

BRÄNNPUNKT BRISHAMN



Av: Thomas Bull & Niklas Stenläås

Tryck: Lars Petrus Omslag: Maria Öström

Inledning

Det var en frisk och klar septembermorgon. Morgonsolen värmden den lilla skaran på däck. Då och då kom några vilsekomna saltvattenstänk från bogen farande över relingen.

Det var den 7:e dagen sedan koggen Esmeralda lämnade sin hemmahamn Klintehamn med kurs mot Brishamn. Sedan morgonen före hade man haft landkänning och nu syntes destinationsorten höja sig ur havet föröver.

"Det är en märklig stad", sade Soronal, "där det kan vara svårt att veta vad som är vad. Ja - land och vatten menar jag."

"Jag blir alltid lika imponerad av din syn", sade Boru, "på det här avståndet kan jag knappt urskilja staden."

"Förvisso ser jag väl", skrattade Soronal, "men härifrån är det snarare mina förfrågningar bland besättningen angående vårt resmål som jag grundar mig på. Till skillnad från er andra som legat och grymtat om sjögången hela resan, har jag försökt skaffa lite information om Brishamn..."

"Idag får vi gå iland! Idag! Idag!", tjöt Lotho, och klättrade upp och satte sig på relingen. "Där finns säkert massor att... öh... titta på."

"Våga inte ens tänka på det!", murrade Boru, "Först ska vi leverera den där eländiga mattan och sedan vill jag inte veta av att du drar in oss i en massa besvärligheter."

"Var är Kellin och flickorna?", avbröt Soronal, innan Boru fick chansen att bryta ut i en ny predikan om vikten av sparsamhet, nödvändigheten av respekt för äldre kamrater, och avhållsamhet från störande klåfingrighet, vilka alla hörde till hans favoritsamtalsämnen.

"Där.", sade Lotho, och pekade mot akterdäcket där en ganska blek Kellin, krampaktigt greppande relingen, inte alls såg ut att njuta av seglatsen. På var sin sida om honom stod Lorenza, uppenbarligen återberättande något mycket dramatiskt, att döma av hennes ivriga gester, och Belina som skrattande dunkade honom i ryggen.

"Kellin, Belina, Lorenza!", ropade Lotho, "Kom hit, vi är snart framme."

En morgon två veckor tidigare, i slutet av augusti, hade Kellin funnit en vacker orientalisk vas stående på en hög trebent piedestal av rosenträ i sitt vardagsrum. Hur vasen hade kommit dit kunde Kellin bara gissa, men dess ändamål var klart.

"Min herre vill träffa dig omedelbart! Och ta med dig de där odågorna du jämt har i släptåg! Söla inte en minut till! Sätt fart!" hade vasen skrikit med gäll röst då Kellin lyfte den för att undersöka den. Det var en annorlunda kallelse, vilket ledde Kellin till den oundvikliga slutsatsen att det var arkemagikern Morchanin i Jämnhöjderna som ville träffa honom.

Morchanin var Kellins gamla mästare. Förhållandet dem emellan var kanske inte direkt idealiskt. Morchanin hade en tendens att dra in Kellin i sina förehavanden, vilket ofta kunde vara nog så halsbrytande historier. Morchanin var dock en oerhört mäktig man, och det var inte helt utan fog han tog saker och ting för givna, det var inte heller utan att Morchanins förehavanden kunde ha någonting gott med sig för Kellin och hans grupp - den där vasen till exempel, såg ju värdefull ut...

När Kellin och hans grupp anlände till Jämnhöjderna hade de mötts av en lätt irriterad Morchanin. Det var inte alls ovanligt att han irriterades över att behöva befatta sig med världsliga ting. Till och med Belina avstod från att brusa upp i Morchanins närvaro, vilket Kellin noterade med tacksamhet. Om nu bara Lotho kunde hålla fingrarna i styr också...

Morchanin hade gjort klart för vännerna att han ville ha sin magiska matta, Meriam, levererad till en kollega som innehade en post i Brishamns koncilium. Mattan Meriam, noterade Kellin, var en av Morchanins käraste ägodelar, och det var den som han använde för att utröna om besökare talade sanning eller ej.

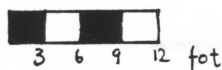
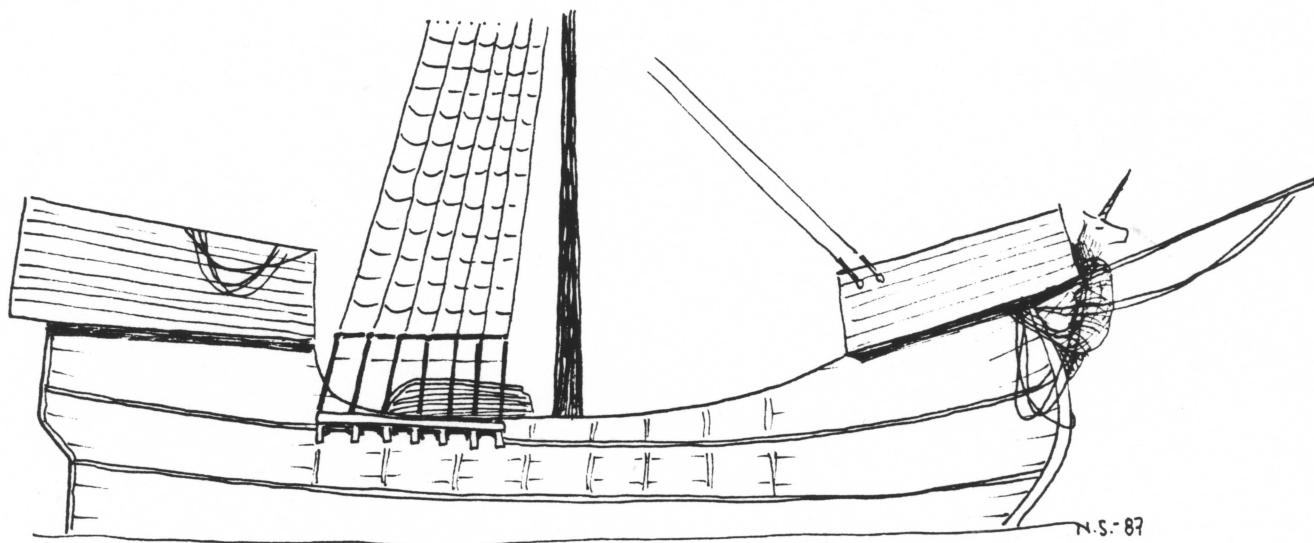
Mattan skulle lånas ut, förklarade Morchanin vidare, och Kellin och hans följeslagare skulle möta en tjänare till Morchanins kollega på värdshuset Sjömannens Tröst, eller var det Törst? Det var bara att stövla in på värdshuset och fråga efter Celdo, sex personer och en matta - det skulle inte vara några problem, försäkrade Morchanin. Öhh... sju dagar från och med idag. Jo... glöm inte, tillade Morchanin att jag ska ha ett brev från min kollega som bekräftelse på att han fått den. Tio brisiska gulddukater för utlägg - varsågod, och lycka till.

En vecka senare befinner sig våra vänner ombord på koggen Esmeralda under inlopp till Brishamn...

BRISHAMN

Solen står högt på himlen och den kyliga morgonvinden har övergått till en uppfriskande middagsbris då Esmeralda löper in i Brishamns yttre hamn. På båda sidor om inloppet tronar imponerande vaktorn belägna på befästa öar och mellan dem sträcker sig en grov kätting som sänker sig just under vattenytan, tillräckligt för att låta även oceangående fartyg passera. Rakt föröver ligger stadens citadell, ett väldigt befästningsverk som behärskar hela hamnområdet. Till höger om citadellet löper en bred kanal rakt framåt, in i staden. Till höger om denna börjar staden Brishamns bebyggelse och på avstånd kan urskiljas hur staden höjer sig på en massiv klippa. Mellan denna bebyggelse och den befästa ön på fartygets styrbordssida reser sig en märklig syn upp ur vattnet. Det är byggnader, uppförda på tre till fem meter höga pålar, och under dessa verkar en livlig båttrafik försigå. Ön på er babordssida verkar bara ha några kajer förutom befästningsanläggningar.

Ett halvdussin brisiska koggar och det dubbla antalet småfartyg; kanalfarkoster, fiskebåtar etc, ligger förtöjda i den yttre hamnen. Ytterligare två koggar under kungatrikets flagg, ett fartyg från Vindklippa och ett skepp från Charion ligger stillsamt gungande i eftermiddagssolen. Inte långt föröver ligger en mäktig galär med den brisiska örlogsflaggan vajande för vinden.



EPISOD 1: I HAMN

Seglen beslås och ankaret går. Sjömännens rop blandas med styrmannens kommandon och måsarnas skrin. Samtidigt närmar sig en barkass i riktning från citadellet. Farkosten glider upp långsides med Esmeralda och en efter en antrar fyra man ombord. Den siste av männen, en rödskäggig gigant, presenterar sig: "I koncilietts namn hälsar jag er välkomna till den fria staden Brishamn. Mitt namn är Dinoza * och jag är hammmästare här. Min assistent här skall inspektera fartyget för att kunna utfärda landstigningstillstånd, en ren formsak försäkrar jag, och jag själv skulle vilja se er passagerarlista och därefter informera er om vilka regler som gäller här i staden."

Kapten Obro överlämnar listan med era namn på till hammmästaren medan styrmannen visar assistenten till lastluckan. "I Brishamn", fortsätter Dinoza, "är det förbjudet att bära såväl som nyttja vapen av alla slag med undantag för er personliga dolk. Vapnen skall överlämnas till mig omedelbart för förvaltande under er vistelse här i staden. Jag kommer att utfärda ett kvitto som garanti för vapnens återlämnande. Magi får överhuvudtaget inte användas i staden utan personligt tillstånd från konciliet. Brott mot dessa bestämmelser beivras mycket strängt och tro mig, Brishamn har resurser att tillse att de efterlevs."

Dinoza är inget blåbär som spelarna kan lura hur som helst. Han utgår från att alla rollfigurerna bär vapen och om de inte utan protester lämnar över sina vapen kommer han att låta undersöka deras hytter. Han är omutlig och han kommer inte att tolerera att någon börjar lägga formler. Spela färdigt Dinoza och låt honom samla in vapnen, skriva ett utförligt och övertygande kvitto samt lämna Esmeralda innan du spelar nästa händelse: karantänen.

Ungefär tio minuter efter att Dinoza lämnat Esmeralda kommer assistenten upp på däck med en märkbart irriterad styrman i släptåg. "Tyvärr mina herrar och min gode kapten", förklarar han, "är den hygieniska standarden på det här fartyget under all kritik. Jag har funnit spår efter råttor i lastrummet och det finns indikationer på att det skulle kunna vara pestråttor. Jag ålägger er härmed att omedelbart hissa karantänflagg och ni är, tills annat meddelas, förbjudna att flytta fartyget, lämna detsamma samt ta emot besök. Överträdelser av dessa ålägganden betraktas som brott mot brisisk lag och bestraffas därefter. Jag återkommer om en vecka och om situationen då inte försämrats skall jag ta mitt beslut under omprövning."

