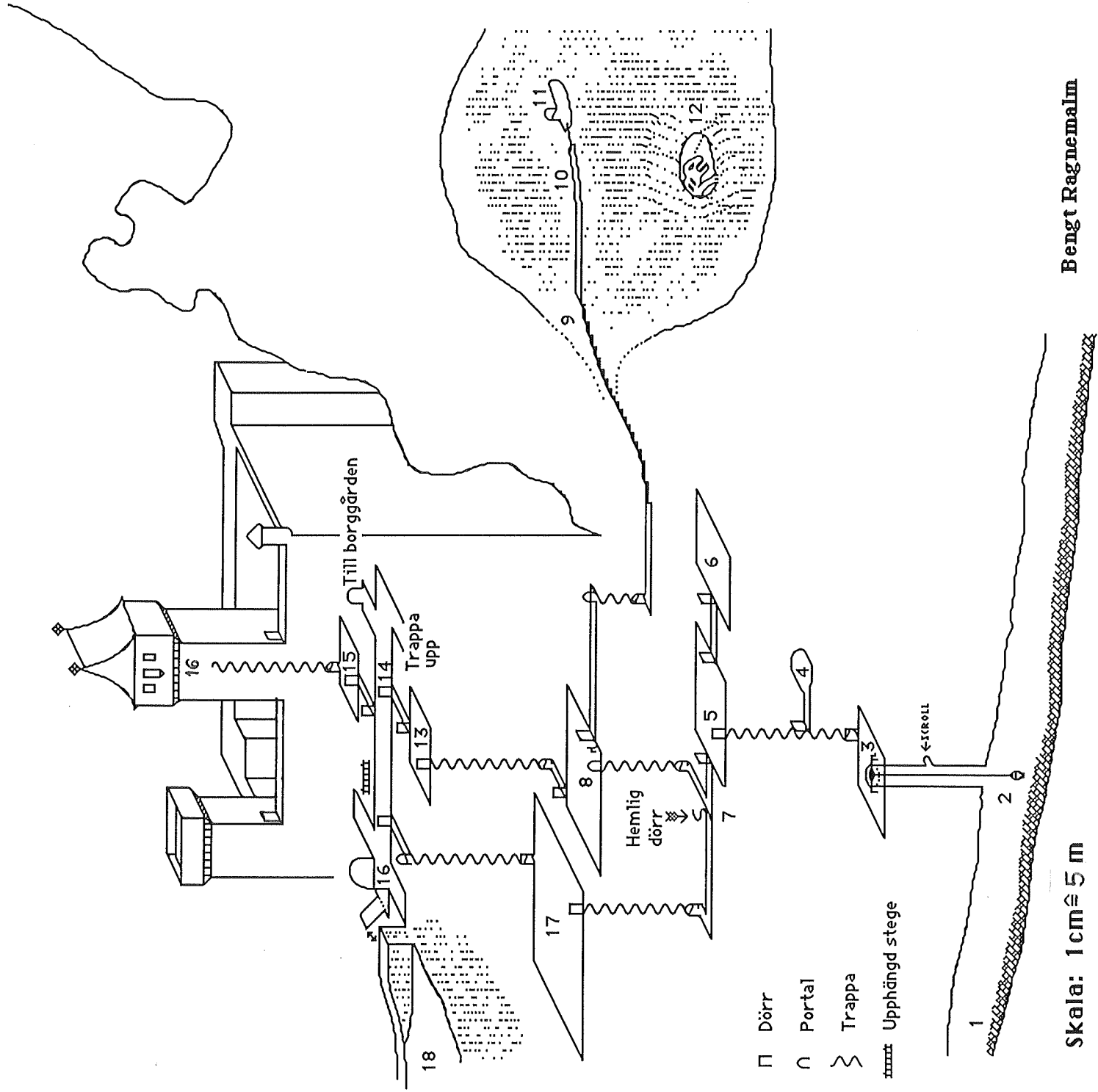


Individaella AD&D-tävlingen

Kvalskenario.

Karta över riddar Rakskäggs slott.



Skala: 1 cm ≈ 5 m

Bengt Ragnemalm

INDIVIDUELLA AD&D-TURNERINGEN
PÅ LINKÖPINGS SPELKONVENT 1986 (LinCon86)
KVALSCENARIO

SPELARNAS INLEDNING

Handlingen utspelar sig i det lilla kungariket Suliath. Det regeras av kung Theodmon.

Kungens enda barn, prinsessan Krusidull har kidnappats av den girige Riddar Raxskägg, som nu kräver en stor lösensumma. Lösensumman är så stor att kungen fruktar att Riddar Raxskägg kan ta makten i landet med hjälp av så mycket guld. Därför har kungen beslutat att frita sin dotter. Han har kallat till sig ett halvdussin personer som är dugliga nog att kunna lyckas med uppdraget.

Det är ni.

(Spelledaren delar ut karaktärsbladen till spelarna. De delas ut slumpmässigt. Spelarna får på INGA VILKOR se den hemliga delen av någon annans karaktärsblad!)

Ni har alla en del hemlig information. Ni bör låta den vara hemlig. Lita inte alltför mycket på vad andra "avslöjar" om sina fördolda motiv.

(Notera namnen på alla spelare på respektive plats!)

Bland er finns:

Alfred den Tappre, en tapper och stark krigare i sina bästa år. Hans hår har samma färg som hans svärds klinga - grått!

Alfred spelas av:..... Poäng:

Bulk den fete, en präst vars talanger främst är på det andliga planet. Uppriktigt sagt är han riktigt fet. Hans främsta uppgift är att hela era skador så gott det går.

Bulk spelas av:..... Poäng:

Chalice den förtrollande, en kvinnlig magiker.

Chalice spelas av:..... Poäng:

Dick Efre, ytterligare en trollkarl. Kungens rådgivare vill inte lita helt på den fysiska styrkan och har därför tagit med två trollkarlar i sällskapet.

Dick spelas av:..... Poäng:

Eric Cururil, en krigare som är betydligt yngre och mindre erfaren än Alfred. Han är en legoknekt som råkade passera genom landet när kungen samlade folk.

Eric spelas av:..... Poäng:

Fredrik den Kvicke, en gymnastiskt begåvad ung man.

Fredrik spelas av:..... Poäng:

Ni har tagit er till Riddar Raxskäggs slott tillsammans med ett antal andra av kungens folk. Där finns ett antal soldater och en präst. Meningen är att ni skall få ut prinsessan ur slottet, och sedan kan de andra hjälpa er därifrån. Prästen kan vara bra att ha om någon av er fått så svåra skador att de måste läkas på plats.

