

Ett Äventyr Till Drakar och Demoner 6

Herr Sunes Testamente



MEDUSA
GAMES

Herr Sunes Testamente

Version 1.0

Konstruktion, design och illustrationer:
Jörgen Karlsson, Medusa Games

Äventyrstestare: Attackgrupp Alpha
MG012

Drakar och Demoner © Riotminds
Herr Sunes Testamente © Medusa Games
Äventyret får skrivas ut eller kopieras för eget bruk. Ingen vidare försäljning eller annan distribution får ske utan upphovsrättsinnehavarnas godkännande.

<http://www.spelaroll.net/medusagames/>

Detta äventyr bör endast läsas av spelledaren

Förord

Herr Sunes Testamente är ett litet äventyr som kan spelas på en kväll och är anpassat för 3-5 rollpersoner. Det är som vanligt fritt för spelledaren att ändra hur mycket han vill i äventyret för att det skall passa hans spelgrupp. För att få ut det mesta av detta äventyr kräver det att spelledaren är bra på att improvisera i de olika äventyrsmomenten eftersom det är omöjligt att beskriva alla de konsekvenser som rollpersonernas handlande kan få. Till sist hoppas jag att ni får mycket nöje med Herr Sunes Testamente och ni är välkommen med kommentarer till mig via Medusa Games hemsida.

Jörgen Karlsson, Oktober 2002

Äventyrets delar

Herr Sunes Testamente är uppdelat i fem kapitel och det är tänkt att de ska spelas i den ordning de är skrivna i. De fem kapitlen är:

1. Nidingens erbjudande
2. Bland tjuvar och svin
3. Den hårda domen
4. Gerbanis fångelsehål
5. Den vilda flykten

Bakgrund

Herr Sune har alltid varit en sparsam man. Skrytsamma fester och vilt spenderande har aldrig varit något för denna man som hela sitt liv levt efter mottot "Den som spar har". Herr Sune gjorde sig tidigt i livet en förmögenhet på hästaffärer och gifte sig med sin ungdomskäre Elsa som han levde ett lyckligt liv med tills hon gick bort för några år sedan.

Det enda mörka molnet i herr Sunes liv är sonen Herve som enligt herr Sune är en odåga som saknar ryggrad. Efter en bråkig uppväxt hamnade Herve i tråkigheter med rättvisan och han dömdes till tre års straffarbete för stöld. Herr Sune blev rasande över vanäran som Herve drog över familjen och försköt sin son. Efter att Herve avtjänat sitt straff i koppargruvorna vid Kardiff reste Herve land och rike runt och försörjde sig så bäst han kunde som äventyrare och diversearbetare.

Nu på gamla dagar håller herr Sune på att förbereda sin egna bortgång. Han känner nämligen att hans slitsamma liv börjar lida mot sitt slut och därför har han köpt sig en begravningsplats bredvid sin fru i soltempets katakomber. Herr Sune har även berättat för gerbanis prästen Gregorus att han kommer att testamentera hela sin förmögenhet till den gerbaniska kyrkan som han håller kär.

När Herve fick höra att hans far var döende återvände han till hemstaden Kardiff men när han knackade på faderns dörr nekades han inträde. Herve som tröttnat på sitt fattiga liv hade hoppas att fadern skulle ha förlåtit honom och göra honom till den rättmätiga arvinge som han faktisk är. Genom att muta en av tjänarna fick han reda på att herr Sune skrivit ett testamente men inte vad som stod i det, det var tydligen hemligt. Herve fruktade att han inte kommer att ärva den förmögenhet som herr Sune besitter och beslöt därför att stjäla testamentet.

Herve kontrakterade en mästertjuv kallad Rubinräven av stjäla testamentet men något gick fel. När Rubinräven bröt sig in i herr Sunes hus och hittat testamentet blev hon upptäckt av herr Sune och ett vilt slagsmål bröt ut och i det tumult som följde blev herr Sune svårt knivskuren innan Rubinräven lyckades fly med testamentet. Sedan den dagen har Rubinräven och testamentet varit försvunnen.

Herr Sune förlorade mycket blod innan helaren Neros kunde stoppa blödnigen. Han ligger nu till säng och inväntar Stormes öppnande av himmelrikets portar...

Kapitel 1: Nidingens erbjudande



Äventyrets början

Äventyret börjar på värdshuset "Guldsporren" i staden Kardiff där rollpersonerna rekreerar sig efter sitt senaste äventyr. När de som bäst håller på att äta middag och skryter om sina tappra upptåg kommer en främlig fram till dem. Läs upp följande för spelarna:

Ni sitter och äter middag på värdshuset "Guldsporren" när en storvuxen främling kommer fram till er. Främlingen verkar vara i 40 års åldern och i hans färdade ansikte kan ni se att han är bekymrad. Efter en stunds tystnad frågar främlingen om han får slå sig ned vid erat bort. Får han det?

Om rollpersonerna avvisar främlingen slutar äventyret här och spelledaren kan börja leta efter en ny mer äventyrlig spelgrupp. När rollpersonerna ger främlingen sin tillåtelse att slå sig ner läser du upp följande för dem.

Främlingen sätter sig ned och beställer in mjöd åt alla av värdshusvärderna Torulf. När mjödet serverats tar han till orda. "Mitt namn är Herve Glatsten och är son till herr Sune Glatsten den rika köpmannen. När jag var ung och dum stal jag en helig bägare från soltemplet och jag hade kommit undan med det om jag inte varit så berusad att jag sprungit in i ett av soltempellets pelare och svimmat. Jag arresterades för brottet och dömdes till tre års straffarbete. Som ni kan förstå var min far inte glad över händelsen. Han blev faktiskt vansinnig och förskjöt mig från familjen. Efter att jag avtjänat straffet drev jag omkring i landet i jakt efter lycka men det enda jag egentligen ville var att få min faders förlåtelse. Jag sökte själv upp herr Sune för några veckor sedan men hans tjänare släppte inte ens in mig i huset. I min förtvivan att få reda på om herr Sune hade förlåtit mig kontaktade jag en tjuv kallad Rubinräven att stjäla herr Sunes testamente. Om han förlåtit mig skulle jag säkerligen vara hans arvtagare. Vilket dåre jag var".

Herve tar en stor klunk stärkande mjöd innan han fortsätter. "Rubinräven stal testamentet men under stölden blev han upptäckt och han skadade min fader svårt. Nu är Rubinräven försvunnen med testamentet och jag har inga svar. Min fråga är nu, skulle ni vara intresserad att leta upp Rubinräven och föra testamentet till mig!"

Det är viktigt att spelledaren får rollpersonerna att förstå att Herve är en djupt beskyrman som inte har haft det lätt i livet. När Herve berättar sitt levnadsöde skall de känna sympati för honom. Herve kommer att svara på alla frågor som rollpersonerna har och erbjuda dem 1.000 silvermynt i belöning om de kan föra testamentet till honom.

Här följer svaren på de frågor som rollpersonerna troligast kommer att ställa till Herve.

Varför letar du själv inte upp Rubinräven?

Min far är döende och jag skulle vilja vara närvarande om hans tillstånd förändras till det sämre. En av tjänarna har lovat att släppa in mig så att jag kan få herr Sunes förlåtelse. Den kan jag aldrig få om jag är ute och letar efter testamentet.

Hur hittar vi Rubinräven?

Rubinräven har gött under jorden och ingen vet säkert var hon är. Jag har via rykten hört att hon har en jämn kontakt med en grupp tjuvar som kallas korparna.

Var kan man hitta korparna?

Jag har ingen aning men de är kända att förutom tjuveri och häleri att hålla på med droghandel och kidnappning.

