

ENDA VÄGEN UT

skrivet för

FORTKON95

©Christer Carlsson 1995

Spelledarens information om äventyret och miljön.

Detta äventyr är skrivet för att ge alla möjlighet att leva ut sina vilda aggresioner utan att behöva tänka på om det är rätt eller fel. "Hack & Slash" med andra ord. SL skall inte lägga några fingrar i kors för spelarna då det gäller deras liv och leverne. Efter provspel skall vi ha nått en nivå som bör ge SK en viss chans om de samarbetar och tänker på alla möjligheter.

Miljön är allmänt gammal, smutsig och sliten. När anfallet stoppades så kom de varelser som fanns i tunneln att bli kvar där. Utan ledarskap uppstod inre stridigheter mellan de olika varelserna och de skapade egna sektioner i tunneln. Under åren så har dessa förändrats och innevånarna har skiftat varför inget är förutsägbart.

Det finns ingen förklaring på varför vissa saker är som de är så om spelarna frågar får du antingen hitta på något eller låta det förbli ett mysterium. Dock rör sig få eller ingen av varelserna in i någon annan area i tunneln. Undantag då några svartnissar som gått in i fel rum och Draken som gladeligen går genom Eldporten om han befrias från sin ofrivilliga förstening.

Vad gäller äventyret så är det ganska klart egentligen vad som skall hända.

1. Spelarkaraktärerna (hädanefter kallade SK) skall inte komma igenom.
2. Det går helt enkelt inte, men om så ändå är fallet inträder första paragrafen (släng in något ytterligare).
3. Om det fortfarande inte går att stoppa SK, se nödutgången.

Som SL bör du ta och föra lite anteckningar om SK's agerande och lite udda detaljer som sker under äventyret. Varje karaktärs dödsplats måste också anges med information som till exempel i vilket rum och på vilket sätt denne gick hädan...

Innan spelet börjar så klargör för spelarna att hela spelet går under realtid. Med det menas att vid vissa tillfällen kommer du som spelledare att vara tvungen att använda dig av realtid utan att i förväg meddela spelarna detta. Detta gör att spelarna tvingas fatta beslut som kan vara ödesdigra.

Historisk bakgrund.

Ge spelarna en sammanfattning av det här som om det var något de hört av en sagoberättare någonstans under sina resor.

En gång i tiden byggdes här av okända byggherrar ett ofantligt starkt fäste. Fästet som kom att kallas Rubia Alveola (ungefär: Luftört) som ett tecken på dess högt belägna placering i Vindarnas berg. Fästet skulle markera själva friheten som den var avsedd att försvara och dess litenhet i dessa berg gav osökt associationen till en liten växt som andades frihetens luft. Trots detta var fästet det största som någonsin åstadkommit i Manates.

Dess utformning var från början avsedd som försvar mot svartfolket som under magikern Hador den Grymmes tid hade mycket stor makt i dessa områden. Dess kraftiga murar skulle lätt kunna motstå ett anfall och när Hadors fasansfulla trupper anlände beredde man sig på en lång belägring. Men Hador hade hjälp inifrån och hans män stormade aldrig den stora porten utan använde den hemliga tunnel som dvärgarna hjälpt till att bygga för den händelse en evakuering skulle vara nödvändig.

Hur han fick reda på den vägen, som mycket få kände till, vet ingen men det var den vägen han anföll. Hur som helst lyckades inte anfallet då Hador själv stupade och utan honom kom hela invasionen av sig. Man lyckades hålla svartfolken och de består som var en del av trupperna i tunneln men till mycket stora kostnader i liv.

Men den tiden är sedan länge förbi och nu används det starka fästet som fängelse då behovet av den som försvarsanläggning inte längre finns. Hadors rike införlivades med Manates i och med segern och fästet var helt plötsligt inte en gränspost utan mera centralt placerad.

Tunneln har inte kunnat användas på många år då gud vet vilka varelser som dväljes där. Alla försök att rensa tunneln har misslyckats och ingen som gett sig in har kommit ut på den ena eller andra sidan.

Spelarnas bakgrundsinformation

Ni har sedan en tid stiftat närmare bekantskap med fånghålorna i Rubia Alveola, det starkaste fästet i världen. Här sköts en av de i berättarnas historier värst beryktade fångelser av den största skurken av de alla, Maggot. Ni hade väl aldrig trott att ni skulle få se platsen med egna ögon och kan bara konstatera att berättelserna inte var några överdrifter.

Snarare tvärt om. Härifrån kommer man bara ut som död om ens det. Flera av era cellkamrater är skelett och ingen vet hur gamla. Men berättelser som cirkulerar här nere kan förtälja om att det inte alls är ovanligt att liken får ligga och ätas upp av insekter, råttor och vad annat som nu kan äta en människa. Kannibalism har det talats om men det är inte bekräftat.

De få som lyckas rymma ur sina celler återvänder alla inom mycket kort tid, mer eller mindre döda. Maggot har en effektiv garnison men verkar inte ta det här nere på riktigt allvar. Eller är det så att han tycker om jakten på rymmare, som dock aldrig har lyckats lämna de nedre våningarna ens. Labyrinterna och vakterna sköter effektivt om den saken. Men det finns en annan väg. En väg som ingen använder och blotta tanken får även de modigaste att rysa.

Så när Yougun stal nycklarna från den berusade fångvaktaren visste ni att det trots allt fanns en liten chans att undkomma döden i Maggots vidriga fånghålor. Men den vägen är inte mycket bättre. Det enda man kan säga till flyktvägens försvar är att det ger er en chans.

Fånghålorna gör det inte....

Äventyret startar

Porten

SK:

Ni kan i det flämtande ljuset från den snart utbrunna facklan se en enorm metalldörr. Den har mycket kraftiga beslag och den är låst från insidan med en lika enorm bom, helt i metall. Tyngden på bommen är säkert avsevärd då den manövreras med hjälp av kättingar och taljor i ett komplicerat maskineri. Hur den skall hanteras är dock inte så svårt att lista ut. Fukten dryper längs väggarna här nere och maskineriet är kraftigt nedrostat men dörr och bom uppvisar inga spår av tidens tand. Det finns lite möjlig halm, en liten tunna, några gamla trasor och en stor (0,5m) gammal nyckel hängande på en spik på en av bjälkarna.

SL:

Spelarnas fackla kommer att slockna ganska snart, berätta gärna om den flämtande lilla lågan och dess mycket svaga sken.

Maskineriet är mycket gammalt och kommer att låta avsevärt om SK hanterar det utan att smörja det först. Endast Dorm är stark nog att hantera det ensam.

Tunnan innehåller ett illaluktande djurfett. Kan användas för att smörja maskineriet med så att den inte skall låta så mycket samt kunna användas vid tillverkande av facklor tillsammans med trasorna och till exempel nyckeln. Nyckeln är fullständigt ovidkommande i det här sammanhanget men låt inte SK veta detta.

I vilket fall som helst kommer maskineriet förr eller senare avge ett fruktansvärt ljud som får vakterna i de andra delarna att reagera. De kommer att komma rusande och det är upp till dig som SL att ge dem en spännande situation. Stressa dem gärna. Om de smörjt maskineriet kommer det att dröja längre innan vakterna kommer men om inte SK klantar sig eller helt enkelt väntar bör de hinna in i gången, även om de inte kan stänga dörren efter sig.

