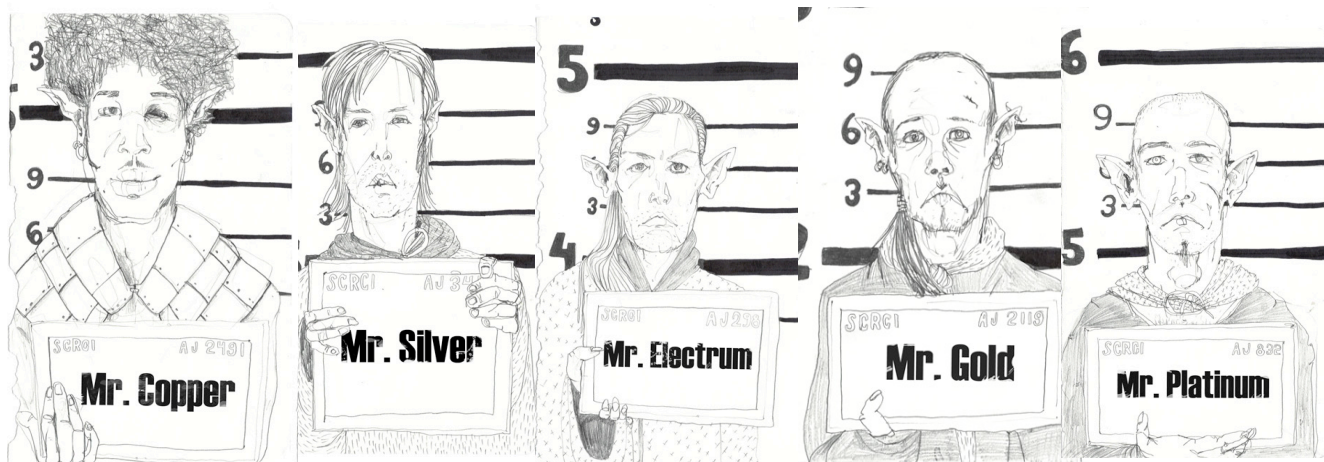


RESERVOIR ELVES



En JESUS BAR NITZVAH/FANTARANTINO produktion - RESERVOIR ELVES - Skrevet, skåret og scored af KRISTIAN BACH PETERSEN til FASTAVALØS
Illustreret af JULIE ØRSTREM NIELSEN - Layout af TUE BACH PETERSEN
Særlig tak til DRAGONS LAIR, FREDERIK BERG ØSTERGAARD, STEFAN von LÆGTESKOV, THOR FEJERSKOV JENSEN og METTE VOLLBRECHT WÜRTZ FRANSEN



Reservoir Elves

Skrevet, skåret og scored af:

Illustrationer:

Layout & forside:

Spiltestere:

Eksterne konsulenter:

Særlig tak til:

Kristian Bach Petersen til Fastaval09

En Jesus Bar Mitzvah/Fantarantino produktion

Julie Østrem Nielsen

Tue Bach Petersen

Stefan von Lægteskov, Thor Fejerskov Jensen, Troels

Bording, Martin Andersen & Mette Vollbrecht Würtz
Frandsen.

Frederik Berg Østergaard & Troels Vastrup

Dragons Lair

”Now, let’s get the job done ...”

Indholdsfortegnelse

Introduktion	5
Danglish	5
Fantarantino: Tarantino i et fantasysetting	5
Regler	6
Metagaming	6
Konfliktterningen	6
Fortællesekvenser	7
Synops	8
Karaktererne	9
Scenariet	10
Del 1 – Planlægning	10
1.1 Kroen	10
1.2 Nøgleopsamling	11
1.3 Hente flugtvognen	11
1.4 Tjekke mødestedet	12
1.5 Overvågning af Blackstone	12
1.6 Middag	12
Del 2 – Kuppet	13
2.1 Før Kuppet	13
2.2 Raid	13
2.3 Flugt	14
2.4 Flugtvognen bryder sammen	14
2.5 Vogntyveri	14
2.6 En ensom byvagt	15
2.7 En mindre gruppe byvagter	15
2.8 Byvagt med hunde	15
2.9 Redningsplanken	15
Del 3 – Rendezvous	16
3.1 Hvor fanden er vores potions?	16
3.2 Nice Guy Cedric ankommer	16
3.3 Tortur	17
3.4 Druiden ankommer	17
3.5 Jobe ankommer	18
3.6 Det endelige stand – Reservoir style	18
3.7 Det endelige stand – Butch Cassidy style	19
Epilog	19
Spiltesten	19
Bipersoner	20
Handouts	24
Kort (Waterdeep og Blackstone Mining Company)	25
Fortællesekvenser	28
Baggrund (Forgotten Realms og Repeaters)	35
1 stk. afskåret elverøre	36
Karakterark	37

Foromtale

I et af Waterdeeps utallige slumkvarterer høres en halflings hvinende stemme, den bliver brat stoppet af en halvorks grove røst. Stemmerne strømmer sammen med lyset fra fakler og en gigantisk kamin ud gennem døren fra The Fiery Flagon og oplyser kortvarigt de overfyldte rendestene. - Så smækker Manden døren efter sig, lyset og stemmerne svinder bort.

I et hjørne sidder fem elvere med ar på sjæl og krop. Manden kommer hen til bordet med seks store krus.

"Ok folkens. Lad os få det formelle ud af verden først. For jeres egen sikkerheds skyld får i kaldenavne, så I har noget at bruge under jobbet, men samtidig ikke kan stikke hinanden, hvis en eller flere af jer skulle blive snuppet af byvagten. Hvis I ikke kender hinandens navne, kan alverdens tortur og scrying spells ikke hjælpe 'vagten med at finde jer. Af samme grund bør I holde jer fra at snakke om personlige ting; venner, familie og hvor I kommer fra. Det er sgu også lige meget hvilken skov I kommer fra"

Den sporadiske latter fra de 5 elever bliver opslugt af larmen fra kroen.

"Så I er fra nu af, Mr Platinum, Mr Gold, Mr Electrum, Mr Silver og Mr Copper."

"Hvorfor skal jeg være Mr Copper? Det er sgu ikke et særlig sejt navn"

"og hvad med Mr Electrum, det er jo ikke engang et rigtigt metal, det er jo en blanding af guld og s..."

"...Det fandme fordi du er en halvelver! Hvis I ikke kan lide jeres dæknavne kan I sgu skride her og nu. Det her er ikke afstemning i et lav for gnom illusionister"

"Hvorfor kan vi ikke bare vælge vores egne navne?"

"For så sidder der 5 elvere og skændes om hvem der skal være Mr Mithrill. Siden de ikke kender hinanden, så er der ikke der vil give sig, og man kommer aldrig videre."

"Ok ok, ta' det roligt Jobe. Så er jeg Mr Copper, sådan skal det heller ikke være..."

Et Fantarantino heist scenarie til D&D 3.5, med klicheer, intriger, fortællesekvenser, attitude og afskårne elverører!

Introduktion

Velkommen til *Reservoir Elves*, et D&D Fantarantino scenarie til Fastaval 2009. Stilen er et miks mellem klassisk D&D fantasy og filminstruktøren Quentin Tarantinos filmstil og -univers. Det vil sige, vi taler om fireballs, longswords, bandeord, lange monologer og en masse cool.

Spilpersonerne er alle hårdkogte elvergangstere i byen Waterdeep. Professionelle kriminelle, der er samlet af en gusten bagmand for at udføre et farligt kup. De kender ikke hinanden i forvejen og får udleveret dæknavne, så de ikke behøver identificere sig overfor hinanden. Kuppet bliver i midlertidig besværliggjort af byvagten, og det faktum at gruppen af sammensvorne blandt andet består af en psykopat, en amatør, en gangster med kolde fødder og en forræder. Som stjernerne står linet op over Waterdeep, skal de være heldige, hvis de overlever kuppet, og ikke mindst hinanden.

Dangllsh

Reservoir Elves er et dansk scenarie, til en dansk kongres, men til et engelsksproget rollespilssystem, sat i verden, hvor alle de termer, folk bruger, er på engelsk. Jeg har generelt ikke oversat de engelske ord fra D&D, det vil sige, at det som udgangspunkt hedder en fireball og ikke en ildkugle, spells, ikke trylleformularer og crossbows, for at slippe for fnisen, når der snakkes om armbrøster. Om det er et shortsword eller et kort sværd er mig lige meget. Brug de ord, der falder dig og spillerne naturligt. Jeg lover, at der ingen livsanskuelsesændringshjelme er i scenariet.



Fantarantino: Tarantino i et fantasy-setting.

I *Reservoir Dogs* og *Pulp Fiction*, og i mindre grad *Jackie Brown* og *Kill Bill*, har den amerikanske filminstruktør Quentin Tarantino skabt et helt unikt univers indenfor krimigenren, og det er udgangspunktet for dette scenarie. I Fastaval ølteltet et par år tilbage begyndte en flok mere eller mindre berusede rollespillere at finde på fantasy-pendanter til den særlige stemning og stil, der er i dette filmunivers. Det startede vist med snak om afskårne elverører og rullede derfra. Udover det må Guy Richies film *Snatch*, *Rock'n'Rolla* og *Lock, Stock And Two Smoking Barrels*, Spike Lees *Insider Man*, samt Palle Schmidts scenarie *De Professionelle*, fra Fastaval 1994, også nævnes som inspiration for *Reservoir Elves*.

Den største kamel, der er at sluge i forbindelse med Fantarantino er, at selvom mange rollespillere kan en endeløs række af fede filmcitatater og cool moves, betyder det ikke, at det er nemt at få et sejt flow i sin snak, som er det, der langt hen ad vejen bærer Tarantinos univers. Som hjælp til at få det 'nørd cool' frem i spillerne, har *Reservoir Elves* en række hjælpemidler, udover de almindelige D&D regler. Hjælpemidlerne står beskrevet nedenfor.

Regler i Reservoir Elves:

Scenariet er skrevet til D&D 3.5rd edition. Som spilleleder er det nødvendigt at have et rudimentært kendskab til reglerne. Det bør tilstræbes, at kampsekvenser, og andre sekvenser, der involverer reglerne, kører så glat som muligt på bekostning af regelrethed. D&D 3.5rd edition er et meget detaljeret system med mange små finesser, som skal overlades til kampagne-nisseri. I et kongresscenarie er hastighed og en hurtigt flydende handling mere vigtig end, om der skal gives en +4 eller en +2 bonus på et slag. Det er op til dig som spilleleder at styre, hvor stor en rolle D&D-reglerne skal spille. Stik en føler ud, og prøv at fornem, hvor hardcore regelnørder spillerne er, det plejer der sjældent at være meget af på en con. Hvis du selv er en regelrookie, begrænser du selvfølgelig bare selv regelrytteriet. *Reservoir Elves* er skrevet af en D&D-spiller uden stor regelkundskab, og selv om scenariet er sat i *Forgotten Realms*, er der lånt med fri hånd fra andre settings og D&D-verdener, og der er med garanti brud på de "ægte" D&D regler flere steder. Hvis det krænker nogle hardcore *Forgotten Realms*-gamere i gruppen, må du som spilleleder slå ud med armene og henvise til undertegnede.

Den mest markante regel/universændring er brugen af repeating crossbows i *Reservoir Elves*. Regler og stats på disse hurtigtskydende våben er hentet i det fremragende D&D kampagne-setting *Dark Legacies*, der udkom i 2004. Hvis spillerne ønsker en forklaring på de "moderne" våbens opdukken i *Forgotten Realms*-verdenen, er en sådan at finde i handout-sektionen.

Meta-gaming:

Der er ikke noget mere stemningsdræbende for et scenarie end et pludseligt udbrud af diskussion om flanking regler, tilbageværende hit points og armor classes. Scenariet bygger meget på at *Fantarantino*-stemningen bevares, og spillerne bør stærkt opfordres til IKKE at snakke om tallene på deres karakterark, men

derimod bruge deres D&D-viden og -ordforråd i spillet. Det er helt fint, at inddrage "reglerne" i replikkerne i selve scenariet. Der må gerne snakkes om forskellige spells, paladiners irriterende detect evil-evner og om forskellige typer monstre, magiske genstande og karakterklasser.



Konfliktterningen:

Reservoir Elves ligger i høj grad op til konflikt mellem spilpersonerne, og det er meget sandsynligt, at spilpersonerne på et tidspunkt ryger i flæsket på hinanden. Det er ikke meningen, at det skal ske tidligt i scenariet, da et slagsmål mellem spilpersonerne meget hurtigt vil kunne koste en eller flere af karaktererne livet. På den anden side må spilpersonerne meget gerne komme med mere eller mindre slet skjulte trusler mod hinanden og have en optrapning af konflikten liggende lige under overfladen. For at fordre den latente ballade benytter *Reservoir Elves* sig af én konfliktterning.

Konfliktterningen er en 20-sidet terning, der ved scenariets start placeres centralt på bordet, så alle spillere kan nå den. Hvis en spilperson ønsker at gå i kødet på en anden spilperson, skal vedkommende bruge konfliktterningen. Til nedskydning af byvagter og climb-rul må spillerne benytte deres egne terninger, men hvis de faktisk vil optrappe, og skyde på en af de andre

spilpersoner, skal konflikteringen benyttes. Det vil sige, at hvis du har konflikteringen i hånden, har spilpersonen sin crossbow pegende på en af de andre spilpersoner. Spiltests har vist, at den særlige terning giver en øget spænding og en cowboy-high noon-duel stemning - hvem griber først konflikteringen, og skyder dermed først?

Som ekstra gimmick kan du som spilleleder sige, at criticals rullet med konflikteringen ikke skal confirmes. Det vil sige, at et rul på 19 eller 20 med terningen automatisk giver dobbelt skade.

Konflikteringen må meget gerne være en stor/særlig 20-sidet. I spiltestene blev der brugt en stor solid metal terning, der lavede seriøse mærker i bordet, men den kan sagtens være en almindelig 20-sidet.

Fortællesekvenserne:

Spillerne har mulighed for at peppe scenariet op med en række fortællesekvenser/monolog-oplæg, der ligges ud på bordet ved spilstart. Sekvenserne er at finde i handout-sektionen, og bør ligge med forsiden nedad, så spillerne ikke kan læse sekvenserne, før de samler dem op. Det er ikke meningen, at alle fem karakterer skal have blæst deres sekvens af inden for den første time. Det optimale er, at spillerne lader sig inspirere af noget, der sker i scenariet, eller bruger den til at geare ned oven på en scene med aktion. Det er tilladt for andre spillere og dig som spilleleder at komme med indspark eller spørgsmål til fortællesekvensen, imens den finder sted, så længe det ikke bliver forstyrrende for den fortællende spiller. Det er også ok for spillerne at træde udenfor en scene og bryde ind med en fortællesekvens i en scene, hvor ens spilperson ikke er til stede.

Målet med sekvenserne er at skabe en sej attitude hos spillerne og understrege karakterernes personlighed og scenariets stemning. Tænk på dem som Mr Oranges (Tim Roth) historie om potsmugleri i *Reservoir Dogs* eller Captain Koons (Christopher Walken) historie om lommeuret til den unge Butch i *Pulp Fiction*. For at give

spillerne en ide om fortællesekvensernes brug, er du som spilleleder udstyret med din egen fortællesekvens, som du kan fyre af før scenariestart. Sekvensoplæggene er at finde i handoutsektionen.

"You want the story? I'll spin it for you quick."

Lt. Muldoon
Planet Terror

Synops:

Del 1 - Planlægning:

Spilpersonerne bliver hyret af den berygtede gangster Jobriath, i daglige tale, og resten af scenariet, bare Jobe, til at udføre et kup hos en juvelér i Waterdeep. Spilpersonerne får lov til at se hinanden lidt an, pisse territorium af og lave lidt planlægning af kuppet. Det skal ikke tage for meget tid, men gerne være med til at sætte stemningen for resten af scenariet.



Efterfølgende skal de stå for forskellige småting i forbindelse med kuppet, der allerede har en grundlæggende plan fra Jobes side. Spilpersonerne skal have hentet flugtvognen, skaffet nøglen til pengeskabet fra en tidligere

ansat hos Blackstone og have styr på forskellige andre småting. Det skulle samtidig give spilpersonerne yderligere mulighed for at spille med musklerne og se, hvad hinanden har at byde på.

Del 1 slutter med middagen aftenen før kuppet, hvor spilpersonerne første gang samlet møder Jobs søn, halvveler magikeren Cedric.

Del 2 – Kuppet:

Spillerne kaster sig ud i selve røveriet. Lige meget hvor godt spillerne har planlagt kuppet, går der lort i den. Dværge bliver dræbt, fælder udløst, og spilpersonerne, måske sårede, må flygte over hals og hoved. Spilpersonerne må gerne blive splittet op her, i en sekvens af scenariet, der gerne skal køres i højeste gear med sømmet i bund. Jo mere hektisk og panisk, jo bedre. Samtidig må det ikke blive kedeligt for de spillere, der ikke er i aktion, så scenerne skal skæres tæt.

