

**Individuella AD&D-turneringen, GOTHCON XII  
Finalscenario**

# **VÄKTAREN I RAVINEN**

Ett äventyr för sex spelare i nivåerna 8 - 10

av

**Tommy Bengtsson**

med benäget bistånd

av

**Martin Börjesson** (intrig & idéer)

och

**Andreas Bladh** (bilder & idéer)

## Bakgrund

För 230 år sedan uppstod en spricka i marken mitt ute på en bördig stäpp. Den löpte parallellt med en bergskedja, i vilken en mindre känd magiker vid namn **Galvano Pa-Dan** höll till. Denna magiker, som var specialist på andra plan och de varelser som bor där, stördes givetvis av det kraftiga skälvet och begav sig till platsen för att undersöka vad som hänt. Han kunde inte finna något egentligt skäl till sprickans uppkomst, området hade alltid varit lugnt förut och sprickans spikraka utsträckning var minst sagt ovanlig i naturen, och beslöt sig för att ta sig ned i sprickan för att lösa detta mysterium.

Vägen ned var inte ofarlig; överallt fanns vassa utskjutande klippor och berget var aldrig riktigt lugnt utan skälvde hela tiden. Han var dock väl bevandrad i magins konst och förstod att vara försiktig. När han närmade sig sprickans centrum fann han att kraften som slet i de båda berghalvorna var olycksbebådande hög och hotade att öppna en jättelik klyfta som förmodligen skulle slita kontinenten i stycken! Väl nere på botten upptäckte han till sin förvåning ett rum som verkade ha använts som fängelsehåla eller något liknande eftersom det fanns en del kedjor fastsatta i väggen runt om. Kedjorna verkade dock ha blivit utsatta för en övermänsklig styrka; de var vridna och ituslitna på flera ställen. Storleken på ringarna till kedjorna gav vid handen att den varelse som suttit här varit ungefär dubbelt så stor som en normal människa.

Galvano var inte riktigt förberedd för den situation som nu uppstått. Han funderade ett tag på det bästa sättet att förhindra sprickan från att vidareutvidgas, men kom fram till att något riktigt bra kunde han inte ordna just nu. Det bästa han kunde göra var att fixa problemet temporärt och återkomma senare för att slutligt åtgärda det. Sagt och gjort; han använde sina specialkunskaper för att kalla en **jordelementar** till platsen. Denna beordrade han att hålla ihop bergväggarna så länge den fanns kvar på platsen. En sådan krävande order kunde han inte formulera starkare; om han försökt låta ordern gälla för eviga tider hade den med största säkerhet misslyckas och jordelementaren varit fri att attackera. För att tillse att elementaren skulle stanna kvar på platsen, kallade Galvano på en **jorddemon** (ett elakt och hänsynslöst demonsläkte som har den för ändamålet passade egenskapen att kunna kontrollera jordelementarer. Denna varelse beordrade han att tillse att jordelementaren inte lämnade platsen förrän ett stort antal motsatser möts i akt och mening att befria den från ordern. *För exakt formulering av villkoren, se lapparna som finns i Galvanos kläder.* Denna order var inte lika krävande som elementarens och demonen kunde därför bindas vid platsen på ett helt annat sätt.

Ingen av de beordrade varelserna var förtjusta i situationen, men bundna till att agera enligt order. Jordelementaren fäste sina kraftiga "nävar" i respektive bergshalva och höll dem på plats, och satte sig att vänta på första bästa chans att komma därifrån. Den är inte speciellt viljestark och kan därför inte släppa på sina ansträngningar för att uppfylla ordern. Demonen däremot är både intelligent och viljestark (och kanske därför inte helt idealisk för denna viktiga uppgift, men Galvano var tvungen att nöja sig med vad han fick eftersom han för tillfället använt den magi han hade till sitt förfogande). Han lämnade rummet och lade en kraftfull formel för att hindra andra varelser från att komma till rummet samma väg som han själv, innan han varit hemma och "laddat upp" med ett otal nödvändiga formler för att skapa en permanent förankring av bergshalvorna. Dessvärre tålde inte den gamla kroppen detta våldsamma läggande av kraftfulla formler, utan hjärtat gav upp efter att pliktroget ha slagit över 1.8 miljarder slag...

Han funderade ännu i dödsögonblicket på vad som behövde göras för att låsa bergshalvorna, och hans själ lämnades ingen ro att lämna detta liv. Den levde vidare som ande nere i botten på sprickan och håller fortfarande på att upprepa sitt "recept".

Så har situationen varit i sprickan (som befolkningen i området kallar Ravinen) under de 230 år som förflutit sedan den bildades. För människorna är jordskalvet redan historia och sprickan används som slutförvaring av icke önskade saker, vilket inkluderar allt från matrester till mäktiga magiska föremål. Det finns till och med små obskyra sammanslutningar som offerar till "guden i klyftan". För de mer långlivade raserna (alverna och dvärgarna) anses området fortfarande ostabilt och de drar sig för att färdas i det.

Så hände det sig en dag för några år sedan att ett magiskt halsband kom nedramlande genom sprickan. I detta halsband satt en skinande kristallkula som egendomligt nog inte skadas av den våldsamma nedfärden. I kristallkulan fanns en **etervarelse** som hade varit med om både det ena och det andra, och nu hade förpassats till glömska av någon den försökt dupera. Den omskakande färden slutade vid fötterna på den **jorrdemon** som **Galvano** satt att vakta **jordelementaren** för länge sedan. Denne förvånades storligen över händelsen, men gladdes åt det välkomna avbrottet från den händelsefattiga tillvaron. När den tog upp halsbandet för att undersöka det, hörde den ett röst som talade i sitt inre. Kristallkulan lyste upp och demonen kunde se dig själv i kulan. Etervarelsen har fullständig kontroll över kristallkulans funktioner och "ser" genom att aktivera den. Den kan även läsa tankarna hos de varelser den ser och skicka tankar till den varelse som håller i halsbandet. Etervarelsen och jorrdemonen kunde på så sätt tala med varandra och hade nu ett långt innehållsrik diskussion om livet i allmänhet och baksidor med detsamma i synnerhet.

Det hela mynnade ut i att jorrdemonen lovade att se till att etervarelsen blev tillbakaskickad till sitt hemplan, och etervarelsen lovade att hjälpa demonen ur den knipa den satt i. De "slog sina kloka huvuden ihop" och kom fram till att det vore bäst för alla parter om jordelementaren dräptes, eftersom detta skulle häva magikerns order. Men hur skulle detta gå till? Demonen kunde inget göra, eftersom det skulle betyda att den bröt mot ordern (och det skulle ha förödande konsekvenser för den). Etervarelsen kunde inte hjälpa till, då jordelementaren inte gick att upprätta en vettig kommunikation med. De stötte och blötte förslag i mängder, allt eftersom tiden gick...

Etervarelsen och demonen spanade tillsammans världen över. Demonen kom snart underfund med magikerns öde och förbannade honom, hans släkt och alla han någonsin träffat. Under ett tiotal år fortgick denna sökning, tills etervarelsen en dag upptäckte att den nu även kunde sända tankar till de varelser den såg genom kristallkulan! Efter lite experimenterande lärde den sig att kontrollera denna nya skicklighet till fulländning, och en idé föddes hos den. De skulle leta upp ett antal varelser, lämpliga för uppdraget, som skulle ta sig ned till det rum det rum de själva befann sig i och dräpa den förhatliga jordelementaren! De letade i flera veckor innan de utsett sex personer som de bedömde verkade tillräckligt erfarna för att rå på elementaren, men ändå så väsensskilda att de skulle ha problem att samarbeta utöver vad de verkligen måste. Därefter konstruerade de en historia som de skulle slå i var och en av dessa, för att motivera dem att gå deras ärenden...

## 1. EN SAMLING UDDA PERSONLIGHETER

De sex rollfigurerna kommer att nå Ravinen mer eller mindre samtidigt. Den södra änden av sprickan står som centrum för sammanstrålningen och tidpunkten när de kommer hit är mitt på dagen. Dvärgen kommer till fots; övriga rider. Detta är den första gången någon av dem träffar varandra och det finns självklart mycket att "komma överens om". Ett par saker händer dock som spelarna inte har någon kontroll över. Dessa är följande:

- \* Paladinens svärd kommer att reagera på den "onde" prästens existens. Den kommer i starka ordalag att tala för att dess herre drar upp den ur skidan och utplånar denna existens omedelbart. Om paladinen vägrar (allt annat är orimligt) kommer den att surt att vägra tala mer med honom så länge "den demoniske förkunnaren" finns i närheten.
- \* Jorddemonen släpper lite på kontrollen över jordelementaren. Detta får till effekt att marken skälver under fötterna på rollfigurerna och de blir påmindra om sitt uppdrag.

I övrigt lämnas händelseförloppet helt åt spelarna. Etervarelsen kommer inte att påverka handlingen, såvida inte det verkar vara någon som helst överenskommelse på gång som hotar att omkullkasta dess slutmål. Om färdstarten verkar ta för lång tid, kommer demonen att släppa ytterligare lite på kontrollen över elementaren.

När spelarna slutligen ämnar påbörja nedfärden i sprickan, förstår de att det inte kan bli fråga om att ta några hästar med sig. De måste lämna dessa efter sig. Paladinens krigshäst kommer att vaka över dem, och de kommer att vara kvar där när rollfigurerna kommer upp igen. (Om nu någon kommer upp igen...)

## 2. GRÅDVÄRGBYN

Den första biten av vandringen är ganska lätt och går utan att något speciellt inträffar. Det blir ganska snart mörkt och nödvändigt att ha någon form av belysning. De hittar efter ett tag något som verkar vara en stig i stenen. Om de följer den kommer de till dvärgbyn. Om de försöker hitta andra vägar ner, kommer de hela tiden att stöta på denna stig. Försök att hitta någon helt annan väg resulterar bara i att de kommer till oöverstigliga hinder i form av stup, bergsväggar, klippblock, m.m.

