

TYVENS LOV



Et fantasyscenarie skrevet af Kim Gjersøe
Viking con 2017

Indholdsfortegnelse

Tyvens Lov Scenarietekst.....	4
Oversigt over scenariets forløb.....	4
Stemning: Hvad handler det om?	5
Tyvenes opgave:.....	6
Kontrakten.....	7
Anvendte regler.....	7
Tid.....	8
Mechani – en verden af lov og orden.....	8
Tårnet for Disciplineret Oplysthed.....	10
Baggrundshistorie.....	10
Karakter oversigt (NPC'er).....	11
Scener:.....	19
1 – Forbandelsen	19
2 – Tårnet.....	21
3 – Lovens Loge.....	24
Tårnets rammer.....	25
Forhallen.....	25
Auditoriummet:	27
Bureaukratiet:	28
Biblioteket:	28
Old Kammeret:.....	29
Observatoriet:	34
Søster tårnene:	36

Tyvens Lov Scenarietekst

Fire tyve vågner op på toppen af et tandhjul i et gigantisk urværk. Deres sidste minde var fra dagen før, men ellers ved de ikke hvordan de er havnet der. De kender ikke hinanden eller deres omgivelser. Hver og en af dem har et sort segl skrevet på deres venstre bryst. En troldmands forbandelse hviler over dem. Vores helte lever på lånt tid, og de har mindre end 4 timer til at skaffe en kontrakt for deres arbejdsgiver. Hvis ikke de kan nå det, må de betale med deres liv.

Oversigt over scenariets forløb

Det følgende er et bud på, hvordan spillet kommer til at forløbe sig. Men man kan selvfølgelig aldrig forudsige præcist hvad der sker, og det kan være at noget helt andet forekommer!

- 1) Spillerne vågner op udenfor Tårnet for Disciplineret Oplysthed. Her giver troldmanden Elseth Sakiir deres opgave og tidsfrist.
- 2) Spillerne drager mod Tårnet. På vejen møder de Gilver Klandenstein, som kan give dem information og hjælpe dem ind i Tårnet.
- 3) Inde i Tårnet bliver spillerne henvist til Forhallen. Herfra kan spillet tage to drejninger. Enten går spillerne ind og registrere sig selv i Forhallen, eller også undgår de Forhallen, og forsøger at snige sig ind til Old Kammeret.
- 4) Spillerne finder døren til Old kammeret og en bibliotekar der sidder lige foran den. Bibliotekaren er Elseth's Sakiir's klon og ligner ham, bortset fra hans anderledes tøj.
- 5) Spillerne møder Olayi, som tilbyder dem at hjælpes ad med at bryde ind i Old Kammeret.
- 6) Spillerne finder koden til Old kammerets dør – enten i skuffen i bibliotekarens skrivebord på

et lap papir, eller fra bibliotakeren selv. De bryder ind i kammeret og skaffer Elseth Sakiirs kontrakt.

7) Slutningen har flere muligheder:

A) Spillerne undslipper Tårnet og kommer tilbage til deres arbejdsgiver og giver ham kontrakten, hvorved deres forbandelse bliver opløst. Han efterlader dem derefter i Mechani til deres egen skæbne, men forbandelsen er fjernet.

B) Spillerne får givet kontrakten til bibliotekarens klon, Elseth Sakiir, og undslipper deres forbandelse derigennem. Afhængig af deres handlinger kan slutningen variere. Lovens Loge kan enten se på dem med milde øjne eller straffe dem.

C) Når Elseth viser sig, angriber spillerne ham til sidst. Afhængig af situationen vinder enten de eller Elseth. Hvis de dræber troldmanden, og kommer fri af hans forbandelse, kan de bruge hans resurser til at komme tilbage til deres egen verden.

D) Tiden løber ud eller noget andet forudsager spillernes død.

Stemning: Hvad handler det om?

Historien handler om en gruppe småkriminelle som er havnet i kløerne på en kynisk troldmand, der har forbandet dem til at udføre hans vilje. Det handler også om at udforske en anderledes verden med en gruppe af klassiske D&D rakkerpak. Sammen skal spillerne bedrage, stjæle, snige, og svindle sig vej igennem Tårnet for Disciplineret Oplystshed.

Spillet foregår i Mechani. Hovedpersonerne kommer selv fra byen Kershia, en stor fristad og piratrede der bærer præg af en havneby fra 1300-tallet, hvor det er enten den med den største kniv eller mest guld, som får sin vilje.

Atmosfæren i Mechani er komplet modsat. Der er ikke mange andre mennesker i denne verden, og

alt lader til at være drevet af obskure regler, love, og uforståelig teknologi.

Så præmissen for spillet er denne: hvad sker der hvis man smider en håndfuld bundkriminelle slyngler ind i en verden, der er mere ordenlig og mere styret af bureaukrati end dit lokale jobcenter? I D&D termer kan du sige: hvad sker der når en gruppe Chaotic karakter kommer ind i en Lawful dimension?

Hvis der findes en lov, så findes den i Mechani. Du har derfor som Dungeon Master frit lejde til selv at finde på dine egne paragraffer, og det forventes selvfølgelig at spillerne følger disse love – også selvom de ikke nødvendigvis kender dem.

Tyvenes opgave:

- En projektion af Elseth Sakiir fortæller spillerne om deres opgave. De skal skaffe hans kontrakt fra Tårnet for Disciplineret Oplysthed. Kontrakten befinder sig i Old Kammeret, i Tårnets bibliotek. De har 4 timer til opgaven. Hvis ikke de når det, bliver de dræbt af den forbandelse, han har pålagt dem.
- Hver spiller har en sort tatovering der cirkler sig rundt om deres venstre bryst, med savtakke kanter rettede ind mod midten af cirklen.
- Hvis de 4 timer når at gå *inden spillerne har givet kontrakten i hånden til Elseth Sakiir*, får spillerne hjertestop og deres karakterer dør. Spillet er slut.

Hvad spillerne ikke ved:

- Trolddommen er en modificeret *Geas* spell, som giver spillerne total frihed og fri vilje, men bliver aktiveret hvis ikke de får givet kontrakten til Elseth. Den kan ikke påvirkes med *dispel magic* eller andre lignende effekter. Det eneste, der kan løse forbandelsen, er at indfri forbandelsens betingelser – ved at Elseth rører ved sin egen kontrakt.

Det er vigtigt at gøre det meget klart for spillerne i starten hvad forbandelsen indebærer, da det kan give dem ideen til at finde en anden løsning. Elseth er også interesseret i at spillerne forstår deres situation fuldstændig, og at de ikke tror at de kan fuske sig ud. Men han har ikke selv forudset alle mulighederne og forventer heller ikke at tyvene kan tænke længere end at udføre hans vilje.

Kontrakten

- Elseths kontrakt er en stor sammenrullet pergamentrulle, bundet med en rød silketråd og forseglet med et rødt vokssegl.
- Kontrakten er magisk og binder ham til Tårnet som en evig tjener. Det ville sige, at hvis Elseth nogensinde skulle forlade Tårnet, bliver hans krop straks opløst og brændt til støv.
- Den eneste grund til at Elseth kunne forlade Tårnet i første omgang var, at han efterlod en komplet klon af sig selv som har taget hans plads for ham. Derved har han aldrig *teknisk set* forbrudt sig på sin egen kontrakt.

Denne omstændighed gælder for både ham og hans klon – skulle de begge komme udenfor Tårnet vil de begge dø. Her er der faktisk en mulighed for, at spillerne kan dræbe antagonisten, hvis de på en eller anden måde skulle få klonen udenfor Tårnet. Hvis Elseth selv havner i Tårnet og hans klon går ud, er han selv fanget.

Anvendte regler

Spillet benytter *Dungeons & Dragons 5th edition* regelsættet, med udgangspunkt i core rulebooks. De fleste væsener der benyttes her optræder ikke i *Monster's Manual*, men du skal være velkommen til at bruge andre væsener der passer til scenariet.

Udover dette er spillet løst designet over D&D's regler, med mange nye genstande og magiske påfund, som ikke nødvendigvis findes i bøgerne. Du skal have fri lejlighed til at styre reglerne som du vil. Reglerne er ultimativt en hjælp, og ikke et kodeks.

Tid

Tid er et vigtigt element i spillet, da spillerne har en begrænset tidsperiode for at klare opgaven. I dette spil hænger real-tiden faktisk sammen med spilletiden, hvilket ville sige, at jo længere tid spillerne bruger på at beslutte sig for hvad de ville gøre, jo længere tid bruger *karakteren* på at tage beslutningen.

Spillet er designet til en kort tidsfrist, og dette ekstra element skulle gerne gøre, at spillerne også føler tidspresset. Hvis de fire timer i virkeligheden når at gå, fra spillet er startet, ville forbandelsen aktiveres – og spillerne dør.

Jo hurtigere spillerne kan beslutte sig for at gøre noget, jo hurtigere kan de løse opgaven. Men samtidig er det også dit ansvar som DM at sørge for, at spillerne kan nå det. Brug kort tid på beskrivelser og tilskynd spillerne til at bruge kort tid på deres handlinger når det kommer til kamp eller actionscener.

Spillerne ved altid hvor lang tid de har tilbage til at klare opgaven. I Mechani er alle bevidste om tiden og hvor lang tid de har brugt på noget – helt ned til sekunderne.

Mechani – en verden af lov og orden

I Mechani findes der love for alting. Dimensionen er oprindelsestedet for al magi og alle de fysiske love, der kaldes Logos. Derfor er Mechani den første verden der blev til, og har siden lagt grobunden for alle andre dimensioner igennem Multiverset.

Udover Tårnet, som spillerne skal stjæle kontrakten fra, findes der også enkelte andre grupperinger, som fungerer som baggrund for spillet. Disse kommer ikke til at have meget indflydelse på spillet,

så du behøver ikke gøre meget andet end at nævne dem eller vise dem, sådan at spillerne stadig får fornemmelsen af, at der er en større verden udenfor Tårnet.

Modroner:

Modronerne er små, mekaniske væsner som vedligeholder Mechani. De olierer tandhjul, svejser brudte kæder sammen og reparerer alle de metalliske dele, som udgør Mechani. De styres af Primus, som efter sigende er en kollektiv bevidsthed der står for skabelsen af Mechani. De har tit form af små, insekt-agtige væsner lavet af maskineri.



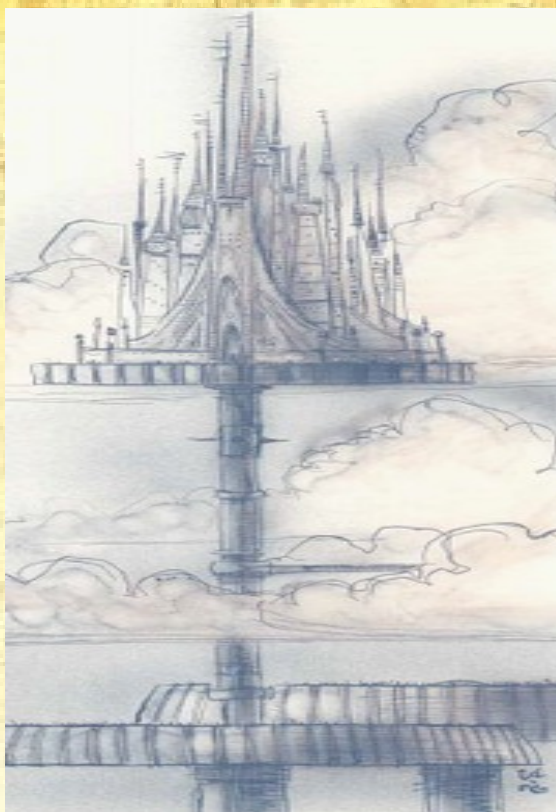
De Uundgåelige

De Uundgåelige:

De Uundgåelige er Mechani's version af politi og dommere. De eksekverer og fælder domme, i tilfælde af at nogen forbryder sig mod Mechani's love. De er utroligt farlige, og ligner for det meste menneskelige skikkelser opgjort af metal og urværk. Brug gerne *Inevitables* fra *Monster's Manual* til disse.

Tårnet for Disciplineret Oplysthed

“Tårnet,” som det ofte kaldes, er både et universitet, arkiv og domshus for resten af Multiverset. Det



Tårnet for Disciplineret Oplysthed

er et strengt bureaukratiseret og organiseret sted. Enhver der kommer til Tårnet kan accepteres som en novice, hvis de består en prøve som tester dem i deres logik, matematik, skrivefærdigheder, og hukommelse. Der findes fem rang: novice, bachelor, adjunkt, lektor, og hexamancer. Udover disse er der også den hemmelige position som kustode, hvilket er en opgave der oftes pålægges lektorer eller hexamancere.

Tårnet har deres egen “task force” af troldmænd, kendt som hexamancerne. Disse specialiserer sig i at betvinge lovene i Logos til magisk manipulering, hvor de kan skabe nye betingelser og omstændigheder. I D&D termer specialiserer de sig i Abjuration og Transmutation.

Baggrundshistorie

I Mechani's ufattelige labyrinter eksisterer der en orden kendt som Lovens Loge. Det er Logens mål at få nedskrevet alle love, som gælder i Multiverset. Samfundslove, naturlove, og magiske love er alle en del af denne ambitiøse proces, som Logen mener ultimativt kommer til at give dem den viden og magt der skal til, for at bringe orden i de mange verdener som udgør Multiverset.

For fem år siden – eller godt og vel 43830 timer siden – skete der imidlertid en skandale. Elseth Sakiir, en af ordnens hurtigst rangerede kustoder, forbrød sig på sin kontrakt med Tårnet og flygtede fra præmisserne. Enhver der forbryder sig på denne kontrakt mister med det samme livet. Men Elseth efterlod sig en komplet klon af ham selv, en simulacrum, som sørgede for, at hans kontrakt aldrig blev brudt. Han stjal *Arcanum* bogen og andre magiske genstande, men nåede ikke at få sin egen kontrakt med, før han blev opdaget. Han startede en ildebrand i Biblioteket og forsvandt i forvirringen, hvorefter han rejste tilbage til sin hjemverden, Elfast. Den samme verden spillernes karakterer kommer fra.

I forsøget på at undgå en skandale, besluttede Lovens Loge sig for at gemme sandheden, og lade som om, at Elseth aldrig har forladt Tårnet. Doppelgængerens skulle overtage hans skabers tidligere rolle. Ildebranden, som Elseth havde startet, blev omtalt som et stupidt uheld af den uforsigtige kustode.