"Men", börjar kaptenen förargat, "ni vet lika väl som jag att det finns råttor ombord på alla fartyg och för den sakens skull behöver inte...". Inspektören gör en avvärjande gest med handen och gör sig klar att lämna fartyget med en ny barkass som dykt upp under tiden....

Assistenten är mutad av Londra Giardone, alias Nattkatt, för att hindra rollfigurerna från att komma iland med sin leverans. Det går att muta honom, men att förråda Nattkatt har han inte en tanke på. Några lödiga mynt kan alltså få honom att lova hjälpa spelarna men det löftet betyder ingenting. Mutförsöket får inte ske i allas åsyn för att lyckas. Om han skulle bli **charm**ad försöker han ge spelarna ett tips: "Jag kan tyvärr inte hjälpa er, men i nattens mörker kan vad som helst hända och soldaters ögon och öron blir lätt trötta. Se för allt i världen till att komma iväg så snart det blir mörkt- mer kan jag inte säga."

När assistenten lämnar Esmeralda dyker det upp en vaktbarkass * med ett halvdussin soldater i. Den kryssar snart fram och tillbaka i hamnen.

* Dinoza: AC:9, MV:12, F7, HP:53, #A:2, D:2-8(Broadsword), SA: double spec. på bredsvärd- +3,+3, 18/38 i Str.- +1,+3
Assistenten: AC:10, MV:12", F3, HP:16, #A:1, D:1-4(Dagger)
Medhjälpare 1: AC:10, MV:12", F1, HP:8, #A:1, D:1-4(Dagger)
Medhjälpare 2: AC:10, MV:12", F1, HP:5, #A:1, D:1-4(Dagger)

* Vaktbarkass:

Ledare: AC:8, MV:12", F3, HP:17, #A:2/3, D:2-8(Broadsword), SA:double spec. +1/+2
Vakt 1: AC:8, MV:12", F1, HP:4, #A:1, D:1-6(Spear)
Vakt 2: AC:8, MV:12", F1, HP:5, #A:1, D:1-6(Spear)
Vakt 3: AC:8, MV:12", F1, HP:7, #A:1, D:1-4(Light Crossbow)
Vakt 4: AC:8, MV:12", F1, HP:7, #A:1, D:1-4(Light Crossbow)

Obs! Kapten Obro är inte villig att bryta mot något av assistentens ålägganden.

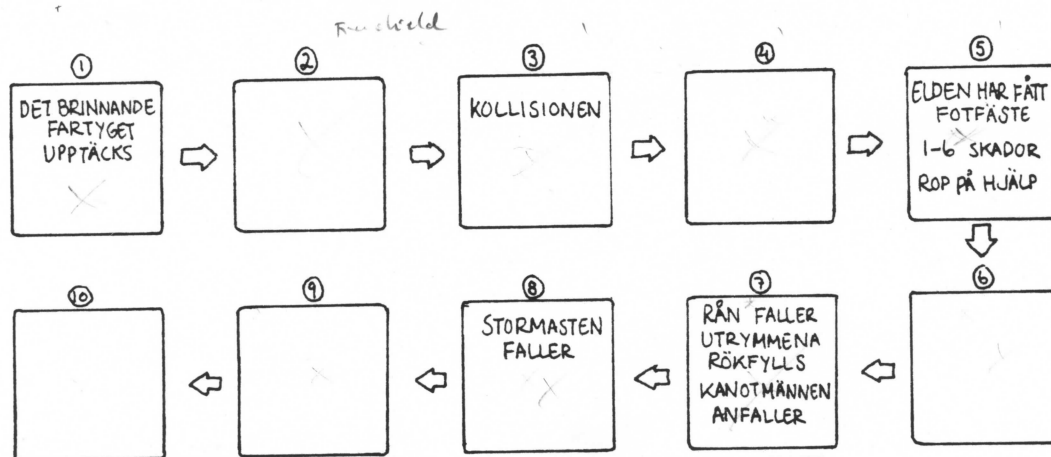
ROLLSPEL: *BORU*: Bör vara snål och inte vilja att en massa pengar går åt till att muta assistenten. Han bör också vara mycket ovillig att lämna ifrån sig sin yxa. *KELLIN*: Bör ta hand om förhandlandet med Dinoza och assistenten. Blir det allmän diskussion bör *LOTNO* hålla med Kellin.

EPISOD 2: BRÄNNAREN

När natten på sitt för sydlandet karakteristiska vis helt plötsligt omsluter er märker ni att ett annat fartyg i hamnen börjar röra på sig. Dess silhuett girar långsamt och ett ensamt segel slår ut från den spretiga masten. Bakom visar sig Brishamn i sin nattliga skrud, en mörk massa av byggnader med långa stråk av kulörta lyktor som skär genom stadens skuggor. Det är som ett kaleidoskop av färger, underbart vackert att skåda. Skeppet ni tidigare lagt märke till ökar nu märkbart sin fart och sätter kurs mot Esmeralda. Då det befinner sig ganska nära hörs ett dovt muller från dess inre. Några skuggor lösgör sig från det främmande fartyget och försvinner i hamnens svarta vatten. Samtidigt slår eldslågor upp ur fartygets inre och dansar snart vilt på däck, slickar ursinnigt tåg och master och flammor upp över hela seglet. En kollision mellan det brinnande fartyget och Esmeralda verkar oundviklig.

Det brinnande skeppet är Nattekatts första försök att göra sig av med den oönskade leverans som spelarna för med sig. Det dröjer 2 rounds från det att brandfartyget observerats tills det kolliderar med Esmeralda. Några av Esmeraldas sjömän slänger sig i vattnet, andra försöker sjösätta livbåten, någon skriker till spelarna att det är fullt i livbåten och att de får ta jollen som är förtöjd akteröver. Efter ytterligare 2 rounds är segel och rigg övertända även ombord på Esmeralda och elden har fått ordentligt fotfäste. Från och med denna tidpunkt kommer alla som är kvar ombord att ta 1-6 skador/round av värmen. Samtidigt hörs någon ropa på hjälp från fören (en sjöman har blivit instängd i skansen utav elden). Ytterligare 2 rounds senare (round 7) kommer rån att falla ner från stormmasten (saving throw mot paralyzation eller 2-24 skador för den som befinner sig på mellandäck. Samtliga utrymmen under däck börjar nu rökfyllas (saving throw mot poison varje round- om man missar ett kan man inte fortsätta med några organiserade aktiviteter och om man missar två svimmar man). Round 7 anfaller också Nattekatts män rollfigurerna. De befinner sig i tre kanoter som är strategiskt utplacerade runt Esmeralda. Avståndet är ca. 70 yards och de ser utmärkt vad som händer mellan dem själva och de brinnande fartygen. Själva syns de nästan inte alls mot den mörka bakgrunden. De är tre i varje kanot och alla är beväpnade med lätta arborst och brandpilar. Round 8 faller stormasten och Esmeralda börjar få slagsida. Strax därefter börjar hon att, tillsammans med brännaren, sjunka.

SCHEMATISK SKISS ÖVER ANFALLET



Det tar rollfigurerna 1 round att komma ner till sina hytter, där de har sin utrustning om inget annat sagts. Det tar 1-2 rounds att samla ihop en rollfigurs prylar, beroende på om de skall packa om eller ej (de kanske måste göra det för att få båda händer fria etc). Att ta på sig en rustning tar 10 rounds minus rustningens armor class type t ex 5 rounds för en chainmail osv. Om spelarna lyckas ta några fångar är dessa mycket ovilliga att tala. De kan berätta att de tillhör Brishamns gille för fri företagsamhet (tjuvgillet om de pressas) och att de fått order av en överordnad kallad Månksugga att utföra anfallet. De känner också till att gillet ledare har täcknamnet Nattekatt, men detta säger de inte om de inte blir absolut tvungna.

Så småningom börjar det dyka upp småbåtar, dels med vakter från citadellet och galären, dels med sjömän från de fartygen i hamnen. Om spelarna dröjer sig kvar kommer de att föras till förhör, dömas till 5 Brisika dukater i böter för var och en som brukat magi utan konciliets tillstånd och sedan släppas mot borgen av de redan inlämnade vapnen. Dessa kommer inte att återfås om de inte lämnar Brishamn med koggen Esthor, som avgår till kungariket i gryningen kommande dag.

ROLLSPEL: *SORONAL* bör återvända till den brinnande Esmeralda för att rädda sjömannen som ropar på hjälp. *BELINA* bör ta kommandot och leda gruppen genom striden.

TILL VÄRDSHUSET

Att hitta värdshuset 'Sjömannens Tröst' är inte det lättaste. Det finns hundratals barer och värdshus i Brishamn. Det uppenbara sättet är att fråga efter vägen. Nedan följer några förslag på personer som spelarna kan träffa på om de börjar fråga sig fram.

1. **Några glada sjömän:** Något överförfriskade och inte särskilt intresserade av att lämna exakta vägangivelser. Antingen gestikulerar de i riktning mot inre hamnen och vinglar skrålande iväg eller också blir de intresserade och närgångna av/mot Belina och Lorenza om de får tillfälle.

2. **Prostituerad:** Ropar utmanande efter Kellin. Vet var värdshuset ligger och kan tala om det, om hon inte behandlas respektlöst förstås.

3. **Båtförare:** Vet inte var just det värdshuset ligger men talar inte om detta för spelarna, utan för dem till ett "lika bra" om de anlitar honom. Han tar mycket bra betalt, men det går att pruta.

4. **Lyktskötare:** Vet var värdshuset ligger och talar om det sedan han fått reda på lite om rollfigurerna själva.

5. **Vaktpatrull: *** Arresterar rollfigurerna om dessa är beväpnade (se episod 2 om vad som händer då). Om rollfigurerna bara bär rustning är vakterna misstänksamma och frågar ut och visiterar dem. Klarar spelarna undersökningen kan vakterna tala om att 'Sjömannens Tröst' ligger i inre hamnen, förutsatt att de tillfrågas.

EPISOD 3: SÅSOM DAGGEN OM MORGONEN...

Spelas på väg till 'Sjömannens Tröst'

Ni passerar genom en ganska smal och illa upplyst gränd. Stjärnhimlen skymms delvis av plagg som stilla vajar i nattbrisen från linor sträckta mellan husen högt över era huvuden. Ett gnisslande ljud hörs uppifrån.

Plötsligt slaskar det till på gatläggningen just där Belina befinner sig och hon finner sig översköld av en vidrigt stinkande vätska. En fönsterlucka stängs i huset på er vänstra hand och ett hemtrevligt ljus sipprar ut genom spjalorna i luckan.

Det kan lätt konstateras att Belina stinker, en stank som inte allt för avlägset minner om urin, något som gör hennes sällskap ganska oangenämt. På dörren till huset med fönsterluckan finns två skyltar: 'Fam. Dorone' och 'stud. Pyx Celli'. Ytterdörren är låst och reglad och måste slås in (open doors) eller bultas på ett bra tag. Familjen Dorone (Guiseppe och Laura) äger huset och är inte särskilt förtjusta i oväsen. De föredrar att hålla alla bråkmakare därifrån och går inte det - tillkalla stadsvakten.

Omedelbart innanför ytterdörren finns en trätrappa som leder upp till övervåningen och Pyx' kammare. Också dörren dit är låst och ingen öppnar om det bankas eller ropas.