Efter fyra timmars vandring breddar sig stigen och vägen planar ut något. Spelarna kan se hur bergsväggarna försvinner ut åt kanterna och lämnar plats för den stora, öppna plats där en stam av grådvärgar slagit sig ned. Rollfigurerna kan givetvis inte se att det finns en by där (eller ens hur stor grottan är). Vid sidorna om "porten" finns två grådvärgar som vaktar mot inkräktare.

**Argim**, manlig grådvärg, Fig 6 / Cle 5, AC 5, Save 14  
 #att: 1, THAC0: 15, Skada: 1d6, Hp: 28  
 Utrustning: Kortsvärd, **Wand of Dispel Magic** [5], Läderrustning, Lädersköld, 3 SP.  
 Egenskaper: Immun mot illusioner och onaturliga gifter, Infravision 40m.  
 Formler: *CLW, CLW, Command, Hold person, Silence, Spiritual Hammer, Slow poison.*

**Modrok**, manlig grådvärg, Fig 5 / Thi 6, AC 5, Save 13  
 #att: 1, THAC0: 15, Skada: 1d8+3, Hp: 24  
 Utrustning: **Långsvärd +2**, Kortsvärd, Läderrustning, 2 SP, Ädelsten [50 GP].  
 Skickligheter: Backstab (+4, Skada x3), Move silently 50%, Hide in shadows 37%.  
 Egenskaper: Immun mot illusioner och onaturliga gifter, Infravision 40m.

Om rollfigurerna är omgivna av *Continual light* kommer prästkrigaren att aktivera sitt trollspö för att bli av med det besvärande ljuset. Spöet har inget kommandoord, så det sker helt ljudlöst. Om detta inte har någon synbar effekt kommer de två grådvärgarna att smyga efter rollfigurerna (utanför ljuscirkeln givetvis) för att slå till när det så blir lämpligt.

Om rollfigurerna kommer utan stark upplysning (eller tappar den), kommer krigartjuven att smyga sig in i position för ett rejält hugg i ryggen med kortsvärdet på någon som ser biffig ut. Krigarprästen ropar därefter till spelarna:

- Vilka är ni, och vad vill ni?

Undlåter spelarna att svara något så när trovärdigt på detta kommer krigarprästen att lägga *Hold person* på tre av dem, samtidigt som krigartjuven huggar till. Efter detta kommer de att strida tills de kommer under 10 hp, då de drar sig mot byn. De strider bara mot sådana som verkar kunna se i mörkret.

Om spelarnas svar tillfredsställer grådvärgarna, kommer de att fortsätta att förhöra sig om skälet till rollfigurernas närvaro på platsen. Speciellt kommer dvärgen i sällskapet att få håfulla frågor (på dvärg) om varför han lämnat "den ljusa och trevliga ytan som hans sort verkar värdera så högt" och om han "överväger att sälla sig till de riktiga dvärgarna".

Om spelarna kan övertyga grådvärgarna om att de inte planerar några otrevliga handlingar mot dem, kommer de att föras förbi byn och till en spricka som leder vidare nedåt. De kommer inte att få någon annan hjälp än detta. Alla försök till förhandlingar kommer att mötas med misstänksamhet. Den enda information som grådvärgarna kan tänkas lämna ut är att det skalv som kom för "några timmar sedan" var det första sedan de flyttade in hit.

Förutom dessa båda vakter, finns det i byn 40 vuxna dvärgar och 8 barn. Ingen av grådvärgarna är rädda för att strida och om byn blir varnad kommer invånarna att ställa upp mangrant för att försvara den. Byn leds av en äldre krigare.

### 3. Grådvärgarnas soptipp

Nu kommer rollfigurerna till grådvärgarnas soptipp som ligger 50 meter nedanför byn. Stanken från avfallet är stark men inte överväldigande.

Om spelarna letar igenom avfallet, kommer de snart att hitta ett svärd som skiner vackert i ljus. Det är ett **cursed långsvärd -2**. Dess *förbannelse* fungerar på så sätt att det alltid dyker upp i ägarens hand när denne går in i strid. Som ägare räknas den siste som frivilligt tog i det. Han må kasta det aldrig så långt, det kommer troget tillbaka när det är dags för batalj.

Fortsätter någon att rota bland soporna, kommer vederbörande att attackeras av en **Otyugh**. Den reser sig plötsligt framför rollfiguren och överfaller honom eller henne.

**Otyugh**, 7 HD, AC 3, Save: 13

#att: 3, THAC0: 13, Skada: 1d8/1d8/1d4+1, Hp: 32

Egenskaper: Träffar injicerar sjukdom hos den skadade.

Om denna slemma best kommer ner under 10 hp, retirerar den ner bland soporna igen. I denna process kommer den att lyfta upp en **scrolltub** till ytan. Tuben är tom, men på utsidan av den har någon fäst en *Dig*. Denna kan läggas från fodralet precis som från en vanlig scroll.

### 4. På hal is

Nu följer en längre promenad nedåt i sprickan. Tio timmar efter det att de lämnat grådvärgarnas by, känner rollfigurerna att det börjar bli kallt och fuktigt i luften. De kommer strax därefter till en stor naturlig grotta i berget. Allt ljus reflekteras mot den släta yta av is som täcker hela golvet i grottan, och grottan verkar sträcka sig långt, långt bortåt.

Denna ismassa har skapats av en av de magiska saker som kastats ned i Ravinen. Det är en misslyckad **Decanter of Endless Water** som någon på detta vis gjort sig kvitt. Vederbörande hade tänkt sig en karaff som det skulle rinna ur hela tiden och inte bara skulle fyllas på efter varje lockpåsättning, men råkade få en bieffekt: vattnet karaffen gav ifrån sig var starkt nedkylt och frös till is så fort det stannat. Vad som hänt är att locket lossnat under nedfärden och karaffen börjat fylla grottan med vatten som frös omedelbart. Om det inte hade varit för att isen till slut täppt till öppningen på karaffen, hade det varit risk att hela sprickan så småningom isat igen.

Isytan är mycket hal. Modifieringar för förflyttning och strid varierar med fästet. Vid häftiga rörelser (typ stridande eller formelläggande) måste vederbörande klara ett räddningsslag mot **DEX** för att inte falla omkull på isen. Det tar en full *round* att resa sig upp igen. Misslyckande att hålla balansen betyder att attacken eller formeln misslyckas.

<u>Typ av fotdon</u>	<u>Fäste</u>	<u>Hastighet</u>	<u>Räddningsslag</u>
Hårda	Mycket dåligt	10 m/min	Halv DEX
Mjuka	Dåligt	20 m/min	DEX
Dubbade	Gott	Normal	Klarar automatiskt

När den förste av rollfigurerna kommit till mitten av sjön, blir han eller hon observerad av ett gäng **Isapor**. Alla ljud bär mycket bra över isen och det är inga problem för aporna att lokalisera rollfigurerna. Om de senare dessutom har ljus uppe, blir det så mycket lättare. När de kommer farande över isen, kommer rollfigurerna att höra trampet av fötter och lokalisera ungefär var det kommer ifrån, men de kommer inte att kunna springa ifrån dem om de inte förbättrar sitt fäste på något sätt.

**10 Isapor**, 3 HD, mv 6", AC 8, Save 16

#att: 3, THAC0: 18, Skada: 1d4/1d4/1d6, Hp: 14, 14, 14, 14, 14, 14, 14, 14, 14, 14

Dessa apor finns bara på kalla och mörka platser, helst på eller i närheten av isar. De har utvecklat vassa förhårdnader under fötterna och kan på detta sätt röra sig relativt fritt på underlaget. De saknar helt pigment och ser därför ut ungefär som yetis.

Apona kommer att slåss tills det är uppenbart att striden går emot dem, då de kommer att fly tillbaka till sitt boställe. I detta finns det ytterligare 5 manliga orcer, 20 kvinnliga, 15 barn och 20 ägg. Boplatsen ligger en liten bit upp från isen och rollfigurerna har inga problem att röra sig där. I boets skattkammare finns två kortsvärd, ett spjut, flera skimrande metallsaker och en **Ring of Delusion**. Bäraren tror att han kan tala med alla varelser mentalt, men han eller hon skapar själv svaren till sina frågor. (De har en tendens att vara som frågaren önskar.)

## 5. Ett flertal vägar att välja på

Tre timmar senare kommer rollfigurerna till ett område som genomkorsats av en massa gångar och sprickor. Detta är i själva verket boplatsen för ett antal **Umber Hulks**. Det går inte att säga vilken av vägarna som är rätt genom att bara titta på dem, utan det krävs andra medel för att komma rätt.

Om spelarna använder magi för att hitta rätt gång, kommer de att undvika att träffa några monster.

Om spelarna börjar undersöka gångarna en efter en, kommer de fyra första de ger sig in i att innehålla Umber Hulks. Den första innehåller en, den andra två, den tredje tre och den fjärde fyra. Först den femte gången visar sig vara rätt gång för att fortsätta nedåt, men det tar en stund att inse detta.

För samtliga Umber Hulks gäller samma data:

**Umber Hulk**, 8+8 HD, Sz L, AC 2, Save 13

#att: 3, THAC0: 12, Skada: 3d4/3d4/1d10, Hp: 44

SA: *Confusion* (se nedan)

Confusion: Alla som ser på en Umber Hulk måste klara ett räddningsslag mot magi för att inte drabbas av förvirring. Den som blir förvirrad blir som vanligt tillfrågad om sina handlingar inför kommande round. Om de gör något annat än står stilla och avvaktar, slå d% på tabellen nedan för att få reda på vad vederbörande egentligen gör:

01-10	Vandrar iväg åt rakt motsatt håll i tio minuter.
11-60	Står stilla och ser sig förvirrat omkring.
61-80	Attackerar närmaste varelse.
81-00	Gör precis som han eller hon sagt.

Observera att den förvirrade varelsen alltid kommer att försvara sig om den blir angripen (men inte attackera).

## 6. Utanför rummet

Efter det att spelarna har hittat rätt gång, kommer vägen ned att bli brantare. De måste ta det lugnare för att inte råka ut för missöden. Samtidigt blir sprickan smalare, och det blir svårt att lysa upp för alla med en enda ljuskälla. Det lär behövas åtminstone två eller tre.

