

Skattens Väktare

Detta äventyr är anpassat för 4-5 stycken hyfsat erfarna spelare och även erfarna rollpersoner. Om du är spelare till detta äventyr bör du sluta läsa nu! I slutet av äventyret finns också en skatt tabell och flera kartor (dessa kan du modifiera som du själv tycker). Du bör också ha tillgång till 'Monster & Varelser'.

Synopsis: Äventyret utspelar sig i landet Soldarn där det pågår ett inledande inbördeskrig mellan rikskonungen och hertig Amirro och deras anhängare. Rollpersonerna befinner sig i staden Jhamalo Tamatz där de får ett uppdrag att eskortera en adelsman vid namn Olbach Faurie och hans page Vädje till huvudstaden Talon. Olbach skall leverera ett dokument till en greve i staden. Greven har nämligen köpt detta dokument av Olbach.

Vad Olbach inte vet är att dokumentet i själva verket är en karta som leder till en sedan länge bortglömd dvärgby som ligger i södra delen av Khazimbergen. Greven, som är mycket girig, tror att det finns en enorm skatt där men vet inte om att en Elddrake vaktar den.

En dvärgmagiker vid namn Dreeka, tillhörande klanen Drezin, har fått nys om kartan och vet om att Olbach har den. Han har mutat Olbachs page att ge honom all information om Olbachs göromål. Dreeka kommer att försöka ta ifrån Olbach dokumentet genom att skicka en grupp legosoldater på dem vid flera tillfällen.

När greven får (om han får) dokumentet kommer han att anställa rollpersonerna att hämta skatten, mot en procent givetvis. Så rollpersonerna får leta upp staden och hämta skatten och sedan leverera den till greven. Denna resa är givetvis inte helt ofarlig, speciellt med Dreeka efter sig.

Väl framme i den övergivna staden kommer rollpersonerna ställas inför det största problemet hittills eftersom skatten vaktas av en mycket hungrig och girig drake. Här kommer de också möta Dreeka personligen.

När de väl har levererat skatten (om de kan) så är det upp till spelledaren hur äventyret fortsätter. Kanske greven bestämmer sig att göra sig av med rollpersonerna eftersom han är fruktansvärt girig.

Landets läge: Soldarn är det näst största av de fyra rikena på Asharinahalvön om man ser på ytan, men om man ser på antalet innevånare så kommer Soldarn på tredje plats. Största delen av landet består av skog och klimatet är behagligt året runt. Soldarns läge gör att sjöfart är mycket viktigt för landets fortlevnad.

Landet styrs av en rikskonung vid namn Sachsar den Vidsynte av Remulans ätt. Konungen har stora problem med adeln i landet och riket håller sakta på att splittras i två läger, ett inbördeskrig är med stor sannolikhet inte alltför avlägset. Den adelsman som ger rikskonungen mest problem är hertig Amirro som mer eller mindre trotsar honom.

Jhamalo Tamatz ligger i nordöstra Soldarn norr om Yoldeskogen. Staden är den största, i norr, och kanske den viktigaste. Staden är en gräns- och handelsstad mellan Soldarn och Asharien och ligger mitt på en slätt mellan Bzarflodens delta och Yoldeskogen (kallas Iracsbogen längre söderut). Staden har cirka 6.000 innevånare och den är väl befäst. Utanför staden finns dock kåkstäder och härläger där mer än två tredjedelar av befolkningen bor för tillfället. På senare tid har hertig Amirro, som styr staden och länet, samlat ihop trupper och beslagtagit förnödenheter och handelsvaror. Hertig Amirro får ständigt nya anhängare varje dag.

Inledning: När äventyret börjar så befinner sig rollpersonerna i staden Jhamalo Tamatz som ligger i Soldarn. Det är tidig vår i landet och det regnar lätt och det är lagom varmt ute. Det är tidigt på förmiddagen och staden håller på att vakna till liv på allvar. Troligtvis befinner sig rollpersonerna på ett värdshus innanför stadens murar eller hemma hos någon gammal vän till en av rollpersonerna. Kanske har någon av rollpersonerna ett hus i staden eller i närheten. Huvudsaken är att rollpersonerna befinner sig i staden vid äventyrets början.

Vad rollpersonerna gör i staden kan vara några av följande alternativ; söker anställning, roar sig, besöker någon eller kanske en kombination av flera. Det kan givetvis vara av någon annan anledning som spelarna bestämmer tillsammans med spelledaren. Det viktiga är att rollpersonerna får syn på ett plakat eller en skylt som det står följande på:

"Erfarna stridsmän och stigfinnare sökes för omedelbar anställning. Kontakta Jore Almirsson på värdshuset 'Skogens Väktare'. Observera att det är mycket brådskande!"

Om rollpersonerna väljer att ignorera skylten så får de söka äventyr någon annanstans, men om de väljer att söka upp Jore så fortsätter spänningen.