Pyx * är studerande vid Brishamns akademi för magistudier och han sitter uppe och läser inför en tenta i 3:e nivås magi nästa dag. Om spelarna tar sig upp till hans kammare blir han vettskrämd och lägger **Mirror Image** på sig själv innan de kommer in. Den syn som då möter spelarna är Pyx och hans kopior som pekar på varandra och piper förskrämt "Det var han". Tänk på att Pyx är dödsförskrämd när du spelar honom.

* **Vakter:**

Sergeant: AC:5, MV:9", F3, HP:16, #A:3/2, D:1-6(Shortsword) SA:spec.+1/+2

Vakt 1: AC:8, MV:12", F1, HP:6, #A:1, D:1-6(Shortsword)

Vakt 2: AC:8, MV:12", F1, HP:5, #A:1, D:1-6(Shortsword)

Vakt 3: AC:8, MV:12", F1, HP:7, #A:1, D:1-2(Mancatcher)

Vakt 4: AC:8, MV:12", F1, HP:4, #A:1, D:1-2(Mancatcher)

* **Pyx Celli:** AC:10, MV:12", MUS, HP:7, #A:1, D:1-2(Fist), SA: Read Magic, Ventriloquism, Mirror Image

Om det blir mycket oväsen allteftersom rollfigurerna, Pyx och Dorones blandar sig i bråket öppnas fönstren hos grannarna och snart är hela gatan indragen i bråket. Försök göra alltihopa till ett äkta 'sydländskt' jättebråk.

ROLLSPEL: *BELINA* bör bli mycket upprörd och verkligen gå till botten med alltihopa, spela ut sin impulsivitet och sin fåfänga: Hennes kläder är ju förstörda och hur hon själv ser ut! *KELLIN* bör ta hand om dispyter med Dorones, grannar etc. och försöka lugna ner situationen. *SORONAL* bör nog ingripa om Belina går för hårt fram med den stackars Pyx, likaså *LORENZA*.

EPISOD 4: SJÖMANNENS TRÖST

På gatan framför er hänger en skylt från en stor byggnad. Att döma av ljudet verkar det vara en ganska livlig krog. Texten på skylten lyder: 'Sjömannens Tröst'.

'Sjömannens Tröst' är en ganska typisk hamnkrog med övernattningsmöjligheter. Som alla andra hamnkrogar är det tämligen stökigt och det är troligt att det fällt någon förflugen kommentar vid rollfigurernas entre' i stil med: "Titta på lillfarfar med skägget därborta! Ta fram gungstolen Oscar, vi har besök!" Kommentaren följs av rungande skrattsalvor.

Om spelarna frågar i baren efter Celdo blir de ombedda att vänta ett ögonblick medan en springpojke hämtar denne. Vårdshuset kan bjuda på en enkel måltid för 10 kopparstycken, en plats på en sovsal för 6 kopparstycken, en kammare för 4 certiner. Förfriskningar: Brisiskt vin: 5 kopparstycken, Corynskt: 8 kopparstycken, Thuriskt blått vin: 1 certin, Pärönbrännvin från Cörte: 12 kopparstycken, Öl: 1 kopparstycke.

ROLLSPEL: *BORU* bör inte rimligen godta förnedrande kommentarer om dvärgar i allmänhet och sig själv i synnerhet. Bäst vore om *Boru* tvingade personen att be om ursäkt.

Under spelarnas väntan verkar bråk vara under uppsegling..

Vid bordet jämte ert pågår någon form av hasardspel. En av spelarna, en liten figur i Lothos storlek, börjar protestera och be de övriga lämna tillbaka hans pengar. De andra bara skrattar åt honom och tycker att han som är så liten inte borde vara ute så här sent. Allt händer fort. Bordet välts, den lille ramlar omkull, de andra ställer sig i en cirkel runt honom och dolkar kommer fram. En otäck lek börjar - sju dolkar mot en...

Om spelarna inte reagerar kommer de att bli vittne till ett mycket fult knivmord.

Om de ingriper är bråkmakarna * redo att slåss och kommer inte att backa.

Om de räddar den lille figuren, som är en nom från båtstaden, sticker han till dem en amulett och säger: "Jag tackar er ädla främlingar för mitt liv. Om ni behöver mig - sök upp mig i båtstaden." Han försvinner hastigt därifrån. Amuletten har en komplicerad figur på framsidan med texten "Rauthar" och orden Ior Solvåg ingraverade på baksidan.

ROLLSPEL: *LORENZA* bör inte tiggande se på när bråkmakarna mördar Ior Solvåg.

Efter någon minut dyker en välklädd ung man upp. Han preseterar sig som Celdo. "Välkomna, välkomna till Brishamn, Låga Kustens pärla. Var vänliga och följ mig så skall jag föra er till min mästare."

* Bråkmakarna:

Ledaren: AC:8, MV:12", F4, HP:24, #A:3/2, D:1-4(Dagger) SA:+1 i skador pga styrka 8 + 9 + 12 + 2

Bråkmakare 1: AC:10, MV:12", F1, HP:7, #A:1, D:1-4(Dagger)

Bråkmakare 2: AC:9, MV:12", 0, HP:4, #A:1, D:1-4(Dagger)

Bråkmakare 3: AC:10, MV:12", 0, HP:3, #A:1, D:1-4(Dagger)

Bråkmakare 4: AC:9, MV:12", F2, HP:13, #A:1, D:1-4(Dagger)

Bråkmakare 5: AC:10, MV:12", F1, HP:6, #A:1, D:1-4(Dagger)

EPISOD 5: NATTENS SKUGGOR

Innan du inleder denna episod skall du vara noga med att spelarna har en tydlig marchordning. Om ingen har något att invända går Celdo * först.

Oväntat kastar sig faran över er. Obarmhärtigt blixtrar dolkblad i natten och ett kaotiskt tumult utbryter. Bakom er dyker mörka, skuggliknande figurer upp. De rör sig som de vore ett med natten.



PROVSPELET: BELINA GÖR UPP MED EN AV CELDOS MÖRDARE
BEHÖVER DET SÄGAS ATT MÖRDAREN FICK ÅNGRA ATT HAN FRAMHÄRDADE?

Fyra av Nattekatts män * har smugit upp bakom rollfigurerna och anfaller nu med överraskning (backstab). Attacken är planerad för att undanröja Celdo så att Londra skall kunna lura till sig föremålet som hon tror finns inlindat i mattan. Vänta tills alla rollfigurerna och vägvisaren vänt sig om för att möta anfallet (om de gör det).

Sedan anfaller Månskugga Celdo bakifrån. I turneringsspel kastar han en förgiftad dolk som träffar automatiskt. Giftet ger 30 respektive 15 skador, beroende på *saving throw*. Celdo dör alltså hur som helst. Mördaren avlägsnar sig snabbt från platsen efter fullgjort värv och försvinner om spelarna ger honom den minsta chans. Hans medhjälpare försöker också undkomma så gått det går. Om spelarna lyckas ta några fångar har dessa följande information, som de inte släpper ur sig om de inte blir ordentligt pressade:

* Celdo: AC:10, MV:12", 0, HP:2, #A:1, D:1-4

* Nattekatts män:

#1: AC:7, MV:12", T3, HP:12, #A:1, D:1-4(Dagger) → 16

#2: AC:8, MV:12", T3, HP:14, #A:1, D:1-4(Dagger) CHARM

#3: AC:6, MV:12", T3, HP:11, #A:1, D:1-4(Dagger) 23

#4: AC:7, MV:12", T3, HP:12, #A:1, D:1-4(Dagger) 4

Månskugga: AC:5, MV:12", T7, HP:35, #A:1, D:1-4(Dagger)

De tillhör Brishamns gille för fri företagsamhet (tjuvgillet). Deras överordnade är Månskugga, som dödade vägvisaren. Gillets chef är Nattkatt, som givit order om att vägvisaren måste dödas. Gillet är ambulerande och har inget fast högkvarter. Månskugga vet dessutom att Nattkatt fruktar ett föremål inlidat i mattan, att Nattkatt är en kvinna samt att hon har kontakter med nomfolket i båtstaden. Innan Celdo dör lyckas han pressa fram orden: "Varna min herre, Nattkatt vet *allt*."

ROLLSPEL: *BELINA* tar kommandot under striden. *SORONAL* bör försöka hjälpa den döende Celdo.

EPISOD 6: ANBUDET

Efter anfallet och mordet på Celdo vandrar antagligen spelarna tillbaka till 'Sjömannens Tröst'. Hur som helst stöter de efter inte så länge på följande:

På gatan framför er uppenbarar sig ett följe på fyra personer. De samtalar lågmält och en av dem bär en lykta.

Gör en paus och låt spelarna reagera men tänk på att gruppen känner till att rollfigurerna är där och redan har sett dem.

Gruppen närmar sig och lyktans ljus spelar över er. "Där är ni ju!" utbridder en sonor kvinnoröst och en av figurerna kastar tillbaka sin kåpa. Ett beslutsamt ansikte, inramat av ett vackert mörkt hårsvall. "Celdo, varför dröjde ni så? Celdo? Var är min gode vägvisare? Var har ni gjort av honom? Ni har väl mattan med.....?"

Kvinnorösten tillhör Londra Giardone alias Nattkatt och de övriga i gruppen är hennes livvakter * . Hon har planerat mötet med spelarna noga. Hon har lagt en *Misdirection*-formel på sig eftersom hon förväntar sig att spelarna ska vara misstänksamma. Hon vill lura spelarna att sälja mattans innehåll till henne under förespegling att Celdo var hennes vägvisare, och att hon är den tilltänkte köparen. Hon presenterar sig som Verona Vello, ledamot av Brishamns Koncilium, och när hon förevisats mattan förklarar hon nöjt: "Vad bra! Allt är väl med nu? Ja... jag vill bara vara säker. Jag betalar ju trots allt... Ja, vilket pris var det nu vi kom överens om?"

Londra är inte helt informerad om överenskommelsen mellan Morchanin och Warthold. Det finns flera ledtrådar ur vilka spelarna kan dra slutsatsen att det här är nog inte riktigt rätt

- 1) Celdo hade stönat "Varna min herre."
- 2) Londra vet inte att själva mattan är leveransen. Hon tror att det är ett eller flera föremål inlindade i den.
- 3) Mattan skulle lånas ut. Londra tror att den skulle säljas, och hon försöker få spelarna att tala om till vilket pris.
- 4) Hon vet inte om att hon förväntas bekräfta lånet med ett brev.

Försök nu spela Londra med utgångspunkt från dessa förutsättningar. De finns alla antydda i monologen ovan. Hon är ganska osäker, och så fort hon inser att hon förstått nånting fel ändrar hon sig och säger: "Javisst ja, det hade jag glömt". Hon är mycket angelägen om att få tag på mattan. En av hennes vakter medför en liten kista med 200 Brisiska Dukater för att köpa föremålet med - hon är egentligen inte villig att ge mer än hälften. Om någon antyder ett brev beklagar hon att hon glömt det hemma, men erbjuder sig omgående att skriva ett nytt. Under falskt namn förstås.

Om spelarna trots detta inte vill sälja mattan blir hon ganska irriterad, påpekar att de sätter käppar i hjulen för henne, har gjort sin resa i onödan, och sin uppdragsgivare en otjänst. Hon bär en ring som tillåter henne att använda *Dimension Door* 4 ggr/dygn. Hon använder den om det blir bråk. När Londra och hennes följe lämnar rollfigurerna använder hon ringen för att förflytta sig och pengarna ett kvarter därifrån. Därefter iscensätter hon nästa drag i planen om spelarna inte sålde mattan, annars förflyttar hon sig därifrån för att komma undan med mattan i behåll, sjungandes en glad visa.

