

Nils af Glömma



Nils af Glömma

Name: Nils af Glömma

Class: Bard

Race: Human

Age: 28 years

Level: 6

Length: 1.79 m

Weight: 72 kg

Statistics

Strength: 10

Intelligence: 13

Wisdom: 8

Dexterity: 14

Constitution: 12

Charisma: 17

Saving throws

Check

Paralyzation, Poison or Death Magic 12

Rod, Staff or Wand 12

Petrification or Polymorph 11

Breath Weapon 15

Spell 13

Hitpoints: 24

Armorclass: 10

THACO: 18

Proficiencies

Check

Etiquette 17

Dancing 14

Gaming 17

Singing 17

Music instrument (ukulele) 13

Juggling 13

Heraldry 13

Read/Write 14

Thief skills

Check

Climb walls 70

Detect noise 75

Pick pockets 10

Read languages 5

Weaponproficiencies	# of att	THACO	Damage	Speed
Florette	1/1	18	1d6/1d8	3
Klubba	1/1	18	1d6/1d3	4
Dart	1/1	18	1d3/1d2	2

Equipment

Hemma har du en massa grejer. Du har allt som det är rimligt att en rik adelman äger. När du är ute och festar har du följande saker på dig.

En partydräkt (sydd i speciella dyra tyger)
En kortlek
Tre darpilar (för att kasta dart med)
Din florett (mest för att den ser häftig ut)
En del pengar

Spells (3-2)

✓ = inläst vid scenariots början.

1:a gradens spells

- ✓ Charm person
En annan person tycker mycket bra om dig. Använder Nils mest på ovilliga tjejer.
- ✓ Dancing lights
Ett spektakulärt skådespel som kan användas för att imponera på omgivningen.
- Feather fall
Bryter obehagliga fall.
- ✓ Friends
Ger Nils ytterligare charm.
- Grease
Används av Nils för att hans hår ska bli extra lyxigt.

2:a gradens spells

- ✓ Glitterdust
Bländar åskådare och avslöjar osynliga åskådare. En mycket vacker trollformel.
- Invisibility
Gör att Nils osynligt kan smita från obehagliga situationer.
- ✓ Tashas uncontrollable laughter
Med denna formel kan Nils göra att andra gör bort sig. Han kan också smita från obehagliga personer.

Special Abilities

Nils har en förmåga att skryta för brudar, vilket ger en influencereaktion det vill säga save mot paralyzation på -2. Om bruden missar detta save så blir hon tänd på Nils. Nils kan, men har aldrig försökt, imponera på andra än brudar.

Nils har en 30% chans att identifiera naturen av magiska prylar.

Nils är immun mot magiska attacker i sångform.

Bakgrund och Personlighet

Du är Nils af Glömma, Hertig och släkt med kungen. Du har fått familjen af Glömmas gods i arv efter din far. Det enda bra med godset är namnet: glömma det är precis vad du helst vill.

Din far hette Frans och var en riktig träkmåns. Det var jämt något med godset som var tvunget att fixas. Hur som helst så såg du honom mycket sällan. Du förvånas fortfarande till denna dag över att du faktiskt tänkte dig att gå i din fars fotspår. För att lära dig om att sköta godset rätt sändes du till den kunliga akademien i Ruavo. Där tog det inte lång tid innan du lärde känna Max von Trend, en hotshot hos de unga adelsmännen i Ruavo. Äntligen fick du känna på vad livet hade att erbjuda. Livet förvandlades från långa pass med studier till en ändlös massa festande. Här träffade du på Pierre Schöön, som är frisör åt rika adelsmän. Pierre visade sig ha samma åsikter som du och han blev din bästa vän. Du, Max och Pierre Schöön blev en berömd trio hos Ruavos jet-setfolk.

Här kunde sagan slutat mycket lyckligt om det inte var så att din far hade den dåliga smaken att gå och dö vid endast 50 års ålder. Som den enda arvingen var du nu tvungen att åka hem för att ta hand om godset. Detta hade du förstås inte den minsta lust med. Som tur är valde Pierre att flytta med dig till Ulfvuda när du flyttade tillbaka. Numera bor Pierre med dig i ditt hus i huvudstaden. Men som den fantastiska människa du är så axlade du ansvaret på ett fantastiskt sätt. Vad som utmärker en riktig ledare är ju att han kan delegera ansvar. Direkt när du kom hem så insåg du att du inte var rätt man eller kvinna för jobbet att ta hand om ditt gods. Det skulle istället din tant Agata göra, eftersom hon är bra på det ekonomiska så får hon uppgiften att ta hand om godset. Hon är en ganska jobbig kvinna som alltid tjarar på dig om vad du bör göra och att du bör jobba hårdare. Hon skulle bara veta hur mycket kraft det går åt för att festa varje kväll. Det vet du att hon aldrig skulle orka med, vad hon än säger.

Efter detta lysande drag av djärvt ledarskap så kunde du återigen börja festa. Det är ju ändå den belöning du kan kräva när du lyckats delegera allt onödigt jobb på godset. Det senaste året har du lyckats ta den plats som rättmätigen borde vara din, nämligen ryktet som den största jet-setaren i staden. Du har ett valspråk: "brudar, bira och baluns". På senare tid har du fått en flickvän, Angelika Blond. En så snygg brud var det länge sedan du såg. Samtidigt så är hon rätt puckad och skoj i sängen. Nå, om du bara hittar något roligare så struntar du nog i henne. Men det blir nog ganska svårt. Egentligen skulle hon bli det perfekta giftemålet. Hon skulle ju aldrig veta när du bedrar henne.

Det är nya fester varje vecka, men nästa lördag är det en speciell fest. Då är den stora elefantkapplöpningssfinalen, med vadslagning och en rejäl fest efteråt med dans, vin och villiga brudar. Du sponsrar elefanten Hiti som är den stora favoriten. Om han vinner kommer du få mycket berömmelse och mycket pengar. Detta bryr du dig dock inte nämnvärt mycket om eftersom du redan har nog mycket av båda varorna. Men att sponsra en elefant gör loppet mer spännande och på festen efteråt kan du alltid knäppa de andra adelsmännen på näsan.

I ditt hus i huvudstaden bor förutom du också **Pierre Schöön**, **Angelika Blond** samt din moster **Agata af Glömma** och hennes kusin **Crassus** (plus tjänstefolket, dvs kokerskan, husan, betjanten, trädgårdsmästaren och vakten). Du vet inte riktigt varför Crassus bor där. Agata sade någonting om att han var fattig och behövde någontans att bo, och du orkar inte riktigt bry dig. Hursomhelst så har du fått reda på att han är en magiker som var med i nått lokalt uppror i Ruavo och var tvungen att fly.

En vanlig dag i Nils liv är att han går upp mellan 10 och 12, får frukost på sängen (av Angelika på sista tiden), slöar lite på dagen, spelar lite på ukelelen, kanske går en sväng i Högdjursåsen och byter några ord med trevligare adelsmän och -damer, kanske spelar lite tärning eller slår vad om nånting. Är det fest på kvällen så blir det förstås lite förberedelser för det, och sen kommer ju balunsen. En bra kväll skall försvinna in i ett skönt dimmigt töcken. Om du inte minns hur du kom hem så var det säkert en bra fest.

Nils åsikter om folk i hovet:

Kung **Kurt I**: Dominant tjockis. En jobbig typ.

Kronprins **Åke**: En snobb, fin i kanten, lite blyg och osäker.

Prins **Leif**: Arbetar för mycket för sitt eget bästa.

Prins **Ragnar**: Bullrig gubbe som bara vill ställa till bråk.

Hertig **Birger**: För sällan på fester, men kul när han är där, utom när han pratar politik.

Rådgivare

Riddare von Schnapz, militär rådgivare: surgubbe som tycker synd om sig själv.

Fader von Fhruhumpf, religiös rådgivare, talar alltid om för folk vad de har för fel.

Herr Apfel von Kart, kulturell rådgivare, liten grå typ som alltid är upptagen, jobbar alltid med en massa projekt.

Baron Finkelstrååt, handelsrådgivare, självgod tjocksmock, tänker mest på hur han skall kunna göra bättre affärer.

Baron Evert av Ekholm, inrikesrådgivare, småleende karl som nickar ofta. Säger aldrig emot kungen.

Markis Skugga, säkerhetsrådgivare, stroppig typ. Gnäller så fort man gör nåt som byter mot hans säkerhetsregler, men bryr sig inte om om reglerna har stora hål.

Riddare von Axelmacht, utrikesrådgivare, stor och glad. Pratar alltid politik, men är i alla fall optimist, så han är inte så tråkig som von Schnaps.

Arius Finzowint, magirådgivare, mager kille i svarta kläder. Torr och reserverad. Gillar tydligen inte Nils.

Marius Finzowint, magirådgivare, ganska trevlig men lite överlägsen.

Övriga

Kapten **Villiam Kavat**, vaktchef. Dryg typ som ofta motar ut dig från slottet.

Wruff, chef för kungliga livvakten. Fiin hund, fiin hund...

Pål Plong, bard och hovnarr. Rolig typ som inte säger nej till ett glas.

Drottning **Åsa**, diskret tant.

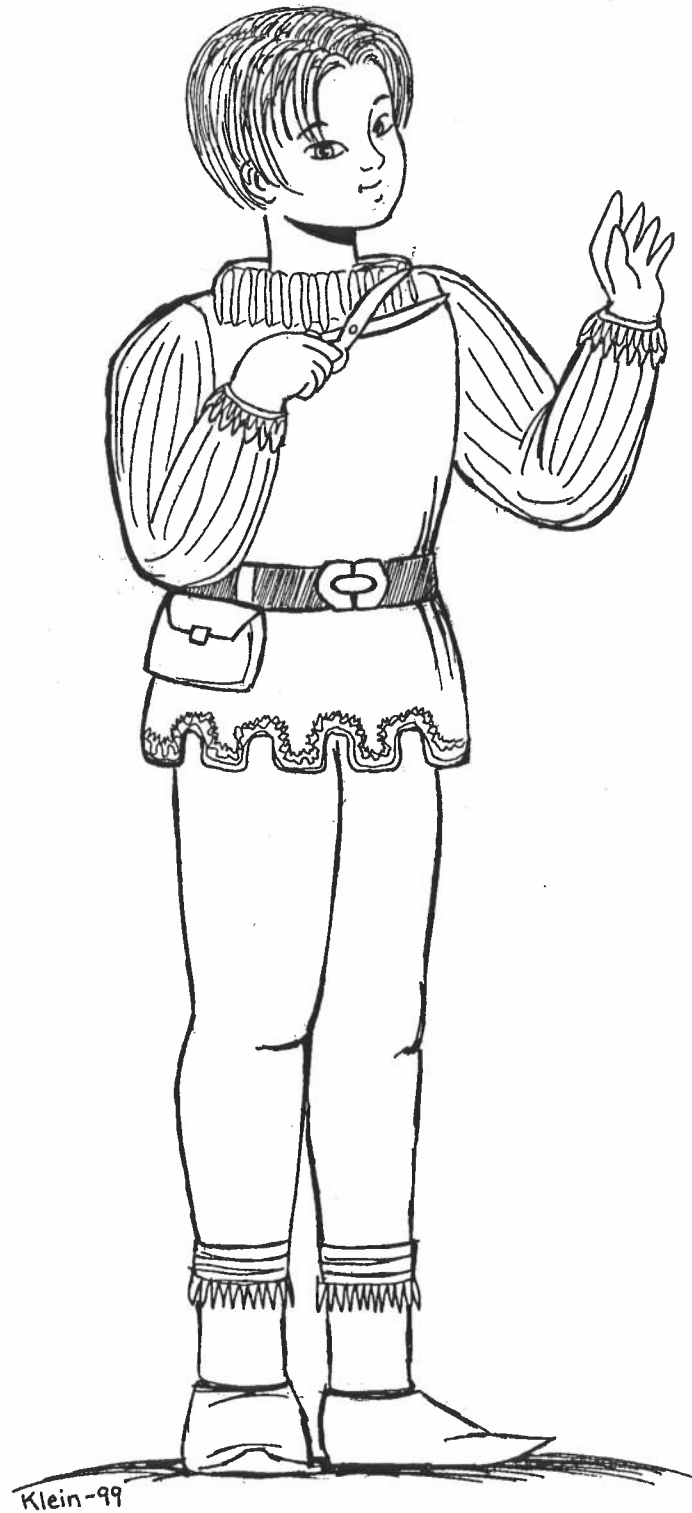
Birgers syster **Sara**, kungafamiljens bimbo nummer ett.

Kungens brorsdöttrar **Sofia**, **Agneta** och **Beatrice**: Rena fågelholken, kvitter hela dan.

Leifs fästmö **Fia**: Hon är söt men upptagen; ointressant.

Farbror **Algée**, en gammal stöt (över 50), men ganska kul ändå. Bor i Nils gamla föräldrahem, i en annan del av Högdjursåsen, där han ibland har ganska vettiga fester. Han är sällan i hovet.

Pierre Schön



Pierre Schöön

Name: Pierre Schöön

Class: Bard

Race: Human

Age: 31 years

Level: 7

Length: 1.75 m

Weight: 70 kg

Statistics

Strength: 12

Intelligence: 15

Wisdom: 11

Dexterity: 15

Constitution: 10

Charisma: 15

Saving throws

Paralyzation, Poison or Death Magic 12

Rod, Staff or Wand 12

Petrification or Polymorph 11

Breath Weapon 15

Spell 13

Hitpoints: 27

Armorclass: 10

THACO: 17

Proficiencies

Frisör 15

Artistic ability (frisyr och beklädnad) 15

Dancing 15

Etiquette 15

Swimming 12

Music instrument (flute) 14

Cooking 11

Appraising 15

Språk

Ulfwudianska/Ruaviska

Nibjanska

Netiivianska

Zurgadianska

Mucosiska

Thief skills

Climb walls 60

Detect noise 40

Pick pockets 40

Read languages 50

Weaponproficiencies	# of att	THACO	Damage	Speed
Sax	1/1	17	1d3/1d2	2
Klubba	1/1	17	1d6/1d3	4
Dart	1/1	17	1d3/1d2	2

Equipment

Hemma har Nils en massa grejer. Han har allt som det är rimligt att en rik adelman äger. Eftersom du bor hos Nils kan du använda allt som är rimligt att han äger. När du är ute och fester har du följande saker på dig.

En partydräkt (sydd i speciella dyra tyger)
En sax (för partyklippningar)
Tre dartpilar (för att kasta dart med)
En del pengar

Spells (3-2-1)

✓ = inläst vid scenariots början.

1:a gradens spells

- Charm person
En annan person tycker mycket bra om dig.
- ✓ Dancing lights
Ett spektakulärt skådespel som kan användas för att imponera på omgivningen.
- ✓ Friends
Ger Pierre ytterligare charm.
- ✓ Change self
Gör att Pierre kan anta en annan form ett slag.

2:a gradens spells

- Alter self
En bättre variant av Change self.
- ✓ Hypnotic pattern
Ett färgskådespel för tråkiga fester.
- ✓ Rope trick
Ett annat partytrick som gör att du kan klättra upp och förvinna i tomma luften.

3:e gradens spells

- ✓ Secret page
Gör att det verkar stå något annat på sidan än det verkligen gör. Perfekt för hemliga meddelanden.
- Water Breathing
Pierre kan andas under vattnet med denna spell.

Special Abilities

Pierre har en förmåga att imponera på andra människor, vilket ger en influencereaktion det vill säga save mot paralyzation på -2. Om individen missar detta save så blir den vänligt inställd mot Pierre.

Pierre har en 35% chans att identifiera naturen av magiska prylar.
Pierre är immun mot magiska attacker i sångform.

Bakgrund och Personlighet

Du heter Pierre och kommer från den pittoreska staden Guldmåla i östra Ruavo. Din far är byns frisör och du blev också upplärd i detta yrke. Din uppväxt var mycket lycklig och du var en populär lekkamrat. När du nådde puberteten började du märka att du var attraherad av pojkar istället för flickor. Eftersom homosexualitet är strängt förbjudet, både lagligt och moraliskt, så höll du inne med din läggning för de andra i staden. Dock tyckte dina vänner och dina föräldrar att det var konstigt att du inte intresserade dig för flickor. Din bästa vän, Robert Ruff, konfronterade dig till sist med sanningen och du erkände och bad honom att vara tyst om vad du just sagt till honom. Robert valde dock att förråda dig inför hela staden. I det läget ansåg inte längre dina föräldrar att du var värdig att vara deras son, och stadens lagmän ställde dig inför rätta. Robert vittnade mot dig och du dömdes till döden genom att brännas på bål. Du fördes därefter till ett fängelse i väntan på din avrättning. Där blev du vän med en av fångvaktarna. Det visade det sig att fångvaktaren hade en del personliga problem som du kunde hjälpa till att lösa. Som tack för hjälpen "glömde" fångvaktaren nycklarna på bordet när han gick hem för kvällen. Därmed var det inga problem att ta sig ut och fly från staden.

Du flydde västerut till huvudstaden. Här började du att arbeta som frisör åt stadens rika och mäktiga adelsmän. Du var mycket framgångsrik och snart anlidade alla av rang dig för skönhetsarbeten av olika slag. Du blev i och med detta inbjuden på en massa fester. Detta blev ett lyft för dig. Inte nog med att du blev aktad, på dessa fester fanns andra homosexuella män som du kunde ta kontakt med. Efter ungefär ett år i huvudstaden introducerades du för Nils af Glömma av Max von Trend. Max var också homosexuell, men det visste inte Nils om. Ni blev genast vänner och festade mycket tillsammans. Efter ett tag utvecklades din vänskap till honom till äkta kärlek. Du blev bottenlöst förälskad. Detta var din största olycka. Du visste nämligen att Nils är heterosexuell, och aldrig skulle kunna vara ihop med en man. Därför gjorde du det näst bästa av situationen och fortsatte vara hans vän utan att säga något till honom.

Efter ytterligare ett par år dog Nils far Frans och Nils var tvungen att åka tillbaka till Ulfwuda för att ta över godset. Du följde därför med Nils till Ulfwuda. Trots allt så pratar de samma språk i båda länderna. I Ulfwuda har livet fortsatt på samma sätt som i Ruavo. Ni festar mycket, och du arbetar som frisör, dvs med att hjälpa det vackra folket att bli ännu vackrare, med frisyrier, peruker, kläder, smink med mera. Ja, skönheten, hos både män och kvinnor, det är nånting fantastiskt! Du är också mycket förtjust i musik, och är intresserad av andra kulturer. Du är ganska bra på Nibjansk mat, och en hejare på att blanda Zurgadianska drinkar. (Nibja och Zurgad är fjärran länder, söder om Ruavo.)

Du är betydligt mindre intresserad av sex än vad Nils är. Din stora kärlek vill ju inte ha dig på det viset, så... Men det finns mycket annat i livet. Bara att göra sig så populär som möjligt är ett mål i sig, och du är ju faktiskt väldigt sympatisk! Andra styrkor du tycker dig besitta är att du är både nyfiken och observant. Därför finner du också intelligenta utmaningar intressanta och engagerar dig gärna i sådana när det finns en chans.

Nils har gett sin tant, **Agata**, i uppgift att driva godset samtidigt som du och han bosatt er i ett hus i Ulfwudas huvudstad. Det verkar vara ordning på Agata, precis det som behövs i det här huset. Nils senaste bimbo heter **Angelika Blond**. Ännu en bimbo som spelar dum. Tillsammans med er i huset bor också **Crassus**, en urfattig luffare som är kusin med Agata. Han påstår sig vara magiker, men du vet inte riktigt om du ska tro på honom. Han verkar mest smygga omkring och snatta småpengar. En lustig grej med Crassus är hans snygga kappa. Den är väl snygg för en fattig man... och vad betyder det där på ryggen, "BEORAFOS"?

En typisk dag brukar du gå upp runt klockan 10, ja kanske lite senare om det varit fest dagen innan. Om det inte är några jobb på gång brukar du fördriva tiden tillsammans med Nils. När Nils är med nån bimbo brukar du uppsöka mindre prioriterade kunder för hår- och beklädnadsarbeten, eller studera. På kvällarna är det ofta fest, så sena eftermiddagarna är det ofta jobb, om inte annat så för Nils och hans flickvänner. På festerna är du med Nils om du kan, men han är ju mest med brudar. Framåt småtimmarna blir han ofta lite rund under fötterna, och då brukar du och Agata hjälpa honom hem.

Angelika



Angelika Blond

Name: Angelika Blond

Class: Thief

Race: Human

Age: 25 years

Level: 7

Length: 1.78 m

Weight: 70 kg

Statistics

Strength:	11
Intelligence:	16
Wisdom:	10
Dexterity:	17
Constitution:	12
Charisma:	14

Saving throws

	Check
Paralyzation, Poison or Death Magic	12
Rod, Staff or Wand	12
Petrification or Polymorph	11
Breath Weapon	15
Spell	13

Hitpoints: 27

Armorclass: 7

THACO: 17

Proficiencies

	Check
Reading lips	14
Dancing	17
Forgery	16
Disguise	13
Appraising	16
Etiquette	14
Beauty treatment	16
Seduction	14

Thief skills

	Check
Pick pockets	20
Open locks	60
Find/Remove Traps	5
Move silently	75
Hide in Shadows	75
Detect noise	35
Climb walls	60
Read languages	0

Weapon proficiencies

	# of att	THACO	Damage	Speed
Dagger	1/1	17	1d4/1d3	2
Shortbow	1/1	17	1d6/1d6	7
Shortsword	1/1	17	1d6/1d8	3

Equipment

Hemma har Nils en massa grejer. Nils har allt som det är rimligt att en rik adelman äger. Eftersom du är hans bimbo så använder du dig av hans saker. När du är ute och festar har du följande saker på dig.

En partyklänning (sydd i speciella dyra tyger, och med dina initialer längs kanten)

En elegant näsduk (broderad med dina initialer)

Ett par eleganta handskar (broderade med dina initialer)

Din eleganta dolk (graverad med dina initialer)

En del pengar (tyvärr bara med kungens initialer)

Special Abilities

Backstab *3

Bakgrund och Personlighet

Du heter Angelika och har växt upp i huvudstadens slumkvarter. Du vet inte vem din far är, och din mor var glädjeflicka som gick på stadens bakgator. Eftersom du var mycket ensam att utforska stadens gator så kom du att ingå i gängbildningar. Du blev därför upplärd till inbrottstjuv.

Ofta när din mor drog hem kunder var de dryga, dumma och våldsamma. För ett år sedan dog din mor från ett överfall som begicks av en av hennes kunder då beslutade du dig för att du aldrig skulle gå samma öde till mötes som hon gått. Du var tvungen att gifta dig rikt så du slapp fattigdom och dessutom fick lite makt. Helst skulle denna man vara vek så att du kan "köra" lite med honom.

Du tog de pengar din mor hade stoppat undan för en regnig dag och köpte dig en mycket vacker klänning. Sedan sminkade du upp dig ordentligt och smög in på en societetsfest. Din plan var att verka ordentligt puckad och sedan ragga upp en rik adelsman som du kunde förföra. Det visade sig inte vara särskilt svårt. Kvällen efter följde du med adelsmannen ut på en ny fest och hittade en ny adelsman, lite rikare och lite mäktigare än den kvällen innan. Du bytte genast upp dig, och så har det fortsatt därefter. Du har förstått att du tydligen är mycket vacker och därför har det aldrig varit speciellt svårt att hitta nya män att förföra. Ditt mål är att gå sängvägen så långt upp du kan. Att gifta sig till en adelstitel är inte fel.

Din senaste erövring heter **Nils af Glömma**. Han är hertig. Inte illa! Skall du nöja dig med honom eller kan du få bättre? Det går att komma ännu lite högre, men Nils är för bra för att slarva bort. Ja, bra vad gäller status alltså. Du är alltså i högsta grad nöjd med din position. Om du ska försöka stöta på kronprinsen eller någon annan närmare tronen så måste du undvika att Nils ser er till varje pris. Du har helt enkelt inte råd att bli utkastad ur hans hus. Det skulle ju innebära att du måste börja om från början. Kanske får du aldrig en sådan möjlighet igen som du har idag.

För närvarande bor du i Nils hus här i staden. Tillsammans med er bor Nils bäste vän **Pierre**. Pierre är frisör. Du tror att Pierre är böj. Du tycker minsann att det syns på honom. Tja, då är det inte mycket lönt att spela bimbo för honom. Dessutom är han expert på skönhetsvård! Där bor också Nils moster **Agata**. Agata har koll på hushållet och verkar vara en skärpt kvinna. I huset bor också en luffare, **Crassus**, som är Agatas kusin. Han verkar vara någon slags magiker och ägnar det mesta av sin tid åt att smita omkring i huset. Han är lite skum, men verkar så tänd på pengar att han nog går att köpa vid behov.

Ditt intrigspel går ut på att få så mycket makt som möjligt. Det innebär att innan du blivit drottning får du fortsätta göra vad du alltid gjort, nämligen spela korkad inför de män du vill ha – mäktiga män. Å andra sidan är det kanske inte enda vägen alla gånger. Du måste ta de chanser du får för att få en bättre position eller bevaka den du har.

Du har bott hos Nils i en dryg veckas tid. Han sover länge på morgonen, och det är skönt. Du går upp runt 8 även efter fester, och brukar ägna de 2-4 timmar du har på dig innan Nils vaknar till fysisk träning och läsning, och när Nils vaknar så serverar du honom frukost på sängen. Lite fjäsk är bra för att hålla kvar en karlslok.

Agata af Glömma



Agata af Glömma

Name: Agata af Glömma

Class: Fighter

Race: Human

Age: 48 years

Level: 7

Length: 1.78 m

Weight: 75 kg

Statistics

Strength: 16

Intelligence: 11

Wisdom: 13

Dexterity: 15

Constitution: 16

Charisma: 8

Saving throws

Paralyzation, Poison or Death Magic

Rod, Staff or Wand

Petrification or Polymorph

Breath Weapon

Spell

Check

10

12

11

12

13

Hitpoints: 60

Armorclass: 9 (-1)

THACO: 14

Proficiencies

Check

Riding

16

Survival

11

Direction sense

12

Agriculture

11

Accounting/economy

11

Etiquette

8

Weaponproficiencies # of att

THACO

Damage

Speed

Battleaxe +3

2/1

10

1d8+6/1d8+6

7

Club

3/2

14

1d6+1/1d6+1

7

Longsword

3/2

14

1d8+1/1d8+1

5

Spear

3/2

14

1d6+1/1d6+1

6

Heavy Crossbow

3/2

14

1d4+1/1d6+1

5

Equipment

Hemma har Agata en massa grejer. Agata har allt som det är rimligt att en rik adelsdam och pensionerad äventyrare äger.

