

# De två ruinstäderna

**Synopsis:** En av rollpersonerna sitter på det trevliga lilla värdshuset ”Det fyllda stopet”, i norra Jargien, när en kurir kommer inflåsande och frågar efter honom. Han har ett brev som hans broder skickat. Där berättar han om en skattkarta som han hittat i sin åker. Skatten skall enligt broderns karta finnas i Kamors ödeland. Men vad finns där egentligen? Behöver han hjälp? Han har ju hört ryktas om en mäktig magiker som bor där. Just när tanken slår honom så kommer dom andra rollpersonerna in på värdshuset. Nu kan dom ge sig av mot broderns hus i den Drunokiska staden Thara-tiannon. Redan innan dom hinner fram till brodern så inträffar den första incidenten. Men vem är mördaren? När rollpersonerna kommer fram till brodern så är han också död. Men rollpersonerna har ju en kopia av kartan. Nu vill nog rollpersonen/rollpersonerna förmodligen ha hämnd, och kanske leta rätt på skatten. Men det blir problem, både kluriga och en aning våldsamma. Och kan verkligen tiraker vara snälla? Detta är ett äventyr för lite mer erfarna rollspelare. Det krävs cirka två till fyra spelare plus en magiker för att få ut mest av äventyret.

**Värdshuset ”Det fyllda stopet”:** En av RP:na sitter på värdshuset ”Det fyllda stopet” då en kurir kommer med ett brev. Han ropar ut ett namn (en av rollpersonerna) som brevet är till, men för att han ska få brevet måste han kunna säga namnet på sin bror. När han sitter och läser kommer dom andra rollpersonerna in och slår sig ner vid hans bord. Det är upp till honom om han vill berätta om brevet. Vid bordet bredvid sitter en stor svartkägig man som lyssnar till allt dom säger. Rollpersonens bror bor i staden Thara-tiannon i norra Drunok. På morgonen därpå beger dom sig av.

**Brevet:** Käre broder, jag har skickat detta brev till dig för att få hjälp.

Jag har hittat en skattkarta. För att få reda på om det är en sann karta eller en bluff, så har jag skickat en kopia till en lärd man i staden Arlon. Jag väntar på svar. Men det vore trevligt om du kunde hälsa på mig. Ta gärna med dig några vänner som är villiga att hjälpa till med sökandet.

Skynda dig, för ryktet har redan spritt sig.

Vi ses.

Kära hälsningar, Din bror.

**Vägen till Thara-tiannon :** Resan till Thara-tiannon tar cirka fyra dagar med häst. Vägen är fin och bred men tyvärr väldigt torr. När man rider snabbt så blir det stora dammoln efteråt. Vägen går genom öppen mark, och på något ställe genom någon kilometer skog.

**SL:** Det är upp till dig som spelledare att avgöra om det händer något speciellt när dom har nattvakt eller liknande.

När dom börjar närma sig staden så kommer en kurir i full galopp och rider förbi. Cirka 150m bort ser dom hur kuriren faller av hästen och släpas en bit tills hästen stannar. När vägdammet har lagt sig ser dom hur en man letar igenom den döde kuriren, men när han ser RP:na så tar han hästen och galopperar iväg. Då RP:na kommer fram så hittar dom skaftet på en pil som sticker upp ur kurirens rygg. Efter en timmes ritt kommer dom fram till Thara-tiannon, lagom till solnedgången.

**SL:** Mannen som dödade kuriren är samme man som satt på värdshuset ”De fyllda stopet”. Mannen hörde pratet om skattkartan och ville ha kopian av kartan som fanns i brevet. Han rider nu bort till staden för att döda brodern och ta den riktiga kartan. Du bör inte låta RP:na rida ikapp mannen och döda honom eller tillfångata han. Om dom letar igenom den döde kuriren så hittar dom ett brev adresserat till brodern.

**Brevet2:** Till (broderns namn). Skattkartan jag fick är med stor sannolikhet äkta. Efter dom legender jag hört så ska det de bott en mäktig magiker i ett torn i Döda skogen. Här är kopian jag fick. Vänliga häls:  
Hiram

**Staden Thara-tiannon** : När RP:na kommer fram till staden så måste dom fråga efter broderns hus. Vårdshusvärden Markman på ”Den saftiga steken” vet var han bor. (Om dom frågar någon annan så hänvisar dom till vårdshusvärden Markman.)

När dom kommer in på vårdshuset är det inte mycket folk där. Markman kommer fram och undrar vad han kan göra för RP:na. När dom frågar efter broderns hus så säger vårdshusvärden förvånat att det redan har varit en man där och frågat samma sak. Han beskriver mannen som stor och kraftig med ett svart skägg och sliskt hår. RP:na känner genast igen mannen från vårdshuset ”De fyllda stopet”.

**Broderns hus** : När dom kommer fram till broderns hus som ligger i utkanten av staden, så ser dom att dörren står på vid gavel. När dom kommer in i huset så ser dom brodern sitta lutad över ett bord med ett pilskafat i ryggen. Fönstret bakom skrivbordet är krossat. Brodern sitter lutad över en bok och ett papper där han hunnit skriva några ord innan döden hann ikapp honom. Papperet är fullt med blodfläckar och det är svårt att urskilja orden: han, har, kartan, skynda, kopian, hämnas, hjälp...

På bordet ligger också en halv färdig bättre kopia av kartan.

SL: Mannen har nu ca: en halvtimmes försprång. Brodern är fortfarande varm när RP:na kommer dit. Det går att lätt att spåra eftersom att det regnat här i staden dagen innan. Om brodern (rollpersonen) letar igenom broderns hus ock kläder, märker han att en ring som alla i familjen bär, är borta. Den finns inte i huset, utan mannen med skägget tog den från broderns finger efter att han dödat honom.

**Jakten** : Efter att dom begravt brodern (eller vad gör med honom ) så börjar dom förhoppnings vis att jaga mannen med skägget. Hans spår går rakt över broderns åker och fortsätter mot floden. Därifrån följer spåren floden upp mot Krolimbergen. ( Det är inte förrän dom är i bergen som dom kommer ikapp honom.) Det är ungefär 2 dagsritter till bergen. Vägen till bergen är mycket blötare eftersom dom följer spåren efter flodens kant. På morgonen ser dom en eldstad där någon nyss varit. ( Det är upp till dig som spelledare att avgöra om något annat händer på vägen.)

När RP:na kommer fram till bergen så måste dom bitvis leda hästarna då det blir för brant. Här är det mycket svårt att spåra då det är stenigt och hårt. Vägen över bergen tar två dagar. Det finns en mindre stig RP:na kan följa. När dom ska söka efter ett bra ställe att övernatta på så ser dom en liten grott -öppning.

Inne i den lilla grottan finns en eldstad som fortfarande är varm.

På den andra dagen då RP:na ska bege sig nerför berget och in i Kamor, så möter dom några som ser ut som två barn på långt håll. Men när dom kommer närmare så ser dom att det är två dvärgar som är ute och vandrar.

