

JAKTEN PÅ KEJSARENS GULD



Ett AD&D-finalscenario för LinCon-90



1. Fellartemplet

2. Torget

3. Le Bistro

4. Fogdehuset

5. Bruna Huset

6. Hästmarknaden

7. Pilens Backe

DM:s översiktskarta Vichnady

JAKTEN PÅ KEJSARENS GULD

Ett AD&D scenario för nivå 7-10. Skrivet för lagfinalen
i AD&D under LinCON 90.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Till DM

Koncept.....	1	Vapenbegränsningar.....	5
Bakgrund.....	1	Tillåtna formler.....	5
Den militära situationen.....	1	Gudagåvor.....	5
Guldet.....	2	Livsåskådning.....	5
Hjälp från Porto Prizone.....	2	Strider.....	5
Operation Picea.....	2	Regler.....	5
Capita Nigra.....	2	Medvetlöshet och död.....	5
Operation Piceas tänkta fortsättning.....	3	Överraskning och larm.....	6
AD&D 2nd Edition.....	3	Formler.....	6
Förändringar på karaktärerna.....	3	Saves.....	6
Vito.....	3	Färdigheter.....	6
Stephania.....	3	Hästar och ridning.....	6
Alihosi.....	3	Utrustning.....	6
Sagittario.....	3	Ispärlor.....	6
Crassus.....	3	Rullar.....	6
Warrior kits.....	3	Speciell mekanik.....	7
Legionär.....	3	Vad vet Crassus.....	7
Fellarkulten.....	5	Vakhållning.....	7
Speciella krav.....	5	Tjuvfärdigheter.....	7
		Tid och väder.....	7

Inledning

Historien fram tills nu.....	8	Hoppets karavan.....	9
Enkel biljett Porto Prizone.....	8	Ett krigs värde.....	9
Luftslott och månskensdrömmar.....	8	En transports värde.....	10
Storm på Stillhetens Hav.....	9	En guldsatts värde.....	11
Bröllop i svart.....	9		

Mot Guldet!

Jakten kan börja.....	12	Ett bakhåll.....	13
Med den flyende hären.....	12	Bara på genomresa.....	13
En vaksam Tesseractus.....	12	Mekanik för att resa genom Plafond.....	13
Genom kärret.....	12	Inledning.....	13
Omväg är senväg?.....	12	Utplacering.....	13
Räliga grodor.....	12	Mål.....	13
Över kullar genom skogar.....	13		

Förföljande.....	13	Utsidan.....	23
Strid.....	13	Bottenvåningen.....	23
Vända tillbaka	13	Andra våningen.....	24
Kartförklaringar.....	13	Taket.....	24
Över bron.....	14	Vikten av vikt.....	24
Själva byn.....	14	Det bruna huset (5).....	25
Kartenhetsbeskrivningar.....	14	Utsidan.....	25
Igenom!.....	17	Källarvåningen.....	25
Strid mot Legionen.....	17	Första våningen.....	26
Inte en bro för mycket.....	18	Andra våningen.....	26
Männen på bron.....	18	Vind och tak.....	27
På vägen till Vichnady	19	Hästmarknaden(6).....	28
En patrull.....	19	Pilens Backe(7).....	28
Ilskna galtar	19	Sine Tremor.....	28
Välkommen till Vichnady.....	20	En hornstöt.....	28
Allmänt om Vichnady.....	20	Ett högt flaggspel?.....	28
Sevärdheter.....	20	Inflygningen.....	29
Civilbefolkning	20	Den flygande fästningen.....	29
Vichnady och Operation Picea.....	20	Försvar.....	29
Legionärerna	20	Ingångar.....	30
Vakthållning.....	20	Utsidan.....	30
Ödlorna och deras förare.....	20	Däck 1.....	30
Legionärernas tider.....	21	Däck 2.....	30
Platser i Vichnady.....	22	Däck 3.....	31
Fellar-templet(1).....	22	Småtornen.....	31
Torget(2).....	22	Övre däck.....	31
LeBistro (3).....	22	Stora tornet.....	31
Fogdehuset (4).....	22	Frihetens pris.....	32
Monster			
AD&D-monster.....	33	Nya Monster.....	33
Mobbarvugg.....	33	Nattfjäril.....	33
Vätte.....	33	Pansarödla.....	34
Illvätte.....	33	Monstertabeller	35
Kulljätte.....	33		
Formelsamling			
Fellarkultens formler för en 7:e			
nivåns präst.....	53		
Bilagor och utlämningsmaterial			
Capita Nigras papper.....	54		

TILL DM

KONCEPT

Detta scenario är gjort för finalen i Lag-AD&D under LinCon 1990. Målet är att återskapa händelser och stämningar i filmen "Kellys hjältar" från 1970. Filmen är mycket känd i spelarkretsar men kunskap om filmen är inget måste, då scenariot utformats på ett sådant sätt att det inte alltid är klokt att handla som hjältarna i filmen.

Spelarnas huvudsakliga problem i scenariot är att snabbt slå ut allt organiserat motstånd i byn Vichnady för att därefter kunna fly med den enorma guldsalten. Snabbhet är nödvändigt av två skäl:

- För det första ökar riskerna med anfallet oerhört om Vichnads garnison hinner svara på attacken.
- För det andra är den egna armén med Crassus girige kalfaktor bara några timmar bort.

Den mängd guld som förekommer i scenariot är samma mängd som i filmen. Skall detta scenario användas i en kampanj föreslår vi att guldmängden minskas.

BAKGRUND

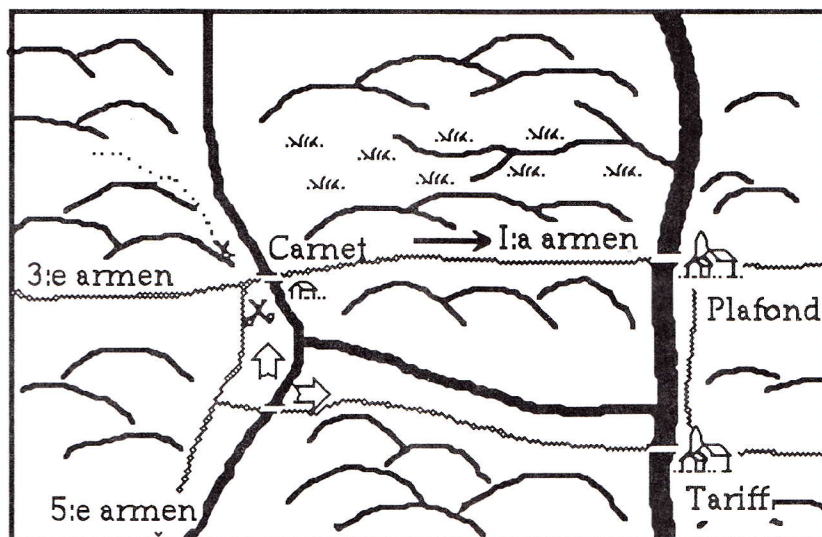
DEN MILITÄRA SITUATIONEN

Hela scenariot utspelas i Dieuzedalen som ockuperats av det Liriska Imperiets legioner. Styrkor har förts från Lusitanien för att hjälpa de styrkor från Dieuze som nu försöker återta landet.

Den styrka av Lusitanier som Crassus och Fribrytarna fört till området skulle hjälpa till med att slå broar över de stora floderna i området.

Då inga andra enheter fanns i närheten beordrades styrkan till byn Carnet för att hålla bron och därmed hindra fiendens I:a Legion från att retirera över kanalen och nå byn Plafond där fiendens VII:e Legion regrupperade.

VII:e Legionen hade dock återhämtat sig snabbare än vad man trott och Carnet utsattes för ett mycket hårt anfall från öster samtidigt som fiendens I:a Legion närmade sig från söder. Fribrytarna och deras mannar flydde i sista stund.



Den 4:e Lusitanska bataljonen tog över och har nu under två dagar försökt att återta gården. Striderna har varit mycket hårda och bägge sidor har fått oerhörda förluster.

Den 4:e bataljonen misslyckades dock med att ta bron och större delen av fiendens I:a legion har nu tagit sig till floden och är på flykt mot Plafond. Den Lusitanska 5:e bataljonen är på väg men har också byn Tariff som mål.

Alla enheterna i området har haft mycket stora förluster och har påfallande dålig moral. Lusitanierna är de som är på offensiven och ingen tror att Imperiets trupper skall kunna hålla ställningarna länge till. Imperiets mål är troligen att reorganisera och slå samman I:a och VII:e Legionerna.

GULDET

Imperiets kejsare, Nepus "Den Upplyste", har insett att anfallet på Dieuzedalen misslyckats. Han har därför beslutat att innan det är för sent föra undan alla rikedomar i dalgången, smälta dem till tackor och transportera dem till Imperiets huvudstad Lire. Där kan guldets användas för att köpa nya legoknektar som kan återge imperiet dess forna glans.

För att förflytta denna skatt, 140 ton guld, skulle imperiet behöva en karavan om c:a 600 åsnor och kanske en legion för att skydda den. En sådan karavan skulle dra till sig alla rövare och lyckosökare på hela kontinenten.

HJÄLP FRÅN PORTO PRIZONE

Så kom lösningen från ett oväntat håll. En kommendör på imperiets fängelseö, Porto Prizone, hade av en slump snubblat över en fantastisk upptäckt. En grupp äventyrare, Fribrytarna, hade lyckats fly från Porto Prizone och i undersökningarna efter flykten upptäckte han att de flytt med en slags farkost som kunde segla på luften. En fängslad vetenskapsman hade upptäckt att man genom att lösa upp bitar av caloric i eter kunde framställa gasen flogiston. Flogistonet, som är väldigt mycket lättare än luft, samlades i en träbehållare som sedan kunde flyga iväg. Saken tystades snabbt ned genom att alla vittnen avlivades. Kommendören och den halvgalne vetenskapsmannen som

konstruerat farkosten flyttades från ön till kejsarens eget garde, Järnlegionen.

Här fick vetenskapsmannen konstruera en ny farkost, fylld med den fantastiska substansen flogiston. Denna farkost, ett gigantisk ståltorn, borde kunna lyfta guldsikten.

Farkosten, döpt till Sine Tremor, "Utan fruktan", skulle ursprungligen ha används vid belägringar men kejsaren såg nu en ny användning av farkosten.

OPERATION PICEA

Den f d kommendören för fängelseön Porto Prizone utsågs till chef för Operation Picea, hemförandet av guldsikten. Sine Tremor fördes i all tysthet upp i Dieuzedalen. Här lastades guldtackorna i trälårar som i sin tur hängdes i ett stort nät av kedjor under Sine Tremor. Lastad med guld startade den långa resan söderut mot Lire. Genom att använda en liten besättning om c:a 50 man och genom att flyga över obefolkade områden lyckades man hålla operationen hemlig.

Så kom katastrofen. Sine Tremor var inte byggd för de påfrestningar som den 140 ton tunga lasten gav. Det bildades sprickor i skrovet och den lyftande gasen, flogistonet, började långsamt att sippra ut. Man var tvungen att snabbt lasta av guldets och söka en plats där man kunde reparera skeppet. Guldets placerades i en liten by, Vichnady, långt från fronten. Sine Tremor fortsatte till en by i bergen där det fanns tillräckligt med skickliga smeder och tillräckligt med stål för att klara förstärkningsarbetet.

CAPITA NIGRA

När väl Sine Tremor var under reparation gällde det bara att åter fylla skeppet med flogiston. Uppdraget att finna flogiston föll på en medlem av Valeccios stab, Capita Nigra. Tillsammans med alkemisten Sirmon Drott, som följde Sine Tremor, startade Nigra tillverkningen av caloric genom att destillera Carbat Arnomic och låta detta kristalliseras. Han fann också en ytterligare alkemist som kunde hjälpa honom med framställningen av eter. Allt detta hann Nigra med innan han tillfångatogs av den framryckande Lusitanska armén.

Han och alla hans dokument föll då, av en fantastisk slump, i händerna på Fribrytarna, just den grupp som en gång flytt Porto Prizone i en flogistonfarkost.

Av Capita Nigras papper drar Fribrytarna slutsatsen att en gigantisk skatt finns att hämta i Vichnady.

Se **Inledning** och **Capita Nigras Dokument**.

OPERATION PICEAS TÄNKTA FORTSÄTTNING

På morgonen den 5/4 väntar tribun Valeccio på Capita Nigras ankomst till Plafond. Han

får vänta förgäves. Efter att ha väntat på Nigra hela dagen beger sig Valeccio till Vichnady och anländer dit strax efter det att Sine Tremor lämnat staden, se **Frihetens pris**.

På söndagen den 6/4 gör soldaterna i Vichnady guldets färdigt för att lyftas ut ur den byggnad där det tillfälligt lagrats.

Vid lunchtid anländer Sine Tremor till Vichnady där nätet av kedjor, i vilket guldets ligger, kopplas fast med skeppet. Vakterna i Vichnady går sedan ombord och farkosten lyfter åter för att fortsätta resan mot Lire.

AD&D 2ND EDITION

Då den nya utgåvan av AD&D innehåller en hel del förbättringar har vi beslutat att i fortsättningen använda *2nd Edition*. Detta innebär en del förändringar.

De förändringar som gjorts av karaktärerna beskrivs ytligt här. För detaljerna, se karaktärspappren.

FÖRÄNDRINGAR PÅ KARAKTÄRERNA

VITO

Vito har fått utnyttja den nya bardklassen och har också bytt vapen från långsvärd till *Rapier*.

STEPHANIA

Stephanias tjuvfärdigheter har ändrats. Hon är nu en stadsguerrillasoldat som lever på sin *Dexterity*.

ALIHOSI

Alihosis kult Fellar har fått sina speciella prästformelsfärer och egenskaper enligt de nya reglerna, se **Fellarkulten** nedan.

SAGITTARIO

Klassen Barbar har försvunnit och ersattes av ett *Warrior Kit*, närmare beskrivet i *The Complete Fighters Handbook*. Allt DM behöver veta om Sagittarios egenskaper står beskrivet på hans karaktärspapper.

CRASSUS

Dubbelspecialiseringen har tagits bort och Crassus har kompenserats med ett nytt *Warrior Kit*, Legionär, se nedan.

WARRIOR KITS

LEGIONÄR

Beskrivning

Legionärer är legoknektar som skrivit på att tjäna den kejsarliga armen i 16 - 20 år. Legionen gör allt för att ta bort soldaternas egna personligheter och forma dem till de ideala, identiska soldaterna.

Resultatet är elitsoldater, bland de bästa som står att få. Ju längre tid en soldat tjänar i legionen, desto fler förmåner får han. Medaljens baksida är de begränsade valmöjligheterna. Legionen utbildar legio-

närerna till effektiva stridsmaskiner, inte fritt tänkande individer.

Den begränsade utbildning en legionär får, får han av Legionen. En legionär skall kunna hjälpa till som kock, snickare, vapensmed eller dylikt men han uppmuntras på intet sätt att ägna sig åt mentala studier. Minst hälften av de färdigheter som en aktiv legionär skall träna sig i måste väljas från en speciell lista.

Vill man tänka sig en modern motsvarighet till en legionär kan man t ex titta på amerikanska marinsoldater.

Roll

Legionären får en liten lön och får efter sin tjänstgörings slut en liten jordlott. Det kan ibland vara svårt för en f d legionär att hålla sig och sin familj vid liv på den tilldelade jordplätten. Det händer också att legionärer tvingas ta avsked i förtid p g a av att imperiets krig eller pengar tagit slut.

Secondary Skills

Om denna regel används, måste legionären välja någon av följande:

Rustningssmed	<i>Armorer</i>
Båg/pilmakare	<i>Bowyer/Fletcher</i>
Hästkötare	<i>Groom</i>
Lädermakare	<i>Leather Worker</i>
Kusk	<i>Teamster/Freighter</i>
Vapensmed	<i>Weaponsmith</i>
Timmerman	<i>Woodworker/Carpenter</i>

Vapen

En legionär måste placera **alla** sina *weapon slots* på bredsvärd, dolk, kastspjut och/eller kortbåge. Först då han är specialist på alla dessa vapen kan han välja andra vapen.

Denna stenhårda specialisering gör att han redan på första nivån får +1 extra *To Hit* med ett av dessa fyra vapen. Var sjätte nivå får han sedan ytterligare +1.

Icke-vapen-färdigheter

Bonusfärdighet:
Uthållighet *Endurance*

Bonusfärdighet vid nivå 6:
Ridning *Riding*

Minst hälften av de färdigheter en aktiv legionär får måste tas från följande lista:

Djurskötare	<i>Animal Handling</i>
Rustningsmed	<i>Armorer</i>
Grovsmed	<i>Blacksmithing</i>
Mörkerstrid	<i>Blind-fighting</i>
Båg/pilmakare	<i>Bowyer/Fletcher</i>
Snickare	<i>Carpentry</i>
Kock	<i>Cooking</i>
Löpning	<i>Running</i>
Överlevnad	<i>Survival</i>
Vapensmed	<i>Weaponsmithing</i>

Utrustning

En aktiv legionär på nivå 1-3 är menig soldat och är utrustad med de vapen han kan och en *Chain Mail*.

En legionär som nått nivå 4-5 är underbefäl, tessarus, och har även en *Banded Mail*.

Då en legionär når 6:e nivån befordras han till centurion och får en *Plate Mail*.

Speciella förmåner

Det legionären framför allt kan är vapen, och därför får han den extra specialiseringen som beskrivs under vapen, alltså +1 *to hit* direkt på 1:a nivån och sedan +1 på nivå 6, 12 o s v.

Speciella begränsningar

De nackdelar en legionär har är inbyggda i klassen. Han kan inte välja vilka vapen eller vilka färdigheter han vill.

En legionär känns alltid igen som varande yrkesmilitär.

Pengar

Legionären får de vanliga 5d4x10 gp i startbidrag.

Raser

Alla raser och även kvinnor kan bli legionärer, men bara under förutsättning att det finns fler av samma sort, minst 30 st, så hela enheter kan bildas. Militärer uppmuntras inte individer utan vill ha homogena arméenheter.

FELLARKULTEN

SPECIELLA KRAV

Det vanliga kravet på 9 i *wisdom* gäller för Fellarprästen. I övrigt finns inga krav på *abilities*.

Fellarpräster är Neutralt Goda, men tillbedjarna kan ha vilket *alignment* som helst.

VAPENBEGRÄNSNINGAR

En Fellarpräst ska alltid ha stav som första vapen, sedan väljs vapen helt fritt.

När det gäller rustningar får prästen använda alla rustningar utom de allra tyngsta, d v s *full plate* och *field plate*. Dessutom har Fellarpräster aldrig hjälm utan istället en bredbrättad hatt. Detta kan naturligtvis ställa till problem i strider, men eftersom Alihosi inte har rustning alls spelar denna excentriska begränsning ingen roll i detta scenario.

TILLÅTNA FORMLER

Sfärer

All
Charm
Protection
Weather
Animal, Minor
Combat, Minor
Guardian, Minor
Divination, Minor
Healing, Minor

Formler

Se "formelsamling" längst bak i scenariot för en komplett lista på alla formler Alihosi har.

GUDAGÅVOR

Förutom de vanliga formlerna har Fellarpräster några speciella egenskaper. På 3:e nivån får prästen gratis färdigheterna *Direction Sense* och *Apprising*. På 7:e nivån får prästen egenskapen att på en minut lära sig ett extra språk. Prästen måste höra språket talas en kort stund, sedan kan han/hon språket. Bara ett extra språk i taget kan läras

på detta sätt, men prästen kan ändra språk så ofta han/hon vill.

LIVSÅSKÅDNING

Fellar är handlarens och äventyrarens Gud. Han står för tur, resor, handel och äventyr. Nästan alla människor har någon gång anledning att bedja till Fellar. Unga präster i kulten stannar sällan länge på ett ställe, utan reser vida omkring. Ett populärt sätt för en präst att resa är som handelskaravanvakt. De är tämligen goda stridsmän och har många bra formler för strid och beskydd. Fellarpräster har svårt att acceptera förtryck och ofrihet; slaveri e t c. De ogillar också alla slags handelshinder, t ex tullar. Fellarkulten har ett mycket gott förhållande till vindgudinnan (CN), och guden som står för ridderlighet och individens absoluta frihet (CG).

Deras tempel innehåller alltid ett högt torn där man har god utsikt över omgivningarna. Alla tempel har noggranna uppgifter om avstånd och riktning till större städer. Det finns också mindre helgedomar som hålls i stånd av Fellars präster, en sorts rastplatser som består av ett litet torn med eldstad och enkla britsar för övernattnig. Även i dessa torn finns avstånds- och riktningsangivelser. Det kan tillfälligtvis finnas präster i dessa torn som då fungerar som ett litet tempel, men de har normalt ingen fast "befolkning".

STRIDER

REGLER

Om det inte uttryckligen anges så används inga extraböcker som givits ut, t ex *The Complete Fighter's Handbook*, i detta scenario.

MEDVETSLÖSHET OCH DÖD

Karaktärerna dör inte på noll *Hit Points*, utan blir medvetlösa. Om ingen förbinder dem, blöder de 1 *Hit Point* per *round* och dör när de hamnar på -10.

ÖVERRASKNING OCH LARM

Vid situationer där äventyrarna måste slå ut motståndare innan dessa kan slå larm gäller följande:

- Om attacken kommer mycket oväntat, t ex bakifrån, får karaktärerna automatiskt 1 segments överraskning, d v s en gratis attack.
- Om attacken kommer oväntat, t ex då en patrullerande soldat svänger runt ett hörn, fås ingen överraskning. Soldaten slåss som normalt en första *round* och kommer, om han fortfarande är vid medvetande, slå larm i början av nästa *round*.

Observera att av dessa bägge punkter skall endast den andra vara känd för spelarna.

FORMLER

En hel del formler har förändrats, en del till detaljer, andra genomgripande. DM förutsätts ha läst på de formler som förekommer i scenariot. Observera de genomgående förändringarna som skett med mått och enheter; t ex skiljer man inte längre på *range* utomhus och inomhus, likaså har viktenheten gp tagits bort.

Följande förhållanden kan för enkelhetens skull användas mellan amerikanska och svenska måttenheter:

1 yard	= 1 meter
1 foot	= 1/3 meter
1 pound	= 1/2 kg

SAVES

Sovande soldater missar automatiskt sina *saves* mot magi.

FÄRDIGHETER

HÄSTAR OCH RIDNING

Färdigheten *ridning* kommer att utnyttjas då och då i scenariot. Tre av karaktärerna har denna färdighet och tre saknar den. Detta bör spelarna vara uppmärksamma på, utgången

av vissa aktiviteter kan variera kraftigt beroende på om de utförs av en ridkunnig person eller en icke ridkunnig person. Med ridkunnig menas här att karaktären har färdigheten *ridning*. Normalt kan alla karaktärer rida rakt fram i hög hastighet utan några problem.