Del 2 slutter når spillerne, i grupper eller alene, kommer frem til det planlagte mødested, en lagerhal på Waterdeeps havn.

Del 3 – Rendezvous:

Spilpersonerne mødes som planlagt i lagerbygningen ved havnen, men ellers er intet gået som planlagt. Spilpersonerne er sårede, har dræbt en del byvagter og mistanken om, at de gik i et baghold lurer. For at gøre det hele værre, er der ikke styr på byttet, Jobe er der ikke, som han skulle være, og der er ingen f*cking healing potions i lageret. Konflikten eskalerer, en gusten druide dukker op, gidsler bringes i spil, og det hele skulle gerne ende med et brag af et Mexican/Waterdeep stand off, lige inden byvagten stormer lageret.

Sammen med del 3 slutter scenariet.

Karakteren

Det er op til dig som spilleleder at uddele karaktererne til de rette spillere. En kort forklaring og snak om Fantarantino universet kan måske afdække spillernes viden om filmen. Et vist kendskab til filmen kan være en fordel for specielt Mr Silver og Mr Platinum, men er på ingen måde påkrævet.

- **Mr Platinum** – *the psycho*. Den kølige psykopat, for hvem det ikke længere handler om at udføre et kup, men om at påføre smerte og være led.
- **Mr Gold** – *the good guy*. Den grundlæggende 'gode' kriminelle, der egentlig bare ønsker at trække sig tilbage. Er med på holdet for at betale en æresgæld til Jobe.
- **Mr Electrum** – *the professional*. Den iskolde og seje professionelle. En mønster-gangster, der nyder den perfekte forbrydelse for forbrydelsens skyld.
- **Mr Silver** – *the traitor*. Byvagtens mand i gruppen. En paladin blandt syndere, der måske har fået smag for den kriminelle løbebane og sympati for sine nye kolleger.
- **Mr Copper** – *the chatterbox*. En klassisk dungeon-kravende eventyrer, der er med på sit første job som professionel forbryder. En grådig amatør-gangster.



“Just because you are a character doesn't mean that you have character.”

The Wolf,
Pulp Fiction

Døl 1

1.1 Kroen

Hvor: The Fiery Flagon, en beværtning i Waterdeep.

Hvem: Elverne og Jobe.

Spilpersonerne sidder bænket omkring et bord på The Fiery Flagon. De har lige mødt hinanden, og Jobe har lige uddelt spilpersonerne dæknavne for kuppet. Jobe vil herefter på sin bryske facon forklarer de store linjer i kuppet.

- Kuppet er rettet mod Blackstone Mining Company, et juvelerfirma drevet af et par dværgbrødre.
- Kuppet skal finde sted i fuldt dagslys to dage senere.
- Byttet er en større sending ædelsten.
- Blackstone butikken er beskyttet af et kraftigt anti-magisk felt, der neutraliserer alle former for magi. Derfor nytter det ikke noget at sende magikere ind eller slæbe magisk udstyr af nogen art med. Derfor har elverne også overladt alt deres magiske udstyr til Jobe, der vil opbevare det, indtil kuppet er udført.
- Der er vagter i butikken, men ikke flere og farligere, end at spilpersonerne vil kunne klare dem.
- Pengeskabet, hvor ædelstenene opbevares, er beskyttet af en lang række fælder, men Jobe har gennem en tidligere ansat hos Blackstone anskaffet en nøgle, der åbner skabet uden at aktivere fælderne, og uden det bliver nødvendigt med tungt og langsommeligt dirke-arbejde.

Jobe fortæller, at der skulle være ædelsten til en værdi af mindst 15.000 gold pieces, og hver af elverne modtager 1.000 for deres deltagelse i kuppet.

Jobe forklarer yderligere, at kuppet skal udføres hurtigt og effektivt, og at der bare er et par småting, der skal ordnes inden spilpersonerne kan træde i aktion. Så spillernes opgave den følgende dag er:

- At hente nøglen hos den tidligere Blackstone ansatte, en dværg ved navn Fede Oleg. Han befinder sig på kroen The Demon's Head, ved Waterdeep havn.
- Hente flugtvognen. Jobe har bestilt en firespandsvogn hos et stutteri lige uden for byen. Stutteriet er drevet af halflingen Kerrea Blevin.
- Tjekke stedet, hvor elverne og Jobe skal mødes efter kuppet.



Han giver derefter spillerne et kort over Blackstone butikken, med formaningen om ikke at gøre kuppet mere kompliceret end nødvendigt. Herefter forlader Jobe selskabet, men lover at vende tilbage den følgende aften. Spilpersonerne kan nu snakke kuppet igennem og snakke om løst og fast. Når det ikke er interessant længere, bør der springes til næste scene.

Terningerne: -



1.2 Nøgle opsamling

Hvor: Kroen The Demon's Head, Waterdeep havn

Hvem: Elverne, Fede Oleg, et par halvork bøller (Rogan, Siluk & Horknuth)

Fede Oleg har indlogeret sig på denne lidet charmerende kro. Er spilpersonerne opmærksomme, inden de går ind på kroen, kan de spotte en brutalt udseende halvork, der sidder på en rulle reb. Han sidder og renser negle med en stor kniv og virker ikke, som om han skænker spilpersonerne nogen form for opmærksomhed.

Indenfor i kroen, som er befolket af et lille antal sømænd, kan spillerne få Olegs værelsesnummer. Han bor på værelse 15 på kroens anden sal.

Når spilpersonerne kommer op ad trappen, hører de lyden af en dør, der bryder sammen. Længere oppe af trappen, har to halvorker lige sparket døren ind til Fede Olegs værelse. Samtidig er den fede dværg på vej ud af vinduet. Møblerne er væltet, rummet stinker af sved og mælk, og overalt ligger der emballage fra krokæden White Castle, Fede Olegs favoritsted.

Det ender formodentlig med en kort og hektisk kamp. Halvorken udenfor springer også i aktion, hvis nogen af elverne er blevet ude på gaden.

Hvis elverne får reddet Fede Oleg, vil han forklare, at han ikke ved hvem halvorkerne er, men at de måske er sendt af folk han skylder penge. I virkeligheden har Oleg forsøgt at

sælge Blackstone nøglen flere gange, blandt andet til stratenrøverne i The Black Boar Tribe.

Skulle Fede Oleg tage billetten i kampens hede, kan nøglen til Blackstone pengeskabet findes ved en grundig gennemsøgning af værelset.

Terningerne: Kom op af trappen uden at blive opdaget (Stealth DC 15), seje moves og rullefald på trappe/gang (Acrobatics DC 15-20), spring fra anden sals højde (Jump DC 20), ryst sandheden ud af Fede Oleg (Intimidate DC 20), ryst noget som helst ud af en halvork (Intimidate DC 25).

1.3 Hente vognen

Hvor: Jumping Pony Ranch, lidt uden for Waterdeep

Hvem: Elverne og Kerrea Blevin

Jobe har bestilt en flugtvogn, som spillerne kan hente hos halflingen Kerrea Blevin, der driver Jumping Pony Ranch.

Jumping Pony er en lille velholdt gård med et par længer, samt en stor indhegning, hvor heste af alle typer og størrelser boltrer sig. På en hegnspæl sidder Kerrea Blevin, med et græsstrå i mundvigen.

Halflingen vil spørge forsigtigt, men vedholdende, til, hvad det er, elverne skal lave. Han ved udmærket godt, hvad de vogne, han sælger til Jobe, bliver brugt til, men han er også vild med sladder, rygter og historier.

Besøget kan bruges til at få spillerne til at løsne op og få tungebåndet mere på gled. Ellers sker der ikke det store på Jumping Pony Ranch.

Terningerne: -

1.4 Tjek på mødestedet

Hvor: Lagerhal 23, Waterdeep havn

Hvem: Elverne

Elverne kan smutte forbi lagerhallen, hvor de skal mødes med Jobe og Cedric efter kuppet. Jobe har efterladt en kasse med healing potions hos indehaveren af The Fiery Flagon, som spillerne kan stille klar på mødestedet, skulle nogen af dem være sårede efter kuppet. Samtidig kan de undersøge området omkring mødestedet, som er ret øde og menneskeforladt.

Terningerne: -



1.5 Overvågning af Blackstone

Hvor: Området omkring Blackstone Mining Company

Hvem: Elverne

Det er meget sandsynligt, at spillerne vil ud og spejde lidt i området, hvor kuppet skal finde sted. Området er et pænt forretningskvarter, med brede gade og en del trafik.

En overvågning kan afsløre følgende:

- Der ligger en kro på hjørnet overfor butikken. De har gode tærter.
- Byvagten kommer forbi området cirka en gang i timen. En patrulje på 2-3 mand.
- Blackstone Mining Company har to vagter inde i butikken. Dværge.

Terningerne: Besøge Black Stone butikken uden at vække mistanke (Bluff DC 15)

1.6 Middag

Hvor: Fiery Flagon

Hvem: Elverne, Jobe og Nice Guy Cedric.

Det er tid til at finpudse de sidste detaljer, og det kan passende ske til middag aftenen før. Jobe kommer forbi, medbringende sønnen Cedric. Middagen kan bruges til snak, planlægning og yderligere præsentation af Jobe og Cedric.

Terningerne: -

Døl 2

2.1 Før kuppet

Blackstone Mineselskab drives af dværgfamilien Blackstone, mere specifikt tvillingerne Jock og Bacary. De har investeret en masse i at sikre deres forretning, blandt andet med et ualmindeligt effektivt anti-magisk felt over deres butik i Waterdeep. Feltet går ind og modvirker alt magi i butikken, inklusiv magisk udstyr, der simpelthen mister sin kraft under påvirkning af feltet.

Den plan, som Jobe stikker ud til spillerne, er ganske simpel. De kører op foran Blackstone Mining Company med vognen, fem elvere hopper ud og stormer ind i butikken, hvor de får kontrol over vagter og ansatte. En dækker døren, og imens to mand holder dværgene i skak, bevæger de andre to sig op til pengeskabet og slæber de sække eller kasser ned, som ædelstenene er placeret i. De bliver slæbt ud til vognen, og elverne forlader butikken, få minutter efter de kom.

Scenerne 2.4 til 2.9 er scener, der kan finde sted under elvernes flugt fra Blackstone Mining Company. Du kan som spilleleder bruge så mange eller så få af disse scener, også afhængigt af, hvor meget elverne bliver splittet op under flugten. Det vigtigste er, at det holdes intenst og hektisk, og at spillerne ikke keder sig, når de ikke er på. Klip hårdt mellem de forskellige grupper og kør i et hårdt og stringent tempo.

2.2 Raid

Hvor: Blackstone Mining Company butikken.

Hvem: Elverne, dværgbrødrene Jock og Bacary, to vagter (Morvel & Barkan) og tre ansatte i butikken (Johan, Gretar & Jussi).

Lad os komme i gang! Kuppet kan forløbe på alle mulige måder, det vigtigste er, at det på en eller anden måde går galt. Når spilpersonerne kommer ind i butikken, har de

gode muligheder for at overrumple vagterne. En af dværgbrødrene, Bacary, sidder ovenpå, men resten af butikkens personale er i butikken i stueetagen. Bacary vil forskanse sig på overetagen, med en crossbow. Som oftest kan spillerne sagtens klare at få selv de bedste planer til at gå i ged, men her følger en række potentielle muligheder.

- Vagterne er sejere end forventet, og når at såre en eller flere af elverne seriøst.
- En fælde på pengeskabet går af i fjæset på den elver, der åbner det. Hvis elverne er fornuftige, og tjekker skabet grundigt inden de åbner det, kan du lade dem afmontere en fælde, og lade en sekundær fælde gå af i stedet. (Skade 2D6-4D6?)
- En ansat går i panik og forsøger at flygte.
- Bunden går ud af en af sækkene med ædelsten, og sender ædelsten væltende ud over gulvet.
- Jock griber efter en skjult, forgiftet kniv han har gemt under disken. Den hugger han i sækken på en af elverne, der pådrager sig en langsom, men smertefuld forgiftning.
- En eller flere af elverne går amok eller i panik.

Som sagt, det vigtigste er, at det går galt, dog ikke helt galt. At spilpersonerne mærker panikken komme snigende. At de føler, at de ikke helt har styr på tingene længere. Samtidig skal det heller ikke ende urkomisk, med alverdens uheld væltende ned over spillerne i ren slapstick stil.

Terningerne: Få vagter til at smide deres våben (Intimidate DC 25), få personalet til at makke ret (Intimidate/Diplomacy DC15-20), spotte fælder på pengeskab (Search DC 20-umuligt), afmontere fælder på pengeskab (Disable Device DC 20-umuligt)

2.3 Flugt!

Hvor: Waterdeeps gader

Hvem: Elverne og en ordentlig røvfuld byvagter.

Hvis de føler, at der ikke er styr på det inde i butikken, er det intet imod, hvad der venter dem ude på gaden. Her har byvagten taget position på hjørnerne omkring butikken, med skjolde, hellebarder og crossbows. På taget overfor har en wizard fra byens garde placeret sig og kan sende Magic Missiles ned mod elverne. Flugt er stadig mulig, enten med vognen, på to heste, der står bundet ved nabobutikken, gennem lemmen i butikkens tag og efterfølgende hen over Waterdeeps tage eller til fods, men så kommer man til at skyde sig igennem byvagten.

Terningerne: Styre/pløje vogn gennem byvagten (Ride DC 15-25), springe op på kørende vogn (Jump/Acrobatics DC 15-20), ride fra byvagten på hest (Ride DC 15-20), kravle over muren på butikkens tag (Climb DC 15), springe ned i gyde/fra tag til tag (Jump DC 20)



2.4 Flugtvognen bryder sammen.

Hvor: En gade i Waterdeep

Hvem: Elverne.

Hvis nogen af elverne slipper væk i vognen, de havde med, kan den bryde sammen kort efter, de er kommet ud af området. Resten af flugten må nu foregå til fods, eller et nyt køretøj til vejbringes (Se 2.5).

Terningerne: Kontrollere en vogn, hvis hjul er smadret (Ride DC 20)

2.5 Vogn tyveri

Hvor: En gade i Waterdeep.

Hvem: Elverne, Kaba Durnin (gnom illusionist) og en kusk.

Et meget sandsynligt udfald af kuppet er, at elverne kommer væk fra hinanden og/eller den planlagte flugtvogn skrider, før alle er ombord.

I sådan et tilfælde kan elverne ønske at skaffe sig et transportmiddel, specielt hvis de slæber på de tunge sække med byttet, kan det virke fristende at stoppe en vogn, så snart man er kommet lidt væk fra Blackstone bygningen.

Vognen som elverne udser sig, kunne være Kaba Durnins lette karet. Kaba er en hurtigtalende gnom illusionist, der ikke vil være specielt frygtsom, skulle han blive stoppet af en flok desperate elvere. I stedet vil han forsøge at stresser elverne med snak og små illusioner, men har ikke noget ønske om at gå i clinch med bevæbnede gangstere. Skulle elverne forsøge at skade ham seriøst, er han ikke for fin til at smide diverse illusion spells (Displacement, Hypnotic Patern, eller Colour Spray) efter dem eller gøre sig usynlig og stikke af.

Alt efter hvor hårdt prøvet elverne er, kan sværhedsgraden for at skaffe sig et friskt køretøj modereres.

Terningerne: -

2.6 En ensom byvagt

Hvor: En gyde i Waterdeep

Hvem: Elverne og en ensom byvagt (Pascal Llewyn).

Lige som en eller flere af elverne har rystet deres forfølgere af sig og hopper over en mur, støder de på byvagten og elveren Pascal Llewyn. Under jagten på elverne er han kommet væk fra sin deling, og har benyttet de rolige omgivelser til at lade vandet i en tom gyde. Hans hellebard står lænet op ad muren i den anden ende af gyden, og han bliver bogstavelig talt taget med bukserne nede. Han overgiver sig, så snart der bliver rettet en crossbow mod ham.

Pascal er et nemt offer for vrede og hævngherrige elvere, men kan samtidig blive et glimrende gidsel, både til at gemme sig bag og til at udspørge senere.

Terningerne: Sætte en skræk i livet på en byvagt med bukserne nede om hælene (Intimidate DC 12)

2.7 En mindre gruppe byvagter

Hvor: Waterdeeps gader

Hvem: Elverne og en gruppe på 3-5 byvagter.

Hvis det hele er gået lidt for nemt, kan elverne rende på en flok byvagter. De kan være til hest, hvis spillerne er kørende, eller til fods, hvis elverne er det samme. Det kan give mere action under flugten og smide lidt mere pres på elvernes skuldre.

Terningerne: -

2.8 En byvagt med hunde

Hvor: En gade i Waterdeep

Hvem: Spillerne, en byvagt og 1-3 bidske vagthunde.

Elverne drejer om et hjørne, og render ind i en byvagt med et par hårde vagtkøtere. Alt efter hvordan og hvor hurtigt elverne reagerer, pudser byvagten hundene på dem.