Dvärgarna är trevliga och hälsar vänligt på RP:na. Dom säger att det är mycket ovanligt att träffa på två sällskap här uppe i bergen på samma dag. Speciellt då den ene var ensam. Det var ungefär en timme sedan. (Om RP:na gjort något annat på vägen eller är sen av någon annan anledning så får du som SL modifiera tiden)

Strax efter att dom lämnat dvärgarna så börjar det att spöregna. RP:na ser direkt en lämplig utstickande berghäll att ta skydd under. Efter en timme av skyfall, börjar regnet att avta. Då ser en av RP:na (den som har bäst syn) En skepnad på häst rida förbi. (man kan även höra hovslag, men det är svårt då det regnar) Det är mannen med skägget som rider förbi. Den här gången kan han inte fly, då det är svårt att rida i den bergiga terrängen. Han kommer först och främst att försöka skjuta RP:na, annars tar han sitt stridssvärd till hjälp. Mannen har den riktiga kartan plus en ring som han stulit från brodern.

Efter några timmar så kommer RP:na ner från bergen och ut i det bördiga och skogiga Kamor. Då är det dags att slå läger.

**Kamor** : Det rinner en stor flod genom hela Kamor. Floden är ungefär 100 meter bred och full med giftiga vattenormar som gärna sätter tänderna i det som kommer i vattnet. Det tar härifrån två dagsritter till den södra ruinstaden. Det är fint väder och ganska varmt fast det ligger långt norrut. I bergen var det betydligt kallare, och man ser en del snöklädda bergstoppar. ( Det är upp till dig som spelledare att avgöra om något speciellt händer på vägen.)

SL: Floden rinner in i berget när RP:na kommer dit. Men det beror på att tidvattnet är mycket kraftigt här och floden ändrar riktning två gånger om dagen.

### **Södra ruinstaden:**

**Överblick:** Det är en större by som varit här. Men nu är alla hus förstörda eller brända. Dom hus som fortfarande står skulle rasa om man försökte öppna dörren. I mitten av byn finns en brunn, men det är inget vatten där nu. Runt omkring brunnen ligger bråte och trasiga möbler. Men det mesta är ruttet.

När RP:na kommer in i byn är det kväll och solen har precis gått ner. När dom är vid brunnen så ser dom hur det lyser svagt ur ett hus som ser bättre ut än dom andra. ( I huset bor en gammal, gammal man som är snäll mot RP:na och bjuder in dom att övernatta.)

**Huset:** Huset är litet och taket är ihoplappat för att stå emot det mesta regnet.

Det finns en dörr och ett fönster. Rummet är cirka 3 x 3 meter, och framför fönstret på insidan är två brädor fastspikade. I rummet finns två sängar och ett bord med två stolar. I ett hörn av rummet finns det som man skulle kunna kalla kök.

När RP:na knackar på så frågar mannen vem det är och släpper sedan in dom när han sett att det inte är tiraker. Han presenterar sig som Gulfågel och berättar om hur han lurat tirakerna att byn är pestsmittad. Så nu vågar dom inte komma nära byn. RP:na får gärna övernatta, på golvet, om dom vill. Han berättar också om sin son som befinner sig i den norra ruinstaden. Men han tror att han kommer hem i kväll eller i morgon. Han berättar om sin bakgrund och om hans son som heter Ungfågel.

Nästa morgon så kommer sonen tillbaka och erbjuder RP:na att åka över floden på hans flotte, då det är säkrare på andra sidan. Dit vågar sig nämligen inte tirakerna då en av dom blev ormmat när han skulle simma över. Han berättar också var sjörövarens hus är, men han följer inte med. Det borde ta ungefär två dagar att ta sig dit berättar han.

SL: Gulfågel vet inget om något torn i Döda skogen, men hänvisar till den gamle sjörövaren Pormi i norra ruinstaden. Ungfågel vet inte heller något.

### **Norra ruinstaden**

**Överblick:** Denna by är lite större och har en liten hamn vid floden. Nästan hela byn har blivit överväxt av gräs och blommor. man kan bara se resterna av den gamla byn. Ur floden, en bit utanför hamnen, kan man se hur det sticker upp två stora master till ett fartyg. Allt här är också trasigt och bränt, även om det mesta av husen här var tillverkade av sten. Det ser ändå lite snyggare ut här och man hittar ingen bråte som ligger och skräpar. Sonen har berättat var huset är och dom har inga svårigheter att hitta det. När RP:na börjar närma sig huset så kommer han ut med ett laddat armborst och börjar fråga ut rollpersonerna.

Om dom drar sina vapen eller hotar på annat sätt så skjuter han. Då dom säger att dom känner Gulfågel och Ungfågel i södra ruinstaden så släpper han in dem.

**Huset:** Detta hus är större och byggt av sten. Det har ett stall för två hästar och en liten kammare. Ett större bord med fyra stolar står vid ena väggen. Han har även två fåtöljer som står vid en ganska stor eldstad.

Han dukar upp en ordentlig middag med en stor stek och grönsakssoppa. Under middagen frågar han mest om rollpersonerna. Efter dom ätit så gör han upp eld i eldstaden och tänder sin pipa. När han sitter skönt i sin favorit fåtölj så börjar han berätta om det svarta tornet i Döda skogen. Han var där en gång men det blev inget långvarigt besök. Han ger dom några tips om dom lovar att komma tillbaka med en ring han tappat när han var där. Första tipset är att noga titta på tavlorna för att få en förvarning om vad som väntar. Det andra är att leta noga efter bokstäver. Sedan ger han dom en pil. Pilen är vit och verkar ganska mjuk och har en skarp metallspets. Han säger att det är det enda som kan skada magikern.

Sedan berättar han om sina äventyr som pirat och kapten över skeppet Kaparen, som nu ligger på flodens botten. Det var när dom skulle kapa en Muhadisk värde transport som Muhadiska stridsfartyg låg i bakhåll. Dom jagade Kaparen in till flodmynningen där dom sänkte skeppet. Han och en ung flicka lyckades fly upp i bergen och när dom kom tillbaka var alla döda och alla hus förstörda eller nedbrända.

Han och den ung flickan som hette Alda fick en son, men Alda dog under förlossningen, då dom inte hade någon doktor. Sonen dog också för ett år sedan då han jagade i tirakskogen och sköt en tirak av misstag.

Han får tårar i ögonen då han berättar detta. Sedan eldan brunnit ut och historien är slut så går han och lägger sig. Nästa morgon får dom en god frukost. Sedan är det dags att bege sig av. Innan dom far så varnar han dom för Tirakskogen.

SL: Dom rollpersonerna som har färdigheten Historia får höja den en nivå. Pilen dom fick består av tre kongelerade nekromantiska filament som dissiperar okontrollerat när den träffar sitt offer. Magi är det enda som kan skada magikern. Skeppet Kaparen som ligger på flodens botten innehåller fortfarande alla skatter dom fick när dom plundrade värdetransporten. Nu är skeppet ett tillhåll för en jättestor vattenorm. Det totala värdet av pengarna och juvelerna som finns i skeppet uppgår till cirka 30 000 denarer. ;-) Om någon av rollpersonerna är skadade så vårdar han denne. Dom får stanna hur länge dom vill och han är väldigt gästvänlig då det mycket sällan kommer andra människor hit.

**Vägen till Döda skogen:** Det finns en stor flotte i hamnen som RP:na kan använda för att ta sig över floden. Vägen till Döda skogen tar cirka en dagsritt. Om RP:na tar vägen genom Tiraxskogen så går det snabbare men med stor sannolikhet så träffar dom på en grupp på fyra tiraker som är ute och jagar.