De hästar äventyrarna får tag i är strids-tränade arméhästar. Hästarna skyggar inte för folk, eld eller strid. Efter en *round* stillastående strid attackerar även stridshästen motståndaren med bett och frambensspargar. Hästarna har *THACO* 17 och gör skada d4/d8/d8.

Karaktärer utan färdigheten *ridning* kan inte slåss eller slänga magi när hästen rör sig fortare än normal gånghastighet (12"). Alla sådana försök resulterar utan undantag i att figuren faller av hästen. Detta kan kanske synas elakt men följer grundtanken i AD&D.

En figur som faller av en häst som rör sig snabbare än gånghastighet tar 1d4 *hit points* i skada.

Äventyrarna kan om det behövs rida två stycken på samma häst. Parridning innebär dock att hastigheten reduceras, se På Vägen Till Vichnady.

UTRUSTNING

I tävlingsscenario har gruppen utrustats med en rad olika magiska föremål. Många av dessa är personliga och står beskrivna på karaktärspapprena. De föremål som står listade här får spelarna själv fördela.

ISPÄRLOR

Dessa kan kastas upp till 30 meter. Då de slår ned exploderar de i en Ice Storm. De ger 3d10 i skada, utan *save*. Om pärlorna används mot legionärer i Bruna Huset som sover eller håller på att vakna så dör de automatiskt. Pärlorna är 3 till antalet och sitter fästade på ett halsband.

Se även separat papper.

RULLAR

Se separat papper.

SPECIELL MEKANIK

VAD VET CRASSUS

Crassus har tidigare varit centurion i Imperiets legioner. Därför känner han väl till deras rutiner, något som ger honom en del fördelar.

VAKTHÅLLNING

Crassus känner till vilka tider som normalt gäller för vakthållning i Vichnady. Reveljen går klockan 06:30. Innan dess brukar ungefär en fjärdedel av alla mannar gå vakt.

TJUVPÄRDIGHETER

Då en tjuv vill utnyttja *Open Locks* eller *Find and Remove Traps* slår DM en normal rullning mot karaktärens färdighet. Missar tjuven denna rullning kommer nästa tjuv som försöker automatiskt att lyckas.

Detta gör att så länge båda tjuvarna lever kan alla lås dyrkas och alla fällor desarmeras om inte scenariot uttryckligen säger annorlunda.

TID OCH VÄDER

Om karaktärerna gör rätt skall de hinna fram till byn Vichnady och där ha tid att byta eller ersätta formler innan de anfäller byn.

Om de förlorar sina hästar, tar ovanligt lång tid på sig eller tar extra vila förlorar de värdefull tid och hinner inte förnya sina formler. I värsta fall hinner de inte till byn innan guldets flyttats.

TÄNK TIDTABELL

Lördag 5/4

Scenariostart	Kl 00:00
Byn Plafond	Kl 05:00
Bro över Gerbe-Botte	Kl 14:00
Vila vid Vichnady	Kl 19:00

Söndag 6/4

Bra tid för en attack	Kl 06:00
-----------------------	----------

Vädret är vackert och klart bägge dagarna och det blåser en lätt nordlig vind. Det är fullmåne.



INLEDNING

HISTORIEN FRAM TILLS NU...

ENKEL BILJETT PORTO PRIZONE

Fem av de sex Fribrytarna möttes första gången under mycket dystra omständigheter. De hade alla blivit fängslade för olika brott och transporterade till det Liriska Imperiets fruktade fängelseö, Groscello.

Ön består av en liten hamn och en befäst garnison, Porto Prizone. Alla fångar släpps lösa och får klara sig bäst de kan på ön.

Soldaterna aktade sig noga för att gå ner i den stad som bildats vid hamnen. Därför hade guvernören, tribun Francisco Valeccio, fått ett problem på halsen. På grund av politiska intriger inom Imperiet hade en man, Lemax, som tidigare sänts till Groscello, åter blivit önskvärd i Lire. Ingen visste dock var han fanns och ingen var heller villig att försöka söka rätt på honom.

Tribun Valeccio såg sin chans när några tämligen hårdföra stridsmän och magikunniga samtidigt kom till ön och han gav dem ett uppdrag; hitta Lemax, för honom tillbaka till Porto Prizone och följ honom tillbaka till Lire som belöning.

Ingen av de fem hyste några varma känslor för Imperiet och när de under sitt sökande fann ett sätt att fly från ön och lura guvernören tvekade de inte. En mycket excentrisk och galen man hade upptäckt att en blandning av eter och caloric gav en gas, flogiston, med den speciella egenskapen att vara **mycket** lättare än luft. Gruppen fann hans farkost, en träcylinder fylld med flogiston, färdig för avresa och tog sin chans. De kapade förtöjningarna och svävande iväg i den stilla natten.

LUFTSLOTT OCH MÅNSKENSDRÖMMAR

Ingen kunde dock sköta farkosten och man svävade hjälplöst över havet i många dagar. När de äntligen lärt sig att navigera och hantera farkosten var det för sent. De drev in över land och överraskades av de annorlunda vindarna över öknen och kraschlandade.

Våra äventyrare togs om hand av en stam beduiner, vars prästinna skötte dem tills deras skador läkts.

Stammens hövding, en shejk, var en olycklig man vars barn alla hade rövats bort eller dödats av en ond djinn. Shejken visste att hans yngsta dotter, Tabari, levde eftersom han hade en magisk amulett som visade en bild på flickan såsom hon såg ut just när man tittade. När Crassus fick se porträttet av Tabari greps han av stor kärlek till henne och erbjöd omedelbart shejken sin hjälp att befria dottern.

Prästinnan som vårdat dem, negressen Alihosi, blev deras vägvisare när de reste till den onde djinnens slott. I slottet utsattes de stora fador och dödliga faror innan de fann Tabari och kunde befriade henne och hennes tre bröder som djinnen också fängslat. Efter detta äventyr var Alihosi en självskrivna medlem i Fribrytarna.

Crassus kärlek till Tabari besvarades av flickan och de trolovade sig. De var dock överens om att vänta med sitt giftermål tills dess Crassus kunnat återupprätta sin ära och goda namn i Lire och tills dess att Imperiet åter kännetecknades av godhet och rättvisa.

STORM PÅ STILLHETENS HAV

Shejken var Fribrytarna evinnerligt tacksam. När de begav sig hemåt igen för att bekämpa det onda Liriska Imperiet hjälpte shejken dem till kusten och introducerade dem där hos den unge sultanen Kasin es-Sandalani. Sultanen skulle gifta bort sin syster Badiat El Djemel med en prins på andra sidan Stillhetens Hav. Kasin hade dock problem att skaffa en eskort

som han kunde lita på, men Fribrytarna var som klippta och skurna för detta uppdrag. De fick på så sätt "gratis" transport över havet. Under seglatsen drabbades det lilla fartyget av många faror och problem innan det nådde hamnen i Pompaelo.

BRÖLLOP I SVART

Problemen upphörde dock inte när de kom i land. En ond kraft, en dödsängel, höll sakta på att få staden i sin makt. Översteprästen i den onde krigsguden Ichope's kult ville utnyttja dödsängeln för egen räkning och påstod bland annat att ett människooffer behövdes för att blidka den. Fribrytarnas skyddsling, sultanens syster, och hennes trolovade, landets prins, blev frivilliga offer för

att, som de trodde, rädda landet. Fribrytarna var nu tvungna att besegra dödsängeln innan offerceremonin ägde rum. De lyckades tyda gamla legender och rykten, och med hjälp av hovets magiker betvingade de dödsängeln med en speciellt framforskad formel. Den slutliga komponenten för att få formeln att lyckas var de trolovades äkta kärlek.

HOPPETS KARAVAN

Fribrytarna ville ju egentligen slåss mot det Liriska Imperiet, och prins Filip, som de just gjort en stor tjänst, skulle skicka truppförstärkningar till krigsfronten i öster. Crassus gavs befälet över en truppstyrka och

gruppens uppdrag blev att föra truppen genom landet till fronten. Där fick Fribrytarna äntligen chansen att slåss mot det onda Imperiet.

ETT KRIGS VÄRDE

Försöket att stänga inne fiendens retirerande armé hade misslyckats. Fribrytarnas lilla enhet, som hade varit den första som utsattes för fiendens offensiv, sändes bakåt för reorganisation och vila. Egentligen var talet om reorganisation rena larvet, Crassus lilla styrka sappörer var i det närmaste utplånad, de var ju hantverkare snarare än soldater och inte speciellt effektiva i strid.

En kväll satt Fribrytarna inne i den lada som utgjorde Crassus högkvarter. Resten av stabs-officerarna hade alla dragit sig tillbaka. Fiendens offensiv var stoppad och det skulle dröja innan någon av de uttröttade arméerna skulle ta några nya initiativ. Endast Crassus

kalfaktor var kvar och serverade de dystra äventyrarna det sista av den starka mörkbruna spriten som bönderna i trakten brände. Men snart sjönk även kalfaktorn ihop av trötthet. Utanför hade mörkret fallit och det enda som hördes var plasket av ett envist vårregn. Ladan var torr och behaglig och en svag belysning spreds från några strategiskt placerade oljelampor.

Alla var de trötta på kriget. Vad var det egentligen värt; alla dessa uppoffringar och allt detta blod? Crassus var otålig och nedstämd. Visserligen var Imperiearmén just nu på reträtt, men den egna armén var nästan lika illa däran, det kändes som rena turen att

de fortfarande slogs. Officerarna var för all del duktiga och höll, liksom Crassus, ordning på sina trupper. Ändå kände inte Crassus att han gjorde någon egentlig insats i kampen mot Imperiet, att hela kriget var ineffektivt, och Crassus var den ende av Fribrytarna med en militär bakgrund. De andra måste, om möjligt, tyckta ännu sämre om läget.

Trots sina tvivel jobbade Crassus vidare och satt, tillsammans med Sagittario, böjd över kartorna från fronten i Dieuzedalen. Fanns det något man kunde göra för att bryta dödläget, återta initiativet och få fart på offensiven igen?

Stephania satt i ren frustration och slipade och vårdade alla vapen hon kom över, det var i alla fall något att göra.

Nära hörnet där kalfaktorn kollapsat halvlåg Vito och spelade högt på sin luta. Han blängde ibland mot hörnet och log för sig själv när kalfaktorn vände och vred på sig vid vissa toner. Vito hoppades att sömnen inte var god. Karl'n var visserligen kompetent och hade till och med lyckats skaffa fram en luta åt Vito men hade samtidigt tagit hutlöst mycket betalt för den. Säkert hade det mesta av pengarna hamnat i fickorna på kalfaktorn och inte hos den förre ägaren. Lutan var inte ens bra, snarare tvärtom. I normala fall skulle den ha varit ett klart fall för vedspisen.

Vid ett annat bord sorterade Alihosi och Rivil en hög papper de hittat hos den tillfångatagna imperieofficeren och diskuterade halvhjärtat innehållet. Kanske fanns det nyttiga saker att lära sig.

EN TRANSPORTS VÄRDE

Alihosi kunde inte släppa tanken på att den där officeren Capita Nigra borde ha haft viktig information bland alla sina papper. Capita Nigra hade varit ute efter bränsle. Vadå för bränsle? Och till vad? Alihosi grubblade mycket på på ordet bränsle, hon som trodde att hon kunde Lire. Menade han helt enkelt ved? Eller var det ett slangord för mat åt de stora pansarödlorna som Imperiet var så förtjusta i? Men de skulle ju enligt uppgift äta allt... Och ved, kött och grönsaker fanns det relativt god tillgång på, vad var han egentligen ute efter?

Hon hade sorterat och läst igenom alla papperen lite slarvigt och förstått att det handlade om en transport. Det fanns dock extremt få referenser till vad som skulle fraktas. Men hon hade en idé på hur hon skulle kunna lista ut mer om detta. I papperen nämndes en beställning på ett antal specialbyggda lådor. Tillsammans med Rivil började hon räkna på lådornas volymer. Efter en stunds bollande med antal och siffror tittade hon upp mot de andra.

"Hörni, vad sjutton är det dom vill frakta? Lådorna är inte större än så här." Hon måttade med händerna. "Och de ska tåla 100 kg?"

Stephania tittade frågande upp, Crassus och Sagittario slutade prata om terrängen och sade frågande "va?". Vito slängde en blick på Alihosi och sade reflexmässigt: "Guld".

"Guld." Hans ansiktsuttryck blev drömmande, för sin inre syn såg han guldmynt, gyllene bägare och tallrikar, ett vackert halsband på en underbar kvinna. Han slog några mjuka ackord på lutan och stämde upp en lågmäld melodi.

Stephania slutade bryna på sin kniv. Hon rynkade pannan och tittade på Rivil: "Guld? Men hur många lådor handlar det om?"

Rivil svalde ljudligt och sade med svag röst: "Det är beställt 1 400 lådor..."

Vitos luta tystnade mitt i ett ackord och det blev knäpptyst i ladan. Fribrytarna tittade på varandra. Alihosi sade långsamt: "1 400 lådor om vardera 100 kg guld är 140 000 kg. Det är 140 ton guld."

"Med nuvarande guldpriset i Lire blir det ungefär 35 miljoner guldmynt" lade Vito till med andäktig röst.

Det blev återigen en lång stunds tystnad.

EN GULDSKATTS VÄRDE

"En ofantlig förmögenhet, med den skulle vi kunna utrusta en tillräckligt stark armé för att slå Imperiet, en gång för alla". Crassus såg för sitt inre sig själv i spetsen för dessa stolta trupper när de drog ut för att slutgiltigt lösa problemet med Imperiet. "Dessutom borde förlusten av en sådan förmögenhet verkligen göra fienden modfälld, kanske det till och med blir myteri bland soldaterna".

"Det borde bli en vacker slant över till livets glada dagar" inflikade Vito samtidigt som han försökte göra sig en föreställning om hur mycket 35 miljoner guldmynt egentligen var.

"Det vore kul att se så mycket guld på en gång, måste vara en rejäl hög" tänkte Rivil medan han snabbt kontrollerade sina uträkningar för att se om de verkligen stämde. Jodå, det var ingen tvekan, 140 000 kg guld i en stor gyllene hög.

"Svinaktiga utsugare!" muttrade Stephania mellan sammanbitna läppar. "Jag undrar hur mycket svett som har behövts för att släpa ihop guldhögen. Man borde dela ut den till folket."

Sagittario slog näven i bordet. "Det guldets ska vi ha!" Han hade fått något lätt stirrigt i blicken. "Låt oss inte spilla någon tid. Var fanns guldets nu? Har du fått fram något om det?"

Rivil konsulterade några papper. "Det tycks vara någonstans som heter Vichnady. Där ska de stanna till i övermorgon."

"Vichnady har jag sett på kartorna. Det ligger en bit bakom fronten. Med bra hästar ska det inte vara några problem att hinna fram."

Crassus rusade tillbaka till sina kartor och började leta efter bra vägar. Han fann nästan omedelbart det han sökte. "Se här! Titta på kartan. Floderna är så pass översvämmade att vi måste ha broar för att få över hästarna. De enda broarna som är lämpliga är bron vi just kämpat om vid Carnet och sedan den rätt väster om Carnet, vid byn Plafond. Det finns ytterligare en bred flod innan Vichnady, men det är ju långt bakom fronten så där ska det väl finnas broar. Rider vi den vägen är vi framme vid Vichnady på mindre än ett dygn. Snabbar vi på bör vi hinna med en natts vila innan vi letar reda på guldets i själva byn."

Nu börjar entusiasmen flöda i Fribrytarnas trötta kroppar och hjärnor. Alla känner guldets lockelse och alla är medvetna om att detta kan bli en vändpunkt i kriget, att de äntligen har en chans att göra en verklig insats. Men det måste hållas hemligt, det är deras guld och de vill inte dela med hela armén, vars mannar säkert har en annan syn på hur guldets bör användas. Dessutom måste det gå snabbt och enda sättet att vara säkra på att det blir gjort snabbt och bra är att göra det själva.

Beslutet är fattat och Crassus och gruppen lämnar ladan och den oroligt snarkande kalfaktorn.

MOT GULDET

JAKTEN KAN BÖRJA...

Det är midnatt när ni, Fribrytarna lämnar det sovande lilla lägret. Vaktposterna reagerar inte på att Crassus och ni andra ger sig av, de är vana vid era nattliga spaningsturer.

Från kullen ovanför kanalen har ni en utmärkt utsikt. Under flera dagar har Lusitanierna försökt att återta Fribrytarnas f d läger, gården Carnet, utan framgång. Nu brinner byn medan de sista delarna av fiendens flyende armé gör sig redo. Fiendens armé, som höll slagfältet och av historikerna kommer att kallas vinnare, tycks nu vara på kaotisk reträtt. Över den lilla bron forsas soldater, hästar och vagnar i en strid ström.

Gruppen har tre val; antingen beblandar man sig med den flyende armén, eller så vadar man över kanalen och följer sedan stigen som går längs kärret, eller så kan man ta vägen över kullarna.

MED DEN FLYENDE HÄREN

Om man vidtar några enkla försiktighetsmått klarar man lätt att beblanda sig med den flyende hären. Det finns t ex gott om utrustning från Imperiearmén på slagfältet precis vid bron, på och vid liken. Dessutom har Crassus en gång tillhört Imperiearmén och vet hur han ska bete sig för att smälta in.

EN VAKSAM TESSARUS

Framför er ser ni fackelljus. En vagn med proviant tycks ha välvt och en underofficer dirigerar om trafiken. Flera andra tungt lastade vagnar har kört fast när de tvingats lämna vägen och man är i full färd med att lasta av dem för att lättare få loss dem från den sanka och vattensjuka marken runt vägen.

Om gruppen utrustat sig med lite uniformer tittar underofficer bara trött på dem innan han vinkar förbi dem.

Om de inte utrustat sig det minsta frågar han undrande vilket förband de tillhör. Svarar

Crassus snabbt på frågan eller om Crassus uppträder med militär självsäkerhet kommer gruppen lätt förbi.

Om gruppen stakar sig, svarar undvikande eller flyr så blir de förföljda av en patrull hela vägen till Plafond. Patrullen, som är beriden och består av 6 man, hinner inte ifatt dem men kommer att förvarna vakterna vid Plafonds bro. Om de stannar vid Carnet och slåss se "Strid med legionen".

GENOM KÄRRET

Kärret är lugnt och stilla, alldeles för lugnt och stilla. Många av de ljud som man normalt hör saknas och det enda som stör tystnaden är surret av de miljoner moskiter som firar våren med en rejäl skål i ert blod.

OMVÄG ÄR SENVÄG?

Så hörs ett stilla sus och nån av de bakre männen i gruppen attackeras av 2 st nattfjärilar.

RÄLIGA GRODOR

Mobbarvuggar är små vidriga kräk som har svårt att komma överens med andra levande varelser. De har nu tömt kärret på fisk och vilt och måste därför söka sig uppåt land för att finna mat. De har specialiserat sig på krigsflyktingar som ofta tar den mindre bevakade vägen längs kärret.

De har spänt rep över stigen och de tre första ryttarna måste slå slag mot ridning för att upptäcka repen i tid och hinna ducka. Karaktärer som missar rullningen eller inte har någon Ridningsfärdighet kastas av hästarna och får 1d6 i skada. Mobbarvuggarna koncentrerar sin attack mot de som fallit av hästarna och hoppar till attack, + 1 *To Hit* och 2d6 i skada.

ÖVER KULLAR GENOM SKOGAR

Kullarna som finns både norr och söder om vägen är branta och skogsbeklädda och hästarna måste därför ledas. Tar man denna väg förlorar man värdefull tid och kommer inte till Plafond förrän efter gryningen.

ETT BAKHÅLL

Fem rövare ligger i skogen i väntan på mål. De har drivits bort från stigen vid kärret av

mobbarvuggarna som helt enkelt är för många. Nu sitter de i skogen och surar, hit kommer ju aldrig nån...

Deras mål är att fälla en av äventyrarna och sedan skrämma resten på flykten för att i lugn och ro kunna plundra liket. De anfaller därför den som går längst bak med tunga armborst och stormar sedan våldsamt ropande för att ge intryck av att vara fler än de är.

Om gruppen har spanare som inte leder en häst och som lyckas med både *Hide In Shadows* och *Move Silently* kan denne upptäcka rövarna som ligger och lurar på resten av gruppen.

BARA PÅ GENOMRESA

MEKANIK FÖR ATT RESA GENOM PLAFOND

INLEDNING

Plafond består av ett antal olika kartenheter som läggs ut i en förbestämd ordning, stigande nummerföljd.

UTPLACERING

Finessen med det här systemet är att det inte spelar någon roll åt vilket håll hjältarna rider, kartenheterna läggs alltid ut i stigande nummerordning vare sig hjältarna rider rakt fram, åt höger eller åt vänster.

Observera att numren inte följer direkt på varandra utan är en mycket ojämnt stigande serie; 0 - 1 - 3 - 6 - 11 - 13 - 19 - 23 - 28 - 31 - 47 - 51 - 57.

Innan DM placerar ut en kartenhet slår han en valfri tärning, tittar i valfri tabell och lägger sedan ut kartenheten enligt ovan.

MÅL

Efter sammanlagt fem enheter i **samma** riktning, kommer äventyrarna ut ur Plafond. Välj då en av enheterna 62, 84 eller 91 beroende på vilken som passar med föregående.

FÖRFÖLJANDE

Kartenhetsinvånare förföljer gruppen från en kartenhet till en annan, endast om det står tydligt angivet i beskrivningen.

Är gruppen förföljd blir de tvungna att slåss med sina förföljare när de stannar eller vänder om, t ex vid kartenhet 14, återvändsgränden.

STRID

Kom ihåg att byn är full av soldater. Om äventyrarna försöker göra något som för dem utanför definierade områden, så finns det gott om soldater att slänga in, använd "Strid med Legionen".

Om gruppen stannar på någon kartenhet mer än 1 *round* och slåss, se "Strid med Legionen".

VÄNDA TILLBAKA

Om gruppen vänder och rider tillbaka blir det, om inte annat anges, "Strid med Legionen" plus alla gamla fiender de lämnat bakom sig, utportionerade som DM finner rimligt.

KARTFÖRKLARINGAR

Höga staket

Dubbla tjocka streck, ingen häst hoppar över dessa.

Låga staket

Dubbla tunna streck. Här kan hästar hoppa, men det krävs att ryttaren kan rida, äventyrare utan ridningsfärdigheten ramlar av.

ÖVER BRON

Om gruppen inte är förföljd av någon patrull:

Bron som leder över floden till den sovande byn Plafond är full av retirerande soldater. Vid det hitre brofästet står en tessarus och tycks försöka få nån ordning i vilka som tillhör vilka enheter. Han pekar därefter ut lägerplatser på andra sidan floden.

Väl på andra sidan kollapsar de flesta av soldaterna vid flodstranden där flera lägereldar lyser. Själva byn verkar relativt lugn och man kan bara se några enstaka patruller.

Om gruppen bara uppträder självsäkert och kan svara något på hans frågor vinkar han fram dem.

Om gruppen inte kan svara något slår han larm, se nedan.

Om gruppen är förföljd:

Patrullen bakom er visar inga tecken på att ge upp. Soldaterna ni rider förbi verkar alla trötta och har dålig uppsikt bakåt och hinner eller orkar inte göra något innan ni passerat dem.

Plötsligt ser ni ljus framför er. Ni är framme vid bron och ljuset ni ser kommer från byn Plafond på andra sidan floden. Bron är öde så när som på några vagnar, men vid brofästet på denna sidan bron finns gott om soldater.

Av de soldater som kommit över till andra sidan verkar de flesta kollapsa vid flodstranden där flera lägereldar lyser. Själva byn verkar relativt lugn och man kan bara se några enstaka patruller.

Om gruppen är förföljd eller om någon slår larm:

Tessarusen som ansvarar för trafiken över bron börjar skrika och gestikulera och soldaterna vid brofästet drar sina svärd och gör sina bågar och kastspjut redo.

Oberoende av om gruppen rider över bron eller viker av beskjuts de av 18 soldater, dvs två mot varje karaktär och en mot varje häst.

SJÄLVA BYN

KARTENHETSBESKRIVNINGAR

Kartenhet 0

Ni är bara 20 meter från broslutet när ni får syn på en ensam ryttare. Han sitter på en stor vit häst och betraktar med avsmak de retirerande mannarna. Crassus hinner se att han bär Järnlegionens svarta mantel och att han troligen är tribun innan ni möter hans blick. Ni känner alla igen honom. Det är tribun Francisco Valeccio, mannen som för några månader sedan var guvernör över Porto Prizone, fängelseön dit ni alla blev dömda. Och han känner igen er!

"Centurion!" vrålar han. "Arrestera de där männen - de är förrädare!"

De trötta soldaterna tittar sig förvirrat omkring.

Om gruppen omedelbart rider vidare händer ingenting på denna kartenhet eftersom ingen hinner reagera innan gruppen är förbi tribunen och inne på nästa kartenhet.

Om gruppen börjar slåss eller bara stannar och funderar, läs följande:

Tribunen skriker i panik och rider åt sidan för att släppa fram några soldater som kommer springande med en centurion i spetsen.

Strandkanterna på båda sidor om bron är belamrade med liggande, sittande, stående och springande soldater. Det finns även gott om ej förspända vagnar och annan bråte längs hela stranden så långt ni ser. Rakt fram går en väg in i byn.

Kartenhet 1

På gatan som fortsätter rakt fram kommer en grupp människor utrusande från en port och svänger en lykta. Gatan åt vänster är tom.

De 10 människorna är vanliga soldater som försöker stoppa gruppen. De hoppar undan om gruppen bara stormar mot dem, men får ändå var sin attack mot gruppens hästar med sina

breddsvärd med -2 på *To Hit*. Om gruppen viker av åt vänster gör soldaterna ingenting.

Kartenhet 3

Från ett hus till vänster kommer ett gäng bågskyttar utspringande och sprider sig längs gatan.

Pilbågsskyttarna, 12 st, har fritt skottfält mot dem som fortsätter rakt fram eller på den första vägen åt höger. Om gruppen inte slår ut dem eller viker av, skjuter de en pil mot varje karaktär och häst.

Kartenhet 6

Lyktorna som sitter vid husportarna reflekteras i de stora metallplåtarna som pryder de två stridsvagnarna, uppställda längs väggen. Varje vagn är förspänd med två hästar och ni ser kuskarna kasta sig upp i vagnarna och ropa på sina stridsmän.

Varje vagn får två soldater till med sig, en med båge och en med spjut.

Om gruppen viker av första vägen, åt vänster, förföljs de av de båda vagnarna.

Om de viker av den andra, den smala vägen åt vänster, hörs ett våldsamt brak bakom dem, när de båda vagnarna kraschar in i väggarna resp. varandra.

Om gruppen viker av den tredje vägen, åt höger, attackerar de och förföljs av de båda vagnarna. Vagnarna attackerar då de två som rider längs bak.

Försöker gruppen rida rakt fram, stoppas de effektivt av de båda vagnarna, som täcker hela gatan. Strid utbryter.

Kartenhet 11

Ett långt led hopkurade soldater ringlar sig längs den leriga gatan in mot ett tält på gatan till höger.

Om Fribrytarna struntar i dem och bara stormar vidare, läs nedan. Annars blir det "Strid mot Legionen".

Era tunga stridshästar piskar upp en kaskad av lera och vatten över soldaterna. Grova svordomar, könsord och tomma matskålar haglar runt er när ni dundrar vidare längs gatan.

Kartenhet 13

Mitt på torget står en imponerande staty av en stridsman med svärdet höjt. Men för er förbleknar han jämfört med de två stora skepnader som står på var sin sida om monumentet: två kulljättar, beväpnade med klubbor.

Kulljättarna är inte snabba men villiga att slåss. De kan bara slå på de äventyrare som rider på "deras" sida om monumentet och de hinner bara slå ett slag om inte äventyrarna stannar för att slå tillbaka.

Torget är för brett för att jättarna ska kunna stoppa äventyrarna, men de kan alltid få in en attack.

OBS! Man kan återvända till denna kartenhet två gånger utan att "Strid med Legionen" inträder och utan att gamla kartenhetsinvånare hoppar på gruppen.

Kartenhet 14

Ni kommer in på en liten gård, rakt fram finns en pampig trappa in i huset framför er. Huset är tomt, och mörka fönster stirrar tillbaka på er.

Detta är en återvändsgränd och enda vägen ut är tillbaka till torget.

Om gruppen stannar i gränden mer än två rounds blir det "Strid med Legionen".

Om gruppen vänder tillbaka till torget får de slåss mot kvarvarande kulljättar och eventuella uttryckliga förföljare.

Kartenhet 19 (del a)

Vägen vidgar sig till en liten stenlagd gård. I huset bakom det höga staketet lyser ett ensamt fönster på övervåningen.

Detta kan tyckas vara en återvändsgränd men det är det inte, det går att passera huset på vänstra sidan. Om gruppen bestämmer sig för

att fortsätta; läs 19 del b, gå annars tillbaka till torget igen.

Kartenhet 19 (del b)

Allt är tyst och fridfullt - framför er i alla fall. Från torget bakom er syns nu ljussken, och det hörs röster som skriker och ger order.

Inga motståndare dyker upp här.

Kartenhet 23

På en svagt upplyst balkong rakt fram ser ni en man som lutar sig fram och lyssnar på larmet bakom er. Han upptäcker er och börjar fumla med en påse på sitt bälte, samtidigt som han drar in andan och börjar tala högt.

Detta är en magiker som hört lite tumult och undrar vad som står på. Han tänker slänga en *Fire Ball* på gruppen och de måste reagera snabbt om de ska klara honom. Slå vanliga initiativ, och räkna med att de är framme vid balkongen direkt. Folk med ridningsfärdighet kan försöka slå mot magikern, men de måste göra en rullning mot färdigheten för att inte ramla av eftersom balkongen sitter en bit upp.

Magikern är en 5:e-nivåare och hans *Fire Ball* gör 15 hp i skada. Redan skadade hästar klarar automatiskt sina *save*.

Kartenhet 28

Framför er hörs klappandet av många hästar i trav. Ut ur mörkret kommer plötsligt en kavalleritropp rakt mot er.

Det är 10 kavallerister och de har alla tunga stridshästar. Om gruppen viker av klarar de sig undan för tillfället, men förföljs av troppen genom hela Plafond.

Troppen kan hindra gruppen att rida förbi dem så länge de har minst fem man kvar. Förlorar troppen sex man släpper de förbi gruppen, men de kvarvarande förföljer dem.

Kartenhet 31

Rakt fram står en stor och bred vagn som blockerar halva vägen. Den andra väghalvan blockeras lika effektivt av en kraftig barrikad. Bakom barriaden skymtar en ballista. Vägspärren är ordentligt upplyst och det finns en hel del soldater både framför och bakom.

När ni närmar er hör ni en tessarus ropa "Halt! eller vi skjuter!" samtidigt som ballistan siktar in sig på den som rider först.

Om gruppen viker av hörs det hotfulla visslandet av en ballistapil som passerar över huvudet på den som rider sist.

Om gruppen attackerar vägspärren utbryter givetvis strid med dess bemanning och eventuella förföljare. Ballistan hinner bara skjuta ett skott, mot den som rider först, sedan är gruppen för nära.

Slår man ut alla försvarare tar det en *round* att flytta vagnen.

Efter tre *rounds* strid utbryter även "Strid med Legionen".

Ryttare med ridningsfärdighet måste klara en rullning mot färdigheten för att få hästen att hoppa över vägspärren, annars vägrar den. Ryttare utan färdighet ramlar av om de försöker hoppa.

Kartenhet 47

En grupp skitiga och blöta soldater kommer marscherande mot er. De lyssnar nyfiket på larmet från byns centrum.

Dessa soldater gör ingenting om inte gruppen slår på dem.

Kartenhet 51

Längre fram på gatan skymtar ni ett dussin bågskyttar, formerade på en tät linje. En tessarus ropar "Eld!" och en första salva pilar viner iväg mot er.

Om gruppen snabbt slår ut alla eller viker av till vänster hinner bågskyttarna bara skjuta en pil på varje ryttare och häst.

Om man ger sig i strid med soldaterna eller rider förbi dem hinner de skjuta två pilar på varje ryttare och häst.

Kartenhet 57

Från en gårdsplan hörs röster och skratt och när ni passerar ser ni en skymt av en lättklädd flicka som fnittrande springer över gården med ett par raglande soldater efter sig.

Gruppen passerar en av de välfrekventerade bordellerna. Om gruppen stannar och bryr sig det minsta lägger i första hand Vito märke till den röda lyktan över dörren, symbolen för bordell. Här finns det gott om soldater, mest befäl, naturligtvis, som inte alls vill bry sig om några plikter, men de "försvarar" flickorna med liv och lust om någon skulle störa.

Kartenhet 62, 84 eller 91

Välj den slutdel som passar ihop med föregående kartenhet.

Plötsligt upphör husen och istället kantas vägen av en pryddigt ansad häck och en massa träd. Inga ljus syns på vägen framför er.

Gruppen har kommit igenom Plafond. Den kavalleritropp som eventuellt förföljt gruppen från enhet 28 stannar här och slänger iväg några pilar som inte träffar.

IGENOM!

Ni rider bort från Plafond och bakom er hör ni larmtrumpeter. Men är det inte 3:e kompaniets anfallssignal som hörs? Varför har Crassus gamla mannar startat ett anfall? Det fanns inga anfallsorder till den krigströtta truppen. Inget i hela världen skulle kunna få en trupp med så dålig moral att på egen hand starta ett anfall. Inte för allt guld i hela... i hela Imperiet...

Men det var ju bara ni som visste om guld! Ni har hela tiden varit oerhört försiktiga och den enda som kan veta om guld är väl Crassus kalfaktor...

Ja, där hörs både 4:e och 5:e kompaniernas anfallssignaler och stridslarmet från Plafond ökar i styrka, de följer ert spår som blodhundar! Men guld är Fribrytarnas, det skall inte slösas bort på årtusendets största fylleslag, här gäller det att snabba på!

Och vad gjorde svinet Valeccio här? Synd att man inte kunde stanna och slå ihjäl honom. Hoppas han stryker med i striden nu, det är det enda han förtjänar. Men, varför har han lämnat fångelseön, det måste vara något mycket speciellt som fört honom hit.

STRID MOT LEGIONEN

Om gruppen bestämmer sig för att slåss mot de soldater som finns i den retirerande kolonnen eller i Plafond skall DM använda detta system.

Gruppen måste snabbt inse att detta är en strid de inte kan vinna. DM skall poängtera att det hela tiden hörs folk som ropar larm.

Round 1 slår DM en d10 + 10 och fortsätter sedan med att varje round slå en d20 och addera antalet rounds som striden pågått. Ex: har striden pågått i sex minuter och DM slår 17 blir resultatet 23.

- 1 - 10 Inga nya soldater dyker upp.
- 11-12 1d6 vättar kommer springande.
- 13-14 1d6 illvättar kommer rusande.
- 15-16 1d6 legionärer med bågar, de stannar på lite avstånd och skjuter.
- 17-18 1d6 legionärer med svärden dragna kommer springande.
- 19-20 Två kulljättar stannar på lite avstånd och betraktar scenen innan de börjar kasta spjut på gruppen.
- 21-22 2d6 vättar och 2d6 illvättar kommer rusande.
- 23-24 2d6 legionärer med bågar, de stannar på lite avstånd och skjuter.
- 25- 2d6 legionärer och två centurioner med svärden dragna kommer springande.

INTE EN BRO FÖR MYCKET...

Broar är hemska, när man som bäst behöver dem är de borta. Ni har ridit längs den våldsamt strömmande floden i hela förmiddagen och sökt efter en bro men alla är brända. Dyrbara timmar har gått förlorade och imorgon bittida måste ni vara i Vichnady. Annars kommer järnlegionen att hinna flytta gulderna och i nästa värsta fall hinner Crassus slemme kalfaktor och hans mannar dit först. Läget är klart kritiskt. Nästa bro måste stå kvar...

Under tiden i det Lusitanska högkvarteret: General Don Alonso del Santar rusar högröd in i sitt arméhögkvarter iklädd endast sin nattsärk:

"Varför blir jag aldrig informerad!? Här har någon brutit genom fiendens linjer och ni sitter och fiser vid lägereldarna. Få fart på mannarna. Anfall över hela linjen. Öka takten för h-e!"

Stabsofficerarna tittar på varandra och generalens adjutant är den första som vågar säga något:

"Men Ers Excellens, det är bara obekräftade rykten! Det påstås att spridda enheter ur 4:e lusitanska bataljonen brutit igenom och skapat en del kaos i området kring Plafond."

"Plafond!? Varför blir jag aldrig informerad!? Sätt nu fart på dödfettet! Där ute finns ett krig som bara väntar på att bli vunnet! Till häst mina herrar, till häst och mot Plafond!"

Så kan det gå om man pratar för mycket. En hemlighet som sprider sig kan verkligen sätta fart på utvecklingen. Nå, åter till våra hjältar.

Se där! En stor vacker bro! Bron består av tre stendelar sammanbundna med fällbroar av trä. På den mellersta stenbron finns ett antal soldater och på den andra stranden syns fler soldater. Direkt efter bron står två stora bevakningstorn. Det ena tornet har platt tak. På detta tak finns ballistor uppställda med fritt skottfält över ett stort avsnitt av vägen. Ballistorna är bemannade av två kulljättar. Vid närmare betraktande syns det att hela tornet, i all hast, byggts om för att passa kulljättar. Allt syns lugnt och fridfullt, soldaterna verkar inte överdrivet vaksamma.

Men vänta, vad är det som händer? Ett stort dammoln syns vid horisonten, det måste vara vår armé och där rider en imperiekurir ut på bron... "Bränn bron" ropar han och ni ser hur soldaterna börjar hälla ut olja på fällbron närmast er...

Men... så får man väl inte göra...

MÄNNEN PÅ BRON

Bron vaktas av enheter ur Järnlegionens 3:e Kohort, kända för sin grymhet i strid och fruktade för sitt stridsrop: "Inga fångar!". De och deras Centurion, Caligula Bestialis har blivit straffkommenderade hit tillsammans med en enhet Illvättar och Kulljättar.

Jättarna använder det ena av tornen och det andra tornet bebos av människor och vättar. Jättetornet är ombyggt i all hast för att passa jättarna och är inte så stabilt längre. Om spelarna förstör någon av stöttorna inne i tornet rasar omedelbart golven samman och de jättar och ballistor som finns i tornet oskadliggörs.

På bronns mittersta del finns ett antal illvättar, några soldater och två kulljättar. Utbryter det strid försöker de ta sig till striden snabbast möjligt. Måste de retirera flyr de mot de två tornen.

Jättarna i tornet försöker i första hand utnyttja de ballistor som finns på tornets tak. Varje jätte klarar av att sköta en ballista ensam och skjuter ett skott i minuten. I första hand siktar de på äventyrarnas hästar. Detta gäller även om någon ramlar av sin häst.

Mellan tornen finns 11 soldater för att hindra sabotage mot tornen. Centurionen och de resterande soldaterna stannar i "människotornet" om inte äventyrarna försöker fly eller ger sig på det andra tornet. I första hand anfaller de genom att använda sina kortbågar.

3:e Kohortens viktigaste uppgift är att bevaka bron och bränna den, de förföljer inte spelarna under några som helst omständigheter.

PÅ VÄGEN TILL VICHNADY

Efter att ha tagit sig över bron riskerar gruppen att ha förlorat en eller flera hästar. I normal ritt (hastighet 24") tar färden till Vichnady cirka fem timmar. De som tvingas gå eller de som måste samsas två stycken på samma häst rör sig endast hälften så fort. I denna hastighet nås Vichnady först någon gång tidigt på morgonen.

I en situation där hästar saknas för någon eller några av äventyrarna kan gruppen tänkas dela på sig. Detta för att formelkastarna skall få rida och därmed hinna vila och läsa in nya formler före anfallet på Vichnady.

Om gruppen delar sig kommer grupperna att stöta på var sitt möte.

De ur gruppen som går möter två ilskna galtar.

Den beridna delen av gruppen stöter på en beriden patrull. Om man slår ut patrullen och sedan rider tillbaka med erövrade hästar till de gående kamraterna tar resan för dem alla totalt 7 timmar.

Om gruppen inte delar sig, men har förlorat några eller alla hästar, möter man en icke beriden patrull.

Om gruppen inte delar sig och har sina hästar kvar stöter man inte på några möten på vägen till Vichnady.

EN PATRULL

Landskapet är platt och tråkigt och ni har fortfarande tre timmars marsch kvar innan ni når Vichnady. Eftermiddagens hetta dallrar i luften och svetten rinner i ögonen, tänk om man ändå fick vila lite i skuggan.

En patrull med 12 soldater patrullerar vägen mot Vichnady. Om gruppen har hästar är

patrullen de möter beriden. Patrullen har i så fall lätta, snabba stridshästar.

Om gruppen har spaning framför sig upptäcker de patrullen och har en chans att försöka gömma sig eller förbereda ett bakhåll.

Endast tjuvar som lyckas med en *Hide In Shadows*, äventyrare som gör något mycket smart eller äventyrare som hunnit förbereda sig klarar av att gömma sig.

ILSKNA GALTAR

Det trista landskapet avbryts då och då av små ekdungar. Ni passerar en av dem då ni hör våldsamma grymtningar och ser två stora vildsvin komma rusande mot er. Galtarnas röda ögon lyser vansinniga emot er när de anfaller.

VÄLKOMMEN TILL VICHNADY

ALLMÄNT OM VICHNADY

SEVÄRDHETER

De byggnader som är speciellt intressanta finns också beskrivna i den trevliga lilla turistbroschyren "Välkommen till Vichnady".

CIVILBEFOLKNING

Ur spelteknisk synvinkel är byn tom fram till dess att gruppen slagit ut alla soldater i byn. Detta inkluderar soldaterna i Sine Tremor. Då alla soldater är slagna eller har flytt strömmar gamlingar ut ur sina gömställen och från bergen runt byn strömmar resten av befolkningen ner. Alla ropar, sjunger och dansar på gatorna. De är överlyckliga över att vara befriade från ockupationen. De vägrar att följa äventyrarna och har ingen meningsfull information att ge.

VICHNADY OCH OPERATION PICEA

Då Sine Tremor fick problem strax utanför Vichnady valdes fogdehuset i byn ut som det bästa stället att förvara guldets tillfälligt. Guldlasten sänktes ned genom taket på huset varefter Sine Tremor, med en liten besättning och endast en lätt barlast, lämnade byn för att kunna ta sig till byn Ferrorá. I Ferrorá fanns nämligen tillräckligt skickliga smeder, smedjor och järn för att klara reparationerna.

LEGIONÄRERNA

I staden finns nu ett 40-tal legionärer plus befäl. De bor allesammans i Det Bruna Huset och befinner sig där hela nätterna fram till reveljen, kl 06:30. Därefter sprids de och startar iordningställandet av guldets för vidare transport.

Som understöd har man låtit avdela tre pansarödlor från en annan legion. Dessa finns ständigt på torget, se ödlorna och deras förare och torget.

VAKTHÅLLNING

Den viktigaste delen av vakthållningen sköts av de tre pansarödlorna. I staden finns dessutom 4 grupper soldater. DM måste komma ihåg dessa vakter och de står därför nämnda redan här.

Patrull 1

På torget

4 legionärer

2 står framför fogdehusets dörr, de andra 2 står vid brunnarna mitt på torget. Upptäcker äventyrare som rör sig på torget.

Patrull 2

På fogdehusets tak,

3 legionärer

2 står vid ballistan i det sydvästra hörnet av taket. Den tredje vandrar runt på taket men alltid längs den södra kanten. Upptäcker icke-tjuvar som rör sig på taken runt torget.

Patrull 3

Vid hästarna,

1 legionär

Bevakar de hästar som beslagtogs. Upptäcker äventyrare som rör sig norr om garnisonskvarteret.

Patrull 4

Bevakar bruna huset,

2 legionärer

Står mellan trapporna på det bruna husets östra sida. Upptäcker äventyrare som rör sig på gården såvida de inte kryper bakom murarna el dyl.

ÖDLORNA OCH DERAS FÖRARE

Dåligt humör

Pansarödlorna är mycket lynniga bestar. De blir lätt uppretade och rusar då mot vad de bedömer vara fienden. De ödlorna som är med i scenariot har lärt sig att känna igen legionärer och anfaller sådana endast om de attackeras av dem eller är beordrade av sin förare.

Skulle en ödla utan förare få syn på en karaktär som inte ser ut som en legionär kommer den att brölande och spottande gå till attack och kan därför lätt luras in i diverse fällor.

