



Var är Galeshin?

Ett SAGA-äventyr i Selinor

Detta äventyr utspelar sig i staden Selinor som är den största staden i länet Calevan. Äventyret passar till 2-4 spelare och går att spela klart på en kväll.

Introduktion

Galeshin, som är Baronens vän, arkitekt och magiker, öppnar inte sin dörr då baronens utsände man knackar på. Mannen, som heter Cendamar, vågar inte gå tillbaka till baronen utan att ha lämnat ett speciellt brev till Galeshin, så han sätter sig och börjar dricka i ren desperation på ett värdshus i staden. Där träffar han rollpersonerna, som han ber om hjälp.

Spelarna tar sig själva eller tillsammans med Cendamar till Galeshins torn som ligger intill stadsmuren i den sydöstra delen av staden (se karta över Selinor). En grind leder in till en gård med en midjehög stenmur. På gården finns en gammal brunn som inte längre används och ett litet uthus med trädgårdsredskap.

Då spelarna går in på gården så slås den kraftiga dörren till tornet sönder inifrån, och spelarna hinner precis skymta en grön fjällig varelse som klagande försvinner in i tornet igen. Cendamar flyr förskräckt därifrån.

Bakgrund

Tornet i Selinor är inte trollkarlens riktiga hem, men han tillbringar många dagar och nätter där då han av någon anledning besöker sin vän baronen eller om han har något annat ärende i den delen av Albion. Trots att han ganska sällan är där så har han en hel den värdefulla ting i tornet – böcker, ingredienser, artefakter och historiska ting som är mycket högt värderade av trollkarlen.

Nu har Galeshin råkat ut för en olycka. Vid ett ganska avancerat magiskt experiment så gick något fel. En explosion skakade tornets övre delar, han blev medvetlös och en otäck demon transporterades fram från där han vanligtvis hör hemma... Eftersom ingen kontrollerar demonen så har denna slemmiga varelse nu fångat Galeshin högst upp i tornet och försöker tvinga honom att hämta hit ännu fler demoner. Xextocan ser sin chans till att äntligen få den makt han tycker han är värd!



Xextocan

Kroppspoäng: 16

Förflyttning: 7/12

Attack närstrid (klor): 10/1T+2

Försvar: 10

Naturligt försvar: 2

Närvaro/magiskt försvar: 14

Speciella förmågor: se nedan

Xextocan är en grön, lite fjällig och illaluktande varelse i manshöjd. Han har tre små knottriga horn på sitt huvud, två smala gula ögon, gula spetsiga tänder och långa spretiga och kloförsedda fingrar. Han har även två små fula vingar som han fladdrar med då han flyger, men egentligen så är det med hjälp av magi som han tar sig fram i luften. Xextocan är inte speciellt snabb, vare sig han går på sina kloförsedda ben eller om han flyger.

Han är mycket elak och lever på andras olycka. Han plågar Galeshin genom att bränna han anteckningar blad för blad tills Galeshin lovat att mana fram ännu fler demoner, vilket trollkarlen vägrar till varje pris.

Xextocan har en fantastisk magisk förmåga och det är att animera döda ting. Han kan få ett bord eller en stol att gå, springa och till och med anfälla någon, men han måste se de föremål som han kontrollerar. Han kan inte få en kista eller sten att röra sig, men

allting som har ben eller liknande. Gemensamt för alla animerade tingen är att de inte är så smarta då de agerar på egen hand. Det går att lura dom ganska enkelt. Skillnad är det om Xextocan själv är närvarande och kan styra sina animationer.

Exempel på animerade saker finns på sista sidan av detta äventyr.

Belöning

Om spelarna tar sig in i tornet, besegrar demonen och befriar Galeshin så blir de belönade med en varsin liten men praktisk magisk artefakt. Galeshin visar spelarna in i en skräpig kammare där de får peka ut en varsin sak. Han talar inte om för spelarna vilka egenskaper sakerna har förrän de har valt varsin belöning. Oftast är det de simplaste sakerna som är de mest värdefulla. Dessa saker finns att välja mellan:

- Några olika magiska vapen som ger +1 i attack eller +1 i skada.
- Magiska rustningar som är lätta och bära och ger +1 i skydd mot attacker eller som drar av -1 från skadan från vapen.
- Sadel som gör att ryttaren aldrig kan falla av och gör att ryttaren kan skjuta med pilbåge även i full galopp utan att få avdrag på attackslaget.
- Ring som man kan andas under vatten med.
- Breda armband i brons som ger personen +1 i styrka, dessa kan inte tas av så länge personen lever. Nackdelen med dessa armband är att personen får svårare att somna och får en



eller ett par gånger i månaden otäcka mardrömmar.

Om en rollfigur vägrar att ta i magiska ting så finns det en del guld och silver i tornet, och ett par guldmynt ger Galeshin gärna till den som befriar honom.

Tornet

Galeshins torn består av fyra våningar och en källare med flera gångar, varav några leder ner till Selinors bortglömda tunnelsystem. Tornet är runt och utanför det finns det en liten trädgård omgärdad av en midjehög stenvmur. Dörren är gjord av metall och det finns inga fönster på de två första våningarna.

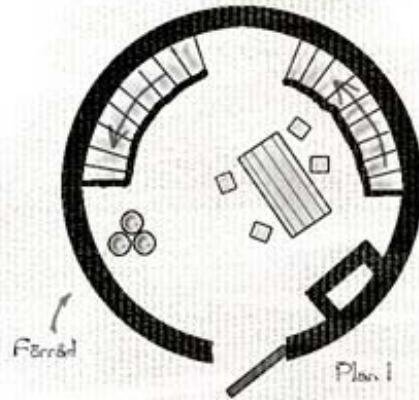
Spelarna kan bara nå tre av våningarna; bottenvåningen, översta våningen och ett plan i mitten av tornet där Galishin har sitt sovrum, kök och ett vardagsrum.

Vid alla utgångar finns det magiska runor skrivna som hindrar demoner och odöda att passera. Dessa runor har Galeshin ristat om han av misstag råkat transportera in varelser av dessa slag. Det vore fruktansvärt om dessa varelser kom lösa i Selinor. I detta fallet så kom ju runorna verkligen till nytta!

Källaren

Det finns en trappa ner till källaren från bottenvåningen. Trappan slutar i en kraftig dörr som är låst med kraftiga magiska formler för dit skall ingen obehörig kunna ta sig.

Bottenvåningen



Här har Galeshin sina förråd med mat och dryck och det enda möblemanget är ett bord och ett par enkla stolar för besökare. En stor eldstad värmer upp rummet. En trappa leder upp till nästa våning och ner till källaren. Dörren till källaren är låst med magiska formler som ingen kan ta sig förbi.

Galeshin har en gammal riddarrustning stående som utsmyckning på denna våningen och SL kan själv bestämma om demonen animerat denna rustning för att använda som "dörrvakt". Om så är fallet så försöker den att överaska spelarna, men agerar ganska osmart när den väl gjort sin första attack. Om spelarna får denna att ramla ner för trappan till källaren så slås den i bitar och "dör".

Animerad rustning

Kroppspoäng: 8

Förflyttning: 5



Attack närstrid(bredsvärd): 8/T+2

Försvar: 6

Naturligt försvar: 3

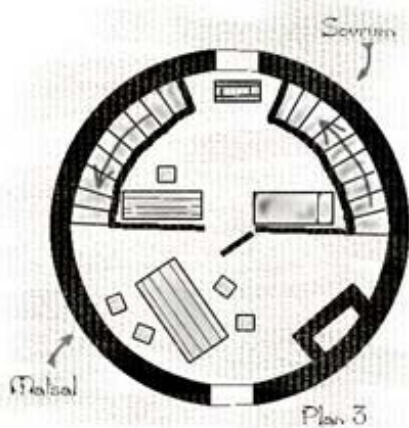
Närvaro/magiskt försvar: 6

Rustningen rör sig väldigt klumpigt och anfaller med ett bredsvärd. Att själv få rustningen att snubbla nerför trappan kan vara svårt, men med samarbete mellan spelarna så går det lättare!

Låst våning

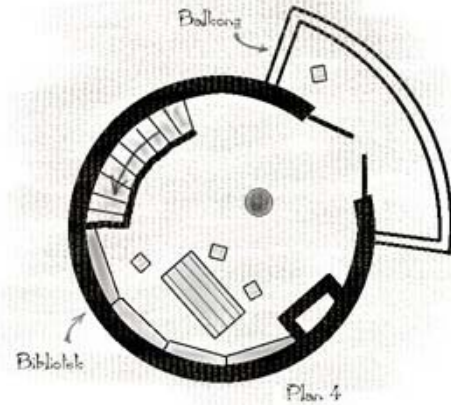
Trappen leder förbi ett våningsplan som inte tycks ha någon dörr alls.

Mellanvåningen



Detta är magikerns bostadsvåning. Här finns ett kök, ett sovrums och ett allrum. En magnifik eldstad finns i allrummet som är det största rummet på denna våningen. Ett fönster finns i varje rum. Trappan leder vidare upp i tornet och ner mot bottenvåningen.

Övervåningen



Här har Galeshin sitt arbetsrum och ett enormt bibliotek. En dörr leder ut till en stor balkong med en fantastisk utsikt över havet. En trappa leder ner mot de lägre våningarna i tornet.

Biblioteket är i en enda röra eftersom demonen håller på att riva ut pergamentrullar och böcker som han bränner på ett stort fyrfat för att tvinga Galeshin att göra som han vill. Mot väggen sitter magikern fastbunden av en stol som Xextocan har animerat.

Det finns ett bord och två stolar som demonen kommer att kontrollera för att anfalla rollfigurerna. Sedan så flyger han mot dem och attackerar med sina klor. Om någon rollfigur ramlar på golvet så blir han attackerad av saker i närheten, en lampa, stol, matta eller liknande.

Animerat bord

Kroppspoäng: 7

Förflyttning: 4



Attack/skada (tackling): 8/T-2

Försvar: 6

Naturligt försvar: 0

Närvaro/magiskt försvar: 6

Animerad stol

Kroppspoäng: 4

Förflyttning: 4

Attack/skada (tackling): 7/T-3

Försvar: 5

Naturligt försvar: 0

Närvaro/magiskt försvar: 6