Således har Lovens Loge arbejdet videre i fred. Men nu ønsker Elseth at få fat på sin kontrakt. For hvad nu hvis hans “andet jeg” skulle beslutte sig for at gå ud af Tårnet? Det ville betyde deres begges endeligt. Det er en risiko som Elseth har besluttet sig for han ikke kan løbe.

Derfor har han kidnappet fire røvere fra byen Kershia i Elfast, hvor han selv har bolig nu i Fyrtårnet. Han har sendt dem til Mechani for at genfinde den kontrakt, som stadig binder ham til Tårnet.

Karakter oversigt (NPC'er)

Disse er essentielle karakterer, eller NPC'er, som optræder i *Tyvens Lov*. Du har frit lejde til at udskifte disse karakterer med dine egne, så længe de udfylder den samme **funktion** for narrativet. Andre NPC'er kan selvfølgelig også fremtræde, som det forventes du selv kan skabe som DM.

Elseth Sakiir - Trolldmanden

Funktion: Arbejdsgiver, hoved antagonist.

Mål: At få sin kontrakt og sikre sin egen udødelighed.



Elseth Sakiir

Elseth Sakiir har været et tidligere medlem af Lovens Loge igennem 10 år og var én af Tårnets kustoder, som varetager Old Kammerets hemmeligheder på livstid. Elseth snød sig udenom sin egen kontrakt ved at skabe en komplet kopi af ham selv med et artifakt kaldet *Glas Moderen*. Denne klon lever nu i Tårnet i stedet for ham. Han stjal mange hemmeligheder med sig fra Old Kammeret, da han undslap, heriblandt bogen *Arcanum*, som har et utal af magiske formularer.

Han fremtræder som køligt kalkulerende, følelsesmæssigt afstumpet og besat af at sikre sin egen udødelighed. Han går klædt i en rød silkekåbe, er skaldet og har sorte tatoveringer over hele kroppen, der kan ses på hans arme og hoved. Han har ravgule øjne, brun hud og skarpe kanter i sit lidt for perfekt-udskårne ansigt. Tre, glatte stålkugler svæver rundt om hovedet på ham.

Elseth Sakiir dukker først frem fysisk til sidst i scenariet, hvis det lykkedes spillerne at bringe kontrakten tilbage til ham. Her kan de forsøge at angribe ham, men han svarer til en level 12 wizard og har op til flere permanente besværgelser over ham. Elseth har skrevet love ned på sin egen krop, der beskytter ham mod forskellige ting, så længe han overholder dem.

Urørt af Metal: Elseth kan aldrig blive rørt af stål, jern og metal, hvilket ville sige, at han er immun overfor våben lavet af disse materialer. Til gengæld kan han aldrig selv røre stål, jern eller metal, og hvis han gør dette aktivt, brydes besværgelsen på ham.

Gilver Klandenstein – Lektoren

Funktion: Hjælpsom NPC, potentiel mentor og guide.

Mål: At arbejde på sin teori og finde en arvtager for teoriens videre udvikling.

Gilver Klandenstein er en lektor i deterministisk teori og medlem af Lovens Loge. Spillerne finder ham første gang udenfor Tårnet og i nærheden af Hejsen. Han er en gammel, gråhåret mand, klædt i Logens brune kåber, med sedler og notater spiddet igennem hans tøj med små nåle. Han er meget distræt og fuldstændig optaget af sin Deterministiske Teori om Omni, som han mener, med tiden, kan forklare *alle* fænomener i universet.

Gilver er determinist. Han mener at alt kan forudsiges baserede på tidligere årsag-effekt forhold, og prøver derfor at holde styr på de oplevelser, han selv gennemgår i hverdagen. Han forsøger at

forudsige fremtiden med denne viden ud fra tidligere hændelser. Han tror på at alt og alle er skabt som konsekvensen af nogle bestemte forhold, og er skeptisk overfor ideer som “fri vilje” og “autonomitet.”

Silvera Askans – Adjunkten i Forhallen

Funktion: Nødtvungen introduktion til Tårnet.

Mål: At komme foran i hendes studier og blive lektor.

Silvera Askans er en adjunkt i Lovens Loge på sit femte år. Hun har fået tildelt arbejdet som gæstemodtager i Forhallen, så hun kan undgå at arbejde i Bureaukratiet. Hun får derfor frit lejde på at arbejde på sine egne studier imens hun sidder i Forhallen – indtil spillerne kommer og forstyrrer hende. Hun er stram i trækket, irriteret og arrogant. Forestil dig den værste servicemedarbejder du nogensinde har mødt.

Pen – Automatonisk Guide

Funktion: Formel guide til Tårnet.

Mål: At udføre sin funktion som guide.

Pen er den guide, som Silvera tilbyder spillerne. Pen er en sølvfarvet Automaton med et hoved der mest af alt ligner en kunsterisk udgave af Sokrates' ansigt. Han viser dem rundt i Tårnet, indtil spillerne får skilt sig af med ham på den ene eller anden måde. Som alle Automatoner taler Pen monotont og uden følelser – han bruger navneord til at beskrive sin sindstilstand eller typen af besked, som han giver. Fx:

“Spørgsmål: Kan jeg hjælpe jer med noget?”

“Uddybning: Dette er Bureaukratiet hvor alle Multiversets love nedskrives.”

“Erklæring: Mit navn er Pen. Det er mig en ære at vise jer vej igennem Tårnet.

“Forespørgsel: Ville de være så venlige at følge med mig?”

I tilfælde af kamp angriber Pen ikke, men udmelder høfligt at han er under angreb og har brug for assistance til alle i nærheden.

Hp: 20. Damage reduction 5/magic. Træk 5 skade fra alle angreb, medmindre det er magi.

Ac: 15. (+5 natural armor).

Angreb: Pen angriber ikke. Han bevæger sig bare væk. Movement: 20 feet.

Bibliotekaren (Elseth Sakiir) – Elseth Sakiirs doppelgænger

Funktion: Mulig allierede, har viden om Elseths svaghed og Old Kammeret.

Mål: At komme ud af Tårnet.

Bibliotekaren viser sig at ligne Elseth Sakiir på mange måder. Han har hans udseende, bortset fra at han ikke har nogle tatoveringer, er klædt i en brun kåbe, og har sort karsehår. Han hedder endda det samme: Elseth Sakiir.

Klonen, som Elseth Sakiir skabte for at undslippe Tårnet, varetager nu opgaven som bibliotekar.

Lovens Loge lod ham overtage Elseths tidligere arbejde, både som bibliotekar og hemmelig kustode.

Klonen er bitter og træet. Han kan aldrig forlade Lovens Loge eller Tårnet, og har efterhånden

accepteret sin skæbne. Han hader sin skaber for det indespærret liv, han har givet ham. Den rigtige Elseth Sakiir forsøgte endda at få ham dræbt, ved at få en vagt automaton til at overfalde ham. Klonen overlevede, men mistede sin arm – som nu er erstattet af en metalarm lavet af samme urværk som automatonerne.

Klonen er nu kustode for Old Kammeret, som faktisk viser sig at være på den anden side af døren lige bag ved hans skrivebord – et sted de færreste ville kigge efter.

