

Drakar & Demoner



BLODSBAND

Ett äventyr till Drakar och Demoner

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

BLOODSBAND

Koncept & Konstruktion

Andreas Roman

Illustrationer

Peter Bergting

Grafisk form och original

Marcus Thorell

Koncept och Projektledning

Stefan Ljungqvist

Särskilt tack till

Samtliga speltestare, Johan Sjöberg, Jonas Mases

Copyright © 1997 Target Games AB. Tryckt i Sverige.



Introduktion

Välkommen till ett alldeles nytt äventyrsformat, "Snabba äventyr i Chronopia", korta, actionfyllda och nervkittlande äventyr i den kända världens mest hårresande avgrundshåla. Samtliga äventyr kan spelas oberoende av varandra, och i valfri ordning, men utgör tillsammans en större helhet, som sakta men säkert kommer att avslöjas. Efter varje äventyr träder en ny del av den stora helhetsbilden fram och både spelare och spelledare kommer att få ett intressant arbete med att skapa sig en bild av vad det egentligen är som pågår i äventyrens stad.

Äventyren är designade för att lämpa sig för en eller kanske ett par kvällars spel, och för en spelledare som inte är rädd för att improvisera. De kräver dessutom ett minimum av förberedelser. Spelledaren behöver bara bekanta sig med intrigen, ögna igenom äventyret en gång och är sedan redo att börja spela. Ni kan utan problem spela det samma dag som ni köper det! Men innan du, SL, börjar läsa, tar en kort genomgång av hur det nya äventyrssystemet fungerar.

Struktur

Varje äventyr inleds med en kortfattad genomgång av äventyrets intrig, det vill säga, en kortfattad bakgrund om vad som har hänt och varför just rollpersonerna hamnar i det stormkokande händelsernas centrum. Sedan kommer en presentation av äventyrets handling, med ett flödesschema för äventyrets scener och händelser (se nedan).

Därefter kommer en kortfattad stämningsskildring som presenterar aktörerna och skådeplatserna på ett sätt som gör att SL får en känsla för äventyrets stämning som sedan kan förmedla till spelarna. Som alltid är den berättad av vår outtröttliga puckelrygg.

Sedan följer själva äventyret i form av ett antal scener och händelser som utgör intrigen. SLP beskrivs i slutet av äventyret, där även ett antal förslag på fortsatta äventyr i

Chronopia finns, alla beroende av hur spelarna agerat under äventyret.

Scener och händelser

Äventyren är uppbyggda kring två centrala begrepp – scener och händelser. Scener är de stora delarna av intrigen, platser som rollpersonerna kan besöka, knipor de kan hamna i och personer de kan stöta ihop med. De inleds med en färgstark beskrivning av scenen, med stämningar, dofter och andra intressanta förutsättningar. Beskrivningarna följs av ett antal punkter, vid vilka det beskrivs vad som händer om rollpersonerna handlar på olika sätt, exempelvis vad som händer om de försöker ta sig in i den brundusiske paschans palats via kloakerna eller med hjälp av sekudor.

Om en punkt följs av ett färdighetsnamn, beskrivs vid den punkten vilken information man kan få fram med hjälp av ett lyckat slag för den aktuella färdigheten.

Vid punkterna förklaras också vilka scener eller händelser som kan tänkas följa scenen i fråga. Scenerna, liksom händelserna, är alltid numrerade, men detta endast för att underlätta för spelledaren att hitta, inte för att staka ut en sannolik kronologi, givetvis med undantag av de inledande och avslutande scenerna. En sannolik kronologi är däremot utstakad i den sammanfattning, som tydliggör äventyrets handling för SL. Givetvis kan inte de scener och händelser som finns i äventyret täcka alla möjliga vägar rollpersonerna kan tänkas gå, utan du måste som SL alltid vara beredd att improvisera.

Händelserna är de kryddor en spelledare behöver för att göra äventyret extra intressant. De kan läggas in som väckarklockor när spelarna börjar nicka till eller uppleva tillvaron som obehagligt händelselös, eller när spelledaren helt enkelt känner att det passar. Händelserna är aldrig helt nödvändiga för äventyrets lösning, men de kan vara en god hjälp på vägen och gör händelseförloppet mer realistiskt.

BLODSBAND

Melange

“Stig in, min vän. Ta ett steg framåt ut i ljuset, så vi får se på dig. Ah, minsann, om du inte är en reslig yngling. Du ser vilsen ut, men så är du också mitt i Chronopia. Vi har haft ögonen på dig under en längre tid, pojke. Och tur är väl det, för annars skulle du antagligen just nu vara på väg att bli många centimeter längre på en av de Hängivnas sträckbänkar. Ah, det tycks som om vi fick tag på dig i sista sekunden, precis när några Edsvurna släpat dig bunden mot Tempelbackarna. Visst, du hade kunnat ta hand om det själv, visst, du hade läget under kontroll; men tro mig, min vän, när jag säger att du aldrig varit så nära en bestialsk och gruvlig död som du var för bara några timmar sedan. Och det vet du säkert själv, om du har någon aning om vilka kräk de Hängivna egentligen är.

Så, vad vill vi dig? Varför har vi släpat dig hit till denna mörka, grotkliknande håla under Grytan? Låt mig förklara. Detta är Melange, grabben, och det är vårt sätt att ge igen på de Hängivna. Här har du en ordentligt organiserad motståndsrörelse mot svinen som har dödat den mannens fru, tagit barnen från den unga kvinnan där i hörnet och värvat den flickans lillebror till novisernas förtappade skara. Vi har alla en anledning att hata de Hängivna och därför tror vi att du kan bli en värdig medlem i Melange. Vi vet vilka olyckor som har drabbat dig. Vi vet

att du hatar de Hängivna över allt annat och därför tror vi på dig, grabben. För att visa just det, ska jag presentera ett mycket delikat problem. Seså, sätt dig här med mig, och hör vad jag har att säga.

Det finns svin och det finns det ärkesvin. Caerl är ett sådant. Visst, vi har alla hört om Caerl botgöraren och Caerl välgöraren. Men vill du höra om Caerl mördaren och Caerl slaktaren? Du tror mig inte? Du tror inte att han är en framstående mörkerpräst i de Hängivnas skara? Men du har hört om olyckan på hans fest alldeles nyligen, där hans galna dotter Selina försökte mörda honom?

Låt mig säga dig en sak, grabben. Selina är inte galen. Hon vet hur det ligger till. Hon har äntligen sett odjuret som finns inom Caerl och som varit gömt för henne i hela hennes liv, och i ett desperat försökt att hämnas har hon försökt mörda sin far. Men det misslyckades, aj aj aj, vad det misslyckades. Och nu är halva Chronopia på jakt efter henne. Caerl vill ha henne tillbaka och ge henne vad hon förtjänar, för nu vet han att hon känner hans sanna natur. Och vi vill ha henne till Melange, för det hon vet om de Hängivna är värt mer än tusen högländares svärd.

Så, vad säger du, grabben? Är du med oss? Eller mot oss? Det finns inget mellanling längre. Det har de Hängivna sett till.”

Intrigen

För tjugo år sedan föddes en liten flicka som döptes till Selina. Hennes mor dog i barnsäng och uppfostran ankom därför på Caerl, den ensamme maken och nybliven fadern. Caerl tog kärleksfullt hand om sin dotter och såg till att hennes uppväxt blev lugn och skyddad. I ett stort hus i ett av Chronopias finare och säkrare områden levde Caerl med Selina, och han var mycket noga med att hennes kontakt med omvärlden var begränsad. Hon fick inte besudlas av det förfall som präglade tillvaron utanför hemmets väggar.

Men Selina växte och mognade till en ung kvinna, och nya begär tändes inom henne. Hon blev hungrig på ett liv utanför hemmet och nyfiken på vad världen hade att ge. Hela tiden fick hon höra om sin far Caerl att han var en välgörare och en god man, någon som faktiskt gjorde något för att främja livet för var man och kvinna i Chronopia.

Men så en dag mötte Selina en ful, ynkelig puckelrygg. Sakta men säkert blev de vänner och han berättade för henne om vad som fanns utanför, hur livet var i Chronopia. Hon förfasades över dekadensen som präglade staden, men mest förskräckt blev hon över krymplingens berättelser om de Hängivna. Deras grymhet verkade inte känna några gränser. Till slut kom det en dag när flickans liv rasade totalt, och det var när krymplingen berättade för henne att Caerl var en av de Hängivna. Hennes far! Mannen som läst sagor för henne, vaggat henne till sömns, skrattat och lekt med henne! Han var en man som slaktade familjer och brände hem.

Selina grät. Hon tjöt och vrålade och kallade puckelryggen för lögnare. Han var ett kräk, ett svin, han var den onde och inte Caerl. Men puckelryggen visade från en hemlig plats faderns tortyrkammare och hur denne släckte både hopp och själ på den ena stackaren efter den andra. Någonstans i bak-

grunden var alltid en andra person närvarande, en man med låg, väsende röst, men han syntes aldrig; men den rösten, tillsammans med Caerls förvridna uttryck av grym njutning, brände sig fast i dotterns medvetande.

Hon lärde sig snabbt att hata sin far, känslor som eldades på av puckelryggen. Snart tänkte han en plan i hennes förmörkade sinne, en plan om mord på Caerl. Det skulle ske under hans stora fest, tillställningen då gräddan av Chronopias aristokrati bjöds in och vältrade sig i frosseri. Då skulle han ha sin gard sänkt.

Kvällen för festen kom och Selina var vackrare än någonsin, men under sin aftonklänning bar hon en vass kniv. När ljuset i festsalen dämpades drog Selina sitt vapen och högg sin far i ryggen. Han sjönk ner på golvet med ett stön, men kniven hade bara trängt in i axeln. Caerl var inte ens i närheten av dödligt sårad, och när han vände blicken mot Selina rann all färg ur hans hårda ansikte. Flickan stod som förlamad en kort stund, men sedan fick benen liv och hon rusade skräckslaget från festen och vidare ut i natten.

