

En gång till

ett kataklysmiskt AD&D-äventyr på hög nivå

Mikael Jansson
1999

Innehållsförteckning

Introduktion

Karaktärer i scenariot.....	1
Regler för H- och T-karaktärer	1
Hur världen ser ut	1
Lite om gudar.....	2
Kartor.....	2

Bakgrundshistoria

Besökaren	3
Planen genomförs	3
Sanning eller konsekvens?.....	3
Är greven vampyr?	4
Förslavad	4
Befrielse.....	4
Nutid	4

Scenariot steg för steg

Genom passet.....	5
Genom skogen	5
På värdshuset	6
Hemma hos Archibald	7
En nattmacka	9
Fader Konstantin.....	10
Överfall i skogen	10
Möte med greven ...?	11
Biblioteket	12
Slutstriden	13
Avslutning	14

Monster

Odöd	15
Ogre	15
Skelett	15
Skelettkrigare.....	15
Jättezombie	15
Vampyr	15

Spelledarkaraktärer

T-karaktär	17
Archibald	17
Adele, Charnel etc.	17

Ilya Petrovic.....	17
Larbadich.....	18

Celeste Ogrebane

Utrustning.....	19
Bakgrund.....	19
Nutid.....	19
Richard.....	20
Jonathan.....	20
Timothy.....	20
Octavianus.....	20
Irena.....	20
Archibald.....	20
Ograr och odöda.....	20

Irena Blackwater

Utrustning.....	21
Bakgrund.....	21
Nutid.....	21
Richard.....	22
Jonathan.....	22
Celeste.....	22
Timothy.....	22
Octavianus.....	22
Archibald.....	22
Tjuvförmågor.....	23
Formelbokens innehåll.....	23

Jonathan Sunder

Utrustning.....	24
Bakgrund.....	24
Nutid.....	25
Richard.....	25
Celeste.....	25
Timothy.....	25
Octavianus.....	25
Irena.....	25
Archibald.....	25

Octavianus Dioll

Utrustning.....	26
Bakgrund.....	26
Nutid.....	26
Richard.....	27
Jonathan.....	27
Celeste.....	27
Timothy.....	27
Irena.....	27

Archibald	27
Munkförmågor	27

Richard Garibaldi

Utrustning	28
Bakgrund	28
Nutid	29
Jonathan	29
Celeste	29
Timothy	29
Octavianus	29
Irena	29
Archibald	29

Timothy Smith

Utrustning	31
Bakgrund	31
Nutid	31
Richard	32
Jonathan	32
Celeste	32
Octavianus	32
Irena	32
Archibald	32

Archibald

Ilya Petrovic

Larbadich

Adele

Charnel

Daniel

Magnus

Samantha

Santinelli

Introduktion

En gång till är ett AD&D-äventyr för sex spelarkaraktärer på hög nivå. För att spela det behöver du ha någorlunda regelkunskap, samt förmåga att undvika regler och tärningsrullande, när detta inverkar negativt på spelet. För att underlätta detta, är scenariot försett med ett par special-regler.

Text, som är markerad på detta sätt, representerar magi, böner eller andra specialförmågor.

Bilderna i detta scenario är gjorda av *Håkan Ackegård* och *Michael Kucharski*, och scenariot får inte kopieras utan deras medgivande.

Karaktärer i scenariot

Spelarnas karaktärer (S).

Celeste Ogrebane	Krigare, general
Irena Blackwater	Magiker, fd tjuv
Jonathan Sunder	Svärdsmästare
Octavianus Dioll	Munk
Richard Garibaldi	Krigare, soldat
Timothy Smith	Präst till Oloria

Scenariots huvudkaraktärer (H).

Archibald	Magiker
Ilya Petrovic	Vampyr (med mera)
Larbadich	Lich

Övriga karaktärer, som kan tillfoga spelarnas karaktärer fysisk skada (V, som i vampyrer).

Adele	Magiker
Charnel	Krigare
Daniel	Tjuv
Magnus	Bärsärk
Samantha	Prästinna till Suun
Santinelli	Präst till Torm

Övriga karaktärer, som inte kan tillfoga spelarnas karaktärer någon skada (T, som i tjänare, bönder etc).

Hans	Vakt i passet
Gideon	Värdshusvärd
Nina	Gideon dotter
Elvira	Gideon fru
Konstantin	Död präst till Oloria

Regler för H- och T-karaktärer

H dör inte under scenariot. Archibald skyddas av Larbadich, Ilya Petrovic kan regenerera all skada han får, och Larbadich har ett oändligt antal hitpoints. H klarar alltid sina räddningsslag. H är ordentligt intrasslade i varandras affärer.

T är ödmjuka och hjälpsamma gentemot S, eftersom S är fint folk. Typiska uttalanden är:

-Ja, Herrn!

och

-Vad önskas, Frun?

T undviker strid, så gott de kan. Hamnar T i strid med S, V eller H, så dör de lika garanterat, som en mogen tomat krossas av en förbipasserande stridsvagn. T missar alltid sina räddningsslag. T har en del information, som S kan behöva.

Hur världen ser ut

Scenariot utspelar sig i landet *Neosangvien* (det nya blodets rike), i *Mienko-dalen*, som är en bergsomgärdad dal i söder. Alla S är födda och bor någonstans i Neosangvien, och har alla varit verksamma i *Legardion* (vaktposten), som är Neosangviens stora hamnstad i norr. Hela scenariot utspelar sig i Mienko-dalen, som fått sitt namn efter den första nybyggaren, som kom dit.

Till Mienko-dalen kommer man genom ett av bergspassen, i östra resp västra delen av dalen. En väg leder igenom dalen från öster till väster, och S kommer in i dalen genom det östra. Mitt i dalen ligger byn *Mienko*, som är dalens enda by, och mitt i den ligger värdshuset *Den Glada Gåsen*, som ägs av *Gideon*, och drivs av honom, hans fru *Elvira* och hans dotter *Nina*. Byn består av ett halvdussin hus, samt en liten

kyrka, som är helgad till *Oloria*, kunskapens, konstens och historiens gudinna. Kyrkan ligger strax utanför byn. Från byn går även en väg norrut, en bit upp i bergen, fram till *Archibalds* hus, varifrån man under bra väderförhållanden kan se ända ner till byn.

I nordöstra delen av dalen, vid bergens fot, ligger slottet *Mirangelus* (beskåda ängeln), i vilket Greve *Ilya Petrovic* bor. För att komma till slottet rider man österut från byn, tills vägen leder in i skogen, där finner man en väg, som leder norrut. Sedan rider man igenom skogen, tills den tar slut. Nu ser man slottet, på andra sidan av ett stort, öppet fält. Vägen är minst lika väl-skött, som övriga vägar i dalen, men eftersom det är dimmigt när S anländer, så märker de inte att de passerar den avfarten på vägen in.

Mienko-dalens invånare är fårskötare och vävare. Alla dalens får, står för närvarande i en gemensam lada, och mår gott. I varje hus är minst en vävstol i bruk under 14 av dygnets 24 timmar. Huvudfödan för byborna är rotfrukter och öl. Samtliga hus i byn har nyligen, på *Archibalds* inrådan, skaffat bom för ytterdörren. En del av byborna tjänstgör på slottet, som tjänstefolk eller vakter. Tyvärr, så blir man efter en tids slottstjänstgörning mycket blek, och får då komma hem och vila upp sig. Under tiden får någon annan bybo tjänstgöra på slottet.

Byborna vet också att det på sista tiden har dykt upp oknytt i skogen, så man får vara extra försiktig när man reser igenom den. Byborna kan också berätta att det kom fint folk till dalen för att par veckor sedan, och att de nu bor hos greven.

Lite om gudar

Oloria är, som tidigare nämnts, kunskapens, konstens och historiens gudinna. I scenariot förekommer även *Lathander*, *Torm* och *Suun*. *Lathander* är livets, pånyttfödelsens och morgonsolens gud. *Lathanders* tillbedjare tror på det godas seger över det onda. *Torm* är stridens, kampens och segerns gud. *Torms* tillbedjare visar sin tro genom att excellera i strid. *Suun* är skönhetens, passionens och kärlekens gudinna. Hennes tillbedjare älskar skönhet, fester och förförelse.

Berätta för spelarna om dessa gudar, när deras namn dyker upp i scenariot.

Kartor

Detta scenario saknar kartor. Det finns översiktliga beskrivningar av alla väsentliga platser i scenariot, men i övrigt ska kartor inte behövas. Om S befinner sig i byn och undrar var alla

fåren är, så svarar du bara "Från ladan där borta hör du något som skulle kunna vara ett bråkande.". Ge ett torftigt och försiktigt, men samtidigt vänligt intryck.

Om S vaknar hemma hos *Archibald* och vill ta sig en nattmacka, så kan du exempelvis beskriva hur de gå "ner för trappan till stora rummet, vidare till hallen, sedan matsalen och köket", för att slutligen hitta skafferiet. Ge ett mysigt och hemtrevligt intryck. Exemplet ovan ger dessutom, i ett svep, en bra bild av större delen av huset.

Slottet sköter du på liknande sätt. Det första de ser är en pampig sal, med vackra tavlor, gobelänger och rustningar, trappor leder upp till en avsats, korridorer leder i olika riktningar, etc. Ge ett pampigt och välvårdat intryck. Om S söker efter ett visst rum kan de alltid fråga tjänare, eller leta på egen hand, och när de väl vet var rummet ligger, så hittar de alltid dit.

Bakgrundshistoria

Om inte ska spela scenariot *En gång till*, så ska du inte läsa vidare nu. I detta kapitel får du reda på vilka Larbadich (L) och Ilya Petrovic (I) är, och hur deras bakgrundshistorier är sammanflätade med Archibalds (A) och spelarnas karaktärers (S).

A har sammankallat sina gamla vänner, S, från äventyrartiden, för att han behöver deras hjälp. Han håller för närvarande på med att skriva sitt livsverk - en bok om *golemi* (pluralis av golem, en slags människoliknande, konstruerad tjänare). Tyvärr är A gammal och skröplig, och han tror inte att han kommer att leva tillräckligt länge för att avsluta sitt livsverk. Samtidigt har A samlat ihop bevis för att I är vampyr, men eftersom As magi sviker honom på hans ålders höst, och eftersom han är ganska rädd för odöda, så har han inte på egen hand försökt göra något åt detta hot mot dalen.

Besökaren

Plötsligt får A en besökare, som presenterar sig som Archibald - en äldre Archibald (L) från framtiden. L berättar om hur han med hjälp av en mäktig artefakt, kallad *Ödets Hand* (Ö), har lyckats förlänga sitt liv tillräckligt för att kunna avsluta sitt livsverk. Vidare berättar han att Greve Ilya Petrovic (I) har funnit Ö i slottets djupaste källarvalv. Precis som A redan fruktar, så bekräftar L att I är en vampyr, och påpekar det olämpliga i att en vampyr lär sig hantera en så mäktig artefakt. A tror naturligtvis på L, eftersom L är en äldre version av honom själv.

L berättar hur han först skickade en grupp äventyrare mot greven, för att hämta artefakten, men att dessa misslyckades, och att gruppens medlemmar tyvärr blev vampyrer i grevens tjänst, men att han sedan skickade sina gamla vänner från äventyrartiden (S) mot L, och att dessa lyckades hämta Ö åt honom. Sedan lyckades L (dvs A), med hjälp av Ö, förlänga sitt liv, avsluta sitt livsverk, samt återvända i tiden för att hjälpa den yngre versionen av sig själv (dvs A).

Efter en smula funderande inser A att det låter som en bra plan, med undantag av att den första gruppen äventyrare blir vampyrer. L förklarar då för A, att S kommer att besegra I i strid, och att grevens vampyr-tjänare kommer att bli normala igen efter grevens död.

Planen genomförs

A bestämmer sig nu för att följa Ls plan. Han berättar för byäldsten, som råkar vara värds-
husvärderna Gideon, att han har bevis för att gre-

ven är vampyr, och att A ska kalla på hjälp utifrån, för att lösa problemet med alla de bleka byborna, som greven uppenbarligen har sugit blod ur för att överleva. Han rekommenderar Gideon att se till så att alla i byn har en ordentlig bom på sina ytterdörrar, för att vara lite mer säkra mot greven. Samtidigt ber han Gideon att inte tala om för alla han känner att det finns en vampyr i dalen, så att panik inte uppstår. Gideon, liksom alla andra bybor i Mienko, litar fullt på A, och lyder därför hans råd till punkt och pricka.

Nu skickar A bud efter en grupp äventyrare, bestående av Adele, Charnel, Daniel, Magnus, Samantha och Santinelli. Dessa skickar han mot I, för att de ska rädda dalen från den onda vampyren. Gruppen beger sig till Mirangelus, för att attackera greven, men blir själva vampyrer när greven försvarar sig mot attacken. Efter detta misslyckande är A helt övertygad om att vad L har sagt honom är sant, och skickar därför efter sina gamla vänner, och det är alltså här som S kommer in i bilden.

Sanning eller konsekvens?

Trassligt? Det blir värre. L ljuger nämligen för A. Han vet att om A får reda på sanningen, så går Ls planer antagligen i stöpet, och L upphör att existera. Så här ligger det egentligen till. När A får Ö, som S hämtat från I, så förlängs As liv mycket. Väldigt mycket. A lever faktiskt så länge att han till slut blir en *lich* (odött, mäktigt magiker-skelett). Som lich korrumperas dock A av sin makt, och blir sakta ond. Efter hand lär han sig också förstå och hantera Ös krafter.

Eftersom Ö bland annat råkar besitta kraften, att en gång (men endast en gång) föra sin ägare tillbaka i tiden, till vilken tidpunkt som helst, så reser A ett par hundra år tillbaka i tiden, och byter namn till *Larbadich* (L). Hans mål är att bygga upp ett mäktigt imperium, göra om alla levande varelser till sina odöda tjänare, samt, självfallet, att träffa sig själv som ung, så att hans existens kan säkras. Om inget bryter cirkeln, så kommer Larbadich antagligen att lyckas med sin plan; han kommer att möta sig själv en gång till, och allt levande kommer att gå under och förslavas för all framtid.

