

Individuella AD&D-turneringen, GOTHCON XII
Semifinalscenario

GODA RÅD ÄR DYRA!

Ett äventyr för sex rollfigurer i nivåerna 5 - 7

av

Tommy Bengtsson

med benägen hjälp av

Martin Börjesson (intrig & idéer)

och

Andreas Bladh (bilder & idéer)

Bakgrund till del 2

Tills för sex månader sedan var furstendömet Valdo otroligt vanskött. Det leddes av en mindre kapabel furste vid namn **Hugvard**, som mest sysselsatte sig med sitt favoritintresse, sin stora trädgård, och det av inavel svårt märkta folket levde ett kaotiskt liv. Men så plötsligt en dag besöktes fursten av en stor grön drake vid namn **Millvanus** som erbjöd fursten sina tjänster som rådgivare, vilket denne inte ansåg sig kunna tacka nej till. Nu skapades det en arme av folket, och en grannstat invaderades. Nu har flera småriken i bergen ockuperats och en by söder om Valdo känner sig hotad.

Folk i allmänhet anser att folket i Valdo inte ensamma kan ha gjort en sådan uppryckning som verkar vara fallet, utan att det måste ha dykt upp någon utomstående som tagit över styret i det lilla bergsriket. Armén har visat sig vara kusligt förutseende om motståndarnas strategier, och utmanövrerat försvararna innan striden ens börjat.

Vad som hänt är att draken Millvanus av en händelse hittat ett halsband mitt i en skog. Halsbandet var "besatt" av en egendomlig varelse som normalt befolkar eterplanet. Draken och **etervarelsen** talade om en mängd olika ting när de möttes, och Millvanus berättade om att han var på väg att drivas ut från skogen eftersom hans föräldrar tröttnat på att ha honom där. Etervarelsen mindes då furstendömet Valdos trädgård som han "skådat" en gång, och föreslog ett samarbete; draken skulle agera språkrör för etervarelsen i dennes försök att ge sig in i politiken, och denne skulle i sin tur se till att han fick en ny, egen skog. Avtal slöts och "paret" flög till fursten med sitt ultimatum. Furstendömet styrs nu genom etervarelsen, och dess order går via draken och fursten till armens befälhavare **Laktos**; en taktiskt kapabel man. Ledaren i byn Lynn, **Angus Storstark**, oroade sig väldigt för att hans by stod i tur för att intas av Valdos oöverbinnerliga arme. Han gav sig iväg tillsammans med en handfull pålitliga män för rekognicera truppsammandragningar, men stod under uppsikt av etervarelsen som ordnade ett överfall. Överbefälhavaren tog personligen hand om Angus med sitt fruktade **demonsvärd**, men denne (och hans personlige livvakt) lyckades fly, svårt sårade. Ledaren hann precis ta sig tillbaka till byn på sin trogna häst innan hans sår gjorde honom medvetlös. Såren från demonsvärdet går inte att läka med magi, utan endast naturligt. Översteprästen har nu tagit över styret av byn, och befinner sig i allvarlig beslutsvånda.

HALSBANDET

Halsbandet var från början en kristallkula och tillverkades för tjugo år sedan för att användas som spionhjälpmedel åt magikern **Faddo Godz**. Vid den slutliga förtrollningsprocessen skedde det dock ett olycksfall, och en **etervarelse** fångades i den "tunnel" som upprättades i eterplanet för att man skulle kunna skåda alla platser i det materiella planet. Varelsen "sögs" in i kristallkulan och fastnade i det materiella planet.

Varelsen förflamades av chocken i förflyttningen och kristallkulan verkade fungera normalt vid tester. Efter ett tag kvicknade den dock till och började undersöka sin omgivning. Den fann sig fruktansvärd begränsad, jämfört med sitt tidigare liv, och blev lycklig när den någon försökte använda kulan och "visade sig" för etervarelsen. Den hade inte lärt sig begränsa sina krafter, som i det materiella planet vida översteg de som den normalt hade i eterplanet, och tog i alldeles för mycket. Personen som den kontaktade paralyserades och var oförmögen att göra någonting tills kontakten brutits. Nästa person som använde kulan var starkare mentalt, och stod emot varelsens "kontaktförsök". Detta gav upphov till en skräck hos varelsen, som försökte allt för att komma ur personens grepp. Detta resulterade i diverse randomiserad magi, där en *polymorph* och en *teleport* utgjorde de viktigaste ingredienserna. Kristallkulan förvandlades till ett halsband med en stor kristall och flyttades till en skog.

Det har nu gått tjugo år och etervarelsen har utvecklats under den tid den legat oupptäckt i skogen. Kommunikationen med andra varelser är nu utan de tidigare "störningarna". Den har även lärt att styra "sig själv", så till vida att den kan använda kulan skärskådande förmåga till att se sig om i världen. Dess egen förmåga till mental kommunikation via etern, gör det möjligt för den att "höra" vad de varelser den ser tänker. Dessa upptäckter ligger till grund för dess intresse för stormaktspolitik och krig. Alla varelser verkar ju sträva efter personlig makt...

Semifinalscenariot, Individuella AD&D-turneringen, GOTHCON XII

Galvano Pa-Dans magiska matta

En mäktig magiker vid namn Galvano Pa-Don bodde en gång i en gammal borg i samma bergsområde som Lynn ligger i. Han forskade kring andra existensplan och höll sig mest för sig själv i källarvåningen på sin borg. Han roade sig där med att "kalla hit" varelser från andra existensplan och fråga ut dem om livsvillkor och annat. Dock hände det sig ibland att han ville vila upp sig, och han skapade en magisk matta för att snabbt kunna ta sig till dessa platser. Mattan hade ett aktiveringsord (som listigt vävdes in i mattan på ett svårläst språk) och tog personen dit "hans näsa pekade".

De olika platserna var en öde ö, en svårtillgänglig dal, ett magiskt moln högt ovanför världen, och ett bergrum inuti en vulkan (bastu och smedja). Mattan förvarades i hans borg på en hemlig plats, och blev kvar ett tag efter hans död. En förbipasserande vandrare som sökte skydd mot elementen under natten hittade den dock, och tog med sig den till sin hemby. Efter detta har den farit fram och tillbaka mellan bergsstammar, ibland som present, ibland som rov.

Demonträden

Dessa träd finns ingen annanstans i världen; de är unika för den här dalen. Det första trädet bildades när en demon fördrevs ur en ung kvinnas kropp och tog sitt tillflyktsort i en helt normal ek. De som utövade exorcismen antog att demonen försvunnit tillbaka till Abyss och underlät att undersöka saken vidare (vilket de fick anledning att ångra).

Demonen fann det omöjligt att lämna trädet och anpassade det istället efter sina behov. Grenarna blev mycket rörligare och kunde användas som griparmar och på stammen bildades en öppning som kunde utsöndra demonens vidriga kroppsvätskor. Bland dessa är det två som är speciellt intressanta: en som bryter ned levande organismer och en som teleporterar fram saker som träffas av vätskan till trädet. Den senare vätskan spottas ut ur munnen. Eftersom trädet nu var en vida mer komplicerad varelse än tidigare, förbrukade det jord i mycket större takt. Spottvätskan användes till att teleportera fram jord till trädet, och grenar och nedbrytande vätska användes till att utnyttja det förträffliga energitillskott som kött utgör. Aktiviteterna gjorde dock att marken inom spottavstånd "grävdes ur" och att det uppstod en jordvall runt trädet, som hotade att kväva det.

Demonen växte långsamt i styrka under decennier, och kunde en dag utslunga en kraftfull förbannelse över folket som tvingat in den i denna situation. Därvid förvandlades alla levande varelser i dalen till "trädvarelser" som den själv.

Den forcerade livstakt som trädet fått, gjorde att det åldrades mycket fortare än normalt. Demonen kände hur trädet den huserade i höll på att dö, och lät då rötterna utvecklas till sex nya träd. De är sammankopplade genom rötterna och demonen befinner sig alla samtidigt. Nu är det äldsta trädet helt dött. Endast den mäktiga förtorkade stammen återstår.

Alla djur som bodde i dalen vid tidpunkten för demonens förbannelse, finns fortfarande här. De betar sig normalt, men deras hud är träfärgad. I deras blodådror flyter inte längre blod utan klorofyll, och de behöver inte äta för att få energi. Annars så gör de vad de alltid gjort, dvs kaninerna skuttar, fåglarna flyger och kvittrar, och mullvadarna borrar i jorden. Människorna däremot, de sitter mest håglösa i sin by och väntar på order av demonen. För dem har all annan aktivitet upphört.

