# Balders sidste sang

*Emorado d. 3/9 2005*

*Kære _____*

*I anledning af at det nu er 20 år siden at vores gamle eventyr-gruppe skiltes, er du hermed inviteret til et lille arrangement med middag m.m. på hotel Det Grønne Hav i Elmorado d. 16/10 år 2005 (Vestonisk tidsregning.)*

*Med venlig hilsen*

*Din ven Balder*

*et D&D scenarie af Flemming R. Rasch.*
*Viking-Con 24, 2005.*

*Test: Spillere på Viking-Cons testspildag.*
*Foto: Palle Rasch m.fl.*

# Balders sidste sang

## Spillerne på vej til scenariet:

Du kender da Balder, ikke? Store glade Balder, som altid har en lille sang om noget sjovt og godt. Balder, der gør så mange mennesker i godt humør. Og ved du hvad? Balder er min ven. Min ven lige fra dengang vi sammen var med til at udrette store ting. Ja, store ting var det, og det er ikke løgn. Nu mener du måske – som visse andre der mener at vide alt – at Balder er det rene sang og fjollet latter. Men Balder var en man kunne regne med. Dengang. Og nu er det så. Hvordan skal jeg få det sagt... Nu er Balder her ikke mere. Balder, Balder, du var så stor og god, og nu er du død. Balder, hvordan kunne det ske? Og så lige før vi alle skulle møde dig igen. Efter alle de år. Udveksle gamle minder og sådan. Have det sjovt, som vi ofte havde det i gamle dage. Og så bliver glæden vendt til sorg, som du måske ville have sunget det. Oh Balder, hvor vi dog savner dig.

- Var det godt? Overdrev jeg? Vi må da sige et eller andet. Gøre et eller andet. Det skylder vi ham dog. Det var jo ham der... Ham der... Hvad var det nu Balder plejede at gøre?

- Stå bag os andre og synge. Falsk, for det meste.

- Jamen, noget godt må han da have gjort for os! I alle de år...

Ingen svarede. Den ældre krumryggede mand satte sig med besvær ned på sin plads i den lukkede hestevogn. Hans antikt udseende sværd skramlede lidt mod sædet. På hans højre side sad en meget tynd gammel mand og læste et brev, med hovedet så tæt på at hans næse rørte ved papiret. På hans venstre side sad en tredje ældre mand, skaldet og temmelig overvægtig, og fulgte med i trafikken uden for vinduet. Det var ham som havde kommenteret den første mands tale. Over for dem, i det ene hjørne, sad en fjerde gammel mand og så ud til at sove et sted inde bag den uformelige masse af hvidt hår, der udgjorde hans skæg og hans hår. I hjørnet modsat ham sad en elegant klædt midaldrende kvinde og betragtede i smug de fire mænd, mens hun lod som om hun læste i en bog.

Lidt senere vågnede den hvidhårede mand pludselig op, og så sig omkring med at forvirret blik:

- Hvor er Balder? Hvor er Balder? Der er noget jeg bestemt må sige til ham. Det er meget vigtigt!

- Balder er død. Vi er på vej til begravelsen, sagde kvinden.

- Åh, så er det for sent. Pokkers også. Jeg er altid for sent med den slags. Hvad så: Skal vi noget efter begravelsen? Har vi aftalt noget? Et lille rask eventyr måske, ha ha.

Den skaldede mand drejede hovedet væk fra vinduet:

- Jeg tror vi alle har fået rigeligt med eventyr. Lad os starte med at se om vi kan overleve vejen hen til templet. Næste prøvelse bliver så at undslippe de lokale præster og alt deres vrøvl.

## Forhistorien:

For over 20 år siden skiltes Arno, Femmer, Zak, Ørn, Eza og Balder efter en mission som gik ud på at finde Zirons Øje. Dette øje skulle kunne opfylde alle ønsker, inklusiv dem som guderne normalt ikke tillader. Alle 6 forsøgte i større eller mindre grad at snyde de andre, og de fleste gruppemedlemmer troede at Zirons Øje var endnu et mistolket sagn. I virkeligheden var det interessante objekt i forbindelse med Ziron hans sidste præst Ronis amulet. For et par år siden begyndte barden Balder – der havde boet i byen Elmorado det meste af tiden - da at miste sangstemmen. Han var på det tidspunkt blevet mere forbryderchef end sanger, så det var ikke nogen katastrofe. Men han fandt ud af at det faktisk var en dødelig sygdom der havde sat sig på hans hals, og at den var af den type som ingen magi kunne redde ham fra: Det var den måde han ville dø af ”alderdom” på. Han kom da i tanke om det gamle sagn, og sendte folk ud for at lede efter Zirons Øje. Det havde han ikke så meget held med, men han fik da den ide at invitere de eventyr-kammerater og prøve at få ud af dem om de vidste noget.

I mellemtiden havde Balder så fundet ud af noget: Piratkongen Maladin havde for nyligt fået fat i Ronis Amulet. Balder lavede da en aftale med lejemoderen Terin at han hjalp hende med at befri hendes far – Elmorados tidligere hersker - fra byens citadel mod at hun hjalp ham med at få amuletten fra Maladin. Det skulle ske hurtigt, inden Maladin fandt ud af at bruge amuletten. Befrielsen skulle dog ske først. Men faderen var ikke i den celle han formodes at være i, og ved videre søgen fandt de ud af at han var død flere år forinden og kun hans aske var tilbage. Da de så forsøgte at få ram på faderens morder Halvalf, kom de i slagsmål med hans elitegarde og kun nogle få ud over Balder og Terin slap ud – en stor del af Balders folk blev dræbt eller fanget. Det blev hans kollega og medforbryderkonge Lassar så vred over at han forsøgte at myrde Balder. Det lykkedes i stedet Balder at dræbe ham, og få det til at se ud som om det omvendte var sket. Situationen er nu den at Terin er ved at skaffe et skib som hun og Balder kan tage ud til Maladins klippefæstning med mens Balder tror hun er løbet fra aftalen og selv forsøger at komme derud...

## Verden

Der er et enkelt stort kontinent i verden. Her ligger det mægtige kongerige Amaria mod syd, deres gamle rival Zarien mod øst, og en række mindre kongeriger mod vest, hvoraf Vestonia er det største. Længere sydpå og længere nordpå ligger øde egne uden nogen videre civilisation, mens der øst for Zarien og vest for Vestonia ligger en del mindre øer og enkelte større øer, hvoraf nogle er beboede. En stor bjergkæde skiller Amaria og Zarien, hvilket har gjort at deres indbyrdes krige som regel blev udkæmpet henover Vestnia og dets naboers områder. Det er dog snart 40 år siden der sidst har været en regulær krig mellem Amaria og Zarien.

## Inspektørerne

En gang var verden sted hvor butikkerne flød over med magi og hvor ethvert øde sted vrimlede med uhyrer. Sådan er det ikke mere. Verden er blevet meget mindre magisk, men også meget mindre farlig. Når horder af eventyrere slagter løs af uhyrerne, dør de til sidst ud. Og når magtfulde mennesker finder ud af at magien giver for meget magt til de samme eventyrere, så finder de på måder at begrænse brugen af magi på. Selv guderne begyndte at lægge skrappe restriktioner på hvilken magi deres præster kunne bruge.

I praksis er det sådan, at der findes et korps af magi-inspektører, som opererer i alle de civiliserede lande. De sørger for at kun godkendt magi bliver anvendt og de konfiskerer al ikke-tilladt magisk udstyr og litteratur. Det meste af det konfiskerede bliver ødelagt, i et maagisk ritual som giver inspektørerne råmaterialer til deres specielle udstyr. Til næsten al den tilladte magi skal man have en tilladelse, som købes hos inspektørerne, hvorefter man får et dokument som bekræfter hvad man har ret til og bliver registreret i inspektørernes arkiver.

Det er ikke nok at have pengene, man skal også have en god grund til at have magien, men konger og andre herskere samt deres betroede folk har som regel lidt lettere ved at få tilladelser. Man kan blive straffet for at besidde og anvende ikke-tilladt magi, som regel med bøder, men med op til dødsstraf for rigtig grove ting. Som man måske kan gætte, er der mange af dem som oprindeligt oprettede inspektør-korpset – kongerne i de store lande - som ikke bryder sig om den magt de har fået, men på den anden side blander inspektørerne sig stort set aldrig i lokale forhold, som ikke har med magi at gøre. Inspektørernes hovedkvarter ligger sydøst for Vestonia, i den bjergkæde der adskiller Amaria fra Zarien.

## Elmorado

Ligger i det vestlige Vestonia. Oprindeligt en selvstændig bystat, men for nogle år siden blev den besat af Vestonia, der anså den for et fristed for pirater og andre forbrydere. Det hjalp dog ikke meget på situationen, da Vestonias kong Roger III indsatte sin fætter Halvalf som guvernør, og Halvalf viste sig at være en ganske korrupt og uduelig hersker. Så piraterne og røverne har stadig nogenlunde frit spil, mens nogle af de tidligere magthavere i byen sørger for at gøre livet surt for besættelsestropperne.

# Kapitel 1—Den døde barde

Dagen før ankom de fem med et skib sydfra (Ørn, Femmer og Eza) og med to forskellige diligencer (Arno og Zak.) Alle bemærkede at der var en skarp bevogtning af hhv. havnen og byporten og at ingen tilsyneladende fik lov at forlade byen. Ved et tilfælde (og fordi det var 20 år siden de sidst var sammen) opdagede de slet ikke hinanden før ved morgenmaden på Hotel Det Grønne Hav den næste dag. (Der var bestilt værelser til dem.) De er nu på vej til begravelsen (som beskrevet i foromtale.)

Vognen stopper ude foran templet. De stiger ud, og bliver mødt af nogle af templets folk der fører dem ind i det store centrale rum i templet. Her er statuer af de guder der tilbedes her, primært handelsguden Eremas, vejrguden Donga og havgudinden Zeria. Yppersteprestinden Quella – som er Eremas præstinde - står i sit stiveste puds og er ved at starte ceremonien. Hun indleder med en kort tekst fra de hellige skrifter – noget om at alle ting har deres tid og Døden blot er den sidste, der sørger for at alt levende også dør, og derfor kan give plads til nyt liv. Herefter kommer en barde op og fortæller lidt om Balders liv. Kom hertil som den berejste barde for snart tyve år siden og gav os så mange fine sange. Lidt stille omkring Balder de sidste par år, men så sent som for to måneder siden gav han rigtig god lille opvisning til guvernør Halvalfs fødselsdag.

Derefter tager Quella igen ordet for et par ord fra de hellige skrifter, noget med at guderne pålagde menneskene at sørge godt for deres døde, så deres sjæle kan få fred. Til slut tager seks af tempeltjenerne fat i kisten og bærer den ud af den anden ende at templet hvor kirkegården ligger. Her sænkes Balder i sin grav, mens en del af de tilstedeværende står og snøfter og Quella stænker helligt vand på graven. Det var så det, og folk går igen hver til sit.

Der har været en del folk til begravelsen, omkring 100. De fleste er bare almindelige folk fra byen som måske kendte Balder for hans musik. Af mere bemærkelsesværdige folk er der en lille tynd kvinde i sort med slør og en bevæbnet mand med et gennemtrængende blik i noget gråt tøj der godt kunne være en slags uniform. På et tidspunkt i ceremonien kommer en noget højere kvinde også i sort og med slør ind. De tre er med ude ved kirkegården, sammen med spillerne, præsterne og en flok meget sørgmodige mennesker der alle har ens barde-hatte på – Balders fanklub. De to kvinder er hhv. Balders ekskone Eri og en mentalt forstyrret kvinde ved navn Terin, som kommer til næsten alle større begravelser. Manden hedder Lint og er chef for byvagten, siger han.

Ude foran templet bemærker de nu at der står nogle folk i samme grå uniform som manden inde i templet og holder øje med indgangen. Tilbage i deres vogn ser de at der sidder en inde i den. Det er en lille mand med overskæg, som ser ret forpint ud. Han gør tegn til at de ikke må sige noget. De kan godt smide ham ud, og så vil han stikke af meget hurtigt, blive fanget af de uniformerede mænd, men undslippe og dukke op senere. Ellers tager han med dem til hotellet. Han præsenterer sig som Errol, en ven af Balder. Balder er blevet myrdet, hævder han, af en gal mand ved navn Lassar. Lassar er muligvis ude efter alle Balders venner også, primært ham selv, men også spillerne. Forespurgt om hvorfor det, siger Errol at han ikke ved det, men at det kan være fordi han troede Balder havde et eller andet værdifuldt. Lassar har ry for at have slået en del folk ihjel på mystisk (magisk) vis. Inden de når frem til hotellet giver Errol dem et stykke papir: Han påstår at Balder havde det på sig da han døde. Det er en sang. *(Handout "Balders sidste sang")*

## Kapitel 2—Balders mørke side

Det er overskyet og blæsende, og da de når hotel Det Grønne Hav, hvor de alle har værelser, begynder det at regne. Der går lidt tid hvor de evt. kan rollespille lidt og tænke over sagerne. Derefter dukker Lint op. Han vil gerne tale med dem. Det kan godt ske på hotellet, og det behøver ikke at være med dem hver for sig. Lint spørger først list til hvad de laver og hvor de kommer fra. Dernæst spørger han dem hvad de ved om Balder. Han nikker til hvad de end siger, og kommer så med lidt byhistorie. For omkring fem år siden blev Elmorado angrebet og indtaget af Vestonia, fordi Vestonia mente at det var et fristed for røvere og pirater, hvad der også var delvist rigtigt. Kongen af Elmorado Dokar blev arresteret og Halvalf blev indsat som guvernør.

Desværre begyndte der straks at dukke nye banditter op i byen. Piraternes skibe begyndte at lægge til ved havnen igen, og ingen gjorde noget ved det. Og oven i det skete der så det at der opstod en frihedsbevægelse som forlangte kong Dokar frigivet fra fængslet. Med mellemrum blev nogle af de vestoniske soldater fundet døde i baggårde og gyder med et trusselsbrev om halsen. For omkring et år siden var der en røver i Lints varetægt som sladrede om sin chef. Stor var Lints overraskelse da han hørte at det var den kendte folkekære barde Balder. Men i de følgende måneder blev mistanken bekræftet. Desværre er Lint underlagt guvernørens militær og han fik besked på intet at foretage sig. Men han samlede beviser sammen.

