

E FÄNGELSE-SALEN

- Rektangulärt rum, 10 x 15 meter.
- Mit i rummet finns en upphöjd rektangulär plattform, med en omgivande trappa.
- Plattformen är insluten i ett esoteriskt kraftfält, oönskigt att förorsa.
- På plattformen ligger en skyddsband.
- Om kraftfältet aktiveras vaknar **MÄRAN**.

- **SYDÖST:** Stor dörr i sten. Stängd (öppnas via kontrollpanelen i D).
- **SYDVÄST:** Stor dörr i sten. Stängd (öppnas via kontrollpanelen i D).

MAERAN

- En flanplad mura (s. 128 i ingeholmen).
- **Ärmer:** vägt hämmede skepnad av juna.
- Mycket mag, behöver tid att växa sig starkare.
- Kommunicerar via diffusa mentala visningar.
- Vill ha hjälp med att aktivera **SILSÅREN**, rekrytera följare, samla amfakter, bekämpa motståndare, samt hämnas på kvarvarande förintade.
- Kräver lydnad, avses strid.
- Försöker att kontrollera en rollperson. **DEFENSIVT** slag med **VILJA** eller **KANALISERING**, **HÖG RISK** – **ÅRHES** kontrollerad i **ITIS RUMBOR**.
- Attackeras med mentala sätger, **VILJA** eller **KANALISERING**, **MEDELIKSE**.
- Kan enbart skadas på esoterisk väg **MOTTÄND 5**.

SKYDDSBAND

Ett band av lättviktiga stenbrickor som hålls ihop på esoterisk väg – stort nog att hänga kring halssn. Brickorna har svit i inbäddade esoteriska kristaller och infasade linjensöder. En esoterisk rustning av turkos (jus) kan aktiveras genom **KANALISERING** med **INGEN RISK** och **MOTTÄND 1**. Skyddsbanden ger **SKYDD 3** och har **VIRT 1**.

F UTGÅNGEN

- Rektangulärt rum, 10 x 15 meter.
- **SYDÖST:** Stor dörr i sten. Stängd (öppnas via kontrollpanelen i D). Bakom dörren leder en trappa upp, ut ur labyrinten.
- **SYDVÄST:** Öppen passage.

AVSLUTNING

- Om rollpersonerna lyckas ta sig ut blir de frikända från eventuella brott – och får tillbaka evenställ beslätsagen utrustning.
- Om rollpersonerna tar med sig **PASS-AGE** ut ur labyrinten blir hem mycket tacksamt, och vil gilla allt följe med dem. Hem kommer sedan att vänta tills de sänder sin gärd, och försöker då sejla deras utrustning, för att sedan fly in på egen hand.
- Om rollpersonerna aktiverar kraftfältet utan att besegra **MÄRAN**, kommer vael-stårennen att bli dess lojal följare.

Misstänkta brottslingar kastas ned i en uråldrig labyrint för att bevisa sin oskuld. Men räven döljer mer än barn vägen ut.

BAKGRUND

I forntiden levde en preeminent tianakier, som slutligen blev förföljd av sina allierade. De lade hen till ett nöte där de spände in hen bakom en esoterisk bariär. Sen om inte det var nog förmade de en labyrint runt omkring, och reste en enorm konstruktion för att rukta tianakiens fångelar. Med tiden tyndade flingen bort, men labyrinten bestod.

Tianakien är senare återupptäckt den av en vael-stam. De började att använda labyrinten som en slags rättegång, för allvarliga brott med svårtyckade bevis. Sedan dess har de anklagade fritts ned i labyrinten, och målat tillstånd till med sig ett förlonat ur. De som lyckas ta sig ut anses vara oskyldiga. Att klättra tillbaka ut genom **schalmer** är dock likställt med att erkänna sig skyldig.

MÖJLIGA KROKAR

- Rollpersonerna har blivit anklagade för ett allvarligt brott, och ständs in i labyrinten för att bevisa sin oskuld.
- Rollpersonerna faller plötsligt genom marken under en vandring genom djungeln, och blir flingade i labyrinten.
- Rollpersonerna tar sig in i labyrinten själva, för att utforska de gamla tianaki-ruinerna.

SPELARAGENS

Aventuren kan lämpligen börja med att rollpersonerna redan befinner sig i labyrinten, med en överblicksscen som beskriver var de hamnade där. Undvik att ge spelarna en illusion av att de kan påverka händelsefellet fram till att de är flingade – särskilt da inne tillåter dem att göra det.

TEXT OCH FORM: Lucas Falk

REDAKTION: Peter Malmberg

Skrivet till Sällskapet PRIS utbildningsseminarium hösten 2021.

LUCAS FALK

ILLDÅDEN'S IRRGÅNG



KOMPATIBELT MED
VINDSJÄL

LÄBRYINTEN

- Härda, och råvinkliga portar i mörk slät sten.
- Upplyst av torkosa ljuslängor längs väggarna.
- 7 meter i tak.
- Kala utrymmen – ingen inredning.
- Korridoreerna är 7 meter breda, och kröker sig.
- Tyst och stilla. Eventuella fotsteg och röster ekar härta mellan muren.
- Insläglig luft.
- Dammigt golv, med spår efter människor och efter något berydigt sömre.
- Väktaren** rör sig i läbrynten.
- All extern esoteri blockeras – enbart läbryntens egna esoteri fungerar.