En spejare har funnit en möjlig ingång till slottet. Han leder er till en liten grottoppning där ni går in...

FORTSATT INLEDNING FÖR SPELLEDAREN

Tyvärr har kung Theodmon missbedömt ett par av dem. Alla är inte helt pålitliga. Där finns bland annat Bulk Den Fete, som är Riddar Rakskäggs spion hos kungen. Där finns också Dick Mus som är trogen en annan adelsman, hertig Randasor som har planer på tronen. Dick Mus tänker mördra prinsessan om tillfälle ges, för då kommer hans herre närmare tronen.

Det finns dock kungatroget folk i expeditionen. Den främste är Alfred Den Tappre som är beredd att ge sitt liv för kungen. Ja, i själva verket vill han mycket gärna ge sitt liv. Han vill dö hjälteodden så att han säkert kommer till himmelen.

Eric Cururil är också ganska pålitlig. Hans mål är att bli en mäktig man, och det ser han en chans till nu. Om bara prinsessan kan bli kär i honom så blir ju tronen hans en dag.

Chalice är en kvinnlig magiker som absolut inte ville med på denna expedition. För en månad sedan råkade hon av misstag bränna av en magic missile på en gammal gubbe som hon trodde var farlig. Gubben dog, och hans söner har sedan dess jagat henne. Hon vet att hon är förföljd. Vad hon inte vet är att Fredrik Den Kvicke är en av gubbens söner...

Dessa sex har rest från kungens slott till Riddar Rakskäggs slott. Resan har gått snabbt och smärt fritt. En spejare har varit vid slottet i förväg, och han föreslog att de skulle pröva en underjordisk gång som bör leda in i slottet.

SPECIELLA INSTRUKTIONER TILL SPELLEDAREN

Ett scenario av detta slag måste givetvis spelledas med lite försiktighet. Spelarna skall inte skrika ut vad som helst hur som helst. De skall kunna skicka lappar till dig, och du kan svara med lappar. Om t.ex. Fredrik säger rekt ut att "jag hugger Chalice i ryggen" så kommer ju ingen av de andra spelarna att hysa minsta tvivel om varför hon plötsligt föll död ner, trots att ingen såg det.

Tag eventuellt spelare åt sidan om de gör komplicerade saker utom de andras synhåll. Om igen gäller detta ÄVEN om spelaren inte har några fula planer. Alla skall misstänka alla, och det bör du uppmuntra på detta diskreta sätt.

En variant som inte ger så farliga avbrott är att **skicka lappar**. Även om man inte gör något skumt så bör man skicka lappar om man gör något utan de andras insyn! Osäkerheten är MYCKET viktigt! Det är den som ger den paranoida känslan.

Speciellt bör formler hanteras med hjälp av lappar. Spelaren talar om att han troller, men han behöver inte säga vilken formel. Det meddelar han spelledaren via en lapp. Materiella komponenter kan givetvis vara synliga för de andra.

Glöm inte att det ofta finns en chans för andra att se vad någon försöker göra i hemlighet.

NON-PLAYER CHARACTERS:

Riddar Rakskägg

Fighter level: 6
Hit points: 30
Armor Class: 3
Hits AC0:
Vapen: long sword
Skada: 2-9
Strength: 16
Intelligence: 14
Wisdom: 10
Dexterity: 15
Constitution: 12
Charisma: 16
Comeliness: 12

Riddar Rakskägg är en kompetent krigare. Han tror att han skall kunna göra livet för gemene man lättare genom att störta kungen och ta makten själv. Kompromisser och samarbete med andra som tycker likadant hindras av hans äregirighet och stolthet. Han anser sig själv vara den idealiske ledaren för landet.

Han är dock hård mot dem som är mot honom. Han är föga främmande för råa avrättningsmetoder. Han ursäktar sådant med att det har en avskräckande effekt. Han tycker om vapenskrummel och våld.

Om expeditionen förlorar i striden mot Rakskägg så kommer Rakskägg utan vidare att hugga ner alla utom Bulk och Chalice. Chalice får en chans att be för sitt liv. Om hon snabbt svär trohet mot Rakskägg och verkligen kryper för honom och spelar svag kvinna så kommer Rakskägg att benåda henne. Hon kommer i så fall att kunna ta hem enbart överlevnadspoängen. Rakskägg berövar henne nämligen alla magiska saker utom hennes egen formelbok.

Trollkarlen Bregulac

Magic-user level 7
Hit points: 25
Armor Class: 6
Hits AC0:
Strength: 16
Intelligence: 16
Wisdom: 11
Dexterity: 16
Constitution: 15
Charisma: 8
Comeliness: 10

Bregulac är Rakskäggs bästa vän. Han kommer förmodligen inte att figurera i äventyret, men om hjältarna av någon anledning skulle gå "en trappa upp" så kommer Bregulac att höra dem och ingripa. Han kommer däremot inte att höra strider i hallen eller larmklockan. Däremot märker han om någon lägger Fireball (för då skakar hela slottet).

Innan han går in i strid så lägger han en Minor Globe Of Invulnerability samt Shield på sig själv. Han kommer att presentera sig med Fireball, Lightningbolt, Magic Missiles och liknande. Han är inte god att tas med. Han kommer att spara Bulk om han kan, men offerar honom utan att tveka om det behövs. Prinsessan kommer han dock att spara om det är möjligt. Han offerar henne bara om det är nödvändigt för att rädda sig själv eller Rakskägg.

Bregulac slåss knappast med vapen så länge han har bra formler kvar. Han bär en Cloak Of Displacement, vilket gör att första fysiska attacken mot honom missar automatiskt.

Om mot förmodan Chalice skulle lyckas komma in i Bregulacs privata rum (genom move silent och kanske backstab) och lyckas ta med sig Bregulacs formelbok därefrån så har hon lyckats med "hitta trollformler"-vilkoret så till den milda grad. Det är värt ett rejält plus i kanten! Det är dock inte så troligt. Hon måste lyckas med move silent två gånger (in och ut). Misslyckas hon är hon klart dödens!

Prinsessan Krusidull

Level 0
Hit points: 2
Armor Class: 9
Hits AC0:
Strength: 7
Intelligence: 11
Wisdom: 8
Dexterity: 15
Constitution: 8
Charisma: 10
Comeliness: 16

Prinsessan Krusidull är 19 år gammal. Mentalt är hon ett oskyldigt flickbarn med en del konstiga ideer. Hon beundrar krigare enormt. Hon lutar blint på alla sina räddare. Om Dick säger åt henne att dricka ur hans giftflaska ("drick, det gör dig gott!") så gör hon det utan att säga emot, förutsatt att ingen av de andra lägger sig i förstås.

