

# Spelar bakgrund

Kungariket Lothland, huvudsakligen befolkat av alver och människor, har i snart tre år befunnit sig i krig med sina mäktiga grannar i söder, öster och väster. Alvkonungen Galmas III har tills för sex månader sedan framgångsrikt lett försvaret av Lothland, men för sex månader sedan stals den spira som alla regenter i Lothland har haft som tecken på sin makt. Spiran sägs vara en gåva från gudarna till Lothlands förste kung mycket långt tillbaka i historien. Då det blev känt att spiran försvunnit började striderna plötsligt gå allt sämre för landets trupper, om detta beror på vidskepelse hos trupperna eller avsaknaden av spirans turgivande krafter vet ingen men i vilket fall som helst så är läget nu kritiskt.

Spiran stals av en av kungens livvakter, en människa vid namn Mandor den modige. I ett obehagat ögonblick tog han spiran och flydde norrut mot bergen och den ständiga vintern där. En utvald grupp ur kungens vakt skickades omedelbart ut efter Mandor, 23 dagar senare återkom två av de sexton utsända och lämnade följande rapport:

- Vi följde Mandors spår ganska enkelt mot norr tills vi kom till den sista byn vid foten av bergen, vår kapten ansåg då att vi var högst ett dygn efter tjuven. I byn hade Mandor lämnat sin häst och fortsatt till fots sade byborna, vi gjorde likadant och följde i nästan två dygn hans spår i den allt snöigare och svårare terrängen. Vid slutet av det andra dygnet i bergen ledde spåret ner i en ravin och in i en grotta. Vi kröp alla in i grottan som fortsatte djupt in i isen. Efter att ha följt spåren som gick längs en bäck av smältvatten kom vi till en stor grotta där en mängd små och stora bäckar kom ut ur tunnlar och forsade ner i ett stort hål i marken. Det konstiga var att här var förhållandevis varmt och att det kom ljus ur hålet. När de främsta av oss kom in i grottan såg de just Mandor kasta sig ner i hålet. Två man hann hoppa efter innan kapten beordrade oss att vänta. När vi efter tio minuter inte hört något från våra kamrater bad kapten om frivilliga som skulle följa honom ner. Vi anmälde oss givetvis samtliga som frivilliga men kapten beslöt att två man skulle stanna uppe och fira ner de övriga med rep. Vi fick order att vänta i tre dygn och om ingen då kommit tillbaka skulle vi snarast rapportera till kungen. Ingen kom, utom ett underligt monster som anföll oss den andra natten, så vi återvände enligt order.

Kungen beslutade att samla de mest erfarna och modiga personerna i hans tjänst och sända dessa efter spiran. Tyvärr blev expeditionen försenad på grund av svårigheterna med att samla dessa mäktiga personer på ett ställe med så kort varsel. Dessutom blev det ytterligare förseningar ty det var väldigt dåligt väder i landets norra delar. Därför står ni nu, först sex månader efter stölden, vid den ravin som skall leda in till grottan med det underliga ljusskenet. Ni har order att så snabbt som möjligt föra spiran och gärna Mandor, om han lever, tillbaka till kungen.

# Helge Rohn Level 6 Cleric Human

ST 15  
IN 13  
WI 17  
DX 14  
CO 15  
CH 13

Magical attack adj +3

Alignment: Lawful good  
Sex: Male  
Height: 5'2"  
Weight: 182 lbs  
Age: 26 years  
Move: 6"

## Armour

Plate  
Shield +1

## Weapons

Mace +1  
Mace

S/M

2-7  
2-7

L

1-6  
1-6

## Hit points

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □

Ac 1

Hp total 34

## EQUIPMENT

Dust of appearance x3

**NOTES** Helge worships the god Tsenu and constantly voices his belief that everything, good or bad, that happens is his will. Because his strong beliefs Helge is somewhat reluctant to make decisions of his own preferring to wait for divine intervention. This goes for everything from wich spell to cast to wether or not he should sacrifice himself for some great cause.

