

Det var bättre förr

Dungeons & Dragons 3rd

av

Jonas Håkansson
DAF

Inledning:

Välkomna till "Det var bättre förr" ett litet mysigt konventsäventyr. Eftersom vi på Mittkon försöker vara service-minded så ska våra äventyr helst passa alla typer av spelare. Just detta äventyr går därför att spela med eller utan regler. En alldeles unik "dungeon" finns även med för de grupper som tycker om sånt. Sen får vi inte glömma att det faktiskt är Dungeons & Dragons vi talar om och vad vore ett D&D äventyr utan en dungeon. På samma sätt kan grupper som inte uppskattar rotande i mörka grottor förskonas från detta öde utan att äventyret blir lidande.

En vanlig företeelse på konvent är att de stackars spelledarna (typ du alltså) får äventyren i sin hand sådär strax innan spelpassen och ska på ingen tid sätta sig in i storyn och lära sig alla detaljer. Det kan vara svårt, eller i många fall omöjligt, att göra ett bra jobb under sådana premisser. Jag kommer därför att vara sparsam med detaljer för att hålla textmassan på en acceptabel nivå. Dessa är upp till dig som SL att hitta på. Eftersom majoriteten av äventyret utspelar sig på en typisk fantasy-borg bör alla spelare kunna identifiera sig med miljön och färglägga den. Och kom inte och säg att du aldrig har spellet ett äventyr i en borg förut.

Bakgrund:

Storyn är enkel, gruppen är resterna av ett modigt äventyrarband som för en sisådär 60 år sen störtade den onda nekromantikern Nadrak och satte den rättmätige kungen på tronen. De lyckades aldrig riktigt döda honom, då han var en lich och hans hjärta aldrig blev funnet. Drigg som var nekromantikerns lärling lyckades undkomma med hjärtat och har i många år ruvat på hämnd och upprättelse. Eftersom gruppen inte kunde förgöra Nadrak så tog de och gömde nekromantikerns delar under sitsen på den kungliga tronen. De enda som visste om gömstället var gruppen och kungen själv.

Nåja det har varit frid och fröjd i riket tills nyligen då kungen dog och hans sonson tog över jobbet. Genom list och en hel del svart magi hade Drigg lyckats nässla sig in som överstepräst vid det kungliga templet. På en sådan position var det en lätt sak att få kungen dödad, gammal som den gubben var skulle ingen ställa frågor. Efter att ha säkrat kontrollen över den nye kungen med hjälp av en magisk kopia av kungakronan kunde Drigg sätta igång med sin egentliga plan. Idén var att fråga ut kungens lik, med magi naturligtvis, om förvaringsplatsen för Nadraks kvarlevor och sedan återuppliva den gamle magikern. Då Drigg inte är så duktig på det han gör slutade det hela i katastrof, kungens lik brann upp och det som fanns kvar efter elden släkts dög inte till någonting. Det var dock ingen som upptäckte denna fadäs men det förde inte Drigg närmare sitt mål. Nåväl det finns tre personer till som vet var kvarlevorna förvaras och på tre försök så kan inte ens Drigg misslyckas med sin magi. Det är därför karaktärerna har kallats till hovet, i övrigt är det ingen som minns de gamla stofilerna.

Det finns dock ett antal komplikationer som Drigg inte har räknat med. Ett kungarike är en ganska känslig affär och petar man för mycket i dess styre kan något gå fel.

Komplikation 1: Kungens krona.

Kungakronan är i detta fall inte enbart en symbol för kungens makt, den har även en praktisk nytta. Den nuvarande dynastin har suttit länge vid tronen. Det har blivit en hel del ingifte

genom åren vilket fört med sig att många av de manliga medlemmarna i kungafamiljen blir galna vid vuxen ålder. Lyckligtvis har någon hovmagiker i forntiden sett till att kungakronan dämpar dessa oönskade ledaregenskaper. Som det är nu har Drigg bytt ut kungakronan mot sin egen variant för att kontrollera kungen. Kungens galenskap har därför fått blomma ut fritt. Så länge Drigg koncentrerar sig på att kontrollera kungen märks inte vansinnet så mycket. Men när koncentrationen faller så hittar kungen på de mest tokiga saker. Kungen skulle återfå sitt förstånd om den riktiga kronan skulle återföras.

Komplikation 2: Rådgivaren

Naturligtvis kunde inte Drigg ha en kunglig rådgivare som lägger sig i saker och ting. Förutom det så skulle en sådan person säkert märka att allt inte står rätt till med kungen. Detta sköttes enkelt med att kungen fick avskeda rådgivaren, vilket inte är svårt när man kontrollerar kungen. Nu gick inte det så bra. Den ärofulla positionen som rådgivare hos kungen brukar av tradition skifta mellan landets två mäktigaste adelsfamiljer, familjerna Grimshaw och Scammon. Anledningen till detta är helt enkelt för att garantera fred. Alla vet att de båda familjerna inte är så förtjusta i varandra. I vilket fall så ses positionen som rådgivare som något viktigt. Grimshaw (som senast var rådgivare) misstänker att familjen Scammon ligger bakom avskedandet av den kungliga rådgivaren. De tåls att säga att läget är spänt. Grimshaw har rustat sin armé och placerat den vid gränsen mot Scammons förläningar. Scammon är dock mycket starkare militärt något som båda parter vet om.

Grimshaw misstänker att Drigg står på Scammons sida och är inblandad på något sätt.

Äventyret:

Del 1 Gruppen träffas

Plats: Tyril Korpnäbbs gård

Personer: Tyrils familj

Syftet med denna del är att karaktärerna ska få en chans att bekanta sig med varandra innan alvaret tar vid. Tyrils gård är en stor men mysig bondgård fylld av Tyrils barn och barnbarn. Det är kväll när Sotifus och Gilmus anländer och avresan mot huvudstaden är tänkt att ske dagen därpå. Beskriv stället som mysigt och väldigt olikt Tyrils stil, kom ihåg att Sotifus och Gilmus minns Tyril som en beräknande, sniken tjuv och inte en gammal vänlig gubbe.

Det är antagligen inte nödvändigt att spela färden något ingående. Färden till huvudstaden tar ungefär en halv dag och det sker inga speciella händelser på vägen. Färden sker i en av Tyrils vagnar då hans ålder inte tillåter annan typ av färd. Vagnen dras av någon arbetshäst från gården.

Del 2 Ankomst till staden

Plats: Staden, slottet

Personer: vakter och stadsbor

Om karaktärerna väntade sig pompa och ståt vid deras ankomst så kommer de bli gruvligt besvikna. Det var så länge sen de utförde sina hjältedåd att folk har glömt dem.

Staden är en arketypisk fantasystad, den har en hamn där båtar lägger till och lukten av fisk är kraftig. På en kulle mitt i staden ligger det kungliga slottet som är stort med många torn. Antagligen (man vet ju aldrig) går färden mot slottet, där vagnen blir insläppt efter att karaktärerna visat sitt lejdebrev (det som Tyril har fått). Vakterna är dock lite bryska mot dessa lösdrivare vid porten.

Del 3 Möte med Drigg

Plats: Kungliga slottets tronsal

Personer: Drigg, Kung Boros, Barden Chernin

Efter en hel del byråkrati blir sällskapet insläppta till tronsalen för att få audiens hos kungen. Tronsalen har inte förändrats mycket på 60 år, utan ser ut på samma sätt som när karaktärerna var här sist. Ett antal vakter från kungens livgarde finns i salen likaså en bard som sitter nedanför tronen och spelar luta. På sin tron sitter den nya kungen iklädd kunglig purpur och med sin krona på huvudet. När karaktärerna kommer in sitter kungen och tuggar på sin spira och ser mycket koncentrerad ut. Drigg står någon meter bakom tronen och ser till att snabbt uppmärksamma kungen på besöket.

Kungen hälsar med stapplande röst ungefär som om han reciterade något han lärt sig innantill. Efter att ha babblat en stund om gruppens stordåd och om sin företrädare får han en uppmaning från Drigg och ber vakterna lämna salen.

Driggs tanke är att först med kungens hjälp fråga karaktärerna om Nadraks kvarlevor. Drigg kommer att påstå att kyrkan har tagit fram nya metoder för att förstöra onda ting och att dessa med all säkerhet skulle kunna fungera på kvarlevorna. Naturligtvis kan spelarna berätta var kvarlevorna finns för Drigg det kommer inte att förändra så mycket av utgången. Nadrak kan ändå inte återupplivas på dagen.

Någon gång då det passar kan du låta Drigg förlora kontrollen över kungen (bra tidpunkter kan vara när/om Drigg får tag på benen eller spelarna bestämt nekar honom dessa). Kungen kommer då att hoppa iväg bakom en pelare och bita Chernin, som tjuvlyssnar på samtalet, i benet. Chernin kommer dock lyckas rymma. Detta kommer att reta upp Drigg som sänder vakter att jaga bort den lille skojaren.

Efter uppståndelsen har lagt sig så erbjuds karaktärerna att få besöka kung Olafs grav nere i källaren till slottet.

Del 4 Zombisarna Anfaller

Plats: Kungliga Slottets gravvalv

Personer:

Driggs tänker i vilket fall som helst få karaktärerna dödade. Har han fått benen har han ingen användning för dem mer, och om inte så vill han ha ett par lik att fråga ut. Nere i gravkammaren har Drigg gömt ett antal zombier, som ska anfalla när porten slås igen.

Alla kungar ligger begravna i ett gravvalv under slottet. Valvet är stort och många kungar har begravts här genom åren. Sarkofager står i rader i rummet och längst in ligger kung Olafs kista. Det är en dammig lokal som sällan används. Rummet går att låsa igen med en rejäl jämbeslagen port.

Efter att karaktärerna har tittat på graven en stund slås porten igen och i den tysta lokalen hörs tydligt att den reglas. Det som händer härnäst är att 10 zombier reser sig upp bakom sarkofagerna och attackerar karaktärerna. Efter zombierna har fallit, karaktärerna kan garantera ta hand om dem upptäcker de att dörren är låst. Låset är inge problem för Tyril som fortfarande är flink i fingrarna.

Vad gör spelarna nu? Antagligen är de i alla fall lite upprörda över det som skett. Kungen är inte tillgänglig, men skickar ett bud efter en stund där han beklagar det som hänt och säger att gravvalvsdörren lätt går i baklås. Förfrågningar hos någon tjänare visar snabbt att dörren inte brukar gå i baklås. Tillfrågade tjänare kommer att påstå att det är gamle kung Olafs spöke som har stängt dörren då det börjat spöka efter dennes död. (Egentligen är det Driggs lilla demontjänare som smyger omkring och ställer till med ofog.)

Tjänare letar reda på karaktärerna och visar dem till deras nattkvarter, en vacker svit i östra delarna av slottet. De informeras att kvällsvard kommer att serveras inom kort Gilmus, som är dvärg och har näsa för sådant, kommer snabbt att upptäcka att det finns en lönndörr i kakelugnen. Bakom lönndörren finns en trappa som leder ned till källarkomplexet. Den går dock inte att öppna utan att man förstör kakelugnen. Det kan hända att spelarna tar sig ned vid det här stadiet, det kan avhjälpas av nästa händelse, men om du som SL finner det lämpligt så kan du släppa iväg dem redan nu. Nere i komplexet utför Drigg alla sina nekromantiska ritualer. Detaljerad beskrivning av komplexet finns i appendix. Urnan med Nedraks hjärta finns dock inte där vid den här tiden den är Drigg alltför rädd om för att släppa långt ifrån sig. Det enda av värde som kan finnas där nere nu är kungakronan (den riktiga alltså).

Del 5 Intrigen tättnar

Plats: Kungliga slottet

Personer: Chernin, Roen Grimshaw, Nestor Scammon och Perras Scammon

Ryktet går fort i kungliga slottet. Ganska snabbt vet alla att det har anlönt några äldre celebriteter som togs emot varmt av kungen och ska få sitta vid kungens eget bord vid banketten. Varför de är betydelsefulla vet ingen, men ett sådant här tillfälle måste utnyttjas. Både familjerna Grimshaw och Scammon kommer att kontakta spelarna för att få dem att lägga in ett gott ord hos kungen. Grimshaw vill få sin dotter gift med kungen och Scammon vill bli utsedd till ny rådgivare nu när det uppenbarligen är hans familjs tur.

Om karaktärerna frågar tjänare eller vakter om situationen i riket får de höra att både Grimshaw och Scammon har rustat till krig. Kungen verkar dock inte oroa sig över krigshotet, i alla fall har han inte ingripit.

Grimshaw:

Chernin söker upp karaktärerna och hälsar att hans herre Roen Grimshaw önskar tala med dem om ting som rör freden i riket. Men då han inte vill att det som sägs ska komma till allmän kännedom så önskar han tala med herrarna enskilt i trädgården vid fontänen. Väl där förklarar Roen hur saker och ting ligger till, om att hedern krävde att familjen Grimshaw satte hårt mot Scammon som skymfat dem så svårt. Han berättar även att Grimshaw faktiskt inte har någon chans mot Scammons större armé. Han ber karaktärerna att råda kungen att gifta sig med hans dotter Arialda. Roen varnar dock för att prästen Drigg står på Scammons sida och påverkar kungen för mycket. Tänk på att Roen är en ärlig och hedersam man, han är riktigt bedrövad över det som har hänt och ogillar starkt att det som har hänt kan leda till inbördeskrig.

Scammon:

Nestor skickar en tjänare med bud om ett affärsförslag som han är villig att diskutera. Han tar emot spelarna i sin kammare och försöker köpslå med karaktärerna om deras hjälp. Nestor har dock svårt att dölja sin arrogans över dessa oborstade bondtölpar. Han har svårt att tro att dessa lösdrivare har varit hjältar en gång i tiden.

Nestor, Lord av Scammon har en helt annan syn på det hela. Saker och ting rör sig positivt, denne Drigg verkar vara en riktig hedersman och kungen har äntligen förstått att Grimshaw inte har så mycket att komma med. Det Nestor hungrar efter är platsen som rådgivare och vill att spelarna ska påpeka för kungen att det vore lämpligt med Nestor som rådgivare. Det är bättre ifall någon utomstående föreslår det än att Nestor gör det själv. I alla fall är det så Nestor resonerar.

