

Environ



Et scenarie til Fastaval 1997

af Daniel B. B. Clausen & Jesper S. Sandal

Forord

I de seneste år har der været en generel tildens til at undlade at køre AD&D scenarier på spiltræf som bl.a. Fastaval. I 1996 var der dog snak om, at det kunne være en god idé at skrive et AD&D scenarie, som alternativ til de mange systemløse scenarier, der efterhånden er blevet så populære. Envirôn er et mere eller mindre klassisk scenarie i fantasygenren.

Hensigten med scenariet

Envirôn er ikke et Hack'n'Slash scenarie, ej heller fast regelbundet.

Det er skrevet med rollespil i tankerne. **Hensigten er at bevise, at det er muligt at rollespille, selvom man spiller AD&D.**

At man godt kan rulle en terning eller to, selvom man samtidig også vil spille godt rollespil.

Det er ikke meningen, at alle regler skal tages fuldstændigt bogstaveligt.

Reglerne er fra vores side, som forfattere heller ikke blevet fulgt til punkt og prikke, da vi lavede spilpersonerne.

Vi opfordrer dig, som spilleleder, til at nøjes med at bruge de regler, som du føler dig tryk ved, og ikke mener ødelægger muligheden for godt rollespil.



Scenariets Tema

Temaet er det sædvanlige, der kendetegner en klassisk fantasy fortælling: Kampen mellem det gode og det onde.

Denne evige kamp er dog skjult under et tilsyneladende simpelt plot, hvor spilpersonerne bliver sendt på enkel opgave. Derved skabes det sekundære tema: Intrige. Dette skulle helst først vise sig til sidst i scenariet, da spilpersonerne først her tvinges til at vælge side i kampen mellem det gode og det onde.

Plottets baggrund:

På planeten Fhëll er der tre store kontinenter, hvoraf det største hedder Envirôn, og det er dette der er mest elsket af guderne og dét de kæmper om.

I det verdensbillede som scenariet er sat op i er guderne opdelt i tre kategorier: god, ond og neutral.

Grundet magiens svingninger i universet varierer gudernes magt med tiden. I de sidste 5000 år har de gode guder haft den største magt og de har styret kontinentet ind i en fredfyldt og idyllisk tidsalder. Men nu er balancen skiftet og ondskabens guder har overtaget.

På de dødeliges plan afspejler det sig i fødslen af et medlem af kejser-familien, kejserens lillebror Morriam, som er rendyrket ond.

Støttet af den onde gud Rogælcon, forsøger Morriam at skaffe hans storebror af vejen, men da han ikke kan dræbe ham (Kejseren er beskyttet af den smule magt, som den gode gud Jelvvar tar dog har tilbage), fanger han istedet sin storebrors sjæl i en magisk krystal. Krystallen gemmer han i et skrin, hvorpå han med Rogælcons hjælp kaster en mægtig troldoms-besværgelse, der forsejler skrinet.

Den gode kejsers krop ligger nu livløst tilbage. Han bliver erklæret for død, og Morriam kan overtage den envirønske kejsertrone.

For at være helt sikker på sin storebrors død, beslutter Morriam at destruere krystallen. Dette kan kun gøres ved at en person, ren i troen, god eller ond, tager krystallen og frivilligt kaster sig i den store vulkan Marrogoth, der ligger på Envirôn's vestkyst.

Moriams ypperstepræst Karamoth melder sig frivilligt til denne heroiske opgave og Morriam sender Karamoth og krystallen med en transport mod vulkanen Marrogoth.

Alt ser nu sort ud for de gode guder. Deres magt er svag, og de kan ikke gribe ind i de onde guders foretagender. Dog er de stadig guder, og med deres guddommelige visdom udtænker de en plan.

Den går ud på at samle en gruppe "helte" (spillerne).

Godhedens gud, Jelvvartar, tager i sin avatar form til Envirôn for at samle de folk, der skal bruges til planen.

Han udgiver sig for at være en sær eneboer, der bor langt inde i skoven. (den gamle gråskæggede mand fra foromtalen)

Han hjælper spillerpersonerne som tilsyneladende er på flugt fra Sortridderne med at slippe væk fra dem, hvorefter han beder spillerpersonerne om hjælp til hans *lille* opgave. En betaling for hans hjælp til spillerpersonerne.

Synopsis

Selve plottet:

Eneboeren forklarer spillerpersonerne, at han blot skal bruge en lille ting som i øjeblikket bliver transporteret med en mindre eskorte til et bjergområde.

Da han nu er en gammel mand, kan han ikke selv hente dette særlige skrin.

I virkeligheden er skrinet forseglet med den onde trolddomsbesværgelse. Derfor kan Jelvvartar, med hans svækkede magt, ikke åbne skrinet. Kun en ond person kan åbne det. Jelvvartar har dog styr på tingene, for han har selvfølgelig udvalgt gruppens medlemmer med omhu. I gruppen er der nogle onde personer, der tror, at de tjener deres onde kejser godt ved at spionere for kejseren. I virkeligheden gør de faktisk kun det gode en tjeneste, da de intetanende stjæler skrinet sammen med resten af gruppen. De tager skrinet tilbage til eneboeren. Han lokker de onde personer i gruppen til at åbne den, så han kan få fat i krystallen med den gode kejsers sjæl.

Jelvvartar kan nu tage krystallen. Spillerne skal så forsøge at slippe den gode kejsers sjæl fri, så kejserens døde krop i det kejserlige mausoleum vil komme til live igen.

Spilpersonernes opgave:

Før spilpersonerne kan overfalde transporten, skal de først finde ud af dens rute. Til dette skal de bruge nogle yderst hemmelige oplysninger samt et kort over ruten. Kortet er i hænderne på præsten Kerilk Goderheim, i Jelvvatars tempel, i byen Harsaro.

Da spillerne ankommer til Harsaro er han imidlertid forsvundet. Efter at have spurgt sig for i byen, kommer det frem, at han er draget ud i skoven. Det viser sig, at han er blevet taget til fange af en gruppe sortriddere.

Sortridderne er i færd med at ofre Kerilk, da spilpersonerne når frem. Hvis det lykkes spilpersonerne at befri den hårdt medtagne præst, udleverer han kortet til dem. Hvis ikke, kan de få det af hans lærling.

Tilbage hos eneboeren, bryder han den magiske forsegling på kortet for dem, og planlægningen af overfaldet kan begynde. **Der er umiddelbart tre muligheder for et overfald: Et bjergpas, Den tætte skov eller ved vadestedet.**

Selv, med disse tre gode steder kan overfaldet ikke klares uden hjælp.

Problemet er den 100 mand store eskorte af sortriddere, der følger med transporten. En kamp er umulig. Der kræves altså en snedigere løsning, der kan holde sortridderne i skak, mens spilpersonerne overfalder trans-porten

I hver af spilpersonernes baggrunds-beskrivelser, omtales nogle personer. De har magiske ting, som kan bruges til overfaldet på transporten. Det vil være nødvendigt at skaffe nogle af disse ting, og dette vil for nogle af spilpersonerne give anledning til et ubehageligt gensyn.

Der lægges her op til en god rollespils diskussion, hvor spillerne kan diskutere langt og længe om, hvor og hvordan overfaldet skal finde sted.

Hvis overfaldet lykkes, og spillerne får bragt skrinet og skatten tilbage til eneboeren, skal de naturligvis åbne skrinet for ham (se ovenfor). I det øjeblik skrinet bliver åbnet, vil den onde kejser straks vide, at der er noget galt - at de gode kræfter har fået fat på skrinet. Derfor vil han kort efter - ad magisk vej - dukke op med en stor gruppe sortriddere. Spillernes opgave vil nu afhænge af deres indbyrdes tilhørsforhold.

Alt efter hvem der vinder, vil scenariet enten ende med, at gruppens onde personer overdrager krystallen til den onde kejser, eller at gruppens gode kræfter suger den onde kejsers sjæl ned i krystallen. Derved befries den gode kejsers sjæl, så den kan vende tilbage til hans krop.



Setting:

Scenariet foregår i et klassisk middelalder fantasy miljø. Handlingen udspiller sig på det store kontinent Envirôn. Kontinentet er samtidig også et stort kejserrige af samme navn. Envirôn ligger på den sydlige halvkugle af planeten Fhëll. Dette betyder, at det bliver koldere, jo længere sydpå man kommer. Det sydlige hav hedder Ishavet og er frosset til i vinterhalvåret.

Den nordlige del af kontinentet ligger lige under planetens ækvator og derfor er der ulideligt varmt der.

Kejserbyen Alston:

Denne by ligger i nordlandet Alvran, og det er her af den kejserlige familie har boet i de sidste 5000 år. Det er herfra den onde kejser Morriam nu brutalt styrer landet.

Envirôns lande:

Kejserriget Envirôn er inddelt i mange små lande, regeret af fyrster, grever og baroner. De vigtigste af disse beskrives kort her:

Karmenadia:

Dette land er et fristed for tyve og landevejs røvere. Landets ledere er let bestikkelige og styrelsen er bundkorrupt. Spilpersonerne Luke, Kazandra og Conrad kommer fra dette land.

Landets hovedstad hedder Karm og er en meget stor by. Den fungerer nærmest som ét stort tyvelaug.

Det er også i landets nordlige del Ellersoshskoven ligger. Det er i dén skov den Gamle eneboer bor.

Kylcomb, magiens ø:

Dette er den store ø der ligger vest for Envirôn. Det er hér alle magikerne holder til.

Øen er yderst magisk og magikerne, der bor her er langt foran deres tid. De to store byer Tulu og Stotcomb har et meget science-fictionagtigt udseende. (Flyvende kareter, magisk oplyste bygninger, teleportations- og

kommunikationssystemer mm.)

Modalôna:

Dette land kaldes også for Sydlandet, fordi det ligger sydpå.

Befolkningen bor i stammer, mere eller mindre som i Grønland og det nordlige Canada.

Det er her spilpersonen Sila Sis-Arenna har opholdt sig, og det er hér at Shamanen Shartok Hvidebjørn bor, nær byen Poston.

De tre Elverriger:

Der er tre store elverriger i Envirôn. Da de ikke har noget særligt med scenariet at gøre, beskrives de kun meget kort.

Baralinestas (Wood elves) er det sydligste elverrige. Elverne her er meget sky, og bryder sig ikke om de to andre elverracer. De er meget primitive; er dygtige præster og urtemagere.

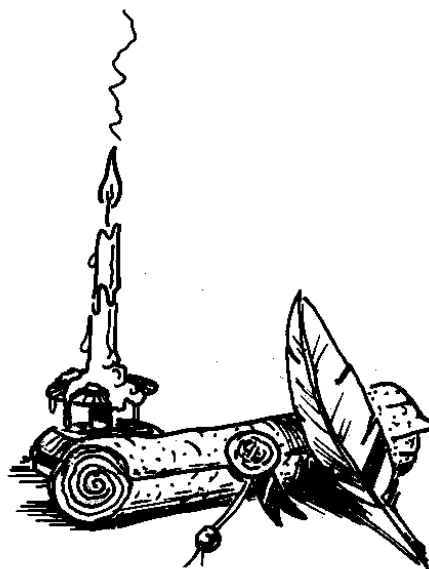
Qualinesta (Gray elves) er et af de to nordlige elverriger. Disse elvere er de mest snobbete elvere. Deres holdning er, at de burde være de retmæssige ledere af Kejserriget, idet de selv mener, at de er en af guderne særligt velsignet race.

Disse elvere er dygtige magikere, og ses ofte på øen Kylcomb.

Aniqastra (High elves) Dette er det nordøstlige elverrige.

Disse elvere er de mest udbredte og mest populære blandt de andre racer. De er dygtige præster og har god kontakt til præstelandet Nykrakhilien

bjergene er gennem **Parfollas bjergpasset** som skyder igennem bjergene nær **Hogon Bugten**.



Parfotel:

Dette land er lidt som Nordeuropa i middelalderen. Det er ikke særligt udviklet og meget bondeagtigt.

Det er her at byen Harsaro ligger.

Harsaro er blot en mindre by, der ligger på en karavanerute mellem to købstæder, men fordi den ligger i ødemarken er den godt befæstet.

Parfol bjergene

Dette er en stor bjergkæde der ligger på grænsen mellem Parfotel og Zaldor. Den eneste måde at komme igennem

Spilpersonerne

Sila Sis-Arenna

(N female elven priest 7)

Sila er en ung elverkvinde, som er vandt til at klare sig selv. Hun har god forstand på urter. Hun har et kæledyr, en væsel ved navn Willer.

Sila har svært ved at tage stilling til alt i hendes tilværelse. Derfor virker hun ubeslutsom og langsom i optrækket.

Kontaktperson: Shartok Hvidebjørn (Ildpulver)

Luke Zaufenbraun

(CN male human thief/priest 6/5)

Luke er swashbuckler med alt hvad det indebærer af forfængelighed, blær og tåbelige indfald. Nogle ville kalde ham inkompetent. Som tidligere præst for Lykkens gudinde Nulissa, er det endnu værre. Han vælger altid de muligheder, der indebærer størst risiko, og har den mindste chance for succes.

Kontaktperson: Baltasus, (Horn of Blasting)

Kazandra Kabellar

(CE female human fighter 5)

Kvindelig lejesoldat uden hævninger, som vil gøre alt for penge. Af selvsamme årsag arbejder hun freelance for Kejser Morriams Sortriddere. Hun har sine helt egne meninger om, hvordan verden er skruet sammen.

Kontaktperson: Magnus (Wand of Water Control, 4 charges)

Conrad El-Jamisson

(LE male human thief level7)

Conrad er en mester når det gælder håndteringen af et sværd, og intet ringere end en mesterskytte med sin bue.

Han er hemmelig spion for Kejser Morriam, hvilket de øvrige

spilpersoner helst ikke skal finde ud af.
Kontaktperson: Hæse Lucas Enøje (skriftrulle, Animate Forrest)

Boromir Vasil Strolojca

(LG male human paladin 6)

Boromir er paladin. Håber han da. Siden han, for nogle år siden, blev smidt ud af Kejser Gernialfs garde, har levet et liv i vanære som bonde, håbet på et tegn fra hans gud, Jelvvatar. Han er iklædt sin rustning fra dengang, da han, selvom han skammer sig, stadig mener han handlede rigtigt dengang.

NB: hvis spilleren spiller sin rolle godt, og forsøger at bruge sine evner, så kan du som spilleder lade ham bruge dem.

Kontaktperson: Hux Trafux (Alfegrø)

Thanijs Kalanikov

(NG male human conjurer 6)

Thanijs er en mystisk magiker fra magikerøen Kylcomb. Hans speciale er at fremmane monstre og extraplanare væsner.

Hvad ingen ved (kun ham selv og måske enkelte magikere på Kylcomb) er, at han er en engel. Han døde for mange hundrede år siden, og er siden blevet genfødt flere gange i nye kroppe i forskellige aldre, hver gang med det formål, at tjene Magiens neutrale gud, Androkolos.

Kontaktperson: Knarbsdürfer (skriftrulle, Wall of Stone)



Bipersonerne

Den vigtigste af alle bipersonerne er:

Den Gamle Eneboer:

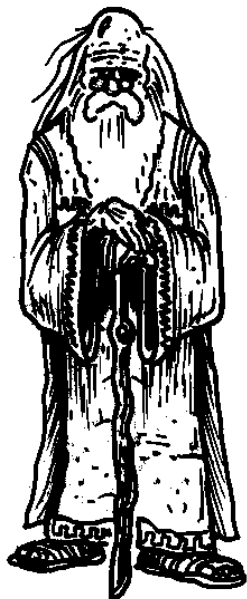
Stats: *Som spillederen ønsker det.*

I virkeligheden er dette blot en avatarform af guden Jelvvartar: guden for Godhed og Retfærdighed.

Han er gammel og gråhåret, i en enkel hvid kåbe. Det kan ikke ses om han er troldmand eller præst.

Han udstråler autoritet og troværdighed. Hans blik er så skarpt, at enhver må vige for det.

Han bor i en fjern hytte i Ellersosh skoven. Han kan tilsyneladende en mægtig masse magi. Han har ikke noget navn, men kalder sig selv for den Gamle.



Kejser Morriam:

Foreslåede stats:

18th level human fighter;

AC 3; Hp 99; #AT 2.

Weapons: THACO: -3/-2/3

Short sword +4, (1d6+9/1d8+9)

Dagger +3, (1d4+8/1d3+8)

Hands (6d6) save vs. spell for ½ dam.

Morriam møder spillerne først til sidst i scenariet, men inden da har de hørt mange onde rygter om ham.

Bl.a. at han er halvt dæmon, at han kan

bruge en mystisk kraft, at han er den onde gud Rogælcons søn, mm.

Morriams udseende:

Morriam er meget høj og bredskuldret med mørke, sorte øjne og kort, mørkt hår. Han udstråler en charme og selvtillid, der nemt kan få enhver kvinde til at falde for ham.

Den onde kejser bærer ingen rustning eller lignende. Han er iført en sort silke kimono med blå kanter. Den står åbent foroven og blotter hans store, brede, glatte bryst.

Hans kortsværd er krumt og meget skarpt. Han bærer en diamantkrone på sit hovede, og han har store ringe på fingrene.

Hans ansigt er stort og smukt og bærer et ironisk ondt smil, der kan få enhver til at ønske sig, at man var ethvert andet sted end foran Morriam.

Morriam er ondskaben selv. Han har indgået en blodspagt med Rogælcon, den onde gud.

Det var ham, der stod bag hans storebrors "død", og nu vil han gøre alt for at give Rogælcon så meget magt som muligt.

Som et tegn på at han er velsignet af den onde gud, kan Morriam skade personer med *good alignment* med de bare hænder. (6d6) hvis han rører ved dem. Dog kan de slå afværageslag mod *Spell* for ½ skade.

Kerilk Goderheim:

Stats: *Som spillederen ønsker det.*

En ældre kraftig mand, med tyndt hvidt hår iført en hvid snavset, tynd præstekåbe. Let forvirret, men yderst venlig overfor spillerne.

Han er præst af Jelvvartar og bor i byen Harsaro. Han leder templet i byen.

Kerilk har kontakt til en spion, ved navn Gøgen, som har undersøgt hvor og hvornår Kejser Morriams transport kører, samt hvilke steder der vil kunne bruges til et muligt overfald.

Ypperstepræsten Karamoth:

Stats: *Som en 18 level præst.*

AC: 1 HP: 70 THACO: 15

Formularer, og magiske genstande bestemmes af spillederen alt efter hvor meget modstand han ønsker at spillerne skal have.

En meget, meget gammel krum mand med helt hvidt hår og hvide hænder. Hans hud er grå og hans øjne ligger dybt i kraniet. Han bærer en tynd sort kutte med hætte og en træstav.

Karamoth er den præst, der har fået den ære at skulle kaste sig, frivilligt, i den store vulkan Marromoth. Med sig i sin ofring tager han krystallen med den gode kejsers sjæl i.

Der er Karamoth, der skal sidde i den karet, hvor skrinet med krystallen, som spillerne skal snuppe, ligger. Derved skulle spillerne gerne få sig en ubehagelig overraskelse, når de åbner kareten.

Sortridderne, alm:

Stats: *5th level human figther;*

AC 4; Hp 30-40; #AT 1.

<i>Weapons:</i>	<i>THACO: 14/15/15</i>
<i>Long sword,</i>	<i>(1d8+2/1d10+2)</i>
<i>Dagger,</i>	<i>(1d4+2/1d3+2)</i>
<i>Crossbow,</i>	<i>(1d4+1/1d6+1)</i>

Sortridderne, Elite:

Stats: *7th level human figther;*

AC 2; Hp 50-60; #AT 1.

<i>Weapons:</i>	<i>THACO: 11/13/13</i>
<i>Long sword,</i>	<i>(1d8+4/1d10+4)</i>
<i>Dagger,</i>	<i>(1d4+3/1d3+3)</i>
<i>Crossbow,</i>	<i>(1d4+1/1d6+1)</i>

“Sortridder” er en fælles titel for de folk, som hører under den nye kejser Morriam. Denne betegnelse har ikke noget at gøre med om de er riddere eller ej. Faktisk kan præster og magikere af den onde slags, også være sortriddere.

De sortriddere, som spillerne vil møde, er dog primært soldater. Derfor er det deres stats der står beskrevet.

Morriams soldater bærer sorte

rustninger og skjolde. Alt efter rang bærer enkelte af dem kapper med lilla kant og Sortridderordens mærke indsyet i kappen.

Soldaterne er tidligere lejesoldater og bøller der er blevet hyret til kejser Morriams nye hær.

De kommandanter der er i hæren er dog særligt optrænede Sorte paladiner. Sortpaladinerne er onde paladiner, der tilbeder den onde gud Rogælcon.

Spillernes kontakter

Hux Trafux:

(Boromir Strolojcas kontaktperson)

Stats: *Som spillederen ønsker det.*

Hux er en oldgamle druide, som bor dybt inde i Ellersosh skoven.

Han har langt hvidt skæg og hår. Han er iført en grøn kappe og går med en vandrestav i hånden.

Druiden lever meget ensomt. Hele hans liv har han passet og plejet skoven. Derfor var han meget glad for Boromirs selskab.

Han er i besiddelse af nogle magiske frø, Alfefrø. Disse frø vil han om muligt give til Boromir, såfremt han får en god forklaring på hvad de skal bruges til.

Hæse Lucas Enøje:

(Conrad El-Jamissonss kontaktperson)

Stats: *Som spillederen ønsker det.*

En ældre gråhåret kappeklædt tyv, med klap for det ene øje. Han taler med en hæse, hviskende stemme, hvilket stammer fra dengang han blev hængt... og overlevede det.

Han er laugsmester for tyvelauget i byen Karm, også kaldet tyvenes by.

Han har hele byen i sin lomme, selv byens borgmester, og er derfor byens mest magtfulde person.

Han er dog også en loyal spion under den onde kejser. Derfor vil han til enhver tid sladre om spillernes opgave, hvis han får noget at vide om den.

Lucas er i besiddelse af nogle magiske skriftruller, som vil kunne blive nyttige

for spillerne.

Spillerne kan kun komme i kontakt med Lucas hvis de forsøger igennem Conrad El-Jamisson.

For en mindre betaling vil han velvilligt give spillerne hvad de har brug for.

Shartok Hvidebjørn:

(Sila Sis-Arennas kontakt person)

Stats: *Som spillederen ønsker det.*

En eskimoshaman pelsklædt, med hvidt hår og en brun, rynket hud.

Han bærer mange halskæder med amuletter og har mange små poser og sække bundet i en rem om livet.

Shartok er shaman for en lille stamme nær byen Poston i sydlandet.

Han har opfundet det magiske ildpulver. Hvis Sila Sis-Arenna op søger ham vil han med glæde give hende så meget ildpulver som muligt.

Marcus:

(Kazandra Kabbelars kontaktperson)

Stats: *Som spillederen ønsker det.*

En høj, smuk, midaldrende mand med en bredskuldret overkrop. Han har sort, glat hår og dybe, mørke øjne.

Marcus er leder af en bande, der holder til i en lagerbygning i udkanten af Karm.

Marcus' bande lever af at overfalde købmændenes karavaner. Til dette formål har de anskaffet sig et magisk artefakt, der kan lave en mur af almindeligt vand.

Denne kan være spillerne til stor gavn. Marcus vil kun give den fra sig, hvis han bliver betalt godt, eller Kazandra lover at slutte sig til banden igen efter hun har udført den Gamles opgave.

Knarbsdürfer

(Thanijts Kalarikovs kontaktperson)

Stats: *Som spillederen ønsker det.*

Denne troldmand bærer den hvide kåbe. Han har lyst krøllet hår. Han har et mærkeligt forvirret udtryk i øjnene.

Knarbsdürfer er en gal troldmand, der forsker i elementernes magi. Han er

berømt for hans mange små uheld med magien. Det er blandt andet et af disse uheld der har gjort at han nu er i besiddelse af et par tusinde skriferuller med stenmurs formularen på.

Knarbsdürfer vil, hvis spillerne kommer på besøg, fumle rundt i hans hus. Han forsøger at lave te til spillerne, men laver istedet en eller anden mystisk, udrikkelig væske. Herefter han serverer nogle mystiske klumper, der nok skulle forestille at være småkager, men i stedet viser sig at være små levende væsener, der løber skrigende væk hvis nogen rører ved dem.

Knarbsdürfer vil med glæde give nogle af hans mange skriferuller væk, men i hans fumleri vil han komme til at tage en forkert skriferulle.

(Spillederen vælger hvilken)

Hvis spillerne er hurtige, og husker at kigge om det er den rigtige rulle, vil de kunne få udleveret den rigtige med det samme. Ellers er er det bare ærgerligt.

Baltasus:

(Luke Zaufenbrauns kontaktperson)

Stats: *Som spillederen ønsker det.*

En musiker i byen Lissdell. Han er høj og tynd og meget ranglet. Han er klædt ud i narrekostume. Han bærer på mange små tasker i hans bælte.

Baltasus er først og fremmest en tyv, der udnytter hans narrekunster og dumme udseende til at franarre folk deres penge.

Han er i besiddelse af et *Horn of Blasting*. En magisk horn der trutter så højt, at det kan starte en lavine. Dette horn kan spillerne for brug for. Baltasus vil ikke frivilligt af med hornet men kan overtales til at spille om det. Med terninger, kort eller andet. Selvfølgelig kun hvis det er Luke han skal spille imod.

Gode råd og vejledning

Læs det flere gange:

Et godt råd, som vi kan anbefale er, med scenariet, at du har læst det så godt igennem, at du ikke behøver at have selve teksten foran dig, når du spiller det. Brug kun stikord. Sid aldrig og læs i det under selve spillet.

Selve handlingen i scenariet kan du godt nøjes med at læse én gang, hvis du ellers føler at have styr på det.

Spilpersonernes og bipersonernes baggrund og stats bør du nok læse to gange eller mere.

Der er også en del stednavne og personer, der er vigtige at huske.

Regler:

Prøv at tage reglerne så afslappet som muligt. Er der tvivlsspørgsmål om regler, så har **DU** det sidste ord.

De formularer som spillerne kan, står nævnt på deres person ark, samt afkrydsningsfelter til de formularer, som spillerne vælger at indlæse.

Vi har med vilje ikke valgt formularer til bipersonerne, da vi synes, at du som spilleder, skal lade bipersonerne bruge de formularer, som du synes passer bedst ind i spillets balance.

Players handbook:

Det vil nok være en god idé at have denne bog med, når du skal spille Envirôn. Lad den være til fri afbenyttelse for spillerne. Især vil de, der kan kaste formularer nok gerne læse beskrivelserne af deres formularer.

Bipersoners død:

Lad være med slavisk at følge bipersonernes HP. Synes du at en skurk har fået tæsk nok, kan du lade ham dø. Synes du derimod at spillerne har haft det for nemt, kan du booste ham lidt op.

Spillernes død:

Hvis spillerne dummer sig eller er meget uheldige, kan det ske, at én af dem dør en tidlig død.

Ærgerligt, men i et sådan tilfælde bør du lade personen falde om. Beskriv derefter drastisk, hvordan personens krop hurtigt opløses til en hvid tåge, der svæver bort.

Tag derefter den pågældende spiller med udenfor døren og fortæl vedkommende, at spilpersonen vågner og befinder sig på en briks i et kammer hos den Gamle Eneboer.

Hvis det er tidligt i scenariet vil vedkommende være hos Eneboeren, indtil de andre kommer tilbage igen. De andre vil forhåbentlig få sig en overraskelse.

Denne form for genoplivning skyldes selvfølgelig Eneboerens virkelige skikkelses personlige indgriben.

Bliver én af spillerne hårdt såret kan Paladinen, med en bøn til Jelvvarter helbrede vedkommende fuldt.

Undtagelser af formularer og evner:

Det er af stor vigtighed at spillerne ikke fra starten får mistanke om hinandens livsanskuelser. (God, ond og neutral) Derfor vil ethvert forsøg på formularer som: *know alignment*, *detect good/evil* samt *detect lie* ikke virke. Heller ikke Paladinen's evner.

Det kan forklares ved, at guden Jelvvarter lader dette ske for at undgå at spillerne kommer i indbyrdes kamp.

Forberedelser til scenariet

Det vigtigste af alt er selvfølgelig at du har læst selve scenariet godt igennem. På selve connen vil vi foreslå dig at du finder dit spillelokale i god tid. Før spillerne kommer, indretter du lokalet som du vil have det.

Saftevand+glas:

Hovedpersonen i spillet, den Gamle Eneboer byder alle spilpersonerne på et glas vin i starten af spillet.

Hvis du virkelig vil gøre noget ud af scenariet kan du medbringe en kande saftvand eller cola og glas til spillerne (eller plastik-krus), og hælde op til spillerne under indledningen.

Musik:

Vil du have en god stemning kan du tage en ghettoblaster med og sætte noget stille stemningsmusik på.

Vi anbefaler følgende musik:

Soundtrackene til: The Rock, Braveheart, Dragonheart og Frankenstein. Enya kan også bruges (bare ikke hele tiden).



Kort:

De kort som spillerne skal have udleveret i spillet, ruller du sammen og eventuelt binder du et bånd omkring. Du kan også lave en lak forsegling af kortet.

Har du anskaffet dig et stort Envirôn kort kan du hænge det op på vægen i lokalet.

Skærm:

Det er ikke nødvendigt at bruge GM skærm til Envirôn. Det er helt op til dig.

Er du typen der bruger GM skærm, kan du bruge din skærm som støtte for A3 oversigtskortet. Sæt det så det vender ud mod spillerne.

Kranie:

Det kranie som spillerne transporterer sig med i spillet, kan du legemliggøre med en sten eller lignende. Alle spillerne skal da virkelig røre ved denne sten og sige navnet på stedet, hvortil de skal rejse.

Krystal og skrin:

Ved det endelige opgør, hvor den magiske krystal kommer ind i spillet, kunne du have en bjergkrystal eller en sten til at symbolisere den.

Vil du være virkelig godt forberedt, kunne du eventuelt medbringe et skrin som du lægger stenen i.

Indledning

Alle spilpersonerne har på den ene eller anden måde været på flugt igennem Ellersosh skoven. Alt efter hvem de er, har de hver deres grunde til at være i skoven.

Den Gamle Eneboer viser sig på magisk vis for hver af spilpersonerne. Enkeltvis sker der følgende for spilpersonerne:

Den Gamle vender sig om og går gennem den hvide tætte tåge. Ud af tågen dukker en lille stenhytte op. Han fører dig ind i hytten, til et lille kammer. Her overlader han dig til dig selv.

1 time efter, kommer han igen Han fører dig ud af kammeret og ind i et andet rum. Rummet er oplyst af mange små stearinlys, der står på et bord i midten.

Rundt om bordet står syv stole. Personer i forskellig størrelse og udseende sidder i 5 af stolene. Han beder dig om at tage plads.

Den gamle tager derefter en kande vin og hælder op i de glas, der står foran hver af personerne. Og sætter sig så for bordenden.

“Velkommen!” Siger han tørt.

Den Gamle Eneboer

Den gamle Eneboer er guden Jelv-vartar. Han har planlagt dette længe. I de sidste mange år har han vidst at han ville have brug for hjælp. Derfor har han nøje udvalgt 6 personer til denne opgave. Han sørgede for, at de alle ville befinde sig nær Ellersosh skoven i landet Karmenadia. Han reddede dem alle fra Sortridderne og førte dem sammen i en lille stenhytte i skoven.

Ingen, i eller omkring skoven, kender noget til Eneboeren. Dette er heller ikke så mærkeligt, da han aldrig har eksisteret før nu.



Opgaven

Den Gamle byder spilpersonerne velkommen og fortæller, at han har brug for deres hjælp til en "lille" opgave.

Han skal have fat i en lille krystal, som i øjeblikket befinder sig ombord på et skib på vej til havnebyen Zarllburg.

Krystallen ligger i et skrin, som bliver opbevaret i en karet. Denne karet bliver bevogtet af kejser Morriams tropper.

Det er i den godes sags tjeneste, at han skal have fat i krystallen. Den Gamle går ud fra at spillerne, naturligvis, som

de "gode" personer de er, vil hjælpe ham med hans forehavende.

Den Gamle fortæller, at han med krystallen kan sørge for den onde kejsers fald og redde Envirôn fra ondskabens tyranni.

Hvordan og hvorfor krystallen er så vigtig for ham, vil den Gamle ikke fortælle. Han vil heller ikke fortælle noget om sig selv.

Et overfald på transporten kan ikke finde sted i selve Zarllburg, da der for tiden befinder sig over 20.000 af kejserens soldater i byen.