Var hittar vi dig efter vi funnit testamentet?

Jag kommer att finnas här på detta värdshus. Sitter jag inte här så finns jag på mitt rum en trappa upp.



Herve Glatsten

Herve är en person märkt av livets hårda skola. Efter avtjänat fängelsestraff reste han riket runt för finna lycka och rikedom. Herve bryr sig inte om sin far herr Sune utan är bara ute efter hans förmögenhet. Detta kommer han dock inte att avslöja för någon.

Styrka	14	Attack 1: FV 10	
Fysik	14	Parering 1: FV 10	
Smidighet	10		
Storlek	13	Färdigheter:	FV
Intelligens	8	Bluffa	15
Psyke	11	Dyrka läs	10
Spiritus	7	Gömma sig	8
Karsima	16	Smyga	10

Skadebonus:	1T3	Utrustning:	
Kroppspoäng:	45	Kroksabel, 2T6+2, IM +2	
Förflyttning:	L12	Nitat läder, RV 4	
IM:	+1	1.050 silvermynt	
SM:	-		

Kardiff

Äventyret utspelar sig i staden Kardiff i norra Valucien. Kardiff är Valuciens norra utpost mot det krigiska västra Lorenzien som gör rikets gränser osäkra. En tjock mur skyddar staden mot överfall och landets norra armé är stationerad i staden. Annars är Kardiff som vilken storstad som helst med det heliga soltemplet som stadens stolthet. Soltemplet räknas som ett av trudvangs tolv underverk och är ett pilgrimsmål för varje valucier. Det är här som herr Sune tänker låter sig begravas.

1. Västporten

Kardiffs västra port som vaktas av ett tio trötta vakter.

2. Vårdshuset "Guldsporren"

Vårdshuset "Guldsporren" ägs av den korpulente värden Torulf som sköter om vårdshuset tillsammans med sina fem döttrar. Priserna på "Guldsporren" är ett mynt högre än på vanliga vårdshus (se regelboken sidan 76) och har tillgång till både stall och bad. Torulf är annars en trevlig figur och har för tillfället många lediga rum som rollpersonerna kan hyra. I ett av enkelrummen bor Herve.

3. Herr Sunes hus

Herr Sune bor i ett hus som ligger i ett område som kallas Rosgårdarna. Det är ett exklusivt område och det är här de rika borgarna bor. I huset bor förutom herr Sune själv också betjänten Boris och hans fru Borghild. Dessutom arbetar

pigan Fiofana i huset på dagtid. Rollpersonerna kommer inte under några omständigheter att släppas in i huset.

4. Tjuvgillet hus

Tjuvgillet korparna har ett hus i närheten av centrala Kardiff. Här kan gilletts medlemmar få skydd och mat mot ordningsmakten. Under en hemlig lucka finns en tunnel till stadens kloaksystem som korparna använder sig av för att ta sig obemärkt överallt i staden.

5. Kloaksystemet

Under hela Kardiff löper ett invecklat kloaksystem som kung Epafos IV lät uppföra för länge sedan till stor kostnad eftersom han tyckte att Kardiffs gator stank som en trollisk gödselhög.

6. Rubinrävens tillhåll

Rubindräven bor i ett fint hus som hon köpt av en fattig änka. På dagtid uppger sig Rubinräven för att vara en fin dam vid namn Ekina Knarre som inte har större ambitioner än sina broderier. På natten förvandlas hon till den girige tjuv hon är.

7. Gerbanis administrativa byggnad

Förutom soltemplet och en handfull mindre kyrkor har Gerbanis denna administrativa byggnad i Kardiff. Det här som alla kyrkans affärer och icke andliga förehavanden behandlas. I byggnadens finns en domstol och ett fängelse.

Karta A: Kardiff



Kapitel 2: Bland tjuvar och svin



Rubindräven är en slug tjuv. Hon har varit vida beryktad i tio år efter att hon lyckades stjäla kungens guldspira när han var på besök i Cardiff. Hon har goda förbindelser med det lokala tjuvgillet men är inte medlem i korparna som de kallas. Deras ledare Snabbhand har till och med haft ett förhållande med henne en kortare tid. Det lättaste sättet att lokalisera Rubindräven går via korparna.

Korparna är ett 30-tal tjuvar som slutit sig samman i ett gille. De leds av enväldshärskaren Snabbhand som tar 20% av intäkterna. I gengäld kan de söka skydd hos gillet's gömställen. De är specialiserade på stöld och häleri men har ibland sysslat med både kidnappningar och drog-handel. Korparna har sitt gemensamma gömställe i de centrala delarna av Cardiff. De utnyttjar också stadens kloaksystem för att snabbt och obemärkt ta sig till de olika delarna av staden.

Det finns få ledtrådar som leder till korparna däremot kan rollpersonerna att komma i kontakt med dem genom ett slumpmässigt möte. När rollpersonerna är ute och går i staden skall du slå på slump Tabellen nedan en gång var tredje timme.

1C4 Slumpmässiga möten

1. Halvlängdsmannens erbjudande
2. Den fräcka stölden
3. Köpmannens dilemma
4. Den griniga ungen

1. Halvlängdsmannens erbjudande

När rollpersonerna går genom en gränd kommer en mörkt klädd halvlängdsman med slokhatt fram med dem. Tyst frågar han om de är intresserade av att inhandla lite grön lotus. Alla rollpersoner får slå ett mycket lätt (+5) Drogkunskap-slag. De som lyckas vet att grön lotus är en drog som när man röker ger ett häftigt rus. Priset är 50 silvermynt för en dos och kan prutas (använd färdigheten Köpslå). Halvlängdsmannen vars namn är Notte Blålock vet faktiskt var korparna har sitt gömställe och denna information är han villig att sälja till rollpersonerna för 200 silvermynt (kan inte prutas). Notte nämner bara detta erbjudande om rollpersonerna frågar.

Om någon av rollpersonerna provar att röka grön lotus så kommer denne att bli kraftigt påverkad. Rollpersonerna får följande modifikationer på sina grundegenskap och de färdigheter de påverkar. Styrka +2, Smidighet -5, Psyke +5. Drogen verkar i en timme. Dessutom måste rollpersonen lyckas med ett lätt (+3) Psyke-slag eller bli beroende av drogen. Om slaget misslyckas har rollpersonen blivit beroende. Hur detta påverkar rollpersonen bestämmer spelledaren.

2. Buffelns lurighet

En av korparna försöker stjäla en av rollpersonernas börsar när de går genom Kardiffs gator. I en mindre folksamling kommer tjuven att låtsas stöta ihop med en av rollpersonerna och sedan be om ursäkt. Under sammanstötningen kommer tjuven att befria rollpersonen från hans börs. Fattar inte rollpersonerna några misstankar kommer han undan med stölden (inget tärningsslag behöver rullas). Fattar däremot rollpersonerna misstankar och börja följa efter tjuven eller tilltala denne kommer han att försöka fly till tjuvgillet hus där han vet att han är säker. Lyckas rollpersonerna oskadliggöra tjuven och han är fortfarande vid liv kommer han att byta informationen om var tjuvgillet hus är och att Snabbhand vet var Rubindrävens gömställe är i utbyte mot sin frihet.

3. Köpmannens dilemma

När rollpersonerna går omkring på Kardiffs gator hör de skrik på hjälp från en gränd. När de kommer dit ser de en köpman som ligger på marken och kvider samtidigt som två skumma personer försvinner genom en lucka ner till Kardiffs kloaker. Köpmannen har blivit rånad och åkt på en riktig "propp". När han kvicknar till tackar han rollpersonerna för att de kom till undsättning sedan ger han sig iväg mot stadsvakten för att rapportera stölden. Om rollpersonerna bestämmer sig för att följa efter tjuvarna får spelledaren bestämma från vilken kloaklucka som de tar sig ner genom. När de kommer ner i kloakerna har tjuvarna försvunnit men det hindrar inte rollpersonerna från att söka igenom kloakerna i jakt efter dem.

