

Kvalsenario
för
AD&D-turnering
under
LINCON 87

DM-exemplar

Släktingen

Formalia

Detta AD&D-scenario är skrivet för LINCON 87 av Peter Printzén och Jan Lindgren. Teckningar står Håkan Ackegård och Åsa Printzén för.

I texten förekommer två olika typsnitt. Den första, som denna text är skiven med, är information till DM, den andra, som ser ut så här, är information som skall läsas ordagrant för spelarna då situationen är den rätta.

Inledning

(En dag i slutet av maj kommer en budbärare till Ulvmåra Herrgård. Han inbjuder er till den store magikern Xardas residens.) Ni beger er dit och efter de sedvanliga artighetsfraserna blir ni visade till salongen där ni sätter er ner för att lyssna på vad Xardas berättar:

- ① *"För länge sedan var min släkt mäktigare än nu och mäktigast var min anfader Ardor den Store. Han efterlämnade tre uppsättningar mäktiga föremål som skulle bevara släktens storhet. Föremålen, ett par armringar, ett pannband och en halsring, kan bara användas av Ardors ättlingar. Föremålen tillåter inte att samma person bär mer än ett av dem och har man väl valt att bära ett sitter det kvar livet ut."*

Xardas gör en paus och visar upp sina handleder. På dem sitter två rikt utsmyckade armringar. Han fortsätter:

"Armbanden är de enda som finns kvar, under årens lopp har de andra två gått förlorade. Jag har nu lyckats spåra pannbandet. Det är i klorna på dwarderna, en grym krigarstam. Jag fruktar att de också lyckats infånga en avlägsen släkting och tvingar honom att använda pannbandets krafter för sina egna syften.) och fick tag på det genom en grupp äventyrare."/>

Djupt inne i Ulvmårdens norra delar finns en stuga som de avskyvärda dwarderna skyddat mot magi. Där håller de min släkting fången. Då mina krafter inte förslår långt mot dem erbjuder jag er en riklig belöning om ni lyckas utföra följande uppdrag.

Hämta min släkting och för honom till er herrgård. Där möter jag er om elva dagar. Skyndsamhet är av nöden då jag inte vet hur länge de stannar i stugan. Skulle ni misslyckas och min släkting förolyckas är jag ändå villig att betala en mindre belöning för pannbandet, så att det stannar i släkten."

Eftersom Xardas har ett gott anseende och belöningen skulle passa bra till ert nästa projekt på herrgården antar ni uppdraget. Xardas ger er en beskrivning på var han tror stugan ligger och erbjuder er logi över natten. Resten av dagen går åt till att ~~proviantera och komplettera er utrustning i en närbelägen by.~~ I gryningen nästa dag rider ni mot Ulvmården.

När solens sista strålar försvinner i väster den sjätte dagen efter ni träffade Xardas, tittar ni från skogsbrynet, ner i en dalgång på en stuga som passar väl in på Xardas beskrivning.

Hela Xardas berättelse är sanning med undantag av att hans personliga avog mot

Släktingen

dvarderna har fått honom att tro att hans släkting, en halvalv (!) vid namn Yshnee, hålls mot sin vilja. Fallet är i verkligheten snarare så att dvarderna, pga av deras inställning till magi, tvingats finna andra vägar än magi för sökandet efter en för stammen helig skrift. Skriften försvann samtidigt som stammens ledande prästinna för ett antal år sedan från den stuga som gruppen nu har kommit fram till. Av en händelse har nu det pannband som Ardor, anfadern, efterlämnat fallit i dvardernas händer. Dvarderna har av en ännu otroligare händelse lyckats lista ut att det krävs en ättling till Ardor för att kunna utnyttja pannbandets krafter. De har inte bara funnit en sådan utan dessutom lyckats övertala denna att hjälpa dem i sökandet efter skriften mot att han får behålla relikens efter utfört uppdrag. Yshnee och en dvardprästinna vid namn Zee befinner sig nu i stugan tillsammans med sex vakter för att tämja pannbandets krafter. Utförligare information om dvarderna finns i appendix I, Monster Manual.

Reliken

Som ni förstår är pannbandet en mäktig relik och inte magiskt i vanlig mening. Det kan, som Xardas mycket riktigt antyder, endast brukas av Andors ättlingar och när det väl sitter på plats finns det inget sätt att avlägsna det förrän bäraren lämnat det jordiska. Pannbandet är i huvudsak av mithril och mycket rikt utsmyckat med sirliga mönster och inlägg av andra ädelmetaller. Dess egenskaper påminner mycket om vissa psioniska discipliner ur PH. Nedan följer en lista på dessa egenskaper och vad som skiljer dem från motsvarande i PH.

- Mind over Body
- Sensitivity to Psychic Impressions
- Object Reading
- Body Control
- Telekinesis (påverkar med en kraft av högst 75kg oavsett målets vikt)
- Molecular Manipulation

Samtliga egenskaper fungerar som om gjorda av en psioniker med tio nivåer (*level of mastery*). Flera egenskaper kan utnyttjas samtidigt, Yshnee har dock endast lärt sig att kontrollera två åt gången. Dessutom har bandet obegränsat med poäng.

Gruppen känner till att pannbandet är av metall och att det är utformat i samma design som Xardas armringar. Detta innebär bl a att en *Locate Object* skulle fungera om inga andra hinder finns.

Släktingen

Förtydliganden

Här följer en förklaring till en del, av speltekniska skäl, oklara data om karaktärerna. Först en genomgång av de båda prästernas religiösa samfund och vad deras speciella egenskaper har för praktisk betydelse. Sedan följer några kommentarer till speciella frågor och situationer som vi tror sannolikt dyker upp.

Kruse, som tillhör en utpräglad stridskult, finner det viktigt att behålla äran i en strid. Han tar därför endast värdiga motståndare men anfaller därför inte allt som kan ge en farlig och intressant strid. Han kan använda den för kulten speciella hand- yxan i vänster hand, lika effektivt som och samtidigt med ett svärd i den andra. En annan egenskap är att han förblir vid medvetande tills det att han har mindre än -8 *hit points*.

Viderik å andra sidan är medlem i en kult vars tonvikt ligger på hygien och helande. Han kan när som helst utnyttja det faktum att han ser helt ofarlig ut och undvika att bli anfallen. Jmf *Sanctuary*. Minsta antydning till offensivt beteende bryter dock effekten. Hans magiska helande drycker har tillretts av hans kult som föreskriver att prästen skall vaka över dessa tills de kommer till nytta. Han kommer alltså inte att lämna dessa ifrån sig utan ser till att han finns till hands när sår behöver läkas och skador helas.

Prästerna kan ha ett par flaskor heligt vatten från sin kyrka i utrustningen om de så önskar.

Vill gruppen ha en extra häst med på äventyret för Yshnee eller packning medför detta inget problem. Denna kan vara av samma typ som gruppens egna hästar. Något enstaka silvrevapen får införskaffas (typiskt ett svärd eller två dolkar).

Diamantstoff för att lägga *Glyph of Warding* har gruppen inte tillgång till.

Om gruppen utrustar sig med olja skall de specificera vilken typ det är. En molotov kräver speciell, lättantändlig stridsolja och tar en *round* att förbereda.

Om Thifur vill göra en anordning för att kunna använda sin *Lens of Ultravision* och fortfarande ha händerna fria kan detta tillåtas.

Om strid uppstår i den underjordiska gången på Ulvmåra kan endast vapen med *space required* $\leq 2'$ användas.

Alla *scrolls* är skrivna av en sjunde nivåns formelkastare.

De lätta stridshästar som gruppen använder kan användas i strid. Dock kan inte ryttaren samtidigt anfälla samma mål från hästryggen. Användande av missila vapen och kastande av formler kan endast ske då hästen står stilla.

Släktingen

Miljö

Området som äventyret utspelar sig i har för tillfället en varm årstid. Gruppen kan alltså sova ute utan eld. Solen går upp vid fyratiden på morgonen och ner vid elvasnåret på kvällen. Nätterna är helt mörka eftersom månen för tillfället är uppe på dagen.

Preparering

Följande minnessegment delges varje spelare individuellt före spelets början. Informationen får inte nedtecknas av spelaren. Spelarna har ingen möjlighet att ställa frågor till Xardas.

Alla:

Det här är vad som for genom ditt huvud då du lyssnade till Xardas berättelse:

Twang:

Usch! Jag kommer att tänka på en ramsa som far läste mörka kvällar: 'när stenar blöder och kalla händer griper efter en vandrars fötter - Se upp! ty då är döden nära'.



Jag minns att vi brukade sjunga en visa om Ulvmården när jag var liten. Hur gick den nu igen?

*'Mors lille Oldi i skogen gick
han mötte en Grog med mord i sin blick
tänder så vassa och klor, ack o hu
försvann dock så lydigt då Oldi sa buu'.*

Ullbjörn:

Hmm, jag tycker att han Xardas är skum. Ett å annat konstigt har jag ju hört om en också. 'Umgås me' demoner, så var det ja! Ska man lita på en sån?



Släktingen

Kruse:

Den där Xardas verkar vettig och jag har ju hört att han är en hedrad och respekterad medborgare. Folket i norr, ja de är ju duktiga krigare vad jag hört. Vad var det nu mormor brukade säga? Visst ja: "I mörka trakter hjälper endast silver och mirakel mot ulvarna under fullmånens bleka ljus". Hon var duktig på spökhistorier mormor...

Thifur:

Här gäller det att göra gott intryck! Jag har nog hört ett och annat jag! Folk som vet vad de talar om har minsann utpekat honom (Xardas) som näste medlem i rådet och det kan ju aldrig skada att hålla sig väl med en som skall vara med och styra landet. I norr bor ju dvarderna! De ska visst känna till ett fruktansvärt naturgift som de smetar på sina vapen. Det blir nog bäst att gå försiktigt fram...

Viderik:

Hörde jag inte på magikerskolan om en stam i nordväst som avskyr magiker till den grad att de bränner dem på bål. Det var något med deras bett också, det orsakade bestämt lykantropi. Uvmården lär inte vara något trevligt ställe, lätt att gå vilse har jag hört.



Frost:

Xardas känner man ju till, han är ju en respekterad medlem i 'The Wizard Club'. Uvmården, jo jag tackar ja! Där bor ju den fruktade elddraken som varje år kräver tio jungfrur i offer för att skona skogsbefolkningens byar. Han lär vara ett listigt och misstänksamt monster som dessutom vet hur man använder magi. Synd att ingen vet var han har sitt stinkande tillhåll så att någon kunde utplåna honom från jordens yta.



Frost själv är förstås inte medlem i The Wizard Club, även om det är hans innersta önskan, och har inga ytterligare informationer om Xardas.

Släktingen

Tidplan

Här följer en kortfattad tidsplan för scenariot. Detta händer innan tävlingen börjar:

- Dag 1: Gruppen anländer till Xardas
- Dag 2: De åker mot Ulvmården.
- Dag 7: I skymningen kommer de fram till stugan.

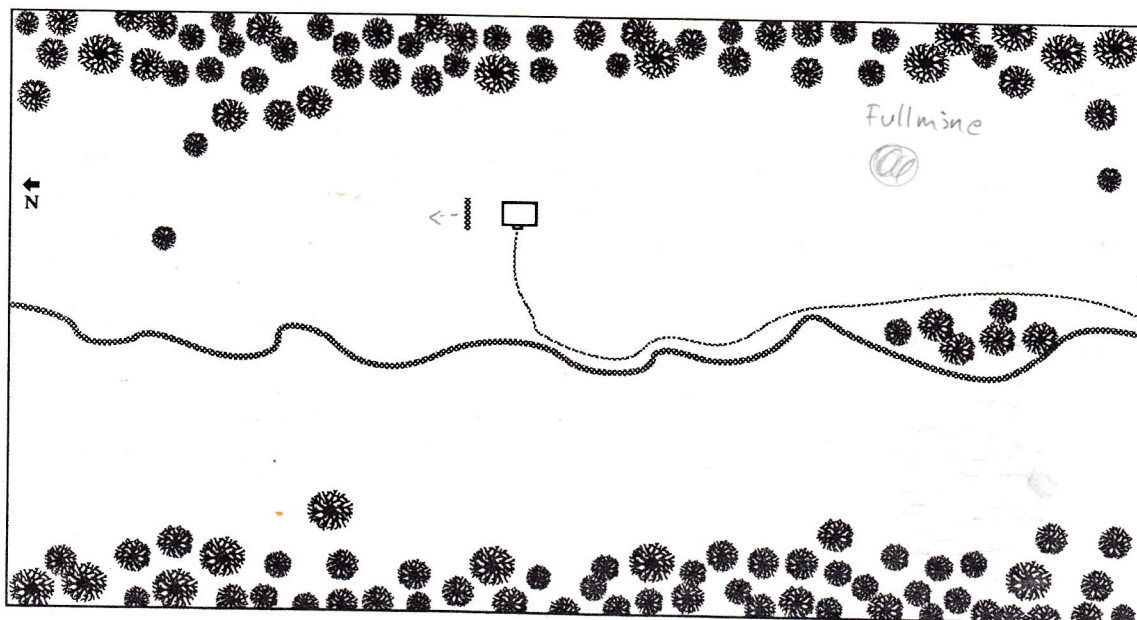
Här börjar nu spelet. Gruppen förutsätts försöka befria Yshnee (helst oskadd) och föra honom till Ulvmåra. Under färden genom skogen (dag 8 till dag 11) kommer de att träffa på två groger och skymta en förföljare (Zee) två gånger.

- Dag 11: I skymningen anfaller en grupp av dvardernas tjuvar.
- Dag 12: I gryningen kommer dvardernas stora anfall. Efter lunch kommer Xardas till Ulvmåra Herrgård.

Om gruppen tar hemskt lång tid på sig i skogen eller inte väljer att förskansa sig i herrgården så sker attackerna på utsatt dag men då gruppen är i rörelse. Anfallet är då ett bakhåll där bara gruppen kan bli överraskade.

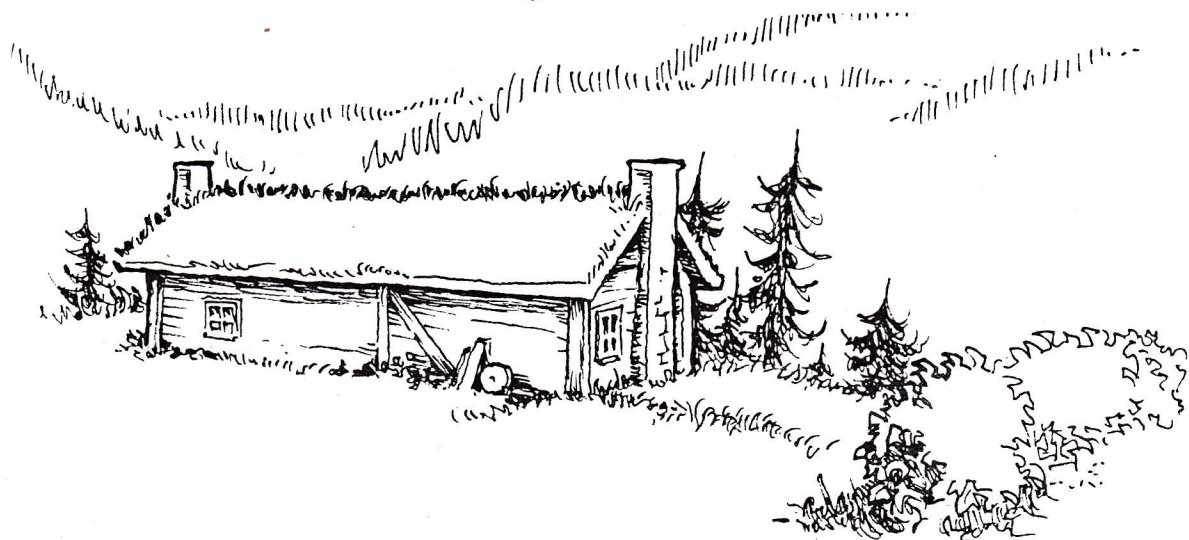
Fritagningen

Stugan ligger mitt på den ena sluttningen i en 100 meter bred, mycket flack dalgång. Skogen växer hög på dalgångens båda kanter och vegetationen i dalen består mest av låga buskar (<0.5m) och några enstaka träd. Vid stugans ena kortvägg, ca 10 meter från väggen växer en tät, 2 meter hög häck.



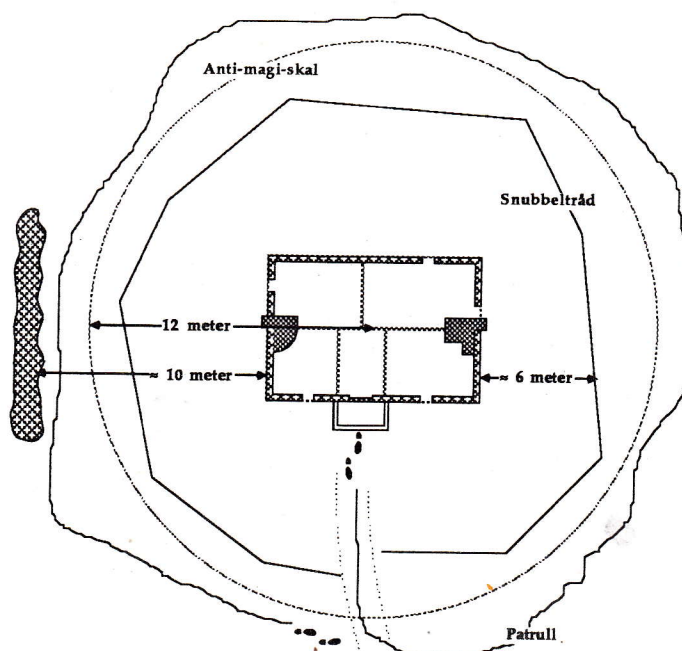
Släktingen

Gruppen kommer fram till dalgången i solnedgången dag 7. De befinner sig i skogsbrynet (uppåt på kartan) på samma sida av dalen som stugan. Det är ungefär 30 meter fram till stugan. Solen håller på att gå ner på andra sidan dalen och två timmar efter gruppens ankomst är det helt mörkt (nattid). En timme efter gruppens ankomst tänds lampor i alla rum i stugan och ytterligare en timme senare släcks alla utom de i rum 3. Natten är månlös och alltså helt mörk. Om gruppen lämnar hästarna i skogsbrynet kommer någon av dem att gnägga efter ungefär en halv timme och varna vakterna utanför stugan.



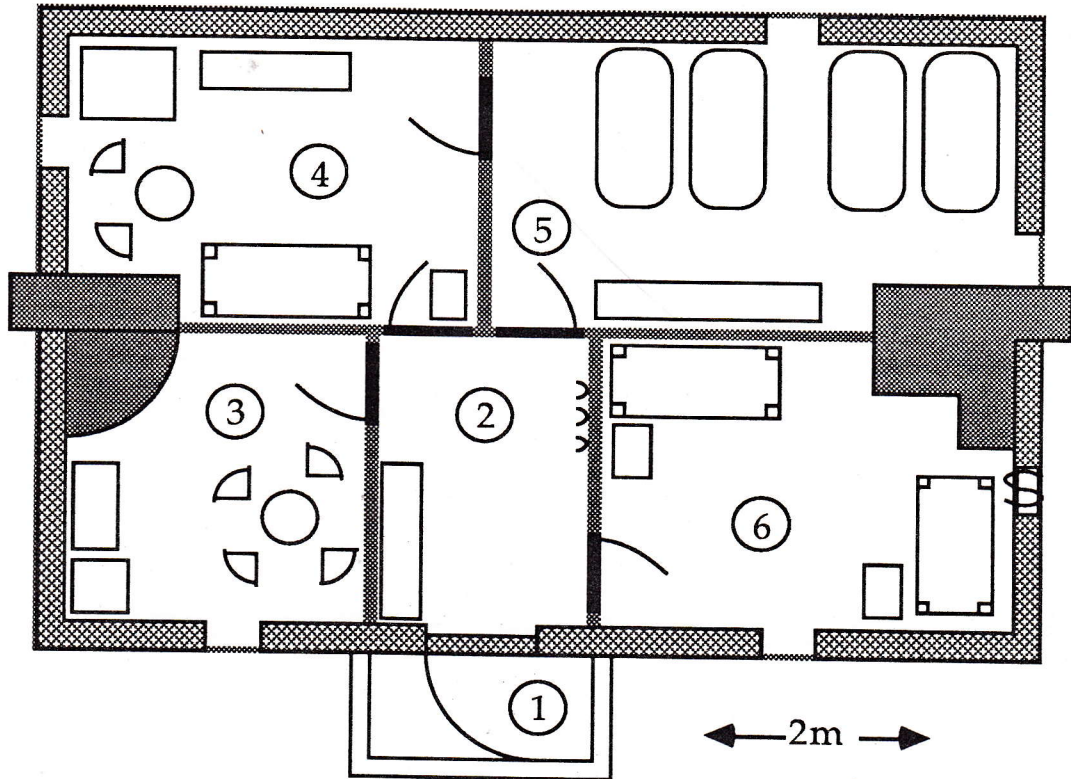
Stugan är omgivet av ett anti-magi-skäl som negerar alla magiska formler, permanent magi undantaget. Detta skal bildar en cirkel med 12 meters radie från stugans centrum.

Runt hela stugan, ca 6 meter från väggen sitter snubbeltrådar uppriggade. Dessa kan inte ses med *Find Traps* (pga skalet) men Thifur hittar dem alltid om han aktivt söker. I annat fall kommer ett antal små klockor att alarmera vakterna på framsidan av huset. Thifur kan alltid ta sig fram till vakterna framför stugan obemärkt om han gör *Move Silent*, *Hide in Shadows* och har sina *Boots of Elvenkind* på sig. Yshnee kan endast lokaliseras genom fönster till rum 4.



Släktingen

Stugan är 9 x 6 meter och byggd i trä. Yttertaket är gräsbevuxet och svagt sluttande. Det är 2 meter i tak i alla rum. Fönster är 0,5 x 0,5 meter stora och består av fyra glasrutor i en träram. Eldstäderna är murade. Alla innerdörrar har lås. I alla rummen finns oljelampor för kvällsbelysning.