Hon kan mycket väl förälska sig i någon av hjältarna, framför allt Alfred och Eric. Hon kräver att han skall vara: tystlåten, stark, beskyddande (mot henne) och tapper. Han måste alltså slåss (med framgång) i hennes åsyn, hålla sig nära henne för det mesta och inte blanda sig i gräl. Den som bäst uppfyller detta kommer hon att bli kär i. Han måste dock fria innan de är ute! Om han friar innan hon hunnit bli säker så räknas det MOT honom.

Hon har alltså mycket lätt för att bli kär, men om inte Eric (eller någon annan) friar så kommer han ingenstans.

Hon är tyvärr inte till någon som helst hjälp för partyt när de söker sig utåt. Hon hade ögonbindel när hon fördes hit, så hon kan inte visa vägen.

Kocken

Kock level 3
Hit points: 20
Armor Class: 8
Hits AC0:
Vapen: körtyna
Skada: 2-7
Strength: 16
Intelligence: 6
Wisdom: 9
Dexterity: 10
Constitution: 17
Charisma: 9
Comeliness: 7

Rakskäggs soldater

Fighter level 2
Hit points: 10
Armor Class: 6
Hits AC0:
Vapen: long sword
Skada: 1-8
Strength: 14
Intelligence: 10
Wisdom: 10
Dexterity: 10
Constitution: 14
Charisma: 10
Comeliness: 10

Fido

"Hubaluba"
Hit Dice: 5
Attacks: Bett för 1d8
Hit points: 25
Armor Class: 5
Hits AC0:

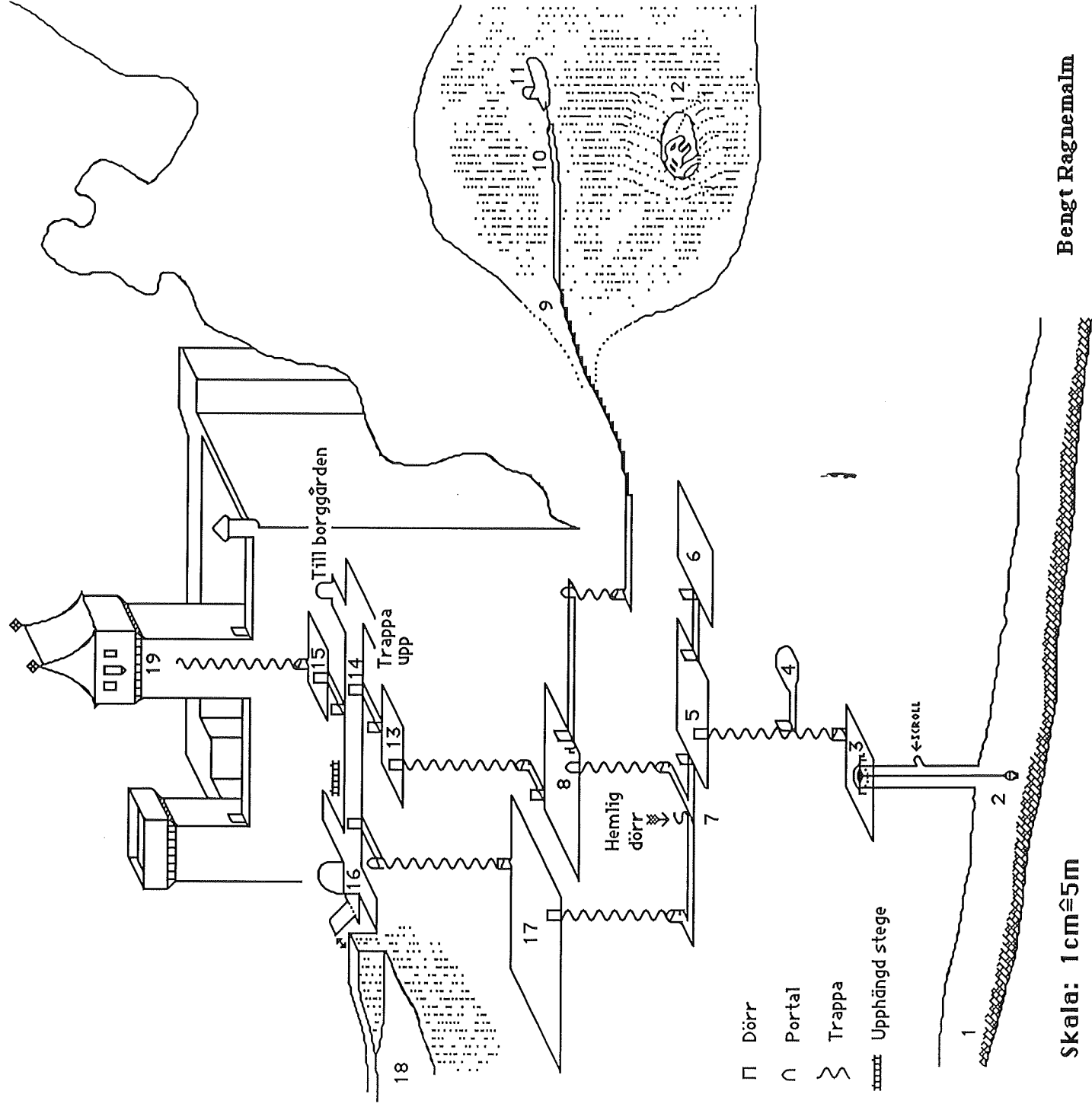
Fido är Riddar Rakskäggs "lilla gulliga" husdjur. Den är ett folksket blodtörstigt monster som bara Rakskägg kan kontrollera. När inte Rakskägg är tillsammans med Fido så får Fido vakta Rakskäggs reservkassa nere i <4>. Denna kassa är totalt 400 gp, 2500 sp och 3700 cp.

Fido är ett hundliknade monster, men stor som en liten häst samt med stora betar.

Individaella AD&D-Gävlingen.

Kvalsenario.

Karta över riddar Raksäggs slott.



INDIVIDUELLA AD&D-TURNERINGEN
PÅ LINKÖPINGS SPELKONVENT 1986 (LinCon86)
KVALSCENARIO

RUMSBESKRIVNINGAR

1. Ingång.

Det är till den här grottan som äventyrarna kommer att bli visade till av spejaren. De blir sedan i det närmaste beordrade att gå in här. I grottans botten rinner det en liten fjällbäck bland stenarna. Vattnet är mycket rent och fullt drickbart. Grottans ingång är dold av några buskar och träd men är lätt att hitta om man letar efter den.

