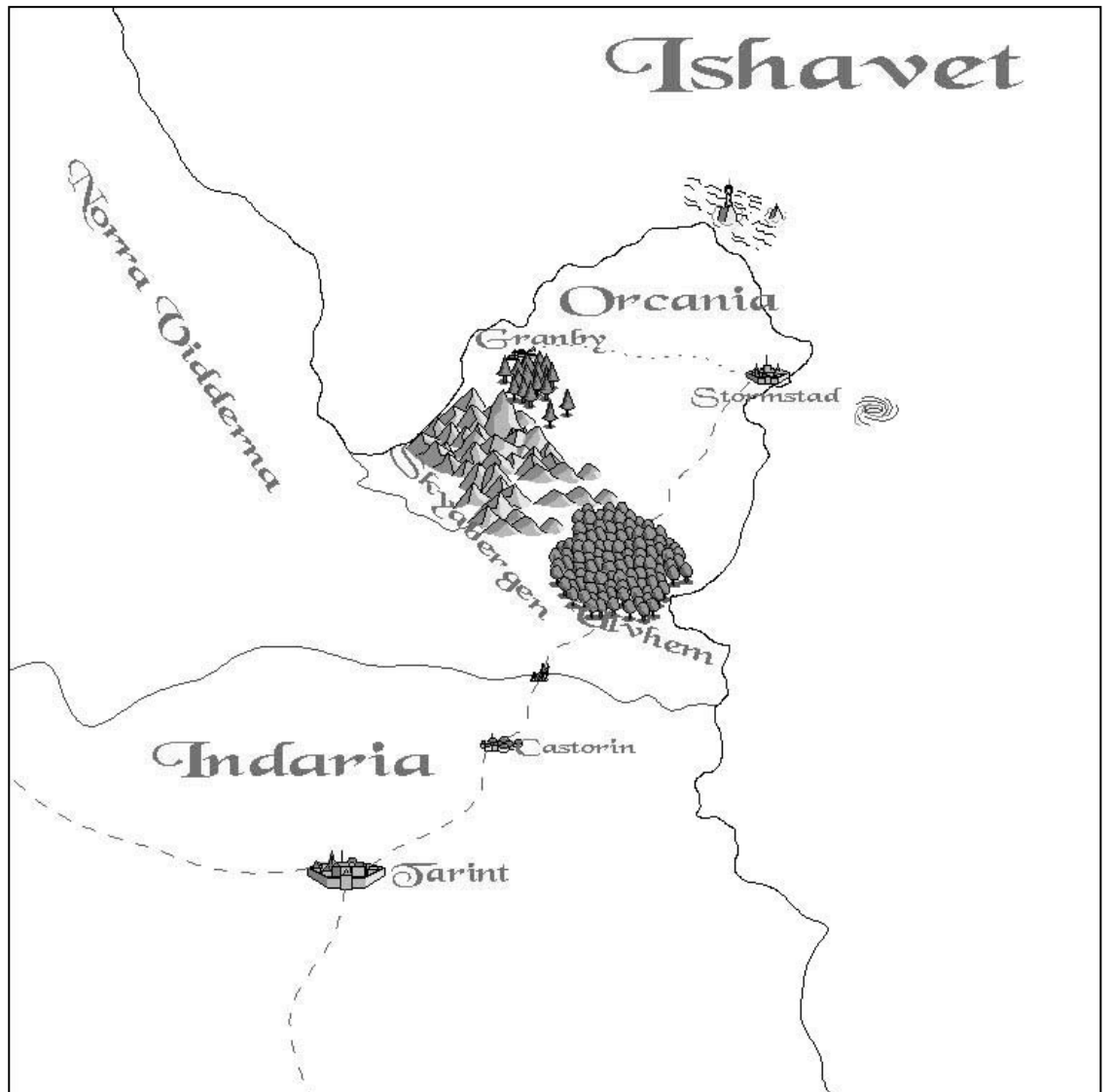


Prinsessa försvunnen!



Bakgrund	1
Tidslinje	2
Första kapitlet – I Castorin	3
Andra kapitlet – Vägen till Stormstad	5
Tredje kapitlet – Stormstad och Uppdraget	9
Fjärde kapitlet – Granby och vägen dit	11
Femte kapitlet – Mot Skyabergen!	12
Sjätte kapitlet – Två drakar	13
Sjunde kapitlet – Återförening och det lyckliga slutet	16
Appendix 1 – Spelledarkaraktärer	17
Appendix 2 – Handouts	20
Appendix 3 – Regelgenomgång	25
Appendix 4 – Karaktärer och utvärdering	26

Inledning

Det här är ett humoristiskt D&D 3^d ed äventyr för GothCon XXV år 2001. Det hela tilldrar sig i ett sagolikt land med en viss twist och går mycket ut på karaktärsrollspelande. Meningen är att både spelarna och spelledaren skall ha roligt under äventyrets gång! Helst ska naturligtvis äventyret lösas också...

Ett stort tack till följande hjälpsamma personer:

Johannes – kartritning, goda råd, korrekturläsning och allmän monsterspecialist, i synnerhet ogräs.

Tom – konsult i ämnet 'hur-sjutton-gör-man-ett-äventyr-till-GothCon.

Englund – likaså konsult i ovannämnda ämne, korrekturläsare och allmän uppmuntrare.

Merry – som ritade karaktärerna och kom med ursprungsidén en gång för länge sedan.

Roger – uppmuntran, kladdkaka och choklad.

Samt naturligtvis speltestarna!

Jenny Silk <prinsessa@morrowdim.se>

Bakgrund

Det hela tilldrar sig i en klassisk fantasyvärld, komplett med monster, drakar, värdshusvärdar, uppdrag och annat som gör livet värt att leva. Våra hjältar har, trots sina olikheter, äventyrat tillsammans i närmare två år nu och känner varandra väl. På senaste tiden har dock äventyrandet gått rätt dåligt och de befinner sig nu i den lilla byhålan Castorin, utan pengar och hästar men med en ganska rejäl värdhusskuld, speciellt bardelen... De är på jakt efter pengar, ära, sysselsättning och, naturligtvis, pengar, när de får syn på annonsen i Äventyrarbladet...

Äventyrarparty sökes för att rädda prinsessa. Sedvanlig belöning utlovas, omvandlingsbar. Viss drakvana ett plus. Hugade ombedes vända sig till andra kammarherren, västra flygeln, slottet Vindansus, Stormstad, Orcania.

Orcania är ett mycket litet konungarike relativt långt norrut. Det är omgivet av vatten på tre sidor och gränsen mot övriga världen täcks av dels Skyabergen, en hög bergskedja där det ryktas att drakar håller till och dels Ulvhem, en stor skog. Den enda officiella kontakten med omvärlden sköts via diligensen som avgår varannan onsdag från Castorin. Det är tre dagars resa till Stormstad, Orcanias huvudstad och i stort sett enda stad.

Orcania är ett blåsigt och kallt ställe som styrs av en kungafamilj med anor lång tillbaka. Den nuvarande familjen består av kung Menander III, hans hustru den viljestarka Alora-Katnira och deras enda barn, prinsessan Mirenandra. Mirenandra är något av ett problembarn. Vid fyllda tjugo års ålder är hon fortfarande inte gift, inte ens förlovad, och har uttryckt sina dubier över att gifta sig över huvud taget. Speciellt gäller detta vad hon betecknar som "fåniga stroppar med inte en enda förnuftig tanke i huvudet", det vill säga i stort sett varenda prins, markis eller hertig som hennes föräldrar har försökt presentera för henne. Hennes far har hörts sucka över de "gamla goda tiderna, när man minsann lydde sina föräldrar" men vet med sig att han aldrig skulle tvinga sin dotter in i ett kärlekslöst äktenskap, inte ens för att rädda tronföljden. Tyvärr verkar det som Mirenandra inte var helt säker på det... För ett par år sedan rymde hon iväg till Norra Vidderna och slog sig samman med en barbarstam, tvingande kungen och drottningen att skicka ut Kungliga Vaktstyrkan efter henne. (Se Frejas bakgrundsberättelse angående Mira) Den här gången befarar de att hon faktiskt **har** råkat illa ut. Hon smet ut mitt i natten med ett knyte på ryggen och begav sig västerut. Antagligen tänkte hon ta vägen genom Skyabergspasset, samma väg hon tog för mer än två år sedan, men ingen har sett till henne. Däremot går det rykten om att man sett en röd drake i Skyabergen, nära Granby, och den patrull av soldater som sändes ut efter henne har inte synts till. I desperation beslöts att sätta in en annons i Äventyrarbladet, och att ljuga lite om belöningen. Kungen och drottningen är rörande överens om att hellre pantsätta riskregalierna för att omsätta "den sedvanliga belöningen" – prinsessan och halva kungadömet – i kontanter om de får sin älskade Mirenandra tillbaka helskinnad. Om hon däremot skulle **vilja** gifta sig med sin räddare skulle ju problemet vara löst...

Tidslinje

Äventyret utspelar sig under loppet av en vecka med början tisdag.

- Dag 1:* Karaktärerna ser annonsen i Äventyrarbladet och inser att detta är deras möjlighet till pengar, ära och rikedom. De kommer på något sätt att ta sig till Stormstad – som vakter vid diligensen eller som passagerare. Eventuellt försöker de stjäla hästar för att **rida** dit.
- Natt 1:* Om de försöker stjäla hästarna gör de förhoppningsvis detta på kvällen/natten...
- Dag 2:* Diligensen avgår klockan åtta på morgonen och både dagen och natten är händelselös. Har karaktärerna stulit hästar kommer de att rida genom Ulvhem under dagen och kommer fram emot eftermiddagen att stöta på en mindre patrull gobliner på wurgar.
- Dag 3:* Frampå förmiddagen kör man in i skogen Ulvhem. En stor skara gobliner på wurgar överfaller diligensen på eftermiddagen/kvällen. Har karaktärerna stulit hästar så kommer de att komma fram till Stormstad på kvällen.
- Dag 4:* Framåt eftermiddagen kommer de fram till Stormstad. Karaktärerna kommer till slottet, får se andre kammarherren och informeras om läget med prinsessan. Freja bör känna igen en bild av prinsessan (se Frejas bakgrund). Har karaktärerna stulit hästar beger de sig denna morgon iväg mot Granby, se nedan.
- Dag 5:* Vägen till Granby, med ett random encounter. Vårdshuset kraxande Tuppen där de blir väl emottagna – diverse rykten om drakar och andra kreatur. Har karaktärerna stulit hästar beger de sig denna morgon genom skogen, se nedan.
- Dag 6:* Genom granskogen där karaktärerna kommer att överfallas av en liten skock ogres som anser att skogen är bättre utan inkräktare. Karaktärerna kommer också att se en chimera och hennes två ungar kalasa på resterna av diverse kroppar i livré – soldater utsända efter prinsessan. Karaktärerna träffar på en ung död röd drake, hittar fjäll av två drakar, ser spår av prinsessan och en större drake uppåt. Väl uppe träffar de en **stor** silverdrake som morphar till människoform och **ber** dem ta hand om prinsessan som han räddat från den onda röda draken och nu inte blir av med.
- Slutet* Det lyckliga slutet går ut på att prinsessan återbördas till sina oroliga föräldrar, Freja och hon lever lyckliga i alla sina dagar, Aliandra stannar en tid hos draken, Diccon får sin kyrka och Tara får fritt tillträde till den röda drakens skatt...

Till spelledaren

Innan äventyret börjar bör spelarna få lite tid att ögna igenom sina karaktärer. Vad gäller regler så finns det en kort regelgenomgång längst bak. Du får gärna ha med dig regelböckerna, om du äger dem och tycker det är roligt, men det går utmärkt att klara sig utan dem. Anpassa gärna det hela lite till dina spelare. Ha skoj. Försök att inte döda spelarna, såvitt de inte beter sig som idioter. Om de till exempel attackerar silverdraken i slutet förtjänar de att bli krispiga (eller, i det här fallet, djupfrysta, eftersom silverdrakars *breath weapon* är en **cone of cold**). Fyll gärna i utvärderingslappen och lämna till mig så snart som möjligt efter spelpassets slut, **speciellt** om du tycker ditt lag bör vinna.

Första kapitlet – I Castorin

I vilket karaktärerna förhoppningsvis tar sig därifrån...

1.1 Vårdshuset

Se till att spelarna har handouten med en karta av den del av världen de befinner sig i.

Ni befinner er sedan drygt en månad tillbaka i Castorin, som är en eländig liten byhåla bestående av en huvudgata med några bigator, ett par affärer, ett vakthus, en pantbank, en diligensstation och två vårdshus, ett bra och ett...mindre bra. Det bra vårdshuset, Gyldene Påfågeln, är tyvärr alldeles för dyrt för er att bo på. Freja har dock besökt stället ett par gånger och druckit av deras utsökta öl, vilket har lett till en smärre skuld till vårdshusvärden där... Det 'mindre bra' vårdshuset går under namnet Gröna Draken och det är där ni bor, i ett rum med utsikt över den dynghög som gör tjänst som vårdshusets faciliteter. Rummet är litet, med ett fönster som möjligen Tara skulle kunna ta sig igenom med en hel del möda, färgen på väggarna flagnar och ni misstänker starkt att bolstrena i sängarna inte bara kan **stå** för sig själva utan också med minsta möjliga uppmuntran även kan **gå** sin väg. Skulden till vårdshusvärden bara växer och ni vill gärna komma härifrån... Tara har plockat upp senaste numret av Äventyrarbladet, en publikation som utkommer varannan måndag, och ni ögnar igenom den i hopp om att hitta något matnyttigt.

Ge spelarna handouten "Äventyrarbladet" och låt dem ögna igenom den. Efter ett tag kommer vårdshusvärden att komma fram till dem och påpeka att han har låtit dem bo här längre än vad han brukar på kredit och att han skulle uppskatta om de hostade upp slantarna snart. Utkastarna Bill och Bull kommer, om så verkar behövas, att backa upp vårdshusvärden genom att se hotande ut. Bill och Bull kan se **mycket** hotfulla ut...

Om spelarna står och argumenterar med vårdshusvärden en längre stund kommer de att genom dörren skymta Mourbaukh som verkar skynda förbi i ganska så raskt takt, i riktning mot diligensstationen. Om de då betalar vårdshusvärden snabbt (de **har** tillräckligt med pengar för att betala räkningen) så kan de hinna före Mourbaukh till diligensstationen. De har då en chans att få bli vakter på diligensen.

1.2 Diligensstationen

Diligensstationen består av ett stall med tillhörande liten paddock och ett litet hus. I stallet står åtta hästar vaktade av två halvorcher. Dörren är låst inifrån med en lätt balk men det finns ett fönster. Det finns även en, stängd och låst, dörr ut mot paddocken.

Diligenshuset fungerar som informationscentral, biljettkassa och bostad för diligensansvarige, herr Kumblaksson. På dörren sitter ett plakat med tider och priser – diligensen kommer varannan tisdag kväll mellan sex på kvällen och midnatt (beroende på om det har varit banditer på vägen eller ej) från Tarint och avgår varannan onsdag klockan åtta på morgonen till Stormstad, en tredagars resa. Det står att resan kostar fem sekaler per person, mat inkluderad, och fraktpriser, rabatter och dylikt är enligt överenskommelse med herr Kumblaksson.

Om spelarna knackar på dörren skjuts en liten lucka i ungefär brösthöjd upp och herr Kumblaksson tittar ut. Han är entusiastisk och tycker att det är alldeles för få personer som åker med hans diligens – han är till och med villig att pruta på priset en smula, om Aliandra ber om det. Längre ned än till sexton sekaler allt som allt går han dock inte. Om spelarna har skyndat sig förbi Mourbaukh så kommer herr Kumblaks-

son, om de försöker pruta på priset, erbjuda dem posten som vakter, med fritt vivre till Stormstad. I så fall får de order om att infinna sig klockan sju på morgonendagen därpå.

1.3 Stallet

Det kan hända att spelarna inte alls vill åka diligens eller vakta diligens till Stormstad utan i stället vill stjäla hästarna. Detta kan lyckas, under förutsättning att de verkar ha en bra plan – här får du som spelare avgöra lite grann. Diligensen som kommer från Tarint kommer vid niotiden på kvällen. Den består av två vagnar och tre beridna vakter. Kuskarna beger sig genast mot värdshuset Gyllene Påfågeln för mat och en god natts sömn, vakterna, som ska transportera tillbaka expresspost till Tarint följande dag, stannar för att småprata med stallvakterna Knoll och Tott ett tag. En kvart eller så senare går två av vakterna och Knoll i väg mot värdshuset, den sista vakten drar sig mot gödselstacken för naturbehov och Tott hänger i dörröppningen och petar naglarna med en jättelik kniv. En bra plan för att slå ut Tott och eventuellt den tredje vakten utan att det uppstår slagsmål på öppen gata (vilket får stadsvakten att komma rusande!) och ta sig in i stallet obemärkt bör belönas.

