

Adrioth

Adrioth Heldander

Beskrivning:	Under en stridshjälm av silver med nässkydd dekorerad med en runa av okänd härkomst skymtar ett vackert kvinnoansikte med blek hy och kalla ljusblå ögon. Rakt blont hår faller ned från kanten av hjälmen mot axlarna, som bär upp en korpsvart mantel. Kedjebrynet lyckas inte helt dölja en vältränad kropp, som i höger hand håller ett spjut med spets och sko av brons, skaftet är gjort av järnek och har runor inkarvade upptill. På händerna bär hon rustningshandskar och på fötterna långa hårdla läderstövlar.
Personlighet:	Adrioths fiender (dit räknas det mesta på två, fyra eller fler ben som rör på sig!) kallar henne grym, hänsynslös och känslokall - men med smicker kommer de ingenstans! Hon tillhör de fatal lyckligt utvalda som har upphöjts till Kalabarian-prästinnor. Kalabarian är krigets gud (se sep. ppr) som förespråkar "Den starkes lag", som innebär att de starka ska styra över de svaga och att de svaga som vägrar lyda skall kuvas eller dödas. Det är också tillåtet (och rekommendabelt) att utnyttja de svagas svagheter för sina egna syften, utan att för den skull döda dem, genom att t.ex. föra dem bakom ljuset. Detta är särskilt fördelaktigt i extremt farliga situationer, där de svaga kan användas till att ta emot de värsta smällarna. Krigsgudens prästerskap är naturligtvis mest lämpade att styra. De har ju alla fått Kalabarians kall (det går ej att ansluta sig till ett tempel och därigenom bli präst, man måste bli utvald av guden själv!) och står därför över vanliga dödliga, vilka med all rätt kan känna sig hedrade om en Kalabarian-präst överhuvudtaget nedläter sig att tala till dem!
Bakgrund:	Kalabarian-prästerna är ständigt på resande fot för att bevisa att "Den starkes lag" är den rätta vägen. De reser en och en och överallt lämnar de ett spår av lik av svaga varelser som ej förtjänade att leva. På deras spjut (den oheliga symbolen) sitter en bronssko som undertill har avbilden av en spjutspets i relief. Genom en kort bönestund (1 round) kan prästen hetta upp bronsskon så mycket att den kan användas för att brännmärka de dödade i pannan, så att eftervälden kan ta lärdom. Kalabarian-prästerna kapar sina näsor när de blir upphöjda. Detta för att efterlikna sin gud som förlorade sitt luktorgan i en strid med åskguden någon gång i tidernas begynnelse. Dessutom brukar det injaga fruktan i fienden. Prästerna uppsöker sina tempel endast vid riktigt viktiga högtider eller för att få träning. Templet står under långa tider tomt eftersom det ej finns någon som vill lägga ned sitt spjut och bli bofast. Det inte ovanligt att en präst som återvänder från sin senaste resa blir tvungen att rensa ut templet från främmande varelser som har slagit sig ned på ohelig mark - ibland hela arméer!

En gråmulen höstdag, närmare bestämt idag, återvände Adrioth till sitt tempel för den årliga höstoffringshögtiden. Hon var först av de kallade emedan templet låg i mörker och tystnad. Med sedvanlig försiktighet smög hon sig in i komplexet utan någon ljuskälla tänd - vad som än kunde finnas här inne skulle inte få upptäcka faran förrän det var försent!

När övervåningen var kollad började hon försiktigt ta sig ned till katakomberna. Att se någonting här nere är helt omöjligt, men Adrioth är väl förtronen med templets mörka gångar och salar.

När hon rundade hörnet till den lilla tempelsalen hände något underligt. Mörkret runt omkring kändes plötsligt alldeltes för stort för att rymmas här inne, och golvet började plötsligt skina med ett svagt rött sken. Adrioth verkar stå på ett stort (ca 20 m i diameter) klot, som svävar i en svart rymd. Det är definitivt underliga saker på gång i Kalabarians tempel...

Övrigt:

Adrioths hjälm är starkt magisk. Hon har vid ett flertal tillfällen märkt hur andra har försökt använda magi mot henne, men själva drabbats istället (hårt!). Detta sätter hon i samband med hjälmen.

Spjutet är hennes oheliga symbol. Överst på skaftet har hon karvat in en runa för varje formel hon har möjlighet att använda, och när hon uttalar sina besvärligheter glöder resp. runa med ett starkt eldfärgat ljus. I strid glöder spetsen och ger 1-4 extra i skada. Adrioth har också möjlighet att använda besvärligheterna "Cause Light Wounds" och "Cause Blindness" via spjutet - ingen "castingtime", måste träffa i samma runda annars går formeln förlorad.

Kalabarians präster använder sina helande krafter endast på sig själva. Vid sällsynta tillfällen kan undantag göras, men endast om det tjänar prästens syften och om betalningen är MYCKET hög!

Str:	16 (0,+1)	Name:	Adrioth Heldtander
Int:	13	Class:	Cleric
Wis:	16	Race:	Human
Dex:	15 (0,-1)	Sex:	Female
Con:	11	Height:	175 cm
Chr:	9	Weight:	62 kg
Hp:	31	Age:	23 years
Ac:	4	Align.:	LE
		Move:	9"
		Level:	5
		#att.:	

Armor: chain mail

Weapon: spear (holy symbol)
(she has weapon profiency)

Magical Items: helmet of Spellturning

Other equipment

Backpack containing

- 5 iron rations
- water skin
- rope 50'
- 2 torches

Beltpouch containing

- tinderbox
- 2 first aids

Spells:

level 1

Cure Light Wounds	[]	[]
Cause Light Wounds	[]	[]
(can be used with spear)		
Light	[]	

level 2

Hold Person	[]	[]	[]
Silence 15' Radius	[]		
Resist Fire	[]		

level 3

Cause Blindness	[]
(can be used with spear)	

Ellione

Ellione Ferandel

Beskrivning: Mörkt lockigt hår hänger ned över smala axlar. Den tätt åtsmitande, minimalt tilltagna svarta läderrustningen avslöjar en välformad och kurvig kropp. Benen är bara, sänär som på ett par mjuka svarta höga läderstövlar. På händerna bär hon ett par fingerlösa svarta läderhandskar. Även ansiktet svarar upp till förväntringarna, och de mörkbruna rådjursögonen skulle kunna få en munk att glömma sitt kall och lämna klostret.

Personlighet Ellione är smart. Hon vet att utnyttja sitt utseende och sin charm för sina syften. Hon är medvetet väldigt feminin och flirtig, och vinner på så vis mången dumboms gunst. Hon har en stark egen vilja, kan hon inte få andra att springa hennes ärenden så gör hon det själv. Då kommer hennes speciella kunskaper väl till pass. Ellione stjäl av girighet och för spänningens skull.

Bakgrund: Ellione växte upp i ett resande akrobatsällskap. Hon fick tidigt ingå i föreställningen tillsammans med far, mor och bröderna. Folk på resande fot är dock ett utsatt släkte. Sällskapet överfölls ofta av stråtrövare, och vid ett tillfälle slutade det så illa att alla tillfångatogs eller dödades. Den då 15-åriga Ellione var en av dem som tillfångatogs och som fördes till den kejserliga huvudstaden för att säljas som slav. Hon lyckades ganska snart rymma och lärde sig att ensam klara det farofyllda livet på Riorfis gator.

Hitintills har Ellione klarat sig bra, men idag är hon illa ute. Det började för en vecka sedan då hon skinnade en köpmän så grundligt att han fick svepa in sig i golvfällen för att slippa lämna rummet på värdshuset "som gudarna skapat honom". Tyvärr visade det sig att han var av den långsinta sorten och att han dessutom hade en egen mindre arme, som åsattes att servera Elliones vackra huvud på ett fat!

I skrivande stund pågår jakten i all sin väldsamhet. Ellione har trängts in i en gränd av tre välbeväpnade krigare till häst, som stänger alla flyktvägar. Hon tar ett mäktigt språng upp på en vägg och börjar klättra. Armborstpilarna börjar vina otäckt nära medan hon kämpar för att nå toppen. Plötsligt tappar hon greppet och med hjälplös panik känner hon hur hon faller... och allt blir svart. När medvetandet återvänder ligger hon på ett stort klot (ca 20 m i diameter) som lyser med ett svagt rött sken. Runt omkring är allt svart, tyst och ödsligt...

Övrigt: Elliones stövlar är enligt en präst hon känner starkt magiska. Hon har märkt att hon kan hoppa högt och långt, att hon rör sig snabbt som en häst i full galopp, och att hon kan färdas mycket långa sträckor i hög fart utan att behöva vila. Handskarna saknar fingertoppar. På ovansidan av handsken finns fyra vassa spetsar som ligger oväntat fingrarna, dolda av varsin lädertunga. När handen knyts pekar spetsarna rakt ut från knogarna och utgör ett ganska otrevligt vapen, som gör 1-4 i skada. Dessutom finns på varje handske en liten behållare med paralyserande vätska. Effekten varar i några minuter. Behållarna innehåller vardera tre doser. Handskarna är också magiska men dess kraften är dolda i okunskapsens mörker. Ellione har vissa akrobatiska talanger till följd av sin uppväxtmiljö. Hon kan slå frivolter, halvvolter, hjula och stå på händer. Detta utnyttjar hon i strid; attacker som normalt skulle ha träffat har hon chans att undvika genom att "dansa undan" (35% chans),

vilket medför att hon hamnar 10' bort från sin motståndare i valfri oockuperad riktning.

Hon kan också attackera en motståndare som är mellan 5'-10' ifrån henne genom att snabbt slå några halvvolter framåt (eller bakåt) och avsluta rörelsen med en attack. Hon har då -1 att träffa, men +4 på skada.

Str:	11	Name:	Ellione Ferandel
Int:	15	Class:	Thief
Wis:	10	Race:	Human
Dex:	19 (+3, -4)	Sex:	Female
Con:	15	Height:	169 cm
Chr:	17	Weight:	57 kg
Hp:	33	Age:	20 years
Act:	5 (AC-base 9 pga rustningens storlek)	Align.:	CN
		Move:	12"
		Level:	7
		#att.:	1

Armor: leather

Weapons: throwing daggers, spikes on gloves (she has weapon proficiency)

Magical Items: boots, gauntlets

Other equipment

Boots containing

- 5 throwing daggers
- 2 leather pouch small
- 10 sling stones
- 1 sling

Thieves tools in small pockets

Ruthven

Ruthven Haslam

Beskrivning: Under en utsökt mantel av sammanfogade rävsvansar, som hålls ihop i halsen av ett mästerligt utfört silverspänne, finner man en böjd och skröplig kropp tillhörandes en rynkig och vårtig urgammal dam med sammanbitet utseende. Hennes haka är täckt av långa vit fjun och huvudet är skalligt, så när som på några utspridda smutsgrå härtesar som står åt alla håll. I munnen finns blott tre gula tänder och andedräkten skulle få ett nästälpt Otyugh (läs otyg) att vända sig i graven! Förresten stinker hela hon av gummisvett, paddavföring och ruttet kött. Kläderna – nej snarare trasorna hon bär är malätta och smutsiga. I repet hon använder som skärp sitter en benknota instucken. Hon stödjer sig på en 1,5 m lång halvt genomrutten trädgren med ett klotformat föremål på toppen. Klotet verkar vara av ärjad koppar, och den övre delen är ett lock med små hål i, och på det sitter mängder av flugor. Nedanför kopparkulan hänger tre hopsnörda läderbungar. När hon hasar fram haltar hon svart på vänster fot där hon har en enorm bula på ena stövelskaftet. Stöveln ser underlig ut, som om hon har sytt ett stort fack på den!?

Personlighet Ruthven är jämn i humöret – hon är ständigt knorrig och irriterad! Knorrig pga sitt och sin mans tillstånd (se bakgrund nedan), och irriterad på sin oförmåga att göra något åt detta. Men trots ett avskräckande yttré är hon i grund och botten god, och inget smärtar henne mer än att se människor bråka med varandra – hon har tråkiga erfarenheter av sådant, och försöker därför göra allt för att medla. Hon vill att alla ska krama om varandra (och henne, hon har stort behov av ömhet) och bli sams. Något som ej brukar uppskattas emedan hon har både utseende och lukt emot sig.

Bakgrund: Det var en gång en liten skog. Där fanns en liten stuga. I den lilla stugan bodde en stor skogshuggare, hans lilla fru och deras två små döttrar. Ruthven, den äldsta av dottern, var familjens ögonsten – alltid glad, söt, snäll och hjälpsam. Den yngre dottern Lynli, däremot, var ful, elak och mycket avundsjuk på sin äldre syster, som alltid fick all uppmärksamhet. Hon förstörde Ruthvens leksaker, rakade av hennes hår och dödade hennes husdjur.

Detta för att hämnas eller bara för nöjes skull. Hon blev ofta straffad av föräldrarna och hatet växte. När Ruthven var 12 år dog båda hennes föräldrar under mystiska omständigheter, och illasinnade rykten talade om att systern hade förgiftat dem båda. Men Ruthven försvarade sin syster och de tog sin tillflykt hos morfar som bodde i en ännu mindre stuga djupt inne i den lilla skogen. Morfar var utstött av människor som fruktade honom för att han var kunnig i trolldom.

Han tog sig an de båda små flickorna och lärde dem allt han kunde, vilket till slut ledde till att Lynli en mörk vinternatt dödade sin morfar som offer till Sheena (en gudinna se sep.) för att gudinnan skulle nedbringa en mäktig förbannelse över den nu vuxna mycket vackra Ruthven, och den unge stilige man hon hade äktat. Förbannelsen förvandlade mannen till en padda och gjorde så att Ruthven åldras varje gång hon använder magi.

Lynli flydde efter dådet och har aldrig setts igen. Ruthven vandrar land och rike runt för att försöka hitta en lösning på förbannelsen. Sin man bär hon i ett "skräddarsytt" fack på vänster stövel (hon haltar pga den extra tyngden) och matar honom med flugor som som fastnar på kulan överst på hennes stav. Halva kulan är lock med små hål som skall släppa ut doften (läs stanken) av den råa köttbit som Ruthven lagt, och därigenom locka till sig flugor som fastnar i den klibbiga oljan som kulan är insmord i.

Hursomhelst, denna dag som idag är, befinner sig Ruthven och hennes paddman i den kejserliga huvudstaden Riorfi, som alltid på jakt efter ett botemedel mot förbannelsen, när plötsligt solen slökknade och det blir bläcksvart!

Såsmåningom tänds marken under dem båda och börjar lysa med ett svagt rött sken. De tycks stå på ett stort klot (ca 20 m i diameter). Runt omkring är allting svart, och de är ensamma...

Str: 6 (-1,0) Name: Ruthven Haslum
Int: 18 Class: Magic-User
Wis: 17 Race: Human
Dex: 8 Sex: Female
Con: 10 Height: 155 cm
Chr: 7 Weight: 48 kg

Hp: 17 Age: 87 (Appearent), 29 (actual)
Act: 10 Align.: NG
Move: 3"
Level: 5
#att.: 1

Armor: none

Weapons: none

Magical Items: Cloak of Invulnerability (immunity to 1-3 level spells),
Benknota: wand of magic missiles (charges unknown),
Potion of Longevity

Other equipment

1 small backpack containing
 spellbook
 some rotten meat
3 normal food rations
 waterskin full

Spells:

level 1

Read Magic
Detect Magic
Enlarge
Shield [] []
Sleep []
Unseen Servant []

level 2

Darkness 15' Radius []
Knock []
Detect Evil []

level 3

Blink
Lightning Bolt []

Turpin

Turpin Stormbelly

Beskrivning	Turpin är drygt im kort, har brun/grå hy, spetsiga öron, vitt yvigt skägg, samt vitt hår som ligger vattenkammat slätt bakåt. Som kronan på verket har han, ett för gnomer mycket karaktäristiskt ansiktsattribut, en (storleksmässigt) mycket välutvecklad näsa! När han ler, vilket han ofta gör, visar han upp en rad starka tänder plus en hörntand helt av guld. Han bär en vinröd sidenskjorta med broderier i silver på bröst och mage, grå byxor, svarta låga läderstövlar och en blå mantel. På varje finger, t.o.m. tummarna, sitter en prälig ring och runt handlederna sitter två tunga armband av guld. På huvudet vilar en grå hatt med litet brette, och i bältet sitter fyra penningpungar.
Personlighet	Med goda utsikter att leva 400-500 år till, är Turpin inte orolig för att hinna med allt han vill göra. Han föredrar att ta dagen som den kommer. Ord som : skynda, stressa, planera är inte uppskattade! Vidare tycker han att livet är till för att avnjutas och han älskar vin, god mat och "practical jokes". Det var pga det sistnämnda han valde att bli illusionist - det blir så mycket lättare att skoja med folk då, något som han gör i tid och otid! I Turpins livsåskådning finns det ingen plats för gudar. Han anser att det är något som prästerna har hittat på för att få större inflytande över gnom och folk, och att prästerna använder sig av "vanlig magi" för att lura massorna - en enda stor illusion... de borde skämmas!
Bakgrund	Turpin växte upp i gladlynt samvaro med sina rasfränder. Han är medlem av klanens mest beryktade familj; ättlingarna till hjälten Begor som använde sig av en spik på bröstpålen för att med en björnkram döda sina fiender i strid. (Släkten Stormbelly är uppkallad efter honom.) Turpin är av naturen äventyrslysten och tröttnade snart på det stilla hemmalivet, och gav sig iväg... Mången erfarenhet rikare har Turpin idag avslutat en träningsperiod för att med gilletts gillande kunna kalla sig "Cabalist", och står just i begrepp att för första gången prova en formel vid namn Wall of Fog. Den fungerar alldeles utmärkt men när han provar att gå igenom denna dimvägg och kommer ut på andra sidan ändrar han snabbt uppfattning. "På andra sidan" kan beskrivas som något totalt svart med undantag från marken som lyser svagt rött och som tycks vara formad som ett klot (ca 20m i diameter) så långt det går att se. Detta måste väl ändå vara ett practical joke....

Str: 12
 Int: 16
 Wis: 13
 Dex: 16 (+1, -2)
 Con: 15
 Chr: 14
 Hp: 20
 Ac: 8

Name: Turpin Stormbelly
 Class: Illusionist
 Race: Gnome
 Sex: Male
 Height: 104 cm
 Weight: 40 kg
 Age: 131 years
 Align.: CG
 Move: 6"
 Level: 5
 #att.: 1

Armor: none

Weapons: dagger (weapon proficiency also)

Magical Items: Hat of change self (as spell as often as desired), 4 coins with Magic mouth, Magic mouth on backside of robe, Golden tooth of ventriloquism (när han använder hatten förändras aldrig tanden)

Spells:

Spells av sorten phantasmal force är inte så bra att man obönhörligen tror på dom. Det är nämligen så att om någon tar på eller om något kastas på illusionen så försätts den. Detta innebär att man till exempel inte kan inbillta folk att en fallucka öppnar sig under deras fötter eftersom den måste försätta nära man går på den (illusionen). Det går heller inte att få folk att tro att dom blir mosade av ett tak som faller in av samma skäl.

level 1

Audible Glamour	[]
Change Self	
Color Spray	[] []
Dancing Lights	
Phantasmal Force	[]

level 2

Mirror Image	[]
Improved Phantasmal Force	[]
Magic Mouth	

level 3

Spectral Force	[]
----------------	-----

Magic mouth explanation

- Robe situation: När någon kommer bakifrån och sticker ner en hand i en av Turpins fickor eller andra behållare.
säger: Hörrudu, vad skulle du säga om någon hade sina händer bland din ägodelar. Inte så himla trevligt va? Så låt bli det där!
- Coin 1 situation: När myntet kastas och landar.
säger: Nu är jag nere.
- Coin 2 situation: När myntet kastas och landar.
säger: Nu är jag nere.
- Coin 3 situation: När någon går förbi inom 3 meter.
säger: Halt, annars går du ett fruktansvärt öde till mötes. Lägg dig ner och räkna saktat till 43 baklänges.
- Coin 4 situation: När någon annan än Turpin tar upp myntet.
säger: Släpp mig din skurk annars skriker jag iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii (högt och gällt skrik)

Guth

Sir Guth of Charnlyne

Beskrivning	Det ljusa håret faller i välvårdade lockar ner till halsens slut och axlarnas början. Det lite "rödlätta" skägget är välansat, ögonbrynen putsade, huden är förtjusande blek och ögonen lyser klart azurblå. Välväxt och stilig som få, med strikt hållning, för han sig vant och elegant. Med andra ord: Ett perfekt goss-exemplar!
Rustningen	Rustningen är välsmord och välputsad. Skölden med kejsarens gyllene lejon på vit botten blänker, och vimpeln bärande kejsarens emblem vajar vit från den nyslipade lansspetsen. Hjälmen försedd med vit hjälmbuske lyser med all sin prakt, manteln vilar vit på hans axlar och runt midjan finner man en osedvanligt vackert utsmyckad gördel.
Personlighet	Sir Gurth är uppfostrad som en medlem av kejsarfamiljen borde. Han är väl bevandrad i det kejserliga hovet, och har fått lära sig att alltid vara artig och välformulerad – även mot sin värsta fiende! Han håller på etiketten men gör det med inslag av överlägsen sarkasm, i synnerhet mot kvinnor av lägre börd (icke-adliga). Han besitter ett djupt rotat kvinnoförakt som grundar sig på hans olyckliga erfarenheter av sin trolovade, Lady Siliona, som han tvingats umgås med sedan barnsben. Ladyn har under hela deras gemensamma uppväxt, vid hovet, dragit nytta av sin fördelaktiga ställning i egenskap av kvinna och därigenom utsatt Sir Gurth för diverse pinsamheter (som vi ej närmare skall gå in på i skrivande stund). Hur som helst tillämpar Sir Gurth viss försiktighet vid oförskämdhet, det går inte att vräka ur sig vad som helst, när som helst – viss finesse är att föredraga!
	Sir Gurth är på grund av sin höga rang, och faktumet att han är enda barnet, van att få som han vill. "Ära i all ära" – Sir Gurth är modig och han håller på ridderskapets etik, men han tror sig veta att Isidrone (gudarnas drottning, se sep. ppr) har något viktigare syfte med hans liv än att han skall dö en ärofull död kämpandes mot en överbvinneelig övermakt, därfor använder han huvudet i strid och har därmed aldrig lidit något nederlag, varken ensam eller som härförare. Han anser sig vara smartast, bäst och vackrast!!! Ett ämne som ligger honom särskilt varmt om hjärtat är vård av sitt utseende och sin utrustning. "En soldat är ej bättre än vad hans utrustning medger" och "En välvårdad stridsenhet är en effektiv stridsenhet" är två av hans mottot, som hans män är måttligt trötta på att höra. Hans renlighet och minutiösa noggrannhet vad gäller hans person har gått så långt att han har fått "smutsfobi" – första fläcken är första steget mot förgörelse och kaos!
Bakgrund:	Sir Gurths fader är son till kejsarens sisters son, med andra ord; Sir Gurth är kejsarens sysslings sonsons son, eller för att ytterligare förenkla det hela – de är släkt! Sir Gurth växte upp på faderns gods i södra delen av Thiraciol, men skickades tidigt iväg till faderns halvsysling, dvs kejsarens halvbrors sonson, för att tränas i ridderskapets dygder av en opartisk bedömare. Dessutom hade fadern kommit överens med sin halvsysling att pojken, när han blir äldre skall äkta kejsarens halvbrors sonsons dotter, för att stärka alliansen familjerna emellan. Tyvärr visade Sir Gurth av någon anledning inget intresse för flickan, och utgången av giftasplanerna är därfor osäker. Sir Gurths stora passion visade sig istället vara en militär karriär, som upptar all hans tid och som ger honom en ursäkt att inte besöka sin trolovade så ofta. Ursäkter är han vid detta laget

något av en expert på att skaffa sig - idag hade Sir Gurth den stora turen att höra en ung riddare tala illa om Lady Silliona, varpå han genast utmanade riddaren och alla hans vänner på evig - ty är det något som kejsarens systers sonsons son (dvs Sir Gurth) ej tål så är det förolämpningar riktade mot honom eller hans familj!

De fem riddarna och Sir Gurth iklädde sig sina rustningar och utrustades med stridshäst, sköld och lans. Ryktet om den stundande sammandrabbningen spred sig snabbt som en springare galopperar, och folk strömmade till för att få beskåda stordåd. Men just som Sir Gurth nonchalant styrde sin vita häst mot den förste kämpen inträffade någonting högst ovanligt och onaturligt. Det svartnade för kejsarens systersons sonsons ögon och medvetandet sjönk undan. ... När han sakta börjar vakna ur sin dvala är hans motståndare ej inom synhåll - de fega uslingarna! Till råga på allt har de på något vis lyckats stjälta hans ståtliga riddjur - sådana tjuvlymmlar! Men det är mer som inte stämmer... allt folk är borta, himmelen är alldeles svart och Sir Gurth står på ett stort klot (ca 20 m i diameter) som lyser med ett svagt rött sken. Vid hans fötter ligger sadeln, och han håller fortfarande i lans och sköld, medan han förbryllat försöker tänka ut en plan...

Str:	15	Name:	Sir Gurth of Tharclyne
Int:	12	Class:	Fighter
Wis:	9	Race:	Human
Dex:	15	Sex:	Male
Con:	16	Height:	190 cm
Chr:	15	Weight:	90 kg
		Age:	24 years
Hp:	54	Align.:	LN
Ac:	1	Move:	6"
		Level:	7
		#att.:	3/2

Armor: Plate & Shield

Weapons: Lance, Bastard sword, Morning star, Longsword
(Weapon proficiency in all)

Magical Items : Girdle of strength

Other equipment

Backpack, waterproof (white) containing

- 2 silver goblets
- silver plate
- 2 flasks of extremely expensive wine
- Towel & soap
- weapon maintenance kit
- 3 iron rations

Beltpouch white w. imperial crest containing

- tinderbox
- 5 First aids
- mirror small silver

Ganelor

Ganelor Terrahaluk

Beskrivning	Huvudet är renrakat och hakan täcks av en kraftig järnskäna fäst med bultar i käkbenet. Ansiktet är färat, väderbitet och ögonen är buskiga. Kraftiga ärr löper kors och tvärs över ansiktet och huvudet, likt floder genom ett landskap. Han är kort men väldigt muskulös, och bär en ny läderrustning. I en kedja om halsen hänger en gyllene örn iförd en stridshjälmskärm på huvudet och med en stridsyxa greppad i klorna, båda av silver. En enorm stridshammare av brons hänger på Ganelors rygg, och hans delvisbara armar och ben skvallrar om att även resten av kroppen bär djupa ärr från mängen strid. På höger underarm har han en handske och ett heltäckande skydd upp över armbågen, som ser ut att komma från en plåtrustning. På ovansidan av skyddet sitter fem vassa spetsar.
Personlighet	Ganelor är MYCKET självskräcklig och kompetent, han litar bara på sitt eget omdöme och har en historia av ordervägran vid ett antal tillfällen. Ofta har han räddat sitt trots och sin fruktansvärdasenvishet. Han är den borne ledaren! Tyvärr har han ett väldigt temperament som han endast med största möda klarar att behärska. Denna inre konflikt, som uppkommer alltför ofta, leder till att ansiktet lyser rött, hela kroppen skakar och ögonen får ett mordiskt uttryck. Det är vid sådana tillfällen mängen bortglömd småsak åter blir aktuell, varpå alla i den närmaste omgivningen rusar iväg för att utträffa sina sysslor - hur triviala och tråkiga de än kan verka! Bakom Ganelors råbarkade fasad och ovårdade språk döljer sig ett hjärta av guld. Detta kommer dock oftast bara fram i kritiska situationer, då man alltid kan lita på hans mod och erfarenhet - något som hans mannar skattar högt!
Bakgrund	Redan vid 16 års ålder lämnade Ganelor det lugna och ibland trista livet på faderns bondgård, för att ta värvning i "The Imperial Forces" som spanare. Han blev dekorerad med "The Eagle of Thiraciol" ("The Eagleclaw Troops" förnämsta utmärkelse) för tapperhet i fält, och utnämnd till kapten för "The 113:th Imperial Eagleclaw Troop" tack vare sin goda ledarförmåga (och på grund av att ingen stod ut med att ha honom som underordnad). Hans 24-årige karriär höll dock på att få ett tragiskt slut för drygt två månader sedan, då Ganelor ledde en förtrupp in i ett grottsystem där en trupp elitsoldater från kungadömet Cuthia misstänktes ha tagit sin tillflykt. Endast Ganelor kom levande ut ur grottan. Han kröp ut med ena benet brutet, ett grundligt krossat käkben samt högerarmen söndermosad från armbågen och nedåt. Kroppen var täckt av någon grönaktig frätande vätska. I vänster hand höll han en enorm stridshammare av brons. Sedan dess har Ganelor lappats ihop av kejsarens magiker och tränat upp sin kropp så att den fungerar igen - tillsammans med dess nya mekaniska/magiska beständsdelar. Han vägrar dock att yppa ett ord om vad som hänt i grottan den dagen - vad som än fanns där var tillräckligt fasansfullt för att skrämma t.o.m. Ganelor till tystnad! Nästa underliga händelse i denne mans liv kommer förr än han anar... vid dagens träningsspass svartnar det plötsligt för ögonen på Ganelor och när han åter kommer till sans befinner han sig på ett strort klot (ca 20 m i diameter) som lyser med ett svagt rött sken. Överallt runtomkring är det svart och det enda som hörs är hans andfådda flåsand...

Ganelor

Str:	18/82 (+2, +4)	Name:	Ganelor Terrahawk
Int:	14	Class:	Ranger
Wis:	15	Race:	Human
Dex:	7 (pga gamla krigsskador)	Sex:	Male
Con:	18	Height:	168 cm
Chr:	12 (högt pga god ledarförmåga)	Weight:	80 kg
Hp:	71	Age:	40 years
Act:	5	Align.:	NG
		Move:	12"
		Level:	6
		#att.:	1

Armor: Studded leather +2

Weapons: Twohanded bronze hammer, dagger
(är utbildad på ovanstående samt morning star)

Ingen annan utrustning på grund av att han för tillfället höll på att träna.

Gudomliga infall och nycker

I begynnelsen skapte Isidrone världen, och med den andra mindre mäktiga gudar som skulle hjälpa henne att få skapelsen att fungera som hon önskade. De andra gudarna visade sig dock vara mycket egensinniga och ansvarslösa, och var inte alls intresserade av de hopplöst enahanda och tråkiga uppgifter som Isidrone hade i beredskap för dem. Istället uppfann de nya raser, startade krig och konflikter, eller gjorde vad som föll dem in. Detta retade upp Isidrone som bannlyste gudarna från Prime Material Plane. Dessa började då istället utveckla egna dimensioner där de roade sig med diverse hyss. Men längtan efter "den riktiga världen" finns för evigt kvar hos dem, eftersom de ej har lyckats skapa något som är lika mångskiftande och underhållande.

Isidrone

"Gudarnas drottning". Hon är den mäktigaste av gudarna, och den enda som faktiskt bryr sig om vad som händer i världen. Det sägs att hon ej har någon bostad, utan att hon ständigt vandrar omkring i sin skapelse för att se så att allt står väl till. Eftersom hon tyvärr inte kan vara på mer än ett ställe samtidigt har de andra gudarna kunnat åstakomma mycken skada, som det tar lång tid att reparera. Isidrone är en vacker kvinna, till synes i medelåldern, med några få grå hårstrån i sitt annars mörka hår. Hon bär en enkel vit klänning, ett vitt bälte med ett guldspränne form av ett löv.

Alignment: Neutral. Worshipers align: All. Symbol: Kristallkulla.

Aliran

Intresserar sig för poesi, konst och musik. Han sägs äga fantastiska konstsatter i sitt hem bakom ett porlande vattenfall i en avlägsen dimension någonstans. Han ser ut som en ung man med blont kort hår och ett pojaktigt leende. Han klär sig i havsblått med inslag av guld och silver. Ofta bär han en harpa som han emellanåt spelar på.

Alignment: Neutral. Worshipers align: Any but evil. Symbol: Harpa

Silain

"Åskguden". Det sägs att han bor i ett svagt lilaaktigt moln som det ständigt kommer regn och blixtar ifrån. Även han är bannlyst från Prime Material Plane, men det berättas att han, när Isidrone är upptagen med annat, färdas med blixten ned bland människorna för att ställa till med ofog. Silain uppenbarar sig oftast som som en mörkhårig, kraftig man helt klädd i svart. Han bär ett svärd med "blixtformat" blad som lyser med ett blåaktigt sken. Svärdet har han skapat med hjälp av en kraftfull blixt.

Innan gudarna förvisades från människornas värld sägs han ofta rida över himmeln på sin snövita springare Lyndor.

Alignment: Chaotic Good. Worshipers align: Good. Symbol: Blixt.

Kalabarian

"Krigsguden". Förespråkar "Den starkes lag" som innebär att de starka skall styra och de svaga som vägrar lyda skall kuvas eller dödas. Kalabarian-prästerna är naturligtvis mest lämpade att styra. Hur Kalabarian egentligen ser ut är okänt iochmed att han alltid bär heltäckande hjälm. Vad man vet är att han använder ett spjut vars spets flammar i strid, och att han bär en svart kedjebrynja.

Alignment: Lawful Evil. Worshipers align: Lawful Evil. Symbol: Spjut

Sheena

Står för kärlek och hat. Mycket oberäknelig gudinna som söker lycka för egen del, ofta på andras bekostnad. Hon älskar att smida ränker och intriger, och sprider gärna ont blod bland dödliga för sitt höga näjes skull. De flesta offrar till henne för att slippa hennes vrede, för att vinna lycka i kärlek, eller när de önskar någon annan olycka.

Alignment: Chaotic Neutral. Worshipers align: Any. Symbol: Hjärta genomborrat av dolk.

Sataiac

"Ondskans furste". Mycket är okänt vad gäller denna horribla varelse. Han tros ha blivit inspärrad av de andra gudarna för många århundrade sedan, och förhoppningsvis sitter han där än. Sataiacs prästerskap tillhör de mest fruktade av alla, de dödar skoningslöst och utan urskillning. Ditt prästersta är vill ingen förnuftig mänsklig färdas!

Alignment: Chaotic Evil. Worshipers align: Evil. Symbol: "två-udd" (som treudd fast med endast två spetsar).

Tanmir

"Straffaren". Gud som reser runt i dimensionerna och försvarar de svaga och ser till att rättvisa skipas i tvistemål. Hans metoder ogillas dock av Isidrone, därfor blev även han förvisad. Ärkefiende till Kalabarian. Ung skallig man med fläta i nacken. Bär läderrustning och en mantel av lejonpälz. Hans favoritvapen är en niosvansad piska. Rider på den enorma lejonhanen Ranusey. Alignment: Lawful Neutral. Worshipers align: Lawful. Symbol: Niosvansad piska.