* Londra: se appendix

Livvakt 1: AC:8, MV:12", F3, HP:19, #A:3/2, D:1-4(Dagger), SA:spec. +1/+2

Livvakt 2: AC:8, MV:12", F4, HP:21, #A:3/2, D:1-4(Dagger), SA:spec. +1/+2

Livvakt 3: AC:6, MV:12", F3/T3, HP:14, #A:3/2, D:1-4(Dagger), SA:spec. +1/+2

Londra förutsätter alltså att hon är förföljd och använder sin ring för att komma undan. Livvakterna går några kvarter tillsammans, tar därefter varandra i händerna, och skiljs åt.

Episod 7 förutsätter att spelarna inte säljer mattan till Londra. Det är dels ganska klumpigt att inte observera att något inte stämmer när det finns så pass många ledtrådar och dels är det ett ganska dåligt rollspel av gruppens ledare, Kellin, som förutsätts vara försiktig av sig.

Om spelarna uppför sig klumpigt borde äventyret vara slut. De borde åka hem och bli utskälda av Morchanin för att ha låtit lura sig. I turneringsspel ger vi dem en chans till: Spela episod 7 som ett försök av Londra/Nattkatt att ta tillbaka pengarna hon betalat mattan med. Detta ger spelarna en chans att fatta att de gjort fel och hämta tillbaka mattan igen. Att de varit klumpiga som lät sig luras i första hand skall naturligtvis noteras i bedömningen. Du får förstås anpassa episod 7 lite grann eftersom det gäller att ta tillbaka pengarna nu och inte mattan.

ROLLSPEL: *KELLIN* bör vara tillräckligt försiktig för att inte sälja mattan till Londra under sådana omständigheter. *BORU* bör reagera på penningmängden. *BELINA* bör ta kommandot om det blir bråk.

EPISOD 7: DEN RYKANDE GRÄNDEN

Efter ytterligare några kvarters marsch genom det nattliga Brishamn känns det som om natten iakttog er. På en smal gata förlöses den kompakta spänningen. Det är som om en jättelik osynlig hand griper efter er och börjar klämma åt. Varje rörelse blir plågsam och kräver total koncentration.

Nästa del Londras plan är att låta några nomer i hennes tjänst ta mattan/innehållet med list och överraskning. Det är viktigt när den här episoden spelas att du spelar ut nomernas hela potential just för att ta mattan. **Ta mattan från spelarna till varje pris!** Tänk också noggrant igenom hur du ska spela episoden rent praktiskt. Den är mycket svårspelad.

Attacken genomförs av fem nomer. Deras ledare, Bidar Sinthid, * står gömd i en portgång i en tvärgränd och väntar tills rollfigurerna precis har passerat, och lägger sedan en **Paralyzation**-formel. Ingen av nomerna rör sig och alla är tysta och stilla. Om bara några av rollfigurerna blir stående stilla ger detta Bidar tillfälle att följa upp med nästa formel som är **Phantasmal Force**, föreställande en **Fog Cloud**-formel eller dimma/rök som stiger upp ur gatan. Gränden verkar fyllas med ett ogenomträngligt dis på bara något segment. Bidar koncentrerar sig nu på att ta mattan från den som bär den. Om mattbäraren blivit paralyserad blir det ganska lätt. Bidar ändrar bara sitt utseende till en av rollfigurernas, går och hämtar mattan, lägger sin **Invisibility**-formel och försvinner därifrån. Bidar påverkas naturligtvis inte själv av sin illusion så han har ganska stor chans att undvika möte med rollfigurerna. Om han ändå skulle stöta på någon kan han tex ändra utseendet på rollfiguren till en nom och sedan ropa på hjälp.

De övriga nomerna känner väl till Bidars taktik och får slå ett **Saving Throw** på +4 mot dimillusionen. Om de klarar detta påverkas de inte alls. Då episoden börjar sitter de på taket på ett av husen i gränden, i form av stora ugglor. När röken börjar fylla gränden flyger de ner och ändrar utseende så att de liknar en av rollfigurerna. Om de får se någon av de riktiga rollfigurerna ändrar de dennes utseende till en noms. Detta borde skapa en oerhörd förvirring, vilket mer än väl borde räcka för en kompetent Bidar att bortföra mattan. En av nomerna håller sig också hela tiden i närheten av Bidar ifall han skulle stöta på problem. Så snart Bidar smitit med mattan försöker de övriga avbryta striden och smita, tex till en kanal och sedan **Waterwalk**.

Efter striden hittar någon av rollfigurerna en dolk på marken som någon av angriparna tycks ha tappat. Fästet är utformat som en delfin.

ROLLSPEL: *BELINA* bör åtminstone försöka ta kommandot i striden.

* Bidar Sinthid: AC:3, MV:12", I7/T7, HP:25, #A:1, D:1-4(Dagger) SA:Str. 17 +1/+1, Spells, SD:Dex.17 -2/-3

Nom 1:AC:6, MV:12", T4, HP:15, #A:1, D:1-4(Dagger),SD:Dex. 16 -1/-2

Nom 2:AC:6, MV:12", T5, HP:19, #A:1, D:1-4(Dagger),SD:Dex. 16 -1/-2

Nom 3:AC:6, MV:12", T4, HP:14, #A:1, D:1-4(Dagger),SD:Dex. 16 -1/-2

Nom 4:AC:7, MV:12", F3/T3, HP:13, #A:1, D:1-4(Dagger), SA:Str. 16 +1/ , SD:Dex. 16 -1/-2

Bidar har följande formler inlärd: 'Phantasmal Force, Spook, Color Spray, Hypnotism, Invisibility, Mirror Image, Improved Phantasmal Force, Paralyzation, Fear'. Han har också ett Wand of Wonder (22 charges) och en Buckle Knife +2.

EPISOD 8: ÅTERGÄLD

Dolken som spelarna fann i episod 7 tillsammans med Ior Solvågs amulett från episod 4 borde leda dem till slutsatsen att lösningen på deras problem på något sätt är förknippad med Ior Solvåg och nomerna i båtstaden. En vägbeskrivning till båtstaden kan de få av vem som helst.

Framför er flyter en mycket bred kanal. Mängder av fartyg, förtöjda i klungor, fyller kanalen och lämnar bara en 50 meter bred fåra i mitten fri. Smala vattenvägar skiljer klungorna av fartyg åt. Här och var går det att passera mellan båtklungorna på rangliga plankor som tjänstgör som broar. Otaliga ljus blinkar bland båtarna och mot stjärnhimlen avtecknar sig en skog av master. Er omedelbara omgivning är mycket tyst och stilla men bland fartygsklungorna på andra sidan syns sken av många eldar och glad musik hörs avlägset. På kanalens högra sida löper ett stråk med gröna lyktor nedströms ifrån er och försvinner in bland gyttret av småbåtar på andra sidan kanalen.

För en beskrivning av båtstaden: se Brishamn i appendix. Sökandet efter Ior går till en början trögt. Spelarnas frågor möts av svar som: "Vad vill ni honom? Hur kan jag veta att han vill träffa er?" och "Vad gör ni här?". Om de visar amuletten eller argumenterar skickligt blir de så smoningom vusade till Iors båt.

Ior är oerhört tacksam för den hjälp spelarna tidigare bestått honom med. Han vill gärna bjuda dem på havsörtste. Om spelarna visar dolken och frågar vad Ior vet om den blir han skrämmd och tveksam. Efter en stunds funderande förklarar han att eftersom rollfigurerna räddat hans liv skall han återgälda detta genom att avslöja en hemlighet han aldrig skulle kunna avslöja annars. Han berättar historien om Nattkatt (se appendix) och talar om för rollfigurerna att de kan söka henne på en jättestor glädjefest till Rauthars ära som hålls i båtstaden denna natt. Han berättar vidare att det han just sagt skulle kunna betraktas som förräderi mot den egna klanen och som tecken på att han betalat tillbaka sin skuld vill han gärna ha tillbaka sin amulett. Därefter bjuder han spelarna förväl och önskar dem lycka till.

EPISOD 9: RAUTHARS NATT

Allteftersom er båt glider fram genom den underliga lilla båtstaden förstår ni att ljusskenen ni tidigare observerade och musiken ni hörde härrör från en ganska uppsluppen och livlig tillställning. Det vekar inte vara långt kvar dit nu.

Det går inte att närma sig festområdet på annat sätt än över vattnet. Om spelarna fortsätter anmarchen med båt kan du fortsätta att läsa nästa textruta, annars får du modifiera texten så att den passar situationen.

Kanalen rundar ett båtquartier och plötsligt, utan förvarning, är ni inne bland festfartygen. Glada tillrop möter er: "Hej, mannamän och kvinnomän! Kom och delta i Rauthars fest!" Det värkar som om flertalet av båtstadens befolkning befinner sig på platsen, det syns nomer så långt ögat når. Festen pågår ombord på kanske ett halvdussin båtklungor (cirka 3 dussin båtar). Överallt brinner eldar, mat lagas, spelmän spelar. De små figurerna dansar, äter och sjunger av hjärtans lust.

Rauthars fest är äventyrets mest händelserika episod. Rollfigurerna kommer att stöta på en hel del överraskningar här. Spela de olika händelserna i den ordning du tycker passar bäst med det undantaget att den sista händelsen, Londra och mattan, spelas sist. Försök att spela de flesta av händelserna innan spelarna hinner dit.

1. Ett dussin nomer kommer farande i en hejdlös ringdans. De försöker få en eller flera av rollfigurerna att hänga på. (De kanske sjunger: "Nomen överraskar brisen")

2. Några nomer försöker bjuda rollfigurerna på halstrade sniglar eller någon annan nomspecialitet.

3. Nomerna underhåller sig genom att lägga **Hypnotic Pattern-** och **Rainbow Pattern-**formler i luften. En formel råkar hamna alldeles framför rollfigurerna.

4. En vacker ung halvlingkvinna * dyker upp intill Lotho och blinkar blygt mot honom. Hon är smyckad med långa ståk av guldmynt, fästade från hjässan ner till midjan med guldtrådar. Hon föreslår Lotho att de skall "gå bort och kramas där det är lite lugnare" (där de inte kan ses, menar hon). Halvlingkvinnan är i själva verket en nomtjej som ändrat sitt utseende lite. Guldmynten är en del av den magiska förklädnaden, så de försvinner om de tas av henne. Självt är hon ute efter Lothos börs.

5. En luden djävul * med svans, horn och bockfötter som spelar panflöjt, och gör det oerhört bra. Försök göra honom rolig på något sätt så att spelarna reagerar på honom. Det är bara en nom som ändrat sitt utseende.

6. **Hallucinatory Terrain** av en båt eller en bro som inte finns. Retligt om man skulle gå ut på den.

7. Delfiner som hoppar upp ur vattnet, över båtar och broar. De åker i vattenhullet och gör hoppkonster i luften.

8. En **Magic Mouth-**formel som förolämpar de som råkar gå förbi.

9. Ett stort vattenhjul, kanske 15 meter i diameter, fäst i en av båtarnas sidor och långsamt roterande. Delfinerna tycker tydligen om att följa med vattenhullet runt och dyka ned i det mörka vattnet.