- 1. Förstutrapp:** Trappen är ca 2 meter bred och av sten. Här befinner sig normalt två vakter. De har ingen belysning på natten men kan ses i ljuset från rum 3 och 6. Ytterdörren är av trä och olåst.
- 2. Hall:** Till vänster finns ett klädskåp och till höger några klädkrokar. Dörren till rum 4 är låst och larmad och används inte av dvarderna. De övriga är stängda men olåsta.
- 3. Kök:** Här finns en eldstad, två skåp, ett bord och fyra stolar. Det ena skåpet innehåller typisk köksutrustning, tallrikar och bestick. Det andra är ett torrförråd för mat. Här sitter de två vakter som är vakna men ej i tjänst.
- 4. Arbetsrum:** Detta rum innehåller en säng, ett skåp, en bokhylla, ett bord, två stolar och en kista. Det fungerar nu både som arbetsrum och Yshnees sovrum. Kistan är låst och har en fälla på sig. Fällan är en giftnål som ger 20 *hit points* i skada och hälften om offret klarar sitt *save vs poison*. Kistan innehåller Yshnees ägodelar: kläder, torrskaftung, facklor, vaxljus, en pung med 170 guldmünt, elddon, bryne, fyra flaskor, ett kortsvärd, en kortbåge och 17 pilar. Flaskorna innehåller bläck, läderolja, lampolja och "hostmedicin".

Släktingen

5. **Allrum:** Rummet är numera inrett som sovsal åt vakterna. De ligger på var sin halvbädd på golvet. I rummet finns också en eldstad och en hylla som fn är tom.
6. **Sovrum:** Rummet innehåller en eldstad, två komfortabla sängar och två kistor. En hemlig dörr leder ut i naturen. Sängen och kistan närmast dörren används av Zee. I kistan, som är låst med ett normalt mekaniskt lås, finns: kläder, prästskrud, en bok (oläsbar), en kniv och en flaska. Flaskan innehåller en drog som används vid vissa av dvardstammens ritualer. Om drogen intas i små mängder orsakar den en timmes hallucinationer följt av fyra timmars illamående. Större mängder (>halva) orsakar 6 timmars medvetlöshet följt av ett dygns illamående. Under detta dygn kan inga formler läsas in eller läggas och strid sker med *-2 to hit*. Den andra sängen är oanvänd och innehåller ingen madrass. Den andra kistan är olåst och tom.

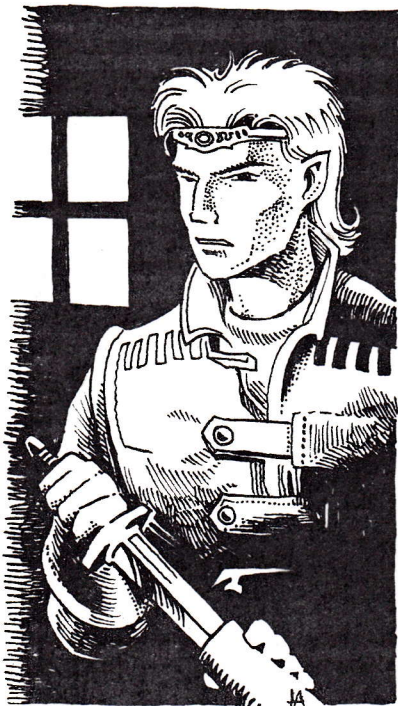
I stugan finns sex vakter, prästinnan Zee och Yshnee. Två vakter vaktar, två äter eller spelar "Kasta gris" och två sover. Var fjärde timma dygnet om är det vaktombyte, de som sov går på vakt och de som vaktade äter. Första bytet sker strax innan gruppen anländer. De två tjänstgörande vakterna står normalt och talar med varandra framför ytterdörren. Dessa **kan** höras 20 meter från stugan. En av dem går ett varv runt stugan (utanför skalet) varje kvart. Kommer han inte tillbaka från sin patrull inom 5 *rounds* ber den andra vakten de två i köket att kolla upp saken. Då vakterna blir larmade reagerar de som vaktar omedelbart, de som äter på en *round* och de som sover på tre *rounds*.

Vakterna sover i rum 5 och äter i rum 3. Yshnee och Zee befinner sig i rum 4 på dagtid. Natttid sover Yshnee i rum 4 och Zee i rum 6.

Om gruppen försöker få natthärbärge eller på annat sätt skapa kontakt med dvarderna kommer de att reagera mycket ogästvänligt och avvisande men attackerar endast om någon kommer innanför anti-magi-skalet. Lämnar gruppen dalen direkt återgår vakterna till normal vakthållning. I annat fall posterar sig fyra av vakterna runt stugan tills gruppen är utom synhåll.

Om strid uppstår kommer dvarderna endast i undantagsfall att lämna det magiskyddade området kring stugan. I nattlig strid utanför stugan och utan andra ljus än det som sipprar ut från stugans fönster har alla (utom den som har *Lens of Ultra-vision*) i gruppen *-2 to hit*. Det är först och främst vakterna som deltar i striden och de slåss till sista man. Zee väntar tills hon lokaliserat en magiker och anfaller denna med sina händer (*Body Weaponry*). Hon tar inte risken att bli medvetlös utan flyr med *Dimension Walk* för att varna dvard-stammen så snart hon inser att striden är förlorad. Yshnee låser på Zees inrådan in sig i rum 6 och slåss endast i självförsvar. Han utnyttjar pannbandets förmågor till att putta bort attackerare (*Telekinesis*) och förstöra deras vapen (*Molecular Manipulation*). Bli han skadad flyr han genom den hemliga dörren.

Släktingen



Om Yshnee blir tillfångatagen är han mycket fördömande, avog och motsträvig och svarar normalt inte på tilltal. Han vräker ur sig några väl valda glåpord till sina forna vänners bödlar och går inte frivilligt med på att följa med gruppen. Om någon försöker kasta magi på honom (kom ihåg anti-magi-skalet) när han ser det, stöter han omkull formelkastaren (*Telekinesis*). Blir han bunden, löser han upp repen (*Molecular Manipulation*) vid ett obehagat ögonblick och försöker fly. Han tar inte emot mat och bryr sig inte om att sova (*Mind over Body*). Han har läderrustning och ett kortsvärd med sig. Han har även några dyrkar och nyckeln till sin kista dolda i sina kläder.

För att få honom välvilligt inställd används med fördel *Charm Person* (30% resistans, +5 på *save* om han är bunden eller fasthållen). Han kan då, om Frost talar med honom, fås att gå med på att följa med tillbaka till Ulvmåra. Även en väl använd *Suggestion* eller liknande kan temporärt få honom att följa gruppen eller yppa något av intresse.

Han berättar dock inget självmant, utan svarar bara på direkta frågor. I fall han är charmad av Frost ser han förstås fortfarande med stor misstänksamhet på de andra gruppmedlemmarna.

Vad han kan berätta om dvarderna är att de har sitt läger i bergen, att de varit vänliga mot honom, att stammen leds av kvinnor, att de har slutit ett avtal angående pannbandet (som han nu anser som sitt), att avtalet gick ut på att han skulle söka reda på ett föremål åt dem, att han är här för att tämja bandets krafter, att prästinnan var hans lärare och heter Zee och att de andra dvarderna var här för att skydda dem. Han vet ingenting om prästinnornas psioniska egenskaper och inte dvardlägrets exakta läge.

Hans vetenskap om pannbandets egenskaper demonstrerar han genom att knuffa ner eller förstöra något föremål.

Angående Xardas och hans historia känner Yshnee inte till Xardas eller något om de andra föremålen. Han känner dock igen namnet Ardor som en avlägsen släkting.

Släktingen

"Mors lille Oldi..."

Gruppen har nu lämnat stugan och reser genom Ulvmården. Den består dels av mycket tät skog och dels av stora träd med lite undervegetation. Detta gör att de ibland måste leda hästarna och ibland kan rida i skaplig takt. Resan mellan stugan och Ulvmåra Herrgård tar tre dagar till häst och fyra dagar till fots. Hästarna kan ta upp till två personer utan att det tar längre tid i den fart man rör sig i skogen.

När de slagit läger efter första dagens resa blir de varse något stort som rör sig i skogen. Det är två groger som tar en promenad och blivit nyfikna på gruppen. De är harmlösa men bör framställas så hotfullt som möjligt. Twangs barnramsa syftar givetvis på groger som dessa.

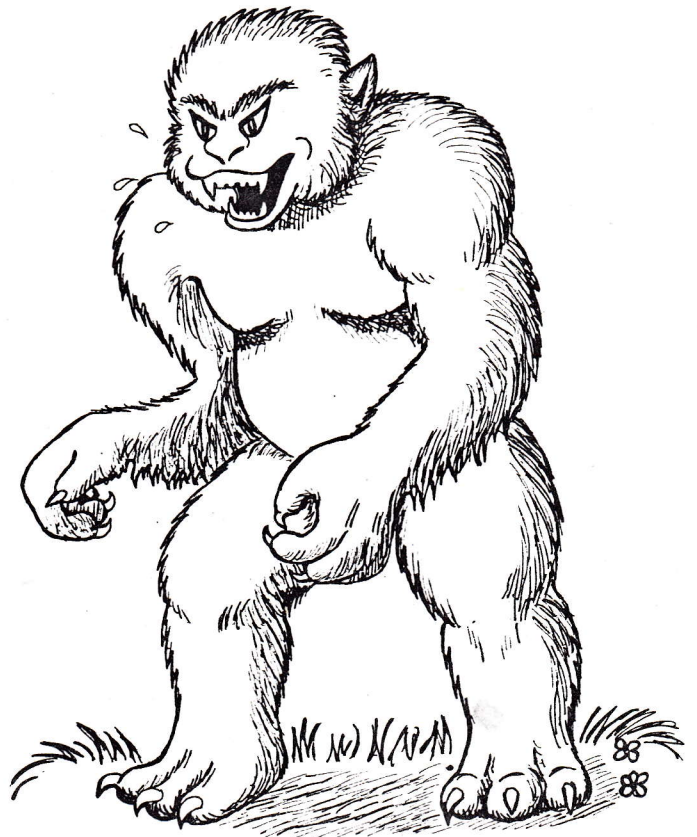
Nå hör något stort som rör sig i skogen. Det verkar vara fler än en varelse och de kommer mot er.

Cirka en halv *round* senare. Eftersom det är tät skog är de bara 20 meter bort när gruppen får syn på dem och vice versa.

Två tremeters humanoida figurer kommer smygande mot er. De stannar upp och plirar elakt mot er. De är håriga och muskulösa med stora huggtänder. De fortsätter rakt mot er i rask takt.

Efter ytterligare en halv *round* är de framme. Den ena ställer sig framför den främste i gruppen och blickar ner på honom. Finns det en eld stampar den andre ut den annars plockar han upp en ryggsäck som han tömmer på prylar. Får de vara oantastade undersöker de gruppen och deras tillhörigheter i ytterligare fyra *rounds* innan de går vidare.

