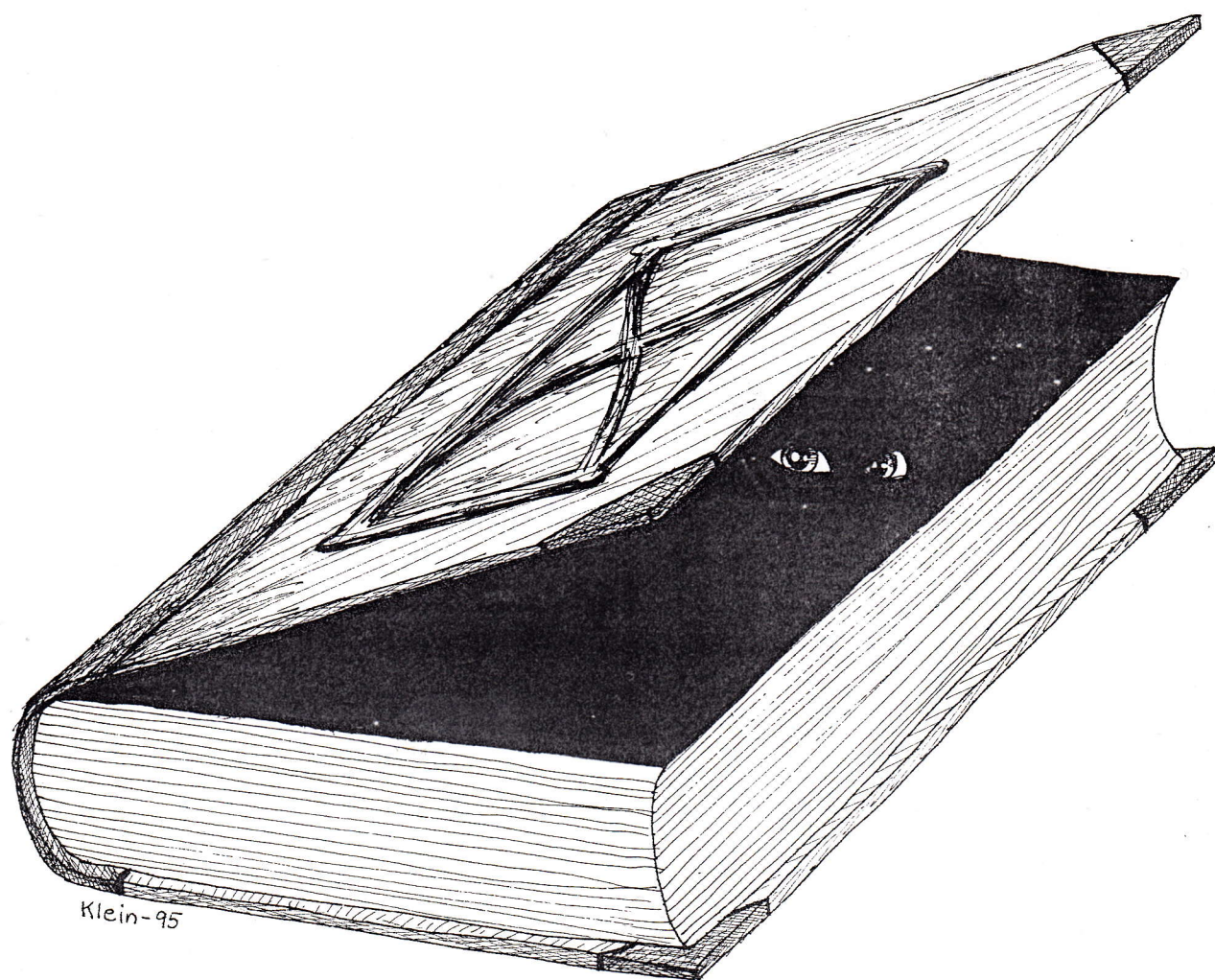


Vilse i pannkakan

Äventyr: Ingemar Ragnemalm och Fredrik Bonander

Teckningar: Roger Klein



Vilse i pannkakan

Scenario för Individuella AD&D-tävlingen på LinCon-95

Spelarnas introduktion:

Äventyret utspelar sig i Ruavo, ett alldeles väldigt typiskt AD&D-land.

Den gamle ärkemagikern **Dick von Dunkel**, som var mycket mäktig men inte speciellt populär, gick bort för tjugo år sedan i ett slaganfall. Detta ansågs allmänt vara en ganska bra händelse, eftersom han ofta lade sig i landets affärer och hade en fruktansvärt stor pension genom en gammal överenskommelse (som i grund och botten varit utpressning).

Den stora pensionen hade von Dunkel försäkrat sig om för att bekosta den långsiktiga och mycket dyra plan som han hållit på med. (Exakt vad denna plan gick ut på är dagens hjältar inte helt ense om.) Hans död lade vissa hinder i vägen för planen, men von Dunkel hade förutsett denna möjlighet, och gett sin medhjälpare Hugo instruktioner för att återuppväcka honom som en *lich*. Detta skedde, fast först flera år efter von Dunkels död.

När von Dunkel väl var tillbaka samlade han sina närmaste vänner för att fortsätta på planen. När han hade samlat tillräckliga styrkor var nästa problem att få fart på inkomsterna. Detta gjorde han genom att kräva kungen på sin pension igen (inklusive de missade 20 åren, retroktivt).

Tyvärr accepterade inte kungen von Dunkels krav, utan sände en armé – som von Dunkel och hans kamrater raskt tog hand om – och sedan ett litet gäng experter, till von Dunkels borg för att undanröja honom.

Expertgruppen var ganska imponerande. Den leddes av **Don Filip Al Flesco**, tjuvgilletts minst 300-kilos gudfader. Där fanns också **Erick Drakdräpare**, berömd paladin och kvinnotjusare, **Helige Holger**, överstepräst, samt en alvdam och en karl i höftskynke och fjäderskrud som ni inte kände till sedan innan.

Expertgruppen hade dock vänligheten att stövla rakt in i von Dunkels vakter och blev nedgjorda, men dök på något sätt upp igen ett par dagar senare, i von Dunkels källare, och massakrerade von Dunkel och alla hans följeslagare...

...utom er.

Tre personer, flygande på flygande mattor, kom undan massakern, nämligen magikerna **Hugo**, **Lenina** och **Crassius Clay**. Ni flög raka vägen till er andra bas, Sir Didricks borg, där **Sir Didrick** och **Jan Gardien** befann sig.

När äventyret börjar har ni just anlänt till borgen. Ni är samlade i Sir Didricks privata konferensrum, uppe i ett torn.

Spelledarens introduktion:

Detta äventyr har en sjätte huvudperson, som ligger i en låda som Hugo räddat med sig från von Dunkels borg. Det är en magisk bok som heter **Tidshanteraren**. Tidshanteraren kan förflytta sig och andra genom tiden. Denna bok, eller person, kommer att ha en ganska stor betydelse.

Expertgruppen som nämndes ovan var hjältarna i förra årets äventyr, Fem Myror Är Fler Än Fyra Elementarer. Efter detta äventyr är denna grupp rent ut sagt överutrustad med magiska saker, inklusive Staff Of Arnold (som Alva Rödstrumpa använder med glädje). Nedan kommer denna grupp att refereras till som GH (Gamla Hjältarna).

Straxt efter spelets början kommer GH att anfalla borgen. Spelarna skall fås att förstå att de inte har någon chans om de försöker slåss, och att det inte går att fly. Deras enda chans är Tidshanteraren.

Tidshanteraren kommer att förflytta dem två veckor bakåt i tiden. (???) Väl där har spelarna mycket stor handlingsfrihet. Detta ställer stora krav på din förmåga att improvisera, fast vi skall försöka hjälpa dig med de troligaste handlingarna. Följande varianter ser vi som rimliga:

- Hjältarna far till huvudstaden. Där kan de
 - 1) utföra ett attentat mot kungen. Detta kan lyckas om det förbereds väl.
 - 2) manipulera eller attackera personer ur GH, så att deras expedition aldrig kommer till stånd.
 - 3) manipulera kungen. (Mindre troligt, ganska meningslöst.)
- Hjältarna far till von Dunkels borg. Där kan de
 - 4) varna von Dunkel.
 - 5) anfalla GH. Detta är meningslöst om det inte sker långt i förväg - och hjältarna vet inte när det är för sent eller ej.
 - 6) smyg in i lönndom för att interferera på slutet,
- Hjältarna åker till Mallorca, dvs de fejar ur och anser hela problemet olösligt. Om detta händer har spelarna fullkomligt missförstått sina personligheter! Lutar de ditåt, så försök ta dem ur det.

Här följer nu en skiss på möjlig utveckling i varje fall:

- 1) Hjältarna far till huvudstaden för att göra ett attentat mot kungen.

Kungen är välbevakad, medveten om Von Dunkels hot och ultimatum. Om ett attentat skall lyckas måste spelarna förbereda det väl. Ett bra drag är att få ner bevakningen. Hovtrollkarlarna kan skrämmas bort - de är rädda för von Dunkel!

Om attentatet lyckas, så måste det följas upp. En ny regent skall utses. Sir Didrik kan givetvis stiga fram som pretendent. I alla händelser

Om attentatet genomförs innan GH farit så kommer expeditionen att utebli eller försenas. GROVA PARADOXER.

Om attentatet görs efter att GH farit så blir det ingen paradox, men von Dunkel kommer inte att räddas.

Om attentatet misslyckas blir det en liten paradox - det påverkar troligen GH i deras expedition, och kan förhindra den helt. Ett attentat som misslyckas med snäv marginal skulle kunna få kungen att ge med sig. Ingen expedition - GROV PARADOX.

- 2) Hjältarna far till huvudstaden för att påverka hjältarna.

Det är fullt möjligt att någon av GH kan påverkas att inte fara. Helige Holger och Erick Drakdräpare går att nå.

Dock resulterar detta i första hand i paradoxer av olika grad. Hjältarna har sett vilka fem som for, så om någon uteblir eller ersätts så har vi en paradox.

- 3) Hjältarna far till huvudstaden för att påverka kungen.

Det är stor risk att hjältarna blir identifierade som von Dunkels assistenter, i synnerhet av hovmagikerna. Stor risk för paradoxer.

- 4) Hjältarna far till von Dunkel för att varna honom.

Om detta sker öppet blir resultatet en paradox. Om von Dunkel bara förbereder sig för GH's återuppsykande, och därmed vinner, så har vi en stor paradox.

- 5) Hjältarna anfaller GH.

Att anfalla GH samma dag som den stora striden är totalt meningslöst. Paradoxer är garanterade, risken är stor att någon eller alla hjältar stryker med, och det ändrar ingenting - GH kommer tillbaka på samma sätt som förut. Om anfallet sker före GHs läger i skogen dagen före striden, så är det innan GH aktiverat sin kristallkula, men detta vet inte hjältarna!

6) Hjältarna smyger in för att interferera på slutet.

Att varna von Dunkel i hemlighet kan gå, om man är försiktig. (Se den perfekta lösningen.) Det kräver dock att man kan resonera med den dominante von Dunkel och övertyga honom om att stora offer är nödvändiga. Att ingripa när GH anfaller von Dunkel, däremot, kan rädda von Dunkel, men ger paradoxer och ger en stor risk att hjältarna stryker med.

Spelarna och Tiden

Tiden är det centrala i detta äventyr. Vad spelarna än gör, så länge de inte åker till Mallorca, är risken mycket stor att tidsparadoxer uppstår, motsägelser är man gör någonting som omöjliggör det som skall hända - och som redan har hänt i spelarnas tidsskala.

Håll i dig, för nu blir det flummigt!

Det finns många sätt att hantera tidsparadoxer. I "Tillbaka till framtiden" finns två varianter: parallella tidsaxlar och "toningar", där osannolika personer/företeelser blir allt svagare och blekare ju mindre sannolika de är. I viss mån finns också tolkningen att händelser påverkar framtiden, och därmed också nutiden, rekursivt, så att om du åker tillbaka och gör en sak som påverkar framtiden, så ändras dina minnen och allt som hänt dig. I vissa SF-böcker är paradoxer inte möjliga - en "tidskraft" gör att man helt enkelt inte kan göra något som leder till en paradox.

I detta äventyr har vi en annan modell. När paradoxer inträffar, när nånting händer som gör den redan skrivna framtiden otrolig eller omöjlig, så händer det lika fullt, men det blir **skador** i tiden som framkallar andra fel, anakronismer, tokigheter. Det som händer händer, och slår inte tillbaka genom att ändra tidsresenärernas förflutna, men det ger **sidoeffekter**.

Detta är kanske inte den mest realistiska tolkningen, men den kan bli ganska rolig. Så snart som smärre paradoxer uppstått så kan du stoppa in lite små "fel", inga stora saker, men stora nog för att spelarna skall tycka att det är lite egendomligt. Efter hand kan man ta i mer och mer, ända till den stora finalen... då tiden rasar samman. Mer om detta senare.

Vi skiljer på **små paradoxer** och **stora paradoxer**. En liten paradox är att påverka någon så att det *kan* ändra framtiden på ett paradoxalt sätt, men inte alls *måste* göra det. Att åka tillbaka i tiden och umgås med människor på ett vardagligt sätt är en liten paradox - mycket liten. En handelsmans liv ändras inte mycket av att få en kund till, men lite mer om kunden har ovanliga önskemål eller beter sig konstigt. Om spelarna träffar någon ur GH-gruppen är det en större paradox, då det kan påverka dennes beteende senare, när det spelar roll spelarnas egna upplevelser. Att påverka en GH-person så att denne inte kommer med i gruppen som far (genom våld eller list) är en större paradox, då hjältarna redan sett den personen komma dit i framtiden. Att träffa sig själv är också en ganska stor paradox, som också bryter mot ens minnen. Om någonting händer som direkt omöjliggör den framtid som förde hjältarna tillbaka i tiden, så är det en *stor* paradox.

Hjältarna, och även Tidshanteraren, vet ingenting om detta. De får ha vilka teorier de vill om vad som händer när man ändrar tiden. Tycker spelarna att du går för långt med anakronismer och tokigheter, så tag stöd hos Tidshanteraren och låt den komma med diverse mer eller mindre bra "gissningar" om vad som händer.

Det är omöjligt för oss att förutsäga alla paradoxer spelarna kommer att skapa, så du kan komma att behöva improvisera en hel del. Fast... vi kanske skall åka fram i tiden och se efter?

Den perfekta lösningen

Det finns kanske ingen "perfekt lösning" på äventyret, men det finns en lösning som är den bästa vi ser. Dina spelare kommer troligen inte att gör så här, men om de gör det så är det väl synd att hindra dem?

Recept: Tag er in i von Dunkels borg i lönndom. Hitta von Dunkel ensam. Förklara att han kommer att dö (igen!) om han inte gör som ni säger. Någon tar von Dunkels plats, maskerad till von Dunkel. (Detta är ett rent självmordsuppdrag. Det är egentligen bara Hugo som borde ställa upp på det, eller nån som inte alls förstår vad det gäller.) Von Dunkel och hjältarna gömmer sig avsides medan GH går rakt igenom hela försvaret. Därefter drar de sig undan, med så mycket guld och prylar de kan, och börjar fundera på revanschen...

Poängen är att detta kan göras så att ingenting egentligen ändras, utom det att det inte är von Dunkel som dödas. Resten av handlingen flyter på, hjältarna kommer att tro att von Dunkel är död, och de kommer att angripas i borgen precis som i början av äventyret.

Dock finns det en hake. Om ersättaren för von Dunkel är för dålig, och faller på första salvan, så kommer GH att rusa upp i borgen och döda hjältarnas "gamla" former innan de hinner fly. Von Dunkel hade Minor Gloe Of Invulnerability och en del annat. Om man bara ställer upp en orch så faller han direkt, GH röjer, dödar hjältarnas "gamla upplagor" och skapar en Stor Paradox.

Det finns ännu ett sätt att "lyckas": Hitta på ett sätt att reda upp tiden efter en stor paradox, och övertyga Kronos om att det är en bra idé. Se nedan, Tidens ände".

Tidshanteraren

Tidshanteraren är en bok, och en person på samma gång. Inledningsvis ligger den i en låda som Hugo förvaltar åt von Dunkel. Von Dunkel brukar ibland rådfråga högre makter om vad han bör göra med mäktiga magiska saker, och i just detta fall rådde de honom att inte stoppa den i sin säkra skattkammare, utan låta Hugo ta hand om den. För säkerhets skull lade han den i en låda som det står "Får inte öppnas utom i yttersta nödfall" och andra varningstexter på.

Tidshanteraren är en liten bok, ganska tjock, i A5-format ungefär. När man öppnar den hittar man inga sidor, utan ser en liten, decimeterhög människoliknande gestalt. Innan man använt Tidshanteraren för tidsresor första gången är gestalten ungdomlig, och har ett pojktigt beteende. Den skryter gärna med vad den kan, och är mycket entusiastisk.

Efter tidshoppet är den lilla gestalten förändrad. Den är tröttare, bekymrad, och har blivit osäker på om tidsresor var en sån bra idé. Den är mycket ovillig att ge sig in på fler tidshopp.

Allt eftersom spelet går blir figuren snabbt äldre. Varje paradox gör den äldre. Den blir också vresigare, skyller allting på hjältarna och beklagar sig. Den kan göra diverse gissningar gällande effekterna av hjältarnas handlingar, men den vet ingenting säkert.

Om tiden till slut kollapsar (vilket den gör efter någon riktigt stor paradox) så ser gestalten ut som en skröplig gubbe som är uppenbart döende och knappast kan kommunicera alls.

Tidsdefekter, anakronismer och andra felaktigheter

När paradoxer uppstår så är det dags för dig att stoppa in diverse roliga effekter. Så snart någon paradox alls har hänt kan du stoppa in dem då och då efter behag, men i synnerhet skall de hända straxt efter någon paradox har inträffat.

Du får gärna hitta på egna, men vi har ett antal förslag på saker som kan hända. Tag till vad du känner för, som ger en bra historia och som du tror passar dina spelare. Effekterna är små i början, men kan tillta om inte spelarna håller igen (och varför skulle de det?)

Små defekter:

- Hjältarna hör konstiga ljud. De hör någon säga saker de sagt för en stund sen, eller röster från folk/varelser som inte är där längre. Säg inte detta rent ut, utan viska fram vad de hör. (Denna effekt kan förekomma flera gånger, svaga ljud först, starkare senare.)
- En hjälte som berörs av en paradox ser i syne (En skär elefant? Sin döda farmor?) Hjälten i fråga bör vara någon vars minnen inte stämmer med framtiden. Till exempel, om hjältarna träffar Hugo i "gamla upplagan" så kan "nya" Hugo se i syne straxt efteråt.
- Grupp med orcher i soldat- eller polisuniform dyker upp. De har god disciplin och beter sig i stort sett som vanliga soldater/poliser. Detta är konstigt då orcher är fientligt inställda till Ruavo och inte skulle få jobb som poliser där.
- En grupp stenåldersmänniskor gör upp läger. (Detta kan hända i stad eller på landet som du behagar.)
- Glödlampor, gatljus mm förekommer.
- Småsaker förflyttar sig genom tiden. Om spelarna äter eller dricker kan tallriken/glaset plötsligt vara fullt igen, eller tomt innan man ätit/druckit ur. En sak man flyttat på flyttar sig tillbaka. Nånting som var sönder blir helt igen. En eld(ett ljus brinner baklänges.
- En dinosaur spankulerar förbi. (Dinosaurer finns i denna värld bara i isolerade platser och inte mitt i civiliserade områden.)
- Någon hittar en egendomlig sak i packningen. (Godtycklig modern pryl, t.ex. miniräknare, ficklampa...) Tyvärr vet ingen hur man använder den.

Stora defekter:

- Hjältarna får syn på sig själva, som gör nånting som de gjort straxt innan, eller troligen kommer att göra. Detta är ett litet fel - de ser genom tiden för ett ögonblick. Synen försvinner mycket snart, och de kan inte interagera med gruppen.
- Personer ändrar ålder, blir äldre eller yngre. Effekte kan försvinna efter en stund (om det är opraktiskt).
- De träffar en orch med mobiltelefon.
- Jan Gardiens arquebus byts ut mot en Uzi. (För en kort stund eller permanent beroende på hur du vill ha det.)
- Tiden går lokalt baklänges. Vissa personer pratar baklänges, och förstår inte vad hjältarna säger. De ser en person som sitter bakochfram på sin häst. (Orsak: hästen rör sig baklänges i tiden. "Varför sitter min herre på hästen bakochfram?" "Du kan väl inte veta åt vilket håll jag skall rida." – varpå han rider, och hästen går baklänges.)
- Ett flygplan flyger förbi.

- En av hjältarna förflyttas för en kort stund till ett parallellt universum. (Vilket? Nåt du känner för - fast överdriv inte.)

- Hjältarna är plötsligt två av varje. Detta sker med full möjlighet att interagera. Efter en stund försvinner kopiorna. Om de har utbytt saker kan de vara kvar på den som fick dem - om du vill. Spelarna vet givetvis inte att kopiorna kommer att försvinna, eller ens vem som är kopia eller original.

Kollaps (se nedan):

- Ett par dinosaurer med solglasögon och gigantisk bergsprängare spankulerar förbi, på väg till playan.
- Tjugo kopior av von Dunkel dyker upp.
- Trettio kopior av Alva Rödstrumpa, med två Staff of Arnold var, dyker upp.
- Samtliga kungar som någonsin regerat landet, och en del som inte ännu gjort det, har gemensam konferens eller parad.
- Någon ritar läskreklam på himlen.
- Enterprise kommer flygande, och beamar ner en "security officer" (som är en orch).
- Elefanten Sune dyker upp och frågar efter vägen till förra scenariot.
- Stålmannen kommer flygande.
- Fem jättemyror (ja, kanske fyra myror och en nyckelpiga) traskar förbi.
- De får syn på restaurangen vid slutet av universum

Tidens ände

När en stor paradox inträffat, och du brassat på med så mycket anakronismer att scenariot inte längre fungerar (eller det börjar närma sig slutet på speltiden) så kollapsar tiden. Detta är ett troligt slut, även om det går att undvika om man lyckas få till nånting i stil med "den perfekta lösningen".

OBS! Innan kollapsen bör du se till att spelarna förstår att det är just tiden det är fel på, och de bör ha en chans att gissa hur de orsakat det. Använd gärna Tidshantraren för att hjälpa dem på traven. Spelarna skall inte bara tycka att du flippar ur totalt. De skall förstå att du inte bara larvar dig.

När detta händer inträffar en massa anakronismer på en gång. Allting blir ett enda kaos av verklighet och överklighet, allting finns och finns inte... Du kan beskriva detta genom att beskriva en massa tokigheter, tidsfel och anakronismer i snabb följd.

Ett kraftigt brak, som en åskknall, dånar, och plötsligt stannar allting. Världen är ett stelnat töcken runt hjältarna. Uppifrån kommer en enorm skepnad. Det är Kronos, tidens gud.

– Vad håller ni på med egentligen? Ni har ju rört till tiden fullkomligt! Nu måste jag rätta till alltihopa. Vad har ni att säga till ert försvar?

Kronos kommer att lyssna på hjältarnas ursäkter och förslag på lösning. Hans primära förslag är att utplåna hjältarna och städa upp tiden utan dem i den. Spelarna kan nu argumentera för andra lösningar.

Observera att Kronos är *helt ointresserad* av ursäkter och moral. Allt han vill ha är en lösning som gör att han inte får så mycket besvär med att reda upp alltihop och få tiden att fungera igen.

Kronos kommer att särbehandla Gardien. Han riskerar inte att utplånas, han riskerar bara att skickas hem till "Pappa" (kaosguden).

När debatten inte går framåt längre (enligt din bedömning) så går Kronos till doms. Exempel på domar:

- Om spelarna har riktigt bra idéer: Följ något bra förslag från spelarna.
- Om spelarna är för trevliga för att utplåna, men inte har några bra lösningar: Flytta spelarna ur vägen, till Mallorca till exempel. Spelet slutar med hjältarna sittande i sanden, lungt och skönt... men inte riktigt nöjda.
- Om spelarna har en massa kul idéer om tiden och dess användning, men ingen riktigt övertygande lösning: Gör spelarna till Kronos assistenter. Till att börja med får de var sin tidskvast att sopa upp borttappade sekunder med, med löfte om befordran... senare...
- Om spelarna inte är speciellt smarta eller trevliga, och kanske kräver en ny chans: Flytta spelarna tillbaka till utgångspunkten, men utan Tidshanteraren. Det är kört. Bryt - det finns inte mycket skäl att gå igenom den slutliga slakten.
- Om spelarna bara är korkade: Utplåna spelarna. Spelarna försvinner och har uppenbarligen misslyckats ganska totalt. (Detta behöver inte nödvändigtvis betyda att spelarna spelat dåligt! Om de blir utplånade för att de rollspelat bra, så skall det inte hållas emot dem!)

Klart för start!

Början av äventyret låter sig beskrivas i lite detalj. Tyvärr måste vi dock snart lämna den här detaljnivån, men låt oss börja!

Hugo, Lenina och Crassius har kommit flygande till borgen. Ni flög förbi vakterna för att anmäla er, och flög sen direkt till Sir Didriks privata sammanträdesrum i tornet.

Rummet är högst upp i ett medelhögt torn mitt i borgen. Det är inte fullt så högt som de riktig utkikstornen, men har ändå en fantastisk utsikt över omgivningarna. Tyvärr är omgivningarna mest skog och igenväxta åkrar.

Ni har inte mer än rullat ihop mattorna och rättat till klädseln innan era kamrater Sir Didrik och Jan Gardien kommer upp.

Nu är det upp till spelarna att helt kort fundera på vad de skall göra. De är fem någorlunda häftiga hjältar, och har ett par dussin soldater och några tjänare, mest nollor.

Efter en stund (hur länge beror på om spelarna har nåt att säga eller inte) så kommer ett bud från vakten om att fem personer står utanför portarna. Det är GH som kommit.

En kraftfull stämma ropar utifrån.

– Hallå där inne! Det är Don Filip Al Flesco som talar! Vi har tagit kål på eran chef, Von Dunkel, och nu tänkte vi göra klart jobbet och ta kål på er också!

Svar?

– Ja, det är ingen idé att ni krånglar! Det vore så synd att riva ner hela den här lilla borgen ni har, så det vore mer praktiskt om ni kommer ut, men om ni inte kommer så river vi hela bygget.

Svar?

– Sluta leta utgångar nu! Det finns ingen väg att fly, det har vi redan kollat. Försök inte flyga heller, det är ingen idé! Alva vill mycket gärna öva prickskytte på er, men det vore synd på det fina hantverket i era mattor!

Om spelarna inte gör nåt så hör de snart en serie explosioner. Tittar de ut ser de att det har sprängts tre stora hål i yttermuren. Hela borgen skakar i sina grundvalar och börjar rämna. Hjältarna känner att tornet börjar luta. In genom yttermuren stormar Erick Drakdräpare med Helige Holger hack i häl. Erick faller vakter runt omkring sig (med sitt Holy Sword från förra äventyret) medan Holger konverterar en per runda till sin religion (med en magisk artefakt från förra äventyret). Under tiden bombar Alva mot murarna med sin Staff Of Arnold, från ett gömställe, och Umullu, också gömd, är extra eldunderstödd. Borgens försvar försvinner snabbt!

Om spelarna anfaller Don Filip så blir han osynlig, och anfallet börjar genast, enligt ovan.

Givetvis diskuterar spelarna vad de skall göra. Någonstans i denna veva bör Hugo ta fram lådan han inte får öppna, och öppnar den, hittar Tidshanteraren, och öppnar även denna.

I lådan ligger en läderbunden bok. Den är knappast sliten alls, men lädret ser ändå gammalt och torrt ut. På framsidan står texten "Tidshanteraren".

Öppnar de den? Javisst!

Det visar sig att boken inte är någon bok! Den har inga sidor, bara ett uppslag. I uppslaget sitter en en decimeter hög människoliknande varelse.

– Hejsan! Vad kul att nån äntligen öppnade boken! Skall vi göra nåt skojs? Ändra världshistorien? Inga problem! Det fixar Tidshanteraren! Det är jag! Ta-da!

Tidshanteraren är här i sin ursprungliga, ungdomliga form, busig, nyfiken, pigg och glad. Den vill inget hellre än att höra att den skall flytta folk i tiden. Dock, vad de än ber om kommer den bara att flytta hela gänget en bit tillbaka i tiden. (Känner du dig mogen att låta dem göra mer så låt gå, men risken är mycket stor att äventyret flippar ut alldeles för snabbt, och blir ohanterligt.)

När de väl bestämt sig för att fara, så kolla vad de tar med sig. Jäkta dem lite med den rasande borgen, men inte mer än att de skall klara det.

– Resande med tidsexpressen, tag plats! Nu bär det av till nya djärva mål – åter till en tid där vi varit förr! Jahoo!

Gröna dimmor sprider sig runt Tidshanteraren och omsluter er allihop. Luften fylls av ett tjatter av röster och ni ser er själva i hundratals upplagor, när hela verkligheten stelnar och försvinner i ett grönt töcken.

Efter vad som känns som en ovanligt lång sekund skingrar sig dimmorna, och ni ser sammanträdesrummet igen. Dock är det inte längre på väg att rasa, utan ser helt och snyggt ut, precis som vanligt.

Tidshanteraren har slagit igen. Om de öppnar Tidshanteraren igen och frågar var de är så möter de en trött, grubblande och bekymrad Tidshanterare. Han talar om att det är två veckor tillbaka i tiden, men att han inte har lust eller tid att prata just nu. Om de pressar honom så talar han om att han inte är säker på att det var en så bra idé att åka i tiden, och att han måste fundera på saken.

Sir Didrick kommer på att han var på besök i Von Dunkels borg vid den här tidpunkten, men att han kommer hem på kvällen. Jan Garnier var ute på vift nånstans, och kom hem morgonen efter. I slottet finns nu bara tjugo soldater och fem tjänare.

Från den här punkten är allting upp till spelarna. Förhoppningsvis har de med sig sina flygande mattor så de kan resa snabbt. Om inte måste de skaffa hästar för att komma fram snabbt nog för att åstadkomma nånting – men var kan de skaffa hästar utan att åstadkomma mindre paradoxer? Om de tar hästar ur sitt stall kommer den "dåtida" Sir Didrik att sätta efter dem och anklaga dem för häststöld.

Not: Om hjältarna tipsar sina dåtida alter ego om att de skall ta med sig mattorna (eller nåt annat meddelande) så kommer *inte* deras meddelande att påverka dem rekursivt, men det är en paradox, och läge för lite hallucinationer etc.

Platser av intresse

De flesta platserna kan inte få mer än lite vägledande kommentarer. Improvisera detaljer efter behov. (Tyvärr, vi kan inte göra detaljerade kartor på tre slott och en hel stad för ett scenario där spelarna troligen bara besöker några få av dem.)

Sir Didricks borg

Sir Didricks borg ligger byggd mot en bergssida. Det är i första hand en försvarsanläggning, byggd i dåtida gränstrakter för länge sedan. Dess yttre mur bildar en halvcirkel, med ett antal små torn. Huvudbyggnaden är byggd direkt mot berget. Två höga och smala utkikstorn flankerar det lite mer bastanta mitt-tornet, i vars bas huvudporten till byggnaden finns.

Anläggningen gräver sig inte in i berget mer än i mycket blygsam skala. Den som byggde borgen har inte grävt några kända flykttunnlar.

Huvudstaden

Ruavos huvudstad är en riktig metropol, med över hundra tusen invånare, plus tätbefolkad landsbygd runt omkring.

Var är gamla upplagan av de gamla hjältarna?

Don Filip: I tjuvgillet. Alla vet vem han är, så han är lätt att hitta, men ändå praktiskt taget oåtkomlig. Han bor i mitten av ett stort kvarter - i själva verket tre gånger tre kvarter som han köpt upp - som han byggt om till tjuvgillet bas och, i mitten, hans eget hem. Alla dörrar är dubbel dörrar (så han kommer genom dem). Han har alltid ett par livvakter med sig - ofta någon gömd i skuggorna nånstans.

Alva: Finns inte i staden, utan ute på landsbygden nånstans. Hjältarna kan möjligen träffa på henne om de gör nånting som gör henne nyfiken. Hon känner inte till Don Filip expedition - de kommer att möta henne på vägen!

Helige Holger: I sitt tempel. Välbevakad.

Eric Drakdräpare: I sin lyxvilla, omgiven av tjänare och beundrarinnor.

Umully: På väg till staden, kommer att komma till Don Filip när det är dags för avfärd, och sover i hans trädgård (svåråtkomlig).

OBS: Hur svåråtkomliga de är låter du lämpligtvis bero på hur lång tid som gått. Är det dags att avrunda så kan du låta dem komma åt en av de gamla hjältarna, så vi får till en rejäl paradox.

Tjuvgillet - Al Flescós Ekonomiska Institut

Al Flescós Ekonomiska Institut - som även innefattar tjuvgillet som en liten del - är en av stadens största byggnader, nio kvarter som Don Filip köpt upp och byggt ihop. Alla dörrar i institutet är dubbla så att den enorme Don Filip kan passera genom dem utan hinder.

Don Filip är här för det mesta, när han inte är i universitetet eller på besök hos kungen. Bevakningen är mycket god. Don Filip litar inte på någon, allra minst främlingar. Han vet att det finns många som vill ta hans plats och hans pengar, och tar inga risker i onödan.

Ruavo-universitetet

Universitetet är en stor byggnad, i vilken det finns ett stort universitet, ett stor föreläsningssal och några institutioner, som var och en helt enkelt består av en mindre samlingssal för varje, där mästarna instruerar sina närmaste lärjungar.

Don Filip är här minst varannan dag, föreläser i ekonomi och deltar i diskussioner i historia och filosofi. Han förestår själv ekonomiska institutionen.

Stålblågråbrödra-ordens tempel

Detta tempel är en rund, grå byggnad som är välhållen men ser mycket tråkig ut. Här finns ett tjugotal präster, ett trettiotal lärjungar, och under sammankomster mängder av församlingsmedlemmar. (Denna religion är ganska stor, men långt från den enda i Ruavo.)

Helige Holger är överstepräst, och syns ofta till här, oftast spåkande sig eller diskuterande med församlingsmedlemmar.

Paladinordens palats

Paladinordens palats ligger nära Stålblågråbrödra-ordens tempel, där paladinerna får en del av sin andliga skolning. I anslutning till palatset finns flera träningsområden

På dagarna är Eric Drakdräpare här och tränar eller instruerar noviser (vilket mest går ut på att förklara för dem vilka odugliga mesar de är).

Eric Drakdräpares villa

Eric Drakdräpares villa ligger på en liten höjd, med utsikt över Paladinordens palats och Stålblågråbrödra-ordens tempel. Det är en ganska stor och tjusig villa. Eric sover oftast här - nästan aldrig ensam - men det är inte helt sällan som han tar sig natthärbärge någon annan stans i samband med en "erövring".

Kungliga magiakademin

Magiakademin är den största sammanslutningen av magiker i Ruavo. Den har officiellt kungens beskydd, men sköter sig i hög grad själv. De flesta hovmagiker kommer härifrån. Här hade en gång Von Dunkel stort inflytande. Dagen ärkemagiker har stor respekt för den gamle ärkemagikern och vill inte gå i hans väg ens på kungens order. De håller sig strikt neutrala om de kan.

Häxklubben

Häxklubben är de kvinnliga magikernas organisation. De motarbetas av magiakademin och kommer inte i fråga för kunglig tjänst, men är i övrigt accepterade och respekterade. Deras hus ligger i huvudstadens förorter.

Häxorna är potentiella motståndare till kungen och magiakademin, men inte officiellt emot dem.

Personeliminerasällskapet

Personeliminerasällskapet är stadens enda kända mördargille. Don Filip har slängt ut alla med tendenser åt detta håll ur tjuvgillet, och motarbetar dem aktivt. Personeliminerasällskapet är litet och i själva verket fullkomligt inkompetent, men åtar sig gärna uppdrag mot furstlig betalning - fast helst inte mot Don Filip. Chansen att de lyckas är dock minimal. Om hjältarna lejer dem för att mörda någon av GH, så kommer de skändligen att misslyckas.

Kungliga slottet

Kungliga slottet ligger mitt i huvudstaden. Det ser ut som Kungliga Slottet i Stockholm ungefär, en stor fyrkantig byggnad i flera våningar, fast med lite mer torn. Gott om vakter, tjänstefolk, adelsmän, adelsdamer, underhållare...

Von Dunkels borg

Von Dunkels borg ligger intill ett stup ner mot en sjö. Borgen är kvadratisk med ett torn i varje hörn, samt en huvudbyggnad i 7 våningar plus källare, samt grottor under källaren där von Dunkel, beholdern Bollen samt de fem drakarna bor.

Hjältarna vet - och du skall påminna dem om det - att det är stenhård bevakning. Von Dunkel väntar sig en attack till, och är fullt medveten om att det kan bli en attack med mäktiga äventyrare (vilket det ju också kommer att bli, eller som hjältarna tycker, som det ju varit). Det finns orcher på vakt, och luftelementaren och drakarna har täta patrulleringar runt omgivningarna.

Om det kommer oväntade besökare så är det första antagandet att det kan vara en krigslist. Även om en person ser bekant ut så kan det ju vara en illusion - speciellt om man vet att den personen råkar vara någon annan stans!

Slutsatsen är att det blir en hel del krångel om hjältarna bara kommer och knackar på. Det blir full beredskap, och hjältarna blir muddrade, förhörda och hårt bevakade. Dessutom kommer diverse mindre paradoxer som ett brev på posten, speciellt när en hjälte ser eller träffar sig själv.

Von Dunkel kommer att hålla sig utom synhåll tills först vakterna och sedan ett par av de mer betydande personerna (trollkarlarna och/eller Bollen) är övertygade om att hjältarna talar sanning och är vad de säger att de är.

När väl von Dunkel träffar dem blir han orolig över de paradoxer som de orsakar. Han har inte någon patentlösning på vad som skall göras - det skall spelarna bestämma.

APPENDIX 1: SKÅPMAT

Gamla hjältarna (före förra äventyret):

Följande stats är vad hjältarna hade när de kom till Von Dunkels borg. I hemmiljö har de ofta sämre rustning.

Umullu N'Grunko

MU 11, 51 hp, AC4, THACO 17, skada 1d6, Save/spell 8.

Magikern med höftskynke, fjäderskrud och formlerna tatuerade på kroppen.

2*Magic Missile, Web, Mirror Image, 2*Fireball, 2*Lightning bolt, Dig, Ice storm, Fire shield och lite annat som inte spelar så stor roll.

Alva Rödstrumpa

F9/MU9, 45 hp, AC-8, THACO 6, skada 1d8+6, Save/spell 11.

Kvinno- och alvförkämpe mot strömmen.

Burning Hands, Gaze Reflection, Blindness, Fool's Gold, 2*Lightning Bolt, Vampiric Touch, Ice Storm, Domination och lite annat som inte spelar så stor roll.

Don Filip Al Flesco

T14, 78 hp, AC3, THACO 11, skada 1d10+4, Save/spell 9.

Tjuvgilletts 300-kilos gudfader. Han många underhuggare och medhjälpare.

Backstab * 5, Hear noise: 75%, Climb walls: 95%, Read languages: 95%

Don Filip har "Andra Chansens Kristallkula" i ett band om halsen. Detta är den magiska sak som kommer att rädda dem i förra äventyret. Att ta ifrån honom den är en stor paradox!

Erick Drakdräpare

P11, 96 hp, AC-4, THACO 4, skada 1d8+9, Save/spell 8.

Den egofixerade paladinen och kvinnotjusaren

Warhorse "Slaypner", AC: 5, Hp: 37

Bless, Cure Light Wounds

Helige Holger

C9/T9, 63 hp, AC-5, THACO 14, skada 1d8+2, Save/spell 11.

Överstepräst, fd tjuv, kleptoman

Detect magic, Detect poison, Detect snares and pits, 2* CLW, Light, Speak with animals, Slow poison, Augury, Detect charm, Find traps, Know alignment, Hold animal, Create food&water, Continual light, 2*CSW, Neutralize poison, Divination, True seeing

Pick pocket:	175%	Open locks:	55%	Loc/rem traps:	30%
Move silent:	60%	Hide in shadows:	35%	Hear noise:	45%
Climb walls:	60%	Read languages:	10%	Backstab:	*4
Ring of regeneration (mm)					

Intressanta vänner

Dick von Dunkel, lich, MU level 20

Hit points: 78

Armor class: -6

Move: 6" (12" med boots of speed - normalt)

HD 15

Dam: 1d10+drain

Def: +1 magiska vapen krävs

Von Dunkel är en ganska färsk lich, vilket innebär att han ser ganska mänsklig ut, bara skrumpnad och intorkad.

Ring of protection +4

Boots of speed

Ring of elemental command

Wand of lightning

Dick's Robe of Invulnerability: ger permanent *Minor Globe of Invulnerability*

Dick's Evil Amulet:

- Animate dead 7/week

- Add 1 to int

- Prot +2 when worn

- Heal 1/dag (förbrukad redan, på skadade drakar/assistenter?)

- Regeneration 2hp/turn (över 0)

- Touch of possessor kills green plants

- Meteor swarm 1/dag (utomhus???)

Inlästa trollformler: (5-5-5-5-4-3-3-2)

* = Trollformel som vi anser att är av intresse för honom att lägga i strid

1:	Infravision	*Disintegrate
Alarm	*Blink	*Flesh to stone
Alarm	4:	True seeing
Detect magic	*Fire shield	7:
*Magic missile	Wizard eye	Control undead
Read magic	Confusion	Phase door
2:	Ice storm	Reverse gravity
*Detect invisibility	*Monster summoning II	8:
Know alignment	5:	Permanency
Magic mouth	Animate dead	*Power word: Blind
*Mirror image	Cloudkill	Sink
*Web	Conjure elemental	9:
3:	*Cone of cold	Foresight
*Hold person	Telekinesis	*Bigby's Crushing Hand
*Haste	6:	
*Fireball	*Globe of invulnerability	

Bollen, Beholder

Hit points: 75

Armor class: 0/2/7

Move: 3"

HD 15

Damage 2d4

Def: Anti-Magic Ray

Bollen är Dick von Dunkels allierade. Han ligger mest nere i sitt runda rum och myser. Han har en kobold som tjänare. Han är dock ganska fäst vid kobolden och vill inte gärna att den dör.

Eyes:

- 1) Charm person spell
- 2) Charm monster spell
- 3) Sleep spell
- 4) Telekinesis, 2500 GP weight

- 5) Flesh-stone ray 3" range
- 6) Disintegrante ray 2" range
- 7) Fear (as a wand)
- 8) Slow spell
- 9) Cause serious wounds spell
- 10) Death ray (4" range)
- 11) Anti-magic ray (14" range)

Monsterlista (från gamla äventyret)

Diverse kamrater som finns i och runt von Dunkels borg.

30 orcher: AC 6, THAC0 19, hp 7, skada 1d8.

Vit drake "Shilling blanco": AC 1, THAC0 9, hp 55, skada 1d6/1d6/2d8, blås 4d6+4.

Svart drake "Esso": AC 1, THAC0 9, hp 60, skada 1d6/1d6/3d6, blås 8d4+4.

Grön drake "Schlaug": AC 0, THAC0 7, hp 65, skada 1d8/1d8/2d10, blås 8d6+4.

Blå drake "Kilovolt": AC 0, THAC0 8, hp 70, skada 1d8/1d8/3d8, blås 8d8+4.

Röd drake "Pepperoni": AC -3, THAC0 7, hp 65, skada 1d10/1d10/3d10, blås 8d10+4.

Alla drakar utom den vita har en Magic Missile inläst, som de lägger under första inflygningen (4 missiler per styck för 1d4+1 i skada).

Stenjätte "Hard rock": AC 0, THAC0 9, hp 60, skada (kastar sten) 3d10 (närstrid) 3d6.

Frostjätte "Cool man": AC 4, THAC0 8, hp 70, skada (kastar sten) 2d10 (närstrid) 4d6.

Eldjätte "Hot stuff": AC 3, THAC0 7, hp 80, skada (kastar sten) 2d10 (närstrid) 5d6.

Stormjätte "Tornado": AC 1, THAC0 7, hp 85, skada (närstrid) 7d6.

Luftelementar: AC 2, THAC0 7, hp 80, skada 2d10.

Jordelementar: AC 2, THAC0 7, hp 80, skada 4d8.

Eldelementar: AC2, THAC0 7, hp 80, skada 3d8.

Vattenelementar: AC 2, THAC0 7, hp 80, skada 5d6.

Beholder "Bollen": AC 0/2/7, THAC0 strunt samma, hp 75, skada strunt samma.
Använder diverse trevliga blickar.

3 Trollkarlar: Level 10, AC 5, THACO 17, hp 27, 45, 57, lägger Magic Missiles, Fire Balls, Lightning Balls i tillräcklig mängd. (Dvs detta är Hugo, Lenina och Crassus.)

Von Dunkels borg:

Detta är beskrivningen från förra äventyret:

Porthus: Bevakat av de fyra jättarna (eller vad som är kvar av dem). Över porten finns en skylt med texten "BEORÄFOS".

4 torn: En elementar i varje.

Slottsgården: Här springer det lite orcher. På ena sidan ligger en stor hög gamla vapen, nog för ett par tusen man. (Det är vapnen från armén som skickades hit för ett tag sen. Många av dem är brända, spräckta eller ärgade av drakarnas andedräkter.)

Huvudbyggnaden: ett stort torn i mitten, byggt i mirakelsten:

2 tr:

Förr von Dunkels personliga lyxvåning. Numera bebott av hans tre assistenter och deras svarta katter. Dessa tre skall helst klara sig undan på slutet.

Crassius Clay: En ganska kraftig, något fetlagd trollkarl. Sitter mest i sitt rum och räknar sina pengar.

Hugo: En liten mager man. Sitter i biblioteket och studerar magiböcker.

Lenina: En stabbig kvinna med kort hår. Sitter också i biblioteket och läser i en ganska liten röd bok (Maorx Lilla Röda).

Eftersom Von Dunkel väntar sig en attack så har alltid någon av dem "jour", redo att fatta taktiska beslut. Den som har jour är nere i ingången med några vakter eller går runt borgen och kollar läget.

Alla tre är välutrustade med magiska saker (precis som sina kopior, hjältarna).

1 tr:

Förr gäster och assistentbostäder. Numera tjänare (orcher och gobliner). Ointressant för äventyret.

Bottenvåning:

Kök, matsal och tjänstefolkkvarter. Ointressant.

Källare:

Förråd: ointressant.

Von Dunkels laboratorium: Här finns allehanda magiska prylar, men allting som finns här är ont och förvridet av Von Dunkel och kan inte användas av GH. (Något ont magiskt svärd, ett par onda ringar, en matta, en svart kristallkula - utan hål, en magisk garderob - som kanske leder till The Void eller nåt, en mörkröd lampa, några Scroll of Darkness... Improvisera efter behov.) Om hjältarna önskar sig några extra magiska saker så kan det finnas här, men inte några avgörande bra saker.

Von Dunkels tavelgalleri: Här hänger porträtt på de personer som Von Dunkel anser kunna hindra hans onda planer - dvs bilder på de fem gamla äventyrarna samt några till (de högsta i magikergillet m.fl).

Vinkällare, nedgången till tunnlarna. Detta är ett långsmalt rum från galleriet till själva trappan. Rummet är bevakat av *tre Glyph of Warding* i rad. Spelarna ser dem som svagt lysande linjer över golv, väggar och tak. Dessa utlöses av någon som inte är en lich, kobold eller en beholder, och är större än en mus. Hjältarna har inte tillträde hit, och de vet att det finns fällor! Här ligger ett par grillade råttor. Medan hjältarna kryper fram här kommer Bollens koboldtjänare förbi ett par gånger med diverse mat.

Glyph 1: Flame strike (Cleric lvl 5)

Glyph 2: Death fog (MU lvl 6)

Glyph 3: Ice storm (MU lvl 4)

Dessutom finns en Magic Mouth som skriker om någon glyph blir *dispelled*. Då kommer Von Dunkel att bli varnad.

Tunnlarna:

Runda rummet: Här bor beholdern Bollen, uppassad av en kobold. Beholdern ligger oftast behagligt placerad på en enorm dunkudde med sidenörngott. På väggarna finns mängder av tavlor och dekorationer. Kobolden passar upp honom med god mat, och springer ofta mellan detta rum och köksregionerna. Här finns tre vägar ut: en upp, en in i en tunnel som leder till drakarnas hålor, och en port med en skylt med texten "BEORÄFOS". Bollen ligger alltid så att dess antimagistrålar (från huvudögat) inte stänger av detta.

Porten har *wizard lock*, men det finns springor och sprickor stora nog för småkryp att komma igenom. Innanför den går en smal tunnel till Von Dunkels privata kammare (när von Dunkel inte är inne). I denna tunnel är en alarm-formel lagd, den reagerar på levande varelser större än en råtta.

Drakgrottan: Här bor de fem drakarna. De ligger och gottar sig på sina skatthögar och skryter för varandra om hur de plundrat städer i sin ungdom. Det råder en starkt heriarkisk ordning här så när den röda draken pratar så håller de andra tyst. Den vita

draken kommer sålunda inte till tals särskilt ofta. Han är i och för sig ganska dum, så det kanske inte gör så mycket. Grottan stupar rätt ut i sjön som ligger 40 meter nedanför.

Von Dunkels privata kammare: Detta är ett ganska litet med lyxöst sovgemak. Här finns alla von Dunkels gamla privata tillhörigheter från hans levande tid. Han är nästan aldrig här, eftersom han aldrig sover längre. De exklusiva möblerna och lakanen är fuktiga och mögliga.

På dörren vidare sitter en skylt med "BEORÄFOS" samt en större med "Lilla Skattkammaren".

Lilla skattkammaren: Här finns alla skatter som von Dunkel samlade ihop. Det är ett kassavalv av värsta Joakim-stuk, med massor av guld- och silvermynt (ett antal årsbudgetar för hela landet), och en mätare som talar om hur mycket det är i meter. Över pengamassorna går en smal bro till andra sidan, där det finns en dörr till med en skylt: "Stora skattkammaren".

Överst i högen ligger Don Filips pengar och ädelstenar i en hög.

HEMLIGT: Högen döljer även, långt ner i botten, en hemlighet: ett skrin med Von Dunkels hjärta och livskraft.

Stora skattkammaren: Denna är mycket mindre än den "lilla", men innehåller de värdefullaste sakerna: ett stort lager magiska föremål. Det finns i princip vad som helst upp till +3-vapen, och en del bättre än det (se nedan). Detta är saker som antingen inte kan användas av Von Dunkel och hans vänner, eller som är för mäktiga för att vara "på drift".

Kartor över Von Dunkels borg:

