

FALKRIDDAREN FRÅN KANDRA

De kungliga tornerspelen i Entika slutade i tumult och katastrof efter att en namnlös riddare med en falk på skölden slog ihjäl Hertig Rodolfo Järnfalk i tävlingarna. Nu är alla ute efter missdådaren, som försvann i tumultet.

- Tre magiker-riddare av den kungliga **Björnstjärneorden** vill fånga in Falkriddaren så att han kan ställas inför rätta. Jämbördiga motståndare i helrustning, beväpnade med Svärd (75), Sköld (70) och besvärjelserna Blixt, Magisk Sköld och Hela (70).
- **Änkefru Agnata Järnfalk** rider själv i spetsen för fem lojala husriddare för att utkräva blodshämnd. Hon är en kraftfull motståndare i helrustning, de är klena motståndare i medeltung rustning.
- **Rövarkungen Arnot**, som kämpat mot Järnfalks grymma knektar i årtal, skickar åtta av sina rövare för att rekrytera Falkriddaren. De är klena motståndare med pilbåge (60), lätt rustning och långknivar. Spana 70, Stigvana 60.

Vilken som helst av grupperna kan anlita rollpersonerna för att spåra Falkriddaren. De förväntar sig att rollpersonerna färdas i förväg, och antingen fångar riddaren eller rapporterar var han är. Alternativt kan rollpersonerna också ha setts med Falkriddaren och anklagas som medhjälpare, eller ha anledning att vilja hämnas Hertig Järnfalk.

Jakten på riddaren. En utmaning mot *Spana, Stigvana, Taktik* och *Väderkunskap*. Slå för var och en av de fyra grupperna. Den grupp som slår bäst kommer först. Slå en gång på tabellen, samt ett extra slag för varje misslyckad färdighet i utmaningen:

1T6: 1 - 1T6 orcher, kung Uluraks spejare, ligger i bakhåll; 2 - en jagande vargiller får vittring; 3 - en köpman i nöd, egentligen 1T6 klena rövare i bakhåll; 4 - en rasande alv vars själsdjur skjutits av jägare, vill ha hämnd på människorna; 5 - en svältande tiggare, Ficktjuva 80%; 6 - 1T6 rollpersonerna möter en av de andra grupperna.

Konfrontationen. Falkriddaren är på väg mot Kandra. När han konfronteras lyfter han sitt visir, och avslöjar ett ansikte av förtätat mörker med lysande röda ögon - en Dödsgast. Han är lika villig att prata som att slåss, beroende på vad rollpersonerna gör. Om de andra grupperna kommer först blir det strid.

Om han pratar kan han avslöja att han är den sanne Rodolfo Järnfalk. Han giftmördades av illusionisten Kyhara vid Kandras magikerkapitel, som ändrade en rövares utseende på magisk väg för att ta hans plats - det var denne rövare han slog ihjäl som hämnd. Rodolfo misstänker sin fru. I själva verket är allt arrangerat av Arnot, och hans tolv rövares egentliga uppdrag är att se till att ingen får reda på sanningen och överlever.

Ledtrådar:

- *Kandra:* Kyhara gömmer sig osynlig i en garderob i sitt hus. Hertig Järnfalks lik ligger begravt under golvplankorna (gasten är på väg hit). Rodolfos hämndlystna själ återuppväcktes som gast av den missunnsamma nekromantikern Fladus som hämnd på Kandras magiker.
- *Änkefru Agnatas följe:* änkefruns dagbok noterar att Rodolfo är som förbytt sedan ett par veckor. Hon skriver hur orolig hon är för att Rodolfo skall mördas av sina fiender, och hur utblottad hon skulle bli om detta händer.
- *Björnstjärneriddarna:* kan berätta att Hertig Järnfalk avskyddes av sina undersåtar och jagade den populära rövarkungen Arnot.
- *Arnots rövare:* sjunger sånger om den grymme Hertig Järnfalks död. Har smusslat in dödligt gift (styrka 70) i sin packning.