Derfor forklarer den Gamle spillerne, at de er nødt til at finde ud af, hvilken rute transporten kører for at overfalde den et mere passende sted.

Kerilk i Harsaro:

Den Gamle har i byen Harsaro en medhjælper ved navn Kerilk Goderheim. Han er i besiddelse af oplysninger om hvor og hvornår transporten kører, og hvor stor bevogtningen af den vil være.

Belønning:

Den Gamle forventer at spillerne vil udføre opgaven, som en tak for at han reddede dem i skoven. Det er dog ikke sikkert, at alle personerne i gruppen er enige i dette. (Kazandra, Conrad og Luke) Disse spillere vil nok gerne betales for opgaven.

Hvis nogen begynder at spørge om betaling, vil den Gamle mumle nogle magiske ord, og en magisk skjult dør i væggen, vil åbne sig ind til et kammer fyldt med skatte og kostbarheder. Dette vil være de pengegriske personers betaling.

Dræbe den Gamle?

Dette kan selvfølgelig ikke lade sig gøre, da den Gamle jo i virkeligheden er godhedens gud Jelvvartar.

En ond person kan i sin pengegriskhed, godt forsøge, men vil blive frygtelig skuffet, da den Gamle tilsyneladende har masser af defensiv magi.

Et nej til opgaven:

Der kan opstå den kedelige situation,

at en eller flere af spillerne siger nej til opgaven. Her er det op til dig som spilleleder at være kreativ. Men med den Gamles guddommelige kræfter, burde det være muligt at få spillerne til at udføre opgaven alligevel.

I gang med opgaven:

Det første spilleren skal gøre, er at tage til Harsaro og mødes med Jelvvartars præsten Kerilk Goderheim.

De skal mødes med ham om formiddagen i Jelvvartars tempel.

Her vil Kerilk give spillerne de oplysninger, som han har om transporten.

Disse oplysninger er magisk forseglede. Derfor skal spillerne vende tilbage til den Gamle i Ellersosh skoven, med dem.

Spillerne har 12 timer til at skaffe oplysningerne.

Kraniet:

Den Gamle giver spillerne et magisk kranie, som kan teleportere spillerne til ethvert sted på det Envirôniske kontinent.

Kraniet virker ved at alle seks personer skal røre ved det på samme tid og i kor sige navnet på det sted eller den person, de vil hen til.



Af sted:

Det er middag nu, i Ellersosh skoven og i Karmenadia, men i landet Parfotel, der ligger længere vestpå er det lige før daggry. (Tidsforskydning)

Derfor skal spillerne af sted med det samme.

Flugt?

Der er den mulighed at spillerne slet ikke vil have noget med den Gamle Eneboer at gøre og derfor ønsker at stikke af fra hans hytte. Sker dette vil,

de blot fare vild i skovens tåger, for så senere, på uforklarlig vis vende tilbage til hytten igen.

Flugt under opgaven:

Nogle af personerne kan måske få den idé at de frit kan gøre, hvad de har lyst til og glemme alt om den Gamle når først de er ude på selve opgaven.

Det kan de også...

men der vil da begynde at ske mærkelige ting.

De vil begynde at få drømmesyner og hallucinationer.

De kan udspille sig i deres drømme om natten. Men også som hurtige små glimt der bliver værre og værre jo mere de undgår deres opgave.

Til sidst vil det føre til en konstant følelse af frygt og rædsel, der gør, at deres hjerte banker hurtigere og hurtigere.

Det eneste der kan få synerne til at stoppe er, at spillerne igen begynder at tænke på at udføre opgaven i den Gamles interesse.

Nægter spilleren at udføre den Gamles opgave vil personen til sidst blive rablende sindssyg og hele tiden se død og ødelæggelse omkring sig.

Beskriv synerne enkeltvis for de personer der har uhumske tanker.

De ondes syner:

De onde personer i gruppen vil se død og ødelæggelse over alt. De vil se deres værdier og egendele gå langsomt i opløsning. De vil se sig selv brænde, uden at have mulighed for at slukke ilden. De vil se deres hud falde af deres knogler og i værste fald, verdens undergang.

De godes syner:

Den gode personer i gruppen vil se godhedens fald. De vil se gode hvidklædte præster blive brutalt myrdet af Sortriddere, brændende byer, hvor gaderne flyder med blod og kvinder der bliver voldtaget.

De vil se de andre gruppemedlemmer begynde at bløde og se deres død.

De vil se godhedens fald og en fremtidig verden styret brutalt og hensynsløst af de onde magter. En verden som vil være dømt til undergang.

De neutrale personer i gruppen vil se gode eller dårlige syner, alt efter hvilke grunde de har til at droppe den Gamles opgave.

Husk: alt med måde! Spillerne kan alt for let forledes til at tro, at scenariet er gledet over i horror-genren, og derfor misforstå eller overfortolke synerne (det er sjovt at se dem jamre sig på gulvet, men det bringer ikke just historien videre).

Det er derfor også vigtigt at synerne har en betydning og ikke blot tages med for dramatikens skyld. Du kan evt. belønne dem med positive drømme og afslappethed, når de nærmer sig den rette vej igen (men undgå blinkende neonskilte med teksten: HINT! HINT!).

Harsaro

Rejsen med kraniet:

I rører alle ved kraniet og siger sammen navnet på stedet, hvor I skal hen.

En hvid tåge strømmer hurtigt ud af ingenting og omgiver jer.

I kan mærke, at I mister fodfæstet og bliver hvirvlet rundt i luften.

Det går hurtigere og hurtigere.

Pludselig føles det som om noget eksploderer inden i jer. Alt bliver sort.

Da I kommer til jer selv kan I igen mærke jorden under jeres fødder. Få sekunder efter lysner det igen.

Tågen driver langsomt bort og I kan mærke kulden og den friske morgenluft.

I står på en grusvej. På hver side af vejen ligger fugtige enge, våde af nattens dug. Luften er fugtig og kølig. Morgendisken ligger tungt som en kold

og klam dyne, der siver mellem engenes græstuer og snoer sig mellem træernes sorte stammer.

Foran jer ligger en jordvold. Vejen fører lige igennem en træport i volden. På toppen af volden er en palisademur med skydeskår.

*Over porten foran jer, hænger et stort skilt, hvorpå der står: HARSARO
Porten er lukket. Midt i selve porten er en dør, og i den en lille lem.*

*Over porten vejer byens flag og ved siden af det, kejser Morriams flag.
Sortridderne er i byen...*

Spillerne er ankommet til Harsaro, eller rettere sagt foran byporten. Vestporten. Det er lige før solopgang og byens beboere er så småt ved at stå op.

Når - eller hvis - spillerne har banket længe nok på porten, bliver den lille lem omsider åbnet af en meget træet portner.

Portneren skal have at vide hvad spillernes ærinde i byen er og hvor længe de har tænkt sig at opholde sig der.

Harsaro er en mindre by, der ligger på en handelsrute mellem to storbyer. Spillerne har lidt tid i byen, inden de skal mødes med Kerilk. De har altså tid til at se sig omkring.

KORT 2:

Dette er kortet over Harsaro.

Hvis spillerne spørger efter et kort over byen, kan du lade dem købe et kort over byen af portneren for 5 sølvmonter. Udlever derefter kort 2 til spillerne.

Drømmesyn?

Hvis spillerne bruger for lang tid i byen, før de henvender sig i templet, vil Paladinen Boromir begynde at få nogle uhyggelige drømmesyn.

Han vil se en gammel hvidkædt mand ligge på knæ og en sortridder, der er ved at halshugge ham.

Er gruppen på daværende tidspunkt stadig ikke begyndt at lede efter Kerilk, vil dette også ske for Thanijts, Luke og Sila.

KORT INFO:

På kort 2, over Harsaro er de vigtige steder i byen markeret med tal.

Bag på korten står hvad der er ved de forskellige tal/steder.

De vigtigste af stederne er dog også beskrevet her.

(4) Borgmesterboligen

Dette var tidligere borgmesterens bolig, men efter han blev fængslet af sortridderne, har riddernes kommandant beslaglagt den til sig selv.

(8) Vestporten

Det er her spilpersonerne kommer ind i byen. Porten er lavet af træ og er gravet ind i den 5m. tykke jordvold.

Ved siden af porten er et lille vagtskur, hvor der ligger nogle sovende byvagter.

(12) Kroen "Den gyldne Fasan"

Her vil spillerne blive betjent af en søvrig krodreng.

Hvis spillerne opholder sig her, før de besøger Kerilk, vil der komme en Sortridder ind i krostuen.

Han vil opføre sig yderst ubehageligt og generende råbe højrøstet på krodrengen efter øl.

(1) Jelvvarmars tempel:

Dette er en stor, hvid og firkantet marmorbygning. Døren står på klem.

Følgende vil ske ligemeget hvad tid spillerne kommer til templet:

Når spillerne går ind vil de se en ung dreng stå og rode ved alteret i templets fjerne ende. Han kunne godt ligne en tyv, men han er bare Kerilks lærling, Chrisben.

Lærlingen optræder meget nervøst. Han ved ikke hvor Kerilk er, men er bange for at der er sket ham noget.

Kerilk har efterladt en seddel hvorpå der står:

"Er på sporet af stor ondskab, er taget ud for at undersøge nærmere"

Kerilk har været forsvundet siden solopgang (Kerilk er taget ud af byens nordport, netop som spillerne ankom ude foran byens vestport.)

Lærlingen er bange for, at der er sket ham noget. Han vil gerne have, at spillerne leder efter ham og sikrer, at han ikke er kommet galt af sted.

Lærlingen foreslår, at de starter med at spørge sig for rundt omkring i byen, om nogen har set Kerilk.

- Et godt sted at starte kunne være hos Kerilks nabo.

Hvor er Kerilk?

Hvad der virkelig er hændt:

Kerilk er taget ud i Rostom skoven for at tale med jægeren der bor derude. Jægeren har dagen forinden fortalt Kerilk, at der findes et mystisk tempel ude i skoven.

Sammen besluttede de at undersøge sagen nærmere.

I virkeligheden bliver templet benyttet af Sortridderne til deres ofringer til den onde gud Rogælcon.

De fandt ud af Kerilks planer, og tidligt om morgenen, overfaldt de Kerilk og jægeren, mens de opholdt sig i hans hytte.

De onde, onde sortriddere er nu igang med at slæbe Kerilk og jægeren ud i deres tempel for at ofre dem...

På sporet af Kerilk:

Der er flere steder spillerne kan spørge efter Kerilk. Det er ikke nødvendigt at det bliver rollespillet i nogen bestemt rækkefølge, men her er følgende personer, der har set Kerilk her til morgen:

(16) Naboen Oldor:

Naboen så Kerilk ca. ½ time før solopgang. Han sludrede lidt med ham om vejr og vind og om de onde

sortriddere, der har besat byen. Derefter gik Kerilk til Mølleren

(5) Mølleren:

Byens møller bor ved floden der løber igennem byen. Det store vandhjul i floden driver møllehjulet inde i møllehuset.

Mølleren havde besøg af Kerilk tidligt om morgenen. Han skulle bruge mel til hans formularer.

(Mel bruges til Jelvvarter præsternes formularer. F.eks. *sleep* og *detect evil*)

(6) Kræmmeren:

Kræmmeren så Kerilk, da han kom i hans butik for at købe udstyr til en mindre ekspedition. Kerilk købte bl.a. Reb, olie, myggebalsam, vadestøvler og en rygsæk.

Derefter mumlede Kerilk noget om, at han skulle på markedet og proviantere.

(7) Frugthandleren på Markedet:

På markedet er der mange boder hvor handlende udbyder deres varer. En af frugthandlerne havde Kerilk som kunde tidligt om morgenen.

Frugthandleren kan fortælle, at Kerilk planlagde en tur op ad (14) Rostom floden igennem skoven.

Gøgl og fup på markedet

Markedet er desuden samlingssted for mange gøglere, der forsøger at underholde de handlende. Der er også såkaldte lykkeboder, hvor fupmagere lader folk gætte på under hvilket af deres tre krus der ligger en mønt. Fupmagerne snyder ved, at de, mens de hurtigt flytter rundt på de tre bægre, skubber mønten væk, så der derfor slet ikke er nogen mønt under nogle af bægrene.

Lige et sted for Luke Zaufenbraun

(4) Sortridder kommandanten:

Denne kedelige fyr bor i Borgmesterboligen. Uanset hvilket tidspunkt de kommer på, vil spillerne vække ham.

Kommandanten kan de ikke få meget ud af. Måske et slagsmål.

Han har stats som en elite Sortridder. Under tvang eller magi vil han dog røbe, at hans mænd har planlagt at myrde Kerilk Goderheim.

Kvinderne i urtehaven:

I urtehaven arbejder byens kvinder og børn. De så Kerilk tidligt om morgenen ovre hos Bådsmanden.

Ikke lang tid efter at Kerilk var sejlet ud af Nordporten, fulgte en gruppe Sortriddere efter i en anden båd.

Kvinderne i urtehaven har aldrig set en elver før, og har derfor stor respekt for Sila Sis-Areanna, hvis hun er til stede. De vil ydmygt spørge, om hun ikke vil velsigne deres simple have.

(9) Bådsmanden:

Nede ved floden er der bygget nogle træskure med halvtag ud over vandet. Under halvtagene ligger tre både på bukke med kølen i vejret. Yderligere to både ligger tøjret til den primitive bådebro, lavet af træbjælker, banket ned i flodbredden.

En ældre gråhåret mand, står og er ifærd med at indtjære en af bådene på bukkene.

I munden har han en rygende pipe og han nynner en glad sømandsvise.

På et af træskurene hænger et skilt, hvorpå der står:

“Mirobar Dolde. Bådsmand”

Bådsmanden havde besøg af Kerilk tidligt på morgenstunden. Han skulle leje en båd, eftersom han skulle ud til jægeren.

Kerilk sejlede ud af Nordporten.

Spillerne kan leje en båd for 2 guldmønter.

Bådsmanden kan fortælle spillerne, at få minutter efter at Kerilk havde været og leje en båd, kom 6 sortriddere og spurgte efter Kerilk.

Disse lejede også en båd og sejlede op ad floden.

Efter Kerilk I

På nuværende tidspunkt bør spillerne nok have fundet ud af, at der er noget galt, og at de skal skynde sig efter Kerilk for at redde ham fra de væmmelige sortriddere.

Ud gennem Nordporten.

Midt i Harsaros nordmur er Nordporten. En vandport der sikrer byen mod indtrængen via det våde element. Et stort og tykt stålgiiter er sænket ned i vandet. Bådsmanden går hen til et kædespil og begynder at dreje. Langsomt hæver porten sig op af vandet. Båden bevæger sig ind under det dryppende giiter.

“Ring bare på klokken når I er tilbage” råber bådsmanden og peger hen på en skibsklokke der hænger på ydersiden af palisademuren. “Så skal jeg nok komme og hæve porten op for jer.”

“God tur, og husk nu at...” resten af hvad Bådsmanden siger, fortaber sig i lyden af den store port, der klikkende og knirkende er på vej ned bag jer. I er nu på vej på ad floden i Rostom skoven.

Jægerens hytte:

Et lille stykke oppe ad floden er Jægerens hytte. Den er bygget på pæle ved flodens bred.

Hyttens gulv er 2m over flodens nuværende vandspejl, men det kan ses på pælene, at vandet har stået væsentligt højere.

Rundt om hytten er en overdækket veranda med rækværk. En trappe fører fra hytten ned til flodbreden.

Der er indtil flere tydelige tegn på at der er sket noget her for nylig.

1) Døren ind til hytten er blevet brækket op.

2) Et sted er rækværket splintret som tegn på at nogen eller noget er blevet skubbet igennem.

3) Inde i selve hytten er stole og borde blevet smadret. Der er tydelige tegn på slagsmål.

4) Der er blod på to af trappens trin

5) Der er aftryk af tunge støvler i flodens mudrede bred.

6) Der ligger store mængder mel op ad flodbreden.

7) Der er spor efter tre både i mudderet.

8) Op ad selve floden flyder små stykker af æbler og andre frugter.

KORT INFO:

På det større oversigts kort over Harsaro (Kort 3) og Råstof skoven kan ses Jægerens hytte og flodens forløb op forbi det tempel som Sortridderne har i skoven.

Undlad at vise spillerne dette kort. Vis dem det først når de har fundet templet.

Du kan eventuelt bøje korten så kun den nedre del bliver vist.

Kerilks spor:

Jelvvartar præsten har lagt et tydeligt spor af små frugtstykker i vandet i håb om, at udsendingene fra Den Gamle ville kunne følge det hvis de leder efter ham.