Nestors son, Parras, är också närvarande och lägger sig i sin faders resonering med att säga att han tycker att de borde låta Grimshaw vara rådgivare sin tid ut för att förhindra krig. Nestor får ett mindre raseriutbrott och kör ut sin son efter detta

Del 6 Banketten

Plats: Kungliga Slottets Festhall

Personer: Drigg, Kung Boros, Roen Grimshaw, Nestor Scammon, Elswick Grimshaw och Parras Scammon +mängder av adelsmän och tjänare

Banketten är egentligen bara till för att Parras och Elswick ska bli ovänner. Vidare så har spelarna all möjlighet att försöka prata förstånd med kungen och ge honom ett eller annat förslag. P.g.a. kungens tillstånd kommer det inte att gå så bra. Drigg kan dock förmå kungen att gå med på en del förslag bara för att få slut på diskussionen. Han kommer dock inte vilja ha en ny Rådgivare. Ett giftermål spelar mer eller mindre roll för Drigg då han inte har tänkt stanna så länge. När Nadrak väl är återuppväckt så spelar det ingen roll vem kungen tror sig ska gifta.

Om karaktärerna har lyckats få tag på den riktiga kronan och mirakulöst nog lyckas byta krona på kungen så blir denne yr och förvirrad till en början. Han upplever det som han varit sjuk och minns bara fragment av det som skett den senaste tiden. Han drar sig snabbt tillbaka.

Karaktärerna är placerade vid det kungliga bordet som befinner sig längs ena kortsidan på salen upphöjt så de som sitter vid bordet ska ha utsikt över festandet. Ett par hundra personer dinerar i salen med kungen. Maten som servas är allsköns läckerheter från alla kostcirkelns delar. Kungen sitter stelt och äter förutom de stunder då Drigg har en anledning att tappa koncentrationen. Då hittar kungen på något oberäkneligt som att krypa iväg under bordet, bita i duken, hoppa och skrika, eller liknande.

Någon gång under måltiden kommer ett slagsmål att bryta ut vid ett av borden. De som slåss är Elswick och Parras. De skiljs dock snart åt med hjälp av släktingar och vakter, och Elswick tågar argt ut ur salen

Del 7 Svärd i natten

Plats: Kungliga Slottet

Personer: Parras, Arialda,

Elswicks och Parras bråk slutar inte i festsalen. Uppe på slottsmuren tar det upp bråket, denna gång med svärd, Parras går vinnande ur denna strid och Elswick ligger död (du kan låta spelarna få syn på duellen om det passar). Då Parras vet att han inte kommer undan ostraffat med detta hämtar han sin älskade Arialda och tänker fly. Dock är han inte snabb nog innan larmet går och porten stängs. Som enda utväg ser han att söka gömma sig hos någon han litar på. Denne någon råkar vara Drigg. Drigg ser möjligheterna i detta och gömmer de två ungdomarna och lovar att han ska hjälpa dem fly, senare under natten.

Grimshaws folk går mer eller mindre skallgång i slottet, men finner inget. Karaktärerna kan hjälpa till eller låta bli, det är valfritt. Kanske går de ner i grottorna under slottet nu. I vilket fall så finner de inget förutom kronan där nere. Försöker de få kungen att byta krona nu märker de att han är svår att nå då han befinner sig i sina kammare bakom bevakade dörrar. Vakterna släpper inte igenom någon då situationen i slottet är så orolig.

Roen Grimshaw är övertygad om att Parras har rövat bort hans dotter och springer själv omkring i korridorerna med svärd i högsta hugg. Nestor har barrikaderat sig i sina kammare och vill inte tala med någon.

Om/När karaktärerna går och lägger sig så utför Drigg sin drömritual, där han försöker stjäla kunskap ur de sovande karaktärerna. Sotifus har alltför kraftigt psyke för att Drigg ska kunna få reda på någonting. Dock så kommer Sotifus att veta att någon har försökt när han vaknar. Gilmus sinne är av alltför kaotiskt slag för att Drigg ska kunna få ut något vettigt. Däremot går det enklare med Tyril och Drigg får snabbt reda på det han vill veta.

Driggs nästa drag blir att orsaka kaos och undanröja karaktärerna för att kunna stjäla Nadraks ben ur tronen. Det gör han genom att lura i Parras och Arialda att karaktärerna kan hjälpa dem ut ur slottet. Drigg leder ungdomarna till karaktärernas dörr och försvinner sedan iväg för att meddela vakterna att karaktärerna döljer Parras i sitt rum. Detta medför att en trupp ilska vakter med en ursinnig Roen i spetsen kommer att försöka storma rummet. Med lite tur så motiverar det karaktärerna att fly genom dörren i kakelugnen.