Du har också lite saker undanstoppade i garderoben:

En magisk battleaxe +3

En magisk platemail +2

Bakgrund och Personlighet

Du är Agata av Glömma. Du är 48 år och har hunnit med en hel del i ditt liv. Din systerson Nils tror att du bara är en gammal gnällig tant, men då skulle han bara veta. Du växte upp i Ulfwuda på Glömma gods. När din syster giftes in i släkten Glömma så blev hela er familj inadopterad. Därmed blev ni ädlingar. Det visade sig att som ädlingar fanns det inte mycket att göra. Alla ansvarsposter på godset var redan tagna och hederligt kroppsarbete var inte att tänka på för adeln. Följdaktligen blev du uttråkad på godset och längtade ut till det stora äventyret. När du fyllde 25 år följde du ditt hjärta och gav dig iväg söderut. Du gick genom alvskogen till du kom till Ruavo. Där träffade du en krigare vid namn Falköga som tog dig med storm. Ni hade ett långvarigt förhållande. Samtidigt äventyrade ni tillsammans med Gothmog, trollkarlen och Slimmy-dimmy, tjuven samt Bartemoleus, den helige krigaren. Tillsammans rensade ni många grothålor på hemska monster. Ni passade också på att samla på er en avsevärd förmögenhet i och med att ni tog monstrens skatter. Hela tiden var Falköga ledaren som höll samman gruppen.

Till sist hände det som inte fick hända. Efter att ni hade slagit er ned till den femte nivån i en grotta så mötte ni en drake. Ni lyckades besegra draken, men först efter att draken dödat Falköga. Nu blev aldrig samma sak med äventyrandet. Du hade förlorat din älskade och sörjde honom. I gruppen drog vi åt olika håll när Falköga inte fanns där att leda er. Till sist blev det för mycket för dig. Du drog dig ur äventyrargruppen och begav dig hemåt. Du hade samlat en stor mängd erfarenhet och mycket pengar. Nu beslutade du dig för att slå dig till ro och odla växter. Att plantera och sköta om plantor och växter har numera blivit din största hobby och tidsfördriv.

De senaste 15 åren har inneburit att du mer och mer har fått ta över administrationen av din svåger Frans gods. När han dog skulle hans inkompetenta son, **Nils**, ta över. Detta fixade han inte så han bad dig på sina bara knän att du skulle fortsätta att sköta godset. Det hade du förstås inte så mycket mot. Dock skulle det varit bra för Nils att ta lita ansvar. Men du vet i ditt hjärta att det kommer aldrig att bli något vettigt av den pojkvaskern. Kan du inte refomera honom så ska du åtminstone göra hans liv surt för honom. Det bästa sättet att göra livet surt för honom vore att gifta bort honom med en riktigt intelligent och begåvad kvinna. På så sätt kanske nästa generation af Glömmas blir bättre än den nuvarande. Även om Nils är en idiot vägrar du att fläcka familjen af Glömmas stolthet. Därför säger du aldrig rakt ut vad du verkligen tycker inför Nils eller någon annan heller för den delen. Du tycker helt enkelt inte att det är tillåtet att säga sådana saker om familjen af Glömmas överhuvud.

Just nu bor du tillsammans med Nils i hans hus i huvudstaden. I detta hus bor det tre personer till (förutom tjänstefolket förstås, kokerskan, husan, betjanten, trädgårdsmästaren och vakten). Dels är det Nils kompis **Pierre**, som är frisör. Han är mycket kunnig och du respekterar honom för hans stora yrkeskunnighet. Dessutom är han bra på mat. Vad du inte begriper är hur han kan hålla ihop med en sån förlorare som Nils. Dels är det Nils nya bimbo **Angelika Blond**. De senaste året har det varit så många bimbos att du inte orkar skälla vare sig på Nils eller hans bimbos. Det tar för mycket kraft från dina vardagliga sysslor. För ett par veckor sedan kom din kusin **Crassus** och frågade om hjälp. Det verkar som om den stackaren är helt utblottad och han fick därför stanna här. Det är klart att man ska hjälpa sina släktingar. Så du hjälper honom med pengar, mat och husrum tills dess att han får ett jobb. Han är ändå magiker, så det ska väl kunna gå ganska fort.

En typisk dag i ditt liv börjar med uppstigning runt 6 på morgonen. Före frukost arbetar du lite i växthuset. Sedan kollar du upp tjänstefolket, om det är nåt speciellt på gång. Om Nils inte är uppe till 10 brukar du knacka hårt på hans dörr. Ibland hjälper det, men efter fester hjälper det oftast inte. Under dagen håller sig Nils oftast ganska lugn, så då sköter du om affärerna. Ibland tar du en sväng till godset, om du är säker på att det inte är nåt på gång som Nils skulle kunna röra till. Du följer ibland med större leveranser av varor mellan godset och handelsmännen i nordstan, för att göra upp om priset. Om Nils skall på fest hänger du ofta på, för att se efter att det inte är nåt olämpligt. Ja, nu är det ofta det, så du stannar ofta tills Nils är full nog att släpa hem. Pierre är lyckligtvis ofta nyktrare, och hjälper gärna till.

