Karakteralternativer

Beskrivelser

Beskrivelser

Dwarf

You’re a stocky, broad-shouldered, bearded native of the mountains and hills. You’re also as stubborn as the stone in which the dwarves carve their homes under the mountains. Tradition, honor, pride in smithcraft and warcraft, and a keen appreciation of the wealth buried under the roots of the world are all part of your

heritage. Those who wish you ill should be wary of your temper. When a dwarf is wronged, he never forgets.

You gain the following characteristics:

**Stalwart:** +2 to your Might Pool.

**Skill:** You are trained in Might defense rolls.

**Skill:** You are trained in tasks related to stone, including sensing stonework traps, knowing the history of a particular piece of stonecraft, and knowing your distance beneath the surface.

**Skill:** You are practiced in using axes.

**Skill:** You are trained in using the tools required to shape and mine stone.

**Inability:** When you fail an Intellect defense roll to avoid damage, you take 1 extra point of damage.

**Additional Equipment:** You have an axe.

**Initial Link to the Starting Adventure:** From the following list of options, choose how you became involved in the first adventure.

1. You found the PCs wandering a maze of tunnels and led them to safety.

2. The PCs hired you to dig out the entrance to a buried ruin.

3. You tracked down the thieves of your ancestor’s tomb and found they were the PCs. Instead of killing them, you joined them.

4. Before a dwarf settles down, he needs to see the world.

Elf

You haunt the woodlands and deep, natural realms, as your people have for millennia. You are the arrow in the night, the shadow in the glade, and the laughter on the wind.

As an elf, you are slender, quick, graceful, and long lived. You manage the sorrows of living well past many mortal lifetimes with

song, wine, and an appreciation for the deep beauties of growing things, especially trees, which can live even longer than you do.

You gain the following characteristics:

**Agile:** +2 to your Speed Pool.

**Long-Lived:** Your natural lifespan (unless tragically cut short) is thousands of years.

**Skill:** You are specialized in tasks related to perception.

**Skill:** You are practiced in using one bow variety of your choice.

**Skill:** You are trained in stealth tasks. In areas of natural woodland, you are specialized in stealth tasks.

**Fragile:** When you fail a Might defense roll to avoid damage, you take 1 extra point of damage.

**Additional Equipment:** You have a bow and a quiver of arrows to go with it.

**Initial Link to the Starting Adventure:** From the following list of options, choose how you became involved in the first adventure.

1. Before putting an arrow in the forest intruders, you confronted them and met the PCs, who were on an important quest.

2. Your heart yearned for farther shores, and the PCs offered to take you along to new places.

3. Your home was burned by strangers from another place, and you gathered the PCs along the way as you tracked down the villains.

4. An adventure was in the offing, and you didn’t want to be left behind.

Halfling

Your greatest goal is retirement in the comforts of your own home. A place to settle in peace and quiet, far from marauding monsters and clashing armies; a blazing fire and a generous meal; fine drink and fine conversation. Though some halflings live out their days in remote agricultural communities, others form nomadic bands that travel constantly, lured by the open road and the wide horizon to discover the wonders of new lands and peoples. But even these wanderers love peace, food, hearth, and home, though home might be a wagon jostling along a dirt road or a raft floating downriver.

You gain the following characteristics:

**Small and Practical:** +2 to your speed pool.

**Lucky:** When you roll a 1 on any roll, you can reroll the die and must use the new roll.

**Brave:** You are trained in Intellect defence rolls against being frightened.

**Nimble:** You can easily slip through creatures that are larger than you. You are considered small.

**Skill:** You are trained in using musical instruments.

**Skill:** You are trained in stealth tasks in cities and small spaces with people, as a tavern.

Additional Equipment: You have a dagger.

**Initial Link to the Starting Adventure:** From the following list of options, choose how you became involved in the first adventure.

1. An old friend knocked on your door, promising adventures beyond your wildest beliefs.

2. You were hired to entertain at an event of some kind.

3. Somebody broke into your home and ate your entire supply of food, and you are trying to find out who done it.

4. Your uncle left for adventures and came home a changed man. You want this transformation for yourself.

Human

In the reckoning of most worlds, humans are the youngest of the common races, late to arrive on the world scene and short-lived in comparison to dwarves, elves and dragons. Perhaps it is because of their shorter lives that they strive to achieve as much as they can in the years they are given. Or maybe they feel they have something to prove to the elder races, and that's why they build their mighty empires on the foundation of conquest and trade. Whatever drives them, humans are the innovators, the achievers, and the pioneers of the world.

**Versatile:** You choose one of the available Descriptors to add to your character.

Dragonborn

You are born of dragons, as the name proclaims, and you walk pridefully through a world that greets you with fearful incomprehension. Shaped by draconic gods or the dragons themselves, dragonborn originally hatched from dragon eggs as a unique race, combining the best attributes of dragons and humanoids. Some dragonborn are faithful servants to true dragons, others form the ranks of soldiers in great wars, and still others find themselves adrift, with no clear calling in life.

You gain the following characteristics:

**Draconic Heritage:** +2 to your Might Pool, and +1 to your Intelligence Pool.

**Draconic Ancestry:** You have powers of dragons. Choose one of the following ten powers:

*Black Acid* (line, Speed defence)

*Blue Lightning* (line, Speed defence)

*Brass Fire* (line, Speed defence)

*Bronze Lightning* (line, Speed defence)

*Copper Acid* (line, Speed defence)

*Gold Fire* (cone, Speed defence)

*Green Poison* (cone, Might defence)

Red Fire (cone, Speed defence)

*Silver Cold* (cone, Might Defence)

*White Cold* (cone, Might Defence)

You are Specialized in defence against the chosen type of damage, and you get a breath weapon of the chosen type and damage. It does your tier times 3 in damage.

**Additional Equipment:** You have a staff.

**Initial Link to the Starting Adventure:** From the following list of options, choose how you became involved in the first adventure.

1. You convinced one of the other PCs to tell you what he was doing.

2. A sibling recommended you to the other PCs

3. You saved one of the PCs at an earlier date, and now they need your help once more.

4. You have grown weary of your isolation. Joining the other PCs gives you a chance to belong.

Gnome

A constant hum of busy activity pervades the warrens and neighbourhoods where gnomes form their close knit communities. Louder sounds punctuate the hum: a crunch of grinding gears here, a minor explosion there, a yelp of surprise or triumph, and especially bursts of laughter. Gnomes take delight in life, enjoying every moment of invention, exploration, investigation, creation and play.

You gain the following characteristics:

**Gnomish Thinking:** +2 to your Intellect pool.

**Gnome Cunning:** you are trained in all intellect defence rolls against magic.

**Skill:** You are trained in using tools to tinker with mechanical objects.

**Skill:** You are specialised in tasks related to perception in the dark.

**Skill:** You are small, and are trained in defensive tasks against larger opponents.

**Skill:** You are trained in tasks related to magical items, alchemical items, or technological devices.

**Additional Equipment:** You start with a wrench.

**Initial Link to the Starting Adventure:** From the following list of options, choose how you became involved in the first adventure.

1. You heard what the other PCs were up to and suddenly decided to join them.

2. You pulled everyone together after you heard rumors about something interesting you want to see or do.

3. You blew all of your money and now find yourself strapped for cash.

4. You’re in trouble for acting recklessly. You join the other PCs because they offer a way out of your problem.

Half-Elf

Walking in two worlds but truly belonging to neither, half-elves combine what some say are the best qualities of their elf and human parents: human curiosity, inventiveness, and ambition tempered by the refined senses, love of nature, and artistic tastes of the elves. Some half-elves live among humans, set apart by their emotional and physical differences, watching friends and loved ones age while time barely touches them. Others live with the elves, growing restless as they reach adulthood in the timeless elven realms, while their peers continue to live as children. Many half-elves, unable to fit into either society, choose lives of solidarity wandering or join with other misfits and outcasts in the adventuring life.

You gain the following characteristics:

**Of Two Worlds:** +2 to your Intellect pool, and +1 to either your Might pool or your Speed pool.

**Fey Ancestry:** You are trained in defensive tasks against being charmed, and magic can’t put you to sleep.

**Human Traits:** You choose one of the available Descriptors to add to your character.

Half-Orc

Whether united under the leadership of a mighty warlock or having fought to a standstill after years of conflict, orc and human tribes sometimes form alliances, joining forces into a larger horde to the terror of civilized lands nearby. When these alliances are sealed by marriages, half-orcs are born. Some half-orcs rise to become proud chiefs of orc tribes, their human blood giving them an edge over their full-blooded orc rivals. Some venture into the world to prove their worth among humans and other more civilized races. Many of these become adventurers, achieving greatness for their mighty deeds and notoriety for their barbaric customs and savage fury.

You gain the following characteristics:

**Might of Gruumish:** +3 to your Might pool.

**Menacing:** You are specialized in tasks related to intimidation.

**Relentless Endurance:** When your pools are reduced to zero, it drops to 1 instead. This only works once per pool per 10h recovery roll.

**Savage Attacks:** When you roll a Minor effect or Major effect, you may roll a second attack.

**Skill:** You are trained in tasks related to persuasion.

**Inability:** When you fail a task related to your honor or being taunted, you initiate combat.

**Additional Equipment:** You have a club.

**Initial Link to the Starting Adventure:** From the following list of options, choose how you became involved in the first adventure.

1. You suspect that you might gain a long-term advantage from helping the other PCs and may be able to use that advantage against your enemies.

2. By joining the PCs, you see an opportunity to grow your personal power and status at the expense of others.

3. You hope to make another PC’s life more difficult by joining the group.

4. Joining the PCs gives you an opportunity to escape justice for a crime you committed.

Tiefling

To be greeted with stares and whispers, to suffer violence and insult on the streets, to see mistrust and fear in every eye: this is the lot of the tiefling. And to twist the knife, tieflings know that this is because a pact struck generations ago infused the essence of Asmodeus - Overlord of the Nine Hells - into their bloodline. Their appearence and their nature are not their fault but the result of an ancient sin, for which they and their children and their children’s children will always be held accountable.

You gain the following characteristics:

**Infernal Bloodline:** +3 to Intellect pool

**Hellish Resistance:** You are specialized in tasks regarding defence against fire.

**Infernal Legacy:** At first, third and fifth Tier, you choose one ability from the corresponding tier of Magic Flavor.

**Inability:** You are generally mistrusted by everyone. Increase the difficulty regarding social tasks by one step.

**Additional Equipment:** You have a cloak.

Initial Link to the Starting Adventure:

From the following list of options, choose how you became involved in the first adventure.

1. It seemed weird, so why not?

2. Whether the other PCs realize it or not, their mission has to do with something weird that you know about, so you got involved.

3. As an expert in the weird, you were specifically recruited by the other PCs.

4. You felt drawn to join the other PCs, but you don’t know why.

Drow

You gain the following characteristics:

**Agile:** +2 to your Speed Pool.

**Long-Lived:** Your natural lifespan (unless tragically cut short) is thousands of years.

**Skill:** You are specialized in tasks related to perception.

**Skill:** You are practiced in using crossbows and short swords

**Skill:** You are trained in stealth tasks.

In areas of the underdark, you are specialized in stealth tasks.

**Sunlight Sensitivity:** You have a hard time seeing clearly in the sun. Increase the difficulty of combat tasks that requires sight in the daylight by one step.

**Drow Magic:** When choosing abilites upon reaching a new tier, including first tier, you can choose up to one ability from magic flavor.

**Additional Equipment:** You have a short sword.

Typer

Barbarian

Typer

Explorer flavored with combat

Bard

Speaker

Cleric

Speaker flavored with magic

Druid

Explorer flavored with magic

Fighter

Warrior

Monk

Explorer

Paladin

Warrior flavored with magic

Ranger

Explorer

Rogue

Explorer flavored with stealth

Sorcerer

Adept

Wizard

Adept flavored with magic

Dette er kun en veiledning eller forslag til de tradisjonelle klassene som finnes i *Players Handbook.*

Melkespannet

Melkespannet

Brødsmuler

En av vennene til en av eventyrerne har vært i kontakt med Thror, en minotaur i byen Triel, og hans engstelse for å miste både hus, hjem og arbeidsplass. Han driver nemlig den suksessfulle kroen The Milk Tinn med sine seks koner, men nylig har en gnom flyttet inn i byen og startet opp en rivaliserende bedrift, som beklageligvis for Thror går strålende. Til den grad at det går utover Thrors egen bedrift og fremtiden ser mørkere og mørkere ut for hver uke som går. Thror betaler gladelig 200g til enhver som er villig til å løse problemet hans. Jo mer permanent, jo bedre.

The Milk Tinn

Dette er hjertestenen til Thror, som han har jobbet på og for i mange år. De spesialiserer seg på fermentert melk og unike hjemmelagde oster. Han tjente seg rik som en ganske voldsom barbar, men da han møtte konene sine lovet han å ta det med ro. Han kunne lett løst problemet sitt på gamlemåten, men han ønsker en bedre løsning enn å måtte sitte inne i flere år for overlagt drap.

Konene hans er **Coralin** (Black & White)**, Chloé** (Red)**, Amrita** (ginger)**, Vanita** (black)**, Antoinette** (brown) **og Sarayi** (brown)**.**

The Screwey Brewery

Drevet av gnomen Acqes (uttales Acks), en kronisk full artificer som drikker minst like mye av hans fermenterte drikker som han selger. Hele bryggeriet hans er automatisert, og han bruker mye tid på sitt eget kontor, lite sosial, men har venner over hele Sword Coast kysten. Kroen blir styrt av for det meste mekaniske hjelpere, men han har også hyret to servitører.

Triel

Triel er en liten landsby nord-øst for Elturel i Western Heartlands langs Sword Coast kysten. I underkant av 800 innbyggere, deres hovedimport er mat da det er relativt lite dyrkbar mark der. Elvar the Grainlord styrer Triel, og Singing Wind Inn er landsbyens eneste vertshus.

Møtet med Thror

Eventyrerne møter Thror på kroen og diskuterer mulighetene de har. Thror ønsker ikke å drepe Aques, men kanskje sabotere selve bryggeprosessen. Om det innebærer å ødelegge noen kasser med råvarer, eller selve maskinen, det får være det samme. Han trenger å sende en beskjed om at Aques er uønsket, og i hvert fall bryggeriet hans. Her kan eventyrerne bli kjent med produktene til Thror, familien hans, prosessen hans, og lignende.

##### Planleggingsprosessen:

Her har spillerne tid til å planlegge hva de vil gjøre, utforske byen, tilogmed besøke The Screwey Brewery for å spane eller advare. De kan besøke vertshuset, eller se om de finner noen butikker for utstyr. De kan imot all formodning velge å ikke følge synopsiset i det hele tatt, led de da mot Elturel.

##### Alternativ A: Begå gjerningen

I dette alternativet bestemmer eventyrerne seg for å sabotere bryggeriet. Hvis dette er tilfellet har Acqes laget forsvarsmekanismer i bryggeriet sitt, i hovedsak i form av mekaniske roboter med minimal AI. Bruk mechanical soldier fra hovedboka.

##### Alternativ B: Advare Acqes

I dette alternativet forutsetter vi at de ikke ønsker å gjennomføre handlingen. Acqes takker for advarselen, og ønsker å dele noe med eventyrerne som takk. Han har også et ønske om at de frakter en av kassene til hans partner i Elturel.

##### Konklusjon

Uansett hvilken av veiene eventyrerne velger, konkluderes det med at Acqes har i mange år med vampyren som jobber i undergrunnen av Elturel, og hans genetiske eksperimenter. Acqes har prøvd å konstruere en mekanisk replikant av skapningen *Greven* har eksperimentert på, og har også stått for konstruksjonen av mye av utstyret som ble brukt ellers. I kassen er en Kolto-tank med et eksemplar av den mekaniske Sliveren. Han har ikke hørt fra Greven på lenge, men han har selv vært veldig opptatt med denne uvurderlige versjonen av prosjektet.

Bakholdsangrepet

Brødsmuler

Bakholdsangrepet

Siden gruppen ikke oppfylte kravet til Thror, fikk de ikke betalingen de hadde forventet. Aques derimot tilbyr å betale mellomlegget om de frakter to kasser fra Triel til Elturel for ham.

Saken

Halvveis oppdager de det de mistenker er et bakhold. For å være pre-emptive initierer de til kamp selv, men bandittene stikker av. De oppdager at den ene kassen mangler. De bestemmer seg for å følge etter bandittene, og finner deres skjulested.

Roys Gjeng:

Roy

Big Boy

Apache

Free Day

Death Machine

Blue

Silver Sun

De er en gjeng feiginger, og gjorde noen oppdrag for Volrath, for å få sitt “Best Place”. De kommer til en enighet med Teamet at så lenge de hjelper til, så skal teamet la dem leve. Roys gjeng må også disponere deres Best Place i fremtiden om Teamet trenger det.

Vel fremme I Elturel kommer de seg gjennom porten, og finner Kaien de skulle møte ved sprengt i filler. De går derfor direkte til døren de skulle gå inn. Vel nede finner de et stort rom, med en død kyklop og en mengde politi. De blir avhørt fort, og blir vist hva som har foregått, og får se “slangene” i kolto-tankene. De åpner den siste kassen de har, og ser en levende “slange”. De avtaler å møte på stasjonen dagen etterpå for et gjennomgående avhør.

Epilog

Vaktene i byen Elturel mistenker at hva en som var i glass-sarkofagen må ha vært etterlevninger av vampyren Lord Dhelt, som en gang i tiden var High Rider, ypperste rytter, av The Hellriders. Capteinen av garden, P. Blart (Copper Dragonborn), innkaller Reya Mantlemorn, en representant for Hellriders, for å prøve å rette opp i saken. Reya nevner at de har hatt mange som ikke har bestått prøven i det siste, og noen tok nyhetene veldig dårlig, og endte opp med å prøve å ødelegge lokalene og treningshallen før de ble stoppet og forvist. En lokal maler har også feilet i å levere et maleri som Hell Riders hadde komisjonert.

Den forsvunne maleren

Brødsmuler

Den forsvunne maleren

En maler er blitt borte fra studioet sitt. Ingen tegn til innbrudd, og ingen tegn til at noe har skjedd, annet enn at paletten og penslene hans har falt til gulvet foran hans nyeste maleri. Et maleri av en lett beskogd omgivelse.

Saken

Maleren ble sugd inn i bildet, og har gått seg vill. Inne i bildet er det crystal elementals som vandrer rundt. De er hostile, og angriper om eventyrerne kommer. Det er også Earthshakers som vandrer rundt som er passive. Maleren kan finnes, og må bringes ut for å ødelegge maleriet. Tilkoblingen til lommedimensjonen faller bort uansett hvem som ødelegger bildet.

Aktører

Paeris

Tydelig rik alv kvinne. Veldig underholdende i talemålet. Veldig intelligent.

**Mods:** Sosiale handlinger +1; fysiske handlinger -1

**Gjenkjennbart trekk:** solbrun hud fra å male malerier ute i hagen.

Fiender

Jord-ryster 8 (24)

Health: 80 Movement: Long

Damage: 8 Mods: Speed defence 4

Armor: 4

Combat: Kan angripe opptil fire skapninger som står ved siden av hverandre med et enkelt angrep. Kan angripe ved å løpe 61 meter, og alle som havner i linjen blir skadet. Selv de som lykkes med en speed defense rull tar 2 skade.

Krystal Element 3 (9)

Health: 15 Movement: Short

Damage: 6

Armor: 2

Combat: Kan skyte en stråle opptil 61 meter, men kan endre type avhengig av situasjonen.

En stråle av ren energi som gjør 6 skade på en skapning.

Psykisk energi som gjør 4 int skade (og ignorerer armor)

Paralyserende stråle som paralyserer om målet feiler en might defense roll. Kan prøve å bryte paralysen en gang i runden ved å rulle et might rull.

Varmestråle som gjør 3 skade på alle skapninger i umiddelbar nærhet.

400 meter av gangen

Brødsmuler

400 meter av gangen

En gruve i nærheten av Elturel er blitt tatt over av gobliner, Gruvearbeiderne er jaget avgårde, men ingen omkom under hendelsen, men mange hadde bitt- og kloremerker som ble renset og fikset i de diverse kirkene i byen. Det er ingen offisiell forespørsel om å jage goblinene vekk, men det hadde gjort at mange kunne gjenopptatt arbeidet sitt.

Saken

Goblinene, en klan eller familie, bruker gruveskinnene som «veier» for sine kapløp. De har ingen mål og mening, men gir ikke opp familiens aktiviteter uten kamp. Eller et kappløp.

Aktører

Modo

Familiens leder, større og sterkere enn de andre goblinene, men også den som er mest kjær i familien sin.

**Mods:** Lvl 3, kappløp som lvl 5.

**Gjenkjennbart trekk:** Går alltid med armene i kryss. Sølvkors rundt halsen.

Brin

Second in command. Litt mindre, men mer intelligent enn Modo. Nyeste tilskuddet til familien.

**Mods:** Lvl 3, løpe lvl 4, intelligens 5

**Gjenkjennbart trekk:** Hand crossbow tilgjengelig til enhver tid.

Zitro

Modos kjæreste. Bein i nesa, liker ikke å bli sett ned på. Den dominerende i sengen.

**Mods:** Lvl 3, skremming lvl 5, akademisk lvl 2.

**Gjenkjennbart trekk:** Resting-bitch-face. Alltid med seg skiftenøkkel.

Romanse

Komikeren. Klarer ikke ta noe seriøst. Havner alltid i sitasjoner hvor han burde vært død, men gudene vil ikke ta imot ham ennå.

**Mods:** Lvl 2, angrep mot seg lvl 8

**Gjenkjennbart trekk:** Snakker fort, og ofte er det tull og tøys som kommer ut av munnen hans.

Arker

Han med «pengene». Sørger for å skape vedding bland de andre goblinene, og sørger for å sitte igjen med mest hver gang. Penger er ikke nødvendigvis gull, men oftere mat og skrot.

**Mods:** Lvl 2, overtalelse lvl 5

Gjenkjennbart trekk: Halter.

Landsbyen med vandøde

Brødsmuler

Landsbyen med vandøde

Ryktet går om en hel landsby i nærheten som er oversvømt av de vanndøde. Handelsmenn som har nærmet seg har blitt skremt vekk av synet av vandrende skjeletter som dekker gatene, og har sluttet å reise dit.

Saken

Det er ingen vanndøde. Det er en stakkars «magiker», Torkild, som fant en bok full av trylleformularer. Han er egentlig ikke magiker, men han fant boken, og tok den ut til en ubebodd gård rett utenfor landsbyen sin, og prøvde seg frem. Den eneste formelen som var en suksess, kastet en illusjon over alle som bodde i landsbyen så de nå ser ut som skjeletter.

Aktører

Torkild

Stakkars ung gutt som prøver å bli magiker ved å studere en gammel bok full av trylleformularer. Lært seg draconic ved å gjette seg frem til bokstavene og uttale.

Inngang til Paham

Når gruppen ankommer den forryktede grenden Paham, kan de se skjeletter som vandrer rundt i gatene. Det er opp til dem om de ønsker å kontfrontere skjelettene, men skjelettene selv vil se gruppen som om de var skjeletter, og sette seg til motverge når de ser gruppen komme. Finner frem høygafler og klubber for å forsvare grenden sin.

**Skjelletter 2 (6)**

**Helse:** 6 **Skade:** 3

**Rustning:** 1 **Bevegelse:** kort

I dette tilfellet er alle skjelettene bare mennesker som er blitt gjort om til å se ut som skjeletter. Beskriv hvordan blodet spruter for hver eneste en av skjelettene gruppen bekjemper.

Forhåpentligvis så gir spillerne seg veldig fort med slaktingen av uskyldige, eller så forsetter de inntil de blir stanset av et lite barneskjelett som løper og legger seg over kroppen til et dødt skjelett.

Byens styrer vil etter hvert komme ut, og med magi sveve litt over bakken, og enten angripe gruppen, eller peke mot nord, til trollmannens tårn.

Trollmannens Tårn

Trollmannens tårn er en brysk halv-times mars nordover, og er her «trollmannen» Torkild holder til. Torkild har blitt 50 år eldre siden han begynte å lese i boken for noen uker siden, og han er veldig forvirret, lei seg, sint, sulten og tørst. Han forklarer hva som skjedde, at han hadde funnet boken i kjerra til en reisende (den reisende fraktet to store trekasser) og tok den for å se hva det var. Han ønsket å lære seg magi, da han skjønte at det var en trollmannsbok.

Da han hadde lest litt i den, tok han den med til skogen, i fall han gjorde noe galt. Og om han gjorde. Han prøvde å lage notater i boken, prøvde å lese høyt, og da skjedde det. Ut av det blå ble han løftet i været, og plutselig var han fanget i dette værelset. Han forteller at han er 16 år, og har bodd i Paham hele livet.

Utseende hans sier noe annet. Noen kan se i boken over hva Torkild har gjort feil, og vil være i stand til å skrive om formlen. I dette tilfellet, så må formlen reverseres av hvemenn som kastet den, i dette tilfellet Torkild. Det øverste laget i formelen, dedikert tilkostnad, tilsier noe av stor verdi må brukes som betalingsmiddel, og da Torkild ikke hadde noe av stor verdi, ble hans tid tatt.

Dersom spillerne ofrer noe av stor verdi, vil Torkild få tilbake tiden sin, og formelen som ligger over grenden vil bli løftet. Hvis ikke må Torkild ofre ytterligere 50 år for å løfte formlen, og dø i forsøket.

Dersom spillerne klarer å la Torkild leve, vil de få 4 XP. Dersom Torkild dør vil de få 2 XP. Dersom de finner på en måte de kan reversere tiden også, så ingen av de i landsbyen faktisk dør av det som har skjedd, vil de få 6 XP.

Kampsportutøveren

Kampsportutøveren

Brødsmuler

Det går historier om et menneske som r

eiser gjennom Najara og utvikler en slange-stil, og bruker det på å legge mindre landsbyer øde der borte. Det er uvisst hvilken hensikt det har.

Bakgrunn

Sen Cho er vokst opp i Elturel, og hans eneste ønske var å bli en Hellrider. Hans dårlige tilknytning til hestene, gjorde at han ble avvist av Reya Mantlemorn under graderingen. Siden han aldri kunne bli en rytter, ville han ikke kunne bli en Hellrider i hennes øyne. Hans drøm fra barndommen av var knust, og hans eneste ønske var å motbevise henne. Motbevise alle Hellriders i kongedømmet, at en kan være best selv uten en hest. Han reiste nordover for å trene, for å bygge seg noe eget, for å bevise at han kunne.

«Jeg har returnert.

Jeg har vandret langt til fjerne strøk på grunn av deres trangsynthet. Dere visste jeg kunne gjøre det stort, men da jeg ikke klarte én liten ting, hva gjorde dere da? Hva gjorde dere!? Ingen ting! Hvem drev meg til å trene til mine ben knaket? Hvem forhindret meg min **sjebne**?

Alt jeg noensinne gjorde, var for å imponere DEG! Si meg hvor imponert du er nå Raya! Si meg! SI MEG!»

Fe-sirkelen

Fe-sirkelen

Brødsmuler

En fe-sirkel har åpnet seg, og feene er ute. Det er derimot ikke feene som åpner fe-sirklene, det er soppene. Feene bare går gjennom når det åpner seg. Hvorfor styrer ikke feene? Hva gjør soppen, og hvorfor?

Saken

Alle portaler inn til The Feywild havner på samme sted, og det er nettopp her [Portebello Pink](#_Portebello_Pink) døde. Når de går gjennom sirkelen, får alle se en rekreasjon av hendelsen gjennom spøkelsesaktive gjenskinn i luften. Portebello går inn sammen med ravnen, og puster inn noen soppsporer. Sporene drar seg selv ut av kroppen til Portebello, og inn i ravnen, og Portebello faller om, død. Så reiser han seg opp, og ravnen setter seg tilbake på skulderen hans, og de halter ut av The Feywild igjen.

Feene i The Feywild er noen lurendreiere som alltid, og prøver å få alles navn. De introduserer spillerne til andre former for feer, som tannfeer, og ikke minst beinfeer.

Alle feer er egentlig «slaver» av soppene, og samler ting som tenner, bein og navn, og gjør de om til noe som skogen kan absorbere og vokse.

The Feywild er egentlig en primal versjon av planet hvor Slivers kommer fra. Slivers er en utviklet form av Mycota. Eoner inn i fremtiden vil Slivers være over alt, og Volrath vil finne planet, og kidnappe Sliver Dronningen. Han prøver å skape Slivers som han kan kontrollere på samme måtte som dronningen, og Greven il-Vec jobber med nettopp dette i Elturel.

Fiender

Bone Fairy 6 (18)

**Helse**: 27 **Bevegelse**: Langt

**Skade**: 5 **Mods**: Stealth 9

**Rustning**: 3

**Kamp**: Beinfeen har skarpe tenner og klør, og hvis spilleren kritisk mislykkes på et forsvarsrull, tar de ytterligere 5 poeng skade, og ta en styrkesjekk på 5 (15), eller miste et lemm. Rull en D6. På en 6 mister de ingen ting.

Ottos Finale

Ottos Finale

Møtet med Volrath

Volrath er på mange måter også Otto Reiniers «far», eller mer nøyaktig, skaper. Han har skapt Otto ved å blande sitt eget kjøtt og blod, sin egen kropp, med kroppen til skapningen han klarte å hente fra en annen tid og et annet sted, i håp om å skape en perfekt hybrid. Han har selv injesert seg selv med kjøtt og sporer fra sopp-dronningen selv, og kan med det endre sitt fysiske utseende, samt sine egne fysiske egenskaper. Målet var å kunne gjøre dette, men ennå bedre, i form av et avkom.

Avkommet levde ikke opp til forventningene, men den hadde den egenskapen at den klarte å reprodusere seg selv uten behov for en dronning. Den kunne lage en perfekt klone av seg selv, og fungere i unison med den, uten å bli kontrollert av dronningen. Dette var også et av Volraths mål. Skyve evolusjon i «riktig» retning før, heller enn siden.

Avkommet kom til å trenge mer enn hva Volrath kunne tilby der og da, og ved hjelp av Greven Il’Vec, formet de avkommet til noe humanoid, og slettet minnene deres, for å plante nye minner. Alt var så utrolig lett med disse soppsporene. Han slapp fri Otto, og håpet på gode resultater ved en senere anledning.

Otto vil gjenkjenne sin «far» og utbryte pappa, til spillernes store forvirring. Når Volrath er ferdig med å forklare seg, sier han at Otto kan kaste det dumme skinnet sitt nå, og komme og stå ved hans side. Ved dette øyeblikket vil Otto og Reinier kveile seg ut som to slanger, og returnere til Volraths høyre og venstre side.

**Sjø til sjø, storm til storm, tidevann til tidevann.**

PC-er

PC-er

Otto Reinier, Reinier Otto (Jesper) – Halfling Rogue

##### Kontakter:

###### [Aded](#_Aded) – Female human profesional.

###### [Niserie](#_Niserie:) – half-elf bard

Mark Garrock (Carsten) – Half-Orc Warrior

Portebello Pink (Kristian)

Belos Nithral (Carsten) – Drow Paladin.

NPC-er

Aques

NPC-er

Thror

Aded

Female Human Professional, N.

Aded has an angular face, with auburn hair and gray eyes. She wears well-made clothing and carries a fine stiletto. Aded has an animal companion, a silver cat named Mesym.

Fortalte at Thror er et farlig individ. En kødd.

Relasjon: Kontakt av [Otto](#_Otto_Reiner,_Reiner).

Niserie:

Female Half-elf Bard, LG.

Niserie has braided white hair and brown eyes. She wears studded leather and wields a longsword and hand crossbow. Niserie seeks to master the secrets of higher dimensions.

Fortalte at Grevens fulle navn er Greven Il’Vec

Relasjon: Kontakt av [Otto](#_Otto_Reiner,_Reiner)

Roy

Roys Gjeng

Big Boy

Apache

Free Day

Death Machine

Blue

Silver Sun

Sen Cho

Male, Human Monk. Chao has tangled blonde hair and green eyes. He wears simple clothing and wields nunchaku (club) and kama (sickle). Chao speaks with a lisp.

Kaptein P. Blart

Kevyn

Male, Rak’shasa Guard.

Kevyn ønsker intet annet enn å danse, men må ta til take med den jobben han har nå. Kastet ut av sitt eget samfunn, han ble ønsket velkommen med åpne armer til vaktstyrken I Elturel av Kaptein Blart, som ei heller ser ut som et menneske, dverg eller alv. Han har lært å sjule sine Rak’shasa trekk for å gå uoppdaget da Rak’shasaene har et dårlig rykte over alt hvor de går.

Modo

Familiens leder, større og sterkere enn de andre goblinene, men også den som er mest kjær i familien sin.

**Mods:** Lvl 3, kappløp som lvl 5.

**Gjenkjennbart trekk:** Går alltid med armene i kryss. Sølvkors rundt halsen.

Brin

Second in command. Litt mindre, men mer intelligent enn Modo. Nyeste tilskuddet til familien.

**Mods:** Lvl 3, løpe lvl 4, intelligens 5

**Gjenkjennbart trekk:** Hand crossbow tilgjengelig til enhver tid.

Zitro

Modos kjæreste. Bein i nesa, liker ikke å bli sett ned på. Den dominerende i sengen.

**Mods:** Lvl 3, skremming lvl 5, akademisk lvl 2.

**Gjenkjennbart trekk:** Resting-bitch-face. Alltid med seg skiftenøkkel.

Romanse

Komikeren. Klarer ikke ta noe seriøst. Havner alltid i sitasjoner hvor han burde vært død, men gudene vil ikke ta imot ham ennå.

**Mods:** Lvl 2, angrep mot seg lvl 8

**Gjenkjennbart trekk:** Snakker fort, og ofte er det tull og tøys som kommer ut av munnen hans.

Arker

Han med «pengene». Sørger for å skape vedding bland de andre goblinene, og sørger for å sitte igjen med mest hver gang. Penger er ikke nødvendigvis gull, men oftere mat og skrot.

**Mods:** Lvl 2, overtalelse lvl 5

Gjenkjennbart trekk: Halter.

Dorthe Orc Warlord

Drog & Maude

Once upon a time, in the rolling hills of the kingdom of Keldor, there was a dwarf bard by the name of Drog. He traveled from town to town, singing ballads and telling stories of the great deeds of his people. Drog was a jolly fellow, always ready with a tune and quick smile for anyone he met.

One day, as he was wandering through a forest, Drog heard a rustling in the underbrush. To his surprise, a tiny pink squirrel appeared, scampering up a tree. The squirrel had big, bright eyes that seemed to sparkle with mischief.

"Who are you?" Drog asked the squirrel.

"I'm Maude," the squirrel replied. "And you, sir, are a most interesting character. You sing songs, you quote poetry, and you carry a small mandolin. I admire that in a person!"

Drog was taken aback by the squirrel's words. He had never met a squirrel that could speak, let alone one that appreciated the arts. He decided to keep talking to Maude, and as the hours passed they became fast friends.

Maude was a curious creature, always eager to explore new places and try new things. She begged Drog to take her on his travels, and he agreed. Together they journeyed through the kingdom, performing at courts and taverns alike.

As they traveled, Maude became something of a legend. She was known throughout the kingdom as the singing pink squirrel, and people would come from far and wide just to hear her sing. Drog was always by her side, playing his mandolin and encouraging her.

In the end, it was Maude who taught Drog the greatest lesson of his life. Through her bold spirit and love of adventure, she showed him that life was meant to be enjoyed, that there was magic to be found if you were willing to look for it.

And so Drog and Maude traveled together, sharing their love of music and adventure with everyone they met. They were a pair that could never be forgotten and who knows, maybe they are out there somewhere, still wandering, still bringing joy to all who meet them.

Lokasjoner

Triel

Lokasjoner

Elturel