DEMONTRÄDET, GALVANO och MILLVANUS

När Galvano gjorde dalen till en av sina viloplats, var det äldsta trädet redan dött. Han byggde sig då ett hus i dess krona, och utnyttjade "det lustiga trädet" som vaktposter. Föga anade den annars så lärde magikern vad som dolde sig i trädens inre. Demonen var inte alls glad åt den inneboende, men han hade inte längre någon kontroll över det döda trädet och inte styrkan att välta det. Dessutom visade det sig att besökaren inte hade för avsikt att påverka något i dalen, så demonen slutade bekymra sig om honom efter ett tag.

Den magiska mattan togs som byte vid en av Valdos erövringar och togs (som allt annat byte) till Millvanus för "värdering". I avtalet mellan fursten och draken ingick att draken skulle ha första tjing på allt intressant, och mattan passade utmärkt på det annars så kalla stengolvet i lusthuset. När sedan draken och eterwarelsen listat ut mattans hemlighet, tog de sig till de olika platserna och kom sålunda till dalen. Denna tilltalade Millvanus storligen, eftersom den påminde om den skog han måst lämna tidigare, och de bestämde sig för att slå sig ner här. Eterwarelsen läste demonens tankar och förstod hur läget var. Draken är för stor för att påverkas av den teleporterande effekten, och kunde lätt flyga upp till huset och ta det i besittning som sitt eget.

Goda råda är dyra!

1. I TEMPLET I BYN.

Rollfigurerna (utom prästen Cesare) blir invisade till ett rum inne i templet, där de ser översteprästen ifärd med att behandla ledaren. Han verkar mycket bekymrad när han vänder sig till dem, och ber dem följa med till ett angränsande samlingsrum. Cesare beordras följa med.

Där inne ber översteprästen Allan framföra sitt ärende. [Vi antar att han gör detta.] Han ber Cesare ge de andra fem vatten att dricka. Detta är heligt vatten, och om någon vägrar dricka kommer han att bli misstänksam.

Efter förfriskningen börjar han tala till rollfigurerna:

Kära vänner, måtte gudarna vara med oss i dessa svåra tider. Redan har tre byar och två hela stammar fallit för furstendömet Valdos starka armeer. Hela området löper risk att falla under deras styre om de får tillåtas fortsätta obehindrade. Vi har skickat sändebud till kvarvarande stammar, byar och furstendömen för att om möjligt försöka få till en enad front mot de hotande inkräntarna, men trakterna är oroliga nu och vi tror att våra ansträngningar är förgäves.

Vår starke ledare har just återvänt, efter en rekogniseringstur till Valdos utkanter. Han ensam av de åtta som gav sig iväg i förrgår, verkar ha överlevt expeditionen. Han är mycket illa därän, men lyckades hålla sig kvar i sadeln så länge att hans trogna springare kunde bära honom hem. Han förlorade medvetandet omedelbart, och vi har inte kunnat höra honom om vad som hänt. Vad värre är, vår läkande kraft tjänar inget till mot de djupa sår hans kropp bär! Vi misstänker att det är krafter i spel här som inte helt står under mänsklig kontroll!

I natt hade jag en dröm som lämnade mig ingen ro. Jag drömde att byn anfölls av Valdos kaotiska arme, och att vi inte stod någon chans mot detta vanvettets svärd! Så därför finns det ingen tid att förlora. Ni sex, må Belaa belöna ert stora mod, måste genast bege er till Valdo och försöka hindra det blodbad som annars är att vänta. Världens framtid vilar på er, kära vänner, för den makt som ligger bakom dessa händelser kommer inte att låta sig nöjas förrän all mark står under dess kontroll. Accepterar ni detta?

(Han ser sig allvarligt runt.)

Gott! Valdos ledare, furst Hugvard, har hittills mest varit som trädgårdsmästare. Hans talanger som fältherre är oprövade, och den taktiska genialitet som lyst igenom under de senaste angreppen gör att vi tror att fursten har fått hjälp utifrån. Denne "rådgivare" torde också ligga bakom den expansiva politiken från första början. Er uppgift blir att finna den eller det som ligger bakom hela kriget, och få ett slut på dessa aggressiviteter! Några frågor?

(Han besvarar frågor efter bästa förmåga. Om någon frågar om ledarens sår, svarar han att det verkar vara svärdshugg. Någon av krigarna kan lätt avgöra att det rör sig om ett bastardsvärd.)

För att försäkra mig om er lojalitet, vill jag ge er detta som ett heligt uppdrag. Den som går med på detta kommer att erhålla en läkande dryck. Någon?

(Alla som accepterar detta, kommer att få en "Quest" lagd på sig att "med all kraft spåra upp och oskadliggöra den varelse som står bakom Valdos härjningar". Formulerna tas från en scroll som sparats speciellt till detta. Efteråt får rollfiguren en Potion of Extra Healing.)

Då så, kära vänner, har jag inget att tillägga. Tyvärr finns det bara en häst kvar nu, den som förde ledaren tillbaka, så ni måste färdas till fots till Valdo. Här är en karta som visar en mindre känd dal som leder direkt in i furstendömet kärna. Följ den så länge ni kan, sedan måste ni klara er själva. Farväl, och må Belaa vara med er!

(Om någon propsar på det, kan gänget få med sig hästen.)

2. TILL VALDO (Skissad karta).

Det är två dagsmarscher till Valdo. Under färden händer det två saker av intresse:

EFTER HALVA FÖRSTA DAGEN kommer de att från ett krön komma till den plats där den siste av ledarens folk hjältemodigt stannat för att strida mot en flock vargar. Det sitter en handfull gamar runt kvarlevorna av en man och en häst. De är svårt ätna och det mesta av mannens klädnader är borta.

EN BIT IN PÅ DEN ANDRA DAGEN kommer gänget ikapp en blandad grupp varelser, bestående av tre ogres och en hill giant, som också är på väg till Valdo. Jätten bär en säck på ryggen, som hoppar och skuttar i takt med att fångarna däri försöker ta sig loss. Rollfigurena ser gruppen på lite avstånd och kan lätt överraska dem.

1 Hill giant (Krumtz), 10 HD, Sz L, AC 4, Save 11
Att: 1, THAC0: 10, Skada: 2d8, hp: 45
SA: Kasta stenblock 200m, 2d8 skador.

3 Ogres (Allan, Bellan och Cellan), 4+1 HD, Sz L, AC 5, Save 16
Att: 1, THAC0: 15, Skada: 1d10, hp: 19, 19, 19

Dessa gemytliga typer vill ställa sig i tjänst hos fursten i Valdo. De har hört ett rykte om att denne söker just sådana som de själva till ett specialuppdrag. (Detta har inget i övrigt med äventyret att göra.)

FÅNGARNA visar sig vara en man och en kvinna, undernärda och i allmänt dålig kondition. De påstår sig vara man och hustru, och att de är medlemmar i en mindre bergstam (Acka-na) som brukade hålla till strax söder om Valdo. För någon vecka sedan invaderades stammen av Valdo arme, som tillfångatog alla som inte hann fly. Själva lyckades de gömma sig i en grotta och har först nu kunnat lämna området. De är på väg till mannens släktingar i Malando, för att om möjligt börja ett nytt liv där.

De kan även berätta att den jord som stammen brukade, forslades bort av furstens soldater. När de smög ut förra natten såg de hur det nakna berget sken igenom där tidigare en liten men bördig åker stått.

Dorran, Man 33 år, Man-at-Arms, AC 10, Save 19
Att: 1, THAC0: 21, Skada: 1d4, hp: 4

Milwa, Kvinna 25 år, Fig 0, AC 10, Save 19
Att: 1, THAC0: 22, Skada: 1, hp: 2

3. UTANFÖR VALDOS FURSTEPALATS.

Dalen slutar i ett brantare pass, som det är svårt för hästar att klara av. Den leder ner till själva platsen för huvudbyn och furstepalatset. Det är relativt mycket vegetation på nedklättringen, men det är inga problem att ta sig fram och man är dessutom skyddad från upptäkt.

FRAMFÖR PALATSET har det samlats en större mängd soldater. De väntar på att få avtåga mot Lynn, den första "riktiga" erövringen på flera veckor. Detta har den effekten att palatset är så gott som omöjligt att närma sig utifrån.

