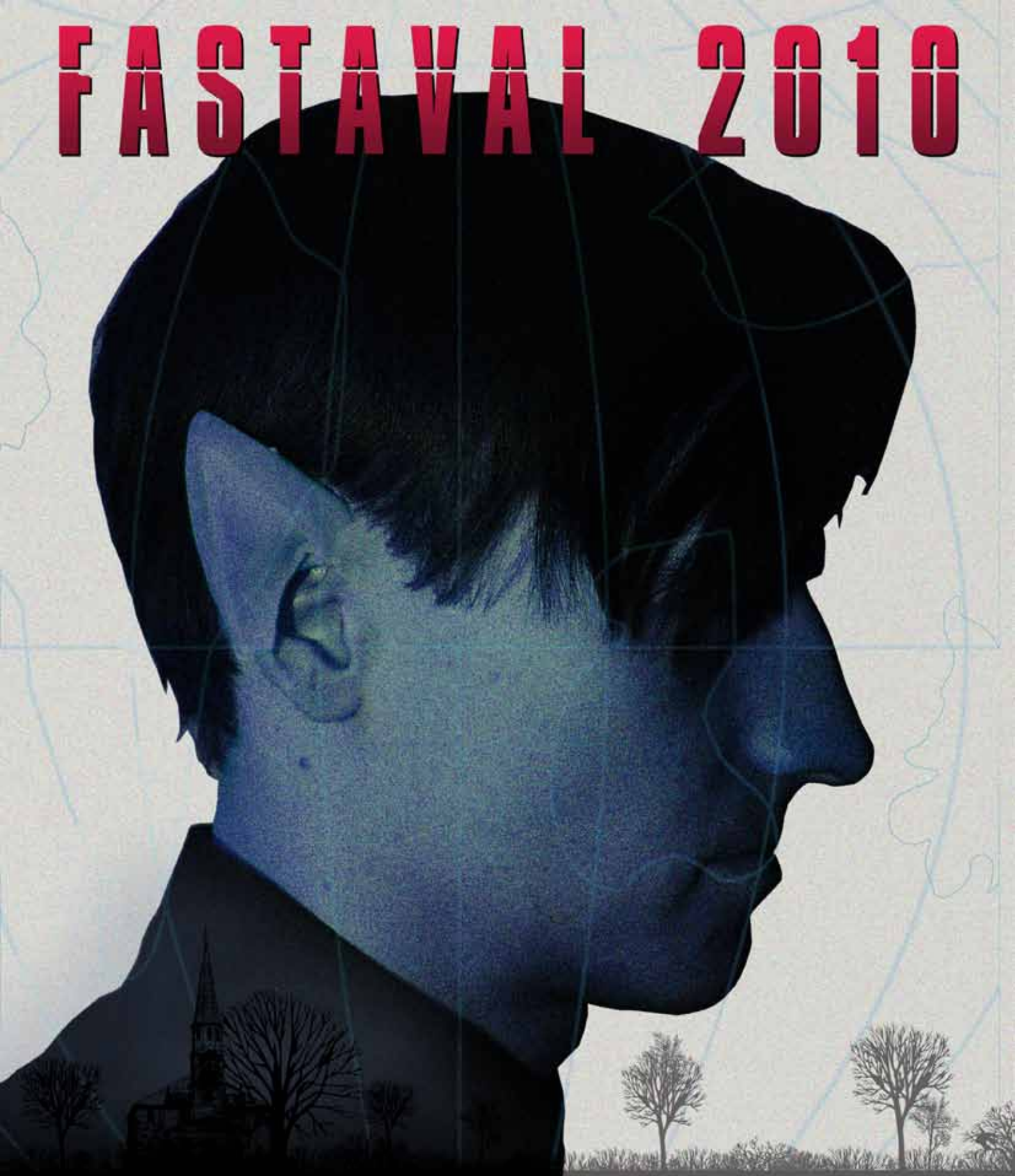
FASTAVAL 2010



MAGICIAN: IMPOSSIBLE

EN JESUS BAR MITZVAH/FANTARANTINO PRODUKTION // SKREVET, SKÅRET OG SCORED AF KRISTIAN BACH PETERSEN TIL FASTAVAL 2010
ILLUSTRATIONER AF JULIE ØSTREM NIELSEN OG METTE VOLLBRECHT WÜRTZ PETERSEN // LAYOUT OG FORSIDE AF TUE BACH PETERSEN
SÆRLIG TAK TIL METTE VOLLBRECHT WÜRTZ PETERSEN, TROELS VASTRUP OG MILTON FELICE BRAMBATI LUND

Skrevet, skåret og scored af:

Kristian Bach Petersen
til Fastaval 2010

En Jesus Bar Mitzvah/Fantarantino production

Illustrationer:

Julie Østrem Nielsen
Mette Vollbrecht Würtz Petersen

Layout & forside:

Tue Bach Petersen

Spiltestere:

Stefan von Lægteskov
Thor Fejerskov Jensen
Martin Andersen
Lars Andersen
Mette Vollbrecht Würtz Petersen
Milton Felice Brambati Lunds posse.

Særlig tak til

Mette
Milton
Troels Vastrup

Indholdsfortegnelse

Scenarie
Introduktion 1
Danglish 1
M:I – Superagent action i et fantasy-setting 1
Regler i M:I 2
Magi i M:I 2
Meta-gaming 3
Synopsis 4
Karaktererne 5
At få kuppet på skinner 6

Del 1
1.1 Ind i Sembia 6
1.2 Rendezvous på The Red Chimera 6
1.3 Marsembers Byport 7
1.4 Indlogering på Rabbit's Foot 8
Del 2
2.1Mord ved The Gassy Gnoll 9
2.2 Rendezvous med Loric Inkler 9
2.3 Kidnapning af Djamel Abrams 10
2.4 Ud i byen 10
Del 3
3.1 Castle Obarskyr 11
3.2 Bag Scenen 11
3.3 Det inderste skatkammer 12
3.4 Flugt 13
3.5 The show must go on 13
3.6 En fælde 14
3.7 En gammel kending 14
3.8 Curtains 14
3.9 We're leaving, on a... 15
Del 4
4.1En spion med en mission 16
4.2 En forræder i blandt os 16
4.3 En skummel mistanke 16
4.4 Et ubehageligt valg 17
4.5 Familiars to the rescue 17

Spiltests 18

Bipersoner **19-22**

Handouts
#1 Kort over Marsember 24
#2 Kort over Castle Obarskyr 25
#3 Kort over Castle Obarskyr fra Loric Inkler 26
#4 Sendingbeskeder og flashbacks (jvf del 4) 27
#5 Mulige dokumenter i kisten 28
#6 Missions briefing 29
#7 Baggrund om MIF 30
#8 Magikort 31-38

Karakterer **39-54**

Scenarie

Introduktion

Velkommen til *Magician: Impossible*, et D&D scenarie skrevet til Fastaval 2010. Scenariet er en meget selvstændig sequel til *Reservoir Elves* fra Fastaval 09. Hvor Reservoir Elves var inspireret af Quentin Tarantinos stil som filmskaber, er *Magician: Impossible* en blanding af klassisk D&D og film- og tv-serien *Mission: Impossible*. Det vil sige intriger, Disguise Self spells brugt som gummimasker, action og folk, der bliver sænket ned i rum ved hjælp af Levitate spells.
Spilpersonerne er alle medlemmer af en efterretningsgruppe kaldet MIF, Magic Interception Force, med udgangspunkt i købmandsstaten Sembia. Af gruppens hemmelighedsfulde bagmænd sendes de ind i landet Cormyr, hvor de skal skaffe indholdet af en kiste hjem til Sembia. Aktionen skal ske under en stor festival fejrende Shieldmeet og besværliggøres af gruppens indbyrdes forhold, en forræder i deres midte og en masse magisk ballade.

Danglish

Dansk forfatter, dansk kongres, danske spillere og et engelsk system med tilhørende engelske gloser. Derfor har jeg generelt brugt de engelske ord for våben, spells og karakterklasser. Det vil sige, at det i scenarieteksten er en cleric og ikke en klerk eller præst, en *Fireball*, ikke en ildkugle. Om det så er kortsværd eller et short sword er lige meget, bare det falder dig og spillerne naturligt. Go with the flow, så lover jeg til gengæld, at der ingen afværgelsesslag er.

M:I – Superagent action i et fantasy-setting

I starten af 90erne huserede den opdaterede udgave af 60er serien *Mission: Impossible* på dansk tv under den fuldfede titel *Superagenterne*. Originalen havde blandt andet Star Trek-legenden Leonard Nimoy og Martin Landau på rollelisten. Afsnittene var alle bygget over samme opskrift. Chefen for gruppen modtog en opgave, de drog af sted, en af agenterne gik undercover ved hjælp af latexmasker, der opstod problemer, gadgets blev brugt og vores succesfulde helte slentrede væk i samlet flok.

I 1996 lavede Brian De Palma en habil filmudgave af serien med Tom Cruise i den altoverskyggende hovedrolle; en film, der fik to markant mindre habile efterfølgere. Selvom filmene nok er mere kendt blandt folk, såvel som rollespillere, tager *Magician: Impossible* i langt højere grad udgangspunkt i serien. For hvor filmene i høj grad er centreret om én person, handler serien om gruppen og om teamwork – ideelt for en gruppe karakterer i et scenarie.

Et af målene med scenariet er at bruge magi de steder, hvor gadgets og gejl bruges i moderne aktion/kup-film. Scenariet blev undfanget netop med ideen om at bruge spells i stedet for reb til at hejse Tom Cruise ned i det topsikrede CIA-kontor i den første *Mission: Impossible*-film, men der er ingen grund til, at *Disguise Self* ikke kan erstatte latexmaskerne, *Darkness* være en form for røggranat og *Hold Person* er jo bare et andet ord for en taser.

Udover *Mission: Impossible*, film og serie, er der også hentet inspiration i to andre retro-helte/spionageserier, *The Persuaders* ("De Heldige Helte") og *The Saint*, begge med Roger Moore i hovedrollen.

Regler i M:I

Scenariet er skrevet til D&D 3.5 Edition, men ikke med reglerne i hovedsædet. Fordi der er et forholdsvis stort fokus på magi og spells i scenariet, er det en fordel, hvis spillederen har et grundlæggende kendskab til D&D magireglerne, men det burde ikke kræve mere end hurtigt skim af D&Ds gratis System Reference Document (http://www.d20srd.org/) for at få overblik. Forfatteren til scenariet ejer ikke så meget som en Dungeon Masters Guide, og alle spilpersonerne har beskrivelser af deres spells på deres karakterark, så de behøver ikke sidde og fedte rundt med en Players Handbook.

Når/hvis det kommer til kamp, bør det tilstræbes, at kampsekvenserne holdes så enkle og flydende som overhovedet muligt. Det er vigtigere, at ingen keder sig, og det føles som action, end om der skal +2 eller +4 på et slag.

Ellers stik en føler ud, og fornem, hvor hardcore D&D-regelnørdede dine spillere er. Hvis de elsker rul med terningerne, så giv los, så længe du selv synes, det er sjovt. Hvis de ser med afsky på din 12-sidede, ja så skub reglerne mere i baggrunden.

Da *Reservoir Elves* kørte på Fastaval 2009, viste det sig, at der var en del spillere og spilledere, cirka halvdelen, der virkelig ikke brød sig om D&D-reglerne, men alligevel havde meldt sig til scenariet. For at imødegå, at det samme kan være tilfældet med *Magician: Impossible*, og samtidig holde fast i, at det handler meget om magi, er der lavet et sæt magikort, som kan benyttes sammen med en mere D&D-løs udførsel af scenariet. Beskrivelsen af systemet findes i handoutsektionen.

Magi i Magician: Impossible

Magi har en grim tendens til at blive kedeligt i D&D. Noget med area effects, levels og endeløse rækker af saving throws, som nogle racer og klasser har alt for let, eller svært, ved at klare. Magien er ligesom forsvundet ud af spells og scrolls.

Det skulle forhåbentlig ikke være tilfældet i *Magician: Impossible*. Samtlige spilpersoner har spell casting abilities, og de får rigeligt brug for dem, hvis de skal klare deres opgave. Samtidig kan de få mulighed for at bruge deres magiske evner kreativt, for ingen af spilpersonerne er specielt hardcore i kamp, faktisk er de alle lidt nogle tøsedrenge.

Frem for bare at give spilpersonerne et vist antal spells og spell slots, har hver af dem deres måde at kaste spells på. Inspirationen til dette er blandt andet hentet hos det fremragende Ars Magica, rollespillet om troldmænd i middelalderen. For eksempel kaster gruppens snigskytte sine formularer ved hjælp af en avanceret serie af bankesignaler, hvorimod barden ikke bare kaster *Charm Person* eller *Sleep*, men derimod fletter formularen ind i almindelig snak, skænderier og overtalelse. Det skulle gerne gøre hver af spilpersonernes magiske evner unikke og ikke mindst sjovere at bruge.

Samtidig er en af scenariets mål også, at magien skal benyttes som erstatning for den te-

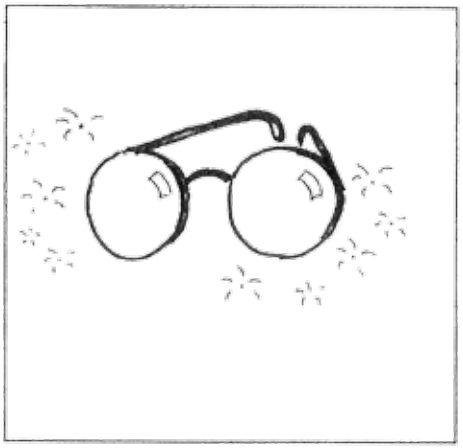
knologi, der gennemsyrer *Mission: Impossible* og moderne kupfilm.
I handoutsektionen er der også ark med de individuelle spells som spilpersonerne besidder. Hver spiller kan dermed få udleveret kort, der matcher de spells vedkommendes karakter har, og faktisk 'caste' dem på bordet. De tre karakterer, der kaster spells som sorcerers, dvs. frit valg om hvilke spells, de kaster ud fra et begrænset bibliotek, får udleveret et kort per spell i deres bibliotek, og tokens, der matcher det antal spells, de har per level. I spiltesten blev der brugt glasperler i forskellige farver (blå = 0. level spells, grønne = 1.level spells og gule = 2. level spells), men grundlæggende kan man lige så godt bruge papirlapper, terninger, pokerchips eller mønter. Tanken er, at de, lige som spell-kortene, kastes ind midt på bordet, når spilpersonen kaster en spell, og bunken af kastede spells dermed vokser igennem scenariet. Samtidig giver det også spillerne muligheden for at lure lidt på hinandens spell beholdning, hvilket kan være med til at smide benzin på paranoiabålet, hvis spillerne ikke stoler på hinanden.

Tidsrammen i scenariet er et døgn, så det er ikke meningen, at spilpersonerne skal sætte sig ned og memorize spells undervejs. De har de spells, de starter med, og dem må de så holde hus med frem til scenariets grand finale.

Lad endelig spillerne bruge deres spells kreativt, også selvom det bryder D&D reglerne. I den anden spiltest, blev en Knock (åbner normalt døre) brugt til at skubbe en modstander udover en borgmur og en Mage Hand (der normalt løfter max fem pund) trak i sidste øjeblik en af de andre spillere ind i luftskibet i den episke slutscene. Lad ikke reglerne komme i vejen for jeres magiske udfoldelser.

Sidst men ikke mindst har jeg også forsøgt at få peppet spilpersonernes familiars op. Alt for ofte i D&D er familiars et væsen, der giver en bonus og ellers bare er glemt 99 procent af tiden. Derfor har fire af spilpersonerne i *Magician: Impossible* familiars med mere personlighed og ikke mindst flere brugbare evner. Prøv at få dem aktiveret, gerne sammen. De må gerne samarbejde og blive sendt på mindre opgaver sammen. Det skal ikke være ren Pokemon, men de skal meget gerne være mere end pynt og en nem +3 bonus. Se også afsnit 4.5 for mere om brug af familiars.

Meta-gaming



Der er ikke noget mere stemningsdræbende for et scenarie end et pludselig udbrud af regeldiskussioner. Det kan være flanking-regler, tilbageværende hitpoints eller noget med alignments. *Magician: Impossible* lever meget på, at den cool kupstemning bevares, så du bør som spilleder stærkt opfordre til, at der ikke snakkes om tallene på karakterarket, eller at rækkevidden på de forskellige spells diskuteres. Det er din opgave at få scenariet til at køre fedt, så derfor bestemmer du helt og holdent. Spillerne må til gengæld gerne bruge løs af deres D&D-viden og indarbejde fantasy kendetegn og ordforråd i deres spilpersoners snak. Kort fortalt må der meget gerne snakkes om paladins irriterende *Detect Evil*-evner, forskellige spells og monstre og karakterklasser, men helst ikke om +2 bonuser, meta magic feats, xp og levels.

Synopsis

Del 1:

Spilpersonerne sidder i deres vogn ved grænsen mellem Sembia og Cormyr med The Vast Swamp lurende mod nord. Spillerne er på vej ind i Cormyr under dække af at være teatertruppen Adorellans Mænd, der skal optræde i byen Marsember under festivalen for Shieldmeet, Forgottens Realms svar på skudår. I virkeligheden er de en del af gruppen MIF, Magic Interception Force, på vej til Marsember for at skaffe en kiste tilbage, en kiste, der er opbevaret i Castle Obarskyr, bolig for byens leder Bledryn Scoril, kongens repræsentant i Marsember, samt en forfærdelig masse Purple Dragon Knights.

Undervejs skal spillerne mødes med en lokal kontakt, men hun bliver fundet død, dræbt af et par lokale snigmordere. Spilpersonerne drager videre, nu med mistanke om, at deres mission er kompromitteret.

Spillerne bliver på vejen også udstyret med våben, udstyr og scrolls til brug på opgaven.

Del 2:

Spilpersonerne når frem til Marsember. Byen står i Shieldmeet festivalens tegn, og en flok elver skuespillere vækker ikke specielt opsigt. Inden spilpersonerne kan kaste sig ud i deres egentlige mission, er der nogle småting, der skal ordnes. En magistrat skal snigmyrdes, en vagtkaptajn skal kidnappes, en lokal kontakt skal måske plejes, og der er et indbrud, der skal forberedes. Der skal luskes, sniges og lures.

Del 3:

På aftenen for den store Shieldmeet fest rykker spilpersonerne ind på Castle Obarskyr. Der skal spilles skuespil, brydes ind i et supersikkert skatkammer, og så skal der laves Waterdeep stand off, når folks virkelig motiver kommer op til overfladen. Hvis det, på trods af alt, lykkes at komme ud med skat og livet i behold, er der opsamling med luftskib fra det højeste tårn på Castle Obarskyr.

Karaktererne

Det er op til dig som spilleder at dele karaktererne ud til de rigtige spillere. Tag gerne en snak om magi og D&D, og hvis nogen har entusiasme for *Mission: Impossible*-filmene, eller måske ligefrem serien, kan de med fordel udstyres med enten Andrey eller Lukasz. Drowelveren Nacer kan nemt blive prygelknabe, hvis han ikke spiller sine kort godt, så han bør så vidt muligt gives til en erfaren spiller med snakketøjet i orden.

Andrey Tathval - *The Leader:* Gruppens leder og ham, der skal holde styr på tingene, når det går galt. Han kan få instruktioner om opgaven, som de andre ikke ved noget om. Skal potentielt ofre et eller flere medlemmer af gruppen.

Lukasz Mithethdal - *The Undercover Agent:* Gruppens forklædningsekspert og lettere skizofren elver. Måske er han bagmanden bag hele opgaven, han er ikke helt sikker.

Conor Falaelon - *The Actor:* Den eneste rigtige skuespiller i gruppen og gruppens dobbeltagent. Han arbejder for det rivaliserende The Dale Lands, men det bliver ikke nødvendigvis aktuelt. Tidligere love interest med Frances K.

Frances Kevathalian - *The Sniper:* Fejlslagen kvindelig magiker, der nu gør det som snigskytte og generel lusker hos MIF. Hendes hovedopgave på missionen er at skaffe gruppen af med magistraten i Marsember og virke som våbenmæssig back up for holdet. Er samtidig ret indebrændt på Conor F.

Nacer Telraiseer - *The Muscle/Scapegoat:* Tvær Drow, der virkelig prøver at være flink, selvom den "gode" verden behandler ham som skidt. Han er gruppens stærkeste medlem og kan stå for eventuelle tæv, der skal deles ud.

At få kuppet på skinner

På film finder jeg det personligt svært tilfredsstillende at se et velplanlagt kup ført ud i livet, så loftslemmen lukker, lige idet vagten åbner døren til rummet, og tingene eksploderer på det helt rigtige tidspunkt. Desværre har rollespillere en ufattelig evne til at lave ged i selv den mest enkle plan. I Reservoir Elves var det ikke et problem, da det var meningen at spillerne skulle f*cke op i kuppet, men i Magician: Impossible skulle alt gerne klappe, og kuppet lykkes.

En mulighed er at lave en fuldstændig fastlagt drejebog for, hvordan spillerne skal gribe kuppet an, og hvordan deres spilpersoner skal gøre trin for trin. Det er bare ikke en særlig tilfredsstillende måde at køre scenarier på. Der er stor risiko for at spillerne føler sig trukket rundt ved næsen og/eller som statister, og samtidig er det en træls opgave som spilleder bare at skulle guide spillerne igennem et fastlagt handlingsforløb.

Det er din opgave som spilleder, at få det til at klappe. At det ikke bliver for meget rail roading og samtidig ikke for kaotisk. Spillerne har en grov skitse af en plan, når de starter, som de selv kan fylde ud og lave om på. Hvis de laver noget gøgl, skal de selvfølgelig have hug men giv dem plads til udfolde sig og vær large med at dem slippe igennem med halvdumme initiativer. Hvis de begynder at lave noget virkelig tåbeligt, må du prøve at guide dem tilbage på sporet og til den fastlagte plan. Det er også sjovere, hvis man føler at man har klaret opgaven på et hængende hår og med det yderste af neglene, så der er ingen grund til at være for flink.

Del 1

Første del af scenariet er forholdsvis kort og lige ud af landevejen. Det er en kort introscene, hvor spillerne kan få præsenteret sig for hinanden og få deres opgave udleveret. Så kommer der en actionsekvens, og derefter ankommer holdet til Marsember.

1.1 Ind i Sembia

Hvor: Grænsen mellem Sembia og Cormyr
Hvem: Gruppe og et par grænsevagter

Spilpersonerne sidder i deres hestevogn på grænsen mellem Sembia og Cormyr. De er kommet igennem The Vast Swamp og holder netop nu og venter på at blive lukket ind i Sembia. De har lige fået deres generelle missionsbeskrivelser stukket ud. Imens de venter, bør Andrey have tid til at ridse deres opgave op og forklare lidt om planen, samtidig bør spillerne have mulighed for kort at præsentere sig, imens et par grænsevagter overfladisk gennemgår vognen. Herfra er det videre ind i Cormyr.

1.2 Rendezvous på The Red Chimera

Hvor: En landevejskro 10 mil udenfor Marsember.
Hvem: Gruppen, diverse krogæster, en afdød kontakt (Zia) og to gnome hitmen (Jerko & Loïc)

Spilpersonerne kommer frem til kroen The Red Chimera, hvor de skal mødes med deres kontakt i Sembia, den kvindelige MIF-agent Zia, der skal være en del af gruppen under kuppet. Foran kroen står en vogn og et par ponyer bundet, og alting virker ganske roligt. Det samme gælder for krostuen, der godt fyldt af flere grupper købmænd og en flok Sune-tilbedere. Zia er ikke at se, men spilpersonerne kan godt lokke hendes værelsesnummer ud af krofatter. Værelset ligger på første sal.

Døren til værelset er låst, men opmærksomme spillere kan høre skramlen bag døren, der er dog ingen svar på deres banken. Døren kan åbnes med dirk, råstyrke eller krofatters ekstra nøgle.

Inde på værelset ligger Zia død med halsen skåret over og flere små stiksår i kroppen. Vinduet i værelset står åbent. Alt efter hvor hurtige spilpersonerne er, og afhængigt af, om nogen af dem befinder sig ved kroens forside, kan de se to små skikkelser, der forsvinder i kornmarken bag kroen eller pisker om mod deres ponyer. At den ene skikkelse er bevæbnet med en hellebard, gør dem nemmere at få øje på.

Spillerne kan jagte de to gnomer, enten på hesteryg eller i et spil katten efter musen i en kornmark, hvor de to små hitmen nemt kan skjule sig og ligge på lur.

Hvis det lykkes at fange en eller begge gnomer, vil de klappe sammen som østers, men hvis spilpersonerne ved hjælp af trusler og/eller magi får deres tunger på gled, kan de fortælle følgende:

- De blev hyret til at slå Zia ihjel i Marsember aftenen før.
- Manden der hyrede dem var magistrat Lukman, en magtfuld embedsmand i byen (han står allerede på spillernes to do in-liste.)
- De ved ikke hvorfor, Zia skulle nakkes, men de skulle rapportere tilbage til Lukman, når opgaven var løst.

De sidste to udsagn er løgn. I virkeligheden er gnomerne hyret af skattefogeden Loric Inkler, der gerne vil af med Igor Lukman, og har lavet en aftale med MIF om at hjælpe gruppen med planer over Castle Obarskyr mod, at de hjælper ham af med sin rival. Zia havde opsnappet informationer om skattefogeden, som han helst ikke så, at gruppen fik, og sendte derfor Jerko & Loïc af sted. Hvis spilpersonerne ikke ønsker at skille sig af med de to gnomer selv, kan de overlades til Sune-præsterne, der også kan være behjælpelige med healing, hvis spilpersonerne skulle være kommet til skade.
En gennemsøgning af Zias værelse frembringer en kiste med gruppens special udstyr:

- En aflang kasse indeholdende Frances' heavy repeater, skilt ad og passet ned i rødt fløjl
- En større aflang kasse, indeholdende fire handrepeaters med teleskopbøjler, så de kan bæres diskret.
- Et Detect Magic-sikkert hylster indeholdende en Transmute Stone to Mud scroll.

Der er et hemmeligt rum i vognen, hvor disse genstande kan gemmes indtil man er kommet ind i Marsember.

1.3 Marsembers byport

Hvor: Lige uden for Marsember
Hvem: Gruppen, en flok emsige byvagter og vagtkaptajn Nikola Woo.

Spilpersonerne ender i en kø udenfor Marsembers bymur. Med mange tusind mennesker strømmende ind i byen, er vagterne på mærkerne og grundige med at tjekke saddeltasker og vogne. Alle våben over daggertstørrelse bliver peace bound, og skydevåben konfiskeres. Samtidig render en specialstyrke af byvagter rundt, med specielle Wands of Detect Magic, der blinker blåt og bipper, når den bliver kørt over noget magisk, og undersøger folks oppakning. Imens spillerne venter i køen, bliver en person trukket til side længere fremme i køen, han kommer op og skændes med vagterne over noget magisk i hans oppakning, inden han råbende føres væk. Vagterne ledes og kommanderes rundt af vagtkaptajn Woo, en sammenbidt og kolerisk herre, der vil give sig god til at udspørge spilpersonerne, når det endelig bliver deres tur. Han vil forhøre sig om grunden til deres besøg i byen, hvor de holder til, og ind imellem smide små skarpe hentydninger ind til eventuelle ugerninger, de kunne have i tankerne. Spilpersonerne har ikke noget at frygte, sådan gør han ved alle, han møder, men det gør ikke noget, hvis de bliver paranoide og tror, at byvagten måske er på sporet af dem. Samtidig er der en mulighed for, at de render på vagtkaptajn Woo senere.

1.4 Indlogering på Rabbit's Foot

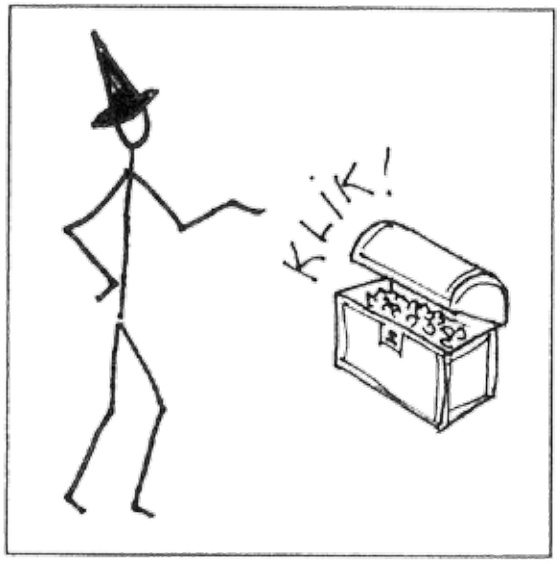
Hvor: Rabbit's Foot, en kro midt i Marsember.
Hvem: Spilpersonerne og en masse andre gæster.

Spillerne har to værelser ventende på sig på kroen Rabbit's Foot til brug som base, opbevaring og til korte hvil. Værelserne er booket for tre dage, bare for at have dækhistorien i orden.

Brug indlogering til at skabe en hektisk stemning af by på randen af festligt kaos og til at give spillerne en sidste mulighed for at gennemgå planerne for de ting, der skal forløbe i løbet af eftermiddagen.

Del 2

Når anden del af scenariet folder sig ud, har spillerne forholdsvis frie hænder til at udføre deres udstukne opgaver i den rækkefølge, der passer dem bedst. Det er her, scenariets struktur er mest fri, og selv om der kun er tre fastlagte scener, så prøv at give spillerne plads og frihed til at slå sig løs i Marsember. Hvis de, hvad spillere til har en tendens til, beslutter sig for at splitte sig op, må du som spilleder sørge for at køre korte sekvenser, så folk ikke begynder at kede sig.



2.1 Mord ved The Gassy Gnoll

Hvor: Området omkring kroen The Gassy Gnoll, midt i Marsember.
Hvem: Spilpersonerne, magister Igor Lukman, tre livvagter, Coquelin Bertanel og masser af civile.

Spillerne skal have skilt sig af med magistrat Lukman, og der er allerede en plan. Andrey har en kontakt i byen, der kan hjælpe dem til en fordelagtig position.

Marsember har ét stort temple, Morningmist Hall, med perfekt udsyn til kroen The Gassy Gnoll, hvor magistrat Lukman spiser sin frokost hver dag. Planen er, at Frances skal pille Lukman fra tårnet på templet samtidig med, at gruppen skaber en distraktion.

Adgang til templet sker takke være en tidligere Torm paladin, der nu arbejder som kirketjener i Morningmist Hall. Paladinens navn er Coquelin Bertanel, en moralsk anløben elver, der flyttede til Marsember efter nogle problemer i Waterdeep. Bertanel kan findes i templet og kan diskret skaffe adgang til tårnværelset. Det skulle ikke være noget problem for Frances at ordne Lukman, når han forlader kroen, der ligger på en af de andre små øer ud for Marsember. Hvilken form for distraktion spilpersonerne vil stable på benene, er op til dem selv, men det kunne være en god måde at få blæst nogle 0.-level spells af.

Lukmans bodyguards går selvfølgelig amok, og der skulle være alle tiders mulighed for at gøre spilpersonernes flugt fra gerningsstedet hektisk og dramatisk, med masen igennem menneskemasser, væltede boder og lavtflyvende bolte.

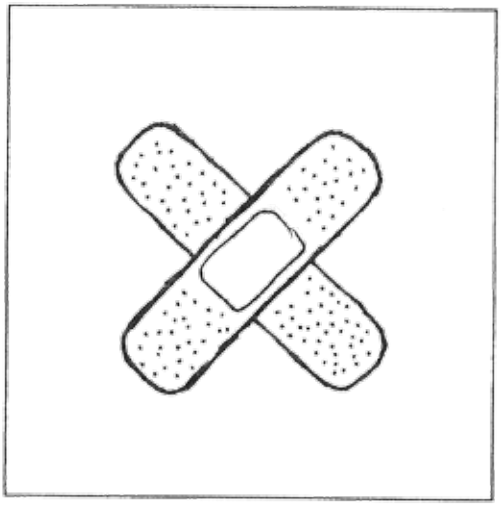
2.2 Rendezvous med Loric Inkler

Hvor: Udenfor Pakhus 23 på Marsember havn
Hvem: Spilpersonerne, skattefoged Loric Inkler og hans tjener Fabian

En time efter spilpersonerne har dræbt Igor Lukman skal de mødes med Loric Inkler, der mod snigmordet har indvilliget i at hjælpe dem med tegningerne over Obarskyr Castle, og ikke mindst hvor Skatkammer 3 befinder sig på den enorme borg. Kortet findes i handout sektionen.

Loric Inkler kan opretholde en høflig facade cirka to minutter, inden han bliver træt af spilpersonerne, specielt hvis de begynder at stille spørgsmål eller krav. Skattefogeden har alle de kendetegn, man normalt forbinder med elvere. Han er hoven, nedladende og bryder sig meget lidt om andre racer. Han vil dog som Lathander cleric holde sit løfte og overlade spilpersonerne tegningerne. Senere vil han overveje at skaffe dem tilbage igen. Se afsnit 3.8.
Hvis spillerne er paranoide, kan de placere udkigsposter, snigskytter og finde flugtruter. Inkler har dog hverken følge med eller stablet for-

søg på at fange spilpersonerne på benene. Han regner med selv at kunne rydde op senere.



2.3 Kidnapning af Djamel Abrams

Hvor: Vagtkaptajn Abrams residens, en af de sydlige Marsember øer.
Hvem: Spilpersonerne, vagtkaptajn Djamel Abrams.

Spilpersonerne skal have skaffet den tredje af byens vagtkaptajner til veje, eller af vejen faktisk. Abrams er den af vagtkaptajnerne med direkte ansvar for Castle Obarskyrs skatkammer og generelle økonomi. Abrams har en magisk forbindelse til en afdeling af Purple Dragon Knights oppe på Castle Obaskyr, der bliver advaret skulle vagtkaptajnen dø. Derfor er det vigtigt, at spilpersonerne får pacificeret Abrams uden at slå ham ihjel. Samtidig kan spilpersonerne have glæde af at kunne udgive sig for Abrams oppe på slottet under kuppet.

Abrams bor alene i et to etagers hus i den sydlige del af Marsember. Han skal møde på borgen klokken 20.00 og vil befinde sig i sit hjem indtil lidt over 19, udover et kort besøg hos den lokale købmand midt på dagen. Hans hjem har en køkkendør, der kan brydes op uden problemer, og hvis man er nok, skulle det være til at overmande Abrams, der dog er forholdsvis modstandsdygtig overfor formularer og kan slå fra sig.

Hvordan spillerne vil baste, binde og eventuelt overvåge vagtkaptajnen er op til dem, men du kan sagtens spille lidt på eventuel usikkerhed om, de har gjort det godt nok, se evt afsnit 3.7.

2.4 Ud i byen

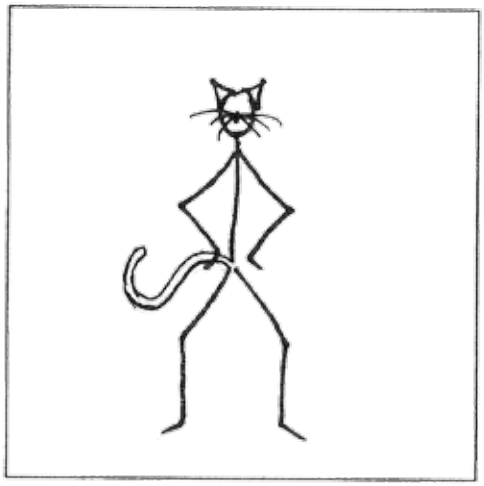
Hvem: Spilpersonerne m.fl.
Hvor: Marsembers gader

Det er sandsynligt, at spilpersonerne vil ud og lave noget andet i Marsember, forberede ekstra ting til aftenens mission eller bare snige lidt rundt. Det er også i orden. Conor har en kontakt, Jernade Meade, han om nødvendigt kan kontakte. Ellers er det vigtigste, at Marsember bliver fremstillet som hektisk, pulserende og proppet med mennesker i feststemning. Sørg for disse svinkeærinder ikke bliver for omfattende – der er masser, de skal nå endnu.

Kroerne The Drowning Flagon, The Barrelstone Inn eller The Roaring Griffon kan bringes i spil, hvis du har brug for lokationer.

Del 3

De indledende øvelser er overstået, og det er tid til, at spilpersonerne går i gang med det, de er her for: kuppet. Strukturen bliver nu lidt mere løs, for spillerne skal have rimelig frie hænder til at udføre et spektakulært kup. De har fået en ustukket kurs fra scenariets start, men det er dem frit for at ændre på denne, eventuelt påvirket af de fuck ups, de har lavet i scenariet op til dette tidspunkt. Scenerne 3.4 til 3.8 er scener, du som spilleder kan smide ind, efter selve kuppet er udført, under flugten. Brug dem, du finder interessante og passende til spillerne. Det er vigtigt, at flugten bliver hektisk og intens, og gryden holdes i kog, specielt hvis spilpersonerne kommer væk fra hinanden. Prøv for alt i verden at få alle med til den store finale, flugten fra Castle Obarskyr i luftskib, med intriger sprunget ud i fuld flor og Shieldmeet fyrværkeri eksploderende om ørene på alle.



Du finder et kort over Castle Obarskyr i handoutsektionen, det matcher nogenlunde det kort, spilpersonerne har fået af Loric Inkler i afsnit 2.2.

3.1 Castle Obarskyr

Hvor: Castle Obarskyr
Hvem: Spilpersonerne, vagtkaptajn Yohann de Palma, en større vagtstyrke og en masse festdeltagere.

Det er blevet aften, og portene til uindtagelige Castle Obarskyr åbner sig for en spraglet skare af gæster, der tæller alt fra adelsfolk og riddere til tiggere og tyve. Kun folk med invitationer bliver lukket ind, og lige som ved byporten bliver man tjekket for magi. Her er det dog vagtkaptajn Yohann de Palma, der står for sagerne, og han er, godt påvirket af slottets store vinkælder, knap så grundig og har generelt lidt svært ved at overskue situationen. Så spilpersonerne burde ikke have de store problemer med at komme ind.
Indenfor i borggården er der hektisk aktivitet. Gæster, tjenere, vagter og en blandet skare af entertainers vælter ind og ud imellem hinanden. En halfling i tjeneruniform kan vise spillerne til skuespillernes gemakker.

3.2 Bag scenen

Hvor: En lokale nær den store festsal på Castle Obarskyr
Hvem: Spilpersonerne og en ordentlig flok gøglere.

Blandt de optrædende finder man:

- Tempus Truppen, fire vildt udseende dværgjonglører fra Narfell, der kaster rundt med en lang række ganske farlige genstande (ild, spidse- og skarpe våben, flasker med syre, etc.)
- Renart Harcourt, talentfuld, men noget melankolsk bard fra Rashemen.
- Arsene og Monsteret fra Anauroch, en distræt ældre mand, der medbringer et bur dækket af et stort klæde. Han snakker i mystiske vendinger om det væsen, han har bragt hjem fra Anauroch ørkenen, men da han kigger under tæppet, inden væsenet skal fremvises, bliver han meget nervøs, og beder folk at være meget meget, meget forsigtige, inden han selv, med ryggen presset

mod væggen, bevæger sig ud for at finde det undslupne væsen.
- Hubert og de Halve Mænd, et bizart akrobatisk show med Reduced halflings, nærmest kvartlinger, ledet af en yderst krukket og affekteret sprechstallmeister Hubert.
- Torden fra Silver Marches, en gruppe musikanter nordfra, med bredt udvalg af trommer, pauker og klokker. De kan larme svært meget, hvilket eventuelt kan benyttes under indbruddet. (Tænk indbruddet i Det Kongelige Teater i Olsen Banden Ser Rødt)

Ud fra planerne over Castle Obarskyr, kan spillerne finde det rum, der ligger over Skatkammer 3, medmindre de har valgt en anden måde at bryde ind på. Hvis du synes spillerne har det for let, kan der allerede være indlogeret en anden gruppe optrædende i det lokale, som spilpersonerne skal bruge eller lade halflingen fra gården komme med den beklagelige besked, at de bliver nødt til at dele lokale med en anden gruppe kunstnere. Så må spillerne tænke kreativt for at skaffe sig arbejdsro.

3.3 Det inderste skatkammer

Hvor: Dybt inde i Castle Obarskyr
Hvem: Spilpersonerne og en seriøs omgang fælder

Vi er nået til klimaks i scenariet. Det svære, svære indbrud i det inderste skatkammer i Castle Obarskyr. Den originale plan er, at spilpersonerne bryder igennem loftet, og ved hjælp af Levitate, eller reb, hvis alle spells er brugt, får den rette person ned i rummet uden at røre gulvet, der så efterfølgende kan åbne kisten eller få hele kisten løftet op igennem hullet i loftet.

Det er meget sandsynligt, at spillerne har kludret så meget i scenariet op til dette punkt, at de må gribe til andre midler for at kommer ind til målet. Her må du som spilleder gøre dit bedste for at hjælpe dem igennem, så det bliver fedt og samtidig krævende. Der står et par vagter udenfor døren, som spilpersonerne må bluffe sig forbi eller pacificere, hvis de vælger at komme ind den vej. Hvis de vil have fat på nøglen til rummet, er det vagtkaptajn Palma, der har den i sin besiddelse, og han er forholdsvis nem at narre.

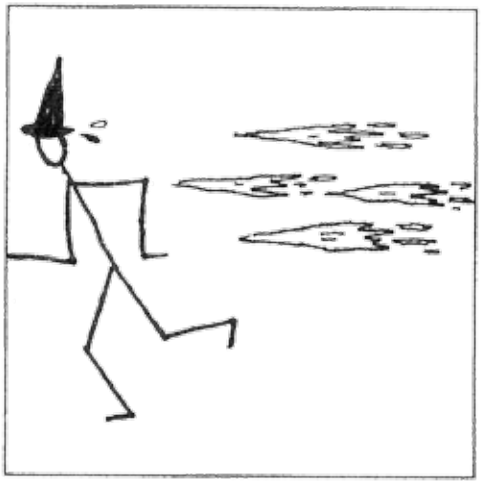
Det vigtigste er at spilpersonerne skal få sved på panden, men resultatet skulle meget gerne være succes – det er trods alt denne scene, hele scenariet er baseret på. Nedenfor er et liste over mulige fælder og happenings, der kan bruges.

- Der er en Explosive Rune på gulvet. Rør ved gulvet, og den blæser dig op i luften, og vagten kommer susende. Kan Erases men ikke afmonteres. 2D8/reflex save (14) = halv skade.
- En Glyph of Warding placeret på en væg. Den kan Erases fra en sikker afstand eller afmonteres med et solidt disable device check (DC 25). 2D8/reflex save (14) = halv skade.
- En gammeldags pilefælde placeret i et hulrum i det ene lofthjørne. Den kan opdages med et spot/search check (DC 20) og afmonteres med et ditto disable device rul. Atk +10 1D6/x3.
- Tryksensor på piedestalen, der går af hvis der forrykkes ved vægten, altså hvis man fjerner kisten eller dens indhold, uden vægten erstattes eller udjævnes. Hvis det sker, fyldes rummet af en giftig sky. Nauseate 1D4+1 rounds / fortitude save (13) negates.
- Brug spells som Mage Hand, Animate Rope, Floating Disc, Erase, Mending, flyvende og kravlende familiars og generel snilde.

Hvis alle spilpersoner ikke er samlet under indbruddet, bør der krydsklippes heftigt og filmisk mellem fraværende spilpersoner og dem, der er i gang med selve kuppet.

Selve kisten er placeret på en lille piedestal midt i rummet og er en solidt udseende, moderat udsmykket kiste på omkring 50x40x40 cm – altså lige så tilpas stor, at det ikke er nemt at slæbe den diskret rundt på borgen.
Det er meget sandsynligt, at spillerne på et tidspunkt ønsker at åbne kisten. Hvad kisten indeholder, er egentlig op til dig som spilleder. En mulighed er en liste over MIF-agenter, eller hvis du benytter dig af muligheden i afsnit 4.3,

et gældsbevis med agent Lukasz Mithethdals navn på. Begge disse dokumenter er at finde i handout sektionen, men det er dig frit for, at fylde kisten med diamantstøv, Fireball scrolls, en kæmpe rubin, platinmønter eller noget andet som vil passe til din gruppe og dit humør.



3.4 Flugt

Hvor: Castle Obarskyr
Hvem: Spillerne, en flok vagter og eventuelt en vagtkaptajn.

Hvis spillerne laver ged i selve indbruddet i Skatkammer 3, kan du lade det strømme ind med vagter, eventuelt lige som spilpersonen svinger op igennem hullet i loftet, eller hvor de nu er trængt ind fra. Efterfølgende kommer de, selvfølgelig, piskende op på etagen over hurtigst muligt. Der skulle være rig mulighed for jagt rundt i smalle gange, ind og ud imellem festklædte mennesker og gøglere og ikke mindst at gøre sig "usynlig" i masserne.

Hvis de bliver afsløret tidligt, vil vagtkaptajn Woo starte en diskret men omsiggribende undersøgelse for magi, med Purple Dragon Knights og samme type wands, som blev brugt i afsnit 1.3. Han er meget grundig, og der skal tænkes kreativt, hvis man skal smyge sig udenom.
Hvis alarmen først går kort tid før spilpersonerne skal af sted, er det vagtkaptajn De Palma, der står for undersøgelsen, og den vil være meget mere tydelig og rodet, og kombineret med gæsternes fremskredne alkoholindtag, skulle det blive en kaotisk omgang, hvor man nemmere kan slippe igennem vagternes net.

Hvis spillerne virkelig roder sig ud i problemer, og bliver trængt op i en krog, er der ikke noget i vejen for, at de bliver smidt i en fangekælder – vagtkaptajnerne har ikke tid og ressourcer til at afhøre dem i situationen, men vil med stor fornøjelse spærre dem inde og bruge tid på dem, når Shieldmeet festen ovre. Fangekælderen er på etagen under Skatkammer 3, og er mangelfuldt bemandet på grund af festen. Hvis spillerne ikke selv kan hustle sig ud eller benytte sig af deres familiars (se afsnit 4.5) kan Loric Inkler dukke op, dominere sig forbi vagterne og trække af med spillerne. Han er bekymret for, hvad de vil sladre om, skulle de blive afhørt. Han vil slæbe dem med til afsnit 3.8 (det her er ren Sværd & Troldom!)

3.5 The show must go on

Hvor: Backstage, Castle Obarskyr
Hvem: Spilpersonerne og et stort publikum.

I det originale program for Shieldmeet festen, skulle Adorellans Mænd, teatertruppen som spilpersonerne udgiver sig for at være, først gå på efter fyrværkeriet. Men på grund af roderi i planen (se evt. Arsene og Monsteret fra Anuroch i 3.2) bliver truppen kommanderet på tidligere – ærgerligt, når man ikke har et stykke at opføre, tid til at øve eller skuespilstræning. Tid til at improvisere! Conor har sit eget halvfærdige manuskript med ("Death of a Waterdepian") og kan faktisk spille teater. Om han vil opføre det alene som monolog eller hurtigt instruere de andre i en gang skuespil er ham frit for. De har omkring 10 minutter til at forberede sig, inden de skal stå på scenen foran flere hundrede prominente gæster.

Lad spillerne slå sig løs med teatersport og impro-show, men kun så længe det er underholdende og sjovt. Hvis spillerne ikke virker som typerne, der vil more sig med lidt spontant meta-teater, så hop for alt i verden over netop denne sekvens. Afstem publikums reaktion med, hvor godt du synes, spillerne klarer udfordringen.

3.6 En fælde

Hvor: En gang, dybt inde i Castle Obarskyr
Hvem: Spilpersonerne

Lige som flugten spidser til og måske har bragt en eller flere spilpersoner til en mere afsides del af Castle Obarskyr, forsvinder gulvet under dem. Et halvlangt, og ganske ubehageligt, fald senere, finder de sig i en faldgrube, hvor vandet langsomt stiger. Det skulle være muligt at redde sig op, men det kan blive nødvendigt at tænke kreativt, hvis man ikke har mange spells tilbage.

3.7 En gammel kending

Hvor: En korridor i Castle Obarskyr
Hvem: Spilpersonerne og Djamel Abrams

Spilpersonerne drejer om et hjørne og støder frontalt ind i Djamel Abrams, vagtkaptajnen de eliminerede tidligere. Abrams er vred og hævngerrig, men har til gengæld ikke alarmeret resten af vagtkorpset, da han er svært flov over at være blevet overmandet tidligere. En kort og hektisk kamp kan følge, medmindre spilpersonerne hurtigt kan overbevise den sure vagtkaptajn om fordelen ved noget andet. En anden mulighed er, at spilpersoner, der ikke har været kontakt med Abrams tidligere, render ind i ham, og tror at der er tale om spilpersonen Lukasz i forklædning.

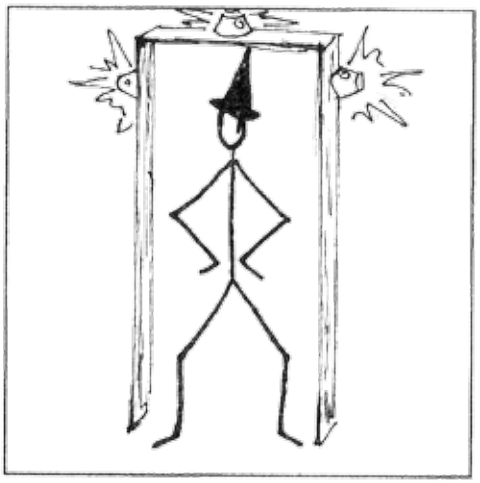
3.8 Curtains

Hvor: I bunden af det højeste tårn på Castle Obarskyr
Hvem: En eller flere af spilpersonerne og Loric Inkler

Når dokumentet er skaffet til veje, og det så småt er tid til at forlade Marsember og Castle Obaskyr, begynder spilpersonerne, samlet eller i mindre grupper, at rykke mod det højeste tårn i borgen for at blive samlet op. Det er her, Loric Inkler venter på dem.

Da en eller af flere af spilpersonerne træder ind i et af de nedre kamre i tårnet, smækker døren bag dem, låst. Ved døren venter Loric Inkler, parat til at rydde op efter det kup, han selv har været med til at stable på benene.

Skattefogeden vil i klassisk end-of-level bad guy facon bruge tid på at nedgøre og håne de spilpersoner, han har fanget. Han cirkler om dem, imens han taler nedladende om dem, som elvere, sembianere og ikke mindst som troldmænd. Loric Inkler er ret modstandsdygtig overfor magi, har både buff spells og Dispel Magic klar, og så er han ganske habil til at svinge sin tunge stridskølle. Når han beslutter sig for at gå i kødet på de hjørnetrængte spilpersoner, vil han, som den ubehagelig type han er, slå efter spilpersonernes hænder og hoveder – han ved godt, hvordan man bedst skader en spellcaster.



Det her er en mulighed for at give kæphøje spilpersoner nogle tæv. Inkler kan fysisk tackle flere af spilpersonerne samtidig og skulle være en ordentlig mundfuld for holdet, specielt hvis de har fyret mange af deres (magiske) ressourcer af. Samtidig får spillerne også mulighed for at tænke kreativt på nye måder, når de pludselig ikke kan spell'e sig ud af problemerne.

Der kan komme lidt ekstra drama på, hvis spilpersonerne er splittet op, og nogen af spilpersonerne når op til den låste dør og må kæmpe med at få den åbnet, imens de kan høre deres medagenter få prygl på den anden side af døren.

3.9 We're leaving, on a....

Hvor: Toppen af Castle Obarskyrs højeste tårn
Hvem: Spillerne og eventuelle forfølgere

Det er tid til at forlade Cormyr og kan det gøres mere episk end via luftskib? Spillerne sender en Flare spell op imod himlen, og luftskibet The Cruiser bevæger sig fra sin position ude over The Dragonmere ind imod tårnet. Det tager omkring et kvarter. I den tid skal spilpersonerne holde deres forfølgere stangen og få afgjort interne konflikter i gruppen, skulle der være opstået sådan nogen. Det skal gerne være intenst og nervepirrende, specielt i takt med at den voldsomme banken på døren tager til, og der stimler flere og flere Purple Dragon Knights sammen nede på gårdspladsen.

Når spændingen er ved at være på kogepunktet, kommet The Cruiser svævende ind over tårnet, og en rebstige smides ned til de ventende spilpersoner. Hvem skal op først? Hvem har en Levitate i baghånden og hvem kan egentlig klare et Climb DC20 slag?
Oppe i The Cruiser venter kaptajn Adriano og hans besætning på fire luftmatroser. Ingen af disse er specielt kampvante, hvis spillerne skulle fortsætte eventuelle kampe oppe i luftskibet eller forsøge med en kapring. Adriano kan dog, hvis du finder det passende, godt slå fra sig og banke en lidt for dominerende spiller ned bagfra.

Alt efter hvor mange, eller få, konflikter der er mellem spilpersonerne, må du tage den på gehør. Hvis de på dette tidspunkt er (for) gode venner, eller du ikke har brugt nogen af de luskede muligheder i afsnit 4, kan du sende nogle Purple Dragon Knights op af rebstigen eller lade luftskibet beskydes fra byen og borgen, der skulle være rigeligt af skyts, magisk såvel som almindeligt.

Når/hvis der er faldet ro på gemytterne, og der ikke er flere kampe mellem de tilbageværende spilpersoner, kan The Cruiser glide ud over havet igen, alt imens Shieldmeet fyrværkeriet begynder at oplyse himlen over Marsember.

Tid til rulletekster.

Del 4

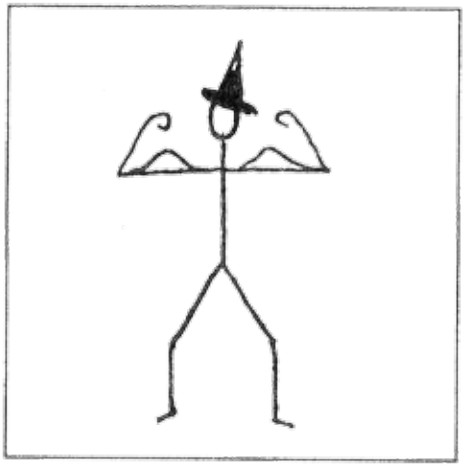
Scenariet, som det står beskrevet ovenfor, er et rimelig lige-ud-af-landevejen actionscenarie, uden alt for meget slinger i valsen. Del 4 af scenariet giver mulighed for at krydre scenariet og give lidt ekstra ballade spillerne iblandt. Læs mulighederne igennem og brug dem, som du synes er fede, eller hold dem i baghånden og se den gruppe spillere, du får, an. Hvis de virker som om, de vil have glæde af ekstra intriger, så brug løs, og hvis de er udprægede gruppe-spillere, så drop dem.

4.1 En spion med en mission

Spilpersonen Conor er i kløerne på styret i The Dale Lands, området nord for Sembia. Han er blevet tvunget til at infiltrere MIF. Som udgangspunkt bare som observatør, men med potentiale til at være mere, skulle der udbryde væbnet konflikt mellem Sembia og The Dale Lands.

Efter han har meldt tilbage om opgaven, beslutter hans kontakter hjemme i The Dale Lands, at de gerne vil have fat på et dokument, der er så vigtigt, at Sembia er villige til at stable en mission som denne på benene. Det får Conor at vide, via Sending spell (findes i handout sektionen), på et tidspunkt under scenariet. Han må nu finde en elegant måde at tiltuske sig dokumentet på og samtidig sikre sin egen flugt ud af hele redeligheden.

Karakteren har hverken magisk eller fysisk styrke til åbenlyst at tilrane sig dokumentet, men ved hjælp af fusk og lusk skulle det ikke være umuligt. Sørg som spilleder for, at det ikke bliver for nemt.



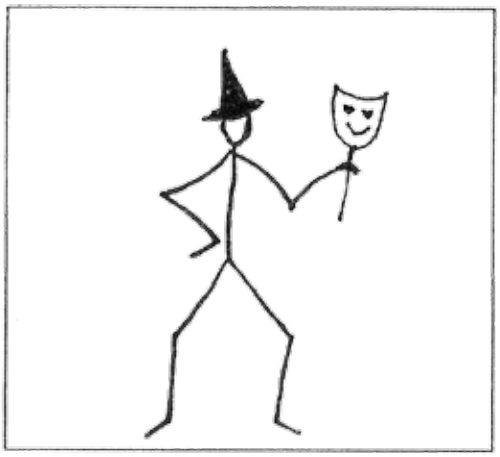
4.2 En forræder i blandt os

En af spilpersonerne modtager en Sending besked hjemme fra MIF hovedkvarteret (findes i handout sektionen). Beskeden forklarer ganske enkelt, at der er forræder i gruppen, at vedkommende skal være opmærksom og ikke fortælle det til Andrey. Den bør nok falde i hænderne på enten Nacer, Lukasz eller Frances, men kan med en lille ændring også havne hos Andrey selv.
Beskeden kan være en reel advarsel (se 4.1) eller blot være med til at skabe en stemning af noia spillerne imellem.

4.3 En skummel mistanke

Lukasz har et voldsomt forbrug af magi, og det er så småt begyndt at påvirke hans personlighed og hukommelse. I en række flash backs (findes i handout sektionen), oplever han, at han er i gang med et eller andet skummelt hjemme i Sembia, forud for mission. Langsomt vil det gå op for ham, at han, og ikke den officielle MIF ledelse, står bag denne opgave. Lukasz har, på grund af sit heftige forbrug af scrolls og andet magisk gear, sat sig i ganske betydelig gæld... hos Bledryn Scoril, den kongelige repræsentant i Marsember. Ved hjælp af snilde, fusk og sine bemærkelsesværdige forklædningsevner, har han stablet hele denne mission på benene, for at komme ind og hente det gældsbevis, der bærer hans navn. Det er ikke et stort problem for andet end Lukasz' samvittighed, medmindre de andre spilpersoner får lyst til at bryde

seglet på dokumentet og finder ud af, at det ikke ligefrem er for nationens skyld, de har sat livet på spil...



4.4 Et ubehageligt valg

Gruppens leder, Andrey, modtager et godt stykke inde i scenariet en Sending besked hjemmefra (findes i handout sektionen). MIF ledelsen har fået kolde fødder med hensyn til at missionen kan finde sted, uden at det vil få et negativt søgelys drejet i Sembias retning. De har derfor besluttet, at gruppen bliver nødt til at efterlade en syndebuk, der kan tage skylden, på bedst lone gun man-facon. Hvem og hvordan er op til Andrey, men MIF forventer ikke at modtage mere end fire MIF medlemmer, når de kommer hjem til Sembia.

Hvis du har brug for andre beskeder, hjemmefra eller fra andre folk eller magter, er der et par tomme Sending-beskeder i handoutsektionen.

4.5 Familiars to the rescue

Der er ikke indbygget en redningsplanke i Magician: Impossible; ingen form for super biperson, der kan komme susende og redde spilpersonerne, hvis de virkelig fucker opgaven op. Til gengæld har spillerne i deres familiars en sidste chance, skulle de ende med at sidde spærret inde fangekælderen under Castle Obarskyr. I min gamle D&D-gruppe snakkede folk altid om, hvordan en almindelig huskat kunne tæve en commoner, i det mindste hvis man fulgte D&D-reglerne slavisk. Er det virkelig tilfældet, skulle de fire familiars i spil sagtens kunne overmande en vagt eller to og få befriet spillerne. Det er vigtigt, at det ikke bliver fjollet. Lad det være tydeligt, at familiarerne er spilpersonernes sidste chance. Lad samtidig spillerne være kreative og udnytte, at de kan bevæge sig diskret, smutte ind af små åbninger og snige sig ind på alle og enhver. Så lad dem tackle, at de kun giver 1D3-1 i skade senere.

Spiltesten

Scenariet er spiltestet flere gange, og selvom rollespillere er et uforudsigeligt folkefærd, kan hændelserne under de to tests måske hjælpe med at forudse scenariets gang eller sætte tanker i gang om scenariets forløb.

Første test:

Gruppen kom uden problemer frem til The Red Chimera, hvor de fandt deres kontakt død og efterfølgende jagtede, og fangede, de to gnomer, der blev brutalt afhørt, dræbt og smidt i en svinesti. Inde i Marsember besluttede gruppen sig for at dele sig, og imens to spillere overvågede vagtkaptajn Abrams, snigmyrdede de tre andre Igor Lukman på en bro nær hans hjem. I et forsøg på at skyde skylden lokale kræfter, forklædte Lukasz sig som byvagt og påtog sig rollen som morder, selvom mordet blev foretaget af Frances fra tempeltårnet. Efterfølgende stak han af på spektakulær maner, ved at forvandle sig til en havfrue (!) og hoppe i kanalen. I samlet flok pacificerede de Abrams og bandt ham til en stol i hans kælder.

Spillerne drog efterfølgende mod borgen (Lorik Inkler og hele historien omkring ham fandtes ikke i det første udkast af scenariet) for at lave indbruddet. Her brød de ind fra etagen over, ved hjælp af Stone to Mud-scrollen, og efter at være blevet tvunget på scenen til en opførsel af Death of a Waterdepian, stak de af ved hjælp af forklædnings-spells og Invisibility, men endte med at ryge klinch med hinanden på toppen af tårnet, hvorefter Conor stak af alene, Andrey fløj væk og efterlod de andre, og de tre andre fik ved fælles hjælp hustlet sig ud af borgen og begyndte en længere vandretur tilbage mod Sembia.

Anden test:

Spillerne når frem til Red Chimera, hvor de finder Zia død. Lukasz og Conor jagter og fanger gnomerne ved hjælp af en Sleep. De bliver slæbt tilbage, afhørt, og dumpet på Zias værelse, med en Arcane Lock på døren. Lukman "fjernes" fra tempeltårnet, imens tre agenter distraherer løs på kroen. Kortet fås fra Loric Inkler. Hvad der efterfølgende skulle have været en rekognosceringsopgave mod Abrams, ender med at blive et voldeligt overfald. Resultatet bliver dog godkendt og holdet rykker mod borgen.

Gruppen får ved hjælp af vagtudklædninger gennet en anden gruppe gøglere ud af deres lokale og kommer ind til skatkammer 3. Da kisten er oppe, vælger Nacer og Andrey at losse Conor ned i rummet (de mener han er forræder), face down på den Explosive Rune. Resten af holdet stikker af imens Conor ender i fangekælderen, hvor han hurtigt vælger at sladre om de andre og sammen med Inkler pisker han efter dem.

På tårnets top kommer Conor og Nacer i et indædt slagsmål, imens Andrey, med kisten på en Floating Disc og en Fly på sig selv, stiger op imod The Cruiser, bærende på Frances, der hængende der, stadig formår at critte Conor med sin heavy repeater. Lukasz får i sidste øjeblik reddet Nacer op, imens Andrey med sin sidste spell, sender en hårdt kæmpende Conor flyvende ned af trappen for at blive spiddet på en Purple Dragon Knights sværd. De resterende fire helte high fiver og flyver ud i natten.

Bipersoner

Jerko & Loïc: Gnome snigmordere. To kompetente, men ikke alt for spidse forbrydere, med talent og smag for mord. De holder til i Marsember, hvor de flere gange har arbejdet for Loric Inkler, der har betalt dem nok til at de holder kæft om hans rolle i mordet på Zia.
Udseende: Lurvede udseende gnomes, iklædt sort tøj og bevæbnet med short swords. Udover disse, slæber Loïc også rundt på en hellebard, der har været i hans families ejendom i generationer.

Jerko & Loïc (Rogue lvl 3)
Hitpoints: 14 & 19 Armor Class: 15
Saving Throws: +3/+7/+3
Attacks: Short Sword +5/1D6+1/19-20
Halberd +3/1D8+2/19-20
Skills mm: Climb +10 Move Silently +8 Hide +8 Sneak Attack +2D6

Igor Lukman: Magistrat I Marsember. Styrer Marsember med hård, men retfærdig hånd og står kun til ansvar overfor kongens repræsentant i byen, Bledryn Scoril.
Udseende: Høj, mager mand iklædt løsthængende mørkt tøj. Hans hår er vigende og hans ansigtstræk er hængende og trætte. Når han bevæger sig rundt i Marsember, har han altid et par livvagter med.

Loric Inkler: Skattefoged i Marsember og Lathander cleric. Hoven og dybt usympatisk, og ekspert i at dreje sandheden og argumentere, så han kan retfærdiggøre fusk, mord og forræderi inden for sin religiøse overbevisning. Blandt andet har han solgt tophemmelige informationer om Castle Obarskyr til IMF, mod til gengæld at slippe af med magistrat Lukman.
Udseende: Machoudseende cleric, med brede skuldre, høgenæse og halvlangt, sort hår. Går klædt i ceremonial plate, og er generelt klædt i hvidt, Lathanders farve. Der hænger konstant en duft af dyr parfume i luften omkring ham.

Loric Inkler (Cleric lvl 6)
Hitpoints: 34 Armor Class: 17
Saving Throws: +10/+7/+10
Attacks: Heavy Mace +8/1D8+4/x2
Skills: Intimidate +13
Spells: 1st Comprehend Languages, Divine Favor, Enlarge Person, Inflict Light Wound, Remove Fear 2nd Bear's Endurance, Bull's Strength, Hold Person, Silence, Zone of Truth 3rd Dispel Magic(x2), Invisibility Purge, Searing Light

Fabian: Loric Inklers tjener, der er at finde i hælene på ham, hvor end han går. Hvis spilpersonerne ønsker kontakt til Inkler, vil det med alt sandsynlighed komme til at gå igennem Fabian. I modsætning til sin chef, er Fabian let modtagelig overfor magi og spells.
Udseende: Ranglet mand iklædt løsthængende klædedragt og med håret samlet i en lille hestehale.

Fabian (Adept lvl 3)
Hitpoints: 14 Armor Class: 12
Saving Throws: +3/+2/+3
Attacks: Light Mace +4/1D6+1/x2
Skills mm:
Spells: Cure Light Wounds, Obscuring Mist

Nikolas Woo: Vagtkaptajn. Øverstkommanderende for byvagten i Marsember. Den yngste og hårdeste af de tre vagtkaptajner. Han er yderst ambitiøs, hvilket medfører at han tager et større ansvar på sine skuldre end han egentlig kan bære. Det har givet ham stress og mavesår op til Shieldmeet festivalen, og han har ikke sovet godt i ugevis. Det giver sig udslag i dårligt humør og meget lidt tolerance overfor folk der ikke gør hvad han siger. Han har samtidig en voldsom antipati overfor magikere.
Udseende: Iklædt byvagtens uniform over en chain shirt. Hans sammenbidte ansigt er prydet af et lille, tyndt overskæg og håret klippet helt kort.

Nikolas Woo (Expert lvl 5)
Hitpoints: 25 Armor Class: 16
Saving Throws: +3/+3/+6
Attacks: Light Mace +5/1D6+2/19-20
Skills mm: Intimidate +11 Spot +9
Search +9 Use Magic Device +12

Djamel Abrams: Vagtkaptajn. Ansvarlig for penge og økonomi i Marsember. Abrams lever det søde liv, som ansvarlig for fortoldning af de mange varer der indløber Marsember havn, og de deraf følgende solide bestikkelser der tilfalder ham. Han er ikke overdrevent korrupt, og vil aldrig forråde Marsember eller Cormyr. Han har bare en afslappet indgang til sit job og er generelt lidt af en livsnyder.
Udseende: Først i 30erne med halvlangt krøllet hår og som oftest et selvtilfredst smil på læben. Er trods sin tilbagelænede livsstil i forholdsvis god form. Går oftest klædt i byvagtuniform.

Djamel Abrams (Fighter lvl 3)
Hitpoints: 23 Armor Class: 14
Saving Throws: +7/+3/+6
Attacks: Long Sword +7/1D8+3/19-20
Dagger +6/1D4+2/19-20
Skills mm: Appraise +10 Bluff +8
Search +8 Gather Information +7

Yohann De Palma: Vagtkaptajn. Leder på Castle Obarskyr. Den ældste og mindst kompetente af de tre vagtkaptajner. Til daglig står han for ledelsen af Castle Obarskyr, hvor der ikke sker det store. Derfor har han rigelig tid til at gå på rov i borgens vinkælder og jage borgens tjenestepiger. Han har derfor slet ikke været parat til det voldsomme indryk, der er fulgt med aftenens Shieldmeet fest på borgen, og både hans ledelse og borgens beredskab halter noget. Hvis der opstår stor ballade under festen, vil vagtkaptajn Woo rykke ind og overtage kommandoen.
Udseende: Midaldrende mand, hvis hår efterhånden er ved at blive tyndt. Hans ansigt er ubarberet og en stor portvinstud lyser godt op. Han er iklædt byvagtens standart uniform.

Yohann De Palma (Warrior lvl 4)
Hitpoints: 26 Armor Class: 15
Saving Throws: +5/+2/+2
Attacks: Long Sword +6/1D8+2/19-20
Skills mm: Diplomacy +7 Intimidate +5 Spot +7

Bledryn Scoril: Cormyrs kongehus' repræsentant i Marsember. Er til stede under festen, men spilpersonerne kommer næppe i karambolage med ham – det ville de fortryde.
Udseende: Stor mand med busket skæg. Han er som oftest iklædt en rustning med Cormyrs våbenskjold og har næsten altid en flok Purple Dragon Knights omkring sig.

Coquelin Bertanel: Cleric i Morningmist Hall. Arbejder som tempeltjener i Morningmist Hall. Har tidligere tilhørt Tormordenen i Waterdeep, men måtte forlade byen i alt hast. Nu henslæber han tilværelsen med at tænde lys og gøre rent i templet.
Udseende: Nydelig, men også noget hærget-udseende elver, iført en let nusset hvid klædedragt.

Kaptajn Adriano: Kaptajn på luftskibet The Cruiser. En kæk swashbuckler-type, der elsker at flyve hemmelige og farlige missioner for IMF.
Udseende: Mørklødet elver iført stramme læderbukser, høje støvler og en fluffy silkeskjorte.

Kaptajn Adriano (Rogue lvl 4)
Hitpoints: 19 Armor Class: 17
Saving Throws: +3/+8/+4
Attacks: Rapier +8/1D6+1/19-20
Skills mm: Sneak Attack +2D6

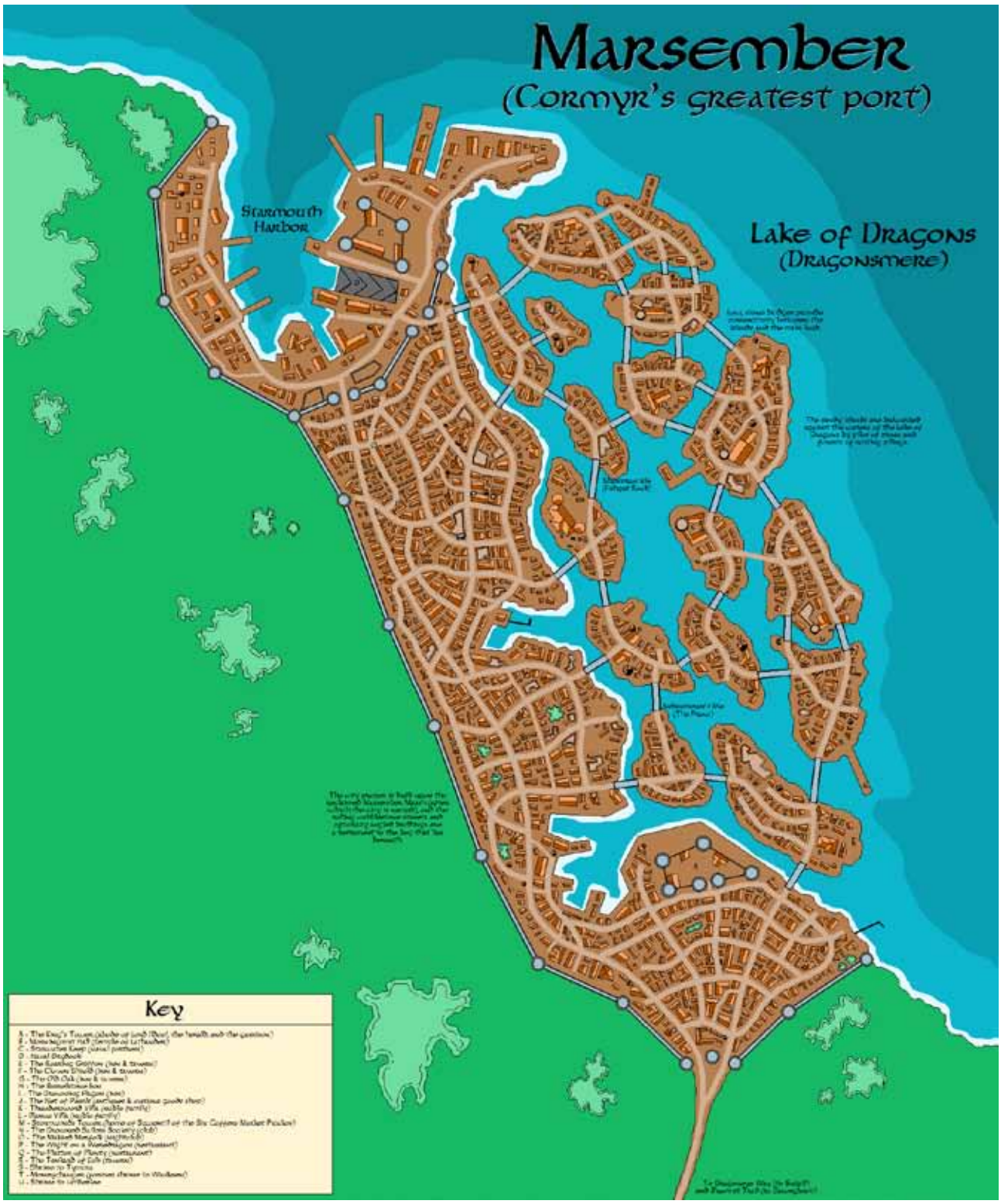
Vagter, livvagter, soldater, Purple Dragon Knights etc: Der er en ordentlig stak forskellige kriger-typer i scenariet. Gør dem så seje som du finder passende. Sørg for at de ikke skamtæver spilpersonerne alt for tidligt, selv hvis de har fortjent det.
Udseende: Pæne unge mænd, klædt i uniformer der passer til den gruppe de hører til.

Vagter (Warriors & fighters lvl 1)
Hitpoints: 5-10 Armor Class: 15-18
Saving Throws: +5/+2/+2
Attacks: Long Sword +3/1D8+2/19-20
or Heavy Mace +3/1D8+2/x2
or Halberd +3/1D10+3/19-20

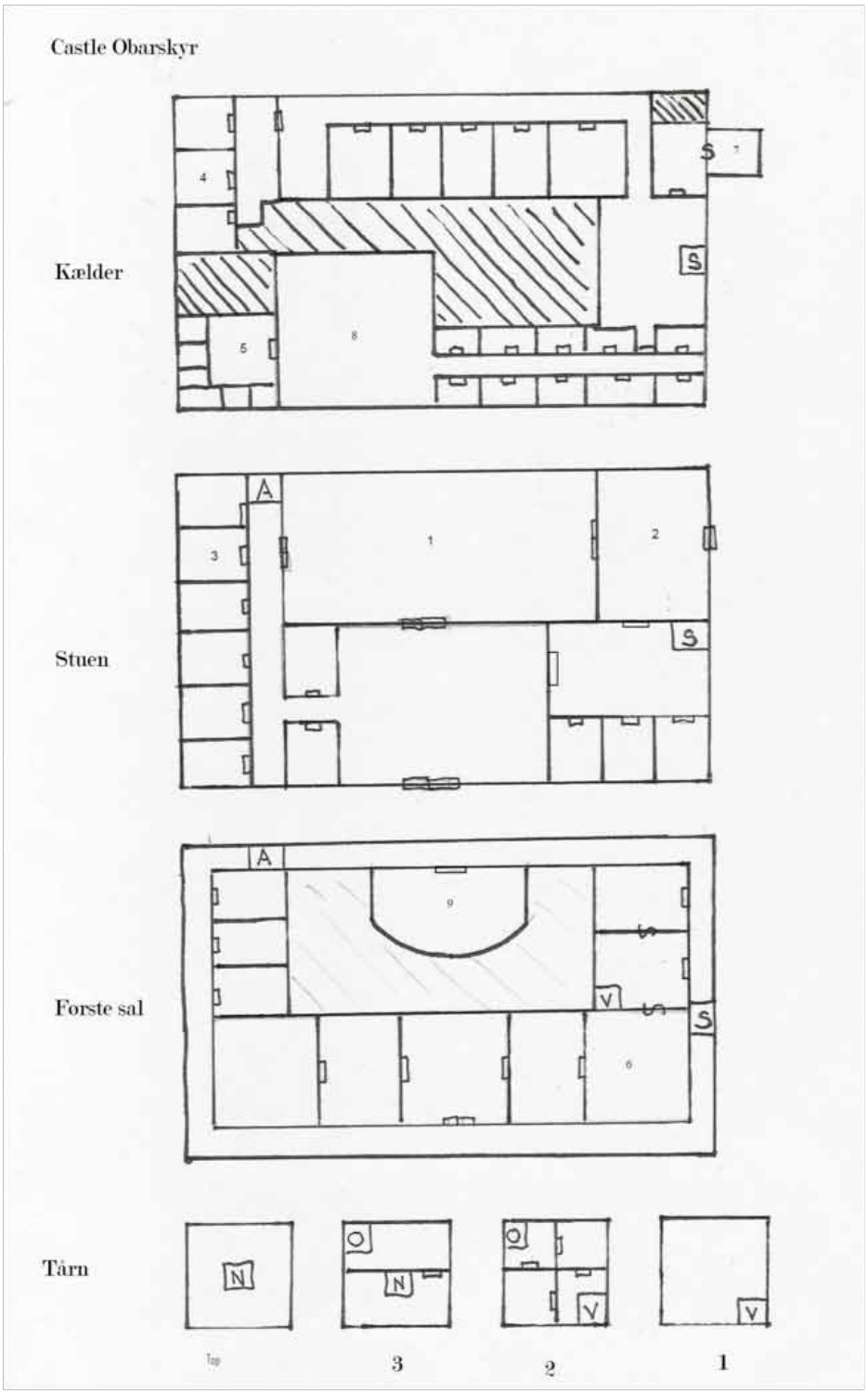
Jernade Meade: Conors kontakt i Marsember og et wildcard til spillederen, hvis gruppen roder sig ud i problemer. Jernade kender til byens underverden og kan, hvis det virkelig kniber, skaffe våben, healing potions, andet udstyr eller informationer. Jernade holder til på kroen The Roaring Griffon ved Marsember havn. Gør ham så nyttig/unyttig som du føler spillerne fortjener.

Handouts

#1 Kort over Marsember



#2 Kort over Castle Obarskyr



Kælderen indeholder:
Lager, vinkælder, kvarterer for Purple Dragon Knights, fangekælder, træningsområde og skatkamre.

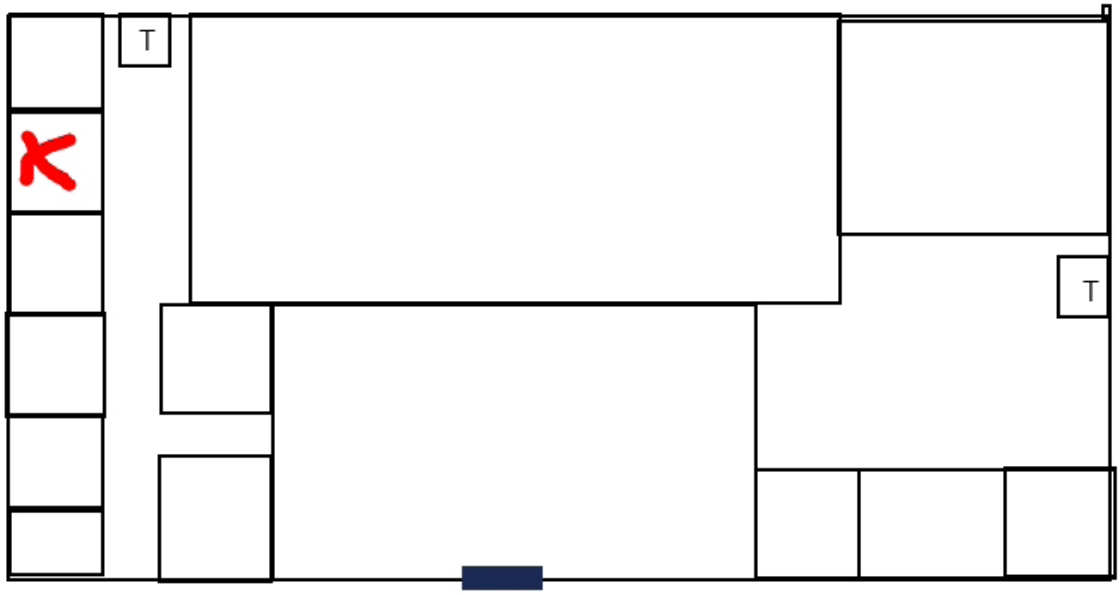
Stuen indeholder:
Festsal, køkken, indkvartering, hall, lagere og opbevaring.

Første sal indeholder:
balkon, hofkvaterer og indlogering af fine gæster.

Tårnet indeholder:
våbenkammer, vagtrum og opbevaring.

1 Festsalen.
2 Køkken
3 Lokalet over skatkammer 3
4 Skatkammer 3
5 Fangekælder
6 Bledryn Scorils soveværelse
7 Opbevaring af magiske ting.
8 Træningsrum
9 Balkon over festsalen

#3 Kort over Castle Obarskyr fra Loric Inkler



#4 Sendingbeskeder og flashbacks (jvf del 4)

Conor, skrinet må ikke komme til Sembia. Skaf det, eller blot indholdet, og bring det til kaj 14 ved midnat for transport til Dalelands.

Der er en forræder i jeres gruppe. Vær på vagt, opmærksom og fortæl det ikke til Andrey. M.I.F.

Andrey, du bliver nødt til at efterlade en agent, som Marsemberisterne kan holde ansvarlig for opgaven – Organisationen vil stadig benægte alt. M.I.F.

Hvordan skulle du kunne betale så mange penge og så til Magistraten i et fjendtligt land. Du måtte finde på en anden løsning...

Du står bøjet over et dokument. Du har lige podet Acid Splash ind i papiret, så det går i opløsning når det er læst. I hjørnet placerer du et segl. Et M.I.F. segl.

Du tager dig til hovedet. Hvordan kan du have brugt så mange penge! Scrolls, potions og wands kan da ikke være så dyre...
I sidste ende så du ikke anden mulighed, end at tage et lån, i Marsember.

#5 Mulige dokumenter i kisten

Ved dette dokument hæfter nationen Sembia for en gæld pålydende 150.000 gold coins.

Adriano Raqtas

Hurlorn Foxmantle

Ramon Uskerwen

Ved dette dokument hæfter jeg, Lukasz Mithethdal, for en gæld pålydende 70.000 gold coins.

Lukasz Mithethdal

Aktive MIF-sanktionerede agenter

Loran Adiano
Lever Bellandir
Nicholas Elenron
Agetani Emmasenna
Tiayw Cylis
Rhys Thancarron*
Garser Niandira
Daneng Iciro
Andrey Tathval
Deis Twizae
Cedric Mancion
Polrurn Hanilnar
Lukasz Mithethdal
Irnye Danassan
Alddari Saninnan
Conor Falaelon*
Seron Parbek
Noight Ceihana
Craig Ritheron
Nylaugh Rotryn
Nysslye Bellandir
Nacer Telraiseer
Cillou Ninedra
Ecoi Saninnan
Einulla Reifel
Benik Talagaellyn
Rhema Shatanil

#6 Missionsbriefing

Operation Mirror Image

Operationens mål er at tilvejebringe indholdet af kiste X, der er af vandveje er faldet i hænderne på myndighederne i Cormyr.

Vores kildenetværk i Marsember fortæller, at kiste X befinder sig i Skatkammer 3 i Castle Obarskyr, kongehusets store garnision i Marsember.

På det tidspunkt I rykker ind i byen, bliver der afholdt Shieldmeet fest.

I tager til Marsember under dække af at være teatertruppen Adorellans Mænd, der er hyret til at optræde til Shieldmeet festen på Castle Obarskyr. Det skulle give jer mulighed for at komme ind på borgen. I har værelser på kroen Rabbit's Foot. Værelserne er booket for tre dage.

For at indholdet af kiste X kan fjernes, uden at det kan spores tilbage til Sembia, er der en række forholdsregler I må tage, inden selve afhentningen af kiste X kan finde sted.

- Vagtkaptajn Djamel Abrams skal pacificeres men må ikke omkomme. Abrams har en Arcane Connection til kiste X og ved altid hvor kiste X er, så længe den befinder sig i Marsember. Samtidig starter selvsamme Arcane Connection en alarm på slottet, hvis Abrams dør. Derfor skal han uskadeliggøres, men ikke dræbes, inden I rykker ind på borgen. Abrams bor på Ruster Avenue, i den sydlige del af Marsember.
- Magistraten i Marsember skal skaffes af vejen. Agent Falaelon har under en forudgående rekogniseringsopgave i byen skaffet kontakt til en højtstående embedsmand, der kan hjælpe med skatkammer 3s eksakte placering. Som modydelse skal vi skaffe magistrat Igor Lukman af vejen. Lukman spiser hver dag frokost på kroen The Gassy Gnoll og gennem kontakter i Marsember, har vi skaffet adgang til Morningmist Hall, byens største tempel, hvorfra der er god udsigt til kroen.
- Et time efter Lukman er skaffet af vejen, kan I mødes med embedsmanden ved Pakhus 23, Marsember Havn, og modtage de vitale oplysninger.

Inden I kommer til Marsember, vil MIF-agent Zia D'vailen støde til jeres gruppe på kroen The Red Chimera, et par mil udenfor byen. Hun vil have de seneste oplysninger inde fra byen og ligge inde med det udstyr, I kan få brug for under opgaven.

I forbindelse med Shieldmeet Festivallen er Marsembers byvagt i højeste beredskab, specielt overfor magi. Derfor er det en begrænset mængde udstyr, I får stillet til rådighed.

Castle Obarskyr åbner for gæster og optrædende ved solnedgang, omkring klokken 7. Hvornår og hvordan I vil skaffe kiste X til veje er op til jer, men udnyt jeres informationer og udstyr optimalt.

Når kisten og indholdet er i jeres varetægt, bliver I samlet op fra toppen af Castle Obarskyrs tårn. Affyr en Flare og vores ventende luftskib vil være på jeres position omkring et kvarter efter. Det er vigtigt, det sker inden midnat, da Shieldmeet fyrværkeriet fyres af på dette tidspunkt og gør det umuligt at manøvrere for luftskibet.

Held og lykke.

#7 MIF – Magic Interception Force

MIF er en skyggeorganisation med udspring i købmandsstaten Sembia. MIFs opgave er, at fungere som efterretningsvæsen og varetage landets sikkerhed, officielle såvel som mere uofficielle. Som stat ledet og drevet af købmandsfamilier, har Sembia aldrig haft et samlet og stærkt militær, og er derfor flere gange blevet tromlet over af sine stærkere nabostater.

Ved sin stiftelse samlede de førende Sembianske familier og huse ind, og pengene blev lagt i en art fond, der skulle drive et sikkerhedsvæsen. Officielt burde MIF derfor være uafhængigt af de enkelte købmænds interesser.

Fordi Sembia ingen tradition har for egentlig militærstyrke, har MIF valgt at specialiserer sig i magi og list frem for råstyrke. Organisationen rekrutterer derfor hovedsageligt talentfulde rogues, sorcerers og wizards til deres rækker.

De enkelte MIF-agenter er trænet til at opererer selvstændigt og uafhængigt og kun den øverste ledelse i MIF ved hvor mange agenter der er på et givent tidspunkt og hvilke opgaver de er på.

Magikort

MAGICIAN: IMPOSSIBLE

MAGICIAN: IMPOSSIBLE

MAGICIAN: IMPOSSIBLE

MAGICIAN: IMPOSSIBLE

MAGICIAN: IMPOSSIBLE

MAGICIAN: IMPOSSIBLE

MAGICIAN: IMPOSSIBLE

MAGICIAN: IMPOSSIBLE

DETECT MAGIC

Detects spells and magic items within 60'

(No roll/save)

MAGE HAND

5 pound telekinesis.

(Range: 30 ft)

MENDING

Makes minor repairs on an object.

(No roll/save)

MESSAGE

Whisper conversation at distance.

(Range: 100 ft.)

ARCANE MARK

Inscribes a personal rune (visible or invisible)

(No roll/save)

SHOCKING GRASP

A successful attack deals electric damage

(1D6/level)

DANCING LIGHTS

Creates torches or other lights.

(Duration: 1 min/range: 150 ft)

OPEN/ CLOSE

Opens or closes small or light things.

(Range: 30 ft.)

GHOST SOUND

Figment sounds.

(Range: 30 ft + will save)

LULLABY

Makes subject drowsy

(–5 on Spot & Listen checks, –2 Will saves against Sleep + will save)

READ MAGIC

Reads scrolls and spell-books.

(Duration: 10 min/lvl)

SUMMON INSTRUMENT

Summons one instrument of the caster's choice.

(Duration: 5 min)

DISRUPT UNDEAD

Deals 1d6 damage to one undead.

(No roll/save)

RAY OF FROST

Ray deals 1d3 Cold damage

(Range: 30ft/touch att)

FLARE

Dazzles one creature

(Fort save/-1 to att)

DISGUISE SELF

Changes your appearance

(Duration: 10 min/lvl.)

MAGE ARMOR

Gives subject +4 armor bonus.

(Duration: 1hour/lvl)

MAGIC WEAPON

Weapon get magic bonus.

(+ 1 bonus/duration: 1 min/lvl)

MAGIC MISSILE

Fires magic projectile

(Auto hit/dmg: 1d4+1))

SLEEP

Put creature into slumber

(Up to 4 persons/will)

DETECT SECRET DOORS

Reveals hidden doors within 60'

(Duration: 1 min/lvl)

CHARM PERSON

Make one person your friend

(Duration: hour/lvl. Will save)

CURE LIGHT WOUNDS

Heals small wounds

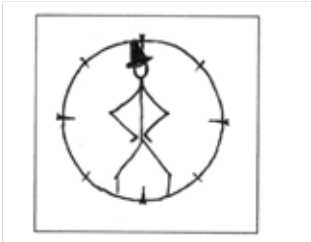
(Returns 1d8+5 hp)

FEATHER FALL

Objects or creatures fall slowly

(Range: 30ft. Duration: 1 round/lvl)

TRUE STRIKE



Gives perfect aim/one attack

(+20 to next attack)

CAT'S GRACE

Subject becomes more agile

(+4 dex. 1min/lvl)

LEVITATE

Levitates target of spell. Up'n'down.

(1 min/lvl Range: 30 ft)

ARCANE LOCK

Magically locks a portal or chest

(Range: touch)

KNOCK

Opens locked or magically sealed door.

(Range: 100 ft)

ALTER SELF

Change appearance and form

(Duration: 10 min/lvl)

SPIDER CLIMB

The subject can climb and travel on vertical surfaces or even traverse ceilings.

(10 minutes/level)

FLY

Targets gain fly, 60 ft/ round.

(1 min lvl/range touch)

INVISIBILITY

Subjects becomes invisible

(Duration: 1 min/lvl)

FIREBALL

Fire fireball (5D6 damage)

(Range: 500 ft. Ref for half damage)

INVISIBILITY SPHERE

Creates 10 ft invisibility sphere

(Attaks ends spells)

FLY

Targets gain fly, 60 ft/ round.

(1 min lvl/range touch)

HOLD PERSON

The subject becomes paralyzed and freezes in place.

(1 round/level)

BULL'S STRENGTH

The subject becomes stronger.

(+4 strength f. 1 minute/level)

PRESTIDIGITATION

Create a minor tricks that novice spellcasters use for practice.

FOG CLOUD

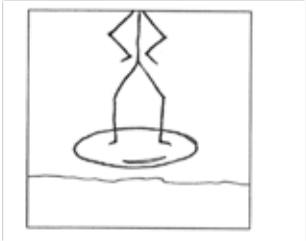
A bank of fog billows out from the point you designate.

(Obscures all sight, incl. darkvision, 10 minutes/level)

ARCANE LOCK

An arcane lock spell cast upon a door, chest, or portal magically locks it.

FLOATING DISC



Creates an invisible flying disc, that follows your command

(1 hour/level - holds 100 pounds/level)

ERASE

Removes writings of either magical or mundane nature from a scroll or from one or two pages of paper or other surface.

LIGHT

Object shines like a torch.

(Duration: 10 min/level)

Karakterer

Navn: Andrey Tathval
Race: Elf
Alder: 172
Aktiv tjeneste hos MIF: 7 år.
Sidste MIF mission: "Afhentning" af dokument i Elmwood, Monsea.

Mentalvurdering: *Andrey er en ansvarlig leder med et godt overblik og en stor ansvarsfølelse overfor holdekammerater. I den seneste tid har han dog stillet flere spørgsmål om opgaverne end tidligere og vist en grad af skepsis i forhold til organisationen og vores samlede mission,* Amaury Sexton, MIF Cleric

Styrker: *Andrey er en dygtig leder. Han har talent for at organisere og få det optimale ud af meget forskellige agenter, og samtidig få dem til at samarbejde, også i stressede situationer. Samtidig kan der ikke stilles spørgsmål ved hans egen loyalitet over MIF. Han har aldrig vaklet i sin udførsel af en opgave. Samtidig er han en yderst kompetent wizard, med speciale indenfor transmutaion. Hans all round arsenal af spells skulle kunne dække de fleste situationer,* Distel Veystan, MIF Wizard

Svagheder: *Af en spion at være er Andrey en elendig løgner. Bliver han tvunget ud i en løgn, vil selv den mest tungnemme byvagt gennemskue ham. Heldigvis er han utrolig god til ikke at behøve at lyve. Hans evne til at overtale og argumentere er nemlig meget imponerende. Så længe han kan nøjes med at bøje sandheden, skulle han ikke rode sig ud i problemer,* Adriano Raqtas, MIF Leder

Andrey har som wizard ikke brugt meget tid på at træne sine våbenkundskaber. Jeg har dog fået ham overtalt til at arbejde på en kampstil, hvor han fokuserer mere på sin udmærkede smidighed frem for råstyrke. Det har givet ham forbedrede overlevelseschancer, skulle han komme i nærkamp. Han bør dog holde sig fra det, helt, Patrick Thel, MIF fighter

Casting style: *Andrey bruger en rum tid hver morgen på at tegne spells på sin krop. Frem for at memorisere dem på klassisk facon, udsmykker han sin krop med arcane symbols, som han efterfølgende kan kanalisere som spells. Når den enkelte spell er kastet, forsvinder aftegningen på Andreys krop,* Distel Veystan, MIF Wizard

Familiar: Katten Vixen, en storpelset hunkat, der, når hun er i humør til det, er at finde ved Andreys fødder. Han har samtidig, i et ritual der både kostede blod, pels og tårer, fået tatoveret en Flaming Sphere på katten, der én gang om dagen kan forvandle sig til en lille, hidsig kugle af ild, der bevæger på samme måde som en almindelig kat.

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
XXXII-XX7

"Yannik, Distel, op af trappen. Stephane, du dækker døren"
Du bjæffede ordrerne ud helt uden at tænke det. For dine fødder lå de to vagter og sov deres søde, magiske søvn takke være din hurtigt udslyngede spell. De tre andre agenter, alle iført sorte dragter og bevæbnet med knive, gjorde hurtigt, som du bad dem om. Du tog en dyb indånding. Så langt, så godt.

Familien har altid været købmænd. Så længe nogen kan huske, og elevere kan huske ret langt tilbage. Men de endeløse handler og evindelige forretningsaftaler faldt ikke i din smag. For langsomt, for kedeligt og slet ikke glamourøst nok. Imponerer man sine venner med en god pris på silke eller lægger man damer ned ved at fortælle om guldmønterne, der ligger og samler støv hjemme i kisten? Gu' gør man ej.

"Ok folkens, så mangler vi bare at få åbnet kisten"
Vejen ned gennem fangekældrene var gået uden de store problemer. Sikkerheden i Elmwood garnisonen var langtfra imponerende. Ikke for en flok MIF agenter under din ledelse. Kommandanten var låst inde på sit kammer, sikret med Arcane Locks og Silence spells, og vagterne var alle pacificerede. I live, men ude af spillet. Yannik begyndte at finde sine dirke frem, men inden den nærmede sig låsen, gav du låget et hurtigt rap med knoerne på højre hånd, sendte en magisk ladning af sted, og låsen klikkede højt.

Derfor sagde du ja tak, da du blev tilbudt et job i Sembias hemmelige våben, organisationen MIF. Her blev du trænet i at arbejde undercover og med magi og blev klargjort til at tjene som dit lands usynlige, men effektive, hånd i udenrigs- og sikkerhedssager. Du har efterhånden ikke tal på, hvor mange gange, du har været på diskret besøg i Dalelands, The Vast og Cormyr for at hente dokumenter, personer eller informationer.

"Jeg sagde du skulle vente! Det er sgu mig, der er lederen"
Brutalt placerede du foden på Stephanes skulder og fik et godt greb om spyddet, der stak lodret ud af hans overkrop. Et kort øjeblik kiggede du medfølende ned på den unge elver. Koldsveden sprang fra hans pande og selv om hans tøj var sort, kunne man se den røde plamage brede sig fra såret. Så bredte den hårde mine sig over dit ansigt. Du havde jo advaret ham, og nu var han såret, og vagten død. Med et hårdt ryk hev du våbenet ud af hans krop. Et kort skrig undslap Stephane, inden han besvimede.

Du har gjort dit bedste for at være en rollemodel for nye agenter og har efterhånden ledet en del hold i felten. Men der er noget, der er begyndt at undre dig. Missionerne bliver mindre og mindre officielle og lurvede i kanten. Hvorfor bryder MIF ind hos Semianske købmænd og politikere? Hvorfor risikeres agenters liv på at kidnappe folk uden tilknytning til dit hjemland? Måske er du bare ved at blive paranoid, men det virker som om, der er noget råddent i Sembia - og i MIF.

Navn: Andrey Tathval (5. Level wizard)
Det kan ende med at blive en besværlig mission, og holdet er spøjst sammensat. Du har arbejdet sammen med **Lukasz** en del gange gennem de sidste par år. Han er en kompetent sorcerer og forbandet god til at forklæde sig og udgive sig for at være andre. Du synes dog, han har forandret sig lidt på det seneste. Det er som om, der hele tiden dukker små forskelle op, i hans stemme, i hans ansigt og i hans væremåde. Historierne om dopplegangers gnaver lidt. **Nacer** har også været med på dit hold før. Han har et seriøst Drizzt Do'Urden-kompleks, men du ville måske også forsøge at distancere dig så meget som muligt fra den hudfarve. Om ikke andet kan han bruges til at sætte en skræk i livet på folk. **Frances** er mere tyv, end hun er troldmand, hvilket du finder upassende i en organisation som MIF. Jo, selvfølgelig er det meget rart at have en habil skytte med, men kan hun virkelig klare noget, som du eller en anden halvkompetent troldmand ikke ville kunne ordne med en spell eller to? Oven i det har hun vist haft en affære med holdets sidste medlem, som også er det ubeskrevne blad. **Conor** er bard og ekspert i at skaffe informationer. Det er ham, der har været inde i Marsember og gøde jorden forud for denne mission. Du ved ikke meget om ham, men det faktum, at han er halvelver, er ikke ligefrem noget, der får dig til at sove roligere om natten.

Stats:

Strength: 11 (-)
Dexterity: 14 (+2)
Constitution: 12 (+1)
Intelligence: 16 (+3)
Wisdom: 14 (+2)
Charisma: 15 (+2)

Armor class: 13

Hit points: 23
Saving throws:
- Fortitude: +2
- Reflex: +3
- Will: +6

Initiative: +2

Feats m.m.:

Skill Focus (Diplomacy)
Negotiator
Weapon Finesse
Scribe scroll
Immune to sleep effects
Low light vision

Skills:

Concentration +7
Decipher Script +9
Diplomacy +15
Knowledge (Arcana) +9
Knowledge (Nobility) +8
Listen +4
Search +4
Sense Motive +9
Spellcraft +11
Spot +4

Spells'n'weapons:

0. level
- Detect Magic
- Mage Hand
- Mending
- Message
- Message
- Message

1st level
- Floating Disc
- Mage Armor
- Magic Weapon
- Erase
- Magic Missile

2nd level
- Cat's Grace
- Fog Cloud
- Arcane Lock
- Knock

3rd level
- Fireball
- Invisibility Sphere
- Fly

Hand Repeater
To hit: +4
Damage: 1D6
Critical: 19-20

Dagger
To hit: +4
Damage: 1D4
Critical: 19-20

Gear:
Dagger
Scroll: Rock to Mud
200 Gold Pieces
20 Platinum Pieces

Vixen (Tiny animal)
Hitpoints: 5
Initiative: +2
Armor class: 14
Attacks: 2 claws +4 (1d2-4)
Saves: Fort +2, Ref +4, Will +1
Skills: Balance +10, Climb +6, Hide +16, Jump +10, Listen +3, Move Silently +8, Spot +3

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
XXXII-XX7

Navn: Nacer Teraiseer
Race: Drow
Alder: 120
Aktiv tjeneste hos MIF: 2 år.
Sidste MIF mission: Rekognosceringsopgave i Priador, Thay

Mentalvurdering: *Agenten har et stort behov for at høre til, at have en fast base. Han er vokset op i et Drowmiljø, hvor han ikke passede ind, og nu forsøger han at finde sin plads i et samfund, der ikke forstår og frygter hans race. De mange nederlag, han har lidt, har gjort ham noget bitter, men agenten har tydeligvis ikke mistet modet helt. Han udviser en stor loyalitet overfor MIF, der, indtil videre, ikke har dømt ham på hans hudfarve,* Amaury Sexton, MIF Cleric.

Styrker: *Med sin gode fysik og sit talent for ubevæbnet kamp er Nacer værdifuld for enhver MIF gruppe. Samtidig er han ikke bange for at udføre beskidt arbejde. Det kan meget vel tilskrives hans Drow opvækst,* Patrick Thel, MIF fighter.

Det er meget sejt både at have dark vision og være resistent overfor magi. Det var en stor hjælp på sidste opgave, Stephane Katon, MIF agent

Svagheder: *Det er selvfølgelig ikke nemt at være Drow ovenjords. Agent Teraiseer er heldigvis god til at holde sig I baggrunden og kombineret med hans eget skuespils- og forklædningstalent, sammen med hjælp fra andre MIF agenter, er han forholdsvis god til at skjule sit ophav,* Adriano Raqtas, MIF Leder

Jeg fornemmer en stor indebrændt vrede hos agenten. Det er ikke muligt for noget væsen at gennemleve så stor antipati mod ens person, udelukkende baseret på overflade, uden at det vil gå én på. Spørgsmålet er, om agenten kan holde sin latente vrede i ave, Amaury Sexton, MIF Cleric

Casting style: *Hvor andre wizards bruger tid på at læse op på deres spells, er agent Telraiseers metier, at han ridser arcane symbols på små sten, som han dermed poder eller lader med magi. Når han ønsker at kaste de enkelte spells, sluger han stenen, og magien udløses dermed gennem hans krop,* Distel Veystan, MIF Wizard

Familiar: Flagermusen Izis, et væmmeligt udseende sort væsen, der bruger det meste af sit liv hængende med hovedet nedad i en lomme i Nacers kappe. Izis er magisk, og så længe han bider sig fast i et offer, frivilligt eller ufrivilligt, får vedkommende perfekt Blindsense... og tappet noget blod.

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
XXXII-XX7

"Cleric! Vi har brug for en cleric!"
Du var ikke sikker på, at nogen havde hørt dit råb. Lige over hovedet på dig hamrede magiske projektiler ind gennem vinduet og for nogles vedkommende igennem væggen. Ikke ligefrem den optimale beskyttelse fra svært sure Thay wizards og deres lærlinge, tænkte du og vendte opmærksomheden mod din rallende kammerat ved siden af, imens du prøvede at holde hovedet nede.

Det er ikke nemt at vokse op i Ched Nasad, når ens albuer ikke er spidse... og smurt ind i en eller anden form for edderkoppegift. Lige fra du var helt lille, fornemmede dine forældre, at du aldrig ville blive den dreng, der bragte jeres familie til tops i undergrundsbyens hierarki. Nærmere lå det i luften, at du ville vansmægte som så mange andre drow drenge, et offer for rivaliserende huses knive eller dine egne søstres blodtørst.

"Det er så... koldt"
Du kiggede ned på Distel, den magre sorcerer, du var rykket ind i bygningen sammen med. Hun lå rystende på det sandede gulv, helt blå om læberne. Hvordan fanden kan det være, nåede du lige at tænke, imens du tørrede sveden af panden med det ene ærme – der var mindst 40 grader i huset. Så kom du i tanke om den Cone of Cold, der havde strejfet den unge elver, sekunder før i kastede jer i dækning i det tomme hus. Hvor fanden blev de andre af?

Meget imod forventning klarede du dig. Bevares, det var ikke sjovt, men hvad der ikke slår dig ihjel, gør dig kun stærkere. Og du blev stærkere. Stærkere end de andre drow drenge, hvilket holdt dem og deres spidse knive på afstand. Samtidig var der også nok mellem dine spidse øre til at holde dine søstre og de andre aspirerende Lloth præstinder på afstand, alt imens du fik trænet dine egne magiske evner.

"Ok elvere, smid jeres våben – vi kommer ind nu"
Råbene blev fuldt op af trampen fra to sæt tunge støvler. Du bøjede dig ned over Distel, men dit forsøg på at viske noget beroligende druknede i lyden af hendes klaprende tænder og det overdøvende brag fra døren, der fløj af sine hængsler. Du rystede lynhurtigt to små sten ud af posen, der hang om din hals, slugte dem, og mærkede straks hvordan den magiske energi bredte sig ud i din krop. Dine muskler spændtes og en varm, tindrende fornemmelse brændte i dine hænder. Samtidig med at den første vagt kom igennem døren, snurrede du rundt på hælen, knyttede næverne og kastede din hætte tilbage, så vagten kunne se dit ophav...

Du vidste ikke, hvad der ventede dig, da du endelig forlod hulerne i ly af dagslyset. Du vidste godt, at du næppe ville blive taget i mod med åbne arme, det skulle din æts blodige historie nok have spoleret, men at du skulle forsvare dig så meget, som du blev nødt til, det overraskede dig alligevel. Er det ydre virkeligt så vigtigt, eller er folk blot så overfladiske?

Navn: Nacer Telraiseer (Wizard/Fighter 3/2)
Du trækker op i hætten på din kappe og læner dig tilbage. Det er umuligt at hvile sig ordentlig sådan, som vognen skrumler af sted. Det ser dog ikke ud til at påvirke **Lukasz**, der sidder og småsover til højre for dig. Han er en mystisk type og ganske muskuløs af en troldmand at være. Det kommer ikke bag på dig, at han sidder og småsludre, om spells i søvne, magi er vist nærmest alt, der betyder noget for ham. **Conor** er mindre flyvsk, selvom han er bard. I har været på et par opgaver sammen, og han virker som en ok, om end noget overfladisk, gut. For et halvt år siden måtte du blandt andet redde ham ud af et fangehul i Scardale, da hans slebne tungebånd ikke rakte længere. Han har vist også engang kissemisset rundt med **Frances**, der sidder og stirrer olmt ud af vognens bagende. Som drow har du en sund respekt for kvinder, og du har hørt at dette eksemplar skulle være ganske habil med et våben, specielt hvis hun får mulighed for at snige sig ind på dig. Du har dog aldrig set hende i aktion og ved heller ikke, hvor kompetent hun er, når det kommer til magi. Vognen føres af **Andrey**, den mest erfarne MIF-agent blandt jer og gruppens leder. I har været på flere opgaver sammen, og han virker som en ansvarlig og tilpas bekymret leder. Du har set ham sende byger af potente spells af sted, når det har knebet, men ellers virker han ikke som typen der smider om sig med magi.

Stats:

Strength: 16 (+3)
Dexterity: 15 (+2)
Constitution: 12 (+1)
Intelligence: 16 (+3)
Wisdom: 14 (+2)
Charisma: 13 (+1)

Armor class: 14

Hit points: 18
Saving throws:
- Fortitude: +5
- Reflex: +3
- Will: +7

Initiative: +2

Feats m.m.:

Deceitful
Weapon Focus (unarmed)
Improved Unarmed Strike
Two Weapon Fighting
Spell resistance (15)
Immune to sleep effects
Darkvision

Skills:

Bluff +6
Climb +7
Concentration +5
Disguise +12
Forgery +9
Intimidate +5
Jump +7
*Listen +3
Ride +4
*Search +3
Spellcraft +7
*Spot +3
Swim +5

Spells'n'weapons:

0. level
- Flare
- Flare
- Message
- Message
- Ghost Sound

1st level
- Disguise Self
- Shocking Grasp
- Magic Weapon

2nd level
- Bull's Strength
- Spider Climb

Hand Repeater
To hit: +5
Damage: 1D6
Critical: 19-20

Punch
To hit: +7 (1) or +5 (2)
Damage: 1D3+3
Critical: x2

Gear:
Diguise Kit
Dagger

Izis (Diminutive animal)
Hitpoints: 2
Initiative: +2
Armor class: 16
Attacks: -
Saves: Fort +2, Ref +4, Will +2
Skills: Hide +14, Listen +8, Move Silently +6, Spot +8

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
XXXII-XX7

Navn: Conor Falaelon
Race: Half-elf
Alder: 82
Aktiv tjeneste hos MIF: 5 måneder
Sidste MIF mission: Rekognosceringsopgave i Marsember, Cormyr

Mentalvurdering: *Conor har ikke været blandt MIF-staben særlig længe, så min vurdering af hans indre er baseret på overfladisk observation og enkelte samtaler. Ud fra disse bedømmer jeg Conor som en dygtig, men samtidig ikke speciel loyal, agent. Han snakker ikke meget om sin fortid, men jeg fornemmer, at han har flakket fra sted til sted. Agenten har helt sikkert potentiale til at blive et fremragende medlem af MIF staben,* Amaury Sexton, MIF Savras Cleric

Jeg stoler sgu ikke på ham. Han kommer fra Dalelands, gør han ikke? Er det ikke vores fjende? Jeg er også overbevist om, at han forsøgte at lægge an på mig, da vi var på mission sammen. Jeg synes, der bør holdes et vågent øje med ham, Distel Veystan, IMF Wizard.

Styrker: *Conor er vildt god til at opsnappe informationer og snakke med folk. Han har et vindende væsen og et talent for at tale sig ind på folk, så de giver ham flere informationer, end de egentlig tror. Blandt andet har han været i Marsember og indhente informationer forud for denne opgave. Udover det besidder han som bard en lang række evner, der kan bruges i felten,* Adriano Raqtas, MIF Leder

Agenten ligger inde med et fornuftigt, brugtbart, om end lidt begrænset, arsenal af spells. Blandt andet kan han kaste Cure Light Wounds, hvilket jo altid er rart at have i baghånden, Distel Veystan, MIF Wizard

Svagheder: *Flere gange på sidste opgave fulgte han hverken ordre fra vores leder eller holdt sig til den fastlagte plan. Og nej, det gik ikke galt, men det kunne sagtens have været resultatet. Han har tydeligvis ikke forstået, at MIF opgaver ikke er soloeventyr,* Stephane Katon, MIF agent

Casting style: *Agenten fletter sine spells ind i almindelig samtale. For eksempel kan han kaste invisibility ved henkastet at nævne, at det da ville være rart hvis ingen kunne se ham. Eller message ved at slynge ud, at det ville være en fordel, hvis personen i den anden ende af rummet kunne høre, hvad han sagde. Lidt for nonchalant til min smag, men ganske smart når man er i felten,* Distel Veystan, MIF Wizard

Bemærkninger: *Havde for to år siden et flere måneder langt forhold til MIF agent Frances Kevathalian. Det er uvist, hvorfor forholdet sluttede,* Adriano Raqtas, MIF Leder

I Marsember kender du **Jernade Meade**, der i en snæver vending måske kan hjælpe. Han holder til på kroen The Roaring Griffon.

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
XXXII-XX7

"Det kommer til at koste"
Den mørklødede mand overfor dig rykkede nervøst rundt på stolen. Forræderi var tydeligvis ikke hans stærke side, og du så med det samme en mulighed for at stikke noget af den bestikkelse, du havde fået med, i din egen lomme. Du forklarede manden, at han selvfølgelig nok skulle blive betalt for sin ulejlighed og undertrykte et smil, da han åndede så lettet op, at hele kroen hørte det. Hvad havde han regnet med, en daggert i maven? Det kunne du aldrig have fundet på, sikke et svineri, det ville have givet.

Du har altid levet fra hånden til munden. Som halvblods fandt du aldrig rigtig til rette blandt dine elverslægtninge i Cormanthor. Din mor fortalte kun lidt om din far, og til sidst blev outsiderrollen blandt dine jævnaldrende og nysgerrigheden for stor, og du drog mod syd, ud af skoven, uden at se dig tilbage.

"Endelig mødes vi"
Det havde taget lang tid, men langt om længe havde du fundet frem til den rette person i Marsember. Normalt plejede din naturlige evne til at snakke med folk og gå ind på den helt rigtige kro at være rigeligt til at skaffe de oplysninger og kontakter, du skulle bruge, men ikke denne gang. Du fortalte dig selv, at det selvfølgelig måtte blive lidt sværere, når man skal lede efter en mand villig til at risikere en anklage for landsforræderi og sit eget hoved. Når alt kom til alt, handlede det selvfølgelig bare om at trække i de rigtige tråde og spille på de rigtige strenge. Alle er jo til salg.

Igennem en årrække arbejdede du for forskellige mere eller mindre lyssky personer i Dalelands. Købmænd med behov for viden om deres konkurrenter, ågerkarle med forsvundne klienter og ægtemænd med troløse koner nød godt af dine evner til at skaffe oplysninger og hemmeligheder til veje. Dit talent kom også lederne i Shadowdale for øre, og fra den ene dag til den anden fandt du dig selv med fast arbejde og arbejdsgiver.

"Det var nok derfor, han var så nervøs"
Tanken slog ned i dig, imens du halsede ned imod havnen i Marsember, hvor båden ventede på dig. Bag dig hørte du piften og raslen fra våben. Du gennemgik forløbet og blev hurtigt enig med dig selv om, at det ikke var dig, der havde gjort byvagten mistænksomme. Du havde skabt kontakten til gutten på borgen og ryddet godt op efter dig selv. Ærgerligt for mellemmanden, at byvagten havde skudt først og helt droppet det med at stille spørgsmål, men i det mindste kunne han ikke sladre om dig. Alt gik efter planen.

Den første tid brugte du mest på at spionere på de andre Dales. Fandt ud af hvem der handlede med hvem, og hvordan de stod i forhold til de andre nabolande. Men så kom der også udfordringer på bordet. Infiltrer skyggeorganisationen MIF i Sembia, og hold dig parat, skulle der ske noget – se her var noget, der faktisk kunne teste dine evner.

Navn: Conor Falaelon (5. Level bard)
Du ser dig diskret omkring i vognen, som I nærmer jer grænsen til Cormyr. Overfor sidder dig **Lukasz** og sover. Du har været på et par missioner med ham allerede, og du må tage hatten af for hans evne til at klæde sig ud og skifte udseende – men fuck hvor er han mærkelig og distræt. Foran i vognen sidder **Andrey**, gruppens officielle leder, og han tror tydeligvis han tilhører The Harpers! Du har ikke arbejdet sammen med ham før, men hvis rygterne taler sandt, har han ret høje tanker om sig selv og sine evner. Nu må vi se, om han lige skal dukkes en gang for at komme ned på jorden – du har hørt, at han mistede nogle agenter i Aglarond et par år tilbage. Længst muligt væk fra dig sidder **Frances**. I havde en kort affære i Baldurs Gate et par år tilbage, en affære der ikke sluttede godt. Du skammer dig lidt, for en sød pige som Frances fortjente nok egentlig ikke at blive forladt i ly af natten, efterladt med en solid kroregning, som du havde bygget op. Hun virker stadig ret indebrændt på dig, men måske kan du finde en lejlighed til at gøre det godt igen, eller i det mindste bare få hende til at holde op med stirre ondt på dig. Sidste mand, **Nacer**, er om muligt mere outsider end dig. Det kan ikke været nemt være drow, heller ikke i sådan en flok. I har været på et par opgaver sammen, og han virker egentlig som en ok fyr nedunder det sorte ydre, og så slår han en proper næve.

Stats:

Strength: 12 (+1)
Dexterity: 15 (+2)
Constitution: 14 (+2)
Intelligence: 14 (+2)
Wisdom: 11 (-)
Charisma: 16 (+3)

Armor class: 13

Hit points: 28
Saving throws:
- Fortitude: +3
- Reflex: +6
- Will: +4

Initiative: +2

Feats m.m.:

Investigator
Combat Expertise
Bardic Music
Bardic Knowledge
Countersong
Fascinate
Inspire courage
Inspire competence
Immune to sleep effects
Low light vision

Skills:

Balance +6
Bluff +10
Climb +3
Diplomacy +14
Disguise +12
Gather Information +14
Hide +4
Jump +3
Listen+3
Move Silently +7
Perform +11
Search +3
Sleight of Hand +11
Spellcraft +6

Spells'n'weapons:

0. (O O O O)
- Dancing Lights
- Ghost Sound
- Lullaby
- Message
- Read Magic
- Summon Instrument

1st (O O O O)
- Charm Person
- Cure Light Wounds
- Disguise Self
- Feather Fall

2nd (O O)
- Cat's Grace
- Hold Person
- Invisibility

Hand Repeater
To hit: +5
Damage: 1D6
Critical: 19-20

Punching Dagger
To hit: +4
Damage: 1D4+1
Critical: 20 x3

Gear:
Disguise Kit
Punching Dagger
"Death of a Waterdepian", halvfærdigt manuscript

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
XXXII-XX7

Navn: Frances Kevathalian
Race: Elf
Alder: 105
Aktiv tjeneste hos MIF: 1,5 år
Sidste MIF mission: -

Mentalvurdering: *Agent Kevathalian er cool og mentalt velbalanceret. Hun har vist en uhørt evne til ikke at involvere sig følelsesmæssigt i MIF opgaver og har ikke haft problemer med at udføre mere beskidte opgaver. Jeg har svært ved at forudse, om der kommer en modreaktion på et tidspunkt eller om agent Kevathalian slet og ret er en gennemført kold fisk,* Amaury Sexton, MIF Savras Cleric.

Styrker: *Frances er en fremragende crossbowskytte, en af de bedste, jeg har arbejdet med. Hun har en rolig hånd og et skarpt blik, der sammen med hendes magiske evner gør, at hun rammer så godt som hver gang, hun skyder. Oven i det, er hun habil med en kastekniv og kan klare sig i nærkamp. Jeg anbefaler dog ikke, at hun kaster sig ud i det uden backup. Hun kan også bruge et sæt thief's tools, men ikke i en grad, at jeg direkte vil anbefale hende som hovedfører af en dirk under et indbrud,* Patrick Thel, MIF fighter.

Svagheder: *Frances ville gerne have været fuldblods sorcerer, det er der ingen tvivl om. Desværre viste vores test efter Frances optagelse i MIF, at hun ikke helt besidder den rette type intelligens til at hellige sig magien fuldt ud. Vi fik hende derfor overtalt til at vælge en anden retning inden for organisationen. Desværre har det ført til en udtalt foragt overfor "rene" magikere, som hun ynder at stikke verbalt til. Samtidig bliver hun nemt hidsig, hvis der snakkes om hendes begrænsede magiske kapacitet, eller hvis nogen blærer sig med deres evner inden for magi,* Distel Veystan, MIF Wizard.

Casting style: *Frances kaster sine spells gennem en række komplicerede bankesignaler. For eksempel banker hun en form for kode på sit våben, inden hun kaster true strike, og en kort række af slag på sine tænder, hvis hun skal kaste message,* Distel Veystan, MIF Wizard.

Familiar: Falken Aurora, en smuk ung fugl, der som oftest sidder på Frances skulder. Frances har et skarpere udviklet bånd til sin familiar, så hun kan faktisk se gennem fuglens øjne, hvis hun koncentrerer sig om det empatiske link, de to besidder.

Bemærkninger: *Har været i et intimt forhold med en anden MIF agent, barden Conor Falaelon. Ifølge agent Kevathalian endte hun forholdet og har efter eget udsagn ikke problemer med at arbejde sammen med agent Falaelon,* Adriano Raqtas, MIF Leder.

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
XXXII-XX7

"Stå nu bare heeelt stille"
Du hviskede ordene så lavt, at selv hvis der havde været nogen sammen med dig i den lille hytte, ville de næppe have hørt det. 200 meter væk, ude på marken, stod Baron Arteks jagtselskab og småsnakkede. Pager og tjenere var i gang med at dække op til frokosten, imens baronen og hans fornemme gæster småsnakkede og lo, allerede med hvert deres krus i hånden.

Du har altid vidst, at du gerne ville lave noget med magi. Din barndom i Cloak Wood foregik under træernes kroner med øjnene rettet mod de lokale wizards hytter, i håbet om at se et glimt af magien igennem de matte ruder og måske skimte mangefarvet røg, høre lyden af formularer blive læst og måske endda en mindre eksplosion. Det kom ikke bag på nogen, da du søgte ind på akademiet for magi i Baldur's Gate.

"Så er det nu"
Igen hviskede du for dig selv. Det eneste levende væsen i nærheden var din hest, der stod stille, men ikke tøjret, uden for hytten. Og så selvfølgelig de cirka 20 mand ude i det åbne land, nogle hundrede meter væk fra dig. Langsomt begyndte du med pegefingeren at banke de komplicerede magiske tegn ind på siden af din crossbow. Så snart strengen af bankesignaler var udført, mærkede du suset af magi igennem din krop og dit våben. Med et slag kunne du se hver en detalje på baronens ansigt. Hans skægstubbe, vinpletterne på hans kappe, de skæve fortænder, de smalle åbninger i hans rustning. Dit øje og fingeren på aftrækkeren koordinerede ubevidst, og du trykkede af.

Det var et tilbud, der var for godt til at være sandt. De to elvere fra øst kontaktede dig en sen aften på din stamkro og forklarede om deres baggrund. Deres gruppe havde en meget funktionel indgang til magien. Ikke så meget læsen i gamle spell books og endeløse rækker af Detect – og Read Magic spells. Her var folk, der var ude, hvor der skete noget og som brugte magien til at kæmpe for retfærdighed.

"Afsted! Go, go, go"
Du lod endnu et svirp ramme din hests side og dukkede dig for en lavthængende gren. Langt bag dig kunne du høre larmen fra adelsmændene og deres tjenere, der prøvede at få et overblik. De havde nok endnu ikke regnet ud, hvor pilen i baron Arteks hals var kommet fra. Når de engang havde fået styr på det hele, erklæret baronen død og var kommet til hest, ville du være flere mil væk. Imens gennemgik du i dit hoved, de spells du kunne have brugt, hvis bare du magtede dem.

Efter et halvt års træning i en lejr i Sembia, dukkede de to elvere op igen. De så ikke glade ud. De trak dig til side og fortalte dig, at dine evner indenfor magien ikke levede op til derea forventninger. At de ikke regnede med, at du ville opnå et niveau, der passede til organisationen, nogensinde. De tilbød dig i stedet en back up-position i organisationen. Frem for at drage hjem i skam, takkede du ja.

Navn: Frances Kevathalian (Rogue/Sorcerer 3/2)
Du sidder bagerst i vognen og skuler i smug på de andre fire. Tættest på sidder **Nacer**, en muskuløs sorthudet drow, du ikke kender meget til, men hans blotte tilstedeværelse giver dig myrekryb. Ikke ligesom **Conor**, at han sidder så tæt på, giver dig nærmere kvalme. Du rendte på ham år tilbage i Baldur's Gate og lod dig forblænde under en kort men hektisk affære, der sluttede, da han forlod dig midt om natten, uden så meget som et farvel og uden at betale den kroregning, han havde bygget op. Du er rasende over at MIF har indlemmet ham i organisationen og endnu mere, at du nu er tvunget til at arbejde sammen med ham. Magen til charmerende kanalje skal man lede længe efter. Ved siden af ham sidder **Lukasz**, en super kompetent sorcerer, som du både er dybt imponeret af og ret misundelig på. Han er blevet til alt det, du gerne ville være, men det har vist også kostet lidt, for han virkede noget distræt og forvirret, da I sidste måned var på en opgave nede sydpå. Sidste medlem er et andet MIF-koryfæ. **Andrey** har ledet opgaver de sidste ti år og er lidt af en legende, når det kommer til at holde hovedet koldt. Du har kun været af sted med ham en gang tidligere, og der skete ikke noget dramatisk, men du har hørt, at han blandt andet er kendt for at have en fireball i ærmet, skulle der dukke problemer op. Hvem der bare kunne blæse sådan en af.

Stats:

Strength: 12 (+1)
Dexterity: 18 (+4)
Constitution: 13 (+1)
Intelligence: 14 (+2)
Wisdom: 11 (-)
Charisma: 14 (+2)

Armor class: 15

Hit points: 24
Saving throws:
- Fortitude: +2
- Reflex: +7
- Will: +4

Initiative: +4

Feats m.m.:

Point Blank Shot
Precise Shot
Immune to sleep effects
Low light vision
Sneak attack +2D6
Trapfinding
Evasion
Trapsense +1

Skills:

Balance +7
Bluff +5
Climb +7
Concentration +5
Disable Device +11
Hide +9
Jump +3
Listen +4
Move Silently +9
Open Lock +13
Search +7
Sleight of Hand +7
Spellcraft: +6
Spot: +5

Spells'n'weapons:

0. level (O O O O O O O)
- Dancing Lights
- Disrupt Undead
- Message
- Open/Close
- Ray of Frost

1st level (O O O O O)
- True Strike
- Feather Fall

Heavy Repeater
To hit: +8 eller +9
Damage: 1D10(+1)
Critical: 19-20

Dagger
To hit: +4
Damage: 1D4+1
Critical: 19-20

Gear:
MW Thiefs Tools
Dagger

Aurora (Tiny animal)
Hitpoints: 4
Initiative: +3
Armor class: 17
Attacks: Talons +5 melee (1d4-2)
Saves: Fort +2, Ref +5, Will +2
Skills: Listen +4, Spot +16

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
-XXXII-XX7

Navn: Lukasz Mithethdal
Race: Elf
Alder: 123
Aktiv tjeneste hos MIF: 5 år
Sidste MIF mission: Tilbageskafning af officer, der var efterladt efter træfning i Amn

Mentalvurdering: *Agentens hårde mentale regime og intensive spell casting har sat sit præg på hans sind. Selvom han prøver at skjule det, og har gjort sådan med held i noget tid formoder jeg, har han tendens til tvangs casting, dvs. han bruger sine magiske evner, selv når der ikke er brug for det. Han bliver simpelthen stimuleret, jeg tør næsten sige opstemt, af at kaste magi, i en sådan grad, at det kan beskrives som en form for afhængighed. Samtidig er agentens flittige brug af transmutation spells også begyndt at påvirke hans egne træk og personlighed. Flere gange under vores samtale, virkede agenten som om, han glemte, hvem han var – kunne ikke huske sit eget navn, hvor han var, eller hvad vi snakkede om. Det er ikke nået en grad, så han bør fritages for aktiv tjeneste, men jeg anbefaler, at han holdes under en grad af observation,* Amaury Sexton, MIF Cleric

Styrker: *Kombinationen af agentens imponerende evne til at forklæde sig, kombineret med hans magiske evner inden for samme felt, har gjort Lukasz Mithethdal til et næsten uundværligt redskab for MIF i en bred vifte af missioner. Agenten kan overbevisende udgive sig for at være næsten hvem som helst,* Distel Veystan, MIF Wizard

Svagheder: *[Se også mentalvurdering]*
Andrey egner sig dårligt til opgaver, hvor han skal operere alene. Han er dårlig til at tage afgørende beslutninger og har ofte brug for en leder til at skubbe ham i gang, Amaury Sexton, MIF Cleric

Han ville egentlig kunne blive ok i et slagsmål, da han besidder styrken til at slå fra sig. Desværre har han ikke beskæftiget sig nok med det, til at han faktisk er praktisk brugbar i nærkamp. Han bør nok holde sig til magic missiles, Patrick Thel, MIF fighter.

Casting style: *Når agenten kaster sine spells, bruger han konsekvent tallet 3. Om det så er tre fingre, tre stykker spell focus eller tre ord. Jeg kan ikke gennemskue, om det faktisk er tilknyttet agentens magiske evner, eller det blot er en særhed,* Distel Veystan, MIF Wizard.

Familiar: Klumpen Harayelicon, en mystisk klump magisk ler, som Lukasz har skaffet. Formodentlig er væsenet en form for homunculus, som Lukasz efter forgodtbefindende kan omforme. Han har dog endnu ikke formået at forme vinger, der faktisk kan bruges til at flyve. Normalt ligger Harayelicon, eller Harry som Lukasz kalder ham, formet som en blød sten i hans lomme.

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
XXXII-XX7

"Soldat, du er afløst"
Den sortklædte vagt rettede sig op med et ryk. Du bandede for dig selv. Selvfølgelig plejer løjtnanten ikke at komme listende, som du lige havde gjort. Lige nu gjorde han helt sikkert ikke. Han lå pacificeret, skubbet ind i et skab i officersstuen. Du ønskede vagten en god aften med løjtnantens stemme og begyndte sekunder efter, at han var forsvundet ned af gangen, at mumle ordene til den Knock spell, der skulle åbne døren til fangekælderen.

Der har altid været magi i dit blod. Dine forældre fortalte dig historier om den summen, der altid kom fra din vugge og om de små uskyldige magiske udladninger, der kom fra dig, selv da du var helt lille. Det kom derfor heller ikke som en overraskelse for nogen, da du blev hentet til Selgaunt af en magiker, som en af de yngste lærlinge nogensinde.

"Så er det nu"
Manden i cellen løftede hovedet fra halmbunken. Han så ikke godt ud. En stor blodansamling fyldte højre side af hans ansigt, og hans tøj var laset og beskidt. Han kom på benene og vaklede hen imod dig. Han stoppede en meter fra dig. Om det var løjtnantens ansigt, som sikkert tidligere havde betydet en ny gang tortur, eller cellevagten, der lå på gulvet bag dig, der fik ham til at bremse, var ikke klart. Du fulgte mandens blik til liget, til mærkerne fra de tre Magic Missiles, der havde ramt ham og det blodige spor fra din daggert i hans mave. Selv gode troldmænd løber jo tør for Hold Person engang imellem.

Siden magien kom så naturligt til dig, følte du ikke nogen grund til at bruge meget tid på scrolls, spell books og teori. I stedet turede du byen rundt med spells siddende ualmindeligt løst, om de så blev brugt til at starte ballade eller afslutte det. Efter en bytur for meget, fik din mester nok. Han kontaktede en af sine gamle venner, der arbejdede for en eller anden mystisk organisation der arbejder for Sembias regering, og satte dig herefter på den første vogn til Ordulin.

"Luke? Er det dig?"
Elveren foran dig trippede let, og hans hånd rykkede langsomt ned mod repeateren i hans bælte. En tanke slog ned i dig; du havde ikke smidt din forklædning. En hurtig bevægelse foran ansigtet rystede den magiske maske af dig, eller gjorde den? Din kollega så ud til at slappe af, men noget nagede dig. Du fiskede spejlet frem fra lommen i din kappe og holdt det op, så du kunne se dig selv. Jo, den var god nok. Det lignede dig, men plejede din næse at være spids? Du kom pludselig i tvivl.

Du kan rigtig godt lide at være agent for MIF. Masser af action, spænding, rejser og spells, hele tiden spells. Men du kan også begynde at mærke, at dit forbrug af magi har haft omkostninger. Din hukommelse er begyndt at svigte – du kan ikke længere skelne mellem illusioner og virkelighed, og du er begyndt at vågne op, træt, men ude af stand til at huske, hvad du har lavet om natten. Du kan huske glimt, men er det virkeligt, eller blot magisk indbildning, måske en kombination?

Navn: Lukasz Mithethdal (Sorcerer 5)
Du mindes ikke at have været i Marsember før, men alligevel er der en klokke, der ringer et eller andet sted. Måske har du hørt **Conor** snakke om det på en af jeres tidligere opgaver. Du kan meget godt lide barden, selv om hans magiske evner jo er noget begrænsede. Du ved, at han har været i byen forud for denne opgave. Faktisk er den eneste i gruppen, der matcher dig i magiske evner, jeres leder **Andrey**. Han er en dygtig wizard, og I har været på en del opgaver sammen. Du kender ham som en kompetent og god leder, men også lidt dominerende, og han lider sgu lidt af Elminster-høje tanker om sig selv. Drow-elveren **Nacer** har du kun været af sted med en enkelt gang, og det var ikke den store succes. Som forklædningsekspert er det sgu noget af en hæmsko at skulle slæbe rundt på sådan en sort-fjæset gut som ham. Det tør du dog ikke rigtig sige til ham, hvem ved, hvad sådan en type kan have i ærmet, og du så godt, hvad han gjorde ved de gobliner, der indhentede jer under sidste opgave. Gruppens sidste medlem er lidt af en godte. **Frances** er vist ikke specielt dygtig til alt det med magi, men det skal man ikke sige til hende. I har for nylig været sammen på en redningsmission i Alaghôn, og der kom hendes mere jordnære evner i brug, da I rendte ind i et antimagisk felt. Du har også set hende pille meget små mål ned med sin crossbow på meget lang afstand. Sådan kan man jo også gøre.

Stats:

Strength: 14 (+2)
Dexterity: 15 (+2)
Constitution: 10 (-)
Intelligence: 16 (+3)
Wisdom: 11 (-)
Charisma: 16 (+3)

Armor class: 13

Hit points: 17
Saving throws:
- Fortitude: +1
- Reflex: +3
- Will: +4

Initiative: +2

Feats m.m.:

Skill focus (disguise)
Persuasive
Immune to sleep effects
Low light vision

Skills:

Bluff +13
Concentration +7
Diplomacy +5
Disguise +16
Intimidate +10
Knowledge (arcana) +8
Listen +2
Search +3
Spellcraft +9
Spot +3

Spells'n'weapons:

0. level (O O O O O O O)
- Arcane Mark
- Detect Magic
- Light
- Mage Hand
- Message
- Open/Close

1st level (O O O O O O O)
- Detect Secret Doors
- Disguise Self
- Magic Missile
- Sleep

2nd level (O O O O O)
- Alter Self
- Knock

Dagger
To hit: +4
Damage: 1D4+2
Critical: 19-20

Gear:
Disguise Kit
Dagger
Lommespejl

Harayelicon (Tiny construct)
Hitpoints: 11
Initiativ: +2
Armor class: 14
Attacks: Bite +1 (1D2), Punch +1 (1D4-1)
Saves: Fort +0, Ref +4, Will +1
Skills: Hide +14, Listen +4, Spot +4

MAGIC INTERCEPTION FORCE
M.I.F.
-XXXII-XX7