål inte är helt omöjligt. Hon kommer även att insistera på att få följa med honom varthän han än beger sig.

Slutkommentar

Denna episod kan vara en början till en uppsjö äventyr och bravader för RP:na som har fått en yngre lärling och kompanjon på halsen förutom en giftaskrank kvinna. Sköter du som SL dina kort väl kan det bli en spännande kampanj som varar länge.

SLP

Demaar Juadari

Han är 10 år, är 156 cm lång och väger 40 kg. Håret är korpsvart och ögonen kristallblå. Hans klädsel består av slitna och lappade paltor och han vet knappt betydelsen av ordet tvätt. Hans dolkskicklighet är inte särskilt enastående men som tjuv och spelare är han otrolig. Denne unge man har ett nästan osvikligt sinne för affärer och har ett orienteringssinne som en trapper. Humöret är muntert, vaket och han står med båda benen på jorden. Han om någon har lärt sig att överleva utan hjälp.

Aanatharel Lothrein

Hon är 20 år, är 168 cm lång och väger 52 kg. Hennes skönhet är inget att ta miste på och hennes röda och luftiga hår har inte precis försämrats helhetsintrycket. Ögonen är blågröna och hon har fylliga läppar. Kroppsformerna är inte heller dåliga, men hon är inget bombnedslag. Hennes levebröd tjänar hon på allehanda sätt. Hon har arbetat som tvätterska, sömmerska och servitris, och har god hand med djur. Temperamentsfull är hennes andra namn, vilket hon utnyttjar till sin fördel i teatraliska framträdanden. Denna kvinna är mycket allmänskunnig, men kan inga vapenfärdigheter. Däremot är hon mycket kunnig i obehäpnad strid och bör inte underskattas.

Sarokhela – Intrigernas Land

Konstruktören av den här outgivna modulen kom i kontakt med Lancelot Games i slutet av 1989, då han skickade in ett äventyr för Top Secret/SI (kallat 'Misstaget') som publicerades i *Rubicon* #4. Lancelots Micke Nordin rekryterade honom för att författa material till *Khelataar* på frilansbasis, och hans första alster till spelet blev kapitlen 'KhelinnOrden' och 'Nattens Ögon' i *Encyklopedia Digoni*.

Han anlätades att skriva en komplett äventyrsmodul om *KhelinnOrden*, som sedan expanderades till att omfatta hela *Sarokhelaätten*. Medan det arbetet pågick skrev han också ett äventyr till *Call of Cthulhu* ('Den eviga elden') och en artikel om tidsresor ('Vadå paradoxalt?') som publicerades i *Rubicon* #5 respektive #6.

Sarokhela – Intrigernas Land färdigställdes i juli 1990. Konstruktören gjorde inga spelvärden för dess SLP - meningen var att Nordin skulle sätta samman dessa - men han ritade två kartor till den. Ursprungligen var den tänkt att publiceras som modul #1105, och ett tag planerade man även att ge ut den som ett dubbeläventyr tillsammans med *Wohlgoor – Urtidens Spår*. När redaktionen sedan fick modulen tillhanda befanns det dock inte vara möjligt att publicera den utan omfattande revideringar.

Att refusera den skapade ett moraliskt problem för firman, då konstruktören i förväg hade blivit **lovad** honorar och publicering av hans icke granskade modul (den nämns som en kommande produkt i *Rubicon* #8). Undertecknad blev därför muntligen avtalad att redigera och skriva om den till publicerbart skick, vilket även konstruktören själv senare uttryckte önskemål om. Min bedömning var att ett sådant arbete skulle ta ganska lång tid, så det lades på is tills min egen *Weamhis – den Höga Norden* var färdig. Vid det laget låg Lancelot Games på sin dödsbädd och konstruktören fick mig veterligt aldrig någon förklaring till varför hans modul inte gavs ut... eller varför han aldrig fick betalt för den.

Det här dokumentet är en manuellt inskriven version av den oreviderade *Sarokhela*-modulen (Lancelot fick den i form av en matrisutskrift). Jag har försökt korrigera rena stavfel och vissa grammatiska fnurror när jag har funnit några, men i övrigt presenteras den i befintligt skick, komplett med de kartor som bifogades.

Ake Rosenius