Efter fem timmars vandring råkar rollfigurerna ut för en överraskning: framför dem dyker det plötsligt upp en knappt skönjbar gestalt som mumlar något med svag röst. Detta är **Galvanos ande**, och den är helt ofarlig. Den kan inte *fördrivas* av prästerna, eftersom den inte har något med vandöda att göra, och den lägger i själva verket inte ens märke till de personer som finns där. Den har skapats på grund av Galvanos intensiva besvikelse när han förstod att han skulle dö, och går fortfarande om mumlar på vad som behövs för att säkra bergsväggarna vid varandra för all framtid. Om någon går närmare, tycker de att andens röst verkar komma någonstans långt bortifrån. Den upprepar hela tiden samma sak:

...en kraftig kedja... ...smidd av bergets varelser...  
 ...fästas i berget med klor... ...klor från bergets varelser...  
 ...kedja och klo hållas samman med blod...  
 ...blått blod från isens och bergets varelser...  
 ...badas i eld... ...kylas av luft... ...höljas i is... ...slås emot sten...  
 ...omges av Styrkan... ...hålla Kunskapen...  
 ...sköljas av Tidlösheten...  
 ...och slutligen förvandlas till sten...  
 ...för att till tidens död bevara det som är...

Anden är inte materiell och rollfigurerna kan inte påverka den på något sätt. Den kommer att fortsätta flyta omkring i omgivningarna tills dess mål uppnåtts; hotet av en spricka tvärs över kontinenten avlägsnats.

Ett par hundra meter senare kommer rollfigurerna ner till den plats där Galvano fick sin hjärtattack. De ser några vita benrester som skiner i ljusets sken, renätta av vad djur här finns. Runt benen finns rester av en praktfull sammetsklädnad, nu bara möjliga trasor. I skelettets hand finns däremot en bit vellumpapper som underligt nog verkar alldeles välbevarat.

Papperet i handen var förberett för att användas som scrollpapper, och har därför stått emot tidens tand. Skriften på den är skriven med *Write* och står sig därför. Den lyder:

### Notabene

När alver och dvärgar gemensamt besvärjar.  
 När man inför kvinna sin skräck övervinna.  
 När magin och skarpt svärd byter plats i vår värld.  
 När elden och kölden möter svärdet och skölden.  
 När rädslan och modet förbinds genom blodet.  
 När mörker och ljus strålar samman i mod,  
 och god hjälper ond och ond hjälper god.  
 När gammal och ung möts i samma kropp,  
 och givmild och girig tillsammans gör opp.

Denna lapp innehåller det villkor som Galvano satte upp för jorddemonens befrielse från ordern. Samtliga villkor måste vara uppfyllda, men observera att man kan vända orden hur man vill. Det krävs också att man möter kraven med uppfyllandet av villkoren i åtanke. Anledningen till att villkoret är så "poetiskt" är att magin fungerar bättre som man nyttjar vers. Traditionen gör ju också sitt till...

Om någon lägger *Speak with the Dead* på skelettet, kommer detta inte att ge den effekt spelarna väntar sig. Vad som händer är att anden kommer farande och mumlar sin eviga ramsa! Kontakt med magikerns själ får spelarna inte förrän efter hotet med sprickan är undanröjt.

Lite längre in, slutar gången i en "rökmur". Detta är Galvanos skydd av det inre rummet, som skulle hålla andra varelser borta tills han varit hemma och hämtat nyttiga formler. **Den kan inte penetreras av levande varelser.** Antingen kan rollfigurerna försöka ta bort den med *Dispel Magic* (magi av nivå 15), eller också ta sig förbi med magi (*Teleport, Dimension Door*, eller liknande). Observera att magi och döda ting utan problem tränger igenom röken.

## 7. Det inre rummet

Här inne finns de två varelser som kallades hit av Galvano för 230 år sedan. Mitt i rummet finns **jordelementaren**. Den står med armarna utsträckta och insjunkna i var sin vägg, och benen nedstuckna i golvet på var sin sida sprickan. Det är i denna position svårt att avgöra om den håller samman väggerna eller försöker tvinga isär dem. Elementarens ansikte är kantigt och uttryckslöst, så där finns inga ledtrådar att hämta. Elementaren är alldeles stilla, förutom när demonen släpper lite på kontrollen över den för att skakningarna skall börja. Då får den ett ursinnigt uttryck i ansiktet och ruskar i sina lemmar.

**Godrvl**, jordelementar, 16 HD, Sz L, AC 2, Save 7  
#att: 1, THAC0: 6, Skada: 4d8, Hp: 72  
Egenskaper: Kan bara skadas av +2 vapen.

Elementaren kommer aldrig att kommunicera med spelarna.

Bakom elementaren, i andra änden av rummet, sitter **jorddemonen**. Den har inte lagt sig för med någon maskering utan visar sig i sitt eget sanna jag. Den ser ut som "vilken demon som helst", dvs är normalstor, röd över hela kroppen och har ett par små horn i pannan. Den har antagit ett trött och resignerat ansiktsuttryck.

**Notabene**, jorddemon, 10 HD, AC 2, Save 11  
#att: 3, THAC0: 10, Skada: 1d6/1d6/2d4, Hp: 45  
Egenskaper: *Immun mot vapen av sten eller metall, Magic resistance 20%, Kan kontrollera jordelementarer, Kommunicera med alla levande varelser.*

Demonen kommer att agera som om det var den som var satt att hålla samman sprickan, och elementaren som kommit dit för att ställa till oreda. Den kommer glatt och villigt att erkänna att den är just en demon, och be paladinen att hålla sig på avstånd. Den verkar lättat över besöket och ber spelarna befria den från den "besvärliga" jordelementaren som håller på att vidga sprickan. Visserligen skulle den vara befriad från uppdraget om den lyckades, men den skulle då straffas för sitt misslyckande (vilket den inte ser fram emot).

Demonen har gömt **halsbandet** med kristallkulan bakom sig, under ett par stenar. Etervarelser i kristallkulan kan ju ändå se allt som händer och läsa allas tankar.



## MÖJLIGA SLUT

### Spelarna attackerar jordelementaren:

Jordelementaren har svårt att försvara sig, eftersom den låsts till att hålla ihop bergsväggarna. Den kommer att vrida sig i plågor av skadorna men trots detta bara stå där och ta emot. Detta torde väcka viss uppmärksamhet hos rollfigurerna.

Om jordelementaren dör, kommer den att försvinna tillbaka till sitt eget plan (jordens elementarplan). Demonen är då befriad från sitt uppdrag och greppar halsbandet och försvinner. Kvar dröjer sig bara ett sybberligen elakt skratt som ringer i rollfigurernas öron *länge*. Eller så länge som de är i livet. Några sekunder efter detta kommer berget att börja skaka igen, men denna gång kommer skalven inte att minska i styrka utan öka. Sprickan vidgar sig långsamt men säkert, utan att rollfigurerna kan göra någonting åt det. Efter någon minut kommer kontinenten att delas i två delar med ett fruktansvärt dån. De som befinner sig i omgivningen, kommer att dö en plötslig död om de inte har något speciellt skydd.

### Spelarna attackerar jorrdemonen:

Demonen är låst vid sitt uppdrag att hålla kvar elementaren på plats, och kan därför inte strida med sin fulla styrka.

Om den attackeras med vapen av sten eller metall, kommer den att låtsas ta skada (*Minor Illusion*) och samtidigt be spelarna besinna sig. Efter ett tag kommer den att ha tagit så mycket stryk att spelarna borde fatta misstankar.

Om den attackeras med magi eller vapen som skadar den, kommer den att lägga upp en *Wall of Stone* runt sig som skydd. Om den blir svårt skadad, kommer den att börja kasta *Rock to Mud* under rollfigurernas fötter.

Om den dör, kommer den att försvinna hem till sitt eget plan (trettiofjärde planet i Abyss) för att spendera 101 år som mask. Ett sista vrål kommer att ligga kvar länge i rummet och ringa i rollfigurernas öron. Jordelementaren kommer att släppa taget, vända sig mot rollfigurerna och titta tacksamt på dem. Efter att ha lagt en mindre förmögenhet i form av ädelstenar vid deras fötter, sjunker den genom golvet tillbaka till sitt eget plan. Berget kommer att börja skaka och sprickan att vidga sig långsamt men säkert. Halsbandet med kristalkulan kommer att skaka fram från sitt gömställe och hamna framför fötterna på rollfigurerna. Efter någon minut kommer kontinenten att delas i två delar med ett fruktansvärt dån. De som befinner sig i omgivningen, kommer att dö en plötslig död om de inte har något speciellt skydd.

### Spelarna fullföljer villkoren för demonens befrielse:

Demonen tittar intresserat på, utan att förstå vad de håller på med. Vid uppfyllandet av den sista av villkoren, kommer den att känna att den är befriad från uppdraget. Den greppar då halsbandet och tar sig raskt till sitt hemplan. Skrattet hänger i luften (som A), jordelementaren tacka sina befriare (som B) och kontinenten rämnar.

### Spelarna lämnar allt orört:

Ett mycket förnuftigt alternativ. Det är bättre att ha det som det är, än att förstöra det. Demonen kommer att böna och be. Om detta inte hjälper, kommer rollfigurernas respektive "röster" in i ett sista desperat försök. Efter detta blir det tyst. Hotet från demonen kvarstår dock; förmodligen kommer en annan, mindre klok, grupp att ta sig ned senare och de kan komma att göra fel saker. Men det är ju en annan historia...

### Spelarna konstruerar **kedjan** enligt receptet:

Demonen tittar intresserat på, utan att förstå vad som händer. Om spelarna talar om varför de gör kedjan, kommer den aktivt att stödja projektet.

För att fungera, måste kedjan vara tillverkad på följande sätt:

- \* Länkarna skall smidas av grådvärgarna. Detta tar två dagar. Det kräver att spelarna lyckas övertyga dvärgarna om förträffligheten i handlingen, vilket dock inte är omöjligt. (I nödfall går det med hotelser.)
- \* Umber Hulk-klor skall införskaffas och "grävas" in i väggarna i rummet. Detta måste ske mindre än ett dygn efter det att varelsen "dött", annars biter de inte i stenen.
- \* Kedjan skall fästas i klorna med blodet från isaporna. Detta verkar som ett extraordinärt lim.
- \* Krigaren skall tvinna sitt **jättestyrkegördel** runt kedjan eller också så skall dvärgen dra kedjan genom sitt magiska pansar.
- \* Prästen skall placera sin **Pearl of Wisdom** i en av länkarna.
- \* Kvinnan skall dränka in kedjan i sin **Potion of Longevity**.
- \* Dvärgen skall förvandla allt till sten.

Om kedjan konstrueras rätt, kommer situationen till en början att vara oförändrad; elementaren hålls kvar av demonen som fortfarande är bunden av sitt uppdrag. Efter ett tag kommer dock elementaren att släppa taget om väggarna och bara stå där, framåtlutad och stilla.

Därefter kommer berget att börja skaka och dra i kedjan, men denna kommer att hålla ihop bergshalvorna. Skalvet varar i en minut varefter det avstannar.

Demonen kommer att titta koncentrerat på elementaren. Den diskuterar i själva verket med etervarelsen om vad de skall göra nu. Detta pågår i fem minuter, medan allt är helt stilla i rummet.

Efter fem minuter förflutit, kommer demonen att släppa elementaren som sticker som ett skott. Demonen "känner efter" och finner att den inte straffats för brytande av order. Eftersom omständigheterna kring uppdraget ändrats, träder "meta-regler" in och upphäver ordern. Demonen tar lugnt på sig halsbandet och förklarar att dess uppdrag är över; berget är för alltid sammanhållet. Den kastar ut sin **Ring of Slavery** mitt emellan rollfigurerna, förklarar att det är en "önskering" och att de för den som tack.

Om någon tar på sig ringen, kommer demonen att beordra honom eller henne att följa med den. En sista elak gest av en varelse som inte förstår annat.

Oberoende av om den får med sig någon av rollfigurerna, kommer den därefter att försvinna tillbaka till sitt plan. Om den får med sig någon "slav", kommer dess skratt att runga mellan väggarna länge.

I övrigt är äventyret slut här. Vad som händer därutöver (på uppfärden till ytan etc) är upp till spelarna.

**- - - The End - - -**

# Rangus Drakdödare

STR: 18[19] (+3/+7)  
INT: 14  
WIS: 12  
DEX: 16  
CON: 18  
CHA: 14

Fighter 9 (#att: 3/2)  
Man, 39 år  
AC -1  
Hp: 86

Karaktärsdrag  
Avog mot kvinnor.  
Lätt att komma överens med.  
Generös.

Klädsel: Plate mail +2, Girdle of Hill Giant Strength, Hårda stövlar.

Utrustning: Tvåhandssvärd +3 Deep Digger [+6 mot jordvarelser], Långsvärd, Potion of Extra Healing, Ring of Free Action, Scroll of Demon Protection.

Skickligheter: Specialist på tvåhandssvärd (+1/+2, #att: 2).

## BAKGRUND

Du kommer ursprungligen från en liten by i utkanterna av Atlandia. Dina föräldrar var fattiga bönder som slet för att du och dina syskon (9 bröder och 3 systrar) skulle få bröd för dagen. Du var äldst och fick mycket tidigt känna av försörjningsbröda. Som tolvåring arbetade du mer än tio timmar om dagen, både på gården och i kvarnen, och bidrog med oersättliga kopparpengar till familjens överlevnad.

När du erbjöds plats i den lokale baronens armé, accepterade du det villigt. Du fick träning i stridskonst och i hanterandet av rustning, sköld och häst, och de pengar du tjänade gav ett värdefullt tillskott till familjekassan. Under de tre år din anställning varade fick du smak för äventyr. Vid kontraktets utgång var du en erfaren krigare och tillsammans med några personer du träffat under din tjänstgöring drog du ut på skattjakt i världen. Ni var ett bra gäng och lyckades för det mesta med att komma rikare ut striden. Nästan allt tog hem till dina föräldrar, som med tiden blev tämligen välbeställda. Du köpte ut gården för dem från baronen (som dessutom var skyldig dig en gentjänst) och anställde folk som gjorde det bekvämt för dem på ålderns höst.

Ditt tillnamn (som du för övrigt inte använder själv utan är vad dina vänner kallar dig) fick du efter en av dina mer lyckade eskapader. "Kärngänget" på fyra personer beslöt sig för att slå undan fötterna för en nyrik uppkomling som hotade att starta inbördeskrig i ett mindre land norrut. Planen var att få bort den alltför gode rådgivaren från furstens sida och splittra den regerande familjen inbördes genom att några av gängets medlemmar agerade dubbelgångare av dessa. Planen lyckades bra vad gäller den senare delen, men rådgivaren visade sig svärfångad. Till slut spårade ni honom till en fuktig håla långt under slottet, där det visade sig att han hade en drake till följeslagare! Efter en kort och våldsam strid stod ni som segrare, med två dödsfall på egna sidan. Det sista mäktiga hugget som slutligen fällde reptilen stod du för, med ditt trogna tvåhandssvärd som du haft sedan din tid som officer. Svärdet brast av tyngden när draken föll, men du hittade snart en fullgod ersättning i den otroliga skattgömma draken samlat på sig under de år den funnits där. Det är detta fynd du nu har som förstavapen. Bland högen med mynt i alla valörer fann du också din förtrollade styrkegördel. Den hade förmodligen tidigare tillhört en krigare som måste sitt öde hos draken.

En stor del av skatten gick åt till att bekosta era vänners upplivning, men det blev ändå tillräckligt mycket över för att du skulle fundera allvarligt på att dra dig tillbaka till ditt föräldrahem för gott. I slutändan beslutade du dig trots allt för att fortsätta det liv du tyckte bäst om: äventyrens.

För någon månad sedan råkade du ut för en egendomlig händelse; efter att ha varit hemma en längre tid (du brukar alltid försöka hjälpa till med skörden hemma) var du på väg norrut för att sammanstråla med dina gamla vänner som du inte sett på ett bra tag. Vädret var bra och landet lugnt och stilla, varför du var på ett gott humör. Plötsligt kände du dig iakttagen. Du såg dig omkring men kunde inte upptäcka något källa till känslan. Detta gjorde dig illa till mods och du drog dig in i skogen. Vid ett tillfälle när du vände dig hastigt om, kunde du se en suddig fläck i luften varur det stirrade ett par elaka ögon på dig. Bilden försvann omedelbart, men du kommer alltid att minnas de där gula, infekterade ögonen...

För två veckor sedan hände en ännu konstigare sak; inne i ditt huvud började plötsligt en stämma tala. Denna röst, som presenterade sig som Arctarum Budbäraren, förklarade att du utsetts av gudarna att förhindra en stor katastrof. Du skulle genast bege dig åt nordväst. Rösten visade sig ha mycket god kännedom om dina aktiviteter på senare tid, och du tvivlade snart inte längre på att det verkligen var gudarna som ville ge dig ett uppdrag. I morse bröt du läger med order att ta sig till Ravinens södra del, där du skulle stråla samman med ett antal andra personer. Dessa skall hjälpa dig med uppdraget som består av att ta dig ned till sprickans nedersta del och jaga

bort en jordelementar som störde den demon som höll samman sprickan. Du fick lova att under inga omständigheter ifrågasätta de andras anledning till att vara med om detta, men du vet att det är du som är viktig; det är du som skall "tala maktspråk" med elementaren och det är du som skall driva den på flykten med ditt stolta svärd. Kom ihåg detta!

- Mål:
- 1) Fullfölja uppdraget.
  - 2) Inte ifrågasätta de andra deltagarnas anledning till närvaro.
  - 3) Vara rädd om din utrustning.

### - - - Magiska prylar - - -

**Sword +3 Deep Digger:** Detta vapen fungerar som ett "vanligt" +3 vapen, utom när det används mot varelser starkt förbundna med elementet jord. Det börjar då utstråla ett starkt, blått sken och blir ett +6 vapen. Vapnet är ett av de fyra *elementsvärden* (Frost Brand, Flame Tongue, Deep Digger och Whirl Wind).

**Potion of Extra Healing:** Denna dryck läker 3d8+3 skador hos den vaarelse som dricker den. Om man så önskar, kan man dricka den i tre etapper som då vardera läker 1d8 skador.

**Ring of Free Action:** Denna ring är mycket värdefull. Den gör dig okänslig för de magiska formlerna *Hold*, *Slow* och *Web*.

**Scroll of Demon Protection:** När du aktiverar scrollen, skapas en skyddsområde med 3 meters radie runt dig. I detta område kan varelser inte påverkas av demoner, varken fysiskt eller med magi. Den eller de som befinner sig i skyddsområdet kan däremot fritt attackera varelser utanför. Effekten varar i tio rounds.

# Fernando av Longobar

STR: 18<sup>03</sup> (+1/+3)  
INT: 14  
WIS: 17  
DEX: 16<sup>93</sup>  
CON: 16<sup>87</sup>  
CHA: 18

Paladin 8 (#att: 3/2)  
Man, 33 år  
AC: -5  
Hp: 60

Karaktärsdrag  
Plikttrogen.  
Orädd.  
Fast i sina åsikter.

Klädse: Full Plate Armour +1 [med släktvapen], tunika, hårda stövlar.

Utrustning: Stor metallsköld +2 [med kungligt vapen], Långsvärd +1 Luck Sword [intelligent], Tung lans +2 Giant Slayer, Rytterslaga, Ring of Faithful Love, Ring of The Ram [15].

Egenskaper: Immun mot rädsla, Protection from fear 3m, Skydd mot sinnespåverkande magi 90%, Protection from evil 3m..

Skickligheter: Parering med "valda vapen", Volt upp i sadeln, Pressa hästen 2", Undgå att kastas ur sadeln 92%, Undgå att ta skada av att kastas ur sadeln 92%, Rida pegas, Fungerar ned till -7 hp, Detect evil 3m, Handpåläggning (16 hp, en gång/dag), Cure Disease (2 gånger/vecka), Fördriva vandöda (som Cleric 6).

Valda vapen: Lans [+2/+8, #att: 2], Långsvärd [+1/0, #att: 2], Rytterslaga [+1/0, #att: 2].

Tung krigshäst: Lactarum, 5+5 HD, AC 5, Hp: 37.

## BAKGRUND

Du kommer från en adelsfamilj i Zagarike. Din bana var utstakad från födseln; din fars rådgivare, spåmannen Translucensas, hade skådat ditt kommande liv i fårblod och sett en strålande kamp för godheten och rättvisan. Vid tre års ålder visade sig en budbärare från gudarna för dig och talade om vad du måste göra. Detta etsade sig fast i ditt medvetande, och du talar gärna för andra om "ditt livs viktigaste händelse".

Din uppväxttid är starkt präglad av vapenlära, stridsteknik, ridträning och religiösa studier med präster och munkar från Tyrs kyrka. Hela släkten och annan adel i området bevistade din "dubning" till paladin, helig krigare, och från dagen var du familjens stolthet. Av din far erhöill du då hans Lyckosvärd som hjälp i den eviga striden mot ondskan och kaos. Det har hjälpt dig i flera avgörande ögonblick när det varit hårsmånen från ett abrupt slut på din karriär, och du har behållit det som ditt favoritvapen trots att du kunnat välja andra, mäktigare vapen. Dessutom har det vissa kunskaper som du inte kan vara utan numera...

Du har får det mesta färdats ensam eller med någon annan paladin som delat dina mål. Det har lett till att du tagit för vana att diskutera högt med dig själv och svärdet. Det har gett upphov till en del pinsamma situationer, men inte värre än att de gått att reda ut. Dina "heliga uppdrag" har oftast kommit från präster och bönder som behövt din hjälp, men ett par gånger har du fått meddelanden "från ovan" om önskade handlingar. Du har alltid utfört dina uppdrag väl och inte lämnat någonting halvfärdigt. Vid ett tillfälle stred du i två veckor mot en familj stenjättar som flytt från bergen och ställde till oro i en by i ytterkanterna av Zagarike. De försvarade sig vilt men hannen föll till slut inför dina attacker från din stolta krigshäst Lactarum. Det visade sig att den skatt han burit med sig från bergen och envist hindrade människorna att komma över var en magisk lans som skapats speciellt för att strida mot stenjättar. Du ersatte sin gamla lans med denna och nedgjorde de återstående jättarna med lätthet.

Din extravaganta kroppstäckande rustning har du låtit tillverka ganska nyligen hos den bästa smeden i Zagarike. Det kostade dig två års inkomster, men detta gjorde dig intet. "Det är kläderna som gör mannen" brukar du svara om andra kommenterar denna utgift. En stor magiker som konverterat till religionen på gamla dagar förtrollade den åt dig, och den störste illuminatören i hela landet förskönade både rustningen och skölden med familjens vapensköld.

Hur du kom över din sköld är en historia med alla klassiska ingredienser av romantik och dramatik. Prinsessan av Zagarike, Marie-Louise Alexandra av Zagarike, rövades bort under mystiska omständigheter och efterforskningar visade att det var magikern Almata som låg bakom händelsen. Du kallades in för att ingå den grupp som skulle befria prinsessan, men blev i slutänden den som hela uppdraget vilade på. I slutuppgörelsen med magikern åkallade denne ondskans makter för att stoppa er och en mäktig demon nedgjorde er en efter en. När den vände sig mot dig som den ende kvarvarande, vände du dig till magikern och förbannade honom av hela ditt hjärta, önskande honom till ett evigt lidande i helvetet. Ett under skedde! Magikern försvann i ett svavelstinkande moln och ett elakt skratt rullade runt i rummet. Demonen fann ingen anledning att kvarvara efter demonstrationen

av vilka krafter som stöttade dig, utan tog ett lika hastigt avsked som magikern. Efter att ha räddat de kamrater som gick att rädda, kunde du befria prinsessan ur hennes bojor och övervaka hennes hemfärd. Hon lovade dig evig kärlek och trohet för vad du gjort för henne, men hennes far konungen var inte lika angelägen om giftermål; först skulle du utmärka dig genom att utföra ett verkligt stordåd. Ni tilläts dock utbyta ringar av trohet, och du erhöll även en magisk sköld som varit i hans egen ägo i tjugo år. Med sorg i hjärtat lämnade du slottet, för att återkomma först när du visat dig värdig din hjärtas dam...

Du hade inte kommit mer än en dagsritt och tagit in på ett acceptabelt värdshus över natten, när du hörde en röst inom dig. Den sade att du genast måste bege dig till en plats norr om Atlandia för att rädda Världen från undergång. Den talade om att den utsett dig för 30 år sedan, just för att möta detta hot. Du steg genast upp för att bege dig till den plats rösten nämnde, en sträcka på tio dagsritter. I går kväll talade den djupa, klingande stämman igen; den förklarade att ett antal andra personer kommer att finnas där för att hjälpa dig i ditt uppdrag och att deras sällskap var en del av prövningen. Uppdraget består i att dräpa en jordelementar som hotar att vidga sprickan och få hela Världen att rämna.

- Mål:
- 1) Dräpa jordelementaren.
  - 2) Erövra din älskades hand genom ett stordåd.
  - 3) Hålla Zagarikes färger högt.

### - - - Magiska prylar - - -

**Full plate armour +1:** En kroppstäckande rustning som normalt är mycket betungande och närmast omöjlig att bära till fots. För trollningen som just denna begåvats med gör emellertid att den är som *plate mail* i alla aspekter förutom skyddet.

**Sword +1 Luck Blade:** Detta magiska vapen är, förutom att det har lättare för att träffa motståndare och ger mer skada än normala vapen av denna typ, dessutom välgörande för dina räddningsslag. Det speciella med just detta vapen är att det är *intelligent*. Det kan göra *Detect evil*, *Detect gold & gems* och *Detect invisible objects 3m*. Dessutom har det ett mål: att dräpa onda präster. Mot sådana gör det dubbel skada (två tärningar) och förblindar dem (räddningsslag). Du har fullständig kontroll över svärdet (EGO 6) och tar ofta hjälp av det vid osäkra beslut.

**Lans +2 Giant Slayer:** Denna lans är normalt ett +2 vapen, utom mot varelser ur jätteklassen (*se ranger*) då det fungerar som ett +3 vapen. Mot äkta jättar utdelar det dessutom dubbel skada (två tärningar).

**Ring of Faithful Love:** Denna ring bekräftar kärleken mellan de som bär varsin av paret. Om du koncentrerar dig på din älskade och hennes kärlek för dig består, kommer ringen att lysa med ett milt, rött sken. Om hon skulle dö, kommer ringen att lysa starkt i fem minuter, varefter den smulas sönder.

**Ring of the Ram:** Med denna ring kan du skapa en vagt synlig kraft som "stångar" i den riktning du önskar. Den som träffas av kraften tar 1d6 skada per laddning som används (max 3 laddningar per gång) och om vederbörande inte klarar ett räddningsslag mot magi kommer den att knuffas ett stycke i kraftens riktning. Kraften som skapas kan användas att tvinga upp dörrar med; en laddning ger en kraft på 18<sup>00</sup> (Bend Bars 40%), två laddningar en kraft på 19 (BB 50%) och tre en kraft på 20 (BB 60%).

# Andon Bergsdvärg

STR: 16[17] (+1/+1)  
INT: 13  
WIS: 17  
DEX: 15  
CON: 19  
CHA: 12

Fighter 7 / Cleric 6  
Manlig dvärg, 140 år  
AC: 0  
Hp: 50

Karaktärsdrag  
Envis.  
Kompromissvillig.  
Eftertänksam.

Klädsel: Kedjepansar +2 of Strength, tunika, helig symbol, mjuka stövlar.

Utrustning: Långsvärd +4 Defender, Liten metallsköld +1, Scroll [CSW, Spell Immunity, Neutralize Poison], Wand of Earth & Stone [15], 3 släggor.

Skickligheter: Fördriva vandöda, Upptäcka lutning i stengång 75%, Upptäcka nykonstruktion i stengång 75%, Upptäcka rörliga stenväggar 67%, Upptäcka fällor i stengång 50%, Avgöra ungefärligt djup under ytan.

Egenskaper: +1 på att träffa halvorcer, orcer, goblins och hobgoblins. Infravision 20m. AC -4 mot jättevarer.

Språk: Dvärg, Gnome, Goblin, Kobold och Orc.

Formler: 5 / 5 / 3

## BAKGRUND

Du är stolt medlem i en stam av bergsdvärgar som ägnar sig åt att medla mellan alla stora och små rikerna i Världen. I den södra delen av det bergsmassiv som skiljer de båda människorikerna Atlandia och Zagarike åt har ni en stad insprängd i klippan. Så länge som den gråaste av stamäldste kan minnas har din stam agerat fredsmäklare mellan de goda raserna; samlat dem för att strida mot de verkliga fienderna: svartfolk och oknytt som hotar att skapa kaos i gudarnas skapelse.

Själv har du uppnått en hög ställning inom din stams kyrka. Du har troget bevaktat stammens intressen i alla år och är nu både översteprästens ersättare och överbefälhavare för stammens armé. Redan i unga år var du med på medlarresor runt omkring i Världen, och har sett mer under dina första 140 år än de flesta dvärgar får se under hela sin livstid. Du har inte bara ägnat dig åt förhandlingar under dina resor; du har även lockats till ett och annat äventyr tillsammans med alla olika personer. Det var under ett av dessa som du kom över ditt hypra kedjepansar.

Det började som alla andra äventyr: du hade tråkigt under de eviga samtalen mellan er och en vänlig men i övrigt samarbetsovillig statschef, och gjorde dagliga utflykter runtom i staden. Under en av dessa promenader stötte du på ett par trevliga men oerfarna kvinnor som undrade om du var intresserad av att följa med dem på en mindre expedition. De ville ta sig ett par dagsmarscher genom en skog för att försöka få syn på den flock av enhörningar som enligt ett rykte skulle vistas vid en damm där. Du fick lov från förhandlingarna av din chef (mot ett löfte att vara tillbaka inom en vecka) och ni lämnade staden efter att ha handlat prylar och proviant. Efter lite besvär kom till platsen och slog läger i skydd av en kulle. På den låg ni sedan och spanade i tre dagar utan resultat, tills det var dags att vända åter. Damera bönade och bad om att stanna få längre, men du visste bättre och ni påbörjade återfärden.

Sista natten under bar himmel överraskades ni av en mindre patrull orcer, som band er och tog er till sitt högkvarter (ett hål i en klippa). Under det att de slemma monstrena förberedde festmåltiden, lyckades du slita av repen som håll dina armar låsta. Sedan du befriat kvinnorna från sina bojor ledde du dem längre in i klippan, i hopp om att finna en annan utgång än genom stora salen där grytorna nu börjat koka. Ljud av förföljare kom er att skynda inåt och, visade det sig, nedåt. Utan ljus, med bara din infravision som informationskälla om omgivningen, tog ni er genom gångar och bergsrum som ständigt ledde till nya gångar och bergsrum; till slut hade ni lämnat orcerna efter er men var i gengäld gediget vilse. Hade det inte varit för dina gudagivna gåvor hade ni svulnit ihjäl på kort tid.

Nu slumpade det sig så att ni inte var de enda varer som vistades i grottan. Ni sprang på en gjupgnome (svirfneblin) som var i full färd med att ta livet av en ung grådvärg (duergar), men med dvärgens tappade vapen kunde du lätt förpassa djupgnomen till en annan värld. Den räddade och sedermera läkta grådvärgen, som visade sig vara son till den lokale dvärgkungen, visade först en stor misstro mot er men när ni talat haltande med varandra ett tag accepterade han er och tog er till sin stam. Fadern var rent fientlig mot er och hotade med att avrätta er som spioner å det snaraste, men sansade sig inför sin sons berättelse och bjöd er istället välkomna. När du blivit ensam med honom, tog han dig till ett inre rum och öppnade en kista som varit låst länge av dammet att döma.

Han tog ur den ett vackert kedjepansar och klädde dig i det, under det att han förklarade att pansaret inte kan bäras av grådvärgar; det gjordes en gång åt den berömde dvärkkrigaren **Morin Försvararen**. Denne gick under i strid mot kungens förfäder och alla hans saker togs i säkert förvar, men eftersom ingen befanns kunna bära pansaret förpassades det till gömmorna. Du fann att pansaret passade dig perfekt och förde skickligt in samtalet på vilka andra saker som tagits som byte av den legendariske kämpen. Ganska så snart hade kungen släppt alla skyddsmurar och berättade glatt om gamla tider. Det visade sig att Morins "lysande" svärd kastats nedför ett stup eftersom det lyste så starkt att det besvärade alla grådvärgar. Du var välkommen att försöka hämta det, men du kunde inte vänta dig någon hjälp av stammens folk; de hade annat att göra.

Hur du tog dig nedför stupet och återfann långsvärdet, vill du idag helst glömma. Vad det nu var som fanns där nere i djupet lyckades du få det att leta mat någon annanstans (om det nu var mat det ville ha), men på bekostnad av huden på din högerarm som alltsedan dess varit befläckad och känslig för hetta. Du fann att svärdets ljus lätt kunde kontrolleras av ägaren och kunde därför ta med det tillbaka till byn. Sonen ni räddat visade er ut ur berget och ni kunde återvända till staden, endast tio dagar försenade. Kvinnorna lovade dyrt och heligt att aldrig mer lämna staden sedan de väl kommit hem. Du tog avsked och kom sedermera ikapp delegationen, som under tiden tagit sig till en annan stad. Din berättelse betraktades med en viss skepsis till en början, men med tiden visade sig de i underjorden införskaffade relikerna verkligen vara vad grådvärgskungen sagt.

Du avancerade sedermera till stamhövding och leder nu den delegation som åker land och rike kring för att ena världen mot kaos. Det var mitt under ett sådant uppdrag **Morin** talade till dig!

Hans stämma ljud inne i ditt huvud när han förklarade att det åter var dags för en dvärg att dra till strid mot invaderande varelser. I den spricka som kallas Ravinen norr om Atlandia hotar en jordelementar att vidga sprickan, och demonen som satts att hålla ihop kontinentalhalvorna har problem att stå emot dess kraft. Du måste genast bege dig dit och tillsammans med ett antal andra personer dräpa den störande elementaren. Rösten visade sådan kännedom om Morins och ditt eget tidigare liv att du inte tvivlade på att det verkligen var den gamle dvärkkrigaren som talade. Du lämnade gruppen under lama ursäkter för att resa till den plats han talade om.

Igår kväll talade han igen, precis efter det att du slagit läger. Det var bara ett par timmars vandring kvar innan du var framme vid träffpunkten, och Morin förklarade att du även hade till uppgift hålla samman gruppen samlad inför uppgiften. Världen vilar på dina axlar, **Andon Bergsdvärg!**

- Mål:
- 1) Dräpa jordelementaren.
  - 2) Ena de utvalda personerna inför uppdraget.
  - 3) Aldrig släppa Morins saker till någon annan.

### - - - Magiska prylar - - -

**Kedjepansar +2 of Strength:** Ett till synes normalt kedjepansar som förutom att vara förtrollat till att ge ökat skydd åt användaren, även ger denna ökad styrka. Det är gjort för att bäras av goda dvärgar och kan inte bäras av några andra.

**Svärd +4 Defender:** Ett svärd som normalt fungerar som ett +4 vapen. Om ägaren så önskar, kan dock ett eller flera av dessa "plus" läggas på ägarens pansar istället. Detta minskar dock då svärdets magi. Detta svärd kan dessutom lysa upp sin omgivning med variabel styrka; du styr fullständigt denna funktion.

**Helig symbol:** Din kyrkas symbol är ett berg korsad med en slägga. Om någon annan än du skulle ta i den, kommer vederbörande att drabbas av en blix (1 skada).

**Wand of Earth & Stone:** Med detta trollspö kan du utföra flera saker:

*Dig* [1 laddning]: Du kan gräva ut åtta volymer på 1.5 meter i kubik av jord, sand eller lera.

*Passwall* [1 laddning]: Öppnar en gång i en vägg av trä, gips eller sten. Gången är 1.5 meter bred, 2.4 meter hög och 3 meter djup.

*Move earth* [2 laddningar]: Med denna mäktiga funktion kan du flytta ett stort område lera, sand och jord. Området kan vara så mycket som 3 meter djupt, och måste befinna sig inom 24 meter från dig. Du kan flytta 150 kvadratmeter per minut. *Sten påverkas inte av denna funktion!*

*Convert to stone* [3 laddningar]: Ett föremål förvandlas till sten. Detta påverkar inte levande varelser! Föremålet får dock inte vara större en kubikmeter.



# Levander

STR: 13  
INT: 14  
WIS: 17 (18)  
DEX: 10  
CON: 16  
CHA: 17

Cleric 8  
Man, 65 år  
  
AC: 2  
Hp: 52

Karaktersdrag  
Självcentrerad.  
Flyr hellre än fäktar illa.  
Butter.

Klädsel: Plate Mail +1, tunika, helig symbol, mjuka stövlar.

Utrustning: Benslaga +2 of Loi Nadin, Pearl of Wisdom, Staff of Curing [20],  
Scroll (CCW, Blade Barrier [11], Flame Strike, True Seeing [9]).

Egenskaper: Fördriva vandöda.

Formler: 5 / 5 / 4 / 3

## BAKGRUND

Din födelseplats och dina föräldrar har alltid varit en gåta för. Du uppfostrades på barnhem, sedan du enligt uppgift hittades på dess trappa en tidig höstmorgon. Din barndom var dystert; du var svag och vek, och plågades ständigt av de andra barnen på hemmet. Redan som mycket liten lärde du dig att inte lita på någon annan och att alltid springa när det vara fara på gång. Nu är du en gammal man men lärdomen från barntiden sitter i än.

Den svåra uppväxten i Nog, en liten stad i utkanterna av Zagarike, förde in dig på farliga vägar. När du tagits på bar gärning med att stjäla för femte gången, var det normala straffet att tjuven dömdes att förlora vänsterhanden. Men dagen efter dök det upp en imponerande man i fotsid svart kappa och köpte loss dig. Han tog dig med hem, klädde upp dig och gav dig att äta. Därefter började han sin predikan. Han talade om godhetens falskhet, alla varelsers strävan efter makt och riktigheten i att se om sitt eget hus. Du fann att han bara gav ord åt dina egna tankar och sympatiserade därför till fullo med honom. Han tog dig till ett hus i vars bottenvåning det fanns ett prästsällskap som fick makt av gudarna för att hävda sig i samhället. Du blev kvar där i tio år. Under denna tid höll du rent i templet och ställde fram rekvisita för ritualerna, samtidigt som du blev undervisad av din styvfader Aldalas Fitz i religionens mysterier.

Efter din prästvigning i Nosferatu namn lämnade du staden för att sprida läran. Ditt första heliga uppdrag bestod i att söka en man som lämnat kyrkan ett år tidigare och ta reda på orsaken därtill. Det visade sig att en släkting till mannen omvänt honom. Du beslöt att dräpa honom för att han inte skulle kunna ställa till mer skada.

Sedan dess har mycket vatten flutit under broarna. Din kyrka har, inte minst tack vare dina insatser, tagit klivet upp från att vara en obskyr källarverksamhet till att vara en (nästan) accepterad religion i Zagarike. Du ligger nu steget under översteprästen i rangordningen och eftersom han blivit alltmer sjuk de senaste åren hyser du stora förhoppningar om att snart vara din guds högste förkämpe i Världen. Dessutom har ju du kyrkan heligaste relik, Loi Nadins Benslaga. Historien hur du kom över den är beskriven i kyrkans krönikor, som ett läroexempel för kommande generationer.

Slagan förvarades ursprungligen i ett tempel tillhörande läkekonstens gud Gruando. Där hade den funnits sedan Loi Nadin besegrades av kyrkans enade styrkor för flera hundra år sedan och Världen hade i princip glömts dess existens. Men du hade läst historien i de gamla böckerna och förstod vilken tillgång Benslagan skulle vara. Du trodde inte heller att bevakningen skulle vara så stark efter alla dessa år. Förklädd till tiggare studerade du noga rutinerna i templet för att finna den bästa tiden att slå till. En vecka senare hade du planen klar; du skulle lura bort de mäktigare prästerna för ett par dagar och helt enkelt gå in och plocka den.

Det första målet var lätt uppnått. Ett rykte om en mystisk sjukdom som skulle härja i en angränsande by räckte. Du stegade in i templet i vilket det nu endast fanns Adepter och annat småfolk, och vandrade fram mot den kammare som med största säkerhet innehöll Saken. Plötsligt var det som om det rests en mur framför dig, och du kunde inte ta ett steg till framåt! Marken var säkert kraftigt helgad och omöjlig att beträda för annat än prästerna. Du kallade då till dig en av Akolyterna som efter viss tvekan gick för att hämta Slagan. Han kom tillbaka med de heliga benen i famnen, glädjande sig åt din synbara glädje. För varje slag du utdelade kände du hur din kropp tog emot de ljuvaste av känslor från Slagan, och när du gått ur templet fanns det inte en levande varelse där inne.

För ett par veckor sedan hände något underligt. En röst talade i ditt inre och berättade om Ravinens hemlighet. I den stora sprickan norr om Atlandia dvälde det en demon som satts att hålla samman berget en gång för länge

sedan när den bildades. Demonen stördes nu av en jordelementar som hotade att vidga sprickan. I demonens villkor för vaktandet ingår att den skall uppfylla en önskan för den hjälper den att fullfölja uppgiften, och om du såg till att bli den som fick önskan...

Du förstod inte vems rösten var, men efter ett tag märkte du att den bara dök upp när du höll i Slagan. Det måste vara Loi Nadin som talade till dig! Nog torde hans själ ha tillgång till uppgifter den vanliga människan inte hade. När du insett detta, spillde du ingen tid. Du tog dig till Ravinen (en resa på nästan två veckor) för att finna en väg till demonen. Igår kväll talade Loi till dig igen. Han berättade att andra personer också fått nys om hemligheten, och var på väg hit. Han föreslog att du slog dig samman med dem om det gick för att på så sätt både få hjälp ner och ha koll på dem...

- Mål:
- 1) Få en önskan av demonen genom att hjälpa till att dräpa jordelementaren.
  - 2) Försvara Nosferatus lära och principer.
  - 3) Inte släppa ifrån dig Benslagan.

### - - - Magiska prylar - - -

**Benslaga +2 of Loi Nadin:** Denna relik består av benen från den legendariske krigaren Loi Nadin som sades ha sålt sin själ till en djävul för att få egenskaper som denne. Det är två långa skelettben som sitter ihop med hudbitar för att bilda en slaga. När du skadar en annan varelse med den, kommer skadorna att läka lika många skador hos dig själv (*Vampire Regeneration*).

**Helig symbol:** Din kyrkas symbol är en solstråle som skjuter ut från en blixtn mot svart bakgrund. Om någon annan än du skulle ta i den, kommer vederbörande att drabbas av en blixtn (1 skada).

**Pearl of Wisdom:** Ger dig en kunskapsreserv (ökar din *Wisdom* med 1).

**Staff of Curing:** Denna stav kan läka endera sjukdom, blindhet, vansinne eller skador (3d6+3) för varje laddning som spenderas. Observera att varje funktion bara kan användas två gånger per dag, och att en viss person bara kan läkas en gång per dag.

# Haquin

STR: 16 (0/+1)  
INT: 17  
WIS: 16  
DEX: 18 (19)  
CON: 15  
CHA: 15

Thief 10  
Manlig högalv, 400 år  
AC: 0  
Hp: 45

Karaktärsdrag  
Snobbig.  
Kunskapstörstande.  
Grubblande.

Klädsel: **Bracers of Defense AC4, Gauntlets of Thievery, Headwear of Comprehension, Mörka kläder.**

Utrustning: **Kortsvärd +3, Dolk +3, Eyes of the Eagle, Scroll (*Fireball* [7], *Knock, Fly* [7]).**

Egenskaper: Motståndskraft mot *Sleep* och *Charm* 90%, +1 på träff med långsvärd och båge, Infravision 20m, Upptäcka dolda dörrar 17%/50%, Upptäcka hemlig dörr 33%.

Skickligheter: Backstab [+4, skada x4] med två vapen, Pick pocket 105%, Open locks 82%, Find / Remove traps 75%, Move silently 99%, Hide in shadows 93%, Hear noise 35%, Climb walls 99.9%, Read languages 50%, Use magical scrolls 75% (backfire 25%).

Språk: Alv, Gnome, Hob, Goblin, Hobgoblin, Orc, Gnoll och Thieves' Cant.

## BAKGRUND

Du är född och uppväxt i en alvby söder om Atlandia. Dina föräldrar är respekterade medborgare i byn och du fick en lugn och bildningsrik uppväxt. Legender och äventyr fascinerade dig speciellt. Du drömde om att finna skatter som saknats i tusen år och återupptäcka glömda städer. Efter att ha blivit man, lämnade du din hemby för att se Världen. Du färdades kors och tvärs i riken av alla raser, och lärde dig att acceptera andra sätt att resonera än vad du var van vid hemifrån.

Du fann snart en arbetsmetod som passade dig perfekt. Du läste gamla skrifter och fick på så sätt uppslag till vad som kunde vara värt att undersöka. Sedan specialstuderade du detta ämne i ett antal veckor, gärna i boksamlingar på eller nära den ryktade platsen. Först därefter var du beredd att göra expeditioner i området och om detta gav något, så småningom bege dig in i "lejonets kula". Du var oftast ensam, eftersom du inte riktigt litat på någon annan än dig själv.

Vid ett tillfälle var du en bortglömd stad på spåren. **Cantaria** doldes i en sandstorm mitt under De Stora Krigen och det gjordes aldrig några riktiga försök att återfinna den. Med lite tur, mycket skicklighet och den sista laddningen i en **Ring of Direction** lyckades du finna kungapalatset i staden. Denna skulle innehålla fantastiska och välbevakade skatter enligt folkberättelser och du vidtog alla försiktighetsmått du kunde innan du steg ned genom hålet du grävt. Väl inne fann du att berättelserna var sanna; du lyckades precis sno åt dig den en guldkrona och ett vackert kortssvärd som låg på en tron innan du flydde för att inte krossas under taket när det gav efter för trycket av flera ton sand. Du memorerade noga platsen för att återkomma någon dag när du hade gott om tid och mycket folk som var villiga att gräva. Men som alltid var det jakten på skatten som fascinerade dig, snarare än skatten som sådan. Kronan visade sig vara värd vida mer än sitt guldvärde; det är den som du använder som hatt.

För inte så länge sedan hände en liten historia som resulterade i att du erhöll de fina handskar du är så förtjust i. Du hade just avslutat lite grundforskning på biblioteket i Atlandias huvudstad och skulle lämna staden, när du greps av stadsvakten för "stöld å annans egendom". Du anklagades för att ha lättat på en adelsdams smyckeskrin under föregående natt och kastades i fängelse i väntan på dom. Du kunde behärska din iver att dömas och lämnade cellen strax därefter i form av en lärka. Du hade dock hunnit bli något vredgad över denna behandling (du hade ju inte stulit något den *här* gången) och beslutade dig för att gräva i affären. Snart nog visade det sig att det var stadens tjuvgille som satt dit dig; de var missnöjda med konkurrensen och ville statuera exempel för andra vandringsmän som gjorde engångsstötar och sedan lämnade platsen. Du beslöt dig för att hämnas och det på ett raffinerat sätt; du planterade ett rykte om en besökande handelsman som garanterat skulle dra till sig tjuvgillet uppmärksamhet och satte dig att vänta. Mycket riktigt fann du huset stå under bevakning och iscensatte då ett eget "rån" på handelsmannen, som fick till följd att tjuvarna följde efter dig istället. Du tog dem till ett annat hus, där de plötsligt fann sig ståendes inför en mindre styrka av vakter och med stöldgods från tidigare stölder på sig! Gillemästaren letade du upp och hotade att blottlägga hela gillet organisation. Han erbjöd dig då en fredspakt; du lämnade staden med lite presenter från honom och de slutade med sina futtiga anspråk på dina privata affärer. Du valde att byta kläder med honom vilket han inte var pigg på. Efter lite övertalning kom du dock i besittning av hans vackra handskar som visade sig vara lika värdefulla som din näsa sade dig.

För ett par veckor sedan, när du var ute och inspekterade tre underliga kullar som möjligen skulle innehålla något intressant, hörde du plötsligt en röst i ditt huvud! Rösten steg och sjönk i styrka hela tiden, men upprepade ständigt samma sak:

"...jag, Galvano Pa-Dan, överraskad av döden... min skatt obehagad... magi för ett helt folk, utan väktare... demonen måste hålla berget... annars faller allt i djupet... får inte fortsätta störas... elementaren måste dräpas... måste finna ravinen..."

(och så vidare i samma anda.)

Du glömde vad du höll på med vid nämnandet av **Galvano Pa-Dans** namn. Den magiker som försvann spårlost för över 200 år sedan och ingen sedan såg till! Hans skatt återfanns aldrig (med säkerhet fanns det en) och inga som helst ledtrådar stod att finna. Du funderande på vad det kan vara som gjorde att du hörde rösten, men kom snart underfund med att det måste vara din fantastiska huvudbonad. Mycket riktigt tystnade rösten när du tog av dig hatten. Så den kunde även uppfatta andars röster... Intressant...

Lite källforskning gav snart att "ravinen" måste vara den kända Ravinen, norr om Atlandia. Galvanos borg låg alldeles i närheten, och enligt en lärd man uppstod sprickan samma dag som Galvano försvann. Du packade vad lite du behövde för resan och startade resan mot norr.

I natt uppfattade du rösten igen. Den yrade om att den rätta vägen ned fanns i södra delen av sprickan och den var tydligen glad över att flera personer var på väg. Och du som hoppades bli ensam om godiset. Nåja, vi får väl se i morgon...

Mål: 1) Hitta Galvano Pa-Dans famösa skatt.  
2) Dräpa "elementaren".  
3) Söka nya källor till kunskaper.

### - - - Skickligheter - - -

**Use magical scroll:** Dina studier av språk har gett dig möjlighet att använda scroller på samma sätt som magiker. Det finns en viss risk med detta emellertid, nämligen att du säger fel. Du har 75% att få iväg formeln som du tänkt dig, men skulle det misslyckas är det 25% risk att formeln vänder sig mot sig själv.

### - - - Magiska prylar - - -

**Bracer of Defense AC4:** Ett par magiska armband som ger dig samma skydd som bandpansar, utan att begränsa dina rörelser.

**Gauntlets of Thievery:** Dessa handskar ser helt normala ut, men har den trevliga egenskapen att de ökar bärarens flinkhet. De förbättrar också dina chanser att göra *Pick pocket* och *Open locks*.

**Headwear of Comprehension:** Denna huvudbonad är mycket lustig. Förutom att den ger bäraren egenskapen att förstå allt som sägs *till honom eller henne*, kan den anta vilket utseende som helst. Den kan vara allt från en guldkrona till en simpel mössa. Du brukar ha den som en hatt, eftersom detta passar din övriga klädsel.

**Eyes of the Eagle:** Denna lins förbättrar ditt avståndssseende med en faktor 100. Du kan således se något på 2 kilometers håll som om det fanns 20 meter bort. Det tar en liten stund att vänja sig vid effekten och den kan bara användas när du står stilla.

# Donna Bella

STR: 12  
INT: 18  
WIS: 17  
DEX: 14  
CON: 16  
CHA: 16

Magic User 8  
Kvinna, 33 år  
  
AC: 2  
Hp: 36

Karaktärsdrag  
Girig.  
Avog mot främlingar.  
Ärlig.

Klädsel: Bracers of Defense AC2, Röd klänning med svart mantel.

Utrustning: Dolk +4 of Dancing, Dolk +3, Handbag of Holding, Wand of Magic Missiles [20], Necklace of Dimension Door [6], Potion of Longevity.

Formler: 4 / 3 / 3 / 2

## Formelbok 1:

- 1: *Charm Person, Comprehend Languages, Detect magic, Identify, Magic missile, Read magic, Sleep, Spider climb*
- 2: *Continual light, Detect invisibility, Invisibility, Knock, Levitate, Locate object, Mirror image, Web.*
- 3: *Dispel magic, Fireball, Fly, Haste, Hold person, Lightning bolt, Protection from normal missiles, Slow.*

## Formelbok 2:

- 4: *Dig, Ice storm, Polymorph self, Wizard eye.*

## BAKGRUND

Du kommer ursprungligen från en stad vid havet långt söder om Atlandia. Efter en lycklig men händelselös barndom lämnade du staden för att söka lyckan i Atlandia. Du reste med en karavan norrut, tillsammans med ett par kusiner som skulle söka värvning i rikets armé. Väl framme i Nedats började du jobba som barflicka på ett mindre respektabelt sjapp. Du kom snart underfund med att det fanns fler sätt för en vacker kvinna att tjäna pengar och skaffa sig fördelar. Så småningom kom du i kontakt med en äldre magiker som undervisade dig i magins hemligheter som ersättning för att du var "snäll" mot honom.

Efter hand lärde du dig behärska dina nya skickligheter allt bättre. Du började umgås med folk som hellre slogs mot drakar än arbetade; först i mindre expeditioner men snart på månadslånga äventyr. Du klarade dig bra, anpassade dig blixtnabbt till nya situationer och med den gamle magikern formelbok kunde du även klara svåra knipor. Med tiden kunde du fylla i de luckor som uppstod i boken när du tvingats lägga en formel direkt ur den för att rädda skinnet.

Efterhand började du organisera gäng istället för att bara vara med i dem. Du fann att du egentligen tyckte bättre om att äventyra i städer än att ränna omkring under jorden för att råna något stackars monster på deras mödosamt ihopskrapade skärv; människor är ju mycket lättare att påverka och dessutom kunde man ju ha dem som kontinuerlig inkomstkälla. Du hade sedan tidigare goda kontakter i Nedats och började nu ge dig in i politiken på allvar. Du skaffade dig raskt maktposition i staden; handelsmän och fotfolk gick beredvilligt dina ärenden, eftersom de visste att du var rättvis och alltid höll vad du lovade. Det gick till och med så långt att stadens härskare, en baron Lapidus hotade att driva bort dig om du fortsatte sätta käppar i hjulet för honom. Då begärde du sonika audiens hos honom och använde *Charm person* för att göra honom vänligare inställd. Resultatet blev att du nu är baronens personlige rådgivare och kan styra politiken mot de andra statsstaterna som du vill.

En dag när du skulle ta ut formelböckerna för "påfyllning" hörde du plötsligt en röst som talade till dig. Den försvann när du stängde Väskan så den måste komma från denna! Du öppnade och lät den tala. Den presenterade sig som Galvano Pa-Dan, en sedan ett par århundraden död magiker. Den påstod sig ha sökt en ersättare sedan dess men först nu hittat en; dig! Den uppmanade dig att ta dig till Ravinen norr om Atlandia för att kräva din rättmätiga post. Efter att ha sagt detta tystnade den.

Du letade i flera timmar efter någon skämtare som gömt sig i närheten och roade sig med att sända tankar till dig. Efter detta konsulterade du några böcker ur slottets bibliotek och hittade en kommentar om en magiker vid namn Galvano Pa-Dan som levde för ett par sekler sedan. Han var tydligen en riktig hejare, för det gick historier om att både det ena och det andra varit på besök i hans borg. Han försvann spårlöst en dag, samtidigt som en stor

spricka bildades någon dagsmarch från borgen. Borgen förföll och ägodelarna spreds över Världen, men någon riktig skatt hittades aldrig enligt boken. Plötsligt var du riktigt intresserad av den där rösten.

Du lyssnade på väskan under flera dagar efter detta, men det dröjde två veckor innan den återkom. Då berättade den att dess samlade magi hotade att försvinna för evigt i underjorden. Den demon som satts att bevaka så att sprickan inte vidgade sig, stördes nu av en jordelementar som hotade att omintetgöra demonens ansträngningar. Du måste skynda dig att dräpa elementaren innan den fått kontinenten att rämna!

Du ville ogärna lämna staden just nu. Det var många intressanta saker på gång och baronen behövde din hjälp för att hantera situationen helt rätt. Likväl packade du det allra nödvändigaste och begärde fram en snabb häst. Resan norrut tog nästan en vecka, varunder du hela tiden oroade dig för om du gjorde rätt. Rösten hade tystnat igen och lämnat dig åt dina egna tankar. Trots allt fortsatte du till Ravinen; vad hade du att förlora?

I natt hörde du rösten igen. Den här gången utan att Väskan var öppen. Den var starkare nu och prisade hennes handlingskraft. Till hennes hjälp hade ett antal andra personer kallats. De var emellertid inte medvetna om några skatter eller mäktiga magiformler; de skulle bara hjälpa till mot elementaren. Nu har morgonen grytt och du närmar dig södra delen av Ravinen, där mötet skulle ske enligt Rösten...

- Mål:
- 1) Fördriva eller dräpa jordelementaren.
  - 2) Ta hand om Galvanos saknade kunskaper.
  - 3) Skaffa mäktiga vänner för framtiden.

### - - - Magiska prylar - - -

**Bracers of Defense AC2:** Detta par armband ger dig samma skydd som en robust rustning, utan att hindra dina rörelser.

**Dolk +4 of Dancing:** Denna hypra dolk har den trevliga egenskapen att förutom att kraftigt förbättra dina chanser att träffa motståndare, kan den även strida själv! Efter det att du har slagit tre gånger med den, kommer den själv att hugga tre gånger. Den har lika stor chans att träffa som du själv. Du kan attackera med ett annat vapen under tiden den hugg. Efter sina tre hugg återvänder den till dig och du kan ta den igen. Om du inte tar emot den, faller den till marken.

**Handbag of Holding:** Den ser ut som en vanlig handväska, men rymmer lika mycket som en normal resväska! Vikten är alltid 1 kg, trots att den kan innehålla saker som totalt väger 15 kg.

**Wand of Magic Missiles:** Detta trollspö kan avfira *Magic missile*, max två per round. Varje missil gör 1d4+1 skada och träffar automatiskt sitt mål. Varje missil tar en laddning.

**Necklace of Dimension Door:** Detta halsband har nu 6 vackra ädelstenar som hänger i silvertrådar. Varje ädelsten kan *teleportera* dig 10 meter åt vilket håll som helst, genom att du rycker av den och är riktad åt det håll du vill.

**Potion of Longevity:** Mer än allt annat fruktar du att bli gammal och ful. För den händelse detta skulle hända plötsligt (man vet ju aldrig) har du alltid med dig denna föryngringsdryck som du värderar mycket högt. Den föryngrar din kropp med 1 till 12 år.

### Räddningsslag

Namn o klass

AC

THACO

Paralyze  
Poison  
Death

Petrific.  
Polymorph

RSW

Breath

Magic

Namn o klass	AC	THACO	Paralyze Poison Death	Petrific. Polymorph	RSW	Breath	Magic	
RANGUS FIG9	-1	12	8	9	10	9	11	Flera attacker/round.
FERNANDO PAL8	-5	13	7	8	9	9	10 WIS+3	Prot/evil (AC-2, save+2) Flera attacker/round.
ANDON DVÄRG FIG7/CLE6	0	14	9 POIS+6	11	7	12	8 WIS+3	Sword of Defender
LEVANDER CLE8	2	16	7	10	11	13	12 WIS+4	
HAQUIN ALV THI 10	0	16	11	10	10	14	11 WIS+2	
DONNA BELLA MUB	2	18	13	11	9	13	10 WIS+3	

ÖVERSIKTSKARTA