Hvis spillerne nogensinde giver kontrakten til denne klon, så gælder det som om de har givet kontrakten i hånde til Elseth. Dette ville sige at de bliver fri fra deres forbandelse. Men afslør det ikke! De skal selv have mulighed for at komme frem til denne løsning. Det kan sagtens være at klonen ikke kommer til at stole på dem, afhængig af hvad spillerne gør, og nægter at tage imod kontrakten selv hvis de skulle få den.

Exark Lampre Luminos – vagtmesteren

Funktion: Mulig antagonist, Tårnets “vagt.”

Mål: Sørge for at Tårnet er et sikkert sted.

Exarken er den som står for alle praktiske anliggender i Tårnet, heriblandt Tårnets sikkerhed. Det er ham spillerne skal til, hvis de ønsker at meddele Lovens Loge om en trussel imod dem. Det er også ham, der er leder over vagterne og Hexamancerne.

Lampre Luminos er en Aasimar fra dimensionen Crowir, som er en verden bestående af én, stor by med mange magiske intriger og forskellige faktioner. Han er skarp og observant, og råder over en del resurser til at udspørge spillerne, hvis de er uheldige nok til at drage hans opmærksomhed. Han har også mulighed for at hidkalde Rådet til rådslagning eller retssager. Han går klædt i brunt med et

hvidt klæde over hans kåbe, og symbolet af en messingfarvet hånd der symboliserer hans erhverv. Han har skinnende hvid hud, hvide, pupilløse øjne, og platinfarvet hår.

Arkaniske øjne: Lampre Luminous kan se igennem illusioner og konturerne af trolddom med det blotte øje. Han ser igennem illusion magic og kan se al aktiv magi i nærheden af ham indenfor 60 fod (som *detect magic*).

Olayi – det nervøse orakel

Funktion: Mulig allierede, speciel telepatisk evne der kan udnyttes af spillerne.

Mål: At få adgang til Old Kammeret.

Olayi er stadig en bachelor i Tårnet, selvom hun har været der i lidt over fem år. Hun er en Vederen, blå-hudet væsener med tre øjne der kan leve under vand ligeså vel som på land. Hun kommer fra dimensionen Ral'ashek, et plan dækket af ét kæmpe hav med enkelte øer og terroriseret af enorme storme, kendt som Stormånder. Disse Stormånder er bevidste og går målrettet efter at udslette liv på overfladen. Hendes folk lever under overfladen, i havet, og har sendt hende til Tårnet for at finde en løsning til at besejre Stormånderne.

Olayi forsøger at stige i graderne for at kunne blive til en kustode og få adgang til Old Kammeret. Men pga. hendes fremmedeartede herkomst har hun det svært i Lovens Loge, og det går langsommere for hende at bestå hendes prøver, end de andre. Hun er nervøs og usikker, men er blevet god til at observere og forstå andre. Hun ved meget om Lovens Loge og dets medlemmer.

Visuel Telepati: Olayi er hvad hendes folk kalder en "Visionær," hvilket giver hende adgang til en form for telepati, hvor hun kan se hvad andre ser. Fremfor at læse tanker læser hun ens syn og perspektiv – hun kan se igennem andres øjne, og endda se de mentale billeder og indre projektioner, som folk ser. Samtidig kan hun selv overføre mentale billeder til andre, hvilket er hendes folks

måde at kommunikere med hinanden på under vandoverfladen.

Hvis spillerne kan få Olayi's hjælp, kan hun faktisk se hvad kustoden ser. Hvis spillerne samtidig spørger kustoden ind til Old Kammeret, kommer han til at se kammeret for sig, og de kan endda spørge ham om koden, og få ham til at afsløre den ubevidst igennem Olayi's evne.

Scener:

1 – Forbandelsen

Luften er hverken kold eller varm, ikke engang kølig eller lun, men et sted midt imellem. Der er hverken lyst eller mørkt. I stedet er det en underlig blanding imellem skumring og eftermiddag, og lyset lader til at komme fra en glød, der skinner fra metallet selv i de omkringliggende tandhjul. Der er ingen blå himmel – kun et evindeligt urværk som slanger sig i fremmedartede søjler og konstruktioner på kryds og tværs, og imellem dette maskineværk er der blot tom luft. Mærkeligt nok, så ved I præcist hvor længe I har været bevidstløse. 6 timer, 34 minutter og 42 sekunder.

Spillerne vågner op på et gigantisk tandhjul.

De kan ikke huske hvordan de er kommet der. Kun spredte minder, som hver spiller selv styrer, hvad det er de kan huske der er sket.

På dette tandhjul står en skikkelse, klædt i en rødfarvet kåbe, med tatoveringer der kravler ned af hans skaldet isse og slanger sig rundt om hans underarme. Elseth Sakiir, troldmanden der har bragt dem hertil, står afventende, indtil spillerne er kommet op på benene. Derefter forklarer han dem deres opgave.

Han fortæller dem, først og fremmest, at han har skrevet et segl på hver af dem. Seglet gør, at hvis

de ikke udfører den påtænkte opgave indenfor 5 timer vil de dø. De har allerede spildt kostbar tid på at være besvime, og har nu kun 4 timer, 26 minutter og 2 sekunder tilbage.

Han fortæller dem, at de skal give ham hans "kontrakt" i hånden inden de 4 timer er udgået.

Lykkedes dette, får de livet i behold. Han ville møde dem personligt på dette sted, når de kommer med kontrakten.

Han fortæller, at kontrakten befinder sig i Tårnet for Disciplineret Oplysthed, i Old Kammeret.

Tårnet beboes af Lovens Loge, en orden af bureaukrater, filosoffer og troldmænd. Old Kammeret er placeret midt i tårnets bibliotek, men det er kun kustoderne der kender koden, til at åbne døren. Find én af dem, og få adgang til kammeret.

Hvis spillerne stiller spørgsmål, svarer han kortfattede på dem. Han holder detaljerne for sig selv, og hvis spillerne spørger dybere ind til sagerne, affejer han deres spørgsmål med kommentarer som: "Det er ikke nødvendigt at vide for at løse jeres opgave," eller "Det ville ikke give nogen mening for jer alligevel."

Yderligere oplysninger Elseth har:

- At være Kustode er et hemmeligt erhverv. Det er kun få der ved hvem de er.
- Tårnet er nødsaget til at tage imod alle som gæster i mindst 10 timer. Medmindre, selvfølgelig, gæsterne forbryder sig på nogle af deres love.
- Old Kammeret ville være beskyttet mod magisk indtræden. Der er også mange potentielle farer i Tårnet, heriblandt dens mekaniske vogtere og troldmænd.
- Tårnet har fire etager og to søster tårne.

Hvis spillerne angriber ham, ryger det igennem ham som en vandoverflade der brydes. Det, der ligner troldmanden, viser sig at være en projektion – en illusion lavet til at give hans besked. Når samtalen er slut, peger han i den retning spillerne skal gå. Derefter forsvinder han i den blå luft og efterlader en eliksir, hvor spillerne kan tage kontakt til ham igen. Én gang.

Hidkaldelses Elixir: Har ét brug, hvor den hidkalder spejlbilledet af Elseth Sakiir, og spillerne kan kommunikere med ham.