## Spells:

level 1 (5)

- 
- 
- 
- 
- 

Level 2 (5)

- 
- 
- 
- 
- 

Level 3 (3)

- 
- 
-

# Tanya Akemi Level 6 Ranger Half-elf

ST 17  
IN 15  
WI 14  
DX 13  
CO 16  
CH 13

Hit probability +1  
Damage adj +1

Alignment: Lawful good  
Sex: Female  
Height: 5'3"  
Weight: 98 lbs  
Age: 34 years  
Move: 6"

## Armour

Plate  
Shield

## Weapons

Bast. sword +1  
Bast. sword +1  
Long bow  
Mace

S/M

L

2-8  
1-8  
1-6  
1-6

## Hit points

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □

Ac 2

Hp total 45

## EQUIPMENT

Quiver with 10 +1 arrows & 10 normal arrows  
Potion of levitation

## NOTES

Tanya considers herself the leader of this group and will do anything to avoid being degraded from this self appointed position. She wants to be the one to bring the stolen spire back to the king and will risk anything to get it, if it does not mean that she will be present and carrying it when it is returned.

# Tiz Collugh Level 6 Magic-User Human

ST	11	Magical attack adj +1	Alignment:	Lawful good
IN	18	Defensive adj -2	Sex:	Male
WI	15	Reaction/attacking adj +1	Height:	5'8"
DX	16		Weight:	170 lbs
CO	12		Age:	34 years
CH	12		Move:	12"

<b>Armour</b>	<b>Weapons</b>	<b>S/M</b>	<b>L</b>	<b>Hit points</b>
DX adj	Staff	1-6	1-6	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Ring of prot.+3	Dagger	1-4	1-3	□ □ □ □ □ □ □ □

Ac 5

Hp total 17

**EQUIPMENT**

Staff of striking 13 charges  
 Scroll with Minor globe of invulnerability

**NOTES**

Tiz is slightly arrogant believing that everything is best solved by use of magic. He likes Marina but thinks that she does a lot of things that a woman should not do. He therefore tries to keep her from doing those things while not having to do them himself, without wanting her to notice the latter of course.

**Spells to choose from:**

- |                |              |                 |
|----------------|--------------|-----------------|
| level 1 (4)    | Level 2 (2)  | Level 3 (2)     |
| Read magic     | Invisibility | Fly             |
| Magic missile  | Knock        | Fireball        |
| Charm person   | Cont. light  | Water breathing |
| Unseen servant | Levitate     | Infravision     |
| Feather fall   | Strength     |                 |
| Dancing lights |              |                 |
| Detect magic   |              |                 |
| Jump           |              |                 |

# Randor Elfring Level 5/4 Fighter/M-U Elf

ST	16	Damage adj +1	Alignment:	Neutral good
IN	17	Defensive adj -4	Sex:	Male
WI	13	Reaction/attacking adj +3	Height:	4'11"
DX	18		Weight:	103 lbs
CO	12		Age:	167 years
CH	15		Move:	6"

Armour	Weapons	S/M	L	Hit points
plate	2-handed sword	1-10	3-18	□□□□□□□□□□
DX adj	Spear +2	1-6	1-8	□□□□□□□□□□
	Hand-axe	1-6	1-4	□

Ac -1

Hp total 21

## EQUIPMENT

Ring of feather falling  
Ring of free action

## NOTES

Randor is very proud of being an elf, believing elves to be superior to humans in just about everything. He is also very fond of his two magic rings, refusing stubbornly to lend them to any of his friends. He's not very good at explaining why and presents redicoulus excuses when asked to lend them out for the briefest period of time.

### Spells to choose from:

level 1 (3)	Level 2 (2)
Read magic	Detect evil
Light	Mirror image
Shield	Forget
Message	Scare
Hold portal	
Magic missile	

# Neslet Serf Level 6 Fighter Elf

ST	18/37	Hit probability +1	Alignment:	Neutral good
IN	10	Damage adj +3	Sex:	Male
WI	12	Defensive adj -1	Height:	5'4"
DX	15		Weight:	111 lbs
CO	15		Age:	143 years
CH	16		Move:	9"

## Armour

Chain +1  
 Shield +2  
 DX adj

## Weapons

Longsword +3  
 Long bow  
 Battle axe

## S/M

1-8  
 1-6  
 1-8

## L

1-12  
 1-6  
 1-8

## Hit points

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Ac 0

Hp total 48

## EQUIPMENT

Quiver with 20 arrows

## NOTES

Neslet believes himself to be one of the greatest fighters in the known world, he is afraid of no man and little else. A nice fight is better than anything else man has so far engaged in. He is, however, terribly afraid of drowning and avoids deep waters if possible.

# Marina Level 6 Monk Human

ST	15	Damage adj with weapon +3	Alignment:	Lawful good
IN	13	Magical attack adj +2	Sex:	Female
WI	16	Hand attacks per round 3/2	Height:	5'6"
DX	15		Weight:	128 lbs
CO	17		Age:	27 years
CH	17		Move:	20"

Armour	Weapons	S/M	L	Hit points
Monk ability	Hands	2-8	2-8	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Cloak of Prot +3	Halberd	1-10	2-12	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	Dagger	1-4	1-3	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
				□ □ □ □

Ac 3

Hp total 34

**EQUIPMENT**

Lockpicks  
Necklace of Missiles one level 4 and two level 2

**NOTES**

Marina considers Tanya to be the leader of this group as men lead too much anyway and herself not being a leadertype. She knows that she is good-looking and likes to be reminded of it. She also enjoys to have Tiz and Neslet, both her admirers, to be jealous at one another. She also likes to prove that she can and will do anything a man could have done.

**Abilities:**

- Open locks 47%
- Find/Remove traps 45%
- Move silently 47%
- Hide in shadows 37%
- Hear noise 20%
- Climb walls 92%
- Speak with animals
- Mask mind
- Immune to disease/slow
- Catalepsy 12 turns

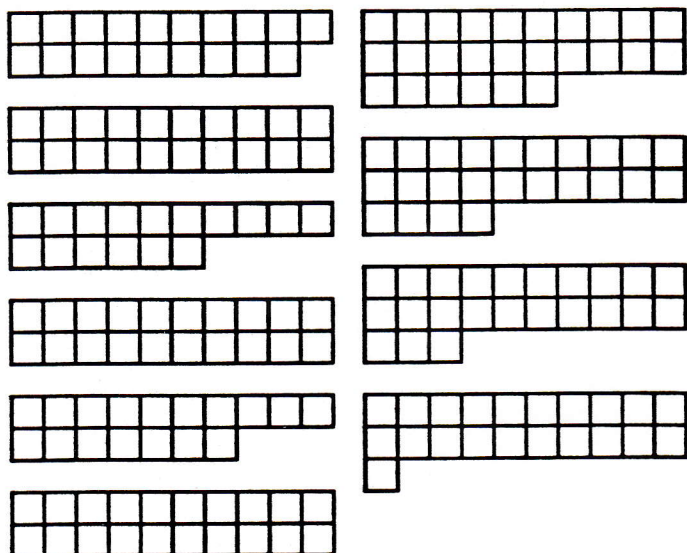




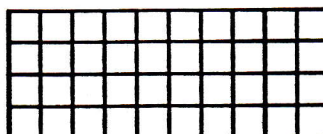
DM ARK 2.  
LABYRINT+HUS.

NAMN	#	AC	MOVE	HD	ATTACKS	SIZE	SPECIAL ATTACKS	SPECIAL DEFENSES
Mimic	1	7	3	9	3-12	L	Glue	Camouflage
Mummy	1	3	6	6+3	1-12	M	-- see MM I --	
Y. Mold	1	9	0	-	1-8	L	Poison	Fire to hit
S. Troll	1	2	15	5+5	1-6, 2*1-3	L	-- see FF --	
Zzombie	10	6	6	4+3	2-12	M	-	-
Mandor	1	-2	9	10	1.5*4-13	M	- see Appendix -	

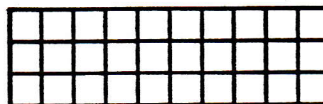
ZZOMBIE



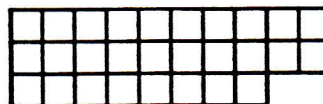
MIMIC



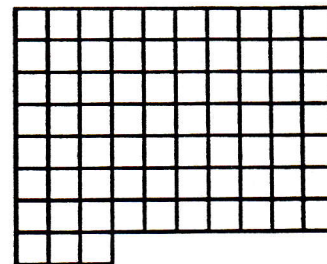
MUMMY



SPIRIT TROLL



MANDOR



TID-TURNS:

ROUNDS:

POANG:

Förstått diktens innebörd.  
Smart passage av fälla.  
Mandor tagen levande.  
Känner till ofarlig väg tillbaka.  
Passiv/a spelare.  
Bra rollspel.  
Dåligt dito.

+1 []  
+1 [] [] []  
+2 []  
+1 []  
-2 []  
+1 [] [] []  
-1 [] [] []