Crassus Clay



Crassus Clay

Name: Crassus Clay
Class: Wizard/Illusioner
Race: Human
Age: 33 years
Level: 10

Length: 1.83 m
Weight: 90 kg

Statistics

Strength:	16
Intelligence:	15
Wisdom:	11
Dexterity:	7
Constitution:	16
Charisma:	14

Saving throws

	Check
Paralyzation, Poison or Death Magic	13
Rod, Staff or Wand	9
Petrification or Polymorph	11
Breath Weapon	13
Spell	10

Hitpoints: 47
Armorclass: 5
THACO: 17

Proficiencies: Check

Read/Write	16
Gem cutting	5
Astrologi	15
Mining	8
Ancient history	14
Direction sense	12

Equipment:

Wand of lightningbolts (6d6 i skada per bolt) 35 charges
Robe of protection +2 (märkt med texten BEORÄFOS på ryggen)
Ring of protection +2
Carpet of flying, size: 4'x6' takes 2 persons
Black cat "Muhammed Ali"

Backpack with ropes, food and other useful stuff.

Tallrik med dimensionshål till taket i hans hemliga skattkammare.

Spells: (5-5-4-3-3)

Crassus har framför allt spells från Illusion/Phantasms

✓ = De spells Crassus har inlästa vid spelets början.

Spells som Crassus har i sin formelbok

1:a gradens spells

- ✓ Cantrip Casting time: 1
Du kastar en patetisk formel som kan göra vilken liten formelevikt som helst.
- Phantasmal force Casting time: 1
Du gör en illusion som lurar offret. Ej möjligt med ljud, lukt med formeln.
- ✓ Spook Casting time: 1
Offret tror att magikern är hotande och flyr om han inte lyckas med sitt save.
- ✓ Ventriloquism Casting time: 1
Man kan göra så att ljud kommer från något ställe som magikern utser.
- Nys. magical aura Casting time: 1
Man kan lura någon som lägger en magic detection på föremålet.
- ✓ Unseen servant Casting time: 1
Man frammanar en osynlig tjänare som gör vad magikern säger till honom.
- ✓ Shocking grasp Casting time: 1
Magikern ger 1d8+ level i skada till ett offer han rör vid.

2:a gradens spells

- Blindness Casting time: 2
Ett offer blir permanent blind. Han får -4 på första attacken och -2 på alla följande.
- Blur Casting time: 2
Ett offer får svårt att se magikern. Han får -4 på första atkn och -2 på alla följande.
- ✓ Fools gold Casting time: 1 round
Kopparpengar blir temporärt guldpengar
- Hypnotic Pattern Casting time: 2
Ett hypnotiskt mönster formas i luften. Offret står stilla och är fascinerat.
- Imp. fantas. force Casting time: 2
Som vanlig fantasmal force men magikern har mer frihet.
- ✓ Invisibility Casting time: 2
En person blir tillfälligt osynlig. Osynligheten slutar om personen blir aggressiv.
- ✓ Leomunds trap Casting time: 3 rounds
Man gör en illusion som gör tjuvar nojiga eftersom att de tror att det finns en fälla.
- Mirror image Casting time: 2
Man skapar två till åtta illusioner av magikern. Dessa gör vad magiker gör.
- ✓ Misdirection Casting time: 2
Formeln gör att detectionsspells fungerar fel. Den kommer att indikera fel area etc.
- ✓ Whispering wind Casting time: 1
En vind blåser från magikern till en plats och viskar meddelande eller ljudeffekt.

3:e gradens spells

- ✓ Illusionary script Casting time: special
Man kan skriva ett meddelande som bara personer som magikern vill kan läsa.
- Invisibility 10' Casting time: 3
Alla inom 3 meter från magikern blir osynliga.

- ✓ Phantom steed Casting time: 1 turn
Man skapar en semi-verklig hästliknande varelse.
- ✓ Spectral force Casting time: 3
Man skapar en illusion där även smak, lukt och ljud ingår.
- Wraithform Casting time: 1
Magikern och allt han bar på sig blir i spökform. Man kan passera genom hål.
- ✓ Water breathing Casting time: 3
Alla som vidrörs av magikern kommer att kunna andas under vatten.

4:e gradens spells

- Rainbow pattern Casting time: 4
Det uppkommer ett magiskt fält som är lockande på personer som finns i fältet.
- ✓ Fear Casting time: 4
Varelser inom arean får slå save vs. magic eller fly.
- Phantasmal killer Casting time: 4
En illusion av det offret fruktar mest. Han dör om illusionen träffar honom.
- ✓ Illusionary wall Casting time: 4
Man frammanar en vägg, ett tak eller något annat. Det verkar absolut verkligt.
- ✓ Hallucination terrain Casting time: 1 turn
Man gör en illusion att området inte alls är vad det brukade vara.

