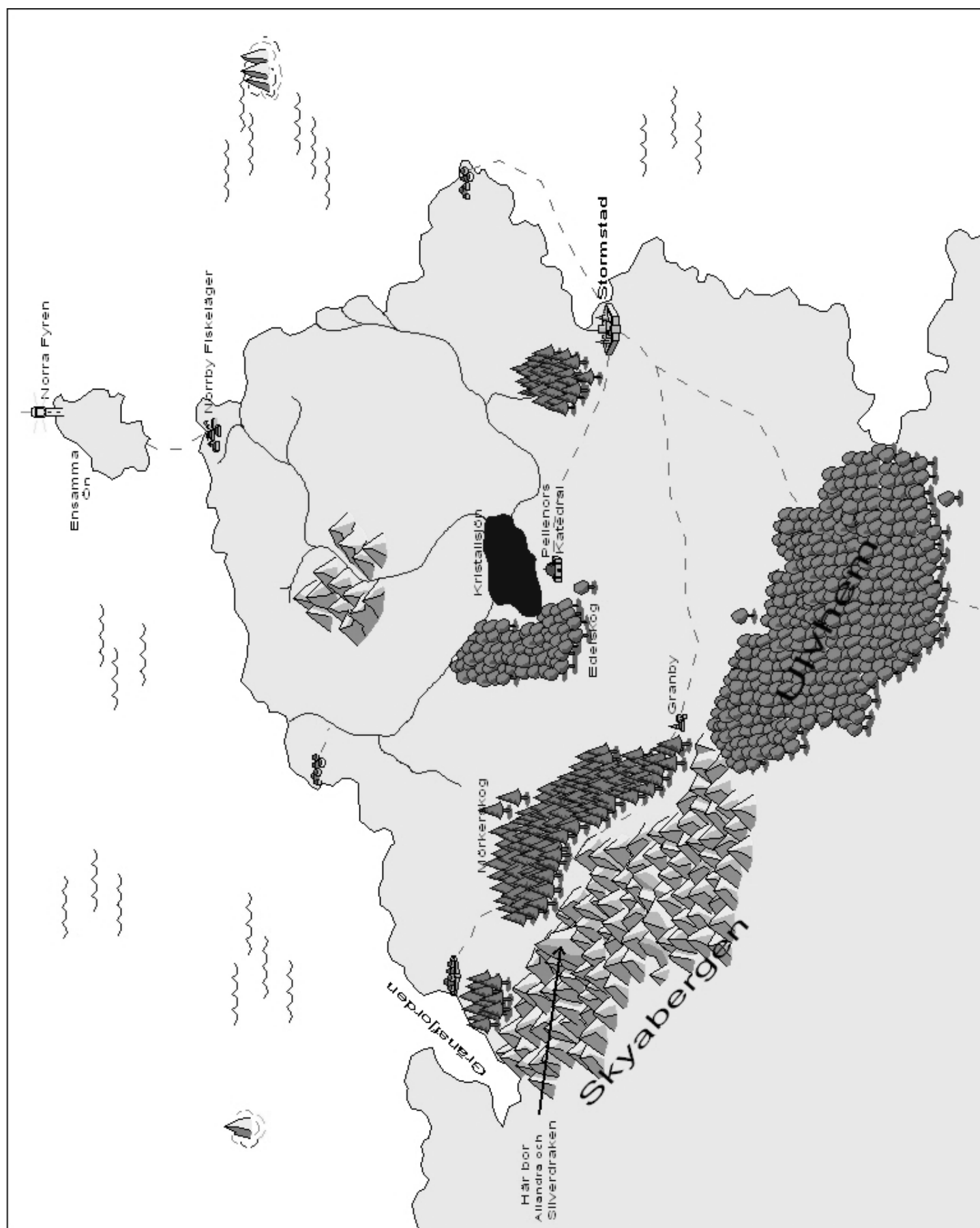
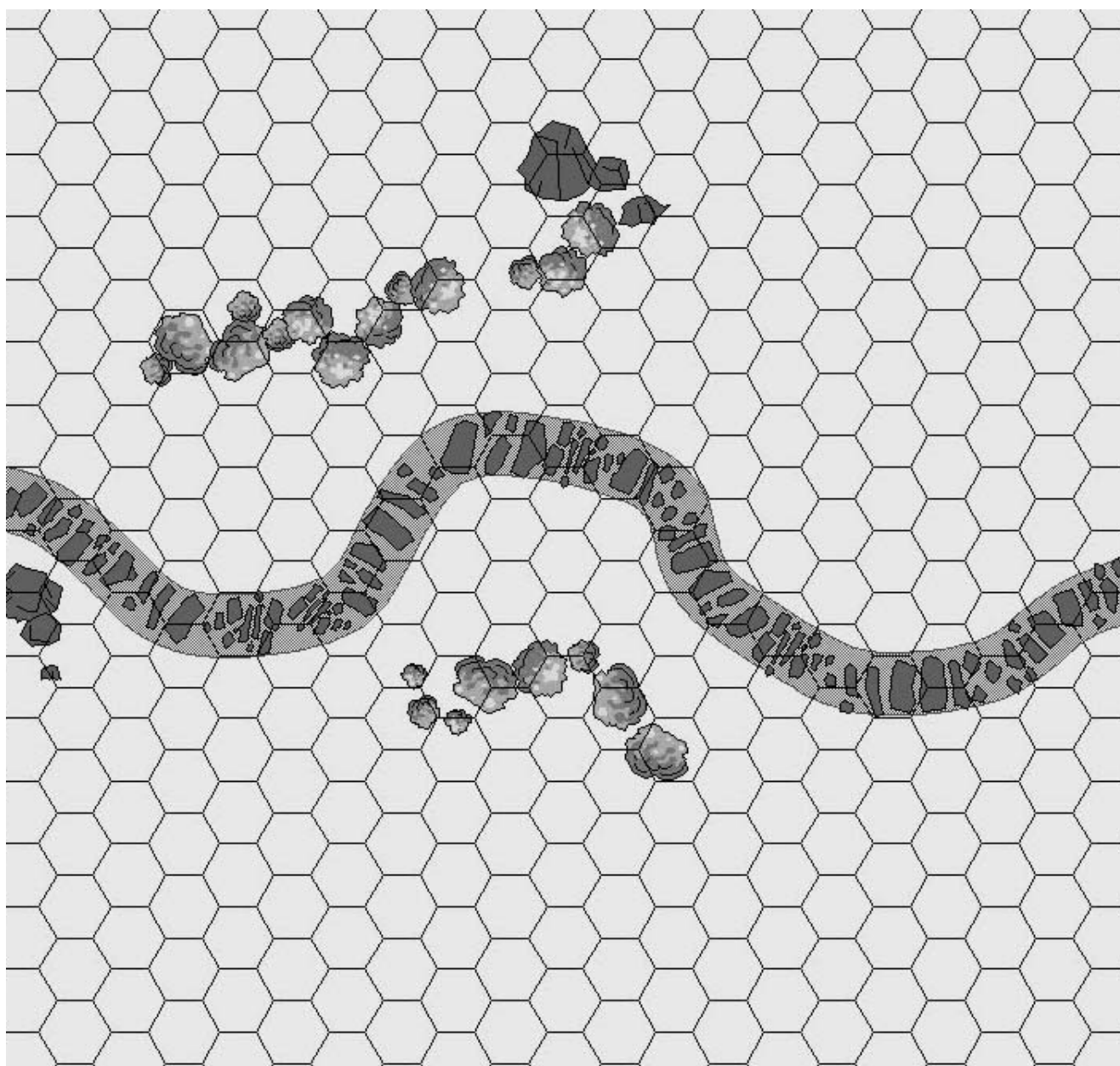


Karta över Orcania





På väg till Granby - en hexagon är fem fot.