Terningerne: Få en bidsk køter til at slappe af (Animal Handling DC 25)



2.9 Redningsplanken

Hvis spilpersonerne klarer at få rodet sig ud i så mange problemer, at de ikke selv kan klare sig ud af det, uden at det virker helt urealistisk, er der en redningsplanke. Skulle en eller flere af elverne af den vej blive taget til fange af byvagten, kan du sende Nice Guy Cedric ind som deus ex machina, og redde dem.

Han kan dukke op fra en gyde eller træde frem foran en vogn og hurtigt pille byvagter og fangevogtere ned med en salve potente magiske angreb (spells som Fireball, Magic Missile og Scorching Ray).

Efterfølgende vil Cedric følge de reddede elvere tilbage til mødestedet.

Terningerne: -

Del 3

Spilpersonerne kommer tilbage til rendezvous stedet, enten samlet eller dryssende hver for sig eller i små grupper. Måske sårede, måske vrede, måske paniske. Dette er scenariets klimaks og kan variere meget i længde, alt efter hvor meget spilpersonerne går i kødet på hinanden, men også efter hvor lang tid scenariet har taget op til del 3. Samtidig er denne sidste del også mere åben end de foregående. Nogle af spilpersonerne vil måske forsøge at snakke sig ud af eventuelle konflikter, imens andre vil have en tendens til at lade deres crossbows tale. Der skulle være alle muligheder for, at forskellige af elverne har opbygget solid antipati overfor hinanden og vil beskyldte hinanden, for at være forrædere, stikkere, psykopater og det, der er værre. Nogle vil måske også være varsomme med at vende tilbage til mødestedet, hvis de er overbevist om, at de er gået i en fælde med kuppet. Her kan hævnmotivet ("Jeg skal tilbage og finde ud af, hvem fanden forræderen var. Koste hvad det vil!") eller det faktum, at Jobe har deres betaling, og alt deres magiske udstyr liggende. Det vigtigste er, at der bliver bygget op til en intens og gerne konfliktfyldt finale. Nedenfor er nogle potentielle scener og kickers, der kan sætte gang i krudtønden og drive scenariet mod en slutning.

Hvis spilpersonerne, meget mod forventning og sædvane, stadig er gode venner på dette tidspunkt, og slet ikke har nogle ben i siden på hinanden, er der også en potentiel afslutning for dem.

"Where's the commode in this dungeon? I gotta take a squirt."

Mr Pink,
Reservoir Dogs

indtil Jobe dukker op. Han virker dog ikke specielt sikker i sin sag, og hvis tingene ikke går hans vej, kan han sagtens knække over, og hidse sig op overfor dem og true med det ene og det andet. På den måde kan han bruges både til at dæmpe gemytterne og til at smide yderligere brænde på bålet. Samtidig kan han sende bud efter en cleric, hvis nogen af elverne er sårede. Lige meget hvad, forlader han pakhuset igen. Enten for at hente en cleric, hente Jobe eller i et andet ærinde.

3.1 Hvor fanden er vores potions?

Hvor: Pakhuset

Hvem: Elverne

Et par af elverne var forbi pakhuset og placere en kasse med healing potions før kuppet. Kassen er der stadigvæk, men der er altså ingen potions i kassen.

Ingen ved hvor de er, men det kan sikkert sætte en del lus i skindpelsen, hvis elverne ikke ankommer samtidig, og sent ankomne skal overbevises om, at der altså aldrig har været nogle potions. Samtidig kan det være yderligere brænde på bålet, hvis folk er sårede og i den grad trænger til en potion.

Terninger: -

3.2 Nice Guy Cedric ankommer

Hvor: Pakhuset

Hvem: Elverne og Nice Guy Cedric

Hvis situationen hurtigt spidser til, når elverne vender tilbage til pakhuset, kan Nice Guy Cedric dukke op, og få lidt ro på tingene. Specielt hvis han har reddet nogle af elverne (se punkt 2.9), kan hans magiske fire power

nok ligge en dæmper på de største brushoveder. Han vil mane til besindighed og sige, at elverne bare skal tage det med ro, og vente indtil Jobe dukker op. Han virker dog ikke specielt

sikker i sin sag, og hvis tingene ikke går hans vej, kan han sagtens knække over, og hidse sig op overfor dem og true med det ene og det andet. På den måde kan han bruges både til at dæmpe gemytterne og til at smide yderligere brænde på bålet.

Samtidig kan han sende bud efter en cleric, hvis nogen af elverne er sårede.

Lige meget hvad, forlader han pakhuset igen. Enten for at hente en cleric, hente Jobe eller i et andet ærinde.

Terningerne: -



3.3 Tortur

Hvor: Pakhuset:

Hvem: Elverne, en fange, evt. Nice Guy Cedric.

Hvis elverne har taget en byvagt som fange, kan det være de vil forsøge at få nogle informationer ud af ham. Eller bare lade deres vrede og aggressioner gå ud over ham. Eller en kombination af de to.

Byvagten Pascal Llewyn (se punkt 2.6) er en fodtusse i Waterdeeps byvagt, men han har dog også nogle informationer han kan dele ud af, hvis han bliver truet længe nok.

- Byvagten vidste godt, at kuppet ville finde sted.
- Byvagten ved ikke, hvor elvernes mødested er.
- Rygterne forlyder om, at der er en agent placeret i gruppen, Pascal ved ikke hvem.

Generelt vil den stakkels vagt forsøge at holde sig i live og tigge og bede, på ynkelig facon, om at hans liv bliver skånet.

Hvis elverne har kidnappet en anden end Pascal, må du som spilleleder improvisere. En helt anden, men potentiel, mulighed er, at elverne beslutter sig for at forhøre/torturere en af deres egne, hvis de er overbevist om en af de andres skyld. Hvis det er tilfældet, må den tages på gehør, og stoppes inden en af elverne bliver likvideret af sine egne. Det kan ske ved at Jobe, Cedric eller druiden dukker op.

Terningerne: -

3.4 Druiden ankommer

Hvor: Pakhuset

Hvem: Elverne, Roman Bednar, Nice Guy Cedric.

Døren til pakhuset går op (medmindre den er barrikaderet - så bliver der banket hårdt på) og ind kommer en ualmindelig lurvet udseende mand. Roman Bednar er en druid, der er flyttet til byen, og det tætteste Cedric har kunnet komme på en cleric, til at lappe elverne sammen.

Bednar virker på ingen måde pålidelig, men kan nødtørftigt stoppe blødninger og dæmme midlertidigt op for effekten af gift. Samtidig kan han komme med de nyeste informationer udefra, men tør ikke fortælle noget åbent så længe Cedric er i nærheden. Hvis han kan skaffes på to- eller tremands hånd, kan han fortælle følgende:

- Byvagten leder intensivt efter folkene, der røvede Blackstone Mining Company.
- Cedric virkede oprørt og tydeligt nervøs, da han kontaktede Bednar.
- The Black Boar Tribe er på en offensiv gennem Waterdeep, for at finde de folk der dræbte flere af gruppens medlemmer på kroen The Demon's Head.

Skulle Bednar være til stede, når intern ballade opstår, vil han forsvarer sig så godt, han kan, og ellers bare forsøge at flygte. Han kan eventuelt tjene som lokkedue, hvis nogle af elverne forsøger at stikke af, når byvagten står for døren.

Terningerne: -

3.5 Jobe ankommer

Når tingene spidser til, og tiden nærmer sig tæppefald, bør Jobe ankomme til pakhuset. Han er edderspændt rasende over udfaldet af kuppet og er overbevist om, at en elverne i gruppen er en forræder, enten placeret af byvagten eller en af hans konkurrenter i Waterdeeps underverden.

Hvem han vil skyde skylden på, er op til dig som spilleleder, men bør langt hen ad vejen være den, eller de af elverne, der vil skabe mest episk ballade, hvis de bliver udpeget som stikker, sådan som scenariet er forløbet. Nedenfor følger argumenter, som Jobe kan bruge til at pege på alle elverne:

- Mr Platinum: *“Hvad er der sket for dig, Gael? Hvad gjorde de ved dig i fængslet? Hvad måtte du gøre for at slippe ud? Du har solgt mig til byvagten for at slippe fri! Du var den sidste, jeg troede ville forråde mig.”*
- Mr Gold: *“Jeg skulle have vidst bedre end at kalde en gammel hund som dig ind! Jeg ved ikke, hvad de har betalt dig for at stikke mig, men jeg kan love dig at dine Cyricpenge ikke kommer til at sikre dig et lykkeligt otium.”*
- Mr Electrum: *“Jeg havde hørt, at du var langt ude med din syglige besættelse af Shar, men jeg troede stadig, du var professionel. Jeg skulle have vidst bedre end at stole på religiøse typer.”*
- Mr Silver: *“Du stinker jo af byvagt. Giv mig en halv time, så skal jeg finde en mand i byvagten, der kan identificere dig, eller giv mig en Detect Good scroll. Det kan kun gå for langsomt!”*
- Mr Copper: *“Jeg er for gammel i gårde til at hyre folk, jeg ikke kender, det kan jeg se nu. Du er den eneste i gruppen jeg ikke kan stå 100 procent inde for. Din skide forræder.”*

Der er frit slag for dig som spilleleder til at bygge videre på de beskyldninger, elverne allerede har smidt efter hinanden eller af- eller bekræfte mistanker, de har jongleret med inden Jobes ankomst. På den ene eller den anden måde skulle det gerne lede frem til slutningen. For pludselig kan man høre lyden af byvagten, der nærmer sig udenfor...

Terningerne: -

3.6 Det endelige stand – Reservoir-style.

Hvor: Lagebygningen på Waterdeep Havn

Hvem: Elverne, Jobe, Cedric og en ordentlig røvfuld byvagt lige uden for døren.

Det er nu tid til det endelige showdown. Det handler om hvem, der sigter på hvem. Hvem der er sårede. Hvem der spiller bedst? Hvem der forbliver cool og overlever. Hvem der panikker og vansmægter. Som spilleleder er din rolle nu at holde spændingen på kogepunktet og holde styr på spillerne. Det hele skal gerne køre hektisk og intenst, så hver en beskrivelse og hvert eneste rul med terningen virker livsvigtigt for elverne i skudlinjen.

Som tidligere nævnt er alle elverne i stand til at sende hinanden i dørken med et skud eller to, så det skulle gerne blive en kort men blodig konflikt.

Prøv så vidt muligt at få to cirka lige stærke fronter linet op, det kan ske ved hjælp af Jobes anklager (punkt 3.5) eller ved at lade Nice Guy Cedric skifte side i en konflikt.

Hvis nogle af elverne flygter fra pakhuset og scenen, sårede eller uskadte, med eller uden byttet, forsvinder de ud af scenariet, medmindre der er folk lige i hælene på dem, og konflikten fortsætter lige på den anden side af gaden. Folk, der forlader scenen, får plads i epilogen.

Ellers slutter scenen, når alle folk har forladt pakhuset eller er i gulvet, døde eller døende.

Terningerne: -

3.7 Det endelige stand – Butch Cassidy-style

Hvor: Lageret

Hvem: Elverne vs. Byvagten.

I det usandsynlige tilfælde, at spillerne faktisk ikke er blevet sure på hinanden, har fået elimineret Mr Platinum og/eller gør fælles front mod Jobe og Cedric, står de samlet, omringet af en stærk og hævngherrig overmagt. De kan forsøge at kæmpe sig fri, hvilket på episk vis bør koste størstedelen af dem livet, eller de kan prøve sig med lusk, og af den vej slippe væk. Det er op til dig som spilleleder at bedømme hvem og hvor mange, der slipper væk, men det bør som udgangspunkt være meget svært at slippe igennem byvagtens net.

Terningerne: -



Epilog

Hvad fanden skete der? Hvis en af spilpersonerne har en fortællesekvens tilbage, er det et glimrende tidspunkt at fyre den af på. Den ene overlevende elver kan se tilbage, og bruge det overståede kup i en sekvens. Ellers kan døende elvere på lagergulvet få lov til at udveksle sidste åndedrag, løfter om hævn, erklæringer af skyld eller oprigtige undskyldninger, sekunder før byvagten trænger igennem døren. Elvere, du som spilleleder har ladet slippe gennem nettet, kan fortælle om deres flugt. Hvem de skød, hvor sårede de blev, hvor de flygtede hen. Herefter er det tid til rulletekster.

Spiltøsten

Reservoir Elves er ved deadline blevet spiltøstet en enkelt gange. I tilfælde af at yderligere spiltøsts bliver foretaget, vil der komme en opdatering på hvordan de gik. Rollespillere er et uforudsigeligt folkefærd, men hændelsesforløbet fra disse spiltøsts kan måske hjælpe til at forudse, hvordan dine spillere vil reagere eller sætte tanker i gang om scenariets forløb:

Elverne mødtes i The Fiery Flagon og fik ret hurtigt pisket en hård, intern tone op. De klarede halvorkerne hos Fede Oleg uden problemer, imens Mr Platinum viste sig fra sin ubehagelig side og fik bluffet Mr Electrum til at henrette Oleg. Kuppet startede fint, men så snart han fik øje på byvagten, stak Mr Copper af med flugtvognen og efterlod de andre. Det fik vendt stemningen voldsomt imod ham. Samtidig med at Platinum og Electrum gjorde det af med vagter og ansatte i butikken, forsøgte Gold og Silver at få byttet bragt til veje, med det resultat, at Silver fik pengeskabsfælden lige i fjæset. Platinum stak af på hesteryg, imens de resterende flygtede over Waterdeeps tage. Copper kørte til havnen, skilte sig af med vognen, og lagde sig ellers på lur overfor pakhuset. De andre mødtes på lageret og blev hurtigt enige om, at Copper var forræderen, og at de hellere måtte vente på Jobe. De holdt løbende øje med døren, og på et tidspunkt fik Silver faktisk øje på Copper, siddende overfor. Samlet forsøgte de at overliste ham, men med snilde og en del held, fik han dræbt Platinum og Electrum, og sendt Silver i gulvet, inden han hårdt såret flygtede, lige som byvagten ankom. Imens de andre kæmpede, stak Mr Gold af med byttet.

Bipersonerne

Jobe: Også kendt som Jobriath eller Big Jobe. En gammeldags gangsterboss der sætter pris på ære, loyalitet men frem for alt penge. Han er så småt begyndt at overveje at trække sig tilbage, men er ikke sikker på, at sønnen Cedric er parat til at overtage det kriminelle imperium i Waterdeep. Jobe er en helt igennem brysk og bister mand, der ikke tolererer nogen form for pis. Samtidig er han klar over, at der er en særlig tone blandt tyve, og det respekterer han – han taler trods alt samme sprog.

Udseende: Et ordentligt skur af en mand. Skaldet, øjnene sidder dybt i hovedet på ham og han har ingen øjenbryn. Han har et stort ar i venstre tinding, fra et tidligere møde med en tiefling lejermorder.

”Hvorfor jeg vælger elvere, spørger du? Har du én gang set en flok gnomer rende forvirret rundt om hinanden under et kup, med illusioner flyvende til højre og venstre, så ved du hvorfor. Klart, en gruppe elvere har ikke samme gennemslagskraft som en typisk flok halvorker, men hvad de mangler i muskler, har de i evnen til at holde hovedet koldt. Dværge kan være fine nok til solo jobs, men de er for stædige til gruppeopgaver, og halflinger er ubrugelige til alt andet end lommetyveri og taskenspil. Hvis du skal have et svært job udført; skaf dig en flok elvere.”

”Det er hurtigt ind, hurtigt ud. I er fem mand, så jo mere kompliceret og besværligt det bliver, jo større chance er der for, at en af jer glemmer noget. Husk, det er bare en flok dværge I skal løbe fra. Hurtigt ind. Hurtigt ud.”



Nice Guy Cedric: Søn af Jobe og en af gangsterbossens kortvarige elverbekendtskaber. Han er en habil wizard, uden den råstyrke, det kræver at køre et gangsterforretning, hvor man ind imellem skal sætte sig i respekt overfor orker, snigmordere og bøller. Han er loyal overfor sin far, op til et vist punkt. Hvis Jobe skulle vakle i sine beslutninger, vil den opportunistiske Cedric måske slå til. Tilnavnet kommer fra barndommen, hvor han betalte sig fra problemer og skabte sig et stort netværk af 'venner'. Cedric kan godt lide at være sammen med elvere, men kommer ofte til at føle sig underlegen i forhold til disse fuldblods.

Udseende: Lidt fedladden halvelver med et tyndt skæg og mørk, halvlangt hår. Går som oftest klædt i løsthængende tøj i mørke eller lilla nuancer.

”Der er sgu ingen forræder her. I spidsørede klovner forvandler butikken til et større blodbad end en bugbear-lejr, så er det sgu da klart at byvagten kommer farende!”

Fede Oleg: Tidligere ansat hos Blackstone Mining Company, hvorfra han blev fyret for at tage af kassen. Han er alle utiltalende dværggenskaber samlet i en kvabset krop. Han er grådig, drikker og hader elvere. Samtidig er han også en kæmpe kryster og kan være en forfærdelig spytlikker, hvis han er i fare eller kan skimte en økonomisk gevinst til sig selv. Derfor har han forsøgt at sælge den nøgle han stjal hos Blackstone til flere forskellige grupper i Waterdeep.

Udseende: Lille, tyk, skaldet dværg, med stort skæg. Han stinker kraftigt af sved og mælk, og går klædt i lidt for stramt lædertøj.

"White Castle burgers. Det er et helt nyt Cormyr burgersted. De laver de bedste burgere i Waterdeep – I skulle prøve dem, sådan en flok splejsede elverfyre."

"Hyyyl! I må ikke slå mig ihjel, elverfolk!"

Kerrea Blevin: Ejer af Jumping Pony Ranch. Munter, en bonderøv og nysgerrig som halflinger er flest. Har gennem en årrække været Jobs leverandør af heste og vogne. Han er tidligere eventyrer, men den karriere stoppede dramatisk, da Blevin mistede begge ben i det han beskriver som "en ganske ubehagelig mimic-episode".

Udseende: Ældre halfling med korngult hår, iført lædertøj, stråhat og et græsstrå eller en pibe i munden. Han mangler begge ben, lidt over knæene. Har som oftest en ridepisk i bæltet.

"Det minder mig om dengang..."

Bacary & Jock: Indehaverne af Blackstone Mining Company. To driftige dværge, der er tredje generation i firmaet.

Udseende: To midaldrende dværge. Bacary går klædt i arbejdstøj i læder, imens Jock har et sæt pænt sort tøj på. Ingen af dem bærer synlige våben.

"I slipper aldrig godt fra det her, elvere."

"I kan ta' hvad I vil have, men I slipper aldrig ud af Waterdeep."

"Berøvet, af en flok elvere! Kan det blive værre!"

"Hvis så meget som en af jer stikker jeres grimme spidsørede elverhoveder her op, får I en bolt lige mellem øjnene!"

Morwel & Barkan: Dværgvagter hos Blackstone Mining Company. Bistre vagter, der dog er faldet lidt af på den, siden Blackstone meget sjældent oplever ballade. Morwel er bevæbnet med en falchion og Barkan med en battleaxe og skjold.

Udseende: Rustningklædte dværge. Morwel har kulsort hår og et stort skæg. Barkan er skaldet, og har skægget samlet i en knude. De er begge klædt i splint mails.

"Overgive os? Hah, aldrig til en elvermand!"

Johan, Gretar & Jussi: Ansatte hos Blackstone Mining Company. Tre juvelerer og smede, der knokler dagligt for Blackstone Mining Company. De er humørforladte og sammenbidte som dværge er flest.

Udseende: Klædt i forklæder, lædertøj og hatte eller pandebånd. De har alle tre kort skæg, for at undgå det kommer i vejen eller i essen.

"Vi overgiver os!!!"

Rogan, Siluk & Horknuth: Tre halvork gangstere. Tilhører gruppen Black Boar Tribe. Fede Oleg har forsøgt at sælge sine insideroplysninger om Blackstone Mining Company til denne gruppe.

Udseende: Store brutale gutter, klædt i studded leather og ringbrynjer og bevæbnet med sværd og økser. Rogan har ingen tænder i overmunden, Siluk har en klo i stedet for sin venstre hånd og Horknuth er ualmindelig lav, af en halvork at være.

"Smut, lille elvermand, ellers kommer du til skade!"

Byvagten eller blot 'vagten: Den ansigtsløse gruppe af modstandere som spilpersonerne flygter fra under og efter kuppet. De er generic, er i gulvet efter et velplaceret skud, men der er uendeligt mange af dem. 'vagtens rolle skifter, hvis det skulle lykkedes for spilpersonerne (særligt Mr Platinum) at tage et medlem af vagten som gidsel. Pludselig får 'vagten et ansigt og et navn; Pascal Llewyn, og vil, bedende for sit liv, love hvad som helst og tudende fortælle om kone og børn.

Udseende: Varierende, men generelt klædt i ringbrynje, hjelm og bevæbnet med hellebard eller sværd og skjold.

"Jeg beder dig. Jeg har kone og børn. Jeg ved ikke en skid om noget baghold. Jeg er bare en fodtusse. Det er bare et job, jeg er ikke ude efter jer. Jeg sværger! Du må ikke torturere mig!"

Kaba Durnin: Ekstravagant klædt gnom illusionist, hvis vogn elverne måske render på under deres flugt. Han er alt, hvad der er irriterende ved gnomer. Hurtigtalende, flyvsk, nysgerrig og god til illusioner.

Udseende: Hans tøj er løsthængende og hysterisk farverigt.

"Ved I ikke at forbrydelse ikke betaler sig? Specielt når jeg gør sådan her [kaster spell]"

"Der er ikke noget mere irriterende, end folk, der tror, de kan true sig igennem enhver situation."

"Ved Baravar Cloakshadow, hvad har I gang i, elvere?"



Roman Bednar: Urbaniseret druide, der nu tjener til dagen og vejen ved at lappe medlemmer af Waterdeeps underverden sammen. Han har det ikke godt i byen, og hele hans person emmer af forfald og druk. Han er en ynkelig person, men måske nogle af spilpersonerne vil spejle sig lidt i ham; endnu en person der er langt væk fra sit naturlige element: skoven.

(Druiden er den første spiltestgruppes opfindelse. I gangsterfilm er det altid en dyrlæge, der bliver hevet ind for at lappe folk sammen, så spontant begyndte spillerne at kræve, at der kom en druide og tilså dem.)

Udseende: Stor, kvabset og lurvet udseende mand iført en laset blanding af rustning og skind.

"Har man lappet en bjørn sammen, kan man vel også lappe en elver sammen."

"Pludselig er man god nok. Det er altid 'hjælp, cleric, hjælp! Jeg har fået en splint i fingeren'. Men så brænder lokummet på, og pludselig er druid ok. Typisk."

"Hov, det her ser helt anderledes ud end på en ulv/elg/bjørn."

NPC stats er mindre vigtige i Reservoir Elves. Bipersonerne er så seje/svage som du, som spilleleder, ønsker de er. Nedenfor er en forslag til stats til de enkelte bipersoner.

Navn	Armor Class	Hitpoints	Weapons:	Special:
Jobriath (Rogue 7)	15	23	Hand repeater (+10/1D6+(4D6)/19-20)	Sneak attack, evasion, uncanny dodge
Nice Guy Cedric (Wizard 5)	16	17	Dagger (+5/1D6+1/19-20)	Spells ready: 1 st : Sleep, Disguise Self, Charm Person 2 nd : Protection From Arrows, Scorching Ray, Alter Self 3 rd Fly, Lightning Bolt
Fede Oleg (Expert 2)	12	11	Dagger (+3/1D4+1/19-20)	
Roman Bednar (Druid 3)	17	21	Staff (+5/1D6+2)	Heal +8 Spells ready: 1 st : Cure Light Wound, Longstrider, Calm Animals 2 nd : Delay Poison,
Kaba Durnin (Sorcerer 4)	13 or 17*	15	-	Spells ready: 1 st Mage Armor*, Shield, True Strike, Colour Spray, Hypnotism 2 nd Protection from Arrows, Invisibility, Spider Climb, Fog Cloud
Rogan, Siluk & Horknuth (Warrior 2)	15/15/16	19/20/17	Battleaxe or Long Sword (+6/1D8+3)	
Morwel & Barkan (Fighter 2)	16/18	16/20	Falcion (+6/2D4+4/18-20) Battleaxe (+6/1D8+2)	
Bacary & Jock (Expert 3)	11/13	11/9	Light Repeater (+4/1D8/19-20) Poisoned Dagger (+5/1D4-1/19-20*)	*Poison: Fortitude Save DC 18/1-8 HP damage/-1 Dex Hver halve time
Johan, Gretar & Jussi (Expert 1)	11	4/3/7	-	
Byvagten (Warrior 1)	14	3-8	Long Sword or Light Repeater (+3/1D8+1/19-20)	
Byvagten Wizard (Wizard 1)	15*	3-5	Wand of Magic Missile (1D4+1)	*Mage armor
Vagthund	14	9	Bite (+4/1D6+2)	

Handouts

- #1: Kort over Waterdeep
- #2: Kort over Blackstone Mining Company
- #3: Kort over lagerbygningen
- #4: Fantarantino monologer (I-V)
- #5: Beskrivelse af repeating crossbows
- #6: 1 stk. Elverøre

#1: Kort over Waterdeep



The Demons Head

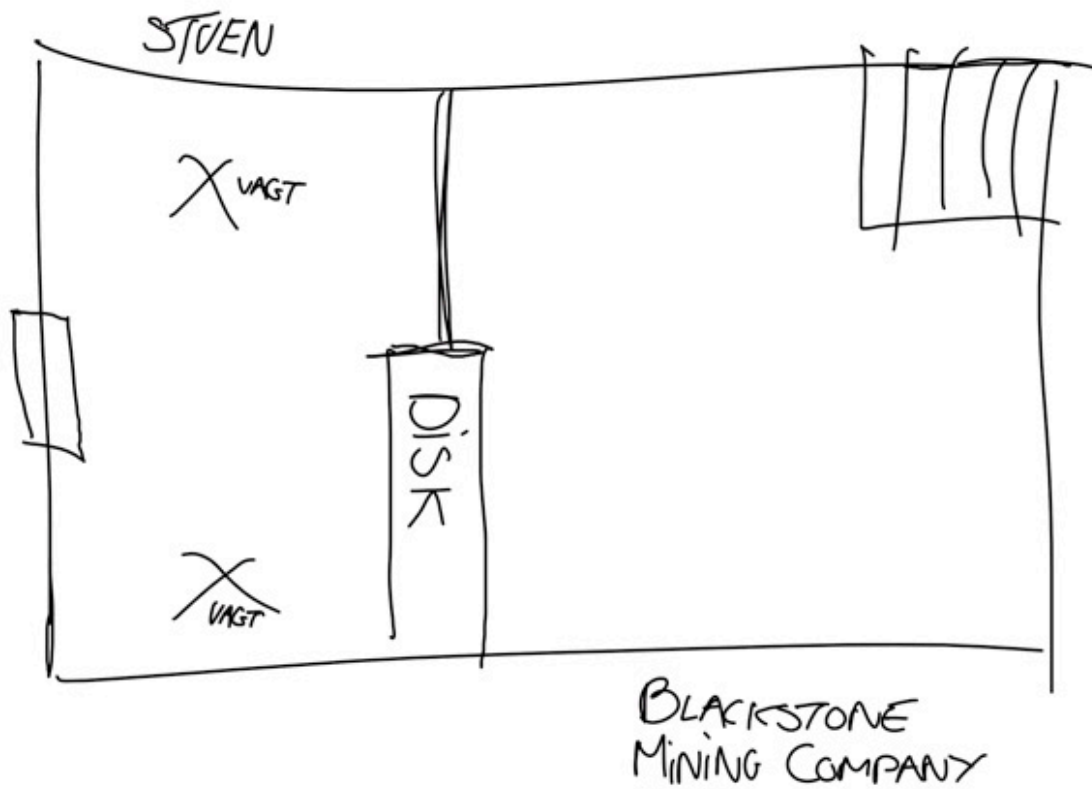
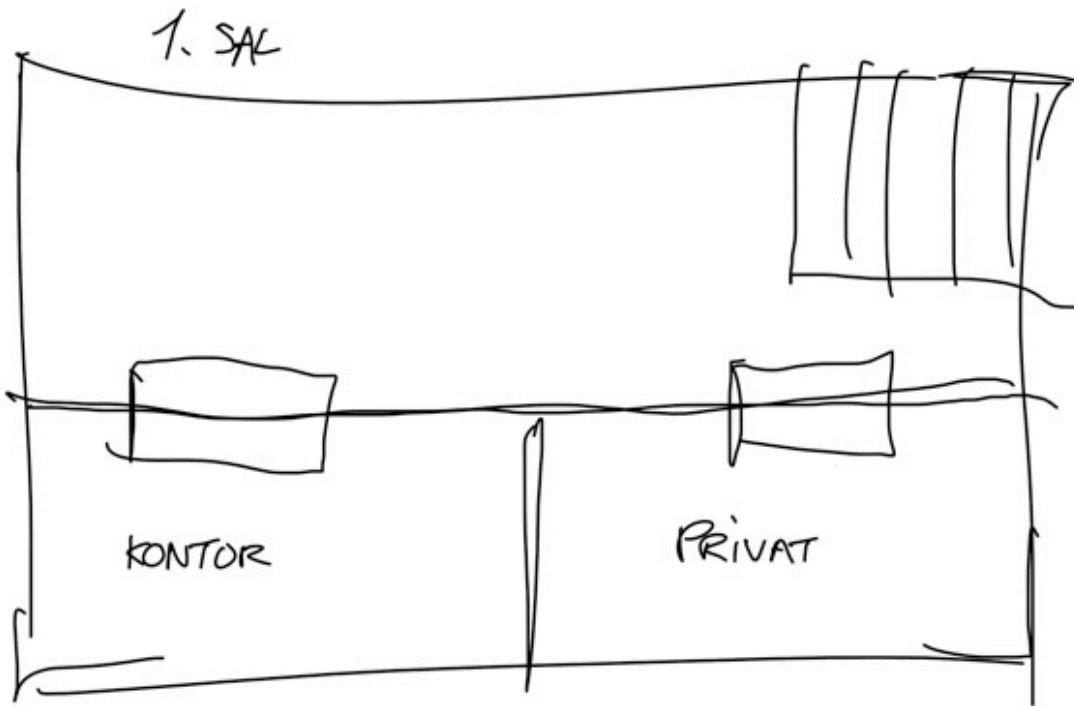
The Fiery Flagon

Blackstone Mining Company

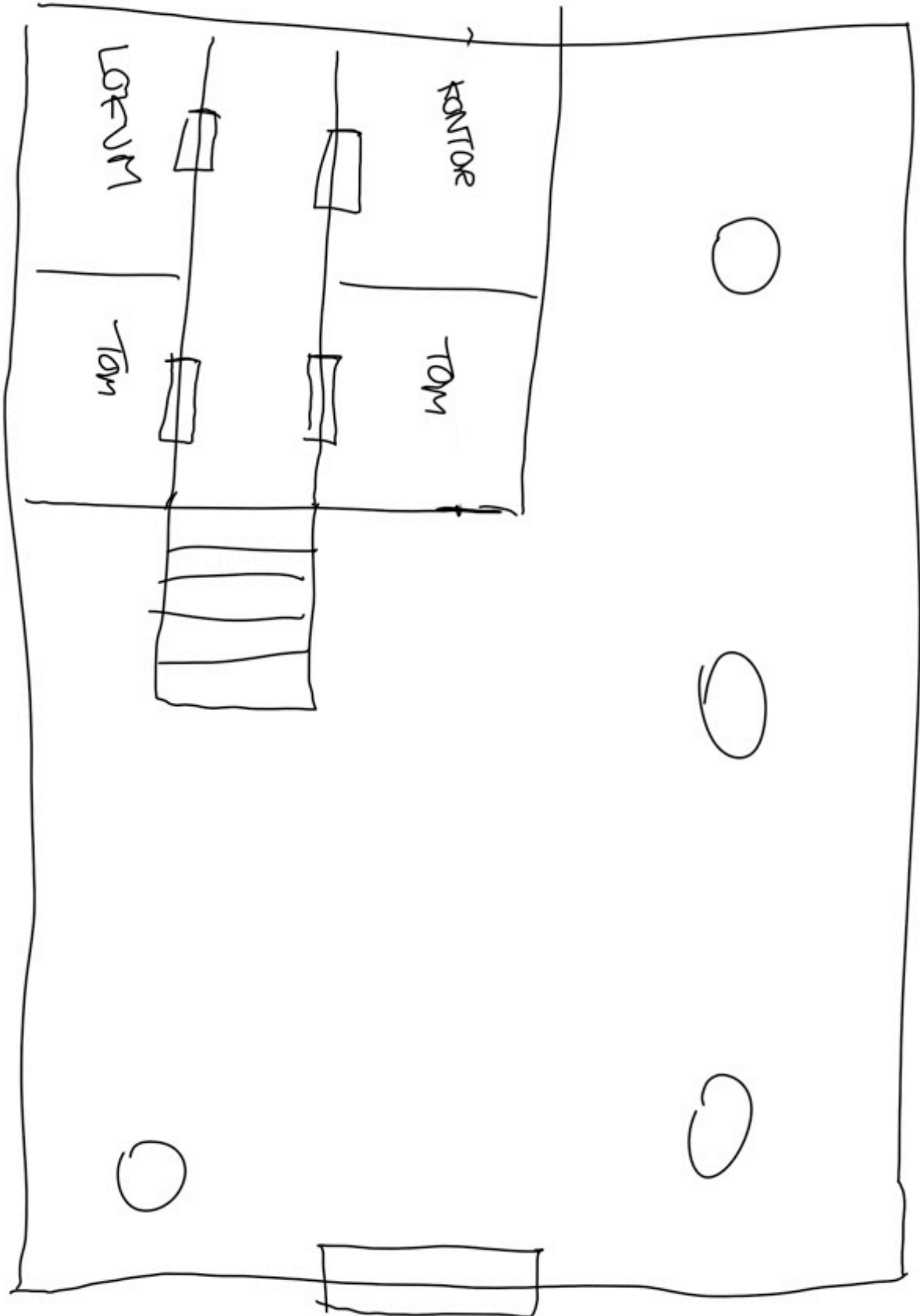
Waterdeep Castle

Rendezvous

#2: Blackstone Mining Company handout



#3: Rendezvous kort handout



#4:

Fantarantino monolog #1

Du skal fortælle en historie, der skal handle om *professionalisme*.