Caerl har insett att Selina till slut fått veta sanningen, och rasande har han börjat arbeta på en plan för att hitta henne. Om lagen når henne först kan hon mycket väl få dem att tro på hennes historia, och det kan bli ett allvarligt slag mot de Hängivnas organisation. Tiden är därför knapp för Caerl och han tänker använda sig av alla medel för att hitta sin dotter och ställa henne inför de Hängivnas rättvisa. För detta syfte tänker han ta bruk av Melange, en falsk motståndsrörelse skapad för att locka till sig personligheter som kan vara ett hot mot de Hängivnas planer. Melange drivs av Haal, en av Caerls mest trogna kättare, och inför motståndsrörelsens medlemmar framstår Haal som en bra karl

med hjärtat på rätta stället och ett brinnande hat mot de Hängivna. Egentligen är han spion för just de som Melange är emot, de Hängivna, och för varje medlem han lockar till sig innebär det ett mindre hinder för deras planer. Sålunda är han den ende i Melange som vet att föreningen inte är något

annat än en täckmantel, och nu tänker han tillsammans med Caerl - använda den för att fånga in Selina och föra henne hem.

Om du har tillgång till modulen "Mörkrets krigare" hjälper det, eftersom de Hängivna och deras bakomliggande motiv beskrivs grundligt där.

Handlingen

Rollpersonerna kommer in i bilden som inhyrda utkastare och beskyddare åt Slim, ägare och värd till baren Sekudan. Slims rörelse har gått bra på sista tiden och han behöver kompetent folk som ser till att slöddret håller sig borta. Dessutom har han anledning att tro att rånare och banditer har tagit ett ohälsosamt intresse i hans verksamhet på sista tiden, och han vill därför ha ordentligt med beskydd. Han är en aktiv medlem i Melange, något som han naturligtvis inte nämnt för rollpersonerna; han ser Haal som en perfekt ledare och precis som övriga medlemmar i Melange har han ingen aning om att ledaren är ett Hängivet svin.

Rollpersonerna vet inte att Slim för bara någon dag sedan hittat en förvirrad och frusen flicka på Grytans gator och tagit henne hem till sig. Han har hört historien om Selina, spridd av den falske Haal genom Melange, och tackar sin lyckliga stjärna att det var han som hittade henne först. Men kvällen efter får Slim besök efter stängningsdags och mördas kallblodigt; mördaren hinner dock inte leta efter flickan innan han oväntat möter rollpersonerna, som förgäves försöker få fatt på honom. Men Slim är död, och nu verkar det som om rollpersonerna inte har något annat väl än att finna mördaren. Allt de har är några taffliga ledtrådar i Slims privata kammare och skymten av en flicka som flydde från baren minuten efter att mördaren försvann.

Ganska snart nås de av historien om Selina och anar att hon kan ha varit flickan i baren. Hennes far Caerl har utfäst en belö-

ning till den som för Selina till honom, och därför finns det också konkurrens i form av några huvudjägare som inte ser med vänliga ögon på rollpersonernas inblandning. Snart når de dock slutsatsen att flickan är eftersökt av något betydligt större, en motståndsrörelse kallad Melange. Vid kontakt med Melange får de träffa Haal, som ljuger dem rätt upp i ansiktet och serverar en historia om hur mycket han hatar de Hängivna och att Selina är en viktig pjäs i kampen mot dem. Han ber dem om hjälp och kan också lova att han ska göra sitt bästa för att rentvå deras besudlade rykte i samband med mordet.

Strax efter får rollpersonerna upp ett färskt spår och finner till slut Selina hos en av prisjägarna. Väl fritagen återvänder de till Melange, men när Haal gör sin entré känner Selina igen hans röst. Det är ju kräket som viskade och väste tillsammans med Caerl i tortyrkammaren, och i panik sliter hon sig från honom, men ur skuggorna stiger då hennes far. Hon spottar ur sig anklagelser om förräderi och falskhet, och till slut får de nog och en konflikt är oundviklig. Det räcker för att medlemmarna i Melange - och rollpersonerna - ska inse att de blivit lurade, och en vild strid utbryter mellan de två sidorna när Hängivna och Melangemedlemmar drabbar samman. Caerl förbereder en mäktig besvärjelse som ska avsluta fiaskot, men känner plötsligt något kallt och vasst i ryggen; han segnar ner i en pöl av blod och vänder sig överraskat om. Det är Selina som stuckit ner honom, och den här gången missade hon inte.

Scen 1: Ett smutsigt jobb

Rollpersonerna har jobbat som utkastare och beskyddare åt barägaren Slim under en kort period. Hans värdshus Sekudan har gått bra och han känner att han behöver folk som hjälper honom med grövre sysslor, för han är sannerligen själv ingen robust man. Betalningen är bra, maten är gratis (och god!) och Slim är en trevlig arbetsgivare. Det har dessutom varit en händelslös period i rollpersonernas tillvaro, och därför välkomnar de omväxlingen som en rökig och högljudd bar kan ge. Vad de kan se har Slim inte haft några särskilda problem med rånare eller mer organiserad brottslighet, men emellanåt har några bleka, magra typer visat sig i dörröppningen och definitivt gjort honom nervös. Vid något tillfälle har han också försvunnit iväg med en gäst som verkar återkomma då och då, en högre högländare med ett bekymrat uttryck; men inget av detta är egentligen utöver det vanliga i en stad som Chronopia, och därför har rollpersonerna inte tänkt särskilt mycket på det.

En kväll efter stängning, när rollpersonerna sitter runt ett av borden och dricker ur varsin sejdel öl, kommer Slim ut från köket. Han har en rock på sig och kinderna är fortfarande röda, som om han just kommit in från nattkylan, och han ber rollpersonerna att gå för kvällen. Alla eventuella frågor besvaras bara kort och nästan oartigt, och när han väl är ensam smäller han igen dörren och låser den noga. Sedan försvinner han in i köket. Han är dock på sin vakt och om någon av rollpersonerna försöker ta sig in igen är han snabbt där och förmanar förbrytaren. "Kom tillbaka imorgon, när jag öppnar. Var snäll och gå nu."

Nästa morgon är Slim över en halvtimme sen. Det är första gången det händer, och alla frågor rollpersonerna kan tänkas ha besvarat han med ett kryptiskt "Jag berättar senare. Nu måste vi jobba."

Slim har under föregående kväll funnit Selina av en ren slump, och håller henne nu gömd i sin vinkällare. Under morgonen har han varit hos Melange och berättat om sitt fynd för Haal, som naturligtvis är överförtjust. Till Slim har han sagt att bara ta det lugnt och vänta ett dygn eller två, så ska Melange se till att Selina får en fristad där hon kan känna sig säker.

Under dagen blir det aldrig tillfälle för någon av rollpersonerna att prata med Slim, och när baren stänger försvinner han upp på sitt rum. "Senare", säger han så fort någon frågar vad som pågår, och om någon försöker smyga på honom i hans rum öppnar han snabbt dörren och sjasar iväg spionen.

När natten sänker sig över Chronopia och lugnet lägger sig i Slims bar hörs det plötsligt oväsen från övervåningen, följt av ett desperat skrik. Rollpersonerna rusar snabbt upp för trappan och finner där Slim badande i sitt eget blod; över honom står en mörk, krokig gestalt, dold i en svart kappa. Skuggan rycker till när dörren slås upp, men snabbt som blixten kastar sig mördaren ut genom fönstret - från andra våningen! - och är snart slukad av natten.

Som om inte detta vore nog, kommer det ett fruktansvärt slammer från köket. Snabbt rusar rollpersonerna ner och hinner precis se konturerna av vad som verkar vara en ung flicka försvinna ut genom köksdörren. Även hon är snart försvunnen i mörkret, och alla försök att förfölja antingen henne eller Slims mördare är meningslösa. De är borta.





Alternativa inledningar

Kanhända är dina spelare inte den typen som gillar att bli styrda alltför mycket i början. Följande förslag på variation kan tillämpas:

- 1) Rollspela delen där Slim tar kontakt med rollpersonerna och erbjuder dem jobb. Han har hört om deras bravader från vänner, kanske någon från ett tidigare äventyr, och känner att han kan lita på dem. Fresta med mycket silver om de är tveksamma.
- 2) Slim är en släkting eller kanske en vän till någon av rollpersonerna. Han ber om tjänsten att de jobbar ett tag för honom, och erbjuder naturligtvis en skälig ersättning för besväret.
- 3) Rollpersonerna har satt upp sina namn hos Klingornas Allians, och Slim blev den som nappade. En brokig grupp äventyrare är precis vad han behöver för att hålla det värsta slöddret borta - och kanske också något annat.

- 4) Rollpersonerna jobbar inte alls för Slim, men är ändå i närheten när oväsen och brak hörs från värdshuset. Dörren till Slims bar är låst, naturligtvis, men är lätt att slå in för den starke eller enkel att dyrka för den som är flink. Om inte annat, finns det fönster att krossa.
- 5) Rollpersonerna är stamkunder som helt enkelt vägrar gå när Slim stänger, och han låter dem stanna och dricka ur. Det kan naturligtvis leda till att rollpersonerna är litet berusade när dramatiken sätter igång, och det kan en fiffig SL säkert göra något bra av.

Varför ska vi bry oss?

Slim är bortom räddning. Om rollpersonerna inte genast känner att de behöver utreda barägarens död, kan kanske följande motivera dem:

- 1) Att de jobbade för Slim var numera ett känt faktum i området kring hans bar. Nyheten om hans död kommer snabbt sprida sig och ryktet om rollpersonerna som usla beskyddare är snart allmänt känt. De kan få stora problem i framtiden om de inte löser detta snabbt.
- 2) Slims död kom litet väl lägligt. Misstankarna kan mycket väl riktas mot rollpersonerna, som inte direkt kände barägaren men ändå visste att han hade det gott ställt. Det skulle vara en smal sak att slå ner honom och ta pengarna. En utredning undanröjer förhoppningsvis alla sådana anklagelser.
- 3) Åtminstone en av rollpersonerna kände Slim sedan tidigare (se Alternativ Inledning 2) och kräver hämnd.
- 4) Slim var en god och trevlig man och förtjänade verkligen bättre. Rättvisan måste få ha sin gång, även i en försjunken håla som Chronopia.