Om inte annat så kan vakterna kasta in dem om de tar fast dem. Vakterna stänger porten och regler ordentligt efter SK.

Fackla kan tillverkas enligt: Dränk/fetta in trasorna och vira dessa runt något, till exempel nyckeln. Om SK gör något i den stilen så är det OK. Ju bättre jobb de gör dess bättre blir facklorna och därmed deras effektiva brinntid. Premiera gärna en påhittig spelare i det här läget.

Tunnelns mynning

SK:

Ni befinner er i en lång murad tunnel. Tunneln är formad som ett spetsigt valv där tak och väggar är ett. Detta har en gång för länge sedan använts som ett lagerutrymme och allsköns bråte ligger kring väggarna. Ni kan se trasiga bord och stolar, några tunnor (fat) av varierande storlek, några halvmögliga säckar, lite rep och massor av damm.

SL:

Det största fatet är ett ekfat som innehållit vin. De sista dropparna har just runnit ut och sugts medan SK ser på upp av marken. Oberok kan om han försöker identifiera vinet, genom lukt och den smak han kan få av vinet via fatets inre väggar, som ett av de bästa som någonsin tillverkats. Det här är/var en riktig dyrgrip. Fatet är på grund av detta det enda som är i gott skick och sönderslaget kan de ingående brädorna användas som "tillhyggen".

Repet är gammalt och möjligt och SK kan få ut max 1T8m användbart rep av härvan. Säckarnas innehåll går inte att identifiera men säckväven kan användas till något om SK kan finna ut något intressant. Upp till dig att bestämma.

Här finns också 4 mycket små krus vars innehåll luktar fruktansvärt och två burkar med något kletigt, grönt och slemmigt innehåll. Underbar doft.

Allt annat faller mer eller mindre i bitar/damm när SK rör vid det..

KNOCKOUT-DROPPAR - i små krus VERKAN: Omdelbar medvetlöshet VARAKTIGHET: 1T8SR

KATTOST - i små burkar
VERKAN: Ingen - sägs motverka fräknar.

Röken

SK:

Ni kommer in i ett svagt upplyst rum. Ur väggar och golv börjar rök sakta strömma ut. Framför er i rummet finns sex rörformiga öppningar ur vilket ljus strömmar som färger röken i en stråle mot taket. Färgerna är från vänster till höger: Vit, Gul, Grön, Blå, Röd och Svart. Det är uppenbart att enda vägen vidare härifrån är via någon av dessa rör.

SL:

Röken är helt ofarlig men kan användas för att irritera nervösa spelare. Det spelar inge roll vilket rör de tar, de hamnar i alla fall på samma ställe men låt dem svettas ett tag. SK kommer att land mjukt i en gammal halmhög och beroende på hur den/de med facklor landar kan halmen ta eld. "Mycket torrt och lättantändligt" Låt SK slå en T20 och om resultatet är 13 eller mer tar halmen eld. Om siffran är 20 kan du som SL välja att låta SK tappa facklan i halmstacken. Observera att det är inga problem för SK att hinna ta sig vidare och ur halmen innan elden sprider sig för mycket.

Gallerian

SK:

Detta är ett stort rum helt i marmor. Rummet är rikt dekorerat med målningar på väggarna. I borten änden av rummet finns en gång som fortsätter in i berget.

SL:

Väggarna runt rummet är rikt dekorerade med målningar som föreställer gamla historiska händelser. Målningarna är lite speciella i och med sina klart lysande färger och sin i stilen mycket våldsamma känsla. Den här konstnären har gjort ett enormt arbete och hans prestationer är oefterliknade någonstans i den här världen.

Man kan se en målning föreställande en ohyggligt ful trollkarl som tillsynes mentalt kontrollerar en fruktansvärd drake med tre huvuden som angriper ett antal beväpnade män. Flera av dess offer ligger sönderslitna medan några hyenor kalasrar på resterna efter en stridshäst. Till yttermera visso finns ett område i bilden som vid första anblicken ter sig något disig men vid närmare betraktelse ger vid handen att vara en tunnelöppning där några väsen av ande-natur med de mest vidriga utseenden agerar åskådare till vad som tilldrar sig utanför.

Tunneln i bilden uppvisar en hel del likhet med denna miljö som karaktärerna just stigit in i..... *(å andra sidan, ser inte alla tunnlar rätt lika ut..)*

En målningen föreställer ett antal minotaurer som med stora dubbelyxor strider mot ett större antal svartalfer och gör processen kort med dessa. Tre stycken bergstroll ligger huvudlösa och svårt brända i bakgrunden. Målningarnas realism är fruktansvärd och man får nästan känslan av att man skulle få blod på händerna om man kände på bilden.

Faktum är att om man gör det så får man faktiskt blod på handen och detta är mycket svårt att tvätta bort. Det behövs såpa för detta och sådan lyx har ni inte sett på länge. Alla försök att få bort blodet utan såpa och vatten kommer bara leda till att man sprider blodet.

Ni ser insidan av en kyrka eller ett kapell. Kapellet verkar vara mycket gammalt och ser ut att vara mer ruin och definitivt inte något som används. På golvet där altaret skulle ha stått ligger tre män och sover. Över dem kan ni se några förvridna demonliknande varelser som hotfullt samlar sig för attack. Hela stämningen är obehaglig i bilden och ni kan se att på det fönster som finns målat i bilden rinner tunga vattendroppar mot en mörk hotfull måne. Fönstret ser otäckt äkta ut.

Beskriv fler vidriga scener om de verkar vilja veta mer. Antyd gärna utan att avslöja något så de tror sig veta vad som kommer att komma under deras vistelse i denna gudsförgätta miljö. Men låt dem definitivt inte få en direkt ledtråd utan om du använder något som kommer, ge dem ett villospar eller felaktig information.....

Vindelkorridoren.

SK:

En vindlande gång för er vidare men det kan synas att det var länge sedan någon varit här. Dammet är djupare än skorna är höga och det dammar ordentligt.

SL:

När någon passerar en godtycklig punkt fälls järngaller ner framför och bakom karaktärerna med ett kraftigt rasslande ljud. Det urgamla maskineriet fortsätter mala och det öppnas ett par luckor i taket. Ett mycket stort antal spindlar, skalbaggar, skorpioner och tusenfotingar rasar ner i gången (100.000 tals).

Många av dessa är döda och alla är fullständigt ofarliga men det kan inte spelarna avgöra vid första anblicken. Bevaka dessutom Yougun som har panisk skräck för insekter rent generellt och spindlar specifikt.

Järngallren har motståndsvärde 40 på motståndstabellen och väger 40 BEP. Tillsammans kan tre av dem lyfta gallret om inte Yougun klättrar på det. Gallret kommer att fastna i öppet läge då mekanismen inte är byggd för detta och helt enkelt låser sig.

Kraftfältet.

SK:

Ni stöter ihop med en osynlig vägg som sträcker sig över hela korridoren. Några på andra sidan barriären kommer fram för att kasta sig över några insekter som om de inte sett mat på länge.

SL:

Enda sättet att passera väggen är om man är medvetslös och mer än 50 % av kroppen måste passera den skarpa gräns som utgörs av den osynliga muren. Fältet kommer att skjuta kroppen åt det håll där den största delen av den befinner sig när medvetandet återfås. Ena sidan mot Vindelkorridoren och andra mot Råttorna. I medvetslöst tillstånd kan kroppen "förflyttas" hur som helst över denna barriär.

Det går att kasta saker och ting igenom men inga medvetna varelser kan passera. De insekter som faller igenom och som råttorna äter på är döda. Om SK tittar efter kan de se att de levande kan liksom de själva inte passera.

Om SK inte kan klura ut det här själva så låt Yougun upptäcka en spindel på sin hand, en stor sjukligt grön sak som säkert är hur giftig som helst. Låt spelaren slå för skräck men ge honom en hemlig modifikation. Yougun svimmar och faller genom barriären.

Barriären är inte så hård att en SK kan knocka sig själv mot den. Om en SK i detta rum erhåller ≥ 3 poäng i skada i huvudet så svimmar denne av för en kort stund, 1T6 SR.

Ibland måste man ta sig friheten att tänja lite på reglerna....

Se även avsnittet "EFTER BARRIÄREN" då det påverkar skeendet...

Efter barriären

SK:

-

SL:

SK får veta det fort nog och dessutom finns det ingen anledning att beskriva något för någon som är medvetlös. Han fattar inte vad man säger i alla fall.

I samma ögonblick som någon av SK passerar barriären kommer råttorna att veta detta. Inom några stridsrundor (1T6+3) kommer de att samla sig för anfall.

Råttflock: L8 Antal: 20 stycken.. 1T6 råttor angriper/SR en stående SK. 2T6 på liggande offer. Varje råtta anfaller separat och man slår 1T10 för varje. Om slaget är högre än vad rustningen absorberar har råttan lyckats tillfoga offret 1 poängs skada.

Anfall med fackla skrämmer iväg 1T10 stycken. Lyckat slag med vapen dödar 2 råttor. För att få bort kvarsittande råttor, slå 1T100 mot SMI*5. Misslyckat tar bort 1, lyckat tar bort 2 och perfekt tar bort 4.

Spikväggen.

SK:

Bakom den här skrangliga trädörren är korridoren helt rak. Lite längre fram på den högra väggen finns ett antal kraftiga spikar. Något trubbiga men ändå. De täcker en längd av cirka 2m i korridorens längd och går hela vägen upp till taket.

SL:

Det finns ett magiskt pentagram på golvet med formeln "Släng dig i väggen" som utlöses om man kliver över det. Formeln fungerar endast en gång per offer. Ovanpå pentagrammet ligger en illusion som ger bilden av ett slätt golv likt det som finns i resten av korridoren. Det finns inga som helst tecken på skarvar eller annat som skulle kunna ge en bild av en fälla för SK. Endast med sannsyn kan man se pentagrammet på golvet. Det går inte att undvika att passera genom pentagrammet och dess symboler. Möjligen kan man hoppa över men kan fortfarande drabbas av formeln.

Dörren går att ta loss och använda som ett begränsat skydd, dvs. att placera den mellan spikarna och sig själv innan man går in i korridoren.

SLÄNG DIG I VÄGGEN - Pentagram

VERKAN: Offret känner helt plötsligt en fruktansvärd önskan att ta sats och kasta sig handlöst i den högra väggen. Detta kommer att ske på den plats han befinner sig på efter att ha drabbats av förtrollningen. Så även om SK har hoppat förbi spikväggen, vilket de antagligen kommer försöka göra, och misslyckats med PSY-slaget så kommer denne att slänga sig i väggen.

SKADA: 1T6 mot spikarna, 1T4 mot bergvägg, 1T3 mot trädörr.

SK's PSY(motstånd) mot 18 på motståndstabellen.

Spöksalen.

SK:

Denna del av tunneln är fylld av underliga och förvridna växter som är ganska svårforcerade, (L4). Över allting växer det olika lavar av typer som ingen kan känna igen och här och där finns en massa gamla spindelnät. Tunneln är här mycket bred och det har blivit högt till tak.

SL:

Detta är spöksalen och var och en som beträder rummet kommer att attackeras av spöken

innan de lämnar rummet. Inte nödvändigtvis omedelbart. Försök att beskriva rummet med fler detaljer än vad som står ovan och ansträng dig att skapa en ruskig stämning. Spelarna måste slå ett svårt PSY-slag på motståndstabellen vid attacken och om de inte klarar detta slå på skräcktabellen. Brodera gärna ut attacken med fler detaljer än vad som är skrivet.

Plötsligt ser det ut som om marken under och framför vräker sig upp och omsluter er samtidigt som ett fruktansvärt vrål och en hemsk stank kan uppfattas. Det verkar vara en jättelik hårig spindel. Dess svarta färg kontrasterar skarpt mot det lila slem som rinner ut ur dennes giftkörtlar och som om inte det var nog så sitter på dess rygg en svart och formlös varelse med gnistrande gröna ögon. Varelsen synes hålla ett lie som den svingar mot er.

1T20	RESULTAT
1 - 8	Offret flyr så fort som möjligt från skräck-källan under 2T6 SR.
9 - 10	Offret faller till marken med kroppen skakande i kramper under 3T6 SR. + 1 på alla slag på någon skräcktabell under resten av detta äventyr.
11 - 15	Offret står helt still som om han vore paralyserad i 4T6 SR. +3 på alla slag på någon skräcktabell under resten av detta äventyr
16	Offret svimmar och vaknar efter 2T6 SR. Dennes hår har skiftat till grått.
17 - 19	Offret svimmar och vaknar först efter 12 timmar. Håret har skiftat färg till snö vitt.
20	Offret måste slå ett svårt PSY-slag och ett normalt FYS-slag. Misslyckas PSY-slaget förlorar karaktären 3 PSY permanent och hans hår blir snö vitt Och börjar falla av.. Misslyckas FYS-slaget så dör offret av hjärtattack.

I slutet av denna del av tunneln ser SK helt plötsligt kapellet...

Kapellet

SK:

Ni ser ett litet kapell som ligger strax intill en massiv bergvägg som markerar slutet på den här sektionen.

SL:

Ett litet kapell som är mestadels övervuxet. Om SK inte ger sig in i kapellet så fortsätt med skelettrummet.

Inne i kapellet

SK:

Ni ser insidan av en kyrka eller ett kapell. Kapellet verkar vara mycket gammalt och ser inte utt att användas längre. Det finns en liten källa vid entren som är tillräckligt för SK att släcka törsten ur.

SL:

Framme i koret finns det plats nog att sova om SK skulle vilja det. De borde vara ganska trötta vid det här laget. Hungern får de stå ut med. Beskriv den liknande den som fanns på en av målningarna men bekräfta eller förneka inte samröre med densamma. De är inte densamma men SK kan omöjligt veta det. Alla kyrkor är tämligen lika i grund och botten.

Om SK övernattar här kommer de i en dröm få vetskap om att om de bryter upp golvet på ett visst ställe så kommer de att finna ett krus med helande dryck.

HELANDE DRYCK - Krus

VERKAN: Varje dos ger 1T3+2 KP åter. 1 kp per timme tills hela effekten verkat.

INNEHÅLL: Kruset innehåller 3 doser

SPECIAL: Du som SL slår dolt för alla SK.

Skellettrummet.

SK:

En bastant dörr som är svår att se finns i bergväggen bakom kapellet. Allt ni kan se är höljt i den dimma som ligger knähögt i rummet. I borte änden av rummet finns en låg öppning i väggen.

SL:

Under dimman är praktiskt taget hela golvet är fyllt av skelettdelar. Så snart som spelarna inträder i detta rum kommer magiska krafter att verka för att sammanfoga alla dessa skelettdelar till aktiva varelser som kommer att attackera de som befinner sig i rummet. Det tar 1T20+8 SR för skeletten att sammanfogas och det tar cirka 12 timmar innan de faller sönder igen. De lämnar dock aldrig rummet.

Om någon försöker använda sig av finna dolda ting så finner han att golvet är fullt av skelettdelar och med modifikation -5 så kommer han att upptäcka att det finns kortsvärd och handyxor under skelettdelarna också. SK kan ta något av vapnen om de gör detta inom 15 sekunder (realtid) efter att de stigit in i rummet. Det första som händer är just att skelletts händer slutas om vapnen.

SKELETT - 84 stycken

STO - varierar

KP - 1

FV kortsvärd/handyxa - 8

oo

oo

Kråknästet

SK:

Ni kommer in i en sektion där marken är sandig och på båda sidor av gången finns några mycket märkliga byggnader. De lutar ut över den passage ni måste gå igenom och de mörka öppningar som markerar fönster ser hotfulla ut.

SL:

Skräm dom. Det finns ingenting här då arean är övergiven sedan länge. Här och där kan SK se öppningar som skulle kunna vara dörrar. Går de in genom någon av dörrarna kan SK finna ett litet rum med mattor, se Mattritten. Om de undersöker fler dörrar så låt dem finna allt övergivet och i förfall. De kan även finna en del mindre vapen om de söker ordentligt. Gå annars vidare till Svartnissar.

Mattritten

SK:

Ni kommer in i ett rum som uppenbarligen varit ett förråd. Rummet är dammigt och på golvet ligger en vacker gammal matta slarvigt ihoprullad. Längs väggarna finns resterna efter andra varor som en gång i tiden uppenbarligen har varit staplade snyggt och prydligt där.

SL:

Mattan har en bild av en pegas och är vävd av en mycket skicklig vävare. Den är mycket välbehållen och är flygande. Tyvärr så är den som en yster häst och gillar inte att ha någon ryttare. Så om någon sätter sig på mattan och ger något som helst kommando som ens antyder flyga så kommer den att ge sig upp och ta sats från ena änden på rummet till den andra och svepa ut ur rummet tätt under den så kallade dörrposten. Sten mot mjuk mänsklig vävnad ger IT6 i skada med mattans hjälp.

Svartnissar

SK:

Ni kommer in i en kort men bred del av tunneln. Tydliga spår avslöjar att de som bor här har expanderat arean genom att på något sätt gräva i berget. Vilka det är kan ni gissa för mot er närmar sig sakta en större hop småväxta figurer med mörk hy bärande stora spjut. Spjuten är avsedda för fullvuxna män och är uppenbarligen för stora för dessa varelser men det är de som har vapnen.

SL:

Svartnissarna som anfaller är 20 stycken men det finns fler i området. Dessa är dock de gamla och svaga eller kvinnor och barn. Hur nu någon av SK skall kunna se detta. Hur som helst kommer de att avancera och attackera SK i samlad tropp. De är dock väldigt fega och om någon av SK gör en oväntad attack, vild, ljudlig eller i övrigt uppséendeväckande, slänger de vapnen och flyr så fort de kan. Annars slåss de tills mer än 5 av dem är döda.

SVARTNISSAR 20 stycken L10
STO - 3 KP - 5 FV Spjut - 10

Grottbjörnen

SK:

Genom en kraftig ekdörr, reglad från insidan kommer ni ut till en öppen dal där solen lyser er i ansiktet. Det är varmt och skönt och luften smakar underbart jämfört med den dåliga luften i tunneln. Frihetens luft, äntligen..... Ni har klarat er.

SL:

Naturligtvis har de inte klarat sig men låt dem tro det för ett ögonblick. Slå igen mappen och

se ut som om du tänkte gå därifrån medans du beskriver en vacker dal med mycket branta väggar, grönt gräs och ett litet träd som står på en kulle rakt framför SK. Det finns några stenblock där också och SK kan skymta vad som kan vara en stig som rundar kullen. De kan höra ljudet av vatten som faller ner längs bergsväggen från deras vänstra sida och de kan ana en liten bäck som korsar dalen, markerad av en något kraftigare växtlighet.

SK:

Ni hör helt plötsligt dörren bakom er slås igen och reglar som hastigt slängs på. När ni vänder er om ser ni att dörren är försedd med kraftiga spikar som sticker ut på er sida av dörren.....

SL:

I den lilla dalen som bara är en öppen plats i mitten av tunneln bor och verkar en grottbjörn. Dess huvudsakliga föda utgörs av Svartnissar som måste ut i dalen för att hämta vatten i den lilla bäcken. Nu får den plötsligt storfrämmande. En riktig brakmiddag kan man säga.

Låt SK fundera ett tag på varför spikarna finns här och låt inte björnen visa sig förrän de passerat kullen och kan se den andra sidan av dalen.

SK:

Ni ser att dalen är en mycket begränsad area trots allt. Tunneln fortsätter tydligen bakom ytterligare en spikförsedd dörr. Ni hör ett fruktansvärt vrål och när ni vänder er dit ser ni ni en skräckinjagande uppenbarelse.

SL:

Upp till dig att sätta fart på SK. Har de något vapen. Spjut är riktigt användbara mot denna björn om de använder dessa för att hålla honom stängd.

Dörren har inget handtag på den här sidan, men en av spikarna kan vridas runt och fungerar som lås.

GROTTBJÖRN 1 styck Skinn 4 KP L12 3 m lång.

STO - 35 KP - 26 FV Bett - 12 FV Klor - 14 Kram - se nedan. SB - 2T6

SKADA: Bett - 1T8 + SB Klor - 1T6 + SB Kram - 2T8 + SB

Om han lyckas med båda klorna så sitter offret automatiskt fast i björnens grepp. Nästa SR och tills greppet är brutet lyckas björnen automatiskt med sin kramattack och får FV 19 på Bett.

STY mot STY för att bryta sig loss. Om annan attackerar björnen är det 25% chans att den släpper sitt offer och angriper en annan fiende.

Brofällan.

SK:

Ni kommer in i en mycket stor grotta som försvinner i ett stort hål i golvet med en mot mitten avsmalnande spång över mot andra sidan där gången fortsätter.

SL:

Detta är den "Blinda Porten" och när en karaktär kommer närmare bron än 2m kommer han att drabbas av temporär blindhet och detta stadie kvarstår tills han lämnat arean så nära bron på endera sidan av den. Blindheten åstadkommes av en magisk symbol som är osynlig utom för en magiker som använder sig av sannsyn eller varsebliva. Symbolens effektgrad är 8 och kan neutraliseras med avlägsna magi enligt grundreglerna. Avgrunden under bron slutar i klippor några hundra meter längre ner.

Det är egentligen inte svårt att passera bron om man är försiktig men fummel är alltid fatalt.