Om S lyckas med det uppdrag de kommer att få av A, så kommer de att tro att de lyckats, men i själva verket har de bara slutit cirkeln, en gång till. Om S kommer underfund med problemet, men inte kan komma på hur de ska lösa det, så sluts cirkeln också. Att ta livet av A är inte möjligt, eftersom han skyddas av L, som i sin tur

inte kan besegras. Hur ska S kunna bryta cirkeln? Det finns en lösning, men den får du bara om du läser vidare.

Är greven vampyr?

Ilya Petrovic var en gång en respekterad paladin (en slags riddare) i Lathanders kyrkas tjänst. Han stred mot ondskan i alla dess former, och var en ledstjärna för alla troende. Ilya stred ofta mot demoner, vilka han förgjorde med ungefär samma tempo, som en normal människa byter kläder.

En dag fick demonerna nog av Is framfart, och sände en succubus (förförelse-demon), för att snärja den gode paladinen. Demonen förförde I, som på grund av detta transformerades till vampyr. Samtidigt förlorade I också kontakten med sin gud, och kunde inte ens närma sig ett Lathander-tempel, utan att prästernas varningsklockor började ringa. Situationen var minst sagt svår, och I förlorade ett tag modet.

Förslavad

I denna tid av svaghet, upptäcktes I av L, som genast förslavade honom, lärde honom magi, och fick honom att utföra det ena hemska dådet efter det andra. Ilya var, under pogrom-tiden (en tid i Neosangviens historia, när bara de rätta böckerna fick läsas, och andra böcker brändes på bål, tillsammans med fritänkare och andra intellektuella), högste chef för Legardions hemliga polis, och såg till så att Timothy Smiths föräldrar brändes till döds. Han utförde många beställningsmord. Bland annat så mördade han Jonathan Sunders far. Slutligen, för att rensa upp i stadens fattigkvarter, och samtidigt skaffa sig lite fler odöda tjänare, så infekterade L honom med en sjukdom, som I sedan spred i de fattigas kvarter. Det var av den sjukdomen, *gröna febern*, som Irena Blackwaters föräldrar dog.

L insåg nu att samtliga S, med undantag av Richard Garibaldi, blev äventyrare för att de förlorat sina föräldrar, och skickade därför iväg sina odöda elit-ograr (ett slags halvjättar) mot Celeste Ogrebanes hemby, och sina odöda eldjättar (jättezombier) mot Octavianus Diolls hemby. På detta sätt blir L den som skapar S.

Befrielse

Till slut lyckas I, genom en enorm viljesträngning, bryta sig fri från Ls onda grepp. Sedan sökte I efter ett sätt att bota sin vampyrism, vilket han slutligen fann. Han upptäckte nämligen att det fanns en mäktig artefakt, Ö, som hade kraften att föra sin ägare tillbaka i tiden till vilken tidpunkt han önskade. Genom

att färdas tillbaka i tiden, skulle I kunna förhindra att han blev en vampyr, och på så vis rädda en massa oskyldiga liv, och samtidigt, sin egen, odödliga själ.

Genom sina efterforskningar upptäckte I att Ö antagligen låg gömd i de djupaste källarvalen i slottet Mirangelus, i Mienko-dalen, så när den dåvarande greven, *Greve August*, avled, och eftersom August inte hade några släktingar, så köpte I grevetiteln för ett och ett halvt år sedan.

Nutid

Greve Ilya Petrovic är omtyckt av dalens befolkning, även om de tycker det är en smula underligt att de som tjänar greven, efter en tid återvänder hem bleka. Greven tar bara så mycket blod han behöver från dem för att överleva, och ser till att de kommer hem och får vila, innan hans törst åsamkar dem några bestående men.

Han har funnit Ö i slottets källare, och försöker nu lära sig hur den fungerar. Hans studiekammare är till bredden fylld av efterforskningar om Ö. Bland annat, så vet I att Ö endast kan förgöras om den "möter sitt eget öde".

Han vet också (tror han, ja), att den där magikern, som bor för sig själv i dalen, inte alls heter Archibald, utan i själva verket är Larbadich i förklädnad. Greve Petrovic vet dock att han inte är stark nog att anfalla den onda lichen, så han håller sig skyddad bakom slottets murar, och tränar en del av byborna i svärds-konst, för att känna sig lite säkrare.

Slutligen har I nyligen blivit anfallen av en grupp äventyrare, som inte talade först, utan omedelbart attackerade honom. När han försvarade sig mot dem, gjorde han dem alla till vampyrer, och nu har han fullt sjå med att hålla koll på alla de nya vampyrerna, så att de inte dödar alla människor i dalen. Den mest bångstyriga av dessa små-vampyrer, är en blodsmagiker, som kallar sig Adele, och som nyligen begav sig till dalens enda kyrka, och drack sig mätt på den stackars byprästen, fader Konstantin. Det är med allra största möda, som I håller tag i sin goda men plågade själ.

Scenariot steg för steg

Scenariot består av följande delar, vilka bör inträffa i den angivna ordningen de är beskrivna. Vid speltestningen, så besökte en del spelare den döde fader Konstantin samma kväll, som de anlände, medan andra gjorde det dagen efter, men i övrigt bör tidsordningen inte ändras, med ett undantag.

De tre inledande sekvenserna är repetitiva, dvs de bör göras en gång för varje karaktär, eller grupp av karaktärer. (Du behöver inte låta alla andra spelare lämna rummet under tiden.) För att undvika att upprepningen blir enformig, så kan du blanda sekvenserna, så att de tidigast anländande karaktärerna kommer fram till värdshuset och tar in där, medan en del är på väg genom skogen, och de sist anländande karaktärerna precis har kommit till passet.

Genom passet

Låt varje spelare slå en d6 (sex-sidig därning). De som slår lika anländer till passet vid samma tidpunkt, och får rollspela den här sekvensen tillsammans. Om fyra eller fler spelare slår lika, eller om alla slår olika, så låt spelarna slå om. Karaktärerna anländer sedan till passet i nummerordning.

Spela nu igenom följande sekvens med varje grupp av karaktärer, med undantag av en ensam S, som får spela igenom den två gånger. Detta beror på att tidsflödet i närheten av händelsernas centrum inte fungerar riktigt som de ska. En ensam S möter alltså vaktposten *Hans* två gånger, och Hans betar sig likadant den andra gången som den första. Även om S kommer ihåg att han har mött Hans en gång innan, så är det första gången för Hans, båda gångerna.

Hans sitter i en liten kur vid sidan av vägen. Nere i dalen har snön precis börjat falla, men här i passet är det snötäckt och kallt. Hans har tänt en liten lykta inne i kuren, mest för att få värme, och sitter och smuttar på en öl. Han vill inte stå ute i snön och kylan, och bli genomfrusen, men kommer det en besökare, så är det hans plikt att ta emot dem, och om möjligt ta reda på vad de har i Mienko-dalen att göra.

Mitt i passet ser du, genom den fallande snön, en liten kur, i vilken det lyser ett ljus. När du närmar dig kuren, så stiger en medelålders man, klädd i läderrustning, ut. Han har en hjälm på huvudet, och ett spjut i handen. Han ställer sig mitt i vägen och utropar:

-Halt! Vem där?

Hans övriga repliker är

-Vad är Ert ärende i den vackra Mienko-dalen, min herre (fru)?

samt

-Å Greve Ilya Petrovics vägnar hälsar jag Er välkommen till Mienko-dalen!

Om S frågar, så kommer Hans, ödmjukt och pliktskyldigt att svara på frågorna, men han kommer också att huttra allt mer för varje fråga, vilket hjälper till att avsluta utfrågningen ganska snabbt. Under speltestningen, så ställde Jonathan Sunder den ena frågan efter den andra, tills stackars Hans var alldeles blåfrusen, medan Richard Garibaldi steg in i kuren och tog en öl med honom.

Hans vet att om man rider rakt fram genom skogen, så kommer man fram till byn, och att där finns värdshuset Den Glada Gåsen, där man kan få god mat och inkvartering för en billig penning. Hans tycker mycket om greven, som sänkt skatten, och lika mycket om A, som med sin magi har hjälpt bybor att finna bortsprungna får och dylikt. Om någon kollar, så är Hans **charmad**, men om förtrollningen bryts, exempelvis med **Dispel Magic**, så tycker Hans fortfarande om I och A.

När ett par S har kommit igenom passet, så kan du med fördel börja blanda deras resa genom skogen, med senare anländande karaktärers möte med Hans, för att undvika att sekvensen med Hans bara upprepas och upprepas.

Genom skogen

Rytten genom skogen är inte så trevlig, även om det inte händer så mycket. Till denna regel finns två undantag. När Celeste OGREBANE rider genom skogen kliver en OGRE ut på vägen och attackerar henne. När en grupp om två eller fler äventyrare rider genom skogen, kliver tre skellet, utklädda till fattiga bönder, ut på vägen och anfaller dem.

Du (Ni) rider längs med en välskött väg, som går genom en svart Oktober-skog. Det är dimmigt, och det snöar lätt. I väster anas genom dimmorna och molnen en röd sol strax över bergstopparna. Det enda ljudet som hörs är ljudet från hästarnas hovar och från din (er) utrustning. Plötsligt skymtar du (ni) en skugga av något som rör sig inne i skogen. Det var inte ett djur. Det var... något annat. Men nu är det borta.

[Celeste] Plötsligt kliver en stor figur fram ur mörkret en bit längre fram på vägen, vrålar högt och viftar med en spikklubba.

-Bruuaah!!

Vad gör du?

När Celeste kommer inom kastavstånd händer detta:

Ogren, för det är en ogre, tar en av de sex döds skallarna, som sitter i remmen över hans axel, och kastar den mot din häst.

Vad gör du?

Oavsett vad Celeste gör (hon hinner inte fram till figuren i tid för att hindra det) sker sedan detta:

Med ett vinande ljud far skallen i marken, och exploderar i kyla och mörker framför hästen. Hästen faller omedelbart ihop död.

Om Celeste fortfarande är kvar på hästen när detta inträffar, eller om hon är inom tre meters radie¹ från hästen, händer även följande:

Mörkret och kylan skär genom märg och ben. Du tar 25 hitpoints (hp) i skada, 12 hp om du klarar ditt räddningsslag.

Nu följer resten av striden mot ogren, som bör vara helt chanslös mot Celeste. Hon heter ju inte Ogrebane för inget. Det är L som har skickat ogren mot henne, för att se vilken effekt det har.

När ogren dör, faller den omkull, och alla kvarvarande döds skallar i remmen krossas och exploderar². De exploderar även om någon levande rör vid dem, även om de har handskar på sig vid tillfället. De exploderande skallarna ger alltid ungefär 25 hp i skada, till alla inom tre meters radie från nedslagsplatsen. Du kan variera skadan själv, mellan 21 och 29, i fortsättningen. Klarar man räddningsslaget, tar man bara halva skadan. Odöda tar ej skada av de exploderande döds skallarna.

[Två eller fler ryttare] En bit längre fram på vägen kliver tre magra bönder, klädda i trasor, fram ur skogen. De ställer sig mitt på vägen, och viftar hotfullt i luften med något slags skarpa vapen.

1. Om Celeste kastar sig av hästen, så anses hon hamna tillräckligt långt bort ifrån den, för att inte påverkas av explosionen.
2. När en ogre faller omkull och alla resterande skallar exploderar, så ger explosionen samma skada, som om en ensam döds skalle skulle ha exploderat.

När de kommer närmare ser karaktärerna följande:

Bönderna är fullständigt utmärglade, och börjar nu springa mot er, medan de viftar med sina vapen: en lie, en skära och en vandringsstav. De säger inte ett ord.

”Bönderna” svarar inte på tilltal, eftersom de är tre skelett, som L har sänt iväg för att se efter vilken effekt det har på S. Nu följer eventuellt en kort strid, i vilken skeletten omvandlas till benflis.

På Världshuset

När S anländer till världshuset blir de emottagna av en världshusvärd, som tittar ut genom tittgluggen i ytterdörren, om man knackar på. Han undrar, precis som Hans, vem det är som kommer och vad man har i dalen att göra. Sedan släpper han in dem, frågar om de vill ha mat och ett rum över natten. Kvällsmat kostar fyra koppar (4 cp), och rum kostar ytterligare 6 cp, för en totalsumma av en silver (1 sp). Silver är den lägsta myntvalören, som S bär med sig, eftersom de är rikt, fint folk. Kom ihåg att S är herrefolk, och att Gideon och hans familj därför är ödmjuka och tjänstvilliga gentemot dem. Påpeka för någon S att ytterdörren har fått en ny bom.

Om S har häst ropar Gideon på Nina, som tar hand om hästen, ställer den i stallet och ger den lite hö att mumsa på. Nina är 13 år gammal, och blir omedelbart störtförälskad i Jonathan. Hon vågar inte visa det, men hon rodnar och är lite extra blyg, i hans närhet. Hon gör mer eller mindre vad som helst, som Jonathan ber henne om. Nina är blek, och smal, men inte mager. Hon har precis kommit hem efter att ha tjänat som städerska på slottet. Nina tycker att greven är trevlig, och att slottet är fantastiskt vackert, men kan inte berätta särskilt mycket av intresse för S. Nina kan inte rita en karta över slottet. Allt hon vet är att ”först kommer man in i en stor sal, och sen går det trappor upp på en avsats och...”. Läs även under rubriken ”Kartor”. Gideon och Elvira har inte tjänstgjort på slottet.

Om S meddelar att de ska träffa A, blir Gideon mycket glad, släpper in dem, bjuder på vad för byborna skulle vara en festmåltid (helstekt lamm med potatis, sås och grönsaker, samt Neosangviskt vin), men som för S är ungefär vad de brukar äta varje dag. Gideons fru, Elvira har spenderat eftermiddagen med att förbereda festmåltiden.

Låt S droppa in efter hand som de anländer. Låt även världshusvärden komma in först med tallrikar, sedan med bestick, sedan med varje del

av maten, så att S hinner fråga ut honom om vad de känner för. Gideon berättar inte att han fått veta av A att greven är en vampyr, om han inte blir tvingad till det. Gideon talar å andra sidan om för S att A anländer i god tid före solnedgången, för att hämta er till sitt hus. Gideons fru, Elvira, står hela tiden i köket och lagar mat.

Om S vill veta om det hänt något underligt, eller om de undrar varför ytterdörren har en ny bom, så berättar Gideon att byprästen, fader Konstantin, har blivit mördad, och att byborna gav honom en begravning igår, tyvärr utan närvaro av en riktig präst. Nu kan det inträffa att S vill bege sig till kyrkan, för att se vad som har hänt. Gideon varnar dem dock, och påpekar att det inte är säkert att gå utomhus efter solnedgången.