Genomsökningen

Det förefaller väl uppenbart att det första rollpersonerna gör är att söka i Slims hus efter något som kan sprida ljus över tragedin. Du som SL kan naturligtvis placera ut en hel del villospår om du vill, men det som är av rent konkret värde för rollpersonerna är följande:

- Efter ett lyckat slag på Finna Dolda Ting hittas en liten brun låda bakom bardisken, full med massa skrappapper men också med ett brev, skrivet med kladdig handstil "Har hittat flickan. Hör av mig så fort jag kan." Det här är skrivet av Slim, och det märks om man jämför stilen med andra papper (Lätt Intelligensslag).
- Ytterligare ett brev, skrivet av någon som undertecknat med namnet Haal. "Jag antar att du hört om Caerl och hans dotter. Vi måste träffas och prata." Lappen ligger tillsammans med den som Slim skrivit.
- En efterlysningsaffisch på en ung, mörkhårig flicka med smalt ansikte sitter på Slims köksdörr. Hon namnges som Selina och har en hög belöning fäst på sig (använd fantasin, SL). Hon är inte helt olik den flickan som rollpersonerna överraskade i köket.
- En liten, svart addressbok där sidorna är utrivna. En av dem ligger dock fastkletad i Slims blod, och tre adresser går fortfarande att läsa.

Känn dig fri att som SL placera ut fler ledtrådar, om du känner att dessa inte räcker till.

Scen 2: Jägare och byte

Mycket mer än så kan rollpersonerna inte göra under natten. Om de väljer att larma de kejsrerliga myndigheterna tar genast en utredning hand om ärendet och spärrar snart av området runt Slims bar. Om de inte varskor lagen, gör någon annan det framåt morgonen och utredarna är på plats runt tolvslaget. Rollpersonerna kan bli formellt utfrågade av någon ointresserad byråkrat, som dock påpekar att de inte är fria från misstankar och att myndigheterna ska hålla ett öga på dem. "Försök inte smita", säger han med en klar gäspning. "Vi har ögonen på er." Om rollpersonerna vid ett senare tillfälle vill ta sig in i Slims bar igen, måste de passera ett gäng hyrsvärd som går vakt dygnet runt kring området (Händelse 4).

En far och hans dotter

Det enda rollpersonerna vet om Selina är att hon är efterlyst, och att det mycket väl kan vara hon som fanns i Slims kök under mordnatten. Här ska understrykas att hon är den enda levande person som antagligen kan vittna om äventyrarnas oskuld, och det bör därför kännas som en viktig angelägenhet att finna flickan snabbt.

Det är ingen hemlighet att hon just försökt mörda sin far och några lyckade slag på Övertala, kanske ett par mynt eller rentav skickligt rollspelande kan få nästan vem som helst att dela med sig av skvallret kring Selina och Caerl. Snacket på gatan säger att Selina under en lång tid varit sjuk, något som Caerl försökt hålla hemligt trots - eller kanske på grund av - sin offentliga person. Till slut gick det för långt och dottern försökte döda sin far i feberyran; i ren förskräckelse flydde hon sedan från huset och är nu på fri fot. Caerl vill desperat ha sin älskade dotter tillbaka och fortsätta vårda henne, helst innan lagen fångar och straffar henne för

mordförsök mot en respektabel medborgare. Han har utfäst ett pris på Selina och vill ha henne levande tillbaka.

Notera att detta, och punkterna som följer, är en summering av vad folk på gatan säger. Ingen enskild person sitter inne med fullständig information och därför bör detta spelas ut som ett lyckat slag på Undre Världen eller kanske en dags slit på gatorna.

- Frågor om när mordförsöket hände kan få litet olika svar, beroende på vem man frågar och var någonstans. Längre bak än tio dagar är det dock inte, och definitivt inte längre fram än fyra dagar. Det riktiga svaret är exakt en vecka.
- Om någon tänker på att fråga om huvudjägare nappat på det här än, kan svaret bli att endast ett fåtal visat intresse. Caerl är en man som vill ha saker gjorda ordentligt, och att ta sig an den här affären och misslyckas kan bli farligt. Dessutom är de prisjägare som gett sig in i leken riktiga veteraner och inte några man leker med i onödan.
- Selina har ingen sett till, och frågar någon om var hon kan finnas blir svaret att en prisjägare antagligen redan hittat henne och att det inte längre är någon idé att försöka. Om SL vill vara riktigt sadistisk kan han plantera några villospår här (Se Scen 4: Jakten på Selina).
- Frågor om Slim som person, motivet bakom hans mord eller hans koppling till flickan ger absolut ingenting. Om någon ens vet vem han är, blir svaret ändå "Ingen aning."

Mycket av detta är naturligtvis lögner som Caerl redan börjat sprida genom sitt breda kontaktnät. Han har lyckats vända tragedin till sin fördel, och framstår nu som en sörjande far som alla tycker synd om. Att komma åt



Caerl och få prata med honom är stört omöjligt. Hans hus ligger i närheten av Silvertopp och vaktas av otäcka män med rustningar och stora vapen. "Han är inte hemma", "Han har inte tid", "Kom tillbaka någon annan dag", eller "Far åt helvete!" är svar rollpersonerna kan tänkas få om de ber att få träffa Caerl.

Hör upp, huvudjägare!

På väl valda delar i Chronopia sitter affischer på Selina. Rollpersonerna kan ha sett dem förut, innan Slim blivit mördad, men det är först nu de tänker på det. Längst ner, under flickans namn och summan på hennes belöning (som sagt, använd fantasin, SL) står det en notis om

att alla intresserade ska samlas på Jägarens torg strax utanför Klingornas Allians vid en angiven dag och tid. Se till att den är mycket nära till hands när rollpersonerna läser den, kanske bara en timme eller två borta.

Väl framme vid torget är det ett tjugotal huvudjägare som samlats. I mitten står en lång, spinkig man med ett upprullat pergament och läser högt:

“Det är Caerl Timinies önskan att hans dotter förs till honom snarast möjligt, i oskadat skick och med hälsan i behåll. Belöningen är (SLs val) och betalas omedelbart ut i beskattningsfria kontanter till den som för Selina Timine till sin far. Om minsta hårstrå är krökt på hennes huvud skall den som är ansvarig för infångandet personligen stå till svars för skadan.”

Detta sista gör att så gott som alla huvudjägare lämnar torget. Att jaga någon under sådana premisser är sällan värt pengarna, och de få som är kvar stirras ner av tre riktigt storvuxna busar, män som tycks kunna simma i sina helrustningar och slåss med både yxa och svärd samtidigt. Sålunda återstår bara rollpersonerna och tre huvudjägare. De blänger ilsket på varandra och försvinner snart in i folkmängden. Alla försök att tala med dem är fruktlösa.

Att skugga huvudjägarna

Huvudjägare är proffs och vet hur man ska bära sig åt för att hitta folk. Om rollpersonerna bestämmer sig för att följa huvudjägarna direkt efter mötet vid Jägarnas Torg går det bra, men om de struntar i det och går vidare till andra moment kommer huvudjägarna dyka upp då och då i området tills rollpersonerna bestämmer sig för att förfölja någon av dem.

Den förste huvudjägaren, Sami, är den otrevligaste av dem alla. Så fort han märker att han är förföljd konfronterar han rollpersonerna och kallar dem för många fula namn. Sedan hotar han dem till livet och säger åt

dem att om de inte genast slutar följa efter honom, ska han se till att de inte blir något annat än en lortfläck i baken på Chronopias fulaste goblin. Ett hot som heter duga, minnsann, och han gör slag i saken vid ett senare tillfälle (se Händelse 2).

Den andre huvudjägaren, Rabiël, är alldeles för snabb för rollpersonerna och har snart lurat bort dem i folkmängden. Vid ett senare tillfälle (SL avgör när), dock innan rollpersonerna kommit i kontakt med Melange, dyker han upp igen och förhoppningsvis ska då någon vilja skugga honom. Från ingenstans kastar sig plötsligt några karlar ut från skuggorna och anfaller Rabiël; oavsett om rollpersonerna kommer till hans räddning eller han får kämpa själv, så drivs anfallarna snart på flykten och lämnar en blåslagen Rabiël bakom. Han svär högt och vilt över sin olycka och om inte rollpersonerna redan gett sig till känna får han syn på dem. “Hallå där!” utbrister han. “Er känner jag igen! Håll er borta från den här affären, säger jag! Det är inte värt pengarna att få skallen inslagen! Jag drar mig ur!”

Han erbjuder sig att sälja sin information billigt (runt 150 SM, kan prutas ner till 120 med ett lyckat slag på Köpslå).

- “Var finns Selina?” Det har han ingen aning om, men i samband med att han frågat efter flickan nämnde någon namnet Melange. Om det är en plats, en person eller något annat vet han inte, men det slank tydligen ur av misstag och han fick inte veta mer än så av den som sa det. Än en gång finns det chans för SL att vara ondskefull och låta Rabiël slänga ur sig någon av de falska ledtrådar som finns i Scen 4: Jakten på Selina.
- “Varför blev du anfallen?” På det svarar han att det här verkar gå mycket djupare än han väntat. Han tycker sig se skumma typer i gränderna som förföljer honom och gestalter i mörka kappor som bevakar honom. Det är inte värt pengarna att få halsen avskuren.

- "Vad vet du om Slim?" Det vet han inget om. Vem är Slim?
- "Var är de andra huvudjägarna? Hur går det för dem?" Var de är vet han inte, men han kan inte tänka sig att det går mycket bättre för dem. "Håll er undan från Sami", mumlar han. "Han är livsfarlig."
- "Vad vet du om Caerl?" På det tvekar Rabiél en stund innan han svarar. Sedan säger han att han endast mött mannen en gång, men att han absolut inte skulle vilja vara den som lämnar över Selina i skadat tillstånd till pappan. Caerl har ett lömskt drag som döljer sig bakom de mörka ögonen.

Mer än så har Rabiél inte att säga. Han försvinner muttrande nerför gränden och ut ur äventyret.

Den tredje huvudjägaren, Mattrim, syns inte ofta till och när han gör det verkar han inte syssla med något vettigt. Vid något tillfälle märker han att rollpersonerna skuggar honom och han ber dem sluta upp. "Det är ingen idé", säger han med en lätt arrogant underton. "Jag kommer hitta henne långt innan ni ens fått upp ert första spår." Han vägrar svara på frågor och försvinner snart i folkvimlet igen, men återkommer senare (se Scen 4: Jakten på Selina).

Haal

Rollpersonerna har faktiskt en koppling till Haal redan nu, och det är lappen de funnit hos Slim. Den stackaren trodde ju ända in i döden att Haal var en ärlig man, ledare för en ärlig rörelse, och han tipsade naturligtvis föräldern om sitt fynd. Inget av detta framgår dock av lappen, och om rollpersonerna frågar runt får de snart veta att Haal är en barägare (en täckmantel för hans täckmantel) i ett distrikt inte långt från Slims.

Haals värdshus, Den Skrattande Munken, är en sylta med klass. Fin mat serveras av fina servitriser och ölet smakar starkt och bra. Det går inte så vilt till här och två stora karlar vid

entrén varnar alla bråkstakar för att hålla sig borta. Haal själv finns bakom bardisken och serverar sina kunder, hela tiden med ett affärsmässigt leende på läpparna och ett munväder som aldrig verkar få torka. Om rollpersonerna ber att få tala en stund med honom säger han att han verkligen inte har tid med det; nämner de Slim eller Selina blir han dock genast litet mer intresserad, och ber någon i sin personal att ta över medan han går avsides med rollpersonerna. Under samtalet är han avvaktande och kort, men ger inget intryck av att försöka smita undan.

- "Vet du om att Slim är död?" Det ger Haal sken av att inte känna till, och han blir tvungen att sätta sig och ner torka svetten ur pannan innan han kan samla sig. "Så Slim är död?" frågar han tillbaka, och vill veta alla detaljerna kring mordet. Det är upp till rollpersonerna hur mycket de vill berätta, och om de är hemlighetsfulla kring det insisterar inte Haal på att få veta mer.
- "Hur kände du Slim?" På detta svarar han att de var konkurrenter, varken mer och varken mindre. Om rollpersonerna visar lappen som de fann hos Slim blir Haal märkbart nervös men drar en vals om att han och Slim skulle diskutera vad detta kunde innebära för affärerna. Fler frågor kring ämnet avfärdar han snabbt, och om rollpersonerna insisterar avbryter han irriterat samtalet med ursäkten att plikten kallar och vill sedan inte tala mer på en stund.
- "Vad är Melange?" Om rollpersonerna har hört det namnet nämnas än, eller kanske fått en ledtråd som pekar mot Melange, svarar Haal att han inte har någon aning om vad det är, men han döljer sin oro illa. Rollpersonerna måste dock komma med fler och klarare bevis innan Haal är beredd att erkänna att han vet vad Melange är (se Scen 3: Medlemskap).



- "Har du sett Selina?" Det har Haal inte gjort.
- "Varför tror du Slim blev mördad?" Det har Haal ingen aning om, men han tvivlar på att det är en konkurrent. "Mer troligt är nog att Slim var inblandad i skumma affärer", säger han fundersamt. "Affärer som han kanske drev för långt."

Mycket mer än så har inte Haal att säga. Han tackar för sig och återvänder till jobbet, med löfte om att höra av sig om han får veta något och att rollpersonerna alltid är välkomna tillbaka om de vill fråga mer.

Addresserna

På den utrivna sidan som hittades hos Slim finns tre adresser nerskrivna. De leder alla till tre olika områden i Chronopia, men gemensamt för dem är att de ligger i slummen.

- Första adressen går till ett glädjehus vid De Tusen Fröjdernas Gata. Där arbetar Jacul, en förtappad, desillusionerad städare som ofta var på Slims bar och hoppades få ett jobb där i framtiden. Han vet inget av värde och blir bestört när han får höra att barägaren är död. Om rollpersonerna envisas med att stan- na och ställa dumma frågor, blir han otrevlig och ropar på vakten som snart kastar ut de störande momenten.
- Andra adressen leder till en smedja i närheten av Grytan. Den ägs av en stor högländare, Bahn, som tycks ha lagt sitt svärd åt sidan och nu ägnar sig åt att tillverka vapen åt andra. När han får höra att Slim är död suckar han tungt och ber att få bli lämnad ifred, men om rollpersonerna frågar hur han kände Slim svarar han kort och irriterat att han hjälpt värden sätta in nya dörrar för ett tag sedan. En observant iakttagare (Medelsvårt Intelligensslag) känner igen Bahn som den högländare som var på besök under den korta tiden rollperso- nerna jobbade där.

- Sista adressen går till ett vanligt hus, där en medelålders kvinna bor. Hon heter Salli och vill inte släppa in rollper- sonerna. Hon svarar inte på några frågor och blir bara ännu argare om hon får höra att Slim är död. Om de bestämmer sig för att bryta sig in har hon naturligt- vis inte mycket att sätta emot, men inte heller mycket mer att säga. Salli brister ut i hysteriska snyftningar om rollperso- nerna blir otrevliga, och efter det går det inte att få ett vettigt ord ur henne.

Alla dessa tre vänner till Slim verkar ha något att dölja, men har å andra sidan inte alla det i Chronopia?

Att skugga Slims vänner

Om rollpersonerna bestämmer sig för att skugga någon eller alla av de tre stackars satar- na, kommer de märka efter cirka en dags ihär- dig övervakning att de tycks känna varandra. De träffas på platser där det är mycket folk och rör hela tiden på sig. Andra män och kvinnor sluter sig till dem emellanåt, och det hela ger nästan en känsla av någon form av organisa- tion som har sina korta möten på öppna plat- ser. En del av dem ser väldigt nervösa ut och kastar hela tiden oroliga blickar över axeln, och lika snabbt som de möts försvinner de igen i folkmängden. Inget mer kommer dock ut av detta, men emellanåt tycks det som om någon av huvudjägarna (välj själv vilken, SL) också förföljer människorna på avstånd.

Men...om rollpersonerna siktar in sig på Haal, händer det litet mer. Efter att de haft sitt samtal med honom lämnar han sin bar och tar en runda på stadens gator och torg. Han stannar ibland och knackar på en del hus, där någon genast öppnar och de har ett kort sam- tal på cirka en minut. Han besöker samtliga tre personer som rollpersonerna träffat tidigare (eller kommer träffa senare, beroende på i vil- ken ordning de gör allt). Efter sin runda åter- vänder Haal till baren igen och låtsas som om inget hänt.



Skulle någon av personerna konfronteras med vad rollpersonerna sett, nekar de till allt och smäller igen dörren eller springer snabbt därifrån. Haal själv bara skakar på huvudet, om inte rollpersonerna har starka bevis och giftiga teorier att lägga fram (se Scen 3: Medlemsskap).

De Edsurna

Utan att rollpersonerna är medvetna om det, har Caerl hela tiden ett vakande öga riktat mot dem. När det börjar bli klart för honom att de är Selina på spåren och att Slim var en vän till dem, ser han dem som ett hot. Någon gång när de är ensamma på en öde gata

rusar fyra stora män med tjocka rustningar till anfall, och förhoppningsvis ska rollpersonerna överleva detta. Efter striden kommer en likkörare förbi nästan skrämmande lugnt och lastar upp kropparna med självsäkert lugn. "Intressant vändning", mumlar han lågt till rollpersonerna. Steg hörs redan från annalkande styrkor, och han väser snabbt: "Ni bör verkligen söka upp Melange efter det här." Runt hörnet kommer ett gäng svartgardister som hört oväsendet, och likköraren nickar bara menande mot Haals bar.

Scen 3: Medlemskap

När alla händelser i Scen 2 har inträffat, bör rollpersonerna ha tillräckligt mycket kött på benen för att dra slutsatsen att de kommit någon form av organisation på spåren, att Melange har med detta att göra, att de Hängivna tycks visa ett likvärdigt intresse i händelsernas utveckling (Brrrrrrrr) och att Haal är insyltad i allt detta på något sätt.

Detta räcker för att konfrontera barägarer igen. Om rollpersonerna lägger upp det bra, och självsäkert tvingar Haal att berätta vad han vet, blir han spak. Efter en stund säger han dämpat: "Jag kan inte prata mer nu. Vi ses på den här adressen, vid den här tiden." Han skriver en snabb lapp på en nota och ger den till rollpersonerna. Sedan springer han iväg för att ägna sig åt sina gäster igen.

Adressen går till ett mörkt och otäckt kvarter i de djupaste delarna av Grytan. Hit går ingen man frivilligt, och det ser verkligen inte bättre ut av att platsen rollpersonerna ska till inte är något annat än ett fallfärdigt gammal ruckel med utslagna rutor och en dörr som gnisslar i vinden.

Inne i skjulet finns det inte något annat än en trasig byrå och en stol, och helt utan förvarning studsar plötsligt en liten goblin upp ur en lucka i golvet. Han har en tänd fackla i handen och lågorna kastar ett spöklikt sken över hans grinande ansikte. Med gester och grymtanden ber han rollpersonerna följa efter, och de klättrar ner i ett djupt hål under marken.