Om någon i gruppen skadar en grog slutar han med all aktivitet och tittar förvånat på skadan och det som orsakade den, grogen går sen bort från personen och börjar undersöka något annat. Försöker personen att slå en gång till börjar grogen attackera klumpigt genom att svinga sina stora armar. Blir han av med en fjärdedel av sin *hit points* flyr han i en slumpmässig riktning. Den andre grogen följer honom *rounden* efter.

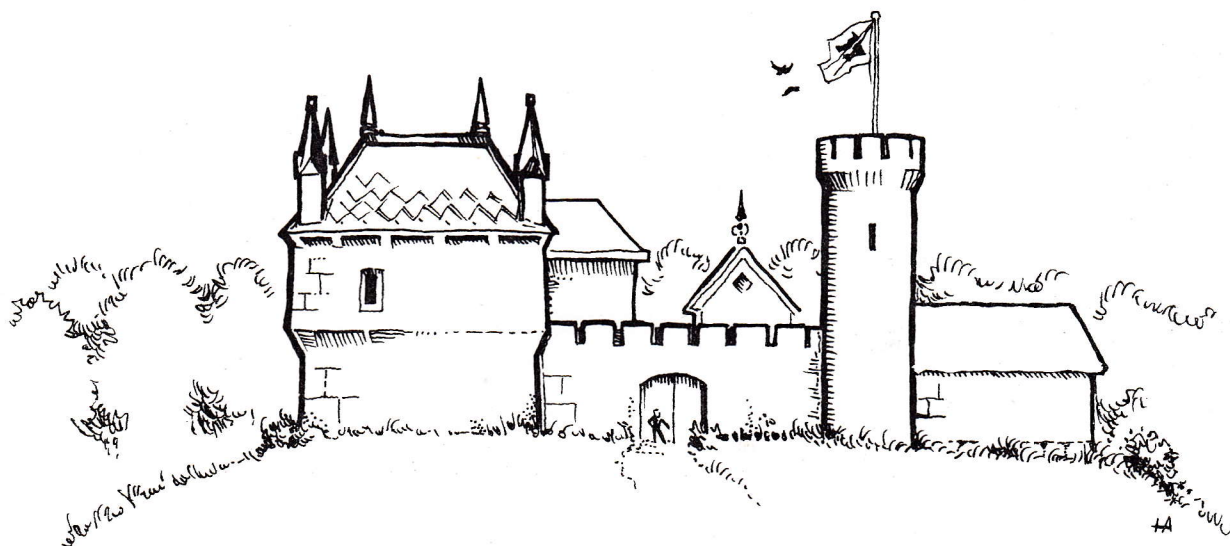


Släktingen

Ett tag efter att grogerna gett sig iväg upptäcker Twang att:

Någon stog och spanade mot er och försvann bort i skogen.

Det är förstås Zee som kontrollerar var gruppen är. Hon använder sin *Dimension Walk* för att försvinna. På förmiddagen resans sista, dock senast dag 11, dag skymtar hon återigen bland träden. Observera att gruppen aldrig kommer i närheten av henne vad de än hittar på. I övrigt händer inget anmärkningsvärt förrän i skymningen dag 11.



Första varningen

I skymningen dag 11 har dvarderna samlat sig till ett försök att kidnappa Yshnee med minimalt inslag av våld. Två krigare går fram till huvudporten och försöker dra uppmärksamheten till sig medan tre grupper om två tjuvar försöker smyga sig in i herrgården för att kidnappa Yshnee. Han har inget emot att följa med sina vänner dvarderna även om han är *charmed*.

Om någon håller utkik ser de att:

Två personer kommer gående mot herrgården. De är kraftigt byggda och klädda i svart. De verkar inte bära rustning eller andra vapen än dolk.

Det är de två krigarna Zeb och Luke. Vapen och rustningar är dolda av kläderna. De går fram till porten, knackar på och kräver att få inspektera stallet eftersom de misstänker att deras stulna häst kan finnas där. Zeb och Luke vill inte diskutera utan bara komma fram till stallet, peka ut en slumpmässig häst och kräva att gruppen genast lämnar tillbaka den. De argumenterar ett tag och får de inte hästen lämnar de stället med hot om kommande juridiska repressalier. Allt detta för att tjuvarna ska få en chans att osedda ta sig in i herrgården med hjälp av sina **tygklädda** äntherhakar.

Släktingen

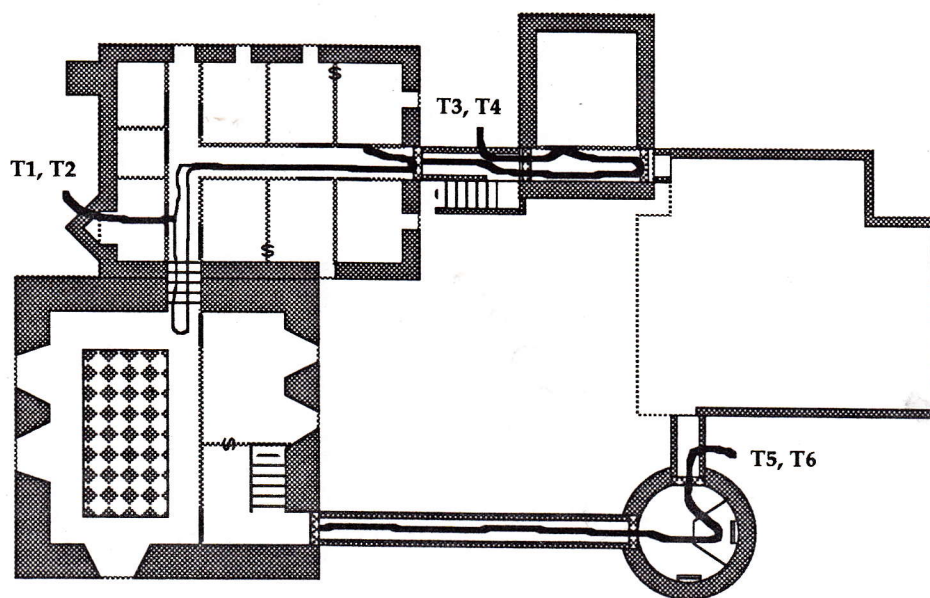
Upptäcker något av paren att de inte kan ta sig in osedda delar de upp sig på de återstående grupperna. Kan bara en grupp ta sig in går alla den vägen men delar upp sig vid första bästa tillfälle. Chansen för en vakt att upptäcka tjuvarna och vice versa är enligt följande:

Någon kikar över en kant	15 %
Någon står på en mur ett kort tag	35 %
Någon står på en mur en hel <i>round</i>	90 %
Någon är bakom ett fönster	-5 %
Någon är bakom ett fönster, färgat glas	-10 %
Någon står på gården	-10 %
Någon står i tornet	+10 %
Använder Lens of Ultravision	+15 %

Det tar tjuvarna en *round* att kasta upp en änterhake på muren och klättra upp. Ska de klättra upp till tornet tar det två *rounds*. Antag att de har obegränsat med änterhakar med påmonterade rep som har klätterknutar.

Det första paret försöker komma in via avträdet (rum 13). När de kommer ut i korridoren håller en uppsikt över den från T-korset medan den andre tittar in i stora salen (12). Sen smyger de bort i område 16, öppnar dörren ut till muren och börjar försiktigt leta igenom rummen på denna våning.

Par nummer två tar sig upp på muren mellan huvudbyggnaderna och verkstaden. Först försöker de ta sig in i Frosts laboratorium, där de öppnar dörren till stalltaket och själva laboriet. Finns det ingen här fortsätter de med huvudbyggnaden som de undersöker på samma sätt som det första paret om dessa inte hunnit dit redan. I det senare fallet hjälper de dem att leta igenom andra våningen i huvudbyggnaderna



Släktingen

De sista två tar sig upp på med muren mellan tornet och stallet. De försöker ta sig in i tornet antingen genom dörren som leder ut till stalltaket eller genom att klättra upp på utsidan av tornet till taket. Takluckan längst upp i tornet är lika bastant som övriga ytterdörrar. Kommer de in i tornet hittar de den hemliga dörren efter två *rounds* sökande och fortsätter in i den hemliga gången, först till brunnen, sedan till luckan upp till rum 2 och fortsätter därefter längs gången ut till skogsbrynet.

Tjuvarna fortsätter att undersöka herrgården tills de blir upptäckta. Skulle någon bli orörlig på grund av en *Wyvern Watch*, *Hold Person* eller dylikt försöker hans kamrat att transportera ut honom samma väg som de kom. Blir de anfallna räddar han dock sitt eget liv först.

Tjuvarna är mycket försiktiga och slåss bara i överläge eller i självförsvar. Blir någon av med mer än hälften av sina *hit points* flyr samtliga tjuvar i närheten. De försöker utnyttja sitt numerära överläge till att göra *backstab*. Alla tjuvar slåss antingen med en katarer i varje hand eller kastar tre kaststjärnor per round. De har ett obegränsat förråd av kaststjärnor. Deras taktik går ut på att snabbt hitta Yshnee och befria honom. Skulle de misslyckas med det har de ändå samlat information om hur herrgården ser ut för att underlätta för en större attack.



Släktingen

Uppgårelsen

I gryningen dag 12 kommer den sista och kraftigaste attacken från dvarderna sida. Det är ett anfall rakt på sak utan krusiduller och helt i dvardernas smak, möjligen med undantag av de båda tjuvarna som fått följa med som en slags dold reserv.

Håller någon vakt från torntaket ser han *round 1*:

Ett tiotal människor, varav en del bär på en liten stock, kommer mot herrgården från skogsbrynet.

De kommer från höger på ritningen av herrgården. Det tar dvarderna två *rounds* att komma fram till stora porten. Tittar någon ut genom ett fönster i någon av huvudbyggnaderna som vetter åt höger på ritningen ser han, om inte verkstaden skymmer, något otydligt på grund av de operfekta glasen, under *round 2* hur:

Något är på väg mot herrgården från skogsbrynet.

I detta fallet är dvarderna bara en *round* bort.

I resten av kapitlet kommer dvardernas prästinnor att markeras med ett P följt av en siffra som refererar till appendix IV. På samma sätt kommer krigare att markeras med S och tjuvar med T. Prästinnornas *psionic disciplines* finns markerade i appendix IV. Eftersom det bara är prästinnan P2 som med *Expansion* och *Cell Adjustment* kan hinna förbruka sina *psionic points* torde man endast behöva hålla reda på hennes poängförbrukning. Kom ihåg att prästinnorna kan använda två *disciplines* samtidigt och att de använder dessa så mycket så möjligt.

När de under *round 3* kommer fram till porten expanderar P2, tar tag i stocken de bär med sig och spränger stora porten under *round 4*. Det tar en *round* att förstöra en port för henne. Skulle hon bli förhindrad tar de fyra krigarna S3, S4, S5 och S6 över *rounden* efter och spränger porten *round 5*.

Varje stycke nedan beskriver *round* för *round* början på en tänkt standardplan som får modifieras efter verkligheten.