2. Brunnens botten.

Här hänger det en hink i ett rep som leder upp genom ett mörkt hål i taket. Precis under hinken så är det ett litet grunt vattenfyllt hål som tjänstgör som brunn men annars så är här lika fullt an stenar som överallt annars i grottan så att om någon skulle falla ner här så spelar det ingen roll ifall han faller i brunnen eller brevid. Dör gör han ändå!
Repet håller för hela partyt på en gång men det är fuktigt och mossbeväxt så det ser inte ut att göra det! (Ser ut att hålla för kanske 3-4 stycken i taget.)

5 meter från toppen på det 30 meter höga hålet finns det en liten spricka med ett elfenbensrör i som är märkt med texten "Eld och lågor". Röret innehåller en scroll med en 12 d6 fireball. (Scrollen fungerar så ett den inte skapar en viss volym med eld utan elden håller sig alltid inom formelns area, 12 meter i diameter. Detta kommer en magiker att inse omedelbart som han har läst den med read magic.) Alla som klättrar på repet kommer att kunna se att det ligger en typisk scrollcase med texten "Eld och lågor" på i sprickan men ingen kan ta den utan risk för att ramla ner. Man måste förstås ha någon ljuskälla för att se scrollen. Om en tjuv försöker klättra på hålets väggar så måste han slå ett climb walls-slag en gång varje 5 meter. Detsamma gäller om han försöker ta scrollen.

3. Brunnsummet.

Här finns det fem hinkar och en vevanordning till brunnen.

Det är möjligt att någon försöker ta livet av någon kamrat redan här. Den effektivaste metoden är att knuffas. Se noter.

4. Fidos rum.

Dörren hit in är spärrad med en tvärså. Här inne finns Riddar Raxskäggs husdjur Fido. Fido har en fantastiskt god hörsel och brukar ställa sig bakom hörnet på norra sidan och lurpassa på de som kommer in för att sedan kasta sig över dem om det inte är Raxskägg. Fido är fastkedjad med en stor kedja som räcker nästan ända fram till dörren. Han bär en stor tydlig namnbricka i sitt halsband.
Pengar (se Fidos beskrivning) ligger i en kista (1/2 meter lång) inne i rummet.

5. Soldaternas allrum.

Stort rum som är perfekt städad. Det finns ett par bord i mitten av rummet och 15 stolar som är prydligt uppställda kring borden. På ett av borden ligger det ett 50-tal stickor i olika storlekar väl sorterade.
Från dörren till höger (rum nr 6) så hörs det tydliga ljud av allmänt buller och bång och rop i stil med "Inte under mattan idiot!", "Flytta på dig!", "Han klev i dammhögen!" etc.

Om partyt kommer hit uppträder efter att ha befriat prinsessan Krusidull så kommer de att höra ljudet av fler soldater som kommer ner från <17>. Det är frågan om ganska många, sådär 25-30 man, beroende på om de fem

i <6> är med eller ej, vilket de är om partyt smög sig förbi dem obemärkt. Partyt har inga möjligheter att passera ut denna väg utan måste vända upp igen.

Om partyt inte lämnat några spår efter sig här kommer soldaterna inte att ana något på en stund. De går inte in i rum 6 med en gång, utan sätter sig bara med lite förströelser, pratar och spelar ett spel (med de nämnda stickorna).

I annat fall slår de larm. 15 av dem kommer att rusa upp för att kolla om Krusidull är kvar, så att partyt möter dem i trappan.

Om partyt blir upptäckta eller röjer sig så följer en vild jakt uppför trapporna. Det blir säkert en strid vid vindbryggan mot de förföljande soldaterna. Låt partyt få ett litet förspång så att de blir upphunna först vid vindbryggan (om de inte väljer strid eller sinkar varandra). De 25 soldater som är kvar i <17> kommer upp ca 4 ronder efter att partyt når vindbryggan.

6. Soldaternas sovrum.

Här inne finns det 5 av Riddar Rakskäggs män som håller på och städar upp rummen. Dom är beväpnade som vanligt men deras sköldar står i nord-östra hörnet av rummet.

Eventuella fångar berättar efter måttlig övertalning vad partyt vill veta, till exempel var prinsessan finns, hur man kommer ut etc. De vet givetvis inte säkert var alla soldater finns eller var Rakskägg för tillfället befinner sig. (Ingen av dem har sett Bulk förr.) De kommer på inga villkor att tala om att den hemliga dörren finns. De befarar att de kan bli dödade om de talar om att de kan få hjälp av de andra soldaterna som kan komma den vägen. De hoppas att partyt skall lämna dem bakom sig i tron att de bara kan komma ut samma väg som partyt går.

7.

I hörnet där gången svänger finns det en hemlig dörr. Det är en chans på sex att hitta den om man letar och ytterligare en chans på sex att hitta öppningsmekanismen till den som sitter i form av en liten dold knapp ovanför dörrkarmen till rum 5. (Under förutsättning att man letar på rätt ställe förstås.)

8. Vaktrum.

Det sitter en vakt på en stol i sydöstra hörnet på en stol och sover tungt. Han vaknar inte av annat än av kraftiga ljud. Han har en nyckelknippa i bältet som går till den östra dörren som nu är låst och till prinsessan Krusidulls kedja.

Mot norra väggen står det ett bord och på det står det en bricka och en tom skål som det har funnits någon tunn soppa i.

9. Stora grottan.

Efter den långa trappan så öppnar sig den smala och bara två meter höga gången i en enorm grotta som är 20-30 meter bred och hela 70 meter från golv till tak. Eftersom det är så mörkt så syns det dock inte riktigt hur stort det är. Grottan fortsätter inåt berget i en svag sväng åt vänster.

10.

De sista tio meterna blir avsatsen så smal att man inte kan gå i bredd på den. Om en tjuv försöker klättra på grottans väggar så måste han slå climb walls en gång varje tio meter.

I slutet på avsatsen ligger det en planka över till en annan, bredare avsats med en grotta i.

Balansgång över plankan, om någon försöker knuffas på avsatsen och sådant: se noter.

11. Prinsessans grotta.

Grotta. Inne i grottan sitter prinsessan Krusidull fastkedjad i väggen. Låset till kedjan kan öppnas med en av nycklarna från vakten i rum 8.

Prinsessan är hungrig och törstig, ty hennes väktare går inte med mat till henne mer än varannan dag.

12. Monstrets håla.

30 meter nedanför den smala avsatsen finns det ett fruktansvärt monster som bara väntar på att någon eller något skall ramla ner så att det kan fånga och äta upp det. Monstret har faktiskt suttit här nere och väntat i 420 år då det senast ramlade ner någon. Äta behöver det egentligen inte; det gör det bara för syns skull.