Grib muligheden for at lire din historie af, når der er en pause i scenariet, når der sker noget, du kan bygge videre på, eller snup en time out, når scenariet er absolut mest hektisk, og tag en 5 minutters monolog, imens elvere er midt i rullefald, og armbrøstbolte hænger i luften, centimeter fra at bore sig ind i deres mål.

Målet med sekvenserne er at skabe stemning, attitude og atmosfære. Tænk på dem som Mr Oranges (Tim Roth) historie om potsmugleri i *Reservoir Dogs* eller Captain Koons (Christopher Walken) historie om lommeuret til den unge Butch i *Pulp Fiction*.

Det er ok at spørge uddybende ind til de andre elveres historier, så længe det er konstruktivt og ikke overtager monologen. Hjælp de andre elvere med at levere en fed historie.

Nedenfor er nogle stikord du kan vælge at bruge eller støtte dig til. Det er dig også frit for at finde på det hele selv.

Kickstart monlogen med ”*Det her minder mig om....*”

Happenings <ul style="list-style-type: none">- Et baghold- Sammenstød mellem to religiøse grupper- Et karneval- Baron Loracs fødselsdag- Et sammenstyrtet tag	Navne <ul style="list-style-type: none">- Sauen, Monshae Øernes smukkeste buemager- Bastian Esser, den skinhellige paladin- Bomba, en kvindelig dværg kriger- Raifin, Faeruns bedste klatretyv- Rognvald List, grådig mineejer
Lokationer <ul style="list-style-type: none">- En dungeon nær Baldurs Gate- Monshae Øerne- Kroen Orc Nest i Waterdeep- En lille by i Calimshans ørken- En øde landevej	Rekvisitter <ul style="list-style-type: none">- Et cursed long sword- 30.000 Copper pieces- En lusket pilefælde- En Bag of Holding- En sølv daggert

Stjæl og brug endelig løs fra dine yndlings cool-film. Film som *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, *Good Fellas*, *Pulp Fiction*, *The Usual Suspects*, *Desperado*, *Lucky Number Slevin* og *Kiss Kiss Bang Bang* er fyldt med rappe replikker og seje optrin, der med enkle midler kan konverteres om til et fantasy univers. Brug endelig også løs af D&D scenarier og kampagner, du selv har spillet. De fleste rollespillere har en række af fede ting, som deres 12. level fighter/rogue har lavet i en kampagne, der kan shines op med nogle enkle Tarantino-tricks.

”*Now, let’s get the job done...*”

Fantarantino monolog #2:

Du skal fortælle en historie, der skal handle om *venskab*.

Grib muligheden for at lire din historie af, når der er en pause i scenariet, når der sker noget, du kan bygge videre på, eller snup en time out, når scenariet er absolut mest hektisk, og tag en 5 minutters monolog, imens elvere er midt i rullefald, og armbrøstbolte hænger i luften, centimeter fra at bore sig ind i deres mål.

Målet med sekvenserne er at skabe stemning, attitude og atmosfære. Tænk på dem som Mr Oranges (Tim Roth) historie om potsmugleri i *Reservoir Dogs* eller Captain Koons (Christopher Walken) historie om lommeuret til den unge Butch i *Pulp Fiction*.

Det er ok at spørge uddybende ind til de andre elvers historier, så længe det er konstruktivt og ikke overtager monologen. Hjælp de andre elvere med at levere en fed historie.

Nedenfor er nogle stikord du kan vælge at bruge eller støtte dig til. Det er dig også frit for at finde på det hele selv.

Kickstart monologen med ”*Det her minder mig om....*”

Happenings <ul style="list-style-type: none">- En mørk nat ude foran en bymur- En knibtangsmanøvre i en dungeon- Et ork stormløb- En belejring- Et kup hos en juveler	Navne <ul style="list-style-type: none">- Tuerin Rose, sorcerer med en Fire Elemental familiar- Lobila Wren, onskabsfuld lille halfling- Saasz, Half-orc adept og kultleder- Ivellio Brimatal, lusket mineejer, halvelver- Raifin, klatretyv fra Cormyr
Lokationer <ul style="list-style-type: none">- Zhentil Keep, tilholdssted for lejesoldatgruppen The Zhentarim- Kloakken under Waterdeep- Kroen The Phoenix i Silverymoon- En et synkefærdigt piratskib udfor The Sword Coast- Et tårnværelse	Rekvisitter <ul style="list-style-type: none">- 274 trekantede guldmønter- Et Long Sword of Flaming- En perfekt diamant- En dyb og farlig pittrap- En golem

Stjæl og brug endelig løs fra dine yndlings cool-film. Film som *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, *Good Fellas*, *Pulp Fiction*, *The Usual Suspects*, *Desperado*, *Lucky Number Slevin* og *Kiss Kiss Bang Bang* er fyldt med rappe replikker og seje optrin, der med enkle midler kan konverteres om til et fantasy univers. Brug endelig også løs af D&D scenarier og kampagner, du selv har spillet. De fleste rollespillere har en række af fede ting, som deres 12. level fighter/rogue har lavet i en kampagne, der kan shines op med nogle enkle Tarantino-tricks.

”*Now, let’s get the job done...*”

Fantarantino monolog #3:

Du skal fortælle en historie, der skal handle om *amatørisme*.

Grib muligheden for at lire din historie af, når der er en pause i scenariet, når der sker noget, du kan bygge videre på, eller snup en time out, når scenariet er absolut mest hektisk, og tag en 5 minutters monolog, imens elvere er midt i rullefald, og armbrøstbolte hænger i luften, centimeter fra at bore sig ind i deres mål.

Målet med sekvenserne er at skabe stemning, attitude og atmosfære. Tænk på dem som Mr Oranges (Tim Roth) historie om potsmugleri i *Reservoir Dogs* eller Captain Koons (Christopher Walken) historie om lommeuret til den unge Butch i *Pulp Fiction*.

Det er ok at spørge uddybende ind til de andre elvers historier, så længe det er konstruktivt og ikke overtager monologen. Hjælp de andre elvere med at levere en fed historie.

Nedenfor er nogle stikord du kan vælge at bruge eller støtte dig til. Det er dig også frit for at finde på det hele selv.

Kickstart monologen med ”*Det her minder mig om....*”

Happenings <ul style="list-style-type: none">- Indbrud hos baron Lorac- En eksplosion i et tæt befolket område- En sprogbarriere- Et større barslagsmål- Slagsmål mellem to politiske grupper	Navne <ul style="list-style-type: none">- Raifin, klatretyv du engang svigtede- Arnulf Ascoli, talentfuld billedhugger og skulptør- Thariol Lannon, sindssyg halvelver bard- Araian, elven wizard- Rizzma fra Monsea, smuk kvindelig barbar
Lokationer <ul style="list-style-type: none">- Dragonspear Castle- En øde landevej oppe nordpå- En gyde i Suzail, hovedstaden i Cormyr- Landevejskroen The Rusty Dagger- En dungeon i Thay	Rekvisitter <ul style="list-style-type: none">- En hjelm med vinger- En stor kiste med sølvmonter- Fire smukke kasteknive- Liget af en drage- 11 sorte perler

Stjæl og brug endelig løs fra dine yndlings cool-film. Film som *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, *Good Fellas*, *Pulp Fiction*, *The Usual Suspects*, *Desperado*, *Lucky Number Slevin* og *Kiss Kiss Bang Bang* er fyldt med rappe replikker og seje optrin, der med enkle midler kan konverteres om til et fantasy univers. Brug endelig også løs af D&D scenarier og kampagner, du selv har spillet. De fleste rollespillere har en række af fede ting, som deres 12. level fighter/rogue har lavet i en kampagne, der kan shines op med nogle enkle Tarantino-tricks.

”*Now, let’s get the job done...*”

Fantarantino monolog #4:

Du skal fortælle en historie, der skal handle om *loyalitet*.

Grib muligheden for at lire din historie af, når der er en pause i scenariet, når der sker noget, du kan bygge videre på, eller snup en time out, når scenariet er absolut mest hektisk, og tag en 5 minutters monolog, imens elvere er midt i rullefald, og armbrøstbolte hænger i luften, centimeter fra at bore sig ind i deres mål.

Målet med sekvenserne er at skabe stemning, attitude og atmosfære. Tænk på dem som Mr Oranges (Tim Roth) historie om potsmugleri i *Reservoir Dogs* eller Captain Koons (Christopher Walken) historie om lommeuret til den unge Butch i *Pulp Fiction*.

Det er ok at spørge uddybende ind til de andre elveres historier, så længe det er konstruktivt og ikke overtager monologen. Hjælp de andre elvere med at levere en fed historie.

Nedenfor er nogle stikord du kan vælge at bruge eller støtte dig til. Det er dig også frit for at finde på det hele selv.

Kickstart monologen med ”*Det her minder mig om....*”

Happenings <ul style="list-style-type: none">- Et snigmord under en fest- Et angreb af en større gruppe orker- En kort men hektisk affære- Et religiøst optog- En længerevarende tørke	Navne <ul style="list-style-type: none">- Offeig Morgan, overvægtig Selûne cleric- Takar Dalyn, dværg ranger- Raifin, dygtig klatretyv- Gorwar, hævngherrig half-orc barbarian- Roywyn Dashed, teknologiinteresseret gnom fra Lantan
Lokationer <ul style="list-style-type: none">- Et Bane tempel- Kroen The Polymorphed Ogre i Neverwinter- En dungeon nær The Great Glacier- Havnen i Luskan- En lysning i The High Forest	Rekvisitter <ul style="list-style-type: none">- En Adamantite Warhammer- En magisk ringbrynje i halfling størrelse- En lille pose med platinmønter- En kniv, smurt ind i en ubehagelig gift- Et blodigt syv tommer søm

Stjæl og brug endelig løs fra dine yndlings cool-film. Film som *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, *Good Fellas*, *Pulp Fiction*, *The Usual Suspects*, *Desperado*, *Lucky Number Slevin* og *Kiss Kiss Bang Bang* er fyldt med rappe replikker og seje optrin, der med enkle midler kan konverteres om til et fantasy univers. Brug endelig også løs af D&D scenarier og kampagner, du selv har spillet. De fleste rollespillere har en række af fede ting, som deres 12. level fighter/rogue har lavet i en kampagne, der kan shined op med nogle enkle Tarantino-tricks.

”*Now, let’s get the job done...*”

Fantarantino monolog #5:

Du skal fortælle en historie, der skal handle om *forræderi*.

Grib muligheden for at lire din historie af, når der er en pause i scenariet, når der sker noget, du kan bygge videre på, eller snup en time out, når scenariet er absolut mest hektisk, og tag en 5 minutters monolog, imens elvere er midt i rullefald, og armbrøstbolte hænger i luften, centimeter fra at bore sig ind i deres mål.

Målet med sekvenserne er at skabe stemning, attitude og atmosfære. Tænk på dem som Mr Oranges (Tim Roth) historie om potsmugleri i *Reservoir Dogs* eller Captain Koons (Christopher Walken) historie om lommeuret til den unge Butch i *Pulp Fiction*.

Det er ok at spørge uddybende ind til de andre elveres historier, så længe det er konstruktivt og ikke overtager monologen. Hjælp de andre elvere med at levere en fed historie.

Nedenfor er nogle stikord du kan vælge at bruge eller støtte dig til. Det er dig også frit for at finde på det hele selv.

Kickstart monlogen med ”*Det her minder mig om....*”

Happenings <ul style="list-style-type: none">- En suspekt retssag- Kamp med en Fire Giant- Plyndring af et marked- Et landevejsrøveri- Et ubehageligt møde med en ranger	Navne: <ul style="list-style-type: none">- Thorfinn, fanatisk Sune adept- Cliff Aherne, fighter fra Cormyr, del af byvagten- Aramon Dale, stammende elver wizard- Raifin, klatretyv- Valgerd the Bitter, kvindelig druid, fra Silver Marches
Lokationer <ul style="list-style-type: none">- En strand, ved Sword Coast, i dårligt vejr- En fængselscelle i Selgaunt- En mørk gyde i The Free Cities- Kroen The Salt Mephit i Caer Callidyr- En dungeon nær Baldurs Gate	Rekvisitter <ul style="list-style-type: none">- Et short sword af mithrill- Et gældsbevis på 4000 gold pieces- En exploding rune- 10 scrolls med Necromantic spells- En hest i fuld rustning

Stjæl og brug endelig løs fra dine yndlings cool-film. Film som *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, *Good Fellas*, *Pulp Fiction*, *The Usual Suspects*, *Desperado*, *Lucky Number Slevin* og *Kiss Kiss Bang Bang* er fyldt med rappe replikker og seje optrin, der med enkle midler kan konverteres om til et fantasy univers. Brug endelig også løs af D&D scenarier og kampagner, du selv har spillet. De fleste rollespillere har en række af fede ting, som deres 12. level fighter/rogue har lavet i en kampagne, der kan shines op med nogle enkle Tarantino-tricks.

”*Now, let’s get the job done...*”

Fantarantino spilleleder monolog

”Jeg var nede i Calimport for et par år siden. Jeg ved ikke, om I har været der? Pisse varmt, og alle druiderne dernede har kameler som *animal companion*. Jeg var der nede i forretningsøjemed, hvis I forstår, hvad jeg mener. Det vil sige, det var ikke i de lækre badehuse og oaser, jeg bevægede mig rundt.

En eftermiddag havde jeg en aftale med en gut dernede. Raifin, I har sikkert hørt om ham. Han er måske den bedste klatretyv, jeg nogensinde har mødt, og han havde, af en eller anden grund, rykkert teltpælene op og draget sydpå som en anden svale. Måske var der blevet lidt for hedt omkring ham heroppe.

Nå, men jeg altså på den her kro, The Dessert Djiin tror jeg, den hed. Et rigtig snusket sted, fyldt med Faeruns bæreme; sortsmuskede halvorker, mørke Calimites og halflings med løstsiddende daggers.

Nå, men jeg sidder der, venter på Raifin og holder mig for mig selv, som man bør, når man kommer til Calimport nordfra, da døren pludselig går op med et brag. Jeg vender mig rundt, med en forventning om måske at se Raifin, men I døren står den største halvelver, jeg nogensinde har set. Han er vel to meter høj, og det er, som om hans skikkelse opsluger alt det lys, der kommer ind fra gaden bag ham.

Der bliver helt stille i kroen, og det eneste mine spidse ører opfanger, er lyden af hans støvler mod det lerklinede gulv. Da han går forbi mig, lægger jeg mærke til den, taske han har i hånden. I har garanteret set forskellige barder rende rundt med dem; store skrumler, som de kan transportere deres lut rundt i.

Halvelveren går op i baren, og siger noget til krofatter. Jeg kunne ikke høre, hvad han sagde, men at dømme ud fra krofatters ansigtsudtryk, udvekslede de ikke høflighedsfraser.

Hvad end det var, han sagde til kromanden, gjorde det i hvert fald ikke de lokale venligstemte overfor ham. Rundt om mig kunne jeg høre sværd blive trukket, og det var, som om luften blev tættere – og det siger altså ikke så lidt, når man er i Calimport.

Et par af de største halvorker gik op og greb fat i halveleveren, **DA HAN PLUDSELIG**, som ramt af en fucking *Haste* spell, kastede sig ned på knæ og 1-2-3 havde åbnet lutkassen, og i en flydende bevægelse havde han en repeater i den ene hånd og en kastekniv i den anden.

Før nogen nåede at løfte så meget som et kortsværd, havde han placeret en bolt i brystet på den nærmeste halvork, og kastekniven havde forladt hans venstre hånd til fordel for den anden halvorks strube!

Jeg sad som ramt af en fucking *Hold Person* spell, og kunne bare se til da han tømte sine repeaters **SLAM SLAM SLAM SLAM SLAM** i de nærmeste bøller, der ikke var nået til så meget som at overveje et charge.

Som om det ikke var nok, dykkede han ned i kassen igen og dukkede op med en rapier i hånden, lige tids nok til at placere den i maven på en calamites, der var nået frem til ham med hævet krumsabel.

Det var som dommedag i et slagtehus derinde. Stratenrøvere og andre skumle typer kastede sig over halvelveren og gik direkte videre til et møde med deres Gud, hvis den slags typer tror på sådan nogen, ofre for halveleverens nærmest uudtømmelige arsenal af våben. Fucking *lutkasse of holding*. Til sidste var der helt stille i The Dessert Djiin. Da han vender sig om... mod mig. Jeg ved godt, hvad I tænker; hvorfor flygtede du ikke? Hvorfor piskede du ikke ud, så hurtigt som dine *elven boots* kunne bære, med *Expeditious Retreats* flyvende til højre og venstre? Jeg kan ikke sige andet end, at jeg sad som forstenet. En medusa kunne ikke have frosset mig mere fast i stolen, imens denne mørke dræbermaskine flåede kroen og dens klientel fra hinanden.

Han tårnede sig op foran mig, og ud af det blå, ja sådan virkede det i hvert fald, havde han et long sword i hånden, med spidsen svævende foran mit ansigt. Jeg kunne ikke engang blinke, imens han kiggede rundt i den slagmark, der var omkring os. Så var det, som om han stoppede op, og langsomt, meget langsomt, nærmede han sit ansigt mit, til han var så tæt på, at jeg kunne se hans øjne, der var så mørke som adamantite. Så hviskede han ét ord i mit øre. Ét enkelt ord. Et ord jeg aldrig vil glemme, så længe jeg lever og lige meget hvor mange *Rays of Enfeblement*, jeg bliver ramt af.

”*Abanderas*”

Så drejede han om på hælen, og forlod kroen. Jeg ved ikke hvor mange elvere, der overlever et møde med barden *Abanderas*, men jeg ved, at det i hvert fald ikke sker to gange. Så hvis jeg så meget som hører rygtet om, at han er på vej til byen, er jeg den, der er sprunget på den første og bedste vogn ud af byen...”

#5: Repeating crossbow baggrund

Repeateren, og den teknologi, der hører til, blev opfundet af gnomen Greninus Rooger i år 1387 DR. Greninus havde gennem en årrække fra sin bolig lidt uden for Waterdeep fremstillet klassiske repeating crossbows, til en meget begrænset kundegruppe. I tiden efter The Spellplague blev Greninus kontaktet af flere og flere wizards, der, berøvet deres naturlige våben i form af spells og wands, følte behov for et let afstandsvåben, der skulle være nemt at bruge. Greninus fik forfinet teknologien bag og introducerede blandt andet den fjerløse bolt og en ny form for magasiner til våbnene. I sidste ende begyndte Greninus at fabrikere repeater i stort antal, under firmanavnet Ironhand, opkaldt efter gnomguden for teknologi og kamp.

Som med så mange andre teknologiske landevindinger, var det de kriminelle elementer, der først tog fremskridtet til sig. De lette repeaters blev hurtigt en favoritvåben blandt røvere og overfaldsmænd i Waterdeeps skumle kvarterer, og efter North Waterdeep massakren hvor syv byvagter, kun bevæbnet med klassiske crossbows, blev skudt ned af to repeaterbevæbnede rogues, indførte byvagten i Waterdeep også repeaters som fast afstandsvåben for alle byvagter.

I slipstrømmen efter Ironhand repeaters, tog en lang række andre våbensmede repearterteknologien til sig. Først udsendte våbensmeden Jonas Rohm en billig, men primitiv, repeaterkopi, der stadig er populær blandt kriminelle og fattige. Siden fulgte luksusrepeaters fra firmaet Arbalaster, hvis produkter er opkaldt efter forskellige hundevæsner, og tunge og dobbeltløbede repeaters fra firmaet Garagos & Tempus, i folkemunde blot G&T.

#6: Et afskåret elverøre

Som lille ekstra handout følger et styk afskåret elverøre, til fri afbenyttelse. Hvis du har valgt at printe scenariet selv, må du lige kontakte mig til selve Fastaval og få dit øre udleveret.

Brug det som spilleleder, hvis du har lyst eller giv det til Mr. Platinum, der så kan skære det af en medspiller, dig i rollen som uskyldig byvagt, eller slet og ret komme slentrende ind i lokalet og smide det på bordet. Mulighederne er næsten uendelige – enjoy.

Mr. Gold

– The Good Guy

”Så er det ned på gulvet!”

Dine øjne fik hurtigt overblik over rummet. Mentalt noterede du de to kvinder tæt ved bagdøren, den rystende juveler bag disken og gnomen, der sad på den høje stol ved vinduet. Med roligt åndedrag og din crossbow rettet mod gnomen, skridtede du gennem lokalet. Bag dig hørte du din kumpans korte melding.

”Vagten er nede. Afsted!”

Du har været håndlanger så længe, du kan huske. Et redskab for folk, der sad højere oppe i systemet og lagde planerne og trak i trådene. Du gjorde arbejdet, hev byttet hjem og inkasserede din betaling. Du havde ikke brug for mere. Hvem gider bekymre sig om planlægning, bestikkelse og overblik? Du levede fra hånden til munden. Fra dag til dag...

“Dværgene, vi skal op imod, har ikke noget på spil. Hvis en af dem kæfter op, og tror han er Bruenor Battlehammer, så giv ham et slag i fjæset og bræk hans næse. Han går i gulvet, blod udover gulv og skæg. Så skulle der ikke være mere pis med de dværge. De skal bare fatte, at vi er seriøse og mener det.”

Der var sjældent grund til at bruge vold. Hvis man skridter ind i et lokale med tilpas meget selvtillid og attitude, tænker vagter, paladiner og hvem man ellers møder bag døren, sig om en ekstra gang, før de løfter deres sværd eller hellebarder...

”Det går sgu ikke længere, Jobe. De har øje på mig, ’vagten.”

Du lænede dig tilbage og tog et dybt drag fra dit krus. Den store skaldede mand på den anden side af bordet slog beklagende ud med armene.



”Armand. Armand. Hvis det er sådan, det er, så er det sådan, det er. Du har været en af mine bedste mænd, og jeg har altid respekteret dine valg. Jeg skal nok hjælpe dig. Hvad siger du til Silverymoon?”

Du nikkede. Silverymoon lød ok. Koldt, langt væk, men ok.

”Men... Armand. Hvis jeg får brug for dig senere, så regner jeg med dig. Ok?”

Du holdt lav profil i Silverymoon. Du havde tjent rigeligt med penge, og hjælpen fra Jobe fik dig godt på vej. Du fik bekendte, venner, elskerinder. De tog dig for, hvem du var, eller hvem du udgav dig for. Ingen vold, intet blod, intet behov for at brække folks næser med skæftet på dit sværd...

Du sad på kroen. Din ven, barden Johan Bastin, havde lige taget hul på et nyt kvad, og du var i gang med dit tredje krus øl.

Fuck, hvorfor kommer du nu i tanke om gamle Raifin, den bedste klatretyv i Cormyr? Levende legende. Fuck, idioten kunne have trukket sig tilbage i sus og dus, men altid liige det der sidste job. Indtil den dag hvor staklen

snublede på vej ud af magistratens vindue på øverste etage, med kostbarheder i begge hænder. Lidt pinlig fejl, men det er jo derfor alle i den del af branchen altid memoriserer Feather Fall. Måske havde Raifin glemt det den morgen, eller måske var han blot gammel og langsom. Måske? I det mindste gik det hurtigt, og han endte ikke med at råbne op i et fucking forgyldt palads, langt fra den verden han kendte.

Synet af manden i døren ramte dig hårdere end det iskolde vindpust, der fulgte manden inden...

Fortiden indhenter altid en. Jobe havde brug for folk til et stort kup, og du var ikke mand nok til at sige nej, selvom stemmerne i dit indre i samlet kor råbte af dig. 'Bliv her'. 'Du er for gammel til den slags'. 'Denne gang ender det galt!' Du ignorerede dem. Æresgæld er æresgæld, og når det her gik er ovre, så er det slut. Helt slut...

De andre fire:

Mr. Platinum: Typen, der har fingeren lidt for løst på aftrækkeren. Du kan se et uberegneligt glimt i hans øjne, og du bryder dig ikke om det.

Mr. Electrum: Han snakker som en hårdet kriminel, men du har aldrig set hans ansigt i byen før. Spørgsmålet er, om han ikke har det hele i munden?

Mr. Silver: Virker som en ok fyr. Ikke så meget udenomssnak og afpisning af territorium. Måske synes du, han virker lidt grøn til så stort et kup.

Mr. Copper: En værre spradebasse, men han virker meget sjov. Han minder dig om en ranger, du mødte år tilbage.

Citater:

"Jeg ville aldrig ses med en long bow igen. Aldrig. Det våben er lavet til halvorker og barbarer. Det er sgu også næsten det samme."

"Hvis en af dværgene tror han er Brunor Battlehammer, giv ham en i fjæset med den flade side af sværdet. Blodet sprøjter, alle skriger og ingen prøver på noget pis igen."

"Drop lige haste ringen et øjeblik og hør efter. I løber fandme rundt som en flok kobolder."

Rigtige navn: Armand Lassadren (Fighter/Rogue 2/3)

Hjemskov: Ardeep Forrest. *"Rart sted, helt sikkert. Min opvækst skal ikke have skyld for min kriminelle løbebane. Tanken om en dag at vende tilbage for at slå sig ned, skræmmer mig ikke så meget, som den har gjort."*

Synderregister: Landevejsrøveri, røveri, indbrud, tyveri og vold. *"Selvfølgelig har jeg slået folk ihjel, men mest bare 'vagten. Hvis man holder hovedet koldt og folk ikke forsøger at være helte, så behøver ingen komme til skade."*

Dusør: 3000 gold pieces. *"Ikke noget, jeg er stolt af, men man ligger, som man reder. Nu har jeg været væk fra Waterdeep i lang tid, så jeg tvivler på, de stadig leder efter mig."*

Indgang til kuppet: *"Jobe og jeg går langt tilbage i tiden. Jeg har arbejdet for ham i gennem mange år. Først som almindelig håndlanger, men gennem de senere år næsten som ligeværdige. Jeg havde egentlig tænkt, at det var slut med den her slags røverier, men et sidste, for gammelt venskabs skyld, kan jeg vel nok klare."*

Motivation: Loyalitet og afslutning. *"Jeg skylder Jobe at lave dette kup, for han ville ikke have tilkaldt mig, hvis ikke han virkelig havde brug for mig. Samtidig er det også mit sidste kup. Jeg gider ikke mere. Når vi er færdige, skal jeg tilbage til Silvermoon."*

Stats:

Strength: 16 (+3)
Dexterity: 19 (+4)
Constitution: 13 (+1)
Intelligence: 14 (+2)
Wisdom: 12 (+1)
Charisma: 13 (+1)

Armor class: 18

Hit points: 27

Saving throws:

- Fortitude: +5
- Reflex:: +7
- Will: +2

Initiative: +4

Feats m.m.:

Point Blank Shot
Dodge
Mobility (+4 mod attacks of opportunity, under flugt/bevægelse)
Weapon Focus (Heavy Repeater)
Sneak Attack (+2D6)
Trapfinding
Evasion
Trap Sense+1

Skills:

Acrobatics +10
Appraise +8
Bluff +9
Diplomacy +8
Climb +9
Intimidate +9
Knowledge (History) +8
Perception +9
Sense Motive +8
Stealth +10

Attacks:

Heavy Repeater

To Hit: +10

Damage: 1D10+1

Critical: 19-20

"The Original and best. En fucking kliche, men når det kommer til Ironhand Repeaters, er den sgu god nok. Man skal have et hjerte af adamantite, hvis man ikke husker første gang, man stod med en heavy Ironhand repeater i hånden. Det var dér, jeg endegyldigt sagde farvel til min langbue."

Long Sword

To Hit: +7

Damage: 1D8+4

Critical: 19-20

"Sværd, klart et fornuftigt stykke værktøj, hvis man lige skal skille sig af med en nærgående 'vagt eller sætte sig i respekt med en omgang tæv med den flade side. Hvis jeg skal vælge fabrikat, hælder jeg nok til Red Arsenal Steel."

Udstyr:

- Studded Leather Armor
- Heavy Repeater
- 2 ekstra Repeater Clips
- Long Sword

Mr. Electrum

- The Professional

"Gilles, Pascal, Matthieu – så er det nu!"

Et vink med din armbrøst sendte dine tre kolleger ind i stalden. Regnen mod brostenene og vrinsken fra hestene indenfor overdøvede de lette trin fra fire sæt bløde støvler. Foran porten fik Pascal på et øjeblik åbnet låsen. En tynd stribe af lys strømmede ud, da du, med spidsen af foden, åbnede døren. Ikke så meget som et knirk undslap døren. Du kneb øjnene sammen og kastede et hurtigt blik ind i stalden.

"Kun tre vagter – barnemad."

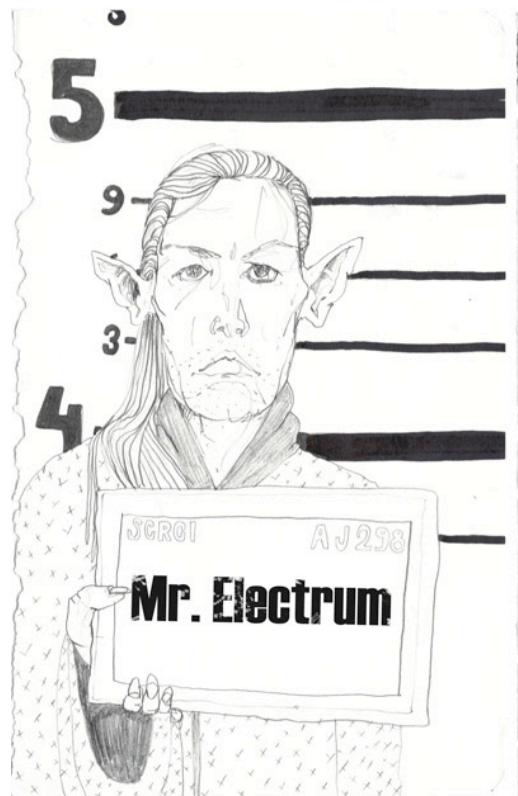
Hvis man kaster sig over noget, skal man gøre det hundrede procent. Det gælder også for din livslange levevej, kriminalitet. Du hader at gøre noget halvt. Du er en professionel. Det har vundet dig en masse respekt i Waterdeeps mest skumle kredse. Folk, der skal have et job udført, uden problemer og uden spørgsmål, ved, at Samir er navnet...

"Hvad fanden tænkte du på?!"

Din armbrøst pegede på Pascals bryst. Hans spinkle brystkasse hævede sig uregelmæssigt. Blodet fra såret i hans pande var størknet i et spindelvævsmønster ned over hans blege ansigt. De andre to elvere stod og trippede nervøst bag dig. Kløen i fingeren på aftrækkeren var næsten ulidelig. Meget langsomt hvislede du ordene ud gennem tænderne.

"Jeg sagde, du skulle tage det roligt... hvorfor kunne du ikke bare være... cool?"

Der var ikke nogen opgave, du ikke kunne klare. Der var bare det med samarbejdet. Du var god til få dine medsammensvorne til at tage sig sammen, og din skarpe tunge kunne som oftest få andre slyngler til at gøre, hvad du bad dem om. Men de levede sjældent op til dine standarder...



"Jeg arbejder ikke sammen med halflinger. Alt for meget snik snak. Alt for meget mad. Halflinger går efter kvantitet, og jeg er mere til kvalitet. Det regner jeg også med, du er, mr. Jobe. Det er vel derfor, du har tilkaldt mig?"

Den store skaldede mand overfor dig løfter ikke så meget som et øjenbryn. Han læner sig let fremad, folder hænderne på bordet overfor og stirrer. Du føler en svedperle løbe ned af din nakke. Han ser ud som typen, der kunne knuse dig med de bare næver. En fucking earth elemental.

"Jeg har tilkaldt dig... elver, fordi du er den bedste. Fordi du er professionel," hans dybe stemmer kastes rundt mellem rummets stenvægge.

Ingen er så kold, som du er, uden at det koster. Bag dit kølige ydre gemmer der sig en mørk hemmelighed. Gennem de sidste år, har du tilbudt den forbudte gudinde Shar, nattens konkubine. Hun er tabets, mørkets, hemmelighedernes gudinde. Og glemsomhedens gudinde. Hun hjælper dig med at holde de ubehagelige minder på

afstand. Hvis du ikke havde hende, ved du ikke hvor du havde været, eller hvad du havde gjort for at holde mareridtene væk. På facaden holder du gode miner til slet spil. Du har altid en rap replik, en giftig kommentar eller en beskidt vittighed klar. Imens brænder den sorte Shar tatovering på din skulder ...

De andre fire:

Mr. Platinum: Er det ikke Gael etellerandet? Han er vist en af Jobs faste drenge, men du troede egentlig han sad i Waterdeep Castle og ventede på sin dødsdom. Hvor kommer han pludseligt fra?

Mr. Gold: Endnu en af Jobs gamle håndlangere. Armand hedder han vist. Det er længe siden, du har hørt noget til ham, og du har hørt rygter om, at han havde trukket sig helt tilbage.

Mr. Silver: Der står amatør og begynder ridset i panden på ham, med adamantite tydelighed. Du må sørge for, at det ikke er ham, der skal dække din ryg, hvis det skulle komme til ballade.

Mr. Copper: Det er svært at skelne skidt fra kanel med ham her. Han har en hærdet håndlangers bevægelser og udstråling, men det virker, som om hans vandfald af en talestrøm dækker over et eller andet. – Desuden kommer han tydeligvis udefra provinsen, har han en fortid som stalddreng eller hvad?

Citater:

”Jeg hader wizards og sorcerers. De kan jo ingenting uden deres spellbooks, og så gør de folk pisse dovne. Hvem gider lære at dirke låse eller afmontere en fælde, når der konstant står en gut med en spids hat klar til at kaste en Knock eller Detect Traps spell. Det er sgu for sølle.”

”I er begge 20 år ældre end mig, og alligevel er jeg den eneste, der opfører mig som en professionel. I opfører jer fandme som en flok skide Drow. Vil I gerne være Drow, hva’? Det er sgu sådan, de opfører sig – altid kæmpende, stikkende hinanden i ryggen og råbende op om, at de vil dræbe hinanden”

”En eller anden har et Flaming Long Sword oppe i røven på os, og nu vil jeg fandme vide, hvem det er!”

Rigtige navn: Samir Aldamiel (Rogue 5)

Hjemskov: Never Winter Forrest ”Jeg kan knap nok huske hvordan, der ser ud i Never Winter. Hvordan nogen kan knytte sig så meget til en samling træer, lærer jeg sgu aldrig at forstå”

Synderregister: Røveri, indbrud og tyveri. ”Jeg er mest til den slags jobs, der handler om fart og hurtig udveksling af værdier. Det betyder, at de folk, jeg udveksler med, pludselig har meget mindre, og jeg har meget mere.”

Dusør: 1000 gold pieces. ”Jeg er god til at holde hovedet koldt, og så bliver man hverken fanget eller genkendt. Jo højere dusør, der er på dit hoved, jo mere er du bare en heldig amatør.”

Indgang til kuppet: ”Jeg har været en koldblodig gangster så længe, jeg kan huske, og folk i miljøet har respekt for min indgang til kriminalitet. Blandt de, der har lagt mærke til dine evner, er gangsterbossen Jobe, som jeg har arbejdet for flere gange. Han betaler godt, og jeg er altid klar på et udfordrende kup.”

Motivation: Vovehals. ”Når man har lavet så mange kup og røverier, som jeg har, er der ikke den store udfordring ved et landevejsrøveri eller et indbrud hos et købmand. Det kræver lidt mere for at få adrenalinen til at flyde i mine årer. Det her skulle blive en god omgang.”

Stats:

Strength: 12 (+1)
Dexterity: 19 (+4)
Constitution: 11 (-)
Intelligence: 14 (+2)
Wisdom: 15 (+2)
Charisma: 17 (+3)

Armor class: 18

Hit points: 20

Saving throws:

- Fortitude: +1
- Reflex: +8
- Will: +3

Initiative: +8

Feats m.m.:

Improved Initiative
Dodge
Sneak Attack (+3D6)
Trapfinding
Evasion
Trap Sense+1
Uncanny Dodge

Skills:

Acrobatics +12
Appraise +11
Bluff +10
Climb +9
Diplomacy +10
Disable Device +12
Disguise +10
Escape Artist +12
Perception +10
Sleight of Hands +12
Stealth +12

Attacks:

Light Repeater

To Hit: +8

Damage: 1D8

Critical: 19-20

”Hvorfor gøre det sværere, end det er? Den første repeater, jeg anskaffede, var en Ironhand, og den har tjent mig godt. Der er da en vis charme ved en Arbalaster mastiff eller hound, men i sidste ende er vi ikke i en branche, hvor æstetisk nydelse spiller en stor rolle. Ironhand er stabile og driftsikre – det er sgu sært, at de er opfundet af gnomer”

Wrist Crossbow

To Hit: +7

Damage: 1D4

Critical: 19-20

”Man kan og bør sige meget om Drow, men de spindere er nu skrappe til at dolke hinanden i ryggen. Og hvis man nu, som jeg, foretrækker at stikke knive i ryggen på folk fra en fornuftigt afstand, er Dar’ Ringeren uforlignelig. Jeg har hørt, at Artemis Enteri har en Ringer i hvert ærme.”

Long Sword

To Hit: +5

Damage: 1D8+2

Critical: 19-20

”Jeg foretrækker at holde mig på fornuftig afstand af folk, jeg vil slå ihjel, men man går jo ikke helt galt i byen med et sværd fra Greenwood.”

Udstyr:

- Studded Leather Armor
- 2 ekstra Repeater clips
- Lockpicks

Mr. Copper

– The Chatterbox

”Kom væk, kom væk for fanden”

Imens du skreg, sendte du en bolt henover hovedet på Tolman, gruppens halfling tyv. Boltene ramte ogren i ryggen, men væsenet nede af gangen fortsatte med at tæve løs på Eivyn, gruppens kvindelige kriger.

”Hun klarer ikke to slag mere,” tænkte du, samtidig med at den rødhårede, ringbrynjeklædte kriger desperat hævdede sit skjold.

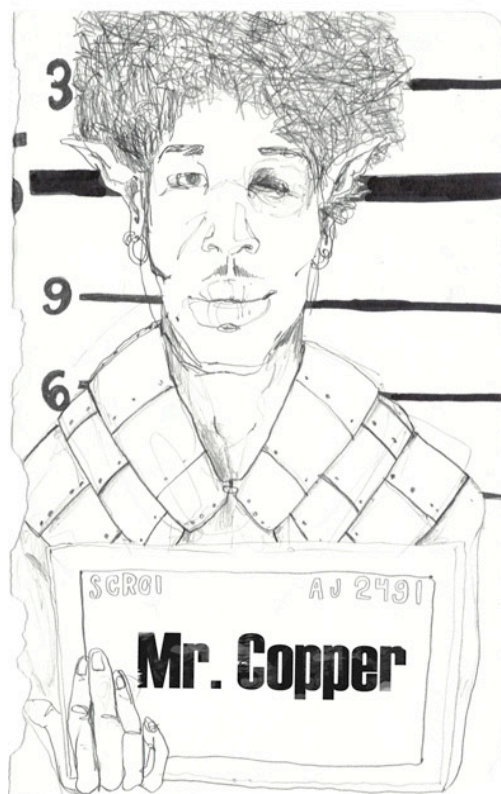
”Tag dig sammen, Eivyn! Du ved, hvor meget jeg hader at skulle i nærkamp,” galpede du ned af hulens smalle gang og sendte endnu en bolt efter monstret, der løftede sin kølle til endnu et slag mod din våbenfælle.

Det er ikke altid nemt at være en del af en gruppe eventyrer. De konstante skænderier om fordeling af rovet, de endeløse diskussioner om, hvornår der skal holdes hvil og den evige venten på at troldmanden tomlede igennem sin bog og klerken bad. Og så den løbende række af dværge. Der dukkede altid en dværg kriger op og musklede dig, elver krigeren, ud på sidelinjen. Altid en dværg, en dværg med en stor økse...

Du kunne mærke trykket fra bjerget over dig. Du havde for længst opgivet at tælle, hvor mange trappetrin I havde vandret ned af, og hvor man stiger og reb, I havde forceret.

”Hvor lang tid siden er det, du har set solen? Duftet frisk luft? Set et skide træ?” Den let hånende stemme i dit baghoved var der igen, som den havde været de sidste mange dage, når I sad og tyggede jer igennem jeres travel rations. Hulen var stille, bortset fra Tolmans masken og den konstante raslen fra Eivyns ringbrynje.

”Det fandme ikke et liv for en elver.”



Der er selvfølgelig også fede ting ved at være en del af noget. Du har haft vilde oplevelser, kæmpet episke slag og samlet skatte som ingen skovliver nogensinde ville komme i nærheden af. Og så fællesskabet. Der er ikke noget, der knytter væsner sammen på tværs af racer, som at kæmpe sammen...

Du mærkede Eyvins tunge åndedrag mod din skulder. Hendes rustning lå slynget henover en stol, og hendes røde hår bredte sig ud over pudsen ved siden af dig. ’Som klistret mørkt blod’ hviskede en stemme i dit hoved. Hvor fanden kom det fra?

Du ved ikke hvad der gik galt. Pludselig kom de væltende ud fra en skjult åbning i gangen. Gnoll horden brød ind som en kile mellem jer. Du sendte bolte af sted til dine fingre værkede, og mekanismen på armbrøsten knirkede...

Du løb. Løb uden at kigge dig tilbage. Bag dig fortsatte kamplarmen, og du hørte dine venner råbe dit navn.

”Aldrig mere ned i en skide hule igen. Der må være nemmere måde at tjene til dagen og vejen på.”

Du har lagt eventyrlivet bag dig. Ikke mere huleudforskning og tømme gustne monstres lommer for sølvmonter. Nu skal du være professionel. Lade folk med en plan betale dig godt for dine tjenester med armbrøsten. Nu skal du bare lige finde ud af, hvordan man klarer sig uden relationer og venskaber...

De andre fire:

Mr. Platinum: Så sammenbidt, at han næsten kunne være dværg. Han virker ikke udpræget som typen, der går ind for gruppens bedste. Skabshomo hvis du nogensinde så en.

Mr. Gold: Virker som en ok fyr. Hans synes dog at være lidt træt af det hele. Det kender du godt fra huleroderiet, man kan åbenbart også blive træt af at være røver.

Mr. Electrum: Slap af mand! Han tager tydeligvis sig selv alt for seriøst, men hele den se-hvor-cool-jeg-er facon, han ligger for dagen. Få lige den daggert ud af røven, makker.

Mr. Silver: Den mest rolige af de fire andre. Han virker meget afslappet i forhold til det hele. Du har på fornemmelsen, at du har mødt ham før. Måske da din gruppe jagede udøde i Baldurs Gate?

Citater:

”Hvorfor er de alle så alvorlige? Jeg ved da godt, at det er svært, og vi risikerer, at der er nogen, som dør, men så stryger de andre jo bare forbi templet, og wupti, så er man på benene igen!”

”I med jeres store sværd. I ved godt, hvad man siger om elvere, der føler behov for at svinge med store sværd? Hvorfor går I dog ikke bar’ ud og køber en battleaxe?”

”Kender I den med Drow elveren, der kom ind på en kro med en smuk papegøje på skulderen. Bartenderen kigger op og spørger imponeret, ’hvor har du fået den fra?’ – ’Menzoberranzan,’ svarede papegøjen.”

”Fuck, du er anspændt! Slap dog af, chill, få dig en halvork som elsker, gør et eller andet sjovt!”

Rigtige navn: Amaury Ondoval (Fighter 5)

Hjemskov: Troll Bark Forrest ”Jeg kan da godt savne skoven, men på den anden side er gnomer sjovere end de fleste elvermænd og menneske piger lettere på tråden end deres elver modstykker. Skoven må vente indtil videre.”

Synderregister: Intet. ”Jeg har ikke lavet kriminalitet, medmindre du kalder et angreb på en goblin befæstning for et indbrud, eller voldeligt overfald måske? Jeg har også engang overfaldet en gnoll bagfra, tæller det?”

Dusør: Ingen. ”Det plejer at være omvendt, at jeg inkasserer dusører. For eksempel fangede min gruppe og jeg engang en gruppe halvork barbarer, der hærgede en landsby. Hvorfor kigger I alle sammen sådan på mig? Var det nogle halvorker, I kendte?”

Indgang til kuppet: ”Jeg er ankommet til Waterdeep for nylig, og jeg plejer at være ret god til at få venner og kontakter. Gennem en af disse blev jeg kontaktet af Jobe, en lokal gangsterboss, der skulle bruge en mand til et job. Pengene var gode og min Bag of Holding var tom.”

Motivation: Grådighed. ”Det var guldet, der drev mig ned i de gustne huler, og hvis det her er en nemmere måde at blive rig på, så er jeg frisk. Jeg har ikke specielt mange skrupler.”

Stats:

Strength: 17 (+3)
Dexterity: 17 (+3)
Constitution: 14 (+2)
Intelligence: 14 (+2)
Wisdom: 13 (+1)
Charisma: 12 (+1)

Armor class: 16

Hit points: 43

Saving throws:

- Fortitude: +7
- Reflex:: +6
- Will: +2

Initiative: +3

Feats m.m.:

Point Blank Shot
Weapon Focus (Heavy Repeater)
Weapon Specialization (Double-Barreled Repeater)
Precise Shot
Lightning Reflexes

Skills:

Acrobatics +10
Climb +8
Handle Animal +7
Stealth +10
Perception +5
Ride +6

Attacks:

Double-Barreled Repeater

To Hit: +9

Damage: 2x(1D8+/2/3)

Critical: 19-20

”De folk, der siger, at størrelse ikke har en betydning, er enten dværge, halflings eller har aldrig stået med en dobbeltløbet GT i hånden. Én ting er, at det er fedt at se to bolte hamre ind i fjæset på en goblin, en anden er det image og den respekt, der følger med en GT. Det her er våbenet, der får en ogre til at stoppe op og tænke sig om en ekstra gang. Det her, min spidsørede ven, er en skydende fucking great axe.”

Long Sword

To Hit: +8

Damage: 1D8+4

Critical: 19-20

”Jeg har haft mine kampe med både sværd og skjold, men ærlig talt, det er jo ikke et job for elvere at balde sammen med fightere og barbarer på den facon. Ikke, at jeg har et problem med at svinge mit Grey Steel sværd, men jeg er da helst fri.”

Udstyr:

- Studded Leather Armor
- Double-barreled Repeater
- 4 ekstra Repeater clips.
- Long Sword

Mr. Silver

- The Traitor

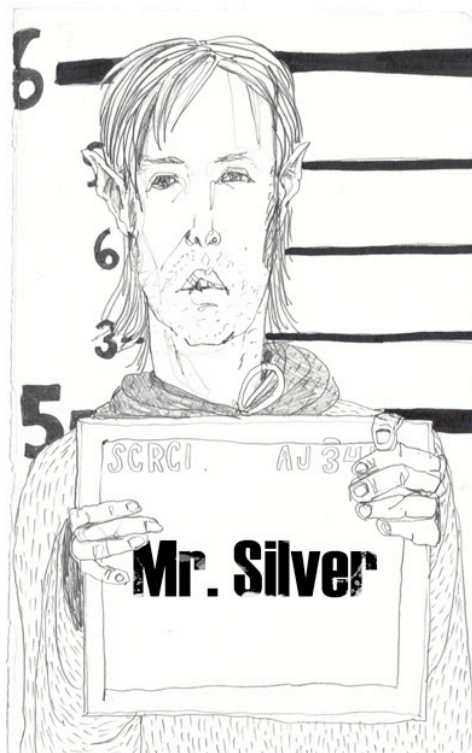
"Stop – det er byvagten!"

Din stemme blev kastet mellem væggene i gyden. Et solidt ryk i grebet på din armbrøst sendte lyden af et våben klar til skud samme vej. Halflingen sænkede tempoet. Godt det samme, selv om han havde haft en entréhage og et par pigsko, ville han aldrig nå over muren, inden du nåede ham. Du rykkede nærmere på den lille skikkelse med våbenet rettet mod hans nakke.

Du har altid ønsket at tjene den gode sag. At kæmpe for de svage i samfundet. Dine forældre og venner rystede på hovedet, da du forlod Cloak Wood for at gøre noget så menneskeligt, som at søge optagelse i ordenen af Torm paladiner...

Fortæl os, hvor du har placeret den Delayed Blast Fireball, fortæl os det NU!" Flere slag haglede ned over kultisten, blod blandes nu med savlet fra hans mund, det ene øje så ikke ud som om det ville virke igen uden en velvoksen donation i Lathander templet. "Fuck, der er ingen tid"! Du så dig om i markedshallen, alt for mange mennesker, hvor skulle du lede? Et grotesk skrig bag dig, afbrudt næsten før det startede, fik dig til at vende dig om, modstræbende, du gruede for synet. Sergenten havde åbnet kultistens mave med sin skarpe tjenestedolk, og havde nu et fast greb i indmaden. "Jeg siger det ikke igen. Hvor?!?"

Sergenten blev forfremmet, og alle i patruljen fik en fin medalje og tre dage fri - I havde reddet mange borgere og vigtigere - en af magistratens yndlingskoner. Du solgte din medalje samme dag og drak uafbrudt i to døgn. Hvis der ikke havde været den der klausul i din kontrakt, ville du næppe være mødt op igen på job.



Hvor går grænsen for den gode sags tjeneste? Helliger målet altid midlet, ubetinget?

"Er du sikker på det er noget for dig?"

Den skæggede mand kiggede op fra papirerne på bordet. Skepsis stod malet i hans furede ansigt, da du forsikrede ham om, at du helt oprigtigt ønskede at tjene Torm og lovens idealer. En af de tre mænd, der stod bag manden, nærmede sig bordet og hviskede noget i paladinens øre.

Hans øjne lyste op.

"Ved du hvad, mr. Coquelin, måske har vi netop brug for en paladin af din... statur."