Efter en kort promenad genom en tunnel anländer till slut rollpersonerna till en liten, solid dörr av ek som står på glänt. När de träder in med goblinen i spetsen kommer de till en stor, underjordisk sal - inredd ungefär som ett världshus - där en mängd människor har samlats. Observanta rollpersoner kan känna igen dem som några av de som de tidi-

gare skuggade, bland annat Salli, Bhan och Jacul. Mitt ibland den patetiska skaran finns Haal, och han går mot dem med vaksam blick.

"Välkomna hit. Jag hoppas jag gjorde rätt i att lita på er. Detta är Melange, som ni hört viskas om tidigare. Vi är en organiserad motståndsrörelse mot de Hängivna, och var och en här inne har en historia att berätta om hur de drabbats av fanatikernas grymhet."

Låt rollpersonerna vandra runt litet i salen och prata med de olika personerna. Hitta på blodiga historier om hur Hängivna anhängare har dödat, styckat, torterat och lemlästat anhöriga till de som finns hos Melange nu. Ge rollpersonerna ännu en anledning att hata de Hängivna.

Efter ett tag tar Haal rollpersonerna avsides, och frågar dem hur det har gått i jakten på Selina. Utan att vänta på ett direkt svar fortsätter han sedan med att berätta historien om att Caerl egentligen är en Hängiven, att flickan inte är galen och att hon mycket väl visste vad hon gjorde när hon försökte mörda sin far. Hon vet vilket odjur han är och tänkte sätta stopp för hans terrorvälde, men något gick snett och mordförsöket misslyckades. Det var Slim som fann henne på gatan och tog henne hem till sig, och dagen efter blev han sedan mördad. Det kan inte vara en slump att det hände när han hade Selina hos sig, men nu är flickan på fri fot och hon måste fångas in. Caerl vill ha henne tillbaka, naturligtvis, för att försäkra sig om att hon inte börjar sprida "lögner" om honom. Lagen vill ha henne till sig, eftersom hon har begått ett brott mot en ärad medborgare. "Och Melange", förklarar Haal med skinande ögon, "vill ha henne eftersom hon är ett ovärderligt vapen i kampen mot de Hängivna." Hon tycks vara lösningen på alla deras problem, och det finns väl egentligen

Drakar & Demoner

ingen orsak till att rollpersonerna inte ska acceptera när Haal ber om deras hjälp. Han lovar att försöka rentvå deras namn och göra dem fria från skuld om de ställer upp, något som blir mycket lättare om han har Selina.

Naturligtvis ljuger Haal. Han vill ha Selina till sig, men enbart av den orsaken att ha sedan föra henne till Caerl. Han är en första klassens förrädare, och döljer det skickligt både för rollpersonerna och Melanges övriga medlemmar.

- "Varför tror du Slim blev mördad?" Otivelaktigen fick de Hängivna nys om var Selina fanns och kom för att hämta henne, samt statuera exempel med Slim. Men ödet (rollpersonerna) kom ivägen och flickan hann undan.

- "Var kan Selina finnas nu?" Det har Haal tyvärr ingen aning om, men han skulle gissa att hon fortfarande stryker omkring runt Slims bar. Hon känner sig nog säkrare där.
- "Vad gör vi när vi hittar henne?" Haal vill ha henne tillbaka till Melange så fort som möjligt. Här är hon säker från onda ögon.
- Ingående frågor om Melanges ursprung, ålder och medlemmar besvarar Haal mycket trovärdigt och säkert. SL kan hitta på detaljerna kring detta, men föreningen är inte gammal (högst ett år) och har inte mer än ett tjugotal medlemmar. Haal gör sin roll som förrädare fenomenalt skickligt och det finns ingen anledning för rollpersonerna att tvivla på hans ord.



Scen 4: Jakten på Selina

Det är dags att hitta flickan. Rollpersonerna kan mycket väl tänkas försöka detta innan de fått kontakt med Melange, men har då inte en chans att finna henne. Detta behöver dock inte bli uppenbart från början, och SL kan gott ge dem falska förhoppningar och litet villospår om de försöker, till exempel:

- Flickan sågs i närheten av lufthamnarna. Väl där påstår sig en liten, knubbig dvärg ha pratat med henne när hon försökt köpa en biljett, men sedan försvann hon plötsligt innan de hann avsluta affären.
- Någonstans på De Tusen Fröjdernas Gata har en bordellmamma plockat upp en flicka som skulle kunna vara Selina. När rollpersonerna anländer till glädjehuset är hon inte kvar, och mamman vet inte vart hon tog vägen.
- En näst intill desperat flicka var vid Klingornas Allians och försökte köpa en krigares beskydd. När han såg att hon inte hade några pengar vägrade han, och hon skrek och tjöt och kallade honom namn. Sedan försvann hon i folkmängden igen.
- En ung, mörkhårig kvinna stal några äpplen och bananer vid Stora Basaren. Svartgardisterna fick aldrig tag på henne, men det kan mycket väl ha varit Selina.

Fler ledtrådar av det här slaget kan leda rollpersonerna på meningslösa jakter genom Chronopia, men det är först efter att de varit i kontakt med Melange och försöker igen som följande händer:

Mattrim

Den tredje huvudjägaren dyker plötsligt upp igen. Han får syn på rollpersonerna och hänler åt dem, kanske rentav brister ut

i skratt; det är uppenbart att han är skadeglad över något, och han säger högt: "Vad var det jag sa?"

Det borde räcka för att väcka rollpersonernas nyfikenhet. Om de går fram för att prata med honom stannar han, mest för att sola sig i glansen och se sina konkurrenters häpna uppsyner. Det krävs inte mycket lirande för att få honom att avslöja att han hittat Selina, men efter det inser han sitt misstag och blir mer vaksam. Han försöker dra sig undan, men nu har rollpersonerna fått upp ett färskt spår efter flickan och får under inga omständigheter släppa honom ur sikte. Följande kan inträffa:

- Mattrim kan köpas för pengar. Om rollpersonerna erbjuder en summa som motsvarar eller är i närheten av belöningen, går huvudjägaren med på det efter ett lyckat slag på Köpslå eller Muta.
- Huvudjägaren är inte oövervinnlig, men hot om våld skrämmer honom inte. Rollpersonerna blir tvungna att släpa iväg honom och dra det ur honom med tortyr om han ska avslöja var Selina finns.
- Mattrim är inte gjord av sten. Om rollpersonerna lyckas få honom att lyssna en stund, kan de kanske övertyga honom om att Selina är dotter till ett Hängivet kräk och att hennes far kommer mörda henne när han väl får henne åter. Det kräver synnerligen bra rollspelande och ett lyckat slag på Övertala (-4 på CL), men om det går vägen är Mattrim sedan bundsförvant till rollpersonerna under resten av äventyret.

Oavsett tillvägagångssätt, kommer rollpersonerna till slut att ha en address och en nyckel till ett hus i närheten av Arenan.

Selina

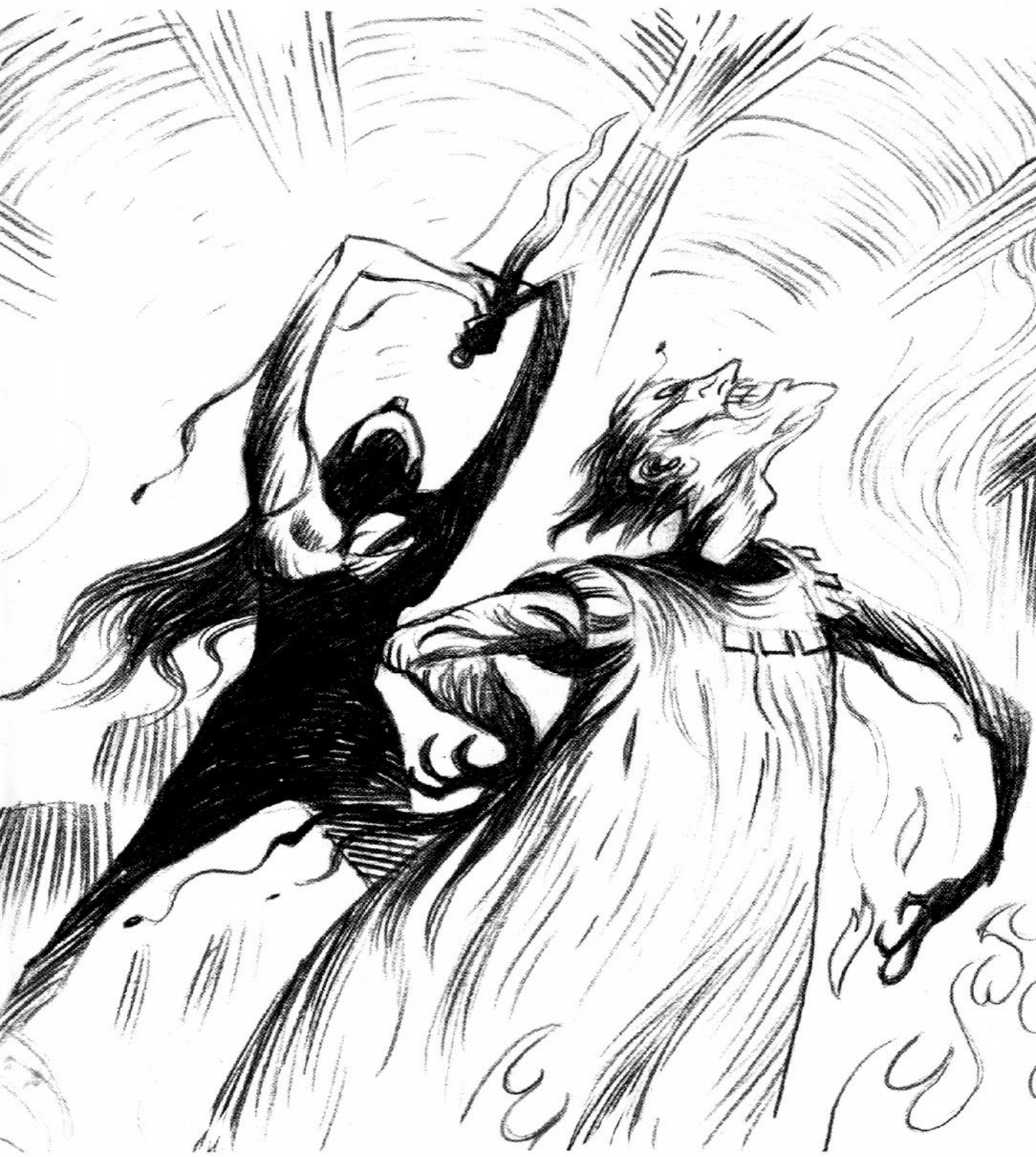
Mattrims hus är litet och anspråkslöst, och består bara av ett enda, omöblerat rum. Längst in i ett mörk hörn ligger en liten, späd flicka, bunden till händer och fötter och med en kraftig munkavle. Hon är blek och smutsig, ser undernärd ut och andas häftigt. Alla försök att få kontakt med flickan är lönlösa, hon är medvetlös och förmodligen drogad. Rollpersonerna tar henne över axeln (eller under armen) och beger sig ut i Chronopia och mot Melange igen.