Basilisk

SK:

Rummet ni kommer in i breddar sig fram till en stor marmorportal vid vars båda sidor det står en skulptur föreställande bevingade apor iklädda krigarmundering med rika dekorationer i både de vapen de har och i deras klädedräkt. I apornas ena hand håller de ett kortsvärd som pekar mot golvet där en stor svartbränd fläck finns. Bakom dessa finns en trappa upp mot en stor marmordörr som delvis är blockerad av ett ras från taket.

Det luktar ganska illa och ganska snart upptäcker ni bland skuggorna en konstig varelse. Det ser ut som en gråfärgad ödla med tupphuvud och kloförsedda fötter. Den har ett par stora fladdermusvingar och när den vänder sig mot er kan ni se dess stora och vita ögon.

SL:

Den här basiliken hade en stor uppgörelse med en drake för många år sedan och i den kampen förlorade den det mesta av sitt psyke, men han vann striden.

Statyerna är kända enbart som "Väktarna för den gyllene staden". Någon stad finns inte här men den som skapade dessa återopade sin skaparfrihet. De kommer att börja skimra i gröngult och ögonen kommer att lysa blodröda om någon av spelarkaraktärerna kommer inom ett avstånd av tre meter från någondera statyn. Det händer inget men låt spelarna tro vad de vill. Den brända fläcken på golvet är bara resterna efter att någon tidigare eldat här.

BASILISK L4/F8 Skinn 2 poäng

STO - 12 SMI - 12 INT - 5 PSY - 4

FV klor - 10 FV Förstening/blick - PSY mot PSY på motståndstabellen.

På grund av sin höga ålder kan han vara lite seg i början och använder bara blicken var tredje SR.

Förstenad Drake

SK:

Ni kommer av ljudet att dömma in i en mycket stor sal. Ljudet av era fotsteg ekar och ni känner en fruktansvärd stank. I ljuset från er fackla ser ni helt plötsligt en jättelik drake i anfallsposition.

SL:

Draken är förstenad men det är inte de 2 troll som kommer att anfälla SK. Om SK använder magi för att häva förstening kommer draken att vakna till liv. Denne kommer att inse vad som har skett och förstå att SK var de som befriade denne. Den tar snabbt hand om trollen som invaderat dess lya och om SK visar någon form av fientlighet, inte försiktighet eller rädsla, kommer denne att attackera dem också. Annars ger han sig ut på jakt efter en viss Basilisk som han har ett horn i sidan till sedan en tid tillbaka.

MEDELÅLDERS DRAKE L14/F52 Fjällpansar Övre - 10 Undre - 5

STO - 100 PSY - 24 KP - 70 SB - 6T6

FV 2 Klor - 23 FV Svanssnärt - 21 FV Bett - 23 FV Eldsprut - 20

SKADA: Klor - 1T6+SB Svans - 1T4+SB Bett - 1T8+SB Eld - 38

TROLL 2 stycken L10 4 poängs hud

STO - 28 INT - 9 PSY - 11 SB - 1T6 KP - 20
FV Klohänder - 9 FV Bett - 6 FV Stor Träklubba - 12
SKADA: Klohänder 1T6+SB Bett 1T6 + 0,5*SB Stor Träklubba 2T8
Rädda för eld, slå $\leq \text{INT} * 4$ med 1T100 för att de skall våga gå inom 3m från eld.
Regenererar 3 KP per SR skada från vanliga vapen. Magi, magiska vapen samt eld ger bestående skada.
Om SK inom 15m, slå $\leq \text{INT} * 5$ med 1T100. Misslyckat - skräcktabellen.
Om SK inom 3m, slå $\leq \text{FYS} * 5$ med 1T100. Misslyckat - andningssvårigheter 2T6 SR (STY -5).

Dimmornas sal.

SK:

Denna sal är helt inhöljd i dimslöjor och i dess inre kan man skymta olikfärgade skuggor av ljus i olika storlekar röra sig. Man kan höra diffusa ljud som låter som steg, morningar, skrik och väsningar. Det är endast 1 meters sikt i rummet.

SL:

Det finns ingenting i detta rum förutom denna dimma och dessa ljud, samt naturligtvis nedgången till den nedre nivån och faktiskt ända vägen vidare i komplexet. Inga ljuskällor kan kasta tillräckligt med ljus i detta rum för att genomtränga dimslöjorna.

Allt är till för att irritera och förleda eventuella inkräktare. Om en spelarkaraktär väljer att avlägsna sig från väggen så måste spelaren slå ≤ 5 , 3 gånger i följd för att hitta pelaren och därmed trappan ner. Observera att med lite otur kan han faktiskt ramla ned i trappan innan han vet vad som har hänt Ingen större skada dock. Magi kan motverka denna påverkan av sinnena. Om en spelarkaraktär lägger sig ner på golvet kan denne faktiskt se under dimslöjorna en sträcka av fem meter och chansen ökar då till 3 slag i följd ≤ 15 . Sen kan de och om de samarbetar faktiskt klara det här utan att behöva slå också.

Rondellen.

SK:

Ni kommer in i ett enormt cirkulärt rum. 20m i diameter. Det finns en dörr på motsatta sidan som den ni kommer genom.

SL:

När båda dörrarna är stängda kommer ett magiskt pentagram under golvet utlösa formeln "Spring och ställ dig i hörnet". SK's PSY (motstånd) mot 12 på motståndstabellen. Endast med varsebli kan denna fälla avslöjas. Endast en dörr i taget kan vara öppen och dörrarna stängs av sig själva.

Vapenkammaren.

SK:

Detta rum innehåller stora mängder av olika vapen som är uppställda runt väggarna. Golvet består av ett löst mjukt ämne som är starkt brunfärgat. En omisskänlig doft av slaktdjur vilar över rummet.

SL:

Detta är Garahms stridskammare. Gharam väntar tills spelarna sett sig omkring eller försöker ta sig in till hans bostad innan han visar sig. Garahm är en jättelik minotaur som kräver tull av alla som kommer hit för att låta dem gå med livet i behåll. Normalt kräver han mellan 200-800 sm om inte någon av karaktärerna ser ut att vara mycket rik. För att visa en god vilja så låter han eventuell motståndare välja vapen och han slåss med ett likadant. Alla tänkliga vapen utom kastvapen och projektilvapen finns att tillgå. I rummet finns också en väl dold dörr som kan finnas med dolda ting gentemot 18 på motståndstabellen.

Garahms FV är 17 med alla vapen utom dubbelyxa (FV 19) och hillebard (FV 12).

Garahms kammare.

SK:

Detta är Garahms kammare och det är här han tillbringar den mesta tiden av sitt liv. Här finns en säng och ett litet bord med tillhörande pall.

SL:

På en stenudda i taket finns Garahms skatter samlade. För att hitta dessa måste man använda färdigheten dolda ting gentemot 12 på motståndstabellen som då kommer att visa en mekanisk anordning i golvet. Denna kommer att öppna luckan varvid skatten ramslar ner på de som befinner sig under. Självt använder sig Garahm av den dolda dörr och trappa upp som finns i vapenkammaren.

Skattens storlek uppgår för närvarande till 14673 sm och 13 gm vilket tillsammans ger en hel del tyngd och därmed tillfogar alla de som får skatten på sig 1T8+4 i skada.

Ekorrhjulet.