**Tiraxskogen** är en fin grön skog med mycket undervegetation. Det finns mest barrträd, men även en del dungar med lövträd. Det finns några små stigar. Här och där rinner det en liten bäck med rent sötvatten.

SL: Om RP:na följer stigarna kommer dom till Tirakerna läger. Ungefär mitt i skogen har tirakerna sitt läger. Det består av ett tjugotal hyddor och en stor kal plätt i mitten där dom brukar ha råd och festmåltider. Mitt i den runda plätten finns det en gigantisk eldstad som är tre gånger tre meter stor. Ovanför eldstaden finns en anordning för att grilla hela djur. I lägret bor också fem trukher och ett skogstroll. Det är dom som bygger och lagar hyddorna. En av trukherna är deras ledare. Dom andra tirakerna skulle döda sig själv om han befallde det.

**Vägen runt Tiraxskogen** går över stora ängar med en halv meter högt gräs. När rollpersonerna kommer ridande så ser dom en och en annan hjort som förskräckt springer iväg. Precis när solen gått ner så kommer dom fram till Döda skogen. När dom väl är framme vid Döda skogen så hittar dom en stig dom kan följa.

**Döda Skogen:** Alla träd verkar döda men står fortfarande upp. Dom är kala och grenarna spretar ut åt alla håll. Träden är väldigt stora. Från en till tre meter tjocka. Det är kallare här och solens strålar tycks inte kunna tränga ner till marken. Det är kusligt och mörkt att rida in här.

SL: För att få hästarna att gå in i skogen krävs ett slag mit Rida ( Ob 3T6 ), och RP:na måste slå ett lätt svårighetsslag mot VIL (Ob 2T6)

Stigen för RP:na rakt mot Svarta tornet. Efter tre timmars ritt så ser dom hur tornet höjer sig mot himlen som en stor svart pelare.

**Svarta tornet:** Tornet står mitt i en stor uppen dunge och är mycket skräckinjagande. Det höjer sig 20 m upp i skyn som en stor kon. En stor dubbeldörr av något svart träslag är enda ingången. Det finns inte ett enda fönster på hela tornet. På porten står det skrivet på jargisk skrift: *Den som in i tornet träder ska möta mörkets förfäder.* Porten öppnar sig själv när någon rör vid hantaget.

**Rum 1:** Rummet är stort och mörkt, 20x20 m. Man måste tända en fackla för att se bra. Det är helt kallt på väggar och golv. Väggarna är svartmålade och det ligger ett tjockt lager damm över hela golvet.

Längst bort i rummet finns en silverskimrande port som är två x två meter bred. Man kan se ett K igenom porten.

SL: Om någon av rollpersonerna lyckas med ett söka-slag så hittar dom en silverring. Ringen är till för att öppna dörren i rum fem. Men den ser ut som en vanlig fingerring. När man går igenom porten så kommer man till tredje våningen. Det går inte att gå tillbaka genom porten igen. Den ser ut som en spegel från andra hållet.

**Rum 2:** Detta rum är 10x10 meter och det är helt tomt utom tre trappor på andra sidan rummet och en spegel som RP:na kom ut ur. Om man tittar noga så ser man bokstaven O i grå sten på ena väggen. Åvanför varje trappa hänger en tavla. Tavlan åvanför den högra trappen föreställer en man som ligger i vatten helt täckt av ormar. Tavlan i mitten föreställer ett skellet men en svart kopa och en lie i ena handen.

Den vänstra tavlan är en bild på en stor tirak som håller en tiraksabel i ena handen och ett avhugget människohuvud i den andra.

SL: Tavlorna är bilder på vad som hände med den som senast gick ner för respektive trappa. Om man går ner för det högra trappan så kommer man rakt ut i floden och vattenormarna är snabbt på plats. Den vänstra trappan leder rakt ut i Tiraxskogens södra del. Då RP:na kommer ut i skogen så står dom öga mot öga med fem tiraker. Se ”tiraker som jagar”. Trappan i mitten leder till våningen under. När man gått ner för en trappa så finns det ingen återvändå. Om man börjar gå uppåt igen så tar trappan aldrig slut.

**Rum 3:** Man kommer ner i ett kolsvart rum. Om man tänder en fackla så ser man att rummet är ca: 16x16 m. Till höger och vänster i rummet finns det nicher, där det står skellet. Det finns en trappa på andra sidan rummet men den vaktas av ett skellet i en svart kopa. När rollpersonerna får syn på honom så skrattar han. ”Så ni har vågat er hit. Då måste ni besegra mig för att komma vidare.”

Dom två skelleten som stod i nischerna kommer ut på golvet med en sköld i ena handen och ett tiraksabel i andra. På tavlan ovanför denna trappa är det en bild på en brinnande människa.

SL: Det svarta skelletet kommer att vänta tills RP:na dödat båda dom andra skelleten innan han går in i striden. Han har två röda punkter som lyser svagt i ögonhålorna. När dom dödat honom så kan dom se om dom söker att han har ett R in ristat i kraniumet. Samma sak gäller för denna trappa. Det finns ingen återvändo. RP:na måste alltså hitta bokstaven när dom är här första gången.

**Rum 4:** Rollpersonerna kommer in i ett ljusare rum på 18x18 meter. Stenplattorna som utgör golv. Väggar och tak är ljusgråa. Det står två vargstatyer mitt emot varandra, mitt i rummet. På andra sidan rummet finns det en trpaapa som leder neråt. Det går inte att nå trappan utan att passera mellan statyerna. Ett stort E avtecknar sig på golvet i svarta stenar. På tavlan ovanför trappen ser man ingenting. Den är helt svart. (det är för att ingen förut kommit så långt.) Denna trappa är dubbelt så lång som dom andra trapporna, och man kan gå upp igen.

SL: Det som händer när man går mellan statyerna är att en blixtn skjuts ut från varje staty. Dom träffar alltid sitt offer. Där blixterna träffar börjar det förmodligen brinna. Blixten har antändningsvärde 6.

När en blixtn avfyrats så tar det två sekunder innan en ny blixtn kan avfyras.

**Rum 5:** Detta rum är kallare än dom andra. Man ser ingenting utan fackla. Golvet utgörs av stenplattor som är svarta liksom väggar och tak. Det är fyra x fem plattor och varje platta är en och en halv meter. Det är mycket lägre i tak här, bara två meter istället för fem som dom andra. Rummet är tomt men det finns en dörr på högra väggen. Ovanför dörren står bokstäverna A,B,C. På dörren står det ett stort N. Dörren är helt slät utom en rund liten rund urholkning i dörrknoppen.

SL: I urholkningen ska man sätta ringen som man hittade i rum ett. När ringen sätts på plats så öppnas dörren. Om någon försöker öppna den låsta dörren utan att ringen är på plats så börjar stenplattorna som utgör golvet att lossna och falla ner. Plattorna faller ner tre meter och krossas mot spetsiga pålar. Det tar en sekund för en platta att falla, så en rad faller bort på en runda. Efter fyra rundor finns bara sista raden kvar. Om RP:na skulle ramla ner så är det stor risk att dom landar på en påle. (Ett misslyckat slag mot tur.) Enda vägen ut genom rummet är dörren och trappan.

**Rum 6:** Rollpersonerna kommer in i ett avlångt rum med ett golv av stenplattor som är vita och svarta. Plattorna ligger i ett shackrute mönster. En liten trappa ledar ner cirka tre meter i rummet. Detta rum är lika kallt som det förra och RP:na känner en rysning i kroppen när dom kommer in här. Längst bort i rummet finns en dörr. I dörren finns det fem hål. På en hylla bredvid dörren finns det tio träkuber. Det står två bokstäver på varje.

Kub ett: A och B

Kub två: C och D

Kub tre: E och F

Kub fyra: G och H

Kub fem: I och J

Kub sex: Q och R

Kub sju: S och K

Kub åtta: U och V

Kub nio: T och O

Kub tio: M och N

SL: Om man lägger kuberna är rätt ordning i hålen så bildas ordet NEKRO. När RP:na gör detta så glider dörren ljudlöst upp och kallare luft strömmar in i rummet. Om dom gör fel så slår dörren till föregående rum iden och taket börjar sakta sjunka neråt. RP:na har nu fem minuter, riktig tid, på sig att finna rätt ord eller hitta det lilla lönnfacket under trappan. För att hitta lönn dörren krävs ett mycket svårt söka slag. (Ob5T6).

**Lönnrummet :** Rollpersonerna kommer in i ett litet rum som är två gånger två meter stort och bara en och en halv meter i takhöjd. Rummet är tomt och kolsvart. När hela taket fallit ner så kan RP:na komma ut i rum sex igen. Denna gång ovanför taket.

**Trappa:** Rollpersonerna kan blicka ner för en skarpt lutande trappa. Det är fuktigt på väggarna och trappan är hal.

**SL:** På det tredje trappsteget så är stenen lös och när man kliver där så måste man slå ett mycket svårt slag mot RÖR eller Akrobatik (Ob 5T6 ) för att inte ramla ner för trappan som är ca: sex meter lång. Om man ramlar ner så får man Ob 1T6 trauma och Ob 2T6 smärta. Har man plåtrustning så ökar smärtan Ob 1T6 och har man läderrustning eller tjocka kläder så minskas smärtan Ob 1T6.

**Rum 7:** RP:na kommer ner i ett mycket kallt rum med svarta väggar och golv. Rummet lysas upp av ett svagt rött skimmer. Ljuset kommer från en stor röd sten i taket. Rummet är tomt förutom en staty av en varg. I vänstra änden av rummet så finns en dubbeldörr. På dörren finns varken hantag eller nyckelhål. Det är omöjligt att rubba dörren. Bredvid dörren finns ett tassavtryck med stora klor som ristats in i stenen.

**SL:** När RP:na kommer ner i rummet och får syn på vargstatyn så spricker stenen och en stor grå varg kommer fram. Han går genast till anfall. Det tar fyra rundor för stenen att spricka.

För att öppna dörren så måste man hugga av vargens vänstra framtass och placera den i avtrycket i väggen. När man gör det så går det att skjuta upp dörren. Vargens blod är mörkrött, nästan svart.

**Rum 8:** Rollpersonerna kommer in i en gång som leder åt höger. Gången är mörk och fuktig och svänger åt vänster hela tiden. Till slut kommer man till något som ser ut som ett trapphus. En trappa leder upp och en trappa leder ner. Det kommer mycket kall luft nerifrån.

**SL:** I gången finns tre stycken fällor. Den första är en falllucka ca: tre meter in i gången. Den är fem meter djup. Luckan är två meter lång. Den andra fällan är cirka tio meter in i gången och det är en armborstskäpta som skjuts ut ur väggen när någon går förbi. Den är laddad med fem skäktor som laddas automatiskt.

Varje skäpta gör Ob 3T6.

Den sista fällan är den farligaste. Det är en platta i golvet som trycks ner när man trampar på den. Det hörs ett klick-ljud. Om man tar bort foten utan att sätta dit en tyngd så rämnar hela taket och orsakar stor skada på RP:na. Taket faller från gångens börjar och efter två rundor har hela taket fallit ner. Rollpersonerna kan skydda sig i trapphuset. Trappan som leder uppåt slutar i rum 5. Om man går ner för trappan igen så tar denne aldrig slut, men om man vänder så kommer man genast upp i rum 5 igen. Trappan neråt leder in i Nekromas kammare.

**Nekromas kammare:** Rollpersonerna kommer in i ett isande kallt rum som är helt svart och mörkt.

I mitten av rummet är det en upphöjning där det står en tron som är belyst från taket. När RP:na kommer in så reser sig en man i svart kopa upp ur tronen och skrattar. ” Ha,ha,ha nu när ni kommit så här långt ska jag vara snäll och göra er till mina odöda tjänare som skall jobba för mig i all evighet. Nu skall ni möta mörkrets förfader.” Han gör allt vad han kan för att döda rollpersonerna.

**SL:** Enda sättet att skada magikern är att skjuta pilen på honom och att använda magi. Om pilen träffar väggen så förstörs den. När magikern är död så glider tronen ner i golvet och uppenbarar en rund sivilerskimrande yta där tronen stått. Det finns inget av värde här utom den nyckelknippa med fem nycklar som magikern bär på sig. Nycklarna leder till kistorna i skattkammaren. När man hoppar ner genom portalen så kommer man ner genom taket på skattkammaren. Obsevara att det är tre meter i takhöjd.

**Skattkammaren:** Rollpersonerna ramlar ner i ett sexkantigt rum som skimrar i gyllene färger med golv, tak och väggar i guldfärg. På golvet står det fem kistor, en vid varje vägg utom den södra väggen där det är en silverskimrande yta som täcker hela väggen. Alla kistor är låsta och omöjliga att dyrka eller bryta upp.

**SL:** Nycklarna på knippan har samma färg som kistan den hör till. Kista ett är svart och innehåller böcker om nekromanti och psykotropi. Det finns tre böcker om varje aspekt:

Introduktion till mörket

Författare: Mästare Nekromas

Språk: Jargisk skrift

Läsbarhet: Normal (Ob 3T6)

Förkunskapskrav: Alstra nekrotropi 10

Kunskapsinnehåll: Alstra nekrotropi 15

Mörkrets mästare

Författare: Mästare Nekromas

Språk: Jargisk skrift

Läsbarhet: Svår och krypterad (Ob 5T6)

Förkunskapskrav: Alstra nekrotropi 15

Kunskapsinnehåll: Alstra nekrotropi 20

Mörkrets omvandlingar

Författare: Mästare Nekromas

Språk: Jargisk skrift

Läsbarhet: Svår (Ob 4T6)

Förkunskapskrav: Transformerings 12

Kunskapsinnehåll Transformerings 17 specialiserat mot nekrotropi.

Psyke och psykotropi

Författare: Mästare Nekromas

Språk: Falisk skrift

Läsbarhet: Normal (Ob 3T6)

Förkunskapskrav: Alstra psykotropi 11

Kunskapsinnehåll: Alstra psykotropi 13

Psykets kraft

Författare: Mästare Nekromas

Språk: Falisk skrift

Läsbarhet: Svår (Ob 4T6)

Förkunskapskrav: Alstra psykotropi 13

Kunskapsinnehåll: Alstra psykotropi 17

Psykotropisk förvandling

Författare: Mästare Nekromas

Språk: Falisk skrift

Läsbarhet: Svår (Ob 4T6)

Förkunskapskrav: Transformerings 12

Kunskapsinnehåll: Transformerings 17 specialiserat mot Från psykotropi.

Den andra kistan är den minsta och är guldfärgad. Den innehåller guldmynt av olika valutor som är värda ungefär 10 000 denarer.

Den tredje kistan är störst och kopparfärgad och innehåller diverse vapen: Ett kraggsvärd, ett slagsvärd, en lelldorin, ett carvelansvärd, en krell-kharz och en shalamdolk. Alla vapnen är mycket fina och har diverse utsmyckningar. Vapnen har samma väden som i regelboken men är värda dubbelt så mycket.

Den fjärde kistan är silverfärgad och innehåller silvermynt av olika slag till ett sammanlagt värde av 2000 denarer. Och en liten ring i silver. (Detta är Pormis ring.)

Den femte och sista kistan är av trä och innehåller juveler och ädelstenar till ett värde av 15 000 denarer.

Den silverskimrande väggen är en portal som leder till rum 1. Man kommer då ut ur den portal man gick in i från början. Går man tillbaka genom portalen i rum 1 igen så kommer man till rum 2 igen och måste gå runt hela tornet för att komma ut.

**Hemresan:** När RP:na kommer ut ur tornet igen så känner dom att det är mycket varmare nu och solen värmer marken. Träden har redan börjat skjuta små knoppar. Om inte RP:na har någon vagn så kan det bli problem att frakta alla kistorna och innehållet. När RP:na kommer ut ur skogen så strålar solen och det är varmt. Dessutom står det tio tiraker och stirrar på RP:na när dom kommer ridade ut genom den döda skogen som åter fått liv. Tirakerna försöker inte anfalla och om RP:na gör det så flyr tirakerna. (Dom tror att det är några sorts gudar som gett skogen liv och nu vill förgöra dom.) Annars så kan dom tala med varann (en av tirakerna kan lite jargiska) och göra sällskap en bit på vägen. Tirakerna erbjuder dom att övernatta i deras största hydda och dom ger saker till RP:na. Om rollpersonerna skulle ta erbjudandet så spar dom en halv dag genom att ta vägen genom tirakskogen. När RP:na kommer fram till tirakernas läger så grillar dom den bästa gödkalven och dukar upp med en riktig festmåltid i RP:nas ära. Det är ca: 60 tiraker som samlats för att se RP:na. Dom döper nu skogen efter den starkaste rollpersonen.

Efter en god natts sömn och god mat så för RP:na en stor frukost och dom erbjuds att stanna längre. När dom ger sig av så får dom escort av tirakerna så länge som dom vill och dom gör allt RP:na ber om. Men vid floden så stannar dom och vänder om. Det Svarta tornet omslingars nu av taggiga och ogenomträngliga rosensnår som blommar varje sommar och klär hela tornet i rosor.

När RP:na når fram till den norra ruinstaden så sitter Pormi och fiskar i floden. Han ställer sig upp och frågar efter ringen. Han berättar sedan att alla vattenormarna har lämnat floden och fiskar har börjat komma in igen. Sedan får han ett bistert ansiktsuttryck. Om RP:na frågar vad som är fel så berättar han att den gamle mannen i södra ruinstaden har dött av ålder och att sonen nu tar över staden. Han ska bege sig ut för att locka folk till att bosätta sig där igen. Nu när Kamor är mer gästvänligt så kanske folk flyttar hit och hanmen återställs. Om han får ringen blir han väldigt glad. Och när RP:na berättar om tirakerna så blir han ännu gladare. Härifrån kan du som spelledare göra vad du vill. Det kanske händer nåt på vägen hem ? Dom kanske träffar andra skattsökare som försöker plundra RP:na ? RP:na kanske vill hämta skatterna ur skeppet ? Du som SL kan hitta på vad du vill. Kanske detta bara är början på ett annat äventyr ?

Spellearpersoner:

### Mannen med svarta skägget

Mannen heter foksor och är en lösdrivande rövare som gör allt för pengar. Han är ful och ser grotesk ut. Det halvlånga svarta håret är flottigt och tovtigt. Han har ett stort helskägg som täcker hela ansiktet, men man kan urslija två stora ärr som går tvärs över ansiktet. Under dom stora buskiga ögonbrynen kan man urskilja två mörka plirande ögon. Han har mutat en stadsvakt och fått reda på att en kurir har ridit ner till Arlon med en skattkarta. Han har nu förföljt kuriren hit och sätter sig vid bordet berdvid RP:na för att få reda på så mycket som möjligt. När han förstår att RP:na inte har kartan rider han iväg för att döda kuriren som ska leverera kartan till brodern igen. Men när det misslyckas rider han i förväg bort till broderns hus för att döda honom och ta den riktiga kartan.

Sty 13	Tål 14	Rör 12	Per 8	Psy 9	Vil 15	Bil 7	Lojalitet 5	Heder 3
Hugg Ob 1T6+2		Syn 11		Hör 9			Amor 7	Agg .14
Kross Ob 1T6+2							Tro 5	Gener. 6
Stick Ob 1T6+2							Rykte 13	Tur 12
Skadetålighet 6		Resurs 11						
Chockvärde 14								
Vapen och utrustning: Stridssvärd 13, Pilbåge 11, Slagsmål 15, Dolk 15								
Härdat läder harnesk.								
Övriga färdigheter: Runt 10								

### Markman

Markman är en hederlig värdshusvärd som driver ett mindre värdshus i thara-tiannon. Värdshudet består av tre enkelrum två dubbelrum och en sovsal för tio personer. Det finns också sju bord med fyra stolar till varje. Förutom markman så jobbar det en piga och en kokerska på värdshuset. Deras specialrätt är Hare-å-la markman med rovor och lite bröd. Markman är stor och kraftig med ett stort buskigt helskägg. Han är munter och glad. Men han blir mycket orolig om han får höra on broderns död. Han sätter sig chockat ner och lägger huvudet i händerna och suckar.

Sty 15	Lojalitet 12	Spel & dobbel 16
Tål 14	Heder 15	Berättarkonst 13
Rör 11	Amor 11	Matlagning 11
Per 14	Aggression 9	Supa 14
Psy 9	Tro 13	Värdera 13
Vil 10	Generositet 12	Övertala 12
Bil 7	Rykte 12	Fingerfärdighet 11
Syn 11	Tur 9	Slagsmål 14
Hör 9		Dolk 11



## Resurs 12

Markman är känd i en vit skjorta med ett skinn förekläde. Han har en dolk i en slida på höger sida.

### Gulfågel

Gulfågel är en gammal man på 82 år. Han har vitt hår och ett långt vitt skägg. Han går klädd i en blå kopa och en liten röd hatt på huvudet. Gulfågel var en av dom lärde män som jobbade på biblioteket i Arlon. Men han blev avskedad för anklagelser om stöld. Han var dock oskyldig. Det var en yngre pojke som jobbade på biblioteket som stal en bok. Därför är han lite vresig mot unga män. Efter han blivit avskedad så ville han se världen och begav sig mot Kamor. Han bosatte sig i den södra ruinastaden och fick en pojke med sin fru. Men hon lessnade på vildmarkslivet och stack med en yngre äventyrare. Han är mycket gästvänlig och pratar gärna om gamla dar. Han frågar också mycket om vad som hänt i Drunok på senaste tiden. Han älskar sin son Ungfågel över allt annat och gör vad som helst för honom. Om någon skulle säga något dumt om Ungfågel blir han rasande och skickar ut denne ur huset. Han hör och ser inte så bra och man måste tala högt och tydligt och han ska förstå.