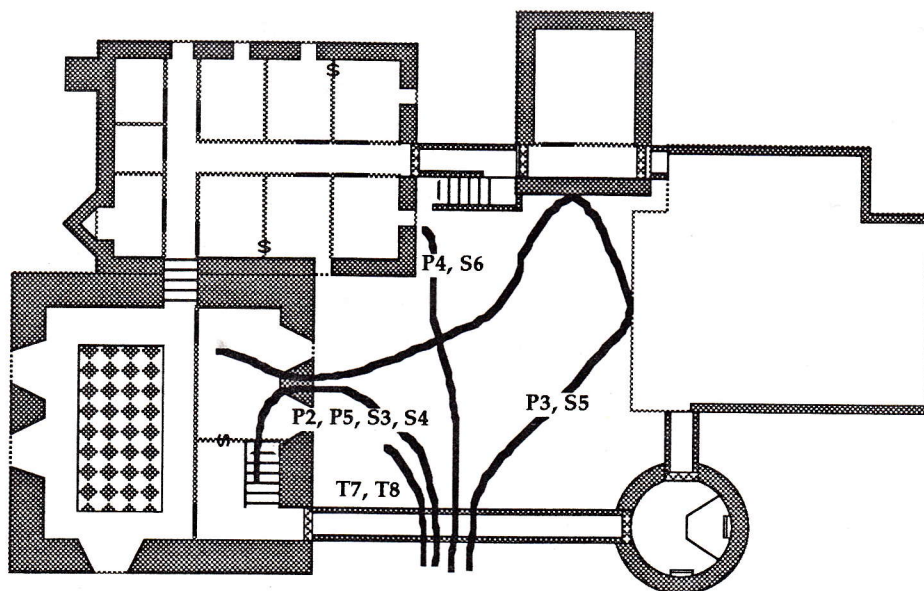
Då porten är förstörd väller dvarderna in på gården och sprider sig. S3 och S4 banar väg fram till porten in till huvudbyggnaderna. P2 och P5 följer efter och P2 tar förstås med sig stocken. Beteendet hos de övriga beror på vad tjuvarna rapporterat, men de arbetar i grupper om två. P3 och S5, P4 och S6 samt T7 och T8. Prästinnorna och krigarna söker alternativa ingångar till porten medan tjuvarna stannar i stora porten och håller sig dolda.



P2 spränger nu även denna port. De två andra grupperna försöker ta sig in men forcerar inte reglade dörrar. Tjuvarna väntar på en öppning att ta sig in i för att försöka komma bakom fienden.

S3 och S4 leder vägen uppför trappan i rum 11 och hinner öppna dörren till rum 12. P2 och P5 ropar på dvardiska till dem på gården att de går uppåt och följer krigarna uppför trappan. En av grupperna på gården springer in genom den trasiga porten om de inte har annat för sig och den andra gruppen stannar kvar på gården. Tjuvarna springer snabbt in genom porten till huvudbyggnaderna.

Släktingen



Vad som sedan händer beror mycket på vad gruppen tar sig för, men här följer några generella förslag. Tjuvarna springer till exempel in i stor salen och klättrar upp på balkongen. De utnyttjar sina tjuvegenskaper på bästa sätt och slåss när de blir upptäckta eller deras vänner behöver dem. Någon eller några kan springa in och kontrollera rum 4, 5 och 6 samt öppna dörren till gården om den var låst. Observera att de låter tjänstefolk vara i fred. Blir någon av grupperna reducerade så försöker de gå ihop med en annan grupp. Dvarderna håller som goda stridsmän varandra informerade om läget hela tiden men då gruppen inte förstår dvardiska kan de inte utnyttja detta till något.

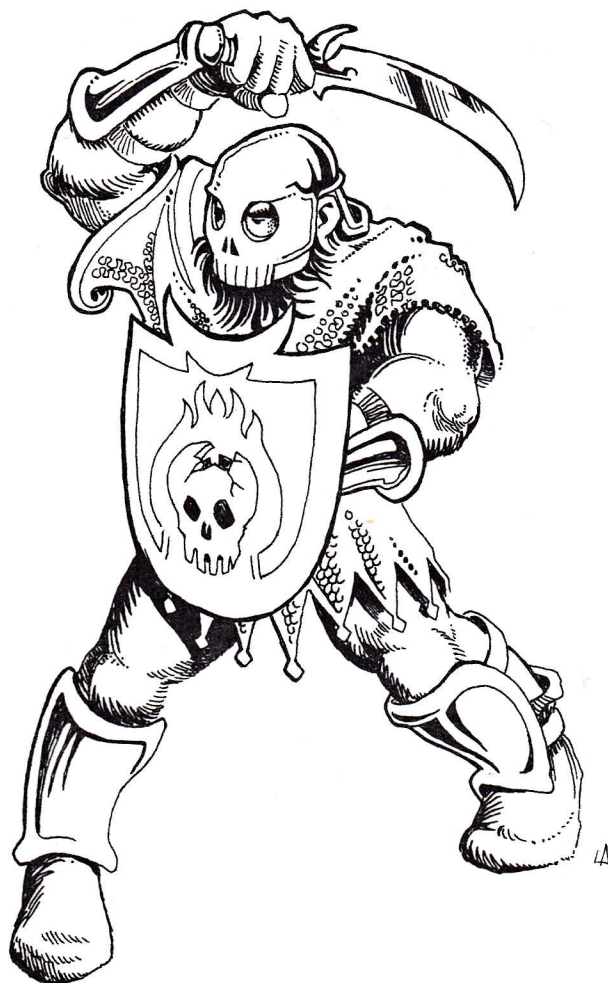
Som alternativ anfallsplan om gruppen forskansat sig i tornet kan P2 lyfta upp två dvarder per *round* på muren eller staltaket då hon sprängt stora porten. De övriga tar sig upp på murarna med änterhakar. Tjuvarna försöker med torntaket och börjar bearbeta luckan där om inget annat finns att göra.

Om tjuvarna i det tidigare anfallet upptäckt den hemliga gången ut till skogsbrynet så kommer T7 och T8 att använda den. De två andra grupperna försöker ta sig in där de tror att Yshnee finns men från olika håll.

Vid första bästa tillfälle använder prästinnorna sitt stridsskrik (se appendix I, *Monster Manual*). Prästinnorna med *Molecular Agitation* börjar använda den *disciplinen* så fort någon motståndare är i strid med en dvard. Sedan stannar de i närheten för att hålla ögonkontakt. P4 kan använda den samtidigt som hon slåss medan P5 söker sig i skydd bakom andra eller försöker komma högt upp så hon kan överblicka motståndarna. Observera att *range* för *Molecular Agitation* är 10 meter utomhus och 3 meter inomhus samt att hon kan ligga i skydd bakom en mur med 90% *cover*, dvs AC förbättras med 10.

Släktingen

Bland de övriga disciplinerna kan nämnas att *Cell Adjustment* här kan hela fem *hit points* per *round* till en kostnad av en *psionic point* per *hit point*. Disciplinen gör att man kan hela andra om man rör vid dem. För *Body Weaponry* gäller att AC-justeringar för *Broadsword* ska göras samt att deras AC-type räknas som 3 då någon slår på dem. *Expansion* gör P2 till en fyra meter hög kvinna med 19 i styrka, vilket gör henne bättre i strid. Observera att hon även kan förstora sin utrustning. Kom också ihåg att prästinnorna med en sannolikhet på 70% reflekterar magiska formler som kastas direkt på dem eller inom vars area de befinner sig. Reflekteras formeln inte och en prästinna misslyckas med sitt *save* får formeln maximal effekt avseende skada, *duration* och likande om dessa är slumpmässiga.



I fall Yshnee tas av dvarderna eller lämnas ut av gruppen kommer två dvarder, företrädesvis en man och en kvinna, att föra honom i säkerhet. Resten av stammen fortsätter att strida för att hedra de döda vid stugan.

Upplösningen

Efter lunch dag 12 kommer Xardas till Ulvmåra. Han färdas i en svart vagn dragen av två magnifika hästar. Med honom följer en kusk och Xardas livvakt, Gardh. Förutsatt att han blir insläppt (dvs gruppen lever) kör vagnen in framför ingången till entréhallen, Xardas stiger värdigt ur och går in i stora salen. Resten beror starkt på om Yshnee lever eller inte.

Släktingen

Om han lever händer följande. Xardas har varit spänd hela vägen hit men kan nu känna närvaron av Yshnee och pannbandet genom sina armringar och blir mycket lättad. Han är mycket öppen och positiv under hela besöket under förutsättning att han inte blir provocerad med t ex frågor om dvarderna eller dylikt.

När gruppen är samlad säger han:

'Jag känner att min släkting är närvarande, det gläder mig. Till Er (han vänder sig mot gruppen) vill jag skänka mitt varma tack och den utlovade belöningen har min kusk burit in i hallen'

Belöningen består av två stora påsar med guldmynt. Skulle Yshnee vara frånvarande ber Xardas någon hämta honom. Han fortsätter sedan:

'Till dig, min kära släkting vill jag ge ett förslag. Eftersom det är av största vikt för mig att den klenod du bär inte missbrukas av okunniga eller illvilliga erbjuder jag dig att bosätta dig på mina ägor och leva vid min sida som en kusin. I utbyte vill jag ha möjlighet att utforska våra föremåls inre hemligheter djupare.'

Yshnee antar Xardas inbjudan och de lämnar Ulvmåra.

Om Yshnee inte lever kommer Xardas att märka det pss som ovan. Han är då mycket reserverad under besöket. Har gruppen pannbandet erbjuder han en mindre summa i guld för det.



Här slutar detta scenario, men frukta inte, äventyret fortsätter i "Slottet de Malade", ett AD&D-scenario skrivet av Peter Åberg för Lincon 87.

Monster Manual

DVARDER

FREQUENCY: Very rare
NO. APPEARING: 4-50
ARMOR CLASS: 5 (and better)
MOVE: 9" or 12"
HIT DICE: 2 (and better)
% IN LAIR: 0
TREASURE TYPE: Nil
NO. OF ATTACKS: 1 or 2
DAMAGE/ATTACK: By weapon type
SPECIAL ATTACKS: See below
SPECIAL DEFENCES: See below
MAGIC RESISTANCE: See below
INTELLIGENS: Average
ALIGNMENT: LN
SIZE: M
PSIONIC ABILITY: See below
Attack/Defense Modes: Nil



Dvarder är en stam med krigiskt sinnade människor som pga av sin långa isolering från resten av världen utvecklat ett antal oväntade egenskaper. De är ca 2 meter långa, starka och har ganska grova drag. De har mörkt hår och blå ögon. De har en mycket hög moral och bygger sitt samhälle på strikta regler och en osviklig kampanda. Den höga moralen återspeglar sig bland annat genom att de inte attackerar försvarslösa, t ex personer utsatta för *Hold Person*. Dvarder har ett eget språk men talar också en dialekt av common som kan förstås med lite möda.

Dvarderna lever i stammar om 20-50 personer och sysslar med jakt och fiske. Stammens kvinnor, som har utvecklat psioniska krafter, anses vara heliga och styr över männen. Män har huvudsakligen två yrken, stridsman eller tjuv. Stridsman blir man efter att ha genomgått någon sorts prövning. Tjuvar blir de som inte är starka nog att bli stridsmän och de har lägre social status. Alla stridsmän använder kroksabel (Scimitar) och en rustning som är likvärdig en *Chain mail* men utan hjälm. De har en mycket hög stridmoral och ger sig aldrig när en kvinna är närvarande. Tjuvarna, som helst undviker strid använder kaststjärnor (*Shurikin*,) och speciella dolkar (*Katar*).

