

DEN DÖMDA EXPEDITIONEN TILL RADH-KAMRAS RUINER

Ett äventyr till Eon, och bidrag till Sällskapet PBS:s ettbladsscenarioskrivarutmaning 2024 av Dan Strokirk.

Synopsis

Spelarna är en expedition av jargiska legionärer som skickas djupt in i fientligt kontrollerat barbarland, för att finna ett uråldrigt supervapen dolt i det antika Radh-Kamras ruinstäder - Blodmånen Kaiganon. Men en förrädare har funnit vapnet först, och utropat sig till kung över ett nytt rike.

Det är dan före dan före Ljusbringarens Ankomst, och hemma i Jargien sitter säkert alla civila jävlar och myser framför en brasa, säger "Glad Ankomst", ser på religiösa skådespel, ger varandra vintermutor, och äter korv. Här tog sista garumet slut i förrgår, och torra sockor är ett minne blott.

Hur tänker din rollperson när hemlängtan spricker till? Vad kostar det att vinna ett krig?

Situationen

1. Kriget i Kamor

Det är år 112 av kejsar Jargus eviga styre, två år efter att den jargiska Daak-kyrkan odödligförklarat honom. För att fira detta har ett straffkrig påbörjats mot de nordliga barbarerna i **Kamor**. General **Donas Scuto** lovade kejsaren en ädel seger, och Den Femte Legionen marscherade iväg under ädla tal och hurrarop på Davals segergator. Men vad som skulle vara över på en sommar har dragit ut på resurser och tid.

2. Katha, jargbane

Krigshövding **Be-I'rr** har övertygat shamanen **Da'luk** att med sina magiska kamoriska musik lura fram döden under Krolimbergen - **draken Khatha**. Shamanens betvingar henne med sin magiska musik, och sätts att anfälla både jargier. Med hennes kraft har jargiernas bosättningar och fort raserats ett efter ett. Khatha får namnet "Jargbane" av både legionerna och de kamoriska krigarna.

3. Kapten Varro, hjälte, förrädare, kung

Där jargierna fruktar Khatha, frukar kamorianerna **Kapten Lucian Varro Arcadis**. Han skickas ut med sin kolonn för att gå bakom linjerna och finna ett sätt att betvinga draken. Varro har länge studerat sin släkts hemliga magiska skrifter, och finner i dem referenser till det antika **Radh-Kamra**, vars ruinstäder nu döljs i Kamors skogar och berg. Det riket hade magiska krafter nog att stå emot och betvinga självaste gudarna, och måste ha en lösning på Khathas fördelse.

4. Kaiganon, den mångarmade Blodmånen

Varro sökte, och blev själv funnen. I ett av Radh-Kamras tempel vaknade statyvarelsen **Blodmånen Kaiganon**, **Malgoarhs dotter**, av Varros blodiga framfärd. Hon ledde honom till sig, rensade ut hans sinne med ett blekt ljus, och gav honom en ny krona att bära. Varro insåg med ens krigets meningslöshet, och hans rätta plats som det gamla Radh-Kamras nya kung. Hans styrkor består nu av en blandning av deserterade jargiska soldater, och kamorianer som slutit sig till den mäktiga jargiern.

5. Kättare

Endast en legionär, fedaken **Anar**, stod emot Kaiganons magi, och lyckades fly. Han tog sig förbi kamorianerna, förbi Khatha, och nådde snart tillbaka den femte legionen. I lägret var det sedan ädlingen och blodskultisten **Ikaros Genro** som förhörde Anar om vad han sett. Med sina förbudna kunskaper ser Ikaros att Blodmånen Kaiganon kan vara nyckeln att besegra Khatha, ta sig ifrån denna gudsförgättna vildmark, och stiga i rang inom kulten. Han viskar i generalens öra, och sätter ihop en expedition att hämta varelsen från Varros tempelfästning.

Kaiganon

I templets djup lurar Kaiganon, Blodmånen, Malgoars Dotter. För eoner sedan levde hon bland stjärnorna, men Radh-Kamras häxdrottning lockade henne och förslavade henne, för att slåss mot mörkret och landets fiender.

Hon liknar en mångarmad, ansiktslös staty när hon står stilla, fastlåst av templetsalens månsten. Där söker hon efter medvetanden att skicka drömmar till, och dras speciellt till blodtörst och stark passion.



Scener, platser och utmaningar

Slumpa eller välj fritt det som inspirerar dig allt eftersom expeditionen reser djupare genom Kamor.

1. **Härlägret.** Fyllt av hemlängtande legionärer. General Scuto övertygas av sina kaptener att skicka ut en expedition för att finna Kaiganon, och ställa Varro inför svars.
2. **Kultplasten med Stenhänderna.** Da'luk och hans närmaste tempelväktare gör en ritual för att tygla Kaiganons allt starkare månmagi. De är skadade av Varros styrka. På platsen finns två statyer av jättelika händer som sticker upp ur marken, prydda med magisk text från Radh-Kamra och shamanistiska tygdekorationer för att dölja dessa. Texten berättar hur man finner Kaiganon - nå bergspasset där månen hålls mellan hellerna.
3. **Drömmar från den röda månen:** Kaiganon besöker rollpersonens själ i sömnen, och skänker dem en dröm om vad de fruktar och längtar efter.
4. **Jargiska spaningstrupper** syns på håll, de är utsvultna och vill ha garum och mutor för att berätta vad de vet om området.
5. **Den neutrala byn Asirpa**, där gamla, barn och skadade samlas, ledda av kamorianen Ka'mara. Hon dotter till Da'luk, och tar numera emot både jargier och kamorianer, i protest mot att Da'luk åkallade Khatha. Här finns mat, sjukvård, bastu, och en Radh-Kamrisk hand-staty. Många av barnen i byn är födda med magiska mutationer, av den typen som skulle skickats till inkvitionen i Tibara hemma i Jargien.
6. **Ett älgkadaver** ligger i närheten. Några kamorianer anslutar snart till platsen för att äta och erbjuder att dela.
7. **En iskall flod** står i er väg. Ni har hört om två vadvägen, det ena långt bort, och kommer kosta tid & proviant att resa till mat, korta vägen går genom den mark kontrollerad av krigshövding Be-l'rr.
8. **Gravkammaren.** Mumien från en prinsess av Radh-Kamrisk vilar här. Väggmålningarna berättar om Kaiganons fjättrande, och kampen mot Mörkrets makter i den förra peripetrin. Hennes gravmask ligger slängd på golvet från Varros besök, och bär man den tar hennes själ över kroppen en kort stud.
9. **Desertörer angriper Asirpa.** Antingen kamoriska eller jargiska, men de behöver desperat mat, och går därför till attack.
10. **Visiren av Radh-Kamra:** Kaiganon intalar dig att du är storvisir av Radh-Kamra, och de andra rollpersonerna är dina undersåtar. Så länge du är accepter kan du fortsätta spendera fokus under noll.
11. **Ett väsen från skugglandet** och skogens djup iaktar rollpersonerna och spelar djupa toner på sin flöjt. Bär en trämask och har yvigt långt hår, och en benig, läderaktig kropp. Rapporterar till Khatha, och försöker avråda gruppen från att gå vidare.
12. **En syn:** I himlen är det ett svart, blödande hål i kosmos där den vackra månen en gång satt. I det glämiga ljuset under är alla hus höga som berg och tornar upp sig, raka och platta och gjorda av stål.
13. **Draken Khatha** syns klättra över en höjd och spana kring sig. Fall på knä och be Daak om en snabb död!
14. **Varros tempelfästning:** I lägret utanför har Varro har samlat både kamorianska och jargiska desertörer under sig. Där inne har Varro stängt in sig själv med sina närmaste livvakter, och kämpar med kontrollen över sig själv. Han vågar inte ta nästa steg in i Kaiganons makt, och behöver debattera med någon utifrån.
15. **Malgoars svarta blod:** I den innersta kammaren vilar Kaiganon, omgiven av en pöl av svart, tjock vätska. Om vätskan rör någons hud börjar det växa fingrar och händer från punkten, något som Varros mannar blivit varse genom tragiska exempel.
Kaiganon vill bli frisläppt från sin stela kropp, och skickar drömmar och visioner till den som den tror kan spräcka skalet.