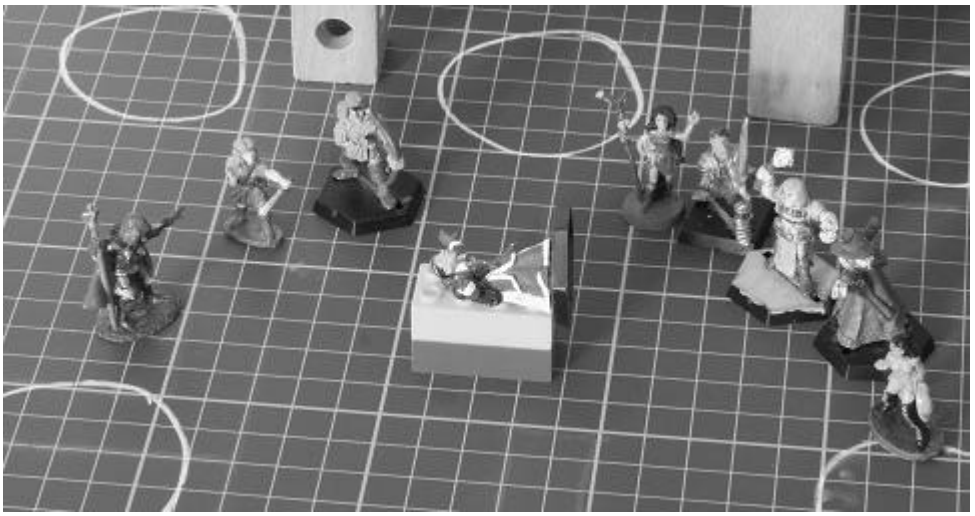
For fem dage siden skete det da: Citadellet blev angrebet af maskerede mænd. Noget tyder på at de var ude på at befri Dokar. Men det lykkedes ikke. I stedet blev de fleste af dem enten dræbt eller taget til fange. Kun et par stykker undslap. Og flere beviser mod Balder kom frem. Nogle af de tilfangetagne angav Blader som deres leder. Så pludselig var det i orden at jage Balder. Men da man ville arrestere ham fandt man ham død. En mand ved navn Lassar – som ifølge rygtet er troldmand - var blevet set gå ind i Balders hus, og ikke længe efter stod det hele i flammer. En anden mand ved navn Errol fandt Balder død derinde. Denne Eroll er ven af Balder og var med i hans forbryderorganisation, så ham vil Lint meget gerne snakke med. Lint beder dem om at kontakte ham hvis de hører noget, og beklager at deres gamle ven endte som forbryder.

## Kapitel 3—På detektivarbejde

De kan nå at tage ud at undersøge et eller andet inden det bliver mørkt, hvis de har lyst til det. Det er nok primært Balders hus som er interessant. Det ligger på en skråning med en flot havudsigt. De kan se at det stormer og hagler derude. Selve huset er næsten brændt ned. Men det kan lade sig gøre at gå derind. Her ses det tydeligt hvor ilden startede, og der er spor af at der har ligget et lig derinde. Hvis Zak undersøger stedet kan han dog tydeligt se at det ikke er en fireball som har startet ilden, men mange små ildkilder. Ørn vil faktisk kunne finde spor af et eller andet stort brændende væsen. Hvis ikke andre gør det, vil Ørn også kunne finde spor af at der har været nogen efter branden og forsøgt at fjerne noget murværk fra et sammenstyrtet hjørne af huset. Hvis de bruger lidt tid kan de grave videre og nedenunder murbrokkerne finde noget der må have været et skjult rum i gulvet som nu er helt synligt. Der er nogle halvt smeltede guldmønter og resterne af en bog der, resten er helt brændt op. Kun en af de bevarede sider har tekst på. *(Handout "Balders dagbog".)*

De kan også opsøge Terin og Eri. Eri kan fortælle at hun var gift med Balder indtil for fem år siden. Det var der han begyndte at få problemer med stemmen. Og efter et års tid var han så forandret at hun knap kunne kende ham. Han var hele tiden ude i byen, og til sidst gik deres ægteskab helt i stykker. Hun har en mistanke om at Balder havde noget kørende med den kvinde der var med til begravelsen – Terin. Hun er datter af Dokar og har faktisk gået med slør lige siden hendes far blev arresteret og hendes mand der var paladsvagt blev dræbt. Normalt holder hun sig hjemme, i et af hendes fars huse som hun har fået lov at beholde.

# Kapitel 4—Nattens gerninger



Tilbage på hotellet, eller muligvis da de opsøger hende i hendes hus, møder de Terin. Hun er helt ude af sig selv af sorg. Balder var sådan en flink mand, og den eneste der har betydet noget for mig siden Toll blev dræbt da han forsvarede byen og hendes far blev smidt i fængsel. Hun insisterer på at de må få ham tilbage, men at de nærige præster i templet aldrig er til at overtale til at genoplive de døde, og at hun har ikke de 10000 guldstykker de forlanger. Og det haster – ifølge præsterne er det umuligt at genoplive nogen der har været død i mere end en uge siden dengang for femten år siden da guderne lavede om på alting.

Hvis de får Quella til at genoplive Balder kræver det blot penge. Hun vil forsøge at presse dem, men 10000 er nok. Men hun er i rigtig dårligt humør fordi de har vækket hende – det vil også kræve lidt overtalelse og bestikkelse af tempelvagterne at nå så vidt. Uanset hvem der gør det – det er begyndt at lyne og tordne da begynder at grave. Og pludselig – da de endelig har fået kisten op, flænger et kæmpe-lyn himlen, og de ser ret tydeligt at Balder står og i udkanten af kirkegården. Han ser på dem et øjeblik, og kravler så op over muren og forsvinder. De kan prøve at forfølge Balder, han løber tilsyneladende ned ad gaderne på en meget larmende måde. Dem som er forrest kan da afskære ham i en blind gyde. Han rækker hænderne op som for at overgive sig, men forsvinder da med et stort grin over hele hovedet.

Balder møder straks efter Terin, der vil stikke af fra kirkegården i forvirringen, og de to vil snarest muligt begive sig uden for byen, eventuelt hjulpet af gode snige-evner og Balders usynlighed. Hvis man fortsætter med genoplivningen, vil man opdage at det er Lassar der var død. Quella vil ikke give alle pengene tilbage såfremt ritualet ikke gennemføres, men tage mindst 2000 for sit besvær.

Balders har lavet sin Mislead for at slippe væk. Det er muligt for Ørn at spore ham med lugtesans o.a. Sporet fører til et sted i nærheden, hvor Balder har mødtes med Terin, og videre ud af byen gennem en skjult gang under muren. Hvis de følger sporet videre nordpå langs kysten, kan de finde et sted hvor en båd har ligget for nyligt, og de kan endda få et fint lyn der viser et skib et godt stykke ude i uvejret.

I Terins hus (eller hvis de leder lidt mere efter spor et af de steder de har været) kan de finde et hemmeligt rum indeholdende 50000 guldstykker og en afskrift af et gammelt sagn. *(Handout "Sagnet om den døde gud Ziron")*

# Kapitel 5—Ud på det store hav

Tilbage på hotellet har Blader været med en besked mens de har været væk. *(Handout "Brev afleveret til hotellet sent om aftenen".)* Det var en gadesælger som kom med et brev og sagde at det skulle afleveres når spillerne kom tilbage. I brevet inviterer Balder dem til et møde. På dette tidspunkt i scenariet er det kritisk hvad spillerne foretager sig. Enten vil de følge efter Balder eller også vil de ikke. Hvis ikke, er scenariet mere eller mindre slut, men man kan stadig lave ting i byen, så som arbejde for et den korrupte Halvalf bliver afsat. Her kan både Ezas og Zaks kontakter være meget nyttige: Kongen af Vestonia vil afgjort lytte til hvad den tidligere rigstroldmand siger, og Eza kan også nemt få ham i tale. Balder vil i mellemtiden tage ud til øen sammen med Terin, og de vil begge dø i forsøget på at få fat i amuletten. Maladin vil nogen tid efter aktivere amuletten, men Ziron vil bare forvandle ham til aske og gå igen. Så Maladins piratforrretning går i opløsning i magtkampe mellem piratkaptajnerne.

Spillerne kan også henvende sig til inspektørerne i Elmorado med oplysninger om at der muligvis er noget meget kraftigt gudemagi ude hos Maladin. Hvis de argumenterer tilstrækkeligt godt, vil Inspektørerne tage dem med i deres patruljebåd som vil afgå tidligt næste morgen. De vil så komme på uanmeldt inspektion hvilket Maladin tillader. Når de så forlanger at gennemrode hele Maladins palads og kropsvisitere ham, vil han modsætte sig. Handlingsforløbet vil da køre nogenlunde som beskrevet i sidste kapitel, men der vil også være et antal inspektører til sidst. De vil være tilbøjelige til at mene at ønsket skal bruges til noget som gavner hele verden.

Hvis de beslutter sig at tage til mødet med Balder, er Balder der ikke. Huset de skal møde ham i er nemt at finde, og det er aflåst, men ikke svært at bryde ind i. De kan se at Balder må have boet der et stykke tid. Det vil ikke være noget stort problem at finde nogle noter som Balder (mere eller mindre med vilje) har efterladt der. *(Handout "Noter fundet i Balders gemmested")* De angiver hvorfor Balder er taget af sted samt hvordan man kan følge efter ham.

Hvis de skal følge Balder må de tage ud til Maladins klippefort Deus. Har de ikke fundet sporet i Balders skjulested, vil næsten enhver lokal nævne Maladin som en skurk hvis navn starter med M. Det er også alment kendt at han har det klippefort. Da havnen er afspærret af myndighederne, må de enten omgå denne spærring eller tage til en fiskerby syd eller nord for Elmorado og prøve at leje en fiskerbåd. Ingen fisker vil gå ud i det uvejr der er på havet, og hvis en af dem alligevel overtales går det galt, men vores hovedpersoner overlever dog. (Husk at Eza bliver syg af det.) Det smarte er at følge Balders plan, som indebærer at man bestikker havnefogeden til ved et uheld at lade kæden der spærrer havneindløbet blive sænket på et galt tidspunkt, og hyrer kaptajn Hasbor.

Det er kun nogen få af kaptajnerne som kan sejle til klippefortet Deus. Det kræver at de har en speciel lampe samt et gyldigt kodeord. Hasbor er en af dem, som man kan være ret sikker på at finde på "Sølvankeret" med et krus øl i hånden – også midt om natten. Hasbor er en pirat uden meget moral, men han går med en plan om at sejle til et andet sted i verden, når han lige har skrabet lidt flere penge sammen. Det kunne være de 20000 han får for jobbet.

Hverken Hasbor eller nogen af de andre kaptajner vil dog sejle ud i både uvejr og mørke, så de kommer til at vente til næste morgen. Desuden skal Hasbor være nogenlunde ædru og have samlet sit mandskab, såfremt det er ham de benytter. Tidligt næste morgen kan de da sejle ud. Turen ud til fortet kan dramatiseres mere eller mindre. (Lad f.eks. spillerne rulle er fortitude sawing throw på DC 15 mod at blive søsyge.) Under alle omstændigheder tager den det meste af dagen.

# Kapitel 6—Klippefortet

Man siger om klippefortet Deus at det er sådan indrettet at kun guderne vil kunne erobre det. Maladin købte det fra den foregående ejer, en piratkonge der ville pensioneres. Han blev dog i stedet udplyndret og dræbt af Maladin på vej til sit otium. Fortet er en naturlig klippe der er formet som en skal rundt om et fladt område, der har en havn med en åbning ud mod havet. Åbningen er spærret af en mole, der kan hejses op når skibe skal ind, eller blive liggende når skibe man ikke kender skal undersøges. Der er et større antal katapulter samt nogle rør der kan hælde kogende olie placeret rundt om i klipperne, så man meget nemt kan ødelægge skibe ved molen og et stykke længere ude. Et skib med den rigtige lampe (magisk) der kan sende det rigtige kodeord får lov at sejle helt ind, og vil i modsætning til et ukendt skib ikke blive undersøgt særligt grundigt. Kodeordet skiftes hver måned, men de godkendte kaptajner får de nye kodeord for en måned eller to i forvejen. Deus er centrum for det meste smugler- og piratakti-vitet i havet vest for Vestonia.

Fra havneområdet kan man gå ind i en lille by der er stoppet op med varehuse, værtshuse, auktioner, markeder m.m. Her kan man købe næsten alt. Inspektørerne kommer sjældent her, så det er muligt at købe en del magi uden tilladelser, men Maladin har udstedt strenge forbud mod at handle med det magi der er mest forbudt, og som vil kunne give ham problemer. Det hænder nemlig at et svært bevæbnet inspektørskib kommer forbi, som Maladin muligvis vil kunne nedkæmpe, men han ved at hvis han gør vil der ikke gå længe før der kommer en hel flåde med en masse magisk udstyr, og det vil han ikke kunne klare.

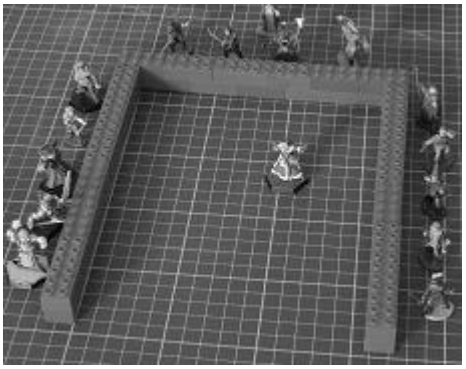
Maladins palads ligger lidt højere end resten, så man kan se det både fra havnen og fra det meste af byen. Det er lavet i marmor, guld og sølv med mere. Her er også de fleste af Maladins specialtrænede vagter. Også en hel del af slaverne er i virkeligheden specialtrænede til at kunne hjælpe Maladin i tilfælde af forræderi. Ikke mange ved det. Maladin holder hver aften ”hof” i den store festsal, hvor ham og en del af hans folk samt gæster indtager rigelige mængder af god mad og drikke fra hele verden. Der er også en hel del underholdning. Spillerne kan platte sig ind til dette ved den almindelige måde folk der ikke kender Maldin gør det på: At komme med passende gaver. Det vil give dem en plads derinde, dog ikke så tæt på Maladin. At det er måden ved de fleste af piraterne. Gaverne skal mindst være på nogle hundrede guldstykker.

Balder og Terin er allerede ankommet dertil om formiddagen. Terin har så høj status i byen at hun faktisk har et mindre hus. Hun er meget forandret her, går klædt som en pirat. Spillerne vil næppe kunne genkende hende. Balder står og spiller på et meget stort og klodset strengeinstrument et sted på markedet. Han øver sig til han skal spille for Maladin om aftenen. De kan genkende en af hans gamle melodier, den han altid brugte når de nærmede sig den næste ruin eller huler de skulle undersøge. Hvis de opsøger ham, vil han hilse meget hjerteligt på dem, og invitere dem hen i huset, hvor de kan gennemgå planerne sammen med Terin.

Terin er noget mopset over at have fået de gamle nisser med, men hun får hurtigt den tanke at de kan være med til at skabe panik og forvirring. Balders plan er altså at han spiller og synger lidt for dem derinde, og så pludselig stormer frem mod Maladin mens de fleste er pacificeret af musikken. De andre skal så storme Maladin fra andre sider. Når han er nedkæmpet trækker de lod om hvem der skal have amuletten. Balder og Terin er også med på andre planer, så længe de tror de kan få den drejet til deres egen fordel. Balder regner for eksempel med at de fleste af de andre er så svagelige og senile at de kun kan bruges som afledningsmanøvre (men siger det ikke højt).

Inden de kommer ind i paladset bliver de visiteret. Våben får de ikke lov at tage med ind. Eza kan dog sagtens klare at smugle et antal daggere ind, og resten kan de prøve at camouflere som vandrestave, bruge som benskinner i et tilsyneladende brækket ben eller hvad de nu finder på. Hvis dem med magiske våben ikke har deres egne våben vil de få –2 på at ramme og på skade i slagsmålet, såfremt de altså overhovedet kan finde nogle våben. Vagterne har dog et stort udvalg. Terin har status nok til at have sit våben med ind. Hun behøver heller ingen invitation.