4. Den griniga ungen

När rollpersonerna vandrar omkring i de centrala delarna av Cardiff hör de plötsligt syn på en unge som grinar. Ungen tystnar för en sekund när han får syn på rollpersonerna för att sedan springa fram och klammra sig fast vid den tuffaste rollpersonens ben. Ungen som uppskattas var 3-4 år gammal vägrar släppa taget. Man kan dock muta honom med en kaka eller något annat sött. Hur som helst kommer ungen att klänga fast/följa efter rollpersonerna vart de än går. Frågar rollpersonerna vart ungen bor pekar han på ett hus som råkar vara det lokala tjuvgillet. Ungen har ingen aning om vart han är och pekar bara på ett hus eftersom han helt enkelt bor i ett hus.

När rollpersonerna knackar på öppnar en senig man dörren och när han får reda på vad de vill ber han rollpersonerna dra dit pepparn växer för här bor det inga ungar som han uttrycker det.

Strax efter denna utskällning kommer en vårtig kvinna fram och sliter tag i ungen och skriker "Vad gör ni med min pojke!" och återigen blir rollpersonerna utskällda efter noter. Sedan går hon iväg med ungen muttrandes om att hon allt borde rapportera dem för stadsvakten...

Tjuvgilletts hus

Förr eller senare kommer spåren att leda rollpersonerna till tjuvgilletts hus i centrala Cardiff. Om rollpersonerna knackar på öppnar en senig man dörren och frågar vad de vill. Han kommer bara att släppa in rollpersonerna om de säger att de vill tala med Snabbhand. Allt annat kommer att mötas av förakt och förolämpningar. Skulle rollpersonerna försöka tränga sig in eller om de anfaller huset kommer tjuvarna i huset att försvara sig. Skulle rollpersonerna släppas in kommer tjuvarna att föra in dem till matsalen (rum 3) och två timmar senare kommer Snabbhand till rummet (försatt under rubriken Möte med Snabbhand).

”Korparna”

Tjuvarna i Cardiff som kallar sig korparna är brokig skara individer som sätter sig själva först. Deras stridsmoral är inte den bästa och detta kommer att få konsekvenser när de strider mot rollpersonerna.

Styrka	10	Attack 1: FV 12	
Fysik	12	Parering 1: FV 8	
Smidighet	15		
Storlek	9	Färdigheter:	FV
Intelligens	13	Bluffa	5
Psyke	8	Dyrka lås	10
Spiritus	11	Finna dolda ting	8
Karsima	11	Förfalska	5
		Gömma sig	10
Skadebonus:	-	Muta	10
Kroppspoäng:	33	Skugga	12
Förflyttning:	L12	Smyga	12
IM:	-2		
SM:	+2	Utrustning:	
		Dolk, 1T6+2, IM +2	
		Läder, RV 3	

Tjuvarnas moral

När rollpersonerna strider mot Korparna som befinner sig i tjuvgilletts hus kommer tjuvarnas moral att testas. Varje gång rollpersonerna tillfogar en tjuv skada måste denne slå ett slag på denna tabell.

1T6 Moraltabell

1-4.	Tjuven biter ihop och strider vidare
5.	Tjuver kastar sitt vapen och ger upp
6.	Tjuven försöker fly genom den hemliga luckan (rum 5).

1. Hall

Överblick: En avlång korridor som utsmyckats med fyra gamla tavlor som är upphängda på väggarna.

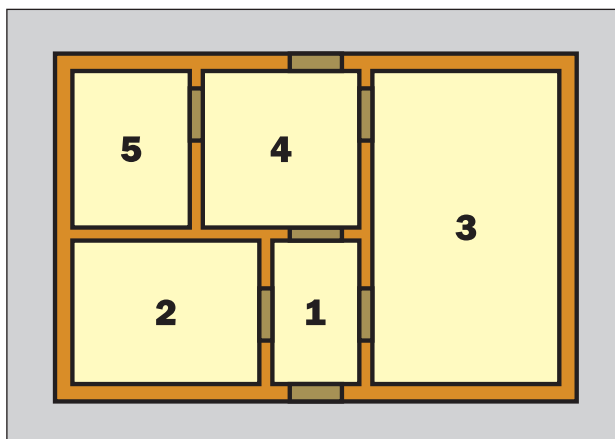
Varelser: I detta rum finns det alltid tre tjuvar som ser till att inga ovälkomna gäster försöker tränga sig in i huset.

Finna dolda ting: -

Skatter: Inga, tavlorna är endast värda 25 silvermynt styck.

SL: -

Karta B: Tjuvgilletts hus



2. Sovrum

Överblick: Ett fyrkantigt rum med sex sängar.

Varelser: Dagtid inga, nattetid sover de sex tjuvarna från rum 3 och 4 här.

Finna dolda ting: Några mynt finns gömda i två av madrasserna.

Skatter: I de två madrasserna finns det 23 kopparmynt och 15 silvermynt.

SL: Dessa sovplatser kan tjuvar hyra av tjuvgillet för 100 silvermynt natten.

3. Matsal

Överblick: Ett stort avlångt rum med en tronliknande fåtölj i borte änden. I mitten av rummet finns ett långbord med tio pallar.

Varelser: Dagtid, 5 st tjuvar som planerar nya illdåd.

Finna dolda ting: -

Skatter: -

SL: I detta rum har tjuvgillet sina möten. För 25 silvermynt kan man bli serverad både mat och dryck.

4. Kök

Överblick: Ett fyrkantigt rum med öppen spis. Efter väggarna finns det två hyllor och två skåp.

Varelser: Dagtid, en tjuv som tillreder mat.

Finna dolda ting: -

Skatter: -

SL: På hyllorna och i skåpen finns det diverse råvaror, kryddor och matlagingsredskap.

5. Förråd

Överblick: Ett litet rum med några tunnor, några lådor och i det borte hörnet en säck.

Varelser: -

Finna dolda ting: Under säcken finns en dold lucka som leder ned till kloaksystemet. För att finna luckan måste man flytta på säcken och sedan lyckas med ett Finna dolda ting-slag.

Skatter: Inga

SL: I tunnorna finns det ett välsmakande rött vin, i lådorna finns det torkat kött och fisk och i säcken finns det svamp. Svampen kan identifieras som krustallkantarell för den som lyckas med ett Botanik-slag (läs mer under rubriken Tunnensvinet).

Kardiffs kloaker

Kardiffs kloaker är byggda med ett antal stora tunnlar som förbinder kloaknedgångarna med varandra. Dessutom finns det ett antal mindre gångar med små brunnar där befolkningen kan slänga ned skräp. Själva kloakerna är vattenfyllda till fotanklarna och det luktar mycket illa.

När rollpersonerna befinner sig i kloakerna finns det risk att de råkar ut för ett slumpmässigt möte.

1T4 Slumpmässiga möten

1-2	Ingenting händer
3.	Tjuvarna
4.	Tunnelsvinet

1-2. Ingenting händer

Det plaskar oroväckande i vattnet men ingenting händer.

3. Tjuvarna

När rollpersonerna är i kloaken stöter de på 1T4 tjuvar på väg till tjuvarnas hemliga gömställe. Utan att fråga drar de sina dolkar och går till attack. När hälften av tjuvarna är oskadliggjorda flyr de övriga.