BAKOM PALATSET ligger Trädgården. Den är omgärdad av en två och halv meter hög mur och är jättelik, med tanke på att detta är ett relativt jordfattigt område. Inuti området kan skådas allsköns grönområden, men detaljer går inte att urskilja på håll.

Det är relativt lätt att ta sig fram till muren. Det finns gott om skydd under vägen, även om det inte är lika bra som på bergsväggen. Trots detta, blir de upptäckta av ett par soldater som driver omkring. Dessa snavar nästan över spelarfigurena där de kommer lullande.

Ville Vulkan, Man 25 år, Fig 2, AC 8, Save 17
 Att: 1, THACO: 19, Skada: 1d8, Hp: 12
 Utrustning: Läderpansar, Långsvärd, 3 tärningar, 5 SP.

Valle Brunskog, Man 24 år, Fig 2, AC 8, Save 17
 Att: 1, THACO: 19, Skada: 1d8, Hp: 12
 Utrustning: Läderpansar, Långsvärd, Halvflaska sprit, 3 SP.

Om soldaterna tillåts fly, kommer de att larma hela styrkan som finns utanför palatset. En halvtimme senare kommer 200 man att gå skallgång runt trädgårdsmuren, letande efter spelarfigurerna. Ingenting av detta kommer dock att märkas i själva trädgården.

4. I TRÄDGÅRDEN. (Karta 1)

Att ta sig över muren är inga större problem. Det är en vanlig, slät stenmur med diverse hålor och sprickor. Beroende på var de tar sig över någonstans, kommer de att hamna i olika "avdelningar" av trädgården. *Dock kommer de att stöta på en speciell person på den platsen*, en gnome som är tvär, ogin och otrevlig.

Uklum, gnome, 1 HD, trädgårdsmästare, AC 8, Save 17
 Att: 1, THACO: 19, Skada: 1d6, Hp: 5
 Utrustning: Hacka, Spade, Läderförkläde, Hartass, 4 SP.

Det är Uklums förtjänst att trädgården inte är genomborrad av alla de smådjur som normalt bor i jorden. Han har nämligen kommit överens med alla grävlingar, mullvadar och liknande att de skall hålla till på speciella platser i trädgården, och inte gräva hur som helst. Spelarna har inte svårt att bluffa bort honom, om de skulle försöka det. Han svarar på frågor som ställs till honom, även om han gör det på ett provocerande sätt; han vet att fursten håller till i sitt "lantslott" för jämnan, och att det bara är officerare som sover i palatset. Han kan tala om var "lantslottet" ligger och hur man kommer dit.

A. LUSTHUSET.

Lusthuset är en större träbyggnad på en grund av sten. Den har placerats i en öppen glänta i trädgården, och omges av rosor av alla de slag (både häckar och buskar). Den ser ut som en mindre bungalow, med ett enda stort, luftigt rum inuti och "staketfönster" runt om hela. Det finns bara en ingång från trädgården, och där finns det en liten stentrappa upp.

INUTI finns det inte mycket. Draken har gjort detta till den plats där han har "överläggningar" med fursten, och slängt ut allt som inte är nödvändigt. En stor tron av sten står vid borte väggen, och på golvet framför ligger en giganisk, välgjord och tjock matta. Den har måtten 8 meter x 4 meter, och ligger med ena kortändan mot öppningen.

MATTAN har ett motiv av en enkelt klädd man med en svart korp på axeln som besegrar en hel arme av vad som verkar vara orcher med sin magi. Blixtar, eldar och annat slår ut från mannens händer och faller motståndarna till marken. Hörnen innehåller bilder av en skog, ett hav, en vulkan och ett moln.

I RAMEN RUNT bilden finns ett antal egendomliga tecken skrivna. Texten kan läsas antingen med ett lyckat **Read Languages** eller med **Comprehend Languages**. Den lyder:

**"En port, en väg, ett sätt att resa,
 enkelt, lätt, vad alla kan.
 Ställ er bara med eder näsa,
 mot önskad plats och tänk på va'n."**

Mattan är en magisk portal, som kan ta den som tittar på någon av de fyra hörnfigurerna och tänker det magiska ordet 'VATTEN' till den plats som motsvaras av bilden. De fyra olika platserna är:

Skog: En glömd dal, omgiven av höga berg, där draken finns.

Hav: En öde strand på en öde ö.

Vulkan: Till en vulkans inre, ett bastuhett bergsrum.

Moln: Till ett magiskt moln som man kan gå på.

Varje morgon kommer draken hit från sitt hus i dalen, för att ge råd till fursten hur armén skall skötas.

B. LANTSLOTTET.

Här ligger furstens "lantslott". Det ser närmast ut som en parodi på Versailles. Det är ganska stort, men mycket av utrymmet tas upp av "bärande" balkar och stödjande stenar utan vilka kåken skulle rasa ihop på stört. De florala arrangemangen runt omkring är det dock inget fel på.

Här inne, i det enda vettiga rummet, finns furst Hugvard och hans överbefälhavare. När rollfigurerna kommer in, håller fursten just på och berättar vad draken sagt till honom om det kommande anfallet. Tidpunkten för avmarschen inte bestämts ännu, men det skall komma besked om det i morgon bitti.

Om rollfigurerna ställer sig och lyssnar, kommer en liten flicka (dotter till en av trädgårdsarbetarna) att skrika till av förtjusning över att hitta nya lekkamrater, och avslöja spelarna.

Fursten tittar upp när han märker att det finns främlingar där och beordrar sin befälhavare att attackera. Han försöker sedan rafa ihop alla kartor och ta sig ut genom ett av de fönster som finns i rummet. (Detta går inte, eftersom fönstren är konstigt gjorda och alldeles för små.) Överbefälhavaren drar sitt svärd och attackerar. Det slår gnistor om det helt svarta bastardsvärdet och mannen flinar vansinnigt när han springer mot dem.

OBS! Om spelarna vill "rollspela" situationen, se till att det framgår att det är fursten om är bossen. Överbefälhavaren talar endast om anmodad.

Furst Hugvard, Man 43 år, Fig 4, AC 10, Save 14

Att: 1, THAC0: 14, Skada: 1d4, Hp: 20

Utrustning: Dolk, Kartor över bergen (fronter mot Lynn markerade),

Laktos, Man 31 år, Fig 10, AC 0, Save 11 (Free Action)

Att: 3/2, THAC0: 8, Skada: 2d4+3, Hp: 75

Utrustning: **Bastardsvärd "Demonsvärd" +3 of Wounding,**

Plate mail, Pung med 15 PP, 2 GP och en ädelsten värd 2000 GP.

DEMONSVÄRDET bebos av en elak och blodtörstig demon som vill driva ägaren till att attackera allt och alla med svärdet. Mannen har dock så stark personlighet att han kan hantera svärdet, förutom när han strider och demonens mentalitet skiner igenom. Svärdet har fått honom att kasta bort all annan magi han annars kunde haft, men ger honom i stället samma egenskaper som en **Ring of Free Action** (formler som *Hold Person*, *Slow* och *Web* fungerar inte).

WOUNDING innebär att svärdet har den otrevliga egenskapen att de skador som det ger inte kan läkas med magi utan endast naturligt. Varje gång svärdet ger skada, fortsätter såret att blöda i 10 rounds efteråt, vilket ger ytterligare 1 skada per round. Denna blödning stoppas om den skadade förbindes. Svärdet är inte intresserat av att ha någon annan ägare, utan kommer att ge alla andra som rör det en elektrisk stöt (10 skador, svärdets EGO).

NÄR ÖVERBEFÄLHAVAREN SLAGITS NED kan fursten lätt tas till fånga. Han kommer att behålla sin hållning, trots att fruktan lyser ur ögonen på honom. Han kommer att hävda att det egentligen inte var hans idé att börja föra krig, utan rådgivarens, och föreslå att spelarna ger sig iväg efter honom istället. Han kommer att berätta allt han vet (vilket inte är så mycket) av fruktan för överväld. Draken kom till honom för sex månader sedan. Överbefälhavaren, som gänget nyss slagit ned, anställdes för fyra månader sedan på förslag av draken. Mattan kom hit för tre månader sedan som byte från en grannstam.