Monstret är en slags ödledrake med långa armar och kommer att fånga den som faller handlöst mot botten... Den olycklige kanske tror att han just har blivit räddad, men ack vad han bedrog sig. Monstret kommer att, fullt synligt för de där uppe, i en långsam svepande rörelse föra upp "maten" till munnen och bita på den. (Monstret ser inte så bra så han känner efter vad det är genom att bita på maten.) Om maten är mjuk så väljer monstret maten med ett ljudligt gurglande. Men om maten är hård (metallrustning som splint etc) så stoppar monstret upp för att ta av "korken", dvs han rycker av huvudet på personen i fråga. Huvudet slänger monstret iväg, medan han tar resten och suger ur innehållet i ett högt men kort "slurp!"

Att dö på detta sätt kan definitivt inte godkännas som "hjältedöd" för Alfred.

13. Kök.

Det finns inga människor i köket men ganska mycket köksprylar. Det finns en stor vedeldad spis mot den vänstra väggen. (Den västra.)

Här finns bara kocken, en saftig bit med köttysa. Om han varit lite smartare skulle han nog ha sprungit ut och kallat på hjälp direkt, men han kommer i stället att anfalla inkräktarna. Först när han är nere på 10 hp inser han behovet av hjälp och flyr.

14. Entrehall

Fem meter hög och sju meter bred korridor. Åt vänster kan utgången ses med portarna öppna men vindbryggan halvvägs upphissad.

Borggården är helt innesluten av mur och det går inte att komma vidare någonstans utan att bli sedd av de vakter som alltid patrulerar murarna.

Trappan längst i öster leder till de övre delarna av slottet och om partyt går upp här så kommer de efter en mycket lång korridor med tre dörrar att bli bryskt stoppade av Riddar Rakskäggs vän Bregulac. Hur han presenterar sig kan läsas i beskrivningen av honom. Han bränner hellre iväg hela arsenalen på en gång än att riskera att bli lurad av någon han inte känner.

Bregulac kommer inte att höra ifall någon skulle slåss på våningen under honom så. Han kan bara bli inblandad i striderna ifall partyt går upp till honom eller ifall de skulle kasta sin fireball. Hela slottet kommer i så fall att skaka oroväckande och Bregulac kommer att känna igen sin favoritformel fireball vilket gör att han blir extra nyfiken. Han dyker i så fall upp fem ronder senare (men då är partyt förhoppningsvis ute redan).

15. Riddar Rakskäggs läsrum

På dörren sitter det en träskylt med texten: "Stör ej!", undertecknad Rakskägg. Rakskägg sitter här inne och läser och vill vara i fred. Även

mindre ljud kan få honom att sticka ut huvudet och ryta att han inte vill bli störd. Om då partyt finns utanför så rusar han tillbaka in i rummet och drar i ett rep. Detta rep ringer i larmklockan som leder till rum 17. Larmklockan hörs inte upp så partyt kommer inte att höra den. Efter det så sliter han åt sig sin sköld och rusar ut för att slåss. Sin rustning och sina vapen bär han alltid på sig.

Om alla i partyt smyger förbi dörren så kommer Rakskägg inte att höra någonting, och partyt kan fortsätta mot utgången utan problem.

I rummet finns Rakskäggs läsbord, några stolar, en bokhylla samt en kista med Rakskäggs militära avlöningsskassa. Den innehåller 750 gp och 1200 sp.

16. Utgång.

Portarna är öppna men vindbryggan är halvvägs upphissad. Vindbryggan går inte att hissa ner härifrån, den styrs från våningen ovanför. Om partyt tar stegen som sitter på väggen strax före utgången så kan de ta sig ut med hjälp av den.

Vindbryggans längd är väl tilltagen så det är ingen större risk att någon skall ramla ner i vallgraven när han hoppar ner från vindbryggan om han inte blir knuffad... Det finns ingen möjlighet att kontrollera vindbryggan härifrån. Maskineriet finns längre upp i porttornet.

Vallgraven ligger långt nedanför och är tyvärr ganska grund. Man kan se klippor sticka upp mest överallt i vattnet. Ett fall ner i den ger 6d6 skada.

Ett hopp ner här med hjälp av Feather Fall är den perfekta flyktvägen för Dick. Han kan snabbt försvinna runt hörnet på slottet och bort bland klipporna.

Om larret gått så kommer partyt att höra att vakterna är på väg uppför trappan långt innan de vakterna kommer ut genom dörren. Dörren öppnas inåt, mot entrehallen. Den står öppen när partyt kommer, så ljudet av soldaterna hörs tidigt (se 17). Det finns tyvärr ingenting att spärra för dörren med (stegen har fel längd) men en trolig lösning kan vara att Alfred offerar sig (vilket han säkert föreslår) och ställer sig ovanför trappan för att stoppa dem. Samtidigt så har förstås partyt kanske Rakskägg att slåss med vilket kan krångla till det lite för dem. Alfred har gott om tid att komma på plats innan soldaterna kommer. Se nedan.

Att ta sig över vindbryggan tar olika mycket tid beroende på metod. Tjuvarna kan ta sig över klättrande, vilket går på två ronder samt kräver ett climb walls-slag.

Med stegens hjälp går det fort. Två figurer kan ta sig över på en rond efter varandra, men prinsessan räknas som två.

De kan förstås välja det jobbiga sättet; att knuffa upp varandra så att den översta (av minst tre) når överkanten, varefter han sätter sig och hissar upp de andra med rep. På det viset kan man bara få upp en figur per rond.

17. Vaktrum.

I det här stora rummet finns det hela 50 soldater! Om de får höra larmklockan så rusar de genast upp till entrehallen och in till Rakskägg för att höra vad som står på. Det tar dem 10 ronder från att larmklockan har ringt till att komma upp till entrehallen. De kan höras 5 ronder i förväg, på grund av ekot i trappan.

18 Utanfö.

När de överlevande äventyrarna (eventuellt med prinsessan) sprungit en bit bort från slottet (med ljudet av vindbryggan som hissas ner bakom sig för att släppa ut Rakskäggs soldater) så uppenbarar sig en grupp ryttare från

en dunge i närheten där de hållit sig gömda. Det är kungens män, de som följde expeditionen hit. De flyende slits upp på var sin häst och kommer snabbt bort från platsen. Om prinsessan förgiftats för sent så ser prästen det och hjälper henne. Här är platsen för ett lyckligt slut.

19 Rakskäggs bibliotek.

Trappan från Rakskäggs läsrum slutar här i ett tornrum med fin utsikt genom flera fönster. Det finns ingen annan väg ut än genom dörren in, om man inte hoppar ut genom fönstret. Det är 20 meter ner till murarna nedanför. Murarna patrulleras tyvärr av åtskilliga soldater.