Sty 7	Lojalitet 12	Historia 14	Övertala 12
Tål 6	Heder 13	Geografi 13	Undervisning 14
Rör 7	Amor 3	Berättarkonst 12	Matlagning 12
Per 11	Aggression 10	Astrologi 10	Dolk 9
Psy 13	Tro 12	Jargiska 15	
Vil 9	Generositet 11	Faliska 13	Resurs 11
Bil 16	Rykte 7	Ashariska 13	
Syn 7	Tur 9	Jargisk skrift 14	
Hör 6		Falisk skrift 11	

Utrustning: En sabel som hänger på väggen. En dolk. En vandringsstav.

### Pormi

Pormi är en gammal ärrad sjörövare som var kapten över skeppet Kaparen. Han är blind på ena ögat och hans högra öra är helt deformerat. Han är svarthårig och har lite skäggstubbe. Han har en rödrandig skjorta och svarta byxor. Pormi är 56 år gammal. Han och en flicka var dom enda som överlevde stormningen av byn och skeppet. Tillsammans fick dom sonen Pormi den yngre. Tyvärr överlevde inte mamman och sonen dog också när han var 19 år. Pormi lever nu ensam här uppe och får besök av Ungfågel en gång i veckan. Han är mycket försiktig och låter ingen komma i närheten förrän han har hört vilka dom är och vad dom har för ärende. Pormi har en gång gått in i Svarta tornet men han vände i första rummet. Det var där han hittade ett etui med pilen i. Men han tappade också sin ring. Han berättar gärna om sina äventyr till sjöss.

Sty 12	Lojalitet 12	Navigation 14	Supa 13
Tål 10	Heder 6	Sjökunskap 15	Spel & dobbel 16 (shack)
Rör 11	Amor 12	Segling 15	Värdera 15
Per 11	Aggression 12	Geografi 13	Ledarskap 14
Psy 9	Tro 5	Historia 9	Svärd 13
Vil 10	Generositet 11	Jargiska 12	Dolk 15
Bil 9	Rykte 17	Muhadiska 11	Slagsmål 14
Syn 9	Tur 15	Jargisk skrift 9	Speja 13
Hör 8	Resurs 12	Skumraskaffärer 13	Armborst 12

Utrustning: Dubbel armborst, stridssvärd, dolk, sjökartor och ett guldhalsband med fem ganska stora rubiner. Värde 1500 denarer.

### Allmänt om tirakerna

Tirakerna är ganska unga och kom hit för cirka 100 år sedan. Dom bor mitt tiraxskogen och lever på att jaga och en liten del byteshandel med drezindvärgarna. I deras lilla samhälle finns det cirka 100 tiraker varav fem är truhker, tio är kvinnor, femton är barn och en är skogstroll. Tirakerna har härjat och plundrat södra ruinstaden och har en del möbler. Nu törs dom inte gå dit mer då dom tror att byn är pestsmittad. Tirakerna vågar sig inte heller in i Döda skogen, utan tror att det är någon gud som har förbannat den. Om rollpersonerna skulle fly in i skogen så följer inte tirakerna efter. När dom ser att skogen åter får liv så tror dom att RP:na är gudar som räddat skogen. Tirakerna lyder nu RP:na och vördnar dom högt. Dom bugar när RP:na går förbi. Om RP:na följer med tirakerna till deras läger så bjuds dom den finaste maten och dom finaste sängarna. Dom erbjuds också varsin tirak-kvinna att spendera natten med. Tirakerna går klädda i alla möjliga trasor och ser allmänt äckliga ut. Dom luktar illa och man kan se matrester som fastnst lite här och där.

### Tiraker som jagar, fem stycken.

Dessa tiraker är ute och jagar nät RP:na stöter på dom. Tirakerna går direkt till anfall (om inte RP:na redan varit i deras läger och blivit hyllade). En av dom släpar på en hjort. Två bär pilbåge, en bär en påk och dom andra har tiraksablar. Om RP:na går ner för trappan som skickar dom till tiraxskogen i rum två, så är det dessa fem tiraker dom står öga mot öga med.

Sty 17	Lojalitet 13
Tål 17	Heder 8
Rör 12	Amor 10
Per 11	Aggression 15
Psy 10	Tro 4
Vil 15	Generositet 7
Bil 6	Rykte 6
Hör 12	Tur 8
Syn 13	Resurs 7

Hugg Ob 1T6+2	
Kross Ob2T6	UK: 10
Stick Ob 1T6	VINIT: 6
Skadetålighet 7	Insikt: 5
Chockvärde 16	Stridsvana: 6

Vapen och utrustning: Tiraksabel 12, Påk 10, Pilbåge 12. Ingen rustning

### Tiraker

Dom tiraker som inte jagar sysslar med allt möjligt. Snickeri, smide och andra hantverk. Tirakerna har samma värden som dom som jagar. Men dom här tirakerna slåss med påkar och tiraksablar. Tio av dom kan sjuta armborst och tio av dom använder sköld.

Utrustning: Fem lätta armborst och fem tunga armborst. Tjugo påkar och tjugofem tiraksablar. Tio sköldar.

### Tirak-kvinnorna

Tirak-kvinnorna är här för att föda barn och för att tillfredställa männen. Dom slåss inte, utan syr kläder, lagar mat, plockar svamp och örter. Det är också kvinnorna som tar hand om barnen och uppfostrar dom.

### Truhkerna

Truhkerna som bor i lägret är byggnadsmästare och ledare. Det är dom som håller ställningarna och bryter upp dom slagsmål som inträffar ganska ofta. Det är också truhkerna som ser till att alla gör vad dom blivit tillsagda.

### Skogstrollet

I lägret finns också ett skogstroll. Han är ganska korkad och gör precis det tirakerna säger till honom. För det mesta får han bära timmer och laga hyddorna. Det är också han som får göra skitjobbet i lägret. Som att straffa den som varit olydig och så. Han bodde här i skogen redan innan tirakerna kom och han har ett hyggelmonster som husdjur. Hyggelmonstret sitter i en ganska stor bur. Ibland offerar dom en tirak till monstret men för det mesta får han äta matrester. Hyggelmonstret passar gärna på att spotta lite syra på den som går förbi. Det är bara trollet som får komma i närheten.

### Hyggelmonstret

Hyggelmonstret som är trollets bästa vän, är mycket farlig. Den är aggressiv eftersom den hålls inburad. Dom andra tirakerna vågar inte gå nära monstrets bur eller döda monstret. Då skulle trollet löpa amok i lägret. Hyggelmonstret är alltså skogstrollets husdjur. (Hur nu detta gått till)

Sty: 36	Aggression: 17	Anfallsmanövrer: Bett 14, ObH6T6
Tål: 24	För: 12 m/runda	Tackling 12
Rör: 14	VINIT: 11	Syraspott 10, räckvidd: 2-4-6-8, Trauma Ob1T6
Psy: 5	Insikt: 9	Smärta Ob16
Vil: 14	Chockvärde: 24	(tre rundor)
Hör: 8	Skadetålighet: 8	Hoppa 12
Luk: 14	UK: 9	Simma 5
Vär: 12		Stridvana 15

Rustning: Hud H15, K15, S15 täcker allt utom ormarna.  
Ormhud H10, K10, S10

### Skellett

Skelletten är kontrollerade av Nekromas och ska döda den som kommer ivägen. Det är skellett från tiraker och dom är ganska stora, cirka två meter hög och en meter bred.