6. DEN GLÖMDA DALEN. (Karta 2)

Det är alltid dag när rollfigurerna kommer hit. De finner sig stående på fast mark när de klivit igenom tavlan, och kan blicka ut över en dal. Det första de lägger märke till är den underliga trädsmalningen rakt fram. Den består av sex stycken träd, fem normalstora i en ring runt ett jättelikt, grått och förtorkat sjätte. De fem mindre ser ut ungefär som ekar, förutom det att de har vad som verkar vara ett flertal öppningar runt om på stammen. Alla sex står på var sin hög kulle och är omgivna av en "vallgrav". Det är tolv meter mellan träden. I det stora trädets krona finns en stor träbyggnad, som verkar tom och övergiven.

Bakom sig har rollfigurerna en slät klippvägg med en stiliserad ram. I ramen står ordet 'HEM' skrivet på samma språk som på mattan. Om man tar på klippan innanför ramen och tänker "hem" kommer man att dyka upp på mattan (under förutsättning att det inte redan finns någon där).

Om man ser sig omkring, så verkar det som om dalen är helt inestängd av berg. Långt "till höger" kan man se en strid flod som forsar fram.

I BYGGNADEN i trädet har draken Millvanus sin bostad. Han ligger just nu och observerar de sex personer som kom inramlande genom tavlan. Huset har en kraftig formel lagd över sig, som gör att det alltid ser obebott ut, oavsett hur många varelser som trängs inne i det.

Trädet är egentligen en enda varelse, en demon. De kan dock fungera var för sig och agera samtidigt.

5 Demonträd, 8 HD, AC 5

Att: 2, THAC0: 12, Skada: 1d6/1d6, hp: 40 var

SA: *Teleportationsspott* (30 m), *Frätvätska* (2d6/round),

Slingerrötter (räddningsslag mot magi, annars fastna).

Om båda "grenarna" träffar, fångas motståndaren.

Om rollfigurerna kommer nära träden, kommer de att spotta sin teleportationsvätska på dem. Om någon blir träffad, kommer vederbörande att dyka upp alldeles intill samma träd och finna sig attackerad av detsamma. Om motståndaren inte klarar sitt räddningsslag mot magi, kommer han eller hon att fastna med fötterna i trädets rötter. Om trädet lyckas fånga en varelse, kommer det att utsöndra en nedbrytande vätska som ger offret 2d6 skador per round. Det krävs ett lyckat *Bend Bars* för att ta sig loss, eller att trädet tar 8 skador i ett hugg (kappar en gren).

Millvanus attackerar rollfigurerna när det är som sämst för dem eller när han känner sig tvingad. Han kommer utflygande ur huset och attackerar 3 gånger med sin andedräkt från luften. Därefter landar han och attackerar magiskt/fysiskt (om detta verkar lyckas) annars försöker han fly.

Millvanus, Vuxen grön medelstor drake, 8 HD, AC 2, Save 11

Att: 3, THAC0: 12, Skada: 1d6/1d6/2d10, Hp: 40

SA: *Andedräkt* (klorgas, 15m x 12m x 9m, 3 ggr/dag).

SD: *Infravision* 20m, Se osynliga/dolda ting 15m.

Formler: **Detect magic, Compr. languages, Magic missile, Jump, Web.**

Utrustning: **Halsband** med kristallkula (etervarelsen).

INNE I HUSET finns Millvanus skatt: 25000 GP, 60000 SP, ädelstenar för 20000 GP, 15000 GP, 3x 10000 GP och ett hundratal mindre värdefulla. Dessutom finns här ett antal magiska föremål: ett **Långsvärd +4 Defender**, två **Kortsvärd +2**, en massa **+1 vapen**, en **Rod of Resurrection(12)**, fyra **Ioun Stones (STR+1, CON+1, Magic absorption [lvl 1-4])**, ett **Necklace of Missiles (1x9, 2x7, 2x5, 2x3)**, en **Girdle of Masculinity/ Feminity** och en **Tome of Clear Thought**.

NÄR DRAKEN BESEGRATS kommer halskedjan att börja lysa våldsamt. Detta gör etervarelsen för att den vill ge sig tillkänna. Om någon tar i halskedjan, kommer etervarelsen att kommunicera med denne, och erbjuda sig att hjälpa till att göra denne till kung eller drottning över hela världen. Den kommer att locka med allt den kan komma på för att få fortsätta sina erövringståg, och samtidigt försöka påverka den nye bäraren att göra sig av med sina "kompanjoner" eftersom de vet för mycket.

7. DEN ÖDE STRANDEN.

Personen som använder Porten, kommer att finna sig själv stående på en i övrigt öde sandstrand. När denne ser sig omkring, kommer han eller hon att finna sig varande på en liten ö mitt ute i havet. Ingenstans kan det skimmas något annat land eller någon farkost. Mitt på ön finns en liten elegant stuga av vit marmor. Den innehåller inget speciellt.

Vägen tillbaka går via en slät klippvägg med en stiliserad ram och ordet 'HEM' skrivet på samma språk som fanns på mattan.

8. INUTI VULKANEN.

Personen som använder Mattan, kommer att finna sig själv stående på en grovt uthuggen klippa, i mörker och stark hetta. Efter ett litet tag kommer han eller hon att observera en svag, röd glöd som kommer rakt fram i från. Rakt bakåt finns en slät klippvägg med stiliserad ram och ordet 'HEM'.

Om man fortsätter framåt i gången, kommer det att hela tiden bli varmare. Personer med pansar kommer att finna bärandet obehagligt, då denna värms upp. Efter några minuter kommer man fram till orsaken till ljuset: en lavaström flyter några hundra meter ner i en ravin! Gången viker förståndigt nog av till vänster, och fortsätter endast en liten bit till. Den slutar i ett rum som uppenbarligen använts som smedja; den innehåller ett stort städ, en slägga och en vinsch med vilken man kan lyfta ned saker till lavaströmmen.

9. PÅ MOLNET.

Personen som använder Porten kommer att finna sig själv stående på ett moln, mycket högt upp i luften! Det går bra att gå omkring på molnet men man bör akta sig för att trilla över kanten. Bakom sig har man ett mindre slott, på vars vägg det finns en stiliserad ram med ordet 'HEM' skrivet i.

Slottet är absolut tomt.

Avslutningen

Den *Quest* som vissa (eventuellt alla) spelare har fått på sig, gör att de mår fysiskt illa om de inte hela tiden har Uppdraget i åtanke. Den som greppar Halsbandet torde förstå att det är denna som är den "varelse som ligger bakom Valdors härjningar, de andra kan fortfarande sväva i tvivel om detta efter äventyrets avslutning.

Rollfigurerna förväntas inte ha helt klart för sig hur en *Quest* fungerar. Om de lyckas oskadliggöra eter varelsen kommer alla som fått Uppdraget att känna en stor lättnad, men de har ingen chans att lyckas med detta under äventyret. Det bästa de kan göra är att kasta Halsbandet i den lavaström som finns i ett av de rum som Mattan leder till, att kasta det i Ravinen, eller att ta det till översteprästen i Lynn.

Om de gör det sistnämnda, kommer denne att beordra dem att ta det till Ravinen och kasta ned det där.

När rollfigurerna kommer tillbaka till Lynn, kommer översteprästen att befria dem från Uppdraget om han är övertygad om att de uppriktigt försökt (*Detect lie* räcker för att göra honom övertygad).

Inget av de metoder som beskrivits ovan är tillräcklig för att förstöra eter varelsen. Den kan säkert ställa till problem även i framtiden...

Hövding ALLAN Alfonsin

STR: 18/34 (+1/+3)	Fighter 7 (#att: 3/2)	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 13		
WIS: 13	Man, 27 år	Beslutsam.
DEX: 15		Van att ge order.
CON: 17	Hp: 59	
CHA: 14	AC: -1	

Klädsel: Plate Mail +1, Liten metallsköld.

Utrustning: Långsvärd +2 "Drakdräpare", Oil of Sharpness (+6, 1 dos), Ring of Swimming, Boots of Striding and Springing, 7 Mat, 15m rep, 5 GP, 30 SP.

Bakgrund

Du är född och uppvuxen i en mindre bergstam några dagsmarscher från den by du befinner dig i nu. Din födelsestam var förhållandevis rik; ni odlade den jord som fanns och detta tillsammans med era medelstora hjordar boskap gav er vad ni behövde för att överleva och lite till. Som ung stridstupp lämnade du stammen för att se dig om, och har färdats i båda de stora rikena Atlandia och Zagarike, liksom i trakterna bortom dessa. Du skaffade dig stor livserfarenhet och ett gott rykte som soldat, samtidigt som du samlade på dig tillräckligt med pengar för att kunna komma hem i triumf.