Om partyt försöker hissa sig ner med rep till muren, och därifrån springa mot porttornet, så kommer det att dyka upp en soldat per rond mellan dem och tornet efter det att den första figuren hissat sig ner. En fireball kan dock rensa muren helt, då de som överlever flyr i skräck. Därefter får partyt fem ronder på sig innan det kommer fler soldater, men då kommer tre per rond.

Innan dess bör partyt ha nått porttornet. Där finns kontrollen för vindbryggan samt en trappa upp till tornetaket. Fönstret ut här är för små att ta sig ut genom. Däremot kan man hissa sig ner med rep från taket ner på vindbryggan. Här kommer också soldater - tre per rond. Även här kan en fireball ge ett andrum på fem ronder.

Det tar en rond att ta sig ner på repet utan risk på bägge ställena. Prinsessan måste så klart hissas ner. Räkna med att det tar tre ronder att knyta fast henne stadigt och två ronder att hissa ner henne.

Om partyt tvingats ta den här vägen så är de illa ute!

Scenario av Bengt och Ingemar Ragnemalm

NOTER

HOLD PERSON: Det är mycket troligt att Bulk försöker hjälpa Rakskägge med en Hold Person i ett kritiskt ögonblick. Om den läggs på EN person så **SKALL** den lyckas. Om den läggs på två en gång så skall EN av dem hold'as. Om den läggs på tre så skall minst en klara sig och minst en hold'as. Detta för att denna viktiga formel inte skall bli vare sig verkningslös eller helt fatal (vilket den blir om både Alfred och Eric missar sitt save).

LAPPSKICKNING: Glöm inte att det alltid finns en risk att någon upptäcker om någon gör något i hemlighet. Som exempel kan jag nämna om en av tjuvarna gör pick pockets. Det skall givetvis anges på en lapp, men någon av de andra kan se det ändå. Om någon lägger trollformler så inser givetvis alla andra att han gör det, men man kan sällan veta vad som läggs. Spelare som troller kan därför skicka lappar där de anger vilken formel de lägger. Detta bör göras konsekvent, vare sig spelarna har intresse av att dölja vilken formel de lägger eller ej. De får gärna säga högt vad de gör, men de skall ändå skicka en lapp där de anger exakt vad de lägger. Det behöver ju inte gå till överdrift förstås. Om det absolut inte finns anledning till lappskickning i ett visst fall: låt bli!

ROLLSPEL: Givetvis skall rollspel uppmuntras! Sätt gärna plus eller minus för bra eller dåligt rollspel i bedömningen! Hela poäng skall inte ges enbart för rollspelande, men det kan bli tungan på vågen. Om du vid något tillfälle måste välja en av flera som någon (tex Fido) skall slå mot, så välj gärna den som är tråkigast.

NÖJET: Kom ihåg att det viktigaste för spelarna är att ha det skall vara roligt och spännande. Det är lite tråkigt om någon går åt redan i brunnen, men om det är **RIKTIGT** smart gjort så kan det gå.

KNUFFAR MED MERA: Den som utför knuffen slår "to hit" mot AC 10 +/- DEX-justeringar. Om träff: Den knuffade slår ett save mot DEX. Om det lyckas så faller man ej. Savet görs med 3d8 i de flesta fall. Om man knuffas medan man hänger i ett rep så slår man med 2d8, liksom om man knuffas när man står **BREDDVID** brunnen.

Om det misslyckas, men inom 5 poängs marginal så kan den knuffade dra med sig den som knuffar. Båda slår då slag mot DEX, och om den knuffade lyckas och den som knuffar misslyckas så faller båda!

I brunnen finns en chans att greppa repet i fallet genom save mot DEX med 3d8.

Bra spelare är ofta så kreativa att de hittar på en massa saker som man inte tänkt på. Ofta kan det lösas med saves mot abilitys. Saves mot abilitys slås med d8'or med följande vägledning i tankarna: Jättelätt: 1d8 Lätt: 2d8 Svårt: 3d8 Jättesvårt: 4d8 Nästan omöjligt: 5d8

Om man går balansgång på brädan över till Krusidulls håla så måste man slå ett save mot DEX igen. 2 tärningar för folk utan metallrustning och 3 för de som har metallrustning. Det är dock meningen att de som är mest lämpade att gå över (Fredrik och Chalice) **INTE** skall ramla ner genom ren otur. Möjligtvis kan det ske genom att någon knuffas eller försöker slå ner brädan, men till och med då skall de få en chans att slå ett save och klara sig. Prinsessan måste hjälpas över. Slå gärna ett save, men låt ingen falla ner annat än som en följd av attentat från de kära kamraterna. Om save't misslyckas så kan du ju dramatisera det lite, men utan att någon faller. Det kan ju vara "ruskigt nära", så blir det lite spännande.

OM BEDÖMNINGEN:

Efter tävlingen skall resultaten rapporteras till tävlingsledningen för sammanställning och uttagning av finalister.

Alla spelare bör inse ungefär hur många poäng de fått. I ett par fall så sker bedömning efter vissa kvantitativa gränser. Dessa är:

Alfred: 3: Trivialt. Antingen kommer prinsessan ut eller inte. 2: Idealfallet är att Alfred går mot en övermäktig fiende och tycker: "Fly, fly! Jag uppehåller dem!". Helst skall då någon verkligen lyckas fly! Om Alfred bara blir besegrad i relativt jämn strid så kan HÖGST en poäng delas ut - normalt ingen. Om Alfred dör genom en olycka eller blir mördad så blir det så klart ingen poäng. 1: En förrädare räcker för poäng. Förrädaren kan vara Rakskägg eller någon i gruppen. Det måste inte vara en riktig förrädare, bara Alfred själv såg personen som en sådan. Alfred bör på något sätt ha motiverat sina handlingar för övriga gruppen. Om mer än en förrädare straffas, sätt ett "plus i kanten", liksom om spelaren hårdtrar sin roll så långt att han tar sig tid till någon form av "formell" avrättning (på plats, så klart). Att ta en person som fånge för framtida rättegång godkänns om fången verkligen blir med ut.

Bulk: 3: Rakskägg lever: minst en, normalt 3 poäng. Rakskägg död: 0 poäng. Om partyt av någon anledning tar med Rakskägg som fånge skall Bulk få poäng. Om Bulk övertalat de andra att ta honom som fånge i stället för att döda honom skall 3- poäng ges. 2: Trivialt. 1: Poäng ges om utpressningen mot kungen kan fullföljas. Rakskägg behöver inte leva för det: Breguiac kan sköta det. Prinsessan måste leva.