Styrning

För att styra en pansarödla använder deras förare en ankus. Detta är en utsirad kort båtshake försedd med kraftigt läderhandtag. När man slår ankusen mot något ger den ifrån sig en elektrisk laddning. Styrkan på laddningen beror av den kraft man använder i slaget. Slår man löst, som när man prövar ett trubbigt vapen i handen, ger den en d4 i skada, slår man hårt ger den d6 + 4. Till detta kommer också den ickemagiska skadan som är d6+1, summa 2d6+5. Normalt ger ankusen ingen skada på pansarödlorna eftersom dessa har mycket kraftigt skinn och genom att förarna slår löst mot de delar där ödlorna är mer känsliga.

Morgonvanor

På mornarna, ungefär en halvtimme före reveljen, börjar ödlorna att bröla. Brölandet pågår fram till reveljen då ödlorna får mat. Soldaterna har vant sig vid ljuden, men brölandet kan skrämma äventyrarna. Äventyrarna kan utnyttja ödlornas läten för att dölja eventuellt buller som de själva orsakar.

Hur man bäst dödar en best

I scenariot finns flera möjligheter att döda eller tillfälligt göra sig av med pansarödlorna:

- **Lightning Bolts**
Gruppen har tillgång till flera *Lightning Bolts*. Den första pansarödla som träffas av *Lightning Bolts* missar alltid sina första 2 räddningskast.
- **Trånga gränder**
Gränden Pilens Backe är en effektiv ödlefälla. Lockas en ödla in i denna gränd från den breda södra änden fastnar den i den smala norra änden och den blir ohjälpligt fast, det tar dagar att gräva loss den.
- **Hästmarknaden**
Legionärerna i staden utnyttjar den gamla hästmarknadens inhägnad för de hästar man stulit från bönderna kring byn. Ödlorna är mycket glupska bestar och det tar en ödla 5 minuter att döda och äta upp

en häst. En ödla kan äta upp till 4 hästar. Har en ödla ätit minst 3 hästar somnar den och sover gott i 24 timmar. Den vaknar dock om någon icke-tjuv kommer närmare än 5 meter.

- **Styra bestar**

Det går, även om det är svårt, för en icke specialtränad person att styra en ödla. En karaktär kan hoppa ned på en ödla från ett tak men kan därmed inte styra besten om karaktären inte fått tag på en ankus. Karaktären måste sedan utnyttja sin ridningsfärdighet för att styra ödlan i önskad riktning. En rullning mot färdigheten måste göras varje gång en förändring i ödlans beteende önskas, vid start, stopp, fartändring, sväng, etc. Missas rullningen någon gång så används tabellen som finns i monsterbeskrivningen för att avgöra vad som händer.

Att muta ödleförare

Ödleförarna är elitsoldater men känner inte till något om operation Picea eller vad det är i Fogdehuset som de vaktar.

De är dock helt omutbara! Om gruppen försöker få kontakt med dem försöker de bara locka fram så många av dem som möjligt innan en ödla får spotta på dem.

LEGIONÄRERNAS TIDER

06:30	Revelj
06:30 - 07:00	Frukost
07:00	Arbetet med att packa ihop och iordningställa guldets startar.

PLATSER I VICHNADY

FELLAR-TEMPLET (1)

Tempelbyggnaden är sedan invasionen övergivet men är annars orört då legionärerna hyser en stor respekt för tempel. Tempels alla ingångar är låsta med kraftiga lås. Det sitter en skylt på tempeldörren: "Tillbedjare hänvisas till Vandringskyrkan i (överstruket) Valistante (ditskrivet) Salbourg. Jag beklagar kyrkans tillfälliga stängning och förutsätter ni respekterar min önskan om tempelfrid." Underskrivet av Armand de Vassy, överstepräst. Vad än karaktärerna sedan hittar på, så kommer de inte in (inte Alihosi heller!).

Utsiktstornet

Klättrar man upp i det fristående utsiktstornet har man en magnifik utsikt över hela byn. Man upptäcker samtliga patruller, se ovan, samt att Fogdehuset har en egendomlig lucka i taket. I detta torn finns längst ner den vanliga plattan med riktningar och avstånd.

Om man speciellt spanar mot Det Bruna Huset upptäcker man en taklucka.

Om man speciellt spanar mot Fogdehuset ser man att dess lucka består av slarvigt hopfogade stålplåtar.

TORGET (2)

Torget är stort och vackert. I den norra ändan finns ett par stora fina hus, ett av dem har både vakter och ballistor på taket. På östra halvan av torget finns en stor obelisk till minne av dem som föll i det Stora Kriget 514 till 518. På den västra halvan finns två vackra brunnar. I skuggan av några träd ser ni tre enorma bestar, pansarödlorna.

- 3 pansarödlor. En av dem (1) sover, en av dem (2) ligger, men tittar då och då upp och den tredje (3) står och spanar längs den gata som löper västerut från torget. Den tredje är också den enda av dem som har en förare på sin rygg.
- 3 pansarödlor och 3 förare. Alla ödlorna är vakna och alla har sina förare på plats. 1

centurion vandrar också otåligt fram och tillbaka på torget.

LEBISTRO (3)

På taket av den relativt låga byggnaden kan ni skymta några bord och stolar bakom det vackra balkongräcket i sten. De stora fönstren är hjälpligt förspikade, liksom dörren.

Det är lätt att kika in genom fönstren. Utåt gatan finns en stor lokal med bord och stolar. För övrigt är rummet tomt och välstädat. I ett hörn finns en trappa upp på taket där man haft servering.

För att komma in i huset måste man få upp två normala lås. För varje ytterligare ru man vill besöka måste ett normalt lås forceras.

I huset finns också ett stort tomt kök med en spiraltrappa ner i en tom källare, två sovrum och ett arbetsrum. Hela huset är övergivet och välstädat. Förutom vanliga vardagsföremål är det intressantaste man kan hitta en bortglömd flaska fint vin i arbetsrummet men då krävs att man letar där en stund.

FOGDEHUSET (4)

Denna f.d fogdebostad har byggts om av stadens rike man, penningutlånare France DeLirium, till en form av kreditinstitut.

Hela byggnaden har en magisk resistans på 20%.

Alla fönster är gallerförsedda.

Den brutalitet med vilken byggnadens tak togs bort då guldets sänktes ned i huset har lämnat sina spår. Då man rör sig i byggnaden rasar damm och rappning från taken.

I texten markerar • invånarna i rummet före reveljen (natt) och ○ invånarna efter reveljen (dag).

UTSIDAN

Fogdehuset är ett vitrappat stenhus i två våningar. Mot torget finns en smäcker pelargång och innanför denna en imponerande port av järn. Ovanför pelargången finns en vacker balkong. Samtliga fönster är försedda med kraftiga järngaller.

På taket står en ballista riktad mot torget och här finns en stor lucka, slarvigt hopfogad av stålplåtar.

BOTTENVÅNINGEN

1. Entréhall

Den stora entréhallen täcker nästan hela bottenvåningen. Innanför dörren finns på höger sida en lång gallerförsedd disk. Alla fönster är igen-spikade men ljus faller in genom en stor öppning i taket. Mitt på golvet finns en stor hög med tätt staplade trälårar i ett enormt nät tillverkat av tjocka kedjor. Högen är drygt 4 x 4 x 4 meter. Golvet sluttar lätt mot högen och kring den ligger drivor av damm, nedrasad rapping och trasigt tegel.

Trälårarna innehåller guld, 140 000 kg eller 140 ton guld. Detta är guld för 35 miljoner gp eller 10,5 miljarder svenska kronor i 1990 års penningvärde.

I vår värld skulle dessa pengar räcka till t ex 84 000 bilar, en halv miljon Macintosh SE:or, en lägenhet på 50 000 rum i Linköpings centrum eller 73 miljoner blandade spel.

Våra hjältar kan använda dessa pengar för att köpa sig t ex 700 galjoner, 5 miljarder sejdlar öl (Det är sejdlar runt hela jorden, 125 i bredd), 70 000 stridsefanter eller en armé på 1,5 miljoner man under ett år.

Golvet sviktar lätt runt högen men ger inte efter.

Det gigantiska nätet tycks avsett för att kunna lyfta hela högen på en gång.

Tittar man upp genom öppningen i taket ser man upp på andra våningen. Man kan också se att det mesta av skräpet på golvet tycks härstamma från ett tämligen nygjort hål i yttertakets på andra våningen. Hålet täcks nu med en stålplåt.

- Tomt.
- 10 legionärer och 1 Tessarus håller på med att flytta lårar så att de enklare skall gå ut genom taket. Detta görs mest för att hålla soldaterna aktiva och fyller annars ingen som helst funktion.
Se Bruna huset, rum 4 och rum 12 för värden på legionärer resp tessarus.

2. Kassa

Genom gallret ovanför disken ser ni in i entréhallen och den stora högen med trälårar. Under disken finns rader med uppbrutna lådor.

Soldater har för länge sedan slagit sönder inredningen i sitt fåfänga sökande efter värdeföremål.

- Tomt.
- Tomt.

3. Valv

Det lilla rummet domineras av en stor järndörr. Framför dörren står ett gediget skrivbord. Den stora järndörren visar kraftiga spår av uppbnrytningsförsök.

Valvet har klarat alla uppbnrytningsförsök.

Låset är mycket svårt och alla tjuvar som ger sig på det får halverad chans på *Open Locks*. Den andra tjuven som provar lyckas inte automatiskt. Inne i valvet finns en stor låst järnkista med DeLiriums kassa, 14 768 silvermynt och 3 039 guldmynt, samt diverse ointressanta liggare mm.

- Tomt.
- Tomt.

4. Trapphus

Rummet innehåller bara ett bord och ett par bekväma stolar. Några tomflaskor ligger slängda på golvet. En trappa leder vidare uppåt.

Detta rum användes vid diskussioner med kunder e t c.

- Tomt.

- Tomt.

ANDRA VÅNINGEN

5. Skrivarrum

Rummet tar upp drygt halva övervåningen. Via en staketomgärdad öppning kan man se ner i entréhallen. En stor hög med trälårar når upp till golvnivån på denna våning.

I rummet står fem skrivarpulpeter. Längs väggarna finns rader med bokhyllor som är fyllda till bristningsgränsen med kassaböcker.

- Tomt.
- 10 legionärer bevakar torget via fönstren. Se Bruna huset, rum 5 för värden på legionärerna.

6. Sekreterare

Rummet innehåller ett litet skrivbord. Väggarna är täckta med bokhyllor fyllda med rapporter om diverse skuldförbindelser mellan Vichnadys befolkning och utlånaren DeLirium.

I rummet finns också dörren som leder ut till balkongen ovanför den stora ytterdörren.

- Tomt.
- Tomt.

7. Direktionsrummet

Rummets väggar är täckta med en mörk träpanel som väl matchar det stora skrivbordet i äkta Dursisk mahogny. Mörkare fläckar avslöjar att väggarna en gång pryts med dyrbara konstverk.

Inget av värde finns längre kvar i rummet.

- Tomt.
- **Magikern Dorus** sitter vid DeLiriums skrivbord och läser gamla dokument i väntan på Sine Tremors ankomst. Han kastar då och då en blick ut mot torget. Se Bruna Huset, rum 10 för värden på Dorus.

8. Vaktrum

De båda nattvakter som stod för bevakningen i huset hade sitt krypin här. Det finns två sängar och ett litet bord.

Rummet innehåller inget av värde.

- Tomt.
- Tomt.

9. Arkiv

Ytterligare ett rum till bristningsgränsen fyllt med räkenskapsböcker.

- Tomt.
- Tomt.

TAKET

Vakter, ballistor och flaggstänger

I det sydvästra, sydöstra och nordöstra hörnen står en ballista riktad mot torget. En hög, nyligen rest flaggstång, står i det norra hörnet. Nedanför flaggstången står en låda.

I lådan, som är låst med ett normalt lås, finns en gul, en grön, en blå och en röd flagga.

- 2 legionärer bemannar den sydvästra ballistan och 1 ensam soldat bevakar taken åt söder.
- Som ovan men nu förstärkta med 11 man. Sammanlagt 13 legionärer och 1 tessarus. Nu bemannas alla ballistorna (3 man vid varje) och de fem övriga spanar. Se Bruna huset, rum 7, 8 och 13 för värden på de tillkomna legionärerna och tessarusen.

VIKTEN AV VIKT

Om gruppen vill bära ut och lasta guld tar det två äventyrare 2 rounds att föra ut en låda guld ur banken och upp på en häst, pansarödla el dyl.

Packdjur	Max-last
Häst	3 lådor guld
Pansarödla	15 lådor guld

DET BRUNA HUSET (5) JÄRNLEGIONENS FÖR- LÄGGNING

Filosofen och matematikern Sextus Empiricus hus har tagits över av Järnlegionen. I huset finns ett 40-tal soldater och deras befäl förlagda. Dessa har alla olika positioner till vilka de beger sig vid larm, men på morgonen är de samlade i förläggningen utom de 10 som utgör patruller.

- Alla legionärer i ett rum vaknar om en strid bryter ut i det rum i vilket de sover.
- Alla legionärer i ett rum vaknar om en strid i ett angränsande rum pågår längre än 1 Round.
- Alla legionärer i huset vaknar om en strid i närheten av huset pågår längre än 2 Rounds eller om någon utanför ropar larm längre än 1 Round.

Ovanstående gäller om inte annat anges i det aktuella rummet.

Om gruppen agerar i skydd av t ex *Silence* gäller naturligtvis inget av ovanstående.

Alla fönster är gallerförsedda.

Endast de vakter och hundar som befinner sig utanför huset kan nattetid upptäcka äventyrare som klättrar på huset.

I texten markerar • invånarna i rummet före reveljen (natt) och ◦ invånarna efter reveljen (dag).

UTSIDAN

Huset har 7 ingångar, tre ytterdörrar i källarvåningen, två ytterdörrar och en balkongdörr på första våningen samt en taklucka på vinden. Takluckan är olåst, i övrigt se ritningen.

- 2 legionärer står vid husets östra sida, se även ritningen. Upptäcker äventyrare som rör sig på gården såvida dessa inte kryper bakom murarna el dyl.
- Som ovan.

KÄLLARVÅNINGEN

1. Hall

Dörren som leder in hit från gatan är låst. Hallens golv är smutsigt och trappan som leder uppåt likaså.

2. Sovrum

Tidigare hyrdes detta rum ut åt krukmakarlärlingar. Här finns tre sängar och delar av mycket kraftiga läderrustningar.

Här finns minst en mystisk utsirad kort båtshake försedd med kraftigt läderhandtag. Detta är en magisk ankus som används för att styra pansarödlorna. Se Pansarödlorna och deras förare.

- Här sover 2 pansarödleförare. De slåss med ankus.
- Tomt. Ödleförarna finns på torget.

3. Lager

Här finns ett stort lager torkad lera samt en mängd osäljbara experimentkrukor.

4. F d krukmakeri

Jean Levis hyr källaren av familjen Empiricus. Nu har hans krukmakeri dock övertagits av Lire-legionärer.

Doften av logement slår emot er som en pansrad näve. Runt omkring i det lilla krukmakeriet ligger rustningsdelar och packningsdetaljer spridda. I ett hörn tronar den stora ugnen i vilken krukorna brändes.

En av legionärerna har gömt sin samlade vinst på tärningsspel i ugnen: 175 sp, 19 gp och en *Potion of Healing*. Trolldrycken återger 2d4+2 hit points.

- 10 legionärer sover oroligt. Två av dem vaknar och tittar irriterat mot den dörr som öppnas.
- Dagtid är här tomt.

FÖRSTA VÅNINGEN

5. Matsalen

Familjen Empiricus stora matsal har sett bättre tider. Stanken av logement ligger över rummet som en våt socka. Tio soldatbäddar är spridda runt rummet. På golvet ligger persedlar och utrustnings-delar i travar. Det stora bordet är repat och belamrat med vapen och hjälmar.

- 10 soldater ligger runt bordet och längs väggarna.
- Tomt.

6. Hall

Hallen är smutsig och lerig. Här har ett stort antal, inte speciellt försiktiga, invånare passerat dagligen. En trappa leder uppåt och en nedåt.

- 2 stycken elaka vakthundar ligger här och sover. De vaknar mycket lätt och morrar tyst om någon öppnar någon av dörrarna eller kommer nedför trappan. Först då någon de inte känner igen kommer in i rummet anfaller de våldsamt skällande. Om Sagittario går först har en en chans att lugna hundarna, använd färdigheten djurskötare (*Animal Handling*).
- Som nattetid, 2 stycken elaka vakthundar, men när de morrar hörs en röst från köket (3.):
"Gog, Magog, håll klaffen, annars sliter jag taskarna av er!"
Se rum 13 för värdena på kocken.
Hundarna som ovan.

7. Kök

Doften av kryddor blandas med doften av den syrliga logementsstanken. Rummet är fyllt av bäddar. Ett stort bord belamrat med nydiskade fat och karotter står mitt i rummet. Här finns också 5 soldatbäddar.

- 5 legionärer sover tungt. De vaknar endast av strid, larm eller av de bägge vakthundarnas skall.
- Legionärernas kock, en gigantisk flintskallig tessaros med öknamnet "Äggskalle" står och rör i en stor kittel linsoppa. Om någon öppnar dörren till rummet vrålar han: "Nej du, inte en brödbit

innan middagen, pallra dig härifrån innan jag kastrerar dig!" Om han hör någon komma in i rummet vänder han sig om och kommer att kasta sig över alla som inte bär lämplig uniform eller snabbt och trovärdigt förklarar sin närvaro.

8. Tjänarkammare

Den tunga stanken av logement är svagt uppblandad med doften av pigornas billiga parfym. Rummets rosa väggar kontrasterar starkt mot de 5 soldatbäddarna och de persedlar som är slarvigt spridda i rummet.

- 5 legionärer sover tungt. De vaknar endast av strid, larm eller av de bägge vakthundarnas skall.
- Tomt.

ANDRA VÅNINGEN

9. Hall

Vita fläckar på väggarna vittnar om att denna hall en gång var behängd med tavlor och dyrbara gobelänger. Alla är de nu borta, stulna av segerrusiga legionärer som passerade byn under sin offensiv västerut, för snart ett år sedan. De låga bokhyllorna innehåller trasiga volymer av sällsynta filosofiska verk, samlade under en livstid av Sextus och på femton minuter förstörda av druckna och obildade soldater.

- Tomt.
- Tomt.

10. Sextus Empiricus arbetsrum

Dörren in hit från hallen är försedd med en *Fire Trap*, skada d4+7.

Väggarna är täckta med bokhyllor men i dem gapar stora hål där soldater plockat åt sig souvenirer från den store Sextus arbetsrum. Hans skrivbord är belamrat med böcker och rullar.

Bland böckerna finns fortfarande förstaupplagor av "Ifrågasättandet av tvivlet", "Existensen, skeptikerns dilemma" och "1001 existentialistiska frågor med motfrågor", varje bok har ett värde av 150 gp.

Papperen på bordet verkar vara av färskare datum och tycks beskriva en komplicerad kemisk process. Vidare studier ger vid handen att någon håller på med en del beräkningar om hur mängden Caloric framställd ur Carbat Anomoric kan ökas.

I skrivbordet finns två lådor, den ena innehåller en rulle med en *Lightning Bolt* som ger skadan 8d6, samt en *Potion of Healing* som återger 2d4+2 hit points.

- **Magikern Dorus** sitter lutad över sina papper. Om någon utlöser någon *Fire Trap*, på väg in hit eller på väg in i rum 11, och om Dorus kan höra detta slänger han *Invisibility* på sig själv.
- Tomt. Kvar finns dock Dorus anteckningar.

11. Sextus Empiricus sovrums

Dörren in hit från hallen är försedd med en *Fire Trap*, skada d4+7.

Rummet är spartanskt möblerat men med god smak. De soldater som plundrat resten av huset fann här inget av värde. Därför finns den säng bevarad till eftervärden i vilken Sextus Empiricus, för snart trettio år sedan, drog sin sista suck, fortfarande våldsamt ifrågasättande döden existens. Förutom sängen finns bara några garderober.

Nu används sängen av magikern Dorus. Större delarna av nätterna sitter han vid skrivbordet i rum 10.

- Tomt.
- Tomt.

12. Sovrum

Detta rum tillhörde tidigare en av de tre betjänterna. Nu har en ensam soldat flyttat in. Till skillnad mot de flesta andra soldater har denne soldat en viss ordning på sina persedlar.

Rummet nyttjas av en av de tre tessarusar som är förlagda till huset.

- 1 tessarus.
- Tomt

13. Sovrum

Här bodde två betjänter. De bägge sängarna används nu istället av soldater. Rummet är ganska välordnat och den bekanta doften av rökt korv och skinka känns i rummet.

De soldater som bor i rummet är två stycken tessarusar, en av dem kocken. I rummet finns klädesplagg, en stor kökskniv samt i en låst lädersäck tre fina korvar och en stor rökt skinka. Under en lös sten i väggen, *Find Secret Doors*, finns deras gemensamma skatt, 145 gp och en *Philter of Love*.

- 2 tessarusar.
- Tomt

14. Sovrum

Under närmare 40 år var Birgitte Jargong Sextus livskamrat. De gifte sig först på hans dödsbädd och hon levde i fem år i detta hus som Birgitte Empiricus. Nu bebos detta rum av en högre officer. En röd centurionmantel hänger på väggen och den kista som står vid dörren är av det slag som endast centurioner i den Liriska legionen tillåts använda.

Kistan innehåller mest kläder och souvenirer från centurion Claudius Ferros tidigare fälttåg, ting av inget eller ringa värde. Här finns kopparkärl och mässingsmuggar. Söks kistan igenom noggrant finner man att en kopparflaska är fylld med något. Det är en liten tygpåse som har pressats ner i flaskan och innehåller 5 juveler á 150 GP.

- 1 centurion.
- Tomt

VIND OCH TAK

Vinden täcker hela huset. Härifrån finns en lucka och en stege som leder ner till hallen 9. Vinden innehåller inget av intresse.

Yttertaket är av tegel och en olåst lucka leder ner till vinden.

HÄSTMARKNADEN (6)

I inhägnaden står 10 hästar. Personer med ridningsfärdighet ser, om de bryr sig, att det inte är några speciellt fina hästar, utan vad t ex Crassus skulle avfärda som "ök". Dessa hästar är främst avsedda som föda åt pansarödlorna, men alla har inte gått åt. De bevakas av en legionär, se **Patruller**.

PILENS BACKE (7)

Pilens Backe kan i scenariot användas som en ödlefälla. Lockas en ödla in i denna gränd från den breda södra änden fastnar den i den smala norra änden och kan sedan inte komma loss.