Du har varit hövding för din stam i ett par år nu. Ditt magnifika svärd fick du av stamäldste vid din återkomst. Det ägdes tidigare av en legendarisk krigare vid namn Dalkko Drakdräpare, som kom till stammen på sin ålder höst för att söka lugn och ro. Du har besökt hans grav ett flertal gånger. (Normalt begraver inte ditt folk sina döda. Jorden är för värdefull för att användas till sådant.) Svärdet och de andra saker du samlat ihop under ditt tidigare leverne, ger dig en värdefull udd som krigare och du styrde din stam med erfaren hand.

Sedan kom katastrofen! Furstendömet Valdo som tidigare inte varit något hot vare sig mot din stam eller någon annan, kom plötsligt farande som demoner och invaderade land efter land. Trots att du var mycket väl förberedd på attack, tog de er ändå med överraskning precis där ni var svagast. Ditt folk gav upp den ojämna kampen och nedgjordes till sista man. Du själv och en mindre del av stammen lyckades fly undan massakern och gömde sig i bergen. Själv känner du dig våldsamt misslyckad och skamsen över att du inte lyckades försvara ditt folk. Du lämnade resterna av stammen i säkerhet och smög tillbaka till er gamla boplats. Där fick du se att all jord i området var bortforslad! Du förhörde två soldater från Valdo om situationen i furstendömet. De visste inte mycket, men kunde berätta att fursten tagit en drake till hjälp som "rådgivare"! Du begav dig söderut till en by för att försöka organisera motståndet mot fursten. När du kom till byn visade det sig att ledaren var ute på en "expedition" och du beslutade dig för att vänta. Han kom idag, svårt sårad och ensam överlevande, förmodligen efter att ha spanat på fienden. Du tvekade inte en sekund, utan vände dig mot folkmassan och höll ett brandtal om att det var varje mans skyldighet att bekämpa fursten. Därefter gick du in i templet dit ledaren förts. Väl inne ber du att få tala med översteprästen, för att erbjuda dina tjänster. Du hör steg bakom dig, av personer som verkar följa ditt exempel...

Mål: 1) Att hindra furstendömet Valdo från vidare erövringar.

2) Döda draken som uppenbarligen fungerar som rådgivare åt fursten.

--- Magiska föremål ---

LANGSVÄRD "DRAKDRÄPARE": Ett elegant långsvärd med utsirade drakhuvuden längs hjaltet. +4 mot alla drakar och dessutom tredubbla tärningar (3d12) mot gröna drakar.

OIL OF SHARPNESS: Gör ett stick- eller huggvapen till ett +6 vapen under 10 rounds.

RING OF SWIMMING: Ger dig utmärkta simmaregenskaper. Du kan simma nästan dubbelt så snabbt som en normal människa går, och detta fyra timmar i sträck innan du måste vila en timme. Du håller dig alltid flytande, oberoende av omständigheterna, och kan dessutom dyka från 15 meter utan risk att ta skada.

BOOTS OF STRIDING AND SPRINGING: Dessa stövlar gör att du kan röra dig med normal hastighet utan att tyngas ned av rustning. Detta fungerar dock endast 12 timmar i sträck, varefter stövlarna måste "vila". Dessutom kan du hoppa exceptionellt bra med stövlarna; 10 meter framåt, 3 meter bakåt och 5 meter rakt upp i luften. Stövlarna tar emot dig när du kommer ner (under förutsättning att du inte faller längre än så).

BERTRAND Skogsman

STR: 17 (+1/+1)	Ranger 6	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 13		
WIS: 14	Man, 26 år	Tålmodig.
DEX: 13		Principfast.
CON: 16	Hp: 45	
CHA: 14	AC: 2	

Klädsel: Bronze Plate Mail +2, Mjuka stövlar.

Utrustning: Bastardsvärd +2, Komposit långbåge, 6 +2 pilar (1d6+2/1d6+2), 20 pilar (1d6/1d6), Ring of Feather Fall, Potion of Clairvoyance, Robe of Blending, 15m rep, 7 Mat, 15 SP, 7 CP.

Skickligheter: Spårning bas 70%, identifiering av spår tillhörande skogs-varelse och bestämning av tid som förflutit. Extra skada (+6) mot "jätte-varelser".

Bakgrund

Du är född och uppvuxen i bergsbyn Lynn. Din utbildning har du dock skaffat dig på annan ort. I flera år nu har du färdats runt i Zagarike och blivit alltmer övertygad om dess förträfflighet. Det gick till och med så långt att du ansökte om tjänstgöring i deras arme, men mönstringschefen övertygade dig om att istället jobba inom underrättelseväsendet. Du utförde där ett par mindre uppdrag till full belåtenhet, och din chef föreslog dig en dag att du skulle återvända till din hemby och skaffa dig en bra post där. När så "tiden var inne" skulle du kontaktas av rikets ombud.

När du kommit hem fick du höra att byns nuvarande ledare, Angus Storstark, sökte en person som skulle fungera som ersättare för honom när han själv var annorstädes, och du tänkte anmäla ditt intresse för detta. Du har stor respekt för ledaren, och skulle se det som en ära att arbeta direkt under honom. Du har hört en massa rykten i byn om att ett furstendöme vid namn Valdo bedriver mycket framgångsrika erövringskrig, och att dess arme snart kommer att vända sig söderut och invadera Lynn. Du har också fått höra att ledaren gav sig iväg för att söka hjälp från de andra mindre stammarna och byarna i bergen.

Den här dagen gick du som vanligt och väntade på att ledaren skulle komma tillbaka. Du vet att han lämnade byn för två dagar sedan (av spåren att döma var de åtta man och red norrut), så han borde vara tillbaka snart. Just som du satt och åt middag på värdshuset, hörde du rop och ljud av rörelse ute på gatorna. Det visade sig att anledningen var ledarens återkomst till byn. Han hade tydligen kommit in på hästen, avsvimmad och med svåra sår. Du tar dig till det lokala templet, där en folkmassa samlats. Precis som du kommer fram börjar en man att tala till folket. Han förespråkar allmän mobilisering för att möta Valdos arme. Han går sedan in i templet, förmodligen för att söka stöd för sina förslag hos översteträsten. Du fruktar att han kan komma att ta ledningen över byn i ledarens frånvaro om du inte gör något snabbt. Rak i ryggen följer du efter honom in i templet...

Mål: 1) Att inte överglänsas av någon annan under ledarens frånvaro.
2) Att kämpa för byns fortlevnad.

--- Magiska föremål ---

RING OF FEATHER FALL: Skyddar dig från att ta skada av stora fall genom att göra din kropp fjäderlätt om den faller mer än 1.5 meter. Detta gör att du faller nedåt med en hastighet av 60 centimeter per sekund. Denna effekt kan inte kontrolleras.

POTION OF CLAIRVOYANCE: Denna dryck gör det möjligt för dig att "se" platser som du annars är hindrad att se på grund av väggar, vallar eller annat. Du kan bara "se" 30 meter från den plats där du står. Effekten varar i en turn (10 minuter).

ROBE OF BLENDING: Denna mantel gör att du kan smälta in i omgivningen, och därigenom verka osynlig (om du står stilla). Du måste svepa manteln om dig för att denna effekt skall träda i kraft. Manteln antar också en form och utsöndrar dofter som fulländar förvandlingstricket. Varelser med hög intelligens eller tunga instinkter kan upptäcka personer som camouflerat sig på detta sätt.

Fader CESARE

STR: 12	Cleric 6	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 13		
WIS: 17	Man, 35 år	Självhävdande.
DEX: 10		Moraliserande.
CON: 15	Hp: 33	
CHA: 15	AC: 3	

Klädsel: Kedjepansar +1, Liten metallsköld, Tunika, Mjuka skor.

Utrustning: Mace +1, Oil of Impact (2 doser), Staff of Curing(6), Scroll of Demon Protection, Scroll (Neutralize Poison, CSW, CSW), 2 flaskor med Heligt Vatten, Helig Symbol av silver (Solstråle), Fackla med Continual Light, 7 Mat, 15 GP, 10 SP och en rubin (200 GP).

Skickligheter: Undead turning.

Formler:	CURE LIGHT WOUND	DETECT LIFE	SPEAK WITH THE DEAD
	CURE LIGHT WOUND	FIND TRAPS	DISPEL MAGIC
	CURE LIGHT WOUND	HOLD PERSON	LOCATE OBJECT
	CURE LIGHT WOUND	HOLD PERSON	
	COMMAND	SILENCE 15'R	

Bakgrund

Du är född av fattiga föräldrar i en liten by i bergen. Som liten drev du omkring mycket och drogs till den kyrka som finns i byn Lynn. Du flyttade in i unga år och befanns vara mycket läraktig. Din kyrka predikar ståndaktighet, orubblighet i tron och elitens dominans över massan. Du får numera ofta sköta de vardagliga ceremonierna, eftersom du kommer närmast efter översteprästen i ställning. Från början sysslade du endast med studier och med att bistå handelskaravaner när dessa begav sig till Malando fyra gånger om året, men insåg att detta inte skulle ge dig den livserfarenhet du behövde för att avancera inom kyrkan. Du började göra egna små äventyr, eller "expeditioner" som du kallade dem, i de omgivande markerna och reste ibland omkring i något av de båda storrikerna.

För två år sedan var du inblandad i ditt livs äventyr. Du och ett par andra präster från Lynn var ute och vandrade i bergen, när ni av misstag ramlade på ruinerna efter ett kloster. När ni undersökte det, fann ni en hemlig dörr som dolde en vindlande gång in i berget. Ni återvände några dagar senare för undersöka stället ordentligt, och efter att ha gått runt en stor mängd orcer kom ni in i ett rum med en ofantlig skatt. Enda problemet var att demonen som vaktade skatten krävde ett liv i utbyte mot att en annan person fick ta så mycket denne kunde bära därifrån. Med gemensamma ansträngningar lyckades ni besegra den, men de andra två hade ådragit sig så svåra skador att de avled strax därefter. Du utförde en CEREMONY på platsen och valde ut en god del av skatten att ta med tillbaka till templet. Efter detta återvände du till ruinerna då och då för att öka på templets kassa. En del av de prylar som fanns i skattgömman kunde du inte använda, och dessa kastade du i Ravinen för att de inte skulle kunna användas av andra i ont uppsåt.

Idag har Lynns ledare, Angus Storstark, kommit tillbaka svårt sårad från en expedition in i det gränsande furstendömet Valdo. Det har varit en del oroligheter mellan detta och flera grannstater, sedan Valdo gjort flera invasionsförsök. Ledaren skulle undersöka om det låg någon sanning bakom ryktena att det planerades en invasion av Lynn, men måste ha råkat i bakhåll på vägen. Hans sår visade sig svårbehandlade; de ville inte läkas när ni präster beredvilligt delade med er av er gudomliga kraft. Samtidigt har flera personer kommit in i kammaren för att tala med översteprästen...

Mål: 1) Lyda översteprästens order.
2) Se till så att alla andra gör som han (du) vill.

--- Magiska föremål ---

OIL OF IMPACT: Denna olja gör att ett trubbigt handvapen träffar med större kraft och träffsäkerhet. En dos räcker för att täcka din mace, och den har då ytterligare +3 på träff och +6 på skada. Effekten varar i en turn (tio minuter).

SCROLL OF DEMON PROTECTION: ger fullständigt skydd mot alla typer av demoner, från såväl fysiska som magiska attacker. Detta skydd utsträcker sig 3m från den plats scrollen lästes. Personer inom cirkeln kan dock attackera som vanligt. Effekten vara i 5d4 rounds.

STAFF OF CURING: Kan läka skador (3d6+3), sjukdom, blindhet och vansinne. Samtliga funktioner kostar en laddning ur staven. Staven kan endast användas en gång per dag på varje person, och varje funktion endast två gånger per dag.

Fader ERALDO

STR: 13	Druid 6	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 13		
WIS: 17	Man, 37 år	Rastlös.
DEX: 16		Lugn.
CON: 9	Hp: 27	Iakttagande.
CHA: 16	AC: 5	

Klädsel: Läderpansar, Träsköld, Tunika, Mjuka stövlar.

Utrustning: Stav +1 (1d6+1/1d6+1), Fullgod mistel, Necklace of Adaption, Ring of Speak w/Animals, Staff of Swarming Insects (20), 7 Mat, 10 SP.

Skickligheter: Identifiering av växt, djur och rent vatten. Kan passera genom buskvegetation utan att lämna några spår.

Skydd: Eld: 72 Electricitet: 72

Språk: Druid, Gnome, Hill giant, Dryad, Green dragon.

Formler:	DETECT MAGIC	CURE LW	HOLD ANIMAL	PLANT DOOR
	DETECT S&P	CURE LW	NEUTRALIZE POISON	
	ENTANGLE	CURE LW	SUMMON INSECTS	
	ENTANGLE	CURE LW		
	ENTANGLE	CHARM PERSON/MAMMAL		
	FAIRIE FIRE			

Bakgrund

Du är född i en liten by i utkanten av Zagarike. I din by var det naturligt med druidism, och du invigdes i naturens hemligheter redan i unga år. Du vet att Naturen är det viktiga i världen, och att "herrefolken" är här endast tillfälligt. Efter att ha blivit initierad, beslutade du dig för att se dig omkring ett tag och skaffa dig kännedom om världen. Du och några vänner färdades tillsammans runt omkring i Zagarike och dess utkanter, på äventyr som ibland trotsade all beskrivning men alltid i slutänden ledde till framgång.

Dina animala följeslagare just nu är ett vargpar, Zatang och Kalifa, och en uggle vid namn Oho. Dessa har du lärt konsterna som hjälper dig under dina resor. Ni har byggt upp ett ömsesidigt förtroende under ett par år.

Under dina vandringar har du hamnat i bergen norr om de båda imperierna Atlandia och Zagarike. Du har observerat en ökad mängd "monster" i trakten under de senaste dagarna, och undrar hur det kan komma sig. På håll kunde du se en häst vars ryttare låg framåtlutad och verkade nära att ramla av. Du följde efter den i en halvtimme, då du kom till en by som hette Lynn. Du beordrade dina vänner att stanna kvar utanför byn, medan du själv gick in och undersökte. Du tog dig fram till det lokala templet och sällade dig till folket där. Efter ett par förfrågningar tyckte du dig ha förstått situationen: byns ledare hade just återvänt svårt sårad. Det var lite oklart var han hade varit, men expeditionen hade uppenbarligen omfattat åtta män från början. Det hördes många oroliga röster som fruktade att byn nu inte hade något försvar alls mot det angränsande furstendömet Valdo, och att det bara var fråga om ett par dagar innan Lynn var invaderat.

Då höjde en man sin röst och talade till folket. Han manade dem att enas mot fienden, och påtalade att det var varje mans plikt att ta till vapen för att försvara sin mark. Mannen som talat gick in i templet och du såg att flera personer följde efter honom in, däribland en kvinna. Du bestämde dig för att höra efter vad som hade hänt och trängde dig fram till templet.

Mål: 1) Att ta reda på exakt vad det är som händer.
2) Värna om dina djurs överlevnad och förtroende.

--- Animal friendship ---

ZATANG, varghane, 4 HD, Hp: 18

Kan attackera på kommando, bevaka område, vakta föremål, bära lätta varelser, räkna till tre, samt spana i förväg och komma tillbaka om han ser tvåbenta varelser.

KALIFA, varghona, 4 HD, Hp: 18

Kan attackera på kommando, vakta varelse, skydda varelse, bära lätt packning, uppskatta varelsers storlek (S/M/L), samt spana i förväg och komma tillbaka om hon ser tvåbenta varelser.

OHO, ugglehane, 1 HD, Hp: 5

Kan attackera på kommando, greppa mindre saker i klorna och släppa dem på kommando, samt spana från luften och komma ner om ser en mängd större varelser (markerar riktning).

--- Magiska föremål ---

NECKLACE OF ADAPTION: Denna halskedja skyddar dig från att inandas andra gaser än luft. Du kan även andas under vattnet och leva utan någon som helst tillgång till syre i 7 hela dagar.

RING OF SPEAK WITH ANIMALS: Ger dig möjlighet att när som helst kommunicera med vanliga djur. Du måste aktivt koncentrera dig för att detta skall fungera. Kom också ihåg att djur inte är människor!

STAFF OF SWARMING INSECTS: En kort, tjock stav. Med en kan du skapa en insektssvärm som attackerar en varelse inom 12". Varelsen tar 12 skador och kan inte göra någonting annat än slåss mot insekternas attack som varar 1 round. Observera att vissa större hårdhudade varelser kan vara immuna mot sticken.

Lady DANIELLA Stiernhielm av Backaborg

STR: 15	Thief Acrobat 7	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 13		
WIS: 11	Kvinna, 27 år	Snobbig.
DEX: 18 (missil +3)		Egensinnig.
CON: 12	Hp: 24	Vill inte lyda under
CHA: 17	AC: 4	någon.

Klädsel: Ljusa kläder, Mantel, Höga, mjuka stövlar.

Utrustning: Shortsword +2 of Quickness (1d6+2/1d8+2), Slunga, 3 Sling Bullet of Fear, 20 Slungkuler (1d4+1/1d6+1), 7 Slungkuler Cont Light, Bracers of Defence AC8, 7 Mat, 15 PP, 5 GP, 20 SP.

Skickligheter: Backstab (+4, skada x3), Pick pocket 65%, Open locks 62%, Find/Remove traps 50%, Move silently 65%, Hide in shadows 53%, Hear noise 25%, Climb wall 94%, Read language 35%, Tightrope walking 95%, Pole vault 3m, High jump 1.35m, Broad jump 1.65m/2.85m, Evasion 20%, Falling 50%/4.5m.

Bakgrund

Du är född och uppvuxen i en högadlig familj i Zagarike. Din far var (och är förmodligen fortfarande) riddare direkt under konungen i rangordning, och dolde aldrig sin besvikelse över att hans förstfödde inte var en son. Du fick i alla fall en adelsdams uppfostran och utbildning, trots att du mestadels umgicks med pojkar i den egen ålder. På din 19:e födelsedag talade din far om för sig att du skulle giftas bort med en kollega till honom, en fet 45-årig rådgivare till kungen, och att du skulle glädjas över att han ansträngt sig så för dig. Det gjorde du inte, utan tog allt värdefullt du hade och stack.

Efter detta färdades du runt ett tag med olika gäng, men det var egentligen ingen av dessa som passade dig. Män har svårt att se dig som en jämlike och vill gärna styra och ställa, men det tål du inte. Trots allt har du kunnat samla ihop en del under dina gästspel i olika gäng; främst håller du ditt kortsvärd som varit ovärderligt i flera situationer. Ditt senaste äventyrargång övergav dig i den här byn, på väg in i Atlandia. Du misstänker att det var dina ideliga påpekanden om deras brist på hygien som fick dem att tröttna; i vilket fall som helst så hade du tröttnat på dem och har varit i den här lilla bergsbyn ett par dagar nu.

Bäst som du går omkring i solskenet kommer det en man springande in i byn, ledande en häst med sin ryttare liggande framåt. Han har sår över hela kroppen och verkar vara död eller medvetslös. Hästen leds mot byns tempel och mannen lyfts in. Du sällar dig till den tilltagande massan framför templet där folket språkar oroligt sinsemellan. Du får höra att det är byns ledare som återkommit efter en expedition norrut, och att han förmodligen spanat på ett fientligt furstendöme som heter Valdo. Folk verkar oroa sig över vad som nu skall hända med deras by. Plötsligt vänder en reslig man sig mot massan och talar medryckande om att alla måste enas i kampen mot Valdos furste, varpå han tågar in i templet. Du funderar över hur bra det skulle vara att färdas tillsammans med någon så stark och övertygande (som omväxling) och när han följs av andra män som inte heller verkar vara några mesar samlar du snabbt ihop dina prylar och tränger dig igenom massan till templets ingång...

Mål: 1) Att accepteras som en fullvärdig gängmedlem.
2) Att skaffa dig ryktbarhet.

--- Magiska föremål ---

SHORTSWORD +2 OF QUICKNESS: Detta kortsvärd ger dig möjlighet att attackera först i varje stridsround. I övrigt är det som ett vanligt +2 vapen.

SLING BULLETS OF FEAR: Den varelse som träffas av en sådan här slungsten, måste klara ett räddningsslag mot magi för att inte rusa bort från kastaren i en turn.

BRACERS OF DEFENSE: Dessa armband ger dig ett magiskt skydd mot attacker. De gör dessutom att du inte behöver bära rustning, utan kan fritt utöva dina skickligheter.

--- Skickligheter ---

EVASION: Du kan försöka undvika att skadas av en fysisk attack, men BARA om du vunnit initiativet över den du strider mot.

FALLING: Procenttalet anger hur stor chans du har att falla den angivna sträckan utan att ta skada. Ett fall på 3 meter mindre än denna sträcka klarar du automatiskt. Om du tar skada, tar du endast så många procent av den slagna skadan som procenttalet anger. Fall som är större än den angivna sträckan reduceras med det ovan angivna, men ger i övrigt full skada.

Svarte FILIP

STR: 10	Magic User 6	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 17		
WIS: 8	Man, 40 år	Egocentrisk.
DEX: 14		Sveckfull.
CON: 15	Hp: 21	Elegant.
CHA: 10	AC: 7	

Klädsel: Fotsid klädnad, Mjuka stövlar.

Utrustning: Dolk +2 (1d4+2/1d3+2), Ring of Protection +3, Potion of Flying, Scroll (Enlarge(7), Dispel magic(7), Wizard Eye(7), Identify(7)), Wand of Magic Detection (20), 3 Ädelstenar värda 500 GP, 150 GP o 50 GP, 7 Mat, 5 GP, 10 SP.

Reseformelbok: 1) COMPREHEND LANGUAGES, MAGIC MISSILE, SLEEP.
2) KNOCK, MIRROR IMAGE.
3) FIREBALL

Formler:	MAGIC MISSILE	KNOCK	FIREBALL
	MAGIC MISSILE	MIRROR IMAGE	SLOW
	COMPR. LANGUAGES		
	SLEEP		

Bakgrund

Du är född och uppvuxen i Atlandia. Din utbildning fick du hos en magiker med extrepatriotiska åsikter, och du är nu en viktig länk i ditt lands underrättelsetjänst. Dina arbetsuppgifter har mer och mer inriktats på att hålla de viktiga underrättelsekällorna utanför landet vid liv, och tillsammans med din bror har du de senaste åren färdats kors och tvärs i världen under olika identiteter och "bringat reda" i informationsnätet.

För någon månad sedan gav ni er iväg till Malando, staden som skiljer ditt rike från det förhatliga Zagarrike, för att kontrollera att er "källa" där, en magiker vid namn Faddo Gadz, skötte sig som han skulle. Han började bli gammal och verkade otroligt nog svikta i tron på ert gemensamma fädernesland, varför du skulle "tala honom till rätta". Han visade sig dock omedgörlig, så din bror blev tvungen att låta Gadz "gå i pension". Tyvärr blev han tvungen att begå självmord när han togs tillfånga av stadens vakter, och du passade på att lämna platsen efter att ha installerat magikerns högra hand, Xarxannakas, som chef för informationsbyrån i Malando.

Du har hört ett rykte om att ett mindre bergsfurstendöme, Valdo, har tagit tjänst av en mystisk "rådgivare" för att kunna erövra de omkringliggande bergstammar och furstendömen i bergen. Sedan dess har furstens arme varit oövervinnerlig, och dess ledare fått rykte om sig att vara träffsäkert förutseende i fråga om motståndarnas truppförflyttningar. En sådan "rådgivare" skulle det vara mycket värdefullt att knyta till de egna intressena, och du tog dig tillsammans med en karavan till en mindre by söder om furstendömet för att "undersöka terrängen". Du har i ett par dagar försökt hyra folk som kan leda dig genom bergen, men ingen har varit villig till detta och ett par har till och med varit så ovilliga att du måst oskadliggöra dem för att inga obehagliga rykten skulle sprida sig. Du har inte kunnat överlägga med byns ledare, eftersom denne varit borta på "expedition". Nu har han precis kommit tillbaka, men inte i skick som lämpar sig för överläggningar. Han är tydligen ensam överlevande, och har burits in i det lokala templet. En lång, mörk man talade till folket som samlats utanför templet och ville att alla skulle hjälpa till att krossa Valdos furste. Därefter gick han förbi vakterna in i templet. Ett par andra personer lösgjorde sig också ur massan och följde efter honom, och du insåg plötsligt att du hade hittat folk som var villiga att föra dig till Valdos "rådgivare"! Du trängde dig fram till dörren och gick in...

Mål: 1) Att omvända "rådgivaren" till Atlandias intressen.
2) Att avslöja och bekämpa spioner från Zagarike.

--- Magiska föremål ---

Ring of Protection + 3: Ger dig ett gott skydd. Den påverkar din AC i positiv riktning 3 steg, och ger dig förbättrade räddningsslag.

Potion of Flying: Ger dig möjlighet att kunna flyga en kortare tid (mer än 40 minuter). Du kan landa och starta hur ofta du vill under den här tiden.

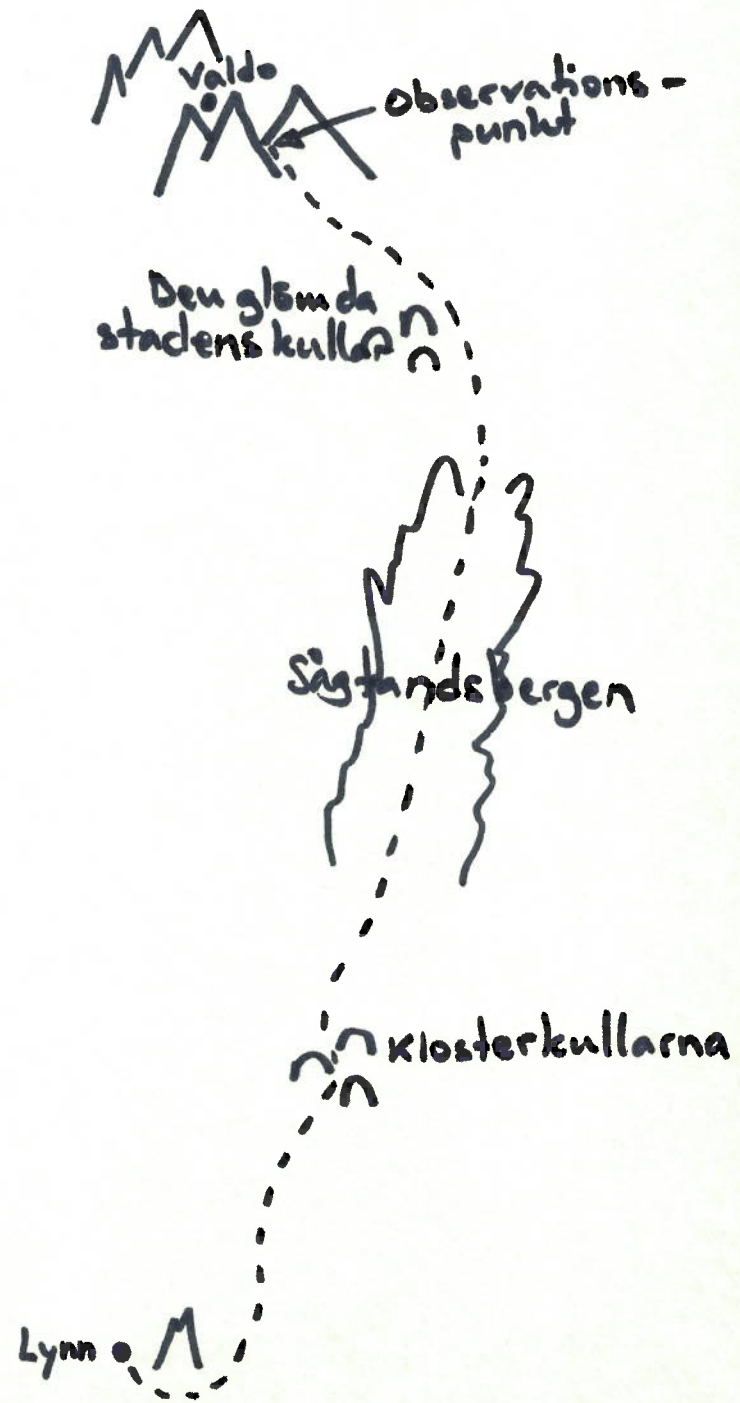
Räddningsslag

Namn o klass

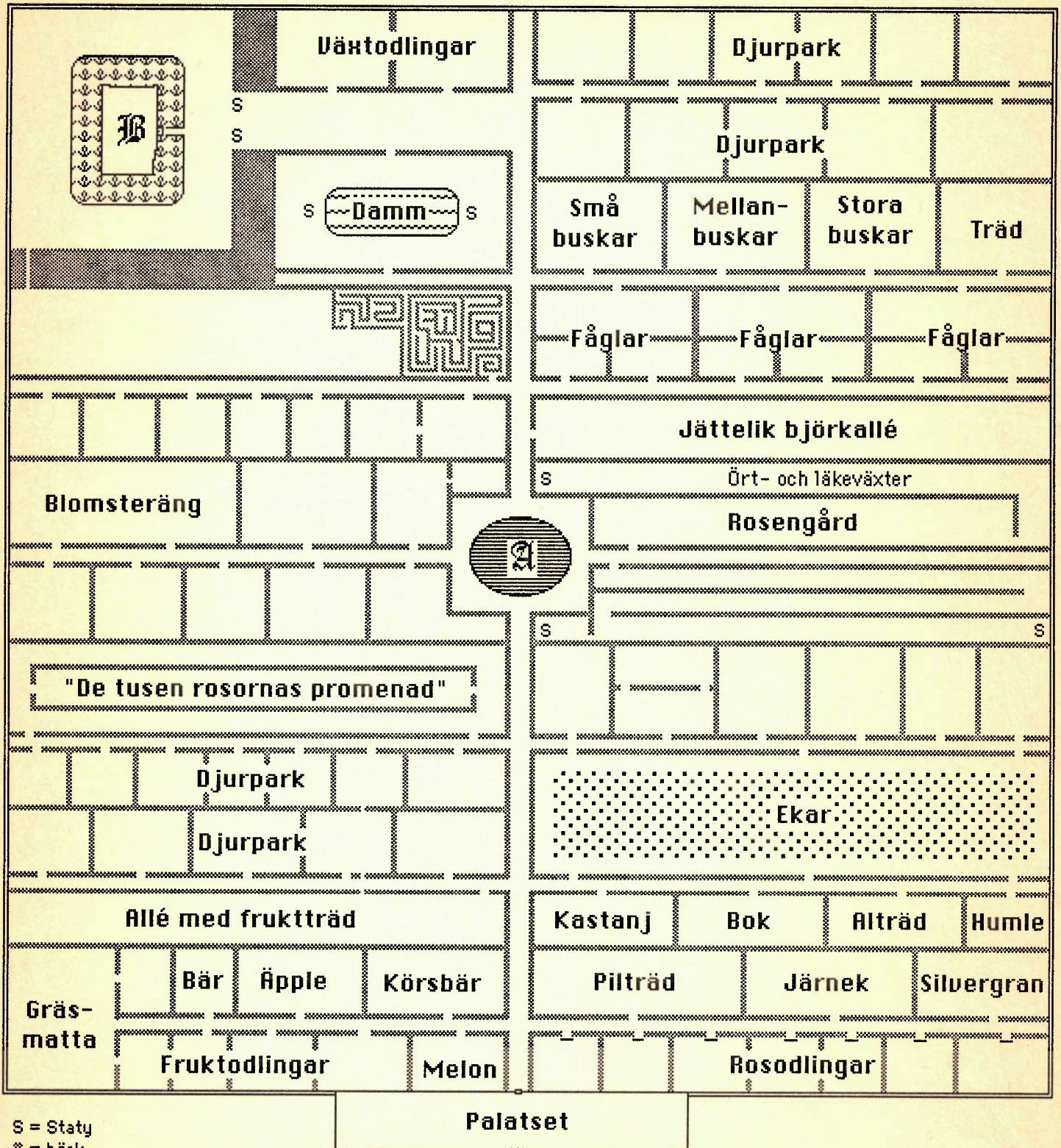
AC THACO

Paralyze Petrific.
Risen Death Polymorph RSW Breath Magic

Namn o klass		AC	THACO	Paralyze	Petrific.	Risen	Death	Polymorph	RSW	Breath	Magic
ALLAN	Fig 7	-1	14	10	11	12	12	13			
BERTRAND	Ran 6	2	15	11	12	13	13	14			
CESARE	Cle 6	3	17	9	12	13	15	14		Wis+3	
DANIELLA	Acr 7	4	18	12	11	12	15	13			
ERALDO	Drn 6	5	17	9	12	13	15	14		Wis+3	
FILIP	MUG	7	19	10	8	6	10	7			



Karta 1: palatset och trädgården i Valdo



Karta 2