# Kapitel 7—Guden griber ind



Hvis spillerne har valgt at hjælpe Balder, vil sandsynligvis ende inde i festsalen på et eller andet tidspunkt. Den er meget stor og indeholder blandt andet et U-formet bord, hvor Maldin sidder for bordenden. Der er andre borde nærmere indgangsdøren og fjernere fra Maladin, hvor forskellige gøglere og barder står klar til at optræde. Her er også Balder placeret. Terin sidder ved det store bord, nær Maladin. Spillerne bliver placeret nede for den ene ende af bordet, hvor der er nogle ledige pladser. Deres gaver bliver præsenteret og deres (falske??) navne læst op. Under det hele går der en del folk til og fra bordet, når de skal af med noget af det de har ædt og drukket. Bag der hvor Maladin sidder er døren ind til hans private område.

De kan vælge at angribe Maladin med det samme. Det har den ulempe at de starter ca. 15 meter fra hvor Maladin er - gaverne får de ikke lov til selv at aflevere. Det vil sige at det tager mindst en kamprunde bare at nå op til ham, og han vil være omgivet af vagter. I stedet kan de vente på at Balder foretager sig noget. Det gør han efter de har været der en halv times tid. Han kommer gående med et strengeinstrument, hvorpå han spiller og fortæller en spændende historie. Et stykke inde i det laver han noget magi, som får de fleste til at glemme det meste af deres omgivelser. (Enthrall – lav saving throw med will DC 18 hvis det er relevant – effekten fortager sig dog ret hurtigt.) Maladin og et par af hans vagter et upåvirkede, men Balder smadrer sit instrument og tager det sværd frem der var gemt i den og stormer frem mod Maladin. Desværre har Maladin installeret en faldlem til netop den slags situationer, og stakkels Balder styrter ned i rummet nedenunder hvorefter han tilbringer de næste mange kamprunder med at kæmpe sig vej tilbage. I mellemtiden er Terin også nået frem til Maladin, hvor hun placerer sit sværd i ryggen på ham. Maladin styrter om på bordet, så mad og vin spredes til alle sider. Der bliver pludselig helt stille, hvorefter folk begynder at flygte. Kun de fleste af vagterne og nogle af slaverne bliver. Og måske spillerne?

I hver fald rejser Maladin sig op igen, smiler ondskabsfuldt og trækker sit sværd. (Han har taget ca. 65 point skade, men det er ikke meget for ham.) To vagter nærmer sig Terin bagfra. Det vil ikke tage dem længe at slå hende ihjel, så med mindre spillerne blander sig, er det hvad der sker. Hvis de blander sig, vil der være omtrent 4 vagter og 6 kamptrænede slaver at bekæmpe, foruden Maladin og de to førnævnte vagter. Vagterne står omkring fem meter på hver side af Maladin og lidt bagude, slaverne på gulvet foran ham (”inde i” U’et på bordet.) Maladin vil overlade Terin til sine to vagter og forsøge at få overblik over situationen, hvis han opdager at der er andre på vej mod ham.

Maladin anser sig selv for at være næsten uovervindelig, og han vil ikke stikke af. Derimod vil han – såfremt han er dødeligt såret (eller regelteknisk død) bruge Ronis Amulet, som han ellers ville vente med at bruge til han vidste lidt mere om den. Men der sker ikke andet end at luften begynder at gløde, og stakkels Maladin kreperer mens han råber sine ønsker for døve øren. Alle andre end spillere og eventuelt inspektører flygter. Kan Maladin af en eller anden grund ikke nå det, kan amuletten også aktiveres af andre. Det kræver at man læser inskriptionen på amuletten op. Den er skrevet på et for længst dødt sprog, både Zak, Femmer og Ørn kan læse det.

På et tidspunkt kommer Balder ind (via køkkenindgangen), hvæsende efter vejret. Han har brugt sin monster summon til at påkalde en fireelemental der kunne hjælpe ham ud af fælden, men har måttet kæmpe med diverse vagter m.m. hele vejen. Han spørger til hvordan det går.

Hvis amuletten blev aktiveret vil det glødende område udvide sig til dør-størrelse og en høj ung mand iført lidt gammeldags tøj og med et sværd i bæltet dukker op. Hvis man ser nærmere på ham, vil man blive nødt til at se væk, da det gør ondt at se ham i øjnene. Hans stemme virker som om den ikke kommer fra hans mund, men som et sted inde i hovedet på dem der hører den.

- Hvem er det har kaldt på mig? siger Ziron

Ziron er ret irriteret over at blive tilkaldt af andre end sin præst, så med mindre den der har påkaldt ham kommer med en meget god forklaring siger det ”zap!” og der ligger en bunke aske og en amulet der hvor vedkommende stod. Ziron samler amuletten op, og gør sig klar til at gå, men vender sig om i sidste øjeblik eller når nogen siger noget til ham.

- Jeg kan se at I har nogle problemer som i håbede jeg kunne løse for jer. Derfor vil jeg opfylde et enkelt ønske for jer, hvis I kan blive enige om det.

## Kapitel 7, fortsat

Herefter kan de fremsætte deres eventuelle ønsker, mens Ziron står og ser afventende og mere og mere utålmodig, dvs. glødende ud. Tager det meget mere end 10 minutter, må de til sidst lukke øjnene. Ziron er totalt ligeglad med hvad de ønsker, da han ikke regner med at komme tilbage til menneskenes verden. Der er grænser for hvad Ziron kan, men ikke mange. Han kan eller vil ikke påvirke de andre guder, men selv det at lave lidt om på tiden eller verdens geografi er ikke udenfor hans evner. Man må også godt stakke ønskerne lidt, men hvis det er for groft, vil han bede dem om at beslutte sig for den ene eller den anden del af det. Pointen i det er at man skal enes om noget. Ellers vil hans "gudeaura" blive så kraftig at man ikke kan holde ude at være i nærheden af ham mere. (Rul evt. will-save mod DC 30, og hvis nogen klarer – en ren 20'er er altid klaret - står de tilbage og kan ønske uden at spørge de andre. Hvis der ikke ønskes hurtigt efter det, vil man dø.)

Når ønsket er fremsat går Ziron ud gennem den glødende dør, og idet han gør det bliver ønsket opfyldt. Scenariet er slut. Man kan fortælle spillerne lidt om konsekvenserne af ønsket.

**SLUT**

## Errol

Snu men fej forbryder. Har brug for andre til at lede, men er en fin bureaukrat og økonom. Ikke nogen høj moral. Han er skidebange for Lassar og temmelig loyal overfor Balder.

## Lint

Kaptajn for byvagten.. Forsøger at skabe så meget orden og retfærdighed som man nu kan skabe i Elmorado. Det er desværre ikke meget: Ret mange har aftaler med Halvalf om at være straffri. Lint er fra byen og han så gerne at besættelsestropperne og Halvalf forsvandt og at Elmorado for en gangs skyld fik en ikke-korrupt hersker, men han er for meget ordensmenneske til selv at gøre noget. Kan dog muligvis overtales til at hjælpe med at få Halvalf afsat. Ellers er han bare ude efter at fange Balder, Errol, Lassar og deres forbryderbande.

## Eri

Balders ekskone. Holdt meget af Balder, men kunne ikke tilgive det da hun en dag fandt ham sammen med en anden kvinde. (Det var lang tid før Balder mødte Terin.) Hun er en bitter gammel kvinde, der lever på minderne om de ti år hun havde sammen med Balder i hans storhedstid som barde. Har hørt et rygte om at Balder somme tider besøger hende den gale enke (Terin), hvilket bekræfter hendes forestillinger om at han både har mistet sin forstand og sin værdighed.

## Terin

Datter af den tidligere hersker i Emorado, Dokar. Hun er i hemmelighed blevet trænet som spion og tyv, og da faderen afsættes begynder hun at arbejde på at få ham befriet og tilbage til magten. Hun troede at de ville forsøge at holde ham i live indtil han havde afsløret hvor statskassen var gemt, men den har hun for længst fjernet og anbragt i en skjult grotte nær kysten 15 kilometer sydpå. Udadtil spiller hun enken der blev tosset da hendes mand blev dræbt under magtovertagelsen.

Hun går rundt i sort tøj og med slør her flere år efter, men tilbringer det meste af tiden med at sidde inde i sit hus og græde. I virkeligheden kommer hun vidt omkring, men forklædt. Blandt andet arbejder hun lidt med nogle bestilte mord for Maladin. Og hun myrder somme tider soldater på patrulje for at holde sig i træning, og for at det skal se ud som om der er en modstandsbevægelse mod Halvalf, så folk ikke glemmer at der var en anden hersker engang. Det var på en sådan tur at hun blev opdaget af Balder, og det blev begyndelsen til et underligt venskab.
Terins mål er at få afsat Halvalf og få magten over Elmorado tilbage. Desværre er Halvalf for godt beskyttet og der er nu det yderlige problem at hendes far er død.

Det der skete dengang gjorde hende ikke gal på den måde som hun udadtil spiller det, men til en fanatiker der skjuler sin fanatisme. Hun er ikke helt ligeglad med Balder, men som enhver ægte terrorist er hun primært interesseret i ham som en der kan fremme hendes sag, hvilket lige nu er at få genoplivet faderen. Det indebærer så at han sandsynligvis må dø for at hun kan komme til Maladin og amuletten.

## Inspektørerne

Der er et kontor med 4 inspektører i byen. De har 12 andre folk som hjælpere. Interesserer sig ikke for meget andet end at opspore ulovlig magi. En magisk dims der kan udføre ønsker er meget forbudt, og kan give en lang fængselsstraf hvis nogen bruger det. Sådan noget som Zirons Øje og Ronis Amulet kan nemt give dødsstraf bare at have.

## Halvalf

Magtglad mand. Familiens sorte får i den vestoniske kongefamile, men blev anset for en stærk mand der kunne rydde op i Elmorado. Har efter sigende elverblod i årerne, og anser sig selv for nær udødelig, såfremt han kan holde sig på afstand af vold. Derfor går han ingen steder uden sine livvagter. Er meget vred over at han ikke har kunnet finde sin forgængers statskasse. Mistænker ikke Terin, som alle anser for tosset og ude af stand til at foretage sig meget andet end at sidde derhjemme og sørge. Dokar døde under totur, og de kom for sent til præsten med ham.

I det hele taget er Halvalf en mand der kan lide at betjene en gabestok, en skarp kniv og et par tommeskruer. Han ”øver sig” ofte i det med specielt indkøbte slaver, mest unge smukke kvinder. Ingen af dem har indtil nu overlevet. Ellers er Halvalf meget glad for aftaler med ”kreative” forretningsfolk, der kan give ham lidt ekstra indtægter. Men ikke når de allierer sig med terrorister der forsøger at myrde ham.

## Quella

Øverste præst for templet. Som det er normalt i både Vestnonia og Amaria tilbeder man flere guder i samme tempel, men en af dem er hovedgud, her handelsguden Eremas. Quella at penge styrer alt i verden, og at verden vil blive bedre hvis flere interesserede sig mere for penge. Ved at Dokar døde under tortur, da nogle af Halvalfs folk kom med liget for at få det genoplivet, men et par dage for sent. (Guderne har begrænset alle genoplivelsesmirakler til ikke at kunne bruges på nogen der har været døde længere end en uge.) Vil ikke afsløre det direkte, men kan tilbyde at "spørge guderne" mod et passende pengebeløb. Hun er villig til næsten alt til rette pris, 10000 guld+. Som man kan regne ud har templet en større formue. Den er beskyttet af temmelig kraftig gudemagi.

## Lassar

Hvor Blader stod for meget af den praktiske ledelse og Errol stod for det regnskabsmæssige, tog Lassar sig af forbryderbandens aftaler med myndigheder og med andre forbrydere. Lassar fandt ud af hvad Balder havde lavet. (Men ikke at den agent for modstandsbevægelsen der var med i det var Terin.) Han gik hen til Balder for at tale et alvorsord med ham, men det endte med at han blev så gal at han forsøgte at slå Balder ihjel. Det blev så Blader der vandt kampen. Efter evt. at være blevet genopvækket er han endnu mere gal på Balder. Han regner med at han kan tage op til Halvalf og få angivet Balder mod selv at slippe, så han selv kan køre forbryderorganisationen videre. Deri forregner han sig gevaldigt: Halvalf vil nyde at torturere Lassar til døde, da han anser alle Balders tidligere allierede for utroværdige terrorister. Hvis spillerne ønsker hans hjælp til at finde Balder, vil han meget gerne hjælpe dem inden han tager op til sit sidste møde med Halvalf.

## Hasbor

En blandt mange pirater med eget skib som har en aftale med Maladin. Det kræver nogle bestemte passwords som jævnligt skiftes at få lov at komme ind i havnen på Maladins ø. Hasbor lever for det meste af at smugle varer. Han ved at Balder (og spillerne, hvis de prøver at overtage aftalen) muligvis er ude på noget som Maladin ikke vil kunne lide, så han forlanger en ganske høj pris for at smugle dem ind, og planlægger at finde et andet sted at drive sin forretning når det er overstået.

## Balder

En mand der har mistet sin moral ved at bo for længe i "forbrydelsens element" og ved at finde ud af at han har en dødelig sygdom. Han kan ikke føle nogen ting særligt stærkt mere, hverken med hensyn til sine ambitioner eller forpligtelser. Han tror ikke rigtig på at planen om at få fat i amuletten vil lykkes, så han håber bare på en død uden for sygesengen. Af de penge han har tjent på smugleri m.m. er de fleste brugt op af alt for dyre vaner og til at betale agenter for at lede efter Zirons Øje. Udadtil er han stadig stor og rund og glad o.s.v.

Balder stoler ikke rigtig på nogen, heller ikke sine gamle "venner." Han havde dog tænkt sig at mødes med dem som aftalt, indtil han "døde." Efterfølgende har han overvejet at tale med dem om at lave turen ud til Maladin sammen med dem, men han er bange for de fupper ham. Han har dog med vilje ikke fjernet sine noter på skjulestedet, for at teste om nogen af dem er lige så ivrige efter at få fat i amuletten som han selv er. Så kan han jo altid prøve at snyde dem.

## Maladin

Piratkonge. Myrdede sin første mand som 10-årig. Interesserer sig kun for magt og penge. Er en smule paranoid, men også forfængelig og (over-)modig: Han vil gerne vise sin magt og rigdom. Fik for eksempel den munk der trænede slaverne myrdet da han var færdig, så det kun er ham selv og nogle få af vagterne der ved at de er trænede bodyguards. Han hørte om Ronis amulet via en af sine folk der havde hørt en fuld mand – en af Balders agenter - snakke om den på et værtshus. Maladin satte selv en eftersøgning af amuletten i gang, og var hurtigere end Balder.

## Ziron

Ziron var en gud som nægtede at være med i den store aftale som de andre guder lavede med hinanden om hvordan verden skulle indrettes. Da det efter de fleste guders mening ville ødelægge ethvert forsøg på at lave orden i verden, besluttede guderne bag aftalen at skaffe sig af med Ziron. Tre af dem blev sendt hen for at gøre det af med ham. Tilsyneladende lykkedes det for dem, men de døde alle tre af de sår de havde fået i kampen. Men Ziron havde snydt dem og byttet plads med en af de tre guder. Det hjerte og øje som man fandt som resterne af ham var af en af de tre guder.

Ziron fik senere en enkelt tilbeder Roni, som tilsyneladende tilbad en død gud. Ziron blev så beæret, ikke mindst da Roni viste sig at være meget lig Ziron i natur, at han gav ham præsteevner og en amulet som kunne påkalde Ziron en gang. Roni ville ikke bruge amuletten på småting, og døde før han fik den brugt, og ingen overtog hans job. Han blev begravet med sin amulet, men senere fundet af Maladins agent der havde haft held til at opspore ham. Øjet og hjertet blev senere stjålet fra guderne af en halvgud ved navn Norik, som dog ikke havde meget nytte af det, da guderne sendte en flok monstre efter ham, som flåede ham i småstykker. Øjet og hjertet blev liggende i hans skjulested indtil hhv. Eza og Femmer fandt dem. Ørn fandt senere øjet og det er nu ødelagt.

## Femmers problem

Mht. Femmer så kan Ziron (og kun Ziron) give ham adgang til at kunne trække energi direkte fra den magiske kilde hvor guderne også får deres energi fra. Derved vil de restriktioner der er på hans adgang til mirakler (spells) forsvinde. Han vil da også få noget af den indsigt i verden som guderne har, og faktisk blive en slags halvgud.

For at få det skal han ønske sig noget i retning af indsigt i verden, viden om gudernes sande natur eller at kunne lave gudemagi / mirakler uden at det går gennem guderne.

”Null”, som han på en eller anden måde kan fornemme, er i virkeligheden gudernes kilde, og er det som gør at han kan stadig bruge mirakler i begrænset omgang, selv om han nægter at tilbede guderne.

## Zirons Hjerte

”Zirons Hjerte”, som Femmer har inde i sit hellige symbol, kan kun aktiveres ved at blive ødelagt, hvilket vil kræve noget kraftig magi eller et magisk våben. Der vil da ske en stor udvikling af røg og damp, og fra det vil en mand i fuld rustning dukke op, med et kæmpestort blødende sår der hvor hjertet skulle være og et brækket sværd. Han forlanger at få at vide hvem det er der har befriet ham. Og hvor Ziron er. Til gengæld fortæller han dem at Ziron dræbte ham og de to andre guder der var taget hen for at dræbe Zirion. I løbet af samtalen bløder han mere og mere. Han siger at hvis de vil huske hans navn, kan han bruge sin sidste kraft til at opfylde et ønske for dem. (Men med de sædvanlige restriktioner – dvs. ingen helbredelse for deres diverse dårligdomme, og de får heller ikke at vide hvor Ziron så er, for det ved han jo ikke selv.) Han opfylder ønsket, men da han skal til at give dem sit navn løber det sidste blod ud af ham og han går i opløsning.

## D&D very light—reglerne

Spillereglerne i dette scenarie er D&D i en meget let udgave. Det burde være muligt at køre scenariet uden at have regelbøgerne, hvis man blot bruger det der står herunder og kender grundprincipperne i D&D eller D20. Alle spells m.m. der optræder i scenariet er forklaret andetsteds. Reglerne er primært til brug i det store slagsmål i kapitel 7—indtil da er der begrænset brug for regler.

## Skills

Er afskaffet, men der er i stedet angivet nogle ting som man er god til. For spillernes vedkommende er det noget nær så god som det kan lade sig gøre at blive. Det giver en generel ide om hvad man bare kan, men hvis nogen meget gerne vil rulle terninger, så antag at de relevante skills er +20. Dvs. rul D20 og læg 20 til: Jo højere tal jo bedre klarer man det. En almindelig person har måske +5 i det vedkommende er god til og en almindelig ekspert +10 eller +15.

## Saving throws

Man ruller en D20 og lægger sin værdi til. Opnår man mindst det krævede sker der enten intet eller man får for eksempel kun halv skade.

Fortitude: At modstå magiske fysiske angreb.
Reflex: At undvige magi (fireballs m..m)
Will: At modstå mentale angreb.

## Kamp

Initiativ angiver rækkefølgen for hvornår man handler i en kamprunde. Først den hurtigste, så den næsthurtigste o.s.v. Hvis man totalt overrasker en modstander, får man lov at handle først i den første kamprunde. Regler om "flat footed" m.m. bruges ikke, men sneak attack kan bruges i første kamprunde mod nogen som har lavere initiativ.

I en kamprunde kan man enten 1. bevæge sig dobbelt 2. bevæge sig normalt og lave et angreb eller 3. lave en serie af angreb. Bevæger man sig tæt på en modstander, må man stoppe op indtil denne er nedkæmpet eller stikker af. Hvis man vil stikke af og står ved siden af en modstander, skal man gøre det i en retning væk fra alle modstandere. Har man ikke et våben klar inden kampen starter, kan man kun enten bevæge sig normalt eller lave et enkelt angreb i den første kamprunde.

Man kan godt lave magi selv om der står en modstander tæt på. Antag at man hopper lidt baglæns før man laver sin magi. Er man helt omringet er det umuligt.

En serie af angreb står som for eksempel +12/+7. Har man kun et enkelt angreb (fordi man også har bevæget sig) er det den første værdi som bruges. For hvert angreb ruller man D20 og lægger værdien til. Hvis man kommer op på modstanderens AC eller mere har man ramt, og ruller et antal point skade, som trækkes fra modstanderens hitpoint med det samme. Når man er færdig med alle sine angreb går turen videre til den næste i initiativ-rækkefølgen.

Hvis nogen insisterer på at gribe fat i en modstander, håndteres det således: Har modstanderen har et nærkampvåben parat, får denne et gratis angreb, og hvis det lykkes må man opgive at få fat. Ellers får man automatisk fat, og kan holde modstanderen fast, såfremt man har højere styrke (eller er flere der holder fast i en med en smule højere styrke.) Er man svagere, kan man ikke. At afvæbne en modstander håndteres således: Man ruller hver med sin højeste angrebsværdi. Kommer man 10 eller mere over modstanderen, er denne afvæbnet. Begge disse manøvrer tager en fuld kamprunde.

Kommer man på 0 eller under i hitpoint er man alvorligt såret eller død. Det er op til spilleder at bestemme hvor dødeligt det er, men man kan under ingen omstændigheder lave noget aktivt.

## Tal til brug i kampsituationer

| | HP | AC | main attack | dam. | fort. | reflex | will | init. | speed |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arno | 168 | 8 | +24/+19/+14/+9 | 1D8+9 | +12 | +8 | +5 | +2 | 20 |
| Ørn | 129 | 18 | +19/+14/+9/+4 | 1D6+2 | +11 | +9 | +9 | +4 | 30 |
| Zak | 67 | 10 | +11/+5 | 1D4+2 | +6 | +5 | +13 | +0 | 30 |
| Femmer | 80 | 15 | +14/+9/+4 | 1D4+1 | +10 | +6 | +14 | +1 | 30 |
| Eza | 46 | 22 | +17/+12/+7 | 1D6+4 | +3 | +15 | +10 | +9 | 30 |
| Balder | 104 | 16 | +16/+11/+6 | 1D8+2 | +7 | +12 | +13 | +6 | 30 |
| Lint | 100 | 19 | +17/+12/+7 | 1D8+5 | +10 | +8 | +7 | +9 | 30 |
| Maladin | 190 | 24 | +19/+14/+9 | 1D8+7 | +13 | +10 | +15 | +4 | 30 |
| Terin | 70 | 18 | +16/+11 | D6+5 | +4 | +12 | +6 | +8 | 30 |
| Errol | 40 | 11 | +9/+4 | D6+1 | +3 | +4 | +8 | +1 | 30 |
| Lassar | 48 | 11 | +10/+5 | D6+4 | +7 | +4 | +8 | +1 | 30 |
| Halvalf | 80 | 13 | +10/+5 | 1D8+3 | +7 | +6 | +7 | +3 | 30 |
| Quella | 57 | 16 | +10/+5 | 1D4 | +8 | +6 | +13 | +2 | 30 |
| Hasbor | 60 | 17 | +11/+6 | D6+1 | +6 | +3 | +1 | +2 | 30 |
| Halvalfs livvagt | 50 | 17 | +12/+7 | 1D8+3 | +8 | +4 | +2 | +2 | 20 |
| Balders folk | 25 | 14 | +5 | D6+1 | +2 | +7 | +2 | +2 | 30 |
| M’s vagter | 55 | 22 | +12/+7 | D8+6 | +8 | +3 | +2 | +1 | 20 |
| M’s slaver | 30 | 17 | +6/+3 (st DC15) | D8+2 | +5 | +9 | +7 | +4 | 50 |
| soldater | 30 | 17 | +7 | D8+2 | +6 | +3 | +2 | +1 | 20 |
| pirater | 40 | 17 | +6 | D6+1 | +6 | +3 | +1 | +2 | 30 |
| inspektører | 60 | 21 | +15/+10 | 2D6+4 | +10 | +6 | +7 | +5 | 20 |
| alm. borger | 9 | 10 | +1 | | +1 | +1 | +1 | +0 | 30 |
| Fireelemental | 60 | 18 | +10/+5 | 4D6+3 | +5 | +11 | +2 | +5 | 50 |

# Flere tal og lidt om evner

| | Er god til | Specielle evner | Str | Dex | Con | Int | Wis | Cha | class |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arno | Kamptaktik og strategi, kommandere med folk | | 21 | 6 | 15 | 11 | 11 | 15 | fighter 16 |
| Ørn | Finde spor, overleve i naturen, verdenshistorie | | 15 | 19 | 13 | 12 | 18 | 13 | ranger 16 |
| Zak | Magisk viden og forskning | | 10 | 11 | 12 | 23 | 17 | 13 | wizard 16 |
| Femmer | Viden om guder, holde taler | | 13 | 13 | 11 | 18 | 21 | 15 | cleric 16 |
| Eza | Åbne låse, snige sig, overtale folk, forklædninger, lommetyveri, international politik | Sneak attack +8D6, Uncanny dodge, evasion, slippery mind | 14 | 20 | 6 | 19 | 16 | 18 | rogue 16 |
| Balder | Holde taler, spille musik, forklædninger | Sang- og musik-magi. | 14 | 15 | 14 | 17 | 16 | 22 | bard 16 |
| Lint | Atletik, kommandere med folk | | 16 | 20 | 14 | 14 | 16 | 14 | fighter 12 |
| Maladin | Magi, penge, pirateri og smugleri | Kan lave magi og holde et sværd samtidig (men ikke angribe med begge.) | 16 | 18 | 20 | 12 | 18 | 24 | Sor 14 / ftr 6 |
| Terin | Snige sig, forklædninger, åbne låse, lommetyveri | Sneak attack +7D6, evasion, uncanny dodge | 16 | 18 | 12 | 12 | 14 | 14 | Rogue 14 |
| Errol | Penge | | 12 | 12 | 10 | 16 | 12 | 14 | Expert 10 |
| Lassar | Smugleri | | 14 | 12 | 12 | 14 | 14 | 18 | Sor 7 / ftr 4 |
| Halvalf | Penge | | 12 | 16 | 18 | 10 | 10 | 16 | aristocrat 10 |
| Quella | Penge | | 10 | 14 | 10 | 12 | 20 | 14 | cleric 12 |
| Hasbor | Sejle et skib, penge | | 12 | 14 | 14 | 12 | 10 | 14 | warrior 9 |
| Halvalfs livvagt | Nidstirre potentielle snigmordere | | 14 | 14 | 14 | 10 | 10 | 10 | warrior 8 |
| Balders folk | Snige sig, åbne låse, lommetyveri | Sneak attack +3D6 | 12 | 14 | 10 | 12 | 10 | 12 | rogue 6 |
| M's vagter | Se seje ud | Magisk styrke m.m. (indregnet) | 18 | 12 | 16 | 10 | 10 | 10 | fighter 6 |
| M's slaver | Se harmløse ud | | 14 | 18 | 10 | 10 | 14 | 10 | monk 6 |
| soldater | Gå i takt | | 14 | 12 | 12 | 10 | 10 | 10 | warrior 4 |
| pirater | Sejle et skib | | 12 | 14 | 14 | 10 | 10 | 10 | warrior 5 |
| inspektører | Magi | | 14 | 12 | 12 | 10 | 14 | 14 | paladin 10 |
| alm. borger | Sit erhverv | | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | commoner 3 |
| Fireelemental | Sætte ild på ting | Tager –10 skade fra umagiske våben | 14 | 21 | 16 | 6 | 11 | 11 | monster 8 |

# Spells—spillerne

## Zak

(får ikke igen i løbet af scenariet)

L0:
light x2 - Få noget til at lyse (som en fakkel) i lidt over to timer.

L1:
unseen servant x3 - Tilkalde en usynlig tjener der kan arbejde for dig i ca. 16 timer.

L2:
knock x3 - Åbne låste døre og lignende.

L3:
fireball x5 (DC 19) - Lave ildkugle på 12 meter i diameter. 10D6 skade.

L4:
dimension door x3 - Teleportere dig selv og op til 400 kg op til 300 meter. Også gennem vægge.

L5:
cone of cold x3 (DC 21) - Lave ekstrem kulde i et kegleformet område foran dig og 30 meter frem. 15D6 skade.

L6:
veil x2 (DC 22) - Lave illusion på dig og andre indenfor 10 meter så I ser anderledes ud. Op til 16 timer.

L7:
forcecage x2 - Lav 3x3x3 meter celle eller 6x6x6 meter bur, op til 20 meter væk. Varer 32 timer.

L8:
polymorph any object (DC 24) - Forvandle enhver ting til noget andet. Varighed fra 20 minutter og op.
.

## Femmer

(får ikke igen i løbet af scenariet)

L0:
Create water x2 - Laver rent drikkevand, op til ca. 60 liter, op til ca. 20 meter væk.

L1:
Sanctuary x3 (DC 16) - Du kan ikke angribe, men heller ikke selv blive angrebet i op til 16 kamprunder.

L2:
Hold person x3 (DC 17) - ”Fryser” en menneske/ menneskelignende modstander i op til 16 kamprunder.

L3:
Cure Serious Wounds x3 - Helbreder 3D8+16 hitpoints.

L4:
Tongues x2 - Giver dig selv eller en anden evnen til at tale og forstå alle sprog i lidt over 2 timer.

L5:
Flame Strike x2 (DC 20) - Giver 15D6 skade til alle i 6 meter diameter område.

L6:
Heal x2 - Helbreder al skade, sygdom, forgiftning m. m. på dig selv eller en anden.

L7:
Resurrection - Genopvækker en død. Den virker nu kun op til en uge efter dødsfaldet.

## Ørn

(får igen om morgenen)

L1:
speak with animals x3 - Tale med et (naturligt) dyr i op til et kvarters tid.

L2:
speak with plants x3 - Tale med en plante i et kvarters tid.

L3
Remove disease x2 - Helbrede (næsten) enhver sygdom.

L4:
Cure serious wounds x2 (3D8+15) - Helbrede 3D8+15 skade.

# Spells—fjender og allierede

## Quella

L0:
Purify Food and Drink – Fjerne urenheder og gift i op til 300 liter vand.

L1:
Cure light Wound – Helbreder 1D8+5 skade.

L2:
Hold Person (DC 17) - ”Fryser” en menneske/ menneskelignende modstander i op til 12 kamprunder.

L3:
Remove disease - Helbrede (næsten) enhver sygdom.

L4:
Neutralize poison – Fjerner al gift fra en person eller ting.

L5:

Raise Dead – Genopvækker en død. Må ikke have været død længere end en uge og må ikke mangle vitale kropsdele.

L6:
Heal - Helbreder al skade, sygdom, forgiftning m.m. på en person.

## Lassar

L1:
Change Self. – Forklæde sig til et andet menneske på nogenlunde same størrelse i op til 70 minutter.

L2:
Invisibility. Gøre en ting eller person usynlig i op til 70 minutter. Bliver synlig hvis man angriber noget.

L3:
Fireball (DC 17) - Lave ildkugle på 12 meter i diameter. 7D6 skade.

## Inspektører

L1:
Command x2 (DC 13) – Give en ordre på et enkelt ord.

L2:
Holde Person x2. (DC 14) - ”Fryser” en menneske/ menneskelignende modstander i op til 10 kamprunder.

*DC = Difficulty Class – saving throw for enten at afværge eller tage halv skade.*

## Balder

(+1 runde på alt magi p.gr. af problemer med stemmen)

L0:
Prestidigitation – Lave mindre tryllekunstner i op til en time.

L1:
Alarm – Sætte en alarm på et 15 meter diameter område. Kan være lydløs eller som en klokke. Varer op til 32 timer.

L2:
Enthrall (DC 18) – Holder et publikums opmærksomhed via tale eller sang. De kan være passive op til D3 runder efter det slutter.

L3:
Invisibility sphere – Alle i op til 3 meters afstand bliver usynlige. Varer i op til to en halv time eller til man angriber.

L4:
Cure Critical Wounds - Helbreder 4D8+16.

L5:
Mislead – Laver en illusions-dobbeltgænger der kan gå og tale mens man selv bliver usynlig. Varer op til halvandet minut.

L6:
Summon Monster IV – Påkalder et monster der kan slås for en i op til 16 kamprunder. Kan være en Fire Elemental.

## Maladin

L0:
Detect Poison x4 – Opdage gift.

L1:
Charm Person (DC 18) x3 – Får et menneske eller lignende væsen til at tro man er dets ven i op til 14 timer.

L2:
Protection from arrows x3 – Alle angreb fra skydevåben preller af, op til 140 point skade. Varer op til 2 timer.

L3:
Lightning Bolt (DC 20) x3 - halvanden til tre meter bred lynkile der giver 10D6 skade.

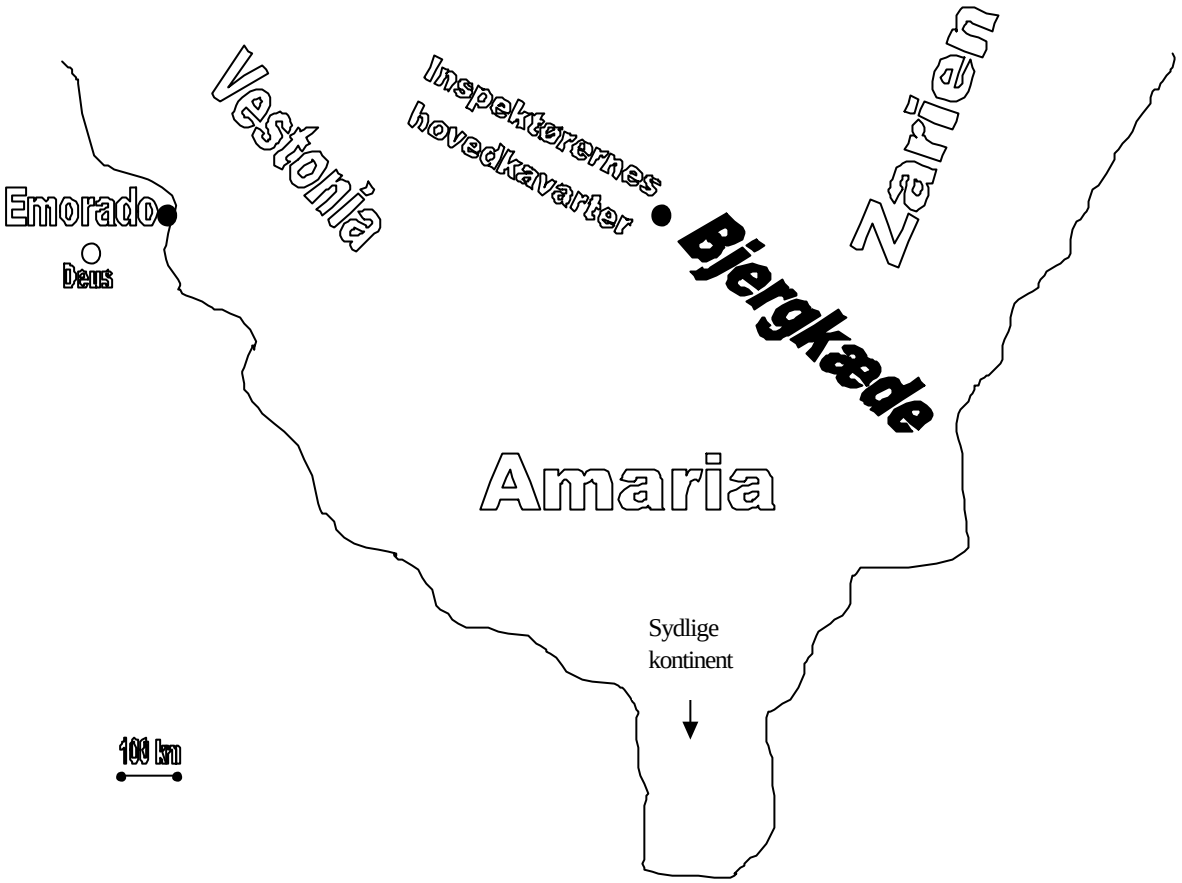
L4:
Fear (DC 21) x2 – Alle i en 18 meter lang kegle foran en bliver ramt af frygt i op til 14 kamprunder.

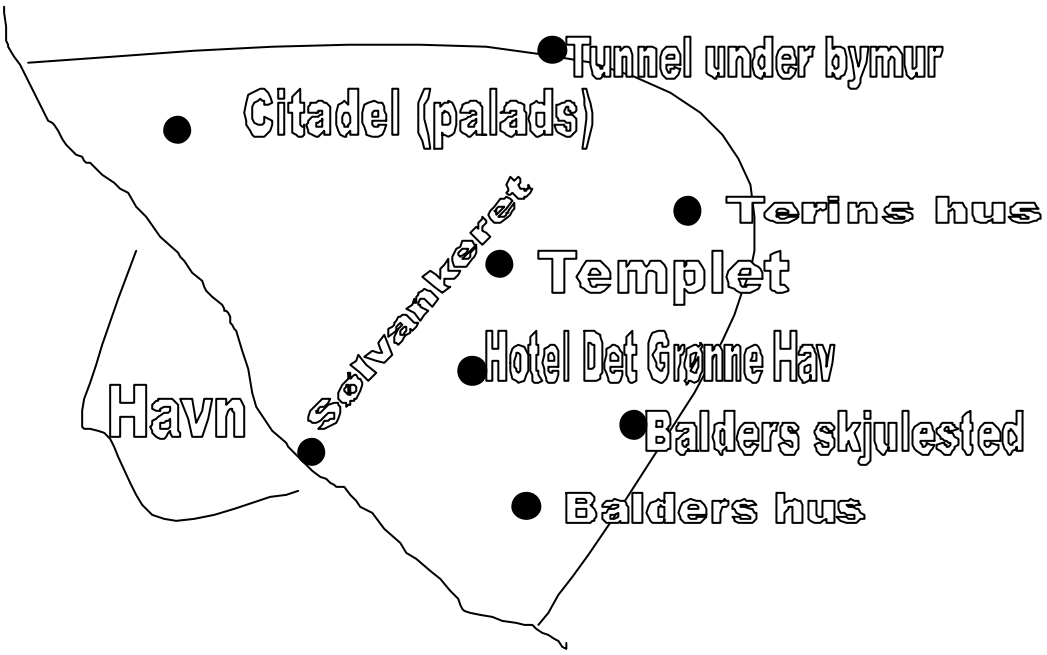
L5:
Cone of Cold (DC 22) x2 - Lave ekstrem kulde i et kegleformet område foran ham og 30 meter frem. 14D6 skade.

L6:
Disintegrate (DC 23) x2 – Forvandler en person eller ting til støv. 5D6 skade hvis saving throw klares. Kan fx ødelægge forcecage.

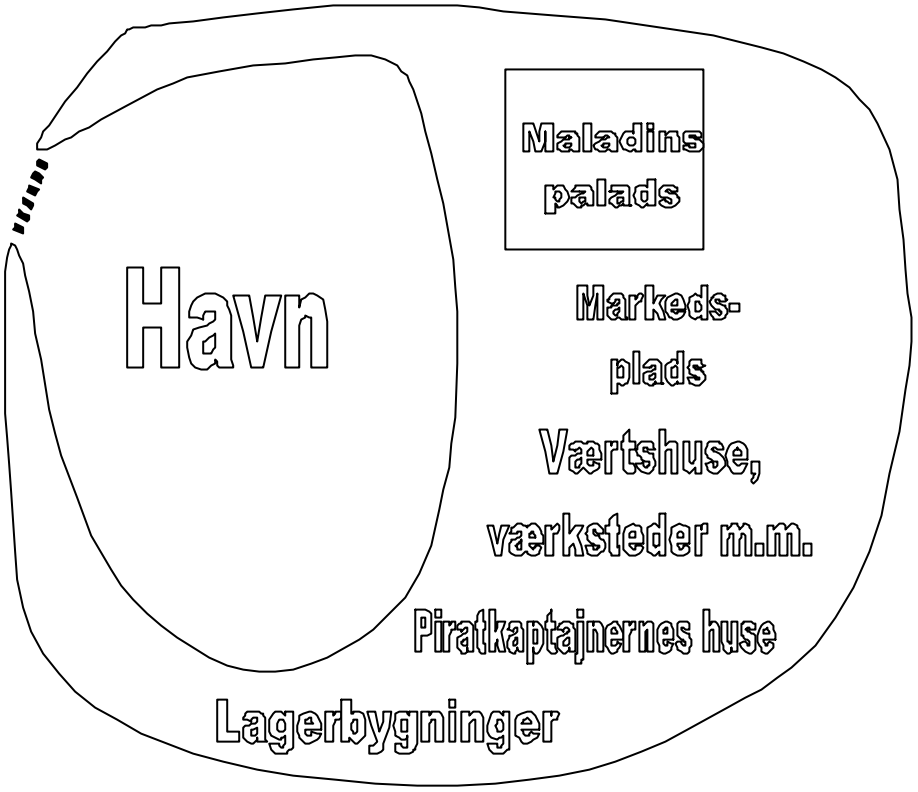
L7:
Greater Scrying – Spionere på en person eller et væsen i op til 14 timer. Er temmelig ulovligt at bruge.

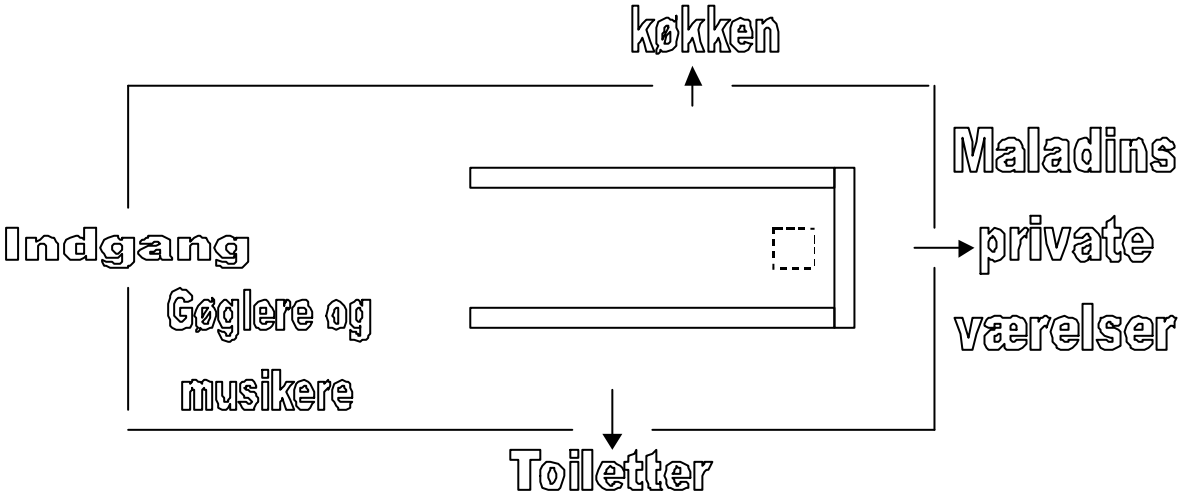
## Skitser—kontinentet og Elmorado



**Skitser—Klippefortet Deus og festsalen i Maladins palads**



# Oversigt over handlingen

Balder udsender invitationer.

Balder finder ud af den sande historie om Ziron.

Balder og Terin (i forklædning) samt de fleste af Balders folk stormer citadellet for at befri Dakar. De finder kun hans aske. Terin overtaler Balder til at de så forsøger at få ram på Halvalf selv, men hans livvagter viser sig at være for meget for dem. En større mængde af Balders folk dræbes eller tages til fange., men han og Terin undslipper.

Terin lover at holde aftalen om at hjælpe med at få amuletten fra Maladin. Da byen er i undtagelsestilstand tager hun til en by nordpå for at leje et skib.

Balder "myrdes" af Lassar. Samtidig angives Balder af nogle af de tilfangetagne. Efter at have været i skjul nogle dage, regner Balder med at Terin er løbet fra aftalen, og går i gang med selv at planlægge en tur ud til Maladin.

Begravelsen. Spillerne er ankommet dagen før. Terin ankommer lige i tide til den. Balder er uden for byen for at sælge nogle smuglervarer og skaffe flere penge.

Errol kontakter spillerne for at finde ud af hvem de er og hvad de ved. Det samme gør Lint.

Diverse lokaliteter kan undersøges. Der kan findes spor i resterne af Balders hus.

Terin hører om Balders venner der er kommet til byen, og hun beslutter at forsøge at få dem til at betale for at genoplive Balder, for ikke at afsløre at hun selv har rigeligt med penge. Hvis det ikke går, betaler hun selv.

Genoplivningen. Balder kommer tilbage til byen. Han tager til hotellet for at lægge en besked til spillerne og lusker derefter hen til kirkegården for at se til sin grav, og opdager genopvækkelsen. Hvis Terin selv har betalt for det, vil Errol have kontaktet spillerne og fortalt om hvad der skal ske.

Man ser Balder stå og lure. Han undslipper (evt. med magisk hjælp), men mødes lidt efter med Terin.

Balder og Terin tager til Maladins ø. De får arrangeret at Balder skal optræde næste dag

Balder er ikke hvor han sagde de skulle mødes, men man kan finde spor til hvor han er og hvad han har gang i.

Enten er scenariet slut, og man får at vide hvad der senere sker, eller også tager man ud til Maladins ø ved at følge Balders plan, som man har fundet.

Med eller uden Balder og Terins hjælp får man amuletten fra Maladin eller dør i forsøget. Hvis det lykkes, kan man ønske sig ting og sager.

# Fordeling af rollerne

Lokalitet: Elmorado og omegn. En storby med mange gode og mindre gode indbyggere. Ligger i kongeriget Vestonia, på grænsen til de mindre civiliserede egne af verden.

Rolleliste:

**Balder**
Barde. Tidligere eventyrer. Hang til meget lange hjemmekomponerede sange med temaer der appellerer til en stor befolkningsgruppe, selv om de måske ikke har den helt store lyriske kvalitet. Havde en ok karriere som barde i Elmorado. Døde for ganske nyligt.
Spillet af ..... ingen

**Arnu**
Pensioneret kongelig fægtemester (Zarien.) Tidligere eventyrer. Tror stadig på retfærdighed, ære og den slags. Havde i lang tid rekorden i antal sejre i træk i duel med langsværd. Nu desværre ret plaget af gigt, så han fortrækker at nidstirre folk frem for at slås med dem.
Spillet af .....

**Ørn**
Pensioneret safariguide. Tidligere eventyrer. Går meget op i at leve sundt og passe på naturen. Kunne engang prale med at han aldrig i sit liv var faret vild, men hans svigtende syn har desværre medført nogle uheldige episoder inden for de sidste par år. Hans tidligere suveræne evne med en bue er også ret hæmmet af at han har svært ved at se det han skyder på. Ellers godt helbred.
Spillet af .....

**Zak**
Pensioneret rigstroldmand (Vestonia.) Tidligere eventyrer. Højt respekteret for sin store viden om magi, men desværre plaget af en del problemer med hukommelsen. Nogle ting, så som hvordan man laver ildkugler, har han dog ikke de store problemer med at huske. Går og roder med en del eksperimental magi derhjemme, men glemmer ofte hvor langt han er kommet med sine projekter.
Spillet af .....

**Femmer**
Præst. Tidligere eventyrer. Noget af et brokkehoved, også når det gælder guderne, hvilket er lidt usædvanligt for en præst. Gik ofte med planer om at starte sin egen religion, men det lod sig jo ikke rigtig gøre uden en gud. Derfor er hans store talent for mirakelmageri og at holde taler blevet mere eller mindre spildt. På trods af alt det kan han dog stadig en del gudemagi.
Spillet af .....

**Eza**
Pensioneret kongelig sikkerhedsrådgiver (Amaria.) Tidligere eventyrer. Har arbejdet som lommetyv, snigmorder, spion, ambassadør m.m. Som ung ret aggressiv og voldelig, men nu meget mere diplomatisk og velovervejet. En smule bitter over at mindre talentfulde folk med bedre stamtavler overhalede hende karrieremæssigt. Har været en del plaget af sygdom.
Spillet af .....

.....

## Arno

Mand. 58 år. Har en hel del ar, uden dog at være vansiret. Ikke hurtig på benene.

Pensioneret kongelig fægtemester (Zarien.)

Du tror på sådan noget som retfærdighed, fair play og at de fleste mennesker på bunden er gode, men er godt klar over at virkeligheden ikke helt kan leve op til dine idealer. Ellers går du meget op i fægtekunst, våben og militære fag i al almindelighed. Nu ikke så meget mere i praksis, men mere som en slags hobby hvor du kan sidde derhjemme og studere gamle skrifter.

En gang var du ubesejret i alle de dueller du nogensinde havde udkæmpet. Der var andre som muligvis havde kunnet besejre dig, men de sørgede omhyggeligt for aldrig at være det samme sted som dig. Måske fordi de heller ikke var sikre på hvem der ville vinde, og de også havde deres rekorder at tænke på. Årene gik og du kunne efterhånden godt mærke at det daglige slid med at træne og de mange kampe var ved at sætte sine spor på dig. Men en dag skete det så: Du stillede op til en konkurrence, og den sværdmester der gik for at være nummer to stillede også op. Det skulle endelig afgøres hvem der var den bedste. Kampen trak ud. Meget længere end du var vant til. Og pludselig var der noget galt med din ryg. Du kunne næsten ikke bevæge dig. På meget kort tid fik din modstander nogle hug ind med sit sværd, og selv om det ikke var en kamp til døden, var du nær død af dine sår, og der gik meget lang tid før du kom dig. Siden den gang er det blevet værre med dine knogler. Men du har fundet ud af hvordan du undgår at overanstrenge dig, og hvis du helt lader være med at bære tunge ting eller have rustning på kan du som regel klare dig igennem en duel uden problemer. Du har så levet som fægtelærer i mange år, og er først for nyligt blevet pensioneret. Du har prøvet at få dine dårligdomme kureret, men alle de helbredere og præster du har opsøgt siger at det er noget som er naturligt for en på din alder, og de derfor ikke kan gøre noget ved det.

## Dengang...

Det var dig og Zak og Femmer som oprindeligt dannede gruppen. Zak var en troldmandslærling som netop havde overstået sine mange læreår, og femmer var en ganske ung præst som var blevet sendt ud for at missionere. I havde mange både spændende og farlige eventyr sammen, og efterhånden kom der andre med i jeres gruppe. En del af dem faldt fra af den ene eller den anden grund. Ørn var den eneste anden fra de første par år som var med helt til slut. Eza kom med nogle år senere – hun var kun teenager dengang, men allerede ret dygtig. Balder var den sidste som kom med, han var kun med omkring det sidste år. Alligevel husker du ham som noget meget positivt: En ung eventyrer som ville med ud at redde verden og synge sange om det bagefter.

## Den sidste mission

Det var vist Zak som havde fundet ud af at der var en helt fantastisk magisk dims, som skulle kunne opfylde alle ens ønsker og hvad har vi, og den dims fandtes selvfølgelig på et gudsforladt sted langt oppe nordpå. I måtte kæmpe jer gennem horder af underlige uhyrer før I overhovedet nåede frem til stedet. Det blev endnu værre inde i den ruinby hvor dette Zirons Øje skulle findes. Men omsider fik I da nedkæmpet det sidste uhyre, og kunne begynde at lede efter jeres skat. Men ak – selv en hel dags intensiv søgen gav ikke noget resultat. Der var dog også en hel del sekundære skatte, så I besluttede til sidst at opgive at finde Zirons Øje, og tage hjem med det I havde fundet. Det var et rent tilfælde at du fandt en pakke inde mellem nogle murbrokker – du havde lavet lidt morgentræning på stedet og havde fået sparket til nogle sten. Pakken viste sig at være et stykke stof som var viklet omkring en stor glødende rød ædelsten. Du nægtede først at tro det: En af de andre havde lagt den til side til sig selv.

Din første indskydelse var at konfrontere de andre med det. Men du besluttede i stedet at lade som ingenting og håbe på at den skyldige afslørede sig selv. Da du ikke havde observeret noget de første par dage, og I allerede var på vej hjem, bestemte du dig om: Du var så rasende over denne mangel på moral, at du ikke ville lade nogen af de andre få skatten før du var helt sikker på hvem der var den skyldige. Og hvilken bedre måde at finde ud af det på end at bruge dimsen selv? Den skulle jo kunne opfylde ethvert ønske, og det endda uden mange af de sædvanlige restriktioner. Så du fandt et øde sted og prøvede at aktivere den. Men ligegyldigt hvad du prøvede, skete der intet. Til sidst fik du den ide at en af de andre med vilje havde lagt et falsk øje på det sted hvor du fandt det, for at du skulle gøre dig selv til grin. Det var ikke meget bedre

## Arno, side 2

end at en af de andre var tyv.

Da I så omsider nåede tilbage til civilisationen, og det kom på tale at opløse gruppen, var du ikke - som du ellers plejede – en af dem som talte imod, og pludselig var de mange år som eventyrer forbi. Nogle dage senere fik du "Zirons Øje" grundigt undersøgt af en magiker, som kunne forsikre dig om at det var helt og aldeles umagisk, og faktisk ikke engang var en ædelsten, men en ganske dygtig lavet fup-ædelsten. Så du smadrede den med dit sværd, og det blev enden på den skat.

## Nu

Det var egentlig fordi du savnede de andre lidt, at du reagerede på Balders invitation. Du ville gerne vide hvad der var sket med dem siden dengang. Og så var det efterhånden ret sjældent at du kom ud at rejse. Det med Balders død har slået dig lidt ud. Hvad er det der foregår? Er han blevet myrdet eller hvad? Var det overhovedet Balder som sendte invitationen? Er det måske en af jeres gamle fjender som er på spil? Og hvorfor skulle nogen myrde Balder, som vist bare levede af at synge lidt for folk?

## Udstyr

Longsword +2 (bonus er indregnet)
Magi-tilladelse til 1 stk. magisk sværd
20000 guldstykker i kontanter og værdipapirer

## Arno er god til

Kamptaktik og strategi
Kommandere med folk

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Str: 21 | Dex: 6 | Con: 15 | Int: 11 | Wis: 11 | Cha: 15 |
| Fort. +12 | Refl: +8 | Will +5 | Init: 2 | Speed: 20 | |
| HP: 168 | AC: 8 | Longsword: | +24/+19/+14/+9 | Dam: 1D8+9 | |

## Ørn

Mand. 55 år. Meget tynd. Ekstremt nærsynet.

Pensioneret safariguide.

Du har altid haft det ret fint med at færdes alene i naturen. Ellers fordriver du nu tiden med at læse gamle elviske eventyr. De elverfolk havde den rette forståelse for naturen.

Du var en gang en fænomenal bueskytte. Ramte alt det du sigtede på og kunne skyde så hurtigt at du blev nødt til at have et specielt buekogger med plads til ekstra mange pile. Det er nu slut med det. For omkring 10 år siden begyndte dine øjne at give dig problemer. Der var nogen som sagde at det skyldes at du læste alt for meget, så dine øje blev vænnet til at se ting meget tæt på. I hvert fald fik du svært ved at se det som var længere væk end nogle få meter. Til sidst måtte du helt opgive at træne med din bue – du kunne slet ikke se hvad du sigtede efter mere. Dit job som guide for folk der ville til rejse til de store skove mod syd eller ødemarken mod nord blev du nødt til at opgive. Ingen stolede på en næsten blind mand. I stedet har du slået dig ned i en hytte på et øde bjerg langt syd for de civiliserede egne. Der sidder du og læser i de gamle skrifter. Men det kræver større og større koncentration for dig at læse. Du er bange for at dit syn helt vil forsvinde en dag. Derfor har du opsøgt forskellige helbredere og andre eksperter, men det lader til at dit problem er et som ikke kan løses af hverken teknologi eller magi. Sådan er det når man bliver gammel, og det kan vi ikke ændre, siger de. Så du forsøger at få læst så meget som muligt så længe du kan.

## Dengang...

Du kom med i gruppen efter en ret katastrofal kamp mod nogle udøde havde reduceret dem til kun de oprindelige medlemmer Arno, Zak og Femmer. De andre havde været eventyrere i en del år, men du fandt hurtigt ud af det, og blev et meget værdsat medlem af gruppen på grund af dine evner med buen og til altid at finde vej når I færdedes i naturen. I de følgende år var der skiftende nye medlemmer af gruppen. Enten døde de eller også gav de op efter nogle få gange. Det var først da Eza kom med at I fik endnu et mere permanent medlem i gruppen. Hun var temmelig ung i forhold til jer, og ingen af jer havde regnet med at hun ville klare mere end et enkelt eventyr. Men hun ville ikke give op selv om det var hårdt, og med tiden blev hun rigtig god til den lidt mere luskede form for kamp som hun havde specialiseret sig i. Balder var vist den sidste som kom med, han var kun med omkring det sidste år. Han var ikke særlig god til nogen ting – ikke engang til at synge som ellers var hans speciale – men han havde en fantastisk evne til at overleve på trods af alle odds.

## Den sidste mission

Det sidste års tid i gruppen var ikke sjovt. I var ved at blive træt af hinanden. Du ledte efter en undskyldning for at slippe ud. Og den kom på en af de mere hasarderede missioner: I var taget gennem et øde område inficeret med alle mulige slags monstre – oppe nord for Vestonien. Der lå en ruinby hvor der var endnu flere og endnu mere ubehagelige monstre. Det I var kommet efter – en magisk dims ved navn Zirons Øje – skulle være i en af bygningerne der. Men selv en hel dags søgen efter den var fuldstændig forgæves. Men sent på dagen fandt du nogle spor der førte til en anden del af ruinbyen. Du var ikke sikker på hvis spor det var, for ruinbyen havde gader af sten som gjorde det meget svært at se spor, men du var sikker på det måtte være en af de andre i gruppen som havde sat sporene. Da sporene endte, så du dig lidt omkring og da dine øjne stadig fungerede perfekt dengang, lykkedes det dig at opdage noget som var gemt mellem nogle sten højt oppe på en sammenfaldet mur. Det viste sig at være en ædelsten som meget nøje svarede til beskrivelsen af Zirons Øje. Det ødelagde din sidste loyalitet mod gruppen: Hvis nogen kunne finde på at stjæle fra de andre, så var det for dit vedkommende slut med den gruppe. Så da I nåede tilbage til Vestonien og det kom på tale at opløse gruppen var du en af dem der talte for det. ”Zirons Øje” fik du aldrig rigtig noget ud af. Det var godt nok magisk og værdifuldt, men kun som et fokus for visse former for magi. Da inspektørerne gjorde den form for magi forbudt, afleverede du Øjet, og så selv på da de ødelagde det.

# Ørn, side 2

## Nu

Det var helt tilfældigt at du nåede at reagere på Balders brev. Hvordan han vidste at den by han havde opgivet som din adresse på brevet netop var den by hvor du plejer at handle aner du ikke. Og det var også ret underligt – dog muligvis en tilfældighed - at brevet ankom til byen netop på den dag hvor du var taget dertil på en af dine to årlige indkøbsture. Du ville egentlig bare kassere brevet, men tænkte da på, at hvis du ikke dukkede op, ville du aldrig få at vide hvordan det var gået med de andre. Og ingen kunne hindre dig i bare at tage hjem igen efter et par timer, hvis det blev for uudholdeligt. Så var der bare lige rejsen derop, men der var også nogle ting du skulle have købt, som din lokale købmand havde meget svært ved at skaffe, så som sjældne bøger, og du havde alligevel planlagt at tage på bogindkøb om ikke så længe.

## Udstyr

Masterwork shortsword (indregnet i ovenstående.)
Magi-tilladelse til spells.
8000 guldstykker i kontanter og værdipapirer.

## Ørn er god til

Finde spor
Overleve i naturen
Verdenshistorie

## Spells

(får igen om morgenen)

L1:
speak with animals x3 - Tale med et (naturligt) dyr i op til et kvarters tid.

L2:
speak with plants x3 - Tale med en plante i et kvarters tid.

L3
Remove disease x2 - Helbrede (næsten) enhver sygdom.

L4:
Cure serious wounds x2 (3D8+15) - Helbrede 3D8+15 skade.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Str: 15 | Dex: 19 | Con: 13 | Int: 12 | Wis: 18 | Cha: 13 |
| Fort. +11 | Refl: +9 | Will +9 | Init: 4 | Speed: 30 | |
| HP: 129 | AC: 18 | Shortsword: | +19/+14/+9/+4 | Dam: 1D6+2 | |

## Zak

Mand. 72 år. Hvidhåret. Lettere dement.

Pensioneret rigstroldmand (Vestonia.)

Magi har fascineret dig siden du var et lille barn. Hvordan kunne det gå til at en besværgelse kunne ændre noget på verden? Hvor virkede nogen ting og ikke andre? Magi er stadig det du beskæftiger dig mest med, men nu mest som en hobby. Siden du gik på pension. På grund af. Hvad var det nu?

Åh ja, du glemmer ting. Det har du egentlig altid gjort. Glemt din mad over ilden når du var midt i et magisk eksperiment. Glemt at lukke døren til dit troldmandstårn når du havde været ude at gå tur. Det var der ikke noget unormalt i. Men så var der det med. Det med. Nå, ja det med et eller andet meget pinligt, som gjorde at du begyndte at tænke over om der var noget helt galt. Under alle omstændigheder var du ved at komme lidt op i årene. Og trængte måske til lidt ro. Men så. Det blev vist værre, selv om du slappede af. Du opsøgte forskellige eksperter. Sådan var det vist. Og de sagde alle sammen at det var noget der kom med alderen og at der ikke var noget at gøre ved det. Men så var det du tænkte. Hvad var det nu? Jo! Magi, selvfølgelig. Du opsøgte først præsterne. De kan jo lave mirakler eller hvad de nu kalder det. I virkeligheden er det bare magi. Men de er eksperter i magi der kan helbrede. Men ikke det du fejlede. Det kan vi ikke gøre noget ved. Gudernes vilje. Eller hvad det nu var de sagde. Så du måtte selv gå i gang. Men det med at helbrede kunne du ikke rigtig finde ud af. Så du prøver i stedet at holde din hukommelse i træning ved at lave magiske eksperimenter. Som nu den der golem du er ved at lave. I stedet for at basere den på et enkelt stof som sten eller jern, har du fået den ide at lave den af de fire elementer, jord, luft, vand og ild. De første forsøg ser ret lovende ud. Men den er lidt svær at kontrollere. Vent nu lige lidt! Huskede du at låse døren ind til den? Det var dog irriterende. Du kan simpelthen ikke huske det.

## Dengang...

Det er underligt som du kan huske ting fra gamle dage meget tydeligere end det der lige er sket. Det var dig og Arno og Femmer som startede det hele. Du havde netop overstået din meget lange studietid hos den legendariske troldmand Fenzor, som i virkeligheden var noget af en opblæst nar, som satte dig til at lave alt muligt andet end at studere magi de første mange år. Men til sidst måtte han altså lade dig læse i sine bøger, og det tog dig ikke lang tid at lære nok til at du ikke mere behøvede at arbejde for Fenzor. Du mødte Arno og Femmer på en kro, hvor de dengang to meget unge mennesker ledte efter job, og helt et spændende job med udfordring i. Du havde selv leget lidt med tanken om at tage ud at rejse, og havde hørt om et sted langt mod syd, hvor der fandtes gamle ruiner fyldt med magiske skatte. Det eneste problem var at der også var fyldt med monstre og uhyrer. Så du havde brug for hjælp. Arno og Femmer var mest interesseret i guld, og de kunne bruge lidt magisk assistance. Jeres første forsøg på at finde frem til ruinerne var nær endt i en katastrofe. Der var en del andre med, hvis navne du ikke mere kan huske, og ingen af dem nåede tilbage i live. Kun dig, Arno og Femmer undslap. Og udtænkte en bedre taktik til jeres næste forsøg, der så til gengæld lykkedes. Efter det besluttede i at arbejde sammen fremover, og det samarbejde fortsatte i rigtig mange år, men skifende andre medlemmer i gruppe. Balder og Eza kom vist først med i gruppen nær slutningen, men du kan ikke huske det præcist mere. Ørn tror du nok var med fra nogle af de tidlige år.

## Den sidste mission

Hvad du derimod også husker ret tydeligt var jeres sidste mission. I dine studier af magi var du stødt på nogle gamle sagn om en gud ved navn Ziron. Ziron var en af de få guder som ikke ville være med da de andre guder fastlagde hvordan magien i verden skulle fungere. Faktisk var han så meget modstander af deres plan om at lægge bånd på magien, at han aktivt modarbejdede den. Ziron var en gud du havde sympati for! Men desværre blev de andre guder enige om at sætte en stopper for Zirons aktiviteter. De fangede ham og slog ham ihjel. Kun hans øje og hans hjerte blev tilbage, øjet en skinnede ædelsten som en af guderne pillede ud for at have til minde om Ziron, hjertet en forkullet klump der blev tilbage da de brændte liget. Men mange år senere blev Zirons øje og hjerte stjålet fra selve gudernes bolig. Det var en halvgud ved navn. Norik som havde været på spil. Norik ville bruge resterne af Ziron til at øge sin egen magt med. Da han begyndte at undersøge hvad han havde fundet, opdagede han at kun en dødelig kunne bruge den magiske energi de indeholdt. Det var Zirons måde at modsætte sig de andre guder selv efter sin død. Norik forsøgte i

## Zak, side 2

årevis at finde en måde at omgå Zirons magi. Men han blev dræbt af en større gruppe eventyrere inden han havde held med det. Det som du så fandt ud af var at Noriks gamle borg stadig fandtes et sted langt mod nord, og at både øjet og hjertet sandsynligvis stadig var der. Guderne havde fundet ud af at Norik var tyven, men på grund af deres regler for indgriben i menneskers forhold, havde de blot ladet øjet og hjertet ligge. Du var ikke specielt interesseret i øjet. Det var ikke ford i det ikke var sejt nok: Det kunne i hænderne på en kompetent troldmand lave forskellige former for spionage-magi og telepati-magi. Men det var hjertet som var den virkelige skat. Ifølge dine noter kunne dets magi opfylde ethvert ønske. Men vigtigt var det at hjertet også kunne omgå de restriktioner som guderne normalt lagde på magi. Du var så ivrig efter at få fat i hjertet, at du besluttede at fortælle de andre i gruppen en lille nødløgn. Du viste dem nogle nyere noter end de oprindelige gamle, hvor forfatteren have rodet tingene sammen. Han vidste ikke noget om hjertet, men troede at øjet var det som kunne opfylde ønsker. Du håbede så at kunne rage hjertet til dig, og lade de andre om at slås om øjet. De fejlagtige oplysninger kunne de gamle sagn få skylden for. Men noget gik galt. Efter med meget stort besvær at have lokaliseret og kæmpet jer frem til Moriks borg fandt i hverken øjet eller hjertet. Du havde en mistanke om at en af de andre havde taget dem. Alle mistænkte alle for at have snydt. Og ganske kort tid efter gik jeres gruppe helt i opløsning.

## Nu

Hvad var det du kom fra? Nå ja, Balder. Du skulle møde Balder. Pokkers ubelejliget, lige midt i de sidste forsøg med den nye golem. Men måske han vidste noget om Zirons Øje? Eller hvad var det nu? Et eller andet af Zirons? Hjertet, selvfølgelig! Men det vidste de andre ikke noget om. Eller gjorde de? Pokkers også med den hukommelse. Men du må spørge Balder. Den flinke unge mand. Han burde vide den slags, med sin interesse for gamle sagn. Måske du kunne låne Zirons Hjerte? Bare et øjeblik. Det ville være rart. Så kunne det være at du kunne finde ud af hvad der var galt med din hukommelse? Eller måske? Det kunne være at du kunne ønske dig? Hvad er det nu du mest af alt ønsker dig? Det er smuttet igen. Nå, det var nok ikke vigtigt alligevel.

## Udstyr

Dagger +2.
Magisk stav: Beskytter dig mod elementarmagi—du må trække 12 point fra skaden af ild, kulde m.m.
En stor bunke magi-tilladelser.
Diplomatpas (Vestonia.)
90000 guldstykker i kontanter og værdipapirer.

## Zak er god til

Magisk viden og forskning

## Spells

Du har ikke har taget nogen bøger med på rejsen, og har det her og ikke andet indtil du kommer hjem.

L0:
light x2 - Få noget til at lyse (som en fakkel) i lidt over to timer.

L1:
unseen servant x3 - Tilkalde en usynlig tjener der kan arbejde for dig i ca. 16 timer.

L2:
knock x3 - Åbne låste døre og lignende.

L3:
fireball x5 (DC 19) - Lave ildkugle på 12 meter i diameter. 10D6 skade.

L4:
dimension door x3 - Teleportere dig selv og op til 400 kg op til 300 meter. Også gennem vægge.

L5:
cone of cold x3 (DC 21) - Lave ekstrem kulde i et kegleformet område foran dig og 30 meter frem. 15D6 skade.

L6:
veil x2 (DC 22) - Lave illusion på dig og andre indenfor 10 meter så I ser anderledes ud. Op til 16 timer.

L7:
forcecage x2 - Lav 3x3x3 meter celle eller 6x6x6 meter bur, op til 20 meter væk. Varer 32 timer.

L8:
polymorph any object (DC 24) - Forvandle enhver ting til noget andet. Varighed fra 20 minutter og op.
.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Str: 10 | Dex: 11 | Con: 12 | Int: 23 | Wis: 17 | Cha: 13 |
| Fort. +6 | Refl: +5 | Will +13 | Init: 0 | Speed: 30 | |
| HP: 67 | AC: 10 | Dagger: | +11/+5 | Dam: 1D4+2 | |

## Femmer

Mand. 58 år. Skaldet. En del over sin idealvægt.

Omrejsende præst.

Du bruger tiden på at rejse omkring og lave lidt småmirakler hist og her, og fortælle folk historier om guderne. De fleste har du selv fundet på. Og det kan være ret grove historier du fortæller. Dit største publikum er på lokale værtshuse, hvor du ofte nyder nogle glas af egnens bedste drikke, og også tager dig tid til at høre på hvad dine tilhørere selv har af historier at fortælle.

Hvorfor har guderne indrettet verden sådan som den er? Hvad skal man gøre for at stå på god fods med guderne? Hvorfor er der så mange guder? Hvilke guder er de bedste at tilbede? Spørgsmål som disse var det der optog dig da du startede i præstelære. Og efter over 40 år må du konstatere at du stadig ikke har fundet svarene. Det startede så godt. De mange sagn om guderne. Alle de helleige bøger. De indeholdt svarene. Troede du. Du var en af de kvikkeste elever, og straks du følte dig nogenlunde udlært tog du ud i verden for at udbrede kendskabet til guderne, og for selv at lære mere om dem. Men efterhånden viste det sig at intet af det der var skrevet ned var rigtigt. De fleste sagn var i direkte modstrid. Hvor en sekts hellige skrifter fremhævede et sæt dyder og synder, var det præcist omvendt med en anden sekt. Og ofte ud fra historier om de samme guder. En ting var dog fast: Ved hjælp af bønner til guderne kunne præster udføre mirakler. Efter i mange år at have flyttet fra den ene sekt til den anden og fra det ene sæt guder til det andet, besluttede du dig for helt at opgive at bede til nogen bestemte guder. Du fandt på din egen gud Null. Null interesserer sig slet ikke for hvad der sker i verden, og hvordan man i øvrigt opfører sig. Null har hverken åndelig eller fysisk form. Null er der bare og alle de andre guder er i virkeligheden ikke guder, men mennesker og andre væsener fra gamle tider som har fået for meget magt. Du opdagede hurtigt at din evne til at lave mirakler svandt kraftigt ind. Men da du for længst var holdt op med tage på farlige missioner, gjorde det ikke så meget. Null er ikke en af de guder du fortæller historier om. For der er ingen. Men her i de sidste par år er du kommet i tvivl om det med at du har fundet på Null. For hvis du stadig kan lave nogle mirakler, må de jo komme et sted fra. Så du vil faktisk gerne genoptage din ungdoms forsøg på at forstå guderne. På den anden side ved du at du ikke kan stole på noget, for guderne har selv manipuleret med al den viden der findes om dem.

## Dengang...

Det var Arno og dig som mødtes da i hjalp en mand der blev overfaldet i en lille by du ikke mere husker navnet på. Du havde netop begyndt din rejse ud for at se verden for få uger siden, og Arno var vist også lige taget hjemmefra med nogenlunde samme ide. I var faldet i snak og var taget ind på den lokale kro for at diskutere videre. Der havde i mødt Zak. Sådan startede det. For næsten 40 år siden. I tre holdt sammen gennem alle årene, selv om andre medlemmer af gruppen kom og gik. Med den dødsrate I havde i starten var det utroligt at ingen af jer døde. Men det er vist ikke helt rigtigt: Der var et par gange at en af jer måtte genoplives. Det var før guderne lagde så kraftige restriktioner på genoplivning, men allerede dengang var det ikke nemt at udføre netop det mirakel. Ørn kom vist med da i havde været i gang i 7-8 år. Han holdt også ud til det sidste. Og så var der de to unge, Balder og Eza. Det var vist efter de kom med at gruppen begyndte at gå i opløsning. Der var efterhånden ikke rigtig noget som kunne give jer udfordring, så I begyndte at slås indbyrdes og have lange diskussioner om hvordan I skulle dele byttet efter de vellykkede missioner.

## Den sidste mission

Det var en af Zaks sædvanlige tåbelige missioner. Et eller andet gammelt sagn uden meget hold i virkeligheden lokkede jer ud til der hvor uhyrerne nærmest står i flere lag og venter på at gøre det af med jer. Hvis nu det havde passet hvad der stod, at øjet fra en afdød gud ved navn Ziron lå på det angivne sted, og dette øje kunne opfylde ønsker som det normalt ikke var muligt at opfylde p.gr. af gudernes regler, så ville det have været noget af en skat. Som det var fandt I stort set intet. Det du fandt var en underlig klump forbrændt metal eller noget, som nogen havde gjort sig stor umage med at gemme af vejen, men som du fandt ved et tilfælde. Du viste den ikke til nogen af de andre, for det kunne jo være at tingesten var noget værd, og på dette tidspunkt var det nærmest det normale at holde ting skjult for de andre. Senere fandt du ud af at din "skat" havde en ret irriterende egenskab: Den modsatte sig ethvert forsøg på af magisk vej at opdage noget om dens natur. Udover det kunne den tilsyneladende ingenting. Så du opgav at finde ud af mere om den, men har i årene siden beholdt den som et minde

## Femmer, side 2

om den sidste mission. For gruppen gik helt i opløsning allerede inden I nåede tilbage til civilisationen.

## Nu

Du havde ikke ventet nogensinde at se de andre igen. Jo, måske at du ved et tilfælde stødte på en af dem på dine mange rejser. Men ikke dem alle på en gang. Det skulle selvfølgelig være Balder som fandt på at samle jer. Han vidste jo ikke hvor godt og grundigt trætte af hinanden alle I gamle var blevet. Men det var en undskyldning for at gense Elmorado. Det var mange år siden du havde været der. Faktisk så du Balder dengang. Mens han optrådte med nogle ikke særligt gode sange. Men han så ikke dig. Det er du ret sikker på. At Balder er død er du egentlig ret ligeglad med. Alligevel er du nysgerrig efter at vide hvorfor han døde. Og hvorfor var det lige da han havde forsøgt at samle gruppen. Desuden så kunne det jo være en af de andre havde et spor til hvad det var for en tingest du fandt dengang.

## Udstyr

Masterwork dagger (indregnet i ovenstående.)
Mithril chainmail (indregnet i ovenstående.)
Din gamle stridskølle. Ikke meget værd som våben mere, men den kan fjerne magisk og umagisk frygt ved berøring op til fem gange om dagen. Hovedet faldt af den, men magien virker stadig. Du har købt et nyt udhulet hoved til den, og inde i det ligger den gamle klump forkullet metal du fandt.
4 flasker healing potion (helbreder 2D8+10 skade hver.)
250 guldstykker i kontanter og værdipapirer.

## Femmer er god til

Viden om guder
Holde taler

## Spells (mirakler)

Det tager dig flere dage at få spells igen, så du har kun det her indtil du har mediteret i et par dage.

L0:
Create water x2 - Laver rent drikkevand, op til ca. 60 liter, op til ca. 20 meter væk.

L1:
Sanctuary x3 (DC 16) - Du kan ikke angribe, men heller ikke selv blive angrebet i op til 16 kamprunder.

L2:
Hold person x3 (DC 17) - ”Fryser” en menneske/ menneskelignende modstander i op til 16 kamprunder.

L3:
Cure Serious Wounds x3 - Helbreder 3D8+16 hitpoints.

L4:
Tongues x2 - Giver dig selv eller en anden evnen til at tale og forstå alle sprog i lidt over 2 timer.

L5:
Flame Strike x2 (DC 20) - Giver 15D6 skade til alle i 6 meter diameter område.

L6:
Heal x2 - Helbreder al skade, sygdom, forgiftning m. m. på dig selv eller en anden.

L7:
Resurrection - Genopvækker en død. Den virker nu kun op til en uge efter dødsfaldet.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Str: 13 | Dex: 13 | Con: 11 | Int: 18 | Wis: 21 | Cha: 15 |
| Fort. +10 | Refl: +6 | Will +14 | Init: 1 | Speed: 30 | |
| HP: 80 | AC: 15 | Dagger: | +14/+9/+4 | Dam: 1D4+1 | |

## Eza

Kvinde 46 år. Stadig relativ ung af udseende, men ser noget syg ud.

Pensioneret kongelig sikkerhedsrådgiver (Amaria.)

Politik har været dit liv de sidste mange år. Du har mødt de fleste af de mægtigste konger og andre ledere i den kendte verden, og du har forbindelser i alle de største og mange af de mindre lande. Efter dit aktive liv nu er slut forsøger du stadig at følge lidt med. Det kan jo være at du kan bidrage med et eller andet til at forhindre en krig et sted eller til at holde en ond tyran fra magten.

Det var din ungdoms fejltagelser som til sidst ødelagde din karriere. De du var en ung kvinde på vej til eventyret og kampe om rigdom og berømmelse. Dengang skulle du hele tiden konkurrere med nogen som i hvert fald i starten var bedre end dig. Og en dag fandt du midlet til at gøre det: Den magiske plante testosterod. Den forøgede din styrke og aggressivitet så kraftigt, at du ikke bare kunne følge med, men ofte også overgå de andre. Det stod på i årevis. Først gradvist blev du klar over hvad der egentlig skete med dig: Hver gang du tog testosterod var det som om en teenage-dreng tog kontrollen over dig. Du sagde og gjorde ting du ellers aldrig kunne have fundet på. Den du engang havde været var næsten helt forsvundet. Men du var fanget: Holdt du op med at tage testosterod, var du sikker på at du ville falde tilbage i den rolle du havde haft i starten: Den svage lille kvinde, som hele tiden skulle have hjælp af mændene. Og det ønskede du heller ikke. Først da gruppen endelig gik i opløsning fik du taget dig sammen til langsomt at nedtrappe testosteroden. Du startede en nye karriere som agent for diverse konger, og klarede dig så godt at du senere kunne få job som sikkerhedsrådgiver og diplomat. Og mens din karriere var på det højeste skete det da: De mange års misbrug havde påvirket dit helbred. Du var ofte så syg at du ikke kunne passe dit arbejde. Vigtige diplomatiske aftaler blev forsinket på grund af dig. Du opsøgte et utal af helbredere og præster. Men alle sagde de at der ikke var noget at gøre. Det var ikke en sygdom: Du havde simpelthen bare ødelagt dit helbred så meget at det ikke stod til at rede. Og selv om du var en af de absolut bedste til dit job, måtte de til sidst bede dig om at gå på pension.

## Dengang...

Du var meget ung da du kom med i Arnos, Femmer og de andres gruppe. Der var ikke meget tvivl om at de kun havde taget dig med på grund af dit udseende og køn. Men du ville vise dem at du var lige så god som dem til at plyndre, hærge og slå ihjel. Og det lykkedes over al forventning. Balder, som var kommet med i gruppen nogle få måneder før dig, og hidtil havde været den de andre mobbede for sin manglende kampevner, troede at han omsider kunne avancere i hierarkiet. Men han blev hvor han var, den stakkel. Ofte fik du næsten ondt af ham på grund af drillerierne, men så tog du din daglige testosterod, og var straks igen en af dem der førte an i mobningen. Det er svært at forstå at han holdt ud så længe som han trods alt gjorde, men han må have anset det at være med i gruppen for så vigtigt at han lærte sig at ignorere de daglige ydmygelser.

## Den sidste mission

Det hele var endt i en stor konkurrence om at slå mest ihjel og rage mest til sig. Også det at snyde de andre var blevet tilladt, selv om det stadig ikke var så godt hvis du blev opdaget. Så var der en mission til omtrent ude ved verdens kant, hvor I skulle finde en forsvunden guds meget magiske øje, der ifølge et sagn kunne opfylde ethvert ønske, og endda ønsker som normalt ikke kunne opfyldes. Så du besluttede dig for at det ville du have. Du fik lavet et fint skinnede øje der så meget magisk ud hos en troldmand du kendte og som Zak ikke kendte. Da I så havde kæmpet jer gennem oceaner af uhyrer og ulækre bæster, sørgede du for at være hurtigst til at få undersøgt stedet. Du fandt en slags øje, som godt nok ikke lignede dit eget falske, men da ingen af de andre vidste hvordan det skulle se ud, var det uden betydning. Du byttede øjet ud uden at nogen så det, og fik gemt det rigtige øje et andet sted, langt fra der hvor øjet formodes at være. Men en af de andre overlistede dig: Du fandt aldrig ud af hvem det var. Da du skulle hente øjet igen var det væk. Det var nu ikke noget stort tab: Du regnede alligevel med at det som sædvanligt var noget billigt bras som et sagn havde pustet op til meget mere end det kunne bære. På vejen hjem, der om muligt var endnu mere besværlig end udturen, blev der et voldsomt skænderi over nok en gang at være taget ud på en meget lang mission og være kommet tilbage med næsten ingenting. Og en efter en forlod alle gruppen. Du kan stadig husker Balder, som han stod ved et lejrbål, med noget i øjnene der muligvis kunne være røg fra bålet men nok ikke var det, og at du vinkede farvel til ham uden at han svarede.

# Eza, side 2

## Nu

Mærkeligt at du aldrig stødte på de andre i de følgende år, og egentlig også at du ikke forsøgte at kontakte dem. Men de var på en måde noget der hørte til en helt anden persons liv. Balders brev fik det hele til at komme tilbage. Du måtte simpelthen vide hvordan det var gået de andre. Og du havde alligevel tænkt dig at rejse en tur vestpå for at opsøge gamle kontakter. Dem har du dog ikke nogen af i Elmorado, men du kender en del fra andre byer i Vestonia. Meget tragisk med Balders død. Det var altid ham grovhederne gik ud over da gruppen var samlet, og nu er det så ham der er død først, selv om han var en af de yngste. Som det mindste skylder I ham at finde ud af hvordan han døde og få en eventuel morder straffet. Men først vil du lige se de andre lidt an. Du vil prøve at finde ud af hvordan du bedst får dem til at hjælpe til. Du håber på at dit helbred ikke svigter dig så længe.

## Specielle evner

Sneak attack:
+ 8D6 skade pr. angreb ved overraskelse, hvis du er først i første kamprunde, bagfra.

Improved Evasion:
Tager kun halv skade af fireball o.lign. og ingen skade hvis du klarer saving th.

Uncanny dodge:
Modstandere får ikke bonus for angreb bagfra. Påvirkes ikke af Sneak Attack.

Slippery Mind:
Får et ekstra saving throw efter en runde mod mind control og lignende.

## Udstyr

Dagger +2 (indregnet i ovenstående.)
Mithril chainmail.
Ring of protection +3.
2 stk. healing potion (helbreder 2D8+10 skade.)
1 stk. remove disease potion (helbreder de fleste sygdomme, men desværre ikke dine anfald.)
Amulet of proof agains detection and location (beskytter mod diverse informations-magi.)
Magi-tilladelser til ovenstående.
Diplomatpas (Amaria.)
300000 guldstykker i kontanter og diverse værdipapirer.

## Eza er god til

Åbne låse
Snige sig
Overtale folk
Forklædninger
Lommetyveri
International politik

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Str: 14 | Dex: 20 | Con: 6 | Int: 19 | Wis: 16 | Cha: 18 |
| Fort. +3 | Refl: +15 | Will +10 | Init: 9 | Speed: 30 | |
| HP: 46 | AC: 22 | Dagger: | +17/+12/+7 | Dam: 1D4+4 | |

# Balders sidste sang

I front var altid Arno
Med sværdet i sin stærke hånd
Og Femmer med sin kølle
Ham guder lånte ånd

Se Zak med trolddomskraften
Ørns bue skød og altid traf
Men Eza dræbte fjenden
De gjorde Balder paf

En gud det var ham Ziron
Han havde dog den egenskab
At andre guder synes
Han var en værre flab

Så slog de ham til døde
Men øjet trilled ud af ham
Og med det al hans trolddom
Hvor var det dog en skam

Men Norik var en vasks en
Han samled øjet op fra jord
Og lag' det i sin hule
Den var så grum og stor

Da kom det Zak for øre
Han sagde: Lad os find' det
For har man fundet øjet
Så kan der alting ske

Da drog vi til det kolde
og ikke særligt rare Nord
Der søgte vi da øjet
Men fandt nu ikke spor

Lad Zirons øje være
Kun bøvl derved har vi vist haft
At holde os nu sammen
Kan ingen guders kraft

Så gik vi fra hinanden
Og leved' hver som vi ku bedst
Men tænkte på om ikke
Engang vi holde fest

Så løft dog stolt dit bæger
Tænk ikke mer på fortids trods
Der slog vi alle fjender
Og ingen var som os

**Balders dagbog**

1/10 2005
Tingesten dernede er vokset igen. Det kræver efterhånden en hel del urter bare at kunne holde smerten ud. Jeg vil gætte på at der højest er et par måneder igen. Well, jeg når da lige at få festen med de gamle nisser med. Desværre er der ikke meget som tyder på at det som har taget mig over to år nu skulle lykkes på to måneder.

8/10 2005
Jeg ved hvor det er! Det er utroligt! Og så er det slet ikke noget øje! Det er derfor jeg ikke har kunnet finde det. Men at få fat i det bliver ikke let. M har det, af alle onde skiderikker! Og han vil næppe bare give det fra sig! Jeg må have hjælp til det. T forslog at jeg kunne gøre det som jeg har sagt nej til så mange gange nu, mod at jeg fik hjælp med det her. Det vil sandsynligvis ødelægge den lille forretning jeg har kørende. Men alt slutter jo alligevel snart, hvis ikke…

9/10 2005
T mente at vi bør slå til med det samme. Det var ikke lige det jeg havde forestillet mig, men jeg lod mig overtale. Så nu er der ingen vej tilbage. I morgen går det løs: Først den gamle, så min lille mission. Ha, det bliver ikke nemt! Måske jeg skulle vente med M til oldsagerne dukker op og se om der er nogen af dem som stadig har det i sig? Nej, M må for alt i verden ikke nå at bruge den. De gamle må feste uden mig. Det klarede de jo også fint i gamle dage. Jeg er så utålmodig! Nu må der gerne snart ske noget.

# Sagnet om den døde gud Ziron

Stor var Ziron, mægtig gud
Hans vilje ej af tale svækket
Da gude-råd ham dømte

Af alle de som Døden tager
Kun Roni tro mod Ziron var
Han fik et gude-smykke

Når Verden ender, går til grunde
Da mig du kalde, sagde Ziron
Han gik at møde bane-ild

Så mørk en dag i fortids land
Tre guder gik mod Zirons hus
At staffe gude-fælle

Tre guder faldt for Zirons sværd
Af Ziron var kun øjet, klart
Og hjerte sort af ild

Sørger kun en og mindes Ziron
Roni snart af Døden ramt
Faldet er den største

# Brev afleveret til hotellet sent om aftenen

Kære venner

Jeg er ked af at jeg blev væk fra mit eget arrangement, endda uden at melde afbud. Men jeg håber at I kan forstå at der er grænser for hvad man kan foretage sig når man er død. Heldigvis forholder det sig da sådan at historien min død er en smule usand, men jeg har af forskellige årsager måttet holde mig skjult siden det beklagelige dødsfald.

Der er der en ting jeg gerne ville diskutere med jer, og som var en af årsagerne til at jeg inviterede jer. Det har forbindelse til vores sidste mission, dengang for 20 år siden. Den med Zirons Øje, hvis I skulle have glemt det. Det indebærer at vi skal på en lille tur der varer nogle dage, og at vi får brug for nogle af vores gamle færdigheder. Jeg har naturligvis fuld forståelse for hvis I på grund af helbredet eller andet ikke har lyst, men det kan vi måske snakke om?

Hvis I er med på det, så er jeg i det lille blå hus nær Sydporten fra om et par timer og til en gang i morgen. Det vil nok være en god ide hvis I ikke tog repræsentanter for den lokale ordensmagt eller andre uvedkommende personer med.

Med håb om snarligt gensyn

Jeres ven
Balder

# Noter fundet i Balders gemmested (2 stk.)

Øjet

Zak selv? Muligvis Eza (hun var vist forrest.)
Fokus for magi.
Aktivering: indsætte øjet i stedet for sit eget.

Hjertet

Zak selv?? (Var der andre som vidste?)
Påkalde Ziron og få et ønske? - Nej, det må være amuletten
Hvad så: Rå magisk energi? En troldmand eller præst kan måske bruge det.
Aktivering: ødelægge den.

Amuletten

M har den.
Kan påkalde Ziron. Genoplive ham, så han giver ønske som tak?
Aktivering: ?

Kaptajn Hasbor, Skarven / Sølvankeret (20000)

Bestikke havnefoged (5000)

Få fat i Gorn, Theris og Bodo. Eventuelt Kand ( 2000 til hver)

Må improvisere undervejs