5:e gradens spells

- ✓ Advanced illusion Casting time: 1 round
En illusion med ljud, ljus och lukt som inte kräver magikerns koncentration
- Demi-sha. monst. Casting time: 5
Man frammanar ett monster som finns kvar till 40% om offret klarar sitt save.
- Dream Casting time: 1 turn
Man kan ge ett meddelande till en person i hans drömmar.
- ✓ Major creation Casting time: 1 turn
Man kan göra saker som består av antingen organiska material eller metaller.
- ✓ Seeming Casting time: 5
Man kan ändra en persons utseende för varannat level magikern har uppnått.
- Shadow door Casting time: 2
Magikern verkar fly in i ett rum medan han egentligen är osynlig och kan fly.
- Shadow magic Casting time: 5
En ganska dålig ersättare till fireball.

Personlighet:

Du är god. Faktum är att du gör alla en tjänst när du tar åt dig av guld som du kan lägga dina vantar på. Vad skulle alla andra göra med allt guld? Troligen skulle de genast gå och köpa upp det på någon stormarknad. Då har ju du mycket större nytta för pengarna i ditt kassavalv. Ingen annan vet om att du har ett kassavalv. Då skulle de bara komma dit och ta allt ditt guld. Kassavalvet är inmurat i ett berg. Ingen annan än du vet var det ligger. I taket sitter en permanent portal som är länkad till ett fat som du ständigt bär med dig. Du kan alltså göra dig av med allt guld du hittar till din skattgömma. Du har oerhört mycket pengar, men vill naturligtvis ha mer.

Du växte upp i Storköping i västra Ruavo. Din mor dog redan tidigt och du blev uppfostrad av din far som var köpman. Han uppfostrade dig så att du fick lära dig de äkta värdena i livet. Det är pengarna som räknas. Han lät dig gå på en dyr magiskola för att du skulle få all möjlig hjälp att tjäna ordentligt med pengar senare i livet. Du ingick i magikergillet tills för ett halvår sedan då du blev värvad av von Dunkel. Han var rik. Han sade att du skulle få en fjärdedel av hans skatt om du hjälpte honom. Det fanns alltså flera miljoner anledningar att slå sig ihop med von Dunkel. Tyvärr misslyckades von Dunkels plan eftersom Erick Drakdräpare på något mystiskt sätt lyckades ta en grupp in i von Dunkels borg och slå ihjäl honom samt era allierade (Beholdern Bollen, drakarna mfl). Efter detta dråpslag var det bara ni tre magiker kvar, nämligen Hugo, Lenina och Du. Ni flydde åt vart sitt håll. Numera bestämmer tydligen Erick Drakdräpare och hans två kumpaner Översteprästen Holger samt Maffiabossen Don Filip al Flesco över Ruavo. Det betyder att magi har blivit förbjudet och att magiker idag förföljs i hela Ruavo.

Du flydde norrut till det lilla landet Ulfwuda. På vägen hit blev du överfallen två gånger av Ruavitiska religiösa fanatiker som ansåg att magiker inte borde finnas till. Du kom undan men fruktar fortfarande för ditt liv. Det är mycket möjligt att lönnmördare har följt efter dig ända hit. Väl i Ulfwuda har du tigit till dig husrum hos din moster Agata. Du lyckades övertyga henne och hennes puckade vänner att du kunde bo där, eftersom du är så oerhört fattig. De lånar dessutom ut pengar till dig, eftersom du klagat över att vara så fattig. De pengarna kommer de ju aldrig att få se igen.

Vilka är det då som du bor tillsammans med? **Nils** är husets herre, han verkar mest intresserad av att fests och slösa bort sina pengar på damer och sprit. Då är det ju bättre att ge dom till dig. Du skulle spara pengarna så att de fanns där då du behöver dom. Sedan finns Agata i huset. Hon verkar bestämma det mesta som sker i huset. Hon är det ordning på. Men inte ens hon har insett att pengar ska sparas. Hon har hon en konstig idé om att låta pengarna arbeta för en. Hon pratar om investeringar. Mycket märklig idé. Det bästa man kan göra för att pengarna ska arbeta för en är att lägga dom på hög. Ja, då försvinner dom ju inte. **Pierre Schöön** är en mesig grabb från Ruavo. Han verkar bara leva på den där Nils. En sån snyltare. Om så är fallet så tycker du att Nils kan sparka ut Pierre och ge pengarna till dig istället, du behöver ju dom. Här bor också en kvinna som heter **Angelika Blond**. Hon är Nils fästmö. Hon verkar också vara en sån där snyltare. Nej, ut med dom allihopa så att du kan få pengarna istället. Alla verkar bara tänka på sig själva, det är ingen som tänker på dig.

Ditt mål numera är först och främst att komma undan med livet i behåll. Man vet ju aldrig var Ruavitiska spioner gömmer sig. Annars vill du förstås att tjäna mer pengar. Just nu ägnar du dig åt att stjäla de pengar du riskfritt kan ta, men så småningom vill du börja tjäna stora pengar igen. En möjlighet vore att bli finansminister i Ulfwuda. Då skulle du kunna smuggla undan många miljoner till ditt kassavalv. Som von Dunkel alltid brukade säga: **BEORÄFOS** (Bättre Elak Och Rik Än Fattig Och Snäll).

Du kom till Agata bara för ett par dagar sedan. Agatas hus är bra, för det är bevakat av en pålitlig vakt, och lagom stort utan några lönngångar, och med rika ägare. På morgonen håller du dig gärna på rummet tills de flesta gått upp. Du kan alltid plugga lite trollformler på morgonkvisten. Sedan har du ett bra gäng med dumbommar – plus Agata förstås – som du kan vara med, att beskyddas av och att snylta på.