

BAKGRUND TILL DEL 1

En av Atlandias "spioner" i Malando är FADDO GODZ; magiker, alkemist och lärd man, som arbetar som lärare och rektor vid det nyinrättade universitetet. Godz har tidigare i månaden fått ett meddelande om att ett magiskt föremål, en kristallkula som skall underlätta kommunikationen mellan honom själv och hans kontaktperson i Atlandia, har konstruerats, och att det skall komma honom tillhanda före den religiösa högtid som kallas "De Sjukas Allmosa" har börjat.

Den person som skall föra kulan till honom (spelarfiguren Brandor), har emellertid otur att komma till staden samtidigt som stadsrådsmedlemmen QENTOR EL-MALAN gör stickprov på alla främlingar. Kulan ansågs misstänkt och togs i beslag i väntan på utredningen efter den förestående högtiden. Brandor begav sig skyndsamt till Gadz och förklarade vad som hänt.

Godz tänkte snabbt. Han ansåg sig vara tvungen att hindra Qentor från att undersöka kulan närmare, eftersom det då förmodligen skulle avslöjas vad det är. Hans personliga relationer till Qentor är inte goda, så det skulle inte gå att muta till sig föremålet. Det måste alltså stjälas, men han har inte tid själv eftersom han har ett antal sammankomster under högtiden som han förväntas delta i. Han måste ha andra att stjäla den, och eftersom hans egna män knappaste räcker till, måste han anställa utomstående personer. Det kan inte vara folk från staden eftersom det gäller att förgräpa sig på en rådsmedlem, och de måste dessutom ha hyfsad erfarenhet. Han sänder ut fyra trogna att hitta var sin person som kan vara lämplig, och själv underrättar han krigaren som kom med kulan, och en anställd på skolan, en magiker, som skall delta i uppdraget och se till att det går i hamn enligt planerna.

SJUKDOMEN

Malando har drabbats av en förbannelse. För någon mansålder sedan kom en mindre stam av bergsfolk till staden för att söka hjälp för en infektionssjukdom som drabbat flera av dem. De avvisades av stadens råd, och stammens shaman utslungade en förbannelse över staden, att "må de själv drabbas av sjukdom, till vilken ingen bot skall finnas."

Sedan dess har ett mindre antal av stadens invånare insjuknat i en mystisk till synes obotlig sjukdom som gjort dem fruktade i alla andras ögon. De har utvisats ur staden och samlats i mindre stammar i bergen. Alla nya fall av sjukdomen har skylts på smitta.

Sjuka personer kan leva i ett tiotal år efter insjuknandet, innan de slutligen bryts ned av infektioner som uppstår i spruckna bölder. Inget annat än en WISH kan bota dem, och det skulle krävas en präst av 16:e graden för att avlägsna förbannelsen från staden (förutsatt att någon inser att det rör sig om en förbannelse).

Sjukdomen som sådan smittar inte.

KRISTALLKULANS HISTORIA

För att smidigare kunna kommunicera med sin kontaktpersonen i Malando har Atlandias utrikesminister beställt ett par magiska kristallkolor som skall fungera som direkttelefon mellan honom själv och kontaktpersonen. Dessa beställer han av magikersamfundet De Adertons Cirkel som övervakar all magiverksamhet inom riket. Det var alven Crucicas som övervakade arbetet, och han testade dem också innan han skickade dem till beställaren. Vad ingen vet är att under ett mindre missöde under konstruktionen fångades en mystisk eterwarelse in av de magiska ceremonierna och "låstes" i kristallkulan. Denna upplevelse paralyserade den underliga varelsen, och vid test verkade kulorna fungera alldeles utmärkt. När den ena kulan skickats iväg till kontaktpersonen, kvicknade varelsen till och började utforska sin omgivning.

Varelsen är en så kallad ETERVARELSE, en av de fåtal kvarvarande sedan skapandet för evinnerliga tider sedan. De är mycket långlivade, och tillbringar hela sitt liv med att fara runt i etern, tala med varelsor den träffar och titta in i de olika materiaplanen genom de olikfärgade ridåerna.

KULANS FUNKTION

Egentligen är kulan bara en begränsad kristallkula som enbart kan "öppna" sig mot sin tvillingkula hos inrikesministern i Atlandia. Om båda Kulorna är aktiverade, kan personerna som aktiverat dem tala med och se varandra.

Alldeles före scenariots början vaknar varelsen upp och saknar all form av sinnesintryck. Den försöker "röra sig" men finner att den är inspärrad i ett mycket litet område. Den försöker desperat ta sig därifrån, men är inte framgångsrik.

När någon nyttjar kulan, kommer varelsen att se vederbörande mycket tydligt, och entusiastiskt försöka ta kontakt med denne. Tyvärr fungerar varelsens krafter lite annorlunda här i det materiella planet, och dess kontaktförsök resulterar i att användaren av kulan blir utsatt för en mäktig mental paralyt som helt "fryser" personen. Enda chansen att undgå denna är att klara ett räddningsslag mot WISDOM (ett test mot den mentala styrkan). Om man missar det, är man fast så länge varelsen behagar vilja kommunicera med den (en lång tid) och om kontakten bryts plötsligt drabbas man av svår chock och dör inom några minuter.

Om man klarar räddningsslaget, har man visserligen stått emot varelsens mentala kraft men detta kommer den att finna så obehagligt att den försöker kämpa emot av alla krafter. Detta resulterar i att den teleporterar bort sig från platsen, med kula och allt.

Det är riskfritt att ta i den, om man inte försöker använda den.

KARVAR

STR: 12	Thief 4	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 12		
WIS: 10	Man, 25 år	Girig.
DEX: 17		Verkar "framåt" men är
CON: 10	Hp: 14	synnerligen feg.
CHA: 13	AC: 5	

Klädsel: Låderrustning, fotsid kappa, mjuka skor.

Utrustning: Kortsvärd (1d6/1d8), Dolk +1 (1d4+1/1d3+1), Tjuvverktyg, Ring of Spell Storing (Jump, Knock, CLW, CLW), 2 Mat, 15 GP, 3 SP.

Skickligheter: Backstab (+4, skada x2), Pick Pocket 50%, Open locks 47%, Find/Remove traps 35%, Move silently 38%, Hide in shadows 30%, Hear noise 15%, Climb walls 88%, Read languages 20%.

Bakgrund

Du kommer ursprungligen från ett litet land som ligger bortom Zagarike, men har drivit kring större delen av ditt liv. Dina föräldrar försköt dig efter det att du hade stulit från det lokala templet, och körde ut dig från byn. Men vad skulle du med dem till, du klarar dig ju bra på egen hand...

Du har varit i staden ett tag och "yrkesarbetat". Det har gått hyfsat, och det lokala tjuvgillet har inte varit något problem. Vid ett tillfälle kom du över ett elfenbensskrin som verkade lovande, men vid det senare öppnandet bara visade sig innehålla en sliten bok. Skrinet gav en del när du avyttrade det, men boken kunde du inte räkna med att få något för. Emellertid, när du bläddrade förstrött i den, visade den sig vara intressantare än vad du trodde vid första anblicken. Den berättade historien om en mäktig (namnlös) magiker som residerat i en borg i bergen strax norr om staden, och som försvunnit spårlöst för ungefär 200 år sedan. De äventyrare och lycksökare som drogs till borgen under de närmaste åren efter försvinnandet, återkom tomhänta eller inte alls, och legenden om Den Stora Skatten som magikern skulle lämnat kvar i sin borg växte sig stark...

Du har varit uppe vid borgen och tittat, men funnit att den numera bebos av en stor mängd av de sjuka som förvisats från staden. Du har inte den minsta lust att dö ungt, men samtidigt har historien i boken etsat sig fast i ditt sinne och du funderar på om man inte skulle kunna trumma ihop ett mindre sällskap som tog sig an uppgiften att gå Skattletning...

Inför den lokala tvådagars högtiden har du sett fram mot goda förtjänster, men råkade ut för en obehaglig överraskning. En för dig obekant man slog sig ned vid ditt bord i tavernan och tyckte att hans chef var mycket intresserad av att utnyttja dina tjänster för ett uppdrag. Du avböjde artigt, men när mannen gjorde uttalanden som antydde att han hade klart för sig att han visste vad du hade haft för dig den senaste veckan, och du skulle anges för stadens råd om du inte gick med på att ta uppdraget, behövde du inte fundera länge. Du vet att det är dödsstraff på tjuveri i staden, och att du får svårt att komma härifrån förrän stadsportarna öppnas om två dagar.

