

Appendiks I: Karaktererne og Sværd & Trolddom-reglerne

Kort om Sværd & Trolddom-reglerne, ændringer til dem og Karakterbeskrivelserne

Kort over Allansia (et eksemplar til hver karakterbeskrivelse)

Eventyrernes færd (et eksemplar til hver karakterbeskrivelse)

Yeranqaz Søfarer

Qorin af Fhuras-folket

Bujeg Pelsjæger

Serik af Kaad

Cheren af Yore

Vachir Skyggekniv

Kort om Sværd & Trolddom-reglerne, ændringer til dem og Karakterbeskrivelserne

Det er muligt, at de gode gamle Sværd og Trolddom-regler, i al deres enkelhed ikke er lige present for alle (det er jo også mange år siden, de egentlig udkom for første gang), så derfor vil de her kort blive gennemgået.

De klassiske Sværd og Trolddom-regler er på nogenlunde følgende måde:

Der er tre "stats", Evne, Udholdenhed og Held, hvor Evne hovedsageligt er udtryk for ens evne i kamp (men også sådan generelt, man kan også blive bedt om at teste sin Evne som man tester sit Held), Udholdenhed er, hvor meget skade, man kan klare, før man dør (hvilket man gør når den går på nul), og Held er netop et udtryk for ens held, som man kan blive bedt om at teste (man skal slå under sit Held med 2 sekssidede terninger) for at finde ud af, om man er heldig eller ej i en given situation. Hver gang man tester sit Held, skal man reducere det med et point, så ens held så at sige løber ud.

For spillernes personer i Sværd og Trolddom-bøgerne varierer Evne fra 7-12, Udholdenhed 13-24 og Held 7-12. Modstandere, eller "monstre" om man vil, har kun Evne og Udholdenhed, ikke Held.

Kamp foregår som nævnt ved hjælp af Evne, begge sider i en kamp kaster to sekssidede terninger og lægger sin Evne til resultatet. Den med det højeste resultat vinder og tilføjer den anden 2 Udholdenhedspoints-skade, og således forsætter kampen runde for runde. Her kan man også bruge sit Held til at forøge den skade, man gør til det dobbelte, hvis ens Held-slag efterfølgende lykkes (mislykkes det, halveres skaden), og omvendt i forhold til at modtage skade, hvor man ved et vellykket Held-slag kan reducere skaden til det halve.

Det var sådan set det hele af de klassiske Sværd og Trolddom-regler. Det er da også næsten det absolutte minimum af regler, som Steve Jackson og Ian Livingstone kunne slippe af sted med at designe uden at gøre det helt regelløst. Et problem ved dem er da også, at de er skabt til solo-eventyr, og måske ikke nødvendigvis er specielt velegnet til grupperollespil.

Jeg har derfor et par forslag til, hvordan man kan udbygge eller forbedre reglerne lidt så de passer bedre til grupperollespilsformen uden at gøre dem overvældene komplicerede eller ændre for meget ved den oprindelige Sværd og Trolddom-stil:

En ændring af kampreglerne:

I stedet for blot at give 2 points i udholdenhed i skade, så lade skaden være forskellen mellem parternes evne+2t6-slag, hvilket nok vil gøre kampene mere spændende end bare at stå og langsomt hakke på hinanden. Dette skal så også kunne fordobles eller halveres ved hjælp af et Heldslag, og her er konsekvenserne betydeligt større, og spillerne får forholdsvis fornuftige muligheder for at kunne gøre noget heroisk, uden at det kammer over.

En anden mulighed var for den sags skyld at lade ét terningslag afgøre hele kampen..

Kampe med flere mod en:

Dette tager de oprindelige regler heller ikke helt højde for. Et muligt forslag er at lade den, der er alene vælge én i kampen, han prøver at såre, og resten forsvarer han sig blot mod. Dvs. alle slår et Kampslag og sammenligner dem, og ham, der kæmper alene, kan kun såre en af dem, men kan blive såret af alle.

Held:

For ligesom at få fornemmelsen af at heldet netop rinder ud, så lad Karakterens Held ved Flashbackscenerne og i Sortsand være den samme og selvfølgelig falde for hver gang det bliver brugt.

Udholdenhed:

For at få lidt mere nuance i hvor alvorligt såret en Karakter er, kan man sige, at ved 5 points eller under er Karakteren ved bevidsthed (dette kan også være ved 1/4 af den oprindelige udholdenhed), men for medtaget til for eksempel at kæmpe eller løbe, og at 0 eller under ikke betyder den øjeblikkelige død, men at Karakteren mister bevidstheden og eventuelt vil dø, hvis han ikke får hjælp og bliver tilset inden for kort tid. Her skal også lige nævnes, at det er meningen, at Karaktererne starter hver flashback-scene med deres oprindelige Udholdenhed.

Færdigheder og formularer:

Jeg har som scenarieforfatter tilføjet nogle valgbare færdigheder under hver enkelt Karakter. Meningen med dem er selvfølgelig i større grad at formidle ud til Spilleren, hvad Karaktererne kan, specielt i forhold til hvad han kan som de andre Karakterer ikke kan, uden at få så mange regler ind over. Det er selvfølgelig helt op til Spillederen at fortolke hvordan de skal bruges (eller måske skrottes), men hvis der skal laves test på disse foreslår jeg at man bruger Evne og så eventuelt giver et stort minus (som -6) til én der prøver at gøre noget han ikke har en færdighed til (dvs. sikkert imiterer en anden Karakters handling), hvis han endelig skal have lov til at gøre det.

Kamp med skyde- og kastevåben:

Der er heller ikke nogle regler for brug af skydevåben i de oprindelige regler. Dog har flere af Karaktererne fået færdigheder i den retning, og det er også muligt at andre af dem vil kaste/skyde med ting. Til at afgøre disse kan man eventuelt lade det foregå som et almindeligt kampslag, med evne+2t6 mod evne+2t6, hvor den der bliver skudt på ikke kan såre den anden, men bare være glad for at han ikke blev såret. Kan man ikke lide den måde at gøre det på, eller skyder en Karakter måske mod noget der ikke har en Evne-stat, ja så kan man lade Karakteren teste sin Evne som i kamp mod en anden Evne, men her sætter Spillederen bare på forhånd et tal Karakterens Evne+2t6 skal nå over. Her vil 12 være meget let, 14 let, 17 gennemsnitlig, 19 svært og 21 rigtig svært.

Karakterbeskrivelser

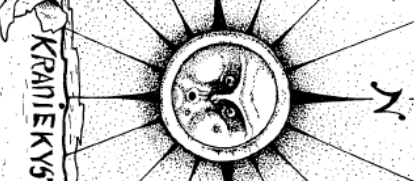
I Karakterbeskrivelserne er der forskellige valg, Spilleren skal træffe. Både hvad angår Karakterens fortid og baggrund, og hvilke færdigheder Karakteren besidder. Disse valg, hvilket altså er Spillerens tolkning af Karakteren, bør Spillederen få at vide efter at Spilleren har gennemlæst sin Karakter og haft lejlighed til at få svar på eventuelle spørgsmål om sin Karakter.

ALLANSIA

VESTER-
HAVET



ILDØEN



KRANIE ØRKENEN

KRANIEKYSTEN

ISFINDER BÆRREKNE

CHIANG MAI

KOK FLODS

LD-BJERDET

KAY-PONG

HELDNIDG-SLETTEN

AMBOLI STENBRO

MANKSTENSBÆRREKNE

SORTSAND

SUMPVANDEN

MALLELODEN

MANKSTENS BAKKERNE

SØLVBY

SØLVFLODEN

BÆRREBY

MOPVINDS-SLETTEN

ØSTERSBUGTEN

AVD VANDS FLODEN

STORSKOVEN

TROLDETANDS-PASSET

DEN SYDLIGE SLETTE

SHAZ À AR

PIL-DALEN

SAL AMONIS

(VATOS)

(RAGGED) HØJDERNE

ALLANSIA

ALLANSIA

ALLANSIA

ALLANSIA

Eventyrernes færden

I kom fra hvert jeres hjørne af Allansia til Sortsand, Tyvenes By, i jagten på lykke og hurtig rigdom. Det var derfor, I kom til byen ved fejringen af nytåret, med det håb, som mange andre, at få del i de gaver der hvert år bliver uddelt. (det er nemlig sådan at Fyrst Azzur, Sortsands ubestridte hersker, hvert år på dette tidspunkt lader et par af de rigeste borgere henrette, for vise sin gavmildhed ved at lade deres rigdomme blive fordelt som almisser blandt de fattige).

Ingen af jer vandt noget, men til gengæld mødte I Aizhan og derigennem hinanden. Aizhan fortalte jer om skatte og muligheder, der var for modige og initiativrige folk som jer. I fulgte ham for at vinde hæder og rigdomme. Aizhan var nemlig en forvist adelig blandt Sabir-folket, der søgte at erobre sin arv tilbage.

Derfor brød I op fra Sortsand på den første dag efter nytåret for at drage ud på en færd, der skulle vinde Aizhan hans arv tilbage og samtidig gøre jer rige. Dette førte jer i første omgang med båd op af Mallefloden, tværs gennem Mørkeskoven, til Månestensbjergenes begyndelse. Her skulle I finde Seeren Blahut den Blinde, en gammel mand der levede som eremit i bjergenes øde egne. Blahut den Blinde kunne ved hjælp af sin visdom og sine visioner sige jer, hvor I kunne finde Skæbne-amuletten, som Aizhan skulle bruge til sit forehavende. Skæbne-amuletten var et tegn på Aizhans adelige autoritet i hans hjemland. Dette førte jer til Romeena af Skæbnens grav, som lå et sted i Månestensbjergene. Efter mange genvordigheder fandt I her amuletten, for med den at drage til Aizhans folk, Sabirerne, der lever ved Modvindssletten. Her afslørede Aizhan sandheden for jer, han var ikke nogen adelig eller rig, men udvalgt af sit folk til at redde dem fra en stor trussel, Magikeren Zharradan Marr, der truende med sin hær af mørke væsner i lang tid har afkrævet uhyrlige skatter af dem. Så store at folket nu er for udpint til at betale endnu engang, og Zharradan Marrs håndlangere har derfor kundgjort, at de vil blive udsløttet. Skæbne-amulettens egentlige formål for Aizhan og hans folk var, at den skulle være det eneste middel med hvilket man overhovedet ville være i stand til at såre Zharradan Marr, der netop for sin egen sikkerheds skyld har afskåret sig fra verden, i en separat dimension hvor han hersker uindskrænket. Han kommunikerer med denne verden gennem et magisk spejl, og den eneste mulighed for at ødelægge dette spejl er at være i besiddelse af Skæbne-amuletten. Denne amulet var skabt af hans "moder", eller i hvert fald hans skaber, heksen Romeena fra Skæbneby. Aizhan beklagede sit bedrageri overfor jer, men det var dog nødvendigt, og han håbede, at I stadig ville hjælpe ham og hans folk mod Zharradan Marr. Han ville dog give jer natten over til at tænke over dette. Men så langt kom det aldrig. Sabir-folkets lejr blev den nat overfaldet af Zharradans spioner, og Aizhan dræbt. Dog nåede I at sværge, at I ville hævne ham og redde hans folk. I drog derpå til det sorte tårn i Craggenhøjderne for at opsøge Balthus Dire, der ud over at være en stor troldkarl med en stor mængde mørke væsner under sin kontrol også var Zharradan Marr's værste konkurrent. Balthus Dire indvilligede i at hjælpe jer og vise jer, hvordan Amuletten skulle bruges for at ødelægge Zharradan Marrs dimensionsportal. Da I nåede tilbage var Zharradan Marrs hær imidlertid allerede faldet over Aizhan's folk og havde udsløttet det. Dog nåede I at indhente Zharradan Marr, der befandt sig på sit flyvende skib, Galejtårnet, og her ødelagde I hans spejlportal og dermed hans forbindelse til denne verden, hvilket fik hele hans imperium til at falde fra hinanden, dog ikke uden omkostninger for jer selv. Det er også her første del af jeres eventyr sluttede og I skilles...

Der er nu gået fem år, siden I sidst sås. Nu har I sat hinanden stævne igen ved stedet, hvor det hele startede - Sortsand, Tyvendes By, til nytårsfestlighederne. I vil mødes i byen på nytårsfestlighedernes første dag, for derefter at overnatte i en af byens bedste kroer, Den sorte Hummer. Det er jeres plan at deltage i lodtrækningerne på nytårets tredje dag som I gjorde dengang, og derefter drage videre til det værtshus hvor I lige efter lodtrækningerne for første gang mødte Aizhan og hinanden, og drikke til hans ære. Alt dette for at erindre jeres gamle eventyr og ære mindet om Aizhan.

Yeranqaz Søfarer

Du er oprindeligt sømand og har sejlet med mange små og store skibe i farvandet omkring Kraniekysten. Dette har både været fiskerbåde, handelsskibe og fribytterskibe. Du startede i en meget ung alder som skibsdreng og arbejdede dig op derfra. Du har tilbragt årtier til søs i Kraniekystens solbeskinnede farvande, men dette fik dog en ende, og du drog til Sortsand på eventyr fordi...

A: Efter at jeres skib blev fanget i en vindstille og i næsten en uge drev rundt på havet uden at komme nogen vegne, alt imens jeres forsyninger var ved at slippe op, besluttede resten af mandskabet sig for, at du var en ulykkesfugl (overtroiske som sømænd nu engang er) der bragte uheld over hele skibet, og at du dermed var skyld i den nuværende situation. Om natten faldt de over dig, pryglede dig og kastede dig over borde, alt imens de bad Stormguden Sukh om nåde. Du mistede bevidstheden, og ufatteligt nok druknede du ikke, men skyllede i land ikke langt fra byen Sortsand.

B: Jeres skib blev kølsejlet og overfaldet af pirater, som dræbte alle der gjorde modstand, og gjorde resten til slaver. Efter at have tilbragt mange måneder under dæk som roer på en piratgalej, så du en nat dit snit til at flygte, da skibet på et tidspunkt lå for anker ved en større by, hvilket viste sig at være Sortsand, Tyvenes By, da du endelig med de sidste svømmetag nåede helt i land.

C: Efter at have levet af pirateri i en længere periode gik det galt for jeres skib og besætning. I overfaldt et skib, der viser sig at være et krigsskib fra de nordlige handelsbyer i forklædning. Dette blev en masse myrdelser - kun dig og et par af de andre pirater når at undslippe i en båd i kaoset, der følger derefter. Da I skyllede i land ved Sortsand havn og skilles for at gå hver jeres veje, vidste du, at du var en jaget mand, hvis du nogensinde går til havs igen.

D: Et stykke tid efter at jeres skib har samlet en gruppe udsultede søfolk i havsnød op, begynder der at ulme uro blandt besætningen. Det kommer til mytteri, da de nytilkomne søfolk vender resten af besætningen mod dig og de andre øverstkommanderende på skibet. I bliver alle tvunget til at gå planken ud, men mirakuløst overlever du og driver i land nær Sortsand, med livet som det eneste du har tilbage.

Færdigheder (vælg tre af følgende):

Navigation og orientering: Mange års træning gør, at du næsten automatisk kan sige i hvilken retning de forskellige verdenshjørner er og hvilken kurs du er på, så længe du blot har noget åben himmel over dig.

Sømandskab: Du ved, hvordan man begår sig på et skib i al slags farvand, med alt hvad dertil hører.

Klatre: Efter i årtier at have bevæget dig rundt på skibe og i deres master, har du udviklet en adræthed, der gør, at du kan kravle op og ned af næsten hvad som helst.

Beskidt kamp: Kamp fra skib til skib, eller for den sags skyld på et skib mellem besætningsmedlemmer, er en rodet og voldelig affære, men det er noget, du har prøvet mange gange, og du kan alle de beskidte og ubehagelige tricks, samt hvordan man også bruger diverse skibsredskaber som våben ud over deres egentlige brug.

Søens overtro: I løbet af dine år til søs har du set en masse forskellig former for magi og tilbedelse blandt søfolk, brugt til at beskytte dem og deres skib og til at komme sikkert i

havn. Du kender den første snes hav-og stormguder, du kan påkalde i en snæver vending, samt diverse små ritualer der skal hjælpe mod lidt af hvert. Desværre har du tit været vidne til at dette ikke var sagen, men holdningen blandt søfolk er, at der da intet sker ved at prøve.

Af udseende er din hud brun og vejrbitdt efter år til søs. Du har et fuldskæg, og din glatbarberede isse er dækket af et tørklæde bundet over den.

Som alle rigtige søfolk fra Kraniekysten har du flere guldringe i hvert øre (hvilket også er en måde at opbevare sine værdier på) og har arme, bryst og hoved fyldt med tatoveringer du har fået i mange forskellige havne og ombord på mange forskellige skibe. De fleste skulle beskytte dig mod det ene eller det andet druknedøden, at fare vild på åbent hav, at blive forført af havfruer, havneludernes sygdomme osv. Du må dog sande, at de ikke altid har virket efter hensigten.

Under jeres eventyr var du Yeranqaz, klædt i en simpel, slidt skibsskjorte, slidte bukser og havde en gammel krumsabel, som du have samlet op et eller andet sted, stukket i bæltet som våben.

Da du ankommer til Sortsand nu, er dine klæder fine, farvede silkeskjorter og løse stofbukser, samt en dyr kappe med skindkant til at holde dig varm. Du er til hest (selv om det er dig lidt uvant) og har 40 guldstykker med dig.

Yeranqaz Søfarer

Evne 10 Udholdenhed 17 Held 9

Qorin, af Fhuram-folket

Du tilhører oprindeligt Fhuram-folket, et omrejsende folkefærd, der drager rundt i små familiegrupper over hele Allansia og tjener til dagen og vejen ved at optræde med jeres specielle kunster og tjenester, som at spå folk og sælge dem specielle helbredende eliksire og urter, samt andre ting og sager langvejs fra. Fhurammerne er langlemmede, blege og ranglede, med delikate ansigtstræk og fine, lange hænder, der ikke er skabt til hårdt fysisk arbejde. I klæder jer som oftest i farvestrålende klæder af særpræget tilsnit, der netop fremhæver jeres høje og tynde figurer og som understreger jeres forskellighed fra andre folk. Ligeledes har mange århundreders erfaring lært jer, at det er en fordel som handlende og rejsende at bevare en vis mystik og dermed fortryllelse omkring Fhuram-folket, da dette øger både omsætningen og sikkerheden for jer. For nok handler Fhuram-folket med hvem, de end støder på under deres rejser, men de gifter sig og får kun børn med andre af deres æt, og man siger, at der aldrig rigtig kan opstå et venskab mellem en Fhurammer og en ikke-Fhurammer, kun et handelspartnerskab.

Grunden til, at du, Qorin, forlod din familie og drog alene på eventyr til Sortsand er...

A: Din far, som var familiens overhoved, og dig kom aldrig godt ud af det med hinanden. Han ønskede at du skulle leve et liv indenfor Fhuram-folkets traditioner, gifte dig med en niece og overtage hans plads. Du ønskede derimod ikke at leve efter Fhurammernes stramme rammer og levevis, men ville se mere af verden, møde andre og opleve mere end du gjorde, på grund af din ustyrlige nysgerrighed. Det kom til kulmination en nat efter et stort skænderi med din far, hvor du sneg dig væk fra lejren i mørket. Siden er du aldrig vendt tilbage, for du ved, dine egne handlinger har gjort dig til en udstødt blandt dit folk.

B: Hele din store familie du rejste med, blev dræbt ved Ambolt af rasende landsbyboere i en massakre. Disse mente, I alle var troldfolk og hekse, der snød og forbandede dem og generelt var til fare for alt og alle. Derfor blev mænd, kvinder og børn af Fhuram-folket indfanget og dræbt. Du flygtede derfra med nød og næppe efter at have været vidne til nedslagtingen af din familie, og siden har du ikke set dig i stand til at slutte dig til en anden Fhuram-flok, men i stedet prøvet på at begrave og glemme den smertelige fortid, der stadig gør dig bitter.

C: Din ambitiøsitet og dit ønske om magt er altid blevet anset som en problem af din familie. Da din broder blev valgt til din fars efterfølger som leder af jeres familie i stedet for dig, blev det dog for meget for dig. Du konfronterede ham med det uretmæssige heri, og hans uforskammethed fik dit temperament til at løbe af med dig. Du dræbte ham og den nat flygtede du fra lejren, vel vidende af du nu for evigt ville være udstødt blandt dit folk på grund af brodermordet.

Færdigheder (vælg tre af følgende):

Tryllekunster: Du kan udfører små tryllesystemer, som at få mønter til at forsvinde og dukke op igen, gennem behændig manipulation for at underholde.

Akrobatik: Du er i stand til at lave forskellige akrobatiske tricks, vejrmøller, saltomentaler og lignende for at underholde.

Geografi: Du har rejst meget, hele dit liv faktisk, og kender derfor lidt til alle steder.

Behandling af sår og sygdom: Du har set mange former for sygdomme og sår blive behandlet, har derfor et elementært kendskab til behandlingen af disse.

Fhuras-trolldom:

Det borende Blik: Du kan i kortere tid fastholde en person med et ubehageligt borende blik, der nok vil skræmme de mere frygtsomme, dog påvirker dette ikke de alt for viljestærke.

Dyretække: Du har et naturligt håndslag med de fleste dyr, som også umiddelbart stoler mere på dig end de fleste andre. For andre forekommer det nærmest som en magisk kontrol, når du snakker med fremmede dyr.

Under jeres eventyr var du udstyret med klæder af Fhuras-snit med dertilhørende sminke, en let brynje, en spids, let hjelm, et tyndt fleksibelt sværd og en lang krum kniv, alt smedet efter Fhuras-traditionerne.

Da du ankommer til Sortsand nu er du stadig udstyret med brynjen, hjelmen, sværdet og den krumme kniv, der dog alle er blevet repareret siden da. Dine klæder er dyre og fine, og du bærer en dyr og kunstfærdig pelskappe for at beskytte dig mod vinterkulden. Du er til hest og med dig har du 50 guldstykker.

Qorin af Fhuras-folket

Evne 10 Udholdenhed 14 Held 11

Bujeg Pelsjæger

Du er opvokset som pelsjæger og samler på den nordlige del af Hedningesletten. Din far var jæger, og du blev omrejsende jæger ligesom ham. Her lærte du at overleve på den forblæste slette, at samle til dagen og vejen og at opspore, fange og dræbe de store dyr eller de mest værdifulde pelsdyr, og hvordan du skulle få solgt deres skind til den højeste pris ved købmændene bagefter.

Her har du levet en ensom og barsk tilværelse ud i det fri, hvor du for det meste har passet dig selv.

Du har måtte opgive denne tilværelse og drage til Sortsand på eventyr fordi...

- A. Under en jagt fejlede du, og kom til at dræbe en mand, i stedet for, hvad, du troede var en bjørn. Mandens bekendte og familie svor blodhævn, og du blev nødt til at flygte fra Hedningesletten.
- B. Du blev beskyldt for at have gjort en anden pelsjægers datter gravid under en forårsfest. Du havde dog ikke nogen intentioner om at gifte dig med pigen og arbejde under din nye svigerfar, som pigens far forlangte. Du var jo ikke engang sikker på at barnet var dit, og derfor måtte du forlade Hedningesletten.
- C. Under en forårsfest bejlede dig og en anden af slettens pelsjægere til den samme pige. I løbet af den efterfølgende drukkenskab farede I i totterne på hinanden, og før du vidste, hvad der var sket, havde du slået manden ihjel med din jagtdolk. Du blev efterfølgende nødt til i al hast at forlade Hedningesletten.
- D. Nogle af nomade-stammerne på Hedningesletten beskyldte dig for at dræbe og stjæle dyr fra deres flokke. Det kom til konfrontationer, og du kom til at dræbe to af stammefolkene i et slagsmål, hvorefter du var nødt til at forlade Hedningesletten.

Færdigheder (vælg tre af følgende):

Finde spor: Du er i stand til at finde og følge alskens spor både fra dyr og menneske.

Overleve i vildmarken: Du kan finde føde og næring, samt af enkle materialer bygge ly mod vind og vejr, og lave simple redskaber.

Dyrekundskaber: Du kender til mange forskellige dyreracer, deres levevis og opførsel og kan som oftest ud fra begrænsede informationer fastslå hvilket dyr, du har med at gøre.

Sætte fælder: Du har træning i brugen af fælder, hovedsageligt i forbindelse med at fange større og mindre dyr, men du er også i stand til at finde og identificere fælder, også dem der er beregnet på andet bytte, end du er vandt til.

Mesterskytte: Du har særdeles meget øvelse i at ramme med din armbrøst, efter megen træning.

Camouflage: Du er i stand til helt at falde ind med dine omgivelser, så længe der bare er noget mudder og planter til formålet.

Du har skæg, der er langt og flettet, hvor nogle af fletningerne er bundet stykker af metal, knogle eller fjer for enden, mens andre dele af skæg væksten er barberet væk, som man gør på Hedningesletten. Dit hår er på samme måde en kombination af helt nedbarberede områder og lange fletninger, der falder ned over dit arrede ansigt og hovedskal, der bærer mærkerne af de mange dyr, du har sloges med.

Under jeres eventyr var du klædt i slidt skind fra dyr du selv havde dræbt og flået, derudover bar du en række halskæder og andre grove smykker, ligeledes lavet af dyr du

havde nedlagt, som skulle overføre noget af dyrets kraft til dig. Du var bevæbnet med din jagtdolk, en håndøkse og din jagtarmbrøst med tilhørende pile.

Da du ankommer til Sortsand nu, er dine klæder stadig af skind, men det er fint udført arbejde gjort af andre, selv om det stadig er af dyr, du selv har fanget. Du bærer stadig de fleste af dine amuletter, selv om nogle er blevet skiftet ud med nyere og dyrere smykker, og din gamle jagtdolk. Men øksen er blevet skiftet ud med en nyere udgave, og armbrøsten bærer du ikke mere. Du rider på en lille, men stærk og stabil hest, som slettefolkene også rider på, og har 40 guldstykker med dig.

Bujeg Pelsjæger

Evne 10 Udholdenhed 18 Held 8

Serik af Kaad

Som den lovende søn af en rigere handelsfamilie blev du i din ungdom indskrevet på Akademiet for Højere Viden, Doksakisme og Sagkundskabens Uddannelse, i byen Kaad. Her fik du undervisning som studerende og tjente som lærling under mange af de lærte, men strenge herrer ved Akademiet. Du sled dog ikke kun i det, men fandt også tid til at nyde det søde studieliv sammen med dine medstuderende i de år du var der. Du forlod dog Akademiet og Kaad, før du var færdiguddannet, for at drage til Sortsand på eventyr fordi...

A: Ved en af Akademiets fester skulle du duellere med en af dine medstuderende, efter åbenbart at have krænket hans ære. Du kom dog beklageligvis til at slå ham ihjel og måtte derpå flygte fra Akademiet og Kaad, hvorfor du besluttede dig for at prøve lykken i Sortsand.

B: Efter at en af de gamle undervisere havde været specielt ubehagelig overfor dig og pålagt dig ekstra arbejde, besluttede du dig for at tage hævn. Den næste gang det gamle fjols fremførte sit yndlingseksperiment for nogle af sine førsteårsstuderende, gik det grueligt galt, og han blev voldsomt invalideret. Der var ingen konkrete beviser mod dig, men du blev alligevel bedt om at forlade Akademiet af rektorerne.

C: En aften blev du afsløret, mens du sammen med et par andre studerende "lavede uterlige og upassende eksperimenter på egen hånd i Akademiets laboratorier". I blev alle øjeblikkeligt udvist fra Akademiet og Kaad, og derefter tog du til Sortsand for at prøve lykken.

D: Ved et tilfælde stødte du den ene aften på en af dine undervisere, der sammen med en håndfuld studerende var i færd med at udføre nogle bizarre og ubehagelige eksperimenter i Akademiets laboratorier om natten. Da du prøvede at fortælle andre om dette, blev du overfaldet, gennemptryglet og truet på livet, hvorefter du var nød til at flygte hals over hoved fra Kaad.

Færdigheder og formularer (Vælg fire af disse dog højst to formularer):

Fægtning: Du er mere end udmærket til at klare dig med en klinge. Dette lærte du ved duellerne efter de mange studenterfester.

Brygge gift: Både praktisk og teoretisk har du et vist kendskab til gift og giftblanderi, samt hvad der nærmer sig dette, som for eksempel brugen og fremstillingen af forskellige rusmidler.

Behandle sår: Hvilket betyder, at du kan yde noget, der svarer til førstehjælp, stoppe blødninger og lignende, samt tilse og pleje mindre alvorlige sår til helbredelse, men du er dog ikke nogen læge.

Astronomi: Du kender de forskellige stjernekonstellationer og himmelfænomener, og kan ved hjælp af dem for det meste bestemme verdensretninger og tidspunkt på døgnnet.

Bortmaning af Uvelkomne Ånder: Du kender de mest basale bortmaningsritualer og åndebesværgelser, der skulle kunne få urolige, afdøde sjæle og små dæmoner til at forsvinde.

Den Gales Tunge: Med denne formular kan du gøre en persons tale til fuldstændigt uforståeligt vrøvlen og fuldemandssnakken i ca. et minut, før effekten forsvinder.

Det Fængslede Øje: Denne formular gør, at du kan få en enkelt person til ikke at kunne fjerne sine øjne fra dig, i det lidt under halve minut magien varer. En meget populær

formular ved studenterfesterne, men den påvirker dog desværre på ingen måde, hvad personen under formularens påvirkning synes om én.

Under jeres eventyr gik du stadig med din korte studenter-kappe fra Akademiet, samt den dertilhørende kalot og resten af din studenterklæder. Ved din side havde du dit duelleringssværd og din taske.

Da du ankommer til Sortsand nu, er du klædt, som det sig hør og bør for en lærd mand, i en ankellang, tyk, mørk kåbe med en lang kraftig kappe til og en fin vinterhat til hovedet. Du er til hest og har 45 guldstykker med dig.

Serik af Kaad

Evne 9 Udholdenhed 16 Held 11

Cheren af Yore

Du er vokset op i kongeriget Salamonis, ved den østlige side af Yore-skoven. Du er soldat og kriger både af sind, familie og uddannelse. Allerede som meget ung fulgte du i din far og farfars fodspor, og trådte ind i kongen af Salamonis' hær, så snart du havde alderen og muligheden for dette. Her steg du hurtigt i graderne og gjorde din fader stolt ved at følge familietraditionerne. Snart blev du befalingsmand, og deltog i flere slag, hvor du udmærkede dig ved dit mod og snilde. Du endte med at gøre tjeneste ved den kongelige garde i Salamonis.

Du måtte dog bryde med dette og drog til Sortsand på eventyr fordi:

A: Minderne fra de blodige slag og presset fra hærens pligter fik dig til at slå dig på flasken, hvilket du gjorde i større og større grad. En aften gik det dog galt, og i fuldskab og raseri dræbte du en overordnet på en bar. For ikke at miste hovedet, og lade din familie overvære din skam, flygtede du hastigt fra Salamonis, for aldrig at kunne vende tilbage igen.

B: I den kongelige garde, og omkring hoffet i Salamonis var der udpræget korrupsion blandt hoffolk og embedsmænd, selv blandt officererne i garden. Da du besluttede dig for at gøre op med dette, og åbne kongens øjne for det, blev du i stedet degraderet og forflyttet. Dette gjorde dig så vred og bitter at du valgte at forlade både hæren og Salamonis i stedet.

C: Da dig og flere af dine overordnede afslørede i at have lagt planer for en militær magtovertagelse af tronen i Salamonis, med det mål at skabe en stærk militærstat, udbrød der en mindre borgerkrig i Salamonis, hvor din fløj tabte, og kongen genvandt magten. Du måtte nu flygte fra Salamonis for at overleve.

D: Du overraskede en aften en med-officer i gang med at forbryde sig mod en ung kvinde. Da du ville stoppe ham, sagde han hånligt at du blot skal forsvinde, hvorefter du slog ham halvt fordærvet. Da du så meget kort tid efter fandt ud af at dette er en af kongens sønner, stod det klart for dig at du skyndsomst måtte flygte væk fra Salamonis, for ikke at vende tilbage.

Færdigheder (vælg tre af følgende):

Erfaren og stærk drikker: Du evner at drikke både meget og længe. Ligeledes kan du også kende forskel på de forskellige typer alkoholiske drikke, og har nogen viden om dem.

Heraldik: Du kender til de mest almindelige våbenmærker og -skjold for de større adelige familier, lande og steder.

Krigerinstinkt: Du har været i kamp utallige gange før, og der skal mere til at slå dig ud end et par små-sår, blod og de døendes skrig.

Våbenvedligeholdelse: Ikke nok med at du ved, hvordan man håndterer et våben, du ved også, hvordan man vedligeholder de fleste typer våben og rustninger, og kan endog lave små reparationer.

Krigskundskab: Du ved, hvordan en hær skal ledes, og hvordan krig bliver ført. Du kender de forskellige taktiske og strategiske problemstillinger og løsninger derpå og kan slutte meget om et slags gang og udvikling ved blot et enkelt blik på de forskellige involverede soldater.

Du er en høj og bred mand med tyrenakke. Håret på dit runde hoved er klippet helt kort, og et stort, busket overskæg pryder det.

Under jeres eventyr bar du din slidte uniform fra den Salamoniske hær, hvor rang og ordenstegn var hevet af. Over den havde du en slidt, ærmeløs læderbrynje og var bevæbnet med dit store slagsværd fra den kongelig garde og en gammel stridsøkse.

Da du ankommer til Sortsand, bærer du nu dyre, men praktiske klæder, inklusiv en tyk pelskappe der holder dig varm i vinterkulden. Du bærer stadig dit gamle sværd, men stridsøksen er skiftet ud med en ny og bedre, og du bærer et metalbrystpanser som lige så meget er til pryd som til brug. Du rider på en stor stridshingst og har 55 guldstykker med dig.

Cheren af Yore

Evne 11 Udholdenhed 20 Held 8

Vachir Skyggekniv

Du voksede op som gadebarn i ørkenbyen Shazaars støvede gader, uden nogensinde at kunne huske hverken din mors eller fars ansigt. Her overlevede du som dreng gennem forskellige former for små-rapserier, tiggeri og lignende. Da du blev ældre, omkring det tidspunkt hvor du begyndte at udvikle dig til en mand, blev du opsøgt af nogle personer, der fortalte dig, at enten skulle du søge optagelse i tyvenes gilde i Shazaar, eller også ville du blive anset for at være en uafhængig konkurrent, med alle de ubehagelige følger det kunne få. Dette gjorde du så, det måtte du jo hellere, og du bestod også optagelsesprøven. Dog ikke uden sår og skrammer, men det er der jo ingen der gør. De første par år var hårde, du måtte underordne dig en tyvemesters ublide kommanderen rundt med, og du fik kun de små og sølle opgaver, der kastede meget lidt af sig. Langsomt steg du dog i graderne og fik mere respekt på gaden. Du viste din duelighed både til at udføre dit hverv, men også til at udradere andre tyve og snigmordere. Både i de lovmæssige knivdueller gennem tyvenes gilde og ved mere ikke-legitime konfrontationer, hvilket gjorde dit navn kendt og berygtet i hele Shazaar.

Dog måtte du til sidst forlade Shazaar, for at drage på eventyr til Sortsand fordi...

A: Du fik til opgave at dræbe en rig købmands datter, for at true ham til at betale beskyttelsespenge. Da du dog havde sneget dig ind i købmandens hus og stod med kniven hævet over hendes seng, klar til at udføre gerningen og efterlade beskeden, kunne du alligevel ikke få dig selv til at skære halsen over på den 14-årige pige. I stedet vækkede du pigen og advarede hende og hendes far. Du havde nu forbrudt dig mod tyvenes lov, og vidste at du er fredløs i Shazaar. Derfor forlod du byen for aldrig at kunne vende tilbage.

B: Et tyveri gik galt, og du blev afsløret netop som du var ved at stjæle en juvelbesat gudestatue fra et tempel for Ildguden Khrizat. Du nåede kun med nød og næppe at undslippe. Du forstod ikke hvad der gik galt, indtil det gik op for dig, at du med sikkerhed var blevet forrådt af en konkurrenterne i tyvenes gilde. Men nu havde templet sat en stor dusør på dit hoved for gudsbespottelse, og du måtte nu flygte fra Shazaar, for her var ikke sikkert for dig at være mere.

C: Under et langvarigt opgør med en konkurrent med flere voldsomme sammenstød, endte du med dræbe ham og hans tyvelærlinge for at afslutte af fejden. Denne massekræft var dog ikke godkendt af tyvenes gilde, derfor blev du forvist fra Shazaar og måtte drage væk for at redde dit liv.

Færdigheder (vælg tre af følgende):

Snige dig: Du kan bevæge dig nærmest lydløst og, forudsat der er skygge eller anden dække, også uset.

Kaste med daggert: Med stor præcision kan du kaste daggerter over korte distancer med dødeligt resultat.

Lommetyveri: Ved hjælp af en fra barnsben optrænet fingerfærdighed og adræthed er du i stand til helt ubemærket stjæle genstande fra folks lommer og bæltter.

Opdage fælder: Gennem års erfaring er du i stand til at opdage og undgå langt de fleste former for fælder.

Klatre: Med blot enkle redskaber som klatrekroge, og som oftest også uden, er du i stand til at klatre op ad langt de fleste overflader.

Under jeres eventyr bar du de klæder, som du også brugte i Shazaar. Løse, slidte ørkenklæder, der dog giver dig fuld bevægelighed, matte og brungule af farve som husene i Shazaar. Dit ansigt var som oftest også dækket af klæde, således at folk ikke så let kunne se det, og på dig havde du dine korte kasteknive, andet udstyr som reb og klatrekroge, samt et kortsværd.

Da du ankommer til Sortsand nu, har du stadig for det meste dit ansigt dækket af et omviklet stykke klæde, men resten af din påklædning bærer ikke længere præg af at skulle være både praktisk og anonymt. Du går nu med lange, mørke gevandter af dyrt, velforarbejdet stof og sågar smykker en gang i mellem. Du kommer til hest, af ørkenens bedste racer, og har 65 guldstykker på dig.

Vachir Skyggekniv

Evne 12 Udholdenhed 17 Held 9

Appendiks II: Flashback-scenerne

Isfingerbjergenes Kulde

Romeena af Skæbnens Grav

Aizhans Død

Ved Det Sorte Tårn

Sabirfolkets Udslettelse

Zharradan Marrs Endeligt

Isfingerbjergenes Kulde



"Efter at I nu i fire dage har rejst længere og længere op i de uvejsomme Isfingerbjerge for at opsøge vismanden Blahut, der lever som eremit i denne kolde og ugæstfri bjergkæde, er I nu ved den femte dags morgen i gang med at gøre klar til at forsætte jeres søgen. Aizhan forsikrer jer om at det nu ikke kan være længe mere, før I støder på ham eller i hvert fald finder spor der kan føre jer til vismanden Blahut. Jeres lokale guider er gået bort fra lejren for at bringe morgenofre til bjergenes ånder, da deres skrig flænses gennem luften. Idet I, i løb, når til stedet, hvor guiderne ofrede, ser I årsagen. En Yeti har overfaldet og på det voldsomste sønderlemmet jeres guider, som den nu er i gang med at æde. Da den får øje på jer, brøler den højlydt og rejser sig fra sit måltid."

Den første konfrontation er uundgåelig:

YETI

Evne 10 Udholdenhed 16

Et behåret, næsten fire meter højt, tonstungt, kødædende monstrum, der er udstyret med store skarpe klør og tænder og et voldsomt temperament. Har to angreb i hver kamprunde (dvs. kan såre to).

Dette skulle gerne være en voldsom kamp, hvor Karaktererne bliver lidt presset. Når Yetien er overvundet, vil Aizhan skynde på dem og sige, det er på tide at drage videre. Nu må de blot prøve at finde vismanden uden guider. At rejse i Isfinderbjergene er farefuldt, hvilket Karaktererne også skal mærke. Der er sneskred, laviner, spejlglatte klippeoverflader, huller som sneen har dækket og så videre. Hvis en af Karaktererne er blevet alvorligt såret under kampen og må støttes eller bæres videre (for Aizhan vil insistere på at de drager videre), ville dette kunne være med til at øge spændingen i scenen. Lad dem flere gange teste deres Held for at se om de glider ud, falder eller får noget i hovedet, og går det galt for en af Karaktererne, kan det meget vel blive til en fin redningsseance, igen med den efterfølgende konsekvens at Karakteren må støttes eller bæres videre. Hvis Karaktererne er meget forsigtige, eller heldige, kan Spillederen lade Aizhan komme galt af sted i stedet. Hovedmålet er, at de bliver presset, og at det bliver værre og værre. Hvis det skal være kan Spillederen lade Karaktererne få øje på menneskelignede væsner langt væk og højt oppe i bjergene, der tydeligvis også har fået øje på dem, uden at vide om dette er godt eller dårligt (og Karaktererne når aldrig hen til dem).

AIZHAN

Er som altid klædt i sit folks ulddragt i en skarlagensrød farve med støvler til. Hans hår og skæg er velordnet og ravnensort, ud af hans skarpskårne ansigt kigger to gennemborende blå øjne.

Aizhan er altid optimistisk og samtidig handlekraftig. Det gælder om at komme fremad, videre, for hans folk skyld. Han vil ihærdigt skynde på Karaktererne, og samtidig holde modet oppe hos dem, være venlig og glad overfor dem og søge at opmuntre dem. Vigtigst af alt dog - intet skal stoppe ham på hans mission.

Forløsningsen på scenen er, at netop som det ser sortest ud, finder Vismanden Blahut dem, måske endog i nødens stund, hvor han redder nogen fra dødens rand (som eremit og vismand kan han selvfølgelig et og andet hvad angår helbredelse). Blahut ser selvfølgelig ud som vismænd og eremitter som oftest gør en lille, gammel indtørret mandsling i meget slidte munkeklæder, og han er selvfølgelig også tilsvarende fåmælt. Når Blahut har fundet dem, kan scenen afsluttes.

Romeena af Skæbnens Grav

"Efter flere gange at være blevet overfaldet af vilde stammefolk i Månestensbjergene, finder I endelig det forfaldne gravkompleks, som skulle indeholde Romeena af Skæbnens gravkammer, hvor også Skæbne-amuletten skulle befinde sig. I står nu i en af kompleksets forfaldne gange, kort efter indgangen, hvor der er en ram lugt af forfald, indelukkethed og død."

Karaktererne er sårede og forkomne, efter at have været i kamp og blevet beskudt med pile og spyd af vilde fra Månebjergene. Lad eventuelt hver af dem slå to sekssidede terninger for at se hvor meget Udholdenhed de har mistet ved dette. Aizhan, der er med i denne scene, vil på trods af deres sår og mulige frygt for fælder presse dem fremad, "Vi er der næsten, ikke give op nu, det er så tæt på".

Selve scenen handler mest om fælder. Gør Karaktererne frygtsomme ved hele tiden at spørge, hvilken formation de går i, hvem der går forrest og bagerst, hvem der rører ved hvad og hvordan.

Samtidig vil de finde udløste fælder, med det afpillede skelet af en falden eventyrer/gravrøver, samt enkelte gamle lig hvor dødsårsagen ikke er helt til at fastslå, og derudover er der den konstante puslen af skolopendre, biller, og rotter der lever i det mørke og fugtige gravkompleks.

Karaktererne kan støde på fælder som: faldlemme og faldgruber, spyd, klinger og andre våben skjult i gravgangenes vægge, nedfaldende sten eller lignende, pile fra skjulte armbrøster ligeledes i væggene, der måske, måske ikke virker mere efter mange års venten i gravkammerne. På samme måde er der forgiftede nåle og lignende indbygget i døre og sarkofager, hvor giften måske ikke virker mere på grund af ælde, men dette finder Karaktererne selvfølgelig først ud af, et stykke tid efter de er blevet stukket.

Alle fælderne kan skade Karaktererne (f.eks. fra 2-12 i Udholdenhed), men er der nogen, der truer med at kunne slå dem ihjel, kan Spillederen jo altid lade dem være delvist ødelagt af ælde og dermed kun skræmme Karaktererne. Karaktererne må også gerne tro at nogle af ligene vil rejse sig for at angribe dem eller at lignende trolddom er i luften (måske lader Spillederen også det ske...)

De vil også finde flere sarkofager, men det gælder om at finde den rigtige med Romeenas lig. Hendes bærer følgende indskrift udenpå: *"Forbandet være den der forstyrrer og stjæler fra Romeena af Skæbnens grav. Fra hinsides Døden vil den mægtige troldkvinde Romeena række ud og straffe de skyldige."* Dette fortæller dem, at det er den rette grav, men giver dem også en advarsel, som de måske senere vil komme i tanker om. I sarkofagen ligger Romeenas krop - det indtørrede og mumificerede lig af en gammel heks. Og rundt om halsen bærer liget Skæbne-amuletten, der hovedsageligt består af en stor ædelsten i en foruroligende grøn farve.

AIZHAN

Er som altid klædt i sit folks ulddragt i en skarlagensrød farve med støvler til. Hans hår og skæg er velordnet og ravnensort, ud af hans skarpskårne ansigt kigger to gennemborende blå øjne.

Aizhan er altid optimistisk og samtidig handlekraftig. Det gælder om at komme fremad, videre, for hans folk skyld. Han vil ihærdigt skynde på Karaktererne fremad, og samtidig holde modet oppe hos dem, være venlig og glad overfor dem, og søge at opmuntre dem. Vigtigst af alt dog - intet skal stoppe ham på hans mission.

Ligesom i Isfingerbjergenes Kulde-flashbacken, kan Spillederen lade Aizhan blive alvorligt såret, hvis han synes, der lænes for meget op af ham, eller at Karaktererne mangler noget modstand eller problemer.

Afslutning: Scenen afsluttes, når Karaktererne har fået fat i Skæbne-amuletten og de begynder at begive sig tilbage ud.

Aizhan's Død

"I er i Sabirfolkets lejr, og Aizhan har netop fortalt jer om hans bedrageri. Han er ikke nogen adelig, hjemvendt for at vinde sit rige tilbage, og han kan ikke give jer hverken gods eller guld som tak for jeres hjælp, kun sit folks gæstfrihed. Aizhan bad jer om tilgivelse, men alt han havde gjort var blot for redde sit folk fra Zharradan Marr. Nu hvor han var i besiddelse af Skæbne-amuletten ville han i morgen bryde op for at opsøge og udslutte Zharradan Marr, eller død i forsøget, sammen med sit folk. Han håbede på at I vil hjælpe ham i dette, men sagde at han også godt vidste han forlangte for meget, I havde allerede gjort rigeligt. Dog bad han jer at blive natten over i Sabir-folkets lejr, for at sove på det, hvorefter han forlod jer, for at give jer ro til at gøre netop dette. Lidet skulle i have anet at dette var den sidste nat sammen med Aizhan"

Meningen med denne flashback-scene er at give en eller flere af Karaktererne mulighed for at forråde Aizhan til Zharradan Marr, samt for de resterende at se Aizhan blive myrdet og sværge at hævne ham, eller noget i den retning. Samtidig er der i denne flashback en vis trykkende spænding, for Spillerne ved jo udmærket hvad der skal ske, uden dog at vide helt nøjagtig hvornår og hvordan. Dette kan Spillederen udnytte ved scenens start, spørg til hvad Karaktererne hver især laver lige efter mødet, om de går alene rundt i lejren, snakker med hinanden, eller hvad de end gør.

Her er der også mulighed for, at Karaktererne kommer lidt tættere på Aizhans folk, Sabirerne, et mildt folk fra Modvindssletten, der blot ønsker at leve i fred. Karaktererne vil se forskellige sider af dem her i lejren. Små børn der leger, familier der gør klar til natten, unge mænd og unge piger på udkig efter hinanden, gamle mennesker, samt Sabirernes trætte og nervøse krigere, der frygter at enden nu nærmer sig for deres folk.

Forræderiet: En eller flere af Karaktererne får i denne scene mulighed for at forråde Aizhan og til dels de andre til Zharradan Marr. Spillederen kan lade de Karakterer, der kunne tænkes at ville forråde Aizhan, blive kontaktet af Zharradan Marr. Det mest oplagte er at Marr skaber kontakten til den enkelte Karakter på magisk vis, ved telepati eller lignende. Han vil prøve at overtale Karakteren til at arbejde sammen med ham (husk, at selv om Karakteren er med til at ødelægge Marrs spejlportal i en anden scene, betyder det ikke, at han ikke stadig arbejder for Zharradan Marr. Marr vil måske mene at dette er en del af en stort tilrettelagt plan). Enten ved at lokke med belønninger der kunne tiltale Karakteren (magt, magi, rigdom, hævn), eller ved at fokusere på hvordan Aizhan og hans folk har snydt Karakteren, og muligvis hvordan de andre Karakterer har behandlet ham dårligt (Marr vil vise sig at have en overraskende stor viden om hvad der foregår blandt Karaktererne og i Sabir-folkets lejr). Hvis han bider på, er alt hvad Karakteren skal gøre i første omgang blot at slå et par af lejrens vagter ihjel, således at Zharradans "folk" ubemærket kan nå til Aizhan. Indvilliger Karakteren i dette, lykkedes forehavendet selvfølgelig for ham, men der sker dog ikke noget ved, at nogle af de andre Karakterer kunne fatte en mistanke. Hvis der ikke er nogen, der vælger at forråde Aizhan, selv om de får tilbudet, bliver han dog alligevel dræbt under angrebet, bare ikke med deres hjælp. Det er derfor ikke nødvendigt, at nogen af Karaktererne skal forråde Aizhan.

Angrebet: Pludselige lyder der råb og skrig gennem lejren, og der opstår kaos og hektisk aktivitet. Alt dette er centreret om Aizhans telt. Råb som "Aizhan er blevet overfaldet" og Zharradan Marr angriber" farer gennem lejren. Når Karaktererne når hen til Aizhans telt,

vil han vælte eller komme kravlende stærk blødende og voldsomt såret ud derfra. Han kan være forfulgt af snigmorderne, hvis Spillederen ønsker, at Karaktererne skal have en rask kamp, ellers også er disse allerede slået ihjel eller flygtet.

MARR'S MARANGHA SNIGMORDERE

Evne 7 Udholdenhed 9

Disse er helvedesvæsner sammensatte af Zharradan Marr, humanoider (mere bestemt hvilke er umulig at sige), der har fået deres hoveder udskiftet med hunde og sjakaler, og armene med slanger eller klobæster. Disse skabninger er kun skabt til at dræbe, og ejer ikke meget forstand i deres sølle eksistens ud over det.

Afslutningen: Er selvfølgelig Aizhans dødsscene i Karakterernes arme. Han vil sige, at dette snigmord beviser, at Zharradan Marr frygter Skæbneamuletten, og at de nu må redde hans folk for ham. Han vil overdrage dem Skæbneamuletten, som han har på sig, og sige, at de må opsøge og forhandle med troldkarlen Balthus Dire, da han kan fortælle dem, hvordan amuletten skal bruges mod Marr. Når Karaktererne har lovet at gøre dette, udånder han.