Chalice: 3: Trivial. 2: Om Chalice lämnar äventyret levande med fireball får hon full poäng. Om hon kommer därifrån med Bulks bok: 1 poäng. Om hon dödas med fireball i sin ägo: ge 1 poäng (som tröst - det räcker inte till final ändå). 1: Trivial.

Dick: Alla är triviala att bedöma. Ge plus eller minus beroende på hur spelaren spelade.

Eric: 3: Om prinsessan spelas enligt anvisningarna bör denna punkt vara lätt att bedöma. Om Eric inte friar innan prinsessan befriats (och sammanförts med eskorten utanför) så kan han inte lyckas. Om Eric friar och får ja, men sedan han eller prinsessan dör, så får han 2 poäng. 2: Upp till 200 gp: inga poäng. Över 200 men under 400 gp: 1 poäng. 400 gp eller mer: 2 poäng. 1: Trivial.

Fredrik: 3: Om Chalice överlever: ingen poäng. Om Fredrik själv orsakar hennes död **ELLER** kan förklara henne hämnad "offentligt" så får han 3 poäng. Dör Chalice utan Fredriks påverkan och han inte låtsas om sitt mål får han bara 2 poäng. 2 och 1: Triviala att bedöma.

YTTERLIGARE NOTER:

Om Bulk använder sin Holy Symbol (en fågel - det står dock inte på hans karaktärsblad) så finns det en risk att någon av de andra märker att det är samma symbol som finns här och var i Rakskäggs slott. De har nämligen samma religion. Det är givetvis bara ett mycket svagt argument eftersom den religionen är någorlunda vanlig i landet. Led inte in dem på detta så länge inte Bulk försöker "turna" med sin symbol.

Dicks kastknivar paralyserar 2-5 ronder.

Fredrik gör givetvis 2-5/2-4 i skada med dolk i närstrid.

VINDBRYGGAN:

Stegen tar EN rond att få på plats.

"Jobbiga sättet" tar TRE ronder att ordna.

Rakskägg har AC4 utan sköld.

Det tar 10 ronder för soldaterna att komma sedan larret gått.

Spelare:

Dungeon Master:

Alfred den tappre

Klass/level: Fighter level 4

Ras: Människa

Ålder: 50 år.

Ability scores:

Strength: 17
Intelligence: 9
Wisdom: 11
Dexterity: 8
Constitution: 16
Charisma: 15
Comeliness: 10

AC: 3

Hit points: 27

To hit AC:	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage:
Longsword	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	2-9/2-13

Utrustning:

Banded mail, shield, longsword, 20 meter rep

HEMLIG INFORMATION:

Alfred den tappre är en tapper krigare från kungens elit. Han har kämpat för kungen i många år men känner nu hur hans krafter börjar sina. Han vill bli en hjälte som folk talar om och beundrar men det måste ske snart! Detta kan vara hans sista chans! Om Alfred lyckas "dö på rätt sätt" under fritagandet av Krusidull så kan han bli den ombesjurne hjälte han vill bli. Ja, han kanske till och med kan bli helgonförklarad! Han vet i varje fall att en krigare som dör hjälteöden säkert kommer till Paradiset.

Alfred är sträng och principfast! Han avskyr lögnare och svikare. Han anser att Rakskägg bör avrättas snarast för sitt förräderi mot kungen.

Han slåss med sitt trogna långsvärd, som har hans namn ingräverat i klingan. Det är inte magiskt.

Alignment: Lawful neutral

Vinstvillkor:

3 poäng: Befria prinsessan Krusidull.

2 poäng: Dö hjälteöden!

1 poäng: Straffa förrädare. Det är inget fel om de dör! (Rakskäggs anställda räknas inte.)
(Max 6 poäng)

Spelare:

Dungeon Master:

Bulk den fete

Klass/level: Cleric level 3

Ras: Människa

Ålder: 42 år.

Ability scores:

Strength: **10**

Intelligence: **16**

Wisdom: **15**

Dexterity: **7**

Constitution: **13**

Charisma: **10**

Comeliness: **10**

AC: 4

Hit points: 13

}

To hit AC:	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage:
Flail	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2-7/2-8

Utrustning:

Flail, chain mail, shield, holy symbol,
3 flaskor heligt vatten

Inlästa trollformler:

Cure light wounds (3 gånger)
Command, Hold person
Resist fire

HEMLIG INFORMATION:

Bulk är väldigt fet och mer än lovligt klunsig. Han blir anfädd bara av att gå uppför en trappa. Hans fördelar ligger helt på det andliga planet. Bulk är Rakskägs spion hos kungen. Han har lyckats nästla sig med enbart för att kunna gripa in om hans herre hotas. Tyvärr har Bulk aldrig varit i Rakskägs slott förr. Han känner Rakskägg och Rakskägs vän, magikern Bregulac, men ingen mer av Rakskägs folk i slottet.

Bulk vet följande om Rakskägs planer: Rakskägg arser att kungen är en tyrann som suger ut folket. Han har därför kidnappat prinsessan för att få kungen att betala en rejäl del av sina oförfänt stora rikedomar. Rakskägg tänker använda pengarna till att skapa en stor bondehär. På så vis förs pengarna ut bland folket samtidigt som Rakskägg kan störta kungen.

Bulk följer nu med expeditionen i hopp om att kunna hindra den att lyckas. Tyvärr kan det bli nödvändigt med blodspillan för att uppnå detta, men det är ju för en god sak.

OBS! Bulks och Rakskägs heliga symboler är LIKA!

Vinstvillkor:

3 poäng: Skydda Rakskägg. Rakskägg måste överleva!

2 poäng: Överleva själv.

1 poäng: Hindra fritagandet av prinsessan Krusidull.

(Max 6 poäng)

Alignment: Lawful Good

Spelare:

Dungeon Master:

Chalice den förtrollande

Klass/level: MU 4, Thief 3

Ras: Människa

Ålder: 30 år.

Ability scores:

Strength: 8

Intelligence: 17

Wisdom: 15

Dexterity: 17

Constitution: 10

Charisma: 12

Comeliness: 14

AC: 7

Hit points: 9

Pick pockets: 50% Hide in shadows: 25%

Open locks: 43% Hear noise: 15%

F/R traps: 30% Climb walls: 87%

Move silent: 32%

To hit AC:

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Dagger, hand

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 20

Dagger, kastad

9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Damage:

1-4/1-3

Utrustning:

6 dagers, 10 meter rep, waterskin,

backpack, tinder box, 5 vaxljus,

Thieve's Picks & Tools, 6 äpplen,

1 vitlök, scroll Read Magic

Inlästa trollformler:

Magic Missile, Magic Missile,

Push, Mirror image, Fools gold

(Detta är alla formler hon äger!)