4. Tunnelsvinet

När rollpersonerna är i kloakerna stöter de på tunnelsvinet som är på jakt efter något ätbart. När den får syn på rollpersonerna går den till attack (läs mer under rubriken Tunnelsvinet).

Utforskning av kloakerna

När rollpersonerna tar sig ned i kloakerna bör du tänka på att det är becksvalt och facklor behövs.

1. Tjuvarnas nedgång

Överblick: Ett litet rum med en dold steg.

Varelser: -

Finna dolda ting: -

Skatter: -

SL: Denna gång förbinder tjuvgillet hus med kloakerna.

2. Tunnelsvinets håla

Överblick: Ett runt rum med skräp, matrester och några lik. Stanken i detta rum är fruktansvärd.

Varelser: Tunnelsvinet

Finna dolda ting: Se skatter

Skatter: Bland bråten och liken kan man finna följande, 34 kopparmynt, 24 silvermynt, 3 guldmynt, 3 rubiner (värde 500 sm/styck), 1 rostigt kortsvärd, 2 trasiga dolkar, 1 guldarmband (värde 1.000 sm).

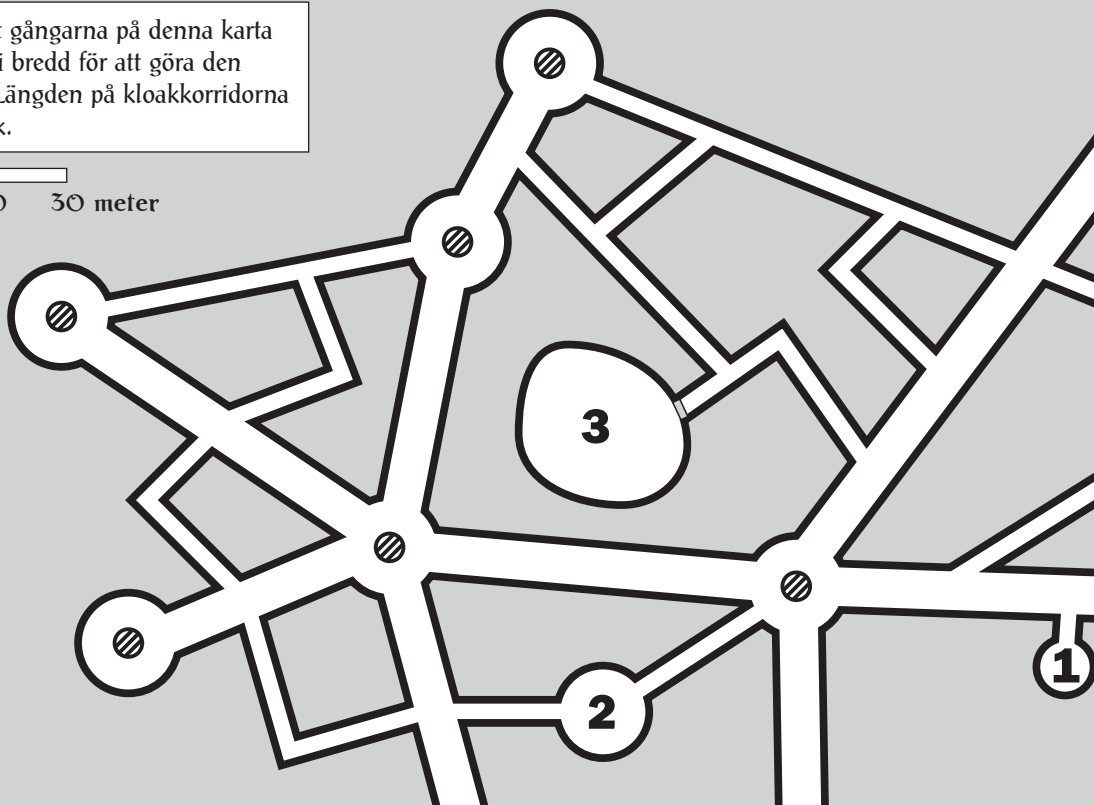
SL: Detta är tunnelsvinets håla i kloaksystemet. När stadsvakten upptäckte att tjuvarna använde sig av kloakerna bestämde de sig för att göra något åt saken. Från Stenhimlas dvärgar beställde de ett tunnelsvin som placerades i kloakerna där den nu får springa fritt och sprida skräck. Till en börjar fick tunnelsvinet avsedd effekt och tjuvarna övergav kloakerna tills de fann att om man kastar en näve krustallkantareller till tunnelsvinet kommer det att äta upp svmaparna och man kan smita iväg.

Ibland ger sig tunnelsvinet sig iväg på jakt efter mat som den kan bära iväg till sin håla. Observera om rollpersonerna dödat tunnelsvinet finns det han inte i rummet.

Karta C: Kardiffs kloaker

Observera att gångarna på denna karta är förstorade i bredd för att göra den lättförstådd. Längden på kloakkorridorerna stämmer dock.

0 10 20 30 meter



Tunnelsvinet

Tunnelsvinet är ett glupskt odjur som ständigt letar efter föda. För mer information konsultera Jorge's Bestiarium sid 144-145.

Styrka	18	Skadebonus:	1T6
Fysik	17	Kroppspoäng:	66
Smidighet	11	Förflyttning:	L16
Storlek	22	IM:	-
Intelligens	4	SM:	-
Psyke	5		
Spiritus	2	Betar, FV 9, 1T8	
Karsima	8	Hud, RV 4	

3. Tjuvarnas gömställe

Överblick: Ett stort uthugget rum med massor av tjuvgods.

Varelser: Snabbhand plus 1T6+2 tjuvar.

Finna dolda ting: Inga

Skatter: Rummet är proppfullt med tjuvgods och liknar ett antikvarium. Här finns allt från elefantbetar till heliga stater. Det finns dock inga pengar eller smycken.

SL: Detta rum använder tjuvarna till att gömma sitt tjuvgods innan de säljer det vidare. Skulle rollpersonerna ta med sig några föremål härifrån finns det risk att någon upptäcker att de bär på stulet gods och tillkallar stadsvakten.

Möte med Snabbhand

Snabbhand är en gammal erfaren tjuv som arbetat sig upp i herakin till ledare för tjuvgillet korporna. När rollpersonerna möter honom frågar han dem vad de vill.

Snabbhand vet var Rubinrävens hus är och är villig att sälja informationen för 500 silvermynt eller ett magiskt föremål. När rollpersonerna har avklarat affärerna med Snabbhand tackar han dem och varnar dem för de konse-

Snabbhand

Snabbhand är en ledare och föredrar list före våld.

Styrka	13	Attack 1: FV 12	
Fysik	13	Parering 1: FV 12	
Smidighet	13		
Storlek	13	Färdigheter:	FV
Intelligens	17	Bluffa	5
Psyke	14	Dyrka läs	10
Spiritus	8	Finna dolda ting	8
Karsima	10	Förfalska	5
		Muta	10
Skadebonus:	1T6		
Kroppspoäng:	48	Utrustning:	
Förflyttning:	L13	Dolk, 1T6+2, IM +2	
IM:	-1	Läder, RV 3	
SM:	-1		

Snabbhand äger ett par magiska stövlar med besvärjelserna dunkel och permanens.

kvenser som kan hända om de avslöjar deras gömställen. Om rollpersonerna inte har några pengar eller väljer att försöka tvinga sanningen ur Snabbhand kommer han att strida tills han tio kroppspoäng kvar. Då ger han sig och avslöjar var Rubinrävens hus befinner sig.

Rubinrävens tillhåll

Rubinräven vars riktiga namn är Ekina Knarre äger ett envåningshus av tegel. Hon har hållit sig borta från Kardiffs gator sedan hon stal testamentet för spanandet efter den som knivhögg herr Sune har varit intensivt.