Sty 9, Tål 9, Rör 9, Per -, Psy -, Vil 15, Bil -.

Hugg Ob1T6

Kross Ob1T6

Stick Ob1T6

Vapen och färdigheter: Tiraksabel 11, Sköld 9 Slagsmål 11, Ingen rustning, inga övriga färdigheter.

### Det svarta skellettet

Det svarta skellettet har en gång varit Nekromas lärljunge men nekromas blev snål och ville inte dela sina skatter med någon, och lärljungen började att behärska magi bättre än Nekromas själv. Det tålde han inte och gjorde honom till en odöd. Det svarta skellettet har ingen egen vilja utan bara vilja att lyda Nekromas

Sty 13 Tål 13 Rör 10 Per 7 Psy 10 Vil 17 Bil 9

Hugg Ob1T6+2

Kross Ob 1T6+2

Stick Ob 1T6

Färdigheter och vapen: Lie 13, Ob H2T6+2, Ob S1T6+2, Slagsmål 10.

### Varg

Vargen är Nekromas husdjur som har blivit förstenad. Men så fort någonting rör sig i rummet så störs det röda ljuset och vargen börjar komma till liv igen. Vargen finns enbart till för att döda och vakta så att igen kommer längre in i tornet.

Sty 30, Tål 25, Rör 27, Per 3, Psy 5, Vil 11, Bil -, Syn 9, Hör 18, Luk 15.

Hugg (med tänderna) Ob5T6 (krosskada)

Riv med klorna Ob4T6 (huggskada)

Skadetålighet 10

Chockvärde 22

Han är stor och gråsvart och designad för att döda inkräktare.

### Mästare Nekromas

Mästare Nekromas är en gammal magiker som har blivit mentalt sjuk och vill härska över världen. Han gick på en magiskola hos en drezindvärg och lärde sig allt om nekrotropi och psykotropi. Han dödade sig lärare och bosatte sig i svarta tornet. Han har kastat en besvärjelse över skogen runt omkring, men den bryts så fort som han dör. Han har offrat flera liv för att göra tornet till en dödsborg. Numera sitter han bara i sin tron och leker med sin egen hjärna. Men han känner på en gång om någon kommer in i tornet. Han kan se dom i sitt huvud. Men när dom börjar gå ner för trappen till hans kammare börjar han bli orolig och gör sig beredd på strid, även om han inte tror att dom har en chans.

Sty 16, Tål 17, Rör 18, Per 9, Psy 25, Vil 22, Bil 18, Syn 17, Hör 15

Lojalitet 5, Heder 3, Amor 3, Aggression 17, Tro 3, Generositet 3, Rykte 15, Tur 10.

Skadetålighet 7

Vinit 12

Chockvärde 18

Besvärjelser: Nekrotropiska: Nekromantikerns hemofiliska uttömning

De tusen blödande såren

Nanórgonas krossande hand

Putrefaktisk metamorfors

Stanken från graven

Psykotropiska: Catzorans outhärdliga sveda

Det magiska järntecknet

Besvärjelsen för total sannfärdighet

Catzorans spiritella egid

Sergals ohejdade vredesmod

Telepatisk kommunikation

Eretisk perception

Skototropiska: Kattöga

Kanagas svarta mantel

Lirmanas isande kyla

Skototropisk förblindning

Geotropiska: Petromorfors

Julundas krossande slag

Skälvande jordens åkallan

Färdigheter: Besvärjelse 18, Alstra nekrotropi 20, Alstra psykotropi 17, Transformerings 17 plus alla andra magiker-färdigheter med 15 i varje. Övriga färdigheter 10.

Han har ingen rustning, slåss ej med vapen och vapen kan ej skada honom.

Det enda som blir kvar av Nekromas när han är död är kopan. Om någon kollar i kopan hittar denne en nyckelknippa med fem nycklar. Dom är alla olika; en är svart, en är guldfärgad, en är silverfärgad, en är kopparfärgad och den sista är brun.

### Jättevattnormen

Den gigantiska vattennorm som bor i skeppet Kaparen är tio meter lång och en meter tjock. Den kontrolleras av Nekromas och har som enda uppgift att vakta skeppet och föda nya ormar. Nekromas förförde ormen med psykotropi och tvingade den att bli hans tjänare. Ormen dör då Nekromas förintar och alla dom andra ormarna simmar ut till havs.

Ett bett från ormen är dödande. Ormen har dessutom skinn som skyddar tio poäng över hela kroppen.

### Vattennormar

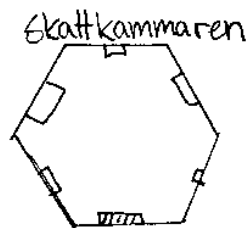
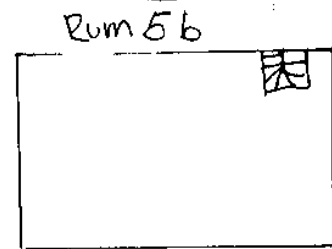
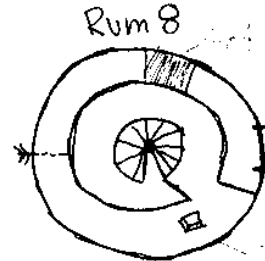
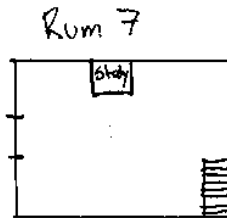
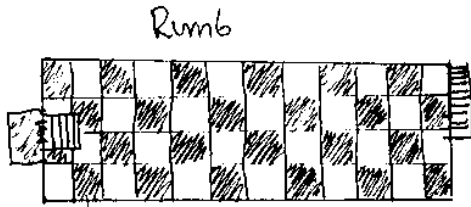
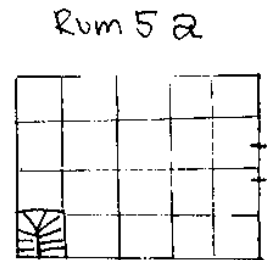
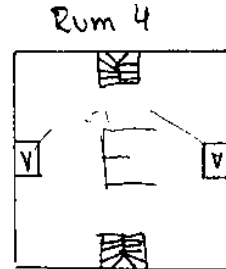
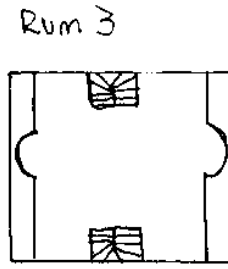
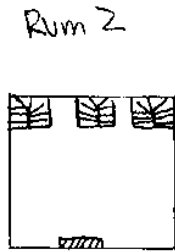
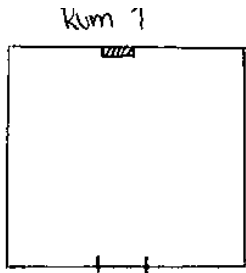
Vattennormarna har fötts av den stora jätteormen som bor i "Kaparen". Det tar i och för sig 200 år för en orm att bli så stor. Dom lever på fisk och annat kött som finns i vattnet.

Dom har ett gift som gör att man förlorar en trauma i timmen tills man får motgift. Giftet gör att det svider fruktansvärt och alla färdigheter blir Ob2T6 svårare. Ett sår från ett bett blir alltid infekterat om inte en läkare tar hand om det inom en minut. Den ende som har motgift är Pormi.

Ett bett orsakar Ob1T6 smärta och tre trauma. Dom kan ej bita igenom härdat läder eller kraftigare matreal. Giftet har STY 10. Slå ett slag aktivt motståndslag för giftets styrka mot personens TÅL.

Detta äventyr är skrivet, utformat, påhittat av Kristoffer Funseth.

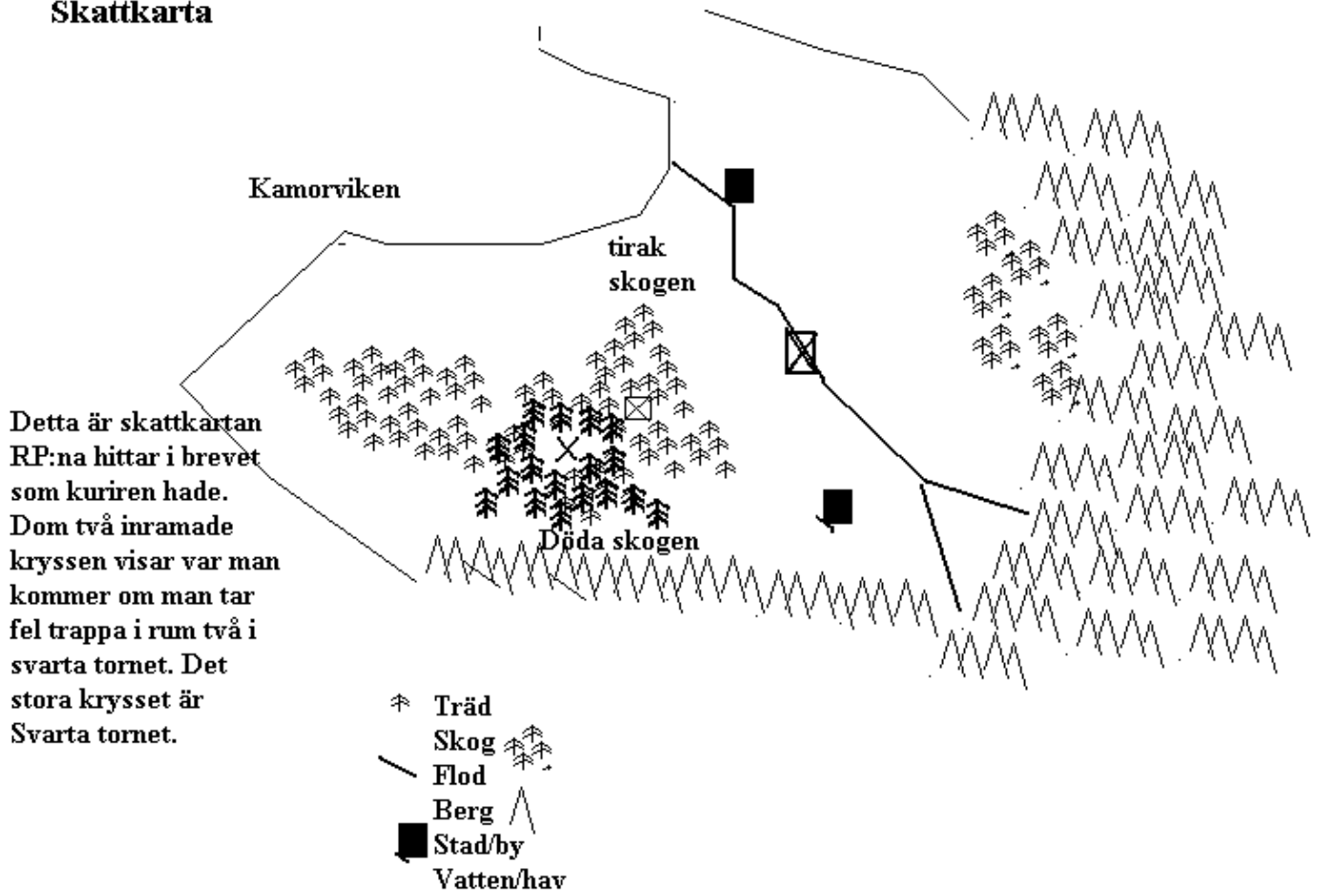
Om du har några synpunkter så kan du skicka ett E-mail till mig så ska jag bättra mig. [Funs1@hotmail.com](mailto:Funs1@hotmail.com)



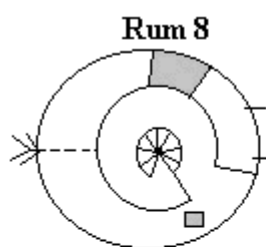
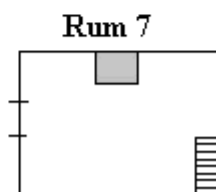
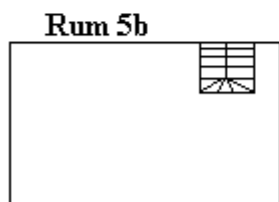
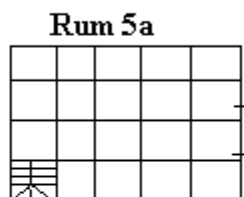
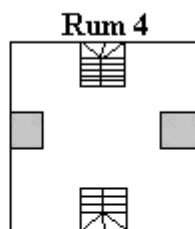
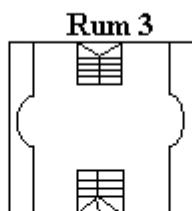
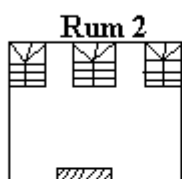
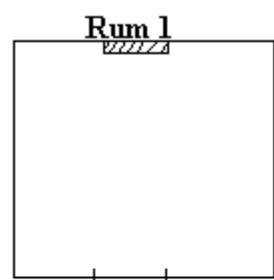
Svarta tornet

---

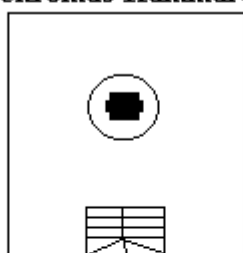
# Skattkarta



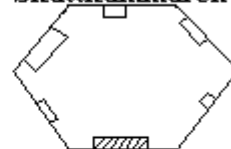
# Svarta Tornet



Nekromas Kammare



Skattkammaren



Trappor



# SKATTKARTAN

Detta är skattkartan  
RP:na hittar i brevet  
som kuriren hade.  
Som två inramade  
kryssen visar var  
man kommer om man  
tar fel trappa i rum  
två i svarta tomet.  
Det stora krysset är  
svarta tomet.

↑ = träd

↑↑↑ = skog

~ = flod

||||| = berg

■ = stad, by.

☼ = vatten, hav