Kvinnorna fungerar som prästinnor. Inom sig har de bildat ett råd om åtta vars ord står oemotsagt. Alla kvinnor har ett par psioniska egenskaper som de ärver av sina föräldrar (män är bärare av anlag). Flera av dessa egenskaper kan utnyttjas samtidigt och en fullvuxen kvinna har 80 poäng att disponera.

Släktingen

Appendix I

Prästinnorna har dessutom ett speciellt förhållande till magiska formler. Magi som kastas på dem har 70% chans att reflekteras tillbaka till kastaren. Om formeln kastas mot flera personer, varav någon är en prästinna, reflekteras den delen av formeln som skulle påverkat henne med samma sannolikhet. En formel som inte riktar sig direkt mot en prästinna men vars area täcker henne behandlas på samma sätt. Om formeln å andra sidan läggs på ett föremål och sedan förpassas till prästinnan finns ingen chans till reflektion. Om någon formel inte reflekteras och prästinnan inte klarar sitt *save* får formeln full verkan i alla avseende.

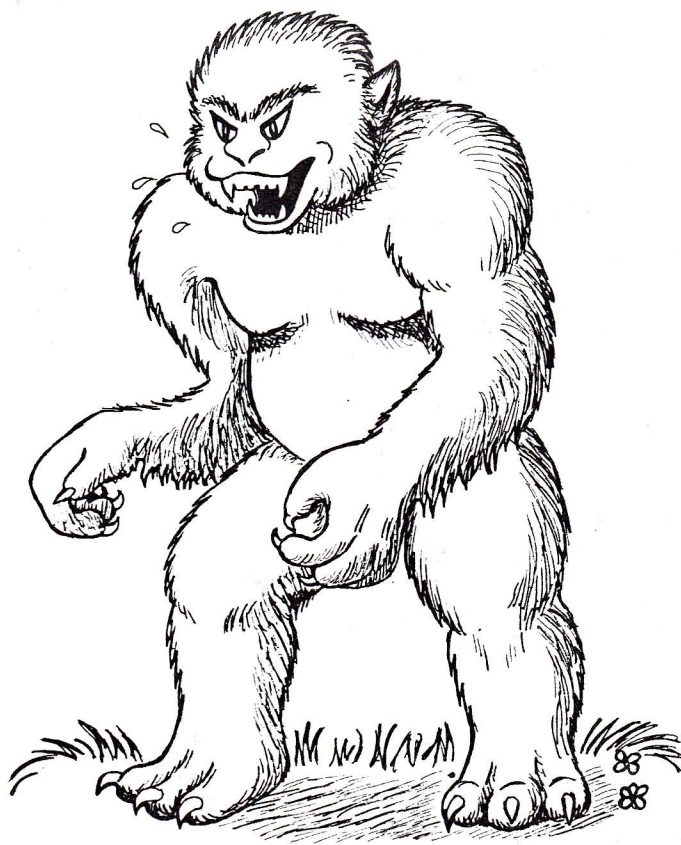
Som om inte detta var nog har prästinnorna utvecklat ett stridsrop som verkar moralförhöjande på dvarderna men har en förödande effekt på motståndarna om fler än två prästinnor samtidigt ropar. Om motståndare inom 20 meter från de skrikande prästinnorna inte klarar sitt *save vs paralyzation* måste de hålla för öronen den närmsta rounden. De tappar saker de håller i och kan inte delta i strid utan endast förflytta sig korta sträckor. Skriket har endast effekt om offret har fri sikt till någon prästinna. De kan endast uppehålla skriket i högst tre *rounds*.

Dvarder anser att magi och magiker är ett avskyvärt pack som inte har några som helst rättigheter. De bränner visserligen inte magiker på bål, som vissa rykten gör gällande, men en och annan *spellbook* har de bränt och kastat ägaren i sjön. De kan nämligen avgöra om magi finns i närheten enbart genom koncentration. Jmf *Barbarian* i UA. De upptäcker magi inom 10 meter med chansen 20% + 5%/nivå. Alla dvarder har *infravision* upp till 10 meter.

Släktingen Appendix I

GROGER

FREQUENCY: Uncommon
NO. APPEARING: 2-3
ARMOR CLASS: 6
MOVE: 9"
HIT DICE: 8 (to hit is special)
% IN LAIR: 7%
TREASURE TYPE: Nil
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 2d8+7
SPECIAL ATTACKS: Nil
SPECIAL DEFENCES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Standard
INTELLIGENS: Average
ALIGNMENT: N (Curious)
SIZE: L (10' tall)
PSIONIC ABILITY: Nil
Attack/Defense Modes: Nil



Groger är trots sitt utseende en av skogens vänligaste och minst aggressiva inne-vånare. De är renliga och prydliga. Äter allt, men mest växter. De är relativt intelligenta och mycket nyfikna. Groger färdas gärna i par eller undantagsvis i grupper om tre.

Eftersom osämja och strid är ett okända begrepp för Groger saknar de respekt för allt nytt de stöter på. De anfaller aldrig något levande och av denna orsak är deras *to hit* mycket dålig, som monster med HD 1-1. Om de blir attackerade blir de antingen förvånade eller flyr i någon riktning beroende på hur svår skadan är. De använder aldrig vapen utom för att försvara sig och då endast en gren eller dylikt lättillgängligt. De kan ganska lätt skrämmas iväg med något spektakulärt, något kraftigt ljud eller ljus.

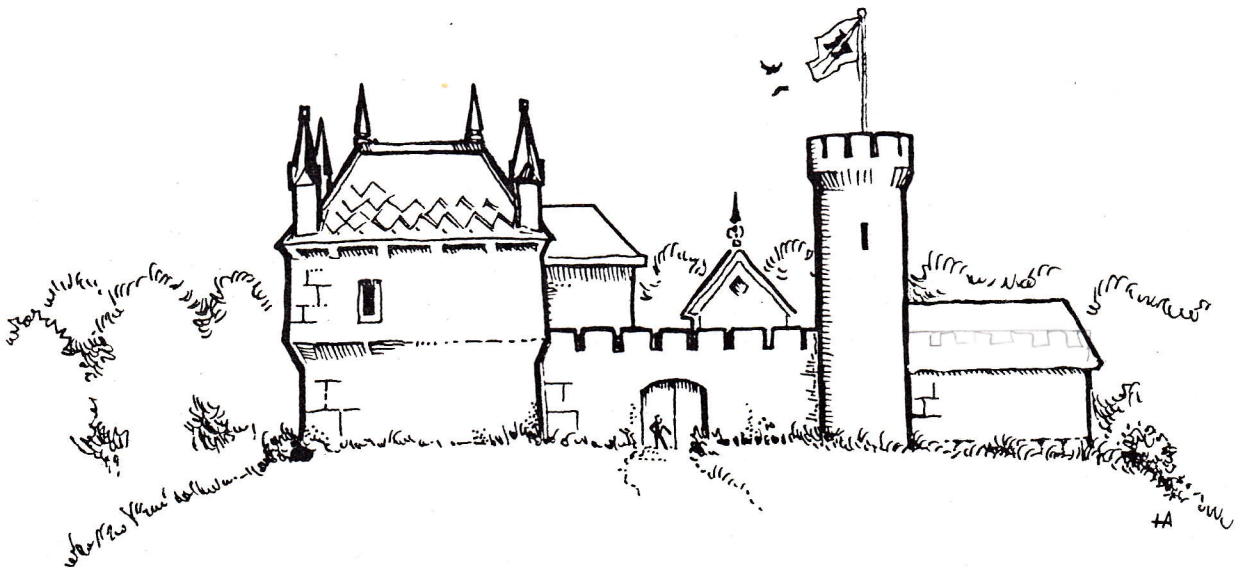
Ulvmåra Herrgård

Ulvmåra herrgård är er stolthet och skötebarn. När ni för tre år sedan köpte den för en spottstyver var den förfallen och i dåligt skick. Sedan dess har ni satsat vartenda silvermynt ni lyckats samla på era äventyr på herrgården.

Ni har renoverat de gamla byggnaderna och själva byggt verkstaden, tornet, murarna och den underjordiska gången under gården.

Framtida projekt är att tillfredsställa de enskilda önskemålen i gruppen. Frost vill inreda sitt laboratorium, Viderik saknar ett altare och de andra prioriteterna en träningslokal ovanpå stallet.

För att sköta de dagliga göromålen har ni tre tjänare. En husa som ansvarar för de inre syslorna, en stalldräng som tar hand om de yttre och till sist en smed som bland annat håller vapen och rustningar i trim.



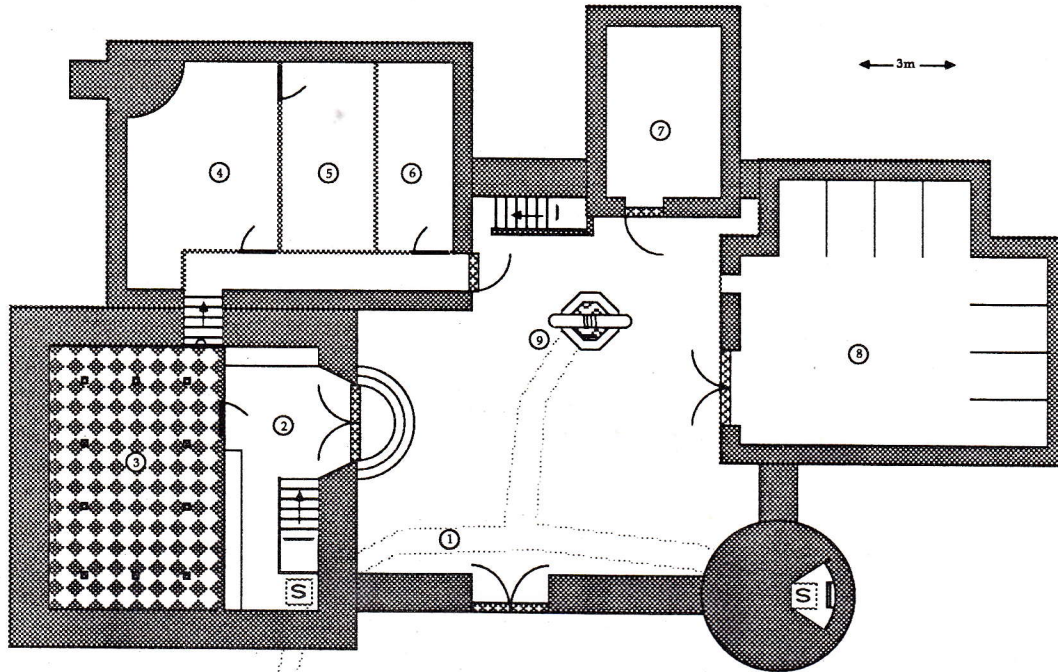
Herrgårdens alla rum har tre meter till tak. Golven är av trä utom i stora salen. Fönster är normalt 0,5 x 0,5 meter stora och består av fyra glas i en träram och kan öppnas. I rum 10 och 12 är fönstren 1 x 2 meter, av färgat glas och går inte att öppna. Ytterdörrar har lås och kan reglas med en tvärså på insidan. Alla innerdörrar har lås.

