

Pilgrimsfärden



av Åsa Roos

Ett äventyr med religiösa övertoner till Dragon Age RPG
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget är tecknad av författaren



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Syster Araina tittade upp från sina sysslor. Hon hade fortfarande fem patienter kvar i sjukstugan som sökte hjälp för Skaparen vete vad. Tröttheten gnagde på hennes ben som en hungrig varg, men trots det, och trots de sjukas oundvikliga klagovisor, gick hon ändå resolut och tvättade sina händer, noterade att grötomslagen med avrot började ta slut och att de helande salvorna hon bett Layna att göra fortfarande inte fyllts på i sina brutna keramikkrukor. Syster Araina var trött ända in i själen.

Med en tung suck, den enda hon tillät sig den dagen, ropade hon in nästa person. En ung flicka välsignad med An-drastes rena anletsdrag klev in genom dörren.

“Sätt dig, min vän, så skall jag se om jag kan lindra dina plågor.”

Flickan hoppade vigt upp på bänken och tittade på syster Araina. “Syster, jag tror inte att du förstår. Jag är här för att lätta dina plågor. Skaparen har ett uppdrag åt dig.”

Caveat lector!

Pilgrimsfärden är ett äventyr i 20.000-teckenserien. Just den här äventyrsidén kommer ifrån boken “Blood in Ferelden” till Dragon Age.

Som ett äventyr i 20.000-teckenserien är det inte helt komplett och det är heller inte speltestat. Därför bör spelledaren läsa igenom extra noga för att kunna upptäcka svagheter i äventyret och komplettera där det behövs, exempelvis med kartor.

Jag vill också påpeka att jag så gott det går översatt de engelska termer som finns i Dragon Age till svenska. Templar blir tempelriddare, termen Mother blir abedissa, the Maker blir Skaparen och så vidare. Chantry har jag inte översatt eftersom jag inte hittat ett bra svenskt ord för det.

Stämningen i äventyret

Pilgrimsfärden är ett konvoluterat äventyr som skall hålla rollpersonerna på tå. Är det skaparen som agerar genom syster Araina eller är det bara dumheter och galenskap, påhittat av en överarbetad chantrysyster?

Synopsis

Syster Araina från Denerims chantry har fått ett uppdrag av Skaparen, eller åtminstone är det det hon säger. Abedissan i chantryt har gått med på att låta syster Araina resa från Denerim till Korcaris vildmarker, men bara med en väpnad eskort. Abedissan själv är inte övertygad, men syster Araina har arbetat mycket hårt de senaste månaderna och behöver miljöombyte.

Rollpersonerna kommer in i berättelsen när abedissan diskret annonserar efter personer som kan hjälpa henne att eskortera syster Araina till Korcaris vildmarker. Med andra ord är det rollpersonerna som får uppdraget att eskortera syster Araina.

Redan från början skall rollpersonerna känna det utanförskap och i brist på bättre “otherworldliness” som svävar kring syster Araina. Hon är upplyst av en inre eld.

Ju längre in i äventyret rollpersonerna (och Araina) kommer, desto fler mirakel utför den milda och goda systemen.

Under resans gång kommer hon att gå på gång utföra vad som närmast kan betecknas som magi, men Araina har inga magiska egenskaper. Hennes rykte sprider sig och när systemen med eskort skall passera genom Arl Brockstons landägor blir arlen misstänksam och vill bränna henne som häxa. Hon är en apostat och bör avrättas i Brockstons ögon.

Rollpersonerna får göra ett flertal val på resan, och det största kommer emot slutet. De kan följa minsta motståndets lag och lämna över system Araina, eller sätta sig upp emot Brockston och slåss för Arainas liv.

Introduktionen till äventyret

Nicolai Crane, en respekterad och välkänd tempelriddare, tar kontakt med rollpersonerna. Han har på uppdrag av Denerims abedissa Julia Treyarch letar reda på rollpersonerna eftersom de har ett rykte om sig att vara pålitliga och skickliga. Ser Crane behöver hjälp med att eskortera en av chantryts systrar till Korcaris vildmarker. Ser Crane vill inte ge några detaljer i uppdraget, utan säger bara att han betalar extra om rollpersonerna avhåller sig ifrån frågor.

Om rollpersonerna accepterar uppdraget ger Ser Crane dem ett ganska rejält förskott och ber dem vara på plats vid marknaden utanför Denerims chantry om två dagar strax efter gryningen. Då träffar de Ser Crane igen tillsammans med system Araina.

Det här betyder att rollpersonerna har minst en dag på sig att sätta sprätt på pengarna de fått av Ser Crane. Det är upp till spelledaren att avgöra hur stor den summan är.

Syster Araina

Redan innan mötet med system Araina kan de av köpmän, marknadsbesökare och diverse löst folk få höra berättelser om system Araina och hennes mirakel.

Det sägs att en person som uppsöker Araina när han eller hon är sjuk alltid kan få hjälp. Det sägs att det strålar av Skaparens eld runt Araina. Det sägs att hennes böner får Skaparen att lyssna, att le och att ge.

En konkret berättelse om hur Araina har hjälpt och skapat mirakel får de höra på Pärulan. Om de berättar att de skall eskortera Araina tar en äldre man vid eldstaden till orda.

“Araina hjälpte min syster” säger han. “När hennes man dog för fem år sedan var Katrin barnlös efter ett långt äktenskap. Katrin ville inte gifta om sig, men hon var desperat efter att få barn, en dotter eller en son som kunde föra familjen vidare. Bara några dagar efter att maken dött gick hon och bad i chantryt tillsammans med system Araina. Åtta månader senare födde hon en son och en dotter. De är fem år gamla nu, mirakler. Skaparens gåva genom system Araina, sanna mina ord.”

Självklart finns det i berättelsen öppningar för tolkningar. Katrin var kanske redan gravid när maken dog, hon kan ha varit otrogen och så vidare. Mannen

är dock övertygad om att det var Skaparen - genom Araina - som såg till att hans syster fick de barn hon längtat efter.

Första mötet med syster Araina

När rollpersonerna anländer till marknaden vid gryningen står redan Ser Crane och syster Araina och väntar på dem. Syster Araina är en kort och rund kvinna i fyrtioårsåldern. Hon är klädd i chantryts dräkt och Skaparens sol lyser i gult från hennes bröst och kjol. Araina är helt normal tills dess att hon med ett stort leende går rollpersonerna till mötes. Med varma och lena händer hälsar hon genom att ta båda rollpersonens händer i sina. En frisk doft av örter och nyslaget hö stiger ifrån henne. När hon ler är det som att se solen bryta igenom molnen och hon tycks omgiven av ljus.

Ser Crane sköter introduktionerna och efter ett kort farväl, då syster Araina välsignar Ser Crane, är det dags att ge sig av mot Korcaris vildmarker.

Vägen mot Korcaris vildmarker

Vägen rollpersonerna och syster Araina tar bör lämpligtvis vara den västra vägen mot Ostagar. Vägen följer Drakonfloden mot South Reach och Lothering. Vid Lothering tar man The Imperial Hwy mot Ostagar och därifrån är man inte långt ifrån Korcaris vildmarker. Hela resan är ungefär 40 mil lång.

Byn vid Drakonfloden

Bara några dagar efter att sällskapet lämnat Denerim ber syster Araina att de skall stanna till vid en liten by som hon ofta besökt.

Byborna blir överlyckliga över att se syster Araina, men något i byn är fel. På åkern växer inget och en stor eld med både träd, boskap och säd brinner strax utanför byn. Byborna berättar att Drakonfloden förgiftats av en apostatmagiker som slagit sig ner uppströms. De tror att han med sina oheliga experiment förgiftat floden.

De ber syster Araina om hjälp. Syster Araina lovar att be vid floden, och tar sedan rollpersonerna åt sidan. "De här människorna lider svårt under sitt ok. Hjälp mig rätta till världen och lindra deras plåga."

Rollpersonerna kan avstå, men då väljer syster Araina att fortsätta på egen hand.

Öga mot öga med apostatmagikern

Rollpersonerna beger sig av mot apostatens hem, uppströms längs med Drakonfloden.

Efter en timmes promenad börjar floden, som redan tidigare sett smutsig ut, anta en svartröd färg.

Några minuters promenad till tar dem till apostatens bostad, ett hus med vattenhjul som ligger rakt över floden. Det har varit en kvarn. Vattnet som rinner över vattenhjulet är nästan helt svart.

Pilgrimsfärden

Dragon Age RPG

Byggnaden - kvarnen - är en stenbyggnad i två våningsplan. Dörren är låst, och ingen svarar på knackningar eller anrop. Rollpersonerna måste bryta sig in för att kunna undersöka kvarnen. Om de gör det hittar de en apostatmagiker i klorna på en åtrådemon. Demonen har förmått apostatmagikern att förgifta floden.

Genom att besegra demonen kan rollpersonerna också befria apostaten, eller för den delen döda honom.

Apostaten heter Willard Granois och är ung och oerfaren, en anledning till varför han fastnade i klorna på en demon.

Rollpersonerna kan antingen döda Granois eller skicka tillbaka honom till magikercirkeln i Denerim. Oavsett vilket så slutar Granois släppa ut sina giftiga alkemiska brygder i Drakonfloden.

Tillbaka till byn

När rollpersonerna är tillbaka i byn är vattnet redan klart och friskt, och ett par fiskyngel har redan letat sig uppströms. Syster Araina har suttit i djup bön under tiden och på fälten har nya, gröna blad redan börjat spira. Byborna tar det som ett tecken på att skaparen hört syster Arainas böner.

Rollpersonerna kan fortfarande hysa tvivel, så klart, men byborna bryr sig inte om rationella förklaringar.

Små steg, små mirakler

Byn blir ett riktmärke för hur resten av resan ser ut. Araina har alltid tid för de sjuka och de behövande och ryktet sprider sig att hon kan hela vem som helst.

Arl Brockstons spioner

Två veckors färd från Denerim rör sig syster Araina och rollpersonerna över Arl Brockstons land.

Brockston har ett rykte om sig att vara en fanatisk magimotståndare. Det hörs berättelser viskas om hur han murat in apostater i källaren på hans slott, bränt magiker på bål och tagit in hänsynslösa tempelherrar för att rensa ut magipesten.

Brockston har också hört ryktena om syster Araina, men har tror inte på att det är Skaparen som skänker Arainas förmåga, utan att hon är en mage, en apostat som genom list lyckats hålla sig undan från tempelherrarna.

Skaparen avslöjar en komplott

En regnig förmiddag finner rollpersonerna att de går längs med ett öppet fält med mogen säd. Syster Araina stannar plötsligt och lyssnar. Hon ber rollpersonerna att stanna till lite, och lyssna. Ingen av dem hör något. Syster Araina säger "jag hör skramlet av vapen och trampet av fötter. Må Skaparen avslöja våra förföljare." I och med det bryter solen igenom molnen och en väldig vindpust böjer säden framför sig. Regnet upphör, och i säden som lägger sig för vinden står en grupp av Arl Brockstons män, avslöjade.

Innan rollpersonerna hinner reagera har de lagt ner sina vapen "i Skaparens namn", och ber syster Araina om en välsignelse. De berättar också om Arl Brockstons hat mot magiker och ber syster Araina att vara mycket försiktig. Arl Brockston förlorade sin hustru i barnsäng och sina söner till magi. Den äldre sonen var magiker, men arlen vägrade att skicka honom till cirkeln. Hans son blev en abomination och dödade den yngre brodern. Brockston själv dödade sin äldste son för att befria honom från demonen.

Efter incidenten på fältet vet både syster Araina och rollpersonerna om att de är förföljda av arlens män.

Ett följe av pilgrimer

En morgon när rollpersonerna vaknar är det mer eller mindre omringade av personer de aldrig sett förut. En man i femtioårsåldern ber att få en audiens med syster Araina. De vill följa med på hennes pilgrimsfärd och se de mirakel hon utför. Syster Araina ser trött och sliten ut, och till massans stora förvåning säger hon nej. Hon säger att pilgrimsfärden är hennes börda och att om de som samlats här följer henne, så kan det gå illa. Hon vill inte skada någon, eller riskera att någon skadas, därför ber hon dem vända hem igen, och tillbe Skaparens i sina egna byar. Någon dag efter att pilgrimmerna anslutit sig - på behörigt avstånd - till syster Arainas vandring, så kommer sällskapet fram till ännu en by.

Katter bland duvorna

Chantryt i byn har redan hört talas om syster Arainas ankomst. Syster Mafalia och Ser Borain tar emot med en stilla middag i Chantryt och berättar under middagen om byns enorma råttproblem. Råttorna, säger syster Mafalia, äter upp all säd som byborna samlat på sig.

I den här takten kommer det inte finnas nog kvar för att både äta och kunna så till våren.

Efter middagen ber syster Mafalia att syster Araina skall stanna en stund och prata i enskildhet med henne. Ser Borain tar rollpersonerna på en tur till sädesförråden. Det är verkligen många råttor här, och de är inte särskilt rädda av sig. Det är stora och otäcka råttor dessutom.

Om rollpersonerna är uppmärksamma kan de avgöra att råttorna kommer ifrån en öppning som försetts med ett galler. Bakom den öppningen finns en källare som sedan länge murats igen. I källaren har råttorna byggt ett jättelikt bo.

Rollpersonerna har ett par olika val. De kan mura igen öppningen till råttboet och döma råttorna till en långsam sväldöd, de kan öppna den igenmurade källaren och angripa råttboet snabbt och skonsamt, eller de kan flytta råttorna ut i skogen där de inte gör någon skada och har nog med mat för att klara vintern.

Efter undersökningarna i den råttinvaderade byggnaden återförenas de med syster Araina som efter sin pratstund med syster Mafalia ser trött och sliten ut. Hon verkar ovanligt ledsen och vill inte prata med byborna utan går direkt till sängs i de rum som Chantryt har ordnat åt henne och rollpersonerna. Det är uppenbart att något tynger hennes sinne.

Dagen därefter utannonseras det i Chantryt att syster Araina skall be för byn och för att råttorna skall sluta äta säden i sädeslagren.

Syster Araina placeras utanför Chantryt tillsammans med en rad råttfällor som verkar fulla till brädden med råttor. Hon sitter länge stilla i kontemplation och ber och säger högt valda stycken ur Chant of Light. Efter någon timmas bön tittar hon upp och syster Mafalia beordrar att burarna skall öppnas. Istället för råttor lyfter en flock duvor ifrån fällorna. När dörrarna till magasinet öppnas hörs flaxet av vingar även därifrån och duvorna flyger ut från magasinet. Inte en råtta syns till.

Under festen som följer är Araina fortfarande nedstämd och inte alls sitt forna jag.

Arl Brockstons order

Mitt i festligheterna dyker åtta välbeväpnade män upp i byn. De kommer ifrån Arl Brockston och begär att syster Araina omedelbart skall infinna sig hos Arl Brockstons fäste, en halv dagsresa från byn de är i nu.

Deras pilgrimsfärd kommer att ta dem farligt nära fästet oavsett hur de gör om de inte vill ta ett par veckors omväg. Brockstons män har en arresteringsorder med sig, men byborna låter inte syster Araina tas till fånga.

Syster Arainas dilemma

Araina vill fortsätta sin pilgrimsfärd och förklarar för rollpersonerna att hon hellre tar den långa vägen runt Arl Brockstons fäste än beger sig dit.

Efter ytterligare ett par dagars vandringar och ministreringar för de sjuka och ensamma så når en av Arl Brockstons springare fram till dem. Det är en av männen från fältet som vägrade lyfta vapen mot Araina. Han kommer med dystra nyheter.

Femtio av de kvinnor, män och barn som är övertygade om syster Arainas gudomlighet har av arlen blivit arresterade för kätteri, och arlen hotar att döda dem, en varje dag, om syster Araina inte infinner sig för rättegång. Springaren säger att arlen lovat att inte börja förrän springaren är tillbaka, eller om sju dagar.

Syster Araina har inte mycket tid på sig att besluta sig för hur hon vill göra och hon söker rollpersonernas råd. Här lägger hon sitt liv i rollpersonernas händer. Hon gör det klart för dem att hon själv inte vill dö, men att hon heller inte vill att oskyldiga skall dö för henne. Syster Araina är rädd och söker tröst. Det är upp till rollpersonerna nu. Ett par valmöjligheter:

- De kan lämna över syster Araina till Arl Brockston
- De kan gömma syster Araina och föra henne därifrån
- De kan försöka befria gisslan
- De kan förklä en av rollpersonerna till syster Araina etc.

Inget är med andra ord skrivet i sten. Om rollpersonerna överlämnar Araina, eller om några av arlens patruller fångar dem sker det sista miraklet, och det som får rollpersonerna att (förhoppningsvis) börja tro på riktigt.

Det sista miraklet

Om syster Araina till slut står öga mot öga med arlen, oavsett hur det går till, så sker det sista miraklet. När Araina tas tillfånga håller inte hennes fångsel, och detsamma gäller de fångar arlen tagit. Dörrar går inte att låsa, bojor öppnar sig och kan inte stängas. Arlen, en paranoid man, misstänker sina egna vakter.

Rättegången blir en parodi. Arlen förklarar att syster Araina är en apostat och kättare, rakt emot vad chantrys representanter säger, och dömer systemen till döden.

Eftersom han inte litar på sina män tänker han dela ut det dödande hugget själv, men finner att hans svärd inte kan genomborra henne. Innan han kan slå till en gång till har systemens ansikte vänts mot himlen, och en stråle ljus fallit på henne. Hon säger "min Skapare" och faller död ner vid arlens fötter. Där tar äventyret slut.

Ett par råd till spelledaren

Äventyret kan tyckas något skissartat och linjärt, och inte ge så mycket utrymme för spelarna, därför har jag samlat en rad händelser spelarna kan ägna sig åt att undersöka medan syster Araina helar och tröstar. De här kan du stoppa in när du vill.

2T6	Händelser
2 - 3	Kidnappad! När rollpersonerna rör sig i ett avlägset område, mellan två byar, blir en av dem kidnappad av en liten by. De behöver hjälp att döda en människoätande björn.
4 - 6	Eorn! En krigare, en avvar, har fångats i en fälla i skogen. Han ber rollpersonerna om hjälp för att ta sig loss.
7 - 8	Den sköna Helena. Rollpersonerna och Araina hamnar i en by där männen och en del av kvinnorna verkar helt uppslukade av en ensam kvinna. Hon är besatt av en åtrådemon och kan inte räddas.
9 - 10	Sov, sov. Rollpersonerna slår läger och överväldigas av trötthet. När de vaknar är deras mat stulen. Ett par barn i en stuga i närheten har stulit maten. Deras föräldrar har dött av sjukdom och de är ensamma i världen.
11-12	Will o' the wisp. Strax innan rollpersonerna skall slå läger och solen är på väg ner är det något som glimmar i vildmarken. Det är en vilsen mage som letar efter stigen.

Spelldarpersoner och monster

Pilgrimsfärden

Dragon Age RPG

Syster Araina (level 2 Rogue)

Syster Araina är en tillgiven, glad och stark person. Hon har arbetat för Chantryt länge, och har vigtt sitt liv åt Skaparen. På senare tid har hon dock bekymrats, dels över sin bristande energi och dels över att hon inte känner att hon uppfyller sitt syfte, att hjälpa till att sprida Skaparens ord.

Den unga flicka som kom till syster Araina och påstod att hon var utsänd av Skaparen, iklädd Andrastes ansikte var en oväntad gåva. När den unga flickan, Drian, sade till Araina att hon var tvungen att färdas bland folket för att finna sitt syfte, så litade Araina på henne. Araina vet inte varför hon måste bege sig till Korcaris vildmarker. Hon vet bara att hennes syfte skall uppenbara sig för henne.

När hon hör talas om Arl Brockstons hat mot magiker och i förlängningen henne, så inser hon att hennes syfte är att få en gammal man att ångra sig, om tvunget så måste hon ge sitt liv för det. Hon är rädd och trött och vill inte sluta sitt liv på ett bål.

Abilities (Focuses)

1	Communication
0	Constitution
1	Cunning (Healing, Religious Lore)
0	Dexterity
1	Magic
1	Perception (Empathy)
0	Strength
0	Willpower

Arl Brockston (level 4 Warrior)

Arl Gareth Brockston förlorade sin hustru och sina söner till magi, det är i alla fall det han säger sig själv. Brockstons hustru dog när hon födde hans yngsta son och hans äldsta son dödade sin bror medan han var besatt av en demon. Brockston själv tvingades köra sitt svärd genom den äldste sonen, som skrattade medan han gjorde det.

Brockston har övertygat sig själv om att hans underlåtenhet att kontakta Magikercirkeln inte var anledningen till att hela hans familj dött, utan magin själv. Som en följd tillåter Brockston ingen magi på sina landägor, han arresterar alla som visar den minsta talang och låter döda alla apostater som ens kommer i närheten av hans ägor. Han är en grym man, och det är hans egen skuld som har skapat honom.

Abilities (Focuses)

3	Communication (Leadership)
2	Constitution (Stamina)
0	Cunning (Military Lore)
3	Dexterity (Light Blades, Riding)
-1	Magic
1	Perception
5	Strength (Heavy Blades)
3	Willpower (Courage)

Combat ratings

Speed	Health	Defense	Armor rating
13	40	15	10

Attacks

Weapon	Attack roll	Damage	Range
Long Sword	+7	2T6+5	
Dagger	+5	1T6+6	
Crossbow	+1	2T6+2	30/ 60 Yards

Powers

Favored Stunts: Disarm och Defensive Stance

Class Powers (Warrior 4): Stunt Bonus (Dual Strike 3SP)

Talents: Armor training (Journeyman), Single Weapon Style (Novice), Weapon and Shield Style (Journeyman)

Weapon Groups: Bows, Brawling, Heavy Blades, Light Blades och Spears

Utrustning

Heavy Plate Armor, Medium Shield, Long Sword, Dagger, Crossbow och 20 armbågspilar.

Nicolai Crane (level 2 Warrior)

Ser Nicolai Crane är en tillgiven tempelherre, som i hemlighet älskar Syster Araina mycket högt. På grund av båda deras eder har han aldrig berättat om sin kärlek, men skulle göra vad som helst för Araina.

Om du som spelledare vill kan du låta Ser Crane följa efter sällskapet, och avslöja sig när/ om det är dags för Araina att dö. Då bekänner han sin kärlek och faller död ner bredvid Araina.

Syster Mafalia (level 2 Rogue)

Syster Mafalia är en manipulativ och beräknande syster som egentligen hade velat vara något helt annat, men hon blev placerad i chantryt av sin far när hon var liten.

Syster Mafalia ser en möjlighet i syster Araina att äntligen kunna återuppliva tron på Skaparen i sin lilla by, att sätta den på kartan. Hon mer eller mindre tvingar Araina att gå med på hennes lilla trick - det vill säga att i hemlighet byta burarna med rättor mot burar med duvor, i utbyte mot att hon inte avslöjar att syster Araina finns i byn för Arl Brockston.

Ser Borain (level 3 Warrior)

Ser Hanric Borain är en rättfärdig, vissa skulle kanske till och med kalla honom arrogant, man som i chantryt hittat sitt sanna kall. Han är svårt beroende av lyrium och har alltid en flaska lyriumdryck i sitt bälte. När han känner sig pressad eller besvärad tar han en slurk av drycken och mår genast mycket bättre.

Hans beroende har gjort honom blind för syster Mafalias manipulationer, men han tror fortfarande på Skaparens nåd. Det går att vinna över Ser Borain till rollpersonernas sida, men bara om syster Mafalias manipulationer avslöjas.

Soldat (level 1 Warrior)

Pilgrimsfärden

Dragon Age RPG

Soldaterna kan användas som Arl Brockstons män och som utfyllnad i äventyret. Känn dig fri att ändra i deras värden lite som du vill, öka deras level om du vill utmana rollpersonerna, etc.

Abilities (Focuses)

-2	Communication
2	Constitution
0	Cunning
1	Dexterity (Riding)
-1	Magic
0	Perception
4	Strength
2	Willpower

Combat ratings

Speed	Health	Defense	Armor rating
11 (10*)	38	13(11**)	4

Attacks

Weapon	Attack roll	Damage
Fist	+1	1T3+4
Long Bow	+1	1T6+3
Long Sword	+4	2T6+4

Powers

Favored Stunts: Mighty Blow

Talents: Archery Style (Novice), Armor Training (Novice) och Weapon and Shield Style (Novice)

Weapon Groups: Bows, Brawling, Heavy Blades och Spears

Utrustning

Heavy Leather Armor, Medium Shield, Long Sword och Long Bow (20 pilar)

(*utan rustning, **utan sköld)

Apostaten (level 2 Mage)

Apostaten heter Damor Firth och är en tyslåten ung person som i sin oförståndighet har råkat bli besatt av en demon. Damor går fortfarande att rädda, eftersom sinnet ännu inte blivit helt överväldigat av demonen. Värdena nedan är för Damor när Damor inte är besatt. Spelledaren väljer själv om Damor är en man eller kvinna.

Abilities (Focuses)

2	Communication
1	Constitution
3	Cunning (Healing)
1	Dexterity
3	Magic
2	Perception
-1	Strength
1	Willpower (Concentration, Self-discipline)

Combat ratings

Speed	Health	Defense	Armor rating
11	30	11	0

Attacks

Weapon	Attack roll	Damage	Range
--------	-------------	--------	-------

Pilgrimsfärden

Dragon Age RPG

Arcane Lance	-	1T6+3	16 yards
Fist	-1	1T3-1	-
Quarterstaff	-1	1T6	-

Powers

Spellpower: 13 Mana: 26

Favored Stunts: Mighty Spell och Mana Shield

Talents: Chirurgy (Novice)

Spells: Drain Life, Glyph of Paralysis, Mind Blast och Spell Shield

Utrustning

Quarterstaff och trollspö

Rätta

Använd värdena för Giant Rat på s. 34 i Game Master's Guide (Set 1)

Demonerna

Använd följande värden för åtrådemonerna som besätter Apostaten och kvinnan i byn.

Abilities (Focuses)

4	Communication
2	Constitution
4	Cunning (Deception, Seduction)
3	Dexterity
6	Magic
2	Perception
5	Strength
4	Willpower

Combat ratings

Speed	Health	Defense	Armor rating
13	60	13	0

Attacks

Weapon	Attack roll	Damage
Claws	+5	1T6+5

Powers

Charm: Så länge demonen kan tala kan den varje runda göra en Opposed Communication (Seduction) vs. Willpower (Self-discipline) mot ett mål eller en Opposed Communication (Deception) vs. Willpower (Self-discipline) mot alla mål som kan höra den. Varje rollperson som den besegrar i ett Deception-test kan inte anfälla den under samma antal rundor som draktärningen visar. De rollpersoner som förlorar ett Seduction-slag kommer att gå ännu längre och försöka försvara den under draktärningens resultat antal rundor.

Magic resistance: +3 i alla test som involverar att stå emot magi

Supernatural Claws: Demonens klor gör penetrating damage.

Utrustning

Ingen

Pilgrimsfärden

Syster Araina tittade upp från sina sysslor. Hon hade fortfarande fem patienter kvar i sjukstugan som sökte hjälp för Skaparen vet vad. Tröttheten gnagde på hennes ben som en hungrig värg, men trots det, och trots de sjukas oundvikliga klagovisor, gick hon ändå resolut och tvättade sina händer, noterade att grötomslagen med alvrot började ta slut och att de helande salvorna hon bett Layna att göra fortfarande inte fyllts på i sina brutna keramikkrukor. Syster Araina var trött ända in i själen.

Med en tung suck, den enda hon tillät sig den dagen, ropade hon in nästa person. En ung flicka välsignad med Andrastes rena anletsdrag klev in genom dörren.

“Sätt dig, min vän, så skall jag se om jag kan lindra dina plågor.”

Flickan hoppade vigt upp på bänken och tittade på syster Araina. “Syster, jag tror inte att du förstår. Jag är här för att lätta dina plågor. Skaparen har ett uppdrag åt dig.”



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>