I udsigten kan spillerne se Tårnet for Disciplineret Oplystthed der knejser sig over en “mark” af vandrette tandhjul. Deres eget tandhjul er forbundet til dette, og det virker oplagt at gå over de små broer og veje der er lavet imellem de store øer af tandhjul. Men det er faktisk også muligt at kravle nedenunder tandhjulene, hvor broer slanger sig imellem de lodrette rør, og danner næsten en underjordisk skov af rør under marken.

2 – Tårnet

Tårnet rejser sig højt over marken af gyldent urværk på sit eget tandhjul. Tre spir stikker mod den mekaniske himmel som skarpe spyd. Et enormt metalrør holder tandhjulet oppe og er den eneste forbindelse I kan se imellem Tårnet, og der hvor I står. Netop som I betragter det, klikker en lille hejs ned mod jeres niveau, i en kæde der når hele vejen op til det høje tandhjul. Og I er ikke de eneste der venter på, at den åbne elevator kommer ned. En forpjusket mand i en stor, brun kåbe står længere væk fra jer og betragter hejsen, da den kommer ned mod ham. Han har langt, hvidt hår og små sedler overalt på sig, der er stukket igennem hans kåbe med nåle.

Det tager ca en 20 minutter at nå hen til Tårnet, og medmindre spillerne har brugt tid på at gøre andre ting, har de stadig over 4 timer tilbage. Da de når derhen, støder de på Lektor Gilver Klandenstein. Han er ikke særlig opmærksom, og spillerne kan sagtens forsøge at snige sig op på ham, eller vente, til han tager elevatoren op.

Hvis spillerne laver et stealth roll, ruller Lektor Gilver Klandenstein et perception roll med -1 eller mindre.

Hvis spillerne angriber ham, vil han umiddelbart råbe efter hjælp og overgive sig, eller forsøge at

flygte op i elevatoren, der kører ret langsomt. Klandenstein har ikke investeret i meget sikkerhed, da han mener fuldt og fast at han kan forudsige alt, han kommer til at støde på. Desværre har han ikke forudsagt spillerne. Giv ham lave combat stats, såsom +0 til angreb, AC 10 og 10 hp.

Hvis spillerne vælger at møde ham, bliver han ligeledes begejstret og frustreret på samme tid. Klandenstein er determinist, og har forsøgt at forudsige alt, hvad han har stødt på, før han kom tilbage til Tårnet. Desværre bryder spillerne den forudsigelse. Han kunne finde på at sige noget som:

“Ih, altså, jeg troede *lige* jeg havde den,” eller “nå nå, det havde jeg ikke ligefrem regnet med,” imens han river én af sine papirlapper ud og kradser nogle frustreret noter i den med en lille pen.

Bagefter kommer han nok i tanke om at spørge hvem de er.

Hvis spillerne taler videre med ham, snakker han glædeligt med dem. Han er mest af alt optaget af sine egne studier, om hvordan alting kan determineres ud fra kausale forhold. Han mener, at med de rette udregninger, ville man med henblik på fortiden kunne forudsige *præcist* hvad der sker i fremtiden. Han viser dem også gerne hvordan man tager elevatoren op.

Yderligere oplysninger Lektor Gilver Klandenstein har:

- Kustoderne udvælges efter hver titusinde time. Han har selv været en, men det var for længe siden. Han aner ikke hvem der er det nu. (Gilver har faktisk glemt at han er kustode, men han kan mindes om det senere i scenariet)
- Lovens Loge er efter hans mening et udemærket initiativ til at samle de bedste hoveder i Multiverset og forsøge at få arbejdet med noget ordentlig videnskab. Han er dog ked af at han skal bruge så meget tid på undervisning, når der er vigtig forskning der skal laves.
- Lektoren kommer i tanke om at han skal til en forelæsning, som han står for, og det

var egentlig derfor han var på vej tilbage.

- Han kender til Elseth Sakiir og kalder ham en lille "ballademager." Han vidste der var noget lunkent ved ham fra starten af. Men han bliver lidt mistænksom hvis spillerne spørger ind til Elseth. Det ville kræve et deception roll imod Klandestin's Insight (-1 eller lavere) at fjerne hans mistænksomhed. Gilver kender som én af de få til sandheden om Elseths flugt, da han er medlem i Rådet, men har ikke tænkt sig at fortælle nogen om det.

Udover dette kan Klandestin fortælle dem alle de andre ting, som andre medlemmer af Lovens Loge kender til.

Når spillerne kommer op af elevatoren, enten ved at havde kørt op af den sammen med Klandestin, eller ved at havde kravlet op kæden (kræver høje athletics rolls, mindst 10 eller over hvorefter spillerne bliver *fatigued*), støder spillerne på porten til Tårnet. I porten står to Automatoner, som bevogter den. De lader Klandestin passere og spørger ind til spillernes formål.

Automatonerne taler monotont og uden følelser. I stedet beskriver de måden de taler på, eller følelsen de ville udtrykke, så mennesker kan forstå dem. Eksempelvis:

"Krav: Angiv jeres ærinde."

"Deklaration: Tårnet for Disciplineret Oplysthed tillader kun medlemmer og gæster at træde ind."

"Forespørgsel: Hvad er jeres intentioner?"

Hvis spillerne har talt sig ind på Klandestin og han betragter dem venligt, kan han bede Automatonerne om at lukke dem ind. Han fortæller, at de bare skal melde sig som "gæster" for at komme ind. Hvis spillerne annoncere sig selv som gæster, lukker Automatonerne dem ind. Ellers

kan de frit gå igen, og forsøge at liste sig uset ind.

Automaton vagt:

Hp: 40. DR 5/magic.

Armor class: 17.

Attack: Shock glaive + 5. Damage: 1d10 + 3 og 1d8 lightning damage.

Skills: Perception +3, Athletics +5.

3 – Lovens Loge

Forhallen er en enorm hal med næsten ingen mennesker. En stor søjlegang fører fra døren og til et stort skrivebord. Bag dette skrivebord sidder en lyshåret kvinde, med håret bundet op i en stram knold. Hun er klædt i en brun kåbe som de andre i Tårnet, og en sølvfarvet automaton står, ubevægelig, bag hende. Kvinden er travlt optaget med at nedfælde dokumenter, og har liden tids tilovers til at tage hensyn til gæster.

I forhallen får spillerne mulighed for at registrere sig. Adjunkten der sidder bag skrivebordet kræver dog at de “trækker et nummer” før hun gider at tale med dem, hvor hun henviser dem til den nærmeste maskine.

Giv spillerne et stykke papir og noget at skrive med. Informationerne, som spillerne vælger at skrive ned, er de informationer, som Tårnet har på dem. Udlever også handoutet

Paragraffer i Tårnet.

Spillerne bedes udfylde:

Navn

Alder

Beskæftigelse

Race

Ærinde

Adjunkten giver dem også *Paragraffer i Tårnet* som en vejledning til de paragraffer, de skal overholde. Hun tilbyder sin tjener, Automaten Pen, som en guide, men spillerne er frie til selv at udforske Tårnet.

Hvis de tager imod tilbuddet, begynder automaten på en rundvisning igennem Tårnets første fire sale. Medmindre spillerne sætter sig til modværge eller “undslipper” automaten, giver den dem en udfyldende rundvisning til Auditoriummet, Bureaukratiet, Biblioteket og Observatoriet. Den kan også på deres anmodning henvise dem til det nærmeste latrin eller Spisesalen i søstertårnet.

Vælg selektivt som DM hvilke informationer Pen giver dem. Pen har adgang til de fleste informationer om Tårnet, men visse ting er hemmelige, såsom kustoderne, Old Kammeret, og hvad Hexamancerne laver i Observatoriet.

Herfra får spillerne frie hænder til at udforske Tårnet og bruge tiden på at finde Old Kammeret. I hvad der følger er en oversigt over de forskellige etager og hvad der gemmer sig i dem, men du har også fuld frihed til at skabe dine egne delelementer indenfor Tårnets rammer.

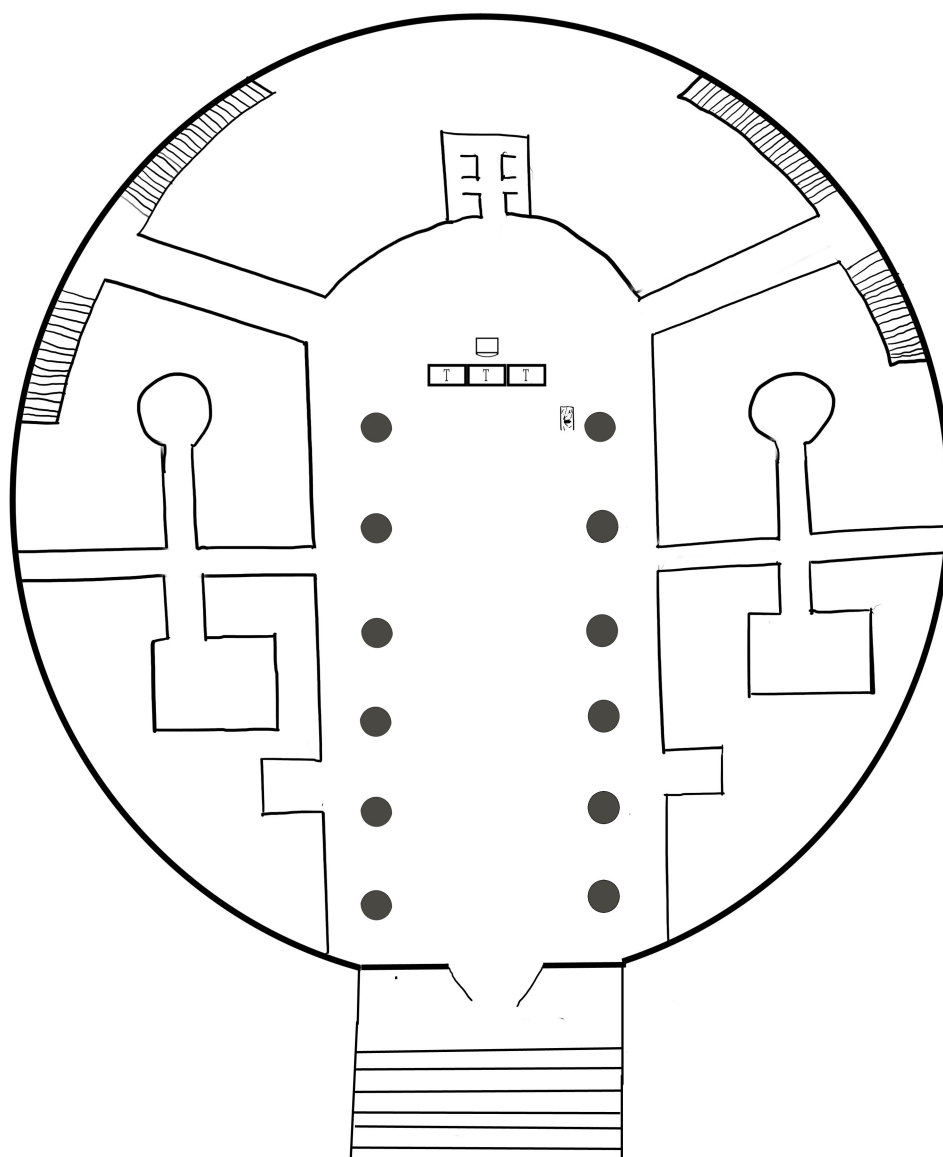
Når spillerne har fundet Old Kammeret, løber scenariets klimaks op til dette. Hvis spillerne bliver opdaget bliver de jagtet af automaterne, og sidenhen Hexamancerne, som svarer til level 6 wizards. Der er ca. 12 vagt automater per etage.

Tårnets rammer

Forhallen

Forhallen har beskedne lokaler udover den store forhal. Adjunkten derinde er den eneste der bliver

der, hvorimod andre blot går igennem som gennemgang. Fire vagt automater opholder sig her, et par i hver deres ende af trappe korridorerne, som leder op til næste etage.



Garderoben

Garderoben ligger bag adjunktens skrivebord og i bagenden af Forhallen. Det er her at gæsters

uledsagede genstande bliver opbevaret. Døren er låst (DC 20 strength eller 20 dex for at bryde op). Genstande bliver opbevaret i kister og kabinetter spredt ud i rummet.

Gæstegemakker

I øst- og vestfløjene er der gamle gæstegemakker, med basale fornødenheder såsom senge, borde, kister og skuffer. Disse er alle tomme og lader ikke til at have været i brug i lang tid. Der er ikke meget af speciel interesse i disse lokaler, men kan udemærket bruges som gemmesteder.

Udstillinger

Resten af lokalerne er hovedsagligt udstillinger. Her er statuer af Artish i sin flagrende kåbe og ofte med sin bog i hånden, glaskabinetter med alskens kuriositeter, såsom udstillingsvåben, urværk, smykker, bøger og andre nipsting, der skal imponere gæster. Der er ofte malerier til stede af de forskellige medlemmer af Rådet. Heriblandt kan findes billeder af Exarken Lampre Luminos, Lektor Gilver Klandenstein og Elseth Sakiir.

Auditoriummet:

Her modtager de studerende adjunkter og bachelorer undervisning fra lektorerne. Enkelte lektorer og elever har også gemakker på denne etage. I midten af Auditoriummet er Retsalen, hvor Rådet i Lovens Loge kan udføre retssager og modtage ceremonielle forespørgsler.

Klasselokaler:

De fleste af de større lokaler er klasselokaler, ofte anrettet med ovale eller firkantet bænke til elever, og en stor tavle til underviseren. Visse lokaler er altid i brug til undervisning, mens andre står tomme, når spillerne er der. Gilver Klandenstein er fx. igang med at undervise imens spillerne er i Tårnet.

Gemakker:

Elever og lektorer har gemakker i de små lokaler på denne etage. Her kan der gemme sig små

genstande, nipsting og enkelte magiske genstande. Du kan rulle tilfældigt for disse genstande I *Dungeon Master's Guidebook* eller selv finde på dem.

Retsalen:

Imens spillerne er der er retsalen tom og ikke I brug. Men hvis spillerne bliver fanget af Lovens Loge I at havde forbrudt sig imod reglerne (særligt hvis Lovens Loge finder ud af hvem spillerne arbejder for) kan en retssag opstå imod dem, hvor de bliver bragt hertil af Rådet.

Bureaukratiet:

I denne hal nedskriver Lovens Loge samtlige love og viden i én, stor skrivesal. Der er mindst 1000 skribenter her, en god blanding af bachelorer og adjunkter, som arbejder med at nedskrive, kopiere og transkribere alle disse love, som siden kan nedfældes i bøger til Biblioteket.

Skrivesalen:

Størstedelen af denne etage består af skrivesalen i midten, en cirkelformet hal der er 900 fod i diameter. Her hersker en konstant summen af fjerpenne der kradser mod papir, imens eleverne af Tårnet slaver deres arbejdstimer væk i monotont kontorarbejde. Hvis spillerne bevæger sig fra den omkringliggende korridor og ned i salen kommer de til at drage en del opmærksomhed.

Korridoren:

En korridor der er omtrent 20 fod bred bevæger sig hele vejen rundt om skrivesalen, med udsigt ned til denne. Der er søjler imellem salen og korridoren for hver 15. fod. Der er desuden et par døre, som fører fra korridoren ind til små lokaler i ydervæggen af Tårnet. Disse lokaler benyttes ofte enten som oplagringsrum for blæk, papir og andre resurser. Nogle af dem er også maskinrum, som producerer blanke pergamenter eller har maskiner der kan snitte pergamenter i stykker til udsmidning.

Biblioteket:

Biblioteket er den største etage i Tårnet for Disciplineret Oplysthed. Her rejser der sig fem mindre etager, som hver har deres egen balkon ud til midten af biblioteket. Etagerne er identiske i deres udformning og organisering af bogreoler, men hver etage har dens organisering af forskellige bøger og materialer. I bunden af Biblioteket er bibliotekarens skrivebord, hvor han sidder klar til at hjælpe med forskellige spørgsmål.

Bibliotekaren:

Elseth Sakiirs dobbelgænger i biblioteket kan godt overtales til at hjælpe spillerne, hvis de kan overbevise ham om, at de vil hævne sig på den rigtige Elseth Sakiir. Han hader sin skaber og kunne være villig til at hjælpe spillerne simpelthen for at skade ham. Lad spillerne rulle et persuasion roll (dc: 20). Afhængig af hvad spillerne siger og situationen, kan du beslutte hvad dobbelgængerens gør, hvis han finder ud af hvem spillerne er og hvem de tjener. Vil han alarmere Lovens Loge? Vil han hjælpe dem? Han ønsker at være loyal overfor logen, men er samtidig forbistret nok på sin eksistens i Tårnet til at vil undslippe det med sit liv. Ellers kunne han også blive tilfreds med bare at hævne sig på sin skaber.

Skrivebordet:

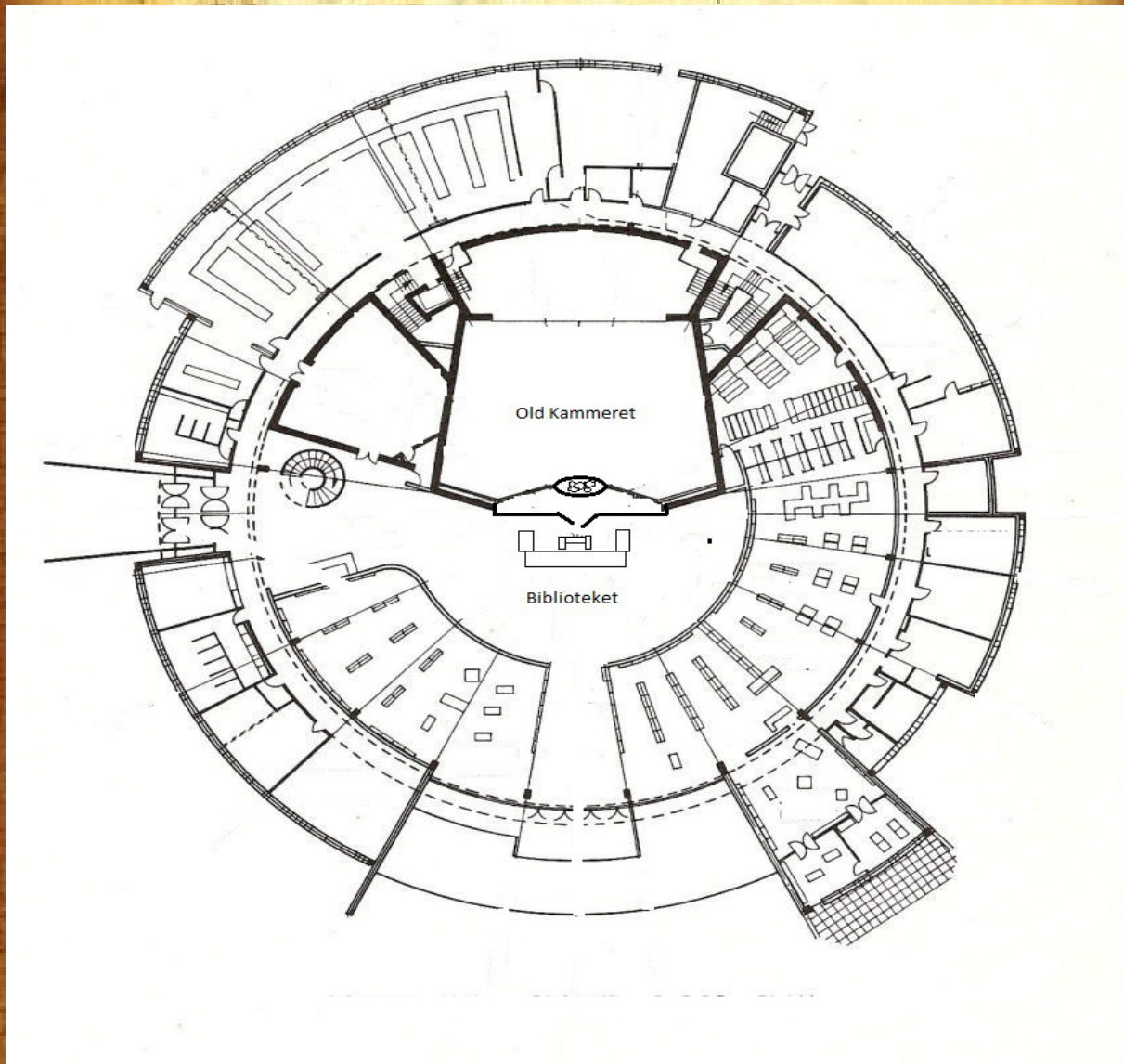
I bibliotekarens skrivebord er en del forskellige skuffer fyldt med skrevne rapporter, pergamenter og andre notater. Hvis spillerne klarer et investigate check på 20 kan de imidlertid finde en relativt nyskreven note, som er på et lille lap revet papir i top skuffen. I denne note står der en mystisk kode: 1 7 5 3 1 7 X (0, 1, 2, 3, 4).

Old Kammeret:

Det er i biblioteket at Old Kammeret befinder sig. Bag bibliotekarens skrivebord er der en dør, som fører ind til et lille kammer. I dette “forkammer” er der endnu en dør – en cirkelformet portal lavet af solid stål og med et enormt mekanisk hjul i midten. Der er en kodelås med syv felter på, hvor man kan dreje felterne fra 1-10.

Ståldøren har ingen huller i sig, og kan ikke gennemtrænges af fx. Dekards *gaseous form*. Den er umulig at bryde op med et strength check og immun overfor alt form for skade, som spillerne kan smide efter den.

Koden er 1 7 5 3 1 7 0. Koden henviser til alle de timer, som Tårnet har eksisteret i, siden det blev



færdigbygget under Artish Magistra, hvilket svarer til godt og vel 200 år. Koden ændrer sig derfor løbende fra time til time, i dette spil med de sidste to cifre. Når spillerne ankommer til Tårnet ville

koden være den ovenstående. Men for hver time yderligere de har brugt (du regner dig selv frem til et cirka tal undervejs), har koden ændret sig. Under de 4 timer, som spillerne har, når koden til sidst at blive 1 7 5 3 1 7 .

Det er kun kustoderne som kender til denne kode. Iblandt disse er Elseth Sakiirs klon, og Gilver Klandenstein. Det er op til dig som DM om du vil have flere optrædende kustoder, som kender koden. Til gengæld ved næsten alle, selv bachelorerne, hvor længe siden det er Tårnet blev bygget. Old Kammeret er et firkantet lokale ca. 100 fod (33 meter) i bredde og længde. Det er bygget næsten som en krypt, med indhulinger ind til forskellige afdelinger, der har forskellige skatte. Disse skatte er gemt bag glaskabinetter og lukkede kister, eller placeret for frit udsyn på pedestaler indrammet i glas. Hvis glasset bliver knust på nogle af disse kabinetter, aktiveres en magisk fælde i rummet.

Fælde: Giftig gas. Trigger: Glasset brydes og støtter ikke med vægt på kabinettens karm. En svagt grønlig gas spyer ud af små huller i væggene og fylder hele rummet. Hver runde skal alle lave et con saving throw (dc 14). Dem der mislykkes tager 2d6 non-lethal poison damage.

Kabinetterne kan åbnes med små låse, enten hvis spillerne har en nøgle fra en kustode, eller hvis spillerne kan dirke låsen op (sleight of hand check: 20). Hvis de finder en anden måde, hvorpå glasset ikke brydes i stykker eller kan disarmere fælden lokalt, kan dette også undgå at aktivere den.

I bagenden af lokalet med en endevæg fuld af stenhylde ligger Elseth's kontrakt. Kontrakterne er beskyttet i denne stenhylde med glas, ligesom resten af artefakterne i Old Kammeret. Én hylde står stadig tom, hvor en perfekt cirkel har fjernet glasset og sorte brændemærker omgiver den. Det var her Elseth stjal *Arcanum* bogen og de andre artefakter i kabinettet.

Skulle en kustode opdage dem eller finde dem inde i rummet, kan denne aktivere Vogteren.

Magisk fælde: Vogteren. Trigger: Håndtag. Vogteren kan aktiveres ved at trække I et håndtag der ligger 10 fod fra hoveddøren. Dette sætter en *Iron golem* igang, som straks begynder at angribe spillerne, efter den har brugt 1 runde på at tænde. Brug statistics fra en *Iron golem* i Monster's Manual, eller brug statestikkerne her:

Observatoriet:

I Tårnets fjerde og øverste etage ligger Observatoriet. Her bliver alle magiske eksperimenter og nye formularer testede af Hexamancerne. Gulvet og væggene er grå og kølige, I modsætning til resten af Tårnets ofte brune, gule og bronzefarvet omgivelser. Der er Runekamre fyldt med indgraverede runer i gulvet og væggene, som kan aktivere forskellige effekter. Der er et logeringslokale for Hexamancerne, hvor de kan hvile og restituere, og hvor de alle sammen altid kan komme tilbage til med deres Kaminsten. Der er laboratorier og træningsrum, hvor Hexamancerne kan duellere og prøve kræfter med hinanden eller andre væsener.

Runekamre:

Store dele af Observatoriet er fyldt ud af Runekamre. Disse ofte tomme haller har runet skåret i næsten hver en sten, med pladsen til at lade runerne udfolde deres effekter. Alle runerne er i "dvæle" og inaktive, og kræver en aktivering af en trænet Hexamancer.

Logeringslokalet:

Dette større lokale er delt op I en masse små "rum," afskåret fra hinanden med små søjler og gardiner. Disse rum tilbyder små, private hjørner til Hexamancerne, hvor hver af disse troldmand kan sidde i ro og mag. I midten af rummet pulserer Hjemstenen, en høj bautasten firskåret til en form for obelisk, med en hvid glød. Hver Hexamancer bærer på en Kaminsten, som de altid efterlader i hver deres hjørne.

Hjemstenen og Kaminsten:

Hjemstenen er et magisk artefakt fundet i dimensionen Oomkalon. Hjemstenen har evnen til at bringe enhver tilbage til den, som har et lille fragment af den. Disse fragmenter kalder Logen for "Kaminsten." Hvis en person bærer en Kaminsten, skal de bare puste på stenen, varme den med deres ånde og placere den på den person, de ønsker skal komme tilbage til Hjemstenen. Derefter bliver den som bærer Kaminstenen teleporteret tilbage til Hjemstenen med alt hvad de bærer på sig. Kaminsten kan kun teleportere én person ad gangen. Effekten sker 1 runde efter, at stenen er blevet åndet på.

Laboratorier:

Alkemiske laboratorier fylder også en stor del af Observatoriet. Her bliver der forsket med magiske elikserer og væsker. Der kan også findes *Sindevæske* i nogle af disse lokaler, men det vil kræve et godt investigate check (dc 15 eller højere) at finde.

Sindevæske: Denne væske flyder i en tyk, mørkeblå form. Man kan vagt høre et kor af hviskende og mumlende stemmer fra væsken, alle sammen forskellige. Den kommer originalt fra Primus, og man mener at det er denne væske, som giver bevidsthed til de mange mekaniske væsener, der bor i Mechani. Væsken stinker stærkt af ozon og er som oftest opbevaret i tunge jernflasker, der afholder væsken fra at materialisere sig til en komplet bevidsthed.

Hvis denne væske bliver hældt fra sin flaske på et givent objekt, vil den give dette objekt bevidsthed. Effekten er tilsvarende af en *Animate Object* spell fra *Player's Handbook*. Det kan dog være at væskens bindingsagent (objektet det bliver hældt på) er for ustabil til at skabe en bevidsthed og at effekten bryder sammen. Tillad spilleren at lave et Knowledge Arcane check (dc: 20) for succesfuldt at skabe en bevidsthed. Spilleren får advantage hvis han benytter en opskrift eller laboratoriets resurser til det.

Arkaniske værksteder:

Værksteder gemmer sig alle mulige steder i Observatoriet, hvor arkaniske og magiske genstande bliver fremstillet. Her kan både findes små smedjer, borde med magiske pentagrammer, hylder med færdige bøger og pergamenter der har troldomme i sig, og mange andre ting.

Du kan skabe minor og major magiske items fra *Dungeon Master's guide* som spillerne finder. Lad dem endelig gøre fuld brug af deres Investigate og Knowledge Arcane checks her.

Søster tårnene:

To mindre tårne er forbundet med Tårnet for Disciplineret Oplysthed med én bro hver, der fører til Bureaukratiet. Søster tårnene når kun lidt over Tårnets anden etage. Disse tårne har tre niveauer: Spisesale i bunden, soveværelser på første etage og badstuer på andet etage.