Cypher System – «Vagabonds»

Victorian Thief – Explorer w/ stealth flavor -

Outlaw Cowboy – Adept w/ combat flavor -

Pirate Queen – Speaker w/ magic flavor -

Ronin Samurai – Warrior -

Criminal Organization – Raa

Akhenaten – Aten – The Black Pharao – The Sun Eater

**Action eventyr**

Målet er å anskaffe verdier, og alle er ettersøkt i sine egne hjemland, men alle har funnet ut at det nylig er funnet en hittil ukjent pyramide i Egypt, og alle tar seg til Kairo for å starte.

Den geografiske lokasjonen er i Cairo, Egypt, samt ørknen rundt, og City of the Sun God.

Eventyrerne blir både forfulgt av dusørjegere, samt at de prøver å både finne graven til Akhenaten og hans verdier. Hammer/Anvil situasjon.

City of the Sun God er en tapt by, gjemt blant fjell, med en egen pyramide dedikert til graven til Akhenaten.

Mesterskurken er en kriminell organisasjon som går under navnet Raa. De har også hørt om ryktet om den nye pyramiden, og ønsker å selv tjene flesk på det.

Mindre skurk 1 er en tåpe som gjør alt de kan for ledelsen, og forteller hele tiden eventyrerne om hvor dumme de er og at de kommer til å tape. Dette kommer til å koste ham dyrt.

Nøytral alliert, virker som en gammel mann (mumie) som vil gjøre alt han kan for å stoppe Akhenaten, men allierer seg ikke nødvendigvis med eventyrerne.

Encounters er i stor grad mindre eventer, hvor det er lokale thugs, deler av organisasjonen, og mut slutten, litt mer magiske skapniger som zombier og mumier (skarabs)

En tyv vil dukke opp i løpet av eventyret og gjøre ting vanskeligere for eventyrerne.

Dødsfellen i eventyret er når alle eventyrerne blir fanget av organisasjonen, og en kompleks tidssensitiv felle vil ta livet av dem alle.

Chase scene – Last train from Cairo

Profetien sier at Akhenaten vil spise solen, og blir kun stoppet av at en uskyldig blir den som gjør det finishing blow.

Akhenatens svakhet er et hellig symbol

Special conditions – tidssensitivt. Akhenaten må stoppes innen en reasonable tid, ellers faller jorden mnørk.

Ærefult quandry – en ærefull karakter må bryte sin æreskodeks for å få progress i historien.

Gi eventyrerne «for mye» informasjon, for å la de gå seg litt vill.

Alle eventyrerne er ettersøkt.

**Akt 1**

Cairo – 1968