Den legend som säger att de med den rätta tron kan höra vindgudinnans röst i pilarnas trädkronor är sann. Det förekommer dock inga tillbedjare av vindgudinnan Kulina i scenariot.

SINE TREMOR

Så snart gruppen hittat gulderna kommer nästa problem, Sine Tremor närmar sig Vichnady. Från luften kan besättningen tydligt se den framryckande armén som närmar sig byn och kapten Carrera signalerar fara genom en lång hornstöt.

Sine Tremor rör sig mycket långsamt och äventyrarna kan om de vill lämna staden med så mycket guld de och deras och legionärernas hästar kan bära. De kan också försöka överta Sine Tremor, dess besättning är ju bara 10 man.

Efter det att gruppen hört den första hornstöten tar det Sine Tremor **15 rounds** att nå byns torg och banken.

ETT HÖGT FLAGGSPEL?

Besättningen i Sine Tremor spanar nu mot Vichnady och efter en flagga på Fogdehusets tak. Flaggan är en överenskommen signal mellan Capita Nigra och centurion Ferro. Reaktionen ombord beror först helt och hållet på vilken flagga som gruppen hissar.

EN HORNSTÖT

Plötsligt hörs en lång, dov avlägsen hornstöt: "Uuuuuuuulaaaaaaah!"

Om gruppen rusar ut på gatan ser de inget. Men efter en stund hör de samma avlägsna ljud.

Om de tar sig upp på ett tak kan de se en fantastisk syn:

Ni ser en fantastisk syn, ett flygande torn av stål. Det är över 50 meter högt och högst upp sitter fyra mindre torn. Från flaggstänger på de små tornen fladdrar vimplar med järnlegionens emblem. Ni inser att detta måste vara en farkost av samma typ som den Ni flydde med från Porto Prizone! Från farkosten hörs på nytt den långa hornsignalen: "Uuuuuuuuuulaaaaaaah!"

Ingen flagga

Ingen flagga? Något är mycket fel. Hög höjd, skjuter mot allt som inte ser ut som legionärer.

Gul flagg

Fara, snabbast möjliga lastning. Låg höjd, sänker barlasten ned på fogdehusets tak.

Grön flagg

Stor fara, klart för drabbning. Hög höjd, skjuter mot allt som inte ser ut som legionärer.

Blå flagg

Allt väl. Låg höjd tills man kan se döda soldater eller pansarödlor, varefter man går upp på hög höjd och skjuter mot allt som inte ser ut som legionärer.

Röd flagg

Allt väl, lastningen förberedd. Låg höjd tills man kan se döda soldater eller pansarödlor, varefter man går upp på hög höjd och skjuter mot allt som inte ser ut som legionärer.

Om gruppen inser att man flaggat fel kan man byta flagg en gång. Sine Tremor följer då denna nya flagg, men man är nu beredd på strid ombord, se Den flygande fästningen.

INFLYGNINGEN

Oberoende av vilken höjd Sine Tremor flyger på tar inflygningen över staden tämligen lång tid, 15 rounds.

Om Sine Tremor kommer in på hög höjd är den troligen helt osårbar för gruppens ev attacker.

Om Sine Tremor kommer in på låg höjd går den så lågt att barlasten hänger endast två meter ovanför hustaken. Det är alltså fullt möjligt att nå barlastnätet från ett hustak och därifrån klättra upp i farkosten.

DEN FLYGANDE FÄSTNINGEN

Sine Tremor är en flygande fästning byggd på samma grundidé som den farkost med vilken Fribrytarna flydde från Porto Prizone. Den ursprungliga konstruktionen har dock förbättrats av den smågalne vetenskapsmannen Lamberto Da Capo. Bland annat har konstruktionen gjorts stabilare, flogistonet har renats och en ny form av styrning har utvecklats. Farkosten styrs genom att man sätter Sine Tremors yttre skal i rotation och utnyttjar den så kallade Magnuseffekten.

Besättningen ombord består normalt av 50 legionärer samt några befäl vars uppgift är att navigera och sköta om styrningen.

När Sine Tremor nu dyker upp finns 40 av legionärerna redan i Vichnady varför endast 10 legionärer samt några befäl styr farkosten.

FÖRSVAR

Bomber

Sine Tremor är i första hand avsett som en belägringsmaskin. Tanken är att farkosten skall lastas med jättelika mängder med stenar, oljetunnor, djurkadaver etc och sedan bombardera fiendeslott och städer från hög höjd.

Ballistor

För att skydda sig mot drakar, andra flygande varelser och ev hot på marken är Sine Tremor även med ballistor. Dessa finns i de fyra små tornen högst upp på farkosten. I varje torn finns tre ballistor riktade rakt ut. Dessa är avsedda för flygande varelser. I botten på varje torn finns dessutom en specialbyggd ballista som är riktad nedåt.

Sikt

Normalt har Sine Tremor en stor besättning som kan hålla utkik åt alla håll. Alla soldater i den nuvarande besättning befinner sig dock bara på de övre däck och spanar nedåt. De spanar nedåt men ingen kan se vad som händer rakt under Sine Tremor.

Besättning

Besättningen består av sjömän, några vetenskapsmän samt 10 legionärer och Sine Tremors kapten. Av dessa kommer endast legionärerna och kaptenen att göra något offensivt. Alla de övriga ger sig direkt de konfronteras med våra hjältar.

Legionärerna och kaptenen befinner sig alltid vid ballistorna i de små tornen på övre däck. Endast om de förstår att de är på väg att bordas tar de sig nedåt till däck 1 och bevakar där kättinghålen och luckan, se nedan.

INGÅNGAR

Det finns tre ingångar till Sine Tremor nedersta däck, däck 1:

Luckan

I botten på farkosten finns en manlucka genom vilken man kan sänka repstegar ner till marken. Luckan är olåst.

Kättinghålen

De kättingar som håller barlasten går in i Sine Tremor genom hål i botten på farkosten. En karaktär som klättrar på kättingarna kan pressa sig genom och hålet förbi de kraftiga vinscherna.

Dörren

På sidan av Sine Tremor finns en dörr som används då farkosten står på marken. Denna dörr kan dock inte nås då farkosten är i luften. Sida för ritning

UTSIDAN

Den mystiska farkosten roterar långsamt då den närmar sig. När ni tittar närmare märker ni något egendomligt, det stora nätet av kedjor som hänger under farkosten roterar inte, inte heller roterar skeppets botten! Ni ser också att kedjorna försvinner upp i hål i farkostens botten samt att det även finns en lucka i botten på farkosten.

DÄCK 1

Farkostens nedersta däck är fullt av lådor, tunnor, stora vinschar och massor av hängmattor. Här finns säkert 50 stycken hängmattor och här luktar rent förfärligt! Det luktar mat, stinker stall, osar logement och dessutom känns en bekant doft - flogiston! Golv, tak och väggar är av trä och ni hör hela ett gnisslande ljud och något som låter som hästhovar uppifrån. Vid en av vinscherna står fem män klädda i imperieflottans uniform!

De fem sjömännen ger sig omedelbart utan strid. De vägrar att berätta något om Sine Tremor.

Däcket är c:a 20 meter i diameter och här finns inga innerväggar. Däcket står så att säga stilla

eftersom det bara är skalet på Sine Tremor som roterar. Denna del av Sine Tremor används som förråd, det finns mat och dryck för 50 personer i en månad. Dessutom finns det 50 hängkojer där 50 legionärer har sina sängplatser när Sine Tremor roterar. Det finns stegar upp till däck två på tre ställen.

DÄCK 2

När ni tittar upp ser ni massor av tunnor, baljor, kar och flaskor förbundna med en mystiska röra av rör och apparaturer. Det bubblar och puttrar både här och där. Rören verkar gå samman till ett tjockt rör som försvinner uppåt. Vid den ena väggen finns också två sovalkover. Trots bubblandet, ljudet av hovar och gnisslandet hör ni ett våldsamt energiskt snarkande från en av två sovalkover och en viskande röst:
"Snälla, snälla, snälla! Sluta att snarka!"

Detta är kondensordäcket, och den viskande mannen i sovalkoven är Sirmon Drott, den alkemist som sköter flogistontillverkningen. Så fort han märker att någon upptäckt honom, kvider han "Nåd, skona mig, jag berättar allt jag vet!" Så fort han får en chans kommer han att släpa runt äventyrarna på en rundvandring på däck 2, han är mycket stolt över "sina" apparater. Se nedan, Rundvandring.

Det finns ytterligare en invånare i alkoven. Det är Lamberto Da Capo, den förvirrade men påhittige vetenskapsmannen som upptäckt flogistonet. Han ligger och sover och snarkar lika högt som han är svårväckt. Envisas äventyrarna kan de få liv i honom, och han svarar slumpmässigt ur följande tabell:

1. Två bitar utan socker tack.
2. Min herre?
3. Lättare än luft, smart, smart!
4. Kvadraten på hypotenusan är lika med massan av undanträngd luft...
5. När man snurrar går man i rät vinkel.
6. Tack bra, hur mår ni själv?
7. Hjulet är rakt, hur man än vrider på det.
8. Det som väger mindre än ingenting är lättare än någonting.
9. Jag har det, jag har det...men vad var det jag hade?
10. Om man tränger undan en massa vatten, har man mindre kvar.
11. Jag har tio här faktiskt.
12. Jodå - igår.

Det finns tre stegar även här, men luckorna upp är stängda. Vill inte äventyrarna titta själva berättar Drott villigt allt om de olika däck, visa kartan **Genomskärning Sine Tremor**.

Rundvandring

Mina herrar, kom...eh, och damer, förlåt, heh heh, vi börjar här vid destillatorn, den tar ursprungsmaterialet Carbat Anomoric och destillerar fram caloric, en av de nödvändiga ingredienserna i flogiston. Gå vidare häråt, se upp för ångan där, här är densitetskokaren. Ja, jag är mycket stolt över denna uppfinning, den förenar eter och caloric och gör det med finesse, jag får ut väl renad flogiston ur kokaren. Flogistonet förs vidare i dessa rör, en del går direkt ut i bärtrumman, och en del går till kondensatorn. Kondensatorn gör alltså flogistonet till vätska vilken är lättare än gasen, ja det är ju inte allmänt känt att flogistonet har bakvänd massvikt, men så är det iallafall. Man kan i viss mån styra bärkraften vid denna ventil, mer flogiston till kondensatorn ger ökad bärkraft. Det finns ventiler i toppen på bärtrumman för att släppa ut flogiston om man vill sänka skeppet snabbt. Fråga gärna, jag står till tjänst för att hjälpa er, tack tack.

DÄCK 3

När ni öppnar luckorna slår en massiv doft av stall mot er. Det dunsar och gnisslar ordentligt här uppe. Här finns fyra stycken stora gångspel. Runt varje spel vandrar fyra hästar. Tjocka kättingar går in i ett enormt system av hävarmar och kugghjul som driver ett gigantiskt hjul som snurrar med god fart. Väggarna här är av stål och roterar, golvet ni står på är av trä och står stilla. Stegar, som roterar med ytterväggarna, leder upp mot taket c:a 30 meter upp.

Det är här som Sine Tremor får snurr på sitt skal och genom Magnuseffekten styr genom lufthavet. En närmre teknisk beskrivning går vi inte in på.

Det finns ytterligare fyra hästar som avbytare. Dessutom finns det tre sjömän här som sköter maskineriet och hästarna. De är inte offensiva på något sätt.

SMÅTORNEN

Klättrar man upp till Sine Tremors tak, kommer man in i något av de fyra små tornen. Dessa består av 5 våningar och roterar långsamt.

Våning 5

Här finns skottgluggar och tre ballistor som är riktade rakt ut. Via en dörr kan man komma ut på övre däck och via en lucka kommer man ner till däck 3.

Våning 4, 3 och 2

Här finns sängplatser åt centurions och tessarusar samt förråd av vapen och pilar till ballistorna

Våning 1

Här finns skottgluggar och en speciell nedåtriktad ballista.

ÖVRE DÄCK

Från det långsamt roterande däck har man en vidunderlig utsikt över Vichnady och Dieuzedalen. Någonstans därborta i riktning mot fronten kan man se en armé närma sig. Den kommer nog inte hit på kanske en timme eller så. Mitt på däck finns ett stort torn.

STORA TORNET

Det stora tornet är 8 meter i diameter och golvet härinne står stilla. Det innehåller ett lyxigt sov- och arbetsrum i imperiestil och och uppehållsrum av olika slag. Här finns två statyer, en av kejsar Nepus och en något större av Tribun Valeccio...

FRIHETENS PRIS

Om gruppen flyr med Sine Tremor:

Sine Tremor höjer sig sakta. Det gröna och vackra landskapet i Dieuzedalen börjar breda ut sig under er. Plötsligt ser ni något välbekant på en av vägarna: en stor vit häst med en bekant gestalt på - det är tribun Francisco Valeccio som stirrar mot er. Precis när ni tittar ner höjer han sin knutna näve mot er och hans ansikte är förvridet av ursinne. Han har ett fåtal soldater med sig som ser trötta och förvirrade ut. De har ridit hårt och det är uppenbart att de har haft problem, för ni ser att de Lusitanska trupperna i det närmaste är framme vid dem.

Det är inte svårt att få Sine Tremor att gå som ni vill, det känns behagligt välbekant att styra en flogistonfarkost igen. Ni låter farkosten stiga ytterligare och Vichnady, Francisco Valeccio och alla arméerna därnere försvinner helt i den lummiga grönskan. Kursen läggs söderut. Det skall bli trevligt att få återse Tabari och Shejk Chalid az-Zajni igen. Det är svårt att tänka sig en behagligare plats att planera framtiden på. Det är också svårt att tänka sig en behagligare och friare framtid. Den arme Kejsar Nepus vet inte vad som väntar honom!

Så seglar Sine Tremor, tungt lastad med frihetens pris, och våra hjältar söderut mot nya äventyr. Men det är, som man brukar säga, en annan historia.

Om gruppen flyr till häst och/eller med pansarödlor:

Farten är maklig. Lasten tynger djuren och de gör djupa spår i den mjuka myllan. Runt er är det grönt och lummigt, och det hörs fågelkvitter från träden. Tanken på de 25 tusen gp som döljer sig i varje liten trälåda gör er lätta till sinnet och frammanar bilder på just den framtid ni drömt om.

När ni stannar för att rätta till en förskjuten låda, passar ni på att lyssna till ljuden bakom er. Hornstötter från den Lusitanska armén hörs från Vichnady, och ni misstänker att striden där kommer att bli kort. Sedan kommer Lusitanierna att ha fullt upp med guldhögen i banken och ingen kommer att ägna er särskilt många tankar.

Så vandrar karavanen, tungt lastad med frihetens pris, och våra hjältar norrut mot nya äventyr. Men det är, som man brukar säga, en annan historia.

MONSTER

AD&D-MONSTER

MOBBARVUGG

För mer information om Mobbarvuggar, se *Monstrous Compendium Volume 2, Bullywug.*

ILLVÄTTE

Se *hobgoblin, Monstrous Compendium Volume 1.*

VÄTTE

Se *Goblin, Monstrous Compendium Volume 1.*

KULLJÄTTE

Se *Hillgiant, Giant, hill, Monstrous Compendium 1.*

NYA MONSTER

NATTFJÄRIL

<i>Climate/Terrain:</i>	Alla varma och tempererade områden
<i>Frequency:</i>	Mycket ovanlig
<i>Organization:</i>	Enstöring
<i>Activity Cycle:</i>	Nattdjur
<i>Intelligence:</i>	Låg (5-7)
<i>Treasure:</i>	Ingen
<i>Alignment:</i>	Neutral

<i>Number appearing:</i>	1-3
<i>Armour Class:</i>	7
<i>Movement:</i>	24
<i>Hit Dice:</i>	6
<i>THACO:</i>	13
<i>No. of Attacks:</i>	4 (klor)
<i>Damage/Attack</i>	1 <i>Hit Point</i> + paralyserande gift
<i>Special Attacks:</i>	Blodsugning, 2d10
<i>Special Defenses:</i>	Inga
<i>Magic Resistance:</i>	Ingen
<i>Size:</i>	Liten (1 meter)
<i>Morale:</i>	Ostadig, (6)

Allt ovanstående gäller den kvinnliga nattfjärilen, som är den enda man normalt stöter på. Det finns även manliga nattfjärilar, men de är oerhört skygga och har inga offensiva egenskaper. Nattfjärilen suger blod för att få kraft nog att fortplanta sig. När honan blivit befruktad ger hon sig ut på jakt och väljer ut ett stort djur med mycket blod, männispor är tillräckligt stora, men hästar o dyl är bättre. Hon föredrar instinktivt manliga varelser, men suger även från kvinnliga.

Strid: Nattfjärilen flyger mycket tyst, och har lätt att överraska sina offer. Hon slår fyra attacker med sina klor och varje kloattack ger 1 Hit Point i skada och har paralyserande gift, offret får ett save mot gift per klo som träffar. Om offret blir paralyserat, får nattfjärilen automatiskt sin blodsugande attack på 2d10. Direkt efter detta flyr hon.

PANSARÖDLA

<i>Climate/Terrain:</i>	Alla varma och tempererade områden
<i>Frequency:</i>	Ovanlig
<i>Organization:</i>	Enstöring
<i>Activity Cycle:</i>	Dagdjur
<i>Intelligence:</i>	Djur(1)
<i>Treasure:</i>	Ingen
<i>Alignment:</i>	Neutral

<i>Number appearing:</i>	1-4
<i>Armour Class:</i>	-4
<i>Movement:</i>	12
<i>Hit Dice:</i>	15
<i>THACO:</i>	5
<i>No. of Attacks:</i>	4 (Bett/Klo/Klo/Svans)
<i>Damage/Attack</i>	3d10/d10/d10/2d10
<i>Special Attacks:</i>	Se nedan
<i>Special Defenses:</i>	Inga
<i>Magic Resistance:</i>	Ingen
<i>Size:</i>	Jätteklass (20 m lång, 6.5 meter hög)
<i>Morale:</i>	Stadig, (11-12)

Pansarödla

Pansarödlan påminner om en vinglös drake men är en äkta jätteödlan. Hela kroppen är täckt av kraftiga fjäll vilket gör det mycket svårt att skada ödlan. Ödlan har hornliknande utväxter på huvudet och i änden av den långa stjärten. Färgen är mörkt grå utan större variationer. Trots sin enorma storlek är pansarödlan förvånansvärt snabb.

Strid: I närstrid attackerar pansarödlan med bett och klor. Om utrymme finns kan ödlan slå med den hornförsedda stjärten mot motståndare vid sidan och bakom sig. 1 gång var tredje *round* kan pansarödlan spotta en seg, vidhäftande saliv i en smal stråle. Strålen har en räckvidd på 30 m. De som står ivägen för strålen får ett *save vs Breath Weapon*. Den som klarar sitt *save*, missas av strålen, och tar ingen skada. De som missar sitt *save* träffas av saliven som börjar brinna och ger 6d6+3 i skada *round* 1. Saliven klibbar fast vid offret och brinner ytterligare en *round* och ger då 3d6 i skada. Denna eld kan släckas på normalt sett. Om elden släcks halveras skadan för *round* 2.

Ridning: Om träning påbörjas tidigt kan pansarödlan tämjäs. En van förare har normalt inga problem att kontrollera ödlan. Ödlan styrs med hjälp av en *Ankus*, en magisk stör som avger elektriska stötar. En person utan erfarenhet av pansarödlor men med färdigheten

ridning, kan försöka ta kontroll över en tam ödlan. Grundförutsättningen är att personen har en *Ankus*. Varje gång ryttaren vill få ödlan att göra något, starta, stanna, svänga, ändra fart, måste figuren slå en tärning mot sin ridningsfärdighet, för ridning gäller det att slå under sin *Visdom+3* på en d20, slås 20 misslyckas man alltid. Misslyckas färdighetskastet slås ytterligare en d20. DM använder detta slag och följande tabell för att se vad som händer med ryttaren och ödlan.

Slag	Effekt
1-2	Ödlan spottar åt höger och antänder brännbara saker, utan att skada sig själv eller föraren.
3-4	Ödlan spottar åt vänster och antänder brännbara saker, utan att skada sig själv eller föraren.
5-8	Motsatt effekt av kommandot, start blir stopp, höger blir vänster, etc.
9-10	Ödlan sätter högsta fart rakt framåt.
11-12	Ödlan tvärstannar, ryttaren klarar sig nätt och jämt kvar på besten.
13	Ödlan snubblar och ramlar sidledes in i närmsta vägg. Väggen demoleras men ryttaren klarar sig oskadd.
14-15	Ödlan stannar och börjar högljutt bröla. Om ryttaren inte får tyst på oljudet inom två <i>rounds</i> börjar även övriga ödlor i närheten att bröla. Om flera ödlor brölar fortsätter konserten i 3+d4 <i>rounds</i> .
16-19	Ingenting alls händer.
20	Ödlan lyder kommandot som avsett.

OBS! Destruktiva effekter i tabellen drabbar aldrig Det Bruna Huset eller Fogdehuset.



MONSTERTABELLER

MED DEN FLYENDE HÄREN

En vaksam tessarus

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	4 7	Fi-3 3	20 20	Bredsvärd: 1,5 x +2 / 2d4+3 Framhovar+bett: 3 x d8	Legionärer och deras hästar Hästarna anfaller endast gruppens hästar eller äventyrare på marken. OBS! Varannan rad i denna tabell avser ryttare och varannan rad avser deras hästar.
2	4 7	Fi-3 3	20 20		
3	4 7	Fi-3 3	20 20		
4	4 7	Fi-3 3	20 20		
5	4 7	Fi-3 3	20 20		
6	4 7	Fi-3 3	20 20		

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer Bredsvärd	15	14	14	12	12	9	1,5x2d4+3
Häst mot ej beriden	18	17	17	15	15	12	3 x d8

Omväg är senväg?

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	7	6	27	Klor: 4 x 1 Hit Point + paralyserande gift. Se även special-attack.	Nattfjäril Efter att en nattfjäril paralyserat ett offer suger den blod ur offret. Detta kräver ingen To Hit och ger 2d10 i skada.
2			27		

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Nattfjäril Klor	14	13	13	11	11	8	4 x 1 Hp + par. gift. Se även special-attack.

Räliga grodor

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	4	1	1	Spjut: d6	Mobbarvugg Kan hoppa 10 m framåt och 5 meter uppåt. Då en mobbarvugg hoppar till attack får den + 1 <i>To Hit</i> och ger dubbelskada med sitt spjut.
2			3		
3			5		
4			7		
5			8		
6			5		
7			6		
8			4		
9			2		
10			7		
11			4		
12			5		
13			6		
14			6		
15			2		
16			1		
17	2	3	17	Spjut: d8 eller 2d8 Se ovan.	Mobbarvuggarnas ledare, Moe.