Det var ikke det, du havde regnet med. Det var nærmest det modsatte. Efter et halvt år som menigt medlem af byvagten i Baldurs Gate, sendte din overordnede i Torm ordenen dig mod nord. Torm havde brug for viden om det kriminelle miljø, indefra. I Daggeford blev du trænet, trænet til alt det, du ønskede at kæmpe mod. At lyve. At udnytte svaghed. At kæmpe beskidt. Efter måneders hård træning, havde du fortrængt din gamle personlighed så meget, at du kunne gå, tale og opføre dig som de typer, du afskyer...

Et hårdt spark fra din støvle sendte manden i knæ. Hans rallen overdøvede regnen. Du ville ønske, den ikke gjorde. Dine to medsammensvorne kom op på siden af dig, begge havde deres små, lette crossbows fremme. Regnen slog ned omkring jer. De to andre hævdede deres våben. Du tog en dyb indånding og forberedte dig på det, der ventede.

”Det er sidste gang, du er kommet på tværs af Mansur Crowe.”

Det var som om det ikke var dig, ordene kom fra. Øjeblikket efter lød de to skarpe klik fra de to andres våben.

Hvor længe kan man hyle blandt ulve, før man bliver som dem? Hvor mange gange kan man se sig selv i spejlet og se et monster, før man begynder at tro på det, spejlet viser? Du har efterhånden svært ved at skelne. Livet som kriminel har jo også sine fordele. Ved Torm, den gennemsnitlige stratenrøver har det sgu sjovere end en paladin. Og du gør det jo kun, for at leve dig ind i rollen. Det er du jo nødt til, fortæller du dig selv...

Papiret skiftede hænder. Alle informationerne om kuppet, om Jobe, om de andre. Rullet sammen på de fire stykker papir, var det resultatet af et halvt års arbejde som kriminel. Som en af de værste.

Det er tid til at høste de sidste mange måneders arbejde. Fire notoriske kriminelle, og måske oven i købet Big Jobe, Waterdeeps sorte samvittighed. Det bliver sgu dejligt, når det er ovre, eller gør det? Hvorfor føles det så forkert at fortælle byvagten om kuppet...

De andre fire:

Mr. Platinum: Han hedder i virkeligheden Gael og er for nyligt stukket af fra Waterdeep Castle. Han var skingrende skør før han kom ind, så det er næppe blevet bedre efter et ophold i en dungeon.

Mr. Gold: Du ved ikke hvem han er, men han virker faktisk som en reel fyr. Det er svært, når de onde opfører sig sympatisk. Hvis det kommer til ballade er det ham, man skal holde sig til.

Mr. Electrum: Det må være Samir Aldamiel, notorisk håndlanger, en af de bedste og mest berygtede. Han er vist ikke specielt ondskabsfuld, men 100 procent professionel, og derfor ikke typen, man bør ligge sig ud med.

Mr. Copper: Han får dig til at grine, men du har ingen anelse om, hvem han er. Han passer ikke på beskrivelsen af nogen af elverne i Jobses slæng. I din position er sådan en uvidenhed farlig.

Citater:

”Har du hørt hende barden Danila Thann. Hun er jo ren Storm Silverhand. Store bryster, fantastisk stemme og den der sang, ’Little Green Bags of Holding’. Wow!”

”Hvad fanden er der med ham Raifin?”

”Der er sgu flere regler omkring det her kup, end der er, når man skal ind i Cormyr. I skal fandme ikke bestemme, hvad jeg skal snakke om.”

Rigtige navn: Coquelin Bertanel (Paladin/Rogue 2/3)

Hjemskov: Cloak Wood. *"Fredeligt og harmonisk sted. Måske var det roen i skoven, der drev mig væk. Hvad ville der være at lave for en entusiastisk forkæmper for lov et sted uden ballade?"*

Synderregister: Tyveri, røveri og sørøveri. *"Jeg fortæller historier om min tid som sørøver ved Monshæ Øerne, det skulle være tilpas langt væk til, at de ikke kender nogen, der kender nogen. Jeg har selvfølgelig også lavet noget lort, for at komme ind i inderkredsen her i Waterdeep. Det prøver jeg at fortrænge."*

Dusør: 1500 gold pieces. *"Jeg har ikke været snuppet i min tid som undercover i Waterdeep. Så en symbolsk dusør skulle gerne holde vand."*

Indgang til kuppet: *"Jeg har igennem snart et år infiltreret Waterdeep kriminelle miljø. Spist, drukket og sovet sammen med de kriminelle og kommet længere og længere ind under huden på dem. Nu skal det gerne ende med at gangsteren Jobe og hans slyngel af en søn blive snuppet af 'vagten.'"*

Motivation: Retfærdighed? *"De onde skal ned med nakken, men man kommer sgu helt i tvivl nogen gange. Det har været et forfærdeligt år, men også fristende og berusende. Jeg har oplevet ting som ingen anden paladin kommer til at opleve."*

Stats:

Strength: 12 (+1)
Dexterity: 17 (+3)
Constitution: 12 (+1)
Intelligence: 13 (+1)
Wisdom: 16 (+3)
Charisma: 17 (+3)

Armor class: 16

Hit points: 27

Saving throws:

- Fortitude: +5
- Reflex: +6
- Will: +4

Initiative: +3

Feats m.m.:

Point Blank Shot
Rapid Shot
Sneak Attack (+2D6)
Trapfinding
Evasion
Trap Sense
Aura of Good
Detect Evil
Smite Evil (+3 to hit/+2 damage, en gang)
Divine Grace
Lay on Hands (heal 6 HP)

Skills:

Acrobatics +9
Bluff +9
Climb +7
Diplomacy +9
Intimidate +9
Knowledge (Local) +7
Knowledge (Religion) +6
Perception +9
Sense Motive +11
Stealth +9

Attacks:

Light Repeater

To Hit: +8 (1) or +6 (2)

Damage: 1D8+1

Critical: 19-20

"Jeg ved godt, hvad I vil sige. Rohm Repeaters, de er ikke til at stole på. Men som jeg ser det, handler det hele om de forventninger, man har til sit våben. Nej, der er ikke snirklede tegninger af halvnøgne nymfer op og ned af skæftet og ja, de jammer måske lidt oftere end andre repeater. På den anden side er de billige og gør, hvad de bliver bedt om 19 ud af 20 gange. Og man knytter sig ikke til Rohm – hvis den går i udu, er det over skulderen eller ud til venstre. Har man først én gang set en fighter flæbe over at skulle skille sig af med sin guldbelagte Arbalaster, bør man ikke have noget problem med en Rohm. Billigt, grimt og effektivt – lidt ligesom mr. Electrum."

Long Sword

To Hit: +6

Damage: 1D8+2

Critical: 19-20

"Selvfølgelig bliver man mere svedig, og der er større risiko for at blive ramt, når man går i clinch med sværd, men på den anden side har det da også sin charme at lade et velbalanceret Greenwood sværd, glide igennem en ork."

Udstyr:

- Studded Leather Armor
- Light Repeater
- 2 ekstra clips
- Long Sword

Mr. Platinum

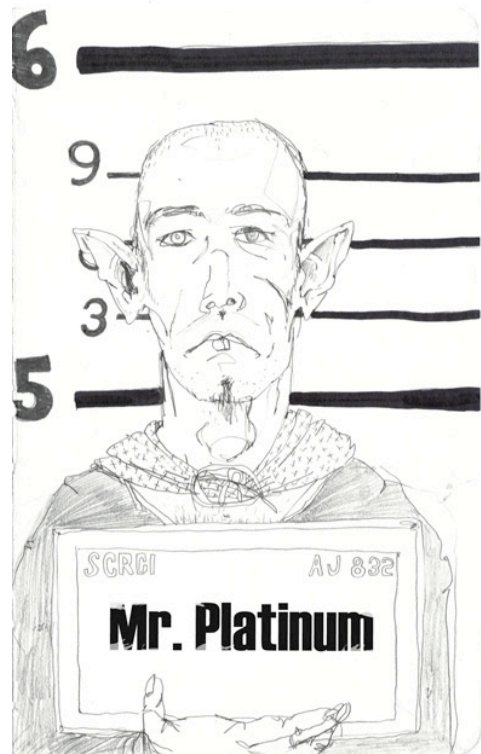
– The Psycho

Du pressede kniven lidt hårdere mod mandens hals.

”Giv mig din pung, ellers er du færdig,” din stemme sitrede, og en stemme bagerst i dit hoved spurgte, om den tynde mand kunne fornemme, hvor nervøs du var. Den evige tåge på Waterdeeps havn svøbte sig om jeres fødder. Tårerne begyndte at vælde frem i mandens øjne, og stammende forsøgte han, at få nogle ord frem. Det blev ikke til mere end en hakken, og du lagde yderligere tryk på knivens skæfte. Grædende, uden en lyd, rakte han dig rystende sin pung.

”Ja, mor, det skal jeg nok”. Lydig og godt opdraget, men som barn så glemmer man somme tider det, man lover. Det startede som en leg, ved et tilfælde. Du havde glemt at gøre et eller andet, som du burde, hilse pænt, rydde op et eller andet. – Og så smilede heldet til dig kort efter. Det skete flere gange, du brød uforvarende reglerne, og blev – mod al forventning og alt hvad dit samfund havde bildt dig ind – belønnet! En dag efter gjorde du det bevidst, du husker det tydeligt. En halvveler i legetræet fik den korrekte, men fortiede sandhed om sin undfangelse at vide. Denne gang kom heldet i form af respekt fra dem, som du allerhelst ville hænge med. Det var en langsom forvandling, hvor du gik længere og længere for selv at skabe dit held.

Du var kriminel, og en forbandet god en af slagsen. Tyveri blev til røveri, og røveri blev til mord, uden at du rynkede på næsen eller skænkede dine ofre en tanke. En lynkarriere i Waterdeeps mest betændte kvarterer ledte dig til Black Masks, en eksklusiv klub af de hårdeste slyngler i slynglernes hovedstad, med kun to optagelseskrav: du skulle kunne dræbe uden at blinke, og du skulle være elver...



Den ældre fedladne købmand skreg. Dine to kumpaner holdt ham tilbage, imens du endnu engang sendte dit barberblad ned over hans kones ansigt. Hun sagde ingenting; kneblet i hendes mund sad alt for stramt til at lukke så meget som et lille piv ud.

”Hvorfor siger du ikke bare, hvor ringene er, Julius Adarbrent.” Det hånlige tryk, du lagde på købmandens navn fik ham til at krympe sig næsten lige så meget som synet af de dybe sår i konens ansigt og de røde striber på hendes hvide natkjole.

”Sig hvor de skide ringe er, så forsvinder vi. Så nemt er det.” Din stemme blev næsten indsmigrende.

”Og hvis du ikke gør, ender du som dine to vagter derovre,” hvislede du og lavede et kast med hovedet mod døren, hvor de to vagter lå. En svag stemme i dit hoved mindede dig om, at købmanden ikke havde nattesyn som dig...

Alt gik som planlagt. Black Masks var blandt Waterdeeps mest frygtede grupper, og jeres tjenesteydelser var værdsat og velbetalte i uhørt grad. Du afpressede, røvede og myrdede uden at kny, indtil...

Halvorkens ånde ramte dig som slaget fra en morgenstjerne. Den rådne stank fra det grønne gab med de gullige tænder, fyldte din næse, som han trak dit hoved bagover i din hestehale.

”Så så lille elvermand. Husk det bliver meget værre, hvis du kæmper imod. Meget værre,” lød hans dybe stemme, alt, alt for tæt på dit øre. Og du vidste, at han havde ret. Det nyttede ikke at kæmpe imod. Det havde du prøvet. De første mange gange, de kom efter dig. De stærke fanger. Fangerne øverst i hierarkiet. I stedet bed du tænderne sammen. Hårdt sammen, og tænkte på hævn. Altid hævn.

Du ved ikke helt, hvad der gik galt, men pludselig stod de der. Byvagterne. Alt for mange af dem, med deres armbrøster rettet mod dig. Dit overlevelsesinstinkt holdt dig fra at kaste dig ud i et desperat, heroisk forsøg på at hakke dig igennem dem. I stedet blev du smidt i en celle dybt nede i Castle Waterdeep, for at rådne op eller det der var værre...

Stanken af kloak er alt, du husker fra din flugt. Blodet og hudflagerne under din negle fortæller dig, at du nok har slået nogen ihjel, men hvem husker du ikke. I dit gennemblødte og lasede tøj væltede du igennem Waterdeeps slum

Du har mistet dit cool. Du er ikke længere professionel. På overfladen virker du som den samme overlegne forbryderstjerne, som du var før dit ophold i fangekælderen, men den krakelerer. Langsomt. Hvis du får muligheden for at gøre nogen ondt, gør du det. Hvis du kan påføre nogen andre lidt af den smerte, du har lidt, gør du det. Det lindrer. Lidt...

De andre fire:

Mr. Gold: Han virker ok, men måske lige dominerende nok. Samtidig virker han også lidt flosset i kanten. Er han måske ved at miste overblikket?

Mr. Electrum: Lige lovlig slikket og smart. Han virker, som om han har styr på alt, men det inkluderer jo samtidig den bedrevidende elver-attitude, der virkelig går dig på nerverne.

Mr. Silver: Du mener, du har set ham et eller andet sted før, måske i Waterdeep Castle? Han siger ikke så meget, men virker som lidt af en medløber.

Mr. Copper: Kæften står ikke stille på ham, og det, der kommer ud, kunne lige så godt være tappet fra byen kloakker. Hvis han ikke lukker røven under kuppet, ender han med en bolt i ryggen.

Citater:

”Skal du gøre hele dagen, lille dragehvalp, eller vil du faktisk spy noget ild?”

”Torturere dig? Det er da en god ide.”

”Hvis du fortsætter med at plapre som en gnom, ender jeg med at blive nødt til at stikke dig én!”

Rigtige navn: Gael Torataian (Ranger/Rogue 3/2)

Hjemskov: High Forrest. "Som alle andre skove, jeg har besøgt, er den fyldt med lyslokkede elever, der danser rundt i grønne gevandter. Jeg kan ikke være sådan et sted halvanden dag, før jeg får migræne og kvalme."

Synderregister: Mord, røveri, afpresning, tyveri, you name it. "Det handler ikke om penge længere. Der er sgu ikke noget, jeg ikke vil gøre, hvis stemningen er til det"

Dusør: 2000 gold pieces "En sølle pris. Jeg sad i Waterdeep Castle sammen med sølle landevejsrøvere, der gik til den pris. Hvis de vidste bare halvdelen af, hvad jeg har lavet, ville den pris være tidoblet"

Indgang til kuppet: "Jeg kender Jobe fra gamle dage. Han har altid været til at stole på, i en verden hvor den slags er vigtigt. Han benyttede jævnligt Black Masks, da jeg var medlem, og efter min flugt fra Waterdeep Castle hjalp han mig på fode igen. Jeg skylder Jobe meget, også at udføre dette job."

Motivation: Had. "Jeg hader alt og alle. Specielt min egen race. En ork kan ikke gøre for, at han er en ork, men elvere tror, de er bedre end alle andre. Jeg ved, at de mere end nogen bukker under for det mindste. Når jeg ser på andre elvere, ser jeg ikke andet end svaghed. Svaghed og mit eget spejlbillede."

Stats:

Strength: 15 (+2)
Dexterity: 18 (+4)
Constitution: 15 (+2)
Intelligence: 13 (+1)
Wisdom: 14 (+2)
Charisma: 12 (+1)

Armor class: 17

Hit points: 36

Saving throws:

- Fortitude: +5
- Reflex: +10
- Will: +3

Initiative: +4

Feats m.m.:

Track
Point Blank Shot
Two Weapon Fighting
Endurance
Favored Enemy (Elves) +2
Wild Empathy
Sneak Attack (+1D6)
Trapfinding
Evasion

Skills:

Acrobatics +11
Climb +9
Diplomacy +9
Knowledge (Geography) +10
Knowledge (Local) +8
Perception +12 (+14 vs. elves)
Sense Motive +10 (+12 vs. elves)
Stealth +13
Survival +11 (+13 vs. elves)

Attacks:

2 x Hand Repeater

To Hit: +10 (one) or +8

(both)

Damage: 1D6(+1, 2 or 3)

Critical: 19-20

Jeg elsker mine blink dogs. Små hurtigt skydende bidske sataner, som du kan whippe frem før 'vagten har løftet sin hellebard, eller wizarden har så meget som mumlet første linje i en Fireball. Samtidig kan man have en i hver hånd, hvilket betyder du kan, hvis du skyder så godt som jeg, nedlægge to mand af gangen, og i hver sin ende af rummet. Når mord nu er så integreret en del af ens liv, kan man lige så godt ophøje det til kunst, og det er, hvad Arbalaster har gjort"

Long Sword

To Hit: +6

Damage: 1D8+3

Critical: 19-20

"Det er allerede et halvt nederlag, hvis man lader modstanderen komme så tæt på, at man bliver nødt til at pande ham en med et stykke formet stål. Men hvis det skal være, foretrækker jeg Blue Steel."

Ragekniv

To Hit: +7

Damage: 1D2+2

Critical: 17-20

"Jeg ved, hvad I tænker, elvere har ikke skægvækst, hvad fanden skal han bruge en Occam ragekniv til? Kom her over, så skal jeg vise dig det...."