Turister på villovägar

eller

Om det där är en drake måste det vara fredag

Ett scenario till GothCOn XXVIII av Jenny Silk

Bakgrund 1

Tidslinje 2

Första kapitlet – Transdimensionella Äventyrsresor 3

Andra kapitlet – Äventyret börjar! 5

Tredje kapitlet – Aledonar, en Turistfälla 7

Fjärde Kapitlet – Fladdermöss, dvärgar och andra lustigheter 9

Femte Kapitlet – En vild flykt mot alverna 13

Sjätte Kapitlet – Se drakar och sedan dö 16

Sjunde Kapitlet – Den vilda jakten på ägget 18

Åttonde kapitlet – Mot Sherwood…eh, Citadellet! 19

Appendix 1 – Spelledarkaraktärer 21

Appendix 2 – Handouts 21

Appendix 3 – Regelgenomgång 27

Appendix 4 – Karaktärer 28

Appendix 5 – Utvärdering 38

Appendix 6 – Programmet för resan 39

Inledning

Det här är ett humoristiskt D&D 3^{d} ed äventyr för GothCon XXVIII år 2004. Det hela tilldrar sig i ett sagoliknande land med en viss tvist och går mycket ut på karaktärsrollspelande. Meningen är att både spelarna och spelledaren skall ha roligt under äventyrets gång! Helst ska naturligtvis äventyret lösas också…

Ett stort tack till följande hjälpsamma personer:
Johannes – kartritning och goda råd.
Rickard – idéspruta.
Engas – ångestdämpare, korrekturläsare och allmän uppmuntrare. Improvise, adapt, overcome!
Merry – som ritade karaktärerna.
Roger – uppmuntran, kladdkaka och choklad.
Samt naturligtvis speltestarna! Martin, Johannes, Jennie, Tom, Rickard, Tobias, Per, Mikael, Daniel och Birger.

Jenny Silk velvet@morrowdim.se

Bakgrund

Det hela tilldrar sig till större delen i en klassisk fantasyvärld, med monster, drakar, värdshusvärdar, dvärgar, alver och allsköns annat. Landet i fråga heter Xenia och ligger under vad man nästan skulle kunna kalla en förbannelse, eftersom det under flera årtionden har plågats av årligen återkommande Turister från en annan dimension, som enligt Kontraktet måste guidas runt och vilka ställer till med allsköns besvär, är nyfikna, irriterande och vad som så träffande beskrivs som en ihållande smärta i den nedre bakre regionen. Dessutom fungerar Turisterna som ett slags magiska vampyrer eller liknande för magin håller långsamt på att försvinna ur världen.

Alla är hjärtinnerligen trötta på detta tärande på Xenias resurser, framför allt eftersom magi är en så intrikat del av Xenias uppbyggnad, så en grupp av landens mer-eller-mindre styrande sätter sig ned och fingranskar Kontraktet, som sattes upp mellan den dåvarande Regenten och Resebyråchefen för Transdimensionella Äventyrsresor.

Tyvärr är inte Högsta Rådet, som de kallas, speciellt bra på att handskas med paragrafer och ordklyverier utan ser bara ett sätt att komma ifrån Turisterna och det är att se till att det blir sådana klagomål på resorna att Resebyråchefen snabbt går mot konkursens rand. De beslutar sig också raskt för att hjälpa honom på traven och ställa till med trassel för en (eller möjligen flera) av Turistgrupperna i början på säsongen. Med den arrogans som kommer sig av att alltid tro att man vet bäst kommer de fram till att den som bör utses som Trollkarlsguide för den gruppen måste vara mycket vis och kunnig och naturligtvis fullkomligt insatt i det hela. Efter att ha rådfrågat ett antal orakler sätter de igång en gigantisk uttagnings-ceremoni en av de första sommardagarna, att äga rum på gården till Högre Speciella Magiuniversitetet, i from förhoppning om att besvärjelsen (som de ju trots allt fått av ett orakel, och som oraklet försäkrat dem skall finna den Trollkarlsguide som är bäst lämpad att leda en grupp mot Turismens Slut) borde vara någon av de ytterst lärda lärarna (eller möjligtvis någon högre klass elev) här…

De glömde dock två viktiga saker: dels att tala om sina planer för någon och dels det faktum att, trots allt dränage av magi så är Xenia trots allt fortfarande ett magins sagoland…

En vacker sommardag är Azindar på väg till examensceremonin i Lägre Allmänna Trolldomsskolan, där han precis gått ut tredje klass. Vid två tillfällen tar han av åt fel håll och råkar slutligen hamna innanför grindarna till gårdsplanen på Högre Speciella Magiuniversitetet, i samma stund som den magiska uttagningsceremonin börjar. Och eftersom samtliga utexaminerade Trollkarlar, som en man (efter mycken möda och besvär) lyckats få magisk influensa och ligger i sina sängar och snörvlar och nyser i rött, grönt och gredelint så blir Azindar, till sin och Högsta Rådets förvåning, utnämnd till Trollkarlsguide. Här ser man vådan i att aldrig informera någon om sina planer. Högsta Rådet fortsätter glatt med detta dock, i och med att alla tror att någon annan informerar Azindar om saker och ting..

Spelgruppen består av Azindar och fyra personer från vård värld – hippien Rainbow, hans syster Camille (skattejurist), inbrotts…eh, säkerhetskonsulten Dani och chalmeristen Erik.

Tidslinje

Äventyret utspelar sig under loppet av en vecka med början onsdag. Tidpunkten är juni 2001 i vår värld (det vill säga, Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring kommer att ha premiär i november), och det är även försommar i Xenia, där man just nu räknar år 1775 efter Storväldets Fall (exakt vilket Storvälde är ingen riktigt säker på nu för tiden).

Dag 1: Alla träffas och man ser även lite av de andra Turistgrupperna. Efter lite tid att lära känna varandra och en vilsegången tur i Citadellet (dela ut kartan till Azindar och programmen till alla spelarna) går man en månskenspromenad till Aledonar och tar in i små skrubbliknande rum på värdshuset Gyllene Tuppen.

Natt 1: Förhoppningsvis lugn, såvitt ingen får för sig att irra omkring i nattens mörker.

Dag 2: Börjar med att kläderna delas ut och alla klädkit verkar vara avsedda för relativt storvuxna män (dela ut handouts till Camille och Dani). Dessutom får man ingen frukost då ugnen är sönder utan det blir direkt en kort sightseeingtur genom staden, komplett med folk som inte gillar Turister, inte vill sälja saker till Turister och helst inte vistas i närheten av Turister. Vid lunchtid en åsnekaravan upp mot bergen, ett överfall av fladdermusliknande blodsugande varelser, och ankomsten till Dwärgafäste. Guidetur och dvärgmarknaden, sedan kunglig bankett och anklagelser för stöld.

Natt 2: Smiter spelarna spenderar de större delen av natten på en flotte, släpandes stockar sim hindrade flotten och övernattande tillsammans med älvor. Smiter de inte så tillbringar de natten i mycket obekväma fängelsehålor, komplett med rinnande vatten.

Dag 3: Ankomst till alverna och en färd i svanbåt, runt sjön och uppför älven till drakarna, det vill säga till fel läger och en snabb march till rätt läger. Tre drakar fångar dem och för dem till Drakrådet där de anklagas för äggstöld, fritvås och ålägges att hitta ägget, samt får en kopia av Kontraktet. Puff, den lila draken, tar dem till träskmarkerna nära Citadellet där de hittar de tyska äggtjuvarna och deras Trollkarlsguide, komplett med ägg och juvel. Efter diverse stridigheter övermannar de tyskarna, Puff flyger hem med drakungen och de rusar mot citadellet för att tillintetgöra Kontraktet. Efter diverse negerande med en ilsken folkmassa lyckas de negera Kontraktet och en blå demon susar genom Portalen.
Har de tillbringat natten i fängelsehålorna kommer det att släppas någon gång under dagen, efter mycket gruffande av dvärgarna, och med en uppmaning att göra rätt för sig. I så fall kommer de fram till alverna på eftermiddagen.

Natt 3: Antingen springer de hem genom Portalen eller så spenderar de natten i Citadellet, i gästasviterna.
Har de tillbringat tid i dvärgarna fängelsehålor kommer de fram till drakarna nu, se för övrigt ovan.

Dag 4: Reception med bankett till spelarnas ära, de dubbas till Riddare av Xenia och får härskarens tack, de japanska turisterna kommer till rätta och efter alla avskedsceremonier åker Turisterna hem och allt slutar lyckligt.

Till spelledaren

Innan äventyret börjar bör spelarna få lite tid att ögna igenom sina karaktärer. Vad gäller regler så finns det en kort regelgenomgång längst bak, ifall ni skulle vilja använda några regler. Du får gärna ha med dig regelböckerna, om du äger dem och tycker det är roligt, men det går utmärkt att klara sig utan dem. Anpassa gärna det hela lite till dina spelare. Ha skoj. Försök att inte döda spelarna, såvitt de inte beter sig som idioter. Alla tärningsslag och regler är i högsta grad icke-obligatoriska.

Fyll gärna i utvärderingslappen och lämna till mig så snart som möjligt efter spelpassets slut, speciellt om du tycker ditt lag bör vinna.

Första kapitlet – Transdimensionella Äventyrsresor

I vilket spelarna träffar varandra, sina antagonister, och diverse annat löst folk.

1.1 Citadellet, Xenia

Azindar har anlänt till Citadellet (vilket inte var så svårt, han följde bara vägen och alla andra) och har blivit praktiskt taget ledd vid handen uppför tre trappor, in i en korridor med ett flertal sifferbeklädda dörrar och in genom den stora ekdörren det står 0 på. (Observera att spelaren som spelar Azindar, förutom karaktärsbladen, också skall ha ett exemplar av Programmet.)

> Rummet du står i är stort och rektangulärt, med högt i tak. Det finns inga fönster här och bara en dörr - den du kom in igenom. I andra ändan av rummet lyser ett flimrande blått sken över hela kortväggen. Du undrar lite över hur det var du gick - eller snarare blev förd - hit och hur du skall komma ut igen... Bredvid dig står två andra magiker, klart äldre än du är och ingen av dem säger något till dig. En av dem känner du igen som en lärare du hade i första klass, en ovanligt otrevlig sådan förresten. En man i konstiga kläder står ett stycke från er och konfererar med en kvinna i lika konstiga kläder hon. Plötsligt går mannen genom det blå skenet som flimrar till - det är alltså en portal! Kvinnan går fram till er och säger: "Var beredda, när jag säger till så går ni genom portalen, hälsar på er grupp och tar med dem tillbaka hit och till sitt enskilda rum. Uppfattat?" Hon ger dessutom Azindar Kartan. (ge spelaren handoutet med kartan)

1.2 Transdimensionella Äventyrsresors Turistbyrå, Köpenhamn

De fyra Turisterna befinner sig på Turistbyrån i Köpenhamn, tillsammans med andra Turister. De har blivit anmodade att stiga in och efter att ha visar resehandlingar et cetera befinner de sig nu i ett stort rum:

> Rummet ni står i är stort och rektangulärt, med högt i tak. Det finns inga fönster här och bara en dörr - den ni kom in genom på ena kortsidan. I andra ändan av rummet lyser ett flimrande blått sken över hela kortväggen. På väggen sitter tre skyltar där det står grupp I, grupp II och grupp III. I resedokumenten ni fick stod det grupp III... Under de två andra skyltarna står det redan folk. Vid skylten närmast er, den där det står grupp II, står en grupp om åtta personer, troligen från något företag eller så för de är klädda i kostymer/dräkter med samma lilla företagslogga på ena kavajslaget och en miniatyr-flagga med den uppgående solen på den andra. Varje person i gruppen har minst en kamera och de är fullt upptagna med att ta kort på allt och alla. Under skylten med grupp I står fyra kraftigt byggda män som gör sitt bästa för att hålla ryggen vänd mot både er och japanerna. De verkar prata lågmält för sig själva.

Grupp I består alltså av tyska äggtjuvar. De beter sig ganska otrevligt, knuffas för att komam före och sådant. Dessutom verkar de absolut inte vilja bli fångade på kort. Man kan höra att de mumlar på tyska sinsemellan men inte direkt få någon mening i vad de säger - använd din fantasi här. De är ute efter att stjäla ett drakägg och den Trollkarlsguide de kommer att få är också han korrupt. Han heter Finorgan, har långt svart hår, gröngrå ögon, ett långt skägg och blek blodfattig uppsyn. Azindar känner igen honom som en av sina lärare, i teoretisk magi och magisk historia.

Grupp II består av klassiska japanska turister, som tar kort på allt och alla och verkar se hela resan genom sina kameror. De är på semester betald av företaget (Nixon) och ber till exempel någon av Turisterna att ta ett gruppfoto et cetera. Deras Trollkarlsguide heter Morider, har långt blont hår och likaledes blont skägg och verkar allmänt energisk.

Ge Turisterna lite tid att tala med varandra men inte för länge innan portalen blixtrar till och genom den kommer en man klädd i kostym och slips. Det är Jörgen Mortensen, Resebyråchefen själv, som hälsar Turisterna välkomna på ett lite svulstigt vis och sedan överlåter dem på en underlydande:

> Hjärtligt välkomna ska ni vara till Transdimensionella Äventyrsresor! Här ska vi ta hand om er på bästa vis. *höhö* Om ni nu kunde komma fram gruppvis när jag ropar upp er så ska ni få träffa er kunnige och erfarne Trollkarlsguide som visar er genom Portalen till en annan dimension! *harkel*

Han svarar på eventuella frågor som Turisterna har genom att hänvisa till vad han redan sagt, och på självklara saker som ja, det är naturligtvis helpension et cetera. Sedan kommer han i tur och ordning att presentera de olika grupperna Trollkarlsguider och de kommer fram genom portalen, hälsar, hämtar sin grupp och försvinner. När det är dags för grupp III så kommer Azindar farande genom portalen med ganska hög fart, som om han blivit knuffad, vilket är precis vad han blivit...

Azindar får använda gester och diverse annat, vad han än kommer på, för han begriper inte ett ord av vad Turisterna säger, och Turisterna begriper inte ett ord han säger.

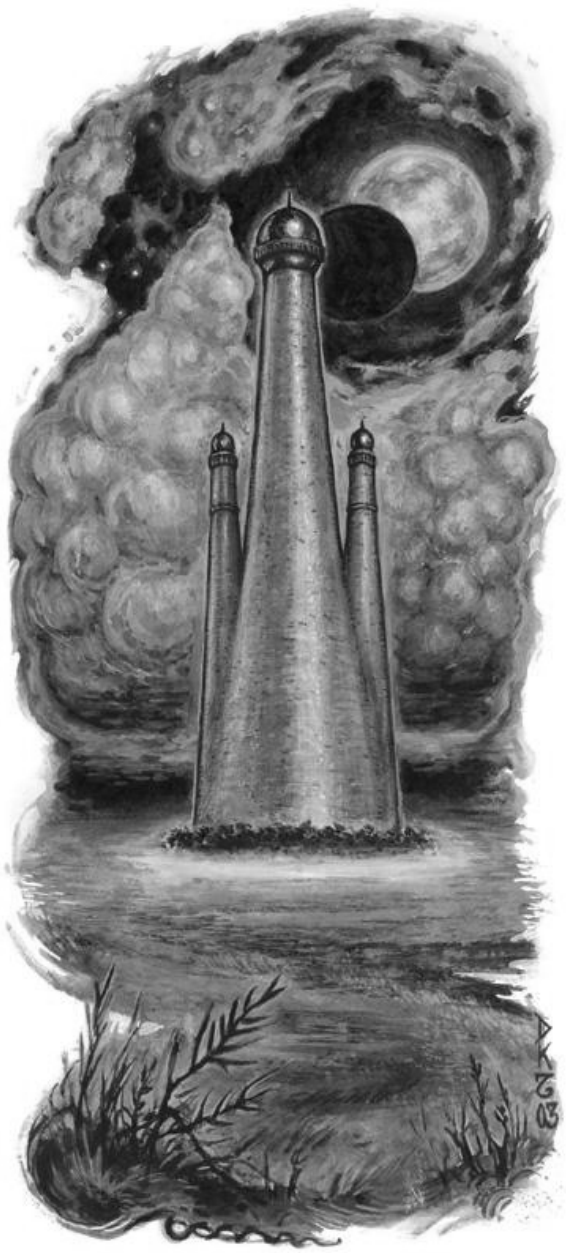
1.3 Citadellet, Xenia, igen

Spelarna kommer så småningom genom portalen, något som känns ungefär som att åka berg- och dalbana, och in i Citadellet, som är ett stort torn i mörk sten, tänk Orthanc när du beskriver det. Efter viss oreda kommer de ut genom dörren (det finns ju faktiskt bara en!) och ut i en korridor med tre dörrar, var och en med en siffra på. Inne i rummet dit dörren med en trea på leder finns ett litet bord, några stolar och en väggfast bänk samt ett litet fönster med utsikt från tredje våningen. Inom någon minut kommer en kortväxt man i kostym in och delar program (dela ut handout-programmet till de spelare som spelar Turister) och är allmänt trevlig. Han föreslår att de ska ha lite tid att bekanta sig innan de möts utanför porten för månskenspromenaden till Staden. Om någon då högljutt protesterar att de inte begriper ett ord av vad Azindar säger, alternativt vad Turisterna säger (mannen är tvåspråkig) så ber han om ursäkt för förbiseendet och strax kommer det in en trollkarls med ett långt imponerande skägg och kastar en besvärjelse som gör att Turisterna förstår landets språk och vice versa. Den gäller dock endast tal. Om spelarna inte protesterar kommer trollkarlen förr eller senare att komma in ändå. Den kostymklädde mannen svara även på frågor såsom ”När får vi våra kläder?” och ”När får vi middag idag?” (på värdshuset i morgon bitti samt på värdshuset).

Vad som än händer kommer spelarna att gå vilse i Citadellet, som har många rum. De befinner sig på tredje våningen och måste således ned åtminstone en våning, helst två, innan de ens kan fundera på att komma ut. Låt spelarna se lite olika saker - bibliotek, städskrubbar, souvenirshoppen (som verkar gå mycket bra), köket (som ligger på bottenvåningen) et cetera innan de till slut hittar ut, kanske genom ett fönster eller dylikt.

Andra Kapitlet – Äventyret börjar!

I vilket spelarna lär sig vad ordet pittoreskt betyder…



2.1 En månskenspromenad

Efter turen genom Citadellet kommer spelarna så småningom ut i friska luften och fram till Citadellets port där även de andra Turistgrupperna väntar, tillsammans med en representant för resan (för övrigt samma man som lämnade över program et cetera innan).

Det är en vacker kväll. Stjärnor i mängder glittrar mot en djupblå himmel och där syns två månar, en full och en lite mer än en skära. Framför er sträcker sig en grusväg och de andra har redan börjat gå längst med den.

Inte ens Azindar kan gå vilse på vägen mot Aledonar och inget speciellt händer faktiskt på vägen. Tryck gärna på det romantiska och spännande med två månar et cetera. Så småningom (efter en promenad på si så där två timmar) kommer alla fram till staden – Aledonar, Xenias huvudstad.

Redan på en bits avstånd ser ni stadsmurarna och när ni kommer närmare ser ni även hustak och annat som sticker upp över murkanten, samt ett stort välvt port-valv. Framför porten hänger något som liknar en högst normal vägbom – normal för er alla faktiskt – och på var sin sida om denna lutar sig två soldater, en mot väggen och en på sitt spjut. Den spjutklädde hasar sig upp när ni kommer närmare och visslar inbjudande efter Camille.

Soldaterna beter sig som de sluskar de är, busvisslar efter kvinnorna, ropar diverse tillmälen et cetera. Efter ett tag lugnar de dock ned sig, öppnar porten och släpper in folk i staden.

Det är nu ganska så sent och de andra två Turistgrupperna skyndar till värdshuset Gyllene Tuppen. Skyndar sig spelargruppen efter dem kommer de att komma fram samtidigt, annars kan de mycket väl gå hopplöst vilse i sällskap med Azindar. Låt någon få syn på att de andra Turisterna går åt helt motsatt håll eller så ifall Azindar villar till det fullständigt.

2.2 Värdshuset Gyllene Tuppen

Gyllene Tuppen är ett pittoreskt litet värdshus som ligger i de medelsjaskiga delarna av staden. Väl därinne ser det ut som på alla andra fantasyvärdshus, med några stolar och bord, en bardisk och en trappa upp till andra våningen, där rummen måste ligga. Borta vid bardisken står en man och en kvinna

(värdshusvärdinnan och –värden) och pratar i upprörda toner med varandra. Hon verkar vara upprörd och irriterad över att Turisterna kommit hit igen och han hänvisar till Kontraktet och försöker lugna ned henne, fast han verkar tycka lika illa om Turister som hon. Efter ett litet tag, eller om någon av spelarna gör något för att påkalla deras uppmärksamhet, får de dock syn på spelargruppen, ler lite ansträngt och hälsar dem välkomna. Värdshusvärdinnan säger att eftersom det är så sent är köket stängt men hon har satt upp mat på rummen åt dem och visar dem trappan upp till rummen, som ligger bakom en dörr till vad som verkar vara en städskrubb. Trappan vindlar sig upp och slutar i en korridor med fem dörrar. Varje dörr leder till ett litet rum i storlek städskrubb, med plats för en enkel säng och en pall bredvid sängen, där det står ett krus öl, ett litet bröd, en bit ost och en korv. Varje rum har ett minimalt runt fönster utan glas, cirka tjugo centimeter i diameter, som vetter mot bakgården med dasset och stallet. På bakgården finns även en pump. Det verkar dock inte som om det är någon enormt stor tillströmning på gäster vid den här tiden utan det är bara så att Turisterna fått de sämsta rummen.

Tredje Kapitlet – Aledonar, en Turistfälla

I vilket kläder har blivit förväxlade, spelarna blir allt hungrigare och springbrunnen är full av slem

3.1 Förväxling och förvecklingar

Spelarna vaknar på morgonen av en ilsket galande tupp som verkar ha satt upp hushåll på gödselstacken vid stallet, som i den tidiga morgonsolen sprider en hemtrevlig doft genom rummen. Utanför Azindars rum ligger fyra slarvigt ihopbundna paket, samt en påse med Azindars namn på. I påsen ligger fyra penningpungar med spelarnas initialer på. Penningpungarna ligger i var sitt par knähöga stövlar. Paketen, som inte är namnade eller någonting, innehålla alla kläder som verkar vara gjorda för män med ölmage – skinnjacka med remmar och nitar samt läderbyxor. I det baket som Dani öppnar ligger en bok med titeln ”Äggsamlande – en praktisk handbok” (på tyska, handout 1) och i Danis ligger det en sida utriven ur en bok (handout 2). Boken är skriven med något slags runor. Om Erik får se den så upptäcker han att de påminner ganska mycket om Sindariska men han kan inte läsa dem, Azindar kan dock läsa texten, vilket är en sida ur en gammal bok om livet i Zenia, skrivet med gamla runor (handout 3). Just denna sidan handlar om drakar. Över texten är det skrivet, med tysk handstil och på tyska, ”OBS! Var försiktig med ägget, det måste hållas vid liv.”.

Vad gäller frukost, som brukar serveras i vanliga fall, så verkar det inte bli någon idag. Ugnen är nämligen sönder, något som spelarna märker väldigt fort när de kommer ned i rummet på nedervåningen, eftersom det är fyllt av en grå rök. En snabb till in i köket avslöjar ett myllrande av tjänsteflickor, en kock i tårar, en värdshusvärdinna som försöker trösta henne och en värdshusvärd halvvägs upp i en skorsten som bara väller in tjock klibbig svart rök. Med lite tur kan spelarna få tag på var sitt äpple innan man beger sig ut på sightseeingturen i staden. Låt gärna de japanska Turisterna myllra omkring och ta kort lite överallt och vara allmänt i vägen. Grupp I, med de tyska äggtjuvarna, har dock effektivt gett sig av redan och spelarna kommer inte att se röken av dem förrän det är dags för åsnekaravan upp mot dvärgbergen.

3.2 Sightseeing

Azindar får vara guide runt om i Aledonar. Låt dem rollspela lite och träffa på typiska fantasystadssaker som en smedja placerad i utkanten av staden, panthandlare, underliga affärer med uppstoppade krokodiler i fönstret, bagerier och slakterier med mera. Så småningom kommer de att komma till marknaden, som är i full gång, och där man säljer allt från tjock brunaktig såptvål via allehanda frukter och grönsaker till kycklingar och får. Observera dock att folket i Aledonar är inte över sig förtjusta i Turister. De flesta ”vanliga människor” håller sig bara på sin kant men en del spottar efter Turisterna, gör diverse gester mot ’onda ögat’ och liknande. I stort sett inga handelsmän vill sälja något till Turisterna, och enda sättet att komma runt det är att skicka in Azindar (till något ställe där de inte varit förut uppenbarligen) eller möjligen Erik, om han behållit sina egna kläder och spelar bra. Andra saker som märks är att mödrar drar sina barn åt sig när Turisterna går förbi et cetera. Spelarna kan höra saker som att brödet jäser dåligt nu för tiden, och det blir bara värre och värre så länge Turistsäsongen består, att djuren sjuknar, mjölken sinar, frukten ruttnar med mera, naturligtvis inte allt på en gång eller sagt rent ut utan just mumlande och en del stirrande på spelarna.

Någon gång under förmiddagens lopp kommer spelarna också att komma fram till en springbrunn som är placerad på en gata vid marknaden. Det är en brunn med en snirklig skylt över som med stora bokstäver proklamerar detta som en ÖNSKEBRUNN, både på Xenias språk och på engelska, tyska och franska nedanför. Runt den växer dock tistlar och ogräs och ser man ned i brunnen ser man bara ett tjockt segt grönt slem som växer upp längst väggarna och som verkar finnas där i stället för vatten. En skylt hänger på trekvart på ena skyltstolpen där det står Ur funktion. Klottrat på den står saker som *”Ur funktion – på grund av Turismen”, ”Tourists go home!”, ”Q: Vad är skillnaden mellan pesten och en Turist? A: Pesten försvinner någon gång…”* och annat liknande. Med ett enkelt INT-slag (svårighet 5) kan Turistspelarna känna igen ordet Turist, då Xenias språk inte har något ord för det och deras bokstäver påminner om våra.

Fjärde Kapitlet – Fladdermöss, dvärgar och andra lustigheter

I vilket spelarna får rida på åsnor, bli överfallna av ”batwinged avians” och träffa dvärgar

4.1 Åsnekaravan och överfall

Någon gång vid lunchtid trasslar sig förhoppningsvis spelarna tillbaka till värdshuset och därifrån till Norra Porten. Alternativt kan de gå direkt till Norra Porten, det hela beror på om de lämnat något på värdshuset eller ej, och hur stort hopp om lunch spelarna har. Kommer de tillbaka till värdshuset får de lunch i form av diverse kallskuret och det som är över av gårdagens bröd, samt öl eller vatten, i annat fall får de klara sig på vad de eventuellt har köpt i matväg. Azindar kan gärna gå lite fel på väg mot Norra Porten men kommer att hitta det efter ett tag. Vakterna vid porten beter sig i stort sett på samma sätt som i går kväll, men tystnar snabbare efter att karavanledaren slänger en blick på dem.

> Norra Porten är mer magnifik än den ni kom in igenom i går kväll, det vill säga, det är en riktig port och inte bara en vägbom över muröppningen. Nu mitt på dagen står den vidöppen och en vakt står på var sida om den, något mindre hängiga än vakterna i går kväll. Strax till vänster om porten står en grupp människor ni känner igen, det vill säga åtta japanska turister, komplett med kameror och allt, två trollkarlar och fyra tyska män, två av dem iförda jackor som vid blotta anblicken verkar vara för små samt normala byxor i stället för läderbyxor och ser man närmare på dem så upptäcker man att även de andra två verkar ha kläder som inte är av exakt rätt storlek. Vidare finns där två män med armborst slängda över ryggen, klädda i lite ruggiga kläder, och en något bättre klädd man med ett kort svärd vid sidan samt en flock åsnor. Två åsnepar är tjudrade till var sin vagn.

Om spelarna nu skulle vilja byta kläder med tyskarna är det ganska svårt, de är inte alls sociala och håller sig för sig själva i en liten grupp. Möjligen kan man få dem att byta jackor om man jobbar sig lite.

Detta är alltså den omtalade karavanen upp mot dvärgbergen. Åsnekaravaner går inte undan direkt men det är ändå trevligare än att gå…eller? Om någon väljer att i stället åka vagn kan omtalas att fjädring uppenbarligen inte har blivit uppfunnet ännu. Att rida på åsnorna är ganska lätt, svårighetsgrad 8 på färdigheten rida, som styrs av DEX. Om man vill kan man ju låta spelarna slå ett par tärningsslag under färden, speciellt när man börjar komma upp på bergigare grund, och kanske en extra gång, med svårighetsgrad 12, om man låter någon åsna springa iväg en bit då karavanen blir överfallen (se nedan). Åsnorna är enormt söta, mycket keliga och verkar bli väl behandlade, förutom att de måste kånka på Turister förstås. De tyska Turisterna håller sig i en grupp för sig själva med sin trollkarlsguide medan de japanska vimlar fram och tillbaka och tar kort på allt de ser. I täten rider karavanledaren och en vakt, en annan vakt rider längst bak.

Efter ett par timmars resa kommer man upp i bergigare trakter, allt börjar gå uppför och spelarna kan märka att karavanledaren och vakterna börjar bli en aning mer på sin vakt.

> Det går stadigt mer uppför och bergliknande, och buskagen som kantar vägen lite då och då börjar bli allt färre. Plötsligt ropar karavanledaren till och håller upp sin hand i en stoppsignal, samt vinkar på vakten från bakre ledet. Båda vakterna kastar sig av sina åsnor och en av dem gestikulerar åt er att ta er av vägen, och leder en av de japanska Turisternas åsna handgripligen av vägen och in i en korsning av klippskreva och buskage. Så värst långt in kan ni inte komma med åsnorna dock, och nu hör ni tunga vingslag komma allt närmare… Vakten släpper åsnan, drar sitt armborst och rusar mot vägen igen.

De andra två trollkarlarna har redan sett till att deras grupper är säkert i skydd i bergsskreven, med åsnorna hastigt fastsurrade vid buskaget (och mycket närmre vägen!). Därefter har de gått bort mot vakterna och de tre vakterna skjuter nu armborstpilar och trollkarlarna kastar magi mot en flock av stora fladdermusliknande varelser, med rakknivsvassa tänder och klor, och en vingdiameter på över två meter.

En av anledningarna till att de andra Trollkarlsguiderna har gått iväg från sina Turister är att Turister fungerar som ett slags magiska vampyrer, de drar till sig magi från allt som de kommer i närheten av. Att utöva magi i närheten av dem är alltså svårare och har större chans att misslyckas eller få fram konstiga oväntade effekter.

Tyskarna står i gruppen med de andra, fast ändå lite för sig själva, och japanerna fotograferar för fullt. En eller två *bat-winged avians* kommer att attackera en åsna, och bita sig fast i halsen på den (nej, den kommer inte att dö!), med fördel Rainbows åsna då hen definitivt borde reagera på detta. Försöker Azindar kasta magiska bevärjelser i närheten av de andra spelarna går det bra större delen av tiden men du kan gärna få fram lite skojiga effekter – improvisera vilt, inget skadligt utan bara roliga ljudeffekter, färger et cetera. Försöker någon attackera fladdermusen så se appendixet med spelledarkaraktärer för stats, eller improvisera fritt. Allas vapen gör normal skada, utom de som Erik tagit med sig från vår värld. Då dessa så att säga suger magin ur ”fladdermössen” och dessa är magiska kreatur så ger de extra skada. Om spelarna inte reagerar på att åsnan blir attackerad kommer den så småningom att segna ned, vakterna kommer att skrämma bort varelserna och den kommer att få åka vagn, medan flera av spelarna i stället får gå.

4.2 Morias portar

Så småningom kommer man fram till Dwärgafäste, som dvärgarnas stad heter. Tänk dig en blandning av Helm’s Deep och Morias portar, minus Väktaren i Djupet. Dörren till dvärgkonungadömet är av mörk sten, med många silverinläggningar och en mångfald juveler. Dock ser man även tomma platser där juveler verkar ha blivit bortbända. Om Dani tittar närmare på de juveler som finns kvar ser hon dock att de allra flesta är gjorda av glas, ytterligt skickligt gjort men ändå. Bara en eller två små juveler högt upp på porten är fortfarande äkta. Vid sidan av porten hänger ett klockrep och karavanledaren går fram och drar i det. Någonting ekar långt inne i berget och efter en tids väntan slås dörrarna upp och ut kommer en liten dvärg (tänk er en blond Gimli, fast lite mindre på både bredd och längd och med en aning (fast bara en aning!) mindre rustning och vapen). Han ler brett mot spelarna och ber dem stiga på, in i en stor hall med facklor längst väggarna. Efter dem stängs portarna igen, en tung tvärslå läggs över dem och låses fast med en stor nyckel.

Den lille blonde dvärgen praktiskt taget skuttar fram av energi. Han ler brett hela tiden och föreslår att Turisterna skall strosa runt på egen hand i Dwärgafäste ett tag och att de möts utanför Kungaporten om två timmar för en liten guidetur innan det är dags för bankett. Han rekommenderar särskilt marknaden. Strax innan han försvinner in i en lång korridor vänder han sig om, fyrar av ännu ett leende mot Turistgrupperna och säger ”Just det, det är bara att följa skyltarna!”.

Mycket riktigt så finns det skyltar med pilar, skrivna på Xenias språk, tyska, franska och engelska, den väg som leder mot marknaden. Det är diverse slingrande gångar, upplysta enbart av facklor som sitter i hållare på väggarna på precis lagom avstånd så att det blir mörkt, men inte precis kolsvart, mellan dem.

4.3 Marknaden

Efter ett tag och flera avtagsgångar och mycket tittande på delvis nedsotade skyltar och pilar kommer spelarna fram till en stor valvportal i gången, som leder till en gigantisk grottsal, vilken är mycket mer välupplyst än gången var. Fortfarande utgör facklor större delen av belysningen men här och där kan man även se små ”burar” av järn med blåskimrande kristaller i samt någon sorts lyktor. Längs varenda vägg, och i rader som bildar gångar i det stora rummet, finns marknadsstånd som säljer allt man kan önska sig – eller åtminstone verkar det så vid första anblicken. Bred på med kristaller och juveler som skimrar i regnbågens alla färger, men som vid närmare besiktning är gjorda av glas och saltkristaller, klumpigt utförda replikor av diverse Turistattraktioner som Solguden med sitt stora Öga mitt i pannan, drakar, Citadellet et cetera, pipor av alla de storlekar och former med mustigt doftande tobak, undermåliga ringbrynjor som inte skulle hålla för ett svärdslag och en mängd olika vapen som alla ser genuina ut, men tittar man noggrant så ser man att vapnen knappt kommer att hålla eggen och här och där syns halvt bort-filade märken där man med mycken möda kan se att det står *Made in Taiwan*. Någon av spelarna i alla fall bör upptäcka detta falsificatorium. Dani är säkerligen intresserad av juvelerna eller replikorna av Solguden och Erik bör vilja granska vapnen närmare, och gör han det upptäcker han automatiskt kvaliteten. Annars kan man använda uppskatta eller liknande färdighet, svårigheten ligger mellan 10 och 15 beroende lite på vad det gäller.

4.4 En guidetur i bergen

Efter en tids spenderande på marknaden (Camille har 50 guldmynt, 25 silvermynt, Erik har 15 guldmynt, Dani har 3 guldmynt och Rainbow har bara det man får som ”fickpengar” (turistshoppen i Citadellet tar ”vår världs” penningsystem) – 1 guldmynt, 5 silvermynt och en handfull kopparmynt. Sätt priserna lite som du vill.) tillsammans med de japanska turisterna – tyskarna är inte där – är det dags att bege sig mot Kungaporten och den guidade turen. Alla Turistgrupperna möter upp där, även tyskarna, och den entusiastisk energifyllde lille blonde dvärgen praktiskt taget skuttar fram och visar allehanda sevärdheter. Lägg gärna till några hämtade ur din egen fantasi om du så vill och tiden medger. Guiden pratar mycket om allt och nämner årtal och stora slag och olika dvärgkonungar – välj fritt ur listan och bekymra dig inte om dateringen på någonting, förutom Solgudens staty:

> Dvärgarnas stora Tempel med bland annat statyn av Solguden och dess berömda Öga, en enda stor juvel, stor som två knytnävar och gnistrande i röd-orange med guldfläckar. Stenen är adamant, en juvel vida känd för sina magiska egenskaper (Azindar vet detta) och är den största sådana sten som någonsin funnits. Den grävdes upp år 69 efter dvärgarnas tideräkning, under konung Gomdar den Storskäggige och statyn gjordes de nästföljande decenniet – ett bra jobb är värt att ta tid på!
>
> Smedjorna, djupt nere i gångarna under själva staden. Man får inte gå för nära utan får se saker och ting uppifrån, på omsorgsfullt räckförsedda brovalv över djupen.
>
> Någon gång under sight-seeingen, troligen på väg till Palatset, så går gruppen förbi en stor ekport där fukten dryper längs med kanterna. Porten är barrikaderad på insidan med en stor ekslå men inte låst som den andra porten var. Man kan höra ett svagt forsande ljud från bortom porten. Guiden nämner glatt att här är det ni ska fortsätta färden i morgon bittida.

Guiden för sedan Turisterna tillbaka till Kungaporten och om någon så begär visar han dem till ett i det närmast palatsliknade badrum, med varmt vatten i kannor och kallt vatten rinnande i en oändlig kanal samt en hög med handdukar, så att spelarna kan fräscha upp sig om de så önskar.

4.5 En kunglig bankett med tumult

Efter att de har haft lite tid på sig att fräscha upp sig et cetera så kommer dvärgguiden och knackar på dörren igen och för dem genom flera gångar till en stor bankettsal. Här är standarden högre, med flera ”burar” av järn med blåskimrande kristaller i och färre facklor.

Bankettsalen är enorm, med ett honnörsbord på en upphöjd fyrkant och två bord längsgående, med långa linnedukar på borden och en stor keramikmugg med tennlock står vid varje plats. Spelarna anvisas platser ganska nära utgången, men med fri sikt mot honnörsbordet, och bredvid dem, mot kanten av bordet, sitter en grupp dvärgpräster, klädda i traditionella kåpor. Huvan har de uppfällda över huvudet och de talar lågmält med varandra och slutar inte ens när maten kommer in. Spelarna hör att de talar om Solgudens Öga just när maten dukas fram och senare hör de allehanda mumlanden, som ”om vi inte kommer ur knipan kan kungen bli tvungen att sälja den – och till Turistbyråchefen till råga på allt!” (harklar sig, spottar på golvet)

Maten bärs in på stora tennfat och på borden ställs stora rejäla kannor med brunt skummande öl. Maten består av kött, kött och åter kött, grillat och halstrat och helstekt. Om Rainbow frågar efter grönsaker ser servitörerna frågande på honom, tittar lite på varandra och säger att de skall försöka fixa fram något. Efter ett långt tag kommer det fram en tallrik med en skrumpen morot och något mossliknande.

Japanerna sitter längre in mot rummet, på andra bordet. Spelarna bör förhoppningsvis märka att tyskarna inte är där alls – de är nämligen upptagna med att stjäla Solgudens Öga, som de skall använda för att hålla ett drakägg vid liv tills de kommer genom Portalen i Citadellet.

Halvvägs genom måltiden (eller om någon har försökt smita ut, till exempel Dani, när han/hon kommer in igen) så öppnas dörren igen och in kommer en hel svärm dvärgar, flera av dem i full stridsmundering. En av dem, klädd i kåpa precis som prästerna som sitter bredvid spelarna, går fram till dvärgkungen, faller ned på knä bredvid hans stol och mumlar något i hans öra som får honom att tappa stopet med öl han just höll på att dricka. Han reser sig upp och proklamerar, långsamt och med hög ljudvolym att någon har stulit Solgudens Öga. Han låter blicken gå längs borden och stannar till på Turistgrupperna, vinkar lite med handen och pekar på båda grupperna, med varsin hand och ropar ut ordern: ”Arrestera dem! Vi ska nog klämma saker ur dem!”. Vakterna rör sig mot spelarna i hög fart, med vapen i hand, och de hinner se att japanerna vimlar runt och tar kort tills vakterna griper tag i dem. Förhoppningsvis flyr spelarna här…

Femte Kapitlet – En vild flykt mot alverna

I vilket spelarna får testa sina roddkunskaper, åka Paddanbåt och bli frustrerade

5.1 En snabb flykt – kan alla simma förresten?

Spelarna flyr undan dvärgarna som jagar dem med yxorna i högsta hugg. Bre på lite grann om dina spelare behöver övertalas, tänk på att det är dvärgarnas heliga symbol som har blivit stulen och de verkar inte direkt tänka rationellt just nu. Få på något sätt spelarna att komma ihåg (troligen sker det av sig självt men man vet ju aldrig!) att de för bara några timmar sedan såg vad som nu kan vara en flyktväg, nämligen porten de skulle lämna Dwärgafäste från i morgon bitti. Med enorm tur hittar de dit och med förenade krafter kan de få av ekbjälken, som fortfarande är påsatt inifrån. Däremot finns det inget sätt att låsa dörren utifrån…

När man går ut genom dörren kommer man till en liten plattformsliknande utbyggnad av sten, som är lite hal av vattnet som forsar över den då och då. Vid en påle är tre båtar av flatbottnad byggnad förtöjda och i vart och en ligger det en lång stav och två paddlar. Dvärgarna är spelarna hack i häl och man kan höra klampet av dvärgastövlar (de är längre bort om till exempel Azindar har kommit på iden att lägga en Fog eller liknande, för i så fall var de tvungna att trassla sig ur dimman först). Om de inte kastar sig i en båt är de fast so råttor i en fälla här. Ta allt i hetsigt tempo, spelarna har inte tid att stanna och tänka efter, i så fall är risken stor att de får en dvärgyxas trubbiga ände i huvudet. Hetsa dem med de förföljande dvärgarna tills de kastar loss och åker nedför floden, som forsar fram i tunneln.

Det är tillräckligt högt tak så att man kan sitta ned i båten och det är inte som om man behöver paddla fram just nu, båten förs rätt så bra med strömmen. Efter en lång färd (på säkert en kvart) forsar vattnet till ännu mer och färden går fortare och fortare. Det finns inget man kan direkt göra för att stanna båten, tunneln är ungefär två båtar bred och har släta stenväggar där kondensen rinner blandat med ett tunt grönaktigt slem. Här och var finns fläckar av blåskimrande kristall så det är bara skumt, inte kolmörkt, i tunneln. Plötsligt blir allt dock alldeles svart och spelarna hör ett starkt ljud som av en fors och i samma ögonblick ställer sig båten nästan på högkant och de åker nedför en lång forträna, Flumeride i kubik, och kommer sedan ut ur tunneln och in i en bred flodfåra där floden går lugnare framåt.

Det fortsätter i sakta mak utefter floden, man kan skynda på det lite med hjälp av staven som man kan putta på med och paddlarna som man kan använda som, just paddlar. Efter en tids paddlande börjar man komma ur det steniga landskapet och man ser träd och buskage och gräs vid strandkanten. Det börjar skymma på rejält och floden börjar ånyo forsa fram lite, samtidigt som den blir bredare, tills båten nästan studsar hit och dit i vattnet. I sista minuten, när det börjat bli alldeles mörkt, ser spelarna att det ligger en stor stock över vattnet. Med förenade krafter (låt dem kämpa lite grann!) lyckas de styra in båten till strandkanten och stanna den, just som mörkret faller. Det blir inte becksvart med en gång men det är distinkt mörkt och spelarna bör vara rätt så trötta. Om de hjälps åt lyckas de faktiskt flytta stocken, vare sig det sker nu eller senare. Försöker du paddla vidare kommer de inte väldigt långt innan det blir mörkt nog att man knappt ser en hand framför sig (alldeles normalt för Xenia), så förhoppningsvis stannar de och slår läger.

Skulle spelarna dabba sig så mycket att de blir tillfångatagna av dvärgarna (försök förhindra detta till varje pris!) så får de tillbringa en ytterst obekväm natt djupt nere i fängelsehålorna. De kommer att släppas fram på förmiddagen, tillsammans med japanerna. Tyskarna har förresten, efter det att de stal juvelen, flytt från Dwärgafäste med hjälp av translokation. Finorgan har dock bara lyckats translokera dem en liten bit längs floden, där de lade en stor stock över floden för att hindra eventuella efterforskare och fortsatte till fots. Det är enormt tröttande att translokera Turister eftersom det suger så mycket magi från trollkarlen till och med i vanliga fall.

5.2 En förtrollad kväll, i dubbel bemärkelse

Spelarna slår nog läger antingen vid strandkanten eller en bit längre in, för på något sätt måste de vila. Azindar kan faktiskt vara till nytta här, han kan både göra en magisk hydda och en *circle of warding*. Mat å andra sidan är det ont om, förutom lite kex och en vattenflaska som fanns i båten.

En bit in på natten får spelarna oväntat besök. Även om Azindar har lagt en *circle of warding* kring lägret kommer de in, för de är inte ont sinnade. Det är älvor, små varelser cirka 15-20 centimeter höga med vingar i regnbågens alla färger. Var och en av dem lyser med ett medelstarkt sken, också i olika färger men metadels pastelliga sådana. Dessa flockas runt Rainbow, speciellt om han råkar ha rökt någonting, vare sig det är vanlig tobak eller rekreationella örter. De sätter sig på hans axlar, huvud, fötter et cetera, och vimlar även kring de andra spelarna en aning. Skulle någon komma på iden att mata dem, till exempel med choklad, så kommer det mångdubbelt flera. Somnar Rainbow kommer han att bli täckt av älvor, som ett mångfärgat täcke.

En älva kommer att krypa ned i hans ficka och somna, och inte upptäckas förrän senare, då den kommer att ha blivit sjuk på grund av att dess inre magi har blivit långsamt uppsugen av Rainbow.

5.3 Paddan på alvernas sätt

Tidigt på morgonen ankommer man till alverna, antingen man har tagit apostlahästarna eller åkt vidare med båten. Man kommer dit genom att följa floden, som leder in i en skog och till slut mynnar ut i en sjö.

> När ni kommer fram till sjömynningen ser man en brygga som helt blockerar tillgången till sjön. På andra sidan av bryggan, den som vetter mot sjön, ligger ett flertal båtar förtöjda, underbart vackert skulpterade i form av svanar. Längst stranden på andra sidan sjön, och flodmynningen där, ser man alvernas hus. Alvhem är byggd med mycket snirklar och krumelurer, hus i flera våningar inbyggda i stora träd, och färgerna är grönt, gult, guld och vitt i olika nyanser. Solen glimmar på taken och sänder reflexer över vattnet i alla regnbågens färger. På bryggan står en lång, gyllenhårig alv, klädd i grönt och brunt, och ler välkomnande åt er. ”Ni är tidiga, vill jag säga. Fast den andra gruppen var ännu tidigare, de kom för flera timmar sedan! Har det blivit någon ändring i schemat som vi inte har blivit informerade om?”

Det finns bara ett sätt att ta sig förbi bryggan och det är att stiga ur båten upp på bryggan. Det finns inte en chans att på något sätt föra över båten till sjön, om man inte tar och hugger ned ett flertal träd.

När spelarna stiger upp på bryggan ler alven mot dem igen och pekar med handen mot en av svanbåtarna. ”Var så god och stig om bord! Om ni önskar förfriskningar så finns det i korgen.”

Båten är formad som en stor svan, komplett med vingar och allt. Tänk Galadriels båt i Lothlorien, fast med en liten fyrkantig låda längst fram i fören och stoppade bänkar runtom. I en korg på båtbottnen står två flaskor vin, bröd och honung, frukter och bär och fem utsökt formade trämuggar. Lådan fram i fören ser ut att vara byggd senare än själva båten. Där finns en spak som verkar ha två lägen (just nu står den riktad framåt) samt en stor röd knapp. Ingenting händer efter att spelarna har satt sig i båten, förrän de trycker på knappen. Båten börjar då röra sig långsamt ut på sjön á là Paddanbåten och en sval alvröst hörs

som ur dolda högtalare. Båten går längst sjön, in i deltakomplexet söderut och vidare längst stranden mot alvstaden, allt medan alvrösten talar om när den och den bron byggdes, vilket slag som utkämpades här och annat väldigt guidemässigt. Om spelarna drar i spaken så sätter allt igång med dubbel hastighet. Då rundturen verkar vara ”klar” saktar båten in mot flodmynningen vid alvstaden. Trycker spelarna på knappen igen så sätter båten ny fart upp emot floden mot drakarna. I annat fall lägger båten till vid bryggan i alvstaden, där några alver står och talar. Frågar spelarna dem om tyskarna kan de berätta att de begav sig med svanbåten uppför floden för flera timmar sedan.

Spelarna kan stiga ur båten och vandra runt i alvstaden, som är mycket vacker, som en blandning mellan Rivendell och Lothlorien. Alla alver talar med sval och något avmätt stämma och verkar bara glida omkring. Några alvbarn syns över huvud taget inte till. Någon gång runt nu, eventuellt tidigare när de sitter i båten på sjön om de inte stiger ur den emellan, upptäcker Rainbow att han har en sovande älva i fickan. Hon sover tungt men verkar må bra.

När spelarna fortsätter i svanbåten uppför älven så går det allt långsammare ju högre upp man kommer. Första sträckan är stranden täckt med träd men längre upp tunnas träden ut tills det knappt ens finns buskar kvar och marken blir stenbetäckt igen. Svanbåten knakar betänkligt nu och börjar ta in vatten, när man kommer till flodförgreningen där den stannar till helt, mitt ute i en ganska bred och djup flod. Huvudet på svanen tittar fram och tillbaka, fram och tillbaka, och hummar betänkligt, och verkar till slut bestämma sig för den övre flodfåran = fel flodfåra! Det går långsamt uppåt och flodfåran blir allt mindre tills den slutligen nästan torkar ut helt och båten stannar. Om folk går av båten så sätter den igång igen och åker av sig själv (OBS! Bara om den är tom på folk!) ned mot alvstaden igen och spelarna får gå ned mot rätt plats för drakarna. I annat fall kan man få den att gå ned till förgreningen igen genom att rycka på knappen ett flertal gånger och föra spaken fram och tillbaka i snabb följd och sätta den på SNABBT, men den läcker som ett såll och när man kommer ned till flodförgreningen igen sjunker den så pass långsamt att spelarna gott och väl hinner ur och kan simma till kanten och gå sista sträckan. Någon gång här härs ett ynkligt pipande ur Rainbows ficka och man bör upptäcka en ovanligt blek och väldigt varm liten faerie, som är mycket sjuk på grund av bristen på magi. Om Azindar tar hand om henne kommer hon att förbättras långsamt men säkert. Detta kan snabbas på genom att kasta besvärjelser som till exempel light på henne, hon suger då i sig magin och förbättras märkbart.

Följer man flodförgreningen österut kommer man efter en liten lagom promenad till där floden rinner upp. Där finns en liten hyddliknande byggnad med en skylt där det står TURISTSTATION och en brygga där det ligger en flotte förtöjd. Ett flertal avskurna rep dinglar i vattnet. Vid bryggan finns även en skylt där det står AKTA – DRAKAR.

Sjätte Kapitlet – Se drakar och sedan dö

I vilket spelarna får träffa drakarna, på drakarnas eget sätt

6.1 Do not anger the dragons, because you are crunchy and good with ketchup

Just som spelarna kommit fram, vare sig de beslutat att ta flotten vidare eller vad som haver, om de till exemple står på bryggan och läser skylten eller liknande, så känner de en vinande vind och tre drakar – två blå och en röd – sveper ned över dem. Drakarna mäter ungefär tio meter från nos till svansrot och deras vingar är gigantiska. En skarp doft av svavel och något oidentifierbart kan kännas från deras andedräkt. Den röda draken andas ut eld som gör klippväggen framför spelarna alldeles svart, och de hör den spricka med ett ihåligt ljud, medan en av de blå drakarna plockar upp bryggan/flotten/vad nu spelarna står på och flyger iväg med den som om det vore en bit papper, med spelarna på. Om någon av dem försöker fly/hoppar/ramlar eller annat så kommer han/hon att plockas upp, inte alltför varsamt, så att alla spelarna efter en kort och brutal flygtur landar (inte heller det alltför varsamt) mitt i en ring av drakar av alla färger och storlekar – gröna, blå. röda och gula.

Drakarna står i en tät ring omkring spelarna och diskuterar relativt högljutt karaktärerna, som om de inte ens vore där eller vore det alldeles under deras värdighet att ens lägga märke till sådana småkryp. Det är inte alldeles lätt att urskilja allt när drakarna dessutom talar i mun på varandra men man kan urskilja fraser i stil med *”Vad ska vi göra med äggtjuvarna?”*, *”Häng dem i fötterna tills de talar om var ägget finns!”*, *”Låt mig andas lite på deras fötter tills de börjar tala!”* och diverse annat trevligt (fabulera fritt!) tills en gigantisk silverfärgad drake lutar ett enormt huvud – större än karaktärerna! – mot dem och utbrister förvånat att karaktärerna ju inte luktar drake!

Den stora silverfärgade draken är deras matriark, i praktiken deras drottning, och det är hennes ägg som de tyska äggtjuvarna har tagit. För henne är det solklart att ni som Turister har ett kollektivt ansvar för vad andra Turister gör, det är så draksamhället fungerar och hon varken kan eller vill förstå att det kan fungera annorlunda någon annan stans. Spelarna måste finna ägget! I ägget finns hennes enda dotter och hon vill mycket gärna ha tillbaka det! Låt henne luta sig över spelarna, lite rök stiga ur hennes näsborrar etc, men låt dem också se hennes stora mångfascetterade tårfyllda ögon.

Om någon frågar varför drakarna inte lämnar sina berg och hämtar ägget själva ser de på spelarna som om de vore ovanligt dumma barnungar och utbrister att naturligtvis kan de inte det längre, magin är för svag nu för tiden, med alla Turister som drar fram över landet och suger åt sig magin som Xenia behöver för att överleva. Fortsätter det länge till kommer de inte ens att kunna komma ur sina hålor för att jaga efter mat och då kommer de långsamt att svälta ihjäl. Bristen på magi har redan lett till att flera drakungar har dött och många ägg kläcks inte. Tyvärr kan de inte komma ifrån kontraktet – drakdrottningen har studerat det länge och enda sättet att slippa ifrån det är om det finns brott mot Kontraktet i resan och om dessa påtalas vid originalkontraktet, som finns längst upp i ett pentagram i Citadellet. Kontraktet är nämligen

skrivet med hjälp av en demon som sitter gångad i sigillet. Drakdrottningen har en kopia på Kontraktet som hon ger spelarna (om de har visat det allra minsta intresse det vill säga! Och har de inte det så rollspelar de ovanligt kasst!) och de bör finna ett flertal kontraktsbrott i det (ge spelaren som frågade handouten Kontraktet). Bland annat skall resan företas under ledning av en utexaminerad Trollkarlsguide, kunnig i flora och fauna, ingen in- eller utförsel av varor får ske förutom vad som räknas som Turisters personliga bruk, Turistbyrån skall inte påverka Xenias statsskick, natur, kultur et cetera…

6.2 Puff the Magic Dragon, en anomali

Då spelarna erbjudit sig att hjälpa till att får fatt på ägget uppkommer naturligtvis frågan om vart tyskarna tagit vägen. Svaret är att de försvann i ett moln av djupblå rök, Azindar känner igen det som vad som händer när man translokerar, även om han inte kommer att lära sig det på länge. Det blir naturligtvis svårt att komma ikapp dem och drakdrottningen erbjuder dem hjälp i form av den enda drake som kan flyga bortanför bergen – Puff. Hon påminner också spelarna om att drakägget inte kan leva länge utan magi och skatter – hon hoppas att äggtjuvarna tog med sig något.

Puff är en lila drake som verkar ovanligt småväxt. Han/hon/det är ungefär tre meter lång, med en kort och stubbig svans och ganska små vingar. Puff erbjuder spelarna att sätta sig på hans rygg, vilket inte är jättebekvämt men där det finns gott om handtag i form av fjäll som växer kors och tvärs. Spelarna får lagom plats om man sitter ganska tätt och Puff börjar springa runt i allt större cirklar, något som behövs för att kunna lyfta. Efter flera minuters rundspringande, något som bör göra spelarna rejält yra i huvudet men som inte verkar bekomma Puff något alls, så lyfter draken och stiger genom att flyga i cirklar.

> Puff cirklar högre och högre, tills bergen nedanför er inte ser större ut än rejäla bumlingar och det börjar kännas lite tungt att andas. Sedan dyker han plötsligt nedåt en bit och börjar flyga relativt rätt söderut. När ni ser nedåt ser ni en väg ringla sig ned mot södern och en by med hus som ser pyttesmå ut men som ni förstår säkert är ganska så stora.

Puff följer vägen då den viker av västerut men spelarna ser bland annat hästhjordar, stora slätter och annat skoj. En bit från Citadellet, där vägen blir en och går mot Aledonar verkar Puff ha fått syn på något för han störtdyker nedåt i full fart.

Sjunde Kapitlet – Den vilda jakten på ägget

I vilket spelarna jagar efter äggtjuvarna beväpnade med Kontraktet och en drake

7.1 Flygfärd och gyttjebrottning

> Efter en hisnande färd med snabba svängar ser ni plötsligt något som rör sig nere på marken. Puff gör en svepdykning och nu är det inget tvivel om saken – det är fem personer, varav en med skägg och spetsig hatt, och de drar på en kärra. Med ett visslande ljud landar Puff praktiskt taget på en femöring ett stycke framför dem.

När äggtjuvarna får syn på Puff vänder de hastigt om och försöker göra en strategisk kretsgång kring draken. De försöker dra kärran av vägen och drar till så det stora byltet som ligger på den rullar till och nästan trillar av. Puff ger till ett gällt skrik när han ser detta och försöker förgäves komma loss ur den gyttjepöl han landat rejält med fötterna i,

Hela gruppen ser ganska så sjabbig ut nu. De verkar ha vadat genom något vid något tillfälle nyligen för deras byxor är täckta med gyttja och Finorgans Trollkarlskappa droppar vatten. Finorgan ser dessutom mer än lovligt sliten ut, han är i det närmaste grå i ansiktet men försöker ändå närma sig kärran, där ägget ligger. Förhoppningsvis gör spelarna något för att rädda ägget. Två av tyskarna vänder sig mot spelarna, med dragna knivar. Vägen ligger här väldigt nära Mirre fors så vägkanterna är slippriga och hala och man sjunker ned till fotlederna större delen av tiden. Finorgan börjar gestikulera med händerna borta vid kärran och troligen gör någon något för att ingripa. Trots att han är trött kan han få iväg lite besvärjelser men med Turisterna så nära har han ingen som helst precision utan kommer troligen att skjuta magic missiles hej vilt omkring sig. Tyskarna försöker försvara sig medan de andra två drar iväg kärran med ägget, i en stor cirkel runt Puff. De borde vara relativt lätta att övermanna och om inte spelarna beter sid osedvanligt korkat borde de klara det ganska så raskt.

7.2 Hjälp! Ägget kläcks!

Mitt under striden hörs ett distinkt knakande läte, ganska högt. Välj gärna tillfälle för det när någon av spelarna är nära knytet på vagnen, som för övrigt innehåller både ett stort silverskimrande ägg som väger sina modiga 10 kilo åtminstone, och är så stort att man måste bära det i famnen för att kunna kånka på det, och Solgudens Öga. Observera att juvelen måste vara nära ägget, och för all del också den nykläckta drakungen, annars kan det inträffa hemska saker, som att ungen/ägget dör.

> Mitt i stridslarmet hör ni plötsligt ett distinkt knakande läte, som en ljudet av en stor vas som faller i golvet och går sönder. Det kommer från knytet på vagnen och sekunderna därefter ser ni en silverfärgad mos, komplett med nålvassa tänder som tittar fram och ni hör en mental ”röst” ropa ”Mamma?”

Då Puff hör rösten från drakägget, eller vad som nu är drakungen, rycker han till och får loss fötterna och springer mot knytet så fort han kan, vilket är ganska så snabbt när han lägger manken till. Detta verkar ta musten totalt ur tyskarna och gör dem synnerligen lätta att besegra. Puff grabbar tag i knytet med framfötterna och pressar det mot sitt bröst, precis lagom för att spelarna skall se ett litet silverfärgat drakhuvud titta fram.

Puff gör det också helt klart för spelarna att han nu kommer att ta drakungen till dess mor och att spelarna har drakarnas tacksamhet. Vad gäller äggtjuvarna så överlämnar han vad som skall hända med dem till spelarna.

Åttonde kapitlet – Mot Sherwood…eh, Citadellet!

I vilket spelarna upplöser kontraktet, fixar till allt och alla lever lyckliga i alla sina dagar efteråt. Eller nå't.

8.1 Mot Citadellet med språng

Där står nu spelarna, på vägen, med Kontraktet men minus drake, drakunge och juvel. Troligen tar de sig fram längst vägen och kommer så småningom till Citadellet, där en stor folkmassa är församlad. Folk bär plakat med devisen *'Turister – gå hem'*, *'Turist = Vandal'*, *'Turism, ett hot mot vår existens'* och så vidare. Folkmassan verkar ganska uppretad och det syns inte några spår av några officella människor från Transdimensionella Turistbyrån. Om spelarna går lite närmare får Azindar syn på sin äldsta syster som står längst fram i folkhopen, med ett stort plakat hon med.

Det finns åtminstone två sätt att komma in i Citadellet och upp till översta våningen. Det ena är att Azindar talar med sin syster. Om de gör klart för henne att de har ett sätt att bryta Kontraktet sätter hon till alla klutar för att hjälpa spelarna och hjälper dem upp och in i rätt rum. Ett alternativ är att gå in genom köksingången/fönstret/vilken annan väg spelarna kommer på och leta sig upp till översta våningen. Vilken väg man än väljer så måste man på något sätt in i Citadellet och upp på översta våningen.

8.2 Upplösningen, i dubbel bemärkelse

> När ni öppnar den tunga dörren alldeles ovanför trappan ser ni ett stort rum, stort som hela Citadellet. Fönstrena här uppe är bara små springor men hela rummet är upplysta av två saker – dels det lilaaktiga skenet från ett stort pentagram som är ingraverat i golvet, dels från en glaskupol som står på en guldfot mitt i rummet. Innanför kupolen ligger en ihoprullad pergamentrulle som glöder med ett intensivt blått sken.

Det finns naturligtvis också flera lösningar till hur man får tag på Kontraktet. Azindar kan till exempel levitera kupolen, eller hela piedestalen, ut ur pentagrammet. Försöker man bara gå in till kupolen så får spelarna något som liknar en elektrisk stöt då de försöker passera pentagrammet.

När de får tag på Kontraktet sticker och pirrar det i fingrarna på den som rör vid det. För att bryta Kontraktet måste man bara nämna åtminstone en paragraf som det brutits emot, samtidigt som man håller i Kontraktet hud mot pergament. Då man gör så smulas Kontraktet sönder i händerna på den som håller det och ett blått rökmoln stiger från det stora blås sigill som satt längst ned på Kontraktet och som nu fallit till golvet i två bitar. En vinande blå vind viskar "Äntligen! och susar förbi spelarna ut genom dörren och ned för trappan, in i rummet på tredje våningen där Portalen finns och viner genom Portalen i ett gnistrande blått sken. I samma minut som den gör det lyser hela Citadellet upp och skakar till lite grann. Om spelarna har kommit in i Citadellet med hjälp av Azindars syster så är hon med dem nu och försäkrar dem om att Portalen börjar bli ostabil men kommer att hålla flera dagar till. I annat fall får spelarna själva avgöra vad de skall göra. Stannar de kommer Azindars syster att komma in och får syn på dem, tacka dem för vad de gjort, se nedan, lämnar de genom Portalen så kommer de ut till

ett rum fullt med blå rök och tystnad, med Jörgen Mortensen liggandes avsvimmad på mage i rummet, med en stor hög papper bredvid sig, som, ifall till exempel Camille söker igenom dem, utgör bevis för grova skattebrott. Dessutom har han en fet plånbok i bakfickan…

Om spelarna stannar så får de stanna över natten i gästsviter i Citadellet och dagen därpå hålls en bankett till deras ära, dit de japanska Turisterna också är inbjudna. På banketten dubbas spelarna till Riddare av Xenia och får varsin medalj av Härskaren personligen. Även alver, dvärgar och drakar är representerade på banketten, drakarna dock enbart av Puff som residerar utanför och som bara kom för att undersöka saken. Att Kontraktet bröts märktes nämligen i hela Xenia. Puff förmedlar drakarnas tacksamhet och so ett tecken på vänskap får var och en en drakmedalj, gjord av fjället från en silverdrake, stor som en bricka och med insidan skimrande som pärlemor och utsidan besatt av ett flertal ädla och halvädla stenar. Alverna går den klassiska vägen och ger var och en, oavsett inklination, en mantel av grågrönt tyg och en pilbåge. Dvärgarna hummar en del men säger att de ber om ursäkt för misstagen de gjorde angående Solgudens Öga och hoppas att spelarna vill ta emot detta lilla tecken på deras tacksamhet och ger var och en en påse blandade guldmynt. Och alla i Xenia jublar och är glada när Turisterna går genom Portalen för sista gången…eller?

The End

Först kommer här två tabeller för vapen och rustning, som kan vara bra att känna till:

Vapen	Skada	Critical	Range
Kortsvärd	1d6	19-20/x 2	
Båge	1d8	x 3	100 ft
Armborst	1d8	19-20/x 2	80 ft
Kniv	1d4	19-20/x 2	
Yxa	1d8	x 3	
Kastyxa	1d6	x 2	10 ft
Stav	1d6	19-20/x 2	
Klubba	1d6	x 2	

Rustning	AC bonus
Läder	+ 2
Nitat läder	+ 3
Ringbrynja	+ 5
Banded	+ 6
Plate	+ 8

Tyskarna och deras trollkarlsguide Finorgan

Turistgruppen består av fyra män i trettiofem-fyrtioårsåldern, relativt vältränade men med viss ölmage. De är ganska storväxta, något som kommer att märkas när kläderna förväxlats. Männen gör allt för att inte komma med på fotografier et cetera då deras ärende är ganska så ljusskyggt – de skall stjäla Solgudens Öga, använda det för att hålla drakägget vid liv tills de passerat Portalen och sedan överlämna både drakägg och juvel till Resbyråchefen, Jörgen Mortenson. Männen är internationellt efterlysta för sin handel med ägg, fågelungar och döda fullvuxna fåglar av sällsynta arter. Finorgan (deras Trolkarlsguide) har i flera år varit i maskopi med Resebyråchefen och gjort sig en vacker slant på det. Detta skall bli hans sista uppdrag. Han är väl medveten om hur ansträngande det kan bli men han är fast besluten att lyckas, tjäna en förmögenhet och dra sig tillbaka och slippa undervisa osnutna ungar.
När spelarna konfronterar tyskarna med ägget är de ganska så trötta och utslitna. Speciellt Finorgan är magiskt sett helt slutkörd och kan inte translokera en meter eller kasta större besvärjelser. De besvärjelser han kan kasta, speciellt om han går lite på avstånd från Turisterna, följer nedan.

	Äggtjuv #1	Äggtjuv #2	Äggtjuv #3	Äggtjuv #4	Finorgan
Initiativ	+2	+2	+3	+2	-
AC	15	14	14	14	15
Melee	4	3	3	4	2
ST Fortitude	4	4	3	2	3
ST Reflex	4	4	4	3	2
ST Will	3	3	2	4	7
Hit points	42	40	39	36	50
Special	Kniv	Kniv	Kniv	Kniv	Stav

Magic Missile	6 missiler rakt fram, 1d4 skada
Chill Touch	Gör 1d6 skada vid beröring
Flaming sphere	Eldboll, gör 2d6 skada
Fireball	Eldklot, gör 4d6 skada i mitten, mindre mot kanterna.

Stadsvakter, karavanvakter, dvärgar och annat löst folk

Ur den här tabellen kan du välja fritt när du behöver stats på någon som spelarna dumt nog ger sig i handgemäng med. Generellt kan sägas att stadsvakterna har ganska bra rustning men är av ganska låg level, karavanvakterna är mestadels klädda i läder av olika slag och dvärgarna har ringbrynjor eller plate mail och föredrar ofta yxor. Använd gärna klichéer.

	Fighter lvl 3	Fighter lvl 5	Fighter lvl 7	Fighter lvl 9
Initiativ	+2	+3	+3	+4
AC	varierande efter rustning, använd valfri rustning och lägg till 1d4 för DEX			
Melee	3	5	7/2	9/4
Ranged	3	5	7/2	9/4
ST Fortitude	3	4	5	6
ST Reflex	1	1	2	3
ST Will	1	1	2	3
Hit points	22	35	47	59
Special	Välj valfria vapen från tabellen		Välj valfria vapen från tabellen Två attacker	

Bat-winged avians

De här otäcka varelserna anfaller åsnekaravanen ganska nära dvärgstaden. De ser ut som stora fladdermöss med vassa huggtänder och lever på att suga blod ur levande varelser tills de blivit för svaga för att stå emot, sedan dödar de dem. De anfaller inte gärna människor såvitt de inte blir provocerade och de är intelligentare än djur i allmänhet.

De fladdermusliknande varelserna har en något oproportionerligt stor kropp i förhållande till vingarna, sylvassa tänder som förutom bitskadan även suger i sig blod och vassa klor, med vilka de först borrar sig fast i sitt offer för att de dricka blodet från det medan det ännu lever. Då det har dött av blodförlusten, eller gått in i chock och sjunkit ned och inte rör på sig, kommer ofta hela flocken in och sliter sönder offret med sina glor och suger i sig saftiga köttbitar.

Initiativ	+ 6
AC	20
Melee	5
ST Fortitude	7
ST Reflex	10
ST Will	6
Hit points	30
Special	Bite 1d8 + 4, blodförlust Claw 1d4 + 2

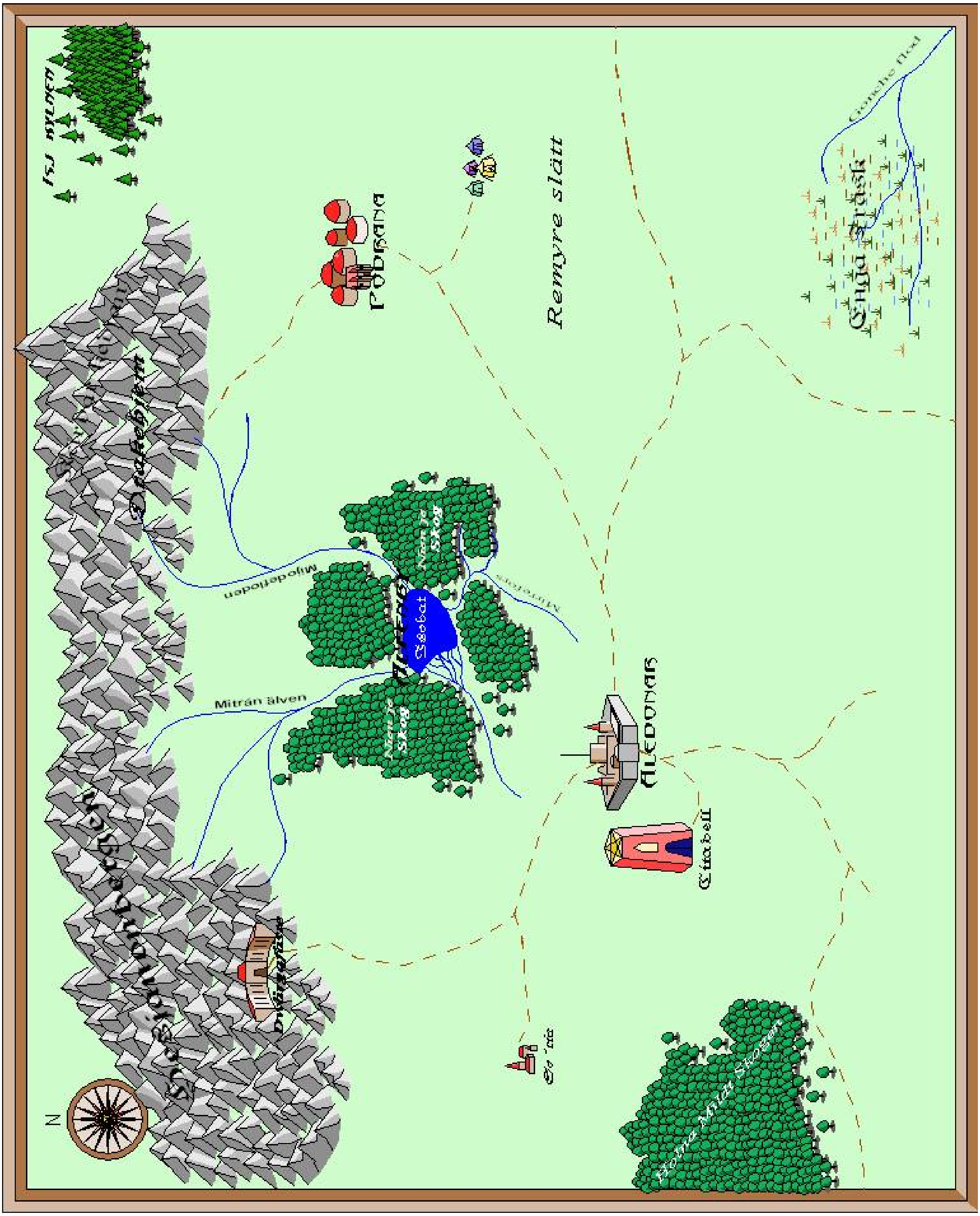
Drakar i allmänhet och Puff the Magic Dragon i synnerhet

Som synes enligt tabellen nedan vore det synnerligen dumt av spelarna att ens kontemplera att anfalla någon av drakarna... Gör de det har du mina fulla sympatier och min tillåtelse att döda dem, på vilket sätt och med vilka medel du vill. För mer information om drakarna kan du se handouten där det står mer om dem. I korthet kan sägas att de kromatiska drakarna är i medeltal 18-24 meter långa inkluderande svansen och silverdrakar cirka 30-45 meter. De gula drakarna andas syra, de gröna gift, de blå is och de röda eld. Silverdrakarna kan andas både is och eld.

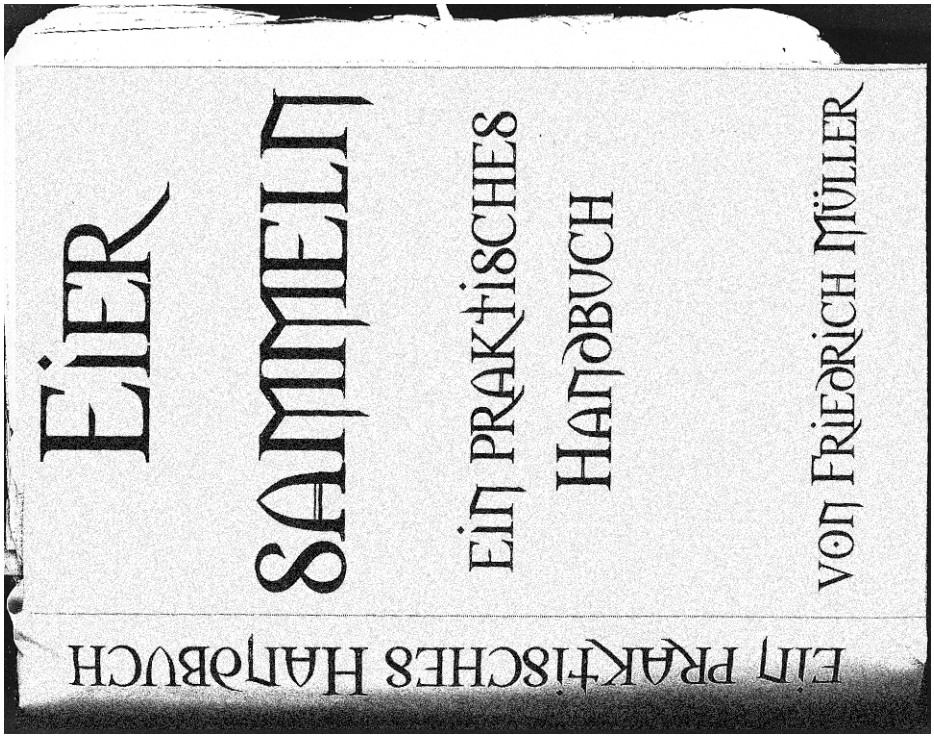
Puff the Magic Dragon är en anomali, troligen en mutation som kan ha uppkommit på grund av bristen på magi. Trots att han är i stort sett fullvuxen är han bara si så där fem meter lång, inräknat svansen, och har mycket små vingar, veka klor och inget *breath weapon* alls. För att kunna flyga måste han springa runt i cirklar och flaxa med vingarna och för att stiga måste han flyga runt i cirklar. Han är dock inte lika magiberoende som de andra utan kan faktiskt än så länge flyga bort från bergen.

	Drakar	Drakmatriarken	Puff
Initiativ	+6	+ 10	+ 3
AC	32	42	19
Melee	32	47	12
Ranged	32	47	12
ST Fortitude	19	29	9
ST Reflex	14	20	7
ST Will	19	29	9
Hit points	287	575	85

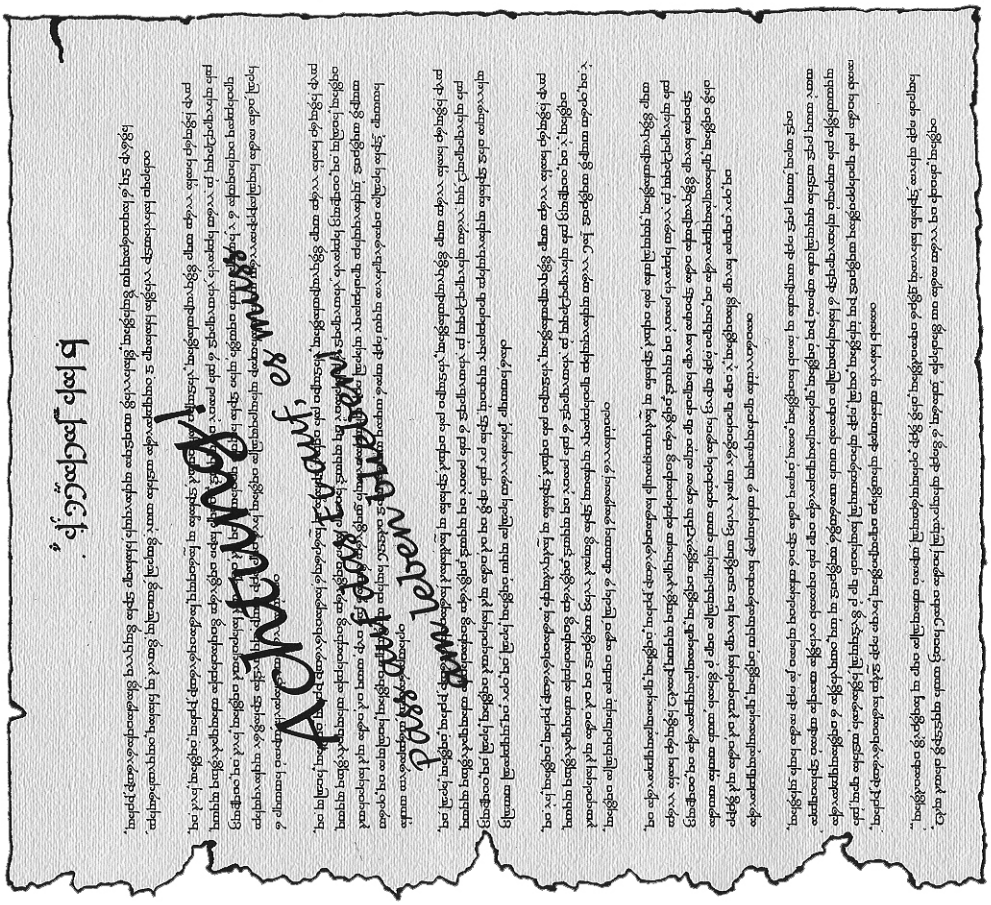
	Drakar	Drakmatriarken	Puff
Bite	2d8	4d8	1d4
Claw	2d6	4d6	1d3
Wing	1d8	2d8	-
Tail sweep	2d6	4d6	-
Tail crush	2d8	4d8	-
Breath	14d8	22d8	-


Remyre slätt
Mitrán älven

Boken som Camille hittar i paketet med ”sina” kläder. Titeln är ”Äggsamlande, en praktisk handbok”.



Det utrivna bokbladet som Dani hittar i paketet med ”sina” kläder. Den handskrivna texten över det lyder: ”OBS! Var försiktig med ägget, det måste hållas vid liv.”. Den andra texten kan Azindar läsa om någon visar bokbladet för honom.



Översättning av texten på det utrivna bokbladet. Det är skrivet på ett ålderdomligt språk och är ett blad ur en mycket gammal bok som Azindar kan känna igen som ”Om Varelser, deras Utseende och Vanor”

Om Draco Nobiliensis och deras Ägg

Draco Nobilisensis, eller, som dessa Varelser gement kallas, Drakar, återfinnes i Fem olika Hvariabler. Dessa är Gult, Grönt, Rödt, Blått samt Silfver. Om dessa skall omtalas nedan.Sägas kan dock att de alla äro mycket Intelligenta och, i Normala Omständigheter, ej utgöra fara för Människor.

Den Gula Draken (Draco Nobiliensis Cerenis) är såsom Vuxen af normal Drakstorlek, det vill säga cirka Tolv Meter exkluderat Svansen, vilken hos denna Uppmäter en längd av i medeltal Halfva till Två Tredjedelar av Kroppen. Den Gula Draken utandas ut sin Mun en Frätande Syra som har Makten att fräta Hål i Stenar. Lefvande varelser liksom Smälter Bort och den Gula Draken föredrar oftast att tillgodogöra sig sin Föda i detta något Halfsmälta Tillstånd.

Den Gröna Draken (Draco Nobiliensis Viridis) är såsom Vuxen af normal Drakstorlek, det vill säga cirka Tolv Meter exkluderat Svansen, vilken hos denna Uppmäter en längd av i medeltal Halfva Kroppen. Den Gröna Draken utandas ur sin Mun ett Moln av Gift, vilket Paralyserar och Dödar lefvande varelser på mycket kort tid. Den Gröna Draken verkar vara Immun mot sitt eget Gift och äter gladeligen föda som på detta sätt blifvit Förgiftad.

Den Röda Draken (Draco Nobilisensis Russus) är såsom Vuxen af normal Drakstorlek, det vill säga cirka Tolv Meter exkluderat Svansen, vilken Uppmäter en längd av i medeltal Två Tredjedelar till Tre Fjärdedelar av Kroppen. Den Röda Draken utandas ur sin Mun en kon av Eld som Bränner lefvande varelser såsom man grillar Kött öfver Öppen Eld. Den Röda Draken äter föda tillagad på detta Vis.

Den Blåa Draken (Draco Nobiliensis Caeruleus) är såsom Vuxen af normal Drakstorlek, det vill säga cirka Tolv Meter exkluderat Svansen, vilken Uppmäter en längd av i medeltal Två Tredjedelar av Kroppen. Den Blå Draken utandas ur sin Mun en mycket Kall Luft, som Fryser lefvande varelser till Is på mycket kort tid. Den Blå Draken föredrar äfven sin Föda i detta isiga Tillstånd.

Den Silfverfärgade Draken (Draco Nobiliensis Argenteus) är såsom Vuxen af större Drakstorlek, det vill säga cirka Tjugo Meter exkluderat Svansen, vilken Uppmäter en längd Halfva till Två Tredjedelar av Kroppen. Den Silfverfärgade Draken skiljer sig från de andra dels genom sin Storlek, dels genom sitt sätt att Jaga, då den föredrar att använda sina Klor och Tänder. Den Silfverfärgade Draken kan dock ur sin Mun utandas dels en mycket Kall Luft liknande den Blå Drakens, dels äfven Eld. Den Silfverfärgade Draken återfinnes oftast i regerande ställning.

Drakar para sig och få Ungar endast inom sin egen Färg. Drakens Ägg är stort och med ett Hårdt men äfvensom något Segt Skal. Äggen av den Silfverfärgade Draken äro något större samt med ett lätt Silfversken i Skalet. Det är mycket Viktigt att Äggen förvaras i omedelbar närhet av Skatter av Värde samt Magiska Föremål, då de annars Förtvinar och Dör. Drakar äro mycket Beskyddande af sina Ägg (Draco Nobiliensis Ovum) och hela Drakhorden vaktar oftast allas Ägg.

Då Drakungen kläckes är den först något Förvirrad. Dock kan Drakungen icke Präglas såsom Fåglar och andra Djur utan kommer att Känna Igen sina Föräldrar och, i Brist på Sådana, ty sig till en Annan Drake.

KONTRAKT

Angående Transdimensionell Turism i Regentdömet Xenia

§ 7 En utexaminerad Trollkarlsguide, har ansvaret för Turisternas väl och ve.

§ 7.1 Ovan nämnde Trollkarlsguide har även, genom sin gedigna utbildning, en omfattande kunskap vad gäller Xenias flora och fauna, såväl som seder och bruk och allehanda för Resans goda utförande och Turisternas välbefinnande nödvändiga ting.

§ 7.1.1 Ovan nämnda Trollkarlsguide skall även ha skägg.

§ 16 In- och utförsel av varor, förutom vad Turisterna medtar som souvenirer och/eller vad de medtaga till Xenia (för otillåtna föremål, se paragraf 3, 4 och 9, speciellt subparagraf 4.2 samt 4.6) är strängeligen förbjudet, på grund av den åverkan detta kan ha på Xenias ekologi, flora och fauna samt ekonomiska system och subsystem.

§ 23 I och med att full betalning erlagts för resan ålägger det Turisterna att följa givna lagar och förordningar och inte bryta mot lokala seder (se paragraf 7, subparagraf 1).

§ 24 I och med att full betalning erlagts för resan ålägger det Transdimensionella Äventyrsresor att se till att samtliga åtaganden vad gäller resan tas upp, exemplia att vederbörliga mltider serveras, att Turister skyddas från fara (se även paragraf7, subparagraf 1) et cetera. (För vidare specifikationer, se gällande turistbestämmelser, dansk lag)

§ 50 Transdimensionella Äventyrsresor förbinder sig att följa Kontraktet, och i detta ta vederbörlig hänsyn till och se till att Xenias flora, fauna, ekologi, ekonomi och gällande statsskick i minimal mån påverkas av Turismen.

Köpenhamn den 15 mars 1985 / Aledonar, Tolfte Cendiran, 1759 efter Storrådets Fall

Jorgen Mortensen	Semir d'Iniedra y Merondar	Cenira d'Xinira y'Liandor
Jörgen Mortensen	*Semir d'Iniedra y'Merondar*	*Cenira d'Xinira y'Liandor*
Turistchef	*Regent av Xenia*	*Representant, Högsta Rådet*

Appendix 3 Regelgenomgång

Det går alldeles utmärkt att spela ”Turister på villovägar” utan att bry sig om reglerna i D&D 3d ed. Jag misstänker att det kanske till och med blir bättre utan dem… Men om ni skulle vilja följa några regler så finns en kort sammanfattning nedan. Ett set tärningar (d20, d12, d10, d8, d6 och d4), papper och penna kan vara bra att ha:

AC 10 är en människa utan rustning. Ju högre AC ju bättre.

Attack Slå 1d20 + attackbonus. Ett resultat lika med eller högre än fiendens AC är lyckat och då slår man *skada*.

Initiativ Slå 1d20 + eventuell initiativbonus. Detta initiativ behålls under hela striden. På spelledarkaraktärerna står ett värde inom parentes efter initiativbonusvärdet – detta är ett genomsnittsvärde för initiativ som kan användas om man inte vill slå.

Färdigheter Slå 1d20 och lägg till färdighetsvärdet (eventuell plus/minus på grund av grundegenskapen är inräknat i färdighetsvärdet redan). Alla färdigheter är kopplade till en grundegenskap. Ju högre desto bättre – man ska komma över en viss svårighetsgrad (DC). De flesta mer ”hands on”-färdigheterna (klättra, smyga, simma etc) kan man använda utan ett färdighetsvärde i dem, man slår då enbart mot grundegenskapen (OBS! Man lägger alltså till eventuellt plus/minus till tärningsslaget, inte själva grundegenskapsvärdet!). Se nedan för exempel på både färdighetsvärden med grundegenskaper och svårighetsgrader:

Grundegenskap	Färdighet
CHA	Bluffa
CHA	Diplomati
CON	Koncentrera sig
DEX	Balansera
DEX	Gömma sig
DEX	Rida
DEX	Smyga

Grundegenskap	Färdighet
DEX	Använda rep
INT	Leta efter saker
INT	Värdesätta
STR	Hoppa
STR	Klättra
STR	Simma
WIS	Lyssna

Svårighetsgrad (DC)	Exempel
0	Spåra en hord jättar på ett lerfält
5	Höra att folk talar på andra sidan en dörr
10	Knyta en ordentlig hållbar knut
15	Stabilisera en döende vän
20	Dyrka upp ett enkelt lås/undvika att falla i en fångstgrop
25	Övertala draken som fångat dig att det är en god idé att släppa dig
30	Dyrka upp ett bra lås

Kritisk skada Skrivs A/xB. Om attackslaget är lika med eller större än värdet på A så får man slå en gång till. Träffar man då multipliceras skadan enligt B. Står det bara xB betyder det att slår man 20 och sedan slår ett slag som träffar ger det kritisk skada. xB betyder att man slår skadan B gånger, **inte** att man multiplicerar värdet på första skadeslaget med B.

Saving throws Slå 1d20 och lägg till värdet för det saving throw man slår. Jämför med minsta värde och följ instruktioner. Ju högre ju bättre.

Skada Slå det som står vid vapnet och drar ifrån på den skadade karaktärens HP.

Besvärjelser Azindar är en wizard och behöver således i teorin läsa in sina formler varje dag, och bestämma vilka han vill läsa in. Antingen får spelaren säga till varje morgon vilka formler han-hon läst in eller så tar man den enkla och bekväma vägen (rekommenderas varmt) och Azindar har de formler han behöver, så länge de inte överskrider hans maximum för varje nivå. Han bör dock spendera lite tid med sin spellbok då och då… Se för övrigt beskrivningarna av formlerna vid respektive karaktär.

Appendix 4: Karaktärer *Azindar Catalan'd'Merindra, Trollkarl*

Bakgrund
Du växte upp på landet, klassiskt nog som sjunde barnet, och visade tidigt tecken på en spirande magisk förmåga. Vid tretton års ålder började du Lägre Allmänna Trolldomsskolan inne i Aledonar. Dina föräldrar bor fortfarande kvar på en lantgård tre dagars resa utanför huvudstaden men dina syskon är spridda över halva Xenia.

Under hela ditt liv har du hört beklaganden över vad Turisterna gör med Xenia. För dig är det normalt att när som helst kunna snubbla över Turister. Eller, nästan normalt – du har faktiskt inte sett några Turister på nära håll någon gång, eftersom du brukar vara hemma hos dina föräldrar på sommaren när Turisterna drabbar Xenia. I det avseendet har du levt ett ganska skyddat liv. Din äldsta syster däremot, som du beundrar oerhört, har på sista tiden varit mycket kritisk mot turismen.

Lägre Allmänna Trolldomsskolan var för dig en något förvirrad plats. Du såg fram emot att lära dig allt om magi men det går långsammare fram än man kan tänka sig. Men trots allt har du bara gått ut tredje året ännu! Hur du blev utsedd till Trollkarlsguide är en källa till stor förundran och inte så lite förvirring hos dig. För ett par veckor sedan var du på väg till examensproven i Lägre Allmänna Trolldomsskolan. Du såg fram emot en lång ferie hemma på lantgården efteråt och gick och grunnade på vilka magiska egenskaper de olika ädelstenarna egentligen hade – var det sapharer eller adamanter som hade högst magisk utstrålning i magijoule per enhet? – och hade just kommit fram till att det var adamanter när du plötsligt fann dig själv på innergården till Högre Speciella Magiuniversitetet. Du såg ett plötsligt ljussken och hastigt och lustigt fick du sedan höra att du var utsedd att bli Trollkarlsguide åt en Turistgrupp, som skulle komma till Xenia redan om två veckor!

Personlighet
Du är en ganska begåvad ung man, i alla fall tror du det ibland. Fast under vissa examensperioder har du varit fullständigt övertygad om att du inte kan någonting, vet någonting eller över huvud taget existerar. Du har en tendens att virra till saker och ting ibland samt att extrapolera lite för mycket. Dessutom vet du med dig att du har lite svårt att skilja på höger och vänster samt att följa kartor – det är dock inget du helst erkänner!

Utseende
Du är sjutton år gammal, ganska normallång för din ålder men en aning magerlagd. Du har ostyrigt rött hår som räcker till axlarna och gröna ögon. Skägg är ingenting du kan odla fram, även om du inte rakar dig på en månad. Både dina kläder och ditt hår har en tendens att fladdra i vinden, även när det är helt vindstilla.

Utrustning Regelboken. Karta med färdbeskrivning över turen. Långt grått lösskägg att hänga på öronen. Officiell Trollkarlsstav som verkar vara gjord av det mest antimagiska trä som finns. Officiella Wizard Robes. Ett par yllekalsonger och ett ombyte sockar. Penningpung med ett par guldmynt, några silvermynt och en handfull koppar.

Resan Du är lite osäker på hur det hela ska gå men är fullt besluten att göra ditt bästa, trots att skägget kliar och har en tendens att falla av på vänster sida. Du undrar lite vad sin äldsta syster ska säga när hon fått reda på att du blivit utsedd till Trollkarlsguide men hon verkar just nu har försvunnit från jordens yta.

Alver Naturdyrkande hominider som bor i skogen och har en historia som sträcker sig tusentals år tillbaka. Utmärkta magiker och mycket av det de gör är förknippat med magi – de använder mycket magi i sitt dagliga liv. I alskogarna bor också diverse "alvsläktingar" såsom pixies och älvor. Dessa är varelser som lever av magi och nektar, i alla fall enligt de böcker du har läst.

Dvärgar Vill man ha något ordentligt gjort så ber man en dvärg. De är ordentliga hantverkare som gör gedigna saker – dvärgarbete görs för att hålla minst en livstid, det vill säga åtminstone 250 år.

Drakar Finns i färgkulörerna rött, grönt, gult, blått och silver, varav silverdrakarna lär vara deras kungliga familj. Drakar behöver magi för att leva, speciellt gäller detta drakägg, vilka dör om de inte har kontakt med magi och skatter under hela den tid som behövs tills drakungen kläcks. Drakar är för det mesta goda, och lägger sig inte i människornas göromål om människorna inte lägger sig i deras.

Människor Finns alla de sorter.

Jättar De flesta är godsinta, åtminstone de som bor inne i landet. De som bor på tundran i norr däremot kan vara opålitliga.

Landet Xenia är ett jordbruksland med mycket bondgårdar, några byar och ett par större städer. Det styrs av Regerande Rådet, även om ni faktiskt har en kung.

Magi Xenia är baserat på magi. Inte så att folk i allmänhet använder magi i alla sina dagliga göromål men magi är ändå stommen i landets uppbyggnad. Under de år du har gått på Lägre Allmänna Trolldomsskolan har du hört en del om hur det brukade vara och hur det bara blir sämre och sämre… Det verkar finnas åtminstone en viss sanning i det hela.

Citat: "Och om vi nu tittar åt höger så ser vi… eller var det vänster? Strunt samma, det där är i alla fall en ytterligt sällsynt tvåhornad enhörning."

Appendix 4: Karaktärer *Azindar Catalan'd'Merindra, Trollkarl*

Azindar Catalan'd'Merindra	# 1	ostyrigt rött hår, gröna ögon, kortväxt
Character name	Player	Description

wizard	5	människa	17 år	chaotic good
Class	Level	Race	Age	Alignment

Ability	Ability score	Ability Modifier		Total	Wounds / Current HP								
												Speed	30 ft
STR	9	-1	HP	21									
DEX	11	+1	AC	14	= 10 +	3 (Armor)	+	0 (Shield)	+	1 (Dex)		Initiative	+1
CON	10											Base Attack	3
INT	15	+2	Saving Throws	FORTITUDE	2				Attack bonus			MELEE	-1
WIS	12	+1		REFLEX	2							RANGED	+1
CHA	13	+1		WILL	6								

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
trollkarlsstav (2HB)	2	1d6/1d6	x 2
Range	Notes		
-	Officiell Trolkarlsstav ™		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
robes	3	-	30 ft
Max dex bonus	Notes		
-	Officiella Trollkarlskläder ™		

SPELLS

Lvl		Name	Notes
0	Uni	Arcane Mark	Gör ett personligt märke där du rör vid saken i fråga
0	Uni	Detect magic	Ger ett blått sken runt saker som är magiska i en kon från dig
0	Evo	Light	Det du kastar på lyser som en fackla i 10 min/lvl
0	Tra	Mage Hand	Fånga och bära upp saker, max 2,5 kg
0	Tra	Mending	Laga och reparera småsaker
1	Abj	Alarm	"Vakta" ett område (cirkel 5 m radie) i 2 h/lvl
1	Abj	Shield	En osynlig sköld framför dig som skyddar mot magisk skada
1	Ill	Colour Spray	Slår personen medvetslös
1	Evo	Magic Missile	3 missiler rakt fram, 1d4 skada
1	Con	Obscuring Mist	Omringar dig och de som står nära dig (2 m) i en tät dimma
2	Div	Web	Fyller 10 kubikfot/lvl med klibbigt spindelnät
2	Tra	Darkvision	Du kan se 60 ft framåt i totalt mörker
2	Tra	Levitate	Leviterar det du kastar på 10 min/lvl
2	Tra	Knock	Öppnar en låst dörr
3	Evo	Leomund's Tiny Hut	Gör en magiskt, halvgenomskinligt halvcirkelformad hydda med plats för tio personer
3	Tra	Water breathing	Du kan andas under vattnet 10 min/lvl

Du kan kasta fyra lvl 0-, tre lvl 1-, två lvl 2- och en lvl 3-besvärjelser varje dag.

SKILLS

Skill name	Ability	Skill	Notes
Alkemi	INT	5	
Historia	INT	4	
Teoretisk magi	INT	7	
Allmänkunskap:Xenia	INT	6	

Appendix 4: Karaktärer *Rainbow Hallington. levnadskonstnär*

Bakgrund

Du är den yngre av två syskon, du själv och din äldre syster Camille (eller Moonsinger som hon egentligen heter, du vet inte varför hon envisas med att kalla sig Camille). Din barndom tillbringade du för det mesta i kollektivet i en liten by några mil från Cottham Green, när du inte var ute med dina föräldrar på miljö-demonstrationer, anti-kärnkraftsaktioner eller happenings. Du tyckte det var en fantastisk barndom. Du gick i den lokala byskolan men boklig lärdom var inte direkt vad som intresserade dig mest och till skillnad från din syster fick du aldrig något stipendium för vidare utbildning.

Efter en tonårsperiod som inkluderade att du flyttade hemifrån vid sjutton års ålder och tillbringade de följande sex åren på halvresande fot, då du bland annat fot-vandrade i Tibet och liftade runt i Indien, ställde du kosan mot hemlandet igen och bor sedan ett par år tillbaka i ett mindre kollektiv tillsammans med dina föräldrar igen. Kollektivet ligger i ett hus i en av Londons förorter.

För närvarande tillbringar du din levnads dagar med att läsa Tarotkort i den lokala New Age-butiken, spela gitarr i tunnelbanan och uppbära arbetslöshetsunderstöd. Det är ett rätt så behagligt liv på det stora taget. För några veckor sedan hittade du dock en tappad lottokupong på gatan och till din stora förvåning var det en vinst! Samtidigt läste du i någon tidning någonstans om resor till en annan dimension, ett fantasyland. Eftersom du slukat fantasylitteratur i hela ditt liv så tände du direkt och insåg att den här vinsten var en skänk från ovan. Det måste vara meningen att du skall åka på den här resan! Glad i hågen bjöd du även med din dyster och blev förvånad (men innerst inne ganska glad!) när hon accepterade. Du drömmer om att få se drakar och allt annat du hittills bara läst om. Ditt enda bekymmer är att några dagar innan flyget gick till Köpenhamn så kom en kostymklädd herre fram till dig och erbjöd dig en större summa pengar om du såg till att din äventyrargrupp kom fram till draknästet en dag efter utsatt tid… Du vägrade naturligtvis men då påpekade den kostymklädde vådan av att odla rekreationella örter i trädgården på baksidan av huset och lugnade dig med att de bara skall studera de stora djuren, för att se till att Turistgrupperna inte stressar dem för mycket…

Personlighet

Du är en obotlig romantiker som tror allt och alla om gott. För dig är drömtydning, spådomskonst och liknande saker att tas på fullt allvar. En av dina sorger är att mänskligheten inte har tillräcklig kontakt med Naturen. Du är vegan, pacifist, uttalad djurvän (du är ju engelsman!), anhängare av icke-våldsprincipen och expert på att se på folk med stora oskyldiga ögon så de känner sig som om de försöker sparka en liten hundvalp om de säger emot dig. Detta fungerar dock inte så bra på din syster alla gånger…

Utseende Du är tjugosex år gammal, med mörkblont hår halvvägs ned på ryggen, stora blå ögon med mörka ögonfransar och ett oskyldigt utseende. Du klär dig helst i batikmönstrade kläder och fransiga jeans, med håret ihopknutet i en hästsvans.

Utrustning Välanvända Tarot-kort packade i en handsydd röd sidenpåse. Bronstalisman som enligt uppgift skall skydda mot onda makter. Massageolja. Eterisk olja (rosmarin, lavendel och pepparmint). En påse hallonbladste och en påse ”örter”. En pipa.

Resan Din högsta dröm. Drakar, magiker, dvärgar och allt möjligt annat! Alver som dansar i månskenet! Vilken tur att du tog upp den där Lottokupongen från gatan!

Din syster Moonsinger (eller Camille som hon kallar sig nu för tiden) är din storastsyter men du erkänner villigt att du inte har full kol på vad hon sysslar med. Hon läste visst juridik på universitetet? Du älskar henne men för dig är hon för evigt din alltför ”normala” och begåvade storasyster, som visserligen tar hand om dig men som har en tendens att vilja ändra på dig… Fast dina föräldrar kände sig av någon outgrundlig anledning säkrare när Camille följde med på resan och trots allt så är det lite kul att resa med sin syster, även en riktigt präktig en. Vem vet, resan kanske får henne att slappna av lite?

Citat ”Det skulle vara, liksom, coolt, om folk bara kunde, ni vet, kommunicera mer, med naturen. Lyssna till Den Stora Modern och så. Hon talar till oss i våra drömmar.”

Appendix 4: Karaktärer *Rainbow Hallington. levnadskonstnär*

Character name	Player	Description
Rainbow Hallington	# 2	långt mörkblont hår, blå ögon, oskyldigt utseende

Class	Level	Race	Age	Alignment
turist	5	människa	26 år	chaotic neutral

Ability	Ability score	Ability Modifier
STR	9	-1
DEX	12	+1
CON	11	
INT	11	
WIS	12	+1
CHA	15	+2

	Total	Wounds / Current HP
HP	22	

AC 14 = 10 + 3 (Armor) + 0 (Shield) + 1 (Dex)

Saving Throws		
FORTITUDE	1	
REFLEX	2	
WILL	4	

Speed	30 ft
Initiative	+1
Base Attack	2
Attack bonus MELEE	-1
Attack bonus RANGED	+1

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
kniv	melee 1 / ranged 3	1d4	X3
Range	Notes		
10 ft	vanlig bälteskniv, standariserad, kan kastas		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
studded leather (jacka)	3	L	30 ft
Max dex bonus	Notes		
+5			

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
leather (byxor)	2	L	30 ft
Max dex bonus	Notes		
+6			

NOTES

Du har fått den officiella börsen med fickpengar: 1 guldmynt, 5 silvermynt och en handfull kopparmynt. Eftersom resan sker med helpension behöver man ju inte mycket pengar…

SKILLS

Skill name	Ability	Skill	Notes
Örtkunskap	WIS	5	
Religion etc	WIS	4	
Gitarr	DEX	5	
Allmän baskunskap	INT	4	Motsv grundskola

Appendix 4: Karaktärer *Camille Hallington, agent/affärsjurist*

Bakgrund
Du är den äldre av två barn, du och din lillebror Rainbow (eller Barnabas, vilket faktiskt är ett av hans namn och du begriper inte varför han envisas med att hänga fast vid det där hippie-namnet! Själv registrerade du om ditt andranamn till ditt förstanamn samma dag du fyllde arton). Din barndom tillbringade du för det mesta i en liten by några mil från Cottham Green, tillsammans med din lillebror, dina föräldrar och diverse andra i ett litet kollektiv. Du minns fortfarande alla miljödemonstrationer, anti-kärnkraftsaktioner och allt annat dina föräldrar höll på med. Till stor del har det nog påverkat dig mer än du egentligen vill erkänna för du har ett starkt sinne för rättvisa och engagerar dig gärna för det svagare i samhället. Tvärt emot dina föräldrar så insåg du dock tidigt att det enda sättet man kan ha något hopp om att påverka samhället är att arbeta inifrån, och det är absolut nödvändigt att följa lagar och regler – de finns där av en anledning ju!

De första åren av ditt liv gick du i byskolan men du fick snabbt ett stipendium till en berömd internatskola för flickor och tjatade dig till att få börja där, då dina föräldrar var minst sagt lindrigt positivt ställda till privatskolor. Därifrån gick du vidare till Cambridge, där du läste ekonomi, juridik, historia och, i en slags eftergift till din bakgrund, ekologi. Därifrån blev du handplockad till den brittiska delen av Internationella Skatteverket där du har haft en strålande karriär. Det senaste året har du arbetat ganska hårt på din täckmantel som affärsjurist, eftersom dina överordnade avslöjade att de hade en spektakulär plan och att du var kvinnan som skulle spela en stor roll i den. För ett par veckor sedan fick du veta att du är nyckelpersonen i en plan att fånga en osedvanligt ful fisk – Jörgen Mortenson, chef för Transdimensionella Turistbyrån. Man misstänker nämligen på goda grunder att han inte betalar skatt på större delen av de pengar som strömmar in.

Personlighet
Du kan kanske vid första anblicken verka torr och tillknäppt men du har humor, om än av den mer torra akademiska typen. Du har höga krav vad gäller etik och moral och är på det hela taget väldigt brittisk – påminner lite grann om Mr Giles i BtVS. Lagar, regler och förordningar är till för att följas, men det är mycket viktigt att de följs så att innebörden av lagen räknas, inte bara bokstaven, och i en tvist ställer du dig gärna på den svagare partens sida – om det är förenligt med gällande lagstiftning naturligtvis! Mäns och kvinnors absoluta jämlikhet, *nobless oblige*, *stiff upper lip* och ett sunt, moraliskt och oklanderligt levnadssätt är dina rättesnören.

Utseende
Du är tjugonio år gammal, av normallängd och normalt byggd. Ditt cendréfärgade hår är långt och rakt – det räcker dig halvvägs till knäna om du har det nedsläppt! – men du har det för det mesta fäst i en enkel knut i nacken. Något närsynta blå ögon bakom skalmlösa glasögon och en diskret make-up kompletterar ditt ansikte. Favoritklädsel är en välsittande skräddarsydd tweeddräkt med sidenblus, en rad pärlor om halsen och en portfölj med monogram.

Utrustning Läderportfölj med monogrammet CMH i guld. Skinninbundet block i A5-format med guldpenna. Sy-etui. Två chokladkakor. Liten bok med brunt pappersomslag, med titeln ”Dansk Skatjuridik – ett handbog”.

Resan Den är sortens resa är väl inte precis vad du har drömt om hela ditt liv – du brukar föredra Paris, Venedig och Rom på dina semesterresor – men det är trots allt ett avbrott i ett arbete som stundtals kan bli monotont. Dessutom vet du att lyckas du med det här uppdraget kommer din stjärna att befinna sig i stigande ett bra tag, och det är ditt jobb att sätta fast skattesmitande skurkar. Du har fria tyglar att samla på dig fakta om vad Jörgen Mortensen håller på med här, vad som egentligen händer med det här landet, och att om möjligt finna ut 1. om han undanhåller skatter, 2. hur man skall komma åt hon om och 3. hur sjutton man skall beskatta inkomst från en annan dimension… Till din hjälp med detta har dina överordnande försäkrat dig om att du kommer att ha en summa pengar till ditt förfogande. Tyvärr kommer du inte att få ta med kameran, det skulle verka för misstänkt, så eventuella bevis får du försöka lägga händerna på, eller i alla fall dokumentera grundligt.

Din bror Rainbow (eller Barnabas som du alltid kallar honom) kan vara enerverande ibland (OK, större delen av tiden vill du säga till honom att rycka upp sig och skaffa sig ett ordentligt jobb!), precis som resten av din familj, men han är ju trots allt din bror… Han vet inte att lottokupongen han hittade på gatan i själva verket inte alls var en högvinst utan noggrant planterad där av Internationella Skatteverket, och att han blivit manipulerad att bjuda med dig på resan. Fast du måste förstås, jobb eller ej, hålla åtminstone ett vakande öga på honom, så han inte råkar ut för några större olyckor.

Citat ”Låt oss diskutera fallet. Enligt §1, subparagraf 3, andra stycket, tredje meningen uppifrån ser vi här tydligt…”

Appendix 4: Karaktärer *Camille Hallington, agent/affärsjurist*

Camille Hallington	# 3	cendréfärgat långt uppsatt hår, blå ögon, ganska strikt
Character name	Player	Description

turist/skattejurist	5/12	människa	29 år	lawful good
Class	Level	Race	Age	Alignment

Ability	Ability score	Ability Modifier
STR	11	
DEX	12	+1
CON	13	+1
INT	15	+2
WIS	13	+1
CHA	10	

	Total	Wounds / Current HP
HP	19	

AC 14 = 10 + 3 (Armor) + 0 (Shield) + 1 (Dex)

Saving Throws		
	FORTITUDE	3
	REFLEX	2
	WILL	4

Speed	30 ft
Initiative	+1
Base Attack	2
Attack bonus MELEE	-
Attack bonus RANGED	+1

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
kniv	melee 2 / ranged 3	1d4	X3
Range	Notes		
10 ft	vanlig bälteskniv, standariserad, kan kastas		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
studded leather (jacka)	3	L	30 ft
Max dex bonus	Notes		
+5			

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
leather (byxor)	2	L	30 ft
Max dex bonus	Notes		
+6			

NOTES

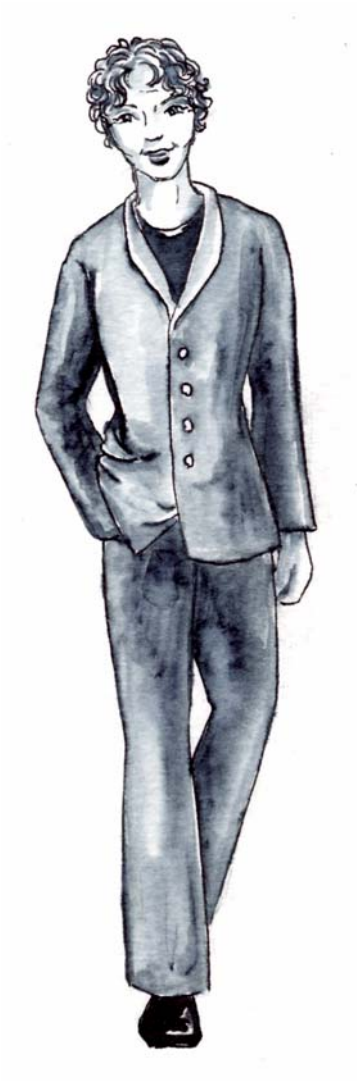
Camille talar, läser och skriver flytande engelska, tyska, spanska och italienska.

Utöver den officiella börsen med fickpengar: 1 guldmynt, 5 silvermynt och en handfull kopparmynt så har du också 50 guldmynt och 25 silvermynt.

SKILLS

Skill name	Ability	Skill	Notes
Juridik	INT	9	Universitetsexamen
Taxeringsregler	INT	9	Universitetsexamen + arbetserfarenhet
Ekonomi	INT	8	Universitetsexamen + arbetserfarenhet
Stenografi	DEX	6	
Allmän kunskap	INT	7	Motsv grundskola + gymnasium

Appendix 4: Karaktärer *Dani Schwartz, konsult/inbrottstjuv*



Bakgrund
Du föddes under andra världskriget, i Berlin, och fast du vet namnet på dina föräldrar – Maria Daniela och Erich Leonardo Schwartz – så minns du i stort sett inget av dem. Din far dog någonstans vid Östfronten när du var något år gammal och några år senare dog din mor i tbc och du hamnade på barnhem.

Efterkrigstidens Tyskland var inte precis en trevlig plats att växa upp på, speciellt inte om man var föräldralös och bodde på barnhem. Efteråt tänkte du att det var tur i oturen att du råkade befinna dig på ”rätt” sida av gränsen men just då var det mest en fråga om att skaffa tillräckligt med mat för att överleva dagen och hålla sig undan för allt som ens till-närmelsevis liknade en soldat. Du började stjäla av nödtvång men upptäckte snart att du hade talang för det och slog alltmer in på banan som professionell inbrottstjuv.

Efter några hårda år, och ett och annat kortare fängelsestraff, var du i slutet av 60-talet etablerad som en av Tysklands skickligaste inbrottstjuvar. Inget lås var för svårt för dig och du hade en lukrativ karriär och levde livet i många år…tills en dag i slutet av 80-talet när du ertappades med händerna fulla av juveler inne i en stor guldsmedsbutik efter stängningsdags… Resultatet blev sju år i ett av Tysklands större kvinnofängelse.

För tre månader sedan blev du frisläppt och har nu planer på en enda kupp, tidernas kupp som skall göra att du kan pensionera dig å riktigt när du kommer tillbaka. Under tiden i fängelset läste du nämligen en artikel om resor till en annan dimension, och där stod det bland annat om en juvel, stor som två knutna nävar, som kallades Solgudens Öga och som fanns i ett tempel hos dvärgarna. Den juvelen vill du ha och efter att med mycket smussel ha sålt undan en stor del av ditt hopsparade kapital, och efter att praktiskt taget ha tjatat till dig en pensionärsrabatt, har du nu begett dig ut på en resa till en annan dimension. Fast du måste i ditt stilla sinne erkänna för dig själv att det ska bli enormt roligt att vara ute på resande fot igen!

Personlighet
Du är i grunden en god människa, som inte vill någon något ont, men du erkänner det inte frivilligt. Du är snabbtänkt, och vänlig och inte speciellt långt inne klappar ett varmt hjärta, speciellt för de utsatta i samhället. Du har lätt för att prata med folk och kommer överens med andra. Ditt sanna yrke håller du helst hemligt och du brukar presentera dig som säkerhetskonsult, något som ibland förvånar folk som verkar tro att du står hemma och bakar bullar till kyrkbazaaren om dagarna.

Utseende Du är en relativt kortväxt dam i 50-årsåldern, med kortklippt mörkt hår med en viss tendens till salt-och-peppareffekt vid tinningarna, samt bruna ögon. Oftast klär du dig i kavaj och byxor av relativt mjukt material, med rymliga fickor.

Resan Du ser fram emot den här resan med en entusiasm som förvånar dig. Nog för att den kostade en vacker slant (det vill säga de pengar du tjänade ihop under fängelsetiden) men du har fortfarande ett litet spar-kapital undangömt och kan du lägga beslag på Solgudens Öga så har den betalat resan många gånger om! Dessutom njuter du i fulla drag av att för första gången på länge inte vara övervakad på något sätt utan helt och hållet fri.

Solgudens Öga Du har gjort noggranna efterforskningar och den juvel som kallas Solgudens Öga finns hos dvärgarna, inne i deras heliag tempel. Du vet ännu ointe hur du skal gå tillväga för att lägga beslag på den men det ger sig säkert under resans gång.

Mål Att hålla ditt riktiga mål (och yrke!) hemligt för dina medturister är naturligtvis viktigt, och något som är en andra nature för dig, inte bara för att de skulle kunna hindra dig utan också för att du inte vill att oskyldiga skalll råka illa ut. Frågar någon presenterar du dig som säkerhetskonsult, ett yrke som inte ens höjer på ögonbrynet år nu för tiden, det finns ju konsulter i allsköns saker. Du njuter också av att få sträcka ordentligt på benen, kunna gå vart du vill och någonstans djupt inne i ditt inre sitter ett barns som tycker det skall bli fantastiskt att få uppleva en riktig sagovärld.

Citat ”Ett barn kunde ha gjort det. Jag förstår inte varför folk talar om säkerhetssystemen nu för tiden..”

Appendix 4: Karaktärer *Dani Schwartz, konsult/inbrottstjuv*

Dani Schwartz	# 4	mörkt kortklippt hår, lätt gråsprängt, bruna ögon, kortväxt
Character name	Player	Description

turist/tjuv	5/5	människa	53 år	chaotic good
Class	Level	Race	Age	Alignment

Ability	Ability score	Ability Modifier
STR	8	-1
DEX	14	+2
CON	12	+1
INT	11	
WIS	13	+1
CHA	12	+1

	Total	Wounds / Current HP
HP	21	

AC 15 = 10 + 3 (Armor) + 0 (Shield) + 2 (Dex)

Saving Throws		
FORTITUDE	1	
REFLEX	5	
WILL	4	

Speed	30 ft
Initiative	+2
Base Attack	3
Attack bonus MELEE	-1
Attack bonus RANGED	+2

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
kniv	melee 2 / ranged 5	1d4	X3
Range	Notes		
10 ft	vanlig bälteskniv, standariserad, kan kastas		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
studded leather (jacka)	3	L	30 ft
Max dex bonus	Notes		
+5			

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
knytnäve	3	1d3	
Range	Notes		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
leather (byxor)	2	L	30 ft
Max dex bonus	Notes		
+6			

NOTES

Dani talar, läser och skriver tyska och engelska.

Utöver den officiella börsen med fickpengar: 1 guldmynt, 5 silvermynt och en handfull kopparmynt så har du också 3 guldmynt.

SKILLS

Skill name	Ability	Skill	Notes
Överlevnad	CON	5	
Värdering	INT	6	
Klättra	DEX	6	
Pilla upp lås	DEX	7	
Smyga	DEX	6	
Första hjälpen	WIS	5	
Allmän baskunskap	INT	5	Motsv grundskola

Appendix 4: Karaktärer *Erik ”Sir Edinel” Svensson, studerande*

Bakgrund
Du är mellersta barnet av tre i en typisk göteborgs medelklassfamilj. Dina föräldrar adopterade dig från Korea när du var lite under ett år men du har inga minnen därifrån. När du var sju år gammal och din äldre kusin satt barnvakt åt dig en kväll fick du pröva på att spela Drakar och Demoner, eftersom spelaren till den karaktären hade fått magsjuka och din kusin, som var spelledaren, gärna ville köra äventyret ändå. Efter det var du fast! Sedan dess har det bara gått vidare och i när du började högstadiet började du även lajva och på den vägen är det. Folk har kallat dig galen ibland men det bryr du dig inte så mycket om. Du går på varenda konvent som anordnas i Sverige, tillbringar en vecka i Visby varje år och åker runt halva Norden på olika lajv, Tolkienföreningentillställningar och SCA-event. Till dessa syr du naturligtvis dina egna kläder – fattas bara annat! – och du har en ansenlig garderob, mest bestående av high fantasy-kläder eftersom det är vad ditt hjärta klappar mest åt. Naturligtvis har du även knåpat ihop din egen ringbrynja och till och med en långbåge, som du naturligtvis gör egna pilar till. Det senaste året har du även tagit en korrespondenskurs i teoretiskt smide, som en början till att en dag kunna smida ditt eget svärd.

Du går på Chalmers och studerar till dataingenjör. Datorer var något du också blev tidigt intresserad av och när du upptäckte att man kunde administrera MUDD på dem så var det kört.

Nyheten att Peter Jackson skall göra film av Härskarringen fyllde dig med en blandning av jublande lycka och djupaste fasa – tänk om det inte blir bra!

För två år sedan läste du en artikel i Sveroks tidning som handlade om resor till en annan dimension, med magi, trollkarlar, drakar och allt annat som hör en fantasyvärld till. Först trodde du att det var ett äventyrsutkast men när du förstod att det var på riktigt fattade du ett snabbt beslut – vad det än kostade skulle du med på en sådan resa! För att tjäna pengar började du extraknäcka på Telias IT-support och det sista halvåret har nästan all din tid gått åt till det, eftersom du när en dröm om att kunna köpa dig ett Riktigt Svärd där. Sömn är överskattat!

Personlighet Du lever för din hobby. När du inte är ute på lajv, SCA- eller Tolkienföreningen-tillställningar eller spelar rollspel så administrera du ditt eget MUDD – Earldoms – eller arbetar på utrustning för lajv eller intriger och regler för det roll-spellssystem du håller på att bygga. På sista tiden har du dock märkt en lite oroväckande tendens att få flashbacks till supporten om du blir stressad och på senaste lajvet du var på hörde du till din förvåning dig själv skrika ”Konfigurera ditt TCP-IP-protokoll korrekt, ditt nöt!” när du stormade mot fienden med boffersvärdet i högsta hugg, vilket inte alls är det rätta stridsropet för en barbar från den snöiga norden.

Utseende Du är tjugotre år gammal, av medellängd, med bruna ögon och svart ostyrigt hår. Favoritklädseln – om du inte kan klä dig i full lajvmundering förstås – är jeans och T-shirt.

Utrustning Pilbåge och koger med tjugo pilar. Bältesskniv. Kortsvärd. Full lajvmundering inklusive ringbrynja. Havssalt och grovkrossad svart- och vitpepparblandning. Liten påse havregryn, några bitar beef jerky och lite torkad frukt. Tjugo kofrfeintabletter och ett rör magnecyl.

Resan Detta är utan tvekan din absoluta drömresa! Vad kunde vara bättre än en hel vecka i ett riktigt fantasyland? Banketter! Trollkarlar! Alver, dvärgar och drakar!

Datorer och telefoni Du vet mer om datorer än de flesta andra i Telias IT-support, vilket dock inte säger så mycket. Eftersom du det senaste halvåret har varit lite desperat vad det gäller att få ihop pengar har du även tagit några pass i den vanliga telefonisupporten och numera kan du allt om hur man sätter igång och ställer in Telias inbyggda telefonsvarare, och du kan dessutom dra det i sömnen…

Fantasy Du har sederna för åtminstone tre olika alvfolk memoriserade, skriver och talar Quenya, svartiska och lite andra mystiska språk, vet hur man gör äkta grötbröd och har allmänt koll... för det mesta i alla fall.

Citat ”Jag drar mitt svärd och går löst på gazebon i sann barbarstil!”

Appendix 4: Karaktärer *Erik "Sir Edinel" Svensson, studerande*

Character name	Player	Description
Erik "Sir Edinel" Svensson	# 5	bruna ögon, långt svart hår, normallängd

Class	Level	Race	Age	Alignment
turist/lajvare	5/10	människa	23 år	chaotic good-neutral

Ability	Ability score	Ability Modifier
STR	12	+1
DEX	12	+1
CON	12	+1
INT	11	
WIS	13	+1
CHA	12	+1

	Total	Wounds / Current HP
HP	26	

AC 16 = 10 + 5 (Armor) + 0 (Shield) + 1 (Dex)

Saving Throws		
FORTITUDE	2	
REFLEX	2	
WILL	3	

Attack bonus	
Speed	30 ft
Initiative	+1
Base Attack	2
MELEE	+1
RANGED	+1

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
kniv	melee 3 / ranged 3	1d4	x3
Range	Notes		
10 ft	vanlig bältesskniv, standariserad, kan kastas		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
ringbrynja	5	M	30 ft
Max dex bonus	Notes		
+2	egenhändigt gjord, något lättare än normalt		

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
långbåge med 20 pilar	3	1d8	x3
Range	Notes		
100 ft	egenhändigt gjord		

ARMOR	Armor bonus	Type	Speed
leather (byxor)	2	L	30 ft
Max dex bonus	Notes		
+6	egenhändigt sydda		

ATTACK	Attack bonus	Damage	Critical
kortsvärd	3	1d6	19-20/x2
Range	Notes		

NOTES

Erik talar (och skriver och läser, de som har skriftspråk!) ett flertal fantasyspråk, bland annat Quenya och svartiska.

Utöver den officiella börsen med fickpengar: 1 guldmynt, 5 silvermynt och en handfull kopparmynt så har du också 15 guldmynt.

SKILLS

Skill name	Ability	Skill	Notes
Rollspel etc	WIS	8	
Medeltida historia	INT	6	
Sömnad	DEX	6	
Överlevnadskunskap	CON	5	
Primitiv matlagning	WIS	4	
Datasupport	INT	4	
Metallurgi	INT	5	
Smide (teori)	INT	3	
"Lajv-kunskaper"	WIS	7	
Allmän baskunskap	INT	5	Motsv grundskola + gymnasium
Naturkunskap	INT	4	Matte, fysik, kemi, biologi etc

Spelledare: ..... Spelpass: .....

Lagnamn: .....

Betygsätt ditt lag efter vilket av följande som **bäst** stämde in på laget:

Hur bra löste spelarna äventyret?

0. Uselt – Xenia har gått under, alla är döda och den ende som skrattar är chefen för Transdimensionella Turistbyrån.
1. Halvkasst – Tja, de kom i alla fall hem igen…i någorlunda skick.
2. Sådär – Hemma är det men drakägget blev omelett.
3. Bra – Xenia är återställt och folk rusade hem hals över huvud.
4. Mycket bra – Xenia är återställt och alla är belönade, nöjda och glada.
5. Formidabelt – Xenia är återställt, alla är belönade, folk kom hem i toppskick, chefen för Transdimensionella Turistbyrån sitter i fängelse för skattebrott och alla är nöjda och glada.

Hur bra spelade spelarna sina karaktärer?

0. Uselt – Jag tror mitt lag bestod av ett gäng oskyldiga åskådare som aldrig har ens hört talas om rollspel.
1. Halvkasst – Vi döpte om dem till Stereotyp #1, #2, #3, #4 och #5.
2. Sådär – Det **hände** att de spelade sina karaktärer hela tio minuter i följd!
3. Bra – Större delen av tiden spelade de sina karaktärer, med undantag för vissa småavbrott.
4. Mycket bra – De spelade sina karaktärer hela tiden, till och med när de bröt för naturbehov…
5. Formidabelt – Var är jag? Var är drakarna? Jag skulle aldrig ha rökt de där rekreationella örterna Rainbow gav mig…

Hur roligt hade ni?

0. Olidligt trist – Vi somnade av pur leda de första tio minuterna och enda anledningen till att det tog hela passet är att vi inte har vaknat förrän nu.
1. Tråkigt – Vi gäspade oss igenom scenariot och var rörande överens om att hellre låta oss flås levande än att spela det här igen.
2. Småskoj – Roligare har vi ju haft det…
3. Lustigt – Ett lagom roligt spelpass.
4. Mycket roligt – Vi vred oss ibland i skrattparoxysmer. Absolut ett av GothCons roligaste spelpass.
5. Toppunderhållning – Vi funderar på att turnera som stå-upp-komiker med det här…

Därför anser jag att mitt lag bör vinna: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....