Sporet ender et godt stykke oppe af floden. På flodens venstre bred ligger de tre både dækket til med afhuggede grene. Nogle buske skjuler en sti der fører ind i skoven, til templet.

Spillerne vil rimeligt nemt kunne følge sporet op ad floden.

Alt efter, hvor nemt, du som spiller vil gøre det for spillerne kan du enten lade dem følge sporet automatisk eller lade dem rulle nogle terninger.

INT-, WIS-tjeks e.lign.

Reddes Kerilk ?

Med mindre spillerne har tilbragt hele dagen i Harsaro, vil de komme til templet tidnok til at se sortridderne i gang med en ofringsceremoni.

Kerilk ligger på knæ i hans hvide, snavsede og blodplettede præstekåbe. Ved hans side står en sortridder med sværdet hævet, klar til at hugge hovedet af Kerilk.

Bagved står 4 andre sortriddere. (Den 6. sortridder er ude mellem træerne hvor han er i gang med at binde Jægeren til et træ.)

Spillerne skal handle meget hurtigt, hvis de vil redde Kerilk. De er så langt væk, at kun afstandsvåben og formularer vil kunne bruges.

Hvis ingen af spillerne får skadet den sortridder, der står med sværdet hævet, i første kamprunde, vil han hugge til og Kerilk dør!!!
Ærgerligt, men forhåbentligt vil det kun indbyde spillerne til at hævne sig.

Bliver sortridderen skadet i første kamprunde, har spillerne reddet Kerilk. ~ Hvis de altså overlever kampen mod de 5 sortriddere.

Under kampen med sortridderne vil den 6. sortridder forsøge sig med et bagholdsangreb på en af spillerne. (Spillederen vælger hvem.)
Dette angreb vil være med +4 til angrebsslaget og dobbelt skade.
Efter kampen kan spillerne befri Jægeren, der er bundet til et træ. Hvis Kerilk er i live, kan han helbrede eventuelle sårede.

Turen går nu tilbage til Jelvvartars tempel i Harsaro med Kerilk, eller hans lig.

Tilbage til Harsaro

Turen tilbage ned af floden, skulle gerne være begivenhedsløs.
Bådsmænden åbner vandporten for

spillerne, hvis de husker at ringe på klokken.

Spillernes modtagelse i Harsaro afhænger af, om Kerilk er i live eller ej.

Kerilk død:

Er Kerilk død, vil der hurtigt brede sig en lynchstemning mod de få sortriddere, der er i byen. Med eller uden spillernes hjælp, får byens beboere hurtigt klynget de onde sortriddere op på byens tempelplads. Kejsers Morriams flag bliver revet ned og brændt.

Spillerne har nu et problem, eftersom Kerilk skulle have givet spillerne de vigtige kort og oplysninger.

Giv spillerne lidt tid til at finde ud af hvad de vil gøre. Det viser sig dog, at Kerilks lærling ved, hvor hans mester har gemt kortene. De ligger på en hylde under alteret i Jelvvartars tempel.

Lærlingen vil gøre spillerne opmærksomme på dette, hvis de er helt på bar bund.

Kerilk i live:

Er Kerilk i live, vil han føre spillerne til Jelvvartars tempel. Her vil han, fra en hylde under alteret tage nogle kortruller, samt et brev og give det til spillerne. Han gør spillerne opmærksomme på, at der ligger en magisk forsegling på papirerne, der kun kan hæves af den Gamle.
Derefter beder han dem hilse den Gamle fra ham.

HANDOUTS

Spillerne skal have **kort nr. 4, 5 og 6**, samt brevet til **Kerilk fra Gøgen**.
Rul kortene sammen før du udleverer dem til spillerne.

Kortene til den Gamle

Det er nu tid til at vende tilbage til den Gamle i Ellersosh skoven.

Transporten vil ske med Kraniet på samme måde som spillerne kom til byen.

Rollespilstip:

Beskriv farverigt spillernes tilbagekomst til den Gamles rum. Den Gamle er ikke til stede. Gå derefter ud af spillelokalet.

Hold eventuelt en pause i spillet her.

Når du kommer ind i rummet igen, så kom i rollen som den Gamle.

Åbning af brevet og kortrullerne:

Den Gamle tager kortene og brevet fra spillerne og kaster en formular, der bryder den magiske forsegling. Derefter giver han papirerne tilbage til spillerne.

Giv dem lidt tid til at læse brevet.

Planlægning af overfaldet

Denne del af scenariet kan spilles mere eller mindre "live".

Spillerne sidder i den Gamles hytte. På bordet i mellem dem ligger kortene over transportens rute.

I brevet står oplysninger om, hvordan ruten er, og hvilken beskyttelse af kareten der er.

Brevet foreslår tre steder hvor et angreb kan lade sig gøre.

- 1) I skoven.
- 2) Ved vadestedet.
- 3) I bjergpasset.

Det store problem er imidlertid den store eskorte af fodfolk, der følger efter kareten.

Det er tydeligt for spillerne, at de på den ene eller anden måde skal afskære disse 100 mand.

I hver af spilpersonernes baggrunds-beskrivelser, er der omtalt en ting der kan bruges til overfaldet.

Hermed vil de forskellige personer have forskellige forslag og hver deres grunde til hvor overfaldet skal finde sted.

Sila Sis-Arenna

Her fortælles om et magisk Ildpulver, der når det kastes på vand eller sne, får det til at brænde.

Dette kan bruges til et overfald ved vadestedet.

Efter at selve kareten har krydset floden kunne store mængder af pulveret kastes ud i vandet og derved skabe en kæmpe mur af ild, der ville holde de mange fodfolk tilbage.

Luke Zaufenbraun

Luke kender til en magisk horn, et såkaldt *Horn of blasting*, der vil kunne starte en lavine i bjergpasset.

Lavinen vil kunne startes lige efter karaten er kørt forbi og blokke det snævre bjergpas for de 100 soldater.

Kazandra Kabellar

Den bande Kazandra tidligere hang ud sammen med, har et magisk artifact. Dette kan lave en stor mur af vand. Muren kan så standse fodfolkene, efter at kareten har passeret over floden.

Conrad El-Jamisson

Conrads gamle læremester har magiske skriftruller. Disse særlige formularer på dem har den virkning, at de kan animere en hel skov.

Det kunne bruges til et overfald i skoven, hvor de "levende" træer vil kunne gribe fat i fodfolkene og holde dem fanget, mens spillerne overfalder karaten.

Boromir Vasil Strolojca

Boromir kender til nogle magiske frø, der når de bliver vandet, efter de er blevet lagt på jorden, vil skyde op og blive til halvstore træer i løbet af få sekunder. Lægges frøene meget tæt, vil

de efter vandning danne en meget tæt træmur. Denne træmur vil i den tætte skov kunne holde fodfolket tilbage.

Thanijs Kalanikov

Denne Kylcombiske troldmand vil kunne få fat på en *Stenmur* Formular på en skriftrulle. Hvis den bliver kastet i bjergpasset, vil den yderst effektivt kunne blokere bjergpasset fuldstændigt. Selvfølgelig skal den kastes lige efter, at karetten er kørt igennem og før fodfolket kommer igennem.



Spillernes diskussion:

Giv spillerne rigeligt med tid til af finde ud af, hvordan de vil tilbageholde de 100 fodfolk.

Mens spillerne diskuterer, kan du blot tavs sidde i din rolle som den Gamle og kigge på. Du kan, hvis du synes, komme med bemærkninger og forslag som den Gamle.

Det er ikke sikkert, at spillerne overhovedet finder på at bruge nogle af de ting, der står i deres baggrunds-beskrivelse. Det kan være, at de har en eller anden genial løsning, der ikke kræver nogle af de ting, der står beskrevet.

Hvis det er tilfælde kan du, hvis du synes at idéen er god, lade dem udføre den.

Du skal dog tænke på, at spillerne kun har én dag til forberedelser. Derfor skal spillernes egen idé være let og hurtig udførlig. Det er derfor ikke muligt at bygge en kæmpe dæmning før vadestedet og så ødelæggen den når transporten kører gennem floden.

Ej heller kan spillerne leje tropper eller krigere til at kæmpe for sig. De er kun sig selv.

Hvis du som spilleleder gerne vil have at de benytter en af de ting fra baggrundsbeskrivelserne, kan du, i rollen som den Gamle, komme med små hints.

F.eks.:

Jamen, hvad nu hvis I kunne blokere bjergpasset efter karetten er kørt igennem, med en magisk stenmur eller et eller andet...

Ville det ikke kunne lade sig gøre?

Hvis, I altså kunne skaffe sådan en...

Flere hjælpemidler på én gang:

Er spillerne smarte, sørger de selvfølgelig for at kombinere de ting der kan bruges til overfaldet.

F.eks. kan en mur af vand med Ildpulveret nemt gøres til en mur af ild.

Mulighederne er mange.

Planen?:

I din rolle som den Gamle, er det en godt idé at du beder spillerne forklare meget grundigt hvert element i planen.

- Også hvordan de har tænkt sig at forberede den, og hvilke ting de har tænkt sig at skaffe og hvordan.

Derefter er der ikke andet tilbage for den Gamle at ønske spillerne held og lykke med overfaldet.

Anskaffelse af hjælpemidler

Alt efter hvilken plan spillerne er kommet frem til, er der nu mange muligheder for, hvor de vil drage hen. Med det magiske kranie kan de på et øjeblik rejse til en hvilken som helst del af Envirôn.

Hvis spillerne har valgt at skaffe nogle af de ting, som er beskrevet i deres baggrundsbeskrivelser, er der følgende

steder de kan tage til og personer de kan besøge.

Du bør gøre en del ud af beskrivelsen af deres rejse og ankomst til de fremmede steder.

Hvordan de egentlige personer reagerer over for spillerne og hvad spillerne skal gøre for at få de ting, de skal bruge, står beskrevet under de enkelte bipersoner i starten af scenariet.

Hux Trafux i Ellersosh skoven:
(Boromirs kontaktperson)

Eftersom Hux bor i samme skov som den Gamle, vil det være muligt for spillerne at gå dertil, hvis de kan finde hvor han bor...

Men de kan jo også bruge kraniet til at finde ham:

Spillerne vil ankomme dybt inde i den mørke og tætte Ellersosh skov. Der vil være meget varmt og fugtigt. Der vil være mange mærkelige dyr og lyde. Ud af ingenting vil Hux dukke op foran spillerne. Han vil hilse venligt på Boromir, men tage afstand til de andre personer på nær Sila.

Hux vil, som den eneste i skoven, kende til Eneboeren i skovens udkant, men vil ikke fortælle spillerne noget om ham. Kun i gådeform. Hux har nemlig en idé om, hvem den Gamle i virkeligheden er.

Hæse Lucas Enøje i byen Karm:
(Conrad El-Jamissons kontaktperson)

Efter rejsen med kraniet vil spillerne stå midt på gaden i byen. Det vil være nat og der er en stank af dværgesprit, bræk, råddent kød og urin i byen.

Spillerne vil stå i en dårligt oplyst gade. For enden ligger et ligeledes dårligt oplyst parlæ. Dette er hjemsted for Hæse Lucas Enøje og hans folk, byens uofficielle borgmester. Der vil være vagter i skyggerne, ved trappen op til parlæet. Der er ingen mulighed for at

spillerne vil kunne komme ubemærket ind.

Kun hvis Conrad forsøger af bede om adgang vil de have nogen mulighed for at komme ind.

Alle på nær Conrad vil blive bagbundet før de får lov til at møde den Enøjede.

Shartok Hvidebjørn nær Poston:
(Sila Sis-Arennas kontaktperson)

Rejsen med kraniet vil være ekstra hård og voldsom, hvis spillerne tager hertil. Allerede mens tågerne hvirvler omkring dem, vil det begynde at hvirvle med sne og is.

Når de ankommer til Sydlandet, er det sent på aftenen og de vil de stå midt i en mindre snestorm. Det sner og temperaturen er -40 til -50 grader. Hvis spillerne ikke er klædt på til det, er dette meget meget meget koldt.

Derfra, hvor spillerne står i sneen kan de se den lille boplads, hvor Shartok opholder sig.

Shartok går uden for igloerne og kaster store håndfulde Ildpulver på sneen og danner derved et meget stort bål. En stor del af stedets beboere er udenfor og sidder rundt om det kæmpe bål. Mange af mændene har bare overkroppe og det ser ud som om, de sveder i bålet's varme. Der er en hyggelig og tryk stemning.

Marcus i byen Karm:
(Kazandra Kabbelars kontaktperson)

Da Kraniets tåge letter, befinder spillerne sig i en gyde i byen Karm. Det er sent på aftenen. Det stinker forfærdeligt og gyden er mørk og dunkel.

I gydens side er der en lille og skæv dør ind til en lagerbygning.

Ud gennem dørens sprækker strømmer der lys.

Dette er Marcus' bandes tilholdssted. Det er muligt at gå herfra og til den Enøjedes bolig på ca. 10 minutter.

(Knarbsdürfer i Stoscomb)

(Thanijts Kalanikovs kontaktperson)

Når Kranietågen letter vil spillerne kunne se mange farvede lys omkring sig. Der vil være mange sjove lyde. De vil kunne se kareter uden hjul svæve rundt mellem høje tårne. De vil se tårne i mærkelige former og farver.

Spillerne står i en gade mellem mange 3-4 fire etages bygninger.

På bygningen foran dem står der med vedvarende brændende bogstaver:

“Knarbsdürfer - Elementalist”

Ved siden af døren hænger en krystal kugle frit i luften. Hvis spillerne nærmer sig kuglen, vil de kunne høre en klokke ringe et sted inde i huset.

Kort efter vil Knarbsdürfers ansigt dannes i krystalkuglen. Han spørger, hvem det er der forstyrrer ham på denne tid af døgnet.

Hvis han kan se, at Thanijts er tilstede, vil han med glæde lukke personerne ind.

Baltasus i byen Lissdell:

(Luke Zaufenbrauns kontaktperson)

Rejsen går til Lissdell, til byens mere borgerlige del.

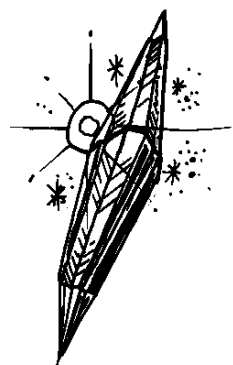
Gaden som spillerne står på er brolagt med pæne glatte sten. Foran spillerne er et stort to-etagers hus. Der er mørke i huset, men selve gaden er svagt oplyst af nogle små glødekugler, der sat på pæle med jævne mellemrum.

På husets dør sidder et skilt hvorpå der står:

Baltasus - Musikant

Baltasus ligger på 1. sal og sover. Sammen med ham er en kvinde han har samlet op for natten. Baltasus vil være meget sur på Luke, hvis han ser ham. Først når de 15 Donnerhans (gp) som Luke engang stjal fra ham er blevet betalt tilbage vil Baltasus være til at have med at gøre.

Baltasus vil ikke på nogen måde forsøge at kæmpe mod spillerne, såfremt de alle er til stede.



Overfaldet på transporten

Nu skulle spillerne meget gerne have lagt en god plan - samt skaffet de ting, som skal bruges til udførelsen.

Med kraniet kan de nu rejse til den del af ruten, hvor de har tænkt sig at slå til.

Skoven:

Inde i den tætte skov er der flere steder hvor den smalle vej slår et knæk. Træerne i denne del af skoven står meget tæt.

De muligheder spillerne har her er; med Alfevrøene at lave en tæt mur af træer, der kan skyde op et øjeblik efter at kareten er kørt forbi. Frøene kan godt lægge ud før transporten kommer, men de skal vandes umiddelbart efter kareten er kørt forbi. Muren vil, hvis der bliver lagt en tilstrækkelig mængde frø ud, holde soldaterne tilbage i ca. 2-3 min.

En anden mulighed i skoven er at gøre træerne levende og få dem til at gribe fat i fodfolkene.

Dette vil holde dem tilbage i ca. 4-5 minutter.

Vadestedet:

Vadestedet er et sted, hvor den ellers stærkt strømmende flod breder sig ud og bliver rolig. Vanddybden er ca. ½ meter. Dette gør det muligt for kareten, dog med nedsat fart, at køre igennem uden problemer.

Mulighederne for et overfald var at få vandet til at brænde eller lave en mur af vand.

Vandmuren vil kunne virke vældig

skræmmende men ingen reel magt have. Efter ca. 2-3 minutter efter at muren er blevet fremmanet vil sortridertropperne være kommet sig over chokket og forsøge at gå igennem muren.

Den brændende flod vil derimod være mere effektiv. Den vil holde sortridderne på den anden side af floden indtil ilden går ud.

Falder én i det brændende vand får vedkommende 6d6 i skade pr runde han opholder sig dér.

Der vil kunne laves en effektiv kombination af disse to muligheder.

Bjergpasset:

Det store Parafollas bjergpas er 4-5 meter bredt og har stejle klippesider op til flere hundrede meter høje.

Dette gør, at en stenmurformular, der bliver kastet her efter kareten kører forbi, vil blokke bjergpasset fuldstændigt. Dog skal der gøres opmærksom på, at bjergpasset er meget langt og kasteren af formularen derfor skal stå i selve passet, på vejen, nær kareten når den kører forbi, og der er ingen skjulesteder.

Derimod behøver man ikke stå i selve bjergpasset for at starte en lavine med hornet. En lavine af sne der vælter ned over kejserens soldater vil dræbe 1d100 af dem og holde resten af dem tilbage i 1d100 minutter.

I bjergpasset er der faktisk en tredje mulighed. Den går ud på at opsøge den troldeboplads der er oppe i bjergene og på den ene eller anden måde lokke trolde til at starte den lavine der skal ramme soldaterne.

Dette er dog en temmelig usikker mulighed da enhver jo ved at de Envirôniske bjergtrolde ikke er helt til at stole på.

Overfaldet:

Overfaldet skulle meget gerne gå som spillerne har planlagt. De 100 mand bliver, hvis spillerne ikke fumler i det, afskåret fra at hjælpe.

Tilbage er nu kun de 6 elite tropper til hest foran kareten og den stakkels kusk

(kriger 2. level).

Midt i kampens hede vil døren til kareten åbne sig og ud kommer Karamoth, ypperstepræsten, der vogter krystallen. Han vil forsøge at dræbe gruppens paladin som den første.

At efter hvor svært eller nemt du synes spillerne skal have det, vælger du hvilke formularere

som Karamoth kæmper med.

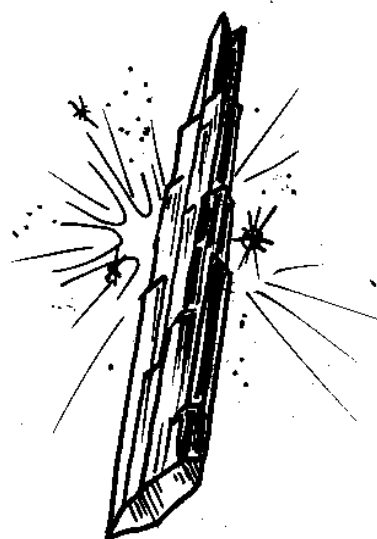
Hvis spillerne har haft en nem kamp, eller hvis du vil gøre det endnu sværere for dem, kan du lade nogle af de mange soldater slippe forbi forhindringen.

Skrinet:

Morriams skrin står på en kasse inde i kareten. Skrinet er af sølv og ikke særligt stort.

Skrinet er forsynet med en lille hængelås, ligeledes af sølv.

Med det i hånden kan spillerne godt vende tilbage til den Gamle Eneboer.



Tilbage hos den Gamle

Spillerne tager tilbage til den Gamle og forhåbentlig har de skrinet med sig.

Kraniets tåge ruller hurtigt ud og tildækker synet af kamppladsen.

Sammen hvirvler I rundt og rundt og få sekunder senere står I svimle i den Gamles hytte. Den Gamle står for enden af bordet, med ryggen til jer. Uden at vende sig om siger han til jer:

“I er tilbage... godt klaret mine helte. Sæt venligst skrinet midt på bordet.”

Stadig med ryggen til jer og bordet forsætter han:

“For resten, Conrad, Kazandra er der én af jer to, der vil være så venlig at åbne skrinet for mig. Jeg ved i hvert fald at du, Conrad sagens kan klare den lille lås. Ikke ...?”

Åbning af skrinet

Nu skulle en af de to onde personer i gruppen meget gerne åbne skrinet.

Låsen, der er derpå kan meget nemt fjernes. Enten med *open locks* evnen eller en *knock* formular. Låsen kan også bare rives af.

Hvis der kastes en *detect magic* på skrinet vil det lyse, men der vil ikke være tegn på nogen fælder.

Enhver anden end en person med ond livsanskuelse vil ikke kunne åbne skrinet.

Hvis Conrad eller Kazandra ikke tør åbne skrinet, vil den Gamle lokke med en ekstra stor betaling og eventuelle magiske ting til dem.

Når skrinet bliver åbnet, vil man kunne se, at det er belagt med sort fløjls på indersiden. På en lille pude ligger krystallen.

Krystallen er klar og gennemsigtig og på størrelse med en knyttet næve.

Gudens afsløring

Førend nogen af jer kan nå at reagere vender den Gamle Eneboer sig om, og pludselig begynder hans krop at ændre sig.

Hans hår og lange skæg bliver kortere, og hans tilsyneladende krumme ryg rettes op. Hans højde og størrelse vokser, så han tårner op over jer.

I står lammet og ser til, mens den nu ikke nær så Gamle tager krystallen ud af skrinet. Han holder krystallen op foran sig. Krystallen begynder at lyse. Med en dyb rumlende stemme siger den Gamle:

“Bøj jer, I dødelige i støvet for Mig, jeres almægtige Skaber. Thi Jeg er selveste Jevvartar den Almægtige. Guden for godhed og retfærdighed.”

Dette skulle nok gerne give spillerne en overraskelse.

Jelvartars magt holder spillerne lammet, alt imens han begynder på hans forklaring.

Det ville være en god idé hvis du som spilleleder spiller dette mere eller mindre live.



Jelvvaltars forklaring:

“I må undskyldte dette maskespil, jeg har ført for jer. Det var med den hensigt at narre, de onde kræfter, der er ved at overtage vor verden. At narre dem i en fælde. En fælde som nu er sat.

Denne krystal indeholder intet ringere end sjælen fra den gode Gamle Gernialf. For Gernialf er ej død. Hans sjæl er blot blevet fanget inde i denne krystal. Fanget af hans egen lillebror Morriam og hans mørke medhjælper. Morriams plan var at ødelægge krystallen, for kun hvis en person ret i troen, frivilligt, med krystallen, kaster sig i den store vulkan Marrogoth, kan en sjæl fanget i krystallen ødelægges.

I dette øjeblik er Morriam på vej hertil, da han nu ved at der er noget galt.

Om få øjeblikke, vil Morriams og hans vagter ankomme her for at få krystallen tilbage.

Det er nu I skal slå til, for den eneste måde at få den gamle Kejsers sjæl frigjort, er ved at binde en ny sjæl i krystallen. Morriams sjæl.

I skal sørge for, at denne krystal kommer i berøring med Morriams pande, da dette er den eneste måde, man kan fange sjælen på.

Når Jeg nu siger “I” er det fordi min egen guddommelige magt svækkes i nærheden af det ondes kræfter. Dette gør mig yderst dødelig i nærheden af Kejser Morriam.

Hør på mig nu i de sidste få sekunder. Fang Morriams sjæl og destruer krystallen. Da vil I redde hele Envirôn fra ondskabens tyranni.”

Kejser Morriam ankommer:

I samme øjeblik Jelvvaltars har sagt det sidste ord i sin lange forklaring, lægger han krystallen midt på bordet. Derefter bliver hans krop til røg og hans tøj falder til jorden.

Samtidig sprænges døren op og ind vælter fire elite sortriddere og selveste Kejser Morriam.

Morriam er virkelig sur og forlanger at

få sin krystal igen straks.

Spillerne ophøre med at være lammet af Jelvvaltars magt.

Det endelige opgør

Situationen er nu følgende:

Vi har én ond Kejser, og forhåbentlig, hvis alle spillerne stadig lever, har vi to onde personer i gruppen, to gode og to neutrale.

Midt på bordet ligger Krystallen.

Det er dén, alle vil have fat i.

Det er nu op til den enkelte spiller, hvilken side vedkommende vil kæmpe for. De gode personers opgave er at snuppe Krystallen før de onde og knalde den i panden på Kejseren.

De onde personers opgave er, at snuppe Krystallen og sørge for, at de gode ikke får fat på den.

Kejserens opgave er, at alle bliver dræbt og undgå at få Krystallen slået for panden.

Det vil nok nu være en god idé at spørge spillerne enkeltvis, hvad de har tænkt sig at gøre, og derefter forsøge at afgøre, hvem der kommer først.

Dette kan eventuelt gøres ved at slå Initiativ med 1d10. Samt eventuelt en del DEX og STR tests.

Forhåbentlig vil der opstå den helt store kamp om Krystallen.

På dette tidspunkt vil det ikke gøre noget, hvis nogle af spillerne dør.

Hvem vinder???

Der er to muligheder for en afgørelse:

Det onde vinder:

Dette kan ske på flere måder.

Alle de gode personer i gruppen kan blive dræbt. Eller én af de onde personer kan stikke af med Krystallen.

En mulighed er også at en anden person end Morriams sjæl bliver fanget i Krystallen.

Det gode vinder:

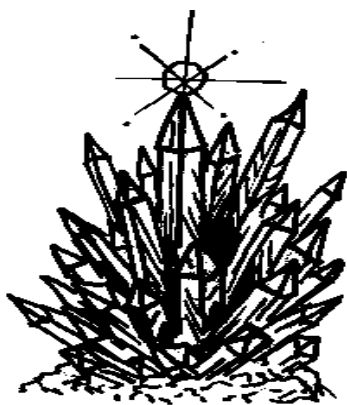
Dette er tilfældet, hvis Morriam bliver ramt i panden af krystallen.

I det øjeblik Morriam bliver ramt, vil han falde skrigende til jorden. Tilsyneladende død.

Efter kejserens fald, vil alle sortriddere over hele Envirôn falde skrigende om, med store smerter i hovedet.

Det vil derefter være meget nemt for de gamle gode Kejsertropper, Kejserridderne at overtage magten igen.

Hvis de onde personer i gruppen endnu ikke er døde, er der mulighed for et hurtigt internt opgør i gruppen.



Epilog

Det onde har vundet:

Hvis Morriam ikke får Krystallen slået for panden, vil han forsøge at dræbe alle spilpersonerne. Først de gode og så derefter hans egne spioner.

Det er nemmere og billigere end at skulle betale dem for deres opgave.

Hvis der er en anden end Morriam der har fået Krystallen for panden vil vedkommende falde om.

Den gamle kejser Gernialf vil vågne op i hans grav. Der er nu lagt op til en mægtig krig mellem Morriam og hans Sortriddere og Gernialf og hans Kejserridderne.

Envirôn fortabt:

Efter endeligt at have ødelagt sin storebrors sjæl overtager Kejser Morriam nu fuldstændig styringen af Envirôn.

De gode magter bliver så svækkede, at de gode guder må forlade Envirôn, der nu er overladt til en grum, grum skæbne...

Det gode har vundet:

Ca. en halv time efter opgøret vil der ankomme en gruppe af Gernialfs Kejserridderne til hytten i skoven.

De kan berette, at den gamle Kejser Gernialf har rejst sig fra sin grav og har taget sin trone tilbage.

Få minutter efter at han kom tilbage til paladset i Alstone, kom en gammel mand med hvidt skæg og langt hvidt hår og besøgte Gernialf. I øjeblikket sidder de to og snakker i kejserens private gemakker. Det virker som om de to er gamle venner.

Hvad der bliver af spilpersonerne:

Boromir:

Rygtet går, at Den Gamle mand, der besøgte den genopstandne kejser,

hviskede noget i hans øre, hvorefter Kejser Gernialf gav ordre til at Boromir, hvis han stadig er i live, skulle genindsættes i Kejserriddernes orden på højeste rang.

Desuden ville der blive sendt et ridedyr til at hente ham til Kejserpalatset.

10 minutter efter at Kejserridderne ankom til hytten i skoven, lander der en stor Sølvdrage på engen nær skoven.

Dette er Boromirs ridedyr.

Derefter går turen til Alstone.

Thanijts:

Magiens engel, som han i virkeligheden er, bliver kontaktet af sin egen gud, der beder ham om at tage Krystallen, med Morriams sjæl i, og flyve til vulkanen Marrogoth og gøre hvad der er nødvendigt for at ødelægge Krystallen.

Han skal kaste sig selv i vulkanen.

Luke og Sila:

Disse to neutrale personer kan faktisk gøre hvad de vil efter dette eventyr.

De forlader hytten og går ud af skoven mod fremtidige eventyr.

Conrad og Kazandra:

Disse to onde personer vil, hvis de overlever det endelige opgør, blive henrettet af Kejserridderne.

Envirôn reddet:

Over hele det store kontinent spredes rygter som en løbeild.

Kejser Morriam er død og den gamle kejser Gernialf er genopstået...

Frem af deres gemmesteder dukker de gamle Kejserriddere op og hurtigt får de fjernet de få sortriddere der er tilbage.

Envirôn er endnu engang blevet reddet fra de onde magters klør.

Historien forsætter?

Det var så scenariet Envirôn.

Vi håber naturligvis, at det var tiden værd at læse og spille.

Envirôn er en kampagneverden, som vi har brugt og udviklet, i snart 5 år gennem vores rollespil. Den del vi har valgt at vise her i scenariet er kun en lille del af verdenen.

Vi håber at kunne vise mere af verdenen i fremtidige scenarier.



Er der nogle spørgsmål til scenariet eller andet, vil vi med glæde besvare disse spørgsmål.

Med ønske om godt spil og rigtig god fornøjelse:

Daniel Benjamin B. Clausen

Jesper Stein Sandal

Spilpersonerne:

For at sikre at du som spilleleder har fået alle ark til spilpersonerne, skriver vi derfor her hvor mange ark der hører til hver spilperson.

Forsiden er ikke medregnet.

Sila Sis-Arenna, 2 ark

Luke Zaufenbraun, 2 ark

Kazandra Kabellar, 1 ark

Conrad El-Jamisson, 2 ark

Boromir Vasil Strolojca, 2 ark

Thanijs Kalanikov, 2 ark

Handouts & bilag:

Med til dette scenarie skulle gerne være følgende handout:

Brev til Kerilk fra Gøgen.

(NB: 2 breve!!!)

Desuden er de nye magiske ting og formularer som vi har fundet på blevet beskrevet regelteknisk

Dette bilag hedder:

Nye magiske ting til scenariet Envirôn

kort:

Følgende kort hører til Envirôn:

Kort 1: Et A3 oversigtskort over hele det store kontinent. Handlingen foregår på den vestlige del af kontinentet.

Mange steder er der skrevet et tal i stedet for landenes navne. Listen over alle Envirôn's lande er anført på siden af kortet.

Kort 2: Dette er kortet over byen Harsaro med afmærkninger ved byens vigtigste steder. Bag på kortet står hvilke ting der er ved de forskellige afmærkninger.

Kort 3: Dette er kortet der viser Harsaro og omegnen. Der er også indtegnet floden, skovmandens hytte og det tempel sortridderne har i skoven.

Kort 4: Kortet over ruten som den kejserlige transport kører. Med afmærkning af Skoven, Vadestedet og Bjergpasset.

Kort 5: Kort over Vadestedet.

Kort 6: Kort over Bjergpasset.

Et stort Envirôn's kort:

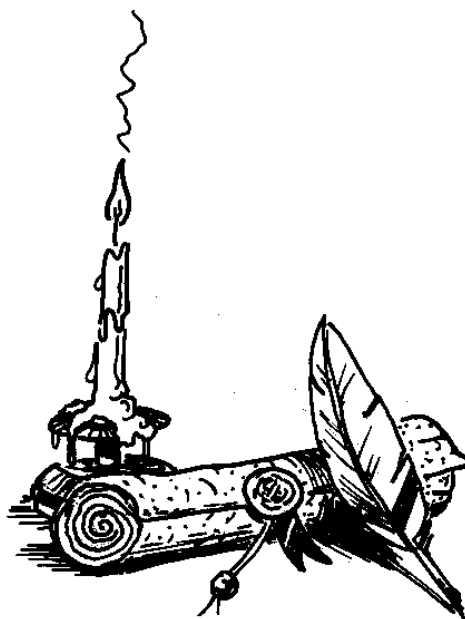
Vi arbejder i øjeblikket på at tegne et Envirôn's kort i A0 format. (1 m²) Dette er faktisk meget, meget stort og tager derfor længere tid end beregnet at lave færdig.

Er du interesseret i at anskaffe dig en kopi, af et sådan kæmpekort kan du kontakte Daniel B. Clausen for nærmere oplysninger.

P.g.a. kortenes størrelse vil vi dog først have dem med til selve Fastaval.

T-Shirts:

Vi overvejer i dette øjeblik, at fremstille et antal t-shirts med scenariets forside. Ring til Daniel-drengen og bestil.



Credits

Tekst:

Daniel Benjamin B. Clausen

Idé:

Daniel Benjamin B. Clausen &
Jesper Stein Sandal

Spilpersoner:

Daniel Benjamin B. Clausen &
Jesper Stein Sandal

Illustreret af:

Lars Rune Jørgensen & Anders Lerche

Redigeret & Rettet af:

Benedikte Emher og
Jesper Stein Sandal

Spiltestet af:

Jesper Nielsen, Brian Olsen, Rasmus
Lind, Nikolaj Andersen, Kim Møller,
Frederik Hjort, Ditte Skov, Brian G,
Rikke Dollerup, Sally Kallash, Thomas
Rasmussen, Simon N., Lars Munck og
Mai N.

Blindtest kørt af:

Peter Møller & Nicolai Hjorth



Zhalburg d. 26. Mallhora 4997 E.K.

Min kære Kerilk,

Det er med fare for mit Liv, at jeg sender dig dette Brev om den Kejserlige Transportkaravane. Fjendens Spioner er frygteligt tæt paa at afsløre mig, det er formentlig sidste gang du hører fra mig i live. Jeg vil prøve at naa ud af Byen inden Daggry om de højere Magter vil.

Karavanan vil følge Ruten paa Kortet, uden at gøre Stop undervejs.

Bevogtningen bestaar af 6 Elitesoldater til Hest forrest, umiddelbart fulgt af en jernbeslaaet Karet med Firsband. Omkring 50 Skridt derefter, følger en Deling Fodfolk fra Kejserens ottende Kohorte, det vil sige ethundrede Mand, bevæbnet med Buer, Spyd, Langsværd og Skjolde.

Karavanan bevæger sig ikke hurtigere, end de hundrede Fodfolk kan følge med i hårdt Marchtempo.

Det søgte Skrin vil være at finde i Karet, men ak, jeg ved intet om, hvem eller hvad, der maatte bevogte det derinde.

Langs Ruten ligger det eneste Håb for Baghold i Skoven, ved Vadestedet og i det smalle Bjergpas.

kærlig hilsen

„Gøgen”

Libth d. 30 Mallhora 4997 E.K.

Min kære Kerilk.

*Det vil nok glæde dig at høre, at jeg naaede ud af Zahlburg
førend Sortridderne fik fat paa mig.*

*Jeg har brugt min Tid paa at finde flere Detaljer, der
kan hjælpe dig og dine Venner.*

*Indtil flere steder i den meget tætte Skov, bugter den
smalle Vej sig. Skovens tætte Dække giver Mulighed for at skjule
sig her, og afskære de ethundrede Fodfolk.*

*Ved Vadestedet er Vanddybden ej mere end 3-4 Fod.
Floden i sig selv breder sig ud til 30-40 Skridts bredde. Maaske
dette var Stedet til at afskære Kejserens Fodfolk*

*Ruten løber gennem det lange, 6-8 Skridt smalle
Parfollas-Bjergpas. Siderne i Bjergpasset er næsten lodrette og
mange hundrede Skridt høje. Paa de stejle Bjergvægge i det
smalle Bjergpas ligger umaadelige mængder Sne.*

*Jeg maa dog advare om Bjergpassets Farer. En
Stamme Bjergtrolde skulle leve i nærheden af den Kejsertlige
Bjergvej.*

kærlig Hilsen

„Gøgen”

Environ



Boromir Vasil Strolojca

Race: Human **Alignment:** Lawful Good
Class: Paladin **Level:** 5
Sex: Male **Age:** 31
Height: 181 cm **Weight:** 91 kg

STR: 18/³¹ **INT:** 13
DEX: 8 **WIS:** 17
CON: 16 **CHR:** 17

Open Doors: 12 Bend Bars/Lift Gates: 20%
System Shock: 95% Resurrection Survival: 96%

Hit Points: 54

Wounds:

Saving Throws

paral./poison	9
rod,staff,wand	11
petr./polym.	10
breath weapon	11
spells	12

Melee Combat:

Weapon	#ATT	THACO	Damage	Speed
Bastard Sw. 1H	1	12	1d8+6/ 1d12+6	3
Bastard Sw. 2H	1	12	2d4+6/ 2d8+6	2
Mace	1	15	1d6+3/ 1d4+3	
Hatchet	1	15	1d4+3/ 1d4+3	3

Armor Class: 2/1 (Plate Mail +1, shield)

Weapon Proficiencies:

Bastard Sword, Mace, Hatchet, Weapon & Shield Style, Two-Hander Style

Non-Weapon Proficiencies:

Agriculture (13), Animal Handling (16), Carpentry (18), Endurance (16), Etiquette (17), Read/Write (14), Religion (17), Riding (Horse) (20)

En hellig mand, ja i hjertet, men kirken har endnu ikke tilgivet mig for fortidens gerninger. Jeg håber, Jelvatar (guden for godhed og retfærdighed) har taget mig til nåde. Selv efter jeg blev smidt ud af den kejserlige garde og har måtte leve et liv i vanære, har jeg opretholdt, hvad jeg har lært. Jeg har bedt mine bønner - og mere til - jeg har afholdt ceremonier - ene mand ganske vist - til Jelvatars ære, og jeg føler han lytter. Et eller andet sted. Jeg har ikke mistet fornemmelsen af Hans nærvær, som jeg følte før uheldet. Ja uheld er nok en forkert betegnelse. Jeg tror Domstolens ord var „Utilgivelig forseelse“. Selv den dag i dag mener jeg, at min handling var retfærdig. Naturligvis har jeg ofte tvivlet og tilbragt mangen en søvnløs ved mit lille alter oppe på den lille bakke nær ved min gård, stirrende mod stjernerne, råbt mod himlen, ladet mine tårer blandes med kildens løb mod havet, faldet på knæ og tigget om et svar. Handlede jeg rigtigt den skæbnesvangre forårsdag?

Ja, vejret var smukt. Det synes nærmest ironisk, nu hvor jeg ved, at denne dag ændrede mit liv, min karriere blev spoleret til tonerne af lærkesang. Jeg har i drømme gennemlevet den dag igen og igen. Flere gange end jeg kan tælle. Og ofte har jeg tænkt: „Hvad kunne jeg have ændret? Hvad skulle jeg have gjort? Havde det været bedre hvis det var en regntung efterårsdag?“

Vi fangede ham. Lederen af en bande, der havde terroriseret et mindre len oppe nordpå. Det var noget vi havde prøvet før, og alligevel var noget anderledes denne gang. Bandens metoder var grusomme. Ubeskrivelige. Selv de garvede blandt os havde ikke været ude for noget lignende. Kvinder og børn blev ikke vist nåde. Gårde blev brændt, tilsyneladende uden grund. Voldtægt. Mord. Tortur. Ofringer. Intet var dem helligt. Et lokalt tempel blev til et slagtehus, da banden overfaldt det under en messe.

Intet af dette syntes Domstolen at tage hensyn til, da jeg blev dømt. De mente, at det forværrede min sag, at jeg prøvede at forsvare min handling, og ikke blot tog min straf som en sand ridder.

Vi havde som sagt fanget ham denne forårsmorgen efter tre måneders jagt. Vi havde flere gange været i kamp med medlemmer af banden, og havde mistet flere af vores folk. For mange. Denne morgen havde vi overrasket dem. Og med hjælp fra en improviseret milits af landsbyboere fik vi dem overmandet. Så skete det. De få minutter af mit liv, jeg helst ville glemme. Men sket er sket og jeg må stå ved dem.

Da jeg skulle forhøre bandens leder, fornemmede jeg straks, at han ikke var en almindelig bandit. Der var noget djævelsk over ham. Fanatisk. Og en mangel på respekt for alt levende og for samfundet. Han hånedes os. Spyttede af os. Jeg prøvede at finde ud af,

om vi manglede at fange alle medlemmer af hans bande. Men han var tavs. Da han sagde, at vi var til grin fordi han havde forbindelser, der ville kunne redde ham fra straf, gik det galt. Jeg udstødte en ed, jeg ikke vil tage i min mund igen og skilte med ét hug hovedet fra hans ynkelige krop. Selvjustits kaldte de det. Retfærdighed kalder jeg det. Men se, hvem af os der fik den egentlige straf. I seks år har jeg været ustødt. Plaget.

Jeg slog mig ned på et faldefærdigt lille husmandssted, langt fra byerne, i udkanten af denne skov, en snes mil herfra. Tror jeg da. Jeg har levet af, hvad jorden har kunnet give mig. Og jeg er blevet holdt oppe af håbet om tilgivelse, eller blot en dom fra Jelvatar selv, den gud som jeg trods alt har tjent trofast siden mine første voksenår. Et tegn! Det er alt hvad jeg beder om!

Senere begyndte disse sortriddere at komme her til egnen. De har generet mig et par gange på min gård, men jeg har endnu ikke haft brug for at bruge mit sværd mod dem. Ja, jeg har det endnu. Selvsamme sværd som kostede mig min plads i den kejserlige garde. Et minde går jeg udfra. Og det har ikke mistet sin skarphed.

Nu er jeg ikke selv vokset op i en bondefamilie, så mit kendskab til agerbrug har ikke været godt nok til, at jeg kunne opretholde livet. Derfor har suppleret med skovhugst. Ja, her troede jeg nær, at jeg endnu en gang havde fejlet, da jeg en morgen stod ansigt til ansigt med skovens druide Hux Trafux. Min første tanke var, at nu skulle jeg betale prisen for at fælde træerne uden tilladelse. Men nej. Den gamle druide trængte blot til selskab. Han fortalte, at han havde magiske frø, der spirede fra ingenting til kæmpetræer på et øjeblik, blot man hældte vand på dem. Så ved hvert måneskift, såede han nye træer, dér hvor skovhuggerne havde fældet de gamle. Han vidste nemlig, at dem der fældede af skoven, gjorde det af nød for at holde deres familier i live. Efter at vi har fået denne nye kejser, som jeg iøvrigt ikke stoler mere på end en løbsk stridselefant, er der kommet flere skovhuggere til. Men det kan vel næppe undre nogen, sådan som de har hævet skatterne.

Hvordan jeg havnede her? Jeg hørte støj nede fra landevejen, da jeg var ude for at hente vand ved brønden. I skæret fra solnedgangen kunne jeg se en gruppe ryttere, der forfulgte en enlig rytter. Jeg ved ikke hvorfor, men mit instinkt bød mig at hjælpe, så jeg gik indenfor, tog min rustning på, løftede sværdet ned fra kaminhylden og fulgte efter rytterne. Nå ja, af gammel vane fra militæret nåede jeg også at snuppe min rygsæk. Man kender jo efterhånden nok til skoven til at vide, at den ikke er ligefrem gæstfri ved nattetide.

Udstyr:

Bastard sword +3; Plate Mail +1 (med Kejsergardens våbenskjold); Horseman's Mace; Hatchet (økse); Skjold (M); Blå, slidt uldkappe; olieskindstøj (poncho); Halskæde med Jelvatar symbol; Rygsæk; Flagermuselygte; Lampeolie (2 flask); Fyrtøj; Bønebog; Eventyrbog; Uldtæppe; Kam; Sæbe; Maltbolcher.

Penge:

7 Gertomariner (sp); 22 Kistor (cp)

Envirôn



Conrad El-Jamison

Race: Human **Alignment:** Lawful Evil
Class: Thief **Level:** 7
Sex: Male **Age:** 26
Height: 177 cm **Weight:** 68 kg

STR: 13 **INT:** 13
DEX: 17 **WIS:** 9
CON: 14 **CHR:** 15

Open Doors: 7 *Bend Bars/Lift Gates:* 4 %
System Shock: 88% *Resurrection Survival:* 92%

Hit Points: 33

Wounds:

Saving Throws

paral./poison	12
rod,staff,wand	12
petr./polym.	11
breath weapon	15
spells	13

Melee Combat:

Weapon	# ATT	THACO	Damage	Speed
Long Sword:	1	17	1d8/1d12	5
Dagger (right):	1	17	1d4/1d3	2
Dagger (left):	1	17	1d4/1d3	2

Missile Combat:

Weapon	#ATT	THACO	Damage	Speed
Short Bow	2	12	1d6+1/1d6+1	7
Dagger	2	14	1d4/1d3	2

Armor Class: 3 (Black Leather Armor +2)

Weapon Proficiencies:

Long Sword, Short Bow, Dagger, Ambidexterity
Two Weapon Style, Trick Shot (+2 to missile
Called Shots), Weapon Display, Handle Weapon,
Defensive/ Offensive Spin

Non-Weapon Proficiencies:

Read/Write (14), Blindfighting, Juggling (16),
Disguise (14), Riding Horse (12).

Thief Abilities:

Pick Pockets	50	Move Silently	45
Open Locks	55	Hide in Shadows	50
Find Traps	45	Detect Noise	60
Read Lang.	15	Climb Walls	65

De har det for godt, har de! En udfordring er en udfordring. Duel til døden - bestemt ikke noget man skal spøge med, men fjolset insisterede. Ja, han fik endda mere end rigeligt chancer for at trække sig.

Sådan er det sgu' hver gang. Man sidder på kroen og får sig et lille glas og straks er der en bonderøv, der vil slås. Han fik hvad han havde godt af, den nar! Men det fatter folk jo ikke, og næppe har kvajene ramt jorden med det tåbelige udtryk de altid har, når man spidder dem, førend pøblen finder rebet frem...

På den anden side; jeg er ved at få mig et rygte. Ikke at det nødvendigvis er godt, diskretion er ofte en fordel i min branche. Men det er da bedre at være kendt for sin sværdkunst end at være efterlyst som hestetyv!

Hold kæft, og så siger de, at forbrydelse ikke betaler sig!? Vi levede godt dengang i tyvelauget i Karm. Måske ikke som konger, men jeg ville sgu' ikke bytte. Selvfølgelig var der en pæn risiko ved jobbet. Men man kan jo ikke lave omelet uden at slå æg i stykker. Nåh ja, det var jo sjældent værre end, at man kunne glatte tingene ud med en pose guld det rigtige sted...

Vores Laugsmester i Karm, Hæse Luchas Enøje, gjorde virkelig et smart træk, da vi fik ham den nye kejser. Istedet for at gemme os i byens kældre, ligesom laugene i andre byer, indgik vi allerede inden hans kroning et samarbejde med hans hemmelige tropper. Og det kunne betale sig, skal jeg love for. I alle de andre byer er tyvelaugene svundet ind til næsten ingenting - med vores hjælp - og gæt hvem der fremover vil styre underverdenen i næsten samtlige af Envirôn's byer?!

Så nu arbejder jeg altså for Kejser Morriam. Ja, naturligvis ikke sådan åbenlyst vel? Det ville jo ligesom ikke være min stil. Man kan vel sige, at sortridderne tager sig af det beskidte arbejde med at undertrykke pøblen og den slags. Vi tager os primært af at skaffe oplysninger, men vi har da også fjernet et par uheldige elementer eller tre.

Jah, nu har det jo ikke været fryd og gammen hele tiden. På et tidspunkt gik forretningerne i Karm så dårligt - ja det var før vi blev hyret af Kejser Morriam - at vi var nødt til at supplere med simpelt landevejsrøveri. Men selv da var der stil over det - man har vel trods alt ære i livet, og man må jo respektere sit håndværk - så vi var ikke brutale. I hvert fald ikke mere end højst nødvendigt. Vi slap måske lidt nemt afsted med det, for Luchas havde en klemme på en lokal trolldmand, så vi havde næsten fri adgang til hans samling af skriftruller. Jeg tror sgu' faktisk Luchas stadig har et par af vores favorit. Den var også helt fin. Den gjorde træerne levende, og så var det bare at kommandere de her vandrende pinde i overstørrelse til at holde fast på de tåbelige

rejsende, der var ved at skide i bukserne af skræk!

Kvinder? Underlige størrelser. Jeg lærer sgu' nok aldrig at forstå dem, men jeg øver mig da! Og selvfølgelig falder de da for min charme - jeg mener, kan de andet? De bliver bløde som smør, hvis man fortroligt hvisker dem i øret, at man er hemmelig agent for Kejseren.

Min drømmekvinde... har penge. Rigtig mange penge. Uanset hvilke behov man ellers måtte have, så kommer man ikke uden om, at kun guld og diamanter varer evigt. Ikke fordi jeg er kynisk - ja det er jeg måske nok - men fordi penge er det eneste der kan holde dig i live! Ja, de kan selvfølgelig også hurtigt blive din død - hvis du taber hovedet. Det er måske nok derfor jeg altid undgår at involvere mig for dybt. Man må fokusere! Sentimentalitet er noget der hører alderdommen til. Dét er endnu et punkt, hvor den nye kejser - min arbejdsgiver - og jeg enige. Folk har været vant til en frygtelig inkonsekvens. For meget hyggen i krogene og for lidt arbejde. Jeg mener, bønder hører til på markerne, ikke som drukkenbolte på landevejskroerne!

Nåh, ikke mere politik. Den sag må vente. Lige nu er der andre sager, der er vigtigere. Mit avancement i Kejsers tropper for eksempel. Skulle noget gå galt, sidder mit hovede endnu ikke godt nok fast til, at jeg kan være sikker på at det ikke ruller nogen steder. Så en sikring af min position som loyal tjener, nej allieret ville være på sin plads. Indtil dén dag, hvor det måske er mig der bliver kejser...

Specielle Færdigheder:

Trick Shot: Giver en +2 bonus til et såkaldt *Called Shot*, det vil sige et skud efter et bestemt sted på modstanderen (hans våbenhånd, hjertet e.lign.). Normalt foretages et *Called Shot* med en straf på -4 til angrebsslaget. Men som en øvet præcisionsskytte, kan man med færdigheden *Trick Shot* foretage samme manøvre med kun -2.

Weapon Display: Blærerøvsmanøvrer, der har det primære formål at skræmme mindre erfarne eller mindre intelligente krigere/monstre væk. Kræver et DEX-tjek for at lykkes.

Handle Weapon: Højre eller venstre hånd? Det er fuldstændig ligegyldigt. Hvorfor ikke begge to? Med denne færdighed, kan man holde et våben i begge hænder uden den sædvanlige straf (vel at mærke kombineret med færdigheden *Two Weapon Style*). Desuden får man en bonus på +1/level til at

gribe små kastevåben (se nedenfor under *juggling*).

Defensive Spin: Det ser blæret ud, men det har skam alligevel en reel virkning. Ved *Defensive Spin*, svinger man sit sværd eller sine daggertter vildt foran sig. Med lidt øvelse, bliver resultatet en effektiv parade (her: AC=-1). Skulle en tåbelig modstander komme i vejen, gør det ondt (save vs paralysation eller 4 i skade, gnæk, gnæk) på ham/hende.

Juggling: Giver udover muligheden for at kaste æbler op i luften og gribe dem igen, også mulighed for at gribe små våben, der kastes mod én. Dette sker ved at lave et vellykket angrebsslag mod AC 0. Her er THACO'en dog justeret af *Handle Weapon* færdigheden ovenfor, så den effektive THACO bliver 10! Altså er der en fifty-fifty chance for at gribe en daggert med kurs mod hjertet. Lykkes det ikke, ja så er det bare ærgeligt, for så rammer daggerten automatisk (medmindre kasteren har kvajet sig gevaldigt).

Udstyr:

Sort lædervams (+2); *Bracers of Archery* +2; langsværd; 6 daggertter; bue + 20 pile; *Potion of Invisibility*; *Potion of Extra Healing*; *Boots of Elvenkind*; Sort kappe med rødt fôr; saks; fyrstøj; tobak; lommelærke i sølv (med Kejser Morriams våbenskjold) med god cognac; bæltetaske; rejsebrev; ransel; skiftetøj; lygte; 2 flasker lampeolie; krydderier;

Penge:

1 Kejser (pp)
13 Donnerhans (gp)
3 Gertomariner (sp)
31 Kistor (cp)

Environ



Kazandra Kabellar

Race: Human **Alignment:** Chaotic Evil
Class: Fighter **Level:** 5
Sex: Female **Age:** 28
Height: 175 cm **Weight:** 70

STR: 17 **INT:** 10
DEX: 14 **WIS:** 9
CON: 18 **CHR:** 13

Open Doors: 10 Bend Bars/Lift Gates: 13%
System Shock: 99% Resurrection Survival: 100%

Hit Points: 65

Wounds:

Saving Throws

paral./poison	11
rod,staff,wand	13
petr./polym.	12
breath weapon	13
spells	14

Melee Combat:

Weapon	# ATT	THACO	Damage	Speed
Battle Axe +4	1	10	1d8+7/ 1d8+7	3
Langsværd +2	1	12	1d8+5/ 1d12+5	3
Dagger	1	15	1d4+1/ 1d3+1	2

Missile Combat:

Weapon	#ATT	THACO	Damage	Speed
Dagger	2	16	1d4+1/1d3+1	2

Armor Class: 5 (Chain Mail)

Weapon Proficiencies:

Battle Axe (specialized), Long sword (specialization), Dagger.

Non-Weapon Proficiencies:

Hagglng (9), Endurance (16), Running (12), Swimming (17), Survival (10)

Udstyr:

Battle Axe +4; Long Sword +2; Chain Mail; Vandrestøvler; Fyldte Vinskind; Fyrtøj; Lanterne; Lampeolie (2 flsk); 3 fakler; Soveskind; Parfume; Tørret kød.

Penge:

10 Kejsers (pp); 10 Donnerhans (gp); 5 Gertomariner (sp); 1 halskæde à 300 gp

Hvad!. Vil du have at jeg skal forfælle dig, gamle mand, alt om mig selv?. Hvorfor det?. Hvad får jeg ud af det? Penge???

Godt, mit navn er Kazandra. Jeg kommer fra byen Karm, hovedstaden i landet Karmenadia. Jeg kan ellers sige dig at det er et sejt land. Det er et sted, hvor de ikke går så meget op i love og regler. Næ nej, i Karmenadia er enhver sig selv nærmest, der er ikke plads til svage sjæle.

Jeg tjener til livet og vejen med mit sværd. Sådan skal livet leves. Jeg må indrømme at jeg er ligeglad hvem jeg arbejder for og hvad jeg laver, bare lønnen er god. Husk det, du gamle, lønnen skal være god.

Jeg har altid gerne ville have fart over feltet og spænding, jeg mener jo, ellers er livet jo alt for kedeligt. Lige siden jeg løb hjemmefra, da jeg var 15 år, har der været fuld gang i mig. Jeg var på et tidspunkt sammen med en røverbande. Det var hårdt at være ene kvinde blandt så mange mænd, men jeg klarede mig. Det gør jeg jo altid. Jeg havde en affære med bandens leder; Magnus. Den eneste mand der rigtigt respekterede mig for det jeg var og ikke blot behandlede mig som et lille dumt pigebarn.

Nå, men Magnus og hans bande havde fået fat på en fantastisk magisk gendstand, der gjorde at man kunne kontrolere vand. Vi brugte den til at overfalde købmændenes handelskaravaner. Det var egentlig meget smart. Vi lagde os på lur ved vadestedet ved én af de floder de krydsede, og straks når karavanen kom dertil, lavede vi en enorm mur af vand, der stoppede karavanen. Midt i forvirringen, mens folkene der undrede sig over hvad der skete, slog vi så til. Det virkede hver gang.

Magnus' bande tjente godt på det nummer. Rigtig godt. Så godt at jeg besluttede at hæve min andel og lidt til. OK! Jeg tog det hele, og flygtede over hals og hoved. Ærgeligt nok må jeg dog indrømme, at jeg stadig savner Magnus og at jeg godt ville se ham igen.

Siden dengang har jeg fundet nyt arbejde. Ja, arbejde kan man vel dårligt nok kalde det. Jeg får penge af den nye kejsers tropper får at holde øjne og ører åbne. Ja, en spion kan man vel næsten kalde mig. Jeg går hele tiden og håber på at finde en eller anden sammensværgelse fra modstandsbevægelsen som jeg kan rapportere til den onde kejsers. Jeg er blevet lovet en fyrstelig belønning for mine oplysninger.

Der var derfor at jeg befandt mig i denne gudsforladte skov. Jeg havde hørt, at der befandt sig en base for frihedskæmperne. Men næ nej, skoven var tom som Magnus' pung, efter jeg havde tømt den. Og tror du ikke at jeg fór vild. Den dumme skov og alle dens mærkelige dyr og lyde. Men så var det at du kom og reddede mig, men det manglede jo også bare. Hmmmmmm...

Og så nævnte du jo noget om en opgave til
mig, gjorde du ikke?....
Ja, jeg håber du har penge til at betale mig...
Mange penge...

Environ



Luke Zaufenbraun

Race: Human **Alignment:** CN
Class: Priest/Thief **Level:** 5/6
Sex: Male **Age:** 30
Height: 175 cm **Weight:** 71 kg

STR: 14 **INT:** 16
DEX: 18 **WIS:** 15
CON: 9 **CHR:** 16

Open Doors: 8 Bend Bars/Lift Gates: 7%
System Shock: 65% Resurrection Survival: 70%

Hit Points: 46

Wounds:

Saving Throws

paral./poison	12
rod,staff,wand	12
petr./polym.	11
breath weapon	15
spells	13

Melee Combat:

Weapon	# ATT	THACO	Damage	Speed
Rapier +2	1	16	1d6+2/ 1d8+2	2
Main Gauche	1	20	1d4/1d3	2
Dagger	1	18	1d4/1d3	2

Missile Combat:

Weapon	#ATT	THACO	Damage	Speed
Stiletto	1	17	Special	2
Bola +2	1	14	1d3+2/1d2+2	6
Dagger	2	16	1d4/1d3	2

Armor Class: 3/0 (Ring of Protection +3) (Parry with Main Gauche AC=0)

Weapon Proficiencies:

Rapier, Dagger, Main Gauche, Bola

Non-Weapon Proficiencies:

Tumbling (18), Tight Rope Walking (18), Jumping (14), Etiquette (16), Rope Use (18), Read/Write (16), Disguise (16), Gambling (17)

Thief Abilities:

Pick Pockets	60	Move Silently	80
Open Locks	65	Hide in Shadows	60
Find Traps	70	Detect Noise	20
Read Lang.	0	Climb Walls	70

Backstab: +4 to hit, dmg x3

Fortælle om mig selv, okay, du gamle hvis det kan more dig...

Mit navn er Luke, Luke Zaufenbraun. Mine venner kalder mig for Lucky. Det er fordi jeg altid er så heldig, så 'dan da. hø, hø...

Nåh ja... men jeg kommer altså fra Karm, hovedstaden i Karnenadia. Min far kender jeg ikke og min mor, tjah... hun forsvandt da jeg var 5 år. Men det var jo egentlig kun godt, for så lærte jeg at stå på egne ben i en tidlig alder. hø, hø....

Nej altså, min onkel tog sig af mig, jeg tror da nok han var min onkel. Han lærte mig et par fiduser, du ved kortspil, terninger og andet godt...

...forresten spiller du terninger du Gamle ? ... nåh ikk' - ærgeligt ... hø, hø...

Men for at vende tilbage til min onkel, må guderne velsigne den gamle fuskers grav, ja så lykkedes det ham at få mig i præstelære, hø, hø...

Ja, altså i Nulissa's tempel, du ved, Lykkens gudinde... Det var meget populært blandt folk der ikke havde så meget velstand, ja det er det vel stadigvæk. Man håber jo altid at man en dag får heldet med sig og finder guldet for enden af regnbuen.. hø, hø...

Jeg fandt det i hvert fald, guldet altså... Det var altså bare ikke for enden af regnbuen, men inde i Borgmesterens bolig. Hø.. men hvad gjorde det, han havde jo alligevel mere end rigeligt i forvejen. hø, hø...

Nå, men jeg droppede tilværelsen i Nulissa's tempel. Det var alligevel for kedeligt. Ja, det blev det i hvert fald, da Borgmesteren kom for at lede efter mig dér. Hø.. Så jeg tog et smut til Lissdell og slog mig ned dér...

Dér mødte jeg forresten en interessant muskant, Baltasus hed han. Han havde et sjovt lille magisk horn. Han kunne få et helt hus til at falde sammen blot ved, at han truttede i det. Når han spillede for de rige folk, skrattede hornet så højt, at alle deres ting rystede af dem og så var det op til mig at tumle forbi og samle alt værdifuldt op. Vi skaffede os mange penge på den måde... Baltasus og jeg. Hø, hø...

Nå, men jeg besluttede mig altså for, at jeg ville se lidt af verden, og rejste østpå. Med mig havde jeg mine og Baltasus' penge hø, hø... hvor gad jeg godt se hans ansigt da han opdagede det.

Nåh, men jeg kom altså rejsende, ad denne hersens landevej, da jeg så nogle sortriddere, der havde slået lejr for natten. Så var det at jeg tænkte, at jeg da egentlig godt kunne bruge en hest. Da de hersens sortriddere havde 5 heste og der kun var 4 personer i deres lejr så tænkte jeg, at de, flinke som de sikkert var, da vel godt kunne undvære den ene hest.

Jeg tog fejl...

Der var ikke 4 sortriddere men 5. Den 5'te var bag mig. De var ikke flinke og de kunne

bestemt ikke undvære en hest, hvilket de højlydt bekendtgjorde, da jeg forsøgte at snige mig afsted med hesten i ly af natten.

Så med 5 rasende sorttriddere i hælene flygtede jeg ind i den nærmeste skov. Jeg må indrømme, at de var lige ved at få fat på mig hø, hø...

men kun lige ved... hø..

Det var i øvrigt en flot entré du havde du Gamle. Kan du ikke lære mig det en dag...

Hø.. apropos den opgave du havde til mig... hø... hø...

Er der penge i det ? ...

Specielle Færdigheder:

Bortmane Udøde: Som en 5. levels præst (se *FHB* side 103).

Bola: Hvis man laver et vellykket *Called Shot* med bola'en, kan man opnå særlige effekter:

Benene: (-4) Modstanderen vælter (DEX -3 for blive stående).

Våben: (-4) Våbnet bliver ubrugeligt (viklet ind i bola'en).

Skjold: (-4) Modstanderen mister fordelene ved skjoldet.

Hovedet: (-4) Modstanderen kvæles langsomt (1d3 pr runde).

For at rive bola'en fri, kræves et vellykket STR -2 tjek.

Stiletto: Indsmurt i gift. Lykkes afværgesslaget, giver giften 4d6 i skade. Mislykkes det, dør offeret i voldsomme kramper efter 1 minut.

Held: 3 gange om dagen må præster af Lykkens Gudinde, Nulissa, slå et terningslag om for at afspejle heldet, der gerne skulle tilsmile dem.

Udstyr:

Ring of Protection +3; *Bola +2*; *Rapier +2*;
2 Potions of Healing; Rygsæk; Fyrtøj;
Gribekrog; 10 m hampereb; Lanterne;
Dirkesæt; *Blinding Powder*; Brun sæbe;
Håndspejl; Partisansøm; Elegant tøj; Stor fjerhat (rød fjer).

Penge:

3 Kejsere (pp)
8 Donnerhans (gp)
25 Gertomariner (sp)
42 Kistor (cp)

Spells:

1. level (5)

- Bless
- Command*
- Cure Light Wounds
- Detect Magic*
- Endure Heat / Cold*
- Light
- Pass Without Trace*
- Remove Fear

2. level (4)

- Charm Person or Mammal*
- Heat Metal
- Produce Flame*
- Slow Poison*
- Trip*

3. level (1)

- Feign Death*
- Locate Object
- Waterwalk*

Environ



Thanijts Kalanikov

Race: Human **Alignment:** Neutral Good
Class: Mage **Level:** 6
Sex: Male **Age:** 38 ??
Height: 192 cm **Weight:** 70 kg

STR: 11 **INT:** 15
DEX: 18 **WIS:** 16
CON: 15 **CHR:** 15

*Open Doors: 6 Bend Bars/Lift Gates: 2 %
System Shock: 90% Resurrection Survival: 94%*

Hit Points: 26

Wounds:

Saving Throws

paral./poison	13
rod,staff,wand	9
petr./polym.	11
breath weapon	13
spells	10

Melee Combat:

Weapon	# ATT	THACO	Damage	Speed
Quarterstaff +2	1	17	1d6/1d6	2
Punch (zap)	2	18	1d3+1	0

Missile Combat:

Weapon	#ATT	THACO	Damage	Speed
Dagger	2	17	1d4/1d3	2
Zap	1	16	1d2+1	0

Armor Class: 6 (+1 or better weapon to hit)

Weapon Proficiencies:

Quarterstaff, Dagger

Non-Weapon Proficiencies:

Read/Write (16), Cooking (15), Direction Sense (17), Astrology (15), Engineering (12), Spellcraft (14), Prestigation (17)

Udstyr:

Quarterstaff +2, Daggert; Mørkeblå kåbe; Bæltetaske; Rygsæk; Vandskind; Formularbog; Tæppe; Røgelse; Stearinlys; Fyrtøj; Krydderier; Brød;

Penge:

9 Gertomariner (sp)

En engel? Ja, måske i folkemunde ville jeg få den betegnelse, men jeg er bange for, at sagen er mere kompliceret end som så. Men da du nu kender min sande identitet, skal jeg prøve at forklare sagens sammenhæng.

For længe siden, dengang verden endnu var ung, og jeg var en ung, ivrig lærling hos én af Environ's store magikere, skete der en ulykke i laboratoriet.

Jeg var den eneste tilstede den nat, hvor magiske kræfter af en styrke, selv jeg ikke har set magen til siden, slap løs. Jeg har aldrig fundet ud af hvordan det skete, men jeg vågnede ved at en glaskolbe knustes mod stengulvet, hvorefter helvede brød løs.

Først væltede sygelige illusioner af monstre ud fra en boblende og sydende kugle af energi, der svævede under loftet. Dernæst skød stråler af magi ud til alle sider og antændte alt hvad de ramte. Jeg gemte mig bag et væltet bord, og stirrede betaget. Lammeth af rædsel. Et kaukafonisk kor brølede og hylede brudstykker af, hvad der i mine ører lød som dommedagsmusik. Ja på et tidspunkt troede jeg faktisk at den dag var kommet. Men inden jeg nåede at tænke den tanke til ende, eksploderede verden omkring mig i et hav af farver og jeg kunne blot som i trance se min krop blive flået i stykker.

Jeg tror jeg døde den nat. Jeg er ikke helt sikker. Min sjæl må i hvert fald have overlevet. Der er et stort sort hul i min erindring dér i tiden efter.

Pludselig vågnede jeg op. Det var aften og jeg sad i skrædderstilling under et appelsintræ i en fremmed have. Min krop var et otteårs barn, men min hjerne var min egen. Jeg lærte dog hurtigt, at der ikke bare var tale om en genfødsel. Jeg kunne nye ting, så klarere, hørte bedre, og når jeg spejlede mig i dammens spejl, så jeg vinger på min ryg, men når jeg mærkede efter, eller siden så mig i et almindeligt sølvspejl, var der intet.

Jeg troede, at jeg var kommet til et rige hinsides døden og efter at have affundet mig med denne tanke, begyndte jeg at udforske mine omgivelser.

Det viste sig hurtigt, at jeg tog fejl. Jeg befandt mig i et kloster for foden af en bjergkæde. Og jeg var ikke alene. Det viste sig, at en stor gruppe af flygtninge havde slået sig ned ved klosteret i håb om, at det ville yde dem beskyttelse mod de „onde kræfter” udenfor. Først jeg kunne spørge om mere, blev jeg ramt af frygtelige syner af ondskab. Og et eller andet sted vidste jeg, at det var mit job at bekæmpe denne ondskab.

Dét var mit første stykke arbejde. En Magiker havde fået fingre i et scepter, der ganske vist gav ham større magt, men også formørkede hans sind. Jeg fik scepteret fra ham, men døde senere af mine sår, blot for at vende tilbage mange år senere i en anden krop. Det er nu sket flere gange.

Den form jeg har i dag, har jeg haft i snart 12 år. Jeg har en lille butik, der som mange andre handler med magiske ingredienser, ude på øen Kylcomb. De andre magikere har vist luret, at jeg ikke er helt almindelig, men lader som ingenting. Især min bedste ven derude, elementalisten Knarbsdürfer, ja det kan være du har hørt om ham før. Han er i hvert fald berømt på hele Kylcomb for hans lille „uheld“. Det lykkedes ham, på grund af et forkeret blandingsforhold under produktionen af *Stenmur*-skriftruller at fremstille ikke ringere end titusinde af slagsen, hvilket gjorde ham særdeles upopulær, idet priserne på nye huse faldt drastisk under hans desperate udsalg. Så jeg tror aldrig han fik solgt dem allesammen.

Nå, hvor var jeg? Jo, jeg troede at denne gang var anderledes, fordi jeg endnu ikke havde fået min mission. Men så denne morgen for ikke så længe siden, vågnede jeg, pakkede mine ting og begav mig mod fastlandet. Først da jeg fik Ellersosh-skoven i sigte gik det op for mig, hvad jeg var i gang med, og da havde jeg rejst i dagevis. Ikke fordi jeg fik lang tid til at undre mig i, for ikke så snart havde jeg forstået hvor jeg var, førend jeg hørte råb bag mig. En gruppe sortriddere havde åbenbart set sig sure på mig, for de insisterede på at jage mig gennem skoven, og ja, resten af historien kender du vist.

Specielle Færdigheder:

Detect Magic at will: Den evige kontakt med magien, gør at det blot kræver et vellykket INT-tjek at opdage magiske genstande, ganske ligesom formularen af samme navn.

Fly at will: Giver mulighed for at flyve ligesom 3. level troldmandsformularen *fly*. Det kræver blot et vellykket INT-tjek. Og så er det nok en god idé, hvis identiteten skal forblive hemmelig, at kamouflere det som en formular.

Zap: Kroppen besidder et så voldsomt potential af magisk energi (lyser kraftigt ved *detect magic* formularen), at et overskud kan bruges som et våben i kamp. Zappet tæller i alle henseender som et +1 våben og kan enten bruges ved berøring (melee) eller på afstand (missile op til 5 meters fri bane).

Magic Resistance: Den magiske natur gør, at kroppen kan absorbere magisk energi i et vist omfang. Derfor er der (før afværgesslag) 30 % chance for, at kroppen absorberer (uanset om hensigten er at hele eller skade) en magisk formular rettet mod den, hvorved effekten negeres fuldstændigt.

Night Vision: De forbedrede sanser gør det muligt at se i mørke. Ikke ved hjælp af varme, blot større følsomhed for lys. På kort afstand (1m) er alting lige så tydeligt som i dagslys. På lidt længere afstand (1-10 m) er det som et dårligt, men dog oplyst værelse. På længere afstande (10+m) er alting som i tussmørke,

indtil alt fortaber sig i sædvanlig nat omkring 100 m borte.

Spells:

1st level (4+1 per day)

□ □ □ □ + □	<i>Armor</i>
□ □ □ □	<i>Burning Hands</i>
□ □ □ □	<i>Cantrip</i>
□ □ □ □	<i>Change Self</i>
□ □ □ □	<i>Charm Person</i>
□ □ □ □ + □	<i>Grease</i>
□ □ □ □	<i>Hold Portal</i>
□ □ □ □	<i>Light</i>
□ □ □ □	<i>Phantasmal Force</i>
□ □ □ □	<i>Shocking Grasp</i>
□ □ □ □	<i>Sleep</i>

2nd level (2+1 per day)

□ □	<i>Alter Self</i>
□ □	<i>Blindness</i>
□ □	<i>Fog Cloud</i>
□ □	<i>Forget</i>
□ □	<i>Hypnotic Pattern</i>
□ □	<i>Improved Phantasmal Force</i>
□ □	<i>Invisibility</i>
□ □	<i>Levitate</i>
□ □ + □	<i>Melf's Acid Arrow</i>
□ □	<i>Mirror Image</i>
□ □	<i>Ray of Enfeeblement</i>

3rd level (2+1 per day)

□ □	<i>Dispel Magic</i>
□ □ + □	<i>Flame Arrow</i>
□ □	<i>Haste</i>
□ □	<i>Hold Person</i>
□ □	<i>Invisibility 10' Radius</i>
□ □ + □	<i>Monster Summoning I</i>
□ □ + □	<i>Phantom Steed</i>
□ □	<i>Spectral Force</i>
□ □	<i>Suggestion</i>
□ □	<i>Water Breathing</i>
□ □	<i>Wraithform</i>

Environ



Sila Sis~Arenna

Race: Elf **Alignment:** True Neutral
Class: Priest **Level:** 7
Sex: Female **Age:** 155
Height: 163 cm **Weight:** 51 kg

STR: 13 **INT:** 15
DEX: 16 **WIS:** 17
CON: 8 **CHR:** 15

Open Doors: 7 Bend Bars/Lift Gates: 4%
System Shock: 60% Resurrection Survival: 65%

Hit Points: 56

Wounds:

Saving Throws

paral./poison	5
rod,staff,wand	9
petr./polym.	8
breath weapon	11
spells	10

Melee Combat:

Weapon	# ATT	THACO	Damage	Speed
Long Sword	1	15	1d8+1/ 1d12+1	5
Quarterstaff	1	16	1d6/1d6	4

Missile Combat:

Weapon	#ATT	THACO	Damage	Speed
Blowgun +2	2	13	Special	3
Dart	3	15	Special	2
Bola	1	15	1d3/1d2	8
Net	1	15	Special	10

Armor Class: 6 (Amulet of Protection +2)

Weapon Proficiencies:

Long Sword, Quarterstaff, Blowgun, Dart, Bola, Net

Non-Weapon Proficiencies:

Herbalism (12), Healing (15), Religion (17), Animal Handling (16), Rope Use (16), Fire Building (16), Animal Lore (15)

Jo, gamle mand, jeg vil da med glæde fortælle om mig selv. Mit navn er Sila Sis-Arenna, og væslen der sidder på min skulder er Willer, min gode ven og ledsager. Jeg er elver af Barlistara stammen. Jeg er født og opvokset i det sydlige elverrige Barlinestas. Min familie og jeg har altid ment, at det er meget vigtigt at følge og opretholde naturens og livets balance. Derfor har vi altid haft svært ved at tage stilling til mange ting før de er blevet anskuet fra alle tænkelige sider og alle fordele og ulemper er vejet lige op. Det var netop af denne grund at min familie og jeg blev udvist fra vor hjemby Khallo. Vi kunne simpelthen ikke blindt fordømme de to andre elverracer som alle andre Barlistara elvere gjorde. Jeg mener, vi kendte jo næsten ikke noget til dem, hvordan kunne man så tage stilling til dem. Efter udvisningen, forlod jeg min familie for at drage på opdagelse og lærer verden bedre at kende.

Jeg drog til sydlandet Modalóna, hvor sneen og isen lå året rundt.. Jeg boede et stykke tid, i en af Snefolkets bopladser. Her lærte jeg shamanen Shartok Hvidebjørn at kende. Shartok viste mig et magisk ildpulver, som når det blev kastet på sne eller vand, fik vandet til at brænde voldsomt.

Pulveret viste sig at være yderst effektivt i det kolde klima.

Det var blandt andet det, der fik mig til at interessere mig for urter, pulver og andre af naturens magiske kræfter. Jeg besluttede at blive herbalist eller urtemager som det også kaldes.

Det er Shartok, der har lavet den flotte tatovering i mit ansigt. Han siger det er symbolet for Darb, Naturens Gud. Det betyder, vel at jeg er en slags præst for ham...

I det lange løb var det kolde sydland dog ikke noget for mig, så efter et stykke tid, drog jeg nordpå.

Så en dag lige før jeg forlod ismarken, hørte jeg en pibende lyd. Jeg undersøgte det nærmere og jeg fandt en stakkels lille væsel, der lå døende i sneen. Jeg samlede den op, passede og plejede den, bar den under mit tøj, på min bare hud, så den kunne få varme. Langsomt healede dens sår og den viste sig at være en munter og lille livlig sag når det kom til stykket. Jeg besluttede at kalde den for Willer.

Ja, Willer kan du høre, at jeg fortæller den gamle rare mand om hvordan jeg mødte dig. Jeg må sige at den virkelig lever sig op til sit navn.

Efter Sydlandet drog Willer og jeg til Woxoatien, hvor vi strejfede rundt omkring på stepperne. Jeg hørte dog rygter om at der var kommet en ny kejser til tronen i Environ som efter sigende ikke skulle være særlig rar. Jeg var jo nødt til at undersøge sagen før jeg kunne tage nærmere stilling til kejseren, så derfor drog jeg til Karmenadia da jeg havde

hørt at der skulle være mange at disse nye sortriddere her.

Jeg opsogte nogle sortriddere for at forsøge at lære dem at kende. De viste sig ikke at være særlige rare. De havde uhumske blikke i øjet da de så mig, og da jeg blev alene med dem forsøgte de at få tøjet af mig. Willer forsvarede mig ved at springe op og kradse dem i ansigtet.

Jeg flygtede fra dem og ind i skoven her. Der er trods alt i skoven jeg føler mig mest sikker. Sortridderne forfulgte mig, men jeg slap fra dem takket være dig, gamle mand.

Jeg skylder dig virkelig mange tak. Men jeg ved stadig ikke helt med de sortriddere. Det kan jo være, at dem jeg har mødt indtil nu, blot har haft en dårlig dag. Man bør jo ikke dømme folk ud for blot en enkelt handling. Det kan jo også være at de andre sortriddere er meget flinke.

Jeg er nødt til at lære nogle flere at kende, synes du ikke også det, Gamle?.

Nå ikke? hmmm...

Du nævnte forresten noget om en opgave som du havde til mig. Ja, jeg må vel indrømme at jeg skylder dig en tjeneste efter at du reddede mig.

Hvad går den ud på?...

Specielle Færdigheder:

Bortmane Udøde: Som en 7. levels præst (se *FHB* side 103).

Bola: Hvis man laver et vellykket *Called Shot* med bola'en, kan man opnå særlige effekter:

Benene: (-4) Modstanderen vælter (DEX -3 for blive stående).

Våben: (-4) Våbnet bliver ubrugeligt (viklet ind i bola'en).

Skjold: (-4) Modstanderen mister fordelene ved skjoldet.

Hovedet: (-4) Modstanderen kvæles langsomt (1d3 pr runde).

For at rive bola'en fri, kræves et vellykket STR -2 tjek.

Net: En modstander, der er viklet ind i nettet, kan ikke foretage sig andet end at forsøge at bryde fri (STR-tjek). Han mister desuden skjold- og DEX-bonus til sin rustningsklasse. Det er muligt at stramme nettet yderligere, dette kræver blot endnu et vellykket angrebsslag for hver runde nettet strammes. Modstanderen mister 4 point fra sin styrke hver af disse runder. 0 i styrke betyder, at modstanderen er håbløst indviklet i nettet.

Dart: Giftindsmurte pile (8 stk). Giften giver 3d6 i skade. Der kræves et vellykket afværgesslag mod gift for halv skade.

Giftpile (pusterør): Små giftpile, der lammer modstanderen i 3d10 minutter. Giften har ingen effekt, hvis et afværgesslag mod gift klares.

Udstyr:

Pusterør +2; *Amulet of Protection +2*; *Hellig Symbol* (Darb - Naturens gud); Pelsvams; Sælskindsluffer; Kamikker; Odderskindstaske; Fyrtøj; Soveskind (isbjørn); 20 m hampereb; Urte taske; Forbindinger; Vandskind; Tørret frugt; Urtekniv.

Penge:

1 Donnerhan (gp) + 1 Gertomarin (sp); 6 perler à 10 gp.

Væslen Willer:

AC 7; HD 2; hp 11; #ATT 3; Dmg 1-3/1-3/3-6; SA: Superhørelse, -lugtesans.

Spells:

1. level (5)

- Animal Friendship*
- Bless
- Cure Light Wounds*
- Detect Poison*
- Detect Snares & Pits*
- Endure Heat / Cold*
- Faerie Fire*
- Light
- Locate Plant / Animal*
- Purify Food & Drink
- Remove Fear

2. level (5)

- Charm Person or Mammal*
- Produce Flame*
- Resist Fire / Cold*
- Slow Poison*
- Speak With Animals*
- Warp Wood
- Withdraw*

3. level (3)

- Cure Blindness / Deafness*
- Cure Disease*
- Dispel Magic*
- Hold Animal*
- Plant Growth*
- Remove Curse
- Remove Paralysis*

4. level (1)

- Cure Serious Wounds*
- Detect Lie
- Hold Plant*
- Neutralize Poison
- Plant Door*
- Spell Immunity*