Del 8 Uppgörelse

Plats: Källarkomplexet

Personer: Drigg, Parras, Arialda, Roen +ev fler

Det finns inga garantier för att spelarna kommer att agera på så sätt att det blir en uppgörelse. Kanske lägger de ned all tid på att försöka få kungen frisk, låt dem i så fall lyckas med det, men det kommer ändå inte att förändra mycket. Det är mycket svårt att finna bevis på att Drigg är skyldig till någonting. Kungen minns trots allt bara honom dimmigt, men han vet att Drigg var prästen som krönte honom. Kungen kommer att föreslå att allt detta reds ut på morgonen.

I alla fall, om det leder ned till källarkomplexet så kommer karaktärerna hela tiden att ha vakterna efter sig. Det borde skapa lite stress. Till sist bör de ändå nå "ritualrummet" där ingen mindre än Drigg är i full färd att återuppväcka sin mästare. I sitt sällskap har han en mängd odöda kreationer som han bussar på alla inkräktare. Vakterna får annat än karaktärerna att tänka på och dessa kan passa på att göra upp en sista gång med Nadrak och hans anhang.

Hur slutet sedan blir avgör du som SL. Du kan ha ett lyckligt slut där kungen får tillbaka sin sans och skapar fred genom att låta Parras och Arialda gifta sig eller ett olyckligt där krig bryter ut och karaktärerna blir syndabockar.

Personer:

De personer som beskrivs nedan är de enda som är nödvändiga för historien, men i ett slott bor så mycket mer folk än dessa. Improvisera fram adelsmän, tjänare, vakter etc. efter behov.

Drigg

Precis som sin mästare är Drigg en nekromantiker av det mer elaka slaget. Då han inte ärvt något av sin mästars kompetens och begåvning är det ett under att han lyckats näspla sig in bland hovet. Drigg är arketyper för en skurk, skallig med insjunkna ögon, rosslig röst och klär sig enbart i svart. Hans mål är att återuppliva sin mästare och tillsammans med honom ta över tronen.

Som präst till solguden är Drigg klädd i vita kåpor som skär sig rejält mot hans övriga utseende. Utmåla honom gärna på så sätt att det blir tydligt att han är en skurk. Han gör gärna överdrivna gester och är löjligt dramatisk i sitt sätt.

Drigg är egentligen rädd för karaktärerna, då de besegrade hans mästare som var mycket mer kraftfull. Därför har han tänkt styra upp detta med list istället för våld.

Kung Boros

Kung Boros är sonson till den ärevördiga kung Olaf. Hans fader drabbades av familjesjukdomen och förvaras i de sydliga tornet tillsammans med andra med liknande åkommor, därav namnet dårtornet. När Boros är vid sina sinnens fulla bruk är han eftertänksam och rättvis. Numer står han dock under Driggs kontroll, även om denne har en hel del problem med att behålla den. Kronan ramlar så ofta av under Boros upptåg att Drigg har sett till att binda fast den under hakan på Kungen.

Roen Grimshaw

Roen var i sin ungdoms dagar en riddare med allt vad det innebär. En oturlig turneringsskada gjorde hans vänsterarm oduglig för strid. Roen ägnade då sin energi åt studier och blev till sist utsedd som kunglig rådgivare. Sina ridderliga ideal har han dock behållit och är alltid artig och ärlig. Begreppet ära är mycket viktigt för honom. Trots att han inte deltar i strid mera bär han fortfarande bröstharnesk och svärd. Den senaste tidens bekymmer har tagit hårt på Roen. Att kanske tvinga kungariket in i ett inbördeskrig är inget han vill, men oförrätter som denna kan man inte låta gå förbi ostraffat.

Arialda Grimshaw

Arialda är Roens enda dotter och hans ögonsten. Ung och vacker och ganska naiv spenderar hon sina dagar med hovdamerna och drömmer om sin hemliga kärlek Perras Scammon. Hon är den typiska jungfrun i nöd.

Elswick Grimshaw:

En ung och hetsig riddare som ser förolämpningen mot Roen som en personlig skymf. Antagligen kommer inte spelarna att träffa denne figur personligen. Elswick är kusin till Arialda.

Nestor Scammon

Nestor är ledare över Scammonfamiljen och en affärsman uti fingertopparna. Stor och tjock är han utan intresse för stridande. Den senaste tidens händelseutveckling är positiv för familjen Scammon men Nestor är ändå lite bekymrad. Skulle kungen riskera freden för att hjälpa Scammon, knappast det finns någonting mer i denna historia och Nestor vill veta vad.

Parras Scammon

Parras är son och arvtagare till Nestor, ett ansvar som väger tungt på ynglingens axlar. I hemlighet älskar han Arialda Grimshaw dottern till hans fars rival, något som inte får komma ut. Till sinnet är Parras diplomatisk och medlande. Han anser att ovänskapen mellan de två familjerna bör få ett slut, ingen tjänar på det. Parras är dock mycket stolt och skulle aldrig släppa en oförrätt.

Sotifus:

För många, många år sedan var ni det tuffaste och mest framgångsrika äventyrargänget som någonsin färdats i kungariket. De stordåd och bedrifter ni uträttade var otaliga. Naturligtvis fanns det motgångar, men tack vare allas hjälp klarade ni er. Sällskapet anfördes av Jaen, den mänskliga krigaren. Vid hans sida fanns alltid Kobla och Kabla, barbarbröderna från de östra slätterna. Sotifus, alvmagikern och hans älskade Kaari, bågskytten var trogna följeslagare och likaså den vilde Gilmus, dvärgen. Sist men inte minst följde även Tyril Korpnäbb, tjuven, sällskapet fast ofta var han till mer besvär än nytta.

Många är de grottor, övergivna borgar, gravkumlar och gryt ni har utforskat. Ossams djungler, Sarais öknar, nordens kristallstäder, ni har sett dem alla. Ert sista stordåd var att stoppa den onde nekromantikern Nadrak från att ta över tronen i kungariket och tillsätta den rättmätige kungen Olaf. Det var utan tvekan er hårdaste kamp då Nadrak inte kunde dödas med fysiska vapen. Nåväl ni lyckades hacka honom i delar och beslöt att gömma delarna så att ingen skulle finna dem. Efter en hel del tjabbel beslöt ni att placera delarna under sitsen på kungens tron, där skulle ingen leta. Ni svor på att ingen någonsin skulle få reda på var delarna fanns Efter detta splittrades ni och var och en gick sina egna vägar. Sen dess har ni inte sett varandra och nu har det gått närmare 60 år.

Efter gruppen hade splittrats begav sig du och din älskade Kaari iväg mot ditt folks skogar. Livet var underbart och vackert i alvskogarna och ni byggde er ett hem där. Det kunde ha varit slutet på en lycklig historia, men riktigt så blev det inte. Åren gick och Kaari blev äldre och äldre. Du var tack vare ditt alvblod långlivad och fick därför behålla din ungdom medan din älskade åldrades framför dina ögon. Detta gjorde dig sorgsen till sinnes och efter att hon dog för femton år sen har du levt som en eremit i skogen och grubblat på livets orättvisor. Dina alvvänner försökte trösta dig, men du ville inte lyssna på deras ord. Efter en tid lämnade de dig ifred. Det första livstecknet du hörde från omvärlden var nyligen när du fick bud från Tyril Korpnäbb om att kung Olaf hade gått och dött och du tydligen var inbjuden på begravning eller minneshögtid. Nåja, en begravning kan man inte missa tänkte du och begav dig iväg mot människornas länder.

Personlighet:

Förr i tiden var du en glad optimist, men nu har du förstått att allt förfaller och dör till slut. Du pratar mycket och då du inte har haft någon att prata med de senaste åren har du börjat prata för dig själv. Som äldre och visare är det inte mer än rätt att du upplyser din omgivning vad som väntar, gärna i syrliga ordalag. Du vet att undergången är nära och att försöka ger ingenting. Du trivs dock ganska bra på gravplatser eller på andra ställen där det oundvikliga framträder

Utseende:

Du har börjat klä dig i svarta kåpor och allt muttrande och tänkande har gett dig ett rynkigt och fårat ansikte. Ditt hår hänger stripigt ned till axlarna, det finns ingen anledning att vårda det.

Åsikter om de andra:

Gilmus:

Gilmus är en av de här anledningarna till varför dvärgarna aldrig borde ha skapats. Burdus, storkäftad, vulgär, brunstig och totalt alkoholiserad. Du kan aldrig glömma den gången han rövade bort och åt upp din älskade familiarhund Swartzwald. Om du tänker efter (vilket du gör), så kan du minnas otaliga oförrätter. Antagligen så har åren inte gjort honom gott, han är säkert värre än någonsin.

Tyril Korpnäbb:

Girig, lömsk, beräknande och sniken är ord man kan använda för att beskriva Tyril och då har man bara nämnt hans positiva sidor. Visst, det finns inget lås han inte kan öppna men han behöver inte utnyttja folk som han gör.

Gilmus

För många, många år sedan var ni det tuffaste och mest framgångsrika äventyrargänget som någonsin färdats i kungariket. De stordåd och bedrifter ni uträttade var otaliga. Naturligtvis fanns det motgångar, men tack vare allas hjälp klarade ni er. Sällskapet anfördes av Jaen, den mänskliga krigaren. Vid hans sida fanns alltid Kobla och Kabla, barbarbröderna från de östra slätterna. Sotifus, alvmagikern och hans älskade Kaari, bågskytten var trogna följeslagare och likaså den vilde Gilmus, dvärgen. Sist men inte minst följde även Tyril Korpnäbb, tjuven, sällskapet fast ofta var han till mer besvär än nytta.

Många är de grottor, övergivna borgar, gravkumlar och gryt ni har utforskat. Ossams djungler, Sarais öknar, nordens kristallstäder, ni har sett dem alla. Ert sista stordåd var att stoppa den onde nekromantikern Nadrak från att ta över tronen i kungariket och tillsätta den rättmätige kungen Olaf. Det var utan tvekan er hårdaste kamp då Nadrak inte kunde dödas med fysiska vapen. Nåväl ni lyckades hacka honom i delar och beslöt att gömma delarna så att ingen skulle finna dem. Efter en hel del tjabbel beslöt ni att placera delarna under sitsen på kungens tron, där skulle ingen leta. Ni svor på att ingen någonsin skulle få reda på var delarna fanns Efter detta splittrades ni och var och en gick sina egna vägar. Sen dess har ni inte sett varandra och nu har det gått närmare 60 år.

Efter alla år av äventyrande begav du dig tillbaka till bergen och ditt eget folk. Där har du ägnat tiden åt att dricka öl och kasta sten. Tiden går ju som bekant fort när man har roligt. Det kändes som det nästan var igår du såg dina gamla reskamrater och nu ska du få träffa dem igen, eller de som inte druckit ihjäl sig i alla fall. Tydligt har kung Olaf gått och dött och ni ska på någon sorts begravning, Tyril skriver så i sitt brev, hur han nu visste att du lärt dig läsa. Nåja, de är ju listiga de där tjuvarna, så det fanns bara en sak att göra, packa ranseln, greppa yxan och ge sig iväg till lågländerna. Det ska bli trevligt att få ta emot folkets jubel än en gång.

Personlighet:

Gilmus är dvärg och hetsig sådan. Snar till både skratt och vrede. Öl älskar han över allt annat även fast en kvinna då och då kan vara på sin plats.

Gilmus har som vana att handla först och sen låta bli att tänka, det sätter honom i en hel del bekymmer, dock aldrig något så alvarligt att det inte går att lösa med yxan eller nävarna. Många gånger har han blivit medlurad av Tyril på diverse tokiga upptåg, som alltid slutar i misär. Sina vänner skulle Gilmus dock gå i döden för.

Utseende:

Åren har nött en hel del på Gilmus och hans skägg är nu grått, ryggen gör ont och lungorna har blivit svaga. I övrigt ser Gilmus ut som den dvärg han är, långt skägg, tovtigt hår, kort och bred med en behornad hjälm på huvudet.

Åsikter om de andra:

Sotifus:

Hah, det kärlekskranka alvskrället som inte gör en fluga förnär. Magiker är han också, det är gott. Nej, Sotifus har alltid varit för snäll för sitt eget bästa. Den enda gången du sett honom arg var när han trodde att du hade ätit upp hans familjar. Puh sanningen att säga så hade du och Tyril sålt den talande byrackan till en cirkus för två flaskor starksprit och en omgång med ormkvinnan. Haha, det var tider det, alvtoken tror väl fortfarande att du äter hund. Du har inte träffat Sotifus på många år, undras om Kaari fortfarande är vid liv, nej knappast det har gått för länge.

Tyril Korpnäbb:

Utan överdrift den girigaste själ du någonsin träffat. Tyril är en sån där figur som skulle sälja sin egen moder om han trodde att han skulle gå med vinst på affären. Du har många gånger funderat varför han följde med er på era resor, ingen kan påstå att han är god eller vill folk gott. Nåja, trots allt han gjort så räddade han livet på sällskapet ett flertal gånger med sina snabba fingrar. Det finns nog inte ett lås som inte Tyril kan forcera.

Tyрил Korpnäbb

För många, många år sedan var ni det tuffaste och mest framgångsrika äventyrargänget som någonsin färdats i kungariket. De stordåd och bedrifter ni uträttade var otaliga. Naturligtvis fanns det motgångar, men tack vare allas hjälp klarade ni er. Sällskapet anfördes av Jaen, den mänskliga krigaren. Vid hans sida fanns alltid Kobla och Kabla, barbarbröderna från de östra slätterna. Sotifus, alvmagikern och hans älskade Kaari, bågskytten var trogna följeslagare och likaså den vilde Gilmus, dvärgen. Sist men inte minst följde även Tyрил Korpnäbb, tjuven, sällskapet fast ofta var han till mer besvär än nytta.

Många är de grottor, övergivna borgar, gravkumlar och gryt ni har utforskat. Ossams djungler, Sarais öknar, nordens kristallstäder, ni har sett dem alla. Ert sista stordåd var att stoppa den onde nekromantikern Nadrak från att ta över tronen i kungariket och tillsätta den rättmätige kungen Olaf. Det var utan tvekan er hårdaste kamp då Nadrak inte kunde dödas med fysiska vapen. Nåväl ni lyckades hacka honom i delar och beslöt att gömma delarna så att ingen skulle finna dem. Efter en hel del tjabbel beslöt ni att placera delarna under sitsen på kungens tron, där skulle ingen leta. Ni svor på att ingen någonsin skulle få reda på var delarna fanns. Efter detta splittrades ni och var och en gick sina egna vägar. Sen dess har ni inte sett varandra och nu har det gått närmare 60 år.

Till en början reste du runt, spenderade pengar och levde som en kung. Ni var hjältar och togs emot som sådana. Men efter en tid så tröttnade du på detta liv. Du hade allt du någonsin önskat dig, men det gav dig ingen glädje. Istället tog du de pengar du hade kvar och köpte ett gods ute på landet och blev bonde. Med tiden gifte du dig och fick både barn och barnbarn. Livet har varit gott och stillsamt de senaste åren, gården sköts exemplariskt av dina söner och du har spenderat din ålderdom framför brasan berättandes historier för gårdens alla barn.

Vad som hänt i kungariket har inte rört dig ryggen, tills nyligen då du fick bud från hovet. Kung Olaf var tydligen död och det gamla sällskapet var inbjudna att ta förväll av honom. En sista resa kunde ändå vara trevligt, sådär på ålderns höst. Du skickade bud till alvskogarna och upp i bergen till Gilmus och Sotifus, de enda som borde vara i livet av det gamla sällskapet. En sista sammankomst, en sista resa. Du har också bestämt dig för att ta med din sonson Garamond till huvudstaden då han kan hjälpa dig med att ta sig fram.

Personlighet:

En gång i tiden var du girig och beräknande, men det har du lämnat bakom dig. Nu uppskattar du de små sakerna i livet, som naturen eller barn som skrattar. Som patriark över en stor familj behandlar du alla i din omgivning som barn. God lyssnare har du blivit med åren och mild i sinnet. Inget upprör eller rubbar dig.

Benen har fått ge vika för åldern, men din son Golin som är smed på gården har byggt ihop en hjulförsedd stol som du kan styras runt med inomhus. Trots att kroppen i övrigt är svag så har du inte förlorat vigheten i fingrarna. Dock så forcerar du inga lås dessa dagar, men trolla för barn är minst lika bra ersättning.

Utseende:

Håret har fallit bort och ryggen krökt sig. Du har alltid varit mager och det har inte ändrat sig. Kort och gott så ser du ut som en snäll gammal gubbe.

Åsikter om de andra:

Gilmus:

En tokig dvärg, eller i alla fall minns du honom som så. Han har säkert blivit lugnare med åren. Du har dock saknat hans röda skägg och galna upptåg.

Sotifus:

Alltid en idealist och obotlig optimist. Trodde alltid folk om gott. Du utnyttjade nog hans vänlighet mer än en gång. Kanske gick du för långt när du sålde hans familj och påstod att Gilmus hade ätit upp den. Nåja det var så länge sedan att det säkert är glömt. Det ska bli trevligt att träffa honom en sista gång.

Garamond:

Din sonson, en dagdrömmare. Påminner faktiskt en hel del om dig själv i den åldern. Han drömmer om att få bli riddare, nåja nu ska du ta med honom till staden så kan han få se att riddarlivet inte är så idylliskt som det verkar i sagorna. Sedan är det gott att han följer med så någon kan styra omkring dig. En snäll och fin pojke.

Garamond

Om din bakgrund finns inte så mycket att säga. Du har vuxit upp på en bondgård mitt ute i igenstans. Alla i din familj är bönder och de verkar tro att du ska bli det också. De har fel, för du ska bli riddare, slåss mot monster och rädda prinsessor. Men det är inte lätt när man är fången här på gården och ansvarig för att mjölka korna.

En ljuspunkt finns dock här i livet. Din farfar har på något mystiskt sätt fått en inbjudan till kungliga slottet och du ska få följa med för att hjälpa honom. Detta är ju den chansen du har väntat på. Med lite tur blir du värvad till kungliga gardet och om nått år dubbad till riddare. Det gäller bara att hålla ögonen öppna. Två av farfars gamla vänner ska med på färden också. Du och tre gamlingar i slottet, kan det bli bättre.

Personlighet:

Garamond är en ung och nyfiken 15-åring som inte gör annat än längtar bort från vardagens tristess. Mycken av hans tid ägnas åt dagdrömmande. När han blir upphetsad kan det hända att han börjar stamma, detsamma händer när Garamond talar med någon av motsatt kön. Dock så brukar stamningen då åtföljas av en rödaktig färg i ansiktet.

Åsikter om de andra:

Farfar Tyril:

Din farfar är en snäll gammal man som brukade läsa sagor för dig när du var liten. Lustigt nog petade han ofta in sig själv i sagorna så du trodde länge att han var någon sorts hjälte. Nu när du blivit äldre har du insett att farfar antagligen var någon sorts gårdsfaruhandlare som drog runt på landsbygden och sålde bråte. I vilket fall är han en snäll gammal man. Du skulle inte överge honom utan tar ditt uppdrag som farfars hjälpreda på högsta alvar.

De övriga:

Farfars gamla vänner ska också med till huvudstaden, en dvärg som heter Gilmus och en alv vid namn Sotifus. Säkert är de också gamla landstrykare precis som farfar din.