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Mobbarvugg	18	17	17	15	15	12	d6
Ledare, Moe	18	17	17	15	15	12	d8

ÖVER KULLAR OCH GENOM SKOGAR

Ett bakhåll

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	6	Fi - 4	25	Armborst: +1 / d4 + 3	Rövare Anfaller först med armborst, stormar därefter skrikande.
2	Läder		27	Långsvärd: d8	
3	+ Dex		20		
4			22		
5	4	Fi - 5	31	Armborst: +4 / d4 + 3 Långsvärd: 1,5 x +2 / d8 + 4	Rövarhövding

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada	
Rövare	T. armborst Långsvärd	15 16	14 15	14 15	12 13	12 13	9 10	d4 + 3 d8
Rövarhövding	T. armborst Långsvärd	11 13	12 14	12 14	10 12	10 12	10 12	d4 + 3 1,5 x d8 + 4

BARA PÅ GENOMRESA

Över bron

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	3 <i>Banded</i> + sköld	Fi-5	39	Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3	Tessarar
2 3 4 5 6 +12 st	5 <i>Chain</i>	Fi-2	13 13 13 13	Kortbåge: 2 x d6+1 Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3	Legionärer Beskjuter karaktärer och hästar om larm går eller om gruppen är förföljd. Använder svärd om gruppen stannar.

Monster		Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer	Bredsvärd	16	15	15	13	13	10	1,5x2d4+3
	Kortbåge	18	17	17	15	15	12	2 x d6+1
Tessarar	Bredsvärd	12	11	11	9	9	6	1,5x2d4+3

Kartenhet 1

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1 2 3 4 5 +5 st	4 <i>Chain</i> + sköld	Fi-2	13 13 13 13 13	Bredsvärd: 1,5 x +2 / 2d4+3 Kortbåge: 2 x d6+1	Legionärer Vill stoppa gruppen. Slår med svärd om de rider förbi. Gör inget om gruppen svänger av. Skjuter båge om de får tillfälle.

Monster		Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer	Bredsvärd	16	15	15	13	13	10	1,5x2d4+3

Kartenhet 3

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	5	Fi-2	13	Kortbåge: 2 x d6+1 Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3	Legionärer Skjuter en pil mot varje karaktär och varje häst om gruppen inte viker av på rätt gata.
2	Chain		13		
3			13		
4			13		
5			13		
6			13		
+6 st					

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer Bredsvärd Kortbåge	16 18	15 17	15 17	13 15	13 15	10 12	1,5x2d4+3 2 x d6+1

Kartenhet 6

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
Vagn 1					Vagn #1
1	8	Fi-3	18	Piska: 2 Hp Båge: 2 x d6+1 Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3	Förare
2	5	Fi-3	18		Legionär
3	3	Fi-5	39		Tessarar
4	7	3 + 3	18		Häst
5			18		Häst
Vagn 2					Vagn #2
6	8	Fi-3	18	Piska: 2 Hp Båge: 2 x d6+1 Båge: 2 x d6+1	Förare
7	5	Fi-3	18		Legionär
8	3	Fi-3	18		Legionär
9	7	3 + 3	18		Häst
10			18		Häst

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer Kortbåge Piska	17 19	16 18	16 18	14 16	14 16	11 15	2 x d6+1 2 Hp
Tessarar Bredsvärd	12	11	11	9	9	6	1,5x2d4+3

Kartenhet 11

Se "Strid med Legionen"

Kartenhet 13

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	0	12	55	2d6+7	Kulljättar
2	0		57	Klubbor	

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Kulljättar Klubbor	8	7	7	5	5	2	2d6 + 7

Kartenhet 14

Se ev. "Strid med Legionen".

Kartenhet 19 a

Se ev. "Strid med Legionen".

Kartenhet 19 b

Se ev. "Strid med Legionen".

Kartenhet 23

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	5	Mu-5	15	<i>Fire Ball</i> 15 hp <i>Burning Hands</i> d3+10 <i>Flaming Sphere</i> 2d4 <i>Pyrotechnics</i> <i>Invisibility</i> <i>Magic Missile</i> 3d4+3 <i>Lightning Bolt</i> 18 hp	Magiker Om gruppen rider förbi, hinner han kasta en formel, <i>Fire Ball</i> . Om gruppen stannar för att slåss försöker han försvinna in, han är inte överdrivet modig.

Kartenhet 28

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	3 7	Fi-5 3	38 20	Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3 Framhovar+bett: 3 x d8	Tessarar
2	4 7	Fi-3 3	20 20	Bredsvärd: 1,5 x +2 / 2d4+3 Framhovar+bett: 3 x d8	Legionärer och deras hästar Hästarna anfaller endast gruppens hästar eller äventyrare på marken.
3	4 7	Fi-3 3	20 20		
4	4 7	Fi-3 3	20 20		
5	4 7	Fi-3 3	20 20		
+5 st					

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer Bredsvärd	15	14	14	12	12	9	1,5x2d4+3
Häst mot ej beriden	18	17	17	15	15	12	3 x d8
Tessarar	12	11	11	9	9	6	1,5x2d4+3

Kartenhet 31

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	3 <i>Banded</i> + sköld	Fi-5	39	Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3	Tessarar
2	5 <i>Chain</i>	Fi-2	13	Kortbåge: 2 x d6+1 Bredsvärd: 1,5 x +2 / 2d4+3	Legionärer Så många som möjligt skjuter båge. Två stycken bemannar ballistan om den kan användas.
3			13		
4			13		
5			13		
6 +6 st			13		

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer Bredsvärd	16	15	15	13	13	10	1,5x2d4+3
Kortbåge	18	17	17	15	15	12	2 x d6+1
Ballista	6	6	6	6	6	6	d10+6
Tessarar	14	13	13	11	11	8	1,5x2d4+3

Kartenhet 47

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	3 <i>Band.</i> + sköld	Fi-5	39	Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3	Tessarus Slåss bara om attackerad.
2 3 4 5 +15 st	4 <i>Chain</i> + sköld	Fi-3	20 20 20 20	Bredsvärd: 1,5 x +2 / 2d4+3	Legionärer Slåss bara om attackerade.

Monster		Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer	Bredsvärd Kortbåge	15 17	14 16	14 16	12 14	12 14	9 11	1,5x2d4+3 2 x d6+3
Tessarus	Bredsvärd	12	11	11	9	9	6	1,5x2d4+3

Kartenhet 51

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	2	Fi-5	39	Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3	Tessarus
2 3 4 5 6 +6 st	5 <i>Chain</i>	Fi-3	20 20 20 20	Kortbåge: 2 x d6+1 Bredsvärd: 1,5 x +2 / 2d4+3	Legionärer Beskjuter karaktärer och hästar med var sin pil om gruppen viker av åt vänster. Annars två pilar.

Monster		Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer	Bredsvärd Kortbåge	15 17	14 16	14 16	12 14	12 14	9 11	1,5 x 2d4+3 2 x d6+3
Tessarus	Bredsvärd	12	11	11	9	9	6	1,5 x 2d4+3

Kartenhet 57

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	10	Fi-7	45	Bredsvärd: 2 x +3 / 2d4+3	Befäl
2			45		
3			45		
4			45		
5			45		
+15 st					

Monster		Rivil Ac 1	Crassu s Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Befäl (Nivå 7)	Bredsvärd	11	10	10	8	8	5	2 x 2d4+3

STRID MED LEGIONEN

Tabell med de enheter monster som förekommer i slumptabellen. DM måste själv kopiera ut utslumpade monster till ett separat papper.

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	6	1-1	7	Spjut d6	Vättar
2			6	Kastspjut d6	
3			5	Bredsvärd d6	
4			4		
5			3		
6			2		
1	5	1+1	9	Spjut d6	Illvättar
2			8	Kastspjut d6	
3			7	Bredsvärd d6	
4			6		
5			5		
6			4		
2	5 <i>Chain</i>	Fi-2	13	Kortbåge: 2 x d6+1	Legionärer
3			13	Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3	
4			13		
5			13		
6			13		
1			0	12	
2	57				
1	2	Fi 7	50	Bredsvärd: 2 x +4 / d6+7	Centurion:er
2			50		

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada	
Vättar	19	18	18	17	17	13	d6	
Illvättar	18	17	17	15	15	12	d6	
Legionärer	Bredsvärd	16	15	15	13	13	10	1,5 x 2d4+3
	Kortbåge	18	17	17	15	15	12	2 x d6+1
Kulljättar	Kastspjut	8	7	7	5	5	2	2d6+7
Centurion		9	8	8	6	6	3	2 x d6+7

INTE EN BRO FÖR MYCKET

På brons mittersta del

Alla på brons mittersta del försöker lämna denna snabbast möjligt och söker strid.

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	5	1+1	9	Spjut d6 Kastspjut d6 Bredsvärd d6	Illvättar
2			8		
3			7		
4			6		
5			5		
6			4		
7			3		
8			2		
9			3		
10			5		
11			7		
12			9		
13			5		
14	3	Fi-3	18	Spjut: +1 / d6+3 Kastspjut: +1 / d6+3 Bredsvärd: +1 / d6+3 Kortbåge: 2 x +1 / d6+3	Legionärer
15			20		
16			16		
17			14		
18			22		
19			18		
20	2	Fi-5	39	Bredsvärd: 1,5 x +3 / d6+5	Tessarar
21	0	12	55	Klubbor: 2d6+7	Kulljättar
22	0		57		

Jättetornet

Jättarna försöker i första hand utnyttja de ballistor som finns på tornets tak.

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	0	12	54	2d6+7 Klubbor Ballistor, se nedan.	Kulljättar
2			56		
3			58		
4			59		
5			57		
6			55		

Människotornet

Centurionen och de övriga stannar i tornet om inte äventyrarna försöker fly eller ge sig på det andra tornet. Man angriper äventyrarna med bågar.

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	3	Fi 3	18	Spjut: +1 / d6+3 Kastspjut: +1 / d6+3 Bredsvärd: +1 / d6+3 Kortbåge: 2 x +1 / d6+3	Legionärer
2			16		
3			14		
4			17		
5			19		
6			21		
7			20		
8			17		
9			14		
10	2	Fi 5	35	Bredsvärd: 1,5 x +3 / d6+5	Tessarar
11	2	Fi 7	50	Bredsvärd: 2 x +4 / d6+7	Gen. Caligula Bestialis

Mellan tornen

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	5	1+1	6	Spjut: d6 Kastspjut: d6 Bredsvärd: d6	Illvättar
2			6		
3			6		
4			6		
5			6		
6			6		
7			6		
8			6		
9	3	Fi 3	22	Spjut: +1 / d6+3 Kastspjut: +1 / d6+3 Bredsvärd: +1 / d6+3 Kortbåge: 2 x +1 / d6+3	Legionärer
10			16		
11	2	Fi 5	41	Bredsvärd: 1,5 x +3 / d6+5	Tessarar

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Illvättar	18	17	17	15	15	12	d6
Legionärer	16	15	15	13	13	10	d6+3
Bredsvärd	17	16	16	14	14	11	2 x d6+1
Kortbåge							
Tessarar	12	11	11	9	9	6	1,5 x d6+5
Centurion	9	8	8	6	6	3	2 x d6+7
Kulljättar	8	7	7	5	5	2	2d6+7
Kulljätteballistor	0 - 10	11 - 50	51 - 100	101 - 300	301 - 600		Skada
Hästar	7	5	7	11	13		3d10 + 7
Människor	9	7	11	13	15		d10 + 7

PÅ VÄGEN TILL VICHNADY

En patrull

Obs! Beridna endast om gruppen är beriden.

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	3 7	Fi-5 3	38 20	Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3 Framhovar+bett: 2 x d8/d4	Tessarar
2	4 7	Fi-3 3	20 20	Bredsvärd: 1,5 x +2 / 2d4+3 Framhovar+bett: 2 x d8/d4	Legionärer och deras hästar Hästarna anfaller endast gruppens hästar eller äventyrare på marken. OBS! Varannan rad i denna tabell avser ryttare och varannan rad avser deras hästar.
3	4 7	Fi-3 3	20 20		
4	4 7	Fi-3 3	20 20		
5	4 7	Fi-3 3	20 20		
6	4 7	Fi-3 3	20 20		
7	4 7	Fi-3 3	20 20		
8	4 7	Fi-3 3	20 20		
9	4 7	Fi-3 3	20 20		
10	4 7	Fi-3 3	20 20		
11	4 7	Fi-3 3	20 20		
12	4 7	Fi-3 3	20 20		

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer Bredsvärd	15	14	14	12	12	9	1,5 x 2d4+3
Häst mot ej beriden	18	17	17	15	15	12	3 x d8
Tessarar	12	11	11	9	9	6	1,5 x 2d4+3

Ilskna galtar

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1 2	7	3+3	18 17	Bett: 3d4	Vildsvin Slåss d4+1 <i>round</i> då de har 0 - -6 <i>Hit Points</i> . Dör omedelbart när de når -7 <i>hit points</i> .. <i>Move</i> 15"

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Vildsvin	16	15	15	13	13	10	3d4

VÄLKOMMEN TILL VICHNADY

Target (2)

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1 2 3	-4	15	70 70 70	Bett: 3d10 Klor: 2 x d10 Svans: 2d10 Andningsattack: 6d6+3	Pansarödior Andningsattack en gång per tre <i>rounds</i> . Se även Monster.
4	8 <i>Leath.</i>	Fi-6	42	Ankus: 1,5 x +2 / 2d6+9	Odleförare Sitter på ödla 3.
5 6 7 8	4 <i>Chain</i> + sköld	Fi-3	18 18 18 18	Bredsvärd: 1,5x +2/2d4+3 Kortbåge: 2 x d6+1	Legionärer 2 står vid fogdehusets dörrar, de andra bägge vid brunnarna.

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Pansarödla (THACO 5) Bet/klo/ klo/stjärt Andningsattack	4	3	3	2	2	2	3d10/d10/ d10/2d10 3d6+3

Fogdehuset (4)

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
Taket 1 2 3	4 <i>Chain</i> + sköld	Fi-3	18 18 18	Bredsvärd: 1,5 x +2 / 2d4+3 Kortbåge: 2 x d6+1 Ballista: d10 + 6	Legionärer

Monster	Rivil Ac 1	Crassus Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer	15	14	14	12	12	9	1,5x2d4+3
Bredsvärd	17	16	16	14	14	11	2 x d6+1
Kortbåge	5	5	5	5	5	5	d10+6
Ballista							

Bruna huset (5) - Järnlegionens förläggning

#	AC	NIVA	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
Utsida					
1	4	Fi-3	18	Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3	Vaktande legionärer Upptäcker äventyrare som rör sig på gården såvida dessa inte kryper bakom murarna el dyl
2	Chain + sköld		18	Kortbåge: 2 x d6+1	
R. 2					
1	• 10	Fi-6	42	Ankus: 1,5 x +2 / 2d6+9	Ödleförare ◦ Vid ödlorna på torget
2	◦ 8 Leath.		42		
R. 4					
1	• 10	Fi-3	18	Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3	Legionärer ◦ I Fogdehusets entréhall
2	◦ 4		18	Kortbåge: 2 x d6+1	
3	Chain		18		
4	+ sköld		18		
5			18		
6			18		
7			18		
8			18		
9			18		
10			18		
R. 5					
1	• 10	Fi-3	18	Kortbåge: 2 x d6+1	Legionärer ◦ I Fogdehusets skrivarrum
2	◦ 5		18	Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3	
3	Chain		18		
4			18		
5			18		
6			18		
7			18		
8			18		
9			18		
10			18		
R. 6					
1	7	2	11	Bett: 2d4	Vakthundar. Morrar då någon kommer in i rummet.
2			12		

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
R. 7 1 2 3 4 5	• 10 ◦ 4 <i>Chain</i> + sköld	Fi-3	18 18 18 18 18	Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3 Kortbåge: 2 x d6+1	Legionärer ◦ På Fogdehusets tak
R. 8 6 7 8 9 10	• 10 ◦ 4 <i>Chain</i> + sköld	Fi-3	18 18 18 18 18	Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3 Kortbåge: 2 x d6+1	Legionärer ◦ På Fogdehusets tak
R. 10 1	2 <i>Bra- cers</i>	Mu-7	19	Dolk: 1d4 Formler Skada Nivå 1: <i>Magic Missile</i> 4(d4+1) <i>Magic Missile</i> <i>Magic Missile</i> <i>Shocking Grasp</i> d8+7 Nivå 2: <i>Invisibility</i> <i>Stinking Cloud</i> <i>Web</i> Nivå 3: <i>Fire Ball</i> 26 <i>Hold Person</i> Nivå 4: <i>Ice Storm</i> 13	Dorus ◦ I Fogdehusets direktion- rum.
R. 12 1	• 10 ◦ 3 <i>Band.</i> + sköld	Fi-5	39	Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3	Tessarar ◦ Fogdehusets entréhall
R. 13 1 2	• 10 ◦ 3 <i>Band.</i> + sköld	Fi-5 Fi-5	39 39	Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3 Bredsvärd: 1,5 x +3 / 2d4+3	Tessarar ◦ Fogdehusets tak Kock ◦ Rum 7, köket.
R. 14 1	3 <i>Band</i> + sköld	Fi-8	54	Bredsvärd: 2 x +4/2d4+3	Centurion Ferreo ◦ Torget

Monster		Rivil Ac 1	Crassu s Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer (Nivå 3)	Bredsvärd Kortbåge	15 17	14 16	14 16	12 14	12 14	9 11	1,5x2d4+3 2 x d6+1
Ödleförare	Ankus	12	11	11	9	9	6	1,5x2d6+9
Vakthund	Bett	18	17	17	15	15	12	1,5x2d6+9
Dorus	Dolk	17	16	16	14	14	11	1d4 (+ ev <i>shocking grasp</i>)
Tessarus	Bredsvärd	12	11	11	9	9	6	1,5x2d4+3
Centurion Ferreo	Bredsvärd	8	7	7	5	5	2	1,5x2d4+3

Hästmarknaden (6)

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	4	Fi-3	18	Bredsvärd	Legionärer
2	Chain + sköld		18	Kortbåge:	

Monster		Rivil Ac 1	Crassu s Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer (Nivå 3)	Bredsvärd Kortbåge	15 17	14 16	14 16	12 14	12 14	9 11	1,5x2d4+3 2 x d6+1

SINE TREMOR

Besättning

#	AC	NIVÅ	HIT POINTS	SKADA	ANNAT
1	4	Fi-3	18	Bredsvärd 1,5 x +2 / 2d4+3	Legionärer
2	Chain		18	Kortbåge: 2 x d6+1	
3	+ sköld		18		
4			18		
5			18		
6			18		
7			18		
8			18		
9			18		
10			18		
11	2	Fi 7	50	Bredsvärd: 2 x +4 / d6+7	Kapten Alonsos Carrera

Monster	Rivil Ac 1	Crassu s Ac 2	Sagitt. Ac 2	Alihosi Ac 4	Steph Ac 4	Vito Ac 7	Skada
Legionärer Bredsvärd (Nivå 3) Kortbåge	15 17	14 16	14 16	12 14	12 14	9 11	1,5x2d4+3 2 x d6+1
Kapten Bredsvärd	9	8	8	6	6	3	2 x d6+7

FORMELSAMLING

FELLARKULTENS FORMLER FÖR EN 7:E NIVÅNS PRÄST

Formel	Sfär	Nivå	Formel	Sfär	Nivå
Animal Friendship	Animal	1	Slow Poison	Healing	2
Bless	All	1	Snake Charm	Animal	2
Combine	All	1	Speak With Animals	Divination	2
Cure Light Wounds	Healing	1	Spiritual Hammer	Combat	2
Detect Evil	All	1	Undetectable Alignment	Divination	2
Detect Good(R)	All	1	(R)		
Detect Magic	Divination	1	Undetectable Charm (R)	Divination	2
Detect Poison	Divination	1	Withdraw	Protection	2
Detect Snares & Pits	Divination	1	Wyvern Watch	Guardian	2
Endure Heat/Endure Cold	Protection	1	Call Lightning	Weather	3
Faerie Fire	Weather	1	Dispel Magic	Protection	3
Invisibility to Animals	Animal	1	Glyph of Warding	Guardian	3
Locate Animals or Plants	Divination	1	Hold Animal	Animal	3
Magical Stone	Combat	1	Locate Object	Divination	3
Protection From Evil	Protection	1	Magical Vestment	Protection	3
Protection From Good (R)	Protection	1	Negative Plane Protection	Protection	3
Purify Food & Drink	All	1	Prayer	Combat	3
Sanctuary	Protection	1	Protection From Fire	Protection	3
Shillelagh	Combat	1	Remove Curse	Protection	3
Augury	Divination	2	Remove Paralysis	Protection	3
Barkskin	Protection	2	Speak With Dead	Divination	3
Chant	Combat	2	Summon Insects	Animal	3
Charm Person or Mammal	Animal	2	Cloak of Bravery	Charm	4
Detect Charm	Divination	2	Control Temperature, 10' radius	Weather	4
Enthrall	Charm	2	Free Action	Charm	4
Find Traps	Divination	2	Imbue With Spell Ability	Charm	4
Hold Person	Charm	2	Protection from Evil, 10' radius	Protection	4
Know Alignment	Divination	2	Protection from Lightning	Protection	4
Messenger	Animal	2	Repel Insects	Protection	4
Obscurement	Weather	2	Spell Immunity	Protection	4
Resist Fire/Resist Cold	Protection	2			
Silence	Guardian	2			

BILAGOR OCH UTLÄMNINGSMATERIAL

CAPITA NIGRAS PAPPER

Rapport till ch. operation Picea ang. Sine Tremor.

Sine Tremor är inom kort redo att fortsätta transporten. Om vädret inte förändras kommer Sine Tremor att anlända till Vichnady kring lunch den 6/4.

100 man har avdelats för att hjälpa till med reparationsarbetet. Tillbaka till Vichnady följer bara de tio man som ursprungligen kom med Sine Tremor. De övriga bör ej få veta mer om operation Picea. De behövs dessutom för att eliminera eventuella efterlämnade spår.

Vi möts enligt tidigare överenskommelse i Plafond.

*Capita Nigra
t f Tribun*

HEMLIGT, t.f. tribun Capita Nigra tillhanda.

Rapport ang. situationen i Vichandy

Arbetet i Vichandy framskrider enligt planerna. Garnisonen har förlagts till ett hus som tidigare ägts av en gammal filosof.