Kidnapparna

Lyckan varar dock inte länge. Utan förvarning dundrar en stor vagn ut från en gränd, och på den finns en samling mörklädda män. De slänger en stinkande rökbomb mitt bland rollpersonerna, och i all kaos som uppstår stjälar de flickan utan problem och fortsätter nerför gatan. Röken skingrar sig snabbt och stanken släpper nästan omedelbart, men det är försent. Rollpersonerna kan bara förtvivlat se hur kidnapparnas vagn försvinner iväg. Detta är Hängivna, utskickade av Haal att hålla ett öga på rollpersonerna; de har fått order att genast ta flickan när rollpersonerna funnit henne, och är nu på väg mot Tempelbackarna efter ett lyckat utfört uppdrag.

Nu hade nog allt varit förlorat, men plötsligt kör en annan vagn upp litet väl lägligt. En vidrigt ful puckelrygg med rock och kappa sitter med piskan redo och ropar högt: "Hoppa upp här! Vi kan fortfarande hinna!"

Puckelryggen fortsätter så tills rollpersonerna är på vagnen. Om de undrar över var han kom ifrån, och hur han råkade vara i närheten, så försvinner snart sådana tankar när jakten börjar. Den skröplige mannens skicklighet är imponerande och snart syns kidnapparnas vagn bakom krönet. På vagnen finns en kusk, obehärdad och ofarlig, två krigare och två bågskyttar. När rollpersonerna följer efter öppnar bågskyttarna eld, och om de kommer närmare försöker krigarna hoppa över till deras vagn. Här kan SL göra det hela till en hisnande jakt mellan smala gränder, över förädliska gropar och genom stora gator. Bre på med effekterna, lägg till fruktstånd som splittras, folk som slänger sig åt sidan, tvättlinor som hänger ivägen och skarpa svängar på två hjul. Om rollpersonerna åker ikapp dem eller skjuter dem med bågar och besvärjelser är upp till SL, men till slut ska de ha oskadliggjort kidnapparna och ta tillbaka Selina (som inte märkt något. Hon är fortfarande förlorad i ett töcken av droger). I tumultet som uppstår kring fritagningen försvinner puckelryggen tyst i skuggorna.



Scen 5: Förräderi!

Tillbaka till Melange

De skyndar tillbaka till Melange och pustar ut i motståndsrörelsens högkvarter. Endast fyra medlemmar är där, däribland högländaren Bahn, och rollpersonerna kan inte göra annat än att invänta Haal som för tillfället är ute på andra ärenden. I själva verket har han redan fått höra om den misslyckade kidnappningen och samlar nu sina styrkor för att slita flickan från rollpersonerna med våld, om hans list inte kommer gå vägen.

Medan tiden går kvicknar Selina till. Hon är rädd och säger först ingenting, men när hon fått litet vatten och något att äta återvänder färgen i ansiktet. Flickan är dock fortfarande i chock och därför svår att prata med, och om rollpersonerna försöker svarar hon bara undvikande och stirrar ner i golvet.

En ulv i fårakläder

Efter ett tag slås dörren upp till Melange, och in skriker Haal tillsammans med fem okända män, klädda i lätta rustningar och med långsvärd vid sidorna. Här kan nog ett lyckat slag på Upptäcka Fara framkalla en känsla av att något är fel.

Haal skiner upp när han ser rollpersonerna med Selina, ett leende som blottar varje kritvit tand i hans käft. "Lysande!" utbrister han. "Formligen lysande!" Han går sakta fram till Selina och böjer sig ner över henne; hon darrar lätt när han stryker henne under hakan, och hon tycks treva efter något i sitt medvetande, något hon desperat försöker minnas. Haal vänder sig till rollpersonerna och säger: "Ni har gjort ett utmärkt jobb, och jag tackar er åt Melanges vägnar. Naturligtvis ska vi kompensera er. Det här blir ett hårt slag mot de Hängivna."

Medan han talar rinner färgen ur Selinas ansikte, och hennes läppar darrar när hon nästan hysteriskt försöker säga något med

sin hesa röst. "Kom med mig nu, mitt barn", säger Haal lugnt. "Kom, så ska jag ge dig en välförtjänt vila."

Då brister Selinas röst och hon tjuter illhögt: "Det är han! Han! Han var med min far! Det är han som...som..." Hennes ord dör ut när Haal genomborrar henne med en blick kallare än is, och än en gång grinar han brett men nu utan vare sig värme eller glädje. "Jaså du?" säger han lågt. "Jaså, det säger du, mitt barn?"

Han vänder sig till rollpersonerna igen. "Hon är uppenbarligen förvirrad efter allt hon upplevt. Jag ska se till att hon får vila."

Haal har gett ett mycket förtroligt och ärligt intryck fram tills nu, och rollpersonerna ska fortfarande inte vara säkra på vad det är som händer. Men när de ser Selinas skräckslagna uppsyn och Haals plötsligt hårda uttryck, börjar de nog ana oråd. Plötsligt sliter sig flickan från förrädarens grepp och rusar till rollpersonerna igen. "Det är han, han, han i tortyrkammaren. Han med rösten, jag känner igen den rösten, jag har hört den rösten, det är han, han, han..."

Haal knäpper irriterat med fingrarna. "Ge henne till mig", befäller han. "Nu!" Minsta tvekan från rollpersonernas sida leder till att han skickar fram sina hantlangare, men innan de hinner göra något stiger plötsligt Caerl ut från den mörka tunneln. Han säger högt: "Tillbaka, män. Det finns ingen anledning att ta till våld."

Han går långsamt fram till sin dotter, och ler mot henne. "Selina, älskling", viskar han lågt. Hon stirrar förskräckt på honom och försöker dra sig undan. "Kom med mig, min kära dotter. Kom hem nu. Jag har saknat dig så."

Flickan skriker högt och försöker rusa därifrån. Haals vakter anfaller, och om inte rollpersonerna kastar sig in i striden blir de genast attackerade.

Nu rasar striden för fullt. De fem Hängivna krigarna visar ingen pardon, Haal och Caerl är inte sena att slå tillbaka och rollpersonerna ligger under redan från början. Alla har redan glömt de fyra medlemmarna från Melange, som förvirrat följt händelseförloppet och fortfarande inte riktigt fattat vad som pågår. Så småningom (efter 3 SR) förstår de att Haal är en förrädare och att han hela tiden har jobbat för de Hängivna, och de ger sig in i striden. Då ska det väl förhoppningsvis vända till rollpersonernas fördel, och så småningom lägger sig dammet. Bland alla blödande lik står inte Haal att finna, men ur askorna reser sig plötsligt Caerl, blodig och sargad men fortfarande vid liv. Det skimrar i hans ögon av pulserande ondska och han omges av ett svagt, blått sken, som om han förbereder en sista, väldig besvärjelse. Med en svepande gest riktar han armarna mot rollpersonerna och Melanges medlemmar, men vrålar plötsligt högt och hostar ur sig tjocka klumpar av blod. Så seg-

nar han ner på golvet i en oformlig hög, och bakom honom står Selina med kniven i handen, skälvande av snyftningar och med en uppgiven blick riktad mot sin döde far. Den här gången missade hon inte.

En ny början

Lugnet lägger sig över Melange. Caerl är död och Selina sjunker ner på golvet, förtvivlad över vad ödet tvingat henne göra. Om några av medlemmarna i Melange överlevde, börjar de röja undan liken och städa upp i salen. Så småningom anländer fler av rörelsens anhängare, och var och en av dem blir lika förvånade och rasande när de hör om Haals förräderi. Bland medlemmarna syns också en rynkig puckelrygg, inte helt olik han som körde vagnen tidigare, och han tar Selinas hand i sin. Hon torkar tårarna och reser sig långsamt upp; de försvinner ut genom dörren och är snart försvunna i natten. Alla försök att följa efter dem är lönlösa.

Händelser

Medan rollpersonerna söker efter Selina och kommer i kontakt med Melange, kan det hända en hel del otrevligheter på vägen. Ingen av dessa händelser är nödvändiga för att lösa äventyret, men de höjer definitivt atmosfären och kan kanske ge en extra ledtråd på vägen om det verkar stå helt still för de stackars äventyrarna.

1. Ryktet sprider sig

Att rollpersonerna jobbade för Slim var allmänt känt i kretsarna kring hans bar, och när han är död sprider sig snabbt olika rykten.

- Många tror att rollpersonerna låg bakom dådet. De kan få problem med goda vänner och stamkunder till Slim, vanliga gatubusar som bestämmer sig för att skipa rättvisa och anfälla äventy-

rarna vid något givet tillfälle. Det borde inte vara några problem att lära sådana busar en läxa, men ordet är ute på gatan nu och misstron växer.

- Även en luttrad äventyrare kan bli rånad, och några anser att rollpersonerna borde få smaka sin egna medicin. De kan bli rånade på gatan av ett stort gäng banditer, kanske bli bestulna när de sover eller rentav mordhotade via en lapp stucken under dörren. Deras popularitet sjunker för varje dag som går.
- Rollpersonerna kan få svårt att bli serverade i barer och restauranger kring Slims trakter. Fraser som "Vi tar inte emot mördare här", eller "Ska du slå ihjäl mig med?" regnar över dem om de går in på fel ställe.



- Om någon eller några av rollpersonerna hade kontrakt uppe på Klingornas Allians, är de nerrivna nästa gång någon kommer för att titta till dem. Ingen där visar någon större vilja att hjälpa rollpersonerna med nya ansökningar och muttrar kanske något om sviken yrkesheder och folk som ger alliansen dåligt rykte.

2. Sami och vänner

En av huvudjägarna, densamme som röt åt rollpersonerna att hålla sig borta om de ville se solen gå upp nästa dag, tycker inte om övrig inblandning. Efter första mötet med äventyrarna försvinner han iväg och samlar ihop ett gäng kompisar (SL bestämmer antal) och går till attack i någon mörk gränd. Om inte rollpersonerna genast gör sig av med Sami och han kommer undan, återvänder han senare igen med fler kompisar. Om han kommer undan igen, återkommer han senare med ännu fler kompisar, och så vidare...

- Sami är naturligtvis inte omutbar. Om rollpersonerna erbjuder honom en stor summa pengar (SLs val, förslagsvis belöningens värde), försvinner han och stör dem inte mer. Detta kräver dock ett lyckat slag på Muta (-2 på CL).
- Rollpersonerna kan göra processen kort med Sami och slå ihjäl honom när han anfaller. Då lär han inte komma tillbaka igen.
- Om Sami trots allt smiter iväg under striden, är det fullt möjligt för den som är observant att förfölja honom. I så fall ges många tillfällen att klubba den ensamme Sami innan han hunnit samla ihop ett nytt gäng.

3. Du är arresterad!

Myndigheterna gör till slut slag i saken och söker upp rollpersonerna för ett allvarligt förhör kring Slims död. Om någon verkar göra tecken på motstånd finns det många stora svartgardister där för att slå sådana tankar ur hågen.

- Rollpersonerna kan lugnt och städat följa med till stationen. Gör de det begår de dock ett misstag, för snart trolas de bort i den chronopiska byråkratin och kastas mellan den ena avdelningen efter den andra i en nästan bisarr utredning i en stor myndighetsbyggnad. Om de inte bestämmer sig för att smita, hamnar de till slut i en cell där de får sitta i två dagar innan de släpps på grund av bristande bevis. Om de vill försöka rymma från cellen, låt dem försöka men tänk på att huset är fullt av vakter och att de kan bli efterlysta (se tabellen nedan).
- Rollpersonerna kanske inte alls vill följa med till stationen och gör motstånd. Om de skulle komma undan från alla vakter som omringat dem, är misstankarna mot dem väldigt starka och de kommer från och med nu att vara jagade hela tiden. Slå ett slag med en T10 på följande tabell varje gång du tycker det är lämpligt:
 - 1-3 Rollpersonerna har blivit angivna av någon som sett dem. Vakter är på väg och de måste snabbt göra sig osynliga.
 - 4-6 Medan rollpersonerna kopplar av i någons hus, hotell, rum el.dyl. hörs höga röster och oväsen längre bort. Lagen vet var de finns, och de måste fly genom ett fönster, upp på taket eller kanske genom köksdörren.
 - 7-8 Ett pris är fäst på rollpersonernas huvuden och huvudjägarna har fått upp ett spår. Hädanefter är de jagade av giriga krigare, och inte blir det bättre av att det står "Död eller levande" på efterlysningsaffischen.
 - 9-10 Inget händer. För en gångs skull ler gudarna mot rollpersonerna.

4. Brottsplatsen

Rollpersonerna kanske känner att de missat något och vill återvända till Slims bar. Det går naturligtvis bra, men området är nu avspärrat och omringat av ett antal vakter. Under dagen är det fyra hyrsvärd som patrullerar fram och tillbaka runt Slims hus, och när natten kommer är det bara två.

- Rollpersonerna kan försöka smyga in (-3 på CL både på in-och-utvägen, hyrsvärden är på sin vakt), och om det lyckas måste de slå ett extra slag på Smyga (normal CL) för var tionde minut de spenderar inomhus. Skulle vakterna upptäcka dem anfaller de genast.

De kan försöka muta vakterna (+2 på CL, det är ett tråkigt jobb) eller kanske rentav använda Övertala (-3 på CL, vakterna är irriterade). Om något av detta lyckas får rollpersonerna inte mer än en halvtimme inne i huset, innan de blir utslängda igen.

Väl inne i Slims hus hittar de inget mer av värde - om inte du som sadistisk SL vill lägga ut falska spår.

5. En aulägsen släkting

Skulle rollpersonerna känna efter ett tag att de inte är motiverade nog att fortsätta sökandet efter Slims mördare, kan en släkting från långväga dyka upp. Han - eller hon - söker upp äventyrarna och bedyrar att han är övertygad om deras oskuld, och ger dem en stor summa pengar (SL avgör mängden) för att fortsätta sökandet. Släktingen vill ha upprättelse och dessutom vill familjen veta vad som egentligen hände.

6. Det brinner!

Vid någon punkt i äventyret, förslagsvis när rollpersonerna börjat höra namnet Melange och ana att något skumt är på gång, antänds Slims bar i ett plötsligt exploderande inferno. Chansen att rädda något är obefintlig och när brandsläckare anländer är det redan försent. Bland åskådarna som samlas runt elden syns Bahn till, högländaren med smedjan; han knyter tyst sina nävar och ser väldigt bitter ut, som om detta berör honom mer än han tidigare gett intryck av.

7. Haals list

Under en sen kväll hörs det plötsligt rop på hjälp från en sidogata och dämpade läten från sparkar och slag. Rösterna låter skrämmande bekant och när rollpersonerna rusar dit för att se vad som pågår, ligger Haal på gatan och misshandlas brutalt av några stövuxna typer. Notera att detta händer innan rollpersonerna varit i kontakt med Melange.

- Om rollpersonerna kommer till undsättning flyr busarna snart, efter en kort och ojämn kamp.
- Om rollpersonerna låter bli och håller sig i bakgrunden medan Haal misshandlas, försvinner snart männen och lämnar honom blåslagen och blodig.



När rollpersonerna går fram för att hjälpa den stackaren, stretar han naturligtvis inte emot och han verkar vara i tämligen oskadat skick. Om de frågar vad det var för typer som anföll honom, skakar han på huvudet och säger att han inte vet. Han mumlar något om Hängivna svin och att det kanske var de som förföljt honom, men om rollpersonerna frågar varför skakar han bara på huvudet och säger: "Tack för hjälpen, men nu klarar jag mig själv." Sedan går han hem till sitt.

Haal har iscensatt misshandeln för att röja misstankar från sig själv. Han vill vara säker på att rollpersonerna inte får ett ögonblick kan ana att han ligger bakom storförräderiet, och han räknar kallt med att de förr eller senare kommer koppla honom till Melange.

8. Den döde jägaren

Efter att spelarna varit i kontakt med Rabiël syns han inte till mer, men när de aktivt börjar söka efter Selina dyker han plötsligt upp igen. Denna gång är han dock betydligt mindre talför, eftersom han är död! Han kan flyta förbi i någon av floderna, hänga ner från ett tak, kanske ligga och blöda i en gränd, dö av en överdos på ett glädjehus eller liknande. Hans farhågor om att han kommit för nära en obehaglig sanning var tydligen riktiga, och hans död ska fungera som en varningssignal till andra som envisas med att lägga näsan i blöt.

SLP

Selina

Selina är en ung, vacker kvinna med långt, mörkt hår och ett smalt ansikte. Hon är blyg av naturen och säger inte mycket, men har ett förtrollande leende och ett skratt som smittar av sig. Under äventyret är hon dock helt annorlunda, fortfarande i chock efter den hemska nyheten om fadern och livrädd efter det misslyckade mordförsöket. Flera dagar ute på Chronopias gator har gett henne en doft av svett och smuts, och de annars så mjuka anletsdragen är spända av rädsla och hunger. Hon litar inte på någon efter vad som hänt med Slim, talar knappt alls och ser sig hela tiden över axeln efter något eller någon.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
12	8	8	13	15	11	14	10	-

Färdigheter: Gömma sig 10, Smyga 12, Upptäcka fara 10, Dolk 7

Caerl

Caerl är en stilig man i övre medelåldern, med skarpa, välmejslade drag och en klar blick. Han utstrålar intelligens och charm, och det är inte många som inte trivs i denne välbärgade och gemytliga mans sällskap. Han har ett dämpat humör och ett tålmodigt sätt, en hög tolerans för sin omgivning och ett intresse för sina medmänniskor. Caerl är känd i Chronopia för att göra mycket bra för de fattiga och hungriga, en till synes hopplös kamp i en cynisk värld. Under ytan är Caerl naturligtvis ett kräk. Han är en framstående mörkerpräst i de Hängivnas led, en man som har bemästrat konsten att tortera, förhöra och mörda med framgång och utan att blinka. Under hela Selinas liv har han lyckats hålla detta dolt för henne, men nu vet hon och han vill ha henne tillbaka innan hon gör något för att skada hans position.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
14	14	15	11	16	16	15	15	+1

Färdigheter: Bluffa 16, Smyga 12, Övertala 17, Muta 15, Långsvärd 12, Dödens Magi 15 (6 Besvärjelser 15-S+1T6)