SK:

Ni kommer in i korridor som sträcker sig åt båda håll så långt ni kan se i ljusskenet. Väggarna här är vita och släta som om de vore polerade.

SL:

Detta är ett gigantiskt ekorrhjul och om karaktärerna börjar gå åt något håll kommer de att till en början uppleva det som lite jobbigt men när hjulet börjar snurra så märks inte detta längre. Om SK stannar eller vänder kommer trögheten att göra att de utan någon synbar anledning tappar balansen. Som om de helt enkelt stod på ett starkt lutande underlag. SK kommer att passeras av den dörr de kom in igenom igen och julet kommer sakta att återta en position där SK utgör den lägsta punkten. Det vill säga att hjulet kommer att agera pendel om SK inte rör sig. Om de däremot fortsätter gå kommer de så småningom finna en dörr på samma sida som de kom in från. Dock inträffar samma sak om de stannar som tidigare nämnts. Den enda vägen vidare är genom en dold dörr i motstående vägg tvärs över där den första dörren finns, omodifierad finna dolt. Om de rör vid väggen medans hjulet är i rörelse kommer de känna rörelsen.

Spindelhålan.

SK:

Detta är ett litet rum med skrovliga väggar och det ser inte ut att innehålla någonting. Rummet är däremot mycket högt och någonstans där uppe finns det en ljuskälla som ni inte kan se.

SL:

Överallt i väggarna finns det fördjupningar och ju högre upp i rummet så blir dessa större. Det går att klättra upp och det blir lättare ju högre upp man kommer, men det skall observeras att alla dessa håligheter är bebodda av spindlar. Allt från de mycket små röda och upp till fågelspindlar i knytnävsstorlek. Vissa av dessa är giftiga och sannolikheten att man träffar på en giftspindel är större ju högre upp man kommer då det är där de största spindlarna bor.

Om man kommer hela vägen upp kommer man att finna en liten nisch med en smal gång ut i den fria luften. Tyvärr blockeras utgången av ett stort antal jättespindlar som just har vaknat från sin slummer av några typiska fridstörare som de gärna vill se på middagsbordet. Det är vansinne av SK att försöka ens och om Yougun är med fort-farande kommer han definitivt bromsa allt han kan.

SPINDEL Oräknliga

FV Bett - 17 SKADA: Gift styrka 1T10

Om bettet lyckas, slå 1T10 och om resultatet är högre än offrets skydd tar denna giftskada.

JÄTTESPINDEL Oräknliga

STO 8 - 27 FV Bett 10 SKADA: 1T8 + Gift styrka 1T20+5

Spindelns gift testas mot offrets PSY och om offret tar giftskada så:

slå på motståndstabellen mot offrets FYS och om det misslyckas tar offret full skada från

giftet i kp. Annars tar offret halv skada.

blir denne medvetlös i 1T8 timmar om det är en jättespindel.

Svartalfer

SK:

Ni kommer in i en till synes bebodd area. Smutsig och illaluktande men trots detta bebodd av gud vet vad. Ni hinner inte fundera särskilt länge innan ett antal Svartalfer visar sig och kräver en löjligt hög tull av er. Deras ledare ser inte ut att ha tvättat sig på år och dag vilket inte precis ökar hans attraktionskraft, som är lika med obefintlig, men ändå är det han som har makten. Han har en massa krafs hängande runt halsen som antagligen utgör byten från tidigare resenärer och han ser ganska löjlig ut där han står med sina 3 bundsförvanter.

SL:

Här härskar en mindre lyckad individ som trots allt skapat sig ett eget litet rike, cirka 50 m korridor med några sidorum. En tullavgift är varken intressant eller användbar här i korridoren men den ger ett bra skäl till varför man inte skall låta någon passera utan en fight. Den brukar vanligtvis sluta med döden för resenären. För säkerhets skull har man 2 man placerade i bakgrunden med kortbåge om det skulle se ut att gå illa. SK kan upptäcka att något är dolt här med uppfatta fara och kan se dessa

SVARTALFER - 4 stycken Tjockt tyg absorberar 1
STO - 7 KP - 10 FV Nävar - 6 FV Spark - 5 FV Kortsvärd - 12

SVARTALFER - 2 stycken Tjockt tyg absorberar 1
STO - 7 KP - 10 FV Nävar - 5 FV Spark - 5 FV Kortbåge - 10 FV Kortsvärd - 11

Ekokorridoren.

SK:

En lång stenlagd korridor med måtten 14 * 3 * 2 meter. Ett skelett ligger vid den högra väggen en bit in i korridoren.

SL:

Minsta ljud i denna korridor kommer att eka och gradvis öka i styrka till en nivå som mycket snabbt når direkt farliga nivåer. Se tabell nedan:

Typ av ljud	Tid till	- smärtgräns	- hörselskador	- PSYskador	- Steg	Enhet				
Klädesfrasande	8	16	32	2	Minuter	Fotsteg smygande	6	12	24	2
Minuter	Fotsteg gång	5	11	21	2	Minuter	Vapenklirr*	5	9	
15	2	Minuter	Tal	4	8	16	1	Minuter	Vapenskrammel	4
7	12	1	Minuter	Fotsteg språng	3	6	12	1	Minuter	Rop**
15	31	61	2	Sekunder	Nysning*	5	8	14	1	
Sekunder	Vrål**	2	4	6	1	Sekunder	* Beroende på frekvensinnehåll, höga			

frekvenser = snabbare förlopp.

** Beroende på frekvensinnehåll, se ovan, modifiera efter röst, typ av rop/vrål etc.

Tabellen fungerar så här:

Tid till smärtgräns räknas enligt den enhet som är angiven i tabellen. Låt säga en SK har just tagit ett steg in i korridoren och stannat. Vi har att använda "fotsteg gång" vilket ger att efter 5 minuter kommer ljudet att uppnå smärtgränsen för offret och tillfoga denna 1 kp i skada. Efter ytterligare 2 minuter kommer SK förlora ytterligare 1 poäng. Efter en total tid av 16 minuter kommer SK att ha tagit 8 kp i skada samt fått sådana skador i öronen att han tappat hörseln. Om nivån för PSY-skador uppnåtts, efter 32 minuter i det här fallet, så har SK förlorat 1T20 PSY och kommer fortsätta att förlora 1T20 PSY per tidsenhet. Dock går aldrig PSY under 2. Alla skador som erhålls på hörsel eller psyke är bestående.

Om nu SK gör något annat så kommer vi få nya resultat att ta i beaktande. Låt oss säga att efter 2 minuter säger han något bara för att han tycker det låter kul. Låt se vad vi har här då:

Fotsteg gång: Smärtgräns efter 8 minuter. Det har gått 2 redan.

Tal: Smärtgräns efter 4 minuter. Vi räknar av hälften av den tid som åtgått för varje steg ner på listan och använder det som starttid för det nya värdet. Detta säger oss att det har gått 30 sekunder av den tid som behövs för smärtgräns orsakat av tal.

Detta gör att smärtgränsen nu kommer att uppnås efter 3,5 minut från denna tidpunkt. För enkelhets skull bortser vi från att räkna den sammanlagda nivån så vi fortsätter bara från det lägsta värdet på listan. Den med snabbaste tidsförloppet.

Ekot är naturligt skapat och kan dämpas och då får SL modifiera tidsskalan enligt eget gottfinnande. Magi kan naturligtvis användas om det uttalas i tid. Användandet av magi i korridoren blir naturligtvis svårare och för varje tidsenhet man har vistats i korridoren får man dra av på CL (räknat från det ögonblick det första ljudet uppstår). Detta gäller inte de ljud som markerats med *.

Skelettet är från ett bergstroll som dött här inne. Det finns inga skatter i korridoren.

Demonkammaren.

SK:

En gång leder in i en stor grottkammare. Gångens väggar är till hälften täckta av dödskallar från olika varelser och av varierande storlek. I grottrummet är en stor cirkel av slät jord utmärkt med en ring av dödskallar som är vända mot cirkelns mitt.

Döds kallarna synes innehålla någon form av ljuskälla och hela rummet upplyses i ett skrämmande ljussken. I botten änden av rummet finns en smal öppning till någon annan del av detta grottsystem. Det finns utrymme utanför cirkeln om man vill försöka passera.

SL:

Detta är Brahirs kammare. Brahir är en demon med ett trollliknande utseende även då hans drag verkar lite diffusa, nästan som utsuddade. Demonen är osynlig ända till ögonblicket strax innan han tänker anfalla. Brahir har ett säreget sinne för humor och det är han som arrangerat döds kallarna som spelarna ser dem. Detta har han gjort i avsikt att få inkräktare att koncentrera sig på vad som eventuellt kan ske i cirkeln och han anfaller då dessa bakifrån.

Om Brahir blir svårt skadad, d.v.s. förlorar mer än 2/3-delar av sina KP, gör han sig osynlig och sätter sig att tjura utom räckhåll för den som skadat honom. Detta då han aldrig fått så mycket stryk någonsin tidigare och han kommer heller aldrig att anfalla den som gett honom denna skada även om han regenererat all sin KP. Under inga som helst omständigheter strider Brahir osynlig.

DEMON BRAHIR Hud 1

STO - 42 STY - 42 PSY - 28 KP - 29 SB 1T10

FV Händer 7 SKADA: 1T4 + SB

Bahir är osårbar mot icke magiska vapen och regenererar 1 KP i början av varje stridsrunda. Han kan suga ur sitt offer 1T6 FYS-poäng genom att beröra detta och erhåller dessa till sitt eget FYS om han lyckas med ett PSY mot PSY kast på motståndstabellen.

Om SK har kommit så här långt, vilket de inte bör ha klarat av, inte på 4 timmar så släng in lite till. Nedan kommer ett antal varelser som kan användas eller använd nödutgången....

KROKODILER 3T10 stycken Skinn 6 poäng L6/S10

STO - 38 STY - 38 FV Bett - 14 FV Svansnärt - 12 SB - 2T6

SKADA: Bett 1T8 + SB Svansnärt 1T4 + SB

JÄTTE "Lillen" 1 styck Skinn 1 poäng L14 SB 4T6

STO - 61 STY - 61 KP - 42 FV Nävar 14 FV Spark 14 FV Stor träklubba 15

SKADA: Nävar 1T3 + SB Spark 1T6 + SB Stor träklubba 2T8 + SB

Lillen har ett husdjur också, en katt kallad Tiger. Se nedan.

SABELTANDAD TIGER "Tiger" 1 styck Skinn 3 poäng L16 SB 1T6

STY - 29 STO - 17 KP - 16 FV Klor - 14 FV Bett - 14

SKADA: Klor 1T8 + SB Bett 1T8 + SB

Nödutgången

SK:

Ni kommer ut i en stor grotta som delas på mitten av en bred och djup ravin. Dagsljuset syns genom en öppning på andra sidan av grottan. Klyftan är över 50m bred.

SL:

Detta är slutet på tunneln. Dold i ett lönnfack på ena väggen, spelar ingen roll vilken, finns en spak kopplat till något dolt maskineri. På en liten skylt ovanför spaken står en svårtydd text. Se nedan.

SISTA UTVÄGEN

Om SK drar i spaken kommer ett gammal maskineri att starta och under ett fruktansvär muller kommer taket att rasa in och totalt täcka utgången med tusentals ton sten. Detta var en av de medel man kunde stoppa fienden om den mot förmodan fanns vid tunneln när man försökte smita. Ingen hann dock använda den vid Hadors attack och sedan har den fallit i glömska...

Enda vägen ut för SK nu är tillbaka igen och genom fästet.....

That's all folks...

OBEROK STORHAND

Krigare, Soldat

STY	16	SB:	1T2	OOOOOOOOOOOOOOOO
STO	15	KP:	15	OOOOOOOOOOOOOOOO
FYS	15			
SMI	11			
INT	10			
PSY	13			
KAR	8			

Färdigheter:

Smyga	5	Bredsvärd	15
Hoppa	6	Slagsvärd	10
Klättra	7	Hillebard	8
Första hjälpen	8	M.Rundsköld	14
Rida	11	Slagsmål	12
Värdesätta allmän	6	Värdesätta vin	14

Utrustning:

Trasiga hosor
Trasig blodfläcklig tunika
Tre utslagna tänder i fickan (dina)

Utseende, Personlighet:

Du, Oberok, är en ärrad krigare som varit med i många strider, de flesta har du förlorat men det skulle du aldrig erkänna, och har därför många ärr. Kortklippt svart och stripigt är ditt hår, blå är ögonen. De senaste blesyrerna och skadorna är de blåmärken och utslagna tänder som fångvaktarna givit dig sedan du blev förd till detta gudsförgätna, stinkande fångelse.

Förutom att slåss så älskar du vin av alla slag och anser dig själv som en stor vinkännare, inte helt utan viss rättighet. Det var på sätt och vis det som förde dig hit.

På en liten krog hamnade du i slagsmål med ett par busar om en flaska vin från Trichop Caprimul, ett av de finare klostervinerna från norra delen av Manates. Idioterna visste inte ens vad de drack och att låta sådana okunniga typer dricka ett sånt fint vin som om det var krögarens källarvin var mer än du kunde stå ut med. Efter att ha gett dem en riktig omgång, du vann visst den gången, avslutade du vinet så som det borde. Med andakt och kunniga smaklökar som verkligen kunde uppskatta den fina nektar som vinet utgjorde.

Att någon av busarna kunde tänkas kalla på vakten hade du inte en tanke på och att sen en av dem råkade bryta nacken när han föll kan väl inte du rå för men det är därför du suttit här. Men det var nästan värt det när du tänker på vinet.

Ut, ut, ut är vart du vill komma och är därför väldigt pådrivande och rastlös när det tar tid, utöver detta så kan du ju få en chans att visa vilken "duktig" och stark krigare du är.

De andra i gruppen är väl inte särskilt imponerande. Yougon gjorde ju bra ifrån sig när han tog nycklarna, Pamil är pratglad och verkar ha någon stridsvana och Dorm verkar inte tänka så väldigt mycket, men vem behöver tänka när man slåss.

YUGUN FYRFINGER

Tiggare, Tjuv

STY	9	SB: --	
STO	11	KP: 12	OOOOOOOOOOOO
FYS	12		OOOOOOOOOOOO
SMI	16		
INT	14		
PSY	12		
KAR	9		

Färdigheter:

Hoppa	12	Dolk	9
Klättra	10	Targ	9
Smyga	12	Kastkniv	7
Gömma sig	8	Stjåla föremål	8
Dyrka lås	12	Lyssna	12
Dölja	11	Räkna	B2
Finna dolda ting	12		

Utrustning:

Trasig knälång tunika

Snör-sandaler

En ring som kan hela mindre skador en gång om dagen, (denna lyckades du dölja när du blev tillfångatagen).

Personlighet, Utseende:

Du, en man i tjugo års åldern, med brunt hår och ögon i samma färg vars högra långfinger saknas sedan ett fyllerus. Du har sedan barnsben haft en förkärlek för allt samla på allt som du tror kan vara användbart. Därför har du vanligtvis en massa prylar som du släpar på och de har emellanåt ställt till lite problem i din så kallade yrkesutövning. Du kallar dig för omfördelare om någon frågar och om de frågar vad det är brukar du se sårat på dem och vanligtvis bryr de sig inte om att du inte svarar.

Din samlarmani var det som satte dig här på denna gudsförgätta plats. Du råkade passera slottet och avlade ett oannonserat besök bara för att se hur de kungliga hade det. På en stol låg lillprinsens spira och såg borttappad ut. Ingen använde den ju..

Tyvärr tyckte den 25-åriga prinsen inte om att du bevarade den åt honom så du hamnade här. Den vidrigaste plats du någonsin varit på, i en fängelsehåla full av små kryp.

Din största skräck är kryp. Små, äckliga, vidriga, blodsugande kryp. Du klarar dig hyfsat så länge det inte rör sig om spindlar.

Spindlar är äckliga mångbenta kryp som vill bita ihjäl dig med sina giftiga gaddar!!!

Nu har du lyckats ta dig ut ur cellen mot friheten. Med dig följer Oberok en ful ärrad krigare vilken verkar vara bra att ha ifall det skulle bli strid, Pamil, en pratglad trollkarl och den store Dorm. Du har aldrig sett en så stor karl förut med så enkelspårigt förflutet. Utkastare...

Finns det något yrke du lärt dig hata så är det utkastare så ofta som du fått stifta bekantskap med deras metoder. Men Dorm har visat sig vara ett tämligen gott sällskap här i cellen så han kan accepteras. Nästan kallas vän....

PAMIL VODALIOM

Trollkarl

STY 13 SB: --
 STO 10 KP: 11 OOOOOOOOOOOO
 FYS 11 OOOOOOOOOOOO
 SMI 11
 INT 15
 PSY 17
 KAR 13

Färdigheter:

Lyssna	10	Räkna	B 3
Läsa/Skriva	B 4	Första hjälpen	6
Hoppa	3	Zoologi	6
Trästav	9	Finna dolda ting	8

Trollformler:

Välj 6 st av dessa formler, stryk resten.

Varseblivning	6	Dimma	8
Skingra	8	Häva förstening	5 (ej ritual)
Eld	6	Avbild	7
Eldväg	7	Röra sig ljudlöst	10
Språng	9	Balans	7
Syn	8	Sannsyn	6
Orädd	6	Antimagi	8
Energistråle	6	Förbanna vapen	7

Utrustning:

Mycket smutsig vit magikerskrud.

Snörsandaler .

Formelbok som är osynlig för alla utom dig. Tyvärr är den lite stor också.

Utseénde, Personlighet:

Du är en väldigt nyfiken och renlig man i fyrtioårsåldern som brukar kunna ta vara på dig själv. Du har ett rykte sedan tidigare som en mycket timid och vänlig man som inte kunde göra en fluga förnär. De flesta ser dig dessutom som en tönt som man kan göra vad man vill med och lura till vad som helst. De har utnyttjat dig och speciellt Axtos Bharns har varit en pest sedan tidigare år.

Ni växte upp tillsammans och Axtos var den starka som alltid gav dig stryk om du inte gjorde som han sa. Även i vuxen ålder kunde det hända att han slog dig om du sade emot men det hände inte speciellt ofta. Axtos drog alltid det längsta strået och det har varit mer på din bekostnad än hans prestationer som gjort att han avancerat som han gjort. Nästan allt du har gjort som varit bra har han tagit äran åt sig av och du har fått allt skit.

Droppen var när en del av slottet började brinna och prinsessan var instängd. Axtos tvingade dig att lägga "eldväg" på honom så han kunde rädda sessan medans du fick stå och titta på. Du vet inte vad som flög i dig men du gjorde som han sa, dock råkade det bli väldigt kort varaktighet. "Vännen" Axtos förolyckades i lågorna till din bittra "sorg". Dessvärre brann den delen av slottet ner och sessan brann också inne. I din upphetsning över vad du gjort din gamla antagonist glömde du helt enkelt bort henne. Tyvärr tyckte inte kungen det var roligt och sedan dess har du vistats här i väntan på skarprättaren. Det talades om att använda en slö yxa för din del...

Du bär med dig din stora formelbok överallt. Den väger inte mycket men är stor och otymplig så ingen kan undgå att förstå vad det är du bär. Tvätta sig bör man göra varje dag och tvätta kläderna varannan, de senaste dagarnas fångenskap har fått dig att desperat längta efter ett bad. Dina kamrater har ännu inte insett renhetens dygd, men snart.....

DORM STOR

Utkastare

STY 18 SB: 1T4
 STO 17 KP: 18 OOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

FYS 18
SMI 15
INT 7
PSY 11
UTS 10

OOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

Färdigheter:

Slagsmål	15	Stol, bord & dyl	13
Tillhygge	14	Klättra	11
Hoppa	10	Botanik	11
Odling	12	Första hjälpen	12

Utrustning:

Två knytnävar
Trasiga hosor

Personlighet, Utseende:

Du är stor kraftig och muskulös med mycket hår på bröstet, ögonen är stålgrå och håret brunt. Att vara utkastare var du bra på, och det är det enda jobb du hunnit prova på i ditt tjugotre åriga liv.

Problem löses enklast med våld och om inte det räcker så använder man mer. Din uppfattning om andra personer är ganska enkel, en snäll person är en vän och en dum person är ingen vän. Vänner får man inte slå, men de andra går det bra att slå om de är dumma. Här i cellen har du funnit några personer som du trots allt kan kalla vänner.

Trots att du är en enkel man är du inte dum. Du ser bara allt från en okomplicerad sida och agerar därefter.

Din hemliga hobby som ingen vet om förutom du är trädgårdsodling, du är riktigt bra på att odla kryddor, pumpor, meloner och tomater. Vissa medicinalväxter hade du också i ditt lilla land.

Anledningen till din vistelse här är ett krogbråk. Det var en vanlig kväll med det vanliga klientelet av bönder, soldater, köpmän och annat folk. Allt var lungt tills en av skökorna, Aldriana, blev för hårt antastad av en alltför berusad gäst. Bråk uppstod och du vart tvungen att kasta ut mannen och dennes kompanjoner. Alla lika berusade och bråkiga. Du tänkte väl inte mer på det men senare under kvällen kom ett antal soldater och hämtade dig med vapenmakt. Det visade sig att mannen var son till en av stadens rikare män och denne brutit nacken när du kastat ut honom. Inga argument om bråk och fylleri kunde hindra den arge fadern att se till att du hamnade bakom lås och bom, och här är du nu..

Men för första gången finns det något du kan göra för att ta dig ut härifrån..