HEMLIG INFORMATION:

Chalice är en kvinnlig, något akrobatiskt lagd "tjuv" som omskolat sig till magiker. Hon är speciellt duktig på att klättra, inte minst i rep. Hon kommer inom kort att stiga till femte nivans magiker. Hon har dock akut ont om trollformler. Chalice är beredd att göra nästan vad som helst för att skaffa sig lite mäktigare formler. Den enda riktigt offensiva formel hon kan nu är Magic Missile.

Just den har tyvärr försatt henne i en obehaglig situation. Hon råkade för en tid sedan rikta ett par missiler mot en gammal gubbe som hon trodde var farlig. Gubben tvärdog så klart, och hans söner har svurit att hämnas. Hon har på sistone utsatts för flera misslyckade mordförsök av olika slag, och hon har ofta anat att någon skuggat henne. Till och med på väg till Rakskäggs slott tyckte hon att hon såg någon smyga efter dem.

Alignment: Neutral

Vinstvillkor:

3 poäng: Överleva.

2 poäng: Skaffa nya trollformler. (Krav för full poäng anges efter spel.)

1 poäng: Befria prinsessan Kruvidull.

(Max 6 poäng)

Spelare:

Dungeon Master:

Dick Efre

Klass/level: MU level 4

Ras: Människa

Ålder: 28 år.

Ability scores:

Strength: **13**
Intelligence: **16**
Wisdom: **10**
Dexterity: **15**
Constitution: **8**
Charisma: **12**
Comeliness: **9**

AC: **9**

Hit points: **12**

To hit AC:	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage:
Dagger	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	1-4/1-3

Utrustning:

3 vanliga dolkar, 2 kastknivar,
waterskin med vatten, ryggsäck,
hammare och spik, 20 meter rep,
scroll Read Magic

Inlästa trollformler:

Ventriloquism, jump, feather fall,
levitate, pyrotechnics

HEMLIG INFORMATION:

Dick jobbar åt Hertig Randasor, som lätt kan bli nästa kung om den nuvarande ätten dör ut. Det kan den mycket väl göra om prinsessan krusidull, som är kungens enda barn, dör. Om hon dör så är det enda hotet mot hertigens planer Riddar Raksåg, som skulle kunna försöka stoppa honom. Om bägge två röjs ur vägen så bör hertigens väg till tronen vara klar, och därmed också strålände tider för Dick.

Dick har för att klara sin uppgift med sig ett ganska långsamverkande gift i en liten flaska (1 cm diameter och 4 cm hög) samt två kastknivar insmorda med ett paralyserande gift. Giften paralyserar bara några minuter.

Alignment Lawful Evil

Vinstvillkor:

3 poäng: Prinsessan Krusidulls död.

2 poäng: Överleva.

1 poäng: Raksågs död.

(Max 6 poäng)

Spelare:

Dungeon Master:

Fredrik den kvicke

Klass/level: Thief level 3

Ras: Människa

Ålder: 25 år.

Ability scores:

Strength: **16**
Intelligence: **10**
Wisdom: **13**
Dexterity: **17**
Constitution: **15**
Charisma: **11**
Comeliness: **15**

} AC: 5

Hit points: 13

Pick pockets: 50%
Open locks: 43%
F/R traps: 30%
Move silent: 32%
Hide in shadows: 25%
Hear noise: 15%
Climb walls: 87%

To hit AC:	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage
Longsword	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	2-9/2-13
Dagger, kastad	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1-4/1-3

Utrustning:

Låderrustning, longsword, 5 daggers, Thieves' Picks & Tools, små sadelväskor, standard food ration, waterskin (full), tinder box, 2 facklor

HEMLIG INFORMATION:

Fredrik har nästlat sig in i expeditionen enbart för att få en chans att komma åt att döda Chalice. Fredrik vet att Chalice har dödat Fredriks far ute vid hans stuga helt utan anledning. Fredrik och hans syskon har svurit att hämnas deras far. Fredriks bröder har redan gjort ett par försök, men Chalice har varit försiktig och haft tur. Fredrik skall nu göra sitt försök, men trots allt är han rädd om sitt eget skinn och vill komma därifrån med livet i behåll. Han är dock kungatrogen och ser gärna att prinsessan blir befriad. Fredrik slåss med ett vapen i varje hand: longsword i höger (ty han är högerhänt) och dolk i vänster (med -2 to hit).

Alignment: neutral

Vinstvillkor:

3 poäng: Döda Chalice!

2 poäng: Överleva

1 poäng: Befria prinsessan Krusidull
(Max 6 poäng)

Spelare:**Dungeon Master:****Eric Guruni**

Klass/level: Fighter level 3

Ras: Människa

Ålder: 24 år.

Ability scores:

AC: 4

Strength: 16
Intelligence: 15
Wisdom: 13
Dexterity: 12
Constitution: 15
Charisma: 16
Comeliness: 16

Hit points: 20

To hit AC:	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage:
Scimitar	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	2-9/2-9

Utrustning:

Chain mail, shield, scimitar, guldring

HEMLIG INFORMATION:

Eric är en charmör av klass. Tyvärr har han utnyttjat detta lite för ofta och har därför en del fiender. Han är dock övertygad om att hans fullkomliga makt över det motsatta könet består. Han är en ambitiös rackare. Han vill ha makt och rikedom. Denna expedition är en bra chans för honom. Han vet förstås att prinsessan är kungens enda barn, så om hon kunde bli förälskad i Eric så kan Eric bli nästa regent i landet! Dessutom tänker Eric ta chansen att samla så mycket pengar han kan - pengar är ju makt!

Eric har en ring som kan upptäcka guld ("detect gold") på 10 meters håll genom alla material. Detta tar en minuts koncentration och kan användas tre gånger per vecka.

OBS att Eric inte spelar sig själv! Om prinsessan skall falla för dig så måste spelledaren veta exakt vad hon hör dig säga.

Alignment: Chaotic neutral

Vinstvillkor:

- 3 poäng: Gifta sig med prinsessan. (Hennes ärliga löfte räcker.)
- 2 poäng: Samla så mycket pengar som möjligt. Minimikrav för full poäng meddelas först efter spel.
- 1 poäng: Overleva. (Max 6 poäng)

RESULTATBLANKETT

Alfred spelar av:..... Poäng:

Bulk spelar av:..... Poäng:

Chalice spelar av:..... Poäng:

Dick spelar av:..... Poäng:

Eric spelar av:..... Poäng:

Fredrik spelar av:..... Poäng:

DM: