

Hej, det här är det första numret av Dragon's Den's klubbtidning. Något namn har den ännu inte fått men det ska nog vara avklarat till nästa nummer. Att det här numret ser ut som det gör beror på mycket bl.a. att det är rätt dyrt att trycka en sån här sak samt att vi ännu inte riktigt vet hur tidningen ska se ut. Vad den ska innehålla är vi däremot nästan säkra på.

Här skulle vi t.ex. kunna ha en insändarspalt där man skulle kunna få föra fram sina åsikter om något som ligger en varmt om hjärtat. Ett tema skulle kunna vara: Aligment, vad är det egentligen. Tidningen borde också innehålla en s.k. elak spalt, namn Backstab (tack Håkan), där det stod om "vänliga" kommentarer eller händelser som dyker upp när man spelar. Vi måste givetvis också presentera våra kampanjer så alla känner till vad som spelas i Dragon's Den.

Det här första numret innehåller enbart en kampanj, nämligen Tellam. Att det blev så beror mycket på att jag spelar där (Grimhold), samt att styrelsekärnan också kommer därifrån. Framtida nummer tar upp andra kampanjer och företeelser inom föreningen, men då krävs det att det kommer in materiel till tidningen. Materialet skickas bäst per mail till mig, konto magne, eller till någon i styrelsen. Kom ihåg ju mer skrivet till mig, desto bättre tidning (får vi hoppas).

Rollspelsföreningen Dragon's Den har till dags dato funnits i lite mer än ett år. Vi har ca 40 medlemmar, regelbunden ordnad verksamhet, stadgar och styrelse men Linköpings kommun har inte godkänt oss som förening än!! Styrelsen jobbar hårt, men gör det i motvind.

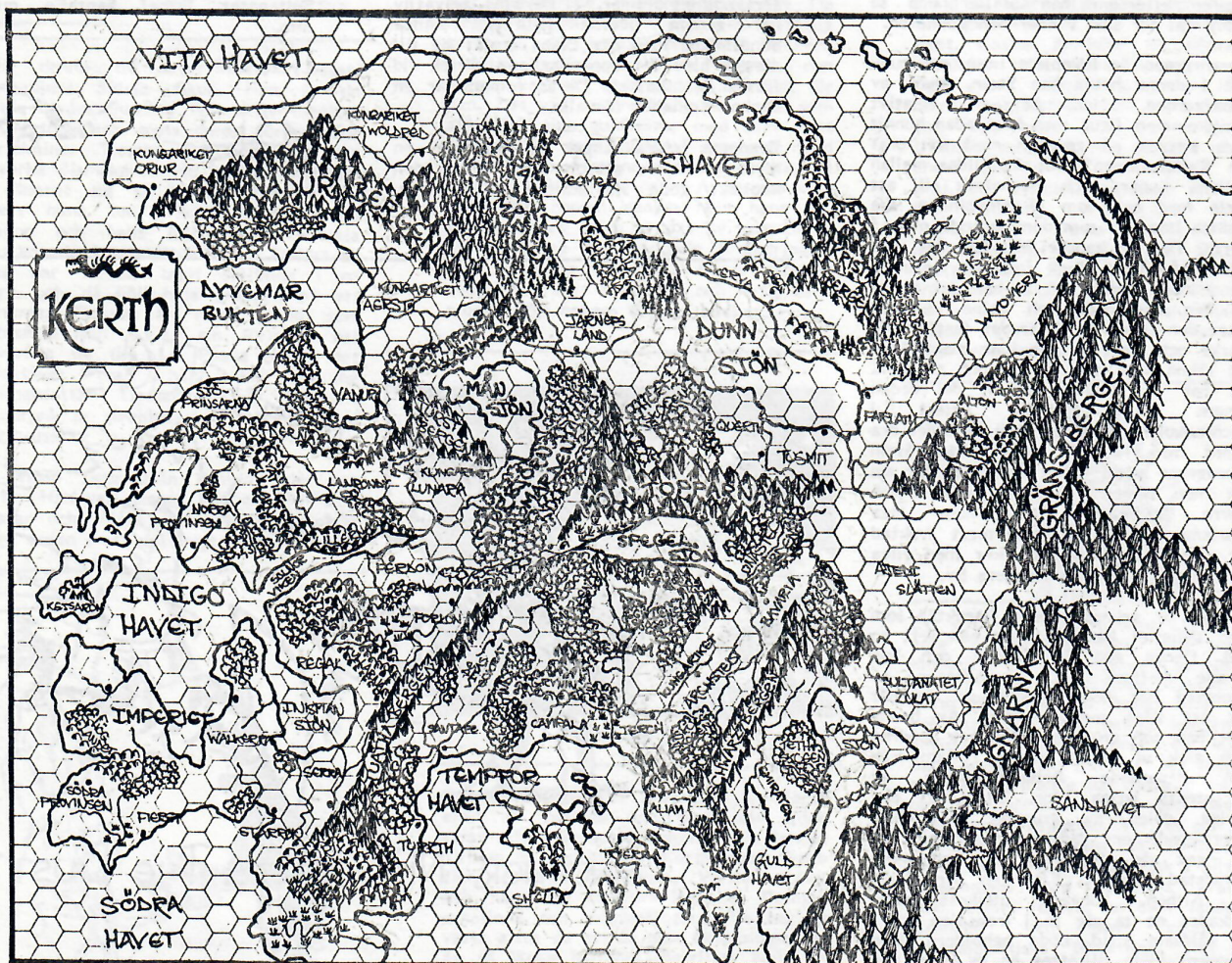
Ett resultat av arbetet är att vi i föreningens regi planerar att hålla, vad som är meningen, en stor **Dungeon and Dragon's tävling**. Den är tänkt att spelas under pingsthelgen (11-12 juni) här i Linköping. Är du intresserad av att hjälpa till? Kanske just du kan vara spelledare i något spel, eller hjälpa till att organisera? Hjälp behövs, anmäl dig till Jonas Löwgren tel. 11 32 77.

Innan jag lämnar ifrån mig ordet vill jag främst tacka tre personer som betytt mycket (frånsett alla i Tellam utan vilkas hjälp det inte hade blivit något skrivet alls) för det här numrets tillkomst. Mats Hultqvist, som lärde mig terminalen; Håkan Ackegård som gjort teckningarna och vägrade låta trycka något halvfärdigt; Peter Åberg utan vars insatser under 2 år det inte hade funnits något Tellam, tack DM.

Karl  
Stengård



# • TellamTales •



Magnus Ericson spelar Amergin Braganca  
Åsa Hedenskog är Ariel  
Håkan Ackegårdh gestaltar Stein  
Jonas Löwgren gör en illusorisk Beowulf  
Mats Hultqvist, en naturtrogen Gaston

Peter Printzen var Bryte, är Neemloth  
Tom Rindeborg blir till Tiessar  
Karl Stengård slåss som Grimhold  
Tony Olson vandrar omkring som Arendt

Allt detta händer när DM **Peter Åberg** tar plats bakom skärmarna för att leda kampanjen **TELLAM**



- För att fortsätta med gruppen har vi
- Beowulf, illusionist och trogen Veritasanhängare. Han har inte alltid haft det lätt med att få sin magi att göra någon verkan på motståndarna.
- Trots allt står han ändå för många av de roligaste magistriderna. Hans berömda paladin som alltid kommer intramående till gruppens räddning i krissituationer är bara ett av hans paradnummer. Drakar hör också till favoriterna och de som drabbats av en av hans Chromatic Orbs kan sällan berätta om hur det kändes.

Arendt heter gruppens ranger/cleric, en tapper halvvalv som är djupt religiös. Från början tillhörde han Medicokyrkan, en kult som står för läkande och helande. I längden blev detta dock ohållbart med tanke på hans rangervrke och han bytte till vandringskulten Farwand. När han funnit sitt hem. Arendt lider av den beklagliga egenskapen att ha lägre charisma än comliness, vilket har lett till besvär vid många fester. Hans berömda "plåstertal" och numera



"vandringsråd" är mycket illa omtäckta. Han är dock en av gruppens populärare figurer eftersom han ställer upp så helhjärtat för sina vänner och godheten.

Ingen grupp är komplett utan en munk och i denna heter han Stein, munk av Lunaraorden. Han är en relativt nytillkommen figur men har redan hunnit göra intryck på gruppen med sitt prat om "Federationen" som ska bildas mellan Tellam, Lunara och Archstedt till att börja med och som så småningom ska ersätta Imperiet som dominerande makt i Kerth. Det är kanske lika bra det med tanke på vilket skick Imperiet befinner sig i idag. Sedan 700 år har det styrts av den ene onde och galne kejsaren efter den andre. Dock är det fortfarande starkt och stort och en klar maktfaktor att räkna med för Tellam och gruppen. De har fått känna på en del redan genom Curer, High Priest i Bachradkulten, som de dock lyckades dra jämnt med i deras sista möte. Stein propagerar alltid å det livligaste för sin sak men tvärr inte alltid med någon större framgång p.g.a. hans låga charisma. Annars är han mest fruktad för sina Open Hand attacker med vilka han skördat åtskilliga fienders liv.

Saradoc är gruppens enda karaktär som med säkerhet kan säga att han sett en gud. Denna gud är Veritas och han råkade befinna sig i närheten av Kronstad när hon uppenbarade sig där för att slåss med Bachrad. Av henne fick han och gruppen sedan ett uppdrag som gick ut på att rädda Tellam från den dåvarande Beholderkungen av Archstedts ivriga klor. Utan att den övriga delen av gruppen blev helt informerade om vad uppdraget gick ut på, gav de sig iväg till Archstedts huvudstad Stadoric. Efter en liten kupp av Althon, kungens utrikesminister, lyckades de ta sig in i tronsalen och i en våldsam strid, döda beholdern. Med gruppens hjälp tillsattes en ny kung, den

korrekte tronföljaren, William IV. Numera har Saradoc dragit sig tillbaks från äventyrandet ett tag för att tillbringa lite tid i sin hemby och berätta om sina fantastiska upplevelser för dem.

Ännu en figur som bestämt sig för att dra sig undan från äventyrandets bana är Elena, magiker-tjuv och alv. Hon fick, egentligen oförtjänt, rykte om sig att vara "A magic-item black hole". Hon hade ett av gruppens mer ovanliga vapen, ett långsvärd som heter Lirla, är intelligent och byter färg efter hand som det ger motståndare skada. För varje färgbyte får det ytterligare några egenskaper och som bäst är det +4/+4. Efter en del smärre incidenter med golems och andra monster som hon lyckades hitta på sina små utflykter ensam från gruppen, blev hon så småningom tvingad att alltid gå och hålla någon annan gruppmedlems hand, så att de hela tiden visste var hon var.

Druid nummer två i gruppen är Darwin. Darwin lever ett liv präglad av hans ständiga jakt på sina föräldrar. Nyligen gav den resultat då han äntligen fann sin far men modern är fortfarande försvunnen och just nu befinner han sig någonstans i Tellam, följande ett nytt spår. Sporadiskt återvänder han dock till gruppen och följer med dem på något äventyr. Då visar han och Gaston vad druider verkligen går för. En tiger kanske är bra, men två är mångdubbelt värre. Darwin brukar dock oftast förlita sig på sin magi istället för förvandlingsnummer. I Darwins privatliv har genom tiderna figurerat många bondflickor men när Elena anslöt sig till gänget blev det uppenbarligen kärlek vid första ögonkastet. Deras romans är en öppen hemlighet för alla.

Gruppens andra ranger är Grimhold, en mycket religiös person med Therus, den kaotiskt goda stridskulten, som kvrka.

Han är relativt ny i gruppen och ganska gammal för att vara ute och äventyra. Större delen av sina 36 år har han tillbringat som vakt i Therustempel och som eskortvakt för Theruspräster på deras resor söderut till Therus hemland i trakten, Terch. När befinner sig gruppen just nu, i färd med att besöka traktens magiker för att köpa allt de kan komma över. Tyvärr låter de sig inte sällan luras av slipade försäljare, Tiessar som fick tag i en Lightning Wand som exploderade i ansiktet på honom första gången han använde den och Grimhold själv som köpte ett +2 spjut med "någon alldeles extra egenskap", som försäljaren sade, som visade sig vara att det var cursed, är bara några exempel.

Sist men inte minst har vi gruppens senaste tillskott, Neemloth, magiker och fighter. Han har inte lyckats Åstadkomma så mycket ännu utom att stiga i nivå och förolämpa alla gruppens medlemmar men nu när han stiger till femte nivån som magiker tar han nog fart.

Det var en "kort" presentation av gruppen och dess medlemmar. Det är en väl sammansatt samling personer och det kan verkligen behövas med tanke på vad de har emot dem. Curer och Yeenoghu är väl nog för de flesta grupper men de här har dessutom: Tiamat, Bachrad, Bellumkulten, Natrfosthulten, KGB, beholdersläktet, Imperiet och kejsaren, Öpiraterna, Imperieflottan, Lisbet, Ödet, Tiden och utan att de vet det: Tusmit, Aliam, Sultanatet, Järnef, SantaFe, mm. mm.

Lycka Till!

DM.

Pete



ANOTHER NPC BITES THE DUST



I år fyller Tellamkampanjen två år. Så länge sedan är det sen jag först kom i kontakt med dem som skulle bli "gruppen", genom en annons i Lithanian. På den tiden har mycket hunnit hända både med spelarna och kampanjen. Spelarna har gått igenom alla de vanliga perioderna då alla var onda, då alla var kaotiker, då alla slog ihjäl varandra och så vidare. Detta verkar vara något som alla nya kampanjer får genomgå och det är ju inte bara negativt. Trots allt lär man sig en hel del under den här tiden och det är bra att få prova på allt, även onda karaktärer. Under denna mörka tid i Tellams historia hette världen fortfarande De Tre Kejsarnas Rike. Där utforskade de djärva äventyrarna Tizun Thane och The Lichway (ur White Dwarf) med mer eller mindre lyckat resultat. De flesta som dog blev dödade av andra gruppmedlemmar.



Från denna tid lever ännu Tiessar, kampanjens äldsta figur. Han är nu tionde nivåns magiker och aktiv medlem i Amoricakulten trots deras förbud mot öldrickning. Tiessar överlever på att tillverka ölsmakande vin istället. Att han har klarat sig så länge beror på tre saker: hans tur, Viktor hans Pseudo Dragon och hans fullständigt neutrala uppträdande i alla situationer. Endast en gång har Tiessar tagit ställning i en fråga och då höll hela gruppen på att splittras. Tiessar är också känd som Pegasexpressen p.g.a. sin förmåga att förvandla sig till bl.a. Pegas genom det Guldklöver han bär. En mening sammanfattar Tiessar: "When Tiessar's not drunk or sleeping, he's one hell of a magic-user".

En annan figur från dunkla tider var Bryte. Han var nästan lika gammal som Tiessar och mötte sitt öde för inte så länge sedan i ett uråldrigt Tiamattempel.



Denna halvvalv har en mycket brokig historia. Han började sitt liv som honde i någon liten håla i De Tre Kejsarnas Rike. Vid tidig ålder bestämde han sig dock för att bli fighter/magic-user istället och påbörjade den långa utbildningen. Redan vid denna tid lämnade han nog en del lik efter sig där han drog fram. Bryte var nämligen kaotiskt ond då. Det blev han som kom att svara för många av dödsfallen i gruppen. Men den tiden upphörde strax efter det att han satt sin fot på Tellams sköna slätter. I en antik magikergrotta hittade gruppen en mycket stor och gammal bok. Bryte tog i den och såg genast "ljuset". Han blev lawful good. Denna bok kom så småningom att leda gruppen in på nya stora äventyr som till sist resulterade i återfinnandet av De Heliga Guldklövern och en ståtlig ceremoni där kontinenten fick ännu en nådatid undan det öde Bachrad, den hatade kaotiskt onda guden, planerat för den. Det var som belöning för detta som alla fick sina guldklöver med dom mest fantastiska egenskaper. I samband med guldklövern återfinnande fick Bryte ett alignment svärd vid namn Artis som kom att följa honom genom hela hans liv. Under senare delen av sitt liv kom Bryte att genomgå fler radikala förändringar. När han dog hade han blivit kaotiskt god, efter eget önskemål, och Artis hade troget följt honom till ren godhet.



STADORIC

Det finns inga fler kvar från pre-Kerth eran att berätta om, men från tiden strax efter gruppens ankomst till landet Tellam på kontinenten Kerth, finns desto fler. Amergin Braganca, Veritas präst, och hans fru Brigitina-Isabella, Domine prästinna och magiker, t.ex. De har nu varit gifta ca ett år men äktenskapet är än så länge barnlöst. Brigitina hade en del problem i början av sin karriär. Hon kom in ganska sent i gruppen, då den redan var på höga nivåer. Hon har fått kasta sig undan åtskilliga monster som annars hade tuggat henne till strimmlor.

Amergin däremot är det mera fart i. Hans enda svaghet är att han ständigt drabbas av odöda som stjälar nivåer från honom. Bara han själv vet hur många han förlorat genom tiderna. Brigitina är den absolut första (vad hon vet) Domineprästinna i Kerth. Dominekulten är något som gruppen startat själva efter en uppenbarelse då vad de tror var guden själv, visade sig. Det återstår att se om det är sant.

Ariel heter gruppens tjuv. Hon har nvligen lyckats uppnå titeln Master Thief efter lång tids möda. Inte sällan har hon kommit i kläm med rättvisan och hon har faktiskt suttit i fängelse ett tag, innan gruppen lyckades få ut henne för att rädda sitt anseende. Men trots detta, en dos av tvångsindoktrinering, ett frivilligt alignmentbyte och ett "äktenskap" med Tiessar, har hon klarat sig till idag, dock inte utan att ha förändrats. Det är en betydligt vänligare alv som vandrar Tellams land nu, och rikare. Efter att ha sålt en gruva för en nått liten penning har hon inga större finansiella svårigheter, särskilt inte med "banken" Tiessar som man.



Gaston tillhör också gamlingarna. Han är druid av snart 11:e nivån och har alltså verkligen kommit upp sig en bit här i livet. Gaston är känd för några saker speciellt: hans förvandlingsnummer med tiger som specialitet, hans låga hit points, antal gånger han varit död, faerie fire och hans f.d. frus Moonflowers tragiska bortgång. Hon passade på att dö under en tid då gruppen, av taktiska skäl, var officiellt utvisade från Tellam av drottning Lishet, den härskande monarken. Detta gjorde inte återupplivningen lättare. Efter en fruktsam färd där Gaston tog sig fram genom täta skogar med Moonflower på ryggen fick han till slut i en Raise Dead rulle. Tyvärr klarade hon inte överlevnadsrullningen.



Ett litet ord om drottning Lishet kanske vore på sin plats här. Hon har varit monark i ca 1 år nu, vald av statsrådet i den nya huvudstaden Guldskullen. I detta råd ingår för övrigt bl.a. Tiessar och Amergin. Den gamla kungen, Rex, omkom i samband med en kupp av Bachrad som till slut kom att resultera i ett gudaingripande där Bachrad själv kom ner och började radera den dåvarande huvudstaden Kronstad. Veritas och Therus lyckades tillsammans få kontroll över läget men huvudstaden sjönk i Silversjön, tillsammans med åtskilliga kvadratmil land. Lishet regerar nu över landet med järnhand och har visat vissa expansionistiska tendenser. Det ryktas att hon planerar att gifta sig med grannlandet Archstedts kung, William IV f.d. tillsammans med gruppens hjälp. På senare tid har hon fått ett nytt tilläggsnamn av vissa gruppmedlemmar, subhan Lishet.



## Grimbold Rana

Grimbold är RANGER och dessutom mycket religiös. Hans gud är Therus som står för Frihet, Individualitet, Oberoende och Styrka (CG). Kultvapnet är spjut och följaktligen är Grimbold spjutspecialist. Han har aldrig tyngre rustning än banded mail samt bär alltid bekväma "luftiga" kläder, han bär alltid med sig sitt spjut.

Grimbold är relativt ny i gruppen men har redan hunnit bevisa att han är en duktig fighter. Grimbold är 36 år och har börjat äventyra på nytt efter att ha tjänat sin kyrka i ca 13 år, hans stora sorg är att han inte kunde bli präst hos Therus pga för låg dext. (Therus har krav på dex. 12). Om det är någonting Grimbold inte gillar är det slavhandlare eller förtryck (alla former)



## Ariel Ellgeneva

Ariel föddes en slaskig dag som det första av tre oäkta barn i en familj som hon tidigt tog avstånd ifrån. Hon tillbringade istället mycket tid hos sin gamle morfar vilkens tvivelaktiga moral och glada skämtlynn kom att forma hennes personlighet. När Ariel ville skaffa sig ett yrke föreslog han tjuv och betalade själv hennes utbildning med pengar vunna på kortspel.

Ariel var en begåvad och läroaktig elev som snart avancerade inom yrket för att nu uppnått 10:e nivån och blivit Master Thief. För att vara tjuv tycker hon ovanligt mycket om att slåss och gör det bra med hjälp av ett Frost Brand (bredsärd) plus några andra magiska föremål. Ariel är definitivt farligare än hon ser ut. En liten tanig alv med långt brunt hår, grå ögon och iklädd endast läder är inget som skrämmar demoner (om borde bli rädda !!). På axeln har Ariel oftast sin kråkfamilj och i hennes närhet finns också Keni, en söt homonculus med hängselbyxor. Ariel är väldigt förtjust i vackra kläder och flärd men då hon arbetar har hon praktiska kamouflagefärgade kläder på sig.

Numera är Ariel god, men hon har ett förflutet som CN, på gränsen till ond och utförde på den tiden handlingar som hon nu helst glömmar. Ariel har ett mycket häftigt humör som ofta försätter henne i besvärliga situationer. Mest av allt hatar Ariel bli tillsagd vad hon måste göra. Hon är ganska inbunden mot främlingar men har ett gott sinne för humor då hon är på gott humör. Trots detta brukar hon uppskatta Beowulfs fräckisar.

Ariel tillhör Amoriga-kulten och är djupt religiös. I den rätta andan har hon öppnat en bordell, "Den Vällustige Paladinen", i den lilla byn Bäckby, allt för att sprida glädje till allmänheten. Tillsammans med sin make, Tiessar, har hon en dotter, Leira, på ett år. Leira lämnas dock för det mesta hemma då spädbarn är ganska bräckliga. Ganska nyligen har Ariel skaffat sig en henchwomen, Folie de Grandeur (långsvärdsspec.).

P.S. Ned med subban Lisbeth ! Släpp kaotikerna loss !



## Tiessar Ellgeneva

Född (alla har ju sina svagheter) den 13 Adoles 976 på en annan kontinent i ett stormigt äktenskap. Bytte snabbt ut nappflaskan mot andra flaskor med roligare innehåll och framlevde sin ungdom som varje dag var den sista. Här gundlade han också sin fysik, 113 friska (?) kilo. På magikerskolan hamnade han av en ren tillfällighet när han måste fly undan rättvisan. Men efter att ha insett att äventyrare är ett riktigt lönande yrke lyckades han stå ut med allt tråkigt formeloluggande.

Under sina första äventyr förde han stolt in varje nackad kobold på en privat "dödslista", men efter att ha råkat förgåsa halva gruppen med en förlupen Fireball blev denna lista lite pinsam till och med för Tiessar. Nåja, vad gör väl det om hundra ~~de~~ dagar minuter, Tiessar skaffade sig tidigt en familj, en pseudodrake vid namn Viktor. Då kontinenten snart blev för liten för emigrerade de två till Kerth varvid den gamla kontinenten sjönk i havet (av saknad?). Allteftersom den dåvarande gruppens vekare medlemmar föll ifrån, formerades den nuvarande gruppen runt Tiessar.