Ulvmåra Herrgård har inga stora förråd av något annat än mat och dryck. Det finns en tunna med tio liter olja. Det finns inga extra armborst eller andra vapen men gott om pilar till både båge och armborst. Det finns inte heller någon magi, förutom den gruppen bär på sig.

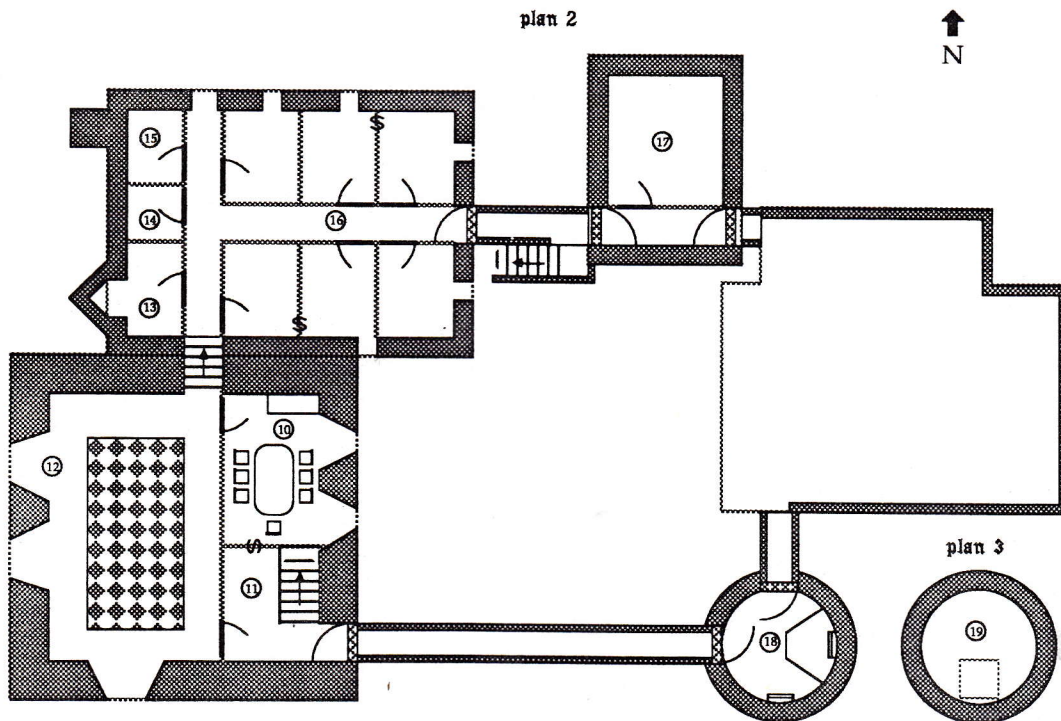
Om gruppen börjar besöks: Beträffningen vill ha ut sin lediga dag, Lojls
stannar om de bes
0-te level

Ulmåra herrgård

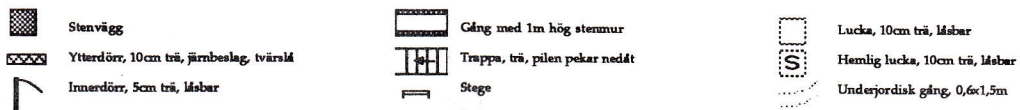
plan 1












plan 2



plan 3

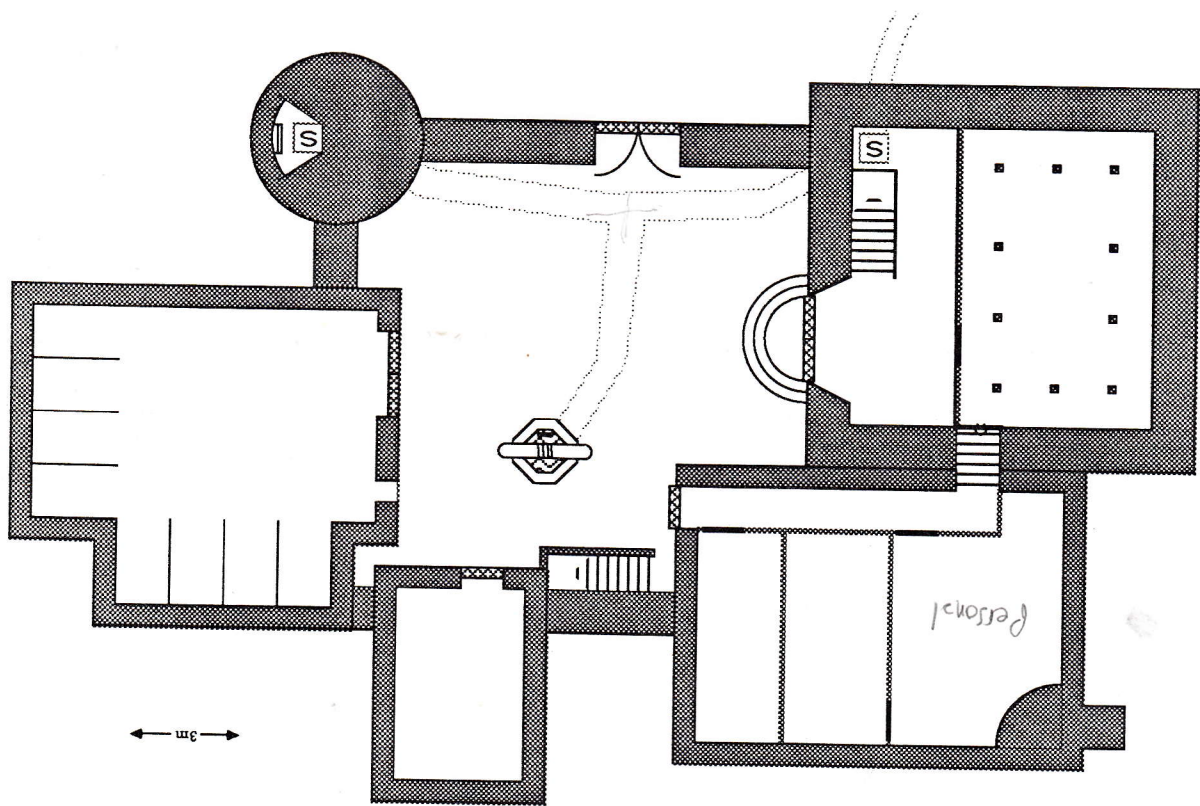
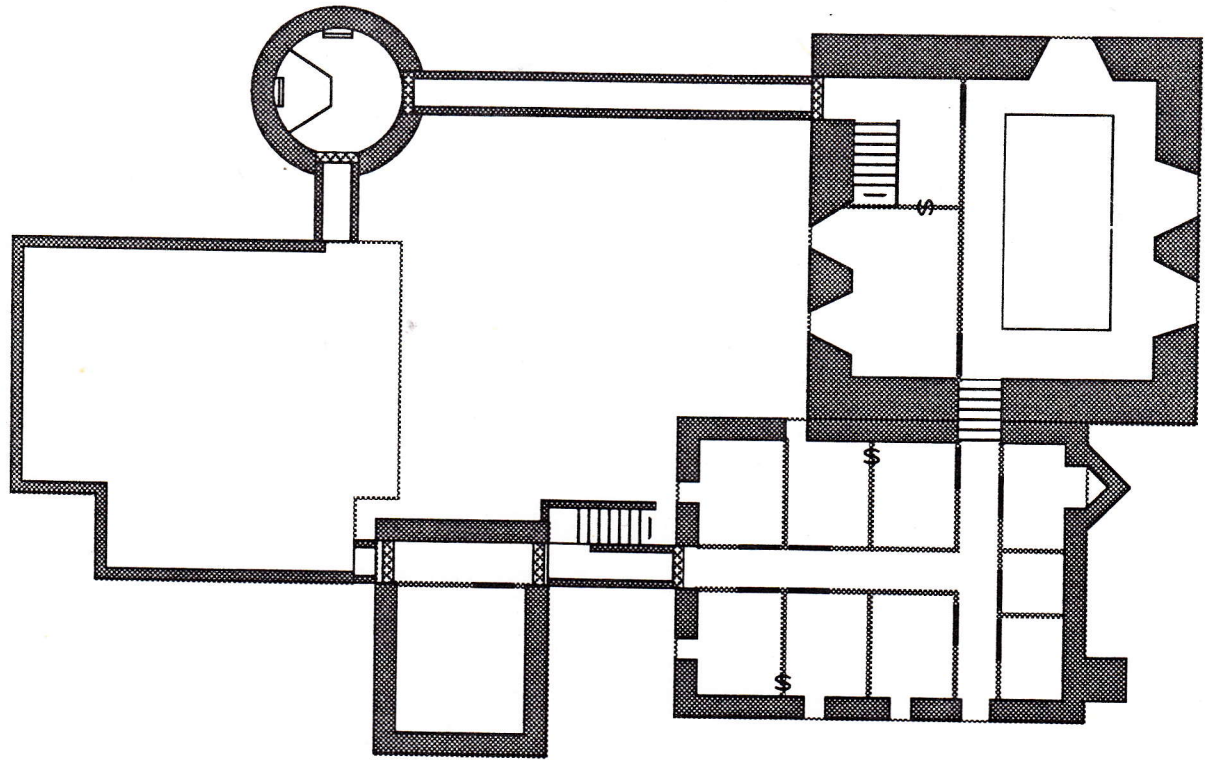


- | | | |
|---|--|--|
|  Stenvägg |  Gång med 1m hög stenvägg |  Lucka, 10cm trä, Måbar |
|  Ytterdörr, 10cm trä, järnbeslag, tvärsåld |  Trappa, trä, pilen pekar nedåt |  Hemlig lucka, 10cm trä, Måbar |
|  Innertörr, 5cm trä, Måbar |  Steg |  Underjordisk gång, 0,6x1,5m |

Släktingen Appendix II

Förklaring till kartan.

1. **Underjordiska gången:** En smal låg gång som förbinder brunnen, tornet och huvudbyggnaden samt leder ut till en hemlig utgång i skogsbrynet.
2. **Entréhallen:** Trappa upp till andra våningen, under trappan en dold lucka till 1, till höger ett skåp för kläder o dyl, till vänster en bänk.
3. **Stora salen:** Inredd för större tillställningar, fn omöblerad, upp till 8 meter i tak (se 12).
4. **Kök:** En stor eldstad, bänkar, bord, skåp och övrig köksutrustning, dörr till matförråd.
5. **Förråd:** Ett fullt matförråd med allt från salt till vin.
6. **Tjänarnas avdelning.**
7. **Verkstad:** Smedja och snickarbod.
8. **Stall:** Plats för åtta hästar och tillbehör.
9. **Brunn:** Vanlig vattenbrunn med hink i rep och vevanordning, en stege leder ned till 1.
10. **Matsal:** Här förtär ni era måltider på det matsilver som finns i skåpet.
11. **Trapphall:** En hemlig dörr leder in till matsalen, används av husan, trappa till entréhallen, dörrar till balkongen och yttermuren.
12. **Balkong:** På pelare leder denna balkong runt hela stora salen, tre stora vackra fönster i färgat glas ger en touch av lyx, kort trappa leder ner till er privata avdelning.
13. **Avträde:** Ett hål i en alkov i väggen fyller en viktig funktion.
14. **Lager:** Kol och fyrfat för kalla årstider.
15. **Klädförråd.**
16. **Privata rum:** Dessa får inredas efter tycke och smak (utanför tävlingen).
17. **Laboratorium:** Här tänker Frost inreda ett laboratorium för forskning och framställning av magi.
18. **Tornrummet:** En stege leder ner till 1 och en annan upp till 19, två dörrar leder ut till yttermurarna.
19. **Torntaket:** Luckan är låsbar från 18, kreneleringar pryder kanten.



Släktingen Appendix IV

		Weapon AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																							
		--- Basic to hit ---																							
Twang human Fi(6) hp: 37 MV 12"	Str	17	Arm 8 Mag -1 Dex -3 Shd AC 4																	17	18	PZ	11		
	Int	14																		12	13	PE	12		
	Wis	11																		13	14	RO	13		
	Dex	17																		13	14	BR	13		
	Con	15																		14	15	SP	14		
	Cha	15																		15	16	Dex	+3		
				Shortbow, PB 2 +2 +2 +2 +1 0 0 -1 -4 -5 +6 d6*2+5																		12	13	PE	12
				Shortbow, short 2 +2 +2 +2 +1 0 0 -1 -4 -5 +5 d6+2																		13	14	RO	13
				Shortbow, medium 2 +2 +2 +2 +1 0 0 -1 -4 -5 +2 d6+1																		13	14	BR	13
				Shortbow, long 2 +2 +2 +2 +1 0 0 -1 -4 -5 -1 d6+1																		14	15	SP	14
				Dagger 2 +3 +1 +1 0 0 -2 -2 -3 -3 +1 d4+1/d3+1																		14	15	Dex	+3
				Spear 6 0 0 0 0 0 0 -1 -1 -2 +1 d6+1/d8+1																		15	16	Wis	+0

Range, Shortbow: 6'-30' PB, 30'-50' short, 50'-100' medium, 100'-150' long

		Weapon AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																							
		--- Basic to hit ---																							
Ullbjörn human Fi(6) hp: 45 MV 9"	Str	18/63	Arm 5 Mag Dex Shd -1 AC 4																	17	18	PZ	11		
	Int	10																		12	13	PE	12		
	Wis	14																		13	14	RO	13		
	Dex	14																		13	14	BR	13		
	Con	16																		14	15	SP	14		
	Cha	12																		15	16	Dex	0		
				Broadsword +1 5 +2 +1 +1 +1 0 0 -1 -2 -3 +4 2d4+5/d6+6 (note: 3 attacks on 2 rounds with Broadsword)																		12	13	PE	12
				Military Pick 7 -2 -1 -1 -1 0 +1 +1 +2 +2 +2 d6+4/2d4+3																		13	14	RO	13
				L. Crossbow 1 +3 +3 +3 +2 +1 0 0 -1 -2 +2 d4																		13	14	BR	13
				Dagger 2 +3 +1 +1 0 0 -2 -2 -3 -3 +2 d4+3/d3+3																		14	15	SP	14
				Dagger, thrown 2 +1 0 0 -1 -1 -2 -3 -4 -5 +1 d4/d3																		15	16	Dex	0

Range, Light Crossbow: -60' short, 60'-120' medium, 120'-180' long

		Weapon AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																							
		--- Basic to hit ---																							
Kruse human Cl(5)/Fi(4) hp: 32 MV 9"	Str	17	Arm 5 Mag Dex -3 Shd AC 3																	17	18	PZ	9		
	Int	10																		12	13	PE	12		
	Wis	17																		13	14	RO	13		
	Dex	16																		15	16	BR	15		
	Con	15																		14	15	SP	14		
	Cha	12																		15	16	Dex	+3		
				Shortsword +1 3 +2 0 +1 0 0 0 -1 -2 -3 +2 d6+2/d8+2																		12	13	PE	12
				Handaxe (left) 4 +1 +1 +1 0 0 -1 -2 -2 -3 +1 d6+1/d4+1																		13	14	RO	13
				Longsword 5 +2 +1 0 0 0 0 0 -1 -2 +1 d8+1/d12+1																		13	14	BR	15
				L. Crossbow 1 +3 +3 +3 +2 +1 0 0 -1 -2 +2 d4																		14	15	SP	14
				Dagger 2 +3 +1 +1 0 0 -2 -2 -3 -3 +1 d4+1/d3+1																		14	15	Dex	+3
				Dagger, thrown 2 +1 0 0 -1 -1 -2 -3 -4 -5 +2 d4/d3																		15	16	Wis	+3

Range, Light Crossbow: -60' short, 60'-120' medium, 120'-180' long

		Weapon AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																							
		--- Basic to hit ---																							
Thifur human Th(7) hp: 26 MV 12"	Str	12	Arm 8 Mag Dex -4 Shd AC 4																	17	18	PZ	12		
	Int	15																		12	13	PE	11		
	Wis	10																		12	13	RO	12		
	Dex	18																		15	16	BR	15		
	Con	12																		14	15	SP	14		
	Cha	14																		15	16	Dex	+3		
				Shortsword 3 +2 0 +1 0 0 0 -1 -2 -3 +3 d6/d8																		11	12	PE	11
				Sling 1 +3 +1 +2 0 0 0 -1 -2 -2 +1 d4+1/d6+1																		12	13	RO	12
				Dagger 2 +3 +1 +1 0 0 -2 -2 -3 -3 +3 d4/d3																		12	13	BR	15
				Dagger, thrown 2 +1 0 0 -1 -1 -2 -3 -4 -5 +3 d4/d3																		13	14	SP	14
																						14	15	Dex	+3
																						15	16	Wis	0

Range, Sling: -50' short, 50'-100' medium, 100'-200' long

		Weapon AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																							
		--- Basic to hit ---																							
Viderik human Cl(6)/Mu(3) hp: 18 MV 12"	Str	9	Arm 10 Mag -1 Dex -1 Shd AC 8																	17	18	PZ	8		
	Int	17																		11	12	PE	11		
	Wis	17																		10	11	RO	10		
	Dex	15																		14	15	BR	14		
	Con	11																		11	12	SP	11		
	Cha	11																		12	13	Dex	+1		
				Staff 4 +1 +1 +1 0 0 -1 -3 -5 -7 d6																		11	12	PE	11
																						12	13	RO	10
																						13	14	BR	14
																						11	12	SP	11
																						12	13	Dex	+1
																						13	14	Wis	+3

		Weapon AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																							
		--- Basic to hit ---																							
Frost human Mu(6) hp: 16 MV 12"	Str	7	Arm 6 Mag Dex Shd AC 6																	17	18	PZ	13		
	Int	18																		11	12	PE	11		
	Wis	15																		9	10	RO	9		
	Dex	10																		13	14	BR	13		
	Con	12																		10	11	SP	10		
	Cha	17																		11	12	Dex	0		
				Staff 4 +1 +1 +1 0 0 -1 -3 -5 -7 d6																		11	12	PE	11
																						12	13	RO	9
																						13	14	BR	13
																						10	11	SP	10
																						11	12	Dex	0
																						12	13	Wis	+1

		Weapon AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																							
		--- Basic to hit ---																							
Yshnee half-elf Th(3)/Fi(2) hp: 13 MV 12"	Str	16	Arm 8 Mag Dex -1 Shd AC 7																	17	18	PZ	13		
	Int	13																		12	13	PE	12		
	Wis	11																		14	15	RO	14		
	Dex	15																		16	17	BR	16		
	Con	12																		15	16	SP	15		
	Cha	12																		16	17	Dex	+1		
				Shortsword 3 +2 0 +1 0 0 0 -1 -2 -3 d6+1/d8+1																		12	13	PE	12
				Shortbow 2 +2 +2 +2 +1 0 0 -1 -4 -5 d6																		13	14	RO	14
																						14	15	BR	16
																						15	16	SP	15
																						16	17	Dex	+1
																						17	18	Wis	0

Light Warhorse (AC 7, MV 24", HD 2, #AT 3, D d4/d4/d2, L)
(12) (12) (12) (12) (12) (12) (12)

Y-3

PP 70
OL 67
F/RT 55
MS 65
His 53
HN 25
CW 94
RL 35

PP 50
OL 33
F/RT 30
MS 27
His 25
HN 15
CW 87
RL -

Släktingen Appendix IV

		Weapon																													
		AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																													
		--- Basic to hit ---																													
Tjuvar	Str	16	Arm 8																					PZ 12	PP 60						
	Int	14		Mag																						PE 11	OL 57				
	Wis	10			Dex -4																							RO 17	F/RT 45		
	Dex	18																												BR 15	MS 50
Con	15																					SP 18	HiS 41								
Cha	12																							Dex +4	HN 20						
		AC 4																								Wis 0	CW 90				
																												RL 25			

		Weapon																													
		AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																													
		--- Basic to hit ---																													
Stridsmän	Str	18/10	Arm 5																					PZ 13	PE 14						
	Int	10		Mag																						RO 20	BR 16				
	Wis	10			Dex																							SP 20	Dex 0		
	Dex	13																												Wis 0	
Con	17																														
Cha	10	AC 4																													

		Weapon																													
		AC 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4																													
		--- Basic to hit ---																													
Prästinnor	Str	15	Arm 10																					PZ 9	PE 12						
	Int	16		Mag																						RO 18	BR 15				
	Wis	16			Dex																							SP 19	Dex 0		
	Dex	14																												Wis +2	
Con	15																														
Cha	16	See below																													

Special characteristics:

scream attack, save vs PZ or stunned for the rest of the round
70% chance of spell turning, if save is not made: maximum effect
80 psionic points, 7th level of mastery

P1: (35)

AC 5, [Zee]: Body Weponry (1/r), Dimension Walk (without error) (1/t)



V1: (40)

V2: (40)

V3: (40)

V4: (40)

V5: (40)

V6: (40)

S1: (40)

[Zeb]

S2: (40)

[Luke]

T1: (30)

T2: (30)

T3: (30)

T4: (30)

T5: (30)

T6: (30)

P2: (35)

AC 5, [Ailee]: Expansion (5/r), Cell Adjustment (1/hp, 5/r) *stunned 20 round*

P3: (35)

AC 3, [Bee]: Body Weponry (1/r), Cell Adjustment (1/hp, 5/r)

P4: (35)

AC 3, [Cee]: Body Weponry (1/r), Molecular Agitation (1/r)

P5: (35)

AC 3, [Dee]: Body Equilibrium (1/r), Molecular Agitation (1/r)

S3: (40)

S4: (40)

S5: (40)

S6: (40)

T7: (30)

T8: (30)

Grog (AC 6, MV 9", hp 49, THAC0 20, #AT 1, D 2d8+7, L (10"))

(49)

(49)