Haal

Haal är lång och smal med kort, ljus hår och klarblå ögon. Han rör sig elegant i sin omgivning och tycks alltid ta sig tiden att tala med sina gäster i restaurangen. Han är omtyckt hos kunderna och respekterad av konkurrenterna, och är precis som Caerl en tålmodig och tolerant man som gärna lyssnar på vad andra har att säga. Det är också denna bild han ger medlemmarna i Melange, den falska motståndsrörelse han är ledare i. Men i själva verket är Haal en kätare och Caerls högra hand. Det finns inget uns av information Haal inte kan skrapa fram, och hans metoder för det är nästan legendariska inom invigda kretsar. Han har svårare att dölja sin sanna natur än Caerl, och under press eller i en stressad situation kan han plötsligt slå om och bli väldigt aggressiv. Det går dock fort över, eftersom han lika snabbt inser sitt misstag.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
14	12	12	15	14	15	13	13	-

Färdigheter: Bluffa 14, Övertala 15, Muta 12, Hoppa 14, Klättra 15, Upptäcka fara 12, Dra vapen 13, Dolk 15, Kortsvärd 13

Samí

Samí är storvuxen, bullrig och ful. Han har ett väldigt skägg, gula tänder och luktar fruktansvärt illa. Han är också en av Chronopias bästa huvudjägare, och har ett temperament som är nästan löjligt aggressivt. Minsta tecken till konkurrens utplånar han, men aldrig själv för innerst inne är han en liten fegis. Du kan behöva modifiera Samís attribut och förmågor efter rollpersonerna i din spelgrupps nivå, så att han verkligen är en hotfull huvudjägare.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
15	15	15	11	9	10	8	15	+1

Färdigheter: Hoppa 12, Smyga 10, Upptäcka fara 15, Chronosklinga 15, Klyvare 14

Slim

Slim är den andre barägaren i det område där Haal har sitt värdshus. Han är liten och tunn, med väldigt få hårstrån kvar men med en vaken blick som skvallrar om ett sinne för humor och en granskande person. Om Haals bar är mer för de rika och intellektuella, är Slims ställe för de som tycker om att ta sig en öl och berätta fula historier. Han slår sig ofta ner bland sina gäster och skrattar med dem, och han är inte främmande för att ge en och annan hemlös en bit av resterna från kvällens festligheter. Han är dock litet väl godtrogen och naiv, och ser gärna det bästa hos människor om han kan. Det är också därför han inte blir långvarig i detta äventyr.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
10	9	10	12	15	14	11	10	-

Färdigheter: Övertala 14, Köpslå 15, Dolk 10

Mattrim

Mattrim är lång och bredaxlad, med ett brunt hår bundet i en fläta och en lapp framför ena ögat. Han är arrogant på ett kyligt överlägset sätt och ser de flesta som lägre stående. Han hatar alver. Mattrim är ofta så övertygad om sin seger att han gärna skryter om sina framgångar före, under tiden och efter ett bytes infångande. Detta har tidigare vållat honom en del problem, men han tycks aldrig lära sig. Du kan behöva modifiera Mattrims attribut och förmågor efter rollpersonerna i din spelgrupps nivå, så att han verkligen är en hotfull huvudjägare.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
14	13	14	12	11	12	11	14	+1

Färdigheter: Hoppa 10, Klättra 13, Smyga 12, Upptäcka fara 10, Hantera fällor 12, Stickklinga 15, Handysa 14



Rabiel

Rabiel är något kortvuxen, med ljusblont hår och gröna ögon. Han är lugn och samlad, men kan lätt bli uppretad om det går honom emot. Rabiel har en stark självbevarelsesdrift och ger sig sällan in i uppdrag han inte tror han kan slutföra. För att vara en huvudjägare är han ovanligt intelligent och beräknande, och han har ofta använt list framför våld för att fånga in sina offer. Du kan behöva modifiera Rabiels attribut och förmågor efter rollpersonerna i din spelgrupps nivå, så att han verkligen är en hotfull huvudjägare.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
11	12	14	14	15	12	11	13	-

Färdigheter: Klättra 12, Stjåla föremål 13, Hantera fällor 12, Långsvärd 15, Kortbåge 12

Bahn

Bahn är en rödhårig högländare, stor även för att vara en sådan, och tycks inte göra mycket annat än att hamra metall i sin smedja. Han säger väldigt litet och kan förefalla otrevlig, men enligt hans mening talar tystnaden sitt eget språk. Han hatar de Hängivna efter att de mördat hans fru och två döttrar när de vägrade ge dem mat till deras fälttåg, och nu har han gått med i Melange för att hämnas.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
17	15	15	12	10	10	9	16	+1T2

Färdigheter: Smida 15, Slagsmål 16, Bredsvärd 16

Salli

Salli är en sjuk kvinna i medelåldern. Hennes hår är redan grått och ögonen är grumliga av ålderdom. Hon litar inte på någon och har därför inte en enda vän i livet. Hennes make dog för ett tag sedan, när han öppet förolämpade en Hängiven präst och kallade honom mördare och slaktare. Dumt gjort. Nu har hon gått med i Melange, främst för att känna att det finns fler som hon ute i kylan.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
10	9	9	10	12	10	9	9	-

Färdigheter: Läsa/Skriva Chronos 12, Smyga 10, Lyssna 9

Jacul

Jacul är en bedrövad man, lönnfet och med tunt hår över en begynnande flint. Hans ögon är halvslutna och han ger ett sömnigt, ofokuserat intryck. När Jacul inte jobbar på en billig bar i De Tusen Fröjdernas Gata är han hemma och dricker sig redlös, eller i sängen med en billig kvinna. Han vill glömma sitt tidigare liv, där han en gång var en novis i de Hängivnas ranker och sedan blev förföljd när han försökte bryta sig fri. Just därför har Jacul gått med i Melange, för att ha en säker plats att fly till när det bara blir för mycket för honom.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
13	11	10	10	9	11	10	12	-

Färdigheter: Lyssna 12, Undre världen 11, Dolk 10, Köpslå 10

Övriga SLP

När det gäller medlemmar i Melange, rånare, svartgardister, kidnappare, edsvurna och andra som inte har en särskilt prominent roll i äventyret, lämnar vi upp till SL att hitta på rimliga värden för dessa personer. Överdriv inte, skapa inga supermänniskor, men se ändå till att rollpersonerna får motstånd när så krävs. De får ju inte börja tro att de är oövervinnliga på något sätt.



Efter att Caerl är död finns det inte mycket mer för rollpersonerna att göra. Lokalen städas upp av de nedstämda medlemmarna, och något spår efter Selina syns inte längre till. Ett rykte om att de Hängivna låg bakom Slims död börjar sakta sprida sig över staden, vem som startade det vet ingen, men efter bara några dagar är det inte längre någon som tror att rollpersonerna hade något med mordet att göra.

Det finns fortfarande ett par frågor som är obesvarade och ett par mysterier som inte är uppklarade, och här följer några förslag på vad ni kan spinna vidare på:

Selina

Vart tog hon vägen? Om rollpersonerna vill söka efter flickan, så låt dem försöka. Det är upp till dig som SL om hon kan bli hittad igen; men livet har redan lärt henne en hård läxa och om rollpersonerna börjat leta, och hon får reda på det, kommer hon bli svår att hitta. Är det något Selina har blivit bra på, så är det att gömma sig.

Melange

Motståndsrörelsen är visserligen i upplösningstillstånd, men inte nödvändigtvis upplöst. Om medlemmarna bara ges den rätta motivationen kan de lockas till att starta upp Melange igen, kanske under ett annat namn men med samma syfte. De nyss inträffade händelserna borde vara skäl nog till att skapa en organiserad - och pålitlig - rörelse som arbetar mot de Hängivna. Kanske kan detta också bli en värdefull kontakt inför framtida äventyr?

Haal

Vart sjutton tog kräket Haal vägen? Mitt under striden försvann han bara och syntes inte längre till. Om rollpersonerna vill söka rätt på honom tigger de genast om problem. De Hängivna kan konsten att gömma sig om de vill, och minsta spår till en undersökning kommer leda till obehaglig uppmärksamhet från de religilösa fanatikerna. Det är dock fler som säkerligen skulle vilja möta Haal - samtliga medlemmar i Melange, till exempel - och en organiserad form av sökande skulle kunna leda till många spännande äventyr.

Slims död

Om rollpersonerna ännu inte räknat ut att Slim föll offer för de Hängivna på grund av att han höll Selina hos sig, eller om de kanske inte helt enkelt tror på det, kan man arbeta vidare på mysteriet kring barägarens död. Kanske har han släktingar (se Händelse 6) som inte är nöjda med resultatet och tror att mer ligger bakom, eller kanske finns det andra orsaker att tro att Slims död hade ett djupare motiv? Det är upp till en kreativ SL att göra något bra av det.

BLODSBAND

Ett äventyr till Drakar och Demoner

"Stig in, min vän. Tag ett steg framåt ut i ljuset, så vi får se på dig.

Ah, minsann, om du inte är en reslig yngling.

Det tycks som om vi fick tag på dig i sista sekunden.

Visst, du hade kunnat ta hand om det själv, visst, du hade läget under kontroll; men tro mig, min vän, när jag säger att du aldrig varit så nära en bestialisk och gruslig död som du var för bara några timmar sedan. Och det vet du säkert själv, om du har någon aning om vilka kräk de Hängivna egentligen är.

Så, vad vill vi dig? Varför har vi släpat dig hit till denna mörka, grottliknande håla under Grytan? Låt mig förklara. Detta är Melange, grabben, och det är vårt sätt att ge igen på de Hängivna.

Vi har alla en anledning att hata de Hängivna och därför tror vi att du kan bli en värdig medlem i Melange.

Vi vet vilka olyckor som har drabbat dig.

Vi vet att du hatar de Hängivna över allt annat och därför tror vi på dig, grabben. För att visa just det, ska jag presentera ett mycket delikat problem.

Seså, sätt dig här med mig, och hör vad jag har att säga."

Du måste ha tillgång till Drakar och Demoners grundregler för att kunna använda äventyret.