Mannen förde dig till ett hus i staden, där du erbjöds en riklig måltid av vilken du inmundigade endast en liten del. Du visades sedermera in till din uppdragsgivare, där du finner dig tillsammans med fem andra personer. En äldre man sitter vänd till er i en stol, och börjar tala...

Mål: 1) Fullfölja uppdraget eller komma ut ur staden.
2) Få hjälp med att komma in i bergsborgen och söka Skatten.
3) Ta allt som hittas för egen räkning.

TIMLAS

STR: 16 (0/+1)	Fig 2 / MU 2 / Thi 2	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 14		
WIS: 13	Manlig halvalv, 47 år	Lever dag för dag.
DEX: 14		Löftestrogen.
CON: 16	Hp: 13	
CHA: 12	AC: 8	

Klädsel: Läderrustning, mantel, mjuka stövlar.

Utrustning: Långsvärd (1d8/1d12), Kortbåge, 6 +1 pilar (1d6+1/1d6+1), 20 pilar (1d6/1d6), Flute of Animal Charm (Stannar upp djur), Tjuvverktyg, 15m rep, Lanterna, 1 oljeflaska, 5 Sp.

Reseformelbok: 1) Read Magic, Sleep, Charm Person, Shield, Identify.

Skickligheter: Backstab (+4, skada x2), Pick pockets 40%, Open locks 24%, Find/Remove traps 25%, Move silently 26%, Hide in shadows 25%, Hear noise 15%, Climb walls 86%.

Egenskaper: Motståndskraft sleep & charm 30%, Infravision 20m.

Formler: Charm Person
Sleep

Bakgrund

Du är mycket svår att skilja från en människa eftersom din far endast var halvalv. Dina föräldrar levde ett kringflackande liv, vilket resulterade i ditt något splittrade yrkesval. Din far kände sig aldrig hemma vare sig bland alver eller människor, men du har levt bland människor hela ditt liv.

Din far sökte hela sitt liv efter något som skulle få honom accepterad bland alver igen. Han sökte återfinna något av alla de mäktiga magiska föremål som gått förlorade genom åren, men hade ingen lycka. Hans berättelser om underbara städer har fastnat i huvudet på dig, och även du längtar efter att bli upptagen bland alver. Du har fortsatt hans sökande, och det har nu tagit dig till en mindre stad som heter Melando.

Du har ärvt en magisk panflöjt av din far. Den har den egenskapen att den hypnotiserar djur. Du koncentrerar sig på en djurtyp (exempelvis råttor, hästar eller hundar) och spelar på flöjten, varefter de helt stannar upp och iakttar dig intresserat. Effekten varar ett tag (1d6 rounds) efter det att du slutat spela. Om något hypnotiserat djur skadas, bryts förtröllningen och djuren attackerar dig.

Du tänkte bege dig från staden innan högtiden började (du har nästan fobi för sjuka varelser), men du fann stadsportarna stängda när du kom dit. Något nedslagen tog du dig till en bar, där du funderade på vad du skulle göra medan du sög på en öl. Pengarna var som vanlig helt slut. Plösligt slog en man sig ned vid ditt bord. Han sade sig vara på jakt efter någon som var intresserad av ett välbetalt uppdrag. Efter lite småprat bestämde du dig för att du var intresserad, och följde med honom till ett hus i södra delen av staden. Där blev du erbjuden god mat, vilket du tacksam tog emot. Något senare blir du invisad i ett rum, där du finn er dig omgiven av fem obekanta personer. En äldre man i en stol börjar prata...

Mål: 1) Finna någon förkommen alvrelig.
2) Fullfölja uppdraget.
3) Undvika kontakt med "sjuka" så mycket det bara går.

NANJA

STR: 14	Assassin 4	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 14		
WIS: 13	Kvinna, 29 år	Lugn.
DEX: 13		Kallt beräkande.
CON: 10	Hp: 14	
CHA: 12	AC: 7	

Klädsel: Halvlång kappa, svart bälte, svart pannband, läderhandskar, mjuka skor.

Utrustning: Dolk (1d4/1d3), Stav (1d6), Bracers of Defence AC7, Ring of Iron Fist (1 attack/round med händerna, skada 1d6/1d6), Behållare med en dos gift (20/3 skador) att stryka på dolken, Tjuvverktyg, 2 Facklor, 3 Mat, 1 GP, 8 SP, 17 CP.

Skickligheter: Assassination, Disguise, Backstab (+4, skada x2), Pick pockets 40%, Open locks 29%, Find/Remove traps 25%, Move silently 31%, Hide in shadows 20%, Hear noise 10%, Climb walls 96%.

Bakgrund

Du är född och uppvuxen i en isolerad stam av bergsfolk. Det fanns, och finns, en stark lönnmördartradition i stammen och din far, som var stammens ledare, utbildade dig i denna konst. Ditt folk har alltid betraktats med misstänksamhet av Malandos befolkning och detta främlingshat kulminerade när din far vid ett besök där stenades till döds och skickades hem med en hälsning från stadens råd att ni inte var välkomna i staden.

Det har nu gått ett par år och du har, förklädd till en kringvandrande MUNK, kommit till staden för att söka hämnd för din far. Du har studerat vanorna hos några av rådsmedlemmarna de senaste dagarna, men är inte helt på det klara med hur du skall ta din hämnd. Helst skall hela staden känna av den...

Du satt i all stillhet på en bar och studerade folkvimlet inför de stundande festligheterna. "De sjuka" från bergen skall komma ned till staden för att ta emot allmosor i form av mat och alla i staden skall fira sin lycka att de inte är sjuka själva. En drucken herde gjorde otillständiga närmanden och du fällde honom med ett välriktat slag, vilket rönt viss uppmärksamhet i baren. Strax därefter kom det fram en man som undrade om du var intresserad av ett välbetalt uppdrag. Det var du inte från början, men när han antydde att det gällde att hämta tillbaka en sak från en rådsmedlem var du plötsligt med.

Du fördes till ett hus i stadens södra del och erbjöds mat medans du väntade på uppdragsgivaren. Du åt försiktigt av maten, eftersom du inte kände dig säker på att den inte var förgiftad. Du har precis blivit införd i mötesrummet, där du märker att du inte är ensam om uppdraget. Det finns fem andra personer närvarande, ingen som du sett eller mött förut. En äldre man som sitter i en stol en bit från er börjar tala...

Mål: 1) Ta en raffinerad hämnd på staden.
2) Inbringa värdefulla föremål till stammen.
3) Undgå att avslöjas som assassin eller medlem i bergstammen.

XARXANNAKAS

STR: 11	Magic User 4	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 16		
WIS: 11	Man, 37 år	Diplomatisk.
DEX: 7		Tänker efter före.
CON: 12	Hp: 10	
CHA: 12	AC: 10	

Klädsel: Fotsid kappa, mjuka skor.

Utrustning: Dolk +1 (1d4+1/1d3+1), Girdle of Animal Senses, 2 Mat, 2 GP.

Reseformelbok: 1) Feather Fall, Sleep, Hold Portal, Magic Missile.
2) Knock, Vocalize.

Formler:	Magic Missile	Knock
	Magic Missile	Knock
	Feather Fall	

Bakgrund

Du är född och uppvuxen i en lågadlig familj i Atlandia, och kom redan under unga år i lärjungskap under den vise Faddo Gadz. Han är som en far för dig, och du är honom obrottsligt trogen. När han flyttade till Melania för att bli rektor för den nya skolan som Gadz inrättat i staden, flyttade du med utan att tveka. Du vet att han är underrättelseman (andra skulle säga spion) för ert gamla land, och att han både skickar och tar emot "meddelanden".

Han har verkat lite spänd den sista tiden. Efter det att stadsportarna stängts inför högtiden som börjar idag, kom han till dig och förklarade att en viktig försändelse från hans överordnade i Atlandia tagits i beslag av en självsvåldig rådsmedlem vid namn Qentor El-Malan. Han har inte kunnat finna någon annan lösning än att den måste stjälas tillbaka innan denne förstått vad det är och tagit sig ut ur staden. Han kommer inte att kunna vara med själv, på grund av högtiden, utan måste ta hjälp av utomstående personer. Dessa är dock inte att lita på, och därför skall du vara med. Du skall försäkra att uppdraget fullföljs och att det saknade "konstverket" återförs till honom, samt att ingen av deltagarna smiter.

Han ger dig en underlig gördel som verkar bestå av hudar från ett stort antal olika djur. "Detta är en magisk Sinnesgördel", förklarar din lärare. "Med den kan du förbättra ett av dina sinnen, syn, hörsel, lukt och smak, så att det blir lika skarpt som ett djurs. Du behöver bara tänka på djuret och vilket sinne du vill efterlikna, så har du ett lika skarpt sinne efter ungefär en minuts koncentration. Fäst den under kappan, så syns den inte. Dessutom skall du observera äventyrarna, och rapportera vilka av dem som kan tänkas vara användbara för framtida uppdrag." Han förmanar dig att inte försöka använda "konstverket" utan bara ta tillbaka det.

Du blir ivägskickad till ett hus i staden södra del, för att invänta de andra expeditionsdeltagarnas ankomst. Ett tag senare blir du invisad i ett rum tillsammans med fem andra personer som du inte sett förut. En äldre man du inte sett förut sitter i andra änden av rummet, och börjar tala...

Mål: 1) Lyckas med uppdraget.

2) Undgå att avslöjas som informatör för uppdragsgivaren.

3) Tillse att ingen smiter från uppdraget innan det slutförts.

BRANDOR

STR: 17 (+1/+1)	Fighter 3	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 14		
WIS: 12	Man, 31 år	Något envis.
DEX: 10		Har paladin-ideal, men
CON: 15	Hp: 19	är inkonsekvent i
CHA: 9	AC: 3	utförandet.

Klädsel: Plate mail, hårda stövlar.

Utrustning: Bastardsvärd +1 (2d4+1/2d8+1), Kortbåge, 20 pilar (1d6/1d6),
Necklace of Curing (Läker 12 hp, 1 gång/dag), 3 Mat, Lanterna,
2 oljeflaskor, 5 EP, 3 GP, 8 SP.

Bakgrund

Du är född och uppvuxen i en stad i Atlandia. De patriotiska känslorna hos dig och dina föräldrar har alltid varit stora, och du försökte bli paladin i rikets huvudkyrka när du blivit äldre. Dock klarade du inte inträdesproven av någon anledning, men stridskonst visade det sig att du förstod dig på och snart hade du fått en mycket bra anställning i rikets säkerhetstjänst. Som sådan har du varit ute på flera intressanta och delikata uppdrag.

Under ett sådant, kom du i besittning av en magisk amulett. Den tillhörde en landsförrädare som försökt fly ur landet, och som din självklara rättighet tog du hand om den när han fängslades. Den ger dig möjlighet att läka varelser en gång om dagen genom handpåläggning, och du tycker att det inte är så stor skillnad mellan dig och en paladin i alla fall. Du är helt tillfreds när andra tror att du är en paladin, men det skulle aldrig falla dig in att själv påstå detta. Eventuella frågor i ämnet brukar du bemöta med leende tystnad.

Nu är du ute på uppdrag till den lilla gränsstaden Melando. Du leder en mindre grupp som skall föra ett paket till en hemlig kontaktperson i staden och ni har skyndat dit för att hinna in innan stadsportarna stänger inför en större högtid. Du vet att stadsvakterna endast släpper in "utbölingar" en och en, och därför lämnar du gruppen några timmars ritt från staden för att ensam ta dig in. När du blivit insläppt, blir du stoppad av en grupp ur stadsvakten ledd av en rådsmedlem som undersöker din utrustning. De hittar paketet och öppnar det, varefter de beslutar beslagta innehållet som smuggelgods. Du vet att de har monopol på all handelsverksamhet i området, och lyckas inte övertyga dem om att "konstverket" som låg i paketet inte tagits hit för att säljas. Däremot lyckades du "övertyga" dem om att inte ta ut dryga böter dessutom. Därefter tog du dig snabbt till den tänkta mottagaren av paketet, magikern Faddo Godz, och berättade vad som hänt.

Denna funderar otåligt en stund, varpå han säger att det enda sättet att få tillbaka "konstverket" är att stjäla det. "Stadsrådsmedlemmen som beslagtogs det var utan tvekan Qentor El-Malan, och han borde ta hem det inom kort" får du veta, och han säger till dig att bege dig till ett hus i södra delen av staden. Där kommer du att få middag, och kan invänta fler intressenter i uppdraget.

Du hittar snart till huset och där får du ett rejält mål mat. Efter någon timme blir invisad till uppdragsgivaren, och finner dig vara omgiven av fem helt obekanta personer. En äldre man som du inte sett förut, men som du förstår måste vara en bulvan för magikern, berättar om uppdraget...

- Mål: 1) Skaffa tillbaka "konstverket" till uppdragsgivaren.
2) Ha ledarskap över alla inte uppenbarligen av högre rang.
3) Avslöja spioner från Zagarike.

HELENA

STR: 14	Cleric 4	<u>Karaktärsdrag</u>
INT: 14		
WIS: 16	Kvinna, 35 år	"överseende" med andra.
DEX: 9		Bestämda åsikter.
CON: 12	Hp: 18	Vägrar underkasta sig
CHA: 12	AC: 4	"otrogna" ledare.

Klädsel: Kedjepansar, liten metallsköld, tunika, hårda stövlar.

Utrustning: Mace +1 (1d6+2/1d6+1), Helig symbol (svärd & arm i sol),
Scroll (Animate dead(7), Continual light, CSW), 7 Mat, 2 Facklor,
25 GP, 13 SP.

Skickligheter: Undead turning.

Formler:	CURE LIGHT WOUNDS	HOLD PERSON
	CURE LIGHT WOUNDS	HOLD PERSON
	CURE LIGHT WOUNDS	SILENCE 15'
	CURE LIGHT WOUNDS	SPEAK WITH ANIMALS
	COMMAND	

Bakgrund

Du är född och uppväxt i en stad i det stora Zagarike. Båda dina föräldrar är respekterade medlemmar i kyrkan, och ditt "yrkesval" var tämligen enkelt. Din kyrka predikar den enskildes framgång och personlig makt, både via vapen och diplomati. Efter många år i födelsestadens tempeltjänst har du äntligen fått ett uppdrag av din överstepräst som tar dig utanför din hemstad.

Du skall undersöka om grogrunden för ett tempel av din kyrka är god i gränsstaden Melando, och samtidigt ta reda på om det ligger någon sanning i ryktena om en smygfiltration av en perverterad kyrka som predikar fred, givmildhet och omtanke om alla andra varelser. Du har tagit dig till staden för att skaffa kontakter och undersöka läget. Du har varit här ett par dagar och skaffat lite information om folk, när högtiden börjar och portarna stängs inför invasionen av "sjuka" från bergen.

Du tar dig långsamt fram i folkmassan, när en man i läderrustning kommer fram till dig och undrar om du är intresserad av ett uppdrag. Du tackar nej och går vidare, men han hänger på och berättar att uppdragsgivaren är en framstående medborgare i staden, och att han skulle bli mycket tacksam om du ville påta dig uppdraget. Du börjar bli intresserad nu, och vill veta lite mer om vad uppdraget gäller. "Åh, inget avancerat" svarar mannen. "Bara återskaffandet av ett stulet föremål." Du accepterar och följer med mannen till ett hus i staden, där du bjuds på mat i väntan på att uppdragsgivaren skall ta emot. Slutligen blir du invisad i ett rum där du finner dig omgiven av fem andra personer som du inte sett förut. En äldre man i en stol börjar tala till er...

Mål: 1) Skaffa goda kontakter i staden.
2) Fullfölja uppdraget så länge det inte strider mot egna intressen.
3) Avslöja spioner från Atlandia.

1. HUSET I SÖDRA DELEN AV STADEN.

De sex rollfigurerna förs var för sig till ett hus i de södra delarna av staden. De visas in samtidigt i ett av husets större rum och Godz (som skapat en mindre illusion över sig själv för att se annorlunda ut) delger dem uppdraget:

Jag hälsar er välkomna, bolda äventyrare. Det bereder mig stor glädje att se ett så starkt sällskap samlat till min hjälp, och jag känner redan på förhand en stark övertygelse om er framgång.

(Han lutar sig fram.)

Över till själva ... ärendet. Ni förstår, jag har blivit bestulen. Den svekfulle och korrumperade rådsmedlemmen Qentor El-Malan har beslagtagit en försändelse som skickats mig av en god vän. Det rör sig om ett konstföremål som utan tvivel fallit den lede storbuken i smaken; en perfekt glob, slipad ur bergskristall och satt på en vackert utsirad fot som en symbol för solen. Jag behöver er för att få tillbaka den!

(Han lutar sig tillbaka igen.)

Tjuven befinner sig med största säkerhet hemma nu, för att förbereda sig inför högtiden. Hans bostad finns utmärkt på den här kartan (ger skissad karta till Karxannakas). Sök upp mitt konstverk och tag tillbaka det! Jag erbjuder er 50 guld var om ni antar uppdraget, och 500 guldmynt var om ni lyckas. Några frågor?

(Besvarar relevanta frågor helt kort, och delar sedan ut penningpungar med 50 GP var.)

Då så. Farväl och lycka till!

Rollfigurerna visas ut ur huset, till gator som börjar fyllas med firande människor.

2. QENTORS HUS. (Karta 1)

När rollfigurerna kommer fram till det hus som uppdragsgivaren påstår vara Qentors, ser de att det är ett av de bättre i staden. Det är helt (till skillnad från de flesta andra i staden), och omgiven av en låg mur. Huset är omgivet av en gräsmatta. På framsiden finns ett litet stall och på baksidan kan skådas ett par fruktträd. Två vakter sitter framför ytterdörren, något avtrubbade av det som funnits i kruset bredvid dem. I stallet finns Qentors häst, sadlad och redo.

VAKTERNA är endast beredda att släppa in personer som är kända eller har någon form av fullmakt med sig. Om någon frågar om Qentor, svarar de att "Excellensen" visserligen är hemma, men att han förbereder sig inför de stundande festligheterna. De påpekar att han är en av de viktigare männen i staden och att gänget borde delta i festandet istället för att stå här och hänga.

Vakterna är inte fanatiker, och om spelarna "pressar" dem, kommer de motvilligt att visa vägen till Qentors mottagningsrum och be dem vänta. Om rollfigurerna attackerar dem, kommer de att försvara sig tills det är uppenbart att de befinner sig i underläge (en round eller så).

Vakt Ledan, Människa 27 år, Fig 2, AC 7, Save 17
#att: 1, THACO: 19, Skada: 1d8, hp 14 -3-5-4
Utrustning: Sabel, Förstärkt läderpansar, 5 SP, 8 CP.

Vakt Nadon, Människa 25 år, Fig 2, AC 7, Save 17
#att: 1, THACO: 19, Skada: 1d8, hp 14 -7-5
Utrustning: Sabel, Förstärkt läderpansar, 7 SP, 5 CP.

HUSET innehåller vid tillfället endast en hushållerska (alla andra har ledigt under festligheterna). Hon hålls i köket och förbereder mat. (Just nu fyller hon ett vildsvin med allehanda godsaker.) Hon vet att Qentor gick ned till källaren för ungefär tjugo minuter sedan, och att han ibland kan vara där i flera timmar.

Hushållerska Wilma, Människa 29 år, Fig 0, AC 10, Save 19
#att:-, THACO: 20, Skada: -, hp 2
Utrustning: Kökskniv, klänning, 1 GP (som hon stulit av Qentor).

I ÖVRIGT är alla rum behagligt möblerade och utsmyckade. I Qentors studerkammare ligger det ett antal paket och brev på skrivbordet. Det är vad som har tagits i beslag av Qentor under dagen, under specialkollen av inkommando utläningar. De är till ett antal mindre kända invånare i staden. Godz paket finns inte här, det har Qentor tagit med sig ned till den gamle magikern under staden.

TRAPPAN ned till källaren finns i köket. Källaren är inte upplyst. Den innehåller förnödenheter för ett par veckor; frukt, saltat kött, ölfat och vinkrus. Det finns en grop i golvet, bakom ett par tunnor i vinförrådet, som leder ner till lämningarna av den stad som fanns före Malando på samma plats.

3. RUINERNA AV DEN GAMLA STADEN. (Karta 2)

Hålet i golvet leder till ett av husen i den gamla staden. Ett stort utrymme har skapats genom att jorden grävts undan och kastats ned i brunnen. Det är alldeles mörkt här nere och nödvändigt att medföra ljus. Det finns i princip endast två platser som är intressanta: BRUNNEN och MAGIKERNS BOSTAD.

Om rollfigurerna spenderar en längre tid på att vandra runt i gångarna eller undersöka brunnen, kommer de att möta en "vildman" med hund. Mannen, som har ett stort yvigt skägg, är endast iklädd ett höftskyne och hunden ser ganska luggsliten ut. Han sträcker fram handen och erbjuder sig att bli vägvisare. Han är något knäpp efter att ha vistats härnere i sju år, och vill bara ha pengar för att visa vägen till den gamle magikern. (Vilket mynt som helst duger.) Han kan berätta att det emellanåt kommer folk hit som han kan visa vägen till "den gamle mannen".

Man, Människa 36 år, Fig 1, AC 10, Save 17
#att: 1, THACO: 20, Skada: 1d4, hp 5
Utrustning: Dolk.

Hund, HD 1, AC 7, Save 17
#att: 1, THACO: 19, Skada: 1d4, hp 4

BRUNNEN användes som offerplats av invånarna i den gamla staden. De kastade ned en stor mängd guld och kreatur i brunnen, men det kräver tid och tålamod för att hitta något. Den är 6 meter tvärsöver och 20 meter djup (gyttjebotten). Om spelarna lägger ned 6 mantimmar på att leta och gräva, kommer man att hitta en lädertub med en scroll i. Den innehåller två formler: Passwall (9) och Dig (9). Om man tillbringar 30 mandagar med att gräva ut brunnen, kommer man att hitta en våldsam mängd pengar av olika valörer.

UTANFÖR MAGIKERNS DÖRR är det upplyst (Continual Light) och där står två personer med fotsida kappor och stor huva över huvudet. Endast deras ögon och händer syns. De är två "sjuka" som vaktar magikern. Eftersom magikern är upptagen med Qentor just nu, kan inte rollfigurerna komma in och vakterna säger åt dem att vänta. Om de försöker ta sig in med våld, kommer vakterna att försvara sig. Då föser de tillbaka huvan och rollfigurerna får se två av "sjukdomen" svårt märkta ansikten.

Vakt Liberatore, Människa 30 år, Fig 4, AC 10, Save 16
#att: 1, THACO: 17, Skada: 1d8, hp: 30
Utrustning: Långsvärd.

Vakt Lacocaracha, Människa 29 år, Fig 3, AC 10, Save 16
#att: 1, THACO: 18, Skada: 1d8, hp: 25
Utrustning: Långsvärd, Ring of Sustenance (kan undvara mat/dryck).

Några minuter senare, eller strax efter det att de har börjat strida, rasslar det i låsen till dörren och Qentor sticker ut huvudet. Han ser en massa obekanta personer, stänger om sig omedelbart och smiter ut genom lönngången till bergen.

Vakterna anser fortfarande att magikern är upptagen, och bevakar dörren tills de besegras. Den är inte reglad, utan bara stängd med nyckellåset, och kan öppnas från utsidan (normal Open Locks).

INNE I RUMMET ligger magikern på ett par kuddar. Han har just utfört en identifiering av kristallkulan och är försvagad. Rummet är upplyst och sparsamt möblerat. Det finns en dörr som går till sovrummet och en dåligt igendragen lönn dörr som leder till lönngången till bergen. Magikern är vid medvetande men kan inte göra några häftiga rörelser. På golvet finns en urdrucken vinkaraff och en pung med is som avger en svag fiskdoft (rester efter identifieringen).

Magikern Almata, Människa 65 år, MU 5, AC 10, Save 12
#att: -, THACO: 19, Skada: -, hp: 12
Formler: 1) (4) MAGIC MISSILE, SLEEP
2) (2) WEB, MIRROR IMAGE
3) (1) FIREBALL

Magikern frågar svagt vad de vill, och förhör sig om sina vaktars tillstånd. Om spelarna frågar om Qentor, kommer han att berätta att denne flytt genom lönngången till bergen. Efter en liten paus kommer han att berätta att han undersökt ett föremål som Qentor kommit hit med, och att han kommit fram till att det var en utomordentligt mäktig sak: en magisk kristallkula genom vilken man kan styra personer man betraktar. Magikern säger att detta föremål är alldeles för mäktigt för att Qentor skall få ha det för sig själv. Han ber rollfigurerna hämta tillbaka Kulan och taden till honom, så att han kan ta reda på hur den fungerar.

SOVRUMMET är inte upplyst, och innehåller en säng, ett skrivbord med tre lådor som innehåller ett tiotal oskrivna vellumark och ett igentorkat bläckhorn, samt en fåtölj. En kista vid sängen innehåller lite mat och kläder.

Under sängen, bakom en lös sten i väggen, finns en POTION OF HEALING (läker 2d8+2 skador) och en scroll (SLOW(7), WIZARD EYE(7) och FIREBALL (7)). Bakom ytterligare en sten finns den gamle magikerns formelbok. Den innehåller 12 formler i nivåerna 1-3, och är något otyplig att släpa med. Formulerna är:

- 1) READ MAGIC, IDENTIFY, MAGIC MISSILE, DETECT MAGIC, SLEEP, VENTRILOQUISM.
- 2) CONT. LIGHT, DETECT INVISIBILITY, MIRROR IMAGE, WEB.
- 3) FIREBALL, TONGUES.

DÖRREN till lönngången är lätt att öppna.

4. LÖNNGANGEN.

Efter lönnhörren är det en trappa ned till själva gången. Den är ganska grovt uthuggen, ungefär en meter bred hela vägen, och givetvis inte upplyst. Det finns tre fällor i gången, två av dessa har utlösts av Qentor när han sprang igenom.

ALLDELES I BÖRJAN finns en fallgrind med spetsar, som utlösts via en sten i golvet och förhindrar vidare framfart i gången. Den kan lyftas upp med summastyrkan 17, men bara om man först tryckt in en sten i väggen som fungerar som lås.

UNGEFÄR VID MITTEN finns en fallucka. Den finns på vänster sida och om ingen specifikt säger att vederbörande bara går på höger sida, är det 50% chans för varje rollfigur att falla i (med början framifrån). Den som utlöser fällan, faller 4 meter och tar 1d6 skada därav. På botten finns ett par skelett och en magisk RING OF IMMUNITY. (Ger totalt skydd mot skada av ickemagiska vapen. OBS! Normala läkningsformler tar inte på varelse med denna ring.)

VID SLUTET av gången kommer det in ljus genom ett tunt skikt av buskar som döljer utgången. Här finns en fälla som skjuter ut ett spjut mot den som går förbi. Qentor har träffats av detta, vilket man kan se av den blodiga spetsen, och blodsspåren som leder ut. (Han har dock träffats i armen och inte sinkats speciellt mycket.) Man kan se hålet i väggen om man undersöker den.

5. I BERGEN.

Alldeles vid öppningen börjar en stig, som går mellan klippblock upp i bergen. Skymningen har nu börjat falla, men det är fortfarande tillräckligt ljust för att man skall kunna följa stigen utan problem.

OBS! KARVAR (TJUVEN) KÄNNER IGEN SIG! Detta är stigen som leder till den gamla borg i bergen som han har studerat ett tag.

EFTER UNGEFÄR 15 MINUTER passerar rollfigurerna mellan en samling stora stenar. Där blir de påhoppade av en svårt hungrig puma. Den överfaller någon i sällskapet och attackerar tills denne slutar slåss. Om någon annan strider mot den, försvarar den sig men lämnar inte sitt offer förrän den har fem hitpoints eller färre kvar.

Puma, 3 HD, AC 6, Save 16

#att: 3, THACO: 16, Skada: 1d3/1d3/1d6, hp: 13

TIO MINUTER SENARE kommer de upp till ett krön och kan skåda en borgruin en bit bort. De kan även skåda en person som rör sig snabbt bort mot denna ruin (Qentor). De uppskattar att det är ungefär en halvtimmas marsch dit.

Om rollfigurerna springer, finns det en viss risk (10% kumulativt per fem minuter) att de halkar och ramlar (1d4-1 skador). Språngmarsch tar femton minuter och leder till en viss inhämtning av avståndet till Qentor, men han hinner ändå först in i borgruinen.

Solen sjunker ganska fort nu, och strax innan de kommit fram till borgen, kan de se fladdrande sken (facklor) genom vissa gluggarna. Något annat levande ser de dock inte.

6. UTANFÖR OCH I BORGEN. (Karta 3)

Borgen bebos av "de sjuka" som fördrivits från staden. De flesta av dem har gått ned till staden för att samla in den mat som kastas ut. De har ingen formell ledare, men det har bildats smågrupper bland dem. Det finns i princip folk i alla rum, och skulle rollfigurerna möta några sådana, skulle dessa bara stirra på dem med tom blick och sakta ta sig närmare dem, för att slutligen ta på dem och be om allmosor. (Rollfigurerna torde vilja akta sig för sådan beröring.)

GLUGGARNA sitter tre meter ovanför marken, och kan således inte nås utan klättring.

DE STORA PORTARNA till borggården är sedan länge borta. När man kommer in på borggården ser man en mindre ansamling korgar vid en vägg, och den halvtrasiga dubbeldörren som leder in. Det finns blodsspår på trappan.

HALLEN efter huvudingången är mörk och helt tom. Samtliga dörrar till hallen är stängda, men ur flera av dem kommer det ut ljus. Till vänster om rollfigurerna finns en bred trappa som leder nedåt. Den som letar noga på golvet, kommer att hitta lite blodsspår som leder mot trappan.

DE ANDRA RUMMEN innehåller inget av värde. De sjuka kommer skrikande att försvara sina få ägodelar mot "banditer", vilka knappast kan locka spelarna. Ett par dörrar är igenspikade, vilket beror på att de leder till svårt raserade områden. Om någon envisas med att gå i dessa, kommer de att slinta och snubbla för 1 skada per round.

7. I KALLAREN UNDER BORGEN. (Karta 4)

Borgen byggdes och beboddes för över 200 år sedan av en magiker som huvudsakligen sysselsatte sig med forska om andra existensplan och de varelser som finns där. Effekterna av hans forskning kan fortfarande studeras i källaren. De sjuka skyr källaren, eftersom de ibland hör konstiga ljud därifrån och folk som undersökt saken har försvunnit.

Qentor känner till borgen och den lönnhörren nedanför trappan. Som liten pojke tog han sig in i borgen och ned hit trots sin skräck för de sjuka. Han upptäckte lönnhörren (som då inte hade några påhängda regler), men en av de fördömdas skara upptäckte det fladdrande ljuset nedifrån och kom ner och körde ut honom. Han har inte vågat komma tillbaka sedan dess men den extrema situation han befinner sig i har gjort honom desperat. Han gick in genom lönnhörren och hängde på alla de regler han kunde. Väl inne i laboratoriet sedan, kände han sig säker och började undersöka kristallkulan (vilket förmodligen blir hans undergång).

En noggrann undersökning av golvet nedanför trappan leder till att fot- och blodsspår visar hur Qentor har tagit sig till lönnhörren. Denna är dock låst och reglad från andra sidan med totalt 13 lås och kräver sålunda 7 st KNOCK ör att öppnas. Alla sex rummen i "menageriet" är mörka (förutom D som är svagt upplyst av varelsen som finns i det). Tre av de sex rummen innehåller varelser som levt här i 200 år.

A. Detta rum innehåller en underlig djurart från ett parallellt universum. Det är en korsning mellan mygga och korp; en fjäderklädd kropp med en lång, spetsig näbb. Den kan lägga sig i dvala under långa tider (när det är ont om mat) och sprudla av aktivitet när det finns mat inom räckhåll.

När rollfigurerna kommer in i rummet, ser de ett antal skelett som ligger i en hög på golvet emellan dörrarna. Med bra ljus ser de också ett större antal (20 st) "ludna klumpar" på golvet i bortre hörnet. När de har kommit halvvägs in i rummet, vaknar dessa till

liv och flyger upp mot äventyrarna. De attackerar instinktivt ögonen, och 50% av alla skador de gör är ögonskador. Ett skadat öga är blint och defunkt. För att läka det krävs en CURE SERIOUS WOUNDS (eller starkare läkningsformel). Ögonskador har följande effekt:

Antal skadade ögon	Träffjustering	Formelplacering
-----	-----	-----
Ett öga:	-2 på träff	Mindre svårigheter.
Båda ögonen:	-4 på träff	Stora svårigheter.

Dessa varelser är djur, vilket betyder att halvalvens flöjt fungerar alldeles utmärkt. Första rondan attackerar endast åtta varelser, därefter alla. De cirklar runt rollfigurerna och gör störtdykningar.

20 Flimrar, 1 HD, AC 4 (små), Save 17

#att: 1, THACO: 19, Skada: 1d2 (50% ögonträff)

hp: 5, 3, 7, 4, 1, 6, 4, 5, 3, 6, 2, 7, 6, 4, 2, 4, 5, 6, 4, 8

SKELETTEN i rummet visar sig vid en närmare undersökning vara utan saker av värde. Ett av dem har emellertid en "brynja" av någon lätt, oidentifierbar metall. Den består av två korslagda kedjor som bärs över axlarna (som patronband). Denna är MAGISK och skyddar mot elektricitet. Det är emellertid något tveeggat skydd, eftersom den även drar till sig alla "blixtar" inom ett tjugo meter, även när den inte skyddar längre. Den "tar upp" 50 skador, och måste sedan vila i 24 timmar för att fungera igen.

Lönndörren är låst med en regel.

B. Detta rum är tomt.

Lönndörren är låst med en regel.

C. Detta rum innehåller endast ett skelett. Det ligger framme vid dörren till rum D, och är i mycket dåligt skick. Många av kroppsbenen har sprängts sönder av urladdningen. En trasig lanterna ligger vid sidan om skeletten, och insytt i de gamla klädtrasorna finns ett antal mynt (10 GP, 20 SP, 30 CP).

Lönndörren är låst med en regel.

D. Varelsen i detta rum har ett mycket diffust yttre. Det ser ut som ett underligt ljussken rullar runt i rummet, och en lätt rök som tumlar runt. Den kommer från ett existensplan som består av rök, ljus och elektricitet, och kan leva mycket länge med mänskliga mått mätt.

På golvet finns det ett par, tre skelett med olika rustningar på sig. Det finns en murken läderrustning, ett rostig kedjepansar och en blank och fin plate mail. De är inte magiska, förutom den sista som är CURSED -3. Den går inte att ta av om inte bäraren är död. På skelettet med kedjepansaret sitter också ett par magiska BOOTS OF WATER WALKING.

Lightsmoke, 8 HD, AC 2

#att: 1, THACO: -, Skada: 1d12 (Elektricitet), Hp: 50

Varelsen attackerar med sin blixtn så fort någon stiger in i rummet, och fortsätter tills den inte känner något levande i sin omgivning. Den kan bara skadas av magiska vapen. Man kan slå lite hur som helst i rummet, men man måste ta i ordentligt. När varelsens alla hitpoints är borta, kommer den att försvinna tillbaka till sitt existensplan.

Varelsen är endast vagt medveten om vad eller vem de attackerar, så

alla attacker sker fullständigt slumpmässigt mellan de personer som finns i rummet.

OBS! Om någon bär på Brynjan från rum A, kommer denne att få alla attacker på sig.

Lönndörren är låst med en regel.

E. Detta rum är fyllt med vatten upp till tröskeln. Om man tittar ner i vattnet kan man skönja ett par halvstora fiskar, som lockats hit av ljuset. Dessa är dock helt ofarliga, och lever på vad som kommer in i vattnet utifrån. Vattnet är nämligen rinnande; har ett inlopp vid bortre väggen och rinner ut vid den hitre kortväggen.

I bortre delen av rummet finns en upphöjning av golvet som bildar en ö, och på denna sitter en underlig varelse. Den är vagt humanoid, med armar, ben och huvud, men över hela kroppen sticker det ut skarpa taggar.

När varelsen lägger märke till rollfigurerna börjar den tala, och bönar och ber om att dessa skall komma till hans hjälp. Han påstår sig inte kunna lämna ön, eftersom han inte tål vatten, och skulle bli SÅ tacksam om de kunde hjälpa honom ur situationen. Om spelarna är tveksamma, kommer den att säga att den vet var det finns en enorm skattgömma och den visar dem SÅ gärna var den finns om den bara hjälptes härifrån.

Varelsen är en mindre djävul och sitter i ett pentagram. Detta kan inte ses från dörren, utom med mycket skarpa ögon. Det enda som krävs för att den skall bli fri, är att någon utifrån kommer in i pentagrammet och därigenom bryter magin. Den kan inte använda någon av sina krafter förrän då.

Uxkgevk, Taggdjävul, 4+2 HD, AC 3, Save 16
#att: 3, THACO: 15, Skada: 1d3/1d3/2d6, Hp: 20
SD: Magic resistance 5%, Immun mot normala vapen.
Egenskaper: Kommunicera med alla intelligenta varelser,
Kasta eld (2d4), Kalla hit annan Taggdjävul 10%.

Om någon bryter pentagrammet kommer den att attackera med ett vrål. Den har 200 års elakheter att ta igen, och kan knappt behärska sin iver. Om striden börjar gå den emot, smiter den och kallar på kompisar. Den vet att det finns en stor skatt i närheten, och kommer slutligen att driva ut spelarna (och alla andra) ur borgen.

Lönndörren är låst med en regel.

F. Detta rum är tomt. Dörren till laboratoriet är olåst och ljus tränger ut genom springorna.

8. LABORATORIET. (Karta 4)

Det här stora, väl upplysta rummet innehåller en massa saker. Rakt fram på golvet sitter Qentor med kulan framför sig. Han stirrar rakt in i den, med ett fånigt leende på läpparna, och verkar inte observera gänget intåg. Han är i själva verket "låst" av Kulan. Det enda sättet att rädda Qentor är att lägga en DISPEL MAGIC på kulan, så att kontakten bryts. Om man bryter den fysiska kontakten kommer han att dö omedelbart av chock.

Det går bra att hålla i Kulan utan att den "attackerar", men om någon försöker använda den måste vederbörande först övervinna den "mentala attack" som varelsens kontaktmetod utgör.

I ÖVRIGT finns det en del intressant i rummet. Bland 35 flaskor på en hylla längs bortre kortväggen finns en POTION OF HEALING (Läker 2d8+2), en POTION OF EXTRA HEALING (Läker 3d8+3 eller 3 x 1d8), en POTION OF GASEOUS FORM, och en POTION OF FLY. Resten är att betrakta som gift.

På den jättelika arbetsbänken finns allehanda apparater och konstruktioner som kan tänkas behövas för forskning.

På väggen över arbetsbänken hänger ett stor tavla, föreställande den magiker som senast bodde i borgens källare. Han ger ett intryck av att vara mycket gammal. I tavlans bakgrund kan man se laboratoriebänken.

BAKOM LÖNNDÖRREN finns ett mindre rum med ytterligare en dörr rakt fram. Den som tar i den dörren, utlöser en Fire Trap som ger 20 skador. Bakom denna dörr finns ett rum med en veritabel jätteskatt mitt i: 1000 PP, 5000 GP, 7300 SP, 15000 CP.

Spaken på väggen kan dras nedåt. Det händer inget när man gör detta eftersom fällan som skulle utlösas klappat ihop för länge sedan.

I ett skåp utmed högerväggen syns ett antal ädelstenar, trollspön, stavar, ringar och scroller. Så fort glasdörrarna till skåpet öppnas, kommer en INVISIBLE STALKER att hoppa ut och attackera alla om inte ser ut som den magiker som bodde här för 200 år sedan.

Invisible Stalker, 8 HD, AC 3, Save 13
#att: 1, THACO: 12, Skador: 4d4, Hp: 36

I skåpet finns en WAND OF FIRE (10), en WAND OF ICE (15), en STAFF OF POLYMORPH, en RING OF THREE WISHES(1), och en SCROLL OF VAMPIRE CONTROL. Ädelstenar: 5x 50 GP, 2x 100 GP, 500 GP, 1000 GP, 5000 GP.

9. UPPLÖSNINGEN.

Om rollfigurerna försöker ta kristalkulan tillbaka till staden, är den bästa vägen förbi den gamle magikern. Om mer än åtta timmar förflutit innan de kommer dit, kommer han att vara uppvilad och göra allt för att komma över kulan för egen del. Han kommer att misstänka att de fått tag på kulan även om de döljer den, och lägger en Web för att ta hand om dem en och en.

Om mindre än åtta timmar gått, är han fortfarande svag efter identifieringen och kan inte hindra rollfigurerna från att ta kulan till Godz. Han kommer dock att försöka uppehålla dem genom att påpeka att det vore bra att få reda på allt om kulan, och att han har en magisk scroll som kan hjälpa till med det. Om de bara ville vänta lite...

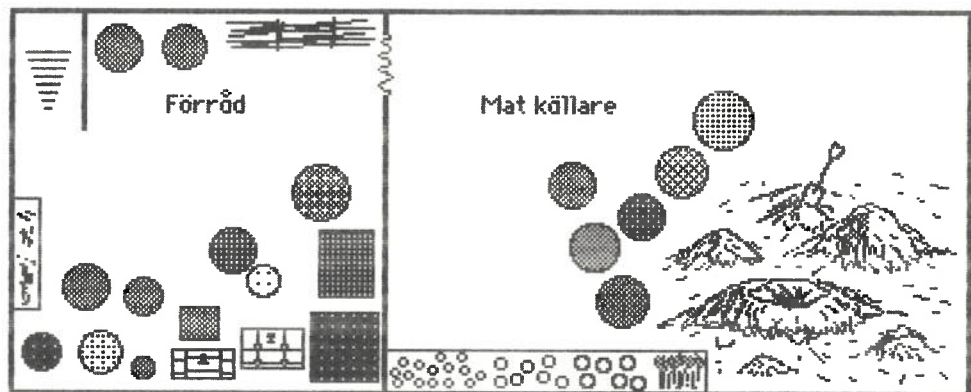
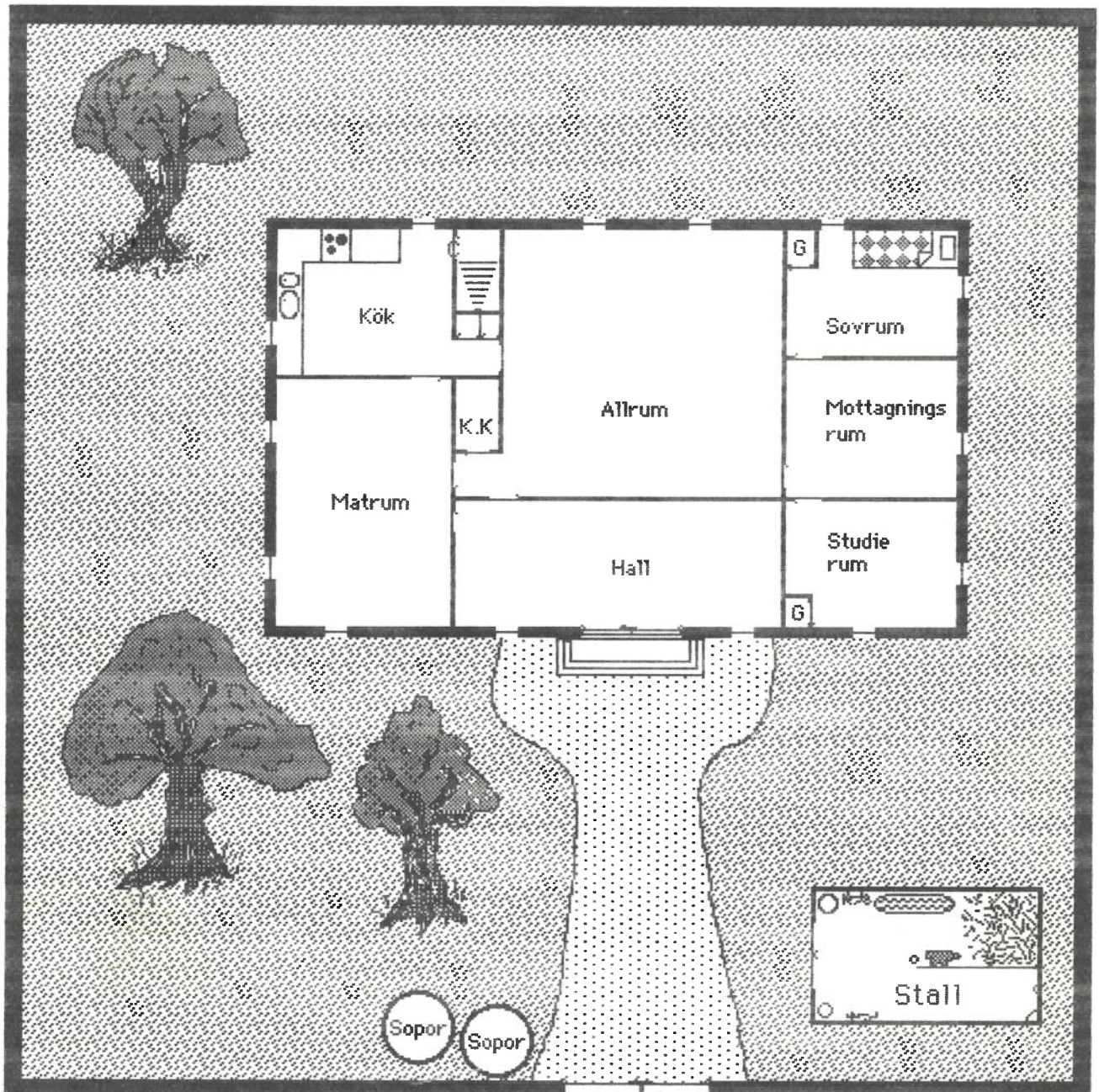
Om rollfigurernas ansträngningar mynnar ut i att kristalkulan förs tillbaka till Faddo Godz i Malando, kommer han att belöna dem med 500 GP var och tacka för ett väl utfört uppdrag.

Karvar Nanja
 Brandor Helena
 Xarxannakas Timlas

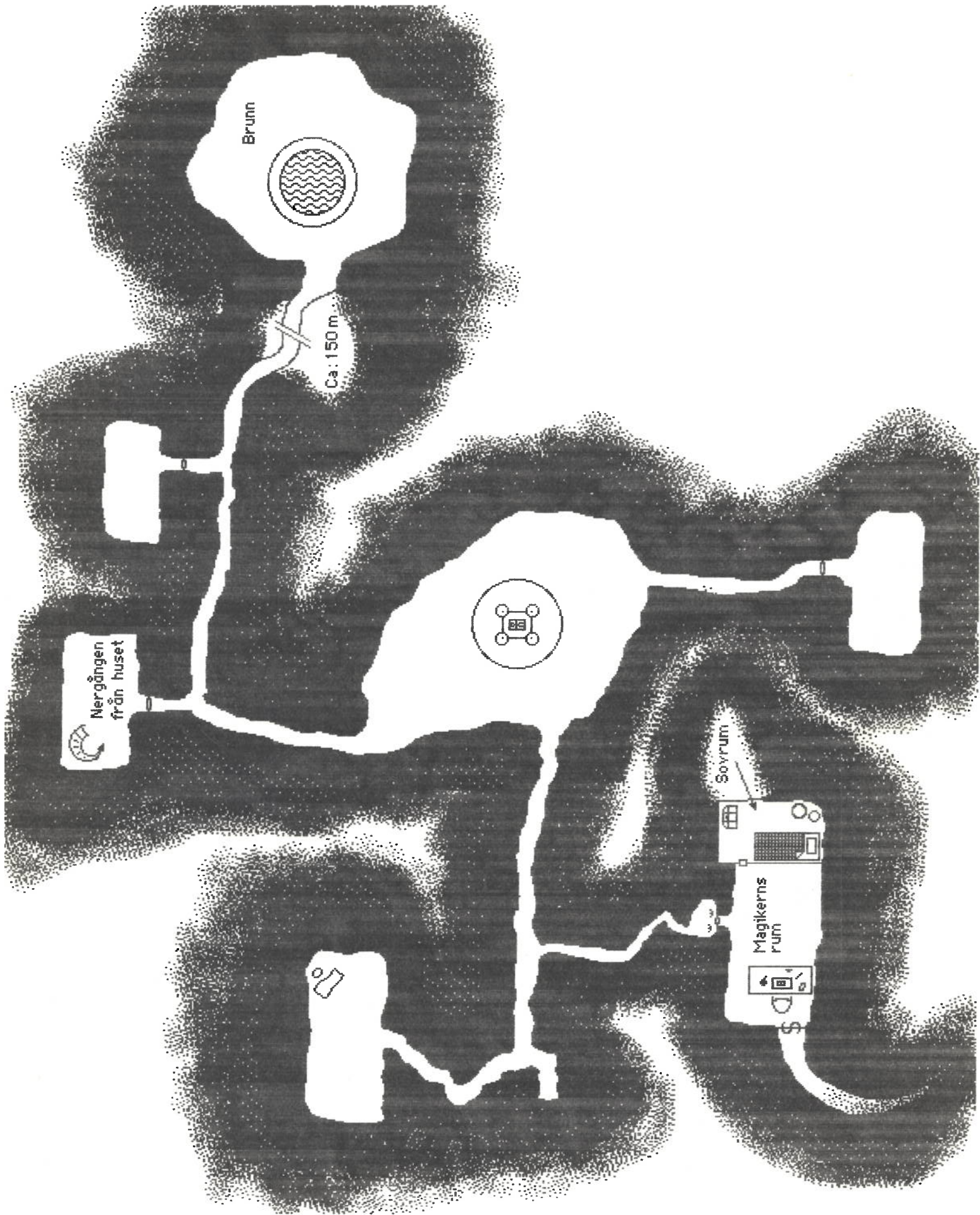
Räddningsslag

Namn o klass	AC	THACO	Räddningsslag						
			Paralyze Poison Death	Petrific. Polymorph	RSW	Breath	Magic		
2 BRANDOR Fig 3	3	18	13	14	15	16	16		
3 HELENA Cle 4	4	18	9	12	13	15	14 Wis+2		
5 KARVAR Thu 4	5	20	13	12	14	16	15		
4 NANJA Ass 4	7	20	13	12	14	16	15		
6 TIMLAS Fig 2/Thu 2/MU 2	8	19	13	12	11	15	12		
1 XARXANNAKAS MU 4	10	20	14	13	11	15	12		

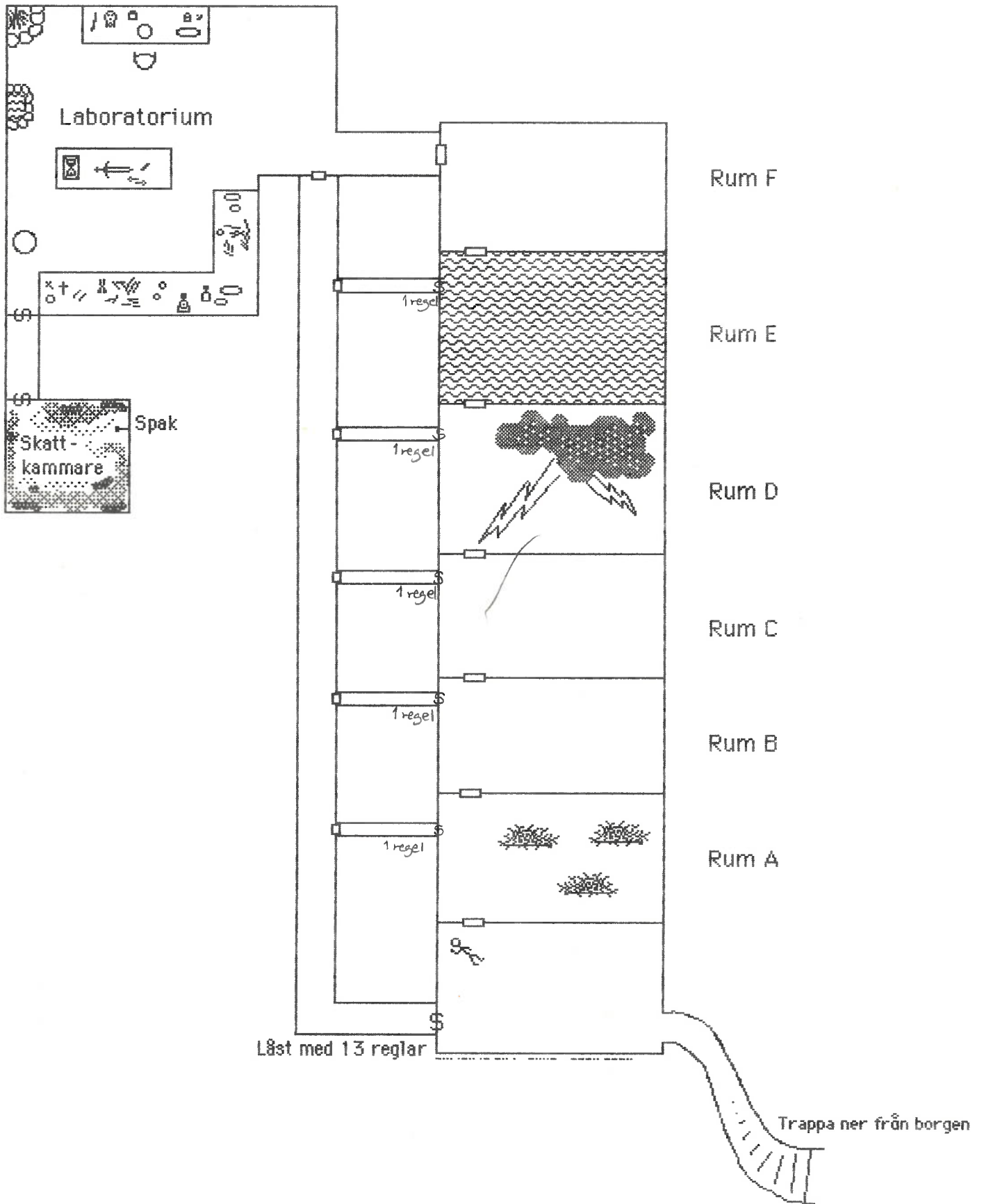
Karta 1



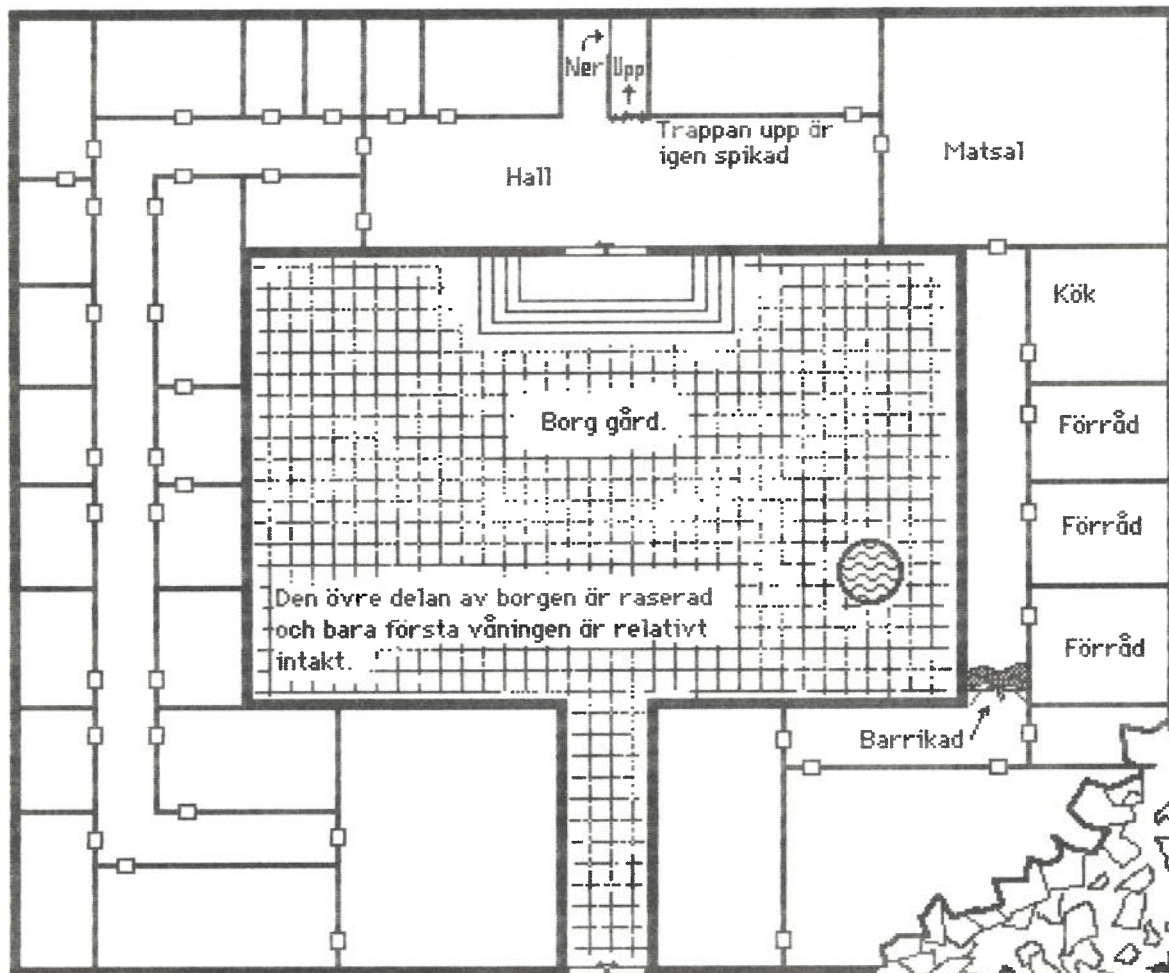
Karta 2



Karta 4



Karta 3



88-B