Låt en av matdetaljerna inträffa två gånger. Exempelvis kan Gideon komma in med ett stort fat med grönsaker två gånger. När han kommer andra gången, så är grönsakerna, som han ställde på bordet första gången, borta. Gideon, Elvira och Nina märker ingenting av detta. Återigen inträffar alltså en tidsförskjutning.

När de flesta har samlats, knackar det åter på



dörren, och A kommer in [bild], kramar om Nina, klappar Gideon på axeln och slår sig ner med sina gamla vänner. Med svag, gammal stämman frågar han dem hur resan gick, hur det är med dem och vad de har gjort sen sist. Om S vill veta varför A har kallat samman dem, så säger A att han berättar det när det kommit hem till hans hus, och har fått sova ut efter

resan. Om S insisterar kan han gå med på att berätta det när de har lämnat värdshuset.

Om S frågar A om tidsförskjutningarna, så säger A att han inte vet vad det kan vara. Det är sant, men han misstänker att det beror på Ls besök. Detta säger han naturligtvis inte.

Om S frågar A hur det är med honom (han låter ju så skröplig), så svarar han bara med:

-När man är så gammal som jag, så får man vara tacksam att man fortfarande lever.

När alla anlönt och ätit färdigt, så reser de hem till As hus. A har en droska, som körs av en **Invisible Servant**. Förutom A, får tre personer till plats i vagnen, om så skulle önskas. A väntar med att berätta varför han har sammankallat dem, tills de kommer hem till honom.

Snön yr och vinden viner, medan de sista solstrålarna är på väg att försvinna bakom bergskammarna.

Hemma hos Archibald

A bor i ett vackert hus, med stenvägg och trätak. Ett par tjänare springer ut på gårdsplanen och möter A och S, hälsar dem välkomna, och leder sedan alla hästar till stallet.

När S stiger in genom dörren möts de av en varm, välkomnande hall, dekorerad med hillebarder och andra vapen, samt en mycket vacker, gammal målning, som Timothy antagligen blir förälskad i. Om Timothy uttrycker sin förtjusning i tavlan, så lovar A att

-När allt det här är över, så får du den av mig.

I hallen tar tjänare emot deras ytterkläder, och ser till att torka dem till imorgon bitti.

Från andra änden av den korta hallen, så kan man gå till vänster in i matsalen, för att sedan kunna nå köket. Eftersom alla har ätit, så serverar tjänarna bara ett gott vin eller öl, när A har slagit sig ner till bords där inne, tillsammans med S.

Efter en stund ber han tjänarna att lämna dem, och börjar med åldersstigen stämman att berätta:

-Som ni alla säkert minns från vår tid tillsammans, var jag ganska förtjust i golemi, tillverkade människoliknande tjänare, som ju finns i alla möjliga varianter. En golem kan vara byggd av olika material, som sten eller järn, eller se ut på olika sätt, som

exempelvis den Caryatida stilen, och så vidare. Jag har nu under en längre tid arbetat med att skriva på mitt livsverk - en bok som ska sammanfatta all kunskap som finns om golemi. Tyvärr så tror jag inte att jag kommer att få uppleva den tiden, när verket är färdigt. Jag har antagligen inte så många år kvar att leva.

-Men jag har inte kallat hit er alla enbart för att berätta om mina egna små bekymmer. Mienko-dalen står inför ett hot, och det hotet är dalens greve, Ilya Petrovic. Jag hade mina misstankar redan när han köpte sig grevetiteln, och flyttade in i dalen för halvannat år sedan, och jag har sedan dess ansamlat en stor mängd bevis för min tes. Greven ses aldrig utanför slottet Mirangelus efter soluppgången, och de som arbetar på slottet, återvänder bleka och svaga hem till sina familjer. De kan också berätta att greven aldrig syns till i slottets salar under dagen. Vid två tillfällen har jag försökt att titta på greven med en spegel, men han saknade vid båda tillfällena spegelbild. Dalens greve var en vampyr.

-Vad skulle jag göra? Jag sökte upp en grupp äventyrare utanför dalen, för att be om deras hjälp att rädda dalen. De tackade ja, så fort deras ledare, *Charnel*, hade försäkrat sig om rimlig kompensation för deras tjänster. De red sedan genom skogen till slottet, för att ta hand om vampyren, men de återvände aldrig därifrån, och jag fruktar det värsta. Slottstjänare, som återvänder kan berätta om hur greven dinerar tillsammans med dem varje kväll efter solnedgången, men vad de äter och dricker är det ingen som får se. Enligt slottets köksmäster, äter och dricker de inget av kökets mat. Fler av dalens invånare är numera bleka, och i skogen rör sig onaturliga varelser. Situationen är ohållbar.

-Men detta är inte allt. Jag sa tidigare att jag är gammal, och att jag nog inte har mycket tid kvar att leva. Mina magiska förågor är på grund av min ålder på väg att lämna mig. Vissa dagar klarar jag bara att lägga tredje cirkelns trollformler, och ibland inte ens det. Men jag har upptäckt att det ska finnas en gammal artefakt, som kallas Ödets Hand, som kanske kan hjälpa mig. Enligt gamla skrifter, så åldras den som bär Ödets Hand bara ett år vart fjärde år. Om detta är sant, och om jag kunde finna den snart, så skulle jag kanske hinna avsluta mitt livsverk, mitt sista bidrag till Oloria.

-Nu råkar det dock vara så, enligt andra skrifter, att handen ligger gömd "i skuggan av ängeln vi ser" - Mirangelus skugga - troligtvis i slottets djupaste källarvalv. En del av slottstjänarna, som jag har talat med, berättar att greven har setts gå omkring med en hand, i en guldkedja runt halsen. Jag förstår inte vad en av mörkrets odöda varelser kan vilja med Ödets Hand, men den kanske har andra krafter, som inte jag känner till, men som Ilya Petrovic är ute efter. Vad det än är, kan det aldrig vara bra för dalen, att en redan så mäktig vampyr, blir ännu mäktigare.

-Därför ber jag er nu, för dalens skull och även för min egen, att förgöra vampyren i slottet, och att finna Ödets Hand åt mig, så att både dalen och jag själv får leva en stund till.

Här slutar A sin berättelse, och väntar på frågor från S. A har redan berättat det mesta han vet, och allt han har sagt är sant, så vitt A vet. Om S frågar vilka de andra äventyrarna var, så berättar A detta. När han nämner Adele, bör Timothy och Richard reagera. Om S undrar vad de ska göra med de andra vampyrerna i slottet, så berättar A att dessa antagligen blir normala om S lyckas besegra greven, som skapade dem.

A leder dem nu från matsalen till vardagsrummet, som ligger till höger efter hallen, när man kommer in. Där brinner en varm brasa, på golvet ligger en stor, varm björnskinnsfäll, det finns fåtöljer och stolar och ett bord, och på en pedestal står ett schackbärde med pjäser uppställda, som om ett spel pågår. Om S frågar A, så berättar han att han håller på att lära sig spela schack, men att det inte är så intressant att spela mot sig själv. Detta är fullständigt sant. A började spela ett parti mot L, när L kom på besök. För närvarande tycks vit gå mot seger. Det är L som spelar vit.

I vardagsrummet står även en bokhylla med tre rader böcker. Poängtera för S, att detta är en mycket stor samling böcker. Om S ser närmare på bokhyllan, ser de att alla böcker i översta raden handlar om golemi, medan böckerna på de två andra hyllraderna handlar om magi av olika sorter. Läs upp titlarna på böckerna i den översta raden för S:

All världens golemi, Residualanalys av en stengolem, Cellnedbrytning - en studie av köttgolemi, Hur du bygger din egen stengolem, Infusionsintelligens, Besvärjelser för animativa experiment, Attaviska krigets golemi, Dermatologin hos köttgolemen, samt Levande maskiner.

Skulle S inte intressera sig för boktitlarna, så läser du bara upp dem varje gång någon S går förbi (eller står vid) bokhyllan. För eller senare blir de intresserade. När S skriver ner namnen, så lär de upptäcka att initialbokstäverna bildar As namn, så när som på de två sista böckerna. En undersökning av väggen bakom bokhyllan, visar att där finns ett tomt utrymme bakom bokhyllan, kanske en hemlig gång? A vet dock inget om något hemligt utrymme i huset, och tror inte att det finns något bakom väggen. Om S försöker riva väggen eller på annat sätt ta sig till andra sidan av den, så meddelar A, med viss förnärmelse i rösten, att han minsann vävde in skyddsformler i husets väggar, för att de ska stå stadigt, så fort han flyttade in.

Om S byter plats på de två sista böckerna i översta raden på bokhyllan, så att initialbokstäverna bildar namnet "Archibald", så händer ingenting. Det beror på att löndörren, som faktiskt finns där, är installerad av L, och trappan där bakom leder ner till det stora biblioteket, djupt nere i marken under huset, men det vet, som sagt, varken A eller S. Böckerna måste ställas, så att initialbokstäverna bildar namnet "Larbadich", för att löndörren ska öppnas. Detta sker senare i scenariot.

I vardagsrummet kan S vila, prata eller spela schack när de vill. A visar nu S till deras rum. Från vardagsrummet leder en trappa upp till en lång korridor på övervåningen. Korridoren har sju dörrar - tre på var sida och en i den bortre väggen. Vart och ett av de sex första rummen, är enkelt, men bekvämt iordningställda gäst- rum, där S kan sova. Samtliga rum har fönster med fönsterluckor. A sover i rummet, som ligger bak den sjunde dörren, i andra ändan av korridoren. Det sjunde rummet är inte bara As sovrum utan råkar även vara hans laboratorium, och hans studiekammare. Det mesta ligger i en kaotisk röra, som bara A hittar i, men tittar man in där, så ser man efter ett tag något som liknar en säng i ett hörn. Gör inte S alltför nyfikna på detta rum.

Skulle någon S leta efter As efterforskningar av Ö, så kommer de inte att finna annat än en minneslapp med den mest grundläggande informationen om artefakten. Skulle de påpeka detta för A svarar A bara

-Ja, jag har det kanske lite rörigt där inne.

När alla S bestämt sig för var de vill sova, så bjuder A dem alla en god natt:

-Gonatt då. Vi ses imorgon. Håll era fönsterluckor stängda under natten. Behöver ni något, så står mina tjänare till ert förfarande.

As tjänare vet heller ingenting av intresse för S, men de är som vanligt ödmjuka och hjälpsamma, och tycker mycket om både A och I.

En nattmacka

När alla S sover, så ska varje spelare slå en d6. Om två eller flera slår lika, så vaknar de mitt i natten av att de båda känner för en nattmacka, lämnar sina rum samtidigt, och träffar på varandra i korridoren på vägen till köket. Om tävningsslagen ger flera grupper med två eller flera lika, så är det enbart den minsta gruppen, med det lägsta tävningsslaget, som vaknar. Exempel: om spelarna slår 2, 5, 1, 1, 1 och 2, så är det bara de som slog 2:or, som vaknar, och inga andra.

När de går ner för trappan till vardagsrummet, så står A (ser det ut som) framför bokhyllan, med en bok i handen. Han tittar upp, och frågar, med en kraftfull och effektiv röst, om de har svårt att sova. Om de undrar vad A gör mitt i natten så svarar han att

-Jag... blåddrar i en bok. Det var någonting om köttgolemi jag hade glömt.

Han viftar lite med boken "Cellnedbrytning - en studie av köttgolemi", sätter sedan tillbaka den i bokhyllan, och fortsätter:

-Jaja, sov så gott då. Nu går jag och försöker sova igen.

Sedan går A, med spänstiga steg, upp för trappan, och försvinner. Om S tycker att den kraftfulla rösten och de spänstiga stegen, verkar konstiga för A, så har de rätt i sina misstankar. Det är nämligen L, som är på väg från sitt stora, hemliga bibliotek, till As rum, för att prata med honom om framtiden.

Om S försöker hinna ifatt L, så berättar du bara att han har redan gått upp på korridoren, och att S hör en dörr öppnas, och sedan stängas hastigt. Om de går in i As rum och frågar honom om händelsen, så är inte A dummare än att han förstår, att det var L de mötte. Det talar han naturligtvis inte om för S, utan litar istället på att L kommer ihåg vad han kommer att säga härnäst, och agera därefter:

-Jag gick ner för att läsa på om cellnedbrytning. Det var någonting om köttgolemi jag hade glömt. Sa jag inte det till er alldeles nyss?

Naturligtvis kommer L ihåg detta, vilket är anledningen till att de träffade honom vid bokhyllan, och att han gav dem just det svaret på deras fråga. Tidsloopar är knepiga.

På morgonen vaknar alla utvilade. Efter en stadig frukost, kommer en kurir med ett brev från greven. I detta står det att det har kommit till grevens kännedom att A har gäster, och att han gärna vill att S och, om han orkar, A kommer över på supé, strax efter solnedgången. A föreslår att S tackar ja till inbjudan, men att de dyker upp på slottet långt före solnedgången, när vampyrerna vaknar. Själv tänker A inte följa med. Svaret skickas sedan iväg med den väntande (bleke) kuriren till greven.

Fader Konstantin

På förmiddagen kan det vara idé för S att undersöka mordet på fader Konstantin. De hitta lätt kyrkan, som ligger strax nordost om byn, och den lilla kyrkogården, som ligger strax bakom kyrkan. Kyrkporten är för närvarande förbommad, och flera gravstenar är kullvälta. Det har gjorts försök att räta upp de kullvälta stenarna, men några ligger fortfarande omkull. Det finns också en ny grav, med Konstantins namn. Där har byborna begravt sin präst.

Om S frågar den döde prästen vad som hände, så berättar han att han vaknade av ett ljud i kyrkan, och fann då att någon hade vandaliserat den. Så kände han plötsligt hur rummet blev kallt, sedan slet någon av honom huvudet, och efter det var han död. Om S ser efter i kyrkan, så upptäcker de flera sönderslagna bänkrader, som byborna försökt städat undan.

Det som har hänt är att Adele har gått bärsärk inne i kyrkan. Adele tror att hon är den vattenmagiker, som Richard Garibaldi en gång förluskade sig i. Hon tror att greven har lyckats göra henne till vampyr, precis som de andra av hennes äventyrarvänner, och att hon numera är en mäktig blodsmagiker. Adele mördade Konstantin för att få tag i tillräckligt med blod för att kunna utföra sina egna experiment i Is laboratorium på slottet. Som du säkert minns, så lärde L upp I i den magiska konsten, medan I var förslavad av L. Därför har greven inrett ett laboratorium i slottet, för att kunna studera Ö på bästa sätt. Vem eller vad Adele är, uppdragas dock inte förrän senare i scenariot.

Detta är all information man kan få ut av prästen. Konstantin vill gärna att de viger jorden åt honom, så att han kan få ro, och att de konsekvrerar kyrkan åt byborna. Tanken är att du, om du vill, kan låta detta ta tillräckligt med tid, för att S ska behöva skynda sig genom skogen, för att hinna fram till slottet före solnedgången.

Överfall i skogen

Förr eller senare bestämmer sig S för att hälsa på I. För att komma till slottet måste de rida

genom skogen. Om de skickar in en spejare i skogen först, så kommer denne att upptäcka att det står skelett med vapen i hand, och gömmer sig bakom en del av träden. Det är L, som har placerat dem där, för att ge intryck av att I håller på att bygga upp en armé av odöda inne i skogen, och på så sätt bekräfta As misstankar om varelserna i skogen.

När S rider genom skogen, vilket de måste göra för att komma till slottet, om de inte tänker fotvandra i bergen i en vecka, så blir de plötsligt anfallna av beväpnade skelett.

Plötsligt märker ni hur skogen runt er börjar röra på sig. Så dyker ett skelett upp längre fram på vägen, så ett till, och ett till. När ni ser er omkring, så inser ni att ni är omringade. Ett femtiotal skelett, beväpnade med svärd och sköldar, som de verkar kunna hantera bra, attackerar. Endast ljudet av ben, stål och kvistar som bryts når era öron från den odöda plutonen, som nu anfaller er. Plötsligt far något genom luften med ett vinande läte.

Vad gör ni?

Här bör Celeste reagera, eftersom hon har hört detta vinande läte förr, så att S har möjlighet att kasta sig av hästarna, som kommer att dö när dödsfallen slår i backen och briserar.

En dödsfalle slår i marken, och exploderar i kyla och mörker vid era hästar. Hästarna gnyr ängsligt till, och faller sedan till marken, döda. Skeletten avancerar.

Ute i skogen står en ogre och lobbar dödsfaller. Han kastar en per stridruna, men missar ungefär lika ofta som han träffar, och han träffar inte nödvändigtvis mitt i prick varje gång heller, så alla S tar inte alltid skada av hans dödsfallergranater, men varje stridsruna kommer de att höra vinandet av en ny dödsfallergranat. Efter sex stridsrundor tar ogrens dödsfaller slut, och han rusar fram och attackerar tillsammans med skeletten. Skeletten är 60 av Ls krigarskelett. de anfaller i drivor där de kommer åt, tills de alla är förstörda.

Om striden blir för svår, kan du låta de kvarvarande skeletten plötsligt vända sig om och försvinna ut i skogen, och låta S dra vilka slutsatser de vill. Om striden är för lätt, så kan du låta ogren träffa oftare och mera mitt i prick. Striden kan inte undvikas, eftersom skeletten finns i hela skogen, och rör sig lika snabbt som S, som i och med överfallet förlorar sina hästar.

Om S flyr, för att återvända på nya hästar, så låt dem göra det. de blir inte anfallna fler än en gång. Under det ena speltestet, så tog striden

tre stridsrundor, och ingen blev skadad, utom Nina, som hade följt med för att visa vägen åt Jonathan. Under det andra speltestet tog striden minst 10 stridsrundor, S var sämre förberedda, och blev tvungna att slicka sina sår, innan de försökte igen.

Efter striden så meddelar du en S att:

Du har en känsla av att ni varit med om den här striden en gång tidigare.

När S kommer ut på andra sidan skogen ska de först över en öde slätt, fram till slottsmuren, via den stora gallerporten, in på borggården, och sedan genom slottsporten in i Mirangelus stora entrésal. Slottets tjänare släpper in S efter solnedgången, men med frisk användning av **Charm Person** och **Forget**, eller rått fysiskt våld, så kan S med lätthet ta sig in i slottsbyggnaden.

Möte med greven

Beskriv det pompösa och väldekorerade slottet. Beskriv tavlan av greven med skinande rustning, sköld och svärd, som hänger på väggen. beskriv hur slottets tjänare går omkring och flitigt utför sina uppgifter. Om S anländer före solnedgången, påpekar någon av tjänarna att greven är på sitt rum och vilar för tillfället, men att han säkert kommer ner till kvällsmaten. Precis som alla andra tjänare i detta scenario, så är grevens tjänare vänliga, hjälpsamma och ödmjuka. De tycker om greven, även om hans sovvanor är en smula excentriska, och de svarar likadant om man kastar **Dispel Magic** på den **Charm**, som greven alltid påverkar dem med.

Om S väntar på greven, dukas först ett bord mitt i den stora salen, sedan anländer Greve Ilya Petrovic majestätiskt. [Bild]



Jonathan bör reagera kraftigt vid denna bild. Om han mot förmodan inte gör det, kan du bara beskriva greven exakt så som han står beskriven på Jonathans karaktärsark. Det är ju greven, som mördade Jonathans far. Tillsammans med greven anländer alla de övriga vampyrerna. Visa bilderna på dem också. Det är alltså Ilya Petrovic och samtliga V-karaktärer, som du ska visa upp. Timothy och Richard bör reagera på bilden av Adele.

Om S attackerar, så låter du greven och de andra vampyrerna slåss mot dem. Adele flyr omedelbart från striden. De andra vampyrerna slåss bara tills de ser hur det går för greven. Om det går dåligt för dem själva eller greven i striden, så kommer de att fly. Greven, som då får slåss ensam, kommer då ganska snabbt att förlora, varefter han förvandlas till dimma, och glider iväg genom slottet mot Lathander-kapellet i källaren. Där regenererar han all skada han åsamkats, genom att be till sin gud, och återtar därefter sin form.

Skulle S följa efter dimman till kapellet, så inser de att det är ett Lathander-kapell. Om S, mot förmodan skulle få för sig att desekrera Lathander-kapellet, så kommer I att dö. S kan sedan enkelt hämta Ö, och leverera den till A. Hjältarna har vunnit, tror de. Gå till "Avslutning". Om de istället börjar undra varför den onde vampyren ber till Lathander, och låter honom regenerera, så kan de sedan prata med honom. Om de inte börjar fundera förrän efter de har dödat I, så kan de fortfarande få information om I och Ö, genom att studera Is dagböcker resp studieanteckningar.

En annan variant är att söka upp vampyrerna på deras respektive rum, och sticka en påle genom hjärtat på dem alla, en efter en. Den kista, som Adele brukar vila i är dock tom. När I får en påle genom hjärtat förvandlas han till dimma, med samma resultat, som tidigare. När de övriga vampyrerna dör gör de det i en stil, som passar deras tidigare levnadssätt. Charnel sväller upp, skriker högt och exploderar (fy, vad äckligt), medan Daniel ger upp ett hest skri, och förvandlas till en skugga, som sakta försvinner från verkligheten. Magnus ropar:

-Anfall!

och faller sedan ihop död, men med svärdet draget. Ett par sekunder senare slår eldslågor upp runt honom och bränner honom hastigt till aska. Elden försvinner sedan lika hastigt, som den kom. Samantha drar en lättnadens suck över att slippa vara vampyr, och somnar sedan tyst in, vacker som en dag, med alabastervit hy. Santinelli, slutligen, hoppar upp ur kistan, och anfaller S i tre stridsrundor, innan han

En gång till

plötsligt upptäcker pålen han har genom hjärtat. Då faller han genast ihop, död.

Om (när) S väljer att prata med I, så kommer de att få reda på Is bakgrundshistoria, vad han tänker använda Ö till, och att han tror att magikern, som S kallar för A, egentligen är L, förklädd. Samtliga S får nu reda på den hemska sanningen att allas deras liv har manipulerats av den onde lichen L!

Det hela går till så att I ber att få bordet dukat, och bjuder sedan alla på underbart välsmakande mat. Till maten serveras gott, rött vin. Själv dricker dock I blod istället för vin. Under middagen, medan I berättar allt han har varit med om och känner till, kommer Adele in och slår sig ner till bords mittemot Timothy. Medan hon läppjar på ett glas blod, skrattar hon galet för sig själv. Efter ett tag så börjar hon avbryta Is berättande med följande repliker, som samtliga avslutas med lågmälda, galna skratt:

-Hej, älskade lille Timmy, hahahaha!

-Har du inte märkt något ännu? Hahahaha!

-Du fattar visst ingenting, va? Hahahaha!

-Måste vara kallt i sängen, Timmy? Hahaha!

-Nå? Fattar du inte? Vat-ten-ma-gi-ker? Hahahaha!

-Kalla nätter måste det bli, Timmy. Hahaha!

-FATTAR DU INTE!? Jag gjorde en klon av mig, en klon av fruset vatten, hahahaha! Och den har du gått och gift dig med, DIN DÄRE!! Hahahaha?

-Det blir inte många barn med en ISJUNGFRU, Timothy! Hahahaha.

Här flikar nog Timothy in att han faktiskt har sex barn med sin fru. Först vägrar Adele att tro på detta, men sedan förstår hon att han har rätt, och att det är hon, som är klonen. Då blir hon snabbt riktigt galen:

-Men, nej, det är inte sant, det får int, kan inte, jag kan bevisa det, jag kan...

Adele greppar ett stadigt tag om stekkniven, som ligger på bordet.

-Jag kan... bevisa det... ja... det kaN JAG! HAHAAHAAHAAHAAAA!!!!

Så skär och sliter hon huvudet av sig själv, och faller ner död mitt på middagsbordet. Greven

ber efter en kort paus tjänarna om en ny duk, och fortsätter sedan helt oberörd måltiden och berättandet, med ursäkten:

-Jag tyckte hela tiden att det var något underligt med henne. Hon var svår att kontrollera, och betedde sig aldrig som de andra vampyrerna.

Efter middagen (om de nu har någon matlust kvar efter klonen Adeles våldsamt, vidriga död) har S plötsligt fått ett nytt namn, "Larbadich", att leka med. Namnet passar in på böckerna i As bokhylla. Antagligen vill S nu åter besöka A, för att vad som kan döljas bakom den mystiska bokhyllan. Annars kan du låta I inflika följande i deras diskussion:

-Så sanningen döljer sig bakom den där bokhyllan, ni talar om?

Om S så önskar, så kan I visa dem Ö, men han vill inte låta den lämna slottet, eftersom L då kan få tag på den. Det kan vara bra för S att ha sett hur Ö ser ut:

Greven håller upp en tung guldkedja i vars mitt en kraftig, förtorkad hand hänger.

Biblioteket

Eftersom greven har berättat att Ö kan föra sin ägare bakåt i tiden, så kan S ha kopplat ihop pusselbitarna, och förstått att L är en äldre version av A. I så fall kommer de att undvika A, när de försöker ta reda på sanningen bakom bokhyllan, så att inte L automatiskt får reda på deras planer.

Annars kanske S inte riktigt vet vad de ska göra, men då kan ju alltid Timothy fråga Oloria om råd, med hjälp av bönen **Commune**, och ställa 17 "Ja eller nej"-frågor till Oloria. Oloria påpekar att hon har rätt mycket att göra för tillfället, och undrar till att börja med om frågorna är nödvändiga, men svarar sedan på dem. Om du som spelledare inte vill ge S alltför mycket hjälp, så kan Oloria alltid avbryta med orden:

-Jag måste tyvärr lämna dig nu Timothy. Lycka till!

Om du tycker att frågan är svår att svara på så kan du alltid svara:

-Ja.

-Nej.

Att Oloria svarar på detta sätt beror naturligtvis på att tidsflödet inte fungerar som det ska. Kort sagt: ge S tillräckligt med ledtrådar, för att de ska nosa upp bokhyllan och ta sig en titt bakom

den. Observera dock att Oloria bara svarar med "ja" eller "nej" hela tiden.

När S väl ställer böckerna i ordning, så att titlarnas initialbokstäver bildar namnet "Larbadich", så öppnas den hemliga lönn-dörren, och S kan gå den mycket långa spiraltrappan djupt ner i marken. (Om du har spelat datorspelet MYST, så kan du låta bokhyllan öppna sig på samma fräcka sätt, som den i datorspelet.)

På ett av trappstegen finns en fälla med en gift-nål. Om inte Irena eller Timothy aktivt letar efter fällor här, så kommer en S att behöva slå ett räddningsslag, eller vara helt ur slag, tills Timothy har bett om **Neutralize Poison**.

Spiraltrappan slutar på en balkong, som överblickar ett enormt bergsrum. Hela bergsrummet är fyllt av mycket stora bokhyllor, vardera propfulla med minst 20 rader böcker. För att ta sig ner till golvet, får S klättra eller **Levitera**, för det finns ingen trappa, som leder ner från trappan i biblioteket.

Biblioteket har byggts av L, utan As eller någon annas vetskap. Rummet är skyddat mot eld, så till vida att om det skulle börja brinna, så sprider sig elden mycket långsamt, vilket underlättar släckningsarbetet, och minimerar skadan. Om någon kastar en **Fireball** här inne, så lär Timothy få en hjärtattack.

I biblioteket finner S först ett utrymme med sittplatser, och ett bord, på vilket det står ett schackbräde, med pjäser uppställda, som om ett spel pågår. För närvarande tycks svart gå mot seger. Det är L som spelar både vit och svart. Om Octavianus tittar på spelet inser han att den som spelar är minst lika bra som han själv.

S hittar, efter en stunds vandrande i biblioteket, någon, som ser ut som A, men som rör sig spänstigt och talar med kraftfull röst.

När du rundar hörnet på ännu en bokhylla, får du syn på en figur, som just ställer tar ut en bok ur hyllan och börjar bläddra i den. Så här, snett bakifrån ser det precis ut som Archibald.

När spelarna närmar sig figuren vänder den sig om mot dem:

-Nej, nej, nej, vad gör ni här nere? Det här skulle ju bli en överraskning till er efter min död, och en gåva till Oloria.

Ni ser hur mannen, som ser precis ut som Archibald, snabbt går emot er. Först nu märker ni att han har någon slags tjock halskedja på sig under sin klädnad. Archi-

bald hade den inte på sig när ni såg honom senast.

Om S har sett Ö hos I, så bör de kunna passa ihop pusselbitarna. Så fort S inser att det inte är A som kommer gående, utan L, så inser även L att S har förstått vem han är.

-Jasså, ni kom på vad det här går ut på. Det är ingen idé att spjärna emot. Jag kan vänta i evighet, ni är bara dödliga, och det finns inget sätt att förstöra Ödets Hand! Archibald ska få handen av er, vare sig ni vill det eller inte. Ge er iväg till slottet nu! Ge er iväg till er sista strid!

Larbadich viftar med ena handen och försvinner med ljudet av en åskknall.

Om S anfaller L i biblioteket, så kommer L bara att fortsätta att prata på tills han är färdig. Om han blir skadad, så blir han som mest uppehållen någon sekund innan han fortsätter sitt lilla tal. Samma sak gäller när han **teleporterar** ut ur biblioteket.

Nu finns det inte mycket för S att göra. Om de bara lämnar dalen, så kommer L att överfalla I med en armé av odöda, besegra I, och föra Ö till A. Med en enkel illusion lurar han sitt yngre jag att tro att det är S, som överlämnar Ö till honom. Om de gör som den onde lichen föreslår, kommer de att dö i strid tillsammans med greven, och om de ger Ö till antingen A eller L, så sluts cirkeln igen. Läget verkar hopplöst.

Slutstriden

Men S har just fått ett trumfkort! De vet nu att L inte vet att det finns ett sätt att förstöra Ö, nämligen genom att låta Ö "möta sitt eget öde". Om S inte själva kan komma på vad detta innebär, så kan de fråga I vad som menas med uttrycket. Greven säger då:

-Det är ett meningslöst uttryck. Ödets Hand kan ju aldrig möta sitt eget öde. Det finns bara en Ödets Hand, så den kan ju aldrig möta sig själv.

Nu bör S inse att om de berör den version av Ö, som L har runt halsen, med den version av Ö, som I har i slottet, så kan de bryta cirkeln. Men genom att bryta cirkeln, så hindrar de att Larbadich blir till. Det hindrar att I blir förslavad av L, och det hindrar alla de händelser, som har gjort S till de hjältar de är idag. Om de förstör Ö kommer de samtidigt att upphöra att existera, som de hyllade hjältar de är idag. De kommer att bli bortglömda för alltid. Om inte spelarna kommer på detta själva, och om det vid deras tidigare diskussioner med I har framkommit för I att han och L är anledningen till att

En gång till

S är de hjältar, som står framför honom nu (vilket det bör ha gjort), så kan han alltid kommentera:

-Men om ni förstör Ödets Hand, så att Larbadich aldrig har existerat. Därmed sätter ni er egen existens på spel!

När de har talat om sin plan för I, så går I med på att låta Ö lämna slottet. I just samma ögonblick kommer en tjänare springande och säger med andan i halsen:

-Greven! Utanför slottet! På fältet!

Tjänaren viftar vilt i riktning mot ett av fönstren, som vätter mot borggården och slätten. När ni tittar ut över slätten möter er en oerhörd syn. [bild] Slätten är fylld av



odöda skelett, krigarskelett, jättezombier, och andra odöda, som ni inte riktigt vet hur ni ska klassificera. Mitt på fältet står lichen Larbadich och väntar, omgiven av sin livvakt av 12 döds-kastande odöda ograr.

För att klara sin uppgift, kan nu S exempelvis skapa en avledningsmanöver, under vilken alla S vadar ut i havet med odöda, och plöjer en väg fram mot L, i vad som verkar vara ett sista försök att förgöra L. På slottsmuren står under tiden I, och kastar **Fireballs**, för att rensa vägen åt S från skelett och krigarskelett. S får istället slåss mot jättezombierna, som tål eld, medan det regnar döds-kalle-granater runt dem. Under tiden smyger Irena Blackwater fram, **Invisible to Undead**, tills hon kommer fram till L. Under tiden dör övriga S, en efter en, och i slutändan

hänger det på om Irena klarar att göra **Pick Pocket** på lichen, för att pracka på honom Ö, innan han lägger märke till henne. Detta var vad som hände under speltestet.

Något, som inte fungerar, är att försöka resa tillbaka i tiden med hjälp av Ö, och låta den beröra en äldre version av sig själv på slottet. Vare sig greven eller de själva vet tyvärr hur handen fungerar, så det går helt enkelt inte. Dessutom är det ganska trevligt med hjältar, som dör för att få privilegiet att upphöra att existera. För det gör dem väl om något till riktiga hjältar?

Avslutning

Hjältarna kan lyckas genom att beröra en version av Ö med en annan version av Ö. Om (när) detta händer, läser du upp följande:

En gång till väntade Larbadich på att hjältarna skulle dö i strid mot honom. En gång till väntade Larbadich på att hans existens och hans makt skulle säkras. En gång till väntade Larbadich på att cirkeln skulle slu...

Var tyst en liten stund, och börja sedan tyst packa ihop dina saker. Detta scenario är nu slut. Hjältarna har besegrat onskan. Eller har de det? Hände egentligen någonting?

Hjältarna kan misslyckas genom att ge upp, dö eller genom att ge Ö till A (eller L). Om de gör det kan du avsluta med orden:

När hjältarna hade lämnat dalen, så hördes endast ett hest skratt ibland skuggorna. En gång till hade hjältarna gått i fällan, och låtit Ödets Hand falla i Archibalds händer. En gång till skulle Archibald bli den odödlige, onde lichen Larbadich. En gång till skulle Larbadich med handens hjälp resa tillbaka i tiden, för att möta Archibald. En gång till skulle hjältarna säkerställa hans existens, och hans makt över allt levande och odött i världen. En... gång... till...

Var tyst en liten stund, och börja sedan tyst packa ihop dina saker. Hjältarna har misslyckats, och världens framtid ligger i Larbadichs beniga händer. Detta scenario är slut nu.

Monster

Odöd

Alla odöda i detta scenario är immuna mot, och tar ingen skada av **Sleep**, **Charm**, **Cold** och **Feeblemind**. detta gäller samtliga monster, alla V-karaktärer (inklusive Adele, trots att hon inte är odöd, utan en klon), samt I och L.

Ogre

Stora, fula, bredaxlade, odöda halvjättar, ca 2,4 meter långa, iklädda svart läderrustning, och beväpnade med en stor spikkklubba och en rem med sex dödsfallar, på vilka Larbadich har kastat **Spelltrap**.

hp	50
THACO	5
AC	1
Skada	Klubba: 2d8+7 Granat: 20+1d0
Special	Anfaller med utropet: -Bruuaah!!
Räddningsslag	7

Skelett

Ser ut precis, som de heter. Ibland har de utrustning och beväpning, ibland inte. Skelett

hp	5
THACO	20
AC	8
Skada	1d8
Special	Halv skada av skarpa vapen.
Räddningsslag	Missar alltid.

ska i princip inte kunna åsamka S någon som helst skada, medan S kan förvandla skelett till benflis, mer eller mindre genom att hosta på dem.

Skelettkrigare

Ser ut precis, som skelett, fast de har bättre utrustning och bättre vapen, och vet hur man hanterar dem.

hp	60
THACO	6
AC	1
Skada	Svärd: 1d8
Special	Halv skada av skarpa vapen.
Räddningsslag	6

Jättezombie

Sex meter höga odöda jättar, med rostrött hår, iklädda tung läderrustning, och obehäpnade.

hp	120
THACO	1
AC	-1
Skada	Knytnäve: 2d10+10
Special	Tar ingen skada av eld.
Räddningsslag	4

Vampyr

Alla vampyrer i detta scenario är immuna mot vapen, som inte är magiska, som exempelvis knytnävar. Octavianus kan därför bara skada dem med sin stav.

När vampyrerna faller i strid, förvandlas de till dimma, som sakta letar sig fram till deras kista, i vilken de sedan läker 5 hp skada per stridsrunda, tills de är helt återställda. De dödas med en påle genom hjärtat, när de ligger i kistan. Undantaget är Ilya Petrovic. Han läker när han ber i Lathanderkapellet i slottets källare, och han kan endast dö om kapellet desekreras.

Ilya Petrovic är den enda av vampyrerna, som kan **charma** folk. Detta kräver dock att han ser dem djupt i ögonen ett tag, vilket inte går mitt under en strid.

När en vampyr rör vid en av S, så förlorar S 20 hp, som inte kan läkas utan att Timothy ber om

En gång till

en **Restoration** först. Om man får mer permanent skada än man tål maximalt, så blir man en vampyr. Se till så att detta inte inträffar under detta scenario.

Spelledarkaraktärer

T-karaktär

Vänliga, försiktiga, hjälpsamma och ödmjuka. T-karaktärer ser upp till S, A (, L) och I. De deltar aldrig i strid.

hp	4
THACO	20
AC	10
Skada	1d3
Special	Inget
Räddningsslag	Missar alltid.

Archibald

Vänliga och hjälpsam. Gammal och skröplig. A kan kasta vilken magi som helst upp till tredje cirkeln, men han kastar dem som den nivå 17 magiker han är. As favorit-trollformel är **Dispel Magic**. A deltar aldrig i strid. A tycker om att få komplimanger för sitt skarpa intellekt, framför allt av Celeste, som han har haft ett förhållande med. A ber gärna tillsammans med Timothy, och undviker eldmagi i hans närhet.

hp	50
THACO	20
AC	10
Skada	1
Special	Skyddas av L.
Räddningsslag	Klarar alltid.

Adele, Charnel etc.

Vampyrerna, som I ofrivilligt har skapat, fungerar för enkelhetens skull alla likadant. Vare sig Samantha eller Santinelli har kontakt med sina gudar. Adele kan lägga följande trollformler.

Första cirkeln: **Detect Magic, Magic Missile x2, Read Magic**

Andra cirkeln: **Melf's Acid Arrow x2**

Tredje cirkeln: **Fireball**

Adeles magi tar sig alltid formen av blod. **Fireball**, blir **Bloodball**, men har ungefär samma

effekt, etc. Gör hennes magi spektakulärt blo-

hp	70
THACO	10
AC	0
Skada	1d8+3 eller Special
Special	Se "Vampyr", under "Monster"
Räddningsslag	10

dig, om S hamnar i strid med henne.

Ilya Petrovic

Majestätisk, lugn, välkoordinerad. Kastar nästan enbart defensiv magi i strid. Har alltid **Stoneskin** igång när han tar emot besökare, och hans **Cloak of Displacement**, mönstrad med stjärnor och virvlar, gör att första attacken mot honom alltid missar. Använder sitt svärd i närstrid. Om Timothy försöker sända bort Ilya, så klassas han som en special-odöd, och inte en vampyr.

hp	120
THACO	3
AC	-12
Skada	Svärd: 2x(1d8+10)
Special	Se "Vampyr", under "Monster"
Räddningsslag	Klarar alltid.

Första cirkeln: **Detect Magic, Reduce (enlarge), Magic Missile, Sleep**

Andra cirkeln: **Detect Invisibility, Mirror Image x2, Web**

Tredje cirkeln: **Dispel Magic x2, Hold Person x2**

Fjärde cirkeln: **Charm Monster, Fear, Fire Shield (chill version), Stoneskin**

Femte cirkeln: **Hold Monster, Stone Shape, Telekinesis, Wall of Stone**

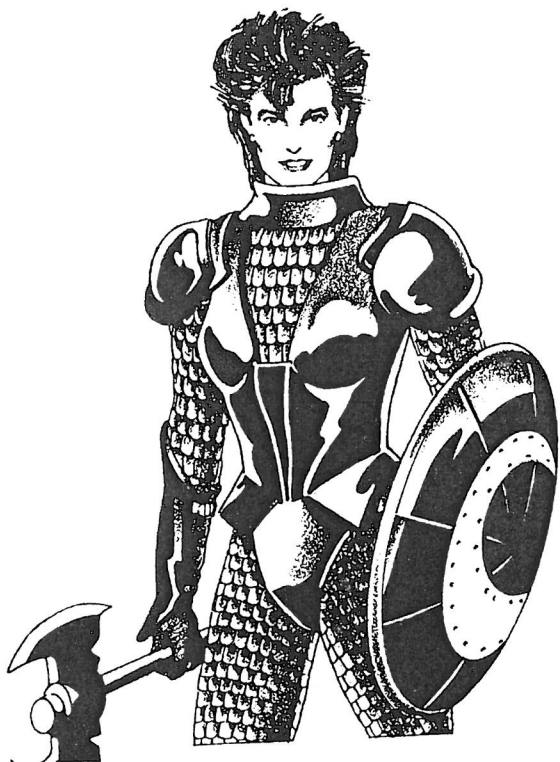
Sjätte cirkeln: **Legend Lore**

En gång till

Larbadich

Kraftfull och spänstig lich. AC -18. Oändligt antal hp. Klarar alla sina räddningslag. Kan kasta vilken magi som helst, när som helst. Timothy kan inte sända iväg L.

Celeste Ogrebane



Krigare	16
STR	16
DEX	15
CON	16
INT	10
WIS	14
CHA	13
THACO	2
AC	-6
HP	89
Räddningslag	3

Utrustning

Axe of Hurling +2, 180 meter [5/2, 7, 1d8+11/1d8+11, i närstrid], [1, 7, 2d8+11/2d8+11 kastad]. Återvänder alltid till kastarens hand.

Plate Mail +5 of Regeneration. Låter 1hp per stridsrunda, så länge du inte är död.

Shield+2, Protector

Girdle of Hill Giant Strength [+3/+7]

Ring of **Shocking Grasp** [1d8+6]. Ger extra elektrisk skada vid närstrid, tre gånger om dagen.

Bakgrund

Efter att din hemby bränts ner under ett ogranfall, gav du dig ut i världen för att kämpa mot all dess ondska, främst ograr. Du har sålt dina tjänster som krigare till högstbjudande, när uppdragen varit i linje med din egen inställning till ograr, orcher, gobliner och odöda.

En dag träffade du två stiliga unga män vid namn Richard och Jonathan, som hade bestämt sig för att sluta med vakttjänstgöringar, armétjänstgöringar och andra rena krigartjänster, och istället finna egna äventyr, med större risker och vinster, tillsammans med en äldre magiker, vid namn Archibald. Ni fyra kom att bli kärntruppen i den grupp om sju äventyrare, som sedan tillsammans upplevde de mest fantastiska händelser man kan tänka sig.

Från första stund blev du förälskad i Richard, men när han inte lät sig bevakas – det var visst något gammalt groll om en adelsjenta som hette Adele – avverkade du i rask takt Jonathan, Archibald och, precis innan gruppen bröts upp, lille Timmy. Du blev mycket överraskad när Jonathan försökte mörda Richard för att bli gruppens nye ledare. Det hade du aldrig trott om honom. I ledarskapsdiskussionerna som ni hade haft innan, så hade du stått på Richards sida större delen av tiden. Men det var ett glatt gäng, och du minns stunderna du hade tillsammans med dem med värme.

Nutid

Efter uppbrottet återgick du till de mer rena krigartjänsterna. Ograr kan du ju slå ihjäl även i det militära. Dessutom slipper du bli retad av Irena för att du tycker om öl, och för dina försök att föra dig mer som en dam av börd, när det är fest. Du är numera dekorerad general från Attaviska kriget, och dekorerad någonting

annat från några andra småkrig. Du är van att leda andra, och tar alltid kommandot i strid.

Du har lärt dig att uppskatta tavlor, något som lille Timmy bör få äran för, och du har funderat på att lära dig schack, men inte riktigt bestämt dig än. Du har tidigare haft svårt att bestämma dig, men har numera lätt för det. Precis som tidigare kommer din plikt, som det godas förkämpe, i första rummet, fast på sista tiden har du börjat överväga att stadga dig. En lugn, stabil kille, vore det bästa att satsa på. Undrar vad Octavianus sysslar med nu för tiden?

Richard

Er vackre, diplomatiske och godhjärtade ledare, och en mästare med svärdet. Han är glad man som sjunger hellre än bra, och dricker sig stupfull och poetisk ibland. Han är en god vän att lita på när det blåser hårt och kallt omkring dig.

Jonathan

Farlig och passionerad. Målinriktad och oförutsägbar. Kanske var det det som drog dig till honom? Även han är en svärdsmästare, men medan Richard har tid för andra ting i livet, är Jonathan helt besatt av sin dödliga klinga. Han försöker alltid att ha kontroll och att bevara sin värdighet, och kan bli rasande när någon eller något går emot honom. Hans våldsamt och blodtörstighet var till slut det som fick dig att lämna honom. Han hade sedan ett förhållande med den lilla tjuven, Irena, men hon fick också nog av honom. I strid är han din bästa vän, även om Richard nog ändå är snäppet vassare med bladet.

Timothy

Lille Timmy är en oskuldsfull och söt pojke, som är uppfylld av en djup tro på en konstsamlargudinna, som heter något med ett O i början. Ofe-lia? Gloria? Med sina känsliga händer målar han de mest underbara mästarverk, och du får nästan lust att bli skadad i strid, för att han ska lägga sina helande händer på dig. Det är så kul att reta honom med lite för närgången kroppskontakt. Mums! Irena spelar schack tillsammans med honom alldeles för ofta.

Octavianus

Han är en krigarmunk, som slåss med björnens kraft och hökens snabbhet. Han är ödmjuk och tålmodig och stabil – kort sagt dötrist! Fast det är kul att se honom spöa Irena i schack. Han satt alltid och irriterade Timmy med en massa dumma frågor om religion. Han är en svår kille att nå, fast du har ju inte precis ägnat så mycket tid åt honom. Det kanske du skulle

göra. När han går och spejar följer Irena med, den lilla tjuven!

Irena

Den här lilla tjuven grävde Archibald fram av någon underlig anledning, när ni var i staden Legardion. Hon är en illvillig retsticka, som bara vill stjäla andras saker. Dessutom är hon gruppens lilla besserwisser, och hon har till och med lurat i Archibald – den lurvige gamle filuren – att lära henne magi. En sån tanke! Nej, med henne har du aldrig riktigt kommit överens, även om du försöker ge sken av det inför de andra.

Archibald

Han äldst i gruppen, och försöker med gott resultat att se vis ut med sitt skägg och sin top-piga trollkarlshatt. Hans magi är stark, men själv är han svag som ett litet barn, så Richard får alltid släpa omkring på hans böcker. Han älskar böcker, men han tycker också om uppmärksamhet och komplimanger, speciellt när det är du som ger honom dem. Det tog slut mellan er när du insåg att han nog var för gammal för dig i alla fall. Fast som älskare slog han till och med Jonathan, och det ville inte säga lite. Han stod på Jonathans sida i de där snacken om vem som skulle vara ledare, om du minns det hela rätt. Det var väl något som Irena hade tutat i honom, det också. Han tror förresten också på den där konstgudinnan Oli-garki, eller vad det nu var hon hette.

Ograr och odöda

Döda! Förinta! Terminera! Utradera! Förgöra! Hugga sönder! Våld! Censur!

Irena Blackwater



Magiker/Tjuv	14/13
STR	9
DEX	17
CON	15
INT	17
WIS	13
CHA	13
THACO	10
AC	-4
HP	54
Räddningsslag	6

Utrustning

Dagger +4 [1, 2, 1d4+4/1d3+4]

Bracers of Defense, AC 2

Cape of Protection +3

Spellbook

Thief's Picks and Tools

Scroll of Protection from Undead [5' Radius, 10d8 Rounds, 35HD]

Ring of Wizardry [1st & 2nd Level Spells]

Bakgrund

När du var fem år gammal, dog dina föräldrar efter en lång tids svår sjukdom (gröna febern). Du är uppvuxen på Legardions gator, där du lärde dig att stjäla för att överleva. Vid fjorton års ålder råkade handen fastna i en rik magikers ficka, och han lät dig välja mellan att bli av med den handen, eller att följa med honom och hans vänner på deras äventyr, och kanske bli riktigt förmögen på kuppen.

Sedan dess har magikern – Archibald – erkänt att han charmade dig med magi, för att du skulle följa med. När du fick reda på det blev du ursinnig, men förlät honom sedan: du var ju fri från Legardions gator, och du hade mer pengar än någonsin förut. På något sätt blev Archibald nästan som en far för dig efter det. Han började lära dig magi strax innan ni skildes åt för fem år sedan. Det var inget trevligt farväl. Jonathan hade försökt mörda Richard för att bli er nye ledare. Visserligen hade du tidigare stått bakom honom i de där ledardiskussionerna, men nu framstod han mer som ett ondskefullt monster, än den man som du hade ett förhållande med i nästan två år.

Nutid

Efter uppbrottet fortsatte du dina magistudier på egen hand, med fördubblad intensitet. För pengarna du äventyrat ihop köpte du dig fri från dina tidigare brott, och bosatte dig i din födelsestad, Legardion. När du inte studerar eller är ute på egna äventyr, så ägnar du dig åt att förbättra levnadsvillkoren för de mest drabbade i staden. Det känns bra att ge tillbaka. Du är inte längre den ytligt tuffa, men innerst osäkra tjuven, som alltid försöker skämta bort allvaret. Du är en väletablerad magiker med gott självförtroende och med en djup passion

för att bevara gamla böcker. Den gamla glimten i ögat finns dock fortfarande kvar, även om du inte riktigt är det lilla yrväder du en gång var.

Richard

Er diplomatiske, godhjärtade ledare, och en mästare med svärdet. Han förlorade sin adelstitel strax innan han började äventyra. En ung vacker och ogift kvinna, vid namn Adele, var inblandad, har du hört. Det är nog därför han alltid bara är vänskaplig, även om många kvinnor, inklusive Celeste, har försökt få honom mer intresserad än så. Richard dricker sällan, men våldsamt mycket, och blir väldigt romantisk, poetisk och djupsinnig, precis innan han går i däck. Han är glad, och sjunger ofta och vackert, men tråkigt, främst om gamla slag. Undrar vad han håller på med nu för tiden?

Jonathan

Farlig och passionerad. Målinriktad och oföretsägbar. Kanske var det det som drog dig till honom? Även han är en svärdsmästare, men medan Richard har tid för andra ting i livet, är Jonathan helt besatt av sin dödliga klinga, något som slutligen ledde till att han avbröt förhållandet. Han försöker alltid att ha kontroll och att bevara sin värdighet, och kan bli rasande när någon eller något går emot honom. Att ställa en hink med vatten ovanför hans dörr är nog något av det sista man gör. Det var tur för dig att den ramlade på Timothy.

Celeste

Hon är vacker och dödlig, lik en valkyria, och hon kämpar med en inre glöd mot ondska i alla dess skepnader. Det är ett under att det finns några orcher, gobliner och, framför allt, ograr kvar i världen. Hennes hemby blev nämligen nedbränd under ett ogre-anfall. Hon blir ofta och djupt förälskad, och har haft korta förhållanden med bland andra Timothy, Jonathan och Archibald. Celeste försöker ibland vara en fin dam, fast det lyckas henne sällan. Så går det när hon bara umgås med andra krigare, som, precis som hon själv, tycker att all mat smakar bra med tillräckligt mycket öl.

Timothy

En intellektuell jämlike, och en djupt troende, ung präst till konstens beskyddarinna, Oloria. Trots att han var näst yngst i gruppen, var det med honom du alltid kunde prata om allting. Dessutom delade han din förkärlek för att lösa mysterier, gåtor och pussel, och han var en värdig motståndare vid schackbrädet. Han undviker gärna strid, speciellt när det står någon gammal vas på en piedestal i närheten. Annars

är han rätt så skicklig med kastkniv. Timmy är dessutom en gudinnebenådad målare, och skulle kunna vara en rik man om han sålde sina verk istället för att donera dem till kyrkan. Ibland kan han vara besvärligt självupppoffrande.

Octavianus

Tillsammans med dig är han gruppens spejare. Janus, som alla utom Archibald kallar honom, är alltid tyst och fundersam, men när han talar lyssnar alla, inklusive Jonathan, för han säger alltid något viktigt. Han tillhör en munkorden, men han har aldrig berättat varför han följde med oss istället för att vara tillsammans med sina bröder. Han är ödmjuk och tålmodig, men kommer han väl i strid, så slår han till med björnens kraft och hökens snabbhet. Dessutom spelar han schack som en gud. Vare sig du själv, Timmy eller Archibald har någon som helst chans att vinna mot honom. Gruppens enstöring.

Archibald

Han är säkert tjugo år äldre än någon annan i gruppen, och ser både klok och vis ut med sitt skägg och sin toppiga trollkarlshatt. Hans magi är stark, men själv är han svag som ett litet barn, och orkar inte ens bära omkring på sin magibok själv. Istället var det Richard som alltid bar omkring på den. Du är tacksam för att han räddade dig från ett gatuliv, även om hans metoder, så här i efterhand, kan ifrågasättas. Han älskar böcker, och tycks tro att alla svar står att finna däri. Du och Timmy har lärt honom att spela schack, men han blev aldrig intresserad av det. Han tycker om att få uppmärksamhet, speciellt från kvinnor, och speciellt för sitt knivskarpa intellekts skull.

Tjuvförmågor

Pick Pocket	60%
Open Locks	100%
Find/Remove Traps	100%
Move Siliently	100%
Hide in Shadows	100%
Detect Noise	100%
Climb Walls	100%
Read Languages	40%

Formelbokens innehåll

Första cirkeln [10]: **Affect Normal Fires, Alarm, Charm Person, Detect Magic, Detect Undead, Enlarge, Feather Fall, Magic Missile, Read Magic, Mending, Spook, Unseen Servant**

Andra cirkeln [10]: **Continual Light, Detect Invisibility, Forget, Knock, Levitate, Locate Object, Magic Mouth, Mirror Image, Web, Wizard Lock**

Tredje cirkeln [5]: **Dispel Magic, Feign Death, Fireball, Hold Person, Hold Undead, Lightning Bolt, Phantom Steed, Protection from Evil 10' Radius, Protection from Normal Missiles, Slow**

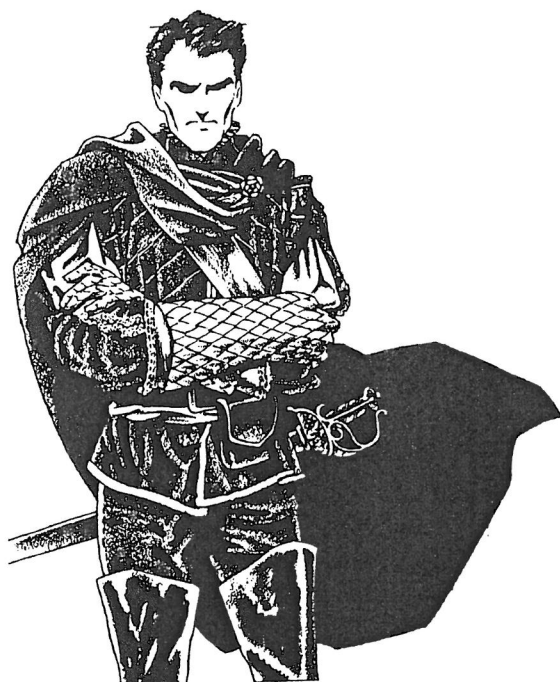
Fjärde cirkeln [4]: **Charm Monster, Dimension Door, Fire Shield, Illusionary Wall, Minor Globe of Invulnerability, Remove Curse, Stoneskin, Wall of Fire**

Femte cirkeln [4]: **Airy Water, Chaos, Cone of Cold, Dismissal, Dream, Feeblemind, Hold Monster, Wall of Stone**

Sjätte cirkeln [2]: **Chain Lightning, Contingency Globe of Invulnerability, Stone to Flesh**

Sjunde cirkeln [1]: **Delayed Blast Fireball, Reverse Gravity**

Jonathan Sunder



Krigare	16
STR	12
DEX	16
CON	18
INT	10
WIS	11
CHA	17
THACO	-6
AC	-3
HP	109
Räddningslag	-1

Utrustning

Sword +3 Frost Brand [5/2, 4, 1d8+20/
1d12+20]

Gloves of Ogre Power [+3/+6]

Belt of Frost Giant Strength [+4/+9]

Cape of Protection +5

Ring of Protection +6/+1

Ring of Free Action

Medium War Horse [Helveteshov]

Bakgrund

Du kommer aldrig att glömma hans svarta och vita kåpa, mönstrad med stjärnor och virvlar, eller hans tunga vita stövlar, båda fläckade med din fars blod. Hans fyrkantiga ansikte, hans korta, svarta hår, hans sammanbitna, koncentrerade uttryck, när han tryckte in den förgiftade dolken mellan fars skulderblad – allt kommer du ihåg som om det hände igår.



Din mor dog efter att ha fött dig, och du var den yngste av sex bröder och tre systrar. Din far var en adelsman i Legardion, och en dekorerad, men ändå ganska okänd, svärdsmästare. Familjen Sunder var invecklad i djupa intriger med andra adelsfamiljer i staden, och mord var inte helt ovanliga, men när man är åtta år gammal och avgudar sin pappa, och får se en magiker sätta dolken i ryggen på honom, händer det något inombords.

Du blev kall och hämdblsten. Du svor på att bli bäst i världen med din klinga, och att själv mörda din fars mördare. Efter att som övning ha tagit livet av flera, som stod magikern nära och skyddade honom, blev din familj tvungen att förskjuta dig. Du insåg att det var dags för dig att bli expert med svärdet.

Efter flera månaders armétjänst, mötte du Richard, som liksom du ville ha mer risk i sitt liv. Tillsammans med Celeste och magikern Archibald åtog ni er de farligaste uppdragen och hade en spännande tid tillsammans. Gruppen växte sakta till sju medlemmar, och dina diskussioner med Richard om vem som var mest lämpad att leda truppen, ledde till slut till att du försökte mörda honom. Det visade sig vara ett oklokt drag, eftersom Richard är nästan lika bra med svärdet som du själv. Sedan upplöstes gruppen.

Nutid

Du har fortsatt att ta riskfyllda uppdrag på egen hand, och det har lönat sig. Snart kommer du att känna dig redo att ta itu med din nemesi, och bli fri från mörkret du bär inom dig. Nu, liksom då, använder du varje möjlighet till att vinna dina strider, för om den där magikern – vars namn du för övrigt fortfarande inte känner till – ska få sig en sista strid, så måste du förstå hur han tänker och agerar, så att du kan utnyttja hans svagheter på bästa sätt. Du vill fortfarande se dina fiender döda – inte bara besegrade. Du vill fortfarande bestämma och få som du vill – även om du måste gå över lik. Du har fortfarande din stolthet och värdighet som du försvarar – till döden om så skulle behövas. Ve dem som står i din väg!

Richard

Till en början var ni goda vänner. Han var en god övningspartner, och han kompenserade din skicklighet, med sina hårdare slag. Tyvärr blev den vänliga konkurrensen efter hand mer allvarlig, inte bara under övningsstimman, utan också inom gruppen. Han hade varit ledaren till att börja med, men både Irena och Archibald stod bakom dig som den nye ledaren i diskussionerna. Att övertyga Celeste borde inte ha varit så svårt, men hon kan aldrig bestämma sig, så till slut hade du ingen annan utväg än att mörda Richard.

Celeste

Hon är vacker och hon kämpar ärligt om än missriktat mot ondska i alla dess skepnader. Det är ett under att det finns några orcher, gobliner och, framför allt, ograr kvar i världen. Om hon använde sina krafter till något vettigt

skulle hon kunna gå hur långt som helst. Du förförde henne lätt, men till slut insåg du att förhållandet inte gav dig något, så du dumpade henne. Hon tröstade sig snabbt med Archibald, och Timothy. Behandla henne som den dam hon inte är, så faller hon säkert för dig igen.

Timothy

Han är en ung präst till konstens beskyddarinna, Oloria. Han är en bra person att tala om livet med. Han målar utmärkt, men borde inte ge bort alla sina verk till kyrkan. Han spelar schack. Han helar och skyddar i strid. Om du nickar förstående åt hans prästbabbler ibland, så äger du honom. En pålitlig spelpjäs.

Octavianus

Tillsammans med Irena är han gruppens spejare. Tillsammans med Richard, Celeste och dig är han gruppens krigare. Ovanpå allt detta är han lugn och fokuserad, han missar inga detaljer, och när han väl öppnar munnen så är det värt att själv knipa käft och lyssna, även om du redan har bestämt dig. Annars är han en enstöring, men vad kan man vänta sig från en stridsmunk? Om du beundrar någon i gruppen så är det honom.

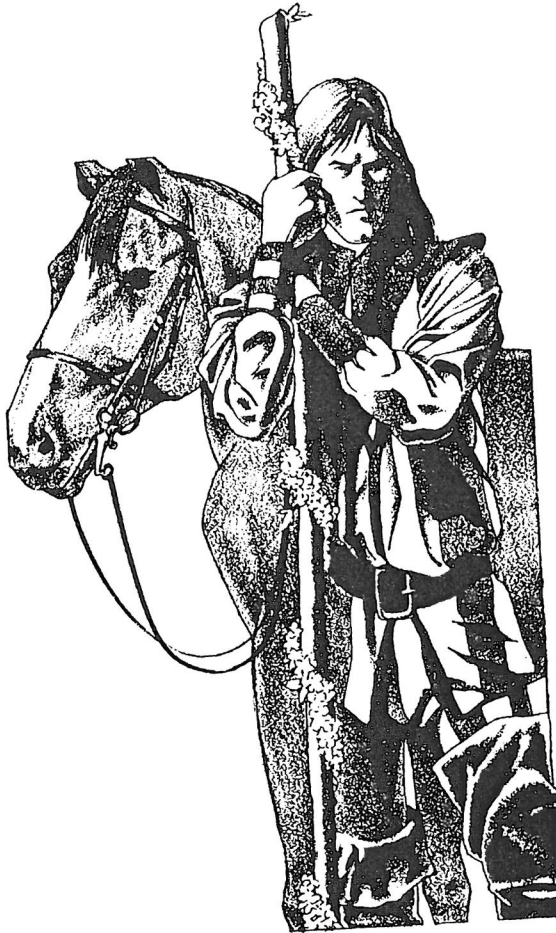
Irena

Irena är Archibalds lilla projekt. Han **charmade** henne med sin kraftfulla magi, och introducerade henne sedan för oss andra, som vår nya låssmed och extra spejare. Hon är ett moln av kaos och oreda – raka motsatsen till dig själv – vilket också var anledningen till att du en kort tid hade ett hett förhållande med det lilla yrväret. I det långa loppet, så blev hon förutsägbar och tråkig. En gång lurade du ut Timothy genom en dörr, som Irena hade ställt en hink vatten på – uppenbarligen en avskedsgåva till dig efter att du gjort slut. Hade det varit du som blivit våt, så hade inte alla tjuvtricks i världen räddat livhanken på henne. En svårstyrd pjäs.

Archibald

Äldsten i gruppen är både klok och vis, vilket han också ser ut att vara med sitt skägg och sin toppiga trollkarlshatt. Hans magi är stark, men själv är han svag som ett litet barn, och orkar inte ens bära omkring på sin magibok själv. Istället var det Richard som alltid bar omkring på den. En bokmal och vekling, men han stod i alla fall bakom dig som ledare. En mycket skärpt magiker, med förkärlek för stiliga trollformler, typ eldklot och blixtrar. Den enda magiker du litar på.

Octavianus Dioll



Utrustning

Nävar [7/2, 1, 1d3+19/1d3+19]

Staff +1 [2, 2, 1d6+9/1d6+9]. Den är användbar mot vissa monster, som dina nävar inte kan skada.

Riding Horse [Nadja]

Bakgrund

Du föddes i den lilla bergsbyn Dilanta, den yngste av fyra bröder. När det var fest i byn, åt man gott, pratade och skrattade, sjöng och dansade, och spelade schack. Redan när du var sex år gammal var du den överlägsne schackmästaren i byn. Ingen kunde förstå hur en så liten pojke kunde spela så skickligt. En av de heliga munkarna, som bodde högst upp på berget, besökte byn, studerade länge din spelstil, och insåg att du omedvetet hade förstått vad spelet egentligen gick ut på. Han talade med din far och förklarade att du kunde få gå i lära hos dem. Eftersom detta var en stor ära, fick du lämna din familj, och växte istället upp innanför det köldhärgade bergsklostrets murar.

Jättarna i bergen tog en dag mod till sig och anföll din by. Striden var lång, och du bad din mästare att få hjälpa till att försvara ditt gamla hem. "Vi får inte blanda oss in i världens händelser om vi ska finna den totala harmonin." var hans svar. Hans varning till trots tog du dig ner för att försvara din by, men det var för sent. På egen hand förde du guerillakrig mot jättarna tills du hämnats din familjs och dina vänners död. Du insåg då att den totala harmonin inte kunde uppnås genom att avskärma sig från världen, och lämnade berget och munkorden, och gick ut i världen för att förstå den.

Där träffade du en grupp äventyrare, som du beslöt att följa. Tillsammans genomlevde ni många fantastiska händelser, och du lärde dig mycket i deras sällskap. Du agerade ofta spejare tillsammans med den unga flickan Irena. Sedan bröts gruppen upp av inre strider om vem som skulle leda dem. Du tog Richards sida, för Jonathan var inte i balans med verkligheten, vilket visade sig när han försökte mörda Richard för att ta hans plats.

Nutid

Efter uppbrottet studerade du balansen i unversum på egen hand, och grundade sedan en egen orden. Din förståelse för hur allt egentligen fungerar är långt ifrån fullständig, och du

Munk	16
STR	17
DEX	18
CON	12
INT	13
WIS	15
CHA	9
THACO	3
AC	-10
HP	75
Räddningsslag	5

anstränger dig för att vara ödmjuk och hjälpsam, och att föregå med gott exempel. Talar gör du bara när du har något viktigt och relevant att säga.

Richard

Er diplomatiske och godhjärtade ledare är skicklig med sitt svärd. Hans tar ofta okloka beslut, men det brukar ändå ordna upp sig till slut. Han är glad, och muntrar ibland upp de andra under resor med sin sång. Där finns en liten obalans i honom, och den växer sakta, tills Richard förminskar den genom att dricka sig riktigt full.

Jonathan

Här härskar kaoset. Även han är en svärdsman, men medan Richard är harmonisk i strid, blir Jonathan helt besatt av dödandet. Han försöker alltid att ha kontroll över alla situationer, och kan bli rasande när någon eller något går emot honom. Han har berättat för dig om mannen som nesligt högg ner hans far bakifrån, och det löfte han då gav om att bli den bästa med svärdet och att hämnas, men han lyssnade inte till dina ord om att hämnaren är som en hink utan botten: även om du håller vatten i den förblir du tom inuti.

Celeste

En kvinna i balans med tillvaron. Hon kämpar med en inre glöd mot ondska i alla dess skepnader. Det är ett under att det finns några orcher, gobliner och, framför allt, ograr kvar i världen. Hon är vacker, likt en fulländad blomma, och i hennes närhet förlorar du ofta din egen jämvikt. Med henne skulle du kunna tänka dig att bilda familj, men du visste aldrig hur du skulle säga det till henne utan att hon skulle förlora förtroendet för dig, och hon var ändå alltid lycklig tillsammans med så många andra. Ibland strövar sig dina tankar bort till din ouppnåeliga valkyria. Undrar vad hon gör nu för tiden?

Timothy

En ung präst till konstens beskyddarinna, Oloria. Med honom har du haft en hel del diskussioner om bland annat gudarnas existens. Han menar, i likhet med sina kamrater, att hans böners helande kraft är bevis nog för deras existens, men du är inte helt övertygad. Trots allt kan ju fenomenet förklaras som en verklig hetens motreaktion på prästens djupa tro och uppriktiga böner. Precis som Irena kan Timothy spela lite schack, men ingen av dem förstår riktigt spelet. Han målar med stor skicklighet, och låter denna skapande kraft återgå till sin källa,

genom att ge bort sina målningar till kyrkan, som sedan antingen säljer dem och ger pengarna till fattiga, eller bevarar dem för eftervärlden. Det ligger en stor vishet i att på detta sätt lämna historien i arv till nästa generation.

Irena

Irena är en liten tös som hamnat på fel väg i livet. Den lilla tjuven blev tagen på bar gärning med handen i Archibalds ficka, och han gav henne valet mellan att bli av med handen eller att följa med honom och hans vänner. Du tycker inte om hans sätt att leda henne in på en mer hederlig väg, även om du är övervåldigad av resultatet. Det lilla yrvädet har totalt anpassat sig till ett liv som äventyrare, och hjälper dig när du går och scoutar. Precis innan ni skildes åt försökte Archibald lära henne lite om magi, men du vet inte riktigt hur det gick med det projektet.

Archibald

Han är gruppens äldste medlem, och innehar, trots sin fysiska svaghet, en aura av inre styrka, som manifesterar sig i hans förmåga att väva magiska formler. Du tror han bär på en stor disharmoni, som han döljer. Han studerar mest magi hela tiden, så du har inte pratat mycket med honom. Han tycker om gamla konstverk och böcker, och ber tillsammans med Timothy ibland. Irena har en gång försökt lära honom att spela schack, men det lyckades visst inte. Du antar att Irena ville ge honom något tillbaka, efter att han räddat henne undan ett liv på gatorna i staden Legardion.

Munkförmågor

Move Siliently	100%
Hide in Shadows	100%
Detect Noise	100%
Detect Harmony	80%

Richard Garibaldi



Utrustning

Sword +4, Defender [5/2, 5, 1d8+16/1d12+16]. Om du sänker din skada till 1d8+12/1d12+12 och ökar ditt THACO till 0, så får du AC -5, vilket är en bättre taktik ibland.

Belt of Fire Giant Strength [+4/+10]

Bracers of Defense, AC 3

Ring of Protection +2

Cape of Protection +2

Large War Horse [Gyllenman]

Bakgrund

Din barndom var trygg och ljus. Du var mellansonen i en syskonskara med tre systrar och fyra bröder, i adelsfamiljen Garibaldi. Du fick en god utbildning, och lärde dig bland annat att hantera ett svärd med mästerlig precision. Du hade i tonåren en kärleksaffär med den vackra adelsflickan Adele, som kom från en rik familj med många vattenmagiker, och flera stora skepp i Legardions hamn. Det hela upptäcktes och ansågs vara högst opassande. Du fick välja mellan din kärlek och din adelstitel, och du valde din kärlek. Tyvärr valde Adele sin adelstitel, när hon ställdes inför samma val, så nu var du ensam i Legardion, utan det trygga stödet från din familj.

Krigare	16
STR	18/66
DEX	10
CON	17
INT	12
WIS	11
CHA	16
THACO	-4
AC	-1
HP	109
Räddningsslag	1



Du tog jobb i det militära, där du träffade Jonathan, som var nästan lika skicklig som du själv med svärdet. Tillsammans med honom, Celeste och Archibald bestämde ni er för att ta mer inkomstbringande uppdrag, även om de kunde innebära en större fara. Ni var med om de mest fantastiska äventyr, och gruppen växte sakta till sju medlemmar. Samtidigt började Jonathans ledarambitioner få farliga konsekvenser både i strid, och under långa och ofrukt samma diskussioner runt lägerelden. Till slut försökte han mörda dig, men du vaknade precis innan han satte klingan i ditt bröst, och eftersom ni var ungefär lika duktiga krigare, resulterade hans misslyckade mordförsök bara i att gruppen upplöstes. Det var synd, för du hade mycket trevligt i den.

Nutid

Du återgick sedan till det militära, där du gjorde vissa karriärframsteg, men du fick aldrig riktigt samma känsla av att vara uppskattad och behövd som du fick tillsammans med de andra. Trots detta är du fortfarande samma glade vandrare, som sjunger samma gamla sånger om historiens stora slag. Precis som tidigare, händer det sällan att du dricker, men när du väl gör det, så blir du riktigt packad, romatisk, poetisk och djup. Det är din kärlek till Adele, som fortfarande bor i ditt bröst. Fast kanske ändå det är dags att finna en ny kärlek?

Jonathan

Han är en farlig, oberäknelig och överambitiös individ, som håller på sin rätt och gärna vill bestämma över andra. Han är stolt som en tupp, och att reta honom är livsfarligt. En gång var han din vän, men nu är han din fiende. Den ende som kan få honom lugn är Janus, eller möjligtvis Archibald. Du hoppas du slipper se honom igen.

-Ro hit med en öl till, sa jag!

Celeste

Hon är vacker och dödlig, lik en valkyria, och hon kämpar med en inre glöd mot ondska i alla dess skepnader. Det är ett under att det finns några orcher, gobliner och, framför allt, ograr kvar i världen. Hennes hemby blev nedbränd under ett ogre-anfall, tror du. Hon blir ofta och djupt förälskad, bland annat i dig, men du älskade ju fortfarande Adele. Hon har haft korta förhållanden med bland andra Timothy, Jonathan och Archibald. Celeste försöker ibland vara en fin dam, men det lyckas henne sällan, fast det är bra att hon försöker. Hon har svårt att bestämma sig.

Timothy

Han är en djupt troende, ung präst till konstens beskyddarinna, Oloria. Trots att han är näst yngst i gruppen, kan du prata med honom om allting. Tillsammans med Irena löser han alla gåtor och pussel som ni stöter på, och precis som hon spelar han schack. Han undviker gärna strid, speciellt när det står någon gammal vas på en piedestal i närheten. Annars är han rätt så skicklig med kastkniv. Han är dessutom en otroligt duktig målare, och skulle kunna vara en rik man om han sålde sina verk istället för att donera dem till kyrkan, men kyrkan ger pengarna till behövande, så han gör ju helt rätt. Han är blyg och lite osäker av sig.

Octavianus

Janus, som alla utom Archibald och möjligtvis Timothy kallar honom, är alltid tyst och funder-sam, men när han talar lyssnar alla, inklusive Jonathan, för han säger alltid något viktigt. Han tillhör en munkorden, men han har aldrig berättat varför han följde med oss istället för att vara tillsammans med sina bröder. Han är ödmjuk och tålmodig, men kommer han väl i strid, så slår han till med björnens kraft och hökens snabbhet. Han spelar också schack, fast mer sällan. Han talar om harmoni och balans, och han försöker att förstå hur världen egentligen fungerar. Han diskuterar religion med Timothy på en nivå, som du inte riktigt kan följa. Han är gruppens enstöring och, tillsammans med Irena, dess spejare.

Irena

Tjuven från Legardions gator åkt fast med handen i Archibalds ficka. Hon fick välja mellan att ställas inför lagen eller att följa med er, och hon bestämde sig för att följa med er. Även om du inte anser att hennes arbete är något hon borde syssla med, så kan du inte annat än häpna över hennes skicklighet. Dessutom är hon mycket praktisk när det inte finns några synbara, hederliga lösningar på problem. Hon hjälper Janus med att speja framåt, och hon spelar schack med Timothy dagarna i ända. Archibald började lära henne lite magi precis innan gruppen splittrades. Hon hade definitivt huvud för det. Undrar vad hon gör nu för tiden?

Archibald

Han är äldst i gruppen, och ser både klok och vis ut med sitt skägg och sin toppiga trollkarls-hatt. Hans magi är stark, men själv är han svag som ett litet barn, och orkar inte ens bära omkring på sin magibok själv. Istället var det du som alltid ställde upp och bar omkring på den. Han älskar böcker, och tycks tro att alla

En gång till

svar står att finna däri. Han tycker om att få uppmärksamhet, speciellt från kvinnor, något som Celeste drar fördel av ibland. Både han och Irena stod på Jonathans sida när ni diskuterade vem som skulle vara er ledare. Han tror liksom Timothy på Oloria, framförallt vad beträffar urgamla böcker.

Timothy Smith



Utrustning

Dagger of Throwing +3, 180 meter [1, 2, 1d4+3/1d3+3, when wielded], [1, 2, 1d4x2+3/1d3x2+3 when thrown]. Återvänder alltid till kastarens hand.

Brush of Absorption [20 Charges]. Absorberar magi, som är riktad mot dig, om du så önskar, dock endast 20 cirklar totalt.

Ring of Protection +3

Bracers of Defense, AC 6

Bakgrund

Din far var konsthandlare, och din mor en känd skulptör, men under pogromen skulle alla "felaktiga" konstverk, böcker och personer förintast. När din fars affär bränts ner och han och din mor bränts inne, räddades du i sista stund från döden av en Oloriaprästinna. Du uppfostrades i kärlek av templet, och din förmåga att hantera en pensel upptäcktes och uppmuntrades, så dina ärr från barntiden läkte sakta, och du blev redan vid unga år prästvigd till Oloria.

Vissa nätter plågas du dock fortfarande av drömmar om bränder, krossade glasfönster och en uppretad folkmassas rop. Du tycker inte om eld, även om du inte är rädd för den, och sitter alltid längst ifrån lägerelden, insvept i en extra filt.

Dina vänner, som du mötte en kort tid efter att du bestämt dig för att gå ut i världen och sprida Olorias evangelium, har tagit med dig till de mest skilda platser, och du har fått vara med om de mest fantastiska händelser. Samtidigt har du lyckats rädda en och annan konstskatt till eftervärlden, och dessutom fått andra att tro på Olorias läror.

Tyvärr så splittrades gruppen, efter viss diskussion om ledarskapet, när Jonathan försökte mörda sin rival, Richard. Du stod på Richards sida, eftersom du såg de mörka aspekterna av Jonathans ambition mer klart än Irena och Archibald.

Nutid

Efter uppbrottet grundade du ett eget tempel, och organiserade det sedan så skickligt, att du rationaliserade bort dig själv. Efter att ha hjälpt till vid restaureringen av flertalet gamla slott, invigandet av otaliga museer världen över och skapandet av ett halvdussin bibliotek, så slog

Präst (Oloria)	17
STR	11
DEX	14
CON	14
INT	16
WIS	18
CHA	11
THACO	3
AC	3
HP	64
Räddningsslag	4

du dig ner med din fru Adele, en vattenmagiker från Legardion, och dina sex barn, i en egen



bostad på promenadavstånd till Oloriatemplet i staden Herage. Du har en tid ägnat dig åt att pröva på skulptering, och gudinnan har hört din bön och stöttat dig i detta. Ibland saknar du dina mer äventyrliga dagar. Då var du blyg och oerfaren, men det är du inte längre.

Richard

Er diplomatiske, godhjärtade ledare, och en mästare med svärdet. Han har bestämda åsikter, men lyssnar samtidigt på och tar intryck av vad de andra i gruppen föreslår honom. Han är glad man som sjunger hellre än bra. Hans sätt att närma sig Oloria, genom att dricka sig stupfull och sedan deklamera poesi, är kanske inte den bästa vägen, men ibland kommer det ett och annat guldkorn ur hans våta strupe. Han är en vän att lita på när det blåser hårt och kallt omkring dig.

Jonathan

En farlig och ambitiös man. Även han är en svärdsmästare, men medan Richard har tid för andra ting i livet, är Jonathan helt besatt av sin dödliga klinga. Han har anförtrott för dig att det beror på ett löfte han gav vid ugna år, efter att ha sett sin far huggas ner bakifrån av en rival: han tänker bli världens bästa svärdsman, och han tänker finna, och i strid besegra sin fars mördare. I strid är han blodtörstig, och han slåss med alla till buds stående medel. Du tror

knappast att han kommer att strida ärligt mot sin fars mördare, om han någon gång finner honom. Han tappar lätt humöret när saker inte går som han vill, något som alla, och speciellt Richard, fått befara.

Celeste

Hon är vacker och dödlig, lik en valkyria, och hon kämpar med en inre glöd mot ondska i alla dess skepnader. Det är ett under att det finns några orcher, gobliner och, framför allt, ograr kvar i världen. Hennes hemby blev nämligen nedbränd under ett ogre-anfall, vet du i förtroende. Hon har haft korta förhållanden med bland andra Jonathan, Archibald och dig. Er kärlek till varandra varade dock bara ett par korta sommarmånader, och du har aldrig känt dig riktigt säker på om hon verkligen älskade dig eller du bara var ett tidsfördriv. Hon har alltid haft svårt att bestämma sig.

Octavianus

Han tillhör en munkorden, men han har aldrig berättat varför han följde med oss istället för att vara tillsammans med sina bröder. Han är ödmjuk och tålmodig, men kommer han väl i strid, så slår han till med björnens kraft och hökens snabbhet. Dessutom spelar han schack som en gud, något som både du själv och Irena har fått befara. Ni har haft en och annan intressant religiös diskussion, men även om Octavianus accepterade dina argument, så kunde han nästan alltid finna ett annat sätt att se på saken. När han motsatte sig Olorias existens blev diskussionen nästan alltid väldigt het. Hans skarpa intellekt kan ha lett honom in på en farlig väg, men du ber för honom till Oloria om hans frälsning.

Irena

Liksom du själv delade hon din förkärlek för att lösa mysterier, gåtor och pussel, och hon var en värdig motståndare vid schackbrädet. Tillsammans försökte ni en gång lära Archibald att spela, men det lyckades aldrig. Du gläder dig över att hon valde att följa med er istället för att fortsätta som gatutjuv i staden Legardion. Hon är dock mycket omdömeslös, och tänker sällan på att hennes skämt ofta sårar andras känslor. Det var tur för henne att det var du, och inte Jonathan, som gick ut först genom den där dörren med vattenhiken på karmen. Hon spelar gärna tuff, men innerst inne är hon osäker.

Archibald

Han är med god marginal äldst i gruppen, och försöker med gott resultat att se vis ut med sitt

En gång till

skägg och sin toppiga trollkarlshatt. Hans magi är stark, men själv är han svag som ett litet barn, så Richard bär alltid omkring på hans magibok. Han älskar böcker, och tror att alla svar står att finna däri. Du har dock fått honom att be tillsammans med dig på morgonkvisten, och att sluta kasta eldklot omkring sig hejvilt. Ibland har ni haft diskussioner om gamla böcker, och han är mycket bevandrad i det ämnet. Som schackspelare är han dock, som tidigare sagts, usel.

Sända bort odöda

Skelett eller 1HD	2d6+2d4 Förstörda
Zombie	2d6+2d4 Förstörda
Ghoul eller 2 HD	2d6+2d4 Förstörda
Skugga eller 4 HD	2d6+2d4 Förstörda
Wraith eller 5 HD	2d6+2d4 Förstörda
Ghast	2d6 Förstörda
Wraith eller 6 HD	2d6 Förstörda
Mumie eller 7 HD	2d6 Bortsända
Spekter eller 8 HD	2d6 Bortsända
Vampyr eller 9 HD	>3 för att sända bort
Spöke eller 10 HD	>6 för att sända bort
Lich eller 11 HD	>9 för att sända bort
Special	>12 för att sända bort

Böner

Första cirkeln [9]: **Bless, Command, Create Water, Cure Light Wounds, Detect Evil, Detect Magic, Detect Poison, Detect Snares & Pits, Endure Cold/Heat, Invisibility to Undead, Light, Locate Animals or Plants, Magical Stone, Protection from Evil, Purify Food & Drink, Remove Fear, Sanctuary**

Andra cirkeln [9]: **Aid, Augury, Barkskin, Chant, Detect Charm, Dust Devil, Enthrall, Find Trap, Flame Blade, Heat Metal, Hold Person, Know Alignment, Produce Flame, Resist Cold/Fire, Silence 15' Radius, Slow Poison, Speak with Animals, Wyvern Watch**

Level 3 [8]: **Continual Light, Create Food & Water, Cure Blindness or Deafness, Cure Disease, Dispel Magic, Feign Death, Flame Walk, Locate Object, Magical Vestment, Meld into Stone, Negative Plane Protection, Prayer, Protection from Fire, Pyrotechnics, Remove Curse, Remove Paralysis, Speak with Dead, Stone Shape, Water Breathing, Water Walk**

Fjärde cirkeln [8]: **Cloak of Bravery, Cure Serious Wounds, Detect Lie, Divination, Free Action, Imbue with Spell Ability, Neutralize Poison, Protection from Evil 10' Radius, Protection from Lightning, Reflecting Pool, Repel Insects, Spell Immunity, Tongues**

Femte cirkeln [5]: **Anti-plant Shell, Atonement, Commune, Commune with Nature, Cure Critical Wounds, Dispel Evil, Magic Font**

Sjätte cirkeln [3]: **Anti-animal Shell, Blade Barrier, Find the Path, Heal, Speak with Monsters**

Sjunde cirkeln [2]: **Confusion, Exaction, Restoration, Resurrection, Symbol**

"Välj dina böner med omsorg och vishet, för att bevara världens konstskatter, och för att du och dina vänner ska överleva. Gå nu och efterlev Mina ord, och sprid Mitt budskap!"