VÄKTAREN

- En ensam fyrbent konstrukt av mörk slät sten.
- 4 meter hög och 7 meter lång.
- Tack av färgspräglade linjenöster, vilka lyser med ett varmt sken.
- Kroppsdelarna tycks vara sammanknäckda på esoterisk väg.
- Mitt på huvudet sitter en stor och lysande esoterisk kristall.
- HÖG RISKE, MOTVÄNDAD** SO I STRID.
- Om den besegras återupptär den en stund senare.

Slä ett slag på tabellen nedan varje gång rollpersonerna gör någon av nedanstående punkter. Om rollpersonerna är särskilt vaksamma och försiktiga får slaget +1.

- Går in i ett rum (**A-E**, med undantag för **G**).
- När en återvändsgård.
- Gör något tidsskrivande.

11 VÄKTARENS POSITION

1 **Väktaren** befinner sig alldeles i näheten – och har upptäckt rollpersonerna. Den går till attack.

2-3 **Väktaren** befinner sig alldeles i näheten. Om rollpersonerna för oväsen blir den varse om dem, och går till attack.

4-5 **Väktaren** befinner sig i en annan del av läbrynten – men rollpersonerna kan kärra av skakningarna från dess tunga steg.

6 **Väktaren** är i en helt annan del av läbrynten.



A SCHAKTET

- Cirkulärt rum, 10 meter i diameter.
- 12 meter i tak.
- Högt upp skiner strålarna av ljus genom det stora trädgården som har lagts över öppningen.
- I mitten finns en upphöjd cirkular plattform (**hissen**).
- En omgivande cuppa leder ned från plattformen.
- ÖST:** Öppen passage.
- VÄST:** Öppen passage.

HISSEN

Ett cirkulär hissplatå med lyxiga slinger i färgspräglade linjenöster. Behöver aktiveras via **KONTROLLPANELEN** i **D**; kan sedan sväva och ta resenärer upp till ytan.

B SKEN-UTGÅNGEN

- Rektangulärt rum, 10 x 20 meter.
- Skelett med bläckmärken ligger utspredda i rummet.
- På väggarna sitter mångfald av små esoteriska kristaller.
- Om någon tar sig halvtids genom rummet avlyfts kristallernas en kraftfulla esoteriska smällar.
- NORD:** Öppen passage.
- ÖST:** Stentrappa.
- Leder uppåt, men är en återvändsgård som slutar i en vägg.
- SÖDRA:** Öppen passage.

C SIDOGROTTAN

- Naturligt grottrum, 15 meter i diameter.
- Stora mångfald **nemopoki** nötkor på grottans väggar och golv.
- En liten rinnål med vatten rinnar genast genom grottan.
- Pase-Age** lever här.
- Väktaren kan inte ta sig in i rummet.
- ÖST:** Spricka i väggen.

PASE-AGE

- Utsende: Sjösbedrande ålder, semig knopp, vildvasser strippig hår, hälldöd med större hörn, svagt lysterade ögon, dimma och iklädd strandröda kläder.
- Aktivitet:** Taggar tankspänning på en seng torrad svamp; spejar ryktigt omkring sig.
- Personlighet:** Insattham, irritationell, självisk.
- Motivation:** Overlevnad.

- Vill ha rollpersonernas hjälp att ta sig ut.
- Har varit fångad i läbrynten i flera veckor. Anklagades för stöld (skyldig).
- Tror att det finns något välsedd bakom dörrarna i norr (**E**).
- Kommer att förfölja rollpersonerna för sin egen vinsten om han ges tillfälle.

Panelden funktionerar att:

- Aktivera/aktivisera hissen i **A**.
- Aktivera/aktivisera fästet i **B**.
- Öppna/stänga dörrarna vid **E**.
- Aktivera/aktivisera kraftfåfå i **E**.
- Öppna/stänga dörren vid **F**.
- Aktivera/aktivisera blockeringen av exteriör esoteri.
- Aktivera/aktivisera väktaren.

RAMPOKPI

Ett blötlä stomp som växer i grotten. I mörker lyser den svagt. Svampen är åtlig och smakar syrlig, ger riss ytsel (11 på rörlighetshandlingar), men även markant förlängat mörkerseende.

D KONTROLL-RUMMET

- Rektangulärt rum, 10 x 10 meter.
- I mitten av rummet står en **KONTROLLPANELEN**.
- ÖST:** Öppen passage.
- VÄST:** Öppen passage.

KONTROLLPANELEN

Kontrollpanelen utgörs av två smala rektangulära stenpiedestaler – omkring en meter höga. Piedestalerna är täckta av torkosa lysande färgspräglade linjenöster. Mellan piedestalerna finns ett esoteriskt gränsrittn med mystiska tecken som projiceras i luften.

Det går att aktivera panelden olika funktioner genom VISION-ER eller KANALISERING, med MEDELRISE och MOTVÄNDAD. Vid KONTROLLRUMMENS aktivisering är också fysisk extra effekt innanför att rollpersonen helt frist kan välja bland funktionerna utan att nägra fler HANTLINGSSLAG krävs.

Panelden funktionerar att: