



Illustration: Mats Andersson.

Har någon sett mitt troll?

ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER CHRONOPIA AV MATS ANDERSSON

Detta är ett ganska roligt och oviktigt äventyr till Drakar och Demoner Chronopia som med fördel kan slängas in när RPna vilar sig eller inte har något annat för sig. Äventyrets huvudperson är trollet Snöblomma som efter år av förnedring och daltande har rymt hemifrån. Hans hysteriska "ägare", Madame Zan, är övertygad att Snöblomma blivit kidnappad av elaka och smutsiga bovar och ber därför de mest äventyrliga personer hon känner om hjälp, precis som hon läst om i sina tantnoveller. Eftersom hon är god vän, släkting eller affärskontakt till RPna är dessa de första hon tänker på. I slutet av äventyret finns förslag till rollpersoner om ni vill använda äventyret som ett enkvällsäventyr. Om de inte faller er i smaken bör RPna vara lite småförnåma, kanske medlemmar av något handelshus eller bara har lite blått blod i ådrorna. Inga håriga barbarer eller smutsiga goblinshamaner här inte! Som du kommer att märka förekommer mycket lite våld och det är inte meningen att någon skall bli dödad under äventyret. Om RPna börjar fundera i de tankegångarna får du helt enkelt övertyga dem om att det är väldigt korkat och att det kommer få ohyttiga konsekvenser. Ha så kul!

Trollet Snöblomma

Trollet Snöblomma har det inte lätt. Han blev som liten trollgosse inhyrd som "lekkamrat" till den då unga flickan Zanzamindez af Gluterien. Zan (som hon kallas) älskade sin lekkamrat som det vore hennes egen bror. Tyvärr var Snöblomma mindre intresserad av Zan då hon envisades med att klä upp honom i sidenskjortor och moderiktiga hattar. Trots denna behandling stannade Snöblomma hos Zan och hennes familj. Snöblomma hade trots allt en familj att försörja! Ätten Gluterien är mycket rik och har alltid inhyrda lekkamrater till sina små. Det ger dem en bra förberedelse för livet att ha någon att styra och ställa över! Så varje månad skickades det en summa pengar till Snöblommas lilla mor i utbyte mot att Snöblomma "jobbade" hos Zan. Åren gick och Zan växte upp till en kvinna. Snöblomma växte också, ganska ordentligt faktiskt! När Zan flyttade hemifrån och tog sig titel Madame Zan tog hon också med sig sitt troll som fick tjäntgöra som livvakt och sällskap. Snöblomma var långt ifrån överlycklig. Han hade hoppats på att få ett annat jobb inom den Gluteriska koncernen, men så blev det icke. Det var bara att bita ihop och le om han

ville behålla sitt jobb och försörja sin mor. Numera har Madame Zan blivit en mogen kvinna och Snöblomma ett fullvuxet troll. För en tid sedan avled dock Snöblommas enda orsak till att stanna kvar – hans mor. Han blev utom sig av sorg och kom fram till att han nu var ensamast i hela världen. Han kom också fram till att han ej längre hade någon att försörja och därför inget skäl att stanna hos Madame Zan. Således packade han sina saker och en stjärnklar natt begav han sig iväg och lämnade sitt gamla liv bakom sig...

En inbjudan

En av RPna känner madame Zan. Hon kan antingen vara en vän till familjen eller en släkting. Det enda kravet är att de ställer upp om Zan har problem. Vilket hon har nu. RPna kontaktas en solig morgon av Madame Zans betjänt, Gregort, som är en trött gammal sabran. Gregort ber dem på madames vägnar infinna sig hemma hos henne för supé kvällen därpå. De skall självklart ha sällskap i form av en dam eller kavaljer. Han nämner ingenting om något uppdrag, det är bara en inbjudan till middag. Om RPna vill kan betjänten ordna så att Madames droska hämtar dem.

Supé med madame

Efter att ha skaffat sig såväl fina kläder som sällskap anländer RPna till Klockaravenyn 26 i Rodtornet (Rod var en berömd wongosisk arkitekt som konstruerade blott ett enda torn: Rodtornet). Det ligger i området kring Köpmännens Palats. I dörren till den rikligt utsmyckade toppvåningen (som ligger sisådär 15 meter över marken) möts de av Gregort. Han mumlar någonting om att det är soligt idag och släpper sedan in RPna. Han för dem genom den magnifika hallen, som dock är relativt liten, in i salongen där Madame Zan sitter utbredd över en av fätöljerna vid ett bord överfyllt av frukter och andra godsaker. Zan hälsar dem välkomna på det mest ljudliga sätt:

”Åhhhh!!! Där är du ju!!! Åhh, vad jag har saknat dig... Det var ju så länge sedan vi hade en chans att träffas och riktigt prata... Åhhhh det kommer bli så underbart!!! Men, ska du inte presentera dina små vänner, ja den här ser ju riktigt stor ut... Lite för mycket gröt som liten pojke, va? Åhhh... Vilka förtjusande små damer!!! Ja, ni FÅR kyssa min hand!”

Så här håller hon på och babblar till dess att Gregort meddelar att maten är serverad i salongen. Madame eskorterar RPna till salongen medans hon proklamerar om Gregorts utsökta matlagning. När sällskapet kommer in i matsalen står det uppdukade en enorm festmåltid på det stora långbordet som dominerar matsalen. Rummet är i övrigt dekorerat som resten av

våningen. Det vill säga i varma, fluffiga, rosa och röda färger. Som huvudrätt serveras körsbärsfasan med grönsaker – en av Gregorts specialitéer. Det smakar otroligt gott. Några av de mer uppmärksamma middagsgästerna märker att en plats bredvid Zan är uppdukad, men platsen förblir ledig genom hela middagen. För övrigt är besticken ungefär dubbelt så stora som övriga gästers och tallriken liknar mest en tvättbalja. Om någon frågar om den tomma platsen kommer Madame Zan helt plötsligt bryta ihop till ett snyftande litet paket (om ingen frågar gör hon det i slutet av middagen). Zan är helt förtvivlad och snyftar bara fram Snöblommas namn hela tiden. Efter stort tumult hjälps Madame ut till trädgården av Gregort för lite frisk luft. Gregort står hela tiden vid hennes sida, dock med en besvärad min. Madame ber RPna sätta sig ned.

”Åhh... snyft... Snöblomma... Buhu... UÅÅÅÅÅÅÅÅHHH!!! Snyft... Snyft... Åh... mina vänner... ni måste hjälpa mig... Åhhh så hemskt... Den hemskaste av olyckor har hänt... Min Snöblomma är... Bortrövad... UÅÅÅÅÅÅÅÅHHH!!!!”

Viss förvirring uppstår troligen i spelgruppen, men RPna som kände Zan sedan tidigare kan förnimma sig om ett troll som brukade svansa runt efter henne vart hon än gick. Om RPn ifråga inte misstär sig hette det trollet någonting i stil med Smörblomma eller Snöblomma!

Snyft och tårar

Efter att ha lugnat ned sig lite med en kopp örtte förklarar Madame Zan vad som har hänt:

”För två dagar sedan, när Gregort skulle väcka Snöblomma så var han borta. Någon hade slagit sönder rutan och kidnappat honom. Kidnapparna hade inte lämnat något brev med lösensumma men det kommer nog snart, säger Madame.

Madame ber nu förtvivlat om hjälp att hitta sin lille ögonsten och hon accepterar inget annat svar än JA. Om RPna vill så kan de få undersöka Snöblommas kammar. Madame har ingen aning vem som kan ha kidnappat Snöblomma – hon är chockad över att någon skulle kunna göra någonting sådant mot hennes gulleggris. Han som är så snäll. Om RPna frågar Madame kan hon beskriva honom:

”Han hade en fin vitbeige skjorta, en sån där som man kan få hos mästern Froco, över den bar han en sååå gullig röd sidenväst. Han bar också matchande röda hosor och strumpor. Jag hade rätt nyligen inhandlat ett par fina skinnstövlar, sådana där alviska tror jag visst att det var. Dom var också lätt röda. På huvudet hade han en cape... Åhh... den var så fin... så... stilriktig... Snöblomma har spretande vitt hår, ungefär hit (axelhöjd). Grov haka och en guldring i näsan. Han har fem i varje öra också, guldringar alltså. Annars ser han väl ut som troll vanligtvis ser ut. Tre meter. Stora muskler. Gröngrå hud”

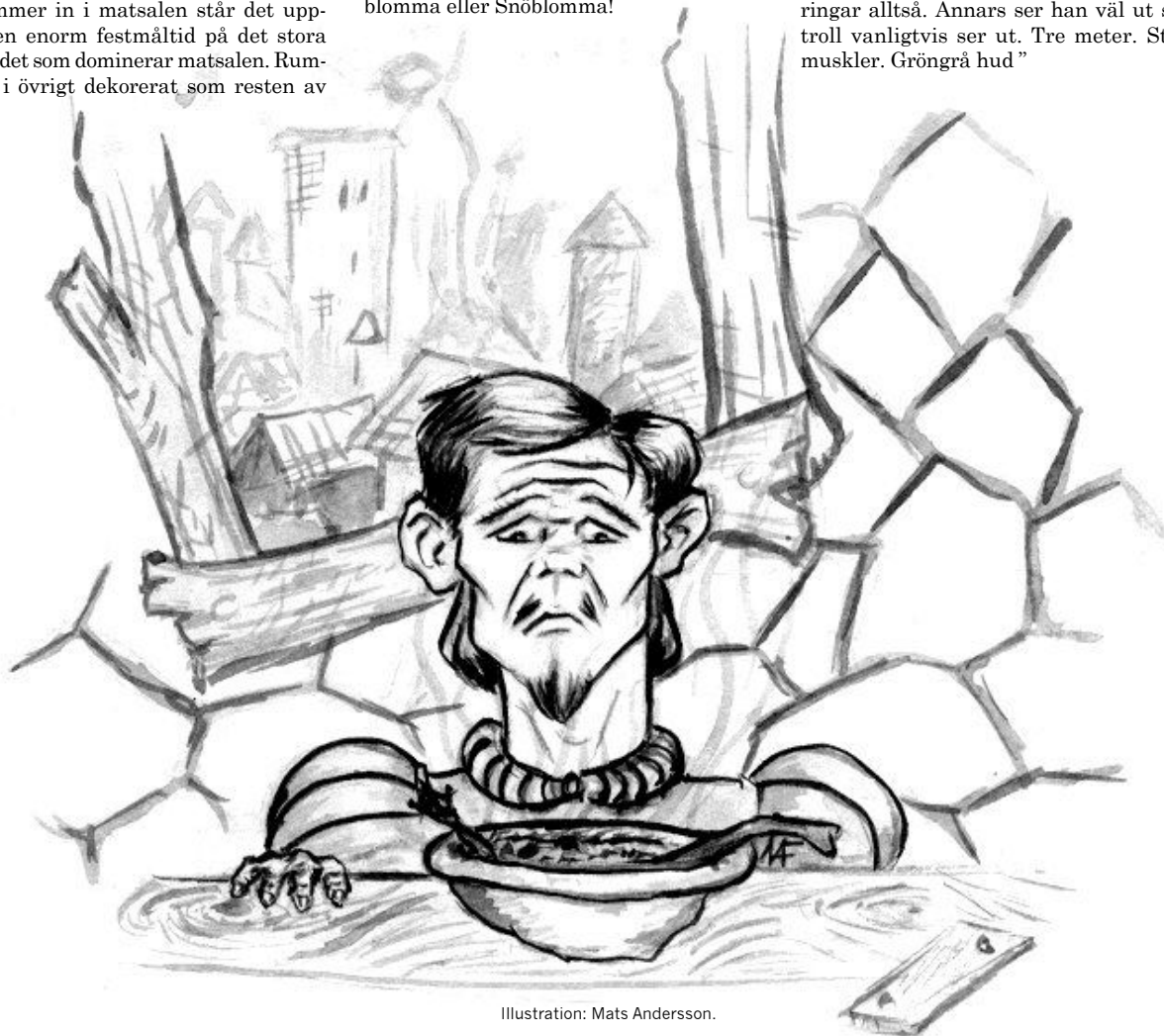


Illustration: Mats Andersson.

Efter denna mycket utförliga och detaljerade beskrivning kan det tyckas att RPna har det lätt för sig. Så är dock inte fallet. Snöblomma, som aldrig vill tillbaka till "kärringen", vidtog vissa försiktighetsåtgärder natten han flydde. Han sålde sina kläder till en skräddare några kvarter bort i utbyte mot ett par STORA byxor och en STOR tröja. Om RPna frågar Gregort om Snöblomma säger han att han märkt en humörssviktning hos trollet ifråga.

– Det började för cirka tre veckor sedan. Snöblomma kom tillbaka från att ha hälsat på i hemmet. Efteråt var han vresig och grinig. Han ville inte ens äta sin morgongröt, sade mästern Froco. I Snöblommans rum finns lite av värde, men uppmärksamma personer (Finna dolda ting) upptäcker att det ej finns något glassplitter på golvet, men väl på marmorbron nedanför (den ligger sådär tre meter under fönstret). Klipska rollpersoner kan nu börja fundera: Hur bär man ut ett 200 kg tungt troll genom ett fönster och sedan klättrar tre meter ned med honom längs en vägg? Nåväl, låt dem undra. RPna kan också få adressen till Snöblommans mor, men de måste självklart fråga om adressen för att få den.

Var är du Snöblomma?

Vad har nu RPna att gå efter? De kan fråga runt i kvarteret om förehanden under kvällen då Snöblomma blev kidnappad. De kan sätta ut efterlysningar på ett troll med den rätta beskrivningen (detta är Madames förslag). De kan besöka Snöblommans mor. Eller så kan de vänta på ett lösenbrev från kidnapparna vilket kommer resultera i ingenting! De kan ju göra i stort sett vad som helst, men dessa är de alternativ jag tar upp i min beskrivning. Om de gör något annat får du helt enkelt improvisera.

Har ni sett någonting?

Vid efterforskningar i grannskapet och i Snöblommans rum kan RPna få fram lite av varje. De fakta som kan utvinnas är uppspaltade nedan, det som kräver minst ansträngning först och sedan blir det svårare ju längre ner på listan man kommer.

Fakta 1

Nedanför Snöblommans fönster ligger det mängder av glassplitter från det krossade fönstret.

Fakta 2

Grannarna kan berätta att de hörde ett brak som av att någon krossade en ruta strax efter midnatt.

Fakta 3

I Snöblommans garderob saknas det en uppsättning kläder – den dyrbaraste. Hans nattklädsel är fint hopvikt i hans byrå och hans bild på sin mor (som han ritat själv) saknas också.

Fakta 4

En enögd orch som sover i den lokala sophögen kan, i utbyte mot viss ersättning förstås, berätta att något kom dundrande nedför gatan i riktning mot Silvertoppen (du vet, kejsarens lilla krypin).

Fakta 5

Om RPna frågar runt i de närliggande kvarteren kommer de att hos en skräddare se någonting så ovanligt som ett par utmärkta alvstövlar, storlek: troll. Om de har vett att fråga berättar skräddaren att ett troll hade kommit till honom tidigt på morgonen för två dagar sedan och bad om att få byta en uppsättning prima kläder mot en vanlig uppsättning kläder. De blev i minsta laget, men han blev glad ändå.

Vars lisse troll?

Hemma hos Mamma Grok (Snöblommans mamma) är det tämligen tomt sänar som på några hemlösa hundar. Allt inne i huset, som är en liten takvåning, är orört – trots dess brist på innevånare. Grannarna, mestadels troll, informerar om Mamma Groks tragiska bortgång. De hujer självklart in RPna på lunch för att tala om det. Om RPna går därifrån eller tackar nej får de aldrig reda på vad grannarna har att berätta. Middagen avnjuts ljudligt av familjen, RPna gör bäst i att sörpla i sig paddsoppan på ljudligast möjliga sätt då detta är en gammal trollisk tradition. Efter det tar StorPappa till orda:

"Ja, den där Snöblomma, han är snäll. Det var synd att han blev tvingad att bo hos kärringen. Men det är klart – vad gör man inte för att hava mat på sina... vad heter det nu.... JO! nära och kära... alltså deras fat... Jag kommer ihåg när jag jobbade som kloakrensare, oj oj va de' stank. Hursomhelst. Snöblomma klagade alltid över hur jobbig kärringen var, tänkte faktiskt rymma flera gånger. Ni förstår, Snöblomma tyckte att dom där små skäggiga typerna, vi brukar kalla dem puttefnasker. Ja, han tyckte dom var jätte snälla. Drömde hela tiden om att få bli en sån där... hmmm... JO, hissvevare, han tyckte om hissar."

Wanted: Snöblomma

Om RPna sätter upp lappar eller på annat sätt sprider ut att de letar efter Snöblomma kommer detta leda till resultat. Hur mycket information de får beror helt på hur mycket de sätter som belöning.

0 dubloner

Om RPna tror att folk i Chronopia berättar saker bara för att de är så himla snälla kan de skylla sig själva!

1-5 dubloner

1T6 personer kommer till RPna med information. Av dem har blott en enda något vettigt att säga. Det är en som tidigt en morgon såg ett troll med den rätta beskrivningen springa i riktning mot silvertoppen.

6-10 dubloner

1T10 personer kommer. Två personer bidrar med informationen nämnd ovan plus en halvt sinnessjuk munk som såg Snöblomma stå och, som han säger, "trakassera några stackars dvärgar". Detta hände mellan Silvertoppen och Snöhäxans torn.

<10 dubloner

1T20 personer kommer. Tre med den första informationen, två med den andra. Förutom dem kommer också en sabran som säger sig ha sett Snöblomma i kön in till Stubbstan.

Nej hä, till Stubbstan vi gå!

Om RPna inte är helt efterblivna borde de vid det här laget kommit fram till att Snöblomma begett sig till Stubbstan. Om RPna är riktigt klipska så kommer de dessutom på att han ville bli hissvevare och var hittar man en hiss i Stubbstan – jo i Riket! (Dvärgar i Chronopia). Alltså bör RPna bekosta sig en liten tripp till Stubbstan. Att ta sig in i Stubbstan är inget större problem då Madame lätt övertalar sin far att ge RPna fribrev. Ett ställe som RPna bör fråga på är vid någon av stadssportarna, Snöblomma kom via Morgrimsporten. Dvärgarna vid portarna blir mycket irriterade på RPna som kommer och ställer dumma frågor, men om de är ihärdiga berättar de (förutsatt att RPna är vid rätt port) att det visst var ett mycket förvirrat troll som ville komma förbi. Vakterna som hade tjänstgöring den dagen håller till på den lokala ölstugan: Skäggs-kums mjöd-tunna (kallas tunnan). När RPna kommer in i Tunnan är det världens slagsmål på gång. Stolar, bord och stop flyger genom luften tillsammans med tänder och en och annan dvärg. När det hela lugnat ner sig, vilket tar ungefär en halvtimme, kan RPna lätt identifiera de två vakterna de letar efter (de behöver bara fråga värden). De två sitter för sig själva i ett bås och skrattar åt varandras bravader under slagsmålet. När RPna närmar sig lugnare de dock ner sig. Vad RPna får reda på beror helt på hur de uppträder. Om de enligt dvärgiska mått uppför sig väl får de veta att Snöblomma visst hade kommit till Stubbstan. Han hade frågat efter jobb som hissvevare och den ena vaktan hade skickat honom till sin kusin, Thorhult, som bara råkade vara hissingenjör i en av gruvorna. Självklart får RPna en vägbeskrivning till gruvan som ligger i norra delen av Stubbstan.

Hissvevare Snöblomma

Snöblomma har alltså sökt sig till Stubbstan för att få jobb som hissvevare. Detta beror på hans nästan sjukliga intresse för dvärgar (han tycker att dvärgar är det häftigast som finns) och en längtan att få driva en hiss (hans andra stora passion). Så numera har han fast anställning hos

Thohult, hissingejören. Snöblomma slöt nämligen ett kontrakt med Thorhult som band Snöblomma att jobba i ett (1) år mot 400 dubloner. Snöblomma blev överlycklig och på kvällen begav han sig till den lokala ölstugan för att fira (något han aldrig fick för Madame). Under kvällen förekom också viss spel och dobbel och när Snöblomma vaknade morgonen efter var alla hans pengar slut. Han bad Thorhult om ett lån så att han kunde få mat för dagen, men den gnidne dvärgen vägrade. Snöblomma befann sig således i en lika hemsk situation som den hos Madame och han börjar nu ångra att han någonsin blev född. Det fanns bara en utväg: Att fly igen. Det är vid den här tidpunkten som RPna traskar in i Torhults lilla kontor. Han medger att han har anställt Snöblomma och om RPna vill kan de få träffa honom på lunchrasten. Han förklarar också situationen med kontraktet, men går inte med på att släppa Snöblomma under några som helst omständigheter. Han vill ju inte förlora en utmärkt vevare. När och om RPna träffar Snöblomma så möts de av ett mycket deprimerat troll som insett att livet är mycket tuffare än han trott. När RPna förklarar att de är goda vänner med Madame suckar han djupt och blir ännu mer deprimerad.

Han förklarar dock att han alltid tyckt att Madame var en gnatig kärning och att han alltid velat lämna henne, men att hans mor och far behövde pengar och därför fortsatte han jobba hos henne. Han ber också desperat om hjälp från RPnas sida och förklara i vilken situation han befinner sig. Han ber dem också att hålla tyst om att de hittat honom. Men som sagt, Torhult vägrar släppa Snöblomma. Det spelar ingen roll hur mycket RPna bönar och ber. Om någon är villig att betala 1000 dubloner kan han tänka sig att sälja kontraktet.

Jaha, vad gör vi nu då?

Nu står RPna inför något av ett dilemma. Skall de berätta för Madame var Snöblomma är eller skall de hjälpa trollet till ett bättre liv? Om de beslutar sig för det första alternativet kan de antingen be Madame köpa kontraktet eller försöka rädda honom själva. Självklart kommer Snöblomma bli mycket besviken och i stort sett försöka hämnas på RPna. Å andra sidan blir Madame överlycklig och kommer att stå i evig skuld till RPna. Men, om RPna tänker hjälpa Snöblomma kan de antingen köpa kontraktet själva eller försöka frita honom. Snöblomma blir överväldigad av deras snällhet och kommer från denna stund göra i stort sett vad som helst för dem. Om Madame får reda på det kommer hon att vara mycket sur. Hon går då till sin far som fixar så att RPna får ett rejält kokt stryk av några råskinn. Vad RPna tar sig till är helt upp till dem.

Göm honom i säcken

Om RPna skall ge sig på ett fritagningsförsök kommer detta inte vara det lättaste – det finns lättare saker än att smussa ut ett troll ur Stubbstan! Men det måste ju gå på något sätt. Snöblomma sover tillsammans med de sex andra vevartrollen i ett sidorum till vevstationen. Dörren till rummet är omsorgsfullt låst av en lätt paranoid dvärg (SG 26). Ett av trollen kan lätt peta upp dörren med en liten knuff eller två. Torhult litat dock till trollens lugna natur och har därför inte brytt sig om dörren håller eller ej. Om trollen ville ut skulle de kunna slå upp vilken dörr som helst. Låset är mest till för att hålla folk borta från trollen. Hur som helst måste RPna antingen dyrka upp dörren (vilket i sig kräver ett mindre mirakel) eller övertala Snöblomma att slå sönder dörren. Snöblomma är dock en äkta flowerchild och idkar mycket hellre nonviolence-varianten. Låt RPna verkligen svettas med detta, låt Snöblomma komma med de mest idiotiska förslag. Han vill absolut inte slå den snälla dörren. Om RPna är riktigt duktiga på att övertala går Snöblomma med på förslaget och med ett BÅNK slår han upp dörren. Han kliver sedan ut och petar tillbaks dörren där den satt. Sedan bär det av i natten. Cirka 100 meter nedför gatan (Snöblomma ryms inte i en dvärgisk gränd) ser sällskapet Torhult som kommer ut ur sin bostad som ligger bredvid vevstationen. Han är iklädd en nattsärk och nattmössa och han håller dessutom sin gamla stridsyxan i ena näven och en fackla i den andra. Behöver jag säga att han inte ser glad ut? RPna gör bäst i att grabba tag i Snöblomma och låga benen på ryggen som om Eldsdjävlarne vore i baken på dem. Torhult struttar efter i sakta gemak samtidigt som han vrålar i högan sky:

”Stoppa dem!!! De tar alla mina troll!!!! KOM TE`BAKS SÅ SKA NI FÅ SMAKA YXA!!!!!! Må Sid`s kreatur gnaga era ben!!!! STOPPA DEM!!!! hup... ouff... urk...” (det där sista var Torhult som ramlade i rännstenen) RP:na jagas snart av ut ur Stubbstan under kraftig beskjutning från fönster och vakttorn. Låt gärna någon av dem bli träffad av en skäpta i låret eller liknande. Du behöver inte ta livet av dem, men de ska inte komma undan utan en skräma. Om någon RP faller ställer Snöblomma gärna upp och bär honom.

Borta bra, men hemma värst!

Om RPna beslutat sig för att föra Snöblomma tillbaka till Madame är detta inte det lättaste Om Madame köpt hissvevarkontraktet (vilket hon gör om RPna berättar att hennes älskling hålls ”fängen” av

den elake dvärgen) ber hon RPna att gå och hämta honom. Snöblomma kommer självklart vägra följa med om han anar att han förs tillbaka till Madame. Därför bör RPna komma fram med en bra lögn, typ :

”Ehh.... Snöblomma? Vi tänkte gå och hälsa på några wongoser, vill du följa med?...”

Väl tillbaka hos Madame följer en lååång diskussion mellan Madame och Snöblomma. Slutligen beslutar sig Madame för att anställa Snöblomma i en av hennes fars hissar som hissvevare, under kravet att han kommer och hälsar på minst en gång i veckan. Sedan är allt frid och följd, förutom det faktum att Snöblomma fortfarande är sur på RPna.

Om RPna istället släpper Snöblomma fri från Stubbstan kommer han att tjuta av glädje och svära sin trohet till RPna. Han kommer från denna stund offra sitt eget liv när som helst för dem. Madame säger å andra sidan upp bekantskapen med dem. Vilket egentligen inte är någon större förlust...

Spelledarpersoner

Snöblomma

Ålder: 28 år

Ras/yrke: Troll

Grundegenskaper:

STY 19, INT 7, KAR 13, STO 24

Färdigheter: Bastardsvärd (11), Matlagning (2), Etikett (5), Slagsmål (16), Bårsärkagång (10), Krama kompisar (24)

Upptärande: Blåögd och lättlurad, tror världen består av kompisar som vill vara snälla mot honom. Mycket snäll och trevlig, skulle aldrig göra en fluga förnär.

Madame Zan

Ålder: 39 år

Ras/yrke: Väv

Grundegenskaper: KAR 9, INT 10

Färdigheter: Övertala (19), Spendera papas pengar (27)

Upptärande: Tjätig, gnatig och allmänt irriterande. Till och med påven skulle bli förbannad på henne. Påpeka ständigt vilka omoderna kläder, frisyser och smycken RPna har. Gnäll över allt och var allmänt ointresserad av allt som inte rör dig.

Torhult

Ålder: 237 år

Ras/yrke: Dvärgisk ingenjör

Grundegenskaper:

INT 10, KAR 8, PSY 18

Färdigheter: Köpslå (16), Övertala (13), Vara gniden (21)

Upptärande: Trevlig mot sina fränder, det vill säga andra dvärgar, otrevlig mot alla andra. Snål.

Förslag till rollpersoner

Argenius af Dalhekkhell, 25 år

Du är en av det Dalhekkhelliska handelshusets ädlingar. I väntan på att ta över någon av de äldre gubbarnas befattning förnöjer du dig med kvinnor och sång på Chronopias gator. Du har alltid någon flicka någonstans som väntar på dig, du är ju trots allt guds gåva till kvinnan. Du är vacker, ståtlig och angenäm att umgås med, detta är i alla fall det du tror. Du gillar att hålla dig själv ren och fräsch och undviker därför slummen och andra konstiga ställen där bakteriehalten är för stor. Som ädling har du en relativt stor börs, eller hade du har spelat bort alla din pengar och en del av din fars på hasardspel. Du har också en gedigen utbildning i handels och samhällsteori, utöver den obligatoriska värjtränning som alla ädlingar har. Du är god vän till Madame' Zan och hennes far är en viktig handelskontakt som din far inte vill förlora!

Grundegenskaper

KAR 17, SMI 15, INT 8.

Färdigheter

Förföra (16), Sjunga/Spela (13), Värja (12), Köpslå och andra handelsfärdigheter (14)

Borfan Bräck, 43 år

Du har länge tjänstgjort som huset Dalhekkhells livvakt. Din senaste tjänst är hos unge herr Argenius. Du har inte varit med honom särskilt länge men du har redan börjat förstå hur han tänker och betar sig, d.v.s. som en fjolla... Han är dock mycket trevlig och vänlig och är därför en av de bättre chefer du har haft.

Du själv är stor och stark, men då din ålder börjat göra sig påmind kanske du inte är lika snabb och smidig som du brukade vara när du var ung. Du har varit med länge och har lärt dig att inte alltid låta svärdet tala då detta bara leder till problem. Du behöver oftast bara ge folk en blick så förstår de att du inte är att leka med.

Grundegenskaper

STY 16, FYS 14, INT 14, SMI 8, PSY 13.

Färdigheter

Svärd (16), Båge (15), Sköld (15), Skrämma folk (13), Slagsmål (14)

Latius Gredalius, 23 år

Du är och har alltid varit en gycklare. Kanske inte en som studsar runt på gatorna och försöker tjäna pengar på det, du gör det mer på skoj då din familj mer än gärna ger dig en månatlig summa pengar. Du har varit vän med Argenius sedan länge och nu två brukar ofta rumla runt på stadens gator med de andra i gänget.

Du är liten och smidig och lika sinnessjuk som en goblinshaman. Dock är du på intet sätt korkad, du är bara lite sammanhängande. Du klär dig i bjärta och skrikande färger, helst skall de skära sig med varandra och omgivningen.

Grundegenskaper

SMI 16, INT 15, KAR 14, FYS 9, STY 8

Färdigheter

Gyckelkonster (17), Spela instrument (14), Akrobatik (12), Övertala (10)

Kell Garda, 32 år

Du är en lärling hos ärade mästern Lagronius. Du studerar de oändliga och underliga vägarna hos magin. dock är du ganska ny på ämnet och kan inte direkt kasta några besvärjelser, bara lite minimagi. Detta har dock inte hindrat dig från att skryta om din oändliga makt och du har mer än en gång lyckats skrämma iväg råskinn med att vifta med ditt medlemsbrev i mentalistförbundet Stjärnan.

Du är ganska lång och smal, med kal skalle och lång, krokig näsa. Du ser på något sätt ut som en magiker, det har du alltid gjort. Dina kläder är ofta enkla och praktiska. Särkar, kåpor och fotsida dräkter är något som du ofta bär (för att inte säga alltid). Du har sedan länge varit goda vän med Argenius och Borfan. När du inte studerar finns det inget bättre än att svamla runt på stan med dessa två personligheter!

Grundegenskaper

PSY 16, KAR 8, STY 9, SMI 14.

Färdigheter

Mentalism (12), Illusion (6), Minimagi (8), Kunskap om magi och lita annat kul (14), Övertala (15), Stav (12)