10. Nomer som antar rollfigurernas utseenden och härmar dem eller lägger sig i deras konversation.

11. Någon som ändrar utseende på en av rollfigurerna.

12. Några nomer som dansar på vattenytan i kanalen.

13. **Dancing Lights** bland spelarna.

14. Londra och mattan.

Framför er ser ni en stor mängd nomer i en väldig klunga ombord på flera båtar. deras uppmärksamhet vaerkar vara fokuserad på vad som händer i mitten av klungan.

* Halvlingflickan: AC:6, MV:12", T6, #A:1, D:1-3(Knife), SD:Dex. 18 -3/-4

* "Djävulen": AC:9, MV:12", T1, HP:4, #A:1, D:0

Om spelarna höjer sig över folkmängden eller tränger sig fram får de se följande:

Där sitter Londra alias Verona Vello alias Nattkatt tillsammans med flera äldre nomer och skrattar. Framför dem, på Morchanins matta Meriam, står en nom och berättar något, ivrigt gestikulerade. Mattan pulserar med ett rödaktigt ljus. När mattan är som rödast applåderas, visslas och skattas det och när mattans sken avtar buas det besviket.

Ge spelarna en chans att reagera. Så fort de skall till att göra något så fortsatt....

Plötsligt reser sig Nattkatt upp och börjar tala: "Kära klanfränder, som ni alla vet har vi kommit till höjdpunkten av Rauthars Natte." Festligheterna på farkosterna runt omkring har avstannat och all uppmärksamhet riktas mot den långa, mörka kvinnan i nomhopens mitt. "Enligt urgammal sed" fortsätter Nattkatt "skall den bästa berättelsen, berättad här inatt, belönas genom att klanen efter bästa förmåga uppfyller en valfri önskan, uttryckt av den främste berättaren. Denna berättelse skall sedan för evinnerlig framtid vårdas av Rauthars barn. Rauthars natt har börjat...."

Londra sätter sig ner och tävlingen tar sin början.

Historieberättartävlingen är spelarnas chans att lägga beslag på mattan utan strid. Om Lorenza tränger sig fram genom nommassan och börjar berätta, **DVS SPELAREN SJÄLV BERÄTTAR EN NÅGORLUNDA LIVFULL OCH INTRESSANT HISTORIA MED EGNA ORD**, skall hon förklaras vinnare av tävlingen och under nomernas jubel få önska sig något av klanen. Om någon annan i gruppen berättar istället för Lorenza skall detta inte godkännas eftersom bra rollspel förutsätter att Lorenza borde ha gjort det och borde ha gjort det bäst. Om Lorenza önskar få mattan bifaller klanen, och Londra, denna önskan.

Om spelarna börjar strida under episod 9 uppfattar nomerna detta som ett inslag i festen och ökar på så gott det går med egna effekter. De applåderar, skrattar, hurrar och leker i anslutning till striden. De lägger sig också gärna i den på något harmlöst vis. Också Nattkatt och hennes män tar rollfigurernas uppdykande med ro. Det är i stort sett omöjligt att smyga sig på Nattkatt i mitten av nomgruppen och om hon får syn på rollfigurerna hälsar hon dem glatt välkomna och bjuder dem att slå sig ner och delta. Hon är väl medveten om att hon bara behöver vrida på sin ring för att försvinna därifrån.

Om spelarna försöker lura till sig/ta mattan skall du anstränga dig för att se till att det blir en annorlunda och rolig (helst icke-dödlig) stid a'la "skurkjakt på tivoli". Spelarna, som försöker undkomma med mattan, och Nattkatt och nomerna som glatt försöker sätta käppar i hjulet för dem, ta tillbaka mattan och spela dem lustiga spratt. Försök att stressa spelarna riktigt.

Om spelarna gör ett övertramp och börjar använda "tung magi" av typ "Fireball-20 förkollnade nomer" blir striden, förutom att det är oerhört illa rollspelat, plötsligt allvar. Då skall du inte ha något medlidande. Alla nomer går in för att döda.

Episod 9 kräver alltså en hel del improvisation från din sida såsom spelledare. Läs gärna igenom den en extra gång och tänk på hur du skall spela den rent praktiskt. Du kan gärna stanna upp under spelets gång och tänka efter lite då och då. Improvisera och grip situationerna när de kommer, kom ihåg att nomerna och Nattkatt helst av allt vill ha roligt.

Uppgifter om Nattkatt finner du i appendixet. Hennes män sitter i närheten av henne. Det är de som överlevde episod 7. Övriga nomer på festen får du själv improvisera. En närmare beskrivning på nomer finner du också i appendixet.

ROLLSPEL: Som vanligt bör *BELINA* ta kommandot om det blir strid. *LOTNO* bör inte missa chansen att "kramas" med halvlingflickan. *SORONAL* bör inte acceptera att kamraterna ställer till med ett blodblad. *KELLIN* bör i första hand gå in för andra lösningar än strid. *LORENZA* bör inte missa chansen att berätta en bra historia och vinna berättartävlingen.

APPENDIX

DEN FRIA STADEN: RÅDSREPUBLICEN BRISHAMN

Brishamn är en sjudande handelsstad belägen på en strategisk punkt längs Låga Kusten, där handelsvägarna från Konungariket, Draköarna och södern möts. Staden är byggd på några öar utanför träskdeltat i floden Vellos mynning. Staden hyser en befolkning på cirka 60 000 invånare varav ungefär en tredjedel utlänningar.

POLITIK

Brishamn är en plutokrati där den högsta beslutande makten utövas av ett råd med 50 ledamöter, Brishamns koncilium. I konciliet sitter i huvudsak de framgångsrikaste handelsmännen i staden, vilka samtidigt representerar 30 mäktiga familjer. Medlemmarna av konciliet väljs varannat år och valkampanjerna går efter parollen "bröd och skådespel".

Valen är indirekta och förrättas av elektor, vars inflytande bestäms av hur många skyddslingar varje elektor har. Alla brisiska medborgare är skyddslingar till någon av de mäktiga familjerna eller själva familjemedlemmar.

Man skiljer inte på den dömande och den verkställande makten i staden. Sju magistrater sköter dessa uppgifter. De är direkt ansvariga inför konciliet.

EKONOMI

Stadens ekonomi bygger nästan uteslutande på handel. Varor från i stort sett hela den kända världen går att finna på Brishamns marknadsplatser. Regelbundet hålls handelsmässor där stora partier gods byter ägare. Dagligen anlöps hamnen av dussintals handelsfartyg från när och fjärran.

Penningsystemet är enligt följande:

20 kopparstycken = 1 silvercertin

12 silvercertiner = 1 elektrumpistol

2480 kopparstycken = 124 silvercertiner = 12 elektrumpistoler = 1 gulddukat

Växelkursen till Kungarikets mynt är enligt följande: 72 brisiska silvercertiner = 6 brisiska elektrumpistoler = 1 kunglig royal

LAGAR, SEDER OCH BRUK

För främlingar i staden är kanske det som direkt berör dem intressantast. Allmänheten är förbjuden att dagligdags bära vapen offentligt. Patrullerande vakter ser till att budet efterlevs, dag som natt. Vapnen tas om hand av hamnmyndigheterna vid ankomsten till staden. Vid avresa kan de kvitteras ut. Det är också förbjudet att syssla med magi i staden utan tillstånd. Sådant tillstånd prövas utav konciliet. Överträdelser av dessa föreskrifter bestraffas, vid ringa förseelse med böter och utvisning av icke-briser, och i allvarigare fall med hudflängning, förvisning och förverkande av egendom. Magistraten utdömmar straffen, som dock kan överklagas direkt till konciliet i tveksamma fall.

GEOGRAFI

Brishamn karakteriseras av vattnets ständiga närhet. Staden består i stort sett av stadsdelarna Klippan, Gamla staden, De sju torgens stad, Citadellet, Pålstaden samt Båtstaden. Genom stadsdelarna går det stråk av kulörta lyktor längs de mest trafikerade kanalerna och för nykomlingen är det enklaste sättet att hitta att orientera sig efter lyktorna.

Klippan är stadens gamla akropolis. Idag är den i huvudsak bebyggd av de trettio familjernas villor. En mur skiljer rikemanskvarteren från resten av stadsdelen klippan där den inre hamnen ligger, med sina schabbiga sjömanskvarter. 'Sjömannens Tröst' ligger här i inre hamnen.

Gamla staden består av äldre bebyggelse, nedgången och mycket trångt. Många av stadens förnämsta familjer hade här en gång prakfulla hus längs stora kanalen, men de flesta står nu tomma. Ägarna föredrar sina bekväma villor på Klippan.

De sju torgens stad är handels, köpmännens och utlännigarnas stad. Här är verkligen kommersen livlig. Förr låg här sju torg men idag är hela stadsdelen en enda stor handelsplats.

Pålstaden kallas också Ovoro eftersom den är byggd i ett sund med detta namn. Pålstaden är ganska avvikande från resten av Brishamns bebyggelse. Husen är byggda på 4-5 meter höga pålar och all trafik försigår under själva bebyggelsen. Det är väl inte stadens mest välbergade medborgare som lever här. In i husen kommer man likaledes underifrån. Förtöjda båtar, repstegar och liknande finns överallt i stadsdelen. Här är ganska smutsigt och schabbigt.

Citadellet är staden fästning. Logi för Brishamns arme och flotta. En soldatstad där man inte har något att göra om man inte är soldat.

Båtstaden är bebodd av det lustiga lilla nomfolket. De bor på sina flatbottnade båtar 20- 40 fot långa och 5- 15 fot breda. Båtarna har i de flesta fall däck och en överbyggnad av flätad vass. Förtöjda i klungor om 5-15 farkoster bildar de en riktig liten stad full av båtvarter och små kanaler i floden Vellos delta. En färd genom båtstaden är garanterad att inte glömmas i första taget.

NOMFOLKET

Brishamns nomfolk är en stam avlägset besläktad med AD&D-världens Gnomer. Det berättas att för mycket länge sedan, innan människorna kom till landet, lämnade gnomen Rauthar sin stam i bergen och gav sig ut på vandring. På sin färd genom hela det kända landet utförde Rauthar många hjältedåd om vilka en rik muntlig nomisk tradition berättar. På så vis kom Rauthar att växa i visdom och skicklighet så att han till slut kunde mäta sig med själva gudarna, men han aktade sig noga för att utmana dem.

Så småningom kom Rauthar till havet. Havet var det mäktigaste Rauthar hade träffat på. Han kunde inte kontrollera det eller besegra det. Till slut träffade Rauthar på Marine, havsgudinnans minsta dotter. Hon visade Rauthar havet och Rauthar bestämde sig för att stanna med henne. Nomfolket, berättas det, härstammar från Rauthar och Marina. Som havsgudar ser Rauthar och Marina fortfarande till de sina, och vem vet vem den glada delfinen som leker runt nomernas båtar egentligen är? Om inte en av nomerna själv förstås.

De brisiska nomerna kallar sig för Rauthars klan. Deras liv är inställda på glädje och lek. De har överhuvudtaget ingen uppfattning om begreppet ägande, utan anser att den som för tillfället har någonting också får nyttja det. De bor ombord på småbåtar förankrade tillsammans i klungor i Velloflodens mynning i norra Brishamn. De lever av vad havet ger vilket de utvinner med ganska okonventionella metoder.

Årligen i september firas Rauthars fest, eller glädjefesten, då alla klanens nomer samlas och sjunger, dansar och äter i flera dagar. Festens höjdpunkt är när de gamle lyssnar på klanens berättarförmågor och avgör vilken berättelse som är den bästa. Denna berättelse tillförs klanens rika muntliga tradition och berättaren får en valfri önskan uppfylld av klanen.

Nomerna spelas som Gnomer, om vilka de påminner i allt utom kanske uppträdande och särskilda magiska förmågor. Dessa förmågor är följande:

Water Walk - sammanlagt 1 h/dygn

Alter Self - sammanlagt 1 h/dygn

Phantasmal Force - 3 ggr/dygn

Alter Self-förmågan är kanske lite kraftigare än formeln i övrigt eftersom nomerna faktiskt kan anta valfritt utseende, även andra personers. Dessutom har varje nom en gång per dag möjlighet att använda en illusionistformel enligt följande begränsning:

%01-50 1:a nivån

%51-85 2:a nivån

%86-95 3:e nivån

%96-99 4:e nivån

%00-00 5:e nivån

I allt övrigt spelas nomer som Gnomer.

NATTKATT

Nattkatt är Brishamns tjuvgilles mästarinna. Hennes verkliga namn är Londra, ett namn hon fått i nomklanen. Londra är ursprungligen ett hittebarn som uppfostrats av nomfolket. Hon tänker som en nom och föredrar att leva som en nom.

Tidigt insåg hennes klanfränder att Londra har större potential i nomernas båda konster (tjuveri och illusionism) än de övriga klanmedlemmarna. Londra besitter nu en ledarposition i nomklanen men samtidigt förstår hon att utnyttja sin makt bland människorna. Hon har byggt upp ett ganska löst organiserat tjuvgille som tack vare nomklanens uppbackning har växt till Brishamns mäktigaste. Samtidigt har Londras hållhakar på inflytelserika personer i staden givit henne en av de främsta posterna i Brishamns koncilium. Londra besitter alltså en betydande maktposition i Brishamn.

Som framgår av spelledarens introduktion hotas nu denna ställning av spelarnas leverans av mattan.

I sin officiella roll kallar hon sig Londra Giardone, som gillesmästarinna Nattkatt, och när hon försöker lura spelarna Verona Vello.

Nattkatt: AC:4 (typ 10), MV:12", I10/T13, HP:49, #A:1, D:1-4+2 (Dagger), Str. 12, Int. 17, Wis. 17, Dex. 18, C. 15, Ch. 17, Co. 13

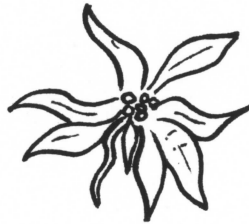
Formler: Color Spray, Darkness, Hypnotism, Audible Glamer, Phantasmal Force, Misdirection, Mirror Image, Alter Self, Improved Phantasmal Force, Delude, Spectral Force, Wraithform, Dispel Magic, Shadow Monsters, Projected Image.

Hon är beväpnad med en dolk +2 som kan upptäcka osynliga inom 1" avstånd. Hon har en ring som ger +2 **protection** och **Dimension Door**. Dessutom har hon **Scarab of Protection** och **Cloak of Displacement**. Tänk på att hennes wisdom och hennes dexterity ger henne bonus mot olika former av magiska attacker, hennes **cloak** gör att första attacken missar, och att hennes **scarab** tillsammans med **cloaken** och ringen ger henne ett **saving throw** på 15 även mot attacker som inte normalt tillåter **savingthrow**.

BELINA BEOWYN

Cleric 6 / Ranger 6

Strength	17
Intelligence	14
Wisdom	17
Dexterity	16
Constitution	17
Charisma	13
Comeliness	17



Halvalv
50 år
Kvinna
161 cm
51 kg

Armor Class	- 2
Armor Type	4
AC rygg	2

Hit Points 48
Move 12

Languages:

Alviska
Gnomiska
Halvling
Goblin
Hobgoblin
Orciska
Gnoll
Nordländska

Weapon proficiencies:

Longbow
Knife
Longsword
Handaxe
Spear

Non-weapon proficiencies:

Animal Handling
Riding, landbased
Swimming
Hunting

Equipment:

Ryggsäck
Sköld, liten
Kniv
Pilar, 12
Långbåge
Koger
Helig Symbol:
Eklövskrans
Bomullsblusar, 2
Långkjol
Lågskor
Sidenschalar, 4
3 Royaler
12 Kopparmånar

Magic:

Chainmail +3
Longsword +1,
+2 vs magic-using and
enchanted creatures
Handaxe +2
Potion of Waterbreathing
Scroll: Remove Paralysis

Belina Beowyn kommer från de stora skogarna i Utmark. Hon är en av Erbones prästinnor och som sådan vårdar hon om djur, natur och att balansen mellan ont och gott bevaras. Hon har dock ingenting emot att se hur det goda får övertaget, även om hon inser att detta bara är tillfälligt.

Belinas uppväxt i Utmark, varom hon är mycket förtegen, gav henne en god utbildning som stigfinnare och överlevnadsexpert. Inte många överträffar fröken Beowyns kunskaper på dessa områden, ett faktum som hon är ganska stolt över, och som gång på gång visat sig ovärderligt för hennes vänner.

Prästinnan Belina är mycket temperamentsfull och är nog gruppens färgstarkaste personlighet. Hon är impulsiv och handlar ofta efter det hon kallar intuition, de andra rena chanstagningar. Efter att Belina fått kontakt med världen utanför Utmark, främst Kungariket, har hon utvecklat en tämligen extravagant smak vad gäller kläder, smycken o dyl. Inte sällan finner hon att hon tvingas böna och be för att Boru ska hjälpa när hon förköpt sig. Man skulle nog kunna säga att hon har en inte helt svag dragning åt fåfänga.

Belina är tillsammans med Boru och Soronal gruppens ursprungsmedlemmar, och hon har känt de båda vännerna i tio år. Redan från början visade hon att hon var mycket handlingskraftig, och hon har gradvis vuxit in i rollen som gruppens ledare i strid. I krissituationer har hennes förmåga visat sig vara stor, och hon tar numera självklart kommando när fara är på färde. Vardagssituationerna överlåter hon gärna åt Kellin, då han tycks vara mer diplomatisk.

Lorenza Sagylath har ärvt sin moder Pietras talanger. Hon har växt upp i Höghall, Kungarikets huvudstad och ofta har hon under långa tider varit skild från sin mor. Kanske var det detta Pietras flackande liv som lockade Lorenza. Hur som helst har hon de senaste tolv åren levt från dag till dag, ständigt resande. Varje hörn av Kungariket, och mer därtill, har hon utforskat. Hennes intresse och yrke, musiken, har givit henne tillträde till hov, banditläger, alvskogar och nästan varje krog i riket.

Lorenza har sedan hon träffade de andra för sex månader sedan visat sitt vara en otrytbar källa till historier, sånger och legender, och hon avstår aldrig från att lyssna till eller berätta en god historia om hon får tillfälle. Hon älskar musik och tröttnar aldrig på att utforska främmande instrument, lära sig nya sånger etc. Lorenza bär sitt långa mörka hår hängande fram över höger ansiktshalva. Detta beror på att Lorenza för några år sedan hade otur att träffa på en av sina sagovarelser, ett stort svart beläte som under striden skadade Lorenza svårt med syra. Denna gav oreparerbara ärr som Lorenza gör sitt bästa för att dölja, även för sina bästa vänner.

Lorenza är en glad person som speciellt tycker om fester och tillställningar. Hon har visat sig vara en otrolig tillgång i motiga situationer, då inget tycks få henne att förlora hoppet och hon ständigt uppmuntrar sina kamrater med både sång och musik. Lorenza tar alltid de svagas parti, och tvekar aldrig att ingripa om hon ser någon bli hunsad. Denna egenskap har givit henne vänner, såväl som fiender, för livet.

Soronal Sayarin är från Regnbågsskogen, alvernas mytomspunna hemvist. Han har, liksom de flesta alver, en stor respekt för livet och den individuella friheten. Som präst för Solnor Thelandira gör Soronal allt för att försöka lindra lidande och förstörelse. Med sin otroligt effektiva bäge försöker han avskräcka de som begår misstaget att attackera hans vänner. Han är mycket fast i sina uppfattningar och lindrar även motståndares smärtor, när dessa väl oskadliggjorts. Soronals långa liv har gjort honom tolerant, och han förstår sina yngre vänners ibland bristande respekt för liv. Han sprider dock gärna sin visdom då tillfälle ges.

Soronal är mycket intresserad av all slags lärdom, och de andra betraktar honom snarast som ett vandrande uppslagsverk. Han har fått en god portion av alvernas nyfikenhet, och efter Lotho är han nog gruppens individualist. Inte ens Belina kan få honom att rucka på sina humanitära principer, men i övrigt följer Soronal hennes råd.

Den gode alven är den som är minst fäst vid materiella ting av de i gruppen. Guld och rikedom imponerar föga på honom, och han bryr sig inte mycket om att samla på sig prylar. Detta ser han dock inte som någon motsättning till att han föredrar varm mat framför kall, och vin framför vatten. Han anser inte bekvämlighet vara av ondo, och gillar att unna sig lite lyx ibland. "På så sätt behöver jag aldrig ha problem med för mycket guld!", förklarar han glatt för den som vill lyssna.

BORU BRUNSKÄGG

Fighter 7

Strength	18/80
Intelligence	9
Wisdom	12
Dexterity	10
Constitution	18
Charisma	7
Comeliness	8



Dvärg
148 år
Man
123 cm
76 kg

Armor Class	2
Armor Type	4
AC rygg	2

Hit Points	66
Move	12

Languages:

- Dvärgiska
- Gnomiska
- Halvling
- Goblin
- Hobgoblin
- Orciska
- Kobold
- Nordländska

Weapon proficiencies:

- Battleaxe
- Hammer
- Crossbow, light
- Handaxe

Non-weapon proficiencies:

- Blacksmith
- Endurance
- Healing

Equipment:

- Ryggsäck
- Armborstlod, 8
- Kniv
- Oljeflaskor, 3
- rep, 50'
- Vattenskinn
- Ombyte, 1 set
- Handyxa
- Spikar
- 8 Royaler
- 22 Kopparmånar
- 10 Gulddukater

Magic:

- Spintmail +2
- Battleaxe +3, "Benbite", Ego 17,
- Dubbla skador mot jättar
- Potion of Extra Healing

Boru Brunskägg är bördig från Himlapelarna, en bergskedja långt norr om Kungariket. Hans familj är av fursteätt, och bosatt i dvärgarnas huvudstad, Gundars Fäste. Boru är mycket stolt över sin härkomst, och sin far Doric Draködaren, dvärgkungens rådgivare. Han tål inte att någon säger något ont om dvärgar i allmänhet och om hans familj i synnerhet.

Boru är gruppens smått pedantiske kassör, och håller hårt i deras gemensamma kassa. Han förmanar ständigt till sparsamhet - snålhet kallar hans vänner det - och har svårt att förstå att de andra är beredda att betala guld för något så trivialt som bekvämlighet.

Dvärgkrigaren är gruppens fasta punkt, lika orubblig och omöjlig att imponera på som bergen han kommer ifrån. I strid är Boru outröttlig, och okänslig för rädsla. Hans trygga lugn har ofta rett ut situationer när de andras känslor svallat allt för högt.

Boru tycker nog att det skulle vara skönt att dra sig tillbaka till sitt hemland, men då skulle han ju tvingas lämna alla dessa sina unga oansvariga vänner ensamma, något de helt säkert inte skulle klara av. Den korte krigaren har en bister humor, inte sällan drypande av ironi, och försvarar sig så gott han kan då de andra retas. Han har lite svårt att acceptera Lothos klåfingrighet, men brukar överse med det då det i längden brukar medföra tillskott till grupp-kassan. Det finns fyra saker Boru värderar mer än klingande mynt - sin trogna yxa Benbite, sitt praktfulla skägg, sin familjs ära och sina kamraters vänskap.

Kellin Vermoss kommer från Kor-Doniah, en stad på Draköarnas yttersta spets, och har det rödlätta utseende som är typiskt för öfolken. Tidigt började han intressera sig för studier, och i sin hemstad, en möjligheternas metropol, fann han snart sin plats på den lilla legendomspunna magikerskolan. Han visade sig snart vara en framstående elev, och skickades på skolans bekostnad för ytterligare studier till ärkemagikern Morchanin. I dennes avlägsna hus i Jämnhöjderna fann Kellin att han trivdes bra på fastlandet, och när han efter några år ej längre var Morchanins elev begav han sig ut i världen.

För fem år sen träffade Kellin trion Boru, Belina och Soronal. Sedan dess har de varit oskiljaktiga och Kellin har slagit sina forskarambitioner ur hågen för att i stället ägna sig åt de mer praktiska aspekterna av sin konst.

Kellin är gruppens ledare i alla lägen utom i strid. Han är mycket logisk och övertänkt och föredrar försiktighet framför våghalsighet och impulsivitet. I strid accepterar han dock, på erfarenhetens grund, Belinas ledarskap. Kellin är mycket diplomatisk, och håller ihop gruppen trots stridiga viljor. Han avskyr att lösa konflikter med våld, men tvekar inte att använda de effektivaste medlen om strid blir oundviklig. Kellin str alltid vid sitt ord. Han är dessutom mycket samvetsgrann, och vill alltid vara så säker som möjligt på att han handlar rätt, en noggrannhet som de andra ofta finner irriterande.

Lotho Lobbin kommer från Pilträdsdalen i östra Kungariket. Som upptågsfull yngling tröttnade Lotho snabbt på den lugna, idylliska tillvaron i dalen. och lämnade de lummiga sluttningarna för yttervärldens under.

Snart fann han att bästa sättet att försörja sig var att ta reda på allt som de förvånansvärt slarviga människorna spred omkring sig. Lotho blev efterhand mycket skicklig i sitt värv, och kallas numera av de vänner han trots allt lyckats skaffa sig för 'Långfinger'.

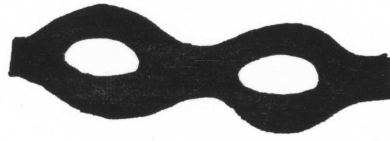
Lotho har i tre år varit medlem av det sällskap han nu färdas med, och han trivs bra med sina vänner, även om han på ren pin kivar alltid retas med Boru så fort tillfälle ges. Hans insatser för gruppens bästa har under åren givit honom de andras tillit (ja även Borus, fast den bistre dvärgen aldrig skulle erkänna det) och hans flinka fingrar arbetar nu för tiden mer för gruppen än för egen vinning. Lothos aptit på nya platser, nya äventyr och nya upptåg tycks omätligt, och hans glada optimism och nyfikenhet har mer än en gång kastat gruppen in i nya äventyr.

Lotho är mycket självständig, och handlar som han själv anser bäst. Vid konflikter inom gruppen håller han alltid med Kellin, trots att han oftast inte lyssat tillräckligt för att veta vad det handlar om.

LOTHO LOBBIN

Thief 7

Strength	13
Intelligence	15
Wisdom	9
Dexterity	18
Constitution	13
Charisma	15
Comeliness	14



Halvling
54 år
Man
91 cm
27 kg

Armor Class	2
Armor Type	8
AC rygg	6

Hit Points 26
Move 12

Languages:

Alviska
Gnomiska
Halvling
Goblin
Hobgoblin
Dvärgiska
Nordländska
Thief's cant

Weapon proficiencies:

Shortsword
Dagger
Sling

Non-weapon proficiencies:

Rope Use
Swimming
Fishing
Plant lore

Equipment:

Ryggsäck
Läderrustning
Dolkar, 2
Ombyte, 1 set
"Arbetskläder", svarta
1 Royal
18 Kopparmånar
Tjuvverktyg
Slungskulor, 12

Magic:

Robe of Blending
Dagger +2, Longtooth
Scarab of Protection

Thief Abilities:

(%)	PP	75
	MS	75
	CW	79
	OL	72
	HiS	68
	RL	30
	F/RT	60
	HN	30

LORENZA SAGYLATH

Fighter 5/ Thief 6/ Bard 4

Strength	15
Intelligence	12
Wisdom	16
Dexterity	17
Constitution	14
Charisma	18
Comeliness	19/6



Människa
28 år
Kvinna
170 cm
59 kg

Armor Class	3
Armor Type	8
AC rygg	6

Hit Points 54
Move 12

Languages:
Alviska
Nordländska
Caelska

Weapon proficiencies:
Dagger(double spec.)
Sling
Broadsword
Sap

Non-weapon proficiencies:
Blind Fighting
Plant Lore
Swimming
Healing

Equipment:
Ryggsäck
Vattenskinn
Dolkar, 3
Bredsvärd
Blydagg
Ombyte, 1 set
Luta
Silverflöjt
4 Royaler
9 Kopparmånar

Magic:
Leatherarmor +2
Dagger of Speed +2,
"Sorgesång"
Avger hummande ljud
när den dragits:
- 10 motståndare
- 1 to hit
- 1 saving throws
Potion of Rainbow Hues
Scroll: Protection vs Breath
Weapon, Dragon

Thief Abilities:
(%) PP 60
MS 52
CW 92
OL 57
HiS 42
RL 30
F/RT 45
HS 20

SOLONAR SAYARIN

Cleric 5 / Figher 5 / Magic-User 5

Strenght	16
Intelligence	15
Wisdom	14
Dexterity	17
Constitution	15
Charisma	14
Comeliness	14

Högalv
306 år
Man
152 cm
45 kg



Armor Class	2
Armor Type	5
AC rygg	5

Hit Points 32
Move 12

Languages:

Alviska
Gnomiska
Goblin
Hobgoblin
Orciska
Gnoll
Nordländska

Weapon proficiencies:

Longbow
Shortsword
Shortbow
Dagger
Spear
Footman's mace

Non-weapon proficiencies:

Alertness
Riding, landbased
Animal lore
Hunting

Equipment:

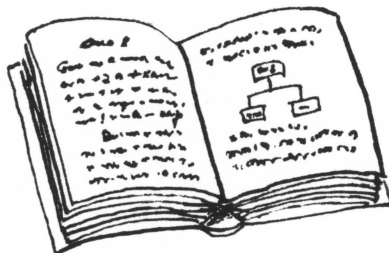
Ryggsäck
Kortsvärd
Pilar, 8
Långbåge
Koger
Helig Symbol:
Silverpil
Formelböcker
Elfin Chain
2 Royaler
10 Kopparmånar

Magic:

4 Arrows of Solonar Thelandira
Neclace of Adaption
Bracers of Archery
Dagger +1
Scroll: Locate Object
Rainbow

KELLIN VERMOSS

Strenght	10
Intelligence	17
Wisdom	13
Dexterity	16
Constitution	10
Charisma	15
Comeliness	13



Magic-User 8

Människa
31 år
Man
187 cm
71 kg

Armor Class	6
Armor Type	10
AC rygg	8

Hit Points 21
Move 12

Languages:
Alviska
Halvling
Dvärgiska
Nordländska
Abranska

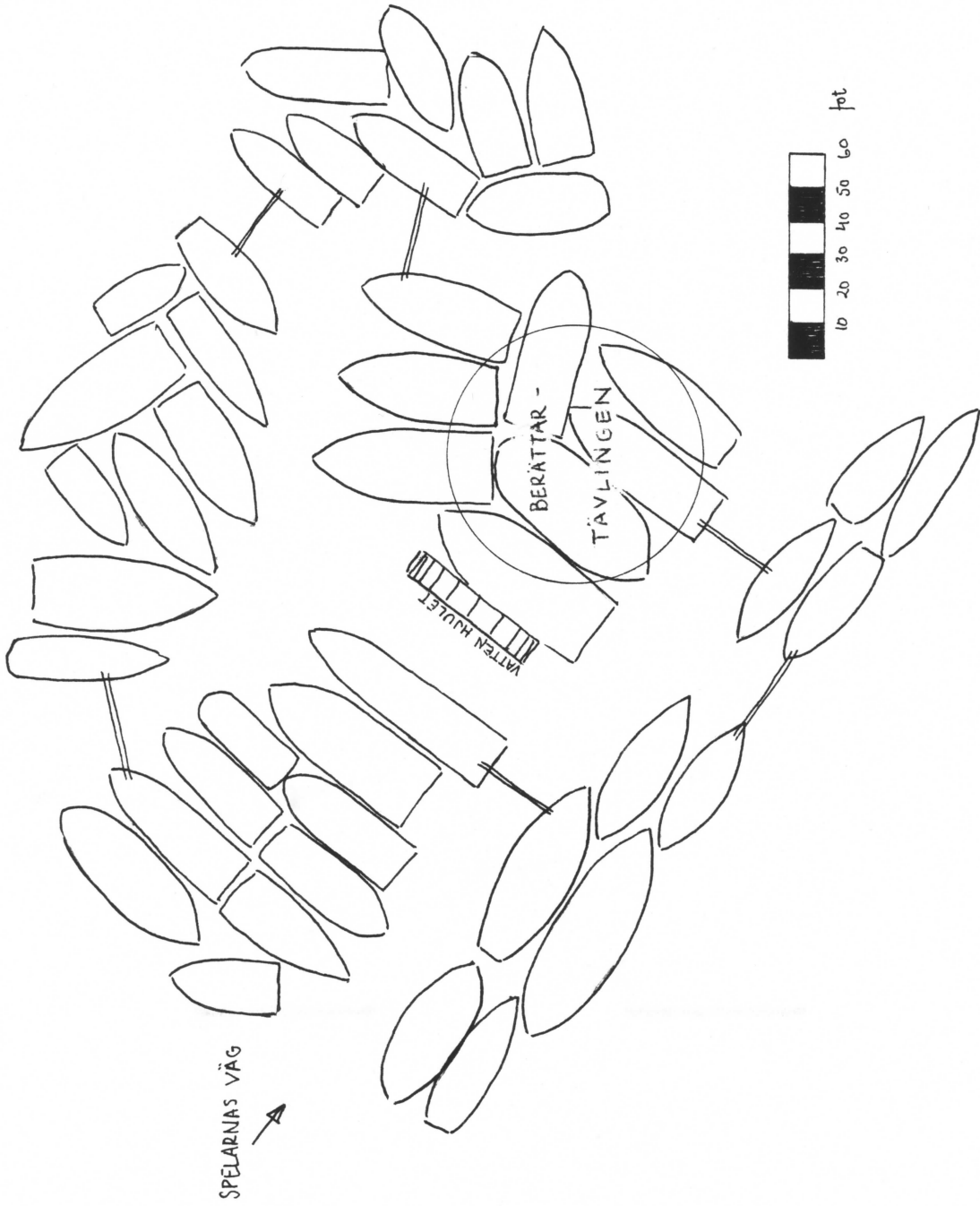
Weapon proficiencies:
Staff
Dagger

Non-weapon proficiencies:
Swimming
Weather Sense
Direction Sense
Plant Lore

Equipment:
Ryggsäck
Stav
Dolkar, 2
Formelböcker
Ombyte, 1 set
Lykta
Filt
8 Kopparmånar

Magic:
Wand of Magic Missiles
Cloak of protection +2
Potion of Clairvoyance
Scroll (14th lvl):
Fly
Otto's Irresistible Dance
Detect Invisibility

KARTA ÖVER RAUTHARS FEST



RÄTTELSER.

BORU: Dubbelspecialist på 'Battleaxe' (+3/+3).

SORONAL: Scroll på 12:e nivån.

BELINA: Scroll på 10:e nivån.

LOTHO: Tjuvkunskaperna är beräknade för läderrustning.

KELLIN: 'Wand of Magic-Missiles' har 13 'charges'.

LORENZA: Tjuvkunskaperna är beräknade för läderrustning.
Efternamnet skall vara Saylath.
Dolken Sorgesång ger -10% i motståndarens moral
inom 10' radie. "Hummar" hela tiden den är dragen.

Klass: Färdigheter: (Kunskapsområden)

*Var är detta skedning
Stämningen*

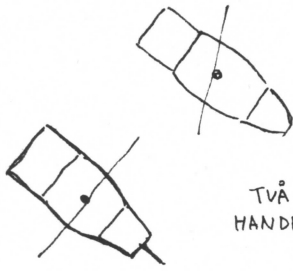
Faderns namn

Kollektivet

*maritimal
tals
E*

*SFUTER
Närbygger kollektivet*

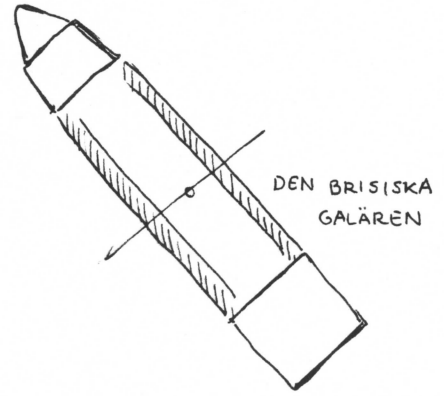
SCHEMATISK KARTA ÖVER ESMERALDA I DEN YTTRE HAMNEN



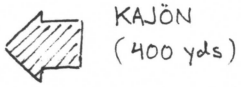
TVÅ BRISISKA HANDELSKOGGAR



CITADELLET
(600 yds)



DEN BRISISKA GALÄREN

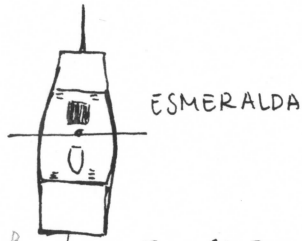
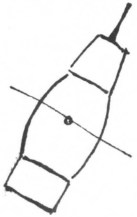


KAJÖN
(400 yds)

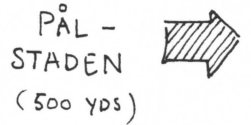


BRÄNNARENS
INSEGLINGS-
RIKTNING

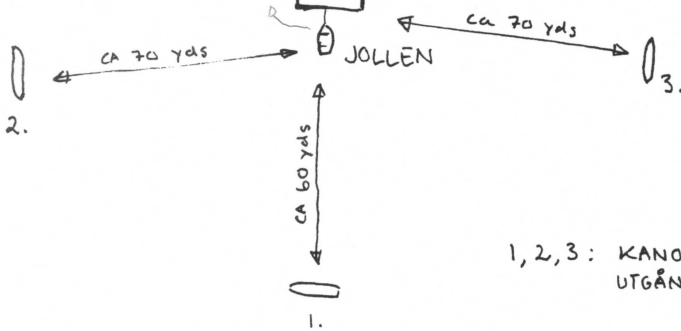
KOGG FRÅN
KONUNGARIKET



ESMERALDA



PÅL-
STADEN
(500 yds)

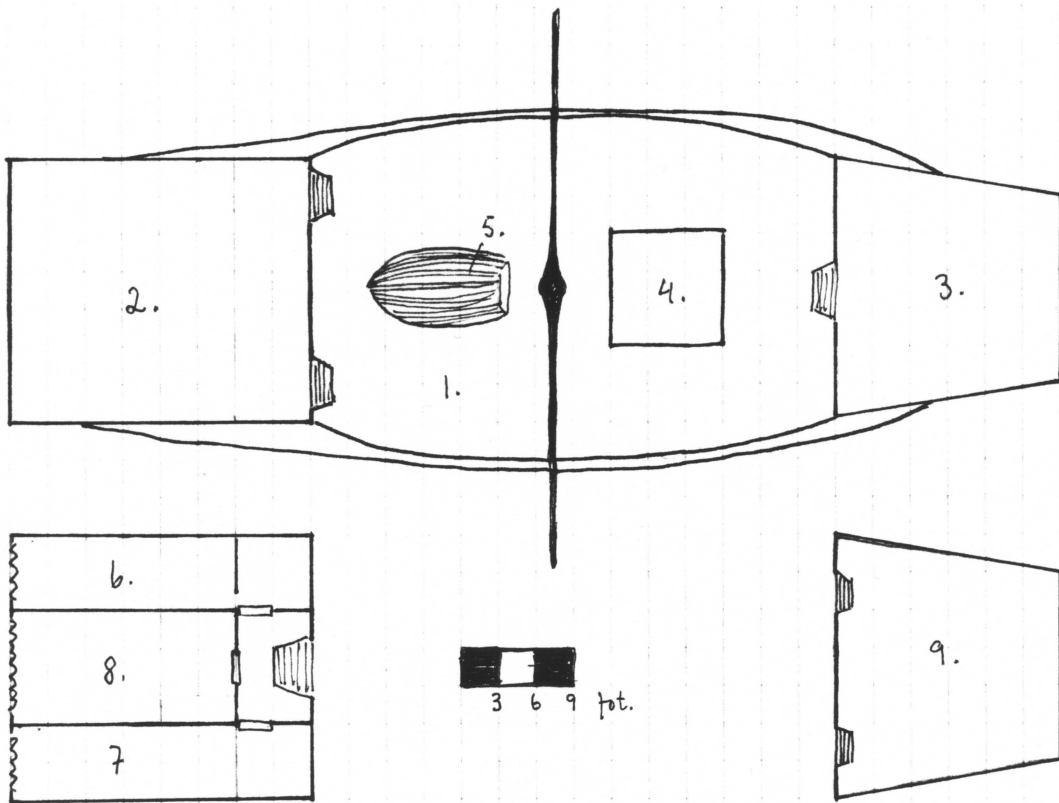


1, 2, 3: KANOTERNAS
UTGÅNGSLÄGEN

UTLOPPET
(250 yds)



1. Mellandäck
2. Akterkastell
3. Kastell
4. Lastlucka
5. Livbåt
6. Lothos, Soronals, Borus och Kellins hytt.
7. Belinas och Lorenzas hytt
8. Kapten och styrmans hytt
9. Skans och kabyss



CRYSTAL DAGGER TOURNAMENT

AD&D Turnering Wettcon III 25-27 september 1987, Ribbaskolan, Gränna

AD&D turneringen på Wettcon spelas i två omgångar, en kval- och en finalomgång. Kvalomgången rymmer maximalt 26 lag och spelas på lördagen. Hälften av lagen spelar mellan kl. 9.00 och 14.00 och de övriga mellan 15.00 och 20.00. Det är viktigt att alla lag finns på plats kl. 8.30 på Lördagen i konventets aula, då vi kommer att presentera turneringen, tala om vilka som spelar i respektive omgång och "dela ut" DM:ar. Om du har svårt att infinna dig i tid, meddela oss detta i god tid. Vi kan inte ta hänsyn till oanmälda sena ankomster. Tyvärr kan vi bara ta emot ett 10-tal lag i finalen, som kommer att spelas på Söndagen mellan 9.00 och 14.00.

Turneringen kommer att spelas med regler från Player's Handbook, DMG, Unearthed Arcana och de delar av Dungeoneer's Survival Guide och Wilderness Survival Guide som behandlar Non-Weapon Proficiencies. Vi använder inga inofficiella regler i AD&D-systemet och inga officiella regler som publicerats utanför ovannämnda titlar, detta för att i möjligaste mån undvika missförstånd. Undantag göres dock för egna monster o dyl.. Gameboards & Broadwords står för DM:ar.

Bedömningen har indelats så att rollspel bedöms i första hand i valomgången medan finalomgången fokuserar på effektivitet. Termerna kommer att preciseras närmare vid presentationen.

För att underlätta ert arbete med att lära känna rollfigurerna skickar vi både kval- och finalfigurer. Observera att ni inte kommer att spela finalfigurerna om ni inte går vidare från kvalomgången.

Läs igenom kvalomgångens rollfigurer noga och var beredd på att rollspela den figur du väljer.

Till såväl kval- som finalomgångarna har vi valt ut formelböcker (spellbooks). Era rollfigurer kan bara använda formler ur egna böcker om de inte använder "read magic"-formler, vilket i så fall måste ske under spelets gång. Cantrips har inte tagits upp i böckerna men ni kan för enkelhets skull anta att ni har de cantrips ni önskar ha inlästa i början av äventyret.

Vi ger er också möjlighet att komplettera era rollfigurers utrustning från 'Basic equipment and supply cost'-listan på sid. 35 och 36 i PH / sid. 26 i UA. Välj maximalt tre valfria utrustningsdetaljer/rollfigur (Field Plate Armor och Full Plate Armor får inte väljas). Av vissa saker räknas ett dussin som en detalj (pilar, facklor etc). Om ni väljer extrautrustning som kan anses väga eller ha en otymplighet på mer än 350 gp (ca. 17 kg) sänks er 'movement rate' med 3". På detta sätt kommer vi ifrån mer komplicerade viktberäkningar.

Av 'material components' kan vi för enkelhetens skull anse att ni har två till varje formel i era formelböcker. Om ni önskar ha möjlighet att använda formeln fler gånger måste ni alltså välja komponenten som del i extrautrustning eller skaffa den under äventyrets gång.

Glöm till sist inte bort att ta med era rollfigurer till konventet! På grund av bristande kopieringsmöjligheter har vi troligen inga extra att dela ut.

Om ni har ytterligare frågor om turneringen kan ni kontakta någon av oss....

Niklas Stenlås
054/ 830383
(kvalet)

Thomas Bull
018/ 121620
(kvalet)

Bo Jonsson
0390/ 11300
(finalen)

VÄL MÖTT PÅ WETTCON !