Ved Det Sorte Tårn



"Efter Aizhan's død er I draget ud for at opsøge troldkarlen Balthus Dire for at overtale ham til at hjælpe jer ved at fortælle, hvordan Skæbneamulettet kan bruges mod Zharradan Marr. På jeres rejse gennem Craggenklipperne mod Balthus Dire's fæstning, Det Sorte Tårn, stødte I på en gruppe af gnomer, der førte minedrift i dele af klipperne. Af disse købte I informationer om hvad der skulle være en skjult vej ind i borgen, gennem en nedlagt mineskat, der skulle have sin indgang flere mil fra Det Sorte Tårn. I har nu bevæget jer gennem minetunnelerne i flere timer, og det sidste stykke tid er i begyndt at kunne høre lyde gennem klippen omkring jer. I må være kommet ind under og på den anden side af borgmuren! Kort tid efter ser I, at der er lys for enden af tunnelen, og mærker lugten af røg og bål, dette må være indgangen til selve fæstningskomplekset."

Hvad Karaktererne dog ikke ved er at dette er en fælde, og at Lucretia, Balthus Dires kone der leder borgen i hans "fravær", ved alt om at de er på vej, og hvad de vil. Før Karaktererne når ud, slukkes lyset de kan se, hvilket nok gør dem noget mistænksomme. I den underjordiske sal de kommer ud i, er deres indgang omringet af Dire's fodtropper, orker og gobliner i hobetal, der blot venter på, at de skal dukke frem for at tage dem til fange. Prøver de at gå tilbage, kommer der også tropper den vej fra. Det er muligt at de vælger at kæmpe her, men på et eller andet tidspunkt må de give fortabt. Ellers vil Lucretia afbryde stridighederne og sige at kampen er formålsløs. Det er Lucretia, de må forhandle med, da Dire ikke er i stand til dette, hvilket hun også vil fortælle dem til sidst, måske endog vise dem hans komatøse krop opbevaret på et leje i et mørkt rum fyldt med en underligt lugtende røg fra diverse bizarre urter. Lucretia vil forklare at han enten er kommet galt af sted med nogle af sine farefulde, magiske eksperimenter, og nu er han ånd ikke i stand til at komme tilbage i hans krop, eller at han er blevet snigmyrdet af nævenyttige eventyrer fra Yore-skoven, men at det dog er lykket ham at snyde døden på denne måde, dog er hans ånd stadig ikke i stand til at vende tilbage til hans krop. Balthus Dire er af udseende en stor og muskuløs mand, lige så meget kriger som troldmand, og hans klæder har lige dele snit af sært udseende brynje og ceremoniel dragt. Hoved og ansigt er glatbarberet bortset fra en sort hårpisk i nakken.

Her er det også muligt, at en af Karaktererne indlader sig på forræderi, eller i hvert fald begyndelsen dertil. Lucretia vil opsøge Karakteren og få vedkommende i enerum, og spørge til om denne måske ikke havde større ambitioner med sit liv. De (hende og Balthus) kunne nemlig godt bruge en med hans kvalifikationer. Hvis det er kan hun også bruge telepati for at gøre det helt ubemærket. Aftalen indebærer ikke så meget mere, dette kommer først tilbage i Sortsand i nutiden.

LUCRETIA

Hun er en underfuld smuk troldkvinde med en kold aura af foragt og arrogance over sig. Hun ligner én, der ikke er en dag over tyve, men dette er selvfølgelig ikke sandt. Her har magi sikkert hjulpet på vej, og trolddom vil hun også benytte sig af hvis Karaktererne bliver for uhåndterlige. Hun er meget snu og intelligent, og kan spille på både charme og trusler. Hun vil til først virke meget skeptisk og afventende når Karaktererne fremlægger deres ærinde, men i sidste ende vil hun og Balthus selvfølgelig hjælpe med til at knuse deres største konkurrent og trussel, Zharradan Marr. Dog skal folk jo ikke få det indtryk at det er sådan nogle tjenester, man bare får.

ORKER

Evne 7 Udholdenhed 6

GOBLINER

Evne 5 Udholdenhed 5

Disse er grundkernen af Balthus Dire's tropper. De er ikke voldsomt store krigere hver for sig, men til gengæld er der mange af dem, og de angriber samlet (lad hver Karakter blive angrebet af tre til fire samtidig).

Afslutning:

Når Lucretia indvilliger i at give Karaktererne anvisninger på, hvordan man bruger Skæbneamuletten mod Zharradan Marr, slutter Flashback-scenen.

Sabirfolkets udslettelse



"I har i al hast begivet jer tilbage fra Balthur Dire's Sorte Tårn i Craggenhøjderne til Sabirfolkets lejr på Modvindssletten. Men allerede på lang afstand går det op for jer at i kommer for sent, da i begynder at kunne se røgen fra den brændende lejr. Zharradan Marrs styrker har allerede slået til mod Sabirfolket, og I står nu overfor resterne af en massakre."

Dette er for så vidt en meget kort flashback-scene, uden så meget action. Meningen med den er at Karaktererne skal være vidne til Zharradan Marrs grusomhed, og at de beslutter sig for trods alt drage efter ham og sætte en stopper for ham. Der er altså også god plads i denne scene til noget rollespil mellem Karaktererne. Synes Spillelederen at der alligevel er brug for lidt action, kan han lade en håndfuld af Zharradans styrker være tilbage, som Karaktererne kan fare i flæsket på.

Slagmarken som scenen foregår ved er fyldt med død og ødelæggelse, lig, legemsdele og døende (der dog for det meste ikke er ved bevidsthed mere eller for den sags skyld kommer det). Mænd, kvinder og børn af Sabirfolket er alle blevet myrdet. Heste, hunde, grise og alle andre af deres dyr er ligeledes blevet dræbt, og deres telte, vogne og hvad de end ellers måtte have er blevet ødelagt eller antændt. Der hænger en fæl stank af kød, død og lig, og de første store ravn- og gribbeflokkede er allerede begyndt at ankomme og tage del i festmåltidet. Når Karaktererne går rundt her bliver de automatisk mere eller mindre sølet ind i blod, specielt hvis de går og leder blandt ligene.

Karaktererne er måske også vidner til hvordan nogle af de døde kroppe mangler forskellige former for legemsdele, der tydeligvis omhyggeligt er blevet skåret af dem efter de er døde, eller i hvert fald på et tidspunkt hvor de ikke kunne gøre modstand mere. Disse kropsdele er selvfølgelig blevet brugt til Zharradans Marrs Marangha-magi, hvor kropsdele fra forskellige væsner sættes sammen og gives liv for at skabe helt nye, helvedesagtige kreaturer. Karaktererne støder muligvis også på ligene af nogle sådan vanvittige skabninger, der er faldet i Zharradans tjeneste, eller som måske er blevet skabt lige efter slagets slutning, og så alligevel ikke har formået at leve, eller i hvert fald gøre hvad de skulle.

Afslutning: Når Karaktererne beslutter sig for at forlade slagmarken for at forfølge Zharradan Marr og hans hær, slutter scenen.

Zharradan Marr's endeligt



"Med nød og næppe er det lykkedes jer i forklædning at snige jer ombord på Zharradans kæmpemæssige flyvende slagskib, Galejtårnet. Her er det næsten lykkedes jer at komme helt hen til Zharradan Marrs private gemakker, før I bliver afsløret. Af en ukendt årsag begynder alarmhorn at lyde over hele skibet, og pludselig er vagterne åbenbart i stand til at gennemskue jeres stjalne uniformer. Nu flygter I desperat mod hoveddøren til Marrs rum, med hans sjæleløse tjenere lige i hælene. I vil gøre et sidste desperat forsøg på at nå det magiske spejl, hvorigennem Zharradan Marr kommunikerer med denne verden. En af jer må holde Skæbne-amuletten løftet over jeres alles hoveder, samtidig med at en anden må recitere den magiske remse, I fik med fra Dire's Sorte Tårn, og endelig må en tredje så sørge for at ødelægge spejlet, for at det hele kan virke. I ødelægger døren foran jer og stormer ind i det store tronværelse. I er nu ansigt til ansigt med den dæmoniske Zharradan Marr i hans spejl og hans livvagt halotrolden Thugruff."

Denne scene har to dele plus et efterspil. Første del er Karakterernes kamp for at ødelægge Zharradan Marr's magiske spejl for at fortrænge hans adgang til denne dimension. Når dette sker, får det dog svære konsekvenser for Karaktererne selv. De får alle sammen sår, der kommer til at følge dem resten af deres liv. Anden del er efter spejlets ødelæggelse, hvor hele Zharradan Marrs hær begynder at falde sammen. Samtlige Sjæleløse Tjenere falder sammen, og det flyvende skibet *Galejtårnet* begynder at styrte mod jorden. Det gælder nu for Karaktererne af redde sig selv og komme ud og ned af *Galejtårnet*, før det går helt galt. Her kan Karaktererne også komme galt af sted og blive såret.

