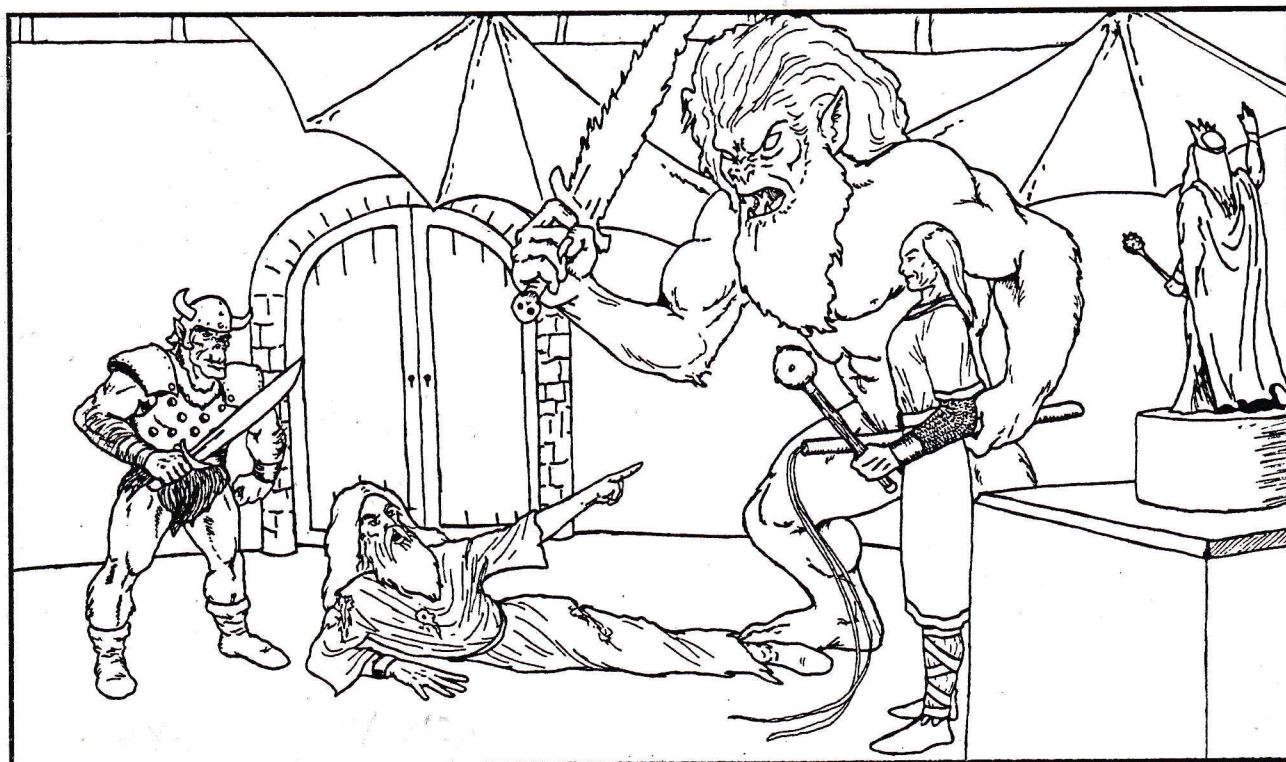


## Material för Lag AD&D

Här får ni karaktärer och bakgrundsmaterial, för att läsa igenom och arbeta med tills GOTHCON XII börjar. Vi kan presentera oss som jobbar med Lag AD&D, heter Ulf Sjölander och Mikael Palo och för teckningarna står Anders Gislén.



### Spelledaren

Du ska läsa igenom alla papper och lära dig vad det står, så att du är förberedd på genomgången för spelledarna. Genomgången börjar fredag klockan 16.00 i sal 14 och varar knappt två timmar. Därefter börjar den stora samlingen för alla klockan 18.00 i aulan. När den är klar börjar spelet. Tag med *Players Handbook*, *Unearthed Arcana*, *Dungeon Master Guide*, tärningar och liknade ting. Du får utdrag ur *Dungeoneers Survival Guide*

### Spelarna

Det är viktigt att ni skriver upp vilka formler ni memorerat in och vilken utrustning ni har med er på ert karaktärsblad. Förutom vanlig spelutrustning typ tärningar och penna får ni även ta med *Players Handbook* och *Unearthed Arcana*. Ni får utdrag ur *Dungeoneers Survival Guide*.

Har ni frågor så ge dom till spelledaren som i sin tur får ta upp dom på genomgången för spelledarna. Svaren kommer presenteras vid den gemensamma samlingen i aulan. Klockan 18.00 träffas vi där för att fördela spelledare och lokaler till lagen.

### Poängbedömning

*Själva poängbedömningen kommer att ske enligt följande normer:*

Att lösa äventyret är huvuduppgiften och ett komplett löst äventyr utan egna förluster ger 100 poäng. Alltså kan man här få mellan 0 och 100 poäng.

Rollspelet är viktigt. Bra rollspel är exempelvis typ att krigarna inte säger "Magiker, kasta en *sleep* på dom för dom har bara *Hit Dice*..", sånt ger mycket minus. Krigaren får däremot säga typ "Ulrik gör något, kan du inte få dom att somna som orcherna". Är rollspelet helt utan anmärkning får man +30% av poängen som man fick för sitt sätt att lösa äventyret.

Det är inte roligt för ett lag att få en dålig spelledare, därför har vi beslutat uppmuntra lagen att ta med sig bra spelledare. Alltså kommer även spelledaren bedömas. Sköter denne sig helt utan anmärkning får laget +10%, en liten men dock betydelsefull bonus för de lag som vill ha möjlighet att vinna.



# KARAKTÄRERNA

Här nedan står det lite om de olika spelarfigurerna, angående deras karaktär och hur de förhåller sig till varandra.

## Severin Elmiriones

Litar på sig själv och tar gärna egna initiativ. Föredrar det tysta och försiktiga sättet. Är mycket ovan vad gäller magi och liknande ting. Har lite svårt att övertyga de andra gruppmedlemmarna, förutom Torulf. Har blivit mycket god vän med Torulf och lyssnar på honom och ger alltid ett handtag till Torulf när han behöver det. Är lite försiktig och misstänksam mot de övriga gruppmedlemmarna, men säger Torulf att något är bra så tycker även Severin oftast lika.

## Ulrik Björnstjärna

En tillbakadragen och tystlåten person. Föredrar att avvakta och låta andra ta kommandot, men när han anser det är nödvändigt tar han egna initiativ. Kommer endast med väl genomtänkta förslag och aldrig förhastade ideer. Slösar inte med sina formler, men spar dom ej heller när de behövs. Speciellt sin starkaste trollformel spar han tills den är absolut nödvändig. Skyddar speciellt Torulf.

## Elgar Björnstjärna

Gruppens ledare tillsammans med sin system Irja. Anser att man skall hålla sig samlade och göra allting tillsammans. Använder sina egna formler flitigt för att hjälpa och skydda gruppen och då speciellt Irja och Alvin. Är misstänksam mot Ulrik och hans magi, men också fascinerad över dess användbarhet.

## Irja Björnstjärna

Ser upp till sin äldre bror Elgar och detta medför att hon litar lite för mycket på honom. När Elgar tvekar är det hon som tar kommandot och leder gruppen genom att lyssna på de olika förslagen och bestämmer sig för en kompromiss. Litar för mycket till sina och broderns prästformler. Använder prästformlerna förståndigt.

## Alvin Björnstjärna

Lyder helt och hållet prästerna i rangordning (Elgar först och sedan Irja). Värnar ibland onödigt mycket om prästernas säkerhet och bryr sig inte om sin egen säkerhet. Offerar sitt eget liv för att inte prästerna skall bli skadade. Blir okontrollerat vansinnig på de som försöker skada prästerna och för att inte tala om vad som händer om någon verkligen skadar dem. Om någon i gruppen måste ta en risk ställer han alltid upp som frivillig om nu inte någon av prästerna säger något annat

## Torulf Björnstjärna

Lyssnar på vad de andra har att säga, men säger de inget handlar han impulsivt och ofta lite oövertänkt. Lyssnar speciellt på vad hans halvbror Ulrik säger. Angående stridsteknik har han goda förslag, men glömmer allt som oftast att magi är effektivt.

