
+ Fuglekongen+

Eventyr til **Dungeons & Dragons** 5th edition, skrevet for **Arcon 32**, sommeren 2016

Av **Martin B. Løchsen**

Innholdsfortegnelse

Oversikt.....	2
Bakgrunn	4
Ankomst og introduksjon	5
Folk	7
Historier og informasjon de kan få fra folk de prater med.....	10
Hendelser	11
Steder.....	13
Statblocks	19

OVERSIKT

NBI Det ble tydelig under spilling på Arcon at manuset inneholder noen små feil, og at det er en del feil på figurskjemaene av forskjellig slag. Jeg har ikke tatt jobben med å rette opp dette, men en erfaren GM vil sannsynligvis ikke ha store problemer med å ordne dette på sparket. Modulen krever en god del improvisasjon. Gruppene på Arcon løste utfordringen på svært forskjellig måte, så du må være forberedt på å forkaste noen av antagelsene manuset gjør om spillernes oppførsel, og å finne opp en del detaljer om slottet og stedene rundt litt sånn på sparket. Det er ikke problematisk. Manuset er laget for å fungere nesten uansett hva spillerne gjør, så rull med slagene.

Eventyret følger ikke noen fastlagt plan. Det begynner med noen **hendelser som setter ting i gang**, men så er det opp til spillere og spilleder i samspill å skape historien videre. Dette dokumentet inneholder **detaljer om stedet og folk**a som bor der, og noen **hendelser** som kan brukes for å skape stemning og dytte historien videre om nødvendig.

Meningen med eventyret er å skape en **uhyggelig** og **truende** stemning. Dette dokumentet er å betrakte som en **verktøykasse** for å få til det. Det er ikke meningen at alle småhendelsene som er beskrevet her skal skje, og det er ingenting i veien for at spilleder kan **finne opp ting på sparket** hvis det skulle dukke opp en god idé eller anledning underveis i spillet. Hva som skjer når blir opp til spilleder selv å vurdere ut fra hva han/hun føler kreves i situasjonen.

Generelt er det meningen å skape en gradvis **eskalering** av situasjonen. Presset mot heltene bør bli høyere og høyere etter hvert som tiden går. Det er også noen få **nøkkelhendelser** som bør skje underveis, men det er opp til spilleder å vurdere når det passer å legge disse inn. **Avslør** hvem korvittene er **gradvis**. Til å begynne med er de bare **soldater** med **merkelige rustninger**.

Kjapp guide til eventyret: Les Oversikten og introduksjonen. Sett deg inn i bifigurene og bakgrunnen til korvittene, og du er egentlig klar. Etter det er det først og fremst snakk om å lese de forskjellige seksjonene kjapt etter hvert som heltene agerer i på slottet.

Litt om helterollene

Grappa er sentrert rundt **Terens Gill**. Han er **lederen** for oppdraget, og bør spilles av en som er komfortabel med å ta lederrollen. Han er også den eneste rollen som er kjønnslåst. De andre rollene kan ha **hvilket kjønn de ønsker**. Hvis noen har lyst til å **endre navn eller andre detaljer**, så er det også greit, så lenge det ikke ødelegger for dynamikken i grappa.

Hvis dere er fire eller færre spillere på grappa, er Markus/Markia den første jeg ville fjernet. Terens må naturlig nok være med. Av de øvrige er det litt hipp som happ hvem som forsvinner.

Nøkkelhendelser

Storvesiren søker hjelp

Storvesiren prøver febrilsk å holde slottet i orden på tross av den ekstreme situasjonen med en konge som har gått fra vettet og hele stedet invadert av fremmede vesener. **Til å begynne** med vil han være avvisende overfor heltene og prøve å få dem til å dra derfra, og vil i hvert fall ikke høre snakk om noen avtale om militær hjelp. Han er svært lojal mot kongen, og ønsker ikke at han skal **miste ansikt**. Hvis spillerne drar fort, og ikke får snust så mye rundt, kan han alltid finne opp en forklaring for kongens oppførsel senere.

Når det viser seg at heltene ikke drar, vil han åpne seg og be dem om hjelp – enten fordi de har oppført seg slik mot ham at han stoler på dem, eller fordi han bare skjønner at han ikke blir kvitt dem og tenker at han like gjerne kan dra nytte av at de er der. Han kan lover at han kan ordne med **alliansepapirene** når vesenene er borte.

De finner portalen til skårverdenen

Det bør skje før eller siden. Hvis det begynner å bli lite tid igjen, og de ikke har funnet portalen enda, kan du forsiktig lede dem i riktig retning:

- Storvesiren eller en annen bifigur, avhengig av hvem de har snakket med og på hvilken måte, forteller dem at de har lagt merke til at korvittene ofte går fram og tilbake over brugangen til **den gamle fløyen**.

Avslutning

Eventyret kan ende på flere måter. Jeg skisserer opp fire muligheter under, men det kan også ende på andre måter avhengig av hva heltene finner på. Uansett må dere ikke glemme at det er å få underskrift på et løfte om militær støtte som er det egentlige målet til heltene.

Alle heltene dør

Dette bør absolutt være en mulighet. Det er ikke meningen at spilleder skal lose spillerne trygt gjennom hendelsene til en god slutt. Samtidig er det viktig at det ikke føles urettferdig. Det forventes av spillerne at de skal kunne anslå farer mot seg selv i noen grad, så hvis de angriper på tross av umulige odds, får det skje det som må skje.

Men det er viktig at ikke spilleder starter urettferdige kamper. En for stor gruppe korvitter (se eget kapittel om korvittene) kan godt provosere og erte opp heltene, men ikke angripe med mindre heltene angriper først. Hovedpoenget er altså at spilleren til helten som dør skal sitte igjen med en følelse av at det som skjedde var resultatet av et dårlig valg, og ikke bare en tilfeldig hendelse utenfor vedkommendes kontroll.

Heltene dreper alle korvittene

Klarer de å drepe alle sammen, vil spillet være over og løst. Det er til sammen **21 korvitter** av disse er **7 stykker** til enhver tid i borgen, og resten i skårverdenen. Hold oversikt over hvor mange heltene dreper.

Heltene lukker portalen til skårverdenen

I kjelleren under den gamle fløyen ligger portalen som leder til skårverdenen korvittene har kommet fra. Portalen kan lukkes permanent ved å **knuse** det korvittiske **panelet** som brukes til å åpne den. Hva som skjer etter at portalen er forseglet er litt avhengig av hvor effektive heltene har vært.

Hvis det er **lite tid** igjen da portalen lukkes, vil korvittene bli desorienterte og begynne å oppføre seg merkelig. Det vil være lett for heltene å føre dem til fengselsceller eller eventuelt drepe dem hvis de har brutale tilbøyeligheter. Korvittene forsvarer seg i denne situasjonen, men de forsvarer ikke hverandre, og de vil gå dit de blir ledet med makt, uten stor motstand. Det kan også hende at noen av dem går utfor stup eller tak eller på annen måte dreper seg selv, liksom uforvarende.

Hvis det er mye tid igjen, og du trenger å fylle det med noe, vil korvittene bli aggressive og desperate og begynne med koordinerte angrep mot beboerne, som på sin side vil forskanse seg forskjellige steder på slottet. Noen av beboerne, inklusive kong Vanrik, vil bli drept under denne hendelsen, med mindre heltene gjør noe spesifikt for å hindre at akkurat det skal skje.

Heltene dreper kongen

Det kan hende heltene får det for seg at de skal drepe kongen. Da vil jo prins Urak arve setet hans, og selv om han er vrang å ha med å gjøre, så er han i det minste mulig å prate med og har sjelsevner nok til å kunne skrive under på et papir. Hvis kongen dør, blir korvittene aggressive, slik som beskrevet over, og vil forsøke å utslette alle på slottet. Urak vil nekte å skrive under på noe som helst papir før korvittene er tatt hånd om.

Bakgrunn for spillerne

Gridhamm er under angrep. En hær av skrømt og utysker har reist seg fra de mørke fjellene i øst, og har lagt både Frogard og Ljosebygd øde. Nå er Hyljetun under beleiring, og faller Hyljetun, vil Gridhamm være den neste i rekken. Gridhamm er den mektigste bystaten i Gildaker, men er ikke sterk nok alene til å stå imot skrømtehæren.

Derfor har kongen sendt ut utsendinger til de omkringliggende bystatene for å inngå allianser med kongene der. Heltene er sendt ut for å forhandle med Kong Vanrik av Ærre i sør. Vanrik er kjent for å være eksentrisk, og for å ha et merkelig nært forhold til fugler.

Terens Gill er en av kongens mest betrodde adelsmenn, og det er derfor han har blitt gitt dette oppdraget, som både er viktig og kan komme til å bli komplisert. Vanrik er uforutsigbar og får merkelige innfall innimellom.

ankomst og introduksjon

Setter heltene inn i situasjonen og introduserer bifigurene på slottet.

Hendelse på veien

Det er en solfylt **tidlig høstdag** da heltene over en vogn som står halvveis ute i grøfta. En mann prøver fortvilet å dytte den opp igjen, men hesten får ikke skikkelig foffeste og den har satt seg fast i et spor nedi der. Hvis to stykker hjelper til med å dytte (eller spillerne finner en lur løsning), kan de få vogna opp.

Mannen forteller at han var på vei hjem fra markedet etter å ha solgt noen sekker mel, men ble overfalt av en gjeng **banditter** som stakk av med pengene hans (**25 SP** i alt). Han klager over hvor utrygge veiene har blitt i det siste, etter at kongen flyttet til sommerslottet på **Gaurfell** og ikke ville flytte ned igjen. Vanligvis er kongen på Gaurfell bare i de to varmeste sommermånedene, da lufta nede i dalen blir klam og trykkende, men nå har han bodd der siden sist sommer, altså litt over et år.

De blir ikke bedt om det, men hvis heltene ønsker å lete etter bandittene, er de ikke så vanskelige å finne ved å følge sporene deres (**Wis + Survival DC 15**). Det er **9 stykker** av dem i alt. **8 bandits** og **1 bandit captain**. Heltene bør ikke ha store problemer med å hamle opp med dem. Det er fattigslig hos bandittene også. Heltene kan finne i alt 3d6 GP og noe slitt utstyr, hvis de leter i leiren deres. Gjør hva du vil ut av denne hendelsen.

Slottet

Når de ankommer slottet står hovedporten åpen, og det er **ingen vakter** på murene. Storvesiren vil møte dem når de kommer inn, og de blir ført direkte til kongens **velkomsthall**. En nesten øredøvende kakofoni av **fuglekvitter** fra en rekke forskjellige fugler slår mot hovedpersonene idet de tunge, store tredørene slås opp foran dem. Lyden kommer fra et utall **fuglebur** som er spredt rundt i hele hallen - stående på stativer på gulvet og hengende fra kroker i taket.

Hallen er **dyster** og **mørk**, da den er bygget slik at bare noen små **vinduer** helt oppunder det høye takhvelvet slipper inn lys utenfra. Ellers er hallen kun opplyst av **oljelamper** festet til søylene langs midtgangen. Mellom søylene står seks vakter oppstilt på rekke og rad bortetter.

Vaktene er væpnet med stavøkser og bærer platerustninger med et besynderlig utseende. Kroppsplatene er laget av et mørkt metall, og er dekket med fjærlignende ornamenter. Hjelmene dekker hele ansiktet til vaktene, og har fremvekster foran munnpartiet som minner om nebb.

- Intelligence + investigation:
 - 10+ En av vaktene ser på dem et øyeblikk.
 - 15+ Ermenne på rustningene virker noe tykkere enn vanlig.
 - 20+ Vaktene står ikke helt stille, men beveger seg nesten umerkelig med små, brå rykk hit og dit - særlig med hodet.

I enden av midtgangen sitter kongen på et opphøyd podium og skifter blikket rundt i hallen, fra det ene fugleburet til det andre – virrende med hodet med fugleaktige bevegelser. Han reagerer ikke da hovedpersonene når fram til plassen foran podiet. Hvis de sier noe til ham, svarer han "Kra! Kra!" (etterlign kråkekraing etter beste evne her)

Mottagelsen

Storvesir Hattock kommer raskt bort til dem og ønsker dem velkommen. Han leder dem videre inn i en banketthall, der andre gjester er i ferd med å samle seg.

«Hehe, kongen er i et fjollete humør i dag. Det er ingen grunn til å forstyrre ham når han er slik. Dere får spise og kose dere, så dere kan samle styrke til hjemreisen i morgen.», sier han (eller noe lignende).

Alle beboerne (unntatt hundepasserer) på slottet er tilstede på banketten. Dette er en fin anledning til å introdusere dem. Beskriv alle sammen en etter en. Maten serveres som en stående buffet, så det er mulighet for heltene å gå litt rundt og prate med hvem de vil.

folk

En liste over beboere på slottet

Storvesir Hattock

Personlighet: Pompøs, formell, hemmelighetsfull. Drar ofte fingrene over nesene, og liker å dra folk til side og snakke lavmælt med dem, som om alt i verden må holdes hemmelig. Blunker ofte med ene øyet og sier «hvis du skjønner hva jeg mener» eller lignende, etter kryptiske hint som det er umulig å få noe ut av.

Den eneste med makt som har beholdt vettet. Prøver å holde en viss styring på slottet i alt kaoset. Vil sannsynligvis ikke samarbeide særlig mye med heltene til å begynne med, men hvis de får ham til å stole på seg vil han be dem om hjelp mot Korvittene. Han vet mye av det som foregår.

Til å begynne med vil han være avvisende og prøve å få heltene til å dra. Han er redd for skandaler og vil ikke at ryktet skal spres. Han er også redd for at utenforstående skal blande seg inn og gjøre ting verre enn de allerede er.

Statblock: Noble (MM s. 348)

Sosial DC: 18 – streng og bestemt

Prins Urak

Personlighet: Blasert, uinteressert, hånlig, lat. Alltid halvveis lukkede øyne og en slepende stemme.

Prins Urak har alltid med seg to tjenere over alt. Den ene triller **rullestolen** han sitter i, mens den andre bærer den store **vannpipa** han stadig sutter på. Rullestolen tilhørte originalt en av de tidligere kongene, som var lam i beina på slutten av livet og fikk den laget. Urak bruker den bare fordi han ikke gidder å gå. Vannpipa han alltid røyker på inneholder et svakt **opiat** (tørket Ymberbark) som gjør at han føler seg rolig og lykkelig så lenge han er påvirket av stoffet. Virkningen er sterk, og kan minne om opium, men har veldig kort varighet, så Urak er avhengig av å patte på munnstykket nesten konstant for å ikke å miste rusen.

Prins Urak er **uinteressert** i alt som foregår rundt seg, og betrakter alt og alle med en slags mild **forakt**. Han **følger ikke med** på det som skjer rundt seg, men kan en del om **slottets historie**, og liker å fortelle om noen av de mer morbide hendelsene som har funnet sted der. Når han kjeder seg pleier han å **plage fru Strukk**, som han hater som pesten. Han synes egentlig litt synd på Ymte, som må vokse opp med en så ondskapsfull mor, men gidder ikke bry seg nok til å gjøre noe med det. Det er enklere og mer underholdende å bare hevne seg på henne ved å plage henne og håne henne når han får sjansen.

Statblock: Noble (MM s. 348). Urak har disadvantage på alle fysiske terningkast så lenge han er dopet.

Sosial DC: 20 – bryr seg ikke

Hundepassereren

Personlighet: Uforutsigbar, hissig, stirrer på folk. Fåmælt, sier så lite som overhodet mulig.

Hundepassereren har blitt utsatt for Korvittenes tankestyringseksperimenter og endte med å drepe sin egen familie. Etter det har han gått fra vettet av sorg, skyld og skam. Han er slem mot hundene, og ofte ubehagelig mot andre.

Sosial DC: 14 – Hissig og vrang

Kong Vanrik

Kongen tror han er en kråke, og oppfører seg deretter. Dette skjedde etter et forsøk med hjerneblandingsmaskinen på kammerset bak tronen i velkomsthallen. Da korvittene først dukket opp på slottet var Vanrik henrykt over å treffe fugler som virket intelligente, og var bare ivrig etter å være med på eksperimentene deres. Korvittenes psykologi, og minnene deres fra skårverdenen var imidlertid så skremmende og fremmede at Vanriks hjerne brast i forsøket på å forstå dem.

Ymte

Personlighet: Ekstremt høflig og forsiktig. Prater aldri uten at noen prater til ham først. Kaller alle «sir», selv tjenerne. Litt sånn for sikkerhetsskyld.

Ymte er en gutt på rundt 9 år. Han går alltid med armene under genseren, tett inntil kroppen. Bare hendene stikker ut. Grunnen til dette er at moren hans, Fru Strukk, har sydd armene hans fast til kroppen som straff for at hun tok ham i å leke med tissen sin. Han har gått sånn i to uker.

Sosial DC: 10

Fru Strukk

Personlighet: Streng, arrogant, anklagende, dømmende, stikkende blikk, drar munnvikene ned.

Fru Strukk er et ubehagelig vesen. En eldre dame som er overdrevent opptatt av at alt skal være ordentlig og sømmelig.

Hvis hun blir spurt om hun har en datter, blir hun sint og sier at alle kan se at hun har en sønn, og du så ubehøvlet de er som spør.

- Cha + Intimidation DC 14
 - Hvis de truer henne alvorlig, vil hun innrømme at hun låste dattera si inne i det **ensomme tårnet** fordi hun hadde flørtet og oppført seg usømmelig med en gutt. Hun strakk det litt for langt og jenta døde av sult der inne. (Forteller de om dette til noen andre på slottet får de ingen til å bry seg med det, av forskjellige årsaker. Storvesiren har annet å tenke på, Urak mener det ikke er hans problem)

Statblock: Commoner (MM s. 345)

Sosial DC: 14

Seri

Personlighet: Blyg, fnisete, ufrivillig flørtete. Rødmer mye og ser ned på føttene sine.

En svært vennlig, vakker og medgjørlig ung dame. Hun holder elskereren sin lenket fast naken i et rom i den gamle fløyen. Det begynte med at han sjarmerte henne og ville vinne hennes gunst, men endte opp med at hun lenket ham fast i rommet sitt. Hun tar godt vare på ham; mater ham og koser med ham, men slipper ham aldri fri og utnytter ham seksuelt.

Hvis Seris hemmelighet blir avslørt, vil hun forsøke å kaste seg utfor Dyssegjelet.

Statblock: Commoner (MM s. 345)

Sosial DC: 15

Skårung

Personlighet: virrete, bablende, stiller rare akademiske spørsmål, drar seg stadig i skjegget.

Skårung er trollmann og akademiker, og bor i vesttårnet. Han har hele tiden vært hoffastrolog i Ærre, men har følt seg bundet av brysomme begrensninger påtvunget ham fra hans intellektuelt underlegne. Nå som kongen har gått fra vettet, ser han sin mulighet til å kunne gjennomføre alle forsøkene han hittil har følt seg hindret fra å kunne gjøre.

Mannen er i besittelse av et sylskarpt intellekt, men er like gal som han er smart. Teoriene hans kan minne om proto-darwinisme. Han er overbevist om at alle levende vesener har slektskap til hverandre, og særlig er han opptatt av å vise slektskap mellom mennesker og andre arter. Han prater gjerne om teoriene sine, men selve forsøkene holder han tett om så langt det er mulig. Han er imidlertid ikke redd for å bli avslørt, ettersom han på sett og vis handler med kongens samtykke. (Se beskrivelsen av vesttårnet for mer informasjon om disse forsøkene).

Statblock: Mage (MM s.347)

Sosial DC: 18

historier og informasjon de kan få fra folk de prater med

Bruk denne informasjonen litt som det passer. Folk på slottet kan godt finne på å fortelle om disse tingene uoppfordret. Ellers kan de brukes som svar hvis noen spør om disse tingene.

De følger etter korvittene eller prøver å holde øye med dem

Dette krever sannsynligvis noen terningkast, men de er avhengig av hvilken metode heltene velger å løse dette på, så det får være opp til spilleder å bestemme terningkast på sparket. De vil uansett finne ut at **korvittene** beveger seg mye over til **den gamle fløyen**.

Vilas hage

Ble anlagt etter ordre fra dronning Vilas, som var dronning i Ærre for rundt 200 år siden. Tre dager etter at hagen sto ferdig, kastet hun seg utfor Dyssegjelet

Dyssegjelet

Int + History DC 20: Dyssegjelet kommer av ordene «Dys», som betyr grav på det gamle språket, og gjel, som er et juv/kløft.

Hvis de spør om Dyssegjelet, kan også historiene om Briss, Kong Or eller Vilas dukke opp.

Uraks søster, prinsesse Briss

Urak hadde en eldre søster, men hun kastet seg utfor Dyssegjelet da hun var 15 år gammel. Hun var en merkelig og innadvendt type, som sjeldent åpnet munnen, og når hun først sa noe, var det ofte merkelige, kryptiske ting hun sa.

- **Cha + Persuasion DC 15:** Hvis de presser Urak litt, vil han fortelle at han en gang så Vanrik gå inn på soverommet til Briss på natta, og at han hørte lyder derfra som man helst ikke vil høre når en far er på sin datters soverom.

Borgens historie

Borgen ble bygget for lenge siden av Kong Or, en av forfedrene til Vanrik, for ca. 600 år siden. Kriget bystatene mye mer mot hverandre, det var før området ble kjent som det sivilisasjonens hovedsete som det er i dag. Borgen ble bygget på et tidspunkt da Kong Or hadde klart å hisse på seg alle naboene sine, og han trengte et sted å trekke seg tilbake for å forsvare seg.

Borgen er kjent for at den aldri har bli inntatt, på tross av mange beleiringer på Kong Ors tid. Kong Ors arving hadde et noe fredeligere temperament, og klart å skape fred med naboene. Siden den tid har borgen stort sett vært brukt som sommerpalass for kongeslekten i Ærre. Lufta blir fort tett og varm nede i dalen på sommerstid.

Kong Or

Var kjent for å være svært blodtørstig og for å kaste seg, totalt berserk, inn i kampen sammen med fotsoldatene sine. Han skal også ha vært veldig paranoid, og henrettet flere av rådgiverne og generalene sine for innbilt forræderi. Han skal også ha henrettet to av barna sine. Kong Or døde til slutt ved at han kastet seg utfor Dyssegjelet. Noen sier han ble dyttet.

En av historiene om Kong Or forteller at han fikk mistanke til en nær rådgiver og venn om at han ville forgifte ham. I stedet for å leve i frykt for gift i vinen, forgiftet Or sitt eget beger, og tvang rådgiveren til å drikke vinen, liksom for å bevise at det ikke var forgiftet.

hendelser

Diverse hendelser

Finn gjerne på hendelser selv underveis. Hendelsene bør enten gi hint om noe av det som foregår på slottet, vise heltene litt av korvittenes fremmede psykologi, eller bare underbygge den uhyggelige stemningen på slottet.

En morgen ligger det et lik i borggården. Det er en av tjenerne som har fått magen revet opp av noe skarpt.

- Int + Investigation / Nature:
 - 15+: Sårene ser ut til å ha blitt laget av et veldig stort nebb
 - 20+: Sårene er laget av et stort nebb, som fra en diger fugl, men det er ikke merker etter klør, som man ville vente av et fugleangrep.

Hundene i hundegården begynner å gjø høylytt med jevne mellomrom, nok til at det oppleves plagsomt nesten uansett hvor man er på slottet.

Mens de sover

En av heltene våkner midt på natta, og ser en Korvitt stå lent over senga si. Den bare står der og observerer. Lager ingen lyd og flytter seg ikke.

De våkner midt på natta av at hundene gjør ustanselig. Resten av natta er det vanskelig å få noe søvn, og de får ikke utbytte av noen «long rest». Hvis de undersøker, virker hundene veldig urolige og oppglødde, går rundt seg selv inni burene sine og gjør, men heltene kan ikke finne noen mulig årsak.

Hendelser med korvittene

To Korvitter følger etter en av heltene hvor enn han/hun går en hel dag.

En Korvitt står en stund og kikker utover djupet, før den kaster seg utfor, helt plutselig.

Hvis en av heltene går alene: tre korvitter omringer ham/henne og begynner å stikke borti ham/henne med stavøksene sine, bare hardt nok til at det er ubehagelig. Helten tar ingen skade, med mindre han/hun angriper (i så fall er det greit å minne spilleren på en gang til at det ikke virker som om de prøver å skade ham/henne).

En av korvittene prøver å få med seg en av heltene inn på kammerset bak tronen.

Korvittene angriper

Korvittene kan finne på å angripe uten forvarsel. De vet ikke helt hvordan de skal takle inntrengerne, og prøver seg litt fram. Det kan skje flere av disse angrepene i løpet av eventyret, og det er lurt å begynne med at én av korvittene angriper alene mens et par andre står og ser på. Dette lar spillerne få en følelse av hvor sterke de er i kamp, samtidig som det at de andre bare står og ser på mens artsfellen deres blir drept, viser noe av korvittenes vanvittige psykologi.

Etter dette kan man gradvis øke på. Tre korvitter (muligens for mye. Få av rollene er maksimert for combat) er nok grensa for hva gruppa kan klare, så det bør ikke sendes større styrker mot dem enn dette, hvis ikke heltene selv velger å angripe flere. Behovet for disse tilfeldige angrepene anpasses litt etter gruppas generelle tilbøyelighet for vold. Hvis de selv starter hyppige kamper, er det unødvendig å presse inn flere. Den trykkende stemningen kan lett ødelegges av at det utløses for ofte.

Korvittenes reaksjonsmønster, når angrepet:

1-69: Korvittene angriper tilbake.

- 60-74:** Korvitten som angripes forsvarer seg selv, men eventuelle andre Korvitter i nærheten blir bare stående og se på.
- 75-94:** Hvis det er andre korvitter til stede enn den som blir angrepet, begynner de å løpe hit og dit uten mål og mening.
- 95-100:** Står stille og lar seg selv bli hugget ned.

steder

Borggården

Folk: Hundepassereren 30%, Urak 20%, Storvesiren 20%

Borggården bærer preg av viltvoksende planter, og blir tilsynelatende ikke skjøttet av noen gartner. Gresset er ikke klippet, bare tråkket ned og slitt vekk i de områdene der folk ferdes. Alle bygningene er satt opp i en funksjonell, rå stil. Det finnes ingen ornamenter av noe slag på fasadene. Kun grå stein.

Bortsett fra hovedhuset viser alle bygningene tegn på varierende grad av forfall. Særlig det ensomme tårnet og den gamle fløyen ser forfalne ut. Vesttårnet og stallen er i brukbar stand, men ikke godt vedlikeholdt. Bygningene er imidlertid solid bygget.

Hendelse: Hundepassereren står halvveis skjult bak et tre og stirrer olmt på heltene. Han holder et merkelig redskap i den ene neven. Det er en slags hakke, med et hode formet som et nebb. Hvis de spør ham hva det brukes til blir han unnvikende og snakker om gartnerarbeid, fine herrer bør ikke bry seg med slikt osv.

Hovedhuset

Hovedhuset dominerer borggården. Det er den største bygningen på stedet, plassert midt på plassen.

Første etasje

Velkomsthallen og **bankettsalen** ligger i første etasje av hovedhuset. Ellers er det noen mindre **lagre** og et lite **kammers** bak tronen.

Velkomsthallen

Folk: Kong Vanrik 30%, Storvesiren 40%. Kong Vanrik sitter ganske ofte på tronen sin og oppfører seg som en fugl. Storvesiren løper hit og dit – jager tjenere til arbeidet sitt.

Denne er beskrevet i detalj i **introduksjonskapittelet**, men **fugleburene** flyttes til **salongen** etter ankomsten.

Bankettsalen

Folk: Fru Strukk og Ymte 60 %, Prins Urak 20%. Fru Strukk sitter ofte her med noe håndarbeid mens Ymte prøver å leke på gulvet.

Som andre rom i borgen er bankettsalen lite utsmykket. Det henger noen røde **draperier** med Ærres våpenskjold (en stridsøks i gull) på veggene. Den eneste utsmykningen utover det er et digert **portrett** av en mann med ville øyne, hår og skjegg til alle kanter, iført en platerustning og holdende en diger stridsøks (Kong Or). Ellers er det bare nakne steinvegger, oljelamper og massive men enkelt utformede møbler av eik.

Hendelse: Ymte ligger på gulvet og prøver å bruke munnen til å leke med noen trefigurer. Prins Urak og Fru Strukk er midt i en opphetet diskusjon om Uraks røyking. Strukk synes røyken er motbydelig, og prøver å få ham til å sitte et annet sted. Urak på sin side hevder sin rett og nekter å flytte seg. Han sitter unødvendig nærme.

- **Wis + Insight DC 15:** Det virker som om Urak morer seg over å plage Strukk.

Kammers

På kammerset bak tronen, et rom som ellers ikke ser ut til å være i bruk til noe spesielt, står det et merkelig apparat. På gulvet står en metallgjenstand formet som en diger patron, og det er koblet to skåler til den, via kabler. Den ene av disse to skålene ligger i en stol, som står ved siden av apparater.

Forklaring: Dette er en hjerneblandingsmaskin, som korvittene har brukt på kongen for å forsøke å lære om denne verdenen gjennom tankene hans. Hvis noen av heltene skulle komme til å kobles til en korvitt via

denne maskinen, må de gjøre et **Wisdom Save DC 15**, for å unngå å få en mental knekk. Hvis spilleren feiler dette kastet, vil de være forvirret, svimmel og desorientert (**disadvantage** på alle terningkast basert på **Dex, Wis, Int og Cha**) inntil de får seg en natt med marerittinifisert og urolig søvn. Hvis de klarer kastet, vil denne virkningen kun vare i 5 minutter.

Andre etasje

I andre etasje ligger gjesterommene og salongen. Heltene er innkvartert i gjesterommene her. Døra opp til tredje etasje holdes låst (**Dex + thieves' tools DC 15**).

Salongen

Folk: Vanrik 20%, Strukk og Ymte 30%, Urak 20%, Seri 70%

Det mest **komfortable** rommet på hele borgen er salongen i hovedhuset. Her står det behagelige sofaer og veggene er pyntet med draperier og **malerier**, stort sett landskapsmalerier med unntak av et bilde av tre menn som henger i en galge mot en gul solnedgang. Alle fugleburene er også flyttet hit, men de er for det meste ganske stille.

Hendelse: De kommer til salongen. Kun Vanrik er her. Fuglene lager et sånt leven at det er nesten uutholdelig å være der.

Tredje etasje

Døren til trappa opp til tredje etasje holdes låst (**Dex + thieves' tools DC 15**). Her oppe er værelsene til kongen og de andre beboerne på slottet. Hvis de sniker seg rundt her kan de finne ut noen småting:

På Kong Vanrik sitt rom ligger det menneskeavføring på gulvet. Vanrik setter seg ned og driter der han er. Tjenerne har tydeligvis ikke fått fjernet denne enda.

- Int + Investigation:
 - **Seri** sitt rom:
 - DC 15: noen lenker ligger skjult under noe sengetøy i en kommode, sammen med utstyr for rensing og forbindelse av sår og en nihalet katt.
 - DC 20: Bildene på veggene her har det til felles at de viser menn i forskjellige varianter av kuede situasjoner.
 - **Hattock** sitt rom:
 - Her er alt pertentlig og ryddig som man kan forvente
 - DC 15: I **nattbordskuffen** ligger et **kjærlighetsbrev**. Selv om det ligger pent brettet i en beskyttende lærlomme, er det så slitt og gammelt at det er vanskelig å tyde hva som står der. Brevet uttrykker kjærlighet til storvesiren i blomstrende vendinger og savn og lengsel etter å treffe ham. Det er umulig å finne noen avsender.

Kjelleren

I kjelleren under hovedhuset er det forskjellige lagerrom til matvarer, våpen og lignende. Det er også noen tomme fengselsceller.

Den gamle fløyen

For å komme seg over gangbrua til den gamle fløyen, må man forbi en tung jerngitterdør. Den er ikke lett å dirke opp (**DC 20**). Det er vanskelig å komme seg opp til den gamle fløyen uten å bruke gangbrua, men det krever noen **DC 20 Str + Athletics**-kast for å klare å klatre opp, litt avhengig av akkurat hvor og hvordan de velger å gjøre det.

Den gamle fløyen har to etasjer i tillegg til en kjeller, og er i det store og hele forlatt og forfallen. De fleste rommene her er tomme, bortsett fra det ene rommet i andre etasje.

- **Int + Investigation DC 15**
 - Hvis de undersøker litt rundt i første etasje, vil de legge merke til at alt er dekket av et tjukt lag med **støv, bortsett fra gangen** bort til trappa som går ned til kjelleren og den som går bort til trappa opp i tredje.

Andre etasje

Hvis de går opp, kan de gjøre et **Wis + Perception DC 15**. Klarer de det, kan de høre dunking og skraping fra en låst dør (**Dex + thieves tools DC 15**). Bak denne døren finner de et rom som er tomt med unntak av en seng, og i den senga sitter en mann som er lenket fast til veggen med tunge jernlenker. Lenkene er ganske lange, så han kan bevege seg nesten bort til veggene i rommet.

- **Dex + Thieves' tools DC 20**, hvis de vil prøve å dirke opp låsen på halsringen.

Mannen er forvirret og kuert, og stammer, men vil takke dem innstendig for å ha sluppet ham fri. Han forteller om den fryktelige «frøkenen», som han en gang forsøkte å forføre, før hun lurte ham hit og lenket ham fast. Han har mistet grepet om tiden, men tror han har vært her i flere år. Hun gir ham mat, steller ham og vasker ham, og bruker ham ellers til sin egen forlystelse. Hvis han ikke adlyder henne, straffer hun ham med den grusomme piskan sin. Underlig hvordan det man en gang ønsket mer enn noe annet, plutselig kan bli det verste man kan tenke seg.

Mannen husker ikke lenger hva han heter. Frøkenen kaller ham «Hund». Han vil ikke være særlig tuss til noe som helst egentlig.

Kjelleren

Nede i kjelleren er det et gammelt fangehull. Lufta her er fuktig og tett, og gangene er hugget ut i rått fjell. Helt innerst i den ene gangen, et sted der det ser ut som om noen har begynt å hugge ut en ny korridor, men stoppet, finner de et merkelig panel plassert oppå en steinblokk. Løser de koden der, vil portalen inn til korvittenes skårverden åpne seg.

Knuser de dette panelet, vil portalen bli lukket for alltid. Se den aktuelle avslutningen for detaljer om dette.

Vilas hage

Folk: Urak 20%, Ymte 5%, Seri 20%

Denne hagen er av en eller annen grunn plassert utenfor hovedmuren, og det er ingen mur eller rekkverk som beskytter besøkende mot å falle utfor Dyssegjelet, det høye stupet som går langs hele østkanten av hagen. Inngangen til hagen går gjennom et lite vaktårn i muren. Døra her er aldri låst, og er dessuten i dårlig stand.

Hagen er nå overgrodd og dårlig skjøttet, men det er tydelig at den en gang har vært en sjarmerende og vakker liten flekk i det ellers brutale landskapet. En liten fontene i hvit marmor, nå ute av drift, full av grønske og overgrodd av klatreplanter, står i midten. Langs de anlagte stiene går det som en gang har vært lave, behagelige hekker, men som nå er grove og skarpe tornekratt.

- **Int + History DC 20:** En gang har denne hagen vært en viktig del av borgens forsvarsverk. Man kunne lokke fienden inn hit og deretter angripe dem fra alle kanter.
- **Int + Investigation DC 20:** Hvis de bestemmer seg for å lete rundt i hagen, vil de finne en gammel gullring, med inskripsjonen D.N.R. på. (Den har ikke noe med noen ting å gjøre, og ingen vet noe om den)

Hendelse: En av korvittene roter rundt i tornekrattet. Tidvis ser det ut som den leter etter noe, men tidvis ser den bare forvirret ut og bevegelsene virker tilfeldige.

Hendelse: Heltene legger merke til at en av korvittene er på vei over brua til det ensomme tårnet.

Hendelse: Ymte er her alene. Han har stukket av fra moren sin. Hvis de snakker med ham sier han at han savner søsteren sin, som forsvant for lenge siden. Han husker ikke hvor lenge. Etterpå stikker han av.

Det ensomme tårnet

En bru går over fra et av vakttårnene i yttermuren, plassert nord for Vilas hage. Brua går over til et forfallent gammelt tårn som ser ut som om det ikke lenger er i bruk. Å gå over denne brua er en ganske urovekkende opplevelse, ettersom det går halvveis over dyssegjelet, en dyp kløft med stupbratte fjellsider på hver side. Brua er heller ikke i særlig god stand, og her og der er kantmuren rast ut. Det trekker ofte en kraftig vind gjennom juvet også.

Inne i selve tårnet er det ikke så mye å finne. Alle etasjeskillene er rast sammen, selv om trappa, som er laget av stein og går i spiral langs veggen oppover, fortsatt er like hel og mulig å bestige. Man kan komme seg helt opp til toppen av tårnet og kikke utover, men heller ikke i toppen er noe gulv å stå på, kun det øverste trappetrinnet. Gulvet er dekket av rester av gulvene. Bjelker, gamle treplanker, stein og tørr jord ligger i en stor haug utover. Man må nærmest klatre for å komme seg fram.

- Int+History DC 15: Tårnet har sannsynligvis vært brukt først og fremst som et utkikkstårn, den gangen denne borgen fortsatt var et viktig forsvarsverk i Ærre.

Hvis de leter litt rundt i rubbelet, kan de finne ting:

- Int + Investigation:
 - 15+: En liten kiste ligger begravet i sanda. Den inneholder noen glassperler, noen pene steiner, og et verdiløst smykke. Den hemmelige skatten til et lite barn, mest sannsynlig.
 - 20+: Dypere begravet i rotet kan de finne skjelettet av det som må ha vært et lite barn.

Stallen

I første etasje i denne bygningen står hestene og et par geiter. Hundegården er også her. I andre etasje bor tjenerne på slottet. Rommene deres stinker, men kroppsvarmen fra dyra holder huset varmt.

Hundegården er et eget rom i første etasje med en egen dør. Her inne står hundene innelåst i trange bur. De gjør og uler nesten konstant.

Hendelser

I hundegården: En av korvittene har hengt opp en av hundene på veggen, og driver og risser inn merkelige symboler i pelsen på den. Hunden klynker panisk og spreller og vrir på seg. Det er åpenbart uhyre smertefullt det som skjer.

Vesttårnet

Folk: Skårung (90% av tiden)

Trollmannen **Skårung** jobber og bor her. De **nederste** etasjene er **støvete** og ubrukt. Den **øverste** etasjen i tårnet er Skårungs **laboratorium** og stedet han sover. Det **stinker** her, av råttent kjøtt, svette, jord og gammelt lær. Laboratoriet er ellers rene skrekkabinettet, på grunn av trollmannens forsøk som er plassert utover hele rommet.

Eksempler på ting som er her er blomsterpotter med kroppsdeler stikkende opp av jorda – et hode fra en, halsen til et avkappet hodet i neste, og stumpen av to avkappede føtter i en tredje. (Skårung prøver å se om det går an å gro mennesker på samme måte som planter). En haug med lik, alle påsydd diverse dyredeler. To menn flyter rundt døde i en balje fylt med vann. På et operasjonsbord midt i rommet ligger en menneskekropp med vinger fra en eller annen diger fugl sydd fast på ryggen.

- Int + investigation:

- 15+: De øverste likene i haugen, samt det som akkurat nå ligger på bordet, har alle påsydd deler fra fugler. Det virker som om Skårung har vært mest opptatt av fugler den siste tiden.
- 20+: De øverste likene ser ferske ut. Mannen på bordet har ikke vært død mer enn noen timer, maksimalt en dag. (Skårung gjør forsøkene sine først og fremst på levende vesener, da han er overbevist om at det ikke vil virke på lik. De fleste dør imidlertid raskt av de brutale eksperimentene hans).

Skårverdenen og Korvittene

Folk: Det er 21 korvitter i alt. 7 av dem er tik enhver tid i borgen. Resten er her, minus de som eventuelt er døde. I utgangspunktet **14 stykker**, med andre ord.

Portalen i kjelleren under den gamle fløyen leder til skårverdenen som korvittene har hatt som bolig i et ukjent antall århundrer. Det **utemmede planet** er fullt av slike skårverdener, noen av dem beboelige slik som den korvittene bor på. De svever rundt i en formløs eter, i varierende størrelser, fra hele planeter til små avrevne biter av verdener.

Skårverdenen til korvittene ser fra utsiden ut som en **svevende øy** i den svarte, tomme eteren. Den er ikke stor, omtrent **to kvadratkilometer** i diameter. Mesteparten av den er **skogkledd**, men der man kommer ut gjennom portalen strekker en helt rak **vei** seg framover mot en **lysning** i skogen lenger framme. På hver side av veien står det svarte **jernstolper** med en **kule** på toppen som gir fra seg et jevnt, kaldt **lys**. Dette er alt lyset som finnes her. Det er **ingen sol**, ingen stjerner, bare en helt **svart himmel** over dem.

Hendelse: Korvittene er midt i et bisart **ritual** da heltene kommer. De danser rundt replikatorene og lager uhyggelige lyder. **Dansen** er litt sånn at de går i **ring**, stopper opp, snur seg mot replikatorene, løfter **hendene i været**, før de går ned på **huk**. Opp og ned sånn tre ganger, før de går noen skritt videre og repeterer den samme bevegelsen igjen. **Lyden** de lager minner litt om dyster **Gregoriansk munkesang**, men utført med dype **kråkestemmer**.

Bakgrunn

Korvittenes verden var i ferd med å gå under, og på tross av avansert teknologi hadde aldri korvittene skapt noen fartøyer som kunne ta dem til andre planeter. De er ikke drevet av utforskertrang, slik som menneskene. De hadde imidlertid lenge hatt adgang til det utemmede planet, som ligger mellom alle dimensjoner og virkelighetsplan, og da det ble klart at planeten deres ville dø, åpnet en gruppe vitenskapsmenn en portal som brakte dem til denne lille verdensflike.

Årene gikk og gikk, og generasjoner avløste hverandre. Kunnskapen de originale bosetterne hadde tatt med seg gikk gradvis tapt på den isolerte øya. De hadde fortsatt teknologien, men forsto den ikke. De gamle maskinene ble etter hvert gjenstand for tilbedelse, og sett på som magiske gaver fra gudene.

- Lyssabler (som sunblade, men gjør fire damage)
- Strålevåpen i form av staver el.
- En replikator, plassert i midten av steinsirkelen. Den lager mat og annet utstyr, og Korvittene tilber den.
- Lysende kuler, månekuler, som Korvittene setter på påler for å lyse opp skårverdenen.

Etter hundreår drivende rundt i den formløse eteren på det utemmede planet, fant Korvittene for litt over **ett år siden** (i vår tidsregning) en **portal** inn i "vår" verden, og har planer om å invadere den sakte. Hvorfor de har havnet ved kong Vanriks sommerpalass er litt usikkert, men det er mulig at Virraks abnorme interesse for fugler har resonnert gjennom multiverset og tiltrukket korvittene og gjort det enklere for dem å trenge gjennom akkurat her.

Korvittenes fysiologi og psykologi

Korvittene er menneskelignende skapninger med kråkelignende hoder og hele kroppen dekket med svarte fjær. På undersiden av armene deres henger det vingelignende utvekster som er for små til å kunne brukes til å fly med. Sannsynligvis rester etter et tidligere evolusjonsstadium da korvittene var flyvende fugler.

Korvittenes psykologi er totalt fremmed og ugjennomtrengelig for mennesker. Deres logikk fungerer dårlig under de fysiske lovene i vårt univers, og de oppfører seg derfor uforutsigbart og tidvis vanvittig. Mye av denne rare oppførselen kommer rett og slett av at de ikke forstår så mye av hva som skjer, siden den virkeligheten de kommer fra er så annerledes fra vår.

Alle korvittene som er på slottet bærer hellebarder, men hvis de blir angrepet, slipper de disse og trekker **lyssablene** sine i stedet.

statblocks

KORVITT

Medium Aberration, chaotic evil

Armor Class 18 (plate armor)

Hit Points 76 (17d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	6 (-2)

Saving Throws Int +6, Wis +6

Skills Perception +6

Senses Darkvision 30 ft., passive Perception 16

Damage Vulnerabilities Vulnerability

Damage Resistances Psychic

Languages Corvite

Challenge 3 (700 XP)

Multitattack. The Corvite makes two melee attacks

ACTIONS

Light Sabre. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 9 (2d8) radiant damage.

Mind Stiller. A burst of psychic energy emits from the corvite's mind and enters the mind of a single target. The target must succeed on a **DC 14 Intelligence saving throw** or take **1d8 psychic damage** and be **paralysed** until the start of the Corvite's next turn.

Korvittene er menneskelignende skapninger med kråkelignende hoder og hele kroppen dekket med svarte fjær. På undersiden av armene deres henger det vingelignende utvekster som er for små til å kunne brukes til å fly med. Sannsynligvis rester etter et tidligere evolusjonsstadium da korvittene var flyvende fugler. Korvittenes psykologi er totalt fremmed og ugjennomtrengelig for mennesker. Deres logikk fungerer dårlig under de fysiske lovene i vårt univers, og de oppfører seg derfor uforutsigbart og tidvis vanvittig.

Alle korvittene som er på slottet bærer helebarder, men hvis de blir angrøpet, slipper de disse og trekker lyssablene sine i stedet.

MAGE

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 12 (15 with *mage armor*)

Hit Points 40 (9d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Saving Throws Int +6, Wis +4

Skills Arcana +6, History +6

Senses passive Perception 11

Languages any four languages

Challenge 6 (2,300 XP)

Spellcasting. The mage is a 9th-level spellcaster. Its spellcasting ability is Intelligence (spell save DC 14, +6 to hit with spell attacks). The mage has the following wizard spells prepared:

Cantrips (at will): *fire bolt, light, mage hand, prestidigitation*
1st level (4 slots): *detect magic, mage armor, magic missile, shield*

2nd level (3 slots): *misty step, suggestion*

3rd level (3 slots): *counterspell, fireball, fly*

4th level (3 slots): *greater invisibility, ice storm*

5th level (1 slot): *cone of cold*

COMMONER

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 10

Hit Points 4 (1d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Senses passive Perception 10

Languages any one language (usually Common)

Challenge 0 (10 XP)

ACTIONS

Club. *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 2 (1d4) bludgeoning damage.

Commoners include peasants, serfs, slaves, servants, pilgrims, merchants, artisans, and hermits.

Noble

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 15 (breastplate)

Hit Points 9 (2d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Skills Deception +5, Insight +4, Persuasion +5

Senses passive Perception 12

Languages any two languages

Challenge 1/8 (25 XP)

Actions

Rapier. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d8 + 1) piercing damage.

Reactions

Parry. The noble adds 2 to its AC against one melee attack that would hit it. To do so, the noble must see the attacker and be wielding a melee weapon.

BANDIT

Medium humanoid (any race), any non-lawful alignment

Armor Class 12 (leather armor)

Hit Points 11 (2d8 + 2)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Senses passive Perception 10

Languages any one language (usually Common)

Challenge 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) slashing damage.

Light Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 5 (1d8 + 1) piercing damage.

Bandits rove in gangs and are sometimes led by more powerful NPCs, including spellcasters. Not all bandits are evil. Oppression, drought, disease, or famine can often drive otherwise honest folk to a life of banditry.

Bandit Captain

Medium humanoid (any race), any non-lawful alignment

Armor Class 15 (studded leather)

Hit Points 65 (10d8 + 20)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Saving Throws Str +4, Dex +5, Wis +2

Skills Athletics +4, Deception +4

Senses passive Perception 10

Languages any two languages

Challenge 2 (450 XP)

Actions

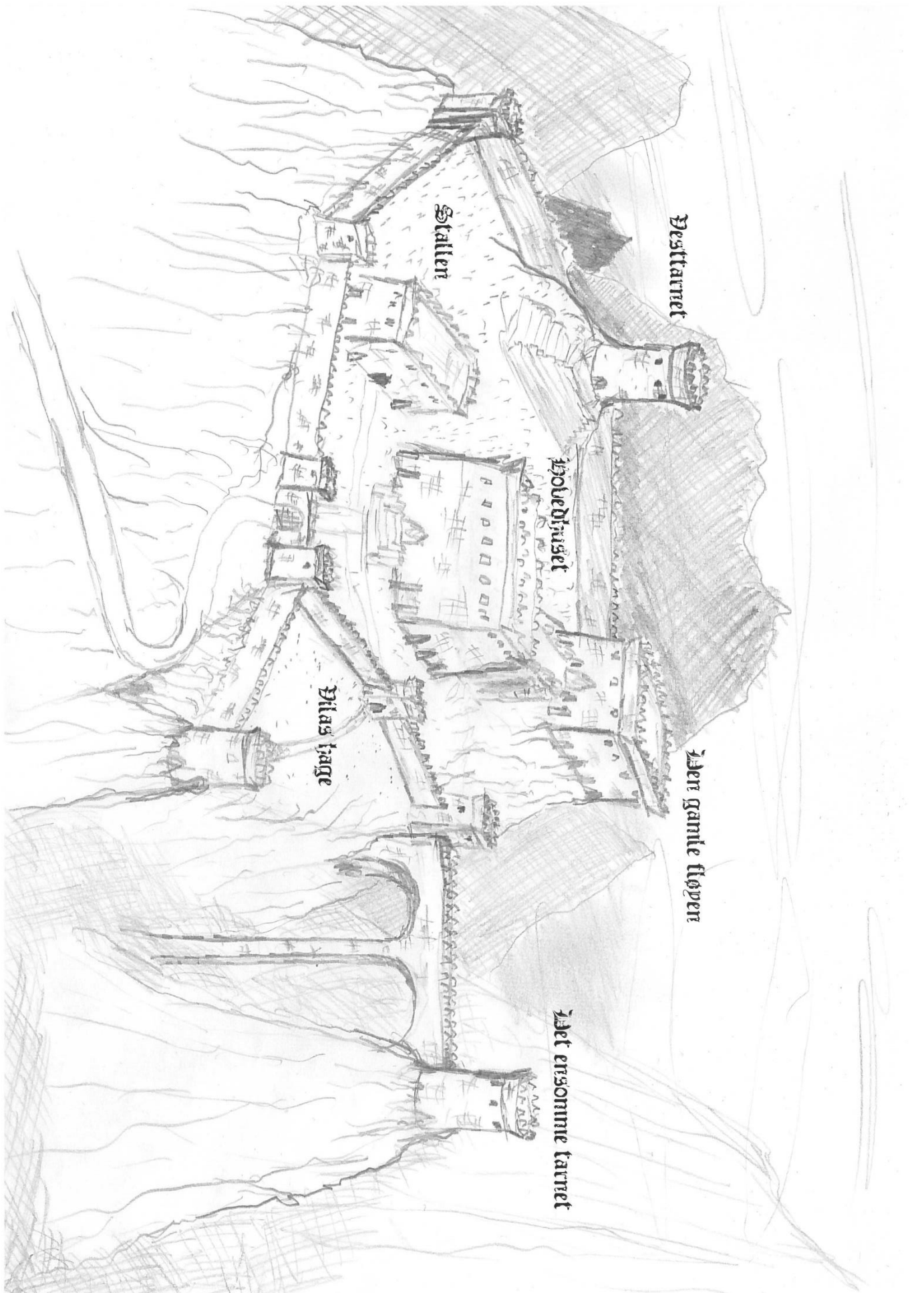
Multiattack. The captain makes three melee attacks: two with its scimitar and one with its dagger. Or the captain makes two ranged attacks with its daggers.

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (1d6 + 3) slashing damage.

Dagger. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 5 (1d4 + 3) piercing damage.

Reactions

Parry. The captain adds 2 to its AC against one melee attack that would hit it. To do so, the captain must see the attacker and be wielding a melee weapon.



Stallen

Bestårnet

Hjulehuset

Blas tårn

Den gamle fløyer

Det er somme tårnet

ghulam

Helt fra du var liten har du blitt trent opp til å drepe. Du kommer fra det sørlige kontinentet, fra ørkenlandet Nabôn, der folk er rene og dufter av eteriske oljer. Faren din har du aldri møtt, men du har sett ham flere ganger. Han er herskeren av Nabôn – en av de mektigste mennene i verden. Moren din er en av hans konkubiner, lavest på rangstigen, men du er oppdratt av Knivens Brorskap, kongens lojale hær av snikmordere.

De tok deg med til de svarte pyramidene i Gila, og der lærte de deg som smerte. De lærte deg å motta smerte og de lærte deg å forårsake smerte. Du var seks år gammel da du drepte din første mann – en fillete tigger brorskapet dro inn fra gata for å tjene til din utdanning. Du husker hvordan han tryglet og ba om nåde, og du husker hvordan det kjentes at blodet rant nedover hånda di da du stakk kniven inn i kroppen hans. Brorskapets æreskodeks krevde at du så ham inn i øynene under hele hendelsen. Du husker hvordan det så ut da lyset forsvant fra øynene hans.

Hvordan reagerte du på dette?

- Denne handlingen gav deg en glede og en følelse av makt som du aldri hadde kjent før. Du er født til å drepe, og nyter det hver eneste gang. Den vanskeligste ordren å følge er å ikke drepe – å måtte holde seg igjen når offeret er klart. Det liker du ikke. En leder som ikke dreper når det er nødvendig er svak og foraktelig.
- Du våkner fortsatt noen ganger om natta, gjennomvåt av svette og skjelvende, etter å ha drømt om den gamle mannens livløse øyne. Du har gjort deg hard for andre menneskers lidelse, æren krever det, men hvis du fikk velge fritt, ville du aldri skadet et levende vesen igjen. Det er imidlertid viktig at ingen får se hva du egentlig føler. Å vise svakhet er å invitere fienden inn i sitt hjem.
- Døden er en del av livets syklus. Det er et grisete å ubehagelig arbeid å drepe, men du er vant til det. Når du dreper regner du alltid med at det er en god grunn til det – en grunn du ikke forstår. Å tjene herskeren er en ære ikke mange får oppleve, og du er takknemlig over å ha fått muligheten.

En dag i ditt femtende leveår, ble du bragt fram for herskeren. En utsending fra barbarlandene over havet i nord var hos ham. Det ble gjort klart for deg at du skulle være med ham tilbake over havet, som en gave til en mann som hersket over Gridhamm, et mektig rike der. Det var aldri noe spørsmål om å avslå. Æren dikterte at du gjorde som det var bestemt, og ble med mannen til barbarentes land i nord.

Hvordan reagerte du på dette?

- Æren tvinger deg til det, ellers ville du nektet å dra. Å bli sendt av gårde til de skitne barbarene er en fornærmelse. Du har ikke gjort noe for å fortjene en slik straff, og du hater både faren din for å ha gitt deg bort som gave, som om du var en vase, og kongen av Gridhamm fordi du må tjene ham. Hadde det ikke vært for at æreskodeksen til brorskapet satt så dypt i ryggmargen din, ville forrådt ham og gått dine egne veier. Kanskje du gjør det en dag.
- Hele livet har du trent og slitt i skyggen av de Svarte Pyramidene, mens du drømte om hva som befant seg utenfor Gilas tykke bymurer. Å bli sendt til et fremmed land og se hvordan menneskene lever der var en oppfyllelse av disse drømmene.
- Det er det samme for deg hvor du er hen. Så lenge du får tjene og gjøre det du er god på, er du fornøyd, selv om det betyr at du må følge ordre fra skitne, illeluktende barbarer.

De andre:

Terens

Du jobber for ham. Han er grei nok. Ikke en idiot, selv om han er en skitten barbar. Hva du føler om å jobbe for ham er litt avhengig av valgene du har tatt i bakgrunnen, over.

Lokum

Denne barbaren har vært så lenge i skitten at den har satt seg fast i huden hans/hennes. Du ser at andre ofte ikke liker ham/henne. Du skjønner ikke hvorfor. Han/hun er dyktig. Kunne blitt en god snikmorder. Han er som en skygge når han ikke vil bli sett.

Markos eller Markia

Minner deg om vismennene hjemme i Nabon, men han/hun virker dyktigere med ting som angår verden rundt ham/henne. Han/hun er den eneste som alltid legger merke til at du kommer. Selv om han/hun virker fjern, er han/hun skarp som en kniv. Det skal han/hun ha respekt for, selv om han/hun prater mye tull.

Denior

Denne er det vanskelig å like. Virker bare opptatt av utseende på ting og å spise alt for flott mat. Ris er alt en mann trenger for å holde seg sterk. Alle andre er kanskje sjarmert av alle de flotte ordene hans/hennes, men ikke du.

TERENS GILL

Du er oppvokst i en adelsfamilie nær Gridhamm, den største byen i Gildaker. Familien din, i tillegg til å kontrollere en del av områdene knyttet til Gridhamm, har tradisjonelt vært en av flere familier som tjener som diplomater for bystaten. Allerede som barn reiste du mye rundt sammen med faren din på hans diplomatiske oppdrag i andre bystater og noen ganger til og med i eksotiske land.

Kanskje det var slik eventyrlysten din våknet, eller kanskje den var medfødt, du vet ikke, men å holde seg på ett sted for lenge har så lenge du kan huske gjort deg rastløs. Du har i deg en trang til å alltid utforske og undersøke. Ser du et sted du ikke har vært, vil du reise dit. Står du ovenfor et mysterium, vil du løse det. Som barn stakk du alltid av fra passeren din, som stadig måtte smake pisker for å ha mistet deg av syne.

Hva tenker du om dette?

- Den idioten fortjente hvert eneste slag han fikk. Alltid skulle han få deg til å sitte stille og lese når du hadde ting du ville gjøre. Dessuten var han en pompøs tufs som ikke skjønnte seg på det virkelige liv. All visdom han hadde kom fra bøker og ikke fra erfaring.
- Du fikk alltid et lite støt av dårlig samvittighet når du så ham bli straffet (og du ble tvunget til å se på), og angret deg fryktelig for å ha forsvunnet, men det var ikke sånn at du stakk av med vilje heller. Når du så noe som pirret nysgjerrigheten, måtte du bort og undersøke. Snart var du tapt i dine egne tanker og glemte verden rundt deg. En oppdagelse førte til den neste, og snart var du langt av gårde.
- Hva som skjedde med ham føltes aldri helt som ditt ansvar. Det var faren din som beordret avstraffingen – ikke du. Man kan ikke la denne typen hindringer stå i veien for det man skal ha gjort.

Som eldre begynte du å stikke ut på egenhånd, for å stille den gnagende nysgjerrigheten din. En gang ble du borte i over et år. Da hadde du rukket å komme deg langt nordover, til fjellene i Skripajord, det dystre landet. Der kom du over en såret svartalvkvinne som du gjorde gravid.

Hvordan skjedde dette, og hva gjorde du med henne etterpå?

- Synet av den vakre, hjelpeløse, eksotiske skapningen fikk blodet til å bruse i tenåringskroppen din og du klarte ikke å styre deg. Du kastet deg over henne og tok henne med makt. Etter denne hendelsen fulgte hun etter deg over alt, selv om du flere ganger forsøkte å bli kvitt henne.
- I det øyeblikket du så henne ligge der, såret og sårbar, en nydelig vakker men også litt skremmende skapning, var det som om et lyn slo ned i deg og du kunne ikke rive øynene vekk fra henne. Det ble snart klart at hun følte det samme, og resten av reisen foretok du sammen med henne.

Det ble imidlertid snart klart at jenta var gravid. I villrede over hva du skulle gjøre i denne situasjonen reiste du hjem til Gridhamm. Faren din ble rasende da han så hva du hadde gjort. Jenta ble gjemt bort et sted på godset som du ikke fikk vite om, og du ble låst inne på rommet ditt og tvunget til å lese historie og militærstrategi og retorikk i flere måneder.

Du så aldri jenta igjen, men barnet, som fikk navnet Lokum, ble gitt til en amme, som også oppdro det, men du fikk ikke lov til å ha noe med det å gjøre. To år senere døde faren din av sykdom, og du bestemte deg for å hjelpe barnet som best du kunne. Du gav det til spionmesteren og sørget for at det ble opplært i den kunsten. Du valgte også å gjøre det slik at så snart barnet var gammelt nok, skulle det bli med deg på reiser, under dekke av å være din personlige tjener.

Kona di hater barnet og var sterkt imot denne avgjørelsen. Hvorfor gjorde du det likevel?

- Mest på grunn av dårlig samvittighet. Du har gitt barnet liv, og på grunn av deg har det vokst opp uten moren sin, som du mistenker at faren din henrettet i det stille, foraktet og unngått av alle. Dette var den eneste måten du kunne tenke deg å gi barnet et noenlunde verdig liv.

- Det var hjerteskjærende å ikke kunne holde sitt eget barn og ikke kunne se det vokse opp, annet enn på avstand, og å se det bli dårlig behandlet og ertet av de andre barna. Ikke en gang blant tjenerne hadde det status. Du gjorde dette for å kunne ha barnet nærmere deg, for å kunne være så mye av en far for det som det er mulig å være i situasjonen. Du har aldri uttrykt de faderlige følelsene dine for barnet.
- Du vet at barnet forakter deg, og følelsen er gjengitt. Denne alltid nærværende påminnelsen om din ungdoms feilsteg er en konstant torn i siden. Du har mest lyst til å kvitte deg med den, men kan ikke gjøre det med loven i hånd. Det er uansett best å ha det nær deg, der du kan holde øye med det. En dag vil det forråde deg og gå imot deg, men da skal du være klar.

De andre:

Ghulam

En gærning fra landene i sør. Du stoler ikke på ham/henne. Han/hun gjør alltid som han får beskjed om, men det er umulig å vite hva Han/hun tenker. Han/hun er dessuten ekstremt farlig. Du har sett ham/henne gjøre ting som man helst ikke vil tenke på når man prøver å sove, uten å fortrekke en mine. Best å holde et øye med ham/henne. Du vet imidlertid at du kan stole på at de du beordrer drept vil ende opp døde.

Lokum

Dette er barnet ditt. Hva du føler for denne personen er avhengig av hva du har valgt i bakgrunnen din, over.

Markos eller Markia

Denne personen er en morder, men en ekstremt intelligent en. Du hadde lenge brukt ham/henne som skriver og innleid rådgiver før du ansatte ham/henne fast. Det var på nippet også. Rotet seg oppi en vrien situasjon. Drepte mesteren sin, og nå var det folk der og stilte spørsmål. Kanskje ikke lurt av deg å hjelpe en morder å slippe fri, men du har kongerikets vel å tenke på, og det må da være viktigere. M er såpass dyktig at evnene ikke må gå til spille. Du vet imidlertid ikke helt hva som bor i hjertet hans/hennes. Han/hun skylder deg en takknemlighetsgjeld, men du er usikker på detaljene rundt mordet og om han/hun er trolig til å gjøre slikt igjen hvis presset.

Denior

Du vet du har et øye for talenter. Denne hadde gitt seg ut for å være adelig i lang stund, og klarte det ypperlig. Ved hjelp av Lokums skarpe øyne avslørte du hele svindelen hans/hennes, men du tok det imidlertid ikke videre. I stedet tilbød du ham/henne en jobb som diplomatisk rådgiver. Nå fører han/hun alle forhandlinger for deg, og du får dra nytte av de betydelige evnene hans/hennes. Det bekymrer deg kanskje litt at du i grunn ikke aner hvem denne personen er, men han/hun er utrolig lett og hyggelig å være sammen med.

Lokum

Du er oppvokst ved godset til Terens Gill, hatet av alle. Ingen snakker om det, men alle vet det; Terens er faren din, og moren din er en svartalv han møtte på en av eventyrene sine. Tjenerne på slottet hater deg fordi du får spesialbehandling og fordeler som de ikke får. Brødrene og søstrene dine ser ned på deg fordi du er født utenfor ekteskapet. «Stemoren» din hater deg spesielt.

Og som om ikke det var nok, er tegnene på opphavet ditt så altfor synlige på deg. De spisse ørene og den askegrå fargen på huden din signaliserer tydelig til alle hva du er, og gir en grunn til å forakte deg til alle som ikke hadde det fra før. Den eneste som har behandlet deg rettfærdig gjennom oppveksten er Terens; Jarlen selv.

Hva synes du om dette?

- Terens har aldri vist deg noen faderlig kjærlighet, men du nører innerst inne et håp om at det bare er fordi han ikke *kan* vise dem. Det ville vært en for stor skandale. Alt du gjør, gjør du for å søke hans godkjennelse. Du innrømmer det kanskje ikke for deg selv, men ditt største ønske er at han skal være stolt av deg.
- Den eneste grunnen til at Terens har behandlet deg godt, er dårlig samvittighet over å ha bragt deg til verden. Du vet godt at han innerst inne forakter deg, og du forakter ham tilbake. Han har aldri fortalt deg hva han gjorde med moren din. Sannsynligvis er hun død, eller sitter og råtner i et fangehull et sted, din fars store skam. Du har vokst opp uten å kjenne en mors kjærlighet, og det er hans skyld!
- Du bryr deg ikke særlig. Terens er kanskje faren din, men han har aldri oppført seg som det, og selv om du har fått goder og hjelp som andre av din stand ikke får, har du i det store og det hele oppdratt deg selv. Du har klart deg selv, og det har lært deg hva som er viktig her i verden; nemlig å få det beste ut av enhver situasjon, selv om det skulle gå ut over noen andre. Verden er hard og nådeløs, og selv om det kanskje gir en vond smak i munnen innimellom, gjør man det man må for å overleve.

Helt siden du ble gammel nok, har du vært Terens' personlige tjener når han er på reise. Når dere er hjemme, holder du deg unna, siden stemoren din ikke tåler synet av deg. Dessuten ville du ikke hatt tid. All tilgjengelig tid brukes nemlig til trening og opplæring. Rollen som tjener er bare et skalkeskjul. Egentlig er du spion, og du hjelper Terens, særlig på diplomatiske oppdrag, men også ellers. Du er hans øyne i nakken, og han drar ingen steder uten deg.

En dag gav spionmesteren din deg en dose av et stoff som gjorde deg desorientert og forvirret. Deretter bandt han deg på hender og føtter, og satte bind for munnen din. Han tok deg med langt inn i skogen og dumpet deg der, før han dro derfra. Egentlig skulle dette være en test på evnene dine, for å se om du kunne klare deg i skogen og finne veien tilbake, men det skjedde noe uventet.

Etter å ha rotet rundt i skogen en stund kom du til et lite tjern. Du merket øyeblikkelig at det var noe rart med dette tjernet. Det utstrålte en merkelig energi. Da du drakk av vannet, begynte verden å svirre rundt deg og du mistet bevisstheten. Du aner ikke hvor lang tid det gikk før du våknet, men du befant deg på et fremmed sted, omgitt av merkelige, magiske skapninger. Du var tatt til feenes rike. Der, etter en masse ydmykende opplevelser du ikke liker å tenke på, forseglet du til slutt en pakt med feenes konge eller dronning.

Hvorfor gjorde du det?

- Du hadde ikke troen på evnene dine som spion. Du syntes framgangen gikk for sakte, og du visste at du en gang ville komme til å måtte stole på evnene dine for å kunne overleve. Litt trolldom ville være en god hjelp på veien.

- Du tar all den makt du kan få. Livet ditt var ikke noe verdt i utgangspunktet, så hvorfor ikke selge det til denne skapningen i bytte mot trolldomskraft? Hvis du skal nå målene dine en dag trenger du all den hjelp du kan få, og denne pakten har gjort deg ti ganger mektigere.
- Du var rett og slett nysgjerrig og eventyrlysten. Du visste at hvis du ikke inngikk denne pakten nå, ville du lure på hvordan det ville vært resten av livet. Bedre å hoppe i det! Du har hørt at dette var akkurat sånn faren din var som ung. Du har nok arvet nysgjerrigheten og eventyrlysten av ham.

De andre:

Her er inntrykket ditt av de andre heltene. Hvilken holdning du har til dem, slik som om du synes en egenskap ved dem er positiv eller negativ, vil påvirkes av hva du har valgt i bakgrunnen din.

Terens

Han er faren din og herren din. Se over.

Ghulam

En merkelig skapning fra sør. Brutal og nådeløs. Det ser ut som om det ikke koster ham/henne noe som helst å ta livet av et annet levende vesen. En god alliert å ha, men en skremmende fiende. På mange måter er han/hun like malplassert i verden som deg, siden hun/han kommer fra et fremmed land. Du føler et visst slektskap til ham/henne på grunn av dette.

Markos eller Markia

Kan se ut som en harmløs lærd, men du vet at øynene hans/hennes alltid er med. Det nytter ikke å snike seg innpå ham/henne. Du har prøvd flere ganger, og du kommer til å prøve igjen. Helt til du klarer det. Det er gøy, og dessuten god trening. Han/hun er vanskelig å komme inn på, for han/hun svarer aldri på personlige spørsmål eller småprat. Virker kun opptatt av fag. Kjedelig.

Denior

Det er umulig å ikke like ham/henne, men du vil ikke bli helt trygg på ham/henne før du finner ut helt sikkert hvem han/hun er. Du avslørte ham/henne som svindler ved en annen adelsmanns hoff, og Terens ansatte ham/henne som diplomatisk rådgiver etterpå. En sleip ål som er ute etter noe, tror du. Følg nøye med!

markos/markia

Du er syvende barn av en mindre adelsmann i Gridhamm. Alle brødrene dine, alle eldre enn deg syntes det artigste i verden var å denge på hverandre med sverd og kjepper. Dette var aldeles ikke din interesse. Du utmerket deg imidlertid tidlig ved et kvikt og skarpt sinn, og du sugde til deg kunnskap som en svamp.

Det var naturlig at du ble satt i lære hos en vismann i byen. Det viste seg imidlertid raskt at du var betydelig smartere enn ham, og det tok ikke lang tid før du kunne mer enn ham om ting han mente å være ekspert på. Dette gjorde at han foraktet deg og behandlet deg dårligere og dårligere ettersom tiden gikk. Han ydmyket deg og satt deg til å skrubbe gryter og annet tjenerarbeid i tiden du egentlig skulle bruke til studier. En dag fikk du nok, og det endte med mesteren din liggende i en dam av sitt eget blod mens han trakk sine siste, hese åndedrag.

Hvordan reagerte du på dette?

- Han fikk som fortjent. Du har ingen dårlig samvittighet over å ha endt livet til den foraktelige, feige tullingen. Du fikk stoppet den nasale, pipete stemmen hans en gang for alle, og verden er et bedre sted uten ham.
- Det var et uhell! Du ante ikke at et menneske kunne dø av å få en statuett i hodet. Det ene øyeblikket kjente du sinnet boble inni deg... det andre lå mesteren død på gulvet foran deg. Den dag i dag stikker det i hjertet ditt når du tenker på det.
- Det var en ubehagelig og motbydelig handling, men dessverre nødvendig. På slutten fikk du nesten ikke tid til å lese en eneste skriftrull, og du har ikke tid til å bruke opp livet ditt på slikt som ikke fører deg videre på kunnskapens reise. Du er ikke stolt av det, men du gjorde det du måtte.

Det var uansett en fascinerende og interessant hendelse. Du fikk med deg hver eneste lille detalj i den stakkars mannens dødsprosess. Hvor lang tid det tok, lydene han framkalte, hvor mye blod som kom og hvor fort. Alt ble notert i ditt mentale bibliotek. Uansett hva annet som skjer er dette alltid det viktigste for deg, å lære – å utvide kjennskapen din til verden omkring deg.

Du kan lett oppfattes som distrè, for du følger ikke stort med på sosiale sammenhenger, men i virkeligheten er du sylskarp, og alle detaljer rundt deg registreres og analyseres kontinuerlig. Småprat og høfligheter og annet pjatt har du ikke tid til.

Det ble naturligvis et forferdelig styr å få dekket over mesterens død, men du fikk hjelp fra uventet hold. I mesterens hus, som du nå var fri til å undersøke som du selv ville, fant du et hemmelig rom. Det hadde tydeligvis ikke blitt brukt på lenge, så nedstøvet og fullt av spindelvev som det var, men det var fylt av bøker om trolldom. Dette åpnet en helt ny verden for deg, og du lærte deg mange formler som hjalp deg med å holde situasjonen under kontroll.

Men en dag eksploderte alt i ansiktet ditt. Mesteren fikk besøk av noen familiemedlemmer, og løgnene dine var ved å bli avslørt. Det hadde de også blitt, hvis ikke Terens Gill hadde kommet deg til unnsetning. Han hadde brukt mesterens tjenester i flere år, og hadde alltid vært hyggelig mot deg. Nå ansatte han deg som sin personlige rådgiver, og slik slapp du unna å få flere spørsmål. Du vet enda ikke om han skjønnte hva du hadde gjort eller ikke.

Hva synes du om å få hjelp?

- Du er evig takknemlig til Terens Gill for å ha hjulpet deg. Uten ham hadde du sannsynligvis endt livet hengende fra en galge. Dessuten gir han deg gode muligheter til å fortsette studiene av alle slags temaer i hans tjeneste, og han behandler deg godt. Han har fortjent din lojalitet.
- Det hele var egentlig ganske så ydmykende. Du er et voksent menneske, og trenger ikke hjelp fra noen slags barnevakt. Du kunne ha kommet deg unna på egen hånd, men det ville vært tåpelig å ikke benytte sjansen du fikk. Den idioten Gill tror du er lojal mot ham, men det varer bare så lenge

han er nyttig for deg. Han gir deg gode muligheter til å fortsette studiene i hans tjeneste, men hvis du må velge mellom ham og deg, kommer du ikke til å måtte tenke deg lenge om.

- Det var en veldig interessant handling. At du muligens slapp unna en grusom skjebne er så sin sak, men det er underordnet. Terens Gill er et fascinerende menneske, og du blir i hans tjeneste nesten like mye for å studere ham, som for mulighetene det gir å jobbe for ham. Du noterer deg alt han gjør, analyserer det og prøver å trenge inn i hva som kan være motivasjonen hans. Innimellom humrer du litt for deg selv når han er spesielt lik seg. Han er som et barn, så klart, intellektuelt sett, akkurat som de fleste andre, men et usedvanlig fascinerende et.

De andre:

Terens

Avhengig av valgene du tar i bakgrunnshistorien. Se over

Ghulam

Et ytterst fascinerende individ. Du har aldri vært på andre siden av sørhavet selv, så denne personen gir deg et verdifullt kikkehull inn i den verdenen han/hun kommer fra. Det må være et usedvanlig brutalt og nådeløst samfunn, men også med sans for estetikk. Denne følger du nøye og interessert med på.

Lokum

Dere to har et lite spill på gang. Han/hun prøver å snike seg innpå deg uten at du merker noe. Så langt har du alltid merket at han/hun er der. Uansett en fascinerende rase, disse svartalvene. Denne er riktignok halvblods. Du tror ikke alle de andre vet det, men det er åpenbart for ditt kunnskapsrike og skarpe blikk. Ellers er denne åpenbart Terens' spion. De har ikke sagt det, men det er lett å se. Det er noe annet mellom dem også, noe du ikke kan sette fingeren på. Et spennende mysterium, denne personen.

Denior

Et fantastisk vesen. Den eneste du vet om som kan få deg i prat om noe annet enn de viktige tingene du er opptatt av. Morsom og veltalende. Alt i alt en svært veloppdratt og sjarmerende person.

denior

Du vokste opp sammen med det omreisende folket. Ingen vet hvem foreldrene dine er. Du ble funnet i skogkanten en tidlig sommerdag, utsultet og alene. De omreisende tok deg til seg og oppdro deg som en av sine egne. Du viste tidlig at du var begavet med en sølvtunge og talent for musikk. Du lurte deg alltid unna straff når du hadde vært med på noe galt, og manipulerte de voksne til å gi deg ting eller la deg få lov til ting.

Som tenåring forlot du de reisende og slo ut på egenhånd. Hva var grunnen til dette?

- Selv om de hadde oppdratt deg, følte du aldri slektskap til dem. Du har alltid skilt deg ut utseendemessig, og følte at ikke alle i troppen aksepterte deg som en av dem. Dessuten var du lei av å bli hundset og trakassert av andre på grunn av dem. Aldri mer skal du la noen trække på deg!
- Du var eventyrlysten, og selv om et liv med en flokk reisende bød på rikelig med opplevelser, følte du stadig at du ikke fikk nyte friheten slik du selv ville. Alltid skulle flokken et annet sted enn du gjerne ville, og det endte med at du følte deg bundet. Du vil være din egen herre!
- Du hadde forlatt troppen en ettermiddag for å utforske skogen dere hadde slått dere til ved. Du kom til et lite vann og bestemte deg for å prøve fiskelykken. Da du kom tilbake med flere feite fisker i et knippe sent den kvelden, fant du hele troppen din myrdet, kvinner og barn som menn, og alle vognene snudd på hodet, som om angriperne hadde lett etter noe. En dag skal du finne de skyldige og ta hevn, og du føler et spesielt ansvar for å beskytte de svake mot de sterke.

Livet som landstryker skulle vise seg å bli magert. Du var god nok med lutten til å tjene noen sølv på vertshus du besøkte på reisene dine, men det var alltid bare så vidt det var nok til å overleve. I denne tiden gjorde du dessuten en fantastisk oppdagelse. Du oppdaget gradvis at musikken har en dypere bunn, en mystisk elv av kraft som ligger under akkordene og tonene du spiller. Denne kraften kan brukes til å utføre små mirakler!

Etter dette gikk det bedre. Du kunne bruke de nyfunne evnene dine til å lure og svindle folk, og du ble etter hvert veldig god på det. En dag åpnet det seg imidlertid en mulighet som skulle endre livet ditt for alltid. Du fant kroppen til en ung adelig myrdet med følget sitt. Banditter hadde tatt med seg alt de trodde var av verdi, men for en som deg, med en kvikk hjerne og blick for gode svindler, lå alt det beste igjen.

Du tok klærne hans/hennes, papirene hans/hennes og best av alt; seglet hans/hennes, og tok på deg hans/hennes personlighet. Liket kvittet du deg med, men lot vaktene ligge. Du stakk og skar deg selv litt her og der og red så i full fart mot nærmeste borg, der du fortalte om hvordan følget ditt hadde blitt angrepet og de modige vaktene som hadde ofret seg for at du skulle komme deg unna. Slik startet livet ditt som falsk adelsperson.

Du reiste fra sted til sted og levde livets glade dager i noen år, og opparbeidet en sans for de finere gleder. Du er alltid oppdatert på nyeste mote, er en habil kjenner av vin. Du er blitt kresen i matveien, og bakgrunnen din som omreisende fant har du nærmest glemt eller fortrenget. Du har levd rollen som snobbete adelsmann så lenge at du nærmest har blitt sånn selv.

Til slutt kom du til Gridhamm, og der bestemte du deg for å gå i tjeneste som diplomatisk rådgiver hos Terens Gill. Hvorfor gjorde du det?

- Du var lei av å svindle og lure. Å få en fast jobb og gjøre nytte for seg på en skikkelig måte var en lettelse for deg. Terens har dessuten behandlet deg bra, og stiller ikke spørsmål om bakgrunnen din.
- Da du så Terens Gill for første gang, var det som torden i hjertet ditt. Du visste at du hadde funnet ditt livs store kjærlighet, og vil følge ham inntil døden. Du har imidlertid ikke turt å vise disse følelsene for ham, og han ser ikke ut til å gjengjelde dem.
- Dette er bare enda en svindel. Du blir hos Gill så lenge det er praktisk for deg, og så forsvinner du til neste by, neste slott, neste dumme adelsmann.

De andre:

Terens

Avhengig av hvordan du reagerer i bakgrunnen din. Se over.

Ghulam

Veeeldig spesiell stil... ser ut som om han/hun har pakket seg inn i noen gamle filler og knytt et belte rundt. Det er vel sånn de ser ut der nede i Nabon. Du aner ikke hvorfor han/hun alltid er med på slike diplomatiske oppdrag. En slags vakt eller noe. Sier aldri noe. Grim.

Valgfritt: Selv om Ghulam har rare klær og rar stil, så er det noe tiltrekkende ved den sterke og smidige brune kroppen.

Lokum

Hvem har en svartalv som personlig trener? Greit nok at han/hun også er spion, det er lett å skjønne for et skarpt øye, men en svartalv? Du møtte noen av dem på reisene dine tidligere, og det var aldri noen god opplevelse. De er ondskapsfulle og slu. Du stoler ikke på Lokum lenger enn din egen lilletå.

Markos eller Markia

En fjott. Interessant å prate med da, for han/hun vet mer enn alle de andre til sammen, men han/hun vet ikke å te seg, og i hvert fall ikke å kle seg! Du kan tolerere ham/henne i enerom, men det er litt pinlig å bli sett sammen med ham/henne, rett og slett. Samtidig virker det som om han/hun virkelig liker å være sammen med deg. Han/hun som aldri snakker om noe annet enn seriøse ting, løsner liksom litt når han/hun er i nærheten av deg. Det er vel effekten av din betydelige sjarm.