På värdshuset så träffar de Jore Almirsson (beskrivningen finns i kapitlet om SLP och monster) i skänkrummet. De ber att få prata med Jore som, efter att ha lyssnat på rollpersonerna, skickar iväg ett bud till en adelsman vid namn Olbach. Under tiden får de vänta i värdshuset och förmodligen passar de på att äta frukost eller en tidig lunch. Efter cirka en timme kommer en man som frågar Värdshusvärden efter rollpersonerna. Värden visar vart de sitter och presenterar mannen som baron Olbach Faurie. Olbach sätter sig ner och frågar om rollpersonerna vill ha något att dricka och efter det tar han till orda:

"Jag söker, som ni redan vet, erfarna stridsmän och även en erfaren stigfinnare som kan ta mig och min page till huvudstaden Talon. Talon ligger cirka 25 mil sydväst om Jhamalo. Det är cirka en veckas resande till fots, men jag hoppas att vi kan resa stora delar av vägen till häst."

Olbach tar en kort paus och dricker några klunkar ur sitt stop med vin. Han fortsätter sedan tala:

"Mitt uppdrag är att leverera ett dokument till en man vid namn Arthur Holzaer, som är en högt uppsatt greve i landet. Jag har mycket bråttom eftersom jag har väntat in i det sista med att hitta någon som kan eskortera mig till Talon. Därför återstår endast ett alternativ; nämligen att resa igenom Yoldeskogen. Jag skulle ha kunna tagit några av mina egna män om det inte vore för att jag måste resa i hemlighet."

Han tittar ingående på rollpersonerna och frågar sedan:

"Vad säger ni mina herrar? Är ni intresserade av att eskortera mig och min page till staden Talon?"

Om rollpersonerna tackar nej så är äventyret slut. Om de frågar efter lön så erbjuder Olbach dem 9 silverdaler per dag och person plus att de får ytterligare 450 silver per person när de anländer till Talon. Han kan däremot tänka sig betala upp till 15 silverdaler per dag och person om rollpersonerna vill ha mer. Olbach kan också ge rollpersonerna nödvändig utrustning, t ex proviant, reseutrustning och verktyg mm. Han kan även övertalas att ge ett förskott på lönen, dock max 50%.

Om rollpersonerna frågar om dokumentet så säger Olbach att det inte angår dem. När de har ställt färdigt alla frågor så säger Olbach följande:

"Jag är mycket tacksam att ni ställer upp! Vi ger oss av tidigt i gryningen ifrån södra stadporten."

Olbach reser sig och går därifrån. Nu är det upp till rollpersonerna hur de förbereder sig och så vidare.

Resan till Talon: Resan till Talon bör ta cirka en vecka till fots eller cirka fem dagar till häst, förutsatt att man håller sig till vägar och stigar. För varje dag och natt är det en viss chans (**dagtid** är det **25%** chans och **natttid** är det **30%** chans) att något händer i Yoldeskogen. En händelse är dock redan bestämd, nämligen att Dreeka skickar sina legosoldater på rollpersonerna för att försöka ta dokumentet ifrån Olbach. Det spelar ingen roll när denna händelse utspelar sig och det kan ske dag som natt. Slå på nedanstående tabell om en händelse inträffar! Givetvis kan du välja händelser som du tycker passar eller hitta på egna.

Slå 1T100

Händelse

- 01-15 **Kidnappning:** En person i gruppen (slumpmässigt utvald) blir kidnappad av ett skogstroll (kanske för att denne gjort något som trollet inte gillat, t ex huggit av grenar). Skogstrollet tar denne person till en underjordisk boning där den lever tillsammans med fyra andra skogstroll. De har dock svårt att bestämma sig för vad de skall göra med den kidnappade eftersom de inte äter kött. Under tiden upptäcker de andra rollpersonerna att en person fattas i gruppen. Förmodligen spårar de upp (Olbach protesterar givetvis, om det inte är han som har blivit kidnappad) personen och försöker rädda denne. Se avsnittet om Skogens väktare (blanda inte ihop detta med värdshuset som har samma namn).
- 16-45 **Björn:** Rollpersonerna stöter på en stor björn som är på jakt efter byte. Denne får vittring på hästarna (om de har några) och försöker döda en av dem. Om rollpersonerna skadar björnen så kommer den att kanske ge sig av (slå ett AGG-slag) eller rent av ilska till och gå till anfall. Kanske kan de även försöka skrämja bort den på något sätt. Det är helt upp till spelledaren!
- 46-65 **Väderomslag:** Vädret slå plötsligt om och det börjar storma och regna mycket kraftigt. Rollpersonerna blir mycket blöta och kalla (om de inte söker skydd!). Detta oväder varar i Ob2T6 timmar.
- 66-75 **Patrull:** Rollpersonerna stöter på en grupp soldater som stoppar rollpersonerna och frågar ut dem, mycket ingående, vad de gör här, vart de är på väg osv. Soldaterna kan tillhöra rikskonungen eller hertigen Amirro. Spelledaren bestämmer exakt vilka frågor som ställs och vad som händer i övrigt.
- 76-90 **Jakttillfälle:** Rollpersonerna får ett tillfälle att fälla ett byte, t ex ett råddjur eller en stor fet hare. Exakt vad de upptäcker för byte är upp till spelledaren!
- 91-96 **Henéaalver:** Rollpersonerna överraskas (kanske) av en grupp Henéaalver (lika många som antalet rollpersoner) som har gömt sig uppe i träden och de kanske kommer att skjuta pilar på rollpersonerna, om deras grupp innehåller dvärgar eller thismalver. Om inte så kanske de kräver tull eller så gör de inget alls. Det är helt upp till spelledaren!
- 97-100 **Jagade:** Ett hyggelmonster är på jakt och får syn på rollpersonerