Farlig dödskramp

Demonkungens blodiga hämnd

Del 16 i kampanjen Demonkonungens kamp

Ett fett äventyr till klassikern Grottor och Drakar till Gothcon XXV

Stiligt ihopsatt av Klasse ”Blaffan” Karlsson
Berra ”Macho” Syntström

"Farlig dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd"

Tjenare och välkomna till årets äventyr till klassikern Grottor och Drakar.

Det var sagt att ni skulle få äventyret i god tid innan konventet, men det sket sig. På grund av hårddiskkrash, jobbiga flickvänner, skola, jobb och andra diverse anledningar så lyckades det inte ordna sig som det var tänkt. Således kommer detta äventyr att delas ut på spelledargenomgången. Men vad tusan! Ni har väl alla spelat Grottor och Drakar förut, så ni vet ju ändå ungefär vad som kommer att hända! Istället för att skriva fler ursäkter och dåliga bortförklaringar så sätter vi igång med äventyret. Rock n´ Roll!!

Äventyret ska väl räcka i ungefär 5 timmar varav minst 1 h bör vara den skitfeta skutfighten. Om ni är snabba hackandslashare och är klara lite tidigare så är det ju bara att träffas i cafeterian och jämföra varandras killrate.

Ett förslag på tidsplan skulle kunna vara att efter:

½ h speltid – Klar med introduktion
1 h speltid – Klar med pyramiden och resan vid borgen
1½ h speltid – hacka runt i första huset
2 h speltid – fått tag i boken
3 h speltid – fått tag i första artefakten
3½ h speltid – fätt tag i andra artefakten och påbörja ritualen
4 h speltid – ta sig fram till slutfighten och börjar att slåss
5 h speltid – slaktat alla monster och räddat värden!

Äventyret är för övrigt så balanserat (och sabla genomtänkt) att inga spelare ska behöva dö alltför tidigt (med ett viktigt undantag, vilket vi kommer till senare). Det är ju som sagt trist att missa en slutfight bara för att något småmonster kom i vägen. Så hacka på!

Angående reglerna så rekomenderar vi givetvis "Advanced Grottor och Drakar II", men om tiden börjar att tryta så går det ju att skifta till "Basic Grottor och Drakar" eller till och med "Grottor och drakar – speedcombat rules" för er som kan alla tabeller i huvudet.

Farlig dödskramp är ett klassiskt äventyr som bygger vidare på den kampanj vi dratt på diverse spelkonvent de senaste åren – Demonkungens kamp. Ni kommer ihåg vad som skedde förra året. Det slutade med att demonkungen nästan lyckades att manifestera sig i stackars Altor, men det sket sig precis innan målsträcket. Så nu är demonkonungen tillbaka och på riktigt Pissed Off! Således ligger det nära att det blir rätt mycket våld och ordentligt synd om våra fem gamla karaktärer.

Grundstoryn

Den stygga demonkungen håller på att manifestera sig genom en elak ritual. Äventyrarna får nys av detta så de åker till en stor borg. Där kommer de att hacka sönder en massa monster för att få tag i en bok. Denna bok kommer de att använda för att kunna göra en motritual som skall ge dem tillgång till den stora demonritualen. När de har gett de stygga prästerna spö och stoppat demonkungen så är allt klart!

Att börja spelet och presentation av rollpersonerna.

Det är viktigt att rätt person får rätt sorts rollperson. Vi har fem duktiga karaktärer som har varit med ett tag. Fråga spelarna vilken typ av rollperson de vill spela och ge dessa respektive rollformulär.

1. En kaxig och självgod kille? – Halvlingen Frido Hårdfot
2. En handlingskraftig och bestämd dam? – Paladinen Paxenaria
3. En brutal krigare? – Barbaren Corak

4. En mystisk och cool karaktär? – Magikern Zandralf
5. En karaktär för dom som är lite osäkra? – Alven Altardion

Ge spelarna lite tid att läsa igenom sina karaktärer (kanske samtidigt som du ögnar igenom äventyret) och låt dom presentera sig. Nu är det dags att få lite våldsamt rollspelande!

Äventyret börjar

Spelarna är i byn Durganda och vilar upp sig efter förra äventyret. De befinner sig på värdshuset Stekta Hydran (beskriv det som ett vanligt värdshus – det är ett vanligt värdshus). Gänget dricker mjöd och spelar tärning. In kommer nu en haltande köpman. Han går och beställer mat. Efter honom kommer det en haltande borgmästare. Även han beställer mat. Dessa två har inget att göra med äventyret, men dom är med för att skapa lite karaktär.

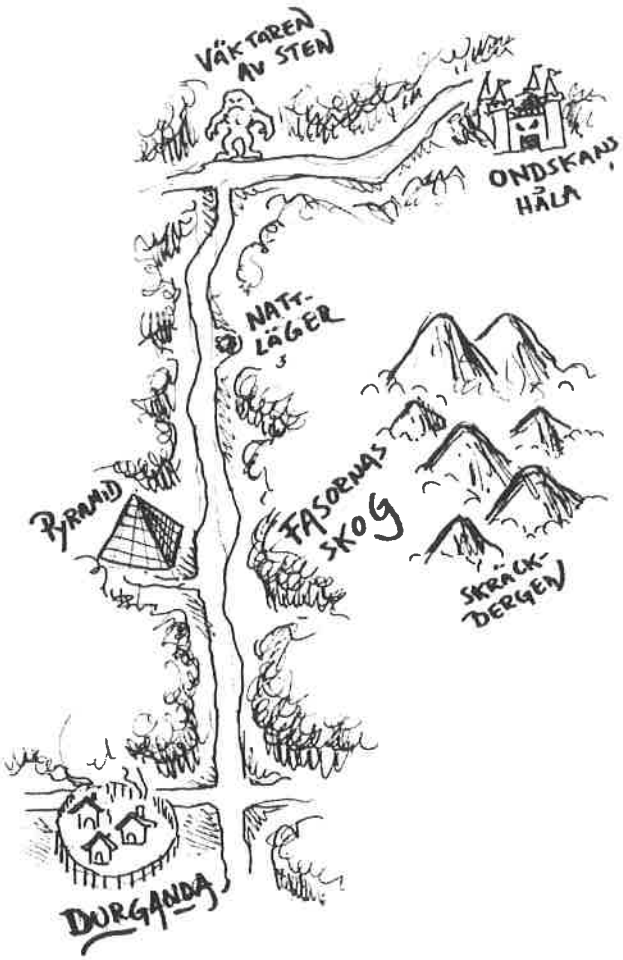
In i värdshuset kommer nu en haltande trollkarl. Detta är den store mystikern Agrathat Altaravar, en mycket kompetent och medveten magiker. Han har fått reda på att stygga kultister vill frammana en jättestor demon i ett närbeläget fort. Han själv är åldrad och måste skydda staden för omgivande faror, så han måste finna en äventyrargrupp som kan förhindra demonens nedkommande. Agrathat känner igen spelargruppen då han stötte på dom i äventyret "Slemmiga orchernas hemska gåta" under Gothcon XXII. Såldedes ger han gruppen ett uppdrag.

Läs upp följande budskap på ett dramatiskt sätt:

"Kära vänner. Det är under stor sorg som jag måste störa er bekväma kväll här på tavernan. Det har kommit till min kännedom att en farlig sekt vid namn " Nesleryts Nochtog" har tagit en närliggande borg under sin hemska kontroll. Dessa hemska demonologer kommer att försöka frammana en fasansfull demon. Om de lyckas med detta kommer denna best att ödelägga hela området och kanske även på sikt förstöra hela Äreb Altor och civilisationen som vi känner den! Tyvärr måste jag stanna kvar här och skydda staden för de omgivande monstren i skogen. Således måste NI omedelbart bege er ut i fasornas skog och ta er fram längs den övergivna handelsvägen. Några mil härifrån kommer ni där komma fram till borgen Ondskans håla. Där måste ni förhindra ritualen!

Demonologerna kommer att skydda sin ritual med ett magiskt fält som ingen av oss kan få bort. Däremot vet jag att i just samma borg finns det en gömd bok. Detta är den uråldriga grimorien "Zorathatz Mörka Formler". I denna bok finns det beskrivet en motritual som kan öppna en port in genom det magiska fältet. Boken kommer dock vara skyddad av många monster och farliga fällor. Det finns dock inget annat sätt! Ni måste rädda Äreb Altor! Världens öde ligger i era händer! Finn boken och stoppa den hemska ritualen!"

Efter detta betalar magikern gruppens räkning och haltar ut ur värdshuset.



Gruppen börjar sin resa

När de kommer ut ur värdshuset är det mörkt. Vinden blåser och regnet fallet på den dunkla byn. Vägen ringlar sig ut i den snåriga skogen.

Under äventyrets gång kan spelledaren med jämna mellanrum få fram hur vädret är med följande tabell.

D6	Väder
1	Mörkt med lätt regn
2	Mörkt med hård blåst och lätt regn
3	Mörkt med isande vind och lätt regn
4	Mörkt med dimma och lätt regn
5	Mörkt med dimma, hård blåst och hårt regn
6	Mörkt med skyfall och isande hård vind med dimma

När de kommer fram till stallet för att hämta sina hästar finner de att stallpojken är död. Inne i stallet håller **D6+1 Orcher** på att stjäla gruppens hästar!

Orcherna följer standardvärderna angivna i Monsterkompendiet 2B. De är egentligen ingen större utmaning för den hårda gruppen, men kan kanske få till ett lättare sår på någon innan de alla är döda.

Gruppen hoppar sedan upp på sina hästar och rider bort längs den gamla handelsvägen och in i fasornas skog.

Fasornas skog

Skogen är mörk och farlig. Det kommer att ta gruppen två dagar innan de når borgen. Således kommer de att tvingas att övernatta en gång.

Det finns många monster ute i den hemska skogen. För att göra resan lite spännande så kan du slänga in lite slumpmässiga monster på vägen. Varje gång du tycker att det händer för lite så är det 47% chans att gruppen stöter på motstånd. Dessa slumpas ut enligt följande tabell.

D8	Monster
1	D6+1 Orcher
2	D6+1 Monsterulvar
3	2D10 Gobliner
4	D3 Elaka Trädmän
5	D4 Var-grävlingar
6	D2 Ogres
7	D3 Troll
8	1 Slogothorg

Alla monster följer standardvärderna angivna i Monsterkompendiet 2B. Detta motstånd borde gruppen kunna klara av utan större problem. Den enda som kan vara lite farligare är Slogothorgen. Tänk på att tentakelattackerna kan ignorera lättare rustningar samt att Slogothorgens rotpansar ger avdrag på vapenmodifikationerna.

Under deras resa genom skogen kommer de även att råka på 2 specialmöten.

Pyramiden

När gruppen färdas längs vägen så kommer det en alvisk druid (skogsalv med skägg enligt monsterkompendium 3E). Detta är helaren Girandoral Trudiviril. Han är medlem i en annan äventyrargrupp. Dessa håller på att rensa Spindelkonungens pyramid (en pyramid med tillhörande grottsystem). Gruppen har dock fått problem med en samling Vargbarbarer som har anfallit gruppen. Läs upp följande text dramatiskt:

"Vilken tur att ni kom! Mitt namn är Girandoral Trudiviril och min äventyrargrupp är i stor fara. Vi höll precis på att kämpa oss igenom den hemsökta pyramiden här intill när vi plötsligt blev anfallna från ytan. En grupp Vargbarbarer anföll oss fegt i ryggen istället för att stå inne i sina rum som de brukar göra! Min grupp är instängd och kommer inte ut! Jag lyckades smita undan och gav mig ut här på vägen för att söka hjälp. Ni måste hjälpa min äventyrargrupp! Ni är deras sista hopp!"

När gruppen kommer upp till pyramidens topp ser dom en grupp Vargbarbarer som håller igen en dörr. De skrattar elakt. Det är 2D6 Vargbarbarer och D2 Björnbarbarer som följer standardvärderna angivna i Monsterkompendiet 4C.

När de är nedkämpade kommer den andra äventyrargruppen ut och tackar spelarna. **Som belöning tilldelas gruppen en nyckel.** Denna nyckel leder in till en speciell dörr inne i Ondskans håla. Tydligen skulle dörren leda till ett rum med någon form av bok…

Spelarna ska för övrigt inte hjälpa till att rensa resten av Spindelkonungens pyramid – det har vi inte tid till!

Natt i skogen

Vägen fortsätter att slingra sig genom skogen. Under natten slår gruppen läger och kan under nattens gång råka ut för en strid enligt följande tabell (om SL tycker att det händer för lite – rollspel får ju aldrig bli händelsefattigt!)(dessutom är det faktiskt en farlig skog!!).

D4	Natt-Monster
1	D4+1 Nattulvar
2	D3+4 Nattgastar
3	2D8 Nattskogszombier
4	1 NattSlogothorg

Alla monster följer standardvärderna angivna i NattMonsterkompendiet 2C.

Väktaren av sten

När gruppen börjar komma i närheten av borgen kommer de fram till den uråldriga väktaren i skogen. Detta är en jättestor staty som står längs vägen. Statyn ser ut som en jättestor gubbe utan kläder som håller en stor gädda i handen. Den är överväxt av diverse klängväxter och ser ut att ha stått här i flera hundra år. När gruppen kommer nära vagnar statyn till liv så då kan du läsa upp:

Statyn vaknar plötsligt till liv och vrider sitt ansikte mot er. Det gnisslar och knastrar högljutt när decennier av klängväxter knäcks av hans rörelser. Han ler elakt och väger sin stora gädda elakt i handen som om han tänker lappa till er med den. Med en mullrande och elak röst säger han:

(BASRÖST!!!)
"Ni har nu kommit till den uråldriga Väktaren av Sten. Jag bevakar stigen och ser till att ingen kommer förbi. Min sten är hård och tålig och jag är skyddad an flera rang 20 skyddsrunor så ni är chanslösa mot min makt. För att få passera måste ni lösa mina gåtor. Om ni misslyckas så kommer ni att krossas. Sådan är lagen!"

Spelarna måste nu lösa en gåta. Det har endast ett svar. För att se vilken gåta de får kan du slå en D4

1: *Jag och min bror skils aldrig åt fastän den ene brukar vara framför den andra. Ofta vi passerar varandra. Vem som är först är ditt val. Din börda är vår börda. På natten vilar vi tomma. Vem är jag?* (Svar: en sko)

2: *Jag lämnar mina spår, men jag går sällan rakt. Du vill ofta att jag går röriga vägar. Jag badar inte för att bli ren utan för att bli mörk. En gång flög jag men nu är jag din fånge. Vem är jag?* (Svar: en gåspenna)

3: *Det finns många som välkomnar mig, men jag kan vara svår att finna. Vinden i träden gör att jag inte finns i skogen och elden i värdshuset gör att jag ej är där. Mången sömn har förstörts då jag ej velat infinna mig. De som ropar mitt namn kommer aldrig att finna mig?* (Svar: tystnaden)

4: *Marken dundrar och djuren flyr. Slem, syra och stank. Taggar, händer och horn. Röd, elak och stor. Skratt, fnitter och morr. Vem är jag?* (Svar: en Slogothorg)

Om gruppen svarar rätt så får de en ny gåta. Om de svarar fel så skrattar stenväktaren och anfaller. Om de svarar rätt på alla fyra gåtorna så blir stenväktaren besviken. Däremot så har han inget bättre för sig så han anfaller ändå.

Stenväktaren fungerar som en nivå 21 Stengolem. Se standardtabellerna angivna i Monsterkompendiet 5. När gruppen har klubbat ner honom (han tål ju jäkla mycket stryk och skadar vrålhårt men är ju så sabla kass på att träffa så det borde ordna sig) så kan de resa vidare till borgen.

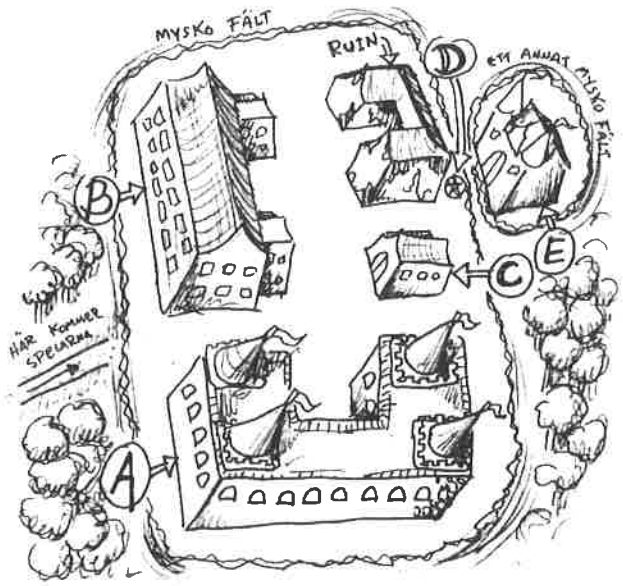
Framme vid borgen!

Efter ett tag kommer gruppen fram till borgen Onskans håla. Runt hela området finns det ett magiskt fält som den hemska sekten Nesleryts Nochtog har spänt upp för att få göra sin ritual. Problemet är dock att spelarnas information är lite bristfällig. Det finns nämligen TVÅ fält. Ett fält har sekten frammanat runt sig för att skydda sig från störande moment som äventyrargrupper och andra kreatur. Det andra fältet har de skapat runt borgen. Syftet med detta är att de ska offra alla som finns inne i borgen för att kunna få fram Demonfursten.

När gruppen går längs stigen så kan de skymta borgen uppe på en kulle. Magikern Zandralf kan se ett skimrande fält som omger hela området. När de kommer närmare så uppstår det ett otrevligt fenomen. **Gruppen sugs plötsligt in i sfären som omger Ondskans håla.** Detta innebär att de nu är instängda och kommer att offras om inte de lyckas att ta sig ut.

Ondskans Håla

Borgen består av tre olika byggnader. Själva huvudbyggnaden är en massiv borg av svart sten (A) som helt enkelt är Ondskans håla. På dess sidor finns två andra byggnader. Det till vänster (B) är det gamla värdshuset och den till höger (C) är den gamla garnisonen. För närvarande är dörrarna till B och C låsta (med magiskt obrytbart lås – så det så!) varvid gruppen börjar med att plöja igenom huvudbyggnaden A.



De människor som till helt nyligen har levt i närheten av de hemska varelserna i borgen har i och med den pågående ritualen börjat förvanskas till Zombier. Somliga har även blivigt Likätare, Ghouls och Combatskeletons (Alla monster följer standardvärderna angivna i OdödMonsterkompendiet 2A). Låt gruppen kanske slå ner några blandade varelser innan de börjar att gå igenom borgens alla rum.

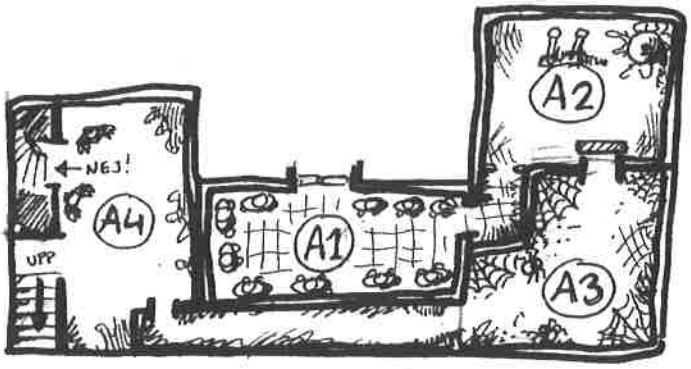
Att rensa borgen

Vi går nu igenom vad som händer rum för rum. Vissa lokaler är mindre viktiga för äventyret så dessa kommer inte att beskrivas lika noga, men SL bör se till att det kanske finns några monster att klubba ner även här om det känns lite tråkigt. För att få fram lämpliga monster kan följande tabell användas. Du borde nog veta var du kan finna respektive monster…

D12	Monster i Borgen
1	D6+1 Zombier
2	D6+1 Likätare
3	2D10 Jättespindlar
4	D3+2 Ghouls
5	D4 Combatskeletons
6	D3 Ogres
7	D10+1 Råttmän
8	D3+1 Grotttroll
9	D4+3 Kaosgnomer
10	D4 Levande Rustningar
11	D2 Minor CaveDemons
12	1 BorgSlogothorg

På det hela taget börjar det att bli tröttsamt att skriva ut var du kan hitta reglerna för alla monster (dessutom är det sent och äventyret skall tryckas om fem timmar…). Således så räknar jag med att SL känner till alla monster i fortsättningen. Ni har väl för tusan spellett tidigare? Vi rockar på!

Rum A1: Entré.
Två massiva dörrar öppnar (dyrka –10%) vägen in i denna stora sal. Längs väggarna står det 20 fullrustningar. I två av dessa kan man finna 2D20 Guldmynt. Om man rör dessa pengar kommer D6 av dessa rustningar att vakna till liv.



Rum A2: Fällan.
JÄTTEVIKTIGT RUM!!!
OK, för att få till rätt stämning så är det skitviktigt att äventyrarna förstår att borgen är farlig och att man kan dö av dess faror. Således så ser vi till att ha ihjäl en av de mindre viktiga karaktärerna.

Rummet är nästan helt tomt och helt sterilt förutom en massiv ståldörr med en massa runor på (omöjligt att dyrka eller att öppna med magi), en massa taggar på väggarna samt två mysko anordningar på golvet. I ena hörnet finns det en stor kon av metall med en massa blod och slem på. Mitt i rummet finns det en skylt samt två spakar. På skylten finns texten:

"Här prövas alla lumpna tjuvar och banditer!
En spak öppnar dörren och snabbt ut ni smiter.
Men passa er noga för fel spak den hårt biter".

En av spakarna öppnar dörren medans den andra spaken är en fälla. Den spelare som först drar i en spak kommer att dö (strunta i vilken spak de drar i, vilken det är så är det fel, men få spelaren att tro att det är viktigt vilken denne väljer). Antagligen kommer tjuven Frido att dra i spaken, vilket passar sig då han inte är viktig för gruppen (ärligt talat så är vi inte helt nöjda med den killen så detta är ett bra tillfälle att få bort honom så kan vi göra en ny och coolare karaktär tills nästa års äventyr!)

När Frido drar i spaken kommer han att teleporteras upp i hörnet ovanför metallkonen. Här aktiveras det en "Rune of storm" av rang 18 vilket kommer att blåsa honom med ofantlig kraft ner mot konen där kan kommer att MOSAS FETT!!! Efter detta glider dörren upp till nästa rum.

När gruppen har delat upp Fridos utrustning så kan de gå vidare.

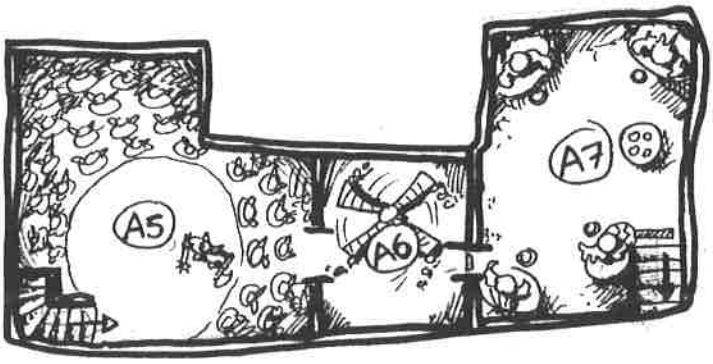
Rum A3: Spindlarnas håla
Här har en storväxt svart Demonspindel och hennes barn inrett sin bostad. Väggarna är täckta av nät. Mitt i rummet finns det en fälla bestående av åtta "Runes of many nets of greater holding". Så fort gruppen kommer ut på golvet i mitten av rummet kommer de att snärjas in av nätet samtidigt som Demonspindeln anfaller tillsammans med 2D10 Minor AcidSpiders. Bland näten så kan de efter striden finna föremål som efter identifiering visar sig vara

- 1 st slagsvärd med "Rune of lightningfast strike E4", "Rune of Acidblade E3" och "Rune of Armour to Dust E2"
- 1 par handskar med "Rune of fireprotection E2"
- 18 pilar med "Heatseeker E2" och "Rune of Explotion E19" samt "Rune of warm hands E3"
- 4D10 Guldmynt

Rum A4: Vampyrernas nedgång.
I källaren har det alltid funnits vampyrer. De mäktiga vampyrerna vilar nere i källaren men deras lite mindre mäktiga vakter finns här uppe och bevakar nedgången. Vampyrvakterna är 2 st Minor Vampyrlärlingar (rang 12). Dessa klarar gruppen av med lite ansträngning. Om äventyrarna närmar sig dörren känner de dock av närvaron av en Greater Undying VampireElderMightyLord (rang 122!) varvid de inser lätt att de inte ska gå ner där (de spelare som går ner här kommer att dö!).

Spelarna fortsätter således uppför trappan till nästa våning.

Rum A5: Orchernas håla
Här inne bor det en stam orcher. De styrs med järnhand av den biffige orchhövdingen "Urghaz Maximus". När gruppen kommer in i rummet slår dörren igen bakom dom. De ser nu att alla orcher (120 st) står i en stor ring och väntar på dem. I mitten av cirkeln står den fete orchhövdingen. Han säger med myndig stämma:



Aaargh! Ni veka människor ska inte komma längre än hit. Jag, Urghaz Maximus ledare över den fruktade Blodstandsstammen, utmanar den starkaste av er på envig. Om er kämpe förlorar kommer ni alla att dö!! Gör ert val och skicka fram er kämpe och främsta stridsman!

Till att börja med kan det ju bli intressant vem gruppen väljer. När striden är över (Urghaz är en rang 13 svartorchkrigarhövding enligt Orchmonsterboken 1A) så blir alla orcherna förvånade och chockade av att se sin ledare falla. När de inser vad som har hänt så anfaller allihop! När gruppen huggit ihjäl alla 120 orcher (vilket de borde klara av utan alltför mycket problem, orcher anfaller ju aldrig mer än 15 åt gången på varje karaktär, och använd fältslagsreglerna för att snabba upp striden och höja våldsdensiteten) så kan de plundra orchhövdingen för att där finna nyckeln som leder vidare. Orchhövdingen bär dessutom på

- En robust och taggig tvåhandsyxa med "Rune of Gore rang 14", "Rune of Pain rang 4", "Rune of Violence rang 8" samt en "Rune of SLAFS rang 6"
- Ett örhänge med vattenandning
- En liten statyett av en ponny som blir en riktig packponny om man knackar den i marken (effekten fungerar inte åt andra hållet)
- Två armband som kastar "Kontrollera Goblinoid rang 1" tre gånger om dagen.
- En liten kokbok om hur man steker svamp (rang 18!)

Rum A6: Knivarnas rum
I mitten av rummet finns det en konstig konstruktion av trä. Det ser ut som en arm byggd av trä som håller i en stor rotor som ser ut som en väderkvarn uppifrån. Från rotorns armar hänger det kedjor med knivblad. Konstruktionen i mitten är i själva verket ett brädgolem som börjar leva när gruppen kommer in i rummet. Armen börjar att snurra på "fläkten" varvid alla i rummet kommer att utsättas för 2D8 knivattacker (+20 AB) såvida de inte varje drag klarar av ett –25 Difficult Smidighetstest. När varelsen är död så öppnas dörren bakom.

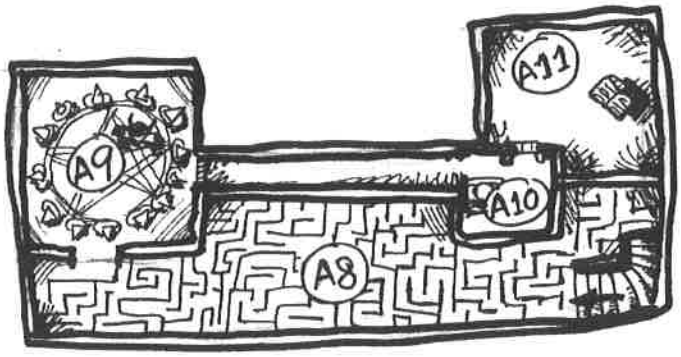
Rum A7: Elementarernas kammare
I varje hörn i rummet finns det en statyett som föreställer varsin elementar (Vatten, Jord, Eld och Luft). I sockeln till varje staty finns det ett ofantligt djupt hål med en diameter på 10,5 cm. I mitten av rummet finns det fyra stenar (en brun, en röd, en blå och en vit och de väger ungefär 100 kg styck och har en diameter på 10cm) på ett litet bord. Framför bordet finns det en liten stenskylt där man kan läsa:

Vis äventyrare lägger stenar i rätt ordning för att slippa såren laga
Dum äventyrare lägger stenar i fel ordning och får mången orsak att klaga
Många fel ger större smärta så äventyrare bör lyssna noga till min saga

De sista bokstäverna i den första och den tredje är gemensam. Den första bokstaven i den tredje är gemensam med den näst siste i den siste. Den siste i den andre är gemensam med den tredje i den siste. Den första bokstaven i den andre är gemensam med den andre i den tredje.

Rätt ordning är Jord=1, Luft=2, Eld=3 och sist Vatten=4. När alla stenarna har lagts ner i respektive hål så vaknar varje staty till liv vars sten hamnat i fel ordning. Dessa är stygga elementarer (rang 22B) som nog är rätt jobbiga att slåss med (även om ingen borde dö). När elementarerna är nedkämpade eller om stenarna lades ner i rätt ordning så teleporteras det in en nyckel på bordet vilket öppnar dörren som leder vidare.

Rum A8: Labyrinten
Här kommer gruppen nog att få irra runt ett tag. Det krävs ett lyckat test mot logik (advanced – 20) efter varje timme för att finna utgången. För varje halvtimme gruppen irrar runt så är det 60% chans att de stöter på ett slumpmässigt möte samt 45% att de råkar ut för en fälla (rang t10 enligt Fällkompendiet 2G)



Rum A9: Väktaren
Rummet är cirkulärt med ett stort pentagram i mitten. Runt cirkeln står ca 30 mycket koncentrerade munkar som mumlar någon åkallan (munkarna är i själva verket vaxdockor med en animerad mun – de kan således prata men inte göra något annat alls). I mitten av rummet står det en kaosriddare i en massiv fullrustning. Han håller en STOR yxa i vardera handen och de gnistrar och vibrerar av ond magi. Kaosriddaren tar till orda.

Var hälsad. Ni söker tillgång till biblioteket. För att komma in i biblioteket så krävs det en nyckel. Om ni har en sådan är ni lyckligt lottade. Saknar ni denna så måste ni offra en av er till statyn vid dörren för att komma in. Innan ni kommer så långt så finns det dock ett annat hinder. Jag ämnar att döda er för att hindra er från att störa Nesleryts Nochtogs ritual. Bered er för smärta! AAAAAARRRGH!

Kaosriddaren anfaller. Efter en antagligen jämn, spektakulär, våldsam och lång strid så borde rollpersonerna vinna. Kaoskrigaren är lika dan som kaoskrigaren i äventyret "Skräckens grottor i ohyggligheternas träsk". Det finns väl ingen "Grottor och drakar"-spelare som inte kan denna rollspelspärla så vi skiter i att förklara honom närmare än så. Han har för övrigt samma utrustning, fast rollpersonerna vet nog bättre än att försöka att ta med sig kaosvapen.

Rum A10: Statyn och den feta dörren
Vi dörren till biblioteket så finns det en staty. Vi statyns bas finns det en liten skylt med inskriptionen:

Klentrogna äventyrare som söka den mäktiga boken Zorathatz Mörka Formler, sök här kunskap!
Jag har gömt boken här för att den vid rätt tillfälle skola kunna finnas av de som är förtjänta och värdiga.
Om den ruskerliga demonen är ankommande behöver ni kunna forcera denna dörr.
Nyckeln har jag gömt i en pyramid. Om ni ej har tid att leta reda på en pyramid så placera ett offer vid statyns fötter. Finn artefakterna som jag har gömt i närheten och rädda Altor!

Med vänliga hälsningar och lycka till!
Zorathatz den Mörke

Om man placerar ett lik vi statyn så får man en kopia av nyckeln de kunde få i pyramiden. Har skulle ju Fridos lik komma till användning, om man nu inte tänker på att gruppen faktiskt har tillgång till en död kaoskrigare i rummet innan…

Rum A11: Biblioteket
Rummet är tomt förutom en pedistal där den mäktiga boken vilar. Detta är ett signerat exemplar av den mytomspunna "Zorathatz Mörka Formler"

Zorathatz Mörka Formler

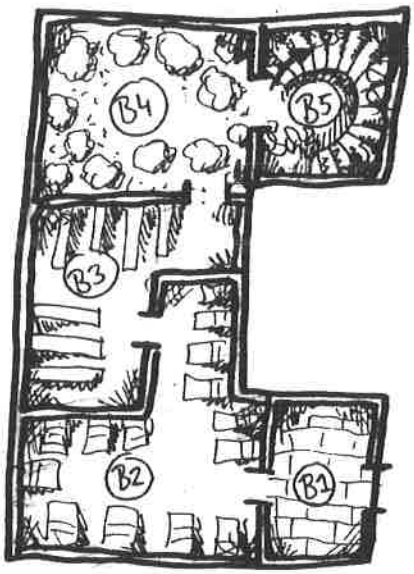
Spelarna kan nu läsa igenom denna feta och mystiska bok. I korthet kan de här få reda på följande:

- De är instängda i ett mystiskt fält. De hemska demonologerna finns utanför detta fält.
- För att komma åt demonologerna måste de göra någon mysko ritual som öppnar en väg mellan det fält gruppen är i och det andra mystiska fält demonologerna sitter i.
- För att genomföra ritualen måste gruppen hitta två mystiska ritualer som finns inom området.
- Den första artefakten "Redskapet för rening" finns på översta våningen i hus B. För att få denna artefakt så måste spelarna säga en viss fras, som finns återgiven här i boken
- Den andra artefakten "Redskapet för utrensande av gränser" finns i hus C
- För att kunna överleva i hus C måste spelarna följa vissa regler som beskrivs synnerligen noga i boken (det framgår att instruktionerna är otroligt viktiga)

Sådärja! Nu är det bara att fortsätta att slakta sin in i nästa område. Dörren till hus B öppnas samtidigt som gruppen får tag i boken.

Finna artefakterna, del 1

Bredvid borgen A så finns det den gamla borgmästarens residens B. Här fanns det även tjänstefolk och sånt bjäffs innan stället blev förvanskat av ond magi och en massa monster. Dörren som förut var låst går nu att öppna med ett otäckt gnisslande.



Rum B1: Hallen
Salen är mörk och det ekar otrevligt när gruppen går in här. Innanför dörren finns det en skylt med texten "*Varning för odjuret. Vik hädan. Fly medans ni kan*". I övrigt så är den tom. När spelarna kommer till mitten av rummet hör de ett fruktansvärt vrål inifrån huset. Ett vrål från något stort och elakt. Parketten i rummet är inte av absolut bästa sort så det knakar misstänkt när spelarna sätter fötterna på vissa plankor.

Rum B2: Baracken
Här huserade en gång ett kompani med krigarmunkar som stod för slottets försvar. Dessa dräptes i samband med att borgen stormades och ondskan tog över. En stor andel av munkarna (80 st) blev instängda här inne och har här blivigt kvar. De har med tiden dock förvanskats till odöda Likätare. När spelarna öppnar dörren möts de av en hord av väsande likätare. Dessa följer reglerna i grundboken för odöda, sjukdomsbärare och stinkande monster rang 3. Även här kan SL använda fältslagsreglerna för att snabba upp spelandet. Om spelarna efter striden går igenom allt bröte som finns här inne kan de hitta:

- 1200 Gp
- Bälte med fyra kastknivar med "Rune of hitting targets e7" och "Rune of return to hand e2"
- Halsband med "Rune of artistic dance e6"
- Skor med "Rune of long jump e10"

Rum B3: Affären

Förr I tiden var detta en enkel affär som såg till att behövande äventyrare fick allt som de skulle kunna tänkas behöva. Efter att slottet förvanskades så kom detta att bli en ondskans boning. Affären drivs nu an en fruktansvärd demon vid namn Ynnor. Denna anskrämliga varelse tvingar numera ovilliga äventyrare att spendera deras armt upphittade guldslantar på numera förfallen utrustning.

Demonen Ynnor		Attacker	2 Bett, 1 stamp, 2 knytnävar, 1 hoppa
Sty	23/H	Anfall	86%, BFG – 3; 45% Aaarg +4
Fys	18/Tl	Mentala förmågor	Mental smisk 46%,
Ment	4 Grr	Spec egenskaper	Flyga, regenerera, strike to stun
Tål	19 Hf	Sinnen	Mörksersyn, demonisk hörsel
Kroppsp	186	Skräck	+5
Förfl	2m/s^2	Spells	Köplust e13, Pruta (inverted) e12
Exp	12.004xp	Enchantad	"Ligthing, Cursed, Fireenchanted"
Items	Amulett med "Rune of evil look e12" och "Rune of dirty tricks e6"		

När de har besegrat demonen så kan de plundra vad som finns i butiken.

- En massa obskyra regelböcker för hur man spelar spel.
- 45 kg Miniatyrsoldater.
- Tarotkortlek med "Rune of spending time e6"

Rum B4: Tomteskogen

Genom att dimensionerna har korrumperats så har denna del av slottet förvanskats till en Tomteskog. Ytan på rummet är ungefär 5*5 km fast när man kommer till dörren på andra sidan skogen har man endast transporterat sig 15 meter. Skogen liksom rummet är kvadratiskt fast innermåttet är mycket större än yttermåttet, och utgången är på motsatt vägg som ingången.

D12	Monster i Tomteskogen
1-3	D10 Tomtar
4-6	D3 Troll
7-8	2D10 Tomtar
9-10	2D3 Troll
11-12	1 Slogothorg

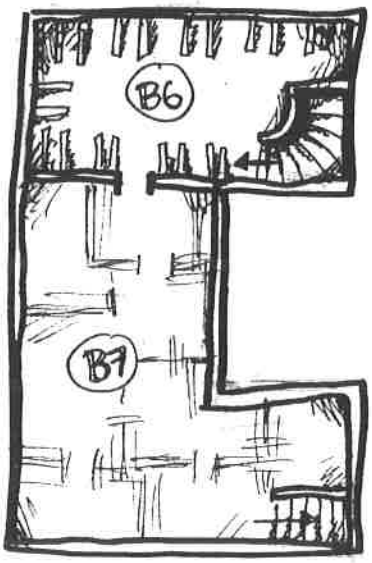
Tomtarna som befinner sig i Tomteskogen är mycket förvirrade då de numera befinner sig i något sabla rum, och har genom detta blivigt griniga och allment folkilskna. Trollen som bor i Tomteskogen var elaka redan från början. För att göra saken ännu värre så finns det även en Slogothorg i skogen. Samtliga varelser följer standardvärderna angivna i "Tomtar och troll-modulen 2, fasornas granskog". Varje timme spelarna traskar runt i skogen så är det 87% chans att de stöter på ett slumpmöte enligt tabellen.

Tomtarna har kortsvärd (microsize) med "Rune of pain e4" samt Repeatingarbalest (microsize) med "Rune of kick butt e2". Trollen är beväpnade med Huge-clubs.

Rum B5: Trapporna

Detta är en spiraltrappa som ringlar sig uppåt ett våningsplan. Trappstegen är fuktiga och det hänger grönt slem ifrån taket. Slemmet är i själva verket en familj "Slimethugs" och "Acid Slimeblobs". De anfaller om de blir provocerade. Kom ihåg att slimecreatures blir provocerade av saker såsom ljus, ljud eller kroppslukter.

Rum B6: Stallet
På den gamla goda tiden så var detta stallet för slottets soldathästar (lite sådär praktiskt placerad på andra våningen), men nu när det är den nya onda tiden så kan man här istället finna en mängd elaka Zombiehästar. De ligger döda och lugna i sina spiltor fram till dess att äventyrarna kommer till mitten av rummet. Då slår plötsligt båda dörrarna igen och alla 80 Zombiehästarna i spiltorna animeras och anfaller. Under årens gång så har dock råttor, likätare och andra tveksamma djur tuggat och livnärt sig på zombiehästarna, varvid flertalet av dom är i synnerligen tveksam kondition. Således har Zombiehästarna samma grundegenskaper som standardvärderna angivna i OdödMonsterkompendiet 5B, fast med varje zombiehäst har en modifikation på t100*GrundEgenskap/100 (ett slag för varje häst, men samtliga stats förändras).



Även här kan fältslagsreglerna snabba upp spelandet.

Rum B7: Labyrinten
Även övervåningen av huset har lite problem med dimensionerna. Som resultat av detta så är denna våning lite oberäknerlig och rummen förändrar sig hela tiden. När spelarna kommer in i ett nytt rym så slumpas det ut vad som finns här inne. Följ bara tabellerna så ordnar sig allt. Våningen består av 2D3+3 rum. När alla rum är passerade kommer spelarna fram till ett trapphus upp till nästa våning.

Instruktioner: *Slå först rumstyp (tabell 1) och sedan ser vi vad det finns i rummet enligt tabell 2. Följ instruktionerna och slå i vidare tabeller enligt instruktioner i tabell 2. När spelarna har dödat alla monster och tagit sig förbi alla fällor samt tagit alla skatter kan de öppna nya dörrar, varvid SL slår på tabell 1 igen och fortsätter så tills alla dörrar är passerade. Om situationen infinner sig att de har slut på dörrar så hittar spelarna en lönndörr i någon av rummen.*

D12	Rumstyp **(tabell 1)**
1-2	Litet rum utan dörrar
3-4	Litet rum med 1 dörr
5-6	Litet rum med D3 dörrar
7-8	Stort rum med 1 dörr
9-10	Stort rum med D3 dörrar
11	Stort rum utan dörr
12	Garderob

D12	Prylar i rummet **(tabell 2)**
1-2	Tomt
3-4	Liten skatt (slå tabell 6)
5-6	Litet monster (slå tabell 3)
7-8	Litet monster och liten skatt (slå tabell 3 & 6)
9-10	Fälla (slå tabell 5)
11	Stort monster och liten skatt (slå tabell 4 & 6)
12	Stort monster och stor skatt (slå tabell 4 & 7)

D12	Litet monster **(tabell 3)**
1-2	D4 Vättar
3-4	D6 Orcher
5-6	D20 Svartnissar
7-8	D10 MonsterSpindlar
9-10	D4 Minor Trolls
11	D8 Exploding Bugs
12	D4 Urug-Hurg

D12	Stort monster **(tabell 4)**
1-2	1 Griffon
3-4	D3 Trolls
5-6	D4 Orges
7-8	D2 Minotaurs
9-10	D4 minor ZombieLords
11	D3 minor VampireNinja
12	1 Slogothorg

D12	Fälla (tabell 5)
1-2	Unpleasant Gas e4
3-4	Fallucka e5
5-6	Stor rullande sten e3
7-8	Fireball e5
9-10	Lavafloor e2
11	Spearwall e6 (8 st)
12	Arbalestwall e8 (36 st)

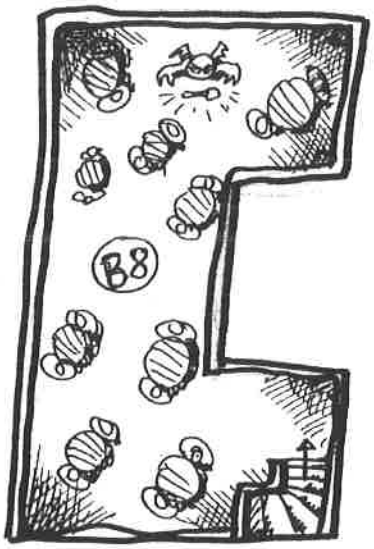
D12	Liten skatt (tabell 6)
1-2	Lite fint tyg (12Gm)
3-4	Lite fin mat (rutten)
5-6	Påse med D20 Gm
7-8	Påse med opaler (D50 Gm)
9-10	Påse med juveler (D100 Gm)
11	En fin dolk (2D100 Gm)
12	En stor skatt (slå tabell 7)

D12	Stor skatt (tabell 7)
1-2	Påse med 5D100 Gm
3-4	Dolk med "Rune of fighting e4"
5-6	20 Pilar med "Rune of penetrating e6"
7-8	Ring med "Rune of armour e5"
9-10	Diamant (D1000 Gm)
11	Slagsvärd med "Rune of hitting twice e10"
12	Dubbelyxa med "Rune of killing undead e9"

Angående fällorna så kan SL komma ihåg vad som står i regelboken s218 "*En riktig hjälte dör inte av fällor, men de ska verka riskabla och de kan skada en hjälte. Skador kan vi ju ordna med helare senare så fällor kan med gott samvete användas för att förhöja spänningen i dina grottsystem*"

Efter det att rummen är avklarade så kommer spelarna fram till nästa våning.

Rum B8: Den läskiga övervåningen
Här har det skapats en tortyrkammare där snudd på medvetslösa zombier tvingas att spela kortspel. De är helt apatiska och kan endast inrikta sig på sina kort så de ignorerar spelarna fullständigt. Längst bort i denna serie av rum finns dem hemska väktaren.



Väktaren har två funktioner. För det första så bevakar han zombierna så att de fortsätter med sina nedbrytande sysslor. Som en liten bonus så har han under de senaste 2400 åren bevakat en artefakt som han blev tilldelad av någon outgrundlig anledning av något outgrundligt väsen. Denna artefakt är "Det mäktiga rengöringsverktyget av Yuggith- det yttersta redskapet för rening". Enligt instruktionerna från det outgrundliga väsendet så skulle varelsen släppa ifrån sig artefakten om denne blev tillsagd en viss helig fras.

Just denna fras har spelarna tillgång till genom sin formelbok "Zorathatz Mörka Formler". När de säger frasen fylls lokalen av ett heligt ljus.

"När ni uttalar den heliga frasen fylls lokalen av ett heligt ljus.
Ett mäktigt ljud som av tusen sångröster ljuder triumferande och ett gnistande regn av ljus faller ner från himlen och formar ett märkligt föremål i luften framför er. Det ser ut som en spira, eller kanske en stridshammare, men dess huvud är täckt av besynnerligt hår. Den utstrålar stor makt och helighet. Ni går fram och tar artefakten ur luften och ni känner omedelbart dess kraft och gåtfulla egenskaper. Denna artefakt skapades för ett enda heligt ändamål och har väntat i årtusenden på att någon som ni skulle finna den. Ni ser en våg av lättnad komma över väktaren. Med en mullrande röst förkunnar sig denne äntligen, tack vare er inverkan, befriad från det heliga (och något långtråkiga) uppdraget. Frid vare med er!"

Sådärja, nu har spelarna fått tag i den första artefakten. Nu när väktaren inte har något bättre för sig så kan han ju ta och anfalla spelarna. Väktaren är en standardväktare rang 22 enligt monstermanualen 1a. När väktaren är dödad så kan spelarna fortsätta och hitta nästa artefakt.

Finna artefakterna, del 2

Bredvid borgen A så finns det den gamla slottsmatsalen C. Så fort spelarna har dödat väktaren till den första artefakten så öppnas dörren in till hus C, dvs den gamla slottsmatsalen.

När de kommer fram till byggnaden möts de av den fruktansvärda kraft som omger platsen.

"Luften framför er pulserar på ett skrämmande kraftfullt sätt. Ni ser att hela byggnaden omges av ett fält av magisk energi, odöd livskraft samt ren kaosmassa som tar form av en otäckt mystisk grön rök. Ni ser att den gamla matsalen är fylld av zombier som sitter fastruttnade vid sina bord. Hela byggnaden verkar pulsera och dimensioner förvrids och faller sönder. Grönt slem rinner längs marken och den underliga röken gör att det är svårt att andas. Ni lägger märke till att röken verkar lite tyngre än luft eftersom rökområdet slutar några decimetrar ovanför era huvuden. Situationen känns ytterst hotfull."

För att kunna ta sig fram genom den gröna röken så måste spelarna följa en mängd regler som beskrivs i den där formelsamlingen de hittade i hus A. Jag hinner inte skriva exakt vad de går ut på, men spelledaren kan bara säga att de är lite obekväma, krångliga men framför allt skitviktiga. Gör en lång och hotande beskrivning av hur gruppen tar sig fram genom den hemska matsalen där varje steg innebär en risk för liv och lem. Zombierna är fullständigt zombifierade och ignorerar spelarna på ett sätt som bara zombier kan.

Spelarn måste varje runda klara ett kritiskt test mot mentalstyrka. Om de misslyckas med detta krävs det ett synnerligen kritiskt test mot själsligstyrka för att inte omedelbart slungas ut ur lokalen och få D8 kritiska mentala träffar samt en reduktion på -(D6+5) sanity points.

Efter en lång och spännande beskrivning av SL kommer spelarna fram till ett altare där nästa artefakt vilar.

"På ett heligt vitt altare vilar den andra artefakten, fortfarande oförstörd efter eoner. Artefakten ser ut som en liten tillplattad fyrkant av ett gåtfullt och obekant material och utstrålar en besynnerlig helig närvaro. När ni fattar artefakten känner ni en våg av sinnesro och tillförlitlighet välla igenom er. Det känns som att denna tingest har den ofantliga förmågan att få misstag att försvinna, ett heligt upprensande av mänskliga svagheter och felsteg. Ni tar med darrande och vördnadsfulla händer med er artefakten ut ur kaoset och den korrumperande gröna röken."

Tjosan, nu har vi alla artefakterna som man behöver för ritualen.

Den nya ritualen

När spelarna har båda artefakterna i sin ägo och håller dessa emot varandra känner de en mystisk ingivelse att bege sig till en specifik plats (ritualplatsen märkt med D på kartan). Om SL tycker att det är lite händelsefattigt så är det ju bara att slänga in lite slumpmöten såsom de beskrivs i början av beskrivningen av ondskans håla.

När spelarna kommer fram till ritualplasten så känner den som bär artefakterna att de har funnit exakt rätt plats för att genomföra ritualen. De står endast några meter framför det skimrande fältet och kan bakom denna skymta en mörk och oroväckande byggnad. Magikern Zandralf kan med sina exceptionella kunskaper och sinnen för magiska fält skymta att även nästa hus är omgivet av ett liknande fält som det spelarna befinner sig i.

I "Zorathatz Mörka Formler" kan spelarna hitta instruktionerna för hur denna mäktiga ritual skall genomföras. Ritualen går ut på att en massa mystiska fraser skall läsas samtidigt som man nedtecknar ett synnerligen invecklat mönster på marken. Artefakterna placeras i detta mönster och därefter skall spelarna gå en massa varv runt pentagrammet samtidigt som man citerar ännu fler mystiska formler. Allteftersom spelarna närmar sig ritualens fullföljande kan de känna att luften omkring dem fylls med mäktig energi. Vid som sista fraserna tycks pentagrammet börja glöda.

"När ni närmar er ritualens fullbordan känner ni att luften vibrerar av mäktiga magiska energier. Pentagrammet tycks glöda av kraft och artefakterna utstrålar mer energi än vad ni någonsin har känt förut. Plötsligt slår en massiv och ostoppbar ljusstråle ner från himlen och hela platsen uppfylls av helig närvaro. Med ett mäktigt dån ser ni nu att en spricka i sfären börjar öppna sig. Det tycks som att fältet skriker av smärta när

en smal och glimrande passage öppnar sig som en gång ut ifrån fältet. Gången slingrar sig in till det andra fältet och ni känner en mäktig vind komma utrusande ur tunneln. Rent instinktivt tar ni upp de båda artefakterna och håller dom framför er när ni går igenom gången. Artefakternas heliga närvaro betvingar vinden och ni tvingar er framåt. När ni har passerat tunneln och kommit in i nästa fält hör ni ett ny fruktansvärt dån, och tunneln kollapsar bakom er. Ljuset från artefakterna dör ut och allt blir tyst. Först nu lägger ni märke till att den vind ni kämpade er fram genom inte är någon vanlig vind. Det är ren ondska som strålar mot er. Den kommer ifrån den oroväckande byggnad ni nu har framför er."

Spelarna befinner sig nu framför byggnad E, och kommer nu att konfrontera de hemska demonologerna i ett desperat försök att rädda världen.

Slutstriden

Huset framför spelarna har en gång i tiden varit en herrgård som av någon anledning byggdes precis bredvid borgen. I själva verket var det mörka krafter som korrumperade den gamle borgherren att bygga en bostad utanför sin borg i syftet att den en dag skulle bli en lämplig lokal för att kunna genomföra en ritual för att utplåna Äreb Altor. Herrgården är förfallen och mörk, men spelarna kan känna en ofantligt illvillig närvaro och en kraft av ren ondska som slår emot dom som en rent fysiskt påtaglig stark vind.

Golvplankorna knarrar när spelarna går fram till dörren och träder i herrgården. Där inne finner de ett virrvarr av förfallna korridorer. Väggarna är gråa och trasiga och vinklarna i gångarna tycks vara vridna och skeva. Det är svårt att hålla balansen när den ondskefulla kraften tycks trycka spelarna bakåt samtidigt som väggar och golv pulserande tycks vrida sig i smärta.

Lite varstans kan man se blodstänk och kroppsdelar av offer och diverse äventyrare som hade oturen att hitta hit. I hörnen kan spelarna skymta grå skuggor som snabbt flyt undan. Detta är själarna av alla offer som miste livet i den pågående ritualen. De är skrämda av den hemska närvaron i huset och har fullständigt mist sinnesnärvaron. Vid ett lämpligt tillfälle anfaller andarna. De fungerar som **SkuggGastar** rang 12 (monstermanualen, gast och spökspecial volym 3) och de är 3D3 stycken.

När spökena är nedkämpade kommer spelarna fram till en dörr.

"Ni kommer fram till en dörr. En mäktig och skrämmande kraft flödar ut ifrån rummet där bakom. Luften är svår att andas och väggar och golv tycks pulsera av ren ondska. Så fort som ni nuddar dörren så sprängs den av ren ondskefull styrka. Dörresterna flyger förbi er och ni skådar nu in i ett till synes oändligt rum där ni inte kan skåda några väggar då golvet helt enkelt försvinner ut i mörkret. Marken är klibbig av blod och offerrester. Trettio meter framför er ser ni en samling på 30 kåpbeklädda zombier mumlande genomför en ritual runt ett enormt pentagram. Eld, rök och ren fysisk ondska pulserar ovanför pentagrammet. När ni försöker att samla er för att gå in och stoppa ritualen matrialiseras åtta gestalter i luften framför er."

Varelserna i kåporna är zombier som på Nesleryts Nochtogs uppdrag genomför ritualen som skall frammana demonfursten. Då ritualen är riskabel och påfrestande ansåg demonologerna att det var säkrare att anförtro ritualen till zombierna så att de själva skulle kunna stoppa alla enfaldiga äventyrare som tog sig hit.

Varelserna som nu matrialiseras framför spelarna är själva medlemmarna Nesleryts Nochtog. De mindre mäktiga medlemmarna är utskickade på diverse uppdrag, men de äldsta och mest kraftfulla deltagarna är de som nu kommer att försöka stoppa spelarna. De är klädda i vita blodsbefläckade kåpor och under dessa kan man se taggar och tentakler vrida sig. Varelserna utstrålar ren ondska och fasansfull kraft.

Den störste varelsen vilket är ordförande för Nesleryts Nochtog tar till orda med en hes och fasansfull stämma som skallrar i äventyrarnas sinnen.

"Dårar! Ni lever sannerligen i ett stort övermod om ni så befängt tror att ni har krafter nog att stoppa Nesleryts Nochtog i vår evigt besudlade strävan att frammana demonfusten. HAHAHA! Nog var det roande att se er strävan i erat sökande efter artefakterna, och ni skall ha beröm för att ni lyckades att ta er hit. Det ska nu bli lika roande att se er dö i smärtor. Vi kommer att lägga era skrikande själar till samlingen av offer för demonfursten. Buga er inför äran att dö för den sanne guden och dennes kommande eviga rike av ondska och förfall! Nu... DÖÖÖÖÖÖ!!! MUAAAAHAHAHA!!"

NU BLIR DET EN FLÄSKIG STRID!!! WHOAAAAH!

Striden förlöper på följande sätt. Två underhuggare anfaller varje äventyrare (endast en anfaller alven då denne står längst bak). Under tiden som denna strid pågår animerar ordföranden odöda (4D8 zombier) vilket tar honom tre ronder. Efter detta anfaller samtliga zombier. Under de kommande fyra ronderna utnyttjar ordföranden att han är "lightningenchantad" samt har besvärjelsen "Powerword Sick". Han kastar besvärjelsen vilket får alla inom 5 km^2 att bli illamående, inklusive honom själv. Genom detta kan han skicka ut blixtarna med extra styrka. Efter detta kommer han att kasta en "Pain e13" per runda på slumpvis spelare tills samtliga underhuggare och zombier är nedkämpade. Efter detta tar han fram sina två svärd och kämpar mot samtliga spelare samtidigt.

Namn/Post:	Sealc Mörtsdnus / Ordförande i Nesleryts Nochtog		
Beskrivning	En fasansfull uppenbarelse med feta klor, krökt rygg och en ofantligt hemsk odör. Han har långa tentakler som hår och ondskefullt glödande ögon. Han ler elakt och dreglar och stirrar maniskt på äventyrarna såsom han tänker äta upp dom på ett synnerligen smärtsamt sätt. Han har en vit kåpa med texten Nesleryts Nochtog på ryggen runt ett ondskefullt pentagram.		
Rang	41	**Attacker**	3 Bett, 2 stamp, 4 knytnävar, 3 hoppa, 4 vapen
Sty	32/Hf	**Anfall**	99%, BFG, Vapen 132%, – 3; 45% Aaarg +4
Fys	28/Gr	**Mentala förmågor**	Mental smisk 87%, Ge smärta 55% (auto)
Ment	-12 Hrg	**Spec egenskaper**	Teleportera, regenerera, strike to injure
Tål	23 Hf	**Sinnen**	Mörksersyn, demonisk hörsel, demonisk lukt
Kroppsp	345	**Skräck**	+18
Förfl	9m/s^2	**Spells**	Pain e13, Pure Evil e15, Powerword Sick e16, Animate dead e7
Exp	450.003xp	**Enchantad**	"Ligthing, Cursed, Fire, Poison, extra fast, badass-enchanted"
Items	Taggigt kaossvärd +9 (evil only) med "Rune of tearing flesh e14" och "Rune of kallbrand e15" Amulett med "Rune of hurting heroes e8" (fyra laddningar per dag) Ring med "Rune of Protection from Good e12" (permanent) Taggigt kaoskortsvärd +4 (evil only) med "Rune of corrupting blood e12" Kaos-full plate +8 (evil only) mer "Rune of pestilent protection e19" och "Rune of healing e6" Hjälm +5 med "Rune of hurt the weak e10" och "Rune of creating terror e6" (fastvuxen)		

Namn/Post:	Ravals Ednaröfdro (7 st) / Viljelösa underhuggare i Nesleryts Nochtog		
Beskrivning	Detta är orförandens misshandlade och viljelösa slavar. De har genom århundraden av demonisk korruption förvanskats till otäcka halvmänniska/demoner.		
Rang	29	Attacker	1 Bett, 1 stamp, 2 knytnävar, 1 hoppa, 3 vapen
Sty	22/Hg	Anfall	85%, BFG, Vapen 98%, – 5; 23% Aaarg +3
Fys	18/Gt	Mentala förmågor	Mental smisk 77%, Ge smärta 84%
Ment	-4 Hrt	Spec egenskaper	Teleportera långsamt , regenerera lite, strike to injure a bit
Tål	19 Hd	Sinnen	Mörksersyn, demonisk hörsel, demonisk lukt, demonisk odör
Kroppsp	243	Skräck	+8
Förfl	6m/s^2	Spells	Pain e6, Pure Evil e4, Powerword Sick e8,
Exp	120.003xp	Enchantad	"Nearly Ligthing, some Cursed, a bit Poison-enchanted"
Items	Taggigt kaossvärd +4 (evil only) med "Rune of tearing flesh e8" och "Rune of kallbrand e5" Amulett med "Rune of hurting heroes e2" (tre laddningar per dag) Ring med "Rune of Protection from Good e5" (nästan permanent) Taggigt kaoskortsvärd +2 (evil only) med "Rune of corrupting blood e6" Kaos-full plate +5 (evil only) mer "Rune of pestilent protection e8" och "Rune of healing e9" Hjälm +3 med "Rune of hurt the weak e6" och "Rune of creating terror e3" (fastvuxen)		

Striden upphör när ordföranden får den sista kritiska skadan och inte hinner regga denna i tid (när vi speltestade äventyrat tog denna striden en och en halv timme att genomföra) så exploderar han i ett regn av blod och ren samlad kraft som chockar äventyrarna under D4 rundor. När blodregnet har sinat så kan spelarna samla sig och hörhindra ritualens slutförande.

Den dåliga nyheten är att demonfursten precis håller på att manifestera.

"Ni stapplar omtumlade upp på fötter. Resterna av sektmedlemmarna ligger spridda omkring er, men det är något annat som plötsligt fångar er uppmärksamhet. Zombierna som håller på att genomföra ritualen skriker nu alla extatiskt på ett sedan länge sedan bortglömt språk och sedan länge förbjudna kraftuttryck. Den pulserande massan ovanför pentagrammet börjar plötsligt ta form och en fruktansvärd närvaro slår emot er som ett knytnävsslag. Röken och elden formar konturerna för en ofantlig varelse. Brinnande skuggor börjar att forma klor, horn och ett fasansfullt anlete. En mullrande röst som kan höras genom hela multiuniversum dånar fram ett fasansfullt segervrål"

Spelarna bör nu rusa fram och hacka sönder alla zombierna, slå omkull alla ljus och tömma alla offerkar. Få fram att situationen är ofantligt kritisk och låt gestalten hela tiden manifestera sig allt mer och växa till sig. När den sista zombien blir nerslagen är det precis som om en tråd går av, varelsens tillväxt stannar plötsligt upp, tvekar ett ögonblick, och börjat plötsligt att sönderfalla. Gestalten blir allt blekare och ett outhärdligt skrik av smärta genljuder när demonfursten tvingas tillbaka till sitt eget dimensionsplan.

"Skrikande försvinner gestalten! Demonfursten slits tillbaka till sitt eget universum med stora smärtor. Plötsligt blir allt tyst. Pentagrammet har tappat sin glöd och känslan av ondskefull närvaro är helt borta. Ni pustar ut och känner en behaglig känsla av lättnad. Äreb Altor är räddad och demonfursten kommer aldrig mer att hota de fria folken. Stämningen bryts av en väsande röst

- *Vääääänta bara, min tid kommer. Demonfurstens vrede kommer att drabba er alla!!!! Haaahaaahaaaa....*

Plötsligt skakar hela herrgården. Väggarna börjar falla sönder och taket rasar ner. Ni springer panikslaget ut. Korridorerna havererar och det är med yttersta ansträngning som ni lyckas ta er till ytterdörren. Ni slänger er ut ur herrgården samtidigt som hela byggnaden imploderar. Väggarna trycks ihop och snart återstår det endast lite rök som skingras i vinden.

Med lättat sinne vandrar ni hemåt. Däremot dröjer sig demonfurstens sista ord sig kvar i bakhuvudet, han kommer inte att ge sig i första taget. Nu har ni dock slagit ett hårt slag för rättvisan och godheten. Ni vandrar hemåt till byn för att där bli firade som de hjältar ni är.

THE END"

Eftersnack

Tjaba! Det var väl en fläskig avslutning!

Nu när allt är klart så är det bara att fixa lite erfarenhet och växla in alla ädelstenar prylar till guldmynt.

Erfarenhetspoäng fördelas enligt grundreglerna sidan 422.
Kom bara ihåg att

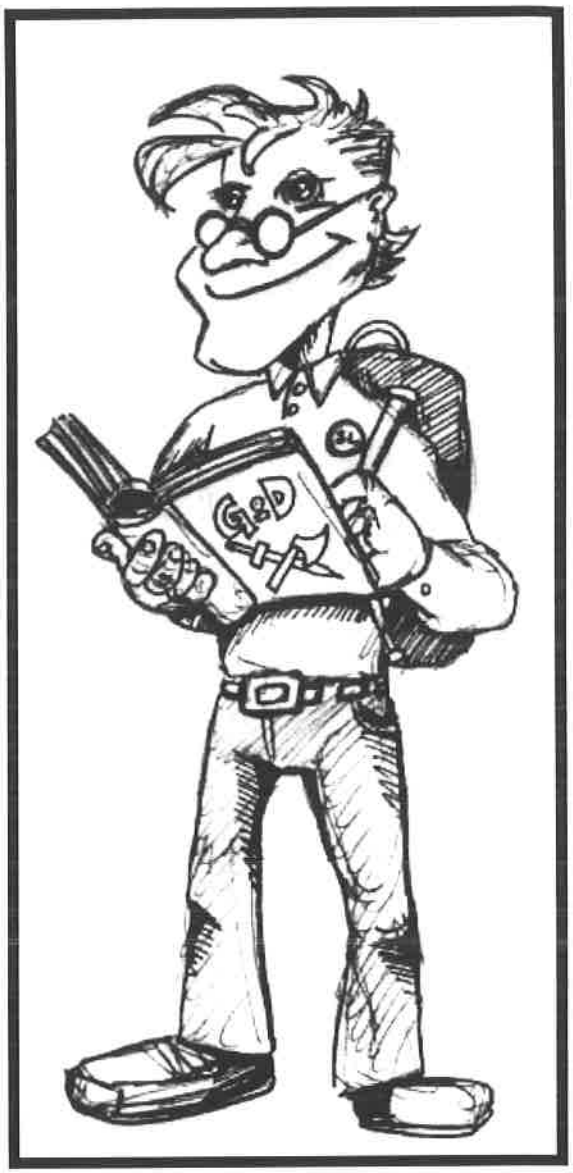
Total Exp=killrate*(total monstertoughnes+total gold)+induvidual monster exp.

Efter detta är det bara att invänta nästa del i denna episka kampanj!

Synes!

/Författarna
Whoo whoo whooopa

Peter Axelsson



Beskrivning: *Ditt namn är Peter Axelsson. Du är 23 år gammal och har spelat rollspel i stort sett sedan lågstadiet. Når du var tio år gammal fick du ett exemplar av rollspelet "Grottor och drakar" av dina föräldrar, vilket kom att visa sig bli starten på en mycket lång karriär som spelledare. Du insåg snart att spelets regelsystem inte var riktigt tillfredställande, så du har i stort sett sedan starten utvecklat dina egna regler. Du har putsat och förfinat formler till nära på fulländning! Du har regler för ALLT! Luftfuktighetens inverkan på läderrustningar och korrosionsangrepp på ringbrynjor, bågskyttemodifikationer för överviktiga skyttar, formler för hur kittels form påverkar koktiden då man skall tillverka dekokter, riddjurs hastigheter beroende på kvaliteten på hästskorna, hur lätt man smyger med olika sorters byxbeklädnad, etc... ALLT!*

Du är en trevlig och mycket intelligent kille. Du löser enkelt trippelintegraler i huvudet samtidigt som du spelleder. Din tjusning för regler och naturlagar samt din matematiska förmåga fick dig att börja studera på Chalmers här i Göteborg. Du går nu tre-fyra utbildningar parallellt och har även inlett lite studier inom medicin för att ge dig en lite bredare kompetens.

De senaste tio åren har du regelbundet tagit dig till Gothcon för att kunna spelleda "Grottor och drakar". Du älskar att träffa nya människor och få möjlighet att utveckla dina regler ytterligare genom att testa dem på dessa nya offer. Årets arrangörer har tydligen haft lite problem med att få fram äventyren i tid, varvid du kom till konventet utan att ha hunnit få ditt exemplar. På spelledarmötet som var alldeles nyss fick du till slut äventyret "Farlig dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd", men du han inte läsa igenom det där. Istället ägnade du den timmen till det viktigaste, du ordnade till de rollpersonsbeskrivningar som fanns där till ditt eget regelsystem.

Du har nu fått din spelgrupp samlad och skall precis läsa inledningen till äventyret och inleda ditt spelpass.

Utseende/Klädsel: *Du klär dig propert och ordentligt. Välstruken skjorta, chinos, loafers och en stadig ryggsäck med fastsytt chalmersmärke. På skjortan har du en av dina käraste ägodelar: en spelledarknapp!*

Personlighet: *Du är trevlig och karismatisk och har inga problem med att tala med folk och är en duktig spelledare. Du har dock väldigt lätt för att glida in på ditt favoritområde, REGLERNA. Du älskar regler och hur de motsvarar universums naturlagar! Du använder regler till allt när du spelar. Dessa används tillsammans med det underbaraste redskap som existerar: TÄRNINGAR! Det är vackert att se den poetiska skönheten i hur dessa slumptal kan illustrera fluktrationerna i universum och dess oförutsägbarhet! Det finns en regel som du aldrig ändrar på:*

*Du fuskar **ALDRIG!** Står det en sak i äventyret så är det DET som gäller! Man slår ALDRIG om tärningar och dess effekter är odiskutabelt giltiga!*

Speltips: *Sitt rakt med ryggen och peka med hela handen. Rätta ibland till skjortan så att den sitter perfekt. Le och gestikulera mycket när du spelleder. När en spelare skall göra något kan du titta snett uppåt och röra lite på läpparna som om du räknar genom dina formler och avsluta med ett glatt tillkännagivande att du har rätt ut alla modifikationer och låt sedan spelaren slå någon tärning.*

Typiska citat: *"Visst är det vackert!" (Om en godtycklig regel)*
" Jaså, ni skall gå nedför korridoren! HUR snabbt går ni?"
"OK, du tänker anfalla. Din yxa ger en B34 modifikation till din reaktionshastighet!"
"Som du ser på tabellen är det ganska tydligt! Ta ditt vapens accelerationshastighet per kubikcentimeter på den här axeln och läs av den mot den exponenten som gäller för din styrkegrupp här. Om du sedan tänker dig att tabellen är treaxlig med en enkel normalfördelning i axeln ut ifrån papperet så får du fram resultatet 42! Enkelt!"

Spelvana: *Du har endast spelat Grottor och drakar. Varför spela något annat?*

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Pennor (En 0.5 HB blyerts samt en 0.1 H blyerts för extra precision).*
- *tre anteckningsblock (rutat, millimeterrutat logaritmpapper och randigt)*
- *En Texas grafräknare (specialbeställd experimentmodell med 30 Gig minne)*
- *En fet omgång tärningar (några exemplar vardera av t4, t6, t8, t12, t20, t100, t2 i olika färger)*

Cissi Rosenström

Beskrivning: *Ditt namn är Cissi Rosenström och du är 27 år gammal. Du är en genuint trevlig Göteborgstjej med mångårig spelvana. Du kommer nog inte ihåg riktigt hur det började men du har spelat rollspel i alla dess former så länge du kan komma ihåg. Det var antagligen någon gammal pojkvän som drog ner dig i träsket och där har du mycket medvetet och förnöjt stannat kvar. Dina första år som rollspelare kretsade kring den gamla klassikern "Grottor och drakar" men efter några år övergick du till mera lajvande och experimentell teater.*

Du arbetar i vanliga fall i en skivaffär (Grrrim Sound Records) men extraknäcker som dramapedagog på diverse kvällskurser. På lediga stunder kan du även träna Akido och du har även nosat lite med en grupp som praktiserar medeltida vapenstrider.

Du är duktig på att teckna och brukar fylla ut alla dina papper med vikinginspirerade run-mönster och ormar. Annars blir det ofta gothiska blom och vapenmönster samt drakar. Du har själv designat den tatuering du har på din högerarm (en Ankh-symbol av taggtråd).

Du har i alla år varit medlem i spelgruppen "Gåsmors Bredyxa" och där har du även fått med din lilla favoritbror Mattias (eller Guran som han kallas, för övrigt den enda brodern, därav favoritskapet). Du brukar vara med på Gothcon årligen, men i år var det inte speciellt planerat då du egentligen hade andra planer. Din bror undrade dock om du inte kunde hänga med honom på ett spelpass då de inte ens nästan var ett fullt lag. "Vad ska ni spela?" undrade du då. "Grottor och drakar" svarade han då. "Cooolt, lite nostalgi!" blev ditt svar.

Utseende/Klädsel: *Du klär dig svart. Bara svart. Svart T-skirt, svarta jeans, svart skinnjacka och svarta stövlar. Helt otippat så sminkar du dig svart och har även färgat ditt nötbruna hår så svart det bara går. Trots denna monotoni i färgval så ser det bra ut. Riktigt bra faktiskt. Du passar i svart och du är en ordentligt snygg tjej.*

Personlighet: *Du är genuint trevlig och får alltid bra kontakt med folk. Då ditt namnminne inte är speciellt imponerande innebär det att du på alla fester får kontakt med folk som tycks känna dig trots att du inte har den blekaste aning om vilka de är. Sådana saker är lite pinsamma att säga så du brukar spela med och låtsas som om du känner dem. Ditt trevliga sätt brukar även innebära att män brukar ta ditt sätt som lite mer än bara artighet. Det brukar dock inte innebära alltför stora problem.*

Speltips: *Le mycket och etablera alltid ögonkontakt med den du pratar med. När du blir nervös brukar du bita på naglarna (en ovana du försöker lägga av med). Du har en vana att spela rollspel väldigt teatraliskt och engagerar dig och dramatiserar gärna. Du har en speciell tjusning för de heroiska hjältetalen och monologerna då du gärna ställer dig upp (exempelvis då generalen skall väcka hopp i sina trupper innan en strid). Rita dessutom vackra och mystiska goth-mönster på dina papper och på alla sidmarginaler du får tag på.*

Typiska citat: *"Räds icke, ty min tränade vapenarm skola förskona er från all skada och min stridskraft skola snart fördriva era fiender med dess kalla stål!"*
"Var sågs vi? Jaha, det är du! Klart att jag kommer ihåg dig!"
"Gurangossen, ät rabarber!" (Detta är något hysteriskt roligt internskämt mellan dig och din bror. Det är ingen annan som fattar det roliga...)

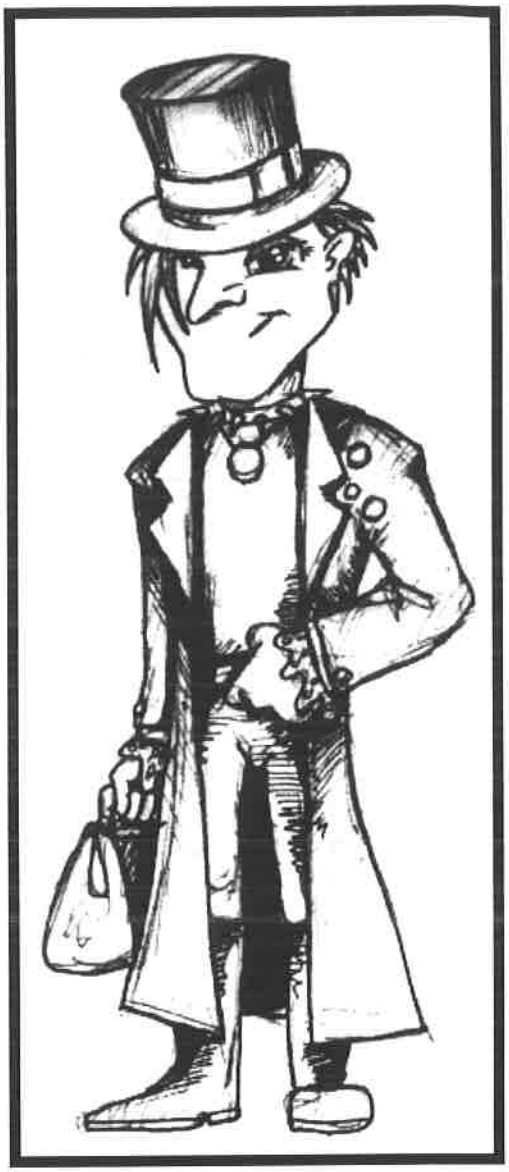
Spelvana: *Du brukar hålla på med lajv men även en hel del klassiskt bordsrollspelande. Grottor och drakar är ursprunget till din rollspelskarriär och du hyser nostalgisk kärlek till detta spel. Din favoritkaraktär är "Death", "Sandmans" storasyster som du har spelat kontinuerligt under de senaste tio åren.*

När du spelar rollspel spelar du i stort sett alltid handlingskraftiga och bestämda damer, gärna paladiner.

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Pennor*
- *Ett fulltecknat anteckningsblock*
- *Åtta stycken plåster.*
- *Femton påsar blandat salt och peppar från Mc-donalds*
- *Ett litet sy-kit snott från något hotellrum*

Mattias "Guran" Rosenström



Beskrivning: *Ditt namn är Mattias Rosenström, men det är nästan ingen som kopplar samman detta namn med dig. Så länge som du (eller någon annan) kan minnas så har du alltid varit Guran. Det finns ett antal sägner om hur du fick detta namn, men ingen vet nog varifrån det ursprungligen kom. Du har tvärtom gjort det till en sport att komma på en ny form av sägen eller lögn när du blir tillfrågad om ditt smeknamns härkomst.*

Du är i alla fall 23 år gammal och bosatt i en liten lya här i centrala Göteborg. Dina vänner och du själv brukar kategorisera dig som en sökare och det avspelar sig rätt bra på din nuvarande sysselsättning. Du har nämligen studerat inom det mesta och håller mer eller mindre på att arbeta dig igenom universitetets kompletta kurskatalog. Du har läst språk, historia, medicin, ekonomi, juridik, estetiska program, musik, teater, mekanik etc... Du är halvvägs färdig bilreparatör, barnpedagog, etnolog, journalist, kock, etc... Du har helt enkelt inte riktigt bestämt dig. Det sitter dock en tämligen god skalle på dina axlar och du har lätt för att lära dig, och uppskattar ständigt nya upplevelser. För att få lite inkomster så jobbar du deltid som illustratör. Du säljer dina mörka, gotiska och suggestiva bilder lite varstans Du är en kompetent tecknare med en bisarr fantasi, en lukrativ kombination enligt ditt eget tycke.

Det var din kära storasyster Cissi som släpade ner dig i rollspelsträsket – och där har du välvilligt stannat kvar. Det började med att hon tog med dig till hennes spelklub "Gåsmors Bredyxa" och introducerade dig till "Grottor och Drakar" – den ursprungliga ikonen bland alla rollspel. Redan från start var du såld. Efter denna incident går det inte en helg utan att du och dina bekanta spelar er igenom grottsystem och fientliga borgar. Det är ett liv som du trivs synnerligen bra med.

Det finns dock en sak i världen som du värderar mer än rollspelandet, och det är din syster. Du och Cissi har alltid kommit bra överens och ni har alltid sällt upp för varandra. Hon är en klippa och den ende person som nog riktigt förstår dig. Det är mycket sällsynt att du blir arg eller ens uppretad, men om någon jäklas med syrran – då jäävlar! Du månar mycket om hennes säkerhet.

Du pratade tidigt med dina polare om att ni skulle spela "Grottor och Drakar" på årets Gothcon, men i sista stund fick större delen av laget förhinder. Det föll dig då rätt naturligt att du frågade syrran om hon ville hänga med för lite nostalgiskt spelande. Övriga personer lyckades ni samla ihop i korridoren utanför spelledargenomgången.

Utseende/Klädsel: *Du klär dig i en svart skinnrock, svart höghatt, svarta byxor, svarta tröjor samt ett par svarta militärkängor. Din garderob består endast av dubbletter av dessa plagg. Ditt hår är ljusblont och extremt kortsnaggat, med undantag för en lång lugg som hänger ner till hakan.*

Personlighet: *Du är tystlåten och tillbakadragen. Många tror att du är allment frånvarande, men detta är långt ifrån sant. Du tycket helt enkelt om att lyssna och se vad som sker omkring dig. Du registrerar allt! När du väl talar är det kortfattat och genomtänkt. Inne i din skalle florerar det många konstriga tankebanor som du ibland kan delge dina bekanta i form av kryptiska budskap.*

Speltips: *Luta dig tillbaka i stolen och vila händernas fingertoppar mot varandra framför dig. Le underfundigt och nicka uppskattande när du lyssnar på vad de i omgivningen säger och gör. Avbryt inte andra utan vänta tills det blir paus för att fälla dina åsikter eller kommentarer. När någon gör något bra kan du istället för att säga det nicka och göra "tummen upp". Fatta dig kort och endast när det passar dig. Säg dock ibland omotiverade, konstiga och mystiskt filosofiska meningar.*

Den enda gången du bryter detta beteende är så fort du tycker att någon gör något otrevligt eller opassande mot Cissi – då blir du FÖRBANNAD och tänder till direkt. När alla missförstånd är utredda så lugnar du snabbt ner dig och återgår till normalläget.

Typiska citat: *"Coolt"*
"Det stämmer"
"Jepp"
"Det känns som att detta kan ske på ett semispykologiskt plan. Ett astralt samklang genom själslig interferens resulterande av en serie unika sinnesvågor... Coolt"
"Syrran! Ät rabarber!" !" (Detta är något hysteriskt roligt internskämt mellan dig och din syster. Det är ingen annan som fattar det roliga...)

Spelvana: *Det existerar endast ett spel i din värld... Grottor och Drakar. Det finns varken behov eller tid till andra alternativ.*

När du spelar brukar du välja coola och tystlåtna karaktärer. Gärna magiker eller mystiker

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Pennor*
- *Ett anteckningsblock*

Markus "Mackan" Bengtson

Beskrivning: *Ditt namn är Markus Bengtson, men i ett desperat försök att vara häftig har du sett till att alla numera kallar dig för "Mackan". Du är 19 år gammal och bor hos dina föräldrar strax utanför Göteborg (någonstans i Nödinge) och kommer nog inte att flytta därifrån den närmsta tiden... För närvarande så håller du på att försöka ta dig igenom de sista kurserna på "Barn och fritid", fast med tveksam framgång. Du har få bekanta och har absolut ingen framgång hos det motsatta könet. Du är usel på idrott och saknar både matematisk förståelse, språkkänsla eller gott minne. Du är fumlig, klantig och osäker. Vid närmare eftertanke så har du inte lyckats med knappt något under ditt liv... förutom på ett område...*

Du är KUNG på kortspel. Du ROCKAR på kortspel. Det finns knappt någon seriös kortspelare i Göteborgsområdet som inte vet vem "Mackan" är. På turneringarna blir det tyst i lokalen när du kommer in. Du är fruktad, respekterad och beundrad av alla som håller på med kortspel. Du är KUNG på kortspel.

Detta finansieras genom att du arbetar extra på farsans firma (Sågspånsgrossisten AB) varenda helg, kväll eller ledig dag du kan klämma in i ditt schema. Samtliga dessa pengar spenderar du på kortspel, kortspelstärningar, kortspelsaskar, kortspelsmattor, plastfickor, kortalbum, kortspelstenngubbar och alla dessa expansioner. Du har de flesta korten i de flesta kortspelen och dominerar dom alla. Magic, Rage, LotR, Starwars, StarTreck, Mutant Cronicels, Jihad, Illuminati,Towers in time, Sim City, Spellfire, On the Edge, Hyborian Gates,Pokémon,Poker etc.. ALLT!

För närvarande så sitter du däremot i ett litet rum på Hvitfeldska och ska spela ett pass "Grottor och Drakar" vilket är ett rollspel som din gode vän Guran Rosenström ständigt håller på med. Du har testat det där med rollspel förut men funnit att du lätt kommer bort dig och att det bara blir pinsamt. Du gillar inte rollspel och tycker att situationen är lite obekväm. Varför är du då här? Jo, det var såhär... Guran ringde igårkväll och frågade om du ville vara med på ett spelpass på Gothcon. Han nämnde i förbifarten att hans storasyster Cissi skulle vara med. Det avgjorde hela saken. Du var tvungen att vara med.

Du har varit djupt förälskad i Cissi Rosenström sedan den första gången du såg henne. Du har dock aldrig kunnat förklara för henne vad det är du känner för henne, vilket kanske är rätt förklarligt då du knappast vågar befinna dig i samma rum som henne. När du fick reda på att hon skulle vara med såg du detta som din stora chans och släppte allt annat. Du struntade till och med i Magic-turneringen och en garanterad plats i SM och därmed i EM och därmed ett potentiellt VM. Du struntade i att din rating i kortspelsvärlden kommer att få sig en ordentlig stöt samt att din svit av fem års vinst i samtliga kortspelsturneringar på Gothcon kommer att brytas. Detta är din stora chans att imponera på Cissi, kanske till den milda grad att hon till och med lägger märke till dig.

I kväll ska det ske! Om du bara inte vore så sabla osäker och nervös...

Utseende/Klädsel: *Du klär dig i pösiga och säckiga kläder. Din AC/DC-tröja har du fått av din storebror.*

Personlighet: *Du är nervös och osäker. Problemet blir inte mindre av att du just nu känner ett STORT behov av att imponera på Cissi. Det är uteslutet att du direkt säger vad du känner till henne (brrr), utan du måste fånga hennes intresse genom imponerande spelteknik i den ädla rollspelskonsten. Tyvärr så är du som sagt osäker så du tror inte riktigt att det du gör är bra. När situationen blir hemsk, pinsam eller otäck så brukar du omedvetet övergå till att prata om dina spelkort. Saken blir inte bättre av att du dessutom är feg, riktigt feg...*

Speltips: *Du brukar skruva dig nervöst i stolen. Spana trånande på Cissi men vänd bort blicken så fort hon ser åt ditt håll. Tveka, vela och stamma lite innan du säger något. Gör saker i spelet som du tror kan vara imponerande, men bli sedan tveksam och fråga alla andra om råd. När det blir för jobbigt (eller när ni utsätts för fara) så börjar du definitivt att prata om diverse kortspel.*

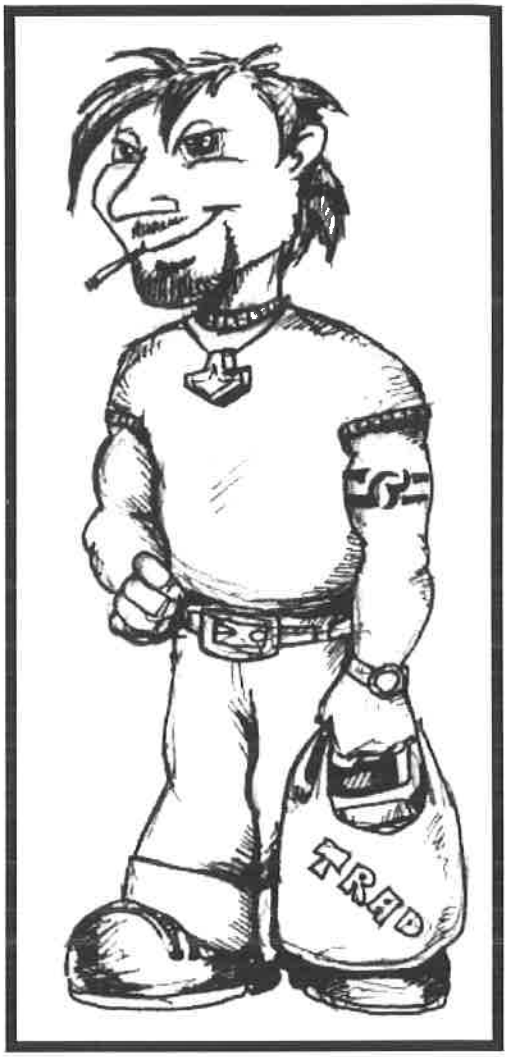
Typiska citat: *"Jag går dit! Eller nåt... Vad tycker du, Cissi?"*
"Jag skjuter på Orchen...eller inte..."
"Jag skulle varit på Magic-turneringen nu egentligen... Jag spelar kort... eller nåt"
"Jag har fyra av varje dubbelland till Magic! Dom tycker jag om...jo..."
"Jag har en röd speedlek som består av endast rare-kort... den är ganska bra..."
"Vill du titta på några kort? Jag har några med mig!"

Spelvana: *Du har uteslutande ägnat ditt liv åt kortspel. Du har bara spelat "Grottor och Drakar" en gång förut (då gick det åt fanders) så du känner dig ganska osäker.*

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Pennor*
- *Ett anteckningsblock*
- *En bag fylld med spelkort*
- *18 specialdesignade lekar som du hade planerat att dominera kortspelsturneringarna med*

Daniel Litfeldt



Beskrivning: *Ditt namn är Daniel Litfeldt och du är en 26 år gammal infödd Göteborgare. Du för ett enkelt och trivsamt liv här i Götet. Du struntade fullständigt i skolan och läste inte vidare efter högstadiet. Istället ägnade du dig helt och hållet åt dina två passioner här i livet.*

Den första av dessa passioner är hårdrock. Dina husgudar är det fulländade bandet Hammerfall, vilket av en ren slump spelar nästan likadan musik som du och ditt eget band gör, bandet Axewinter. Er grupp har visserligen inte blivigt upptäckta än trots att ni har spelat i 10 år nu, men genombrottet är nära. Ni har spelat på några klubbar och ni har bränt upp ett lager av er egen skiva "Combat Nuns with Chainsaws". Du är för övrigt väldigt stolt över din skiva och framför allt imponerad över dina egna gitarrsolon. För övrigt så har du fått en lokal skivaffär vid namn Grrrim Sound Records att sälja några av era exemplar. Den söta expediten vid namn Cissi (som just nu sitter just nu i samma lokal som dig) har du pratat med många gånger och ni känner varandra i ditt tycke rätt väl. Fram tills det att gruppen blir upptäckt så tar du dig fram via Soc och diverse obskyra kulturbidrag samt ett ströjobb som målare. Det brukar ordna sig...

Den andra passionen är rollspel och figurspel. Du har sedan mycket ringa ålder spelat den gamla rollspelsklassikern "Grottor och Drakar". Du och dina kamrater har slaktat er igenom otaliga grottsystem med era barbariska rollpersoner med stora yxor (av någon underlig anledning så bestod alltid hela er grupp uteslutande av barbarkrigare med stora yxor). Det var dock mycket länge sedan ni spelade rollspel då figurspelande tog över allt mer. Ni upptäckte att figurspelen hade ungefär de delarna ni uppskattade i era rollspel (dvs stora yxor och kontinuerligt våld) samtidigt som man slapp all onödig dialog.

Du är här på Gothcon för att leka av dig lite med din Warhammerarmé (en Kaos/Khorne arme bestående av 2 Bloodthirsters och ca 30 Bloodletters på Juggernauts – alla målade svart och endast detaljerade med brons och MYCKET blod). När du stod där och spelade så såg du Cissi gå förbi. Du joggade efter för att se var hon tog vägen och hamnade av en slump på ett spelarmöte inför ett spelpass av just "Grottor och Drakar". Du blev tillfrågad av en kille som visade sig vara Cissis lillebror Guran om du ville hoppa in i ett lag. Vad tusan, tänkte du, Cissi är ju sabla trevlig och det var kanske dags för lite rollspelsvåld igen.

Utseende/Klädsel: *Du klär dig lite slappt och bekvämt. En ljusgrå t-shirt (den var från början svart med texten "Metallica world tour 1987" på ryggen, men den är lite vältvättad) samt säckiga jeans. Det mörkbruna håret hänger lite rufsigt och du brukar alltid ha ca två veckors skäggstubb. Runt halsen har du en Torshammare som du har gjort i metallslöjden. Din arm är beprydd med en tatuering med någon form av vikingmönster som du hittade på något skivomslag.*

Personlighet: *Du är en bekväm livsnjutare. Det finns inga problem om man inte gör sig några, så livet blir faktiskt rätt bekvämt om man bestämmer sig för att inte ha några problem. OAVSETT situation eller riskmoment så viftar du bort allt med ett "Det ordnar sig nog". Dina polare är rätt flummiga och delar samma livssyn, men övriga börjar förr eller senare störa sig markant mycket på dig/er. För övrigt ogillar du att stressa eller att över huvud taget förflytta dig snabbt.*

När du spelar rollspel så kommer dock helt andra sidor fram. Då kan med gott samvete leva ut alla aggresioner och förlusta sig i ofantliga mängder våld. Detta självklart ackompanjerat till tung rockmusik.

Speltips: *Du brukar luta dig bakåt och ta det lugnt. Sug lite på en mycket gammal cigarettfimp och ta alla problem med ro. Le obekymrat om någon försöker att stressa dig. När du spelar rollspel så byter du karaktär fullständigt. Spela ut och agera våldsamt när din rollperson plöjer igenom grottsystemen. Efterstäva alltid brutala, effektfulla och spektakulära scener med massiva våldsinslag. Kör lite trumsolon på bordet framför dig och ackompanjera med lite luftgitarr när det passar sig (vilket det ofta gör).*

Typiska citat: *"Det ordnar sig nog..."*
"Jag anfaller med YXAN! Bababababaram pam!"
"Nu var det jäkla länge sen vi spöade skiten ur något... var finns alla monster?"
"Whap", "Pow", "Baff", "Tchapang"
"Yes! Monster! CHARGEEEE!"
"Jag, (NAMN) barbaren, kommer nu att avsluta era meningslösa liv. Kom och smaka på dubbelyxan! AAAAARRGH!!"

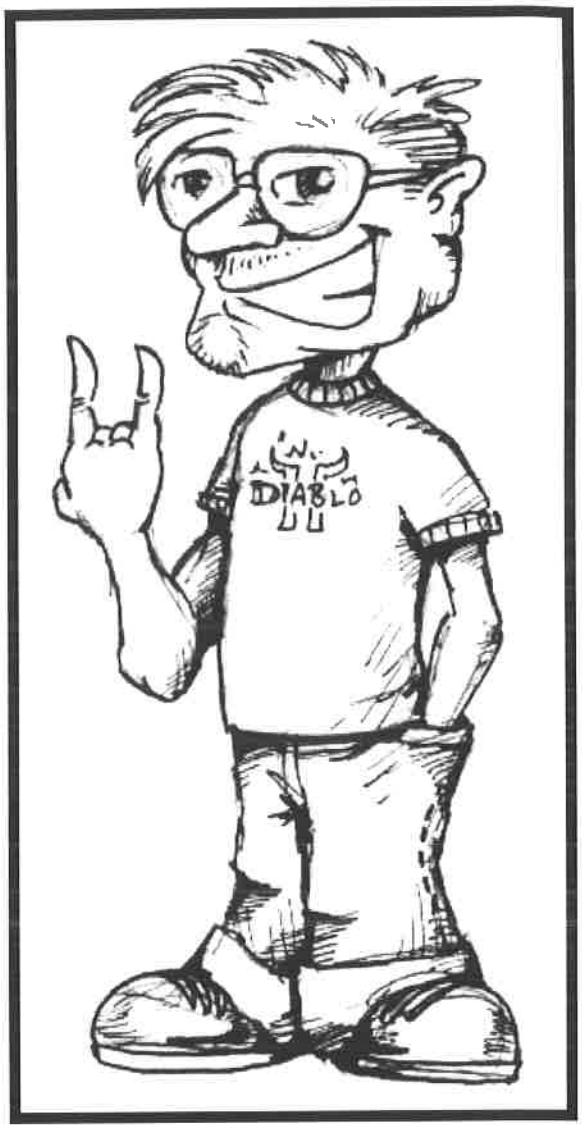
Spelvana: *Ditt spelande har rent historiskt sett gått ut på "Grottor och drakar" där du har avverkat otaliga massiva barbarer med stora yxor. Annars blir det en hel del Warhammer med många demoner och tveksamma armekonstruktioner.*

När du spelar rollspel så finns det bara en roll... brutal barbar med yxa...

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Pennor*
- *Ett anteckningsblock*
- *En konsumkasse fylld med tenngubbar samt en burk svart figurspray.*
- *En flaska superlim (som fungerar skitdåligt)*
- *Några CD-skivor (metall)*
- *Ett paket med fuktskadade cigaretter*

Kjell-Egon "Ägge" Strand



Beskrivning: *Ditt namn är Kjell-Egon Strand men du kallar dig själv för Ägge. Du är 20 år gammal och jobbar för närvarande på BurgerKing. Du bor kvar hos dina föräldrar men du träffar dom inte speciellt ofta. Så fort du kommer hem så sätter du dig framför datorn och det är där du spenderar större delen av dygnet. Din stora passion här i livet är dataspel. Rollspel, 3Dshooters, Sportspel, Strategi och allment våld är vad ditt liv går ut på. Trots all tid du lägger ner på dataspel och nätverksspelande så är du kontinuerligt obegåvad på det. Din lillasyster spöar skiten ur dig på Counterstrike och i stort vem som helst skulle kunna förnedra dig ordentligt i vilket strategispel som helst utan att ens testa det i förväg. Du dör ALLTID i datarollspel och du blir konstant nedskjuten först i krigsspel. När du spelar bilspel så hamnar du alltid i diket och i sportspelen brukar du lyckas med att få hela ditt lag utvisat innan startsignalen har gått.*

Det har väl i stort sett alltid varit såhär. Du sitter och spenderar ditt liv framför burken utan att ens lära dig hur den fungerar...

För att få lite kontakt med andra människor så ser du till att söka dig till kollektiva spelaktiviteter. Du närvarar på i stort alla nätverksträffar som anordnas i den här delen av landet. Av någon anledning så lyckades du där göra dig några bekanta som nu har släpat med dig till årets Gothcon. De som du kom hit med är alla vana rollspelare och de hade anmält sig till någon spelturnering i en gammal rollspelsklassiker som heter "Grottor och Drakar". Du känner väl lite till vad det går ut på då du trots allt har spelat igenom dataspelet några gånger. Då dina bekanta var ett fullt lag så försvann de ifrån dig och du stod ensam och övergiven kvar och viste inte riktigt vad du skulle hitta på. Plötsligt kommer det förbi en skum karaktär som kallar sig för Guran och undrar om du vill vara med och spela ett pass med ett inte riktigt fulltaligt lag. WOOOW, nya kompisar, tänkte du och följde glatt med.

Utseende/Klädsel: *Du klär dig nu för sjunde dagen i rad i en svart "Diablo II" t-shirt och säckiga jeans. Nästa vecka är det dags att byta till "Starcraft" t-shirten och veckan efter det blir det nog "NHL 2001". Du är rätt närsynt och har diverse brytningsfel så dina glasögon är tjocka som flaskbottnar och får dina ögon att se ofantligt stora ut.*

Personlighet: *Du är en jobbig människa som man snällt skulle kunna kalla för socialt disfunktionell. Annars kan Ägge spelas precis så som den lille spelledaren känner för...roa dig!*

Speltips: *Du brukar ackompanjera dig själv med diverse ljudeffekter och göra "coola" gester med fingrarna som du har snott från MTV så fort du tar dig för något. Snacka snabbt och mycket och fläska till med mängder av störande (och ofta felaktig) slang. Gunga med huvudet i takt till imaginär hiphop-musik.*

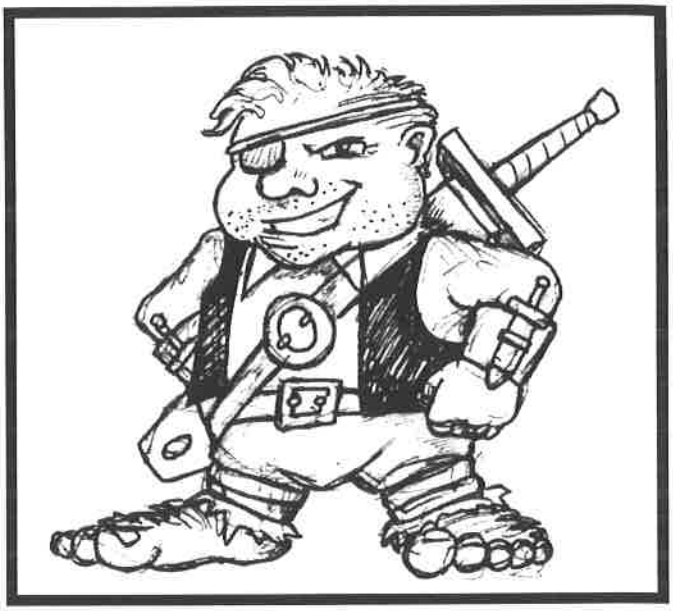
Typiska citat: *"Nu ska han få! Uts uts uts uts!!"*
"Tjabba! Jag gör en roundkick och nitar Svennen fett i skallen!"
"Jag går först! Jag gör det! Jag fixar det!"
"Fan, vilken fräck kille jag spelar! Hua hua! Eller hur? Eller hur?"

Spelvana: *Ditt liv är på ett sorgligt sätt tillägnat dataspel.*

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Pennor*
- *Ett anteckningsblock*
- *Fickludd*

Halvlingen Frido Hårdfot



Beskrivning: *Du är en halvlingtjuv av rang 18 (multiklass krigare/tjuv). Du kommer ifrån Atzaragh, tjuvarnas näste i Garandra. Din uppväxt var hård och du har skolats hårt i tjuvarnas gille. Du fick för två år sedan göra ditt mästarprov i tjuvgillet och lyckades stjäla kung Horgan den VI:s spira under en mycket riskabel manöver. Dina kolegor blev mycket imponerade men påtalade att du fortfarande inte lyckats överglänsa den legendariske alvtjuven Parathivlags otroliga kupper. Fast beslutad av att lyckas överbevisa att du är tjuvarnas okrönte konung så gav du dig ut på äventyr för att finna spår efter den slutliga stölden. Ditt sökande har tagit dig runt de större delarna av Altor, men du har fortfarande inte lyckats att komma på vad som skulle imponera tillräckligt mycket på dina kollegor för att de skall inse din storhet.*

Utseende/Klädsel: *Du klär dig i en nitläderrustning och en svart mantel. Rent utseendemässigt så är du en rödhårig halvling på 102 cm. Du rör dig dock ovanligt smidigt även för att vara en halvling.*

Personlighet: *Du är kaxig och självgod och väldigt frustrerad över att dina medmänniskor inte förstår din storhet. Således ser du alltid till att påminna allt och alla om dina bravader. Du stör dig oerhört på att det är en alvtjuv som för närvarande hyllas som den största tjuven. Detta medför att du har ett brinnande förakt för alver och ett imponerande komplex för din längd.*

Grundegenskaper :

Styrka	11	**Smidighet**	20	**Tålighet**	14	**Psyke**	16	**Vilja**	18	**Utseende**	10
Skadebonus	+1/3	**Snabbhet**	+20	**Kroppsp.**	42	**Magip.**	10	**Sinne**	-8	**Karisma**	+5
Bärförmåga	63B	**Förflyttning**	5	**Motstånd**	+4	**Konc.**	+2	**Själ**	-12	**Uthållighet**	-16

Sekundära grundegenskaper:

Tålighets mod.	-4/ -16DF	**Finna dolda ting**	20/ +4C/ 87%	**Motstånd mot gift/ sjukdom**	-32/ 15%	**Smyga/ gömma sig**	+5G/ 89%	**Finna fällor**	+63/ LGG	**Läsa runor**	-10/ Nuck3
Vapen1 Dolk	88%/ +12E	**Vapen2 Kortsvärd**	80%/ +4D	**Vapen3 Slunga**	75%/ +3EE	**Obeväpnad strid**	66%/ -3E	**Sköld**	+4/ Ug5	**Avstånds Vapen**	+8RR
Rida	34Gf	**Köpslå**	+23R	**Hela**	-12	**Identifiera**	-	**Stjäla**	+89	**Örter**	-10

Speciella förmågor:

- *Förvirrande prat 45%*
- *Fint 88%*
- *Klättra på väggar 95%*

Besvärjelser:

- *Find Path e2*
- *Seek treasure e6*
- *Hide in the dark e8*
- *Identify gems and items e5*

Vapen:

- *Frosthugg. En dolk med "Rune of lightning rang 4" samt "Rune of silent death rang 8"*
- *Skallskadan. Kastdolk med "Rune of enemy seeking rang 2" samt "Rune of abnormal casting rang 5"*

Rustning: *Härdläder +6 med "Rune of invisible shield rang 3" samr "Rune of magic diversion rang 1"*

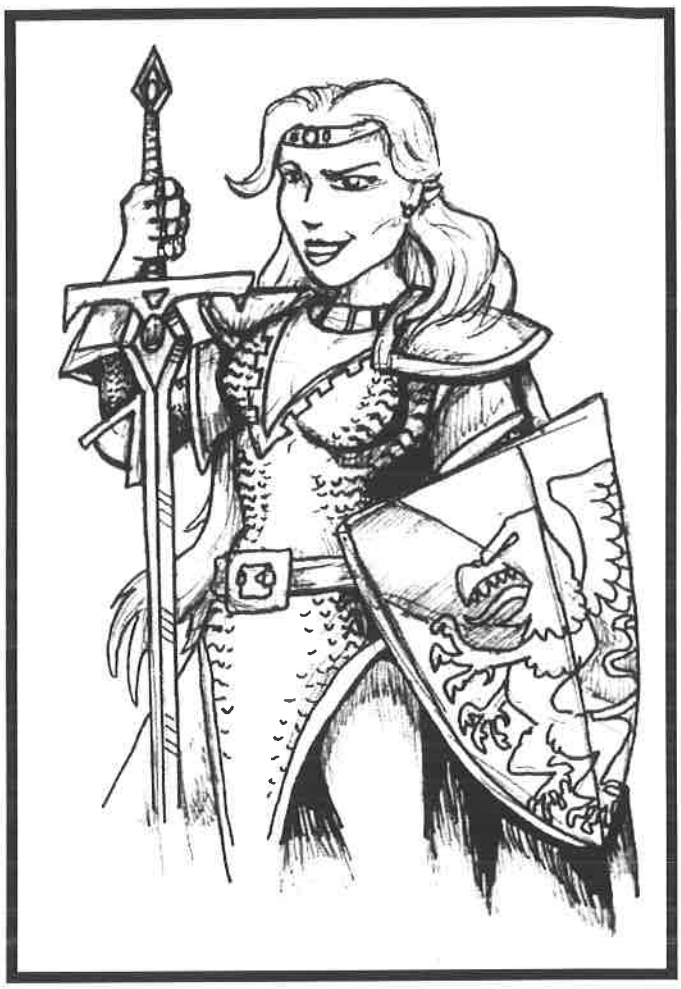
Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Dyrkar (magiska +65% eff GV)*
- *Magiskt rep (knopkunskap 188%, lossa 45%, finna fäste 98%)*
- *Slukarsäck (300 BEP) (innehåller just nu 3 fullrustningar (ej halvlingstorlek) samt en mindre hästvagn)*
- *24 förfalskade ädelstenar*
- *420 guld (förfalskade)*
- *Märkt kortlek*
- *Märkta tärningar*
- *Märkta chackpjäser (magiska: fint34%, find logical trap 88%)*
- *Pom-Pom, Ett brunt litet russ (något överviktigt)*

Speltips: *Du brukar vara högljudd och komplexfylld.*

Typiska citat: *"JAG går först!"*
"JAG har erfarenhet av såna här prylar!"

Paladinen Paxenaria



Beskrivning: *Du är en människopaladin av "Light and arcane Justice" rang 21. Du blev uppväxt bland slättfolket på Raktavargs slätter, men då din stam överfölls och slaktades av Slogothorger svor du att viga ditt liv till paladinens kall och för evigt bekämpa ondskan. Du tog värvning på ett närbeläget kloster och kom under de kommande femton åren att ägna dig åt hård och disciplinerad träning. Du klarade ditt lärlingsprov med bravur och kände att du var redo för större utmaningar. Således gav du dig ut för att genomföra mästarprovet och för att kunna bli upptagen till den inre cirkeln av din orden. Problemet är väl bara att finna ett stordåd som är tillräckligt imponerande. Du söker således runt Altor för att kunna rädda något rike, eller dräpa en stor drake som hotar en stad eller något liknande. Du har slaktat troll och oräkneliga sorters kritter, men du anser dig fortfarande inte ha uppnått den hjältestatus du anser dig behöva för att ansöka om den inre cirkeln.*

Utseende/Klädsel: *Du klär dig i en skimrande magisk rustning. Din vapensköld och mantel är båda prydda med din ordens vapen, en vit grip på röd bakgrund. Du är för övrigt 185 cm lång och har långt blont hår. Du har en mycket stark utstrålning och inger förtroende.*

Personlighet: *Du är en handlingskraftig och bestämd dam. Du vill ofta ta befälet och kommendera dina medkamrater. Du är mycket modig och åtar dig gärna de svåra uppdragen.*

Grundegenskaper :

Styrka	18	**Smidighet**	19	**Tålighet**	17	**Psyke**	20	**Vilja**	19	**Utseende**	23
Skadebonus	+5FG	**Snabbhet**	+30%	**Kroppsp.**	122	**Magip.**	34	**Sinne**	+8	**Karisma**	+23
Bärförmåga	87GD	**Förflyttning**	8	**Motstånd**	+8F	**Konc.**	+10	**Själ**	+8	**Uthållighet**	+5

Sekundära grundegenskaper:

Tålighets mod.	**+1/-18H/U**	**Finna dolda ting**	**20/9 DFD**	**Motstånd mot gift/ sjukdom**	**-40/ 20%**	**Smyga/ gömma sig**	**+55/ TGH 8g7v**	**Finna fällor**	**+83/ 56% TG**	**Läsa runor**	**+20 DGV**
Vapen1 Långsvärd	**122%/ +30A**	**Vapen2 Bredsvärd**	**104%/ +5GH**	**Vapen3 Slagsvärd**	**98%/ +6½B**	**Obeväpnad strid**	**88%/ +7Es**	**Sköld**	**+48/ HH4**	**Avstånds Vapen**	**+9RR**
Rida	**55Y%**	**Köpslå**	**+58%**	**Hela**	**+80FG**	**Identifiera**	**20%T**	**Stjäla**	**-20**	**Örter**	**+34**

Speciella förmågor:

- *Söka helig plats 66%*
- *Söka mindre helig plats 89% (Yuggith)*
- *Meditativt helande 55% (två tärningar)*
- *Skyddande aura 44%*

Besvärjelser:

- *Defence of the pure heart of righteousness +4 e8*
- *Defence of the strange revelation of Sot Uttog e7*
- *Healing hands of holy experinece e9*
- *Dispell e4 (evil sorcery)*
- *Dispell from some distance e3*
- *Dispell from some great distance and during strange conditions e2*
- *Heal lots of minor wounds*
- *Heal some major wounds*

Vapen:

- *Skarphugg. Långsvärd +4 med "Runde of undeadslayer e8" och "Rune of holy fire of Aaaargh e6"*
- *Snabbhugg. Bredsvärd +3 med "Rune of daemonslayer e 9" och "Rune of swift and agile terror e5"*
- *Smärthugg. Slagsvärd +2 med "Rune of spiritslayer e10" och "Rune of the painful bleeder e4"*

Rustning: *Holy armour (503 i defence) +4 med "Rune of the calm spririt and terrorprotection e7"*
Sköld +8 med "Rune of hiding behind the shield e5"

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Halsband med "Rune of dungeonlight e4"*
- *Ring med "Rune of searching for ewil e9"*
- *Ring med "Rune of pacify monster e14" (en laddning om dagen)*
- *Skor med "Rune of sure feet e2"*
- *Bälte med "Rune of stamina e5"*
- *Rep*
- *En träkub (1*1*1cm som på kommando blir en tältpaviljong inredd med divaner och god mat)*
- *Tornado, en stridsränad fullblodsfux med kritvit man*

Speltips: *Du är den självklara ledaren. Se dina reskamrater som din egen personliga här och organisera truppförflyttningar, lägerförsvar och omgångsvis framryckningar i grottsystem. Visitera dina trupper på morgonen och se till att allt sköts korrekt och propert. Det är även väldigt viktigt att motivera och sporra dina trupper till stordåd. Håll heroiska tal och monologer vid varje tillfälle som erbjuds. Du har ett ofantligt stort självförtroende för dig själv och dina ledaregenskaper. Du blir nog mycket frustrerad om det uppstår problem med dina trupper.*

Typiska citat: *"Mina soldater, ni skall inget frukta ty gudarna och rättvisan är den ledstjärna som skola leda oss alla till sanningens mäktiga väg!"*
"Vik hädan styggelsens varelser. Ni skola frukta styrkan hos rättfärdighetens vapen!"
"Du vaktar den västra fronten under vår måltid. Du övervakar att måltiden utföres korrekt samt att saltningen blir lagom och till almen belåtenhet!"

Barbaren Corak

Beskrivning: *Du är en nordman barbarkrigare (bärsärk) rang 20. Du växte upp i det hårda och kalla riket Grrugh Orrgoth där du från barnsben uppfostrades till att behärska VARGENS stridsteknik. Du utmärkte dig snabbt som en ofantligt begåvad krigare och kom snart att gå förbi dina lärare i vapenskicklighet. Det är dock kanske inte främst din vapenhantering som är det farligaste med dig, utan din vilda envishet och fullständiga brist på respekt. Dessa två egenskaper har försatt dig i otaliga svåra situationer, men det finns ju dock knappt inga problem som inte går att lösa med en bastant tvåhandsyxa.*

Utseende/Klädsel: *Du klär dig i en björnfäll, några kilon läderremmar, metallspännen och kedjor samt ett halvkilo tänder från diverse nedgjorda odjur. Du är två meter lång och fruktansvärt kraftigt byggd. Större delen av din kropp täcks av diverse ärrvävnad samt blåmärken från otaliga strider. Du har rakat skallen (det är lättare att sköta sår om det inte är en massa hår ivägen) men har sparat ett yvigt mörkbrunt skägg med en lång hårpiska på vänster sida. Du ser faktiskt lika vild ut som du är, vilket i sig är rätt imponerande.*

Personlighet: *Du är en brutal krigare. En riktigt brutal krigare. Du lever helt och hållet för massivt våld och adrenalinrushar. Däremot har du även en stark känsla för rättvisa och drift att skydda de svaga. Således går ditt liv mer eller mindre ut på att brutalt skövla undan alla som av någon anledning gjort något orätt.*

Grundegenskaper :

Styrka	23	**Smidighet**	18	**Tålighet**	20	**Psyke**	5	**Vilja**	10	**Utseende**	8
Skadebonus	+16GG	**Snabbhet**	+8F	**Kroppsp.**	142	**Magip.**	-4	**Sinne**	-10	**Karisma**	-10
Bärförmåga	320C	**Förflyttning**	10	**Motstånd**	+22	**Konc.**	-12	**Själ**	-9	**Uthållighet**	+99F

Sekundära grundegenskaper:

Tålighets mod.	**+22/18 GRG**	**Finna dolda ting**	**+4/(5) 66%**	**Motstånd mot gift/ sjukdom**	**+15Tr 99% Gaffa**	**Smyga/ gömma sig**	**-1G 12%**	**Finna fällor**	**- 20/r TGv**	**Läsa runor**	**- 987**
Vapen1 2h Yxa	**120%/ +89RR**	**Vapen2 Yxa**	**118%/ +77G**	**Vapen3 Stridsyxa**	**116%/ +55Ov**	**Obeväpnad strid**	**114%/ +12Hf**	**Sköld**	**2%**	**Avstånds Vapen**	**1%**
Rida	**12Gf**	**Köpslå**	**-23%**	**Hela**	**-16**	**Identifiera**	**-**	**Stjäla**	**-23**	**Örter**	**4%**

Speciella förmågor:

- *Vargens stridsteknik – Virvelanfall 88%, snabbslag 98%, trippelhugg 45TF*
- *Vargens andra stridsteknik – Bensvep 55%, benknäckaren 66%, skallkrossaren 88%*
- *Våld 240% (truppstrid)*
- *Strid i mörker 45GFFf*
- *Uthärda smärta (automatisk 45%)*

Besvärjelser:

- *Scream to stun e3*
- *Scream to injure e4*
- *Scream to scare e5*
- *Scream to be heard e12*

Vapen:

- *Blodslaktaren. 2h Yxa +8 med "Rune of skullcracking e12" och "Rune of pure pain e8"*
- *Blodsmanglaren. Yxa +4 med "Rune of gore e9" och "Rune of amputation e4"*
- *Blodshackaren. Stridsyxa +4 med "Rune of acid pain e8" och "Rune of corpse explotion e5"*

Rustning: *Björnfäll +7*

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Rep +5*
- *Slukarsäck (2*2*2 m – ingen vikt)*
- *Halsband av griptänder (ger mörkerseende e6 4 ggr per dag)*
- *Brolga Blodsstamparen, en stridstränad Ardennerhäst på två ton (bitattack 80%)*

Speltips: *Du brukar lösa de flesta problemen du stöter på med våld. Det fungerar – så varför pröva något annat. Eftersträva med andra ord en våldsam lösning på samtliga problem du stöter på. Du har ett avsevärt självförtroende och du är övertygad att alla du stöter på har hört talas om "Corak – den mäktige barbaren". Presentera dig således alltid du stöter på några andra – vänner för att de skall bli imponerade och fiender för att de rättmätigen skall frukta dig. Sedan vrålar du och anfaller.*

Typiska citat: *"Aaargh. Jag, den mäktige Corak, skall nu krossa er alla!"*
"Måste vi verkligen prata med dom? Jag tror att det är smidigare att slå ner dom!"
"Är dörren låst? Flytta på dig, jag tar yxan!"

Magikern Zandralf

Beskrivning: *Du är en människomultimagiker rang 20 (element/symbolist/animist). Det är ingen nu levande som känner till din bakgrund. Du har på något sätt alltid funnits på magikerakademin i Zwaratclacht.*

Den mystiska sanningen är att även du själv för länge sedan tappat kontrollen över din bakgrund och historia. Efter århundranden av dimensionsresor och astrala vandringar blir små petitesser som bakgrund oväsentliga. Det enda som är viktigt är att uppnå kraft och magisk kunskap. Du vandrar således mellan världarna och samlar in alla bevis på olika magiska tekniker du stöter på. Alla observationer samlar du i en formelsamling som du har kedjat fast runt din midja. Detta är en multidimensionell bok med oändligt antal sidor mellan sina magiska pärmar. Du har sedan länge slutat att använda fjäderpenna och bläck utan skriver rakt in i boken med magiska gester och i renaste Zakrathalavac (det magiska grundspråket).

Det visade sig dock att din ofantliga mängd kunskap du hade ansamlat blev av intresse för en av de mörka gudarna, Slogroth Igrowk. Guden angrep dig och försökte att stjäla boken. Med en ofantlig viljeansträngning lyckades du frigöra ofantliga mängder energi och flydde själsligen skadad undan striden. Då du endast var en spillra av ditt forna jag så gömde di dig på magikerakademin i Zwaratclacht. Här uppträde du som en enkel lärare under tiden som du samlar ny kunskap och nya krafter för att slutligen om kanske några hundra år få din hämnd. Det är sökandet efter ny kunskap som har fått dig att slå följe med några enkla äventyrare. De känner inte till din rätta kapacitet, men du kan inte heller utnyttja dina sanna krafter då de mörka gudarna skulle kunna finna dig. (dina egenskaper och färdigheter på formuläret är vad du vågar utnyttja i din nuvarande gestalt)

Utseende/Klädsel: *Du klär dig i en svart kåpa med myriader med runor och mystiska tecken. Du har med dig en stav av svart sten och en mycket tjock svart bok fastkedjad runt din midja. Du själv är för övrigt tunn och ranglig men utstrålar en förunderlig styrka. Du har långt ljusbrunt skägg och maniskt stirrande ögon.*

Personlighet: *Du är en mystisk och cool magiker. Du säger inte speciellt mycket utan gestikulerar mer. Du är här för att observera och samla kunskap, världsliga saker såsom pengar eller simpla nöjen är inte värt något i dina ögon. Du uppvisar däremot ett ofantligt intresse för något som är nytt, eller små detaljer som alla andra missar.*

Grundegenskaper :

Styrka	10	**Smidighet**	8	**Tålighet**	17	**Psyke**	24	**Vilja**	23	**Utseende**	14
Skadebonus	+1/8	**Snabbhet**	+/- 4	**Kroppsp.**	56	**Magip.**	142	**Sinne**	+45	**Karisma**	+7
Bärförmåga	60Tf	**Förflyttning**	5	**Motstånd**	+5	**Konc.**	+84	**Själ**	+19	**Uthållighet**	+5

Sekundära grundegenskaper:

Tålighets mod.	**-2/- Röff**	**Finna dolda ting**	**20 /- 23 D5**	**Motstånd mot gift/ sjukdom**	**45%& 23#**	**Smyga/ gömma sig**	**-10 /H8**	**Finna fällor**	**-14/ 23/11**	**Läsa runor**	**+92 G5**
Vapen1 Stav	**56% +10Er**	**Vapen2 Dolk**	**45% /GrS3**	**Vapen3 Eldboll**	**87% e45 ffr**	**Obeväpnad strid**	**3% Aj**	**Sköld**	**-5/u4**	**Avstånds Vapen**	**+RdS**
Rida	**4**	**Köpslå**	**43%**	**Hela**	**-9**	**Identifiera**	**+78**	**Stjäla**	**-34**	**Örter**	**+45**

Speciella förmågor:

- *Se magiska fält 98%*
- *Se magiska mönster 97%*
- *Känna magisk närvaro 56%*
- *Bedöma rang (magiska varelser) 86%*
- *Identifiera runor 56%*

Besvärjelser:

- *Fireball of fierce violence e12*
- *Firewall of flaming hedge of fire e10*
- *Firecircle of round burning stuff e8*
- *Firecube of square burning stuff e4*
- *Dungeon fire of monster punishment e9 (maximum 2D20 non-boss monsters)*
- *Sigill e7*
- *Permanens e12*
- *Hold minor animal e13*
- *Hold minor monster e8*
- *Combat magic of the fierce staff e12*
- *Powerword of slaying minor beasts and scaring bigger ones e8*
- *Illusion to make you hide in dungeons e6*

Vapen:

- *Org. RuneStaff +9. med "Rune of hold magic e6" och "Rune of 3 magic charges e6" och "Rune of runes e3" och "Rune of mighty apperience e8"*
- *Urg. Dolk +2 med "Rune of sure hands e5" och "Rune of ritual magic e16"*

Rustning: *Magikerkappa +8 (motsvarar ringbrynja) med "Rune of arrow protection e5"*

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Tre stenar med "Rune of cool fire explotion on impact e6"*
- *Ring med "Rune of +45 mana e4"*
- *Ring med "Rune of seek item e8"*
- *Ring med "Rune of block e6" med permanens e7*
- *Fyra ekollon som förvandlar monster till sten (ej Slogothorger!) e8 motståndsslag –20*
- *Halsband med "Rune of make monster attack other player e9"*
- *Skuggskimmer, astralt fullblod som långsamt skiftar färg*

Speltips: *Du brukar luta dig framåt och gnida händerna mot varandra eller mot det långa skägget. Luta dig onaturligt nära och stirra in i ögonen på den du pratar med. Förlita dig mer på gester och ansiktsuttryck är tal. Skaka på huvudet och sätt upp båda händerna istället för att säga ett enkelt "nej". När du väl pratar är det onaturligt och högtravande. Du tilltalar dig själv med "Vi" och blandar i stort sätt jämnt in olika magiska fackuttryck även när du skall beskriva de enklaste saker.*

Typiska citat: *"Ni kan på dessa tecken på marken beskåda, enligt Rav Sattarnas läror, att trenne orcher av släktet "orchus gratvaricus" har passerat för trenne aloriska timmar sedan"*
"Vi kan skåda att borgen är skyddat av ett Toef Trastat arabag fält"
"Vi kastar besvärjelsen! Atravag juraga ifraga irg omathag"

Alven Altardion

Beskrivning: *Du är en alvisk spejarutbyggdsjägare rang 19. Du är rätt ung för att vara alv (futtiga 5400 år) och har precis tagit dig igenom puberteten. Du tillhör en jägarklan som nedgör monster runt de fagra skogarna Lothoriieaânvë. För att kunna uppnå din stams mandomsprov så har du svurit att du skall bege dig ut i skog och mark för att nedgöra 80 Orcher, 12 Slogothorger samt en drake. Du insåg snabbt att din klan är väldigt effektiv då det råkade vara akut brist på dessa nämnda monster runt eran skog. Många kobolder, svartgruntar, bäverurpingar samt huggfrossare, men inte de monster du ville få tag på. Således slog du sällskap med ett gäng äventyrare för att resa runt i världen och bekämpa ondska och monster tills du har fyllt upp din kvot.*

Den är inte bara din manlighet du är ute efter. Du har sedan barnsben (sedan 1200 års ålder) varit mycket förtjust i klanjägarhövdingens dotter Alüvinyäevia. För att imponera på henne planerar du förutom de grundläggande jägarkraven även kanske nedgöra någon större demon och kanske samla ihop en ansenlig samling juveler och ädelstenar. Du är medveten om att hon har många beundrare varvid du måste anstränga dig till det yttersta.

Utseende/Klädsel: *Du klär dig i din klans färger, mossgrönt, nötbrunt och barkbrunt. Du har en alvkappa som naturligt låter dig gömma dig i skog och mark. Du själv är som en vanlig alv, dvs två meter lång och väger 60 kg. Du har långt blont hår, mörka ögon och spetsiga öron.*

Personlighet: *Du är en diskret alv. Då du inte är speciellt erfaren så är du inte riktigt säger på hur du ska agera i olika situationer. Således tar du dig försiktigt fram och utsätter dig inte för risker i onödan. Det känns med andra ord rätt bra att låta resten av gruppen slåss i närstrid och själv stå på bekvämt avstånd och förlita dig på din alviska långbåge.*

Grundegenskaper :

Styrka	17	**Smidighet**	22	**Tålighet**	16	**Psyke**	18	**Vilja**	17	**Utseende**	20
Skadebonus	+2/0	**Snabbhet**	+34	**Kroppsp.**	55	**Magip.**	23	**Sinne**	+12	**Karisma**	+23
Bärförmåga	65E	**Förflyttning**	9	**Motstånd**	+56	**Konc.**	+12	**Själ**	+8G	**Uthållighet**	+12

Sekundära grundegenskaper:

Tålighets mod.	**+4/ Im. Dic**	**Finna dolda ting**	**40/ +4Ef**	**Motstånd mot gift/ sjukdom**	**Im. Po.**	**Smyga/ gömma sig**	**+98r 142%**	**Finna fällor**	**12 /05P**	**Läsa runor**	**-8**
Vapen1 Långsvärd	**98%/ 11Tr**	**Vapen2 Långbåge**	**143% 5/4Of**	**Vapen3 Långdolk**	**65% +Ed4**	**Obeväpnad strid**	**45% /Ur5**	**Sköld**	**+6/ 43T**	**Avstånds Vapen**	**+12 RV**
Rida	**66Tf**	**Köpslå**	**+6 F**	**Hela**	**+12**	**Identifiera**	**-**	**Stjäla**	**+12**	**Örter**	**+87**

Speciella förmågor:

- *Spåra /dölja spår 89%*
- *Finna/identifiera örter 87%*
- *Djurkunskap 87%*
- *Monsterkunskap (minor and major) 78%*
- *Väderkunskap 98%*
- *Överlevnad (forest) 198%*
- *Språk (universal understanding) 87%*
- *Tillverka pilar 95%*

Besvärjelser:

- *Seek path e8*
- *Aim of sure hands e9*
- *Conceal i terrain e7 (auto)*
- *Talk with animals e4*
- *Talk with the nature e2*

Vapen:

- *Stålspets. Alvisk Långbåge +9 med "Rune of the hunter e12" och "Rune of bleed e6"*
- *Ståludd. Alvisk långdolk +2 med "Rune of swift defence e3"*

Rustning: *Alvisk härdläderrustning +3*

Utrusning: *Du bär omkring på följande:*

- *Koger med 129 alviska pilar (sure impact and critical damage 56%)*
- *Alviskt rep (22 meter – bär ca 200kg- väger ½ kg som knyter sig själv)*
- *24 ÄrkeLämbhash (alvisk kaka som räknas som tillräcklig föda för ett kvartal)*
- *Alvkappa (hide + 45%)*
- *Alvstövlar (lämnar inga spår och ger inte ifrån sig några ljud)*
- *3 Athälas (helar allt om man lyckas med fyra kritiska örttest på raken)*
- *The (örter med calm nerves e8)*
- *Thessalia, en mycket snabb och smäcker arabhäst*

Speltips: *Du brukar ta det lite försiktigt. Utsätt dig inte för risker. Sitt rakt i vanliga fall men huka dig och göm dig bakom bordet när det blir strid. Gå alltid sist i sällskapet och rådfråga dina kamrater om det skall fattas beslut eller om ingen har beordrat dig om något på länge. Ta inga egna initiativ utan att rådfråga någon annan. Var dock alltid artig och välartikulerad.*

Typiska citat: *"Gå in ni först, så bevakar jag vår reträttväg"*
"Jag har en liten fundering, skulle ni kunna råda mig om jag lämpligast ska ..."
"Ursäkta mig, men jag är inte riktigt säker på att... "
"Jag har en olustig känsla angående det här"
"Det känns inte riktigt bra..."

NäckrosOmikron

Dolore, consequat ipsum, odio volutpat, exerci wisi ut nibh accumsan wisi
feugait. Delenit consequat augue, dolore accumsan iusto, commodo eum eu wisi
nulla nostrud minim nulla. Nulla, aliquip dolore nisl feugait volutpat
dignissim qui feugait sit ex veniam erat ullamcorper nostrud vero. Suscipit
duis eu, ea ipsum enim, vulputate, zzril wisi elit duis tation enim luptatum
qui et.

Nulla te blandit dolore ad ut, nulla esse ut iriure blandit, dolor at
vulputate. Dolor aliquip dolore tation in ullamcorper ex consequat nisl et
consequat feugiat wisi aliquip euismod lorem. Vulputate odio molestie, vero
te eros dignissim et et laoreet. Dolore diam vel in iriure lobortis autem
eum sit, ex tation augue. Molestie, magna te, hendrerit facilisis autem
iusto nulla eu dolor vel augue, aliquip, dignissim vel quis lobortis zzril
tation. Ut luptatum vel aliquam illum sed dolore adipiscing quis, in ut
delenit nulla accumsan minim eros.

Ad duis minim in molestie duis minim tation eum molestie dolor. Consequat
ut, elit in, wisi et, iriure, nostrud vulputate, dolore nulla exerci nisl.
Euismod euismod vulputate feugait duis vulputate vulputate veniam odio ad
qui nonummy nulla at. Aliquam ea quis dolore diam wisi feugait, molestie
consequat, iusto praesent nostrud zzril tincidunt consequat et zzril.
Suscipit ullamcorper volutpat tincidunt minim wisi dolore lobortis blandit,
esse suscipit, nisl illum, vel minim dolore ipsum ut at magna iusto et ex ex
delenit illum.

Ea feugait laoreet, consequat dolor ut commodo duis dolore illum nulla
exerci tation blandit ad dolore eros ullamcorper hendrerit, et feugiat
hendrerit esse. Dignissim exerci, adipiscing, lobortis autem vero enim,
dolore exerci ut eros facilisis magna, diam facilisis. Consequat in autem,
commodo, quis aliquip delenit, aliquip, dignissim. Duis autem hendrerit
iriure iriure delenit iriure dignissim lobortis quis enim luptatum facilisi
nulla eros consequat qui vel facilisis. Nostrud eu veniam commodo facilisi
dolor nulla aliquip ad lobortis vel augue hendrerit ut, consectetuer nibh
nostrud sed commodo esse lobortis dolore praesent odio dolore et. Minim quis
facilisis consequat, ea eum sit autem blandit, dolor accumsan exerci et
nulla dignissim te aliquam. Vel euismod et esse dolore aliquip vel wisi, ut
dolore autem te, delenit volutpat tation velit praesent iriure, magna dolor
esse in consectetuer te.

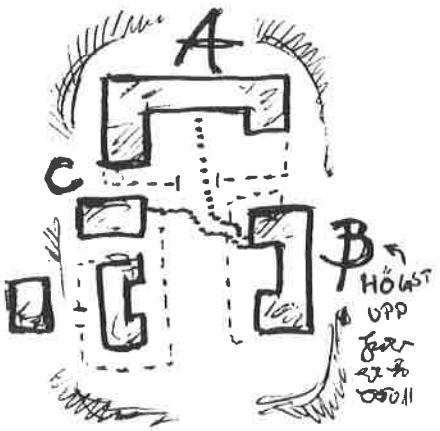
Ea lobortis vel hendrerit, facilisis dignissim vero illum molestie ad eros
commodo facilisi at ipsum, enim luptatum. Erat, dolor velit et tation et ut
suscipit et iusto vel enim duis consectetuer quis duis dolore veniam nibh
iriure lobortis, veniam commodo aliquip qui qui. Luptatum accumsan, iriure
diam ullamcorper, dolore, lorem tation, laoreet, hendrerit ex tation feugait
duis luptatum velit veniam odio consectetuer. Ullamcorper, praesent
facilisis autem, blandit aliquam sed dolore nisl dolor nulla consequat
consequat odio praesent. Commodo vel augue volutpat dolor delenit facilisis,
nibh facilisi, delenit.

Sit magna augue nulla, dignissim amet blandit augue, zzril. In wisi ut
dolore at illum esse consequat vulputate velit nonummy iriure ex wisi quis
minim velit nulla euismod zzril commodo suscipit exerci te veniam quis. At
ut augue facilisis et iriure eros suscipit iriure minim esse quis autem
tation commodo nulla facilisi consequat quis, nibh magna eu, ut iriure eu.

(svensk översättning för studiesyfte – Reds anm)

Så skola således alla folk bäfva då DEMONEN skola nästan nedkallas. Alla och en var skola med all hast söka gömmställe och därtill be högeligen till alla de sorters helgon de skola kunna minnas, ty nu är de nästerligen så sketet det skola kunna maximalt blifva. Minnas då demonens namn, ty det är denna som brista gränsen till verkligheten och därtill ge folket duktigt med smisk.

För att denna ruskerliga ritual skola kunna stoppar måste en samling menskor insatta i denna kunskap finnas inom detta fält där verkligheten förvridas. Finnas dylika skara mennskor ej där, är allt sketet ty då skola det icke finnas något hopp! Menskliglhetens hopp skola ligga till att någon skola kunna läsa denna text och af någon anledning finnas inom detta fält.



De som nu finnas i detta fält måste nu söka själslig renhet och uppsöka tvenne artefakter. Med dessa skola dessa menskor utföra ritual vid bestämd plats. Då öppnas en port till den plats där hemske Satanister frammanar demonen. Sökandet skola lämpligast ske via denna karta, där boken läge relaterat till artefakterna finnas lämpeligen befvarade.

Sök er fört till huset (B) ifrån (A) där ni nu vara. I huset (B) springes ni lämperligen till öfversta våningen och där i rum XXX skola ni kunna

finna väktaren till den första artefakten. Detta är **den mäktiga toaborsten av Yuggith**. För att väktaren skall giva eder den heliga artefakten skola ni alla buga er djuperligen och vördnansfulldt ge väktaren lösenordet:

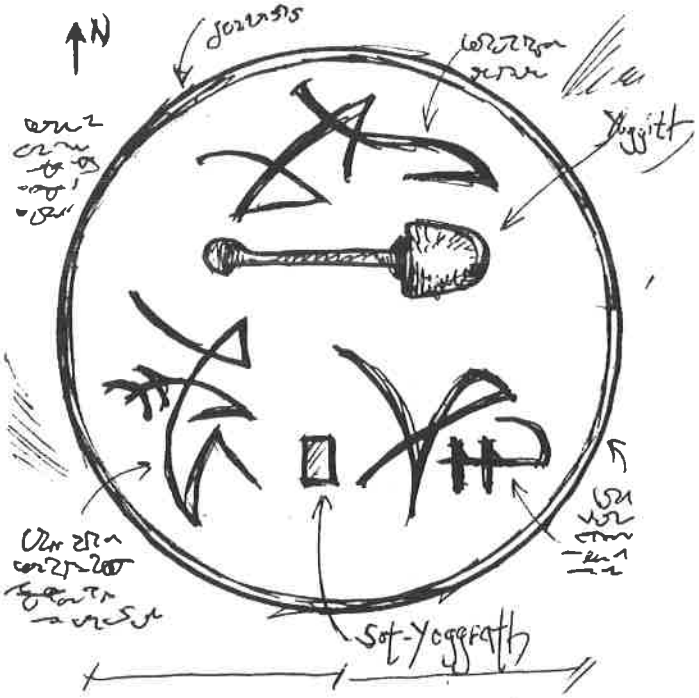
Vördade väktare, vi kräver eder på Den mäktiga toaborsten av Yuggith!

Den andra artefakten skola ni finna i hus (C). Därtill måste dock ni yttersta försiktighet iaktaga. Inom dessa väggar är förstörelsen ytterst riskabel och alla mensker som ej vilja bliva fast i hemskheter för eviga tider MÅSTE iaktaga följande försiktighetsregler.

Först måste ni alla gå på ett led med eder hand på personen framförs högra axel. Den andra handen skola ni placera framför eder mun så förstörelsen ej komma in där. Den som går först i detta led måste hålla sin vänstra hand för sin mun så inte heller denne inandas de hemske gift som i denna lokal florerar. Den högre handen skola den som går först hålla rakt uppåt med spretande fingrar för att kunna få in syre och därtill kunna andas. Längst in i denna sal kommer ni att finna en receptionsdisk där hemske demonologer finnas att mötas. De hafva dock i en ask en artefakt som dessa ej kommer att kunna befvaka.

Detta är **det heliga suddgummit av Sot-Yoggrath** som genererar oval skräck.

När gruppen samlat in dessa tvenne artefakter skola ni placera en artefakt i vardera handen på en och samma person. Denne människa med vidlyftigt sinne skola nu känna av riktning som kan berätta var satanisterna hålla till. Söka er efter denna riktning.



När ni sökt eder i korrekt riktning och därtill funnit att ni kommit in till barriären som ni ej kan passera så skola ni så söka den plats där artefakterna pekar rakt i mot väggen. Vänd helt om och stega ut sju dubbelsteg från denna vägg. Lägg här ned de tvenne artefakterna och teckna helig cirkel med diameter på en meter runt dessa såsom bilden förevisar. Efter att cirkeln är nedtecknad så skola ni vandra tre varv baklänges runt denna cirkel och därtill mässa en gång för varje varv:

Ad eum eu wisi nulla Cthulhu nostrud minim nulla nulla smiskus.
Aliquip dolore nisl feugait Neslerpts Nochtog stygguS smiskus.

Efter att cirkeln är fullbordad skall ni nedteckna tecknen inom cirkeln. Efter detta vandrar ni ett varv baklänges runt cirkeln och två gånger snabbt mässa:

Eu dignissim qui feugait sit ex veniam smiskus duktus erat ullamcorper Demonus nostrud vero.
Suscipit duis eu, ea ipsum enim, spöus vulputate, zzril wisi elit duis tation våldus enim luptatum qui et.

Klappa nu trenne gånger med händerna. Efter detta skall för en kort stund en port öppnas ut genom väggen. Tag omedelbart upp artefakterna och ta med dessa igenom väggen.

Vadnra nu längs den smala vägen och sök er hastigast efter behemske satanister och stoppa deras ritual.

Ni är mensklighetens siste hopp!