1.4 Pengar och hur sådana kan skaffas

Pengar växer inte på träd i den här trakten och att det är svårt att skaffa sådana bör spelarna redan ha märkt. I stort sett det enda sättet att få tag i tillräckligt mycket pengar är för Aliandra att pantsätta en del av sin älskade myntsamling hos byns panthandlare, en klurig liten gnomegubbe vid namn Acander vars pantbank verkar vara öppen stora delar av dygnet. Pantbanken påminner om Terry Pratchetts beskrivning av antikvariat – den verkar mycket större på insidan än utsidan och är full med konstiga hyllor och underliga föremål. Och ja, Acander **har** filttofflor. Han verkar ta emot och värdera i stort sett allting och är mycket intresserad av Aliandras myntsamling. Han är villig att ta en del av den – inte hela eftersom den inte är komplett, och därför inte av så stort värde, utan endast 'den fulla tri-konungaserien från 1200-talet' eller något sådant. För det ger han tjugofem sekaler.

1.5 Inbrott i natten

För den händelse Tara ägnar natten åt att smyga omkring i husen så kommer hon att inse (vilket hon redan borde veta) att det inte finns mycket att hämta här. Lite småsaker, prydnader, ett i stort sett värdelöst halsband... Acanders pantbank verkar kanske lovande men det går inte att dyrka upp dörren och inte att ta sig in från övervåningen heller. Däremot ligger det en intressant bok om magiska föremål på Acanders nattduksbord, vilken kan vara av visst intresse. Ge henne i så fall handouten 'Bokutdrag'.

Andra kapitlet – Vägen till Stormstad

I vilket karaktärerna får uppleva resandets vedermödor, på olika sätt.

Kapitlet är delat i tre delar, beroende på som spelarna åker som diligenspassagerare (2.1), har tagit anställning som vakter (2.2) eller har stulit hästar och beger sig till Stormstad på egen hand (2.3).

2.1 Varför ordet '**bekvämlighet**' inte har det minsta med diligensresor att göra

Om spelarna ska åke med diligensen som passagerare så avgår den prompt på slaget åtta på morgonen. Det är två vagnar och vakterna – Mourbaukh och hans Anhang – sitter redan lite nonchalant på hästarna. När Mourbaukh ser spelarna ler han spydigt och fäller en kommentar om 'förlorare' eller dylikt.

Resan Castorin – Stormstad verkar till en början vara en ganska bekväm, om en långtråkig resa. Ni sitter ensamma i en ganska stor vagn med dörrar på bägge sidorna, ett litet slitsartat fönster bakåt och en skjutlucka framåt mot kusen. Sätena är stoppade och klädda med, ganska sliten men ändock, sammet och relativt bekväma. Det vill säga, de var relativt bekväma de **första** två timmarna. Stötdämpare existerar inte och vägen lämnar en hel del övrigt att önska – ni har uppenbarligen betalat för att **intimt** lära känna vägen. Efter en hel dags skumpande känner ni er rejält mörbultade och endast det faktum att en otroligt god måltid med stek och öl serveras er medan Mourbaukh och hans Anhang får nöja sig med sluring får er att känna er mer nöjda med tillvaron.

Den första resdagen är verkligen **olidligt** tråkig. **Ingenting** av intresse händer vare sig under dagen eller natten. På torsdag morgon däremot reser man in i Ulvhem, den stora skogen som markerar gränsen mellan Indaria och Orcania och kuskarna verkar genast lite mer spända.

2.1.1 Ulvhem

Ulvhem är en **mycket** stor skog och inte så lite mörk. Träden är både stora och höga och det lilla ljus som filtrerar ned genom löven är fullt av skuggor och konstiga former. Vägen är knaggligare än förut och då och då kör vagnen på en trädrot. Stämningen känns underligt...tryckt. Vargar hörs yla i fjärran.

2.1.2 Överfall

Fram emot kvällen, som märks på att det blir **ännu** mörkare, verkar vargylen komma närmare. Kusken manar på hästarna och om spelarna tittar framåt ser de en ljusning långt framåt. Då bryter dock, naturligtvis, det hela löst... Diligensen blir överfallen av en stor grupp gobliner som rider på shaggiga vargliknande varelser. Goblinerna är mer intresserade av att få tag på bagaget på vagnstaken och framför allt boxen med värdesaker som förvaras under kuskbocken (vilken spelarna inte vet något om!) än av att döda folk men eftersom Mourbaukh och Anhang står i vägen så...

Instängda i vagnen är det inte mycket spelarna kan göra när kusken piskar på hästarna och dessa sätter av i full karriär. Vagnen skumpar i hög fart fram över stenar, trädrötter och andra knölar och om de inte håller i sig far spelarna (med möjligt undantag för Freja) omkring som käglor i diligensens mörker. Ingenting kan förmå kusken att stanna, inte ens när några av knytena på vagnens topp ramlar av. Det är möjligt att med en stor portion tur fyra av ett armborst (Diccon och Aliandra har vanliga armborst, Tara har ett litet) genom gluggen bakåt men det kräver samarbete – en som avfyrar armborstet och en som hjälper till att hålla personen i fråga på rätt köl under skjutandet. Mer än ett skott hinns antagligen inte

med (såvitt spelarna inte är ovanligt samspelta, då kan man hinna med två, men under inga omständigheter går det att ladda om armborstet under färden!)

Efter en stunds **otroligt** knagglig färd är man ute ur skogen men kusen saktar inte av mycket för det. Resan fortsätter i en ganska så halsbrytande fart medan mörkret faller runtomkring. Slutligen stannar vagnen ett gott stycke bortanför skogsbrynet, en av kuskarna gör upp eld och den andra rumstrerar om bland knytena på taket. Så småningom, just när elden börjar ta sig, kommer Mourbaukh och hans Anhang ridande tillbaka i sakta mak, blodbetänkta och leende. Just som de stiger av hästarna kommer dock kusk nr 2 tillbaka och meddelar dem, samt spelarna och de andra passagerarna, att ett av knytena som föll av innehöll provianten! Kusk nr 1 skyndar sig dock att påtala att eftersom passagerarna har betalt för sin mat så kommer de givetvis att få sådan, dock inte i samma luxuösa kvaliteter och kvantiteter som tidigare. Vakterna däremot får ta en (välbehövlig) fastekur...Mourbaukh knorrar och gormar men vakterna ger sig inte och hänvisar till kontraktet.

Den här kvällen serveras sluring till passagerarna...

2.1.3 Snart framme

Efter en mindre delikat men dock närande och relativt smaklig (i jämförelse med annat!) frukostmåltid bestående av sluring och rostat bröd sätter ni er i diligensen igen för den sista dagens färd mot ert mål. Tack och lov att det är sista dagen – era bakdelar känns mer än lovligt ömma och ni lovar er själva att aldrig mer sälja era hästar för att betala Frejas ölräkning igen. Era plågor lindras dock en aning av att höra Mourbaukh och hans Anhang klaga över gnagande hunger. De låter faktiskt ganska så ömkliga...

Diccon kommer kanske på den fantastiska tanken att **han** kan frammana vatten och mat ur tomma intet, det vill säga Pelennors Gudomliga Föda. Mourbaukh och hans Anhang är vid det här laget tillräckligt desperata för att äta vad som helst, även saker och ting som ser ut som en blandning av Jello och gammal gröt.

Resan går vidare, på en nu ganska så stor och vällagd väg, och fram emot eftermiddagen rullar diligensen in genom stadsporten och stannar vid ett hus strax innanför murarna och släpper av sina passagerare, med ursäkter för eventuella olägenheter.

2.2 Varför 'lurad' är ett vanligen använt ord om diligensvakter

Om spelarna har hunnit före Mourbaukh och lyckats få anställning som diligensvakter till Stormstad...

Prick sju på morgonen knackar ni på dörren till diligensstationen och den öppnas av ingen mindre än herr Kumblaksson själv, glad och piggögd och med ägg i skägget. Han ber er stiga på och visar er in i ett litet rum, som doftar av stekt ägg och bacon.

Herr Kumblaksson är noga med formaliteterna och kräver att alla ska skriva på ett sirligt utformat kontrakt, annars blir de inte anställda. Han kommer att bli lite upprörd över det faktum att Freja inte kan skriva men nöjer sig med hennes bomärke eller ett tumavtryck i bläck i slutet av papperet. Kontraktet är utformat i lagvrängartermer och vad karaktärerna kan förstå står det i stort sett 'mot vaktjänst sträckan Castorin – Stormstad erhålles fritt vivre + eventuellt transport av ej skrymmande eller allmänfarligt frakt-gods'. Spelarna blir guidade ut i stallet, där de två kuskarna sitter och spelar tärning, och presenterade för sina riddjur. Dessa är relativt sävliga hästar, inga stridshästar direkt, men snälla och fogliga djur. Dessutom upplyser herr Kumblaksson dem om att de, i den ytterst otroliga händelse att diligensen skulle bli

Scenario

överfallen, ska se till att passagerare och den låda som finns under kuskbocken på båda vagnarna kommer i säkerhet. Vagnen för nämligen med sig en särskild transport till Stormstads kungapar...

Klockan åtta uppenbarar sig en samling passagerare, deras bagage surras fast på taket och de två vagnarna och vakterna beger sig i riktning norrut.

Första dagen går långsamt men säkert. Vagnarna skumpar fram på den dammiga vägen och ingen fara finnes i sikte. Enda faran med det här yrket verkar vara att dö av långtråkighet eller av att svälja för mycket damm...

Framemot kvällen stannar diligensen till för ett nattuppehåll. En eld tänds och spelarna beordras att göra upp ett vakt-schema för att vaka under natten. Innan vakandet tar sin början serveras dock mat till både passagerare och anställda – passagerarna får stek och öl medan spelarna får nöja sig med sluring.

Inget händer under natten. Framemot förmiddagen dagen därpå kommer man dock fram till Ulvhem, den stora skog som markerar gränsen mellan Indaria och Orcania. Kuskarna verkar genast vara lite mer på sin vakt.

2.2.1 Ulvhem

Ulvhem är en **mycket** stor skog och inte så lite mörk. Träden är både stora och höga och det lilla ljus som filtrerar ned genom löven är fullt av skuggor och konstiga former. Vägen som diligensen kör på är knaggig och full av trädrötter. Ridhästarna är dock smarta nog att ta sig fram relativt smidigt. Stämningen känns underligt...tryckt. Vargar hörs yla i fjärran.

2.2.2 Överfall

Fram emot kvällen, som märks på att det blir **ännu** mörkare, verkar vargyn komma närmare. Kusken manar på hästarna och långt framåt syns en ljusning i det eviga mörkret. Då bryter, naturligtvis, det hela löst... Diligensen blir överfallen av en stor grupp gobliner som rider på shaggiga vargliknande varelser. Goblinerna är mer intresserade av att få tag på bagaget på vagnstaken och framför allt boxen värdesaker som förvaras under kuskbocken än av att döda folk men eftersom spelarna är i vägen så...

Tjugofem gobliner ridande på worgar är definitivt en utmaning. Förhoppningsvis kommer spelarna ihåg herr Kumblakssons förmaning om att passagerarna och värdesakerna ska hållas säkra. Kuskarna piskar på hästarna som skräckslagna skenar iväg längs med vägen, dragandes diligenserna efter sig. Goblinerna sätter efter i full fart, försöker klättra (ganska fumligt) upp på diligensen genom att slänga sig av worgarna i full fart etc. En del saker ramlar ned från diligenstaket och snappas genast upp av gobliner som försvinner in emot skogen med sitt byte. Om spelarna dödar en sju-åtta stycken så flyr resten iväg inåt skogen. Det går inte att förfölja dem, de är ytterst svåra att spåra och ingen av karaktärerna är speciellt bra på detta. Freja är den enda som kan spåra men hon lärde sig detta på den karga tundran, inte i en skog med fjädrande grönska på marken.

Så småningom återförenas spelarna med vagnarna som har stannat en god bit från skogsbrynet. När spelarna kommer har kusk nr 1 gjort upp en stor brasa och kusk nr 2 verkar leta efter något på taket till en av diligenserna. Han stiger så småningom ned, kommer fram till spelarna och meddelar i en ytterst sorgsen ton att det verkar som om all passagerarmaten har fallit av. En äldre dam bland passagerarna **tittar** på kusk nr 2 men innan hon hinner säga något försäkras kusk nr 1 henne om att passagerarna naturligtvis kommer att få mat, eftersom de har betalt för den. Vakterna däremot får gå utan. Om spelarna knorrar hänvisar kusk nr 1 till det finstilla i kontraktet, där det faktiskt står, i mikroskopisk stil, att 'kost och logi med mera kan variera med hänsyn till lokala omständigheter'.

2.2.3 Snart framme

Efter att antingen ha ätit ingenting eller Pelennors Gudomliga Föda (vilken ingen utom Diccon kan äta utan att få magbesvär) så förflyter den sista dagen lugnt. Resan går vidare på en stor och stenlagd väg och fram emot eftermiddagen rullar diligensen in genom stadsporten och stannar vid ett hus strax innanför murarna och släpper av sina passagerare, med ursäkter för eventuella olägenheter. Spelarna blir avtackade för sina tjänster.

2.3 Hungrig, hungrigare...goblinröra, någon?

Om spelarna har valt den mindre lagliga vägen och stulit hästar så ger de sig följaktligen av på kvällen. De rider antagligen ganska snabbt längs med en dammig landsväg och hinner över bron tills det är så mörkt att man inte kan rida längre utan att riskera hästarnas ben. Ingen kommer att förfölja dem mer än så där en halvtimme och inget otäckt kommer att hända i mörkret. Om de fortsätter i gryningen kommer de att komma fram till skogsbrynet mitt på förmiddagen. Vid det här laget bör spelarna vara rätt hungriga eftersom det råder brist på mat...

2.2.1 Ulvhem

Ulvhem, skogen som markerar gränsen mellan Indaria och Orcania, är en **mycket** stor skog och inte så lite mörk. Träden är både stora och höga och det lilla ljus som filtrerar ned genom löven är fullt av skuggor och konstiga former. Vägen som går genom skogen är knagglig och full av trädrötter. I fjärran hörs konstiga ljud och fram emot eftermiddagen vad som verkar vara vargar som ylar i fjärran.

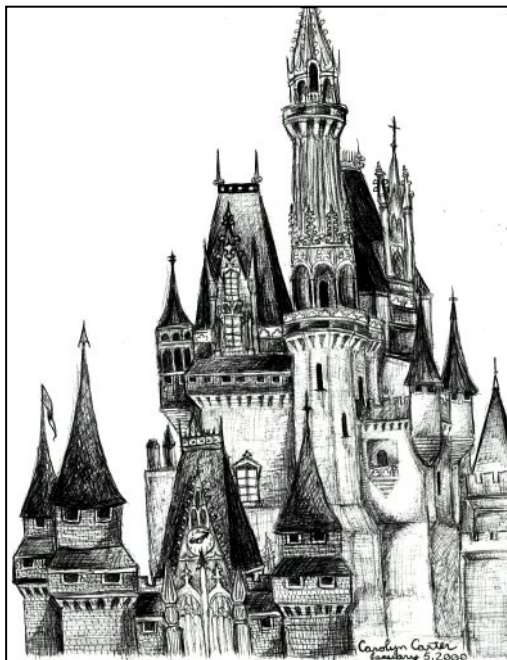
Mot eftermiddagen kommer spelarna att nästan rida rakt in i en liten grupp gobliner på wurgar som är ute och rekognoserar. Gruppen består av fem gobliner på lika många wurgar och bör inte vålla alltför mycket besvär för spelarna att ta hand om. Oavsett hur de gör detta så kommer de att komma ut ur skogen framåt kvällen. Antagligen slår de läger då. Gör de inte det utan fortsätter att rida kommer de att vara enormt trötta när de i gryningen kommer fram till Stormstads stadsportar, dit de inte blir insläppta förrän solen gott och väl gått upp. Har de slagit läger kommer de, utvilade och klara, fram till de öppna stadsportarna på eftermiddagen. Har de ätit Pelennors Gudomliga Föda mår de (förutom Diccon förstås) inte speciellt bra för tillfället, men besvären lindras av fasta och tömmande av magen på det ena eller andra sättet.

Tredje kapitlet – Stormstad och Uppdraget

I vilket karaktärerna får sitt Uppdrag.

Stormstad är en ganska imponerande stad. Inte så stor som Tarint men mycket vacker. Den omgärdas av höga murar med porten vaktad av vakter i blå livré. En bred gata belagd med fin sten löper genom staden och upp emot en kulle där ni ser tinnar och torn gnistra.

Det är ganska så klart hur man kommer till slottet – om spelarna ändå frågar är vilken stadsbo som helst beredd att visa vägen. Slottet är ett typiskt sagoslott med tinnar och torn, flankerat av två flyglar. Vid grinden står två vakter, också de klädda i blått livré, och ber spelarna förklara sitt ärende. Om de svarar att de har kommit för att rädda prinsessan visas de vägen till västra flygeln, i annat fall får de svårt att komma in.



3.1 Kammarherren

Spelarna visas in i vad som påminner ganska så mycket om ett tandläkarväntrum, minus de tre år gamla tidningarna och den obehagliga lukten. Rummet är möblerat med slitna möbler som hur man än sitter i dem verkar obekväma och det luktar dammigt, även om rummet verkar vara ordentligt städat.

När spelarna har väntat i så där en tio minuter kommer andre kammarherren in genom en dörr och ber spelarna följa med honom till ett betydligt trevligare rum, med en brasa på härden och ett stort bord överstrött med pergamentrullar. Uppenbarligen sysslar andre kammarherren med forskning när han inte tar emot äventyrare. Han ber spelarna slå sig ned och förklarar, med många hummanden och omtagningar, vad uppdraget går ut på. Utan uppmaningar från spelarna berättar han att prinsessan är försvunnen, att Skyabergen är bästa platsen att hitta henne på och att den sedvanliga belöningen kan omvandlas i kontanter eller dylikt, på ena eller andra kontra-

hertens önskan. Om spelarna ställer lite frågor och verkar intresserade inte bara av belöningen utan åtminstone **lite** om prinsessans väl och ve så berättar han att det har funnits vissa... ”hrmm...problem” med ”vår älskade kungliga höghet prinsessan Mirenandra” som han alltid benämner prinsessan. Han berättar att hon har rymt hemifrån en gång tidigare, norrut, och att hon även den här gången rymt hemifrån, samt att det har gått rykten – ”naturligtvis rena spekulationer och förmodligen ren lögn men vår högvärdiga konung och hennes majestät drottningen är självfallet **mycket** oroliga för in älskade dotter” – om att drakar har syns till i Skyabergen, dit prinsessan förmodligen tagit sig. Han säger också att prinsessan troligtvis rymde hemifrån eftersom hon inbillade sig att hon skulle tvingas in i ett giftermål med grannprinsen. Blotta tanken på att något sådant skulle kunna inträffa är absurd eftersom hennes föräldrar aldrig har tvingat henne till något. Om spelarna pressar honom medger han också att de livvakter som skickades ut efter prinsessan i förra veckan inte har hörts av sedan dess. Frågar spelarna honom hur prinsessan ser ut tar han fram ett omkring handflatestort porträtt av en vacker flicka i sena tonåren, med stora blå ögon, långt svart lockigt hår och ett bestämt men vänligt uttryck i ansiktet. Freja känner igen prinsessan som Mira (se karaktärsbakgrund).

Eftersom det nu är relativt sent på kvällen och det är en dagsritt till Granby, byn som ligger vid Skyabergen, erbjuds spelarna nattlogi i flygeln, Kammarherren frågar också om det är något de behöver i form av utrustning. Förhoppningsvis säger någon något om hästar, annars för andre kammarherren det på tal på vägen mot gästrummet.

3.2 Gästrummet och natten

Gästrummet ligger på nedre botten, nära köket och med utsikt över stallarna. Det är relativt rymligt och försett med mjuka madrasser och äkta dunkuddar. På väggen hänger ett porträtt av en ståtlig man aningen mulligt och kanske lite kortväxt man i fyrtioårsåldern iklädd lång röd sammetsmantel kantad med vitt skinn, en lång kvinna i trettioårsåldern med mörkt hår uppsatt med ett juvelbesatt band och en flicka i femtonårsåldern med mörkt hår i långa flätor som lockar sig i topparna. Freja tycker sig känna igen henne – så borde Mira ha sett ut när hon var yngre. (Se karaktärsbakgrund) Kammarherren pekar på porträttet och påpekar stolt att det där är en kopia av porträttet som målades av kungafamiljen vid 20-årsjubileet av kungens regeringstid, för fyra år sedan. Kammarherren lämnar dem efter att ha påpekat att de kommer att bli väckta nästa morgon i god tid och att hästarna kommer att vara färdiga – de måste dock lämna dem på värdshuset Kraxande Tuppen i Granby. Om spelarna frågar om mat så blir de tillsagda att prata med kokerskan. Hon är en rundnätt gemytlig kvinna som har fullt upp med att tillreda middagen åt kungaparet och gästande dignitärer. Således ger hon spelarna fritt spelrum att förse sig själva med kvällsmat från skafferiet och lovar dem också, om de för det på tal, att packa dem en matsäck till nästa dag.

Fjärde kapitlet – Granby och vägen dit

I vilket karaktärerna tar sig en del av vägen mot målet.

Spelarna vaknar tidigt på morgonen av att det knackar på dörren och en tjänsteflicka kommer in med en bricka med rykande temuggar åt sällskapet. Hon fnittrar lite grann och meddelar att hästarna är redo, sedan försvinner hon ut genom dörren. I köket meddelar kokerskan att hon gav matsäcken till stalldrängen som packade ned den i sadelväskorna och trugar på spelarna en ordentlig frukost med gröt, kokta ägg, skinka och ordenliga skivor bröd och smör. Ute i stallen visar stalldrängen spelarna till hästarna, påpekar än en gång att de måste lämna hästarna på värdshuset Kraxande Tuppen i Granby. Stalldrängen säger något om ett nytt gäng äventyrare som kom fram först i morse (gröna i ansiktet om Diccon har givit Mourbaukh och hans Anhang Pelennors Gudomliga Föda).

4.1 Vägen till Granby

Vägen till Granby har en gång i tiden varit stenbelagd men det verkar ha varit lite si och så med vägunderhållet de sista decennierna. Vägen är dock fullt ridbar och går genom ett varierande landskap. I början ser man hus utspridda ganska så tätt men ju längre man rider desto mer glesnar bebyggelsen och fram emot eftermiddagen kommer spelarna till ett i stort sett öde landskap med enstaka buskar och stenblock vid sidan av vägen. Ett hundratal meter till norr (höger) om spelarna ligger en större skog. Här kommer ett **random encounter**, vilket kan överhoppas om så önskas. För vidare information, se appendix 1, spelledarkaraktärer.

4.2 Granby och värdshuset Kraxande Tuppen

Fram emot kvällen, lite beroende på hur fort de rider och hur lång tid slåssandet tog, kommer spelarna fram till Granby. Byn är betydligt mindre än Castorin och består i stort sett av en gata med ett värdshus, ett torg och några bostadshus samt några bondgårdar som ligger en bit utanför.

Värdshuset, Kraxande Tuppen, består av ett stort allrum på nedre våningen och en trappa som leder upp till ett par rum på övervåningen. Allrummet är ganska fullsatt eftersom det har varit marknad idag och Kraxande Tuppen serverar ett excellent öl. Om spelarna pratar med stallpojken om att lämna hästarna där så hänvisar han till värdshusvärden. Denne är en fryntlig och jovialisk man i sina bästa år som när han hör talas om spelarnas uppdrag att rädda prinsessan inte vet hur väl han vill dem och fullkomligt prackar på dem mat och öl och trugar dem att stanna över natten, för skogen är som farligast nattetid.

Det är som sagt mycket folk som alla njuter av Kraxande Tuppens goda öl. Ryktet sprider sig om spelarna och deras uppdrag och de får höra en del skvaller om konstiga kreatur som bor uppe i bergen, och i den närbelägna skogen. En gråhårig gumma antyder något om ett enormt djur, 'till hälften get, till hälften katt och till hälften drake'. Om spelarna för de soldater ur livgardet som begav sig för att leta rätt på prinsessan på tal så läggs för en stund sordin på den uppsluppna stämningen och spelarna får veta att de sex männen var här i förra veckan och gav sig upp mot bergen. Sedan dess har man inte hört ifrån dem alls.

Relativt sent på kvällen, kanske strax innan spelarna går för att lägga sig, blir de antastade av en ofantligt berusad man. Han presenterar sig som Jon Jormarsson, med sludrande tal, griper tag i Aliandras vida ärm och muttrar om att han "minschann såg dra-hick-drakar i föhörra veckan. I berschen." Han ger sig inte innan han fått berätta sin historia om ett storslaget slagsmål mellan två drakar, varav den ena hade samma färg som blod och andades gyllene flammor. Den andra hade en rykande andedräkt. Jon berättar gärna historien om och om igen, något osammanhängande eftersom han inte kan komma ihåg riktigt var han slutar när han hämtar andan eller tar en klunk öl. Om spelarna frågar byborna om Jon Jormarsson får de reda på att han är lite...vriden men att han inte brukar direkt ljuga, möjligen överdriva en aning.

Femte kapitlet – Mot Skyabergen!

I vilket karaktärerna råkar ut för diverse svårigheter.

Efter en god natts sömn får spelarna bege sig till fots mot bergen, eftersom det inte är speciellt bra att rida genom skogen.

Skogen påminner en aning om Ulvhem men är mycket mindre, och består av till större delen av barrträd. Det är dock nästan lika mörkt här och stigen som går genom skogen är vindlande och smal. Träden står inte jättetätt men lyckas ändå ge ett intryck av att torna upp sig överallt. Stundtals fastnar någon av ryggsäckarna eller Aliandras yviga mantlar eller ärmar i träden och måste tas loss.

Efter att ha spenderat någon timma med att traska fram på den smala stigen hörs ett rassel i buskarna och spelarna blir överfallna av ett pack ogrees. De anser att spelarna inkräktar i **deras** skog och kommer att slåss till sista man för att ta död på inkräktarna. Om spelarna skulle fly kommer de att följa efter tills spelarna är ute ur skogen.

5.1 Chimera

Så småningom tar skogen faktiskt slut – det tar inte mycket mer än två-tre timmar att gå genom den. Spelarna kommer ut ur skogen och in i ett på sätt och vis ökenliknande landskap, täckt av klippblock och buskage. En liten, slingrig stig går framåt, mot sydväst. Spelarna känner nu en underlig stickande doft, som av ruttnande kött med en svag bilukt av svavel. Lukten verkar även den komma rakt framifrån.

Följer de stigen kommer de efter några minuter fram till ett 'vägskäl' – en del av stigen fortsätter rakt fram/sydväst och en del går åt höger/sydsydost, upp mot bergen. 100-150 meter bort, utom direkt synhåll för spelarna om de står kvar vid vägskälet men synligt om de går fram en 50 meter, slutar den stig som går rakt fram i en öppen plats omringad på tre sidor av buskar och stenblock. Härifrån kommer stanken av ruttnande kött som är överväldigande när man kommer närmare. En chimera och hennes två ungar gör sig ett skrovsmål på några människor klädda i rester av livré. De två ungarna verkar ha ätit nog och leker genom att rulla en skalle fram och tillbaka mellan sig. Marken är full av ben- och köttrester, en del uppenbarligen mycket gamla.

Chimeran är fullt upptagen med att äta och är inte speciellt intresserad av att attackera spelarna. Om de rör sig det minsta i riktning mot ungarna kommer hon dock att attackera utan tvekan. Ungarna kommer då att 'göra som mamma' och attackera de med. Det går bra att ta den sydsydöstra stigen upp emot bergen och så komma runt chimera.

Sjätte kapitlet – Två drakar

I vilket karaktärerna träffar två drakar och en prinsessa.

6.1 Den röda drakens håla

Stigen leder uppåt, sakta men säkert och så småningom kan man behöva ta i med händerna ibland. Ju högre upp man kommer desto bevärligare blir det och man kan låta spelarna slå ett par klätterslag mot en svårighetsgrad på 10-15. Efter ungefär trekvarts klättrande kommer de upp till en bergsplatå, med en grotta åt ena sidan och en stig som leder brant uppåt bredvid den. Marken är täckt av sand. Här luktar det starkt av svavel och den lilla växtlighet som finns är bränd och sotig. Bakom ett krackelerat stenblock ligger kroppen av en ganska ung röd drake. Huvudet är lite mindre än två meter/6 fot i diameter och kroppen mäter cirka tjugo meter från nos till svanspets. Överallt på klipplatån syns spår av en strid – svedd mark, stenar som krackelerat av hetta och/eller köld, fjäll i olika storlekar i diverse röda och silvriga nyanser och mörka fläckar av blod. Här återfinns också en bit av en pälskantad blå mantel och av fotspåren att döma är det klart frågan om två olika drakar, en mindre (den röda) och en ganska mycket större. På 'stigen' (brant och slingrande) som leder uppåt kan spelarna, om de tittar efter, se fotspår av både den större draken och en kvinna.

Om spelarna går in i den röda drakens håla finner de att den består av en 'hall' och två 'rum'. Det är mörkt och luktar något svavelaktigt. I 'rummet' till höger återfinns ett flertal skelett av humanoida och icke-humanoida varelser och en svag stank av röta vilar här. Vad det gäller 'rummet' till vänster så kan de när de ser in i grottöppningen se en hög med guld, juveler och annat men när de försöker gå in finner de att en osynlig barriär stoppar dem. Med **detect magic** syns en komplicerad silverskimrande signatur skriven med de runor som används för draconic. Aliandra och Tara kan urskilja ett E och ett A omgivet av tecknen för silver och frost.

Aliandra vet att silverdrakar för det mesta är goda och att de lever högt uppe i bergen.

6.2 Silverdraken

På stigen uppåt kan man som sagt se spår av prinsessan och draken. Och förhoppningsvis följer spelarna efter. Det kan bli lite svårt, efter ett tag blir stigen allt brantare och man kan behöva slå några klätterslag med en svårighetsgrad på 15-20. Efter ett bra tags klättrande slutar stigen och en bergsvägg leder nästan lodrätt upp i ungefär trettio meter, med två små avsatser (på cirka tio respektive tjugo meters höjd) där en person kanske kan stå om man är försiktig men inget en klätterhake kan få fäste i på de små avsatserna. Däruppe skymtar en platå genom dimman som omsluter den. Luften är för övrigt tunnare än vanligt, men inte så att spelarna har några problem med att andas.

Det här problemet kan lösas på flera olika sätt:

1. Tara har en klätterhake och tio meter tunt rep, vilket naturligtvis inte räcker långt. Freja har femton meter rep i sin packning och Diccon har ett 2,5 meter långt silkesskärp så om de knyter ihop allt får de ett tillräckligt långt rep för att Tara ska kunna kasta upp klätterhaken (svårighetsgrad 20, färdigheten *use rope* samt ett lyckat styrkeslag (1d20 + styrkemonifikation med svårighetsgrad 15), under förutsättning att hon inte håller kvar i repet, som bara är 27 meter långt. Tara kan försöka ett antal gånger, tills hon lyckas. Den som ska klättra upp först måste vara Freja, om Tara eller någon annan försöker kommer de att glida ned eftersom det krävs en hel del att ta sig uppför ett rep med bara armstyrka. Dessutom måste spelarna vara två för att kunna lyfta upp Freja så hon får tag i repet. Väl uppe på avsatsen kan Freja lossa repet och **dra** upp resten av spelarna.

Scenario

2. Om man knyter knutar på repen så kan alla klättra upp, fast Diccon och Aliandra behöver ta det lugnt och metodiskt. Då blir dock repet bara 23 meter långt och således kan denna metod inte användas om spelarna inte kommer på någon metod att förlänga repet. Diccons skapular och/eller Aliandras extra sidenmantel kan användas till detta.
3. Man har kommit på hur man använder de mystiska stavarna som Tara stal dagen innan äventyret började. De är **rods of immobility** och fungerar på så sätt att om man trycker på knappen på staven så fastnar den där man håller den och fungerar som en pinne i en steg. Tara har tre stycken och med dem kan hon ta sig upp till den första lilla avsatsen och binda fast sitt rep där. Knyter man knutar på repet blir det drygt åtta meter långt, fortfarande tillräckligt för att spelarna ska kunna ta sig upp. Tara kan göra samma sak vid den andra avsatsen och använda Frejas rep etc.
4. Andra lösningar finns naturligtvis – kreativitet ska belönas.

Väl uppe på avsatsen viner vinden kallt om öronen och spelarna bör känna sig lite yra i huvudet eftersom de faktiskt har tagit sig ganska så högt upp. På avstånd kan spelarna se diverse vindandar, eteriska varelser som virvlar runt i fjärran, men ingen attackerar dem. En bro, bestående av välvd marmor som verkar hänga fast i luften, leder från klipplatån och upp till en annan, kringvärvd av moln. På den platån finns en stor grottöppning.

När spelarna närmar sig grottöppningen sticker ett **stort** (tre meter/tio fot i diameter) silverfärgat drakhuvud ut ur grottöppningen. Han tittar på spelarna, synar dem uppiifrån och ned och kommer sedan ut ur sin håla och går fram emot dem. Då han kommer i närheten stannar han, sätter sig ned och presenterar sig som Esteriel Minerosteriotenalarion Celæbenellen Alemensiarenochiterendormyendel. Om spelarna ser förvirrade ut lägger han till att de kan kalla honom Esteriel. Här ser han en aning förlägen ut, säger "Men hur uppför jag mig egentligen!" och förvandlar sig. I ena sekunden står en gigantisk silverdrake framför spelarna, i nästa står de ansikte mot ansikte med en ung man i slutet av tjugooårsåldern med långt silverblont hår i hästsvans och smaragdgröna ögon. Han vänder sig till Aliandra och frågar om de **möjligtvis** kommit för att rädda prinsessan. Han skulle nämligen bli glad över att bli av med henne – allt sedan han räddade henne från den röda draken för några dagar sedan så har hon spritt förödelse runt omkring sig. Det är inte så att hon är otrevlig eller något, hon försöker bara vara...hjälpssam. Hans myntsamling kommer **aldrig** att bli sig lik eftersom hon skurade den med stålull och nu härjar hon i biblioteket. Esteriel praktiskt taget **ber** spelarna att rädda **hon** från prinsessan. Eftersom hans föräldrar, frid över deras minne, gav honom en God Uppfostran™ så kan han inte döda prinsessan och om han deporterade henne vid skogsbrynet strax utanför Granby (vilket är så långt som han vill gå, folk har så underliga och bakåtsträvande uppfattningar om drakar här) så skulle hon säkerligen bara ge sig av igen och det finns säkerligen fler röda drakar i bergen, troligtvis finns den yngre drakens mor någonstans...



Scenario

Esteriel ber dem stiga in och de kommer in i ett grottkomplex som är avsevärt större än den röda drakens, om spelarna var inne i dess håla. En slingrande gång leder in mot grottan och på vägen passerar de ett rum där man kan se rad efter rad av skinande mynt, mycket rena och ganska så släta. Han kommenterar detta när de går förbi – säger något i stil med 'och jag som hade en fullständig samling av Tandariska mynt från andra århundradet innan kejsardömet' och ser ledsen ut. I biblioteket sitter prinsessan med en hög av böcker runt omkring sig. När Esteriel stiger in, före spelarna, vänder hon sig mot honom och säger "Nej, jag tänker **inte** bege mig av hemåt så det är ingen idé att du frågar". Hon tittar upp och får syn på Freja och ser totalt förvånad och alldeles himlastormande förälskad ut. "Freja...vad gör **du** här?" säger hon...

Förhoppningsvis förklarar spelarna vad de gör här övertalar prinsessan att komma med dem hem. När det blir tal om att spelarna ska lämna berget erbjuder sig Esteriel, hela tiden tittande på Aliandra, att ge dem 'lift' ned till skogsbrynet.

Under samtalets gång kommer Esteriel att betrakta Aliandra med nyfikenhet och stort intresse. Om spelarna frågar honom varför kommer han att mumla något om att hon påminner honom om någon, men han kan inte komma på vem. Strax innan de skiljs åt kommer han att utbrista "moster Cæelindrien, du har hennes näsa!". Det kommer alltså att visa sig att Aliandra **har** drakblod i släkten och att Esteriel är hennes syssling – hon är dotter till hans kusin Cemennorë som bor långt bortom Tarint och en människa vid namn Kerel som drabbades av sinnessjukdom då Aliandra bara var några veckor gammal och tog henne med sig till Tarint. Där dog han efter några veckor, utan att Cemennorë hade hunnit hitta honom, och hans hyresvärd dumpade Aliandra på trappan till barnhemmet.

Har Aliandra avslöjat att hon också samlar på mynt kommer Esteriel att inbjudas henne att stanna, eller komma tillbaka efter det att de lämnat av prinsessan, för att hjälpa honom att få ordning på hans myntsamling igen. Likaså, frågar spelarna om den röda drakens skatt så avslöjar Esteriel att det är han som satt upp en magisk barriär, men att spelarna är välkomna att ta del av skatten när han har hunnit plocka ut de sällsynta mynten.

Sjunde Kapitlet – Återförening och det lyckliga slutet

I vilket karaktärerna knyter ihop alla trådar och får sin rättmätiga belöning.

7.1 Granby

Esteriel ger den lift till skogsbrynet, en kvarts rask promenad från Granby. Då spelarna kommer in i Granby möts de av jublande människor samt Mourbaukh, som har tagit tid på sig för att komma hit med sitt Anhang. Vårdshusvärden är helt till sig av lycka och skickar genast iväg en kurir för att meddela kungen och drottningen att deras dotter är återfunnen välbehållen. De erbjuds de bästa hästarna och en liten eskort följer dem på vägen till Stormstad.

7.2 Stormstad

Inget händer på vägen till Stormstad och när de närmar sig staden är stadsportarna ställda på vid gavel, folk står efter gatorna och jublar och orkestern spelar. Mirenandra tar tag i Frejas hand och släpper den inte under hela ritten fram till folksamlingen på stora torget. Där återfinns kungen och drottningen som skyndar fram till Mirenandra och frågar om hon är skadad, vad som har hänt och diverse andra saker. Spelarna ombedes sitta av och förs tillsammans med prinsessan och kungaparet upp till slottet, där de blir tackade av kungaparet och ombedda att nämna sina önskningar. Mirenandra har fortfarande inte släppt Frejas hand och med en lätt suck säger kungen att det är klart vad Mirenandra vill och om Freja är villig att ta emot den traditionella belöningen i sådana här fall...

De övriga kommer också att få belöningar, inom rimliga gränser – det står dig som spelledare fritt att fantisera lite här. Till exempel kan Diccon få hus och mark till en kyrka. Det hela slutar i alla fall med att Freja och Mirenandra gifter sig och lever lyckliga i alla sina dagar.

~ Slut ~

Appendix 1

Spelledarkkaraktärer

Kenner Malugsson, värdshusvärd

En man i 40-årsåldern, med smutsblont hår och kort skägg. Klädd i grova byxor och skjorta, med ett sjaskigt förkläde över kläderna. Spenderar mycket tid med att stå bakom baren och polera glas med en mer eller mindre smutsig handduk. Snål. Smyglyssnar då karaktärerna pratar om det eventuella arbetet. Kommer definitivt inte att låta karaktärerna lämna staden utan att betala räkningen. Tvekar inte att ge order till sina utkastare om att banka pengarna ur karaktärerna. Flirtar tunghänt med Aliandra om tillfälle ges. Har en andedräkt som kan ta död på en häst på trettio meters håll.

Utkastarna på värdshuset Gröna Draken (Bill och Bull)

Två halvorchers med stora gulaktiga huggtänder i underkäken och svällande muskler. Klädda i slitna kläder. Lyder Kenner's order. Slåss gärna och bra. Se stats för halvorchers nedan.

Mourbaukh och hans Anhang

En man i 20-30-årsåldern med mörkt hår och mörka ögon. Ganska så stilig om man tycker om typer med groteskt svällande muskler och ringbrynja. Ser sig själv som (någon) guds gåva till mänskligheten. Behandlar kvinnor av alla sorter (utom de som kan tänkas ge honom pengar) som små söta typer utan hjärna. (De som kan tänkas ge honom pengar smörar han för tills han fått pengarna och är utom synhåll). Har sällskap med tre andra män som betar sig ungefär likadant, dock mer nedtonat. Mourbaukh är deras klara ledare. Kommer inte att slåss med karaktärerna om de inte börjar. Synnerligen slemma typer allihop.

Stats	Mourbaukh lvl 8 fighter	Anhang #1 lvl 6 fighter	Anhang #2 lvl 6 fighter	Anhang #3 lvl 6 rogue
Initiativ	+5 (improved)	+5 (improved)	+1	+3
AC	19 (Dex +1))	16 (chain)	17 (scale)	17 (Dex +3)
Melee	+12/+6 Greataxe 2d6+4	+10/+4 Longsword 1d8+3	+8/+3 Battleaxe 1d8+3	+5 Longsword 1d8+1
Ranged	+9/+4 Comp longbow 1d8	+7/+2 Heavy crossbow 1d10	+7/+2 Shortbow 1d6	+7 Light crossbow 1d8
ST Fortitude	+8	+8	+7	+8
ST Reflex	+5	+3	+5	+8
ST Will	+3	+2	+3	+2
Hit points	64	47	49	37
Special	Två attacker	Två attacker	Två attacker	

Herr Kumblaksson, diligensstationsförvaltare

En man i den senare medelåldern, kortare än Tara och man kan nästan svära på att det finns dvärgblod någonstans i hans släkträd. Herr Kumblaksson är mäkta stolt över sin diligensstation, entusiastisk och en smula svag för kvinnlig fägring och charm. Han har vältrimmat grått skägg ned mot halva bröstet och gråsprängt brunt hår.

Vakterna i stallet (Knoll och Tott)

Två halvorchers med stora gulaktiga huggtänder i underkäken och svällande muskler. Klädda i slitna kläder. Slåss gärna och bra. Se stats för halvorchers bredvid.

Acander

Acander är en gnom i sina bästa år som ser det som sin mission i livet att driva en pantbank. Hans pantbank är full av diverse saker – uppstoppade djur, boksamlingar, mynt, vapen etc och själv är han en charmerande, om än ganska virrig, gnom som oavsett tidpunkt är klädd i vad som liknar en sidenpyjamas och gröna filtofflor. Över pyjamasen har han en sliten grå-blårandig morgonrock med ett otal fickor. Han diskuterar varje tänkbart pantsättande med inlevelse och verkar vara något av en samlarnatur själv.

STATS	HALVORCH WARRIOR/GUARD
Initiativ	+6 (17) <i>Improved</i>
AC	16 (scale mail + dex (2))
Melee	+15/+10 (19-10/x2) Longsword 1d8+4
Unarmed	+14/+9 1d3+4 (x2)
ST Fortitude	+10
ST Reflex	+5
ST Will	+4
Hit points	70 (10d8+30)
Special	Darkvision, Power attack, Improved initiative, Cleave, Weapon focus (longsword)
Skills	Spot +7, Intimidate +10

Encounter #1A – Goblins på wurgar (det party man stöter på om man åker med/vaktar diligensen)

Goblins är små, cirka meterlånga varelser med trynaktig näsa, gulaktigt skinn och stripigt hår. De är klädda i illaluktande, dåligt garvade, skinn och rider på wurgar, som ser ut som stora shaggiga svartgrå vargar. Goblinerna (och de wurgar de rider på) kommer att fly om spelarna dödar 8-10 stycken eller fler.

STATS	WORGs (26 st)	GOBLINS (25 st)	GOBLINLEDARE (1 st)
Initiativ	+2 (13)	+1 (12)	+3 (14)
AC	14 (dex +2)	15 (dex +1)	16 (dex +1)
Melee	+7 Bite 1d6+4	+1 Morningstar 1d8-1	+3 Morningstar 1d8
Ranged	-	+3 Javelin 1d6-1	+5 Javelin 1d6
ST Fortitude	+6	+2	+3
ST Reflex	+6	+1	+2
ST Will	+3	+0	+1
Hit points	30 (4d10+8)	8 (1d8)	17 (3d8)

Encounter #1B

Partyt består av fem-sex goblins på wurgar – används stats bredvid.

Andre Kammarherren

Om han har ett namn så avslöjar han det inte – han presenterar sig själv som 'andre kammarherre till hans högvärdighet Menander III, konung av Orcania'. Han är en äldre gentleman med strikta kläder och välputsade skor vars ansikte aldrig röjer vad han tänker. Han uttrycker sig gärna omständligt och med mycket hummande och omtagningar, och pratar gärna en aning gammaldags och sirligt.

Encounter #2 – Random encounter på vägen till Granby'

1d10	Monster
1-4	Gnolls
5-7	Orcher
8-9	Hobgoblins
10	Koboldlönnmördare

Använd tabellen här bredvid eller välj själv det du tycker verkar bäst.

Gnolls är drygt två meter/7 ½ fot långa humanoida varelser med hyenahuvuden och grågrönt skinn täckt av rödgul päls.

Orcher har vagt grisliknande ansikten med mycket ansiktshår, grått skinn och rödaktiga ögon. **Hobgoblins** är ungefär 180 cm/6 fot långa och ser i stort sett ut som större goblins med trynaktig näsa fast med mörkare röd-gulaktigt skinn.

Koboldlönnmördare är en grupp kobolder som går i Ishirits lönnmördarskola för kobolder av fin familj. Att överfalla några resenärer, döda dem och ta med sig bevis på detta tillbaka är deras examensprov. De är ödleliknande varelser med rostbruna fjäll och en rättliknande svans.

Alla varelserna ligger i bakhåll för spelarna och kommer att få iväg en **ranged attack** innan spelarna hinner reagera. Kobolderna har **sneak attack** vilket innebär att denna första attack ger +1d6 i skada. Detsamma gäller för när kobolderna *flankar* en spelare, d v s när en kobold står på var sida om en spelare och båda attackerar – då får de +1d6 på skadan de tillfogar.

STATS	GNOLLS (5 st)	ORCHER (6 st)	HOBGOBLINS (5 st)	ISHRITS KOBOLD ASSASSIN SCHOOL (8 st)
Initiativ	+ 0 (11)	+4 (15) <i>Improved</i>	+1	+7 (18) <i>Improved</i>
AC	17	14	15 (dex 1)	17 (dex 2)
Melee	+3 Battleaxe 1d8+2	+5 Greataxe 1d12+3	+3 Longsword 1d8	+0 Shortsword 1d6-2
Ranged	+1 Shortbow 1d6	+3 Javelin 1d6+2	+2 Javelin 1d6	+4 Light Crossbow 1d8
ST Fortitude	+4	+3	Javelin +4	+0
ST Reflex	+0	+0	+1	+5
ST Will	+0	-1	+0	+1
Hit points	11 (2 HD)	9 (2 HD)	22 (2 HD)	9 (2 HD)
Special	Darkvision, Power attack	Darkvision, Improved Initiative, Alertness	Darkvision, Power attack, Alertness	Move Silently +7 Sneak attack +1d6
Treasure	Potion of Speak with Animals	Potion of Cure Light Wounds	Potion of Ghoul Touch	Potion of Cure Light Wounds

Jon Jormarsson, Granbys fyllo

Jon Jormarsson är mer än lovligt alkoholpåverkad och sluddrar en aning när han talar men han verkar i övrigt ganska klar och redig. Han är i 30-årsåldern och är klädd ungefär som alla andra, i hemspunnen ull, vadmal och liknande. Han är inte otrevlig men insisterar ganska så högljutt på att få berätta sin historia, och drar den gärna två gånger, för säkerhets skull.

STATS	OGREE (5-6 st)
Initiativ	-1 (10)
AC	16
Melee	+8 Greatclub 2d6+7
Ranged	+1 Longspear 2d6+5
ST Fortitude	+6
ST Reflex	+0
ST Will	+1
Hit points	26 (4d8+8)

Encounter #3 – Ogräs växer i granskogen

Ogrees är stora, humanoida varelser cirka 280 cm långa med rödtonat tjockt skinn fullt av vårtor. De klär sig oftast i stinkande läder och hudar. De anser att spelarna inkräktar på deras skog och kommer att slåss till sista man för att köra ut dem därifrån.

Encounter #4 – Chimera och hennes ungar

Chimeran är en och en halv meter hög och tre meter lång. Ungarna är förstås mindre med cirka 60 cm i mankhöjd och en och en halv meter långa.

Chimeran har en svart gets bak-kropp, ett lejons framkropp,

svartbruna drakvingar och tre huvuden – ett drakhuvud, ett gethuvud och ett lejonhuvud. Moderns drakhuvud är svart, liksom ett av barnens, det andra barnet har ett rött drakhuvud.

Den vuxna chimera attackerar vid minsta hot mot ungarna men är beredd att låta spelarna vara om de inte kommer i närheten av ungarna. Om modern attackerar/blir attackerad kommer även ungarna att börja slåss.

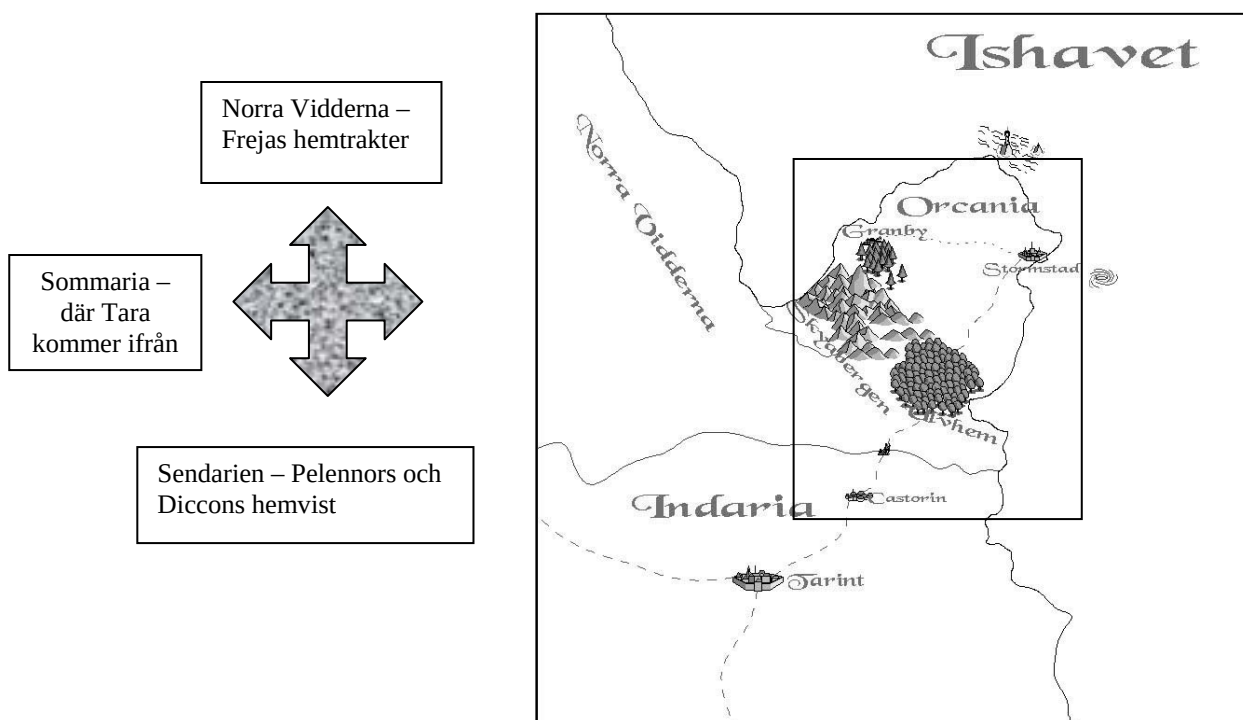
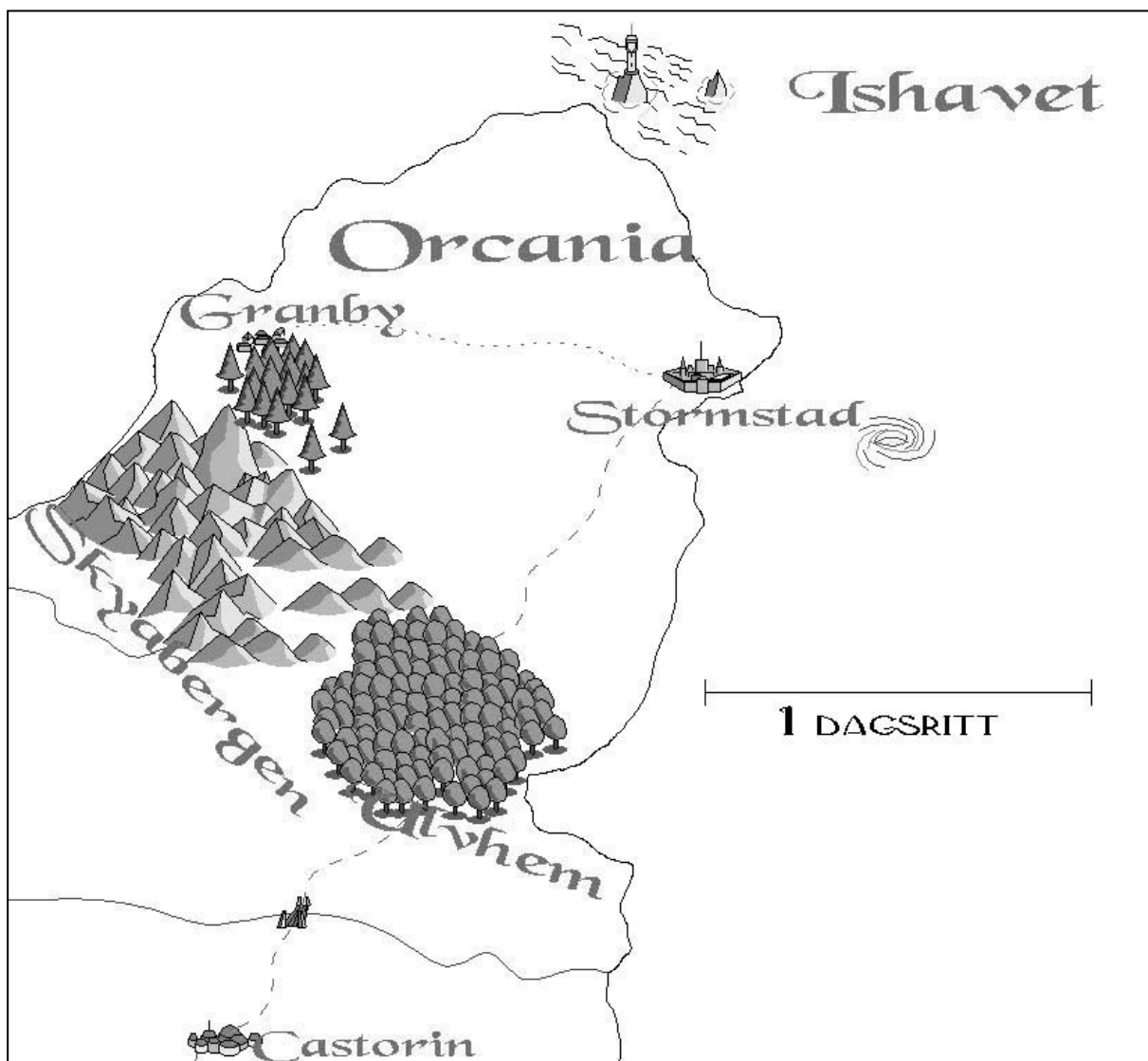
Chimeran kan attackera två gånger/runda, med antingen ett av huvudena + klor eller med två av huvudena. Var 1d4 runda kan drakhuvudet i stället för att bita använda breath weapon. Med en saving throw REFLEX (DC 17) får man halv skada. De svarta huvudena avger en fem fot (tre fot för ungen) bred och vid, fyrtio fot (tjugofem fot för ungen) lång **line of acid** som ger en frätskada på 2d8. Det röda huvudet avger en tjugo fot lång **cone of fire** som ger en brännskada på 2d8.

STATS	CHIMERA	UNGE x 2
Initiativ	+1 (12)	+0 (11)
AC	16 (dex +1)	15 (dex +1)
Melee	+12 bett Drak/Lejon 2d6+4 +10 bett Get 1d8+2 + 10 klor 1d6+2 +10 breath weapon	+7 bett Drak/Lejon 2d6+2 +5 bett Get 1d8-1 +5 klor 1d6/2 +6 breath weapon
ST Fortitude	+9	+6
ST Reflex	+7	+4
ST Will	+4	+2
Hit points	80 (9d10+27)	40 (5d10+20)
Special	2 attacker/runda, breath weapon en gång/1d4 runda	2 attacker/runda

Silverdraken

Esteriel Minerosteriotenalarion Celæbenellen Alemensiarenochiterendormyendel, för att använda den korta formen av hans namn, är exakt 779 år gammal och har bott här i Skyabergen större delen av sitt liv. Under den tiden har han byggt upp en stor samling av böcker, mynt, ädelstenar och annat matnyttigt. Han är dock inte speciellt bra på katalogiserandet, en del av samlandet han finner något händelsefattig, och hans samlingar har därför en tendens att vara smått kaotiska.

Esteriel uppenbarar sig först för spelarna i sin drakform, en metallglänsande silverfärgad drake vars huvud mäter si så där tre meter/tio fot i diameter. Han är nästan 40 meter från nos till svanspets, har ett vingspan på mer än det dubbla och är i stort sett **gigantisk**. En kam av metalliskt silver sträcker sig från pannan och ned längst ryggen mot svanstippen och balnd hans fjäll ser man skimrande juveler. Då han använder sin förmåga att *polymorph self* förvandlas han till en ung man i slutet av tjugooårsåldern, med långt silverblont hår och smaragdgröna ögon (Ganska så lik Aliandra, faktiskt!), klädd i blått och vitt. Han är mycket artig, fascinerad av sällskapet, och praktiskt taget **ber** dem om att befria honom från prinsessan, som sprider förödelse bland hans samlingar. Tyvärr fick han nämligen en God Uppfostran™ av sina föräldrar och vet att man inte **får** döda prinsessor, oavsett hur mycket förödelse de ställer till med. Denna Goda Uppfostran™ gjorde också att han räddade Mirenandra från den röda draken som, i avsaknande av dylik uppfostran, faktiskt **tänkte** äta upp henne. Nu kan han inte bli av med henne eftersom hon vägrar att ge sig av frivilligt.



TARA:

Utdrag ur boken du hittade: Stavar, Käppar och Trollspön - Studier ur ett vetenskapligt perspektiv, av Tuliber Timil

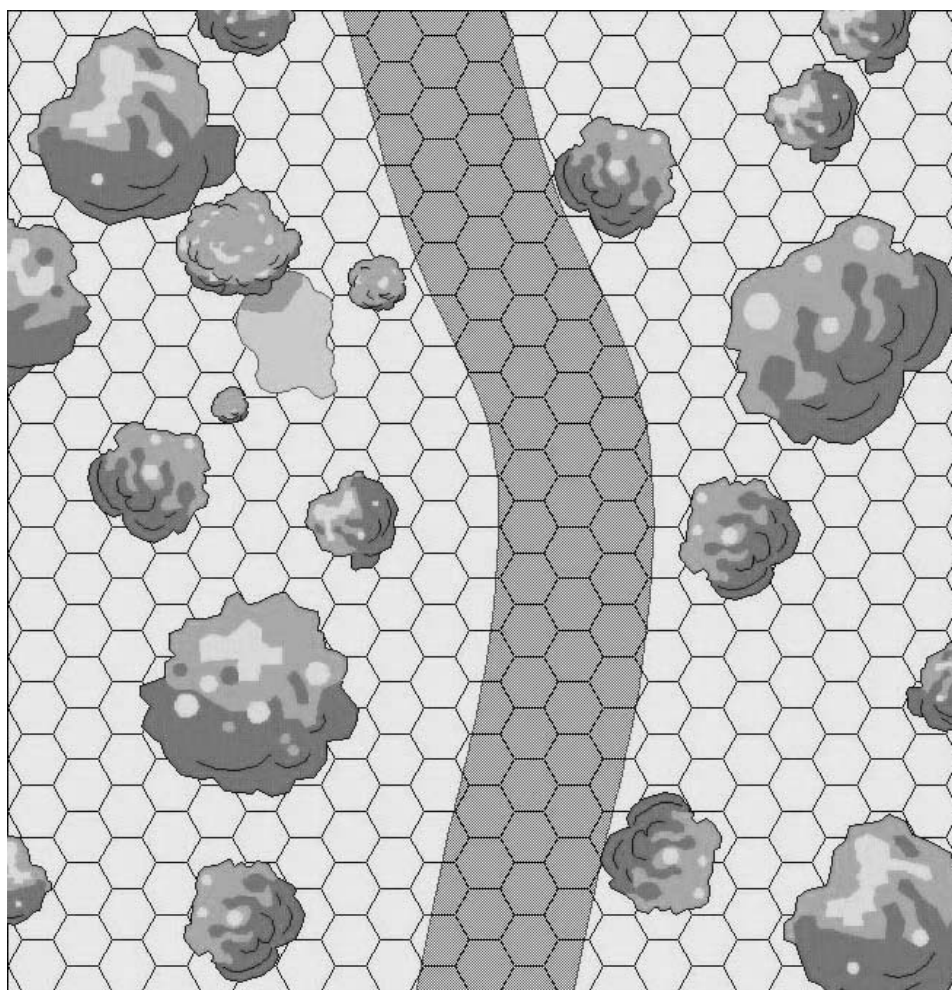
Studieobjekt 27

Beskrivning: Platt avlångt föremål av metall med en knapp på ena kortsidan.

Längd cirka 20cm, 3 gånger 2 cm tjockt.

Studieresultat: Aktiveringen av föremålet verkar inleda en arrest av riktade krafter, både Statiska och Agerande. Detta resulterar i en immobilitet som kräver stor kraft för att motverka. Cerbetiska Interferenser verkar inte ha någon som helst inverkan på detta tillstånd och således är det inte en fråga om en Intelligensia eller en effekt åstadkommen av någon form av Gestalt, distant eller närvarande. Inga detrimental effekter har kunnat utrönas på användaren, vilket utesluter förekomsten av negativa polariserande effekter. Skrusht uppvisade visserligen tecken på minskad intelligens efter att han handhåvt föremålet men det kan ha koppling till att han under processen föll sex meter och landade på huvudet.

Test 12b,"Exponering inför ett subintellektuellt subjekt Ref. Ogre (se sid 242 i min bok "Primitiva Vildmarksraser och deras beteende - Studier ur ett socialt perspektiv") i syfte att studera föremålets användarvänlighet", terminerade undersökningen då subjektet valde att äta upp studieobjektet.

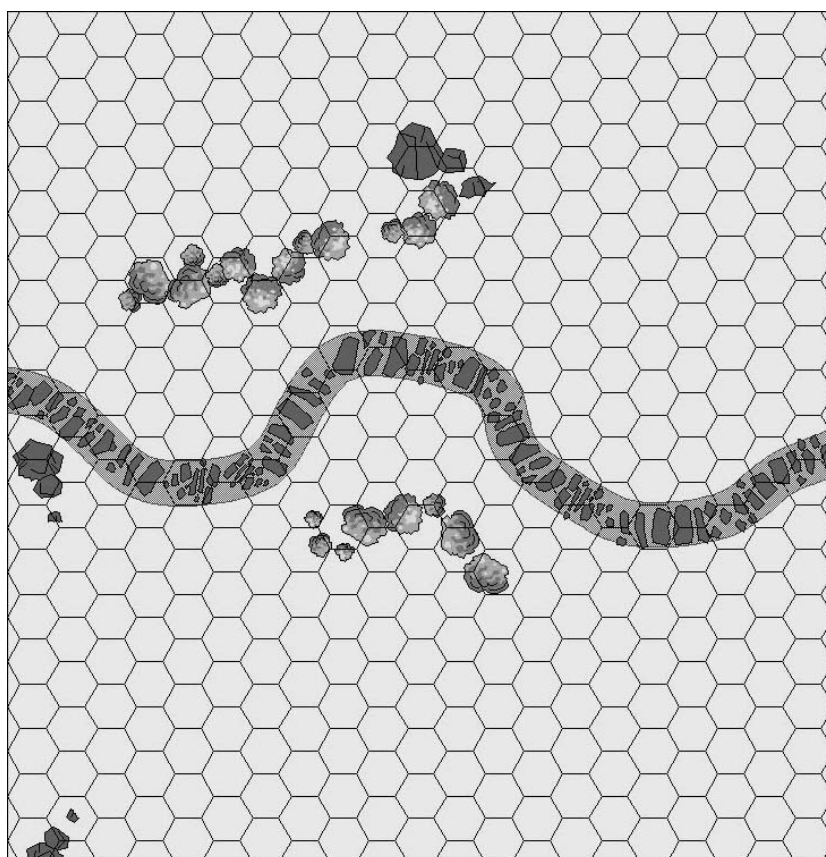


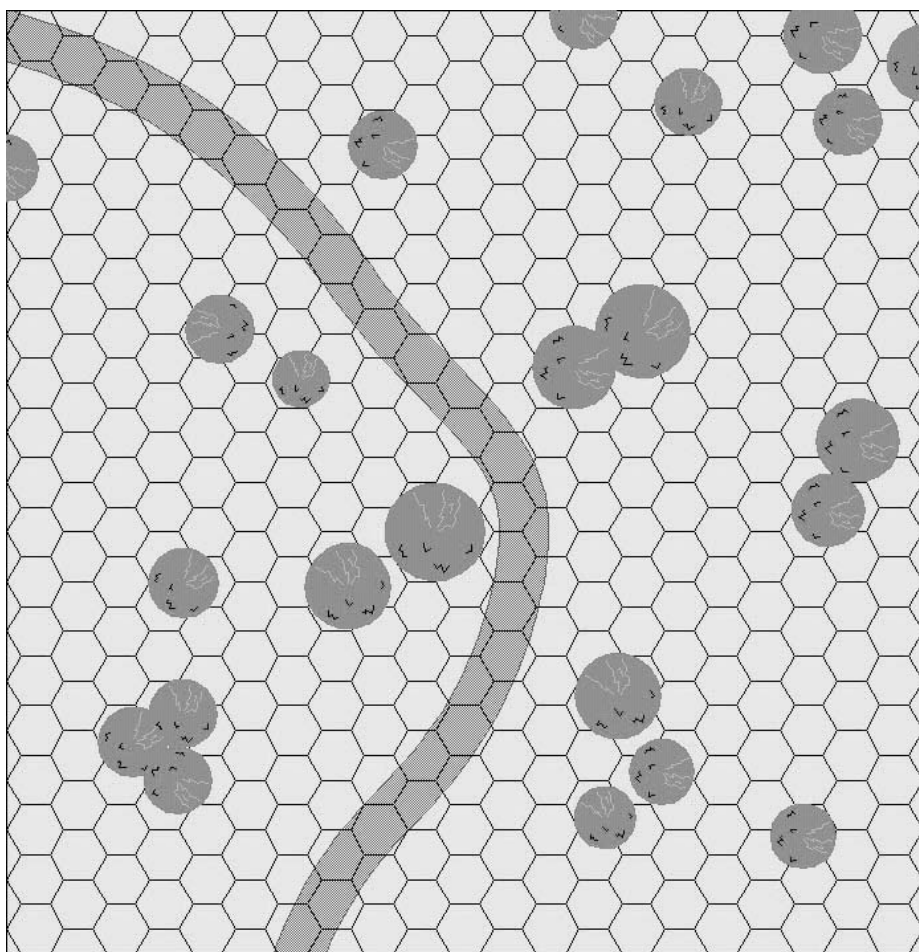
Genom Ulvhem

(En hex = 5 fot)

Vägen Stormstad - Granby

(En hex = 5 fot)



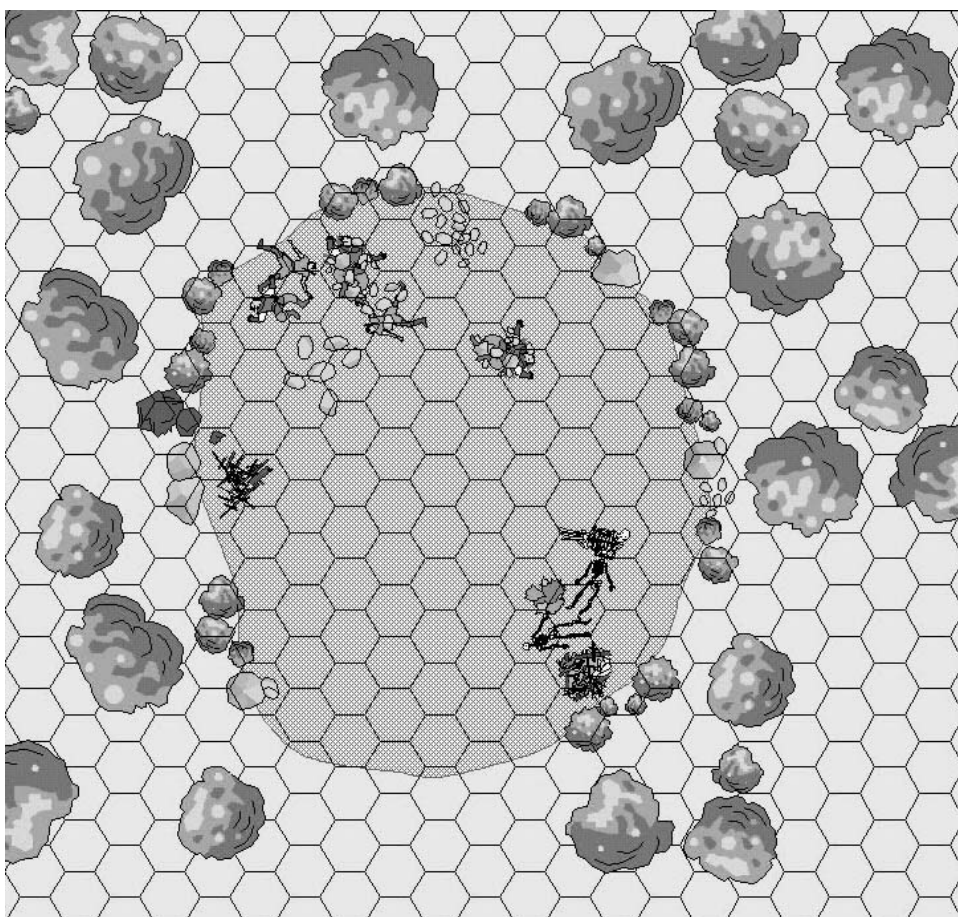


Genom skogen vid Granby

(En hex = 5 fot)

Gläntan i början av bergen

(En hex = 5 fot)



Det *går* att spela "Prinsessa försvunnen!" utan att bry sig om reglerna i D&D 3^d ed. Men det blir bättre om man följer några regler. Här kommer en kort regelgenomgång.

För att spela äventyret behövs ett set tärningar (d20, d12, d10, d8, d6 och d4). Papper och penna kan vara bra att ha också...

AC 10 är en människa utan rustning. Ju högre AC ju bättre.

Attack Slå 1d20 + attackbonus. Ett resultat lika med eller högre än fiendens AC är lyckat och då slår man *skada*.

Initiativ Slå 1d20 + eventuell initiativbonus. Detta initiativ behålls under hela striden. På spelledarkaraktärerna står ett värde inom parentes efter initiativbonusvärdet – detta är ett genomsnittsvärde för initiativ som kan användas om man inte vill slå.

Färdigheter Slå 1d20 och lägg till färdighetsvärdet. Alla färdigheter är kopplade till en grundegenskap. Ju högre desto bättre – man ska komma över en viss svårighetsgrad (DC). Se nedan för exempel.

Svårighetsgrad (DC)	Exempel
0	Spåra en hord jättar på ett lurfält
5	Höra att folk talar på andra sidan en dörr
10	Knyta en ordentlig hållbar knut
15	Stabilisera en döende vän
20	Dyrka upp ett enkelt lås/undvika att falla i en fångstgrop
25	Övertala draken som fångat dig att det är en god idé att släppa dig
30	Dyrka upp ett bra lås

Kritisk skada Skrivs A/xB. Om attackslaget är lika med eller större än värdet på A så får man slå en gång till. Träffar man då multipliceras skadan enligt B. Står det bara xB betyder det att slår man 20 och sedan slår ett slag som träffar ger det kritisk skada. xB betyder att man slår skadan B gånger, **inte** att man multiplicerar värdet på första skadeslaget med B.

Saving throws Slå 1d20 och lägg till värdet för det saving throw man slår. Jämför med minsta värde och följ instruktioner. Ju högre ju bättre.

Skada Slå det som står vid vapnet och drar ifrån på den skadade karaktärens HP.

Speciella färdigheter Se beskrivning vid respektive karaktär.

Spells Aliandra är en sorceress så hon behöver inte läsa in sina formler utan kan kasta ett visst antal av varje nivå per dag. Diccon måste i teorin bestämma sig för vilka formler han vill använda och be för dem varje morgon. Antingen får spelaren säga till varje speldags morgon vilka formler han har bett om i dag eller så tar man den enkla vägen och han har de formler han behöver, så länge de inte överskrider hans maximum för varje nivå. OBS! Oavsett vilken väg man väljer så kan Diccon, som varande präst, alltid omvandla formler till helande besvärjelser. Se för övrigt beskrivningarna av formlerna vid respektive karaktär.

*Bakgrund*

Du lämnades, lagd i en korg, på trappan till det allmänna barnhuset i Tarint när du var bara några månader gammal. Där stannade du tills du blev utslängd hals över huvud vid tretton års ålder, efter det att du blivit identifierad som orsaken till de många bränderna i barnhemmets lokaler. Du vandrade runt på Tarints gator, ensam och olycklig, och stötte på en ruggig man som drog in dig i en gränd och började slita av dig kläderna. Du skrek och sparkade vilt omkring dig i skräck och till din stora förvåning började mannen brinna med en klar låga. Han skrek av smärta och släppte dig. Du sprang därifrån i vild panik, rätt i armarna på en stor rödskäggig man med glittrande gröna ögon, klädd enligt lager-på-lagerprincipen i flygande tunna eldfärgade mantlar. Han tittade på dig och log, ett vänligt, förtroendeingivande leende, och sade: ”Så du är den nya sorcerer-kraften jag har känt i staden på sistone!”

Mannen, Taliander Shelaya, blev din mentor, din lärare, den far du aldrig haft. Han bodde i ett stort stenhus lite utanför staden och du hade ett fantastiskt liv där.

Det dröjde inte länge innan du fick din ofrivilliga pyromani under kontroll och du fick tillträde till Talianders fantastiska bibliotek och hans samlingar av föremål från hela världen. Dessa väckte i dig en vetgirighet och en lystnad, en önskan att veta mer och en önskan att äga så fantastiska föremål. Du skämdes för dessa känslor och det dröjde ett tag innan du slutligen bekände dem för Taliander. Han bara skrattade, muttrade något om ’dragongreed’ och gav dig ett gyllene mynt, startskottet till en nu ganska imponerande samling.

I tjugooårsåldern började du känna dig rastlös och instängd. Som vanligt förstod Taliander precis hur du kände dig, drog i lite tåtar och sammanförde dig, via en annons i Äventyrarbladet, med tre andra, relativt oerfarna äventyrare. Det var första gången du träffade Freja, Tara och Diccon. Med de två år som gått sedan dess har ni nu blivit ett ganska så väl sammansvetsat gäng.

Personlighet

Du är både vacker och karismatisk och vet om det. Inte så att du är självgod eller så, men du gillar att flirta och gör det gärna med ett varierande antal attraktiva män. Du är bra på att charma information och annat ur folk, lugna ned upprörda känslor och generellt sett påverka folk. Stödd av din mentor Taliander har du ett enormt självförtroende och du är helt övertygad om sanningen i den gamla legenden att sorcerers är ättlingar till drakar. Du har spenderat ganska många timmar på att fundera ut vilken sorts drake din far eller mor (eller kanske båda?) var. Efter din del forskande har du slutligen bestämt dig för att det troligen var en silverdrake, då detta skulle förklara ditt utseende.

Utseende

Du har långt silverblont hår som du gärna har uppsatt i intrikata flätkonstruktioner med inflätade band, juveler och annat samt klart smaragdgröna ögon, ljust pärlemorskimrande skinn som aldrig blir solbränt och långa lackerade naglar. Vad gäller kläder förlitar du dig på lager-på-lagerprincipen du också, med lagren bestående av tunna, nästan genomskinliga, tunikor, kjolar och mantlar i klara färger, höga stövlar och en klart blå tjockare mantel över alltihop.

Du är tjugofyra år gammal, 165 centimeter lång och väger cirka 55 kilo.

Åsikter:*Freja*

Freja är en sorts klippa för dig. Hon tror på dig och din bakgrund och i en värld full av folk som tvivlar och ifrågasätter är det skönt att ha Freja. Hon är enkelspårig och saknar i stort sett fantasi men hon är långtifrån dum. Du vet att hon skulle ställa upp på dig i alla väder. Hon är som den storasyster du aldrig haft.

Diccon

Det första du tänker på när det gäller Diccon är hur snäll han är. Snäll...och lite mesig. Alla utom Freja har för länge sedan insett hur kär han är i henne. De första månaderna av er bekantskap flirtade du en del med honom men allt eftersom er vänskap växte började det kännas fel. Du ser honom som något av en yngre bror, om än med lite tvivelaktiga matvanor, att älska, beskydda och reta – så länge han inte försöker lura i dig Pelennors Gudomliga Föda igen...

Tara

Från början var du misstänksam mot att ha en tjuv i sällskapet men det gick snart upp för dig att Tara inte var den sortens person som skulle stjäla från sina kamrater. Du känner ett visst kamratskap med henne, hennes hårdhet ger dig en aning om hur du kanske skulle ha blivit tvungen att bli, om Taliander inte tagit hand om dig. Under den skrovliga ytan och sarkasmerna klappar ett hjärta av...ok inte guld så i alla fall silver. Du skulle inte lita på henne med en pung full av juveler men lovar hon något, om än motvilligt, vet du att hon håller det.

Pelennors gudomliga föda

Det värsta du någonsin ätit är den här sörjan, som Diccon frammanar ur tomma luften när ni inte har något annat att äta. Det får dig nästan att förlika dig med tanken på att kunna sälja (eller åtminstone pantsätta!) något eller några av dina mynt, bara du får tillräckligt med pengar för att aldrig behöva äta det där klägget igen!

Mourbaukh och hans Anhang

Slomboll är det snällaste du kan säga om herr Jag-vet-bäst-och-alla-flickor-älskar-mig Mourbaukh och hans hejdukar! Om du aldrig såg dem mer skulle det vara bra! Senaste gången de lurade er på er rättmätiga belöning funderade du skarpt på att prata med Tara och se om hon hade några kontakter i giftbranschen.

Du kan följande besvärjelser:*Level 0*

DAZE

En varelse kan inte röra sig eller attackera nästa runda. ST WILL negerar effekt. Fungerar inte på varelser med mer än fem Hit Dice.

LIGHT

Ett objekt du rör vid lyser i en timme, som en fackla, ljusradie sex meter/20 fot.

READ MAGIC

Läsa magiska inskriptioner etc, varar en timme.

DANCING LIGHTS

Upp till fyra bollar av ljus som lyser upp som en fackla. Varar en minut. Kan skickas upp till femtio meter/150 fot bort.

FLARE

En varelse blir påverkad av plötsligt ljussken och får -1 på attackslag i en runda. ST FORTITUDE negerar effekt.

RESISTANCE

+1 bonus på ST under en minut.

DETECT MAGIC

Upptäcker magiska föremål i en halvcirkel med radie på tio meter/30 fot, varar sex minuter under koncentration

Level 1

SHIELD

Skapar en osynlig, halvcirkelformad sköld som ger +7 AC och +3 ST REFLEX. Skyddar halva dig.

MAGE ARMOR

Ger dig eller en varelse du rör vid +4 AC upp till sex timmar.

MAGIC MISSILE

Skickar ut tre missiler som alltid träffar. Varje missil ger 1d4+1 i skada och de kan skickas iväg på olika varelser som står inte längre än fyra meter/15 fot från varandra.

BURNING HANDS

Tre meter långa flammor skjuter fram ur dina fingertoppar i en tredjedels cirkel framåt i tre meter/tio fot. Varelser som berörs av flammorna tar 5d4 skada. ST REFLEX halverar skadan.

Level 2

FLAMING SPHERE

En eldboll med radie en meter/tre fot rullar framåt från dig nio meter/30 fot per runda i upp till sex rundor och ger 2d6 skad till varje varelse den träffar på. ST REFLEX negerar skada.

INVISIBILITY

Osynlighet, du eller en varelse du rör vid som väger högst 300 kg. Varar en timme, upphör om den osynliga personen attackerar någon.

Level 3

FIREBALL

En ärtstor boll av eld skjuter ut ur din fingertopp till dit du vill att den ska gå (upp till 190 meter/640 fot bort) och exploderar när den träffar ut till en eldboll med en radie på sex meter/20 fot. Alla inom området tar 6d6 skada, ST REFLEX halverar skadan.

Character name
Sworceress
Class

Sworceress

Class

6th _____
Level

6th

Level

Description		
Human	24	Chaotic good
Race	Age	Alignment

24

Age

Chaotic good

Alignment

ATTACK		Attack bonus	Damage	Critical
Quarterstaff		3	1d6	x2
Range		Notes		

ATTACK		Attack bonus	Damage	Critical
Light crossbow		5	1d8	19-20/x2
Range		Notes		
70 ft				

Jenny Silk



Bakgrund

Född i en adelsfamilj i det varma Sendarien har du växt upp inom den Enda Sanna Kyrkan™, d v s Pelennors. Såsom varande dina föräldrars tredje son hade du två val här i livet – kyrkan eller militären. Med tanke på dina reaktioner när det kom till blodsutgutelse så var det bara bra att du redan tidigt i livet känt en kallelse gentemot kyrkans värld. Som första led i din utbildning skickade dina föräldrar dig till gråbrödernas kloster vid Gripbergens södra spets när du var tretton år gammal.

Du hade en underbar tid hos munkarna. Deras stora bibliotek var som nektar för dig och du var enormt vetgirig och ville hela tiden veta mer om Pelennors lära. Du lärde dig mer om Pelennors mänskliga inkarnationer och förundrades över hur lite du egentligen visste, hur mycket det fanns att veta och hur god, storsint och ödmjuk Pelennor var. Allt eftersom du lärde dig mer insåg du hur liten du själv var i relation till Alltet och du växte upp till en mycket kunnig men på samma gång både ödmjuk och osjälvisk ung man.

Efter flera års studier i klostret började du tala med abboten om att avlägga munklöftet, att studera och leva i kyskhed och bön resten av ditt liv. Abboten var dock lite tveksam till att du skulle avlägga eviga löften när du fortfarande var så ung och ni kom därför överens om att du skulle spendera ett par år som missionerande präst först. Därför skickades du till Pelennors huvudtempel i Sadarim, Sendariens huvudstad.

Du fick en ganska så kort utbildning inom kyrkan, eftersom du redan hade läst mer än vad flera av de redan utbildade prästerna hade. Tyngdpunkten kom att ligga på retorik och diplomati, eftersom du skulle ut och missionera och din tid isolerad hos munkarna hade gjort dig nästan förödande blyg.

Efter två års utbildning ansågs du vara klar, vigdes till präst och skickades ut för att sprida Pelennors ord bland de ofrälse i de norra länderna. Beväpnad, mycket mot din vilja, med en silverbelagd klubba och iklädda en ringbrynja till skydd mot fientliga attacker samt kyrkans grå-blå klädnad sattes du med ditt pick och pack i en diligens på väg norrut.

Efter nästan ett års missionerande i Tarint, större delen av det ganska så misslyckat, men du intalade dig att du i alla fall gjorde gott i Pelennors namn då du helade de sjuka och hjälpte de fattiga, beslöt du dig för att du ville ta dig till mindre bebyggda trakter. Med kyrkans välsignelse svarade du på en annons i Äventyrarbladet. I och med detta kom du i kontakt med en grupp kvinnliga äventyrerskor. Trots att du fullständigt misslyckades med att få dem att inse Pelennors storhet, fann du deras sällskap gott och ni blev snart en sammansvetsad grupp.

I vanliga fall skulle du säkert inte ha stannat kvar så länge men...du blev förälskad. Du har handlost fallit för den vackra, unga barbarkvinnan Freja, en stark, bestämd, målmedveten och framför allt **vacker** kvinna.

Personlighet

Du är fortfarande ganska blyg, speciellt när det gäller att klargöra din position och din ställning till saker och ting. Däremot försöker du gärna förhandla med folk, du har ju lärt dig diplomati, men du kan bara inte ljuga och talar gärna om lite för mycket för folk. Det viktigaste för dig är trots allt att du inte sårar folk. Du sätter andras lycka framför din egen och har stark respekt för andras åsikter. Du är i det närmaste pacifistisk, ett inte fullt så lyckat drag för en äventyrare, och vill gärna försöka tala dig ur situationer först. En av dina högsta önskningar är att kunna grunda en kyrka till Pelennors ära här uppe i norr, helst av allt med Freja vid din sida...

Du erhåller en i det närmaste sensuell njutning av att kanalisera Pelennors gudomliga energi och betraktar helande som ett kall. Det är en ynnest för dig att ha undfått denna gåva från Pelennor och då ska du också använda den för att hjälpa andra, resonerar du. Du kan även omvandla Pelennors gudomliga energi till föda, ätandet av vilken för dig är som att begå en helig nattvard.

Utseende

Du är ganska smal och lite gänglig, med axellångt lockigt hår och stora bruna ögon. Du har lätt för att rodna och när du blir mycket nervös stammar du gärna en aning. Vad det gäller klädsel så består den oftast av enkla grå byxor och tunika, med Pelennors emblem (en gyllene sol som reser sig ur ett blått hav) på ryggen och en tjock mantel. Enkelhet och strikthet är ditt motto vad gäller utstyrsel.

Du är tjugosex år gammal, 175 centimeter lång och väger cirka 70 kilo.

Åsikter:*Freja*

Freja är verkligen dina drömmars kvinna, stark, målmedveten och bestämd. Du älskar henne av hela ditt hjärta, trots att hon i stort sett aldrig lägger märke till dig, utom för att muttra över något fel du gör eller knorra över din hängivenhet till Pelennor. Allt du vill här i världen är att hon ska vara lycklig. Naturligtvis ser du helst framtiden tillsammans med henne, och gärna en tre-fyra barn, men du sätter hennes lycka i främsta rummet.

Tara

Hon är mycket rappare i tungan än du är men du misstänker att hon inte är alldeles sanningsenlig. Sedan så är det faktum att en del av hennes egendom nog inte direkt var hennes egendom från början, om man kan säga så... Trots allt kan du ju inte bara ropa på vaktstyrkan eller så, och Tara är trots allt en bra människa, som bryr sig om de andra. Däremot kan det nog inte skada med ännu en föreläsning om oriktigheten i att stjäla och Pelennors förlåtande...

Aliandra

I början, då Aliandra flirtade hej vilt med dig, vad du otroligt förlägen och tyckte att du spenderade hela tiden med att rodna. Hon slutade dock med det ganska snart och började behandla dig som en i gänget. Du ser upp till henne, det kan inte vara lätt att vara magiker, och du har i all stillhet undrat lite över på vilket sätt din magi och hennes är släkt. Visst, dina krafter kommer från ditt band med din gud medan hennes beror på en medfödd kraft men...

Pelennors Gudomliga Föda

Alla klagar vilt när du, när ni har ont om mat och/eller pengar frammanar denna näringsriktiga, nyttiga, gudavälsignade föda från Pelennors nåd. Att de inte kan känna Pelennors allomfattande godhet genomtränga dem när de äter...

Mourbaukh och hans Anhang

Du antar att de, som alla andra här i världen, bara vill väl, men sättet på vilket de lurat er på de senaste tre uppdragen får dig att vara en **aning** purken på dem.

Du kan följande besvärjelser:*Level 0*

CREATE WATER

Skapar upp till 25 liter friskt vatten

CURE MINOR WOUNDS

Ger tillbaka 1 HP

DETECT MAGIC

Se magiska föremål etc runtomkring, varaktighet fem minuter.

DETECT POISON

Upptäcka om något är förgiftat, varaktighet fem minuter.

PURIFY FOOD AND DRINK

Gör rutten eller på annat sätt förstörd mat färsk igen

Level 1

BLESS

Allierade får +1 attackbonus och +1 ST mot **fear** i fem minuter.

BLESS WATER

Skapar heligt vatten, ett vapen mot odöda.

COMPREHEND LANGUAGES

Kastaren förstår talade/nedskrivna språk, varar 50 minuter.

CURE LIGHT WOUNDS

Ger tillbaka 1d8+5 HP

DETECT EVIL

Koncentration, upptäcka onda varelser, varar 50 minuter eller tills koncentrationen bryts.

Level 2

SHIELD OF FAITH

+2 deflection i fem minuter.

AID

+1 morale och + 1d8 tillfälliga HP i fem minuter

CURE MODERATE WOUNDS

Ger tillbaka 2d8+5 HP.

PELENNORS FÖDA

Frammanar Pelennors Gudomliga Föda i rikliga kvantiteter.

SHIELD OTHER

Ger en person +1 AC och +1 ST. All skada personen tar halveras, du tar hälften av skadan. Ni måste vara inom 15 meters avstånd från varandra, annars bryts formeln.

Level 3

ZONE OF TRUTH

Inom zonen (15 meters diameter) kan ingen ljuga.

CURE SERIOUS WOUNDS

Ger tillbaka 3d8+5 HP.

MAGIC VESTMENT

Ger rustning du rör vid +1 AC under fem timmar

REMOVE BLINDNESS

Botar blindhet.

REMOVE CURSE

Tar bort förbannelser.

REMOVE DEAFNESS

Botar dövhet.

REMOVE DISEASE

Botar sjukdomar.

Diccon Helarhand

175 cm, 70 kg, brown eyes, brown hair

Character name			Player		Description		
Cleric			5th	Human	26	Chaotic good	
Class			Level	Race	Age	Alignment	
Ability	Ability score	Ability Modifier		Total	Wounds / Current HP		
STR	9	-1	HP	46			
DEX	12	+1	AC	16	= 10 + 5 + - + 1		
CON	16	+3			Armor	Shield Dex	
INT	11	-	Saving Throws	FORTITUDE	7	Attack bonus	
WIS	16	+3		REFLEX	2		
CHA	14	+2		WILL	7		
						Speed 30 ft	
						Initiative 1	
						Base Attack 3	
						MELEE 2	
						RANGED 4	

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
Heavy mace	2	1d8-1	X2
Range	Notes		

ATTACK		Attack bonus	Damage	Critical
Light crossbow		4	1d8	19-20/x2
Range		Notes		
70 ft				

Feats & Special Abilities

SKILL FOCUS HEALING: +2 bonus på healing

DODGE: +1 AC mot en fiende

EXTRA TURNING: mot undeads

Ryggsäck med:

Prästdräkt (vit vadlång tiunika med vida ärmar, skapular i

blått med Pelennors uppgående sol broderat på ryggen,

mörkblått 2,5 meter långt skärp av siden)

Flinta & stål

Helig symbol

Första hjälpen-låda

Helande örter

Extra bandage

Flaska med stärkande örtdryck

Bönebok

Filt

Papper, bläck och penna

Vattenskin

Klätter

Vapen

Du talar, läser och skriver Common

ARMOR		Armor bonus	Type	Speed
Chain mail		+5	M	
Max dex bonus		Notes		
+2				

ARMOR		Armor bonus	Type	Speed
Max dex bonus		Notes		

SKILLS

[illegible]

*Bakgrund*

Du växte upp i ett matriarkaliskt samhälle långt upp i norr, på andra sidan Vinterviken. Livet på tundran var hårt och några veklingar tolererades inte, minst av allt av din mor, Jirel, stammens Vapenmästare. Hon kunde vara sträng och hård, speciellt mot dig, för att inte anklagas för favoritism, men du visste hela tiden att hon älskade dig över allt annat. Du var hennes enda dotter och hennes ögonsten.

Du lärde dig tidigt att slåss, spåra och jaga, allt nödvändiga färdigheter för att överleva i den kalla vildmarken. Det bästa du visste var vinternätterna vid elden, då du och de andra unga flickorna lyssnade till de äldres bravader och historier. Den dag då din mor kom hem med huvudet av en vit kölddrake, och du fick hjälpa till att stoppa upp det och fästa det på väggen där hemma, var det stoltaste ögonblicket i ditt liv!

I det samhälle du växte upp sågs män som i stort sett värdelösa. Visst, det fanns män som var duktiga på sina saker, men när det gällde det viktiga här i livet, att försvara familjen och se till att den fick något att äta, dög de inte mycket till. Tidigt insåg du också att

för dig dög inte män mycket till ens under skinnfällan, om det inte var enbart sällskap för att hålla värmen en isande vinternatt. Vid sexton års ålder blev du förälskad för första, och hittills enda, gången, en himlastormande förälskelse i en mörkhårig skönhet som varade i hela tre dagar – tills din mor lämnade över din älskade till de vakter som kommit för att hämta hem henne. Du hann inte ens ta adjö, eller få reda på var hon bodde. Det enda du visste var att det var någonstans på en udde där det blåste mycket... I det ögonblicket hatade du din mor.

Jirel försökte förgäves förklara för dig att stammen inte hade råd med stort krig för din skull, och intellektuellt sett förstod du det också. Emotionellt vad du dock bara en flicka som förlorat sin första stora kärlek och du kände det som om ditt hjärta hade brustit.

Brustna hjärtan läker dock hjälpligt och du och din mor försonades så småningom. Men den här incidenten bidrog till din lust att komma bort från alltihop och när några flickor från en annan klan begav sig söderut för att erövra världen följde du med, med din mors välsignelser.

Efter att ha sett att världen var otroligt stor, och att du inte skulle kunna upptäcka allt tillsammans med folk hemifrån, som dessutom bara hade syftet inställt på att dricka så mycket öl som möjligt och tjäna pengar, så tog du dig, med hjälp från vänliga förbipasserade, till Tarint. Väl där mer eller mindre tvingade du tryckeriinnehavaren på Äventyrsbladet att läsa annonserna för dig, deklarerade att den med sorceressen lät rolig och att du kunde återfinnas på värdshuset Skrattande Gripen och satte dig där och drack ett par bägare mörkt öl. Så småningom kom en silverblond kvinna och slog följe med dig, presenterade sig som Aliandra och från den dagen var ni vänner. Under veckan som gick tillkom Tara och Diccon.

Personlighet

Du är inte världens intelligentaste person, det vet du, men du är inte dum heller. Du har en tendens att lösa saker med hjälp av våld, för det fungerar och har alltid fungerat. Varför ändra ett vinnande koncept? Du vet att du inte är lika charmerande som Aliandra, lika rapp i tungan som Tara och att du inte har Diccons hängivenhet men du trivs med dig själv och står med båda fötterna på jorden. Den enklaste lösningen till de flesta problem är en stor yxa.

Det enda som felas dig är att du fortfarande inte har kommit över din ungdomsförälskelse. Visst har du flirtat med en hel del, och haft en del kärleksaffärer, men de har varit ytliga och inte tillfredsställande. Varje gång du ser en ung kvinna med långt mörklockigt hår rycker det till i hjärtat och du tänker på Mira...

Utseende

Du är storväxt, lång och kraftig med svällande muskler. Du har långt rött halvlockigt hår uppsatt i hästsvans, med 'krigarflätor' bakom öronen, fastsurrade med metalltråd. Dina ögon är isblå. Till skydd bär du läder, skinn och metall, rejäla stövlar och en mantel fodrad med päls när det är kallt.

Du är nitton år gammal, 185 cm lång och väger cirka 80 kilo.

Åsikter:*Diccon*

Diccon, prästen, är snäll och trevlig, men inte mer. Hans hängivenhet har en tendens att gå dig på nerverna ibland, speciellt som han ofta svansar runt dig. Han påminner dig faktiskt lite grann om en shaggig brunpälsad hundvalp du hade som liten flicka.

Tara

Tara begriper du dig inte alltid på. Ibland använder hon så konstiga ord och pratar så fort...men hon är helt okej. Inte så bra att ha i en närstrid men sättet på vilket hon kan smyga sig in och ta ut en fiende bakifrån – det är en fröjd att se!

Aliandra

Aliandra är otroligt charmerande och en av dina bästa vänner. Hon lyssnar på dig och du lyssnar på henne. Det verkar vara en hel del som inte tror på henne när hon säger att hennes föräldrar var av drakblod, men varför skulle hon ljuga om en sådan sak? Hon kan inte slåss speciellt bra, men det behöver hon inte, inte med den där magin hon slänger omkring sig...

Pelennors gegga

Senaste gången du hävde i dig smörjan slutade det med att du, grön i ansiktet, tillbringade natten på avträdet. Det avgjorde saken – geggan är ett dödligt vapen, eller i alla fall ett tortyr-instrument, och din aktning för Diccons gud steg en smula.

Mourbaukh och hans Anhang

Morr. Om Mourbaukh tycker du **inte!** Du **vet** att det för med sig tråkigheter att slå ned en annan äventyrare men det kliar i knogarna varje gång du ser honom. Du svär att om han kallar dig för 'söta lilla låtsaskrigare' en gång till så kommer blod att flyta.

*Bakgrund*

Din mor dog när du föddes och eftersom ingen av din mors släktingar ville ta hand om 'bastarden' och ingen visste vem din far var så lämnade de bort dig till ett barnhem i Sommaria, en liten byhåla i västra delen av världen. Barnhemmet drevs av en religiös sekt och att säga att du inte trivdes vore minst sagt en underdrift. Dessutom var du inte ett dugg förtjust i de försök som gjordes att 'driva djävulen ur dig'. Du misstänkte starkt att det hade att göra med ditt så kallade 'förorenade blod' – både kvinnorna som drev barnhemmet och de andra barnen var förtjusta i att kalla dig för 'förtappat halvblod' och andra lika roliga och fantasilösa saker. Inte för att du **egentligen** brydde dig, men dina spetsiga öron, mandelformiga ögon och mörka hår gjorde dig ännu mer till en utböling bland de stråhåriga bönderna.

I tioårsåldern bestämde du dig för att du hade fått nog. En sommarkväll öppnade du fönstret i sovsalen, klättrade ned längs med vildvinet som täckte väggen och försvann från Sommaria för gott. Du har aldrig återvänt.

Väl på fri fot tog du dig mot närmaste stad och till en början var det nog mer tur än skicklighet att du inte råkade illa ut. Blotta tanken på att bli placerad på ett barnhem igen fick dig att rysa, du hade fått mer än nog av folk som försökte bestämma över dig och kväva din personlighet. Till en början tiggde du på gatorna men du upptäckte snart hur enkelt det var att komma åt andra saker, saker som inte riktigt tillhörde dig. Det var förvånansvärt hur många rika människor som lämnade åtminstone ett av fönstrena på övervåningen öppna under de kvava heta sommarnätterna. Du hade alltid varit bra på att klättra, smyga och röra dig tyst och hittade nu ett yrke som passade dig perfekt.

Det hela var intressant i några år. Du lyckades vanligtvis få ihop så pass mycket pengar under sommaren att du inte behövde svälta under vintern. Så småningom tröttnade du dock på det på samma gång osäkra som förutsägbara livet och efter ett par vågade stötar mot några av de större köpmännen i staden avvek du för att bli Professionell Äventyrare någonstans där ingen hört talas om dig.

Efter en ganska så motsträvig karriär och ett och annat missöde började du inse att en ensam kvinna hade problem med att slå sig in i branschen. Du hittade likasinnade lite här och där, i början mest för att sprida riskerna med äventyrandet och öka chansen att få lukrativa uppdrag. Efter att ha gått på ett antal nitar och bland annat en gång vaknat upp utan både kompanjoner, pengar eller kläder, och dessutom med en stor bula i huvudet, så hittade du för några år sedan, genom att svara på en annons i Äventyrarbladet när du ändå passerade Tarint, dina nuvarande kompanjoner, som du mer och mer har börjat räkna som dina vänner.