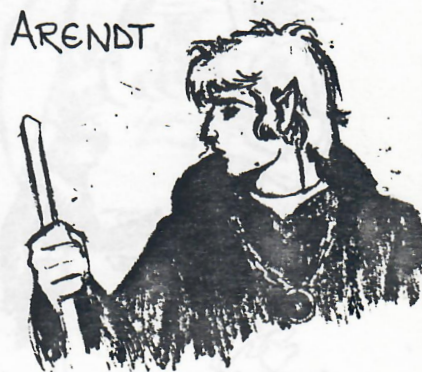
izards just want to have fun !

Tiessar är 192 cm lång och har en (som nämnts) välbygd kroop, genomträngande bruna ögon, markerad näsa och helskägg. Hans hår och skäggfärg växlar med mod och sinnessämning, för närvarande grönt eftersom det väl matchar hans nuvarande modekläder, röda och genomskinliga trikåer. Han är gift med Ariel och har tillsammans med henne dottern ("Vad var det nu hon hette?") Leira.

Den största chocken hittills i Tiessars liv fick han när han nvktrade till efter en veckas kontinuerligt festande och fan sig vara medlem i en kult vars medlemmar är förbjudna att dricka öl (Amoriga)! Det tog honom en månads nitiskt slående av alla existerande vindrickningsrekord att hämta sig från chocken. Tiessar har numera funnit sig i sitt öde, Amoriga har förresten riktigt trevliga fester och obegränsad tillgång på villiga flickor. Han har inte mycket till övers för de andra gruppedlarnas religiösa patos, men som han uttrycker det: "Bara det finns pengar att hämta får man väl stå ut med att rädda världen samtidigt".

Bland Tiessars egendom märks framförallt en relik som tillåter honom att göra Polymorph Self med obegränsad varaktighet (har gett honom tillnamnet "Pegassexpressen"), samt en ring med vars hjälp han kan använda alla kända (och okända) språk. Han gillar stora och spektakulära former: Fireball, Evards Black Tentacles, Wall of Iron, Polymorph Other (Titta, en tre meter lång skär guldfisk med horn!).

Tiessar är nvbliven Necromancer, en enligt eget tycke häftigt titel som måste firas med en rejäl brakfest.







### Bryte of Orlane

Bryte är en av gruppens äldsta medlemmar. Han och magikern Tiessar kommer från en annan kontinent och gruppen har bildats runt dessa två. Bryte är halvalv och **Fighter/Magiker (7/8)** till yrket. Figuren i sig är inte speciellt lysande, men har under åren samlat på sig ett antal magiska föremål som placerar honom som gruppens bästa fighter och en bra magiker. Han bär **Gauntlets of Ogre Power** och ett kaotiskt gott alignment svärd vid namn **Artis** som förutom att vara ett +3 defender också kan lägga **Heal** en gång per dag. Bryte som person är ganska principfast och han kan också vara butter långa perioder. Han tror inte på någon speciell Gud men tar gärna uppdrag från vilken icke-ond kyrka som helst. Till utseendet är han proper, har vitt (ghost) hår och välansat skägg. I begynnelsen var Bryte CE men en magisk bok ändrade detta till LG !!. Han har under de två åren med detta alignment haft vissa problem och kunde nyligen byta till CG med hjälp från gudarna. Han dessutom en mycket lojal och trevlig henchman vid namn **Gardh**. Denna är **Fighter (7)** och specialist på tvåhandssvärd. Detta kombinerat med sina **18/74** i styrka gör honom till ovärderlig fighter i gruppen. Bryte dog den 11 levo 1014.

### Amergin Braganca

Patriark (High Priest inom kort), nevö (stadspräst) i Veritaskulten som finns i Tellam och Lunara. Veritas står för strid, ära, sanning, heder, och ridderlighet (LG). Många av kultens medlemmar är paladiner.



Amergin är gift och hans hustru heter **Brigitina** (CI/Mu: 4/2), med sig på äventyren har han alltid sin henchman paladinen **Richard Percival** (urstark bastardsvärd specialist) för det mesta följer även hans fru med.

Amergin är en ganska stolt person som älskar ära och berömmelse. Han kan ofta vara sarkastisk om någon t.ex. underlåtit att följa hans råd eller gjort en "dålig" insats i någon strid men menar egentligen inget illa.



### DROTNING LISBET I

**Beowulf af Stanith**, the Apparitionist  
Född den 2:e Adoles 978 i Guldskullen, Tellam. Längd: 190 cm Vikt: 81 kg (mest ölmuskler) Brunt hår, mörka ögon, välansat skägg Särskilda kännetecken: vänster öra saknas

Beowulf sover (i synnerhet när två jättar trampar in i lägret), han dricker öl (kopiöst) eller illustrerar sina fräckisar med snuskiga illusioner. I undantagsfall kämpar han även seriöst för godheten och ridderligheten här i världen (tillhör Veritas).

**Gaston Caza** är en 10:e nivåns druid. Som är född den 27 Adoles 991 i Krokeby, en liten by inte alltför långt från Guldskullen. Gaston följer med detta konstiga gäng för att det brukar löna sig rätt så bra i avseende på pengar. Men dom har den fula ovanan att springa och ändra alignment till höger och vänster på sig själva, andra och alignment svärd. Men ger dom tusan att ändra mitt alignment eller på någon annan person som tillhör Danann, Sylvana eller Therus så får dom väl hålla på bäst fan dom vill. Gaston är fast övertygat om att kan man kasta Faerie Fire i en sak så kan man också slå ihjäl saken i fråga. Men dom andra tycker inte om detta (dom kanske vill ändra alignment på

saken, vad vet och bryr jag mig om detta). En del av Gastons utmärkande drag är att han inte har gott om hit points och att han alltid slänger Faerie Fire i allt som verkar hotfullt och han har en förkärlek för att förvandla sig till tiger. Gaston är även en ohotlig optimist och fast övertygat att fightrana i gänget ska kunna slå ihjäl allt bara han får sätta Faerie Fire i sakerna.



### Stein

Superior master (munk) inom Lunaraorden (LG) som står för det gamla imperiets ideal. Lunaraorden arbetar målmedvetet för att återupprätta ett nytt starkt IMPERIE.

Stein är väl inte direkt rätt man att tala för den här ideen (charisma 7). Han för den öppna handens taktik (to had for the Mind Flaver) samt låter sitt svärd (falchion) tala. Svärdet "Blotferer" är lite speciellt. Funnet i en magiaffär, nyckel till ett fruktansvärt monster, välsignat av en gud, gör så att "Blotferer" är ett av de bästa vapen gruppen förfogar över. (Mer om svärdet kommer snart, se sep art.). Stein är en av Tellams snabbaste lässmeder och är absolut inte den som sviker i farans stund. När han dessutom numera regenerar som ett troll förutom att han har magiska tänder av adamantit(!), ej charismahöjande, gör honom inte direkt sämre.



### Arendt Mithrimir

Arendt föddes en fin försommardag den 6 Adoles för 55 år sedan i en by som heter Högås. Eftersom hans far var ute och jagade mycket så blev det så att Arendt efterhand smälte in i rangeryrkets små speciella hemligheter för att vid trettiofem års ålder bli Runner. Ett par år senare har det sig inte bättre än att Arendt gick och blev religiös. Detta var början på hans karriär som präst. Det tog så mycket som femton år innan han fick sin examen som Acolyte. Det tog sedan fyra år ytterligare innan han kom i kontakt med en äventyrargrupp. Nämnas bör att under sina studier så levde han på snickeriyrket.

Arendt är lite mindre än en normal halvalv. Förutom att han är vis och stark så är han också ganska intelligent. Hans fagra utseende hjälper tyvärr inte upp hans ganska tråkiga intryck. Om man lite snabbt skall gå in på hans utseende så är det framför allt hans något spetsiga haka och näsa man lägger märke till. Han har också blivit vit hårig efter ett möte med ett spöke. Arendt klär sig helst i en svart munkkåpa med en mörkt grön halsduk runt halsen. På kåpan finns det sju sjärnor av silver som är hans kyrkas symbol. Vidare går han alltid omkring med en svart stav och ett bastard svärd vid sidan. Vid resor har han även alltid med sig sin långbåge.