Medaljongen Tara vaknade med hårt fastknuten i sin vänstra hand.

ÄVENTYRARBLADET

Din vän och guide runtom i världen (nr 24)

I Backspegeln- Tara!

av västvärldens mest kända "redistribuerer" är Tara. Halvalv och härstammande ärf från har hon på några få år gjort sig ett namn som en oerhört skicklig yrkeskvinna med ett stort ställe. Många är nog de som har Tara att tacka för mycket, även om de ivrigt förnekar detta när vi söker kommentar. Då vi frågade henne om hennes vidare planer log hon bara lighetsfullt och sade att den närmaste tiden skulle hon lagt yrkesverksamheten åt sidan och erade inte att återuppta sin karriär på ena sida Midvinter.

SÄLJES

TVå stridshästar i fullgott skick säljes till högstbjudande. Kontakt via denna tidnings redaktion till "Nygift riddare!"

KÖPES

Diverse ädla stenar, speciellt diamanter och rubiner, köpes till ärliga priser av Elissa i diunchel, Blå Slottsvägen 5 i Tarina

Berömda Äventyrarens Uppgång och Fall

Mourbaukh – Succé till en bön,

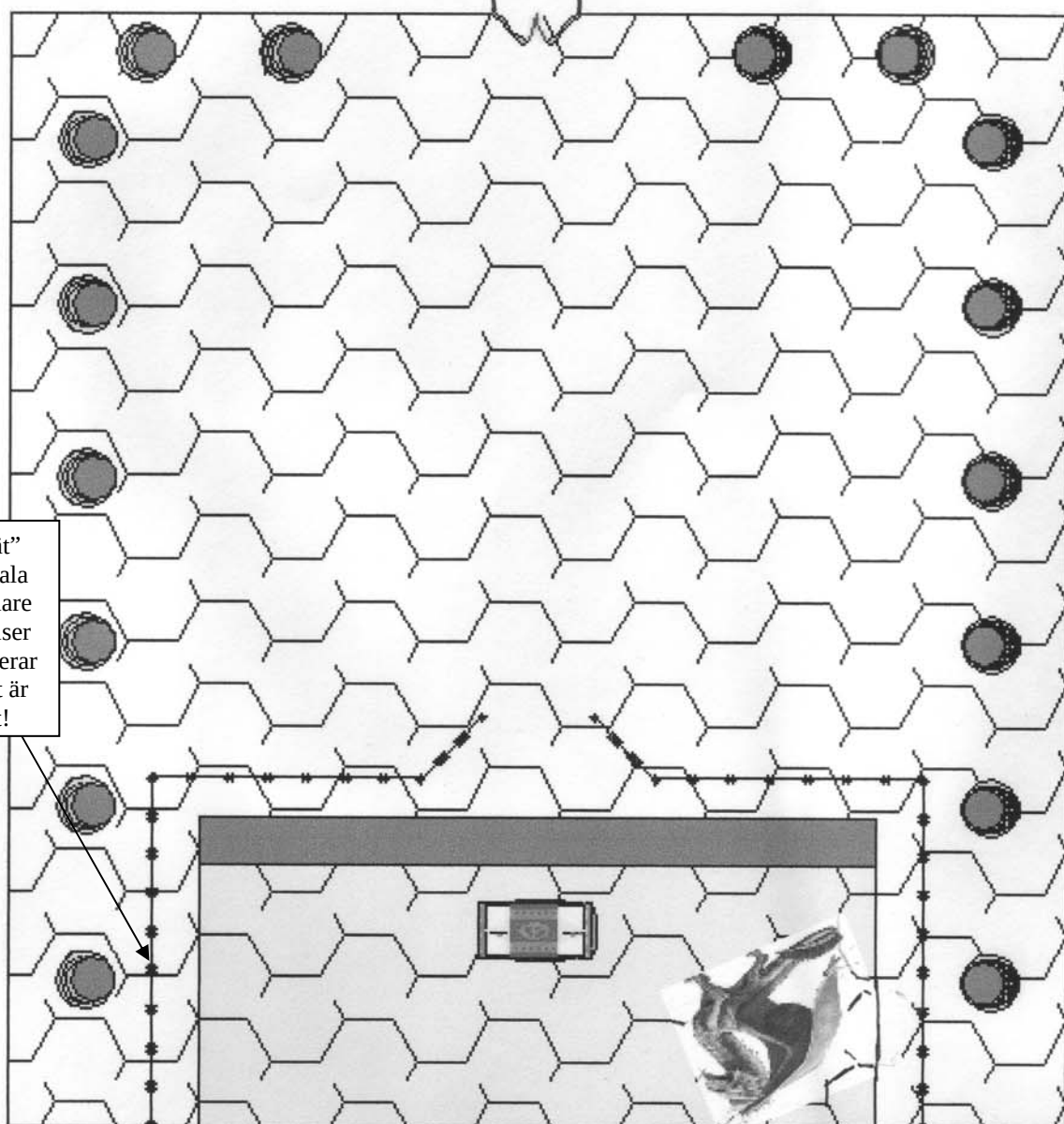
Mourbaukh är en av våra mest omskrivna och berömda äventyrare och i denna tvådelade serie ska vi återberätta lite fakta om denna man som föll så

Redan som liten pojke drömde Mourbaukh om att bli en heroisk äventyrare. Han har den klassiska bakgrunden hos så många av våra mer, ska vi säga gammalmodiga, äventyrare, med en öm, stöttande hemmavarande moder som överöste sin son med beröm och alltid stöttade honom vad han än gjorde och skickade med honom matpaket på äventyren.

Ett soloäventyr i Kungens garde nere i Sendarien ledde till att Mourbaukh snabbt fick rykte om sig att vara oerhört skicklig. Exakt vad det var han gjorde vet ingen men det ryktas att han gjorde dåvarande kronprins en enorm tjänst i ett något ekivokt ärende.

Mourbaukh satt inte stilla och lutade sig inte på sina framgångar dock utan bildade även andra som kom att bli kända som Anhangen. Mourbaukhs ledarskap hade dessutom varit en stor del av sedan

Delen av Äventyrarbladet Tara hittade i gränden där hon blev nedslagen och blev av med sina fingrar.



Templet – en hexagon motsvarar fem fot!

ÄVENTYRARBLADET

Min vän och guide runtom i världen (nr 25)

SKUALLERSPALTEN

Som vi kunde läsa i den tidning vi alla naturligtvis köper så fick en av våra kända Barbarer från Norden en dotter i somras. Frejas dotter, som alltså är andra arvingen till Orcanias tron (Freja gifte sig som ni naturligtvis vet för fem år sedan med kronprinsessan Mirenandra av Orcania) ska döpas nu till lagom till Midvinterfestivalen och det ryktas att den gamla äventyrargruppen ska återförenas igen för detta enastående tillfälle. Den berömda "redistributören" Tara (som vi kunde läsa om i förra numret) lär redan ha bokat plats på diligensen. Det lär bli ett storslaget dop helt i stil med sagobröllopet för fem år sedan! Låt oss alla innerligen hoppas att Mourbaukh inte kommer på idén att lägga några hinder i vägen – vi vet ju att han har ett horn i sidan för våra vänner!

SÄLJES

Svärd, något använt men välpolerat säljes. Junga hack i eggen garanteras. Eventuellt inbyte mot stridspxa? Kontakta döbärgen Harlad Handfaste, via denna tidskrifts redaktion.