Efterspillet er så, hvor hver af Karaktererne finder ud af hvilke konsekvenser deres forskellige sår får, for dem fremover, og hvordan deres liv har formet sig efter at de har brudt med hinanden.

Første del er som nævnt opgøret med Zharradan Marr, hvor målet er at ødelægge hans spejl. Før dette dog kan lade sig gøre, må en af Karaktererne hæve Skæbne-amuletten i armen over hovedet. Samtidig må en af de andre højlydt fremsige den remse, Karaktererne har fået med fra Det sorte Tårn, hvorpå Skæbne-amulettens grønne juvel vil begynde at lyse. Først derefter kan det lade sig gøre at ødelægge spejlet. Samtidig vil Karaktererne blive sat under pres, idet Marr's Sjæleløse Tjenere kommer strømmende bag dem, alt mens livvagten og halvtrolden Thugruff, vil prøve på at stoppe dem.

SJÆLELØS TJENER

Evne 5 Udholdenhed 6

Zharradans Sjæleløse Tjenere er mennesker og andre racer, der gennem Marrs magi har mistet enhver form for selvstændig vilje, men dog stadig lever. Alle har mørke, magiske symboler skåret ind i deres hoveder og ansigter. De er hverken stærke eller hurtige, men til gengæld er der mange af dem, og så er de helt uden frygt eller fornemmelse af smerte.

THUGRUFF

Evne 11 Udholdenhed 14

Zharradan Marr's særligt betroede livvagt - en halvtrold, stor, ubehagelig, rutineret i kamp og brutal, der vil kæmpe til døden for sin herre.

ZHARRADAN MARR

Er kun synlig gennem sin spejlportal, hvor han fremstår som en halvt dæmonisk, halvt menneskelig skikkelse i en særpræget form for dragt med høj krave og spidse skuldre. Han vil true Karaktererne fra spejlet med sin hæse, mørke og meget lidt menneskelige røst. Han vil fortælle dem, at deres ynkelige angreb er dømt til at mislykkes, og at han vil sørge for, at resten af deres eksistens vil blive ubehagelig smertefuld og lang. Han vil med sin magi omdanne dem til ødelagte, hvis eksistens kun er smerte. Han vil grine højlydt og fortælle dem, at de for ham blot er maddiker, som nu vil blive knust. Når Skæbne-amuletten bliver hevet frem vil han dog nok virke lidt mere bekymret, og brøle i vrede mens han skriger ordrer til Thugruff om at ødelægge dem nu. Zharradan Marr kan ikke direkte gøre noget mod Karaktererne fra sit spejl. Spillederen kan lade han affyre et magisk lyn mod den af Karaktererne der kommer tættest på spejlet, hvis det går lidt for

godt for dem. Karakteren der er blevet ramt vil blive liggende og ryste, indtil spejlet er blevet ødelagt, men Zharradan Marr kan dog kun gøre dette en gang.

Når spejlet smadres: Det vil gå i stykker med et meget stort højlydt brag, og et langt smerteligt og dæmonisk vredt skrig fra Zharradan Marr. Den Karakter der har smadret spejlet, vil være blæst omkuld, og være meget voldsomt såret, idet at en masse skår fra eksplosionen af spejlet har sat sig i hans kød (skulle der have været nogen lige i hælene på den der ødelagde spejlet, bliver han selvfølgelig også såret på samme måde). Samtidig vil Skæbne-amuletten være eksploderet i hænderne på den, der har holdt denne, og gjort hans hånd forbrændt og ubrugelig. En sær, ubehagelig røg vil også komme fra det ødelagte spejl, hvor dem der indånder den vil begynde at hoste så voldsomt og i en sådan grad at det bliver krampagtigt og tydeligvis giver voldsomt åndedrætsbesvær (dette kan kun ske for en af Karaktererne, den der først for en stor lungefuld af røgen). Det bliver også hurtigt tydeligt at *Galejtårnet* ikke kan holde sig flyvende meget længere. Det begynder at vugge frem og tilbage, samtidig med at træet i dens konstruktion begynder at klage sig. Enhver der kigger ud af et af skibets vinduer eller kommer oven dæk, vil få bekræftet de værste mistanker skibet er ved at dale ned mod jorden, og synes at tage til i fart. Spørgsmålet er nu, hvordan Karaktererne undslipper. Muligvis smider de bare et tov ud fra skibet mod jorden og kravler ned af denne, måske bruge de en af de bizzarre balloner, der indtil nu har holdt skibet oppe til at svæve ned med, eller måske vil de prøve blot at hoppe ned på jorden når *Galejtårnet* har fået en højde hvor det ikke er for langt. Pointen er i hvert fald at de undslipper før *Galejtårnet* styrter mod jorden med et højlydt brag, og at det her er en sidste mulighed for at en af Karaktererne bliver mærket for livet ved at falde mod jorden i en for stor højde og radbrække sine knogler. Men når de er nået jorden mere eller mindre sikkert, og *Galejtårnet* styrtet til jorden, afsluttes scenen, og vi kommer til efterspillet.

Efterspillet: Her får hver Spiller én efter én at vide hvordan Zharradan Marrs endeligt har mærket ham for eftertiden. Det er muligt at ikke alle af Karaktererne er blevet mærket, men ligegyldigt hvad har en del af dem fået varige mén. Spillederen uddeler disse sådan som han finder bedst i forhold til de forløbne begivenheder. Derefter bør Spilleren sammen med Spillederen afgøre, hvad hans Karakter har lavet i tiden efter brudet, og op indtil Karaktererne mødes igen. Spillederen kan spørge ham, hvad han mener, Karakteren efterfølgende har lavet og ernæret sig ved.

Sårene:

Såret af Spejlets mange stumper: De mange hundrede små sår du pådrog dig, da Zharradan Marrs spejl eksploderede, har efterladt dig arret og vansiret for eftertiden. Nogle af sårende var overfladiske, mens andre var dybe, og disse har aldrig rigtig helet, men er vedblevet med at væske og bløde.

Den forkrøblede hånd efter Skæbne-amulettens eksplosion: Du holdt Skæbne-amuletten i opgøret med Zharradan Marr, også da den eksploderede. Dette har efterladt din hånd forkrøblet og ødelagt. De fleste af fingrene sprængtes bort, og forbrændingerne gjorde selve hånden og underdelen af din arm til et smertende sammensurium af ar.

Zharradan Marrs Lynild: Du er aldrig kommet dig over dette møde med Zharradan Marrs magi. Du har sår på din brystkasse og arme, der hvor dit tøj brændte sig fast til din hud, men værst af alt er dog, at du tog uoprettelig skade hvad angår dine nerver og bevægelsesevne. Til tider kan dine hænder og hele din krop ryste voldsomt og nærmest ude af kontrol, andre gange synes du blot ikke helt at kunne styre finere bevægelser.

Røgens fra Spejlets ødelæggelse: Du fik denne ubehagelige, mørke tykke røg ned i dine lunger, og nogle gange virker det, som om den aldrig er kommet op. Dine lunger og dit åndedræt har i hvert fald taget permanent skade. Din vejrtrækning er nu hæs og hivende, og ligeledes er din stemme blevet lavere og mere hæs som følge deraf. Du har nu heller ikke samme fysik eller kondition som du havde før. Røgen har ændret dig og sat sit mærke på dig.

(Skulle en eller flere af Karaktererne være blevet voldsomt såret i kampen om bord på *Galejtårnet*, kan Spillederen vælge at give dem følgende varige men efter kampen)

Kampens sår: Du blev voldsomt såret under den sidste kamp ombord på *Galejtårnet*. Så voldsomt at du aldrig rigtig er kommet dig over det. Din krop er mærket af disse sår, der tog lang tid om at gro helt sammen igen. Store ar løber hen over din krop. Disse er stadig ømme, og det ufleksible arvæv trækker din krop sammen, og gør den skæv og stiv.

(Skulle nogen hoppe, falde eller kaste sig ud fra *Galejtårnet* i stor højde, kan Spillederen vælge at give dem følgende varige mén)

Radbrækningen efter faldet: Du faldt mod jorden fra stor højde under flugten fra *Galejtårnet*. Som en følge deraf blev du slået halvt fordærvet, og mange af dine knogler brækket og ødelagt. Det tog dig lang tid bare at komme på fode igen, og selv om de fleste af dine brud er groet sammen igen, så er din krop dog aldrig blevet som før. Meget ved dig er nu skævt og krumt, for sådan er det vokset sammen, og som en følge deraf har du ikke længere helt din gamle bevægelighed. Man ser det også på dig, når du går og står, da du forekommer skæv og bøjet, og der er også smerte fra flere af brudene som aldrig helt er forsvundet.