När rollpersonerna besöker hennes hus kommer hon att överlämna testamentet frivilligt om rollpersonerna lovar att inte lämna över henne till ordningsmakten. Efter att rollpersonerna har lämnat henne kommer hon att packa sina saker och lämna Cardiff för säkrare sydliga städer.

Skulle rollpersonerna välja att strida kommer hon att försvara sig med sina giftinsmorda dolkar. Gifftet försvinner efter första träffen och verkar bara om dolken ger skada.

Ekina Knarre (alias Rubinräven)

Ekina Knarre kallas för Rubinräven för hennes långa eldröda hår. Hon är charmig och kärleksfull när det passar hennes intressen men när hon visar sitt rätta jag är hon självisk och girig.

Styrka	14	Attack 1: FV 10	
Fysik	18	Attack 2: FV 6	
Smidighet	18	Parering 1: FV 6	
Storlek	7		
Intelligens	15	Färdigheter:	FV
Psyke	15	Bluff	15
Spiritus	15	Dyrka läs	15
Karsima	17	Finna dolda ting	12
		Förklädnad	12
Skadebonus:	-	Giftkunskap	10
Kroppspoäng:	59	Gömma sig	15
Förflyttning:	L13	Hoppa	15
IM:	-5	Klättra	15
SM:	-2	Lyssna	10
		Smyga	15
		Skugga	10
		Värdesätta	10

Utrustning:
2 dolkar, 1T6+2*, IM +2
Läder, RV 3

*Dolkarna är impregnerade med ett gift med Sty 13.

Testamentet

När Herr Sune märkte att hälsan sviktade lät han skriva sitt testamente. I testamentet gör han den gerbaniska kyrkan till den enda arvingen av hans förmögenhet. Herve kommer inte att ärva så mycket som en kopparpeng trots att han är herr Sunes enda riktiga arvinge. Sjäva testamentet är skrivet på impregnerat åsneskinn och detta kommer att få en stor betydelse senare i äventyret.

Kapitel 3: Den hårda domen



Möte med Herve

När rollpersonerna har kommit över testamentet är det bara att besöka Herve på värdshuset "Guldsporen". När de kommer fram till värdshuset sitter Herve i ett av båsena nära eldstaden. Han hälsar dem välkomna och överlämnar en liten säck med deras 1.000 silvermynt när han får testamentet. Herve läser ivrigt testamentet och när det går upp för honom att gerbaniska kyrkan kommer att ärva allt ändras hans humör. I Herves ögon kan man se vredens eld tändas. "Så gubben vill göra mig arvlös. Det ska vi allt ändra på", väser Herve och slänger testamentet i elden.

På ett ögonblick har Herve gjort sig till ensam arvtagare av herr Sunes förmögenhet. Finns det inget testamente kan gerbaniska kyrkan aldrig bevisa att de skulle ärva efter herr Sune.



Ett otrevligt uppvaknande

Efter att Herve har bränt testamentet tackar han rollpersonerna och sedan lämna han värdshuset. Vad varken rollpersonerna eller Herve vet är att testamentet är skrivet på impregnerat åsneskinn. När testamentet hamnar i elden kommer det att korva ihop sig men inte brinna upp. Senare på kvällen när värdshusvärden Torulf tittat till elden hittar han testamentet och när han läser det inser han att detta är ett viktigt dokument. Eftersom Torulf är djupt religiös kontaktar han genast sin gerbanispräst och detta får konsekvenser för rollpersonerna. Tidigt nästa morgon vaknar rollpersonerna av att det bankar på deras dörr.

Nästa morgon vaknar ni med ett ryck. Ett kraftigt bankande kommer från dörren och mörk hotfull mansröst talar "I Stormes och Enkens namn öppna dörren".

Mannen som bankar på dörren är kapten Hvergel av Järnhandsorden, gerbanis heliga krigare. Han och tio andra heliga krigare har kommit till värdshuset för arresterade rollpersonerna för brott mot den gerbaniska tron.

Tittar rollpersonerna ut genom fönstret står två heliga krigare utanför och ser till att ingen kan ta sig ut den vägen.

Öppnar rollpersonerna dörren brakar alla krigare in och oskadliggör rollpersonerna, det vill säga stoppar varsin svärds klinga mot rollpersonernas strupe. Kapten förklarar att de arresterade misstänkta för brott mot kyrkan. Sedan kommer rollpersonerna att bindas och föras till domstolen. All utrustning som rollpersonerna har samlas ihop som bevis av gerbaniskrigarna.

Försöker rollpersonerna strida mot krigarna går de till anfall mot rollpersonerna och eftersom de troligast endast är iklädda sina nattsärkar blir de fort nedhuggna. Skulle rollpersonerna mot all förmodan besegra krigarna fortsätter du på kapitlet 5: Den vilda flykten.

Vad har hänt?

Gerbanis som hela tiden vetat att de skulle få ärva herr Sunes förmögenhet har oroligt väntat på de skall kunna återfinna herr Sunes testamente. Herve däremot har arbetat mot gerbanis för att kunna komma över hela förmögenheten, först brände han upp testamentet och sedan under natten som gått sedan rollpersonerna senaste mötte honom har han brutit sig in i herr Sunes hus och förgiftat honom. Giftet som var snabbverkande var dödligt för den redan kraftigt försvagade herr Sune. Dock så upptäckte betjänten Boris Herve och tillkallade stadsvakten som arresterade honom. När sedan Torulf överlämnade det upphittade testamentet och berättat historien om hur Herve hade konspirerat med några främlingar (rollpersonerna) på hans värdshus kunde prästen Gregorius lägga ihop två och två. Herve har hyrt några främlingar att stjäla herr Sunes testamente och för att mörda honom. De lyckades bara i första delen och när främlingarna överlämnade testamentet till Herve blev han själv tvungen att mörda herr Sune vilket han lyckades med. Både främlingarna och Herve är skyldiga till mordet på herr Sune och försök till att bestjäla gerbanis på ett stort arv.

Domstolen

Redan samma dag förs de arresterade rollpersonerna tillsammans med Herve till domstolssalen. Alla bakbinds och präster och trollkarlar beläggs med munkavel för att inga besvärjelser respektive böner skall kunna läggas. Den gerbaniska rättvisan är mycket snabb och hård. Domstolen består av tre högt stående präster som enväldigt lyssnar på bevisningen och fäller dom. Åklagerar i detta fall är järnhandsorderkaptenen Hvergel. Rollpersonerna och Herve tilldelas ingen försvarare utan får föra sin egna talan.

För att denna rättegång skall komma till sin rätta krävs det att spelledaren lever sig in i de olika rollerna och snabbt improviserar när det behövs.

Så här går rättegången till:

Åklagarens anklagelse

Först läser åklagaren Hvergel upp anklagelserna mot roll-persona och Herve. I detta fall "Mord på herr Sune en god gerbanistroende och försök till stöld från den gerbaniska kyrkan".

Åklagarens bevisning

Bevisningen börjar genom att Hvergel kallar på olika vittnen. Först av alla kallas betjänten Boris.

Dessa frågor ställer Hvergel och dessa svar ger Boris:

H: Vem är denna person? (Hvergel pekar på Herve)

B: Det är herr Sunes son Herve.

H: Vilka är de andra anklagade?

B: De är mystiska främlingar som snokat omkring herr Sunes egendom.

H: Har någon av dessa varit inne i herr Sunes hus?

B: Ja. (Boris pekar på den minsta av rollpersonerna. Han/hon var inne och stal testamentet och försökte hugga ihjäl herr Sune med kniv. Han överlevde som tur var.

H: Vid ett annat tillfälle. Igår för att vara exakt. Vem tog du på bar gärning i herr Sunes sovrum strax innan han dog?

B: Herve.

Detta vittnesmål bör få rollpersonerna att protestera kraftigt men deras protester möts bara med avslag. Boris som är djupt troende vill bara att de som är skyldiga till herr Sunes död skall få det de förtjänar. Därför vittnar han falsk för han har "övertygats" om rollpersonernas skuld.

Andra vittnet som kallas är värdshusvärden Torulf.

Dessa frågor ställer Hvergel och dessa svar ger Torulf:

H: Har du någon gång sett de anklagade?

T: De har flera gånger varit på mitt värdshus och med dämpade röster och vakande ögon planerat något!

H: Vad får dig att tro att de inte bara var där för att ha en trevlig kväll?

T: Tro mig, efter 30 år värdshusbranschen kan jag se skillnad på folk och få.

H: Berätta med egna ord om testamentet?

T: Jag såg med egna ögon hur Herve betalade en stor summa pengar för testamentet som han sedan försökte bränna upp. Som tur var brann det aldrig upp och jag kunde föra det till prästen Gregorus.

H: (Nu tar Hvergel fram testamentet) Är det detta testamente som Herve försökte bränna upp.

T: (Torulf undersöker testamentet) Ja.

H: Tack, du kan gå. Kära domare detta testamente visar att den gerbaniska kyrkan skulle arva efter herr Sune och om inget testamente skulle finnas skulle Herve arva. Detta ger honom motiv att mörda sin egen far.

Det sista vittnet som åklagaren kallar är helaren Neros.

Dessa frågor ställer Hvergel och dessa svar ger Neros:

H: Hur dog herr Sune?

N: Han blev förgiftad av Herve.

H: Var fick Herve tag på giftet?

N: Vi hittade en flaska med samma gift i hans/hennes packning! (Neros pekar på en av rollpersonerna)

Gerbanis drar sig inte för att plantera falska bevis för att få det domslut de vill ha. Flaskan planterades i rollpersonens packning av Hvergel själv.

De anklagades försvarstal

För första gången under rättegången får rollpersonerna yttra sig i rättegången. Det tal de får hålla kommer att bli kort och hela tiden avbrytas av protester från åklagaren Hvergel som domarna infriar.

Åklagarens slutplädering

Hvergel får efter rollpersonernas tal hålla sin slutplädering. Läs upp detta för rollpersonerna:

Åklagaren Hvergel ställer sig upp och går fram till domarna. "Ni har alla sett bevisningen, testamentet, giftflaskan och vittnesmålen. Allt bevisar att de anklagade inte bara gjorde brotten utan också att de gjorde det för personlig vinning. De bröt både människors och gudars lagar. Därför ber jag er att döma dem hårt och rättvist för någon osäkerhet i deras skuld kan inte finnas.

Dommen

De tre domarna överlägger kort med varandra för att sedan fälla följande dom. Läs detta:

Efter en kort överläggning ber den domare som sitter i mitten att de anklagade reser sig upp. "Denna domstol finner på åtalpunkterna mord på herr Sune och stöld från den gerbaniska kyrkan de anklagade (kort paus) skyldiga. Ni döms för dessa hemska dåd till döden. Imorgon förs ni till galgen må Storme visa nåd för er själ. Sedan dunkar han tre gånger i bordet med sin domarklubba.

Efter fallen dom för rollpersonerna till gerbanis fängelsehålor.



Kapitel 4: Gerbanis fängelsehålor



Gerbanis fängelsehålor är belägna i källaren av gerbanis administrativa byggnad. Själva fängelsehålor är byggda under överseende av tvillingdvärgarna Grundin och Galdar som sedan färdigställandet har agerat som fångvaktare. Varför dvärgarna har stannat kvar är det ingen som vet och frågar man någon av dem svarar de något kryptiskt med "Ni skulle ändå inte förstå". Därför tror många att det finns mer hemligheter i källaren än fängelsehålor. Ett annat mer skrämmande rykte är att ingen någonsin har lyckats fly från fängelsehålor och kanske är det därför som gerbanis fortsätter att låta Grundin och Galdar att agera fångvaktare.

När rollpersonerna efter avklarad rättegång förs till fängelsehålor läser du upp detta för dem.

Med tunga steg förs ni av vakterna ner till fängelsehålor. När ni kommer till vaktrummet som överser fängelsehålor möts ni av två bredaxlade dvärgar. De eskorterar ner er för en brant trappa och in i mörkret. Tack vare facklornas sken ser ni att ni förs genom en labyrint av korridorer tills ni slutningen kommer fram till en tung stendörr som dvärgarna öppnar. Sedan knuffar vakterna in er i rummet och den ena av dvärgarna börjar tala: "Välkommen till underjorden, från dessa fängelsehålor har ingen lyckats fly så ni kan sluta fundera på flykt. Skulle ni ändå ta er ut så kan jag berätta att den labyrintkorridor ni just eskorterats igenom är fylld av fällor och andra faror så ni gör bäst i att hålla er lugna". Sedan befriar vakterna er från rep och munkavle och tänder några facklor. Det sista ni hör är när den tunga stendörren stängs.

Så fort som vakterna och dvärgarna har lämnat rollpersonerna kommer Herve att insistera på att de ska fly. Detta bör också rollpersonerna planera om de inte vill hängas nästkommande dag. Skulle rollpersonerna vilja nacka Herve kommer han att streta emot så gott han kan men han kommer att säga att detta är vansinne. "Vi har större chans att komma levande härifrån om vi samarbetar", säger Herve.

1. Fängelsehåla

Överblick: Ett stort åttakantigt rum med ingen inredning och fyra brinnande facklor.

Varelser: Vad rollpersonerna och Herve inte vet är att dörren till fängelsehålan egentligen är en metamorfad stenhinje. Skulle rollpersonerna försöka dyrka upp låset eller göra någon sort anfall mot dörren kommer stenhinjen att transformera sig till sitt riktiga utseende och anfalla. Tänk på att om detta sker kan rollpersonerna fly ut genom ingången där stenhinjen stod.

Finna dolda ting: På en del av väggen (markerad x) rinner det vatten nerför väggen. Vattnet har korriderat murbruket och med en gemensam kraftansträngning kan man trycka ut väggen. För att lyckas med detta krävs ett sammanlagd styrka på 25 för att lyckas. Tänk på att Herve också kan hjälpa till.

Skatter: -

SL: -



Stenhinje

Stenhinjen är en stor vredesfull stenvarelse vars enda mål i livet är att se till att ingen flyr från fängelsehålor. För mer information konsultera Jorges Bestiarium sid 129-131.

Styrka	34	Attack 1: FV 15	
Fysik	26	Attack 2: FV 10	
Smidighet	7	Parering 1: FV 9	
Storlek	25		
Intelligens	7	Färdigheter:	FV
Psyke	16	Slagsmål	15
Spiritus	14	Knytnäve, 1T4	
Karsima	9	Spark, 1T8	

Skadebonus:	3T6	Förmågor:	
Kroppspoäng:	100	Immun mot eld och kyla	
Förflyttning:	L16	Metamorf	
IM:	+2	Mörkersyn	
SM:	-		

Stenhinjen kommer att attackera rollpersonerna och Herve med sin nävar.

2-5. Cell

Överblick: Ett litet trekantigt rum med en stenbänk och kedjor som hänger från väggarna.

Varelser: I cell 3 finns galne Grim.

Finna dolda ting: -

Skatter: -

SL: Dessa celler används för galna och synnerligen farliga fångar. Grim som är fastkedjad i sin cell kommer att försöka gripa tag i den person som öppnar dörren tills hans cell och sedan oskadliggöra denne.

Galne Grim

Galne Grim har sedan länge förlorat all verklighetsuppfattning. Själv tror han att han är kung Grim den förste av Valucien, orättvis fängslad av en maktgalen förrädare.

Styrka	16	Attack 1: FV 7	
Fysik	8	Parering 1: FV 6	
Smidighet	14		
Storlek	8	Färdigheter:	FV
Intelligens	5	Slagsmål	12
Psyke	10	Knytnäve, 1T4	
Spiritus	3	Spark, 1T8	
Karsima	7		

Skadebonus:	-
Kroppspoäng:	26
Förflyttning:	L11
IM:	-1
SM:	+1

6. Förhörsum

Överblick: Ett stort fyrkantigt rum med ett bord och två stolar. Fyra oanvändna facklor finns på bordet.

Varelser: -

Finna dolda ting: -

Skatter: -

SL: Detta rum används när fångar skall förhöras.

7. Extracell

Överblick: Ett litet fyrkantigt rum med fem skelett fastkedjade till väggen.

Varelser: Inga

Finna dolda ting: Letar man bland skeletten kan man hitta en dolk och 3 kopparmynt.

Skatter: -

SL: Denna cell används när fängelsehålan är överbelagd. Denna cell har inte används på över 20 år. De skelett som är fastkedjade är resterna av de fångar som straff för sina brott fick svältdöden.

8. Den döde krigaren

Överblick: Ett litet fyrkantigt rum med en död kropp.

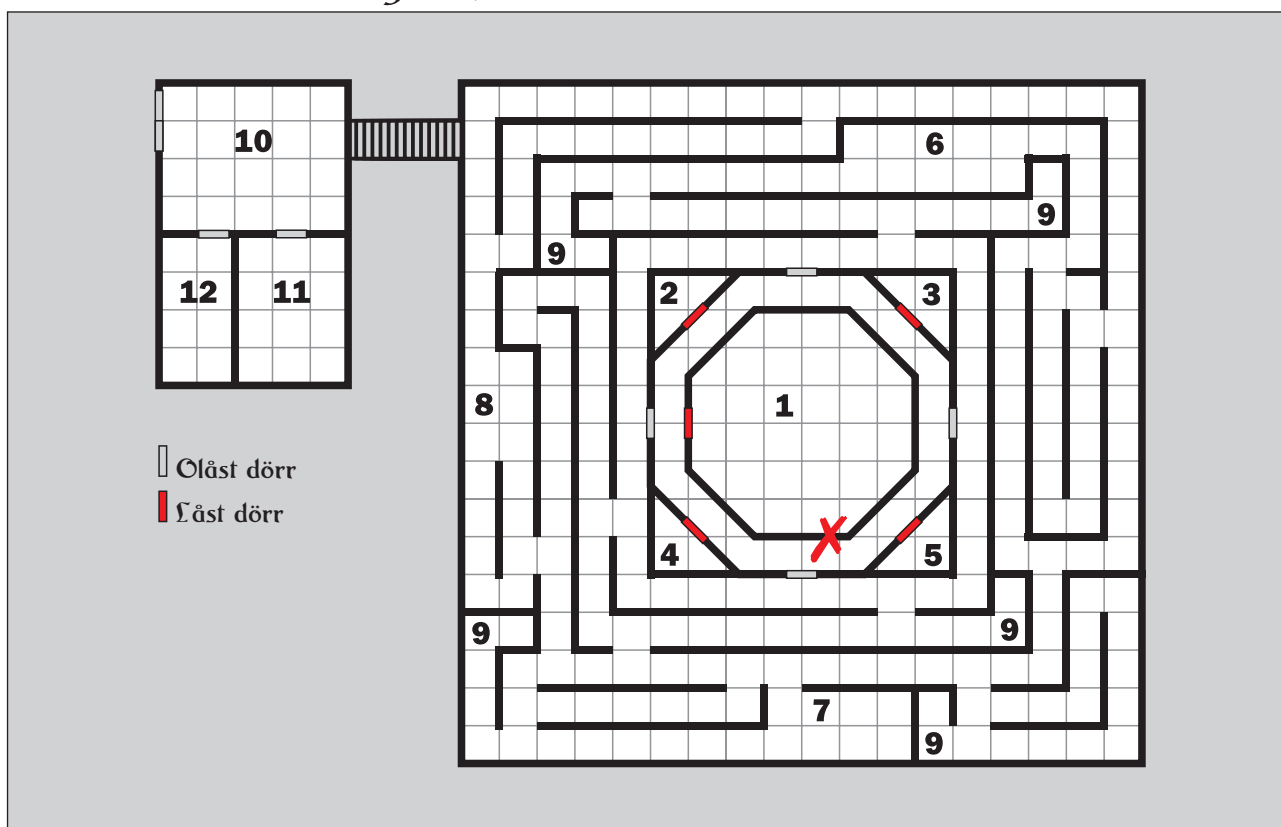
Varelser: -

Finna dolda ting: -

Skatter: -

SL: På marken ligger kroppen av en människa. Det är Grim's broder Stein som fick betala det ultimata priset för att han försökte befria sin bror. Stein lyckats ta sig förbi dvärgarna men när han försökte bryta sig in i fängelsehålan väckte han stenhinjens vrede. Stein tog till flykten men stenhinjen han ikapp honom på denna plats. Lyfter man på kroppen hittar man ett bredsvärd.

Karta D: Gerbanis fängelsehålor



9. Fälla

Överblick: En vanlig del av korridoren.

Varelser: -

Finna dolda ting: Spjutfällan.

Skatter: -

SL: I fängelsekorridorerna finns det sammanlagt fem spjutfällor. Om golvplattan på dessa platser trycks ned kommer ett spjut att skjutas ut från väggen. Spjutet har FV 10 och ger 2T8 i skada. Efter att spjutet aktiverats dras det in i vägg-en och återaktiverats när golvplattan åker upp. Eftersom spjutet sitter ungefär 120 cm ovanför marken kan man krypa under spjutet när fällan aktiveras.

10. Vaktrummet

Överblick: Ett stort fyrkantigt rum med ett bord några stolar, ett skrivbord och en öppen spis. I ett hörn finns det några säckar och två tunnor.

Varelser: Dagtid, Grundin och Galder, annars inga.

Finna dolda ting: -

Skatter: -

SL: I säckarna finns det mat och i tunnorna finns det dvärgöl. I skrivbordet finns det en fånglogg skriven på dvärgarnas språk och ett välanvänt schackspel.

11. Sovrum

Överblick: Ett mellanstort sovrums med två sängar och två kistor. På väggen hänger två välsmidda yxor och sköldar.

Varelser: Nattetid, Grundin och Galder, annars inga.

Finna dolda ting: Inga

Skatter: Inga

SL: Detta är Grundin och Galders sovrums. I kistorna finns det bara några personliga saker och kläder.

12. Förrådsrum

Överblick: Ett ganska litet rum med några hyllor.

Varelser: Inga

Finna dolda ting: Inga

Skatter: Inga

SL: Här finns rollpersonernas utrustning.

Grundin och Galder

Dessa två tvillingbröder ser det som sin heliga plikt att sköta om och vakta fängelsehälorna. Varför vet ingen och dvärgarna berättar inte. Skulle rollpersonerna stöta på dvärgarna i rum 10 eller 11 kommer de att springa till sina vapen i rum 11 och sedan attackera rollpersonerna.

Styrka	15	Attack 1: FV 7	
Fysik	13	Parering 1: FV 7	
Smidighet	9		
Storlek	8	Färdigheter:	FV
Intelligens	14	Hantverk (Arkitektur)	14
Psyke	15	Köpslä	10
Spiritus	15	Värdesätta	10
Karsima	10	Tala Dvärgiska	14
		Läsa/skriva Dvärgiska	10
		Tala Nordvrok	10
Skadebonus:	23		
Kroppspoäng:	41		
Förflyttning:	L9	Utrustning:	
IM:	+1	Stridsyx, 2T6+3, IM +4	
SM:	-2	Liten sköld	
		Läder, RV 3	



Kapitel 5: Den vilda flykten



När rollpersonerna tar sig ut genom de stora dubbeldörrarna kommer de ut på en gårdsplan. Som av en händelse finns det tio färdigsadlade hästar och inga vakter i sikte. Samtidigt som rollpersonerna kommer fram till hästarna går larmet. Någon slår på en klocka och man hör hur order skriks från en av byggnaderna. Tre stridsronder senare stötar 15 heliga krigare ut ur byggnaden. Förhoppningsvist har rollpersonerna och Herve om han är med dem redan gett sig av.

Gerbanis heliga krigare

Dessa män lever i evig beredskap mot ondska och allt som hotar den gerbaniska överhögheten. Med skarpa svärd och tunga sköldar skipar de rättvisa och fred.

Styrka	16	Attack 1: FV 12	
Fysik	15	Parering 1: FV 12	
Smidighet	13		
Storlek	13	Färdigheter:	FV
Intelligens	13	Finna dolda ting	6
Psyke	16	Första hjälpen	10
Spiritus	13	Heraldik	6
Karsima	10	Hoppa	6
		Rida	12
Skadebonus:	1T3	Spåra	12
Kroppspoäng:	58	Övertala	10
Förflyttning:	L13		
IM:	-1	Utrustning:	
SM:	-3	Slagsvärd, 2T8+2, IM +4	
		Stor sköld	
Böner: (lärling)		Ringbrynja, RV 6	
Förgöra odöd		Stor stridstränad häst	
Giv mig styrka		Helig skrift (apokryferna)	
Stridstrans		50 silvermynt	

Flykten mot Lorenzien

Kardiff ligger cirka fyra timmars hårdritt från Valuciens norra gräns. Om Herve är med så säger han att han hellre tar chansen i Kung Leopold av västra Lorenziens armé än stannar kvar och möter den gerbaniska rättvisan. Om han inte är med får spelledaren förklara att rollpersonerna befinner sig inte långt bort från gränsen.

En halvtimme efter att rollpersonerna flydde från Kardiff sänder gerbanis ut tio heliga krigare för att leta upp och skadliggöra dem. När rollpersonerna flyr kan spelledaren säga att i fjärran kan ett rökmoln synas och det verkar komma närmare. Detta bör motivera rollpersonerna att fly mot gränsen.

Gränspost nord

För att ta sig till västra Lorenzien måste rollpersonerna passera över den strida forsen Storforsa. Vägen som de flyr

efter leder till gränspost nord som består av 30 meter lång träbro som på vardera sida vaktas. På den Valuciska sidan av 20 vakter (som har samma värden som gerbanis heliga krigare, dock inga böner) och på den Lorenziska sidan av 30 legionär ur kung Leopolds armé. Om rollpersonerna tänker fly den här vägen måste de strida sig igenom de valuciska vakterna. Kung Leopolds legionärer hälsar dem dock välkomna till västra Lorenzien för de har inte mycket till övers för de valuciska vakterna.

Den gamla bron

Om Herve är med rollpersonerna kommer han att föreslå att de tar sig över den gamla bron över. Den gamla bron ligger cirka 3 km nedströms och är en gammal ranglig repbro. Den kan inte ta några hästar som måste lämnas om man ska ta sig över vilket tar två stridsronder för en person.

När den siste av rollpersonernas sällskap befinner sig mitt i bron anländer gerbanis heliga krigare till platsen och börjar orädd ta sig över bron. Rollpersonerna har tre stridsronder på sig efter att den sista tagit sig över innan den första gerbaniskrigaren som är Hvergel sätter sin fot på Lorenzisk mark.

Förhoppningsvist kommer rollpersonerna på att de kan hugga sönder de rep som håller upp bron. Bron har endast 30 kroppspoäng. Dock finns det bara plats för två personer att hugga. Misslyckas rollpersonerna måste de strida mot de heliga krigarna som kommer att jaga dem så länge som de andas.

Avslutningen

Rollpersonerna befinner sig nu i västra Lorenzien. Ett land känt för sin grymhet och sitt förtryck. Landet styrs med järnhand av den galne Kung Leopold som tänker expandera sitt rike. Om Herve har hängt med så här långt så tackar han för sig och säger att han tänker söka värvning i kung Leopolds armé. Han välkomnar alla rollpersoner som vill göra detta men det är en annan historia...

Äventyrspoäng

Äventyrspoängen i "Herr Sune Testamente" tilldelas individuellt efter följande kriterier:

- Rollpersonen åtog sig uppdraget av Herve 10 ÄP
- Rollpersonen använde krustallkantarellerna mot Tunnelsvinet 10 ÄP
- Rollpersonen hittade testamentet 10 ÄP
- Rollpersonen besegrade Stenhinjen 10 ÄP
- Rollpersonen tog sig oskadd igenom fångelseabyrinten 5 ÄP
- Rollpersonen högg sönder den gamla bron 5 ÄP
- Spelarens rollspelsprestation 1-20 ÄP

Vad händer sedan?

När äventyret avslutas så befinner sig rollpersonerna i det krigiska västra Lorenzien. Detta är farlig mark för oförsiktiga rollpersoner och varje handling måste beaktas. Här följer några förslag på äventyr som kan hända rollpersonerna i kung Leopolds rike...

Rollpersonerna hänger med Herve och tar värvning i kung Leopolds armé. Efter fyra veckors grundträning har de förtjänat sig rätten att kalla sig legionär. Eftersom läget har försämrats till det värre mellan västra och östra Lorenzien och öppet krig blossat upp skickas rollpersonerna till krigsfronten...

När rollpersonerna vandrar mot närmsta stad kommer plötsligt tre hästar med vagn i full galopp mot dem. Det är ett gyckelsällskap som roat befolkning på kung Leopolds bekostnad och nu jagas av uppretade legionärer. När gyckelsällskapet kommer fram till rollpersonerna bryter den förste av vagnarnas hästar benet och kollapsar varvid en fruktansvärt krock inträffar när de efterföljande vagnarna kör in i framförvarande vagnar. Det blir upp till rollpersonerna att hjälpa de skadade...

Rollpersonerna bestämmer sig för bege sig norrut när de plötslig blir omringade av kung Leopolds legionärer. De anklagar rollpersonerna för att vara spioner från Valucien och rollpersonerna skickas till huvudstaden Järngryte där de skickas in på Colluseum och får kämpa mot både gladiatorer och vilda bestar...

Rollpersonerna lyckas ta sig till den närbelägna staden Brännberg och tar in på ett värdshus. Där blir de kontaktade av en valucisk spion som ber dem att infiltrera kung Leopolds hov i jakt på information om kung Leopolds krigsplaner mot Valucien...

Rollpersonerna får höra att i den stora skogen Vildsvine finns en ungdomens källa. Eftersom de börja känna sig gamla och slitna beslutar de sig för att uppsöka källan. Dock finns det andra bestar än vildsvin i skogen och de ser inte rollpersonernas intrång med oblida ögon...

Rollpersonerna beslutar sig för att rentvå sina namn och återvänder till Kardiff. Dock har gerbanis inte glömt rollpersonernas brott och de måste hela tiden verka i det dolda för att inte bli arresterade...

Slut