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

KÖPES

*Alltånda guld- och silverföremål, ädla stenar, smycken och andra små värdesaker köpes till ett bra pris. Diskretion en hederssak! Fråga efter Gyllene Valeriana i ördböckstället, basaren i Sarkia.
Anlitus av Saina den Fingerfärdliga*

Mynt från Saskiska Kejsardömet. Endast i prima skick – inga stålullstvättade mynt, tack! Särskilt intresserad av andra dynastin. Kontakta Esteriel, Skyabergen i Orcania (post via Stormstads slott)

BYTES

Prima äventyrarutrustning klass A bytes mot plög och/eller vävstol. Aldrig använd – repet fortfarande i sin originalförpackning! Bytet skötes via denna tidskrifts redaktion. Märk Er förfrågan med "Byten" och kodordet "Olycksaligt giftermål"

Berömda Äventyrares Uppgång och Fall *Mourbaukh – Det Stora Fallet*

Början till vad man kan kalla det som skulle vara den nesliga slutpunkten för Mourbaukhs karriär och hans stora (och enda) nederlag var hans första stora misslyckande – då Freja Jirsdotter, Aliandra Shelaya, Diccon Helarhand och Tara räddade en kunglig prinsessa från en drake i Orcania, trots att Äventyrarbladet tippat honom som den självklare segraren. Vi vet inte med säkerhet men ryktet säger att Mourbaukh sågs tugga fradga av ilska under det romantiska sagobröllopet.

Sedan följde en period av bitterhet som kulminerade i Anhangets upplösande, då det fick svårt att hitta nya uppdrag. DMMMAK (som vi ska återkomma till i ett av vårens nummer) beslutade efter omröstning att utesluta Mourbaukh. På vår förfrågan om varför svarade Stormmästaren i Tarint: "Man kan ta mig dalern inte ha mesar som blir slagna av ett gäng fruntimmer i vår orden!" Då vår (kvinnlige) reporter dristade sig att påpeka att prästen i sällskapet, Diccon Helarhand, faktiskt var man spottade bara Stormmästaren, kliade sig i skrevet och sade sig inte ha mer tid att ödsla på oväsentligheter.

Mourbaukh var alltså utkastad ur den orden han var så stolt över att ha blivit invald i (var god se föregående nummer) och när hans fru ansökte om skilsmässa verkade detta vara det berömda strået som knäckte honom – i vår reporters mening ör han inte så lite fnoskig nu! Enligt de många rykten som går så lär han ha blivit helt besatt av Freja, Diccon, Tara och Aliandra och att få hämnd på dessa, som han ser som roten till allt ont och orsaken till hans olycka. Inte för att vår redaktion sätter den minsta tilltro till rykten och alltså varken kan bekräfta eller dementera att Mourbaukh har muttrat om djup och mörk hämnd, att denna skymf bara kan tvättas bort med blod eller, inte minst, att han ligger bakom bokstölden från Kungliga Stadsbiblioteket i Stormstad, det finaste biblioteket vad gäller magisk litteratur norr om Tarint. Det enda vi kan bekräfta är att han i höstas annonserade efter en välrenommerad och ytterst kunnig alkemist.

Mourbaukh har tyvärr ej gått att nås för en kommentar till denna artikelserie. Om någon vet var vi kan få tag på honom tas upplysningar tacksamt emot av denna tidskrifts redaktion. Han lär befinna sig norrut, på flykt undan sina svågrar. Information kan sändas till:

*Äventyrarbladet
c/o Vårdshuset Gyllene Draken
Tarint*

Var vänlig märk Er skriftrulle med "M"

ÄVENTYRARBLADET

Din vän och guide runtom i världen (nr 24)

I Backspegeln- Tara!

En av västvärldens mest kända "redistributörer" är Tara. Halvalv och härstammande söderifrån har hon på några få år gjort sig ett namn som en oerhört skicklig yrkeskvinna med hjärtat på rätta stället. Många är nog de fattiga som har Tara att tacka för mycket, även om hon själv ivrigt förnekar detta när vi söker henne för en kommentar. Då vi frågade henne om hennes vidare planer log hon bara hemlighetsfullt och sade att den närmaste tiden hade hon lagt yrkesverksamheten åt sidan och planerade inte att återuppta sin karriär på denna sida Midvinter.

SÄLJES

Två stridshästar i fullgott skick säljes till högstbjudande. Kontakt via denna tidnings redaktion till "Nygift riddare!"

KÖPES

Diverse ädla stenar, speciellt diamanter och rubiner, köpes till ärliga priser av Elissa Cardiunchel, Blå Slottsvägen 5 i Taring

Begagnat svärd i gott skick sökes av klagad äventyrare. Kontakta Deidre i Mastorin!

BYTES

Äventyrargrupp sökes för utbyte av erfarenheter och eventuell swapping av medlemmarna.

Diskretion en hederssak!

Kontakta oss via denna tidnings redaktion, kod "Vi som vill ha roligt!"

SÖKES

Sankt Groggets Skola för Atomordentlig Barnabård söker nya rekryter för vårterminen. Är Du trött på Ditt banliga baktjobb? Sök Dig till Sankt Grogget och dra nytta av Dina erfarenheter i Din nya karriär som utexaminerad barnsköterska.

Vi uniformerar och legitimerar!

Berömda Äventyrares Uppgång och Fall

Mourbaukh – Succé till en början

Mourbaukh är en av våra mest omskrivna och berömda äventyrare och i denna tvådelade serie ska vi återberätta lite fakta om denna man som föll så djupt.

Redan som liten pojke drömde Mourbaukh om att bli en heroisk äventyrare. Han har den klassiska bakgrunden hos så många av våra mer, ska vi säga gammalmodiga, äventyrare, med en öm, stöttande hemmavarande moder som överöste sin son med beröm och alltid stöttade honom vad han än gjorde och skickade med honom matpaket på äventyren.

Ett soloäventyr i Kungens garde nere i Sendarien ledde till att Mourbaukh snabbt fick rykte om sig att vara oerhört skicklig. Exakt vad det var han gjorde vet ingen men det ryktas att han gjorde dåvarande kronprinsen en enorm tjänst i ett något ekivokt ärende.

Mourbaukh satt inte stilla och lutade sig tillbaka mot sina framgångar dock utan bildade äventyrarbandet som kom att bli känt som Anhanget. Under Mourbaukhs ledarskap hade dessa en strid ström av succéer – som vi för ett antal år sedan skrev i denna tidskrift: "Där Mourbaukh är är inte pengarna och äran långt borta!".

Äran, ja. Mer än pengar åträdde Mourbaukh ära och berömmelse och den makt som sådant leder till. När han som en av de yngsta någonsin blev invald i De Manliga macho Männens Äventyrar Klubb kände hans stolthet inga gränser.

Sorgligt nog kan det ha varit detta som i förlängningen ledde till hans djupa fall. Han steg snabbt i graderna i DMMMAK och den misogynitet som han alltid så smått gett uttryck för utkristalliserade sig till något som genomsyrade hela hans livsstil. Hans hustru isolerades allt mer i hemmet medan Mourbaukh och hans anhang drog rike runt och minsann inte var för god att flirta ohämmat med varje vacker kvinna han såg. Att försöka göra detta med kända barbaren Freja Jirsdotter var dock ett stort misstag då hon gav honom en bruten näsa. I den stunden började den allvarliga rivaliteten mellan Mourbaukh och hans Anhang å ena sidan och Freja och hennes vänner (Tara, Aliandra och Diccon) å den andra, en rivalitet som skulle leda fram till Mourbaukhs första stora misslyckande en vårdag för fem år sedan...

Fortsättning följer i nästa nummer!



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. 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 längtan 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 i dagsläget mycket imponerande samling.

I tjugårsåldern började du känna dig rastlös och instängd. Taliander 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. Under två år upplevde ni ett antal hisnande mer eller mindre inkomstbringande äventyr. För fem år sedan satt ni på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som hade sett sina bättre dagar och ögnade desperat igenom senaste numret av

Äventyrarbladet i hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa men eftersom ni var lätt desperata – Frejas ölräkning hotade att få er vräkta, värdshusvärden såg elakt på er och du fruktade för din myntsamling! – samlade ni ihop alla era tillgångar och med värste konkurrenten Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen till Stormstad.

Efter diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimorer, och kobolderna från Lönnmördarskolan för Kobolder av Fin Familj, samt inte att förglömma en mycket död röd drake lyckades ni rädda prinsessan från draken, eller snarare draken från prinsessan – hon hade tvättat Esteriels myntsamling med stålull, något du har haft svårt att förlåta henne, även om hon nu visade sig vara Frejas förlorade ungdomskärlek... Draken Esteriel visade sig dessutom vara en avlägsen släkting till dig och det slutade med kärlek vid första ögonkastet för er båda.

Sedan dess har du och Esteriel (silverdraken) bott i hans förvånansvärt luxuösa hålor uppe i bergen när ni inte varit på konvent för samlarentusiaster eller på jakt på särskilt sällsynta mynt över hela världen. Du har bland annat sysslat med forskning och till din förvåning funnit att du har en stor fallenhet för eldbesvärjelser – trots att du har silverdrakar i släkten och alltså i stället borde ha mer fallenhet för is och kyla. Trots både dina och Esteriels ansträngningar har du dock inte ännu lyckats förvandla din skepnad och bli en drake, men, det kommer väl i sinom tid. Däremot har du det senaste året upptäckt att du ibland drömmer saker som sedan händer eller har hänt, exakt som du drömt det.

På sista tiden, de sista två-tre veckorna eller så, har du känt dig lite "luddig" i huvudet men skyllde det på en begynnande förkylning. Det är trots allt vinter och kallt! Ni har dessutom varit fullt upptagna med att hitta den perfekta presenten till ett litet flickebarn. Vid Midvinterska nämligen Frejas och Miras förstfödda dotter namnges i en storslagen ceremoni!

Natten innan ni skulle bege er av mot Stormstad, för att vara där i god tid innan ceremonin (du hade tänkt dig att spendera ett par dagar i slottsbiblioteket först, och kanske ta en vända via antikbodarna i Stormstad) vaknade du dock mitt i natten av en fruktansvärd mardröm, där du bland annat såg en figur du tror dig känna igen som den slemme Mourbaukh, stå böjd över en till synes livlös Tara, med en blodig kniv i handen. Med en rysning, eftersom den här drömmen hade samma "känsla" som de sanndrömmar du drömt innan, vände du dig om för att konferera med Esteriel och fann att han inte var där! Vid en frantisk genomletning av grottan och de närmaste omgivningarna hittade du absolut ingenting utan i första gryningsljuset satte du av i högsta fart mot Stormstad – någon hade lagt vantarna på din drake och du behövde hjälp att hitta honom!

ALIANDRA SHELAYA

<i>Personlighet</i>	Du är både vacker och karismatisk och vet om det. 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, något som du fick bekräftat för fem år sedan.	
<i>Utseende</i>	Du har långt silverblont hår som du gärna har uppsatt i intrikata flätkonstruktioner med inflätade band, juveler och annat samt klart smaragdgröna ögon, ljust pärmorskimrande 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.	
Åsikter:	<i>Freja</i>	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. Ni har träffats ganska ofta de senaste åren, när du och Esteriel inte varit ute på vift så har ni ju praktiskt taget bott grannar – det tar inte lång tid från Skyabergen till Stormstad när en drake flyger! Det har glatt dig hur lycklig Freja är med Mira, det en aning rastlösa som fanns i hennes natur innan har slipats av lite. I somras fick dessutom Freja och Mira en dotter och stoltare föräldrar har du aldrig sett! Du vet inte exakt hur det där med dottern gick till men du vet att de senaste tre åren samlade du böcker och gamla handskrifter i allehanda antikvariat och antikbodas och avlämnade till slottsbiblioteket och du har sett Överste Slottsmagikern försjunken i dem varje gång du besökt stället. Så lite stolt är du över den lilla prinsessan och fattas bara annat – ni tre gamla vänner ska ju stå fadder!
	<i>Diccon</i>	Det första du tänker på när det gäller Diccon är hur snäll han är. Snäll...och lite mesig. 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!
		Diccon har kommit upp sig i världen med ärkebiskops rang och en egen katedral till Pelennors ära i mitten av Orcania, vid Kristallsjön. Han är dock samma trygga, lugna, snälla person som han alltid varit, fast rotad i sin hundra procentiga förtröstan på Pelennors godhet och allomfattande nåd.
	<i>Tara</i>	Från början var du misstänksam mor 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. Du har inte träffat henne lika ofta som du träffat Diccon eller Freja de senaste fem åren, Tara har ju fortsatt sin äventyrskarriär trots att hon hade kunnat dra sig tillbaka för en lång tid på den röda drakens förmögenhet. De gånger ni träffats hade allt dock varit "precis som vanligt" – möjligen har Tara haft en större tendens att bjuda på middag. Du har förresten hört ryktesvägen att Tara ska figurera i Äventyrarbladets notiser om Äventyrare Vi Minns – du måste införskaffa senaste numret så snart det här med Esteriel är fixat...

<i>Mira</i>	Frejas hustru, kronprinsessan till riket Orcania. Längre hade du svårt att förlåta henne skurandet av myntsamlingar med stålull men, alla kan ju inte förstå sig på samlare.
<i>Pelennors gudomliga föda</i>	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 förlåta 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!
<i>Mourbaukh</i>	Slemboll 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. Tyvärr har Mourbaukh figurerat en del i dina tankar det senaste året, och även innan. Man hör en hel del rykten och halvkvädna visor på konvent och om hälften av vad du hört om Mourbaukh är sant så har han betydligt mer än ett horn i sidan mot er alla. Något verkar i så fall ha slagit slint i huvudet på honom – han ska ha svurit en blodig hämnd på alla som stått i hans väg och det verkar som om ni fyra blivit utnämnda till en galnings huvudfiender. Du har hört att han blivit utkastad ur De Manliga Macho Männens Äventyrar Klubb – en liten, exklusiv orden som verkar ha ordenshus nästan överallt, du har till och med för dig att det finns ett här i Orcania. Självt ger du inte ett vitten för DMMMAK men vissa verkar tycka det är en stor ära att vara medlem där. Dessutom sade en av dina numismatikervänninnor på förra konventet, under mycket fnittrande, att hon hört att hans fru begärt skilsmässa och att Mourbaukh inte vågar visa sig söderut längre, han är så rädd för sin frus sju bröder.

Utrustning

Några kläder hafsigt ihopslängda i en ryggsäck
 En finklänning med matchande smycken snyggt ihopvikt
Goggles of Minute Seeing (fungerar som förstöringsglas och mycket användbara då det gäller att titta på mynt)
Ring of Regeneration (helar dig med 12 hp/timme så länge du har den på dig. Kan också regenererar förlorade kroppsdelar så länge som skadan skedde då du hade ringen på dig.)

Amulet of Natural Armor +2

Bracers of Armor +2

Ring of Protection +2

Quarterstaff +1

} Samtliga bonusar redan inräknade på karaktärsbladet

Level 0

<i>Arcane Mark</i>	Skriver en personlig runa på pergament eller i luften.
<i>Dancing Lights</i>	Upp till fyra bollar av ljus som lyser som en fackla. Varar 5 minuter och kan skickas upp till 50 meter bort.
<i>Detect Magic</i>	Upptäcker magiska föremål i en halvcirkel med en radie på tio meter. Varar 10 minuter under koncentration.
<i>Flare</i>	En varelse blir påverkad av ett plötsligt ljussken och får -1 på attackslag i en runda. ST Fortitude negerar.
<i>Light (T)</i>	Ett objekt du rör vid lyser upp till en timme, som en fackla.
<i>Mage Hand</i>	Telekinesis (2,5 kg)
<i>Mending</i>	Reparera småsaker.
<i>Prestidigitation</i>	Små trolleritrick
<i>Read Magic</i>	Läsa magiska inskriptioner etc, varar en timme

Level 1

<i>Burning Hands</i>	Tre meter långa flammor skjuter fram ur dina fingertoppar i en tredjedels cirkel framåt. Varelser som berörs av flammorna tar 5d5 skada. ST Reflex halverar skada.
<i>Comprehend languages</i>	Kan förstå talade och nedskrivna språk, varar två timmar.
<i>Detect Secret</i>	Upptäcker gömda dörrar i närheten, varar
<i>Doors</i>	10 minuter
<i>Feather Fall (T)</i>	Saken eller varelsen faller långsamt. besvärjelsen, varar max 10 rundor
<i>Mage Armor (T)</i>	Ger dig eller en varelse du rör vid +4 AC bonus upp till fyra timmar,
<i>Magic Missile</i>	Skickar ut upp till fem missiler som alltid träffar. Varje missil ger 1d4+1 i skada och kan skickas på olika varelser, de får dock inte stå längre ifrån varandra än fyra meter.

Level 2

<i>Arcane Lock</i>	Låser en kista eller ett lås magiskt.
<i>Blur</i>	Får en varelse att missa sina attacker 20% av gångerna.
<i>Flaming Sphere</i>	En eldboll med en radie på en meter rullar framåt från dig nio meter/runda i max nio rundor. Ger 2d6 skada, ST reflex halverar skadan.
<i>Glitterdust</i>	Förblindar varelser och gör så att osynliga varelser får en kontur av glittrande damm.
<i>Invisibility (T)</i>	Du eller en varelse du rör vid blir osynlig i max en timma, upphör vid attack.
<i>See Invisibility (T)</i>	Se osynliga varelser.

Level 3

<i>Dispel Magic</i>	Få magi att upphöra.
<i>Fireball</i>	En ärtstor boll av eld skjuter ut ur din fingertopp ditt du vill den ska gå (max 200 m bort) och exploderar då den träffar till en eldboll med en radie på sex meter. Alla inom området tar 10d6 i skada. ST Reflex halverar skadan.
<i>Flame Arrow</i>	Du kan antingen sätta eld på upp till 11 avfytrade normala pilar som då gör +5 i fire damage, eller så kan du avfyra två fiery bolts (lyckat ranged attackslag) som vardera gör 4d6 fire damage
<i>Fly</i>	Du kan flyga med en hastighet av 30 meter i minuten.
<i>Lightning Bolt</i>	En blix av elektrocitet som går rakt fram från dig, ger 10d6 i skada.
<i>Water Breathing (T)</i>	Förmågan att kunna andas under vatten, varar två timmar.

Level 4

<i>Detect Scrying</i>	Kan se om ni blir spionerade på.
<i>Fire Shield</i>	En sköld av eld runt dig, halvt osynliga lågor. Varar 11 rundor och ger 1d6+11 i skada till var och en som försöker skada dig.
<i>Leomund's Secure Shelter</i>	
<i>Scrying</i>	Slå scry som färdighet. Lättare ju närmare koppling du har till personen.
<i>Stoneskin (T)</i>	Varar två timmar, personen kan ignorera de första 10 poängen i skada han/hon får från varje attack.
<i>Wall of Fire</i>	En vägg av eld som ger den som försöker tränga igenom den 2d4 i skada.

Level 5

<i>Dream</i>	Skickar ett meddelande till någon som sover.
<i>False Vision</i>	Att kunna lura en scrying med hjälp av en illusion.
<i>Hold Monster</i>	Håller fast ett monster
<i>Permanency</i>	Gör vissa besvärjelser med permanent verkan
<i>Stone Shape</i>	Kunna forma sten

Level 6

<i>Legend Lore</i>	Lär sig saker och legender om personer
<i>Permanent Image</i>	Skapar en permanent illusion, komplett för alla fem sinnena
<i>True Seeing (T)</i>	Se saker och ting för vad de egentligen är.

Aliandra Shelaya

Långt blont hår, gröna ögon

Character name sorcerer			Player 12th		Description Human/dragon		Age 29		Alignment Chaotic good	
Class			Level		Race		Age		Alignment	
Ability	Ability score	Ability Modifier	Total		Wounds / Current HP		Speed		30 ft	
STR	12	1	HP	58						
DEX	15	2	AC	18	= 10 + + 6 + 2		Initiative		2	
CON	14	2			Armor Magic Dex		Base Attack		6/1	
INT	15	2	Saving Throws		FORTITUDE		MELEE		7/2	
WIS	14	2			REFLEX		RANGED		8/3	
CHA	17	3			WILL					
					6		Attack bonus			
					6					
					10					

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
Quarterstaff +1	8/3	1d6+1	x2
Range	Notes		

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
Light crossbow	8/3	1d8	19-20/x2
Range	Notes		
80 ft			

Feats & Special Abilities

COMBAT CASTING

+ 4 vid Concentration checks när du kastar spells då du samtidigt försöker försvara dig passivt i strid

ENLARGE SPELL

Dubbel range, använder en spellslot 1 lvl högre

EXTEND SPELL

Varar dubbla tiden, använder en spellslot 1 lvl högre

QUICKEN SPELL

Du kan kasta en spell som en "free action", använder en spellslot 4 lvl högre

SPELL FOCUS: Fire

+2 i DC för alla fire spells

SPELL PENETRATION: Fire

+2 på lvl checks för att slå igenom offrets resistance

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
Ring of protection	2		
Max dex bonus	Notes		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
Bracers + amulet of armor	4		
Max dex bonus	Notes		

SKILLS

Skill name	Ability	Skill	Notes
Alchemy	INT	5	
Bluff	CHA	4	
Concentration	CON	7	
Disguise	CHA	4	
Forgery	INT	4	
Gather information	CHA	6	
Handle animal	CHA	5	
Innuendo	WIS	5	
Knowledge: arcana	INT	7	
Knowledge: coins	INT	9	
Perform	CHA	3	
Ride horse	DEX	5	
Scry	INT	8	
Sense motive	WIS	5	
Spellcraft	INT	8	

Antal spells du kan kasta per dag							
Level	0	1	2	3	4	5	6
Kan kasta	9	5	5	4	3	2	1



Född i en adelsfamilj i det varma Sendarien har du växt upp inom den Enda Sanna Kyrkan™, d v s Pelennors. 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 kyskhet 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. 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 hade handlöst fallit för den vackra, unga barbarkvinnan Freja, en stark, bestämd, målmedveten och framför allt **vacker** kvinna.

Under två år upplevde ni ett antal hisnande mer eller mindre inkomstbringande äventyr. För fem år sedan satt ni på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som hade sett sina bättre dagar och ögnade desperat igenom senaste numret av Äventyrarbladet i desperat hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa men eftersom ni var lätt desperata – Frejas ölräkning hotade att få er vräkta, värdshusvärden såg elakt på er och alla böner du bad hjälpte inte alls! – samlade ni ihop alla era tillgångar och med värste konkurrenten Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen till Stormstad.

Efter diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimeror, och kobolderna från Lönnmördarskolan för Kobolder av Fin Familj, samt inte att förglömma en mycket död röd drake lyckades ni rädda prinsessan från draken, eller snarare draken från prinsessan. Prinsessa visade sig vara Frejas förlorade ungdomskärlek... Själuppoffrande som du alltid har varit så kunde du inte ens försöka stå i vägen för deras lycka och med tårar i ögonen vigde du samman Freja och Mira i en riktig sagoceremoni. Du ville gärna stanna häruppe och döm om din förvåning när du blev förmäld en kyrka och efter en otroligt kort tidsrymd blev utsedd till Pelennors missionerande ärkebiskop här i Orcania. Ja, det är ett litet kungadöme och du är Pelennors enda präst men en ärkebiskopstitel är i alla fall inte helt att förakta och det är med en liten men dock stolthet du hänger ifrån dig ämbetskedjan och ställer ifrån dig biskopskräklan på kvällarna. Dessutom har du fått en katedral, belägen vid ett naturskönt område, och när du på morgonen sitter och ser solen gå upp och spegla sig i sjön medan du bryter din fasta med Pelennors Heliga Föda känner du att du verkligen är på rätt plats här i livet och att Pelennors godhet genomsyrar dig och allt.

Nu, en vecka innan Midvinter då du så smått började bege dig mot Stormstad från vidderna norröver, där du missionerat Pelennors god och godhet, för att medverka vid namngivningsceremonin av Frejas och Miras dotter vaknade du plötsligt med en tom, intetsägande känsla i bröstet. Den varma närvaro som Pelennor alltid har gett dig är borta och något verkar dra dig sydväst, mot Skyabergen. Dessutom, när du som vanligt skulle bryta din fasta genom att äta Pelennors Gudomliga Föda smakade den vedervärdigt! Något har hänt och du vet

inte alls vad. Trots detta beger du dig genast mot Stormstad för att officiera vid Frejas och Miras dotters Namngivningsceremoni. Du tröstar dig med att Pelennor kommer att välsigna den nya lilla prinsessan även om du inte längre verkar kunna kanalisera Hans gudomliga energi. Dessutom tänker du be dina forna

äventyrarkamrater om hjälp. När ni äventyrade tillsammans lyckades ni lösa många konstigheter så det kan aldrig skada, även om du naturligtvis också ber till Pelennor, trots att du inte längre kan känna hans närvaro.

<i>Personlighet</i>	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.
	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.
<i>Utseende</i>	Du är ganska smal och lite gänglig, med axellångt lockigt hår och stora bruna ögon. Du har fortfarande lätt för att rodna men du har (nästan) lyckats bli av med din tendens att stamma när du blir nervös. 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.
<i>Åsikter</i>	<i>Freja</i> Freja är verkligen en person att beundra, stark, målmedveten och bestämd. Du älskar henne av hela ditt hjärta, men numera som vore hon din älskade syster. Allt du vill här i världen är att hon ska vara lycklig. Att hälsa på hos Mira och Freja är alltid en av höjdpunkterna under dina vandringar, inte minst sedan deras dotter föddes i somras. Du misstänker att du ser enormt mushig och fånig ut när du får äran att hålla den lilla prinsessan i famnen men det ger dig en så otrolig glädje och får dig att känna dig som stod du i mitten av den uppgående solen, genomsyrad av Pelennors godhet. Att du fått det ärofyllda uppdraget att officiera vid hennes Namngivningsfest fyller dig med stolthet. <i>Tara</i> 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 en bra människa, som bryr sig om de andra. Då Tara har fortsatt sitt äventyrliv så har ni inte träffats så ofta men ibland kommunicerat brevledes. Trots Taras ibland vilda leverne vet du med en säkerhet och tilltro som överträffar allt att Pelennors heliga sol lyser över denna din godhjärtade, men kanske lite ruffiga, vän. <i>Aliandra</i> 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... Du är glad att hon fått sina teorier om drakblod bekräftade och hon verkar vara otroligt lycklig tillsammans med silverdraken Esteriel. För att vara ärlig har du de senaste åren närt en hemlig dröm om att likt Aliandra få flyga på drakrygg, upp mot den uppgående solen och så nära Pelennors ära. Du kanske vågar yppa denna din önskan efter Namngivningsceremonin.

Mira	Det bästa som kunde ha hänt Freja. Mira har också blivit en av dina bästa vänner.
<i>Pelennors Gudomliga Föda</i>	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...
<i>Mourbaukh</i>	Du antar att han, som alla andra här i världen, bara vill väl, men sättet på vilket han och hans anhang lurade er så mycket förr får dig att vara en aning purken på dem, trots att Pelennor lär att man inte ska gå omkring och tänka på gamla oförrätter. Ingen varelse är bortom Pelennors allomfattande godhet och oändliga nåd men de rykten du hört på sista tiden, om att Mourbaukh kan ha försvurit sin själ för att kunna ta ut hämnd på er fyra, har fått dig att bli lite orolig, inte så mycket för dig själv utan för de andra. Du måste prata med de andra om detta nu när du träffar dem till Midvinter...fast det kanske ska vänta tills efter Namngivningen och festen!

Level 0

<i>Create Water</i>	Skapar upp till 50 liter rent friskt vatten.
<i>Cure Minor Wounds (T)</i>	Helar en person för 1 hp
<i>Detect Magic</i>	Se magiska föremål et runtomkring, varar fem minuter
<i>Detect Poison</i>	Upptäcka om något är förgiftat, varaktighet fem minuter
<i>Purify Food and Drink</i>	Gör ruten eller på annat sätt förstörd mat/dryck färsk igen

Level 1

<i>Bless</i>	Dina allierade inom 50 fot får +1 i attackbonus i 10 minuter
<i>Bless Water</i>	Heligt vatten
<i>Comprehend Languages</i>	Du förstår talade/nedskrivna språk, varar två timmar.
<i>Cure Light Wounds (T)</i>	Helar en person med 1d8+5
<i>Detect Evil</i>	Upptäcka onda varelser, varar två timmar eller tills koncentrationen brytes.
<i>Shield of Faith (T)</i>	Ger +2 i deflection (mot ranged attacks) i 10 minuter

Level 2

<i>Aid (T)</i>	+1 morale och 1d8 tillfälliga hp i 10 minuter
<i>Consecrate</i>	Fyller området med positive energi
<i>Cure Moderate Wounds (T)</i>	Helar en person med 2d8+10
<i>Pelennors Heliga Föda</i>	Frammanar Pelennors Heliga Föda, smakar gudomligt och ätandet av denna är som en nattvard för dig
<i>Remove Paralysis (T)</i>	Avlägsnar förlamningar och hold spells
<i>Shield Other</i>	Ger en person +1AC och +1 på alla ST. När personen skadas tar den halva skadan och du halva. Ni måste vara inom 15 meters avstånd från varandra.
<i>Zone of Truth</i>	Ingen inom området kan ljuga.

Level 3

<i>Cure Serious Wounds (T)</i>	Helar en person med 3d8+12
<i>Dispel Magic</i>	Negerar magiska effekter och besvärjelser.
<i>Magic Vestment (T)</i>	Ger rustning du rör vid +4 AC under tolv timmar
<i>Remove Blindness (T)</i>	Botar blindhet
<i>Remove Deafness (T)</i>	Botar dövhet
<i>Remove Curse (T)</i>	Tar bort förbannelser
<i>Remove Disease (T)</i>	Botar sjukdomar
<i>Wind Wall</i>	En vägg av vind som håller gas och pilar borta, vara 10 minuter

Level 4

<i>Cure Critical Wounds (T)</i>	Helar en person med 4d8+12
<i>Discern Lies</i>	Avslöjar viljemässiga lögnar
<i>Neutralize Poison (T)</i>	Neutraliserar gift i något eller någon
<i>Restoration (T)</i>	Ger en person tillbaka förlorade levels och ability scores
<i>Tongues</i>	Förmågan att tala vilket språk som helst, varar upp till två timmar.

Level 5

<i>Break Enchantment</i>	Bryter en förtrollning. DC 1d20+13
<i>Hallow</i>	Helgar en plats
<i>Healing Circle</i>	Helar 1d8+5 dmg i en cirkel med en radie på fem meter
<i>True Seeing (T)</i>	Se saker och ting som de verkligen är

Level 6

<i>Find the Path</i>	Visar den direkta vägen till något
<i>Heal (T)</i>	Botar all skada, sjukdomar och eventuella mentala problem

Level 7

<i>Greater Healing Circle</i>	Helar 2d8+10 dmg i en cirkel med fem meters radie.
<i>Regenerate (T)</i>	Kan få förlorade lemmar att växa ut igen.

Diccon Helarhand

Character name

Player

Brunt halvlockigt hår, bruna ögon, litet skägg

Description

cleric

Class

13th

Level

human

Race

31

Age

Chaotic good

Alignment

Ability

Ability score

Ability Modifier

STR

11

-

DEX

12

1

CON

16

3

INT

12

1

WIS

19

4

CHA

16

3

HP

106

AC

21

Wounds / Current HP

10

+

6

+

4

+

1

Armor

Magic

Dex

Speed

30 ft

Initiative

1

Base Attack

9/4

MELEE

9/4

RANGED

10/5

Saving Throws

FORTITUDE

11

REFLEX

5

WILL

12

ATTACK

Attack

Damage

Critical

Holy mace +1

11/6

1d8+1

x2

Range

Notes

+2d6 vs undead

ATTACK

Attack

Damage

Critical

Light crossbow

10/5

1d8

19-20/x2

Range

Notes

80 ft

ARMOR

Armor bonus

Type

Speed

Chain mail +1

+6

M

20 ft

Max dex bonus

Notes

ARMOR

Armor bonus

Type

Speed

Biskopsmössa

+3

Max dex bonus

Notes

Feats & Special Abilities

TURN/REBUKE UNDEAD

SKILL FOCUS: Heal

SKILL FOCUS: Preach

QUICKEN SPELL

Du kan kasta en spell som en "free action", använder en spellslot 4 lvl högre

COMBAT CASTING

+ 4 vid Concentration checks när du kastar spells då du samtidigt försöker försvara dig passivt i strid

IRON WILL

WEAPON FOCUS: Mace

SKILLS

Skill name

Ability

Skill

Notes

Climb

STR

2

Concentration

CON

5

Diplomacy

CHA

7

Gather information

CHA

5

Heal

WIS

12

Knowledge: planes

INT

3

Knowledge: religion

INT

5

Listen

WIS

7

Preach (perform)

CHA

10

Ride horse

DEX

4

Swim

STR

3

Antal spells du kan kasta per dag								
Level	0	1	2	3	4	5	6	7
Kan kasta	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1

Utrustning

Prästutstyrsel i en ryggpåse, komplett med utrustning för nattvard

Holy Mace +1

Chain mail +1

Biskopsmössa of Protection +3

Amulet of Natural Armor +1

Biskopskräkla of Charsima +2

Periapth of Wisdom +1



Samtliga bonusar redan inräknade på karaktärsbladet



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.

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 tryckeri-innehavaren 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.

Under två år upplevde ni ett antal hisnande mer eller mindre inkomstbringande äventyr. För fem år sedan satt ni på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som hade sett sina bättre dagar och ögnade desperat igenom senaste numret av Äventyrsbladet i desperat hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa men eftersom ni var lätt desperata – du hade nog druckit en aning för mycket öl på krita! – samlade ni ihop alla era tillgångar och med värste konkurrenten Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen till Stormstad.

Efter diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimero, och kobolderna från Lönnmördarskolan för Kobolder av Fin Familj, samt inte att förglomma en mycket död röd drake lyckades ni rädda prinsessan från draken, eller snarare draken från prinsessan. Prinsessa visade sig vara din förlorade ungdomskärlek, Mira, och tack och lov var hon fortfarande lika förälskad i dig som du i henne! Ni kunde inte ta ögonen från varandra och blev vigda av Diccon i ett bröllop i bästa sagostil, komplett med drake och allt!

Fem år har gått förbi ganska så fort och en något begynnande ölmage har väl börjat smyga sig på dig men du kan fortfarande svinga en yxa och tränar med slottsvakterna åtminstone en gång varje vecka! Det senaste halvåret har du dock gladeligen försummat både vapenträning och allt annat för att med ett stolt (och något fånigt) leende på läpparna och med mosad frukt i håret bära runt på det underbaraste som hänt dig i ditt liv – din dotter! Hon ska namnges vid Midvinterfestivalen, som traditionen bjuder, och med hjälp av hovets bästa skrivare hade du bjudit in både Tara, Aliandra och Diccon och de hade alla lovat att komma. Tara och Aliandra ska stå fadder och Diccon ska officiera.

Det är nu bara några dagar kvar till Midvinter och allt har slagits i spillror! För tre dagar sedan hittades prinsessan Mira medvetlös och din dotter är borta! Du gick bärsärkagång i slottets stora sal men hindrades till slut med hjälp av en hel bataljon vakter och när du kom till sans igen insåg du att det vore lönlöst att leta frantiskt över hela Orcania (eller för den delen hela

världen), kanske efter den mörka främling med stripigt hår och stor näsa som blivit sedd samma dag. Diccon, Tara och Aliandra var ju troligen på väg hitåt så du fick be dem om hjälp, de har aldrig svikit dig och kommer säkerligen att hjälpa dig nu också. Speciellt Tara och

Aliandra hade ju alltid så bra idéer när ni äventyrade ihop... Mira är nämligen fortfarande medvetlös så du kan inte fråga din älskade till råds, något du annars ofta brukar göra då hon helt klart är den smartaste av er två.

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.

Utseende

Du är storväxt, lång och kraftig med svällande muskler. Du har långt rött halvlockigt hår uppsatt i hästsvans, med 'krigarflätor' bakom öronen, fastsurrad 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.

Åsikter

Diccon

Diccon, prästen, är snäll och trevlig, men inte mer. Han påminner dig faktiskt lite grann om en shaggig brunpälsad hundvalp du hade som liten flicka. På senare år har dock en djup och innerlig vänskap växt fram mellan er och han tittar ofta in på mer eller mindre informella middagar i slottet, när han kan slita sig från sitt liv som omkringvandrande missionerande ärkebiskop. Nog för att han fortfarande pratar en del om Pelennors godhet men han försöker aldrig omvända folk mot deras vilja och man kan faktiskt se att det står som ett sken om honom när han predikar, speciellt när han får vara i den katedral du lät bygga åt honom vid Kristallsjön. Dessutom är Mira väldigt fäst vid honom och er dotter verkar tycka att det roligaste som finns här i världen är att dra Diccon i håret.

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! Du har inte träffat henne så ofta som du skulle ha velat de sista åren, hon har levat ett omkringflackande liv och du har varit nöjd med att stanna i Orcania hos Mira men det har kommit brev då och då, oftast tillsammans med en bok eller gammalt manuskript om magiska fertilitetsritualer. Detta har hjälpt er oerhört när det gällde er dotters tillkomst. Med hjälp av Mira har du till och med då och då lyckats författa ett svarsbrev och du ser mycket fram emot att träffa henne igen. Undra hur hon reagerar när hon hör att er dotter ska heta Tara Aliandra?

Aliandra

Aliandra är otroligt charmerande och en av dina bästa vänner. Hon lyssnar på dig och du lyssnar på henne. Hon kan inte slåss speciellt bra, men det behöver hon inte, inte med den där magin hon slänger omkring sig... Du är glad att hon fick sina teorier om drakblod bekräftade och hon hälsar ju på allt som oftast, ofta tillsammans med silverdraken Esteriel, som hon lever i synd tillsammans med, som Diccon skämtsamt brukar uttrycka det. Det ska bli roligt att få träffa henne igen, speciellt tillsammans med Diccon och Tara – precis som gamla tider!

Mira

Ljuset i ditt liv, den du, tillsammans med er dotter, älskar mest av allt i världen. Du skulle gladeligen ge ditt liv och ditt hjärteblod för henne.

Pelennors gegg

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 tortyrinstrument, och din aktning för Diccons gud steg en smula.

Mourbaukh

Morr. Om Mourbaukh tycker du **inte**! Du **vet** att det för med sig *hans* 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.

Du har dock inte brytt dig så mycket om Mourbaukh de senaste åren. I sitt senaste brev nämnde dock Tara något om att det ryktades att Mourbaukh svurit blodshämnd mot er fyra – ni får väl prata om det efter Namngivningen och den stora festen!

Utrustning*Great Axe of Speed +2*

(Ger en extra attack/runda då vapnet används)

*Composite Longbox +1**Ring of Strength +2**Cloak of Resistance +2**Breastplate +3**Amulet of Natural Armor +1*

}

Samtliga bonusar redan inräknade på karaktärsbladet

TARA



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 utböljning bland de stråhåriga bönderna.

I tioårsåldern bestämde du dig för att du hade fått nog. En sommarkväll öppnade du fönstret i sovsaalen, 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. 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 fönstren 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 har börjat räkna som dina vänner.

Under två år upplevde ni ett antal hisnande mer eller mindre inkomstbringande äventyr. För fem år sedan satt ni på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla som hade sett sina bättre dagar och ögnade desperat igenom senaste numret av Äventyrarbladet i desperat hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa men eftersom ni var lätt desperata – det fanns inget värt att stjäla i byn och inget annat sätt att få in pengar över huvudet taget verkade det som – samlade ni ihop alla era tillgångar och med värste konkurrenten Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen till Stormstad.

Och ungefär där slutar dina riktigt skarpa minnen! Du vet att det har gått fem år sedan dess men du har ingen aning om vad du har gjort under dessa fem år... Du kommer vagt ihåg diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner, chimeror, samt någonting som rörde Lönnmördarskolan för Kobolder av Fin Familj och en mycket död drake, du tror att den var röd... och en räddad prinsessa som gifte sig med Freja?(!) Och var det inte en silverdrake som var släkt med Aliandra inblanda där någonstans också? Eller var han den döda draken? Fast... silverdrakar är ju "snälla" drakar... Och var det inte något med den röda drakens skatt? Du har ett distinkt minne av en kärra fullastad med pengar... men var du gjorde av dem kan du för ditt liv inte komma ihåg och det irriterar dig en aning.

Att Freja gifte sig med någon kunglig person vet du dock är ett odiskutabelt faktum eftersom du sitter på diligensen mot Stormstad i syfte att närvara vid hennes dotters Namngivningsceremoni vid Midvinter, om några dagar. I förgår vaknade du nämligen upp i en gränd i Tarint, med en distinkt känsla av déjà vu, en rejäl bula i huvudet och en underlig minnesförlust. Inget verkar ha blivit stulet, förutom några inte särskilt värdefulla ringar du hade på höger hand. I alla fall var de inte så värdefulla att du tycker det är speciellt troligt att någon skulle skära fingrarna av dig för att komma åt dem, speciellt som den *Ring of Protection* du har på vänster hand är mycket flashigare och mer värdefull. Fingrarna är nämligen borta! Ännu efter två dagar blöder fortfarande

TARA

såret. Din vänstra hand var så hårt knuten om något att du fick bända upp fingrarna med tänderna och där hittade du en medaljong, som du hållit så hårt i att den skurit in handen. Namnchiffret på den känner du vagt igen men kan inte placera helt. Aliandra kanske vet något om den saken, hon är ju boklörd.

När du letade igenom gränden fann du ingenting anmärkningsvärt, förutom möjligen en trasig kopia av

ett mer än två veckor gammalt äventyrarblad, där ditt namn nämns! Eftersom du uppenbarligen var bjuden på Namngivningsfest – och av inbjudningskortet att döma skulle stå fadder! – och dessutom hade en biljett till diligensen i fickan gav du dig iväg, fast besluten att rådfråga dina vänner om detta. Diccon borde kunna göra något åt din hand i alla fall! Klättring och allt annat är näst intill omöjligt, eller i alla fall väldigt svårt, med en skadad hand, och dessutom din högra hand!

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... i stort sett bestående av dig själv och dina vänner Aliandra, Diccon och Freja. 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.

Speciellt i början av din äventyrskarriär hade du en tendens att hålla saker och ting för dig själv men efter ett flertal år med dina nuvarande äventyrskamrater har du lärt dig att det oftast blir bättre när ni slår era, mer eller mindre, kloka huvuden ihop.

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 alvstövlar.

Åsikter

Freja

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. Du har ett vagt minne av ett sagobröllopp med Freja i huvudrollen men har svårt att se detta framför dig. Freja i finkläder? Uppenbarligen är hon gift och har familj men du är högst konfunderad över hur detta har gått till...

Aliandra

Sorceress och samlarmaniker. 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. Hon kan allt det finns att veta om mynt och kan en hel del om en massa andra saker också. Så fort du får se henne igen – hon ska uppenbarligen också stå fadder till Frejas dotter – så ska du fråga henne om den där medaljongen du höll så hårt i. Hon, om någon, borde kunna lista ut vad det är, om det är något magiskt i den, och kanske vem den tillhör. Den som skar av dina fingrar har ett och annat att svara för!

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

TARA

moralistisk och smärtsamt sanningsenlig, för att inte tala om otroligt naiv. Enligt inbjudningskortet du har lär Diccon ha blivit ärkebiskop! Han har sannerligen kommit upp sig här i världen!

Mira

Ett vagt minne av någon med okuvlig energi och mörkt hår – uppenbarligen är hon gift med Freja. Nåja, du kommer att träffa henne så fort diligensen är framme...

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

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! Fast det borde vara mer, det verkar som om fem år har gått sedan sist och om du känner Mourbaukh rätt så lär han bara ha blivit slemmigare med tiden. Det kanske är dags att söka upp honom och ge honom betalt för gammal ost en av dagarna?

Utrustning

Rods of Immovability, 3 st (tre pinnar med en knapp i ena ändan. När man trycker in knappen förblir pinnen hängande i luften.)

Folding Boat (en liten båt i en liten ask)

Backpack of Holding som du vet att du bör ha lite av varje i men vad vete gudarna

Boots of Elvenkind

(ger +10 på Move Silently)

*Ring of Protection +2**Bracers of Armor +4**Amulet of Natural Armor +1**Gloves of Dexterity +2*

(den ena är trasig så de ger endast halva bonusen för tillfället, tills du kan gå den lagad)

}

Samtliga bonusar redan inräknade på karaktärsbladet

PRINSESSA FÖRSVUNNEN – ÅTERKOMSTEN!

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 sitter fortfarande och pokulerar i slottets stora sal
1. Halvkasst – De kom i alla fall ut ur staden...knappt.
2. Sådär – De försökte rädda prinsessan men lyckades inte så bra och Orcania kan se sig om efter en ny tronarvinge..
3. Bra - De lyckades rädda prinsessan men inte så mycket mer – Taras fingrar är fortfarande borta, Diccon kastade sig utför stupet i förtvivlan över Pelennors bortavara och draken är spårlöst försvunnen.
4. Mycket bra – Prinsessan är räddad, Taras fingrar är återställda, draken är återfunnen och Pelennor är tillbaka. Mourbaukh är dock fortfarande på fri fot...
5. Formidabelt – Prinsessan är räddad och Mira och Freja lyckligen återförenade. Aliandra har spenderat dagar med att polera sin drakes fjäll, Diccon talar i tungor av glädje och Tara minns allting. Dessutom fick prinsessan en extra dopppresent av Mourbaukhs fru, som var evinnerligen tacksam över att problemet med hennes ex-make nu var löst en gång för alla...

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:

.....

.....

.....

.....

.....