## Ett förslag

När ni väljer vem som skall spela vem tänk då på vad de har för personlighet. Tex är det mycket dumt att den som brukar ta initiativet spelar Torulf.

Ovanstående personlighetsbeskrivningar markerar hur man bör spela de olika karaktärerna och du som skall spela skall speciellt lägga detta på minnet.



# FAKTA OM BEBYGGELSE OCH OMRÅDEN

**Ralim:** En befäst stad som är över 1000 år gammal. Staden byggdes av det gamla kungariket. Invånarantalet är nu cirka 2500 och huvuddelen är människor. Staden styrs av en arvfurste. Staden är mycket välbefäst och dess trupper sköter om försvaret av alla platser runt och i sjön. Handel sker med områdena runtomkring och via en karavanled som följer floden norrut.

**Alv skogen:** Skogen är befolkad av alver. Området är mycket lugnt (om man nu inte råkar vara en orch) och vackert.

**Tzarsim:** En befäst stad som är över 1000 år gammal. Befästningen byggdes före det gamla kungarikets fall. Invånarantalet är nu cirka 1000 och huvuddelen är människor. Staden styrs av magikergillet i staden. Staden har en yttre och en inre ringmur och har gles bebyggelse utanför yttre muren. Handelsker med landet söderut och via karavanleden.

**Fermara:** En befästning som nu är cirka 70 år gammal. Befästningen byggdes av invånarna i städerna Tzarsim och Pasim. Invånarantalet är nu cirka 100 och huvuddelen är människor. Befästningen är belägen på en liten ö mitt i floden.

**Pasim:** En befäst stad som är över 1000 år gammal. Befästningen byggdes före det gamla kungarikets fall. Invånarantalet är nu cirka 2000 och huvuddelen är människor. Staden styrs av präster. Staden har en ringmur och det är stor bebyggelse utanför muren. Handel sker med landet söderut och via karavanleden.

**Orch bergen:** Ett dubbelberg som bebos av orcher och andra mer sällsynta varelser.

**Tulsa:** En stad som är cirka 40 år gammal. Staden byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 1300 och huvuddelen är människor. Staden har en stor arme som håller orcherna i schack. Tempelstaden betalar en ringa skatt som tack för att Tulsas arme patrullerar karavanleden och håller borta orcherna. Staden styrs av en vald församling. Handel sker via karavanleden.

**Kladra:** En befäst stad som är cirka 600 år gammal. Staden byggdes av pirater. Invånarantalet är nu cirka 500 och den består av en brokig samling varelser och deras slavar. Staden styrs av den pirathövding som för tillfället är mäktigast. Man skaffar sig varor söderifrån.

**Gamla skogen:** Ett mycket stort skogsområde som det finns lite bebyggelse i, men mest är det obefolkade områden.

**Nimmas:** En by som är cirka 300 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 400 och huvuddelen är människor. Byn styrs av dess överstepräst. Handel sker med ökenstaden Sudurs som ligger längre åt norr.

**Guldöknen:** En stor sandöken som innehåller ett flertal oaser. Det finns flera nomadstammar i området.

**Skogstemplet:** En liten by som styrs av dess överstepräst. Byn är cirka 400 år gammal och är till största delen befolkade av drygt 50 människor.

**Värdshuset:** Ett ensamt värdshus som alla karavaner brukar slå läger vid.

**Embet:** En mindre jordbruksby som är cirka 200 år gammal och dess knappt 50 invånare består i huvudsak av människor.

**Voll:** En by som är cirka 400 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 100 människor. Byn styrs av ett byråd. Handel sker med de två närliggande byarna.

**Vapna:** En by som är cirka 300 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 50 människor. Byn styrs av en vald församling. Handel sker med de två närliggande byarna.

**Esk:** En by som är cirka 700 år gammal. Byn byggdes av människor. Invånarantalet är nu cirka 50 människor. Byn styrs av byäldsten. Handel sker med de två närliggande byarna.