Vakthållningen av banken sköts i första hand av de tre pansarödlor som avdelats från VIII legionen. De är mycket imponerande och förhållandevis vältränade och vi har så här långt klarat oss från den typ av allvarliga incidenter som drabbade oss i Merlando. En ödla jagade dock menige Ferzetti runt hela byn innan en av förarna lyckades ta sig upp på bestens rygg och ta kontroll. Det är endast att beklaga att fiendens offensiv hindrat ytterligare förstärkningar i form av pansarödlor.

Genom att operationen kunnat hemlighållas har tillfredställande bevakning och vakthållning kunnat upprätthållas alltmedan mannarna också kunnat få lite välbehövlig vila.

Männen klagat på att de flesta av byns invånare flytt och att varken plunder eller kvinnor står att uppåda. Jag anhåller därför om tillstånd att utföra ett anfall mot en av grannbyarna. Detta för ett ge männen lite nöje och avkoppling. Min bedömning är att disciplinen kan upprätthållas utan det föreslagna anfallet men att dess genomförande skulle höja mannarnas moral.

Angående frågan om reparationspersonalens pålitlighet finns anledning till försiktighet. För att inte äventyra operationens fortsatta säkerhet föreslår jag att de inblandade smederna undanröjs.

I tjänsten,

Claudius Ferro

Centurion Järnlegionen

T.f. Ch. garnisonen Vichandy.

(Detta brev ligger i ett kuvert märkt **HEMLIGT** och adresserat till centurion Claudius Ferro)

Min bäste Ferro!

Mina gratulationer till Er och kaptén Carrera för en väl utförd räddningsoperation. De smeder som hjälpt till med reparationsarbetet och deras familjer bör definitivt dödas om de kan veta något om operation Piceas syften. Ni har helt fria händer att i samarbete med Carrera handskas med situationen på det sätt ni finner lämpligt.

Eftersom större delen av Vichnadys befolkning flytt torde det finnas få lokala vittnen till händelserna i byn. Jag förstår mannarnas besvikelse över bristen på kvinnor men uppdraget måste komma i första hand. Ni har dock mitt tillstånd att genomföra ett anfall mot en lämplig by, förslagsvis Piedmonte där det enligt uppgift finns ett Dechivon-tempel med ett stort antal kvinnor. Bevakningen av lasten får dock under inga omständigheter eftersättas.

*Capita Nigra
t f Tribun*

HEMLIGT, t.f. Tribun Capita Nigra tillhanda.

Rapport ang. Sine Tremor

Efter olyckan och urlastning har Sine Tremor förts till den anvisade platsen utan incidenter.

Alkemisten Sirmon Drott har verifierat era och sina egna beräkningar. Carbat Arnomoric fanns att tillgå i stora mängder varför destilleringen kunde starta omedelbart. Så snart de övriga ingredienserna anskaffats kan resan återupptas enligt planerna.

Jag har i samarbete med centurion Ferro utarbetat följande kodsystém för kommunikation mellan våra styrkor. En flagga hissas och endast Ni, jag och Ferro känner till dess betydelse.

Gul flagg	Fara, snabbast möjliga lastning
Grön flagg	Stor fara, klart för drabbning
Blå flagg	Allt väl
Röd flagg	Allt väl, lastningen förberedd

Flaggan hissas då garnisonen hör vår hornsignal:

Lång	Fara, gör klart för omedelbar lastning
Lång-kort	Stor fara, gör klart för omedelbar strid
Kort	Allt väl.

1 tjänsten,
Alonsos Carrera
Kaptén

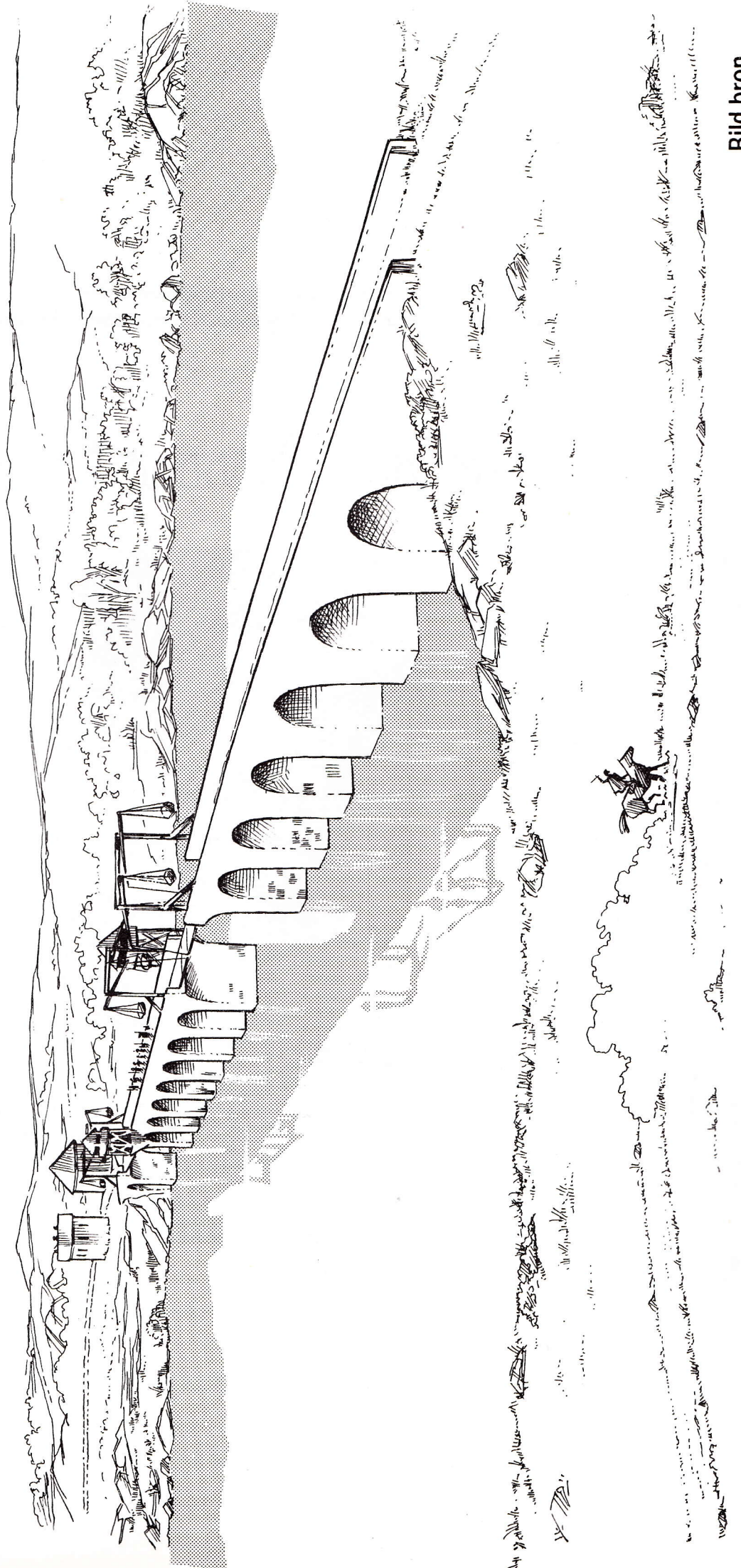
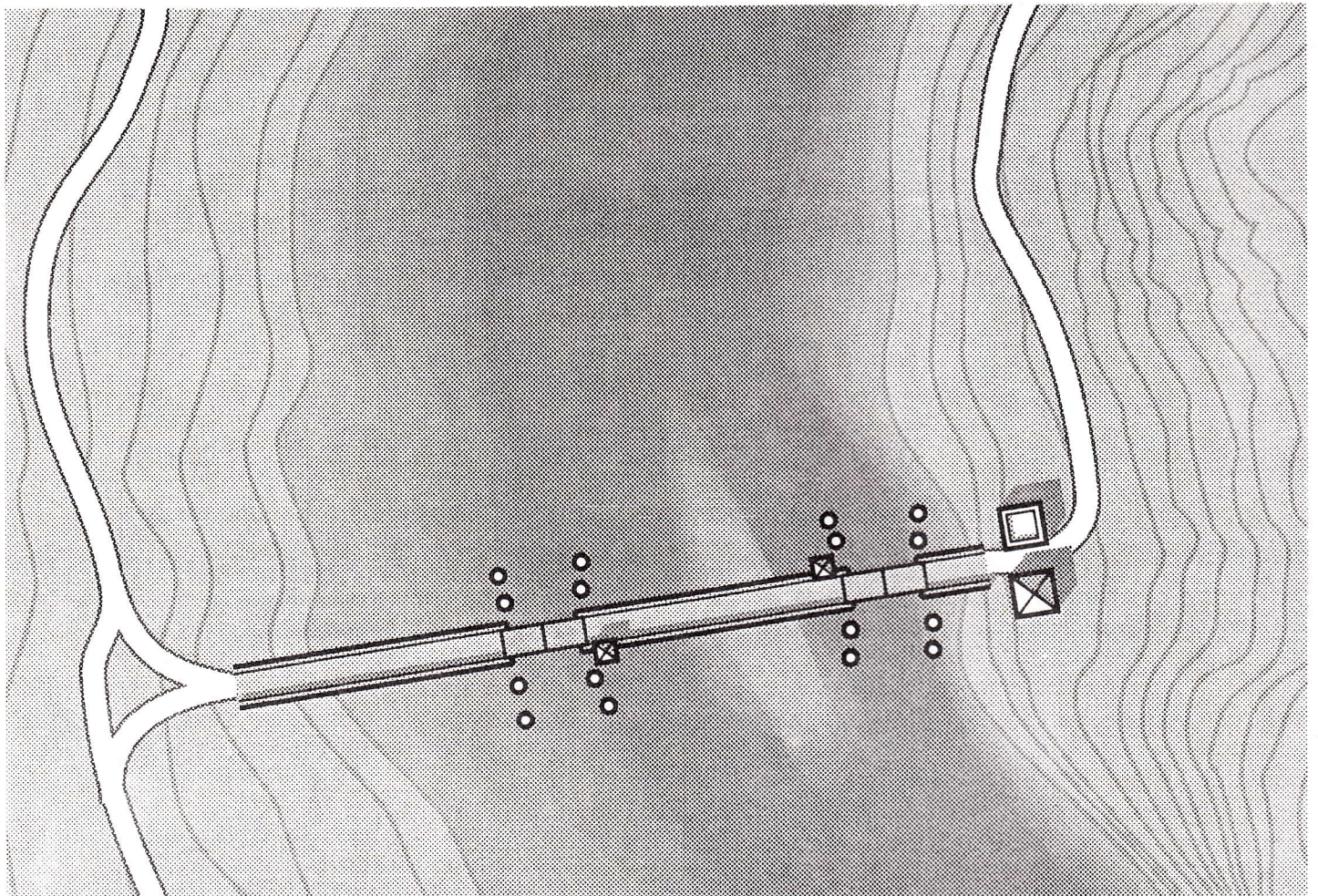
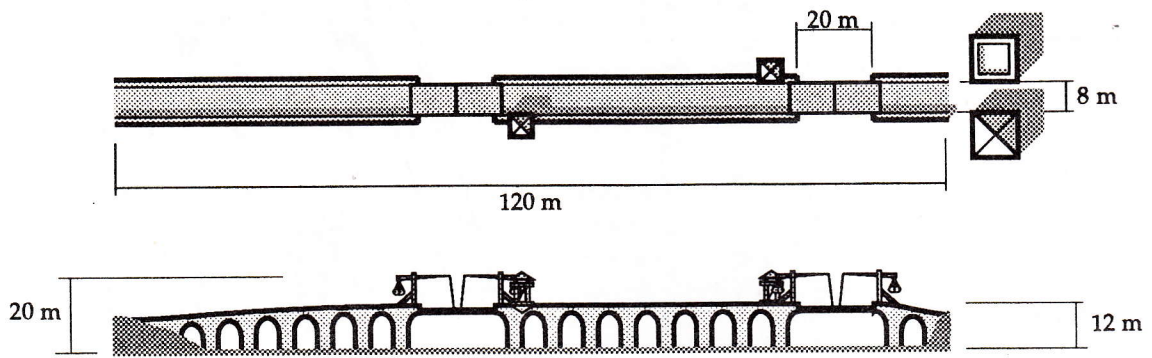
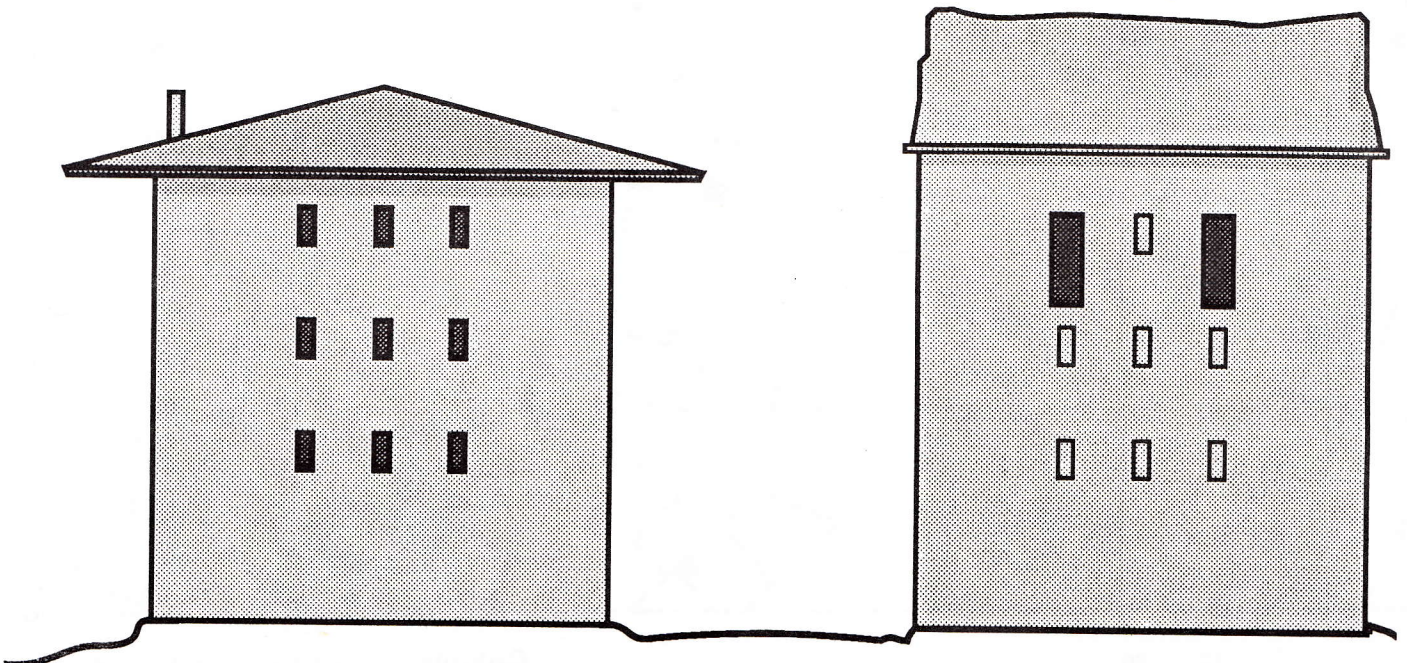
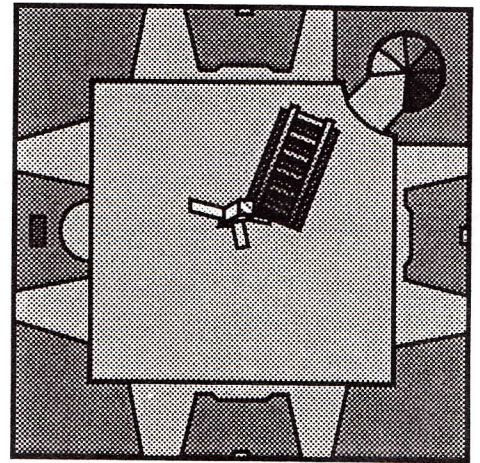
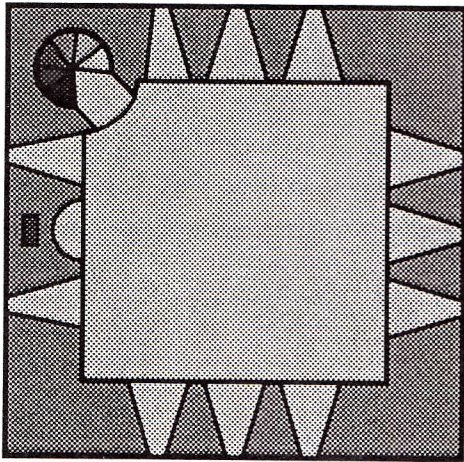
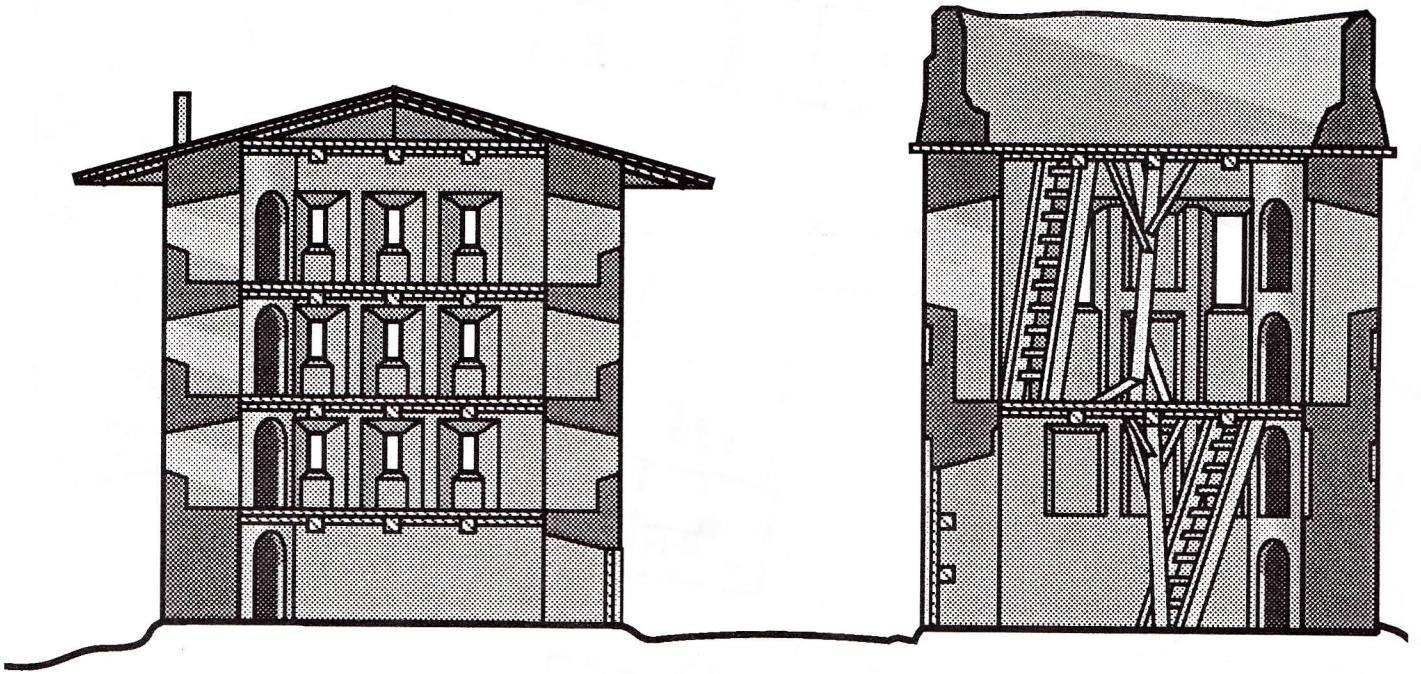


Bild bron

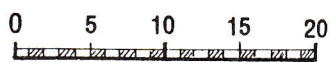


0 10 20

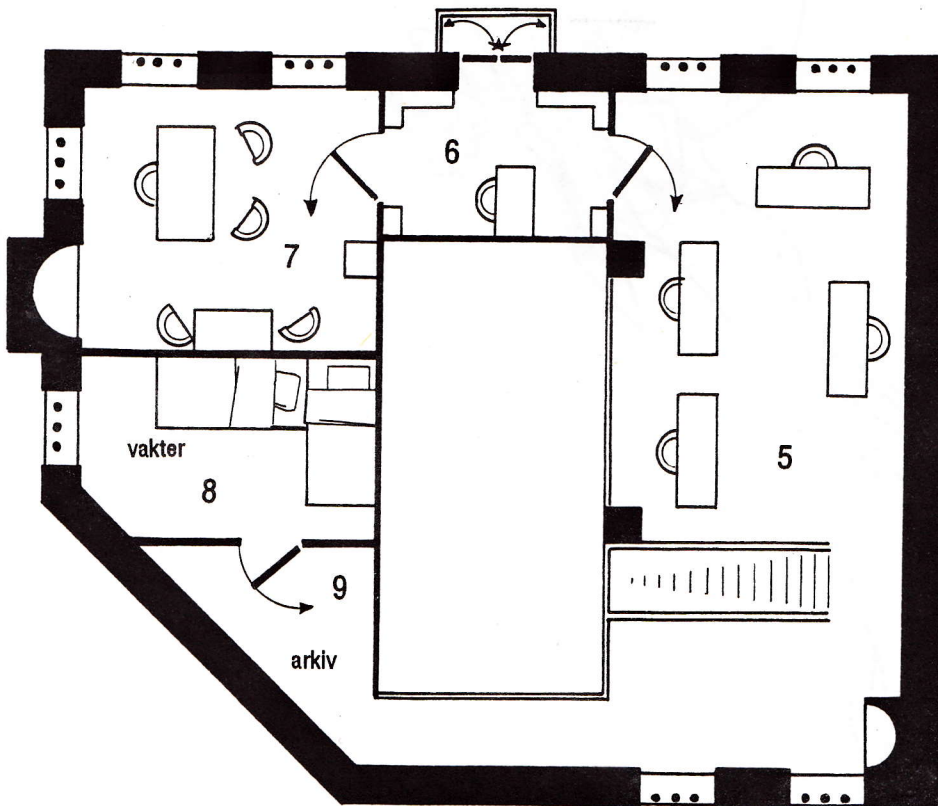
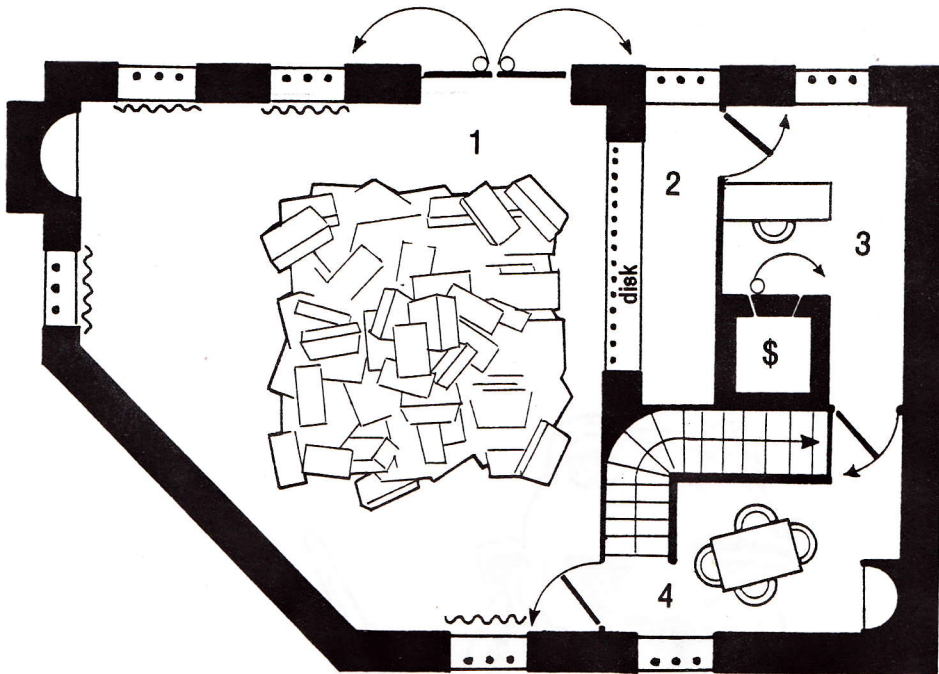
Översiktskarta bron



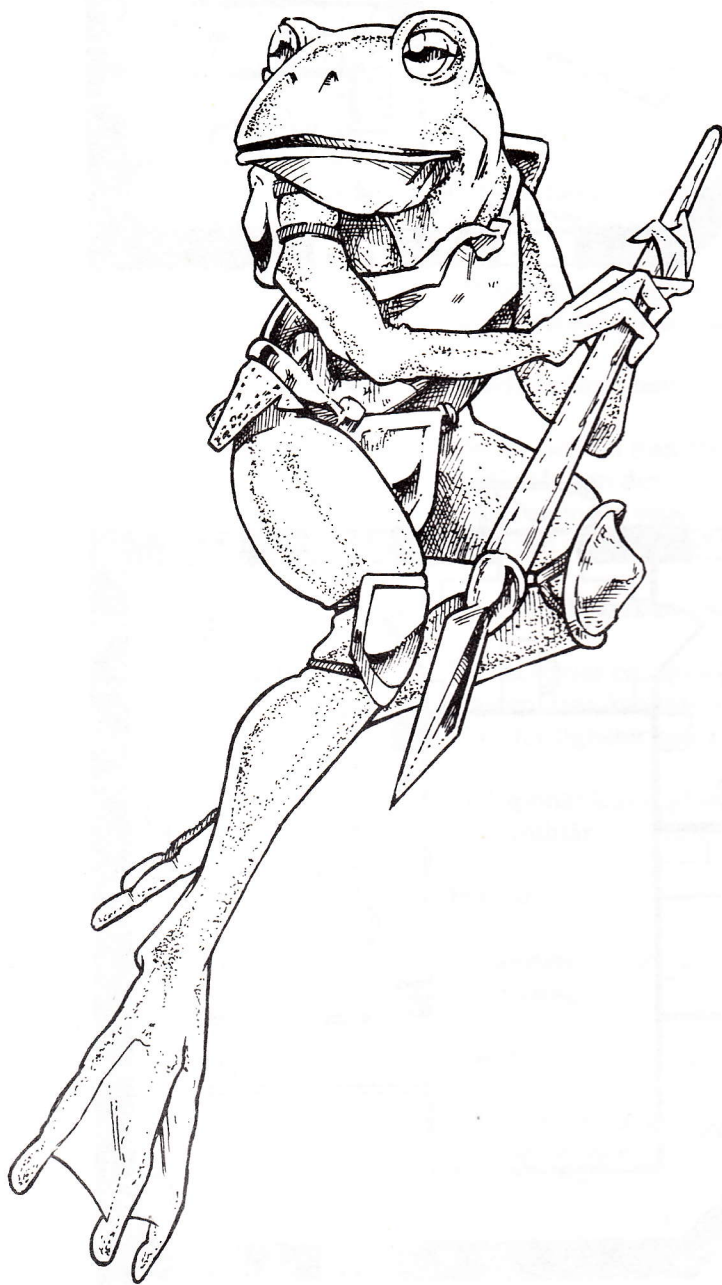
Genomskärning vaktornen vid bron



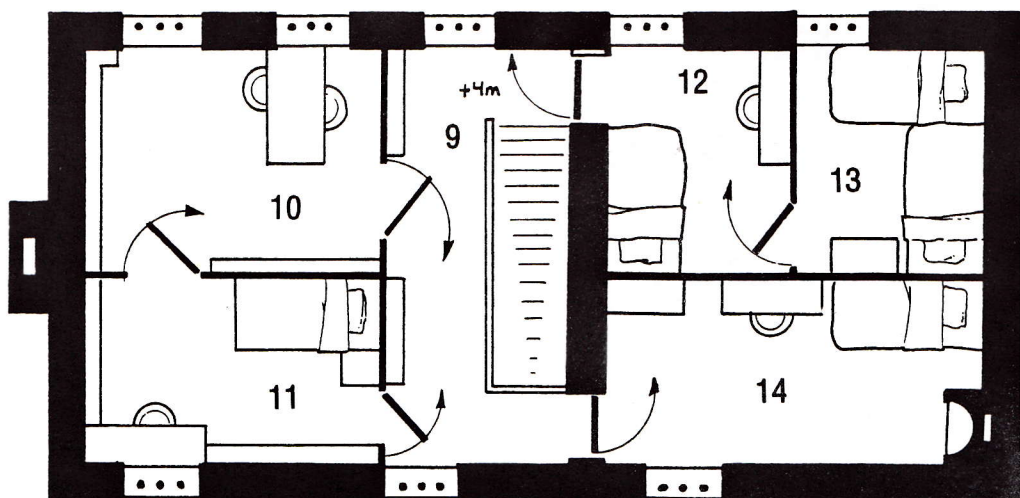
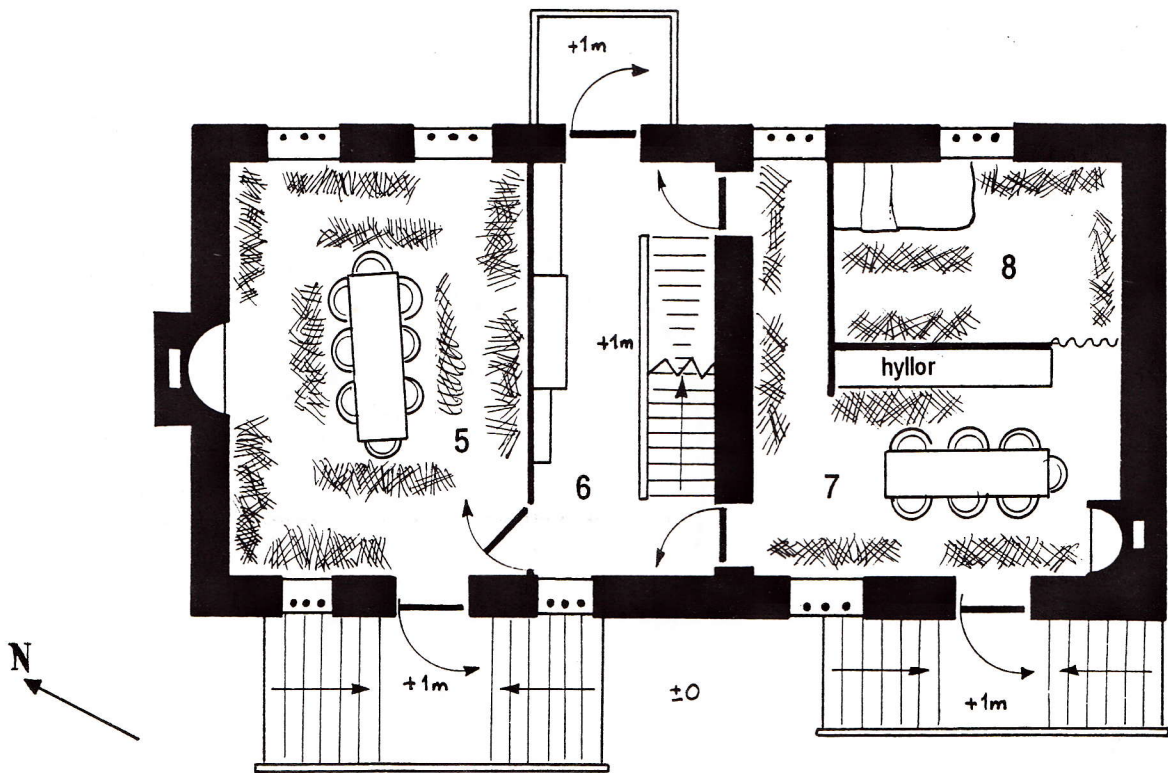
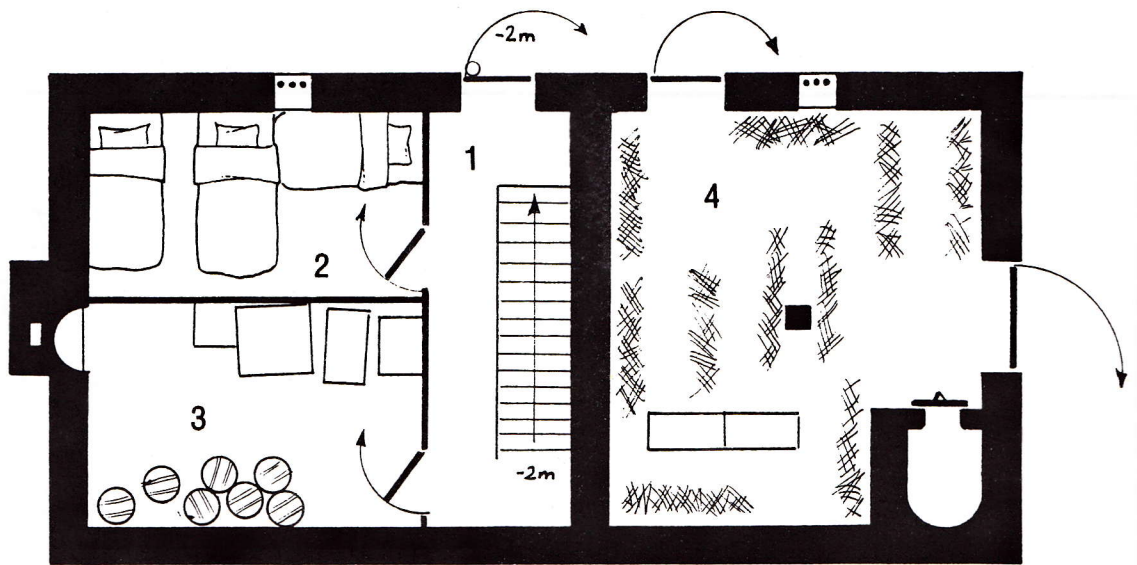
Golvplaner husen kring torget.



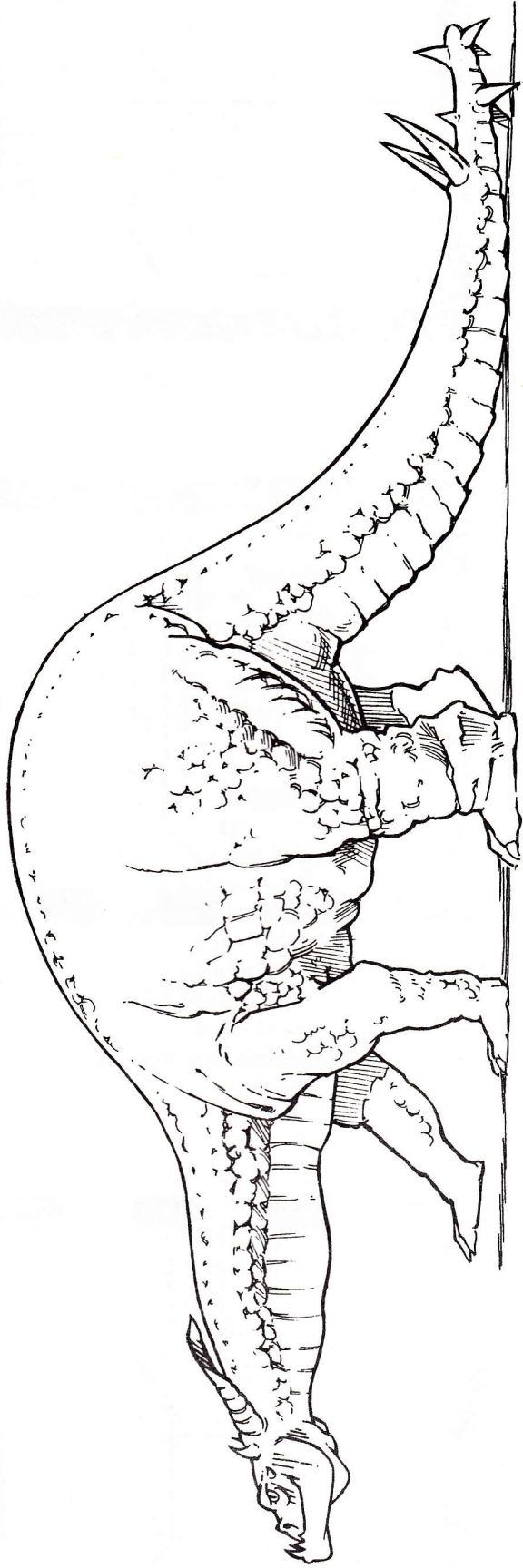
Fogdehuset



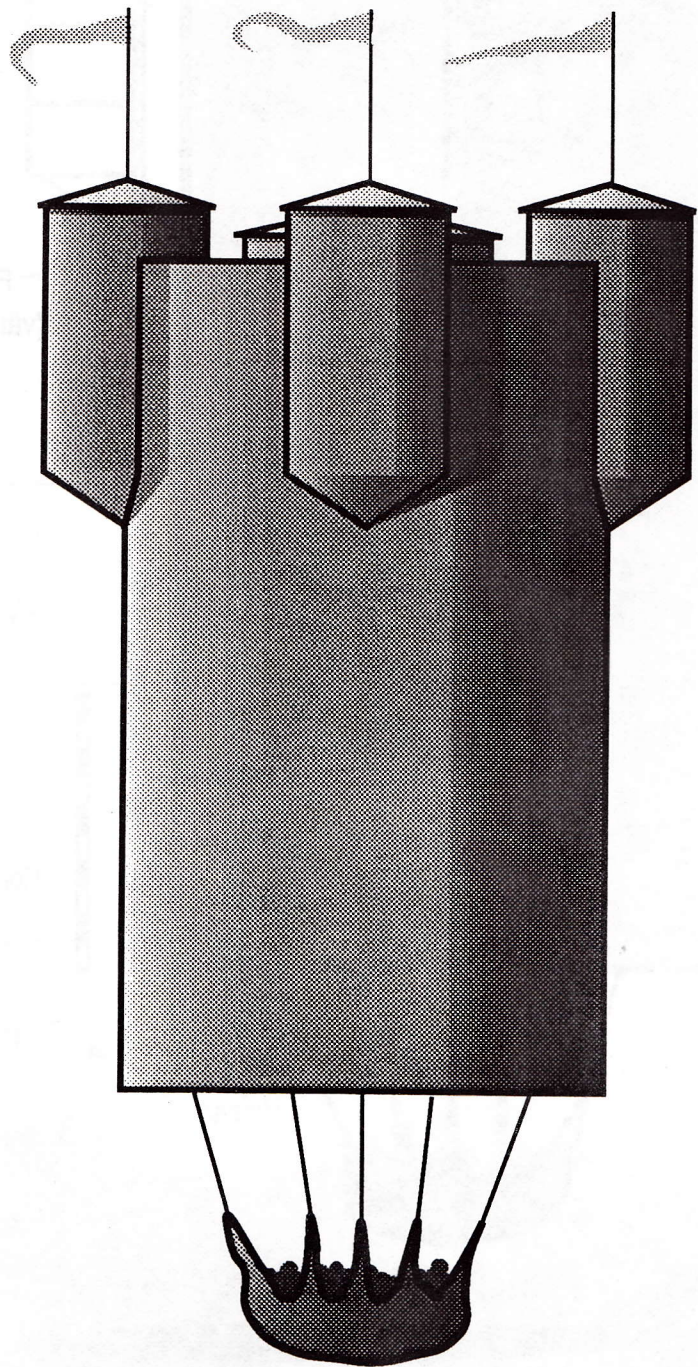
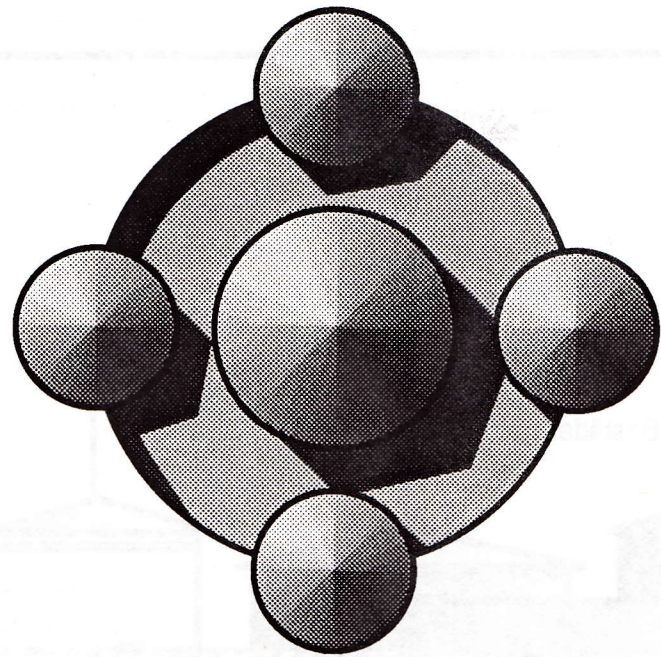
Mobbarwug



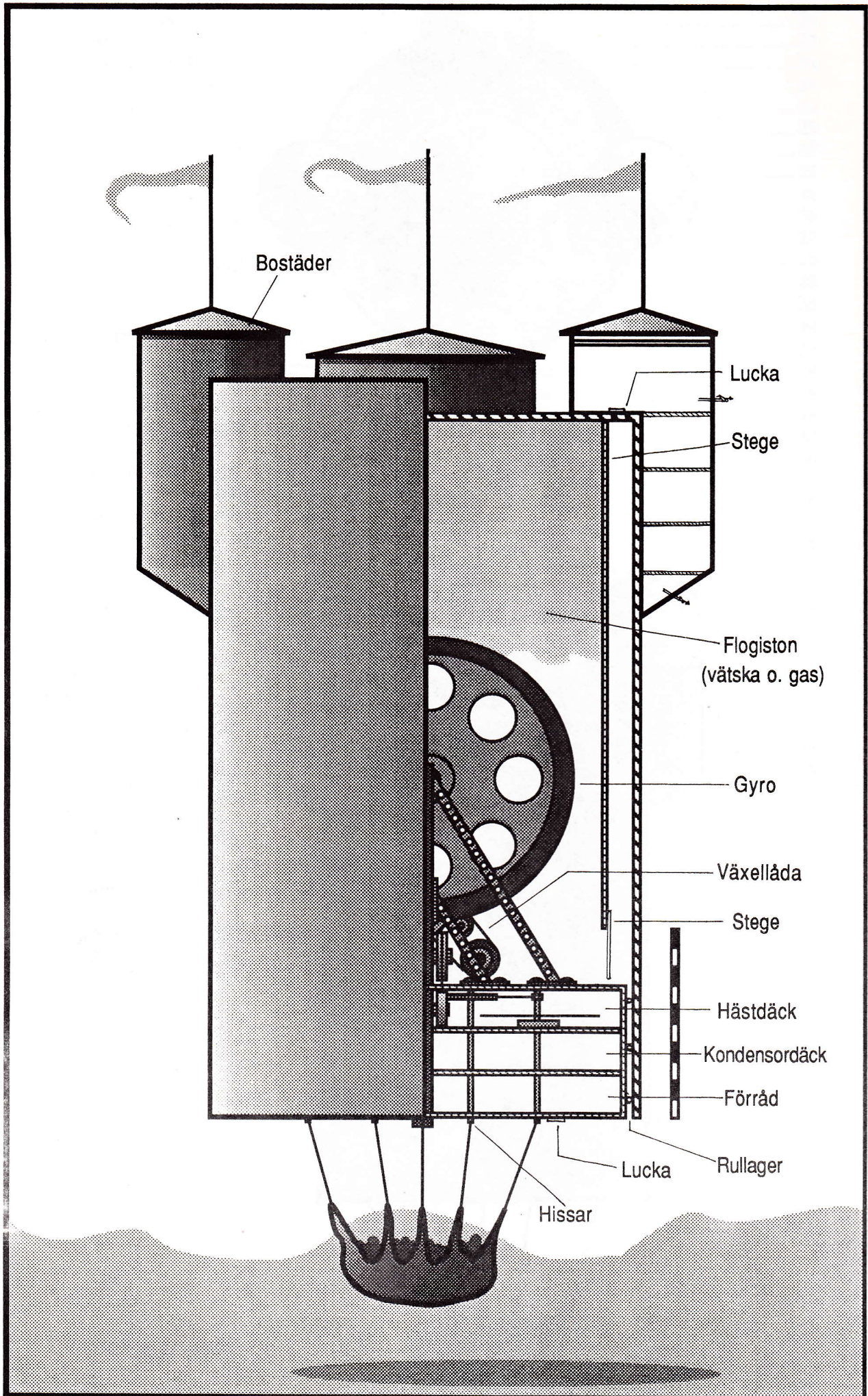
"Bruna Huset"



Pansarödla



Sine Tremor



Genomskärning Sine Tremor

Detta scenario specialscrevs för LinCon-90

Av, efter en idé av och under ledning av:

Mikael Rydfalk

med hjälp av:

Marie Ackegård
Rolf Eriksson
Mats Gustafsson
Mats Öhrman

Det kartlades och illustrerades av:

Christine Ahlenbäck
Mikael Rydfalk
Mats Öhrman

och trycktes i absolut bumsstörsta hast på

Lintek Repro 1990

