

## Addendum till "tala är silver, tiga är guld"

Här kommer lite saker som inte kom med i äventyret.

1. Om hur äventyret troligen spelas.

1. Äventyret börjar med att Klaus-Gunnars spelare får Handout 2 (uppdraget). och att alla spelarna får läsa Handout 3 alternativt att du läser upp den för dem.

Beskriv därefter en scen liknande den i kapitel 1.1. och låt därefter rollpersonerna bekanta sig med varandra i c:a 15 minuter. När du anser att de gjort det låter du dem komma fram till Vasallen.

2. I beskrivningen av vagnen (8.4.) har en inte helt oväsentlig detalj försvunnit, nämligen var i vagnen guldets finns. Guldets finns bakom den träpanel som ser lite nyare ut än den övriga. Alltså mellan inner- och ytterväggen i vagnen.

1. 2. Det är Efva som talar på vers och inte Hobart som det står på några platser i äventyret.

Tyvär har Evas besvärjelse "Utplåna" försvunnit från appendixen. Här kommer den istället:

Namn: Utplåna

Nivå: 1

Magipoäng: 5

Varaktighet: Instant

Komponent: Litet järnklot

Räckvidd: 24 meter

Beskrivning: Formeln används för att slå sönder icke levande ting. Den affekterar alla döda ting såsom dörrar, krus, väggar och sköldar. Ett objekt som träffas av besvärjelsen blir till stoff såvida inte det har större massa än besvärjaren. Då kan formeln slå tillbaka mot kastaren (T6 W/10 kg) slår formeln. Magiska ting affakteras inte av formeln och inte heller solida metallföremål (t.ex. svärd).

Evas besvärjelse Mental duell finns beskriven i supplementet "the Restless Dead". Om du inte har det så följer beskrivningen nedan. nedan:

Effekt: Varje runda slår båda magikerna 1T6 och drar av lika många Magipoäng som tärningen visar. Vinnaren av en mental duell är den magiker som har Magipoäng kvar när motståndarens är slut. En Mental duell är en mycket effektiv formel och när två magiker är involverade i besvärjelsen kan de inte göra något annat. Som spelledare bör du måla upp en mäktig scen runt de båda kombattanterna.

Det var väl det.