Den senaste tiden har ni tillbringat i en liten håla som mer och mer börjar påminna dig om Sommaria och funderat över er brist på tillgångar och uppdrag. I hopp om att bättra på ekonomin, eftersom värdshusvärden började se ganska så gruffig ut, gick du i går kväll emot din naturliga instinkt och bröt dig in i en lokal köpmans hem. Det var ganska så fattigt på pengar och juveler, de dåliga tiderna verkar inte bara drabba er, men du lyckades plocka upp tre metallpinnar med en konstig knapp i ena änden. Att det är något magiskt med dem är du säker på, men hur som helst går de inte att sälja här, de är alldeles för unika för det. För säkerhets skull har du hållit dem för dig själv, Diccon skulle bara börja föreläsa igen och Aliandra skulle tycka att du utsatte dig för onödiga risker, även om hon kanske skulle kunna ta reda på vad det är... I alla fall har du börjat tycka att det kanske vore bäst att lämna stället innan den förra ägaren till de mystiska metallpinnarna märker att de saknas och börjar ropa på lag och ordning. Det var därför du snappade upp ett exemplar av det alldeles nyutkomna Äventyrarbladet på väg hem från marknaden.

Personlighet

Du är i grunden en god människa som inte vill andra något ont, men det är inget du erkänner frivilligt. Du är pragmatisk och inte så lite cynisk. Alla värnar om sig, sitt och de sina och alla gör det på sitt sätt. Ingen har någonsin gett dig något för intet här i livet, så du känner dig inte upplagd att leka välgörare. Det råkar bara vara så att de dina är en ganska begränsad krets... Kan du underlätta livet för dig och dina kamrater genom att "låna" innehållet i en rik köpmans lager har du inga moraliska betänkligheter. Du tar dig även rätten att välja ut lite saker och ting till din personliga förmögenhet innan du delar med dig av ditt byte. Du har aldrig försökt lära dig ficktjuveri, det tilltalar dig helt enkelt inte. Det är något spännande i att smyga runt i mörka hus och försöka undgå upptäckt. Du har en tendens att hålla saker för dig själv medan du funderar på vad det kan betyda för dig och för gruppen som helhet. Inte så att du inte litar på de andra men de är mycket mer godtrogna än du och du vill gärna se om du kan hitta de dolda fällorna innan du utsätter situationen för Frejas entusiasm, Diccons naivitet eller Aliandras samlarmani.

Utseende

Ditt alviska blod kommer till uttryck i spetsiga öron, mandelformiga gröna ögon samt en spenslig men senig kroppsbyggnad. Ditt mörka hår är kortklippt, för att minska risken att det fastnar någonstans, och du klär dig i mörka färger, mest grått och svart. För det mesta bär du nitbesatta läderbyxor och dito jacka över en mjuk blus, med ett harnesk av kastknivar i kors över bröstet. På fötterna har du antingen mjuka skor eller stövlar.

*Åsikter:
Freja*

Du är trettio år gammal, 160 centimeter lång och väger cirka 50 kilo.

Freja, barbaren, är duktig på att slåss och hon går att lita på. Hon kanske tänker i enkla banor ibland men hon är långtifrån dum. Enda anledningen till att hon tror att våld löser alla problem är att i hennes fall fungerar det. Låt henne uppehålla fiender så att du kan smyga in och attackera osedd. Avsluta inte för många av hennes fiender bara, för då blir hon irriterad och en irriterad barbar kan bara blidkas med mat, öl eller blod.

Aliandra

Sorceress och samlarmaniker. I början verkade hon misstänksam mot dig eftersom hon förmodligen trodde att du skulle springa din väg med hennes myntsamling. Nu för tiden har ni dock ett ganska så gott samarbete, du sticker till henne ett mynt någon gång, om du råkar springa på ett, och hon blundar för det faktum att en del av dina inkomster har minst sagt tvivelaktigt ursprung och kan till och med hjälpa dig med identifieringen av magiska föremål någon sällsynt gång.

Aliandra är smart och charmerande och hanterar den manliga delen av befolkningen med en lätthet som nästan gör dig avundsjuk. Hon har en tendens att vara blöthjärtad och en förkärlek för att verka mystisk men när det väl gäller är hon mer än effektiv. Så länge som hon verkar ha kontroll på läget kan man ge henne fria tyglar.

Diccon

Du vet inte vad Pelennor hade rökt när han lät Diccon födas men vad det än var så är du lite osäker på vad du ska tycka om resultatet. Å ena sida är en helare alltid bra att ha och Diccon är alltid villig att offra av sig själv för att hjälpa andra. Självuppoftande och vänlig är han nog det närmaste du sett av en genuint god människa, hur man nu definierar 'god', och du har till slut lyckat övertyga honom om det fruktlösa i att försöka omvända dig. Å andra sidan är han fruktansvärt moralistisk och smärtsamt sanningsenlig, för att inte tala om otroligt naiv. Håll de mindre lagliga delarna av din verksamhet hemliga för honom och låt honom för allt i världen inte prata för mycket framför en potentiell arbetsgivare då han har en tendens att avslöja alltför mycket.

Det Där Gojset

Pelennors Heliga Föda eller vad det nu heter – sörjan Diccon frambesvärjer när ni är ute i vildmarken eller panka och **(mycket)** desperata. Han framhåller att den är mycket nyttig och näringsrik. Det kan mycket väl stämma, vad den dock definitivt inte är är saker som aptitretande, smaklig, färgrik eller inbjudande. Att säga att den smakade som blött pergament vore att överskatta den, att säga att den såg ut som tuggad gråmossa vore att förolämpa gråmossa. Om man inte har något val går den väl att leva på men den får en att allvarligt försöka komma ihåg recept på barkgröt.

Mourbaukh och hans Anhang

Uppkäftiga idioter som bestulit er på er rättmätiga andel mer än en gång. Du har hållit noga räkning och de är nu skyldiga er 136 daler guldmynt, plus ränta!

160 cm, 50 kg, brown hair, brown eyes

ATTACK		Attack bonus	Damage	Critical
Hand crossbow		7	1d4	19-20/x2
Range		Notes		
30 ft				

ATTACK		Attack bonus	Damage	Critical
Rapier		4	1d6 +1	18-20/x2
Range		Notes		

Feats & Special Abilities				
---------------------------	--	--	--	--

ATTACK		Attack bonus	Damage	Critical
Dagger (thrown=		7	1d4	x2
Range		Notes		
10 ft				

ARMOR		Armor bonus	Type	Speed
Leather		+2	L	
Max dex bonus		Notes		
+6				

SKILLS				
--------	--	--	--	--

Appraise	INT	7	
Balance	DEX	7	
Bluff	CHA	5	
Climb	STR	8	
Decipher script	INT	6	
Diplomacy	CHA	4	
Disable device	INT	4	
Disguise	CHA	3	
Escape artist	DEX	7	
Forgery	INT	6	
Gather information	CHA	5	
Hide	DEX	7	
Innuendo	WIS	5	
Intimidate	CHA	6	
Jump	STR	4	
Knowledge: nobility	INT	2	
Listen	WIS	7	
Move silently	DEX	9	
Open locks	DEX	10	
Read lips	INT	3	
Ride horse	DEX	5	
Search	INT	7	
Spot	WIS	6	
Swim	STR	4	
Tumble	DEX	5	
Use magic device	CHA	3	
Use rope	DEX	7	

äventyrarbladet

Bin vän och guide runt om i världen

SKVALLERSPALTEN

Det ryktas att den kända äventyraren Mourbaukh och hans anhang inte kommer att dyka upp i årets turnering. Mourbaukh har inte kunnat nås för en kommentar men vår sagesman bekräftar att han senast sågs rida norrut. Ryktet säger att han ämnar sig åt Orcania till. Vad han kan ha att göra i den avlägsna landsändan vete gudarna men, ni vet vad man säger - där Mourbaukh håller till är inte pengarna och äran långt borta!

RECEPTHÖRNAN

När maten tryter ute i vildmarken kan detta vara precis vad som behövs för att få krafter nog att ta sig till närmsta bebyggelse - Vardagsröra. Med smaskiga hälsningar från er egen favoritkock Megera!

Tag en goblin per två personer, med undantag för krigare, barbarer och andra storätare. Stycka dem på sedvanligt sätt och, om det behövs, finhacka dem. Tillsatt en hjälmfull blandade örter - låt gärna söt bokbladsrot ingå, om den är tillgänglig - per goblin. Blanda ordentligt, salta och peppra rejält och stek på metallsköld över öppen eld tills rätten har antagit en gyllene färg och doftar mustigt. Servera gärna med svamp, som får fräsa med. OBS! Var försiktiga - speciellt ni barbarer därute! Glöm inte att vit snösvamp måste förberedas ordentligt och inte bör stekas.



Och så går det emot vinter nu igen. De bästa vinterkläderna, sydda av förstklassigt skinn från tundran, finns att köpa billigt hos Sollerman & Son, första tvärgatan här i Tarant! Rekommenderas å det varmaste,

speciellt för den kräsne äventyraren som föredrar att ha det varmt om både fötter och huvud!

SÖKES

ÄGER DU TRON? TUFFA STRIDSMÄN, VI SÖKER ER! VINN ÄRA OCH RYKTBARHET GENOM ATT GÅ MED I TORANDERS FRÄLSNINGSARMÉ! SPRID ORDET MED SVÄRD OCH ELD GENOM LÄNDERNA!

OBS! ENDAST MANLIGA SÖKANDE.

EGET VAPEN OCH/ELLER RUSTNING INTE NÖDVÄNDIGT - VI UTRUSTAR ER. UPPSÖK NÄRMASTE TEMPEL TILL TORANDERS ÄRA OCH ANMÄL ER NU!

Kavallerister sökes att fylla tomrummen som det senaste kriget lämnade. Var god medtag egen häst/äsnä/mula eller annat riddjur. Anmäl er till sergeant Dombes, Kardensum.

Äventyrarparty sökes för att rädda prinsessa. Sedvanlig belöning utlovas, omvandlingsbar. Viss drakvana ett plus. Hugade ombedes vända sig till andra kammarherren, västra flygeln, slottet Vindansus, Stormstad, Orcania.

SÄLJES

Prima eksköld med järnförstärkt ram. I skick som ny. Passande för den nyblivne äventyraren. Endast en tidigare ägare. Kontakta Heron Handfaste i Sternvike.

Komplett väpnarutrustning, inkl kortsvärd och sköld, säljes p g a dubbning till riddare. 20 guldmynt eller högstbjudande! Kontakta Teldalar af Hvitansjö, Tarant.

KÖPES

Allehanda guld- och silverföremål, ädla stenar, smycken och andra små värdesaker köpes till ett bra pris. Diskretion en hederssak! Fråga efter Gyllene Valeriana i örtståndet, basaren i Sarkia.

~ Anlitas av Saina den Fingerfärdiga ~

Utvärdering

Spelledare: Spelpass:

Lagnamn:

Betygsätt ditt lag efter vilket av följande som **bäst** stämde in på laget:

Hur bra löste spelarna äventyret?

0. Uselt - De satt kvar på krogen och drack öl tills stadsvakten kom och slängde ut dem.
1. Halvkasst - De kom så småningom fram till den röda drakens håla och smet iväg med skatten.
2. Sådär - De försökte rädda prinsessan, men tyvärr med lite för mycket vapenmakt, vilket resulterade i fyra små högar av krossad is i snön.
3. Bra - De lyckades rädda prinsessan, drog iväg henne till kungen och drottningen, de fick halva kungariket, prinsessan gifte sig med grannprinsen och levde olycklig i alla sina dagar.
4. Mycket bra - De lyckades rädda prinsessan och övertalade kungaparet om att prinsessan **inte** behövde gifta sig med grannprinsen och alla levde ganska så halvlyckliga liv i alla sina dagar.
5. Formidabelt - De räddade prinsessan, Aliandra stannade hos draken, prinsessan och Freja gifte sig och fick halva kungariket, Diccon vigde dem med tårar av självuppoftande glädje i ögonen och drog sig tillbaka till missionerande verksamhet i norra delen av kungariket och Tara återvände med häst och kärra till bergen och lade beslag på den röda drakens skatt. Så levde alla lyckliga i alla sina dagar.

Hur bra spelade spelarna sina karaktärer?

0. Uselt – Jag tror mitt lag bestod av ett gäng oskyldiga åskådare som aldrig har ens hört talas om rollspel.
1. Halvkasst – Vi döpte om dem till Stereotyp Manlig Fighter #1, #2, #3 och #4.
2. Sådär – Det **hände** att de spelade sina karaktärer hela tio minuter i följd!
3. Bra – Större delen av tiden spelade de sina karaktärer, med undantag för vissa småavbrott.
4. Mycket bra – De spelade sina karaktärer hela tiden, till och med när de bröt för naturbehov...
5. Formidabelt – Var är jag? Vart tog slottet vägen? Och vart har den där snygga brunetten i läder stuckit?

Hur roligt hade ni?

0. Olidligt trist – Vi somnade av pur leda de första tio minuterna och enda anledningen till att det tog hela passet är att vi inte har vaknat förrän nu.
1. Tråkigt – Vi gäspade oss igenom scenariot och var rörande överens om att hellre låta oss flås levande än att spela det här igen.
2. Småskoj – Roligare har vi ju haft det...
3. Lustigt – Ett lagom roligt spelpass.
4. Mycket roligt – Vi vred oss ibland i skrattparoxysmer. Absolut ett av GothCons roligaste spelpass.
5. Toppunderhållning – Vi funderar på att turnera som stå-upp-komiker med det här...

Därför anser jag att mitt lag bör vinna:

.....

.....

.....

.....

**Kritisk skada
(regelgenomgång)**

Skrivs A/xB. Om attackslaget är lika med eller större än värdet på A så får man *slå en gång till*. Träffar man då multipliceras skadan enligt B. Står det bara xB betyder det att slår man 20 och sedan slår ett slag som träffar ger det kritisk skada. xB betyder att man slår skadan B gånger, inte att man multiplicerar värdet på första skadeslaget med B, vilket regelgenomgången annars kan tolkas som.

**Mourbaukh och hans
Anhang
(spelledarkaktörer)**

En man i 20-30-årsåldern med mörkt hår och mörka ögon. Ganska så stilig om man tycker om typer med groteskt svällande muskler och *rustning*. Ser sig själv som (någon) guds gåva till mänskligheten. Behandlar kvinnor av alla sorter (utom de som kan tänkas ge honom pengar) som små söta typer utan hjärna. (De som kan tänkas ge honom pengar smörar han för tills han fått pengarna och är utom synhåll). Har sällskap med tre andra män som betar sig ungefär likadant, dock mer nedtonat. Mourbaukh är deras klara ledare. Kommer inte att slåss med karaktärerna om de inte börjar. Synnerligen slemma typer allihop.

STATS	Mourbaukh lvl 8 fighter	Anhang #1 lvl 6 fighter	Anhang #2 lvl 6 fighter	Anhang #3 lvl 6 rogue
Initiativ	+5 (improved)	+5 (improved)	+1	+3
AC	19 (halfplate)	16 (chain)	17 (scale)	17 (Dex +3)
Melee	+12/+6 Greataxe 2d6+4	+10/+4 Longsword 1d8+3	+8/+3 Battleaxe 1d8+3	+5 Longsword 1d8+1
Ranged	+9/+4 Comp longbow 1d8	+7/+2 Heavy crossbow 1d10	+7/+2 Shortbow 1d6	+7 Light crossbow 1d8
ST Fortitude	+8	+8	+7	+8
ST Reflex	+5	+3	+5	+8
ST Will	+3	+2	+3	+2
Hit points	64	47	49	37
Special	Två attacker	Två attacker	Två attacker	

**Rods of Immovability
(sid 14 i Äventyret)**

De är **rods of immobility** och fungerar på så sätt att om man trycker på knappen på staven så fastnar den där man håller den och fungerar som en pinne i en steg. Man behöver alltså inte hålla ena ändan av staven mot en fast yta utan det går att 'hänga' dem i luften.

Fjärde kapitlet, sid 11:

Ute i stallet visar stalldrängen spelarna till hästarna, påpekar än en gång att de måste lämna hästarna på värdshuset Kraxande Tuppen i Granby. Stalldrängen säger något om ett nytt gäng äventyrare som kom fram först i morse (gröna i ansiktet om Diccon har givit Mourbaukh och hans Anhang Pelennors Gudomliga Föda). Här kommer alltså in en hint om Mourbaukh.

Allmänt

Om spelarna lyckas med konststycket att göra så pass många uppehåll på vägen att det kan vara realistiskt att Mourbaukh faktiskt **kommer** före dem så kommer de att hitta förkolnande rester av människor vid den röda drakens håla. Alla dessa kommer att ha någon rest av rustning etc på sig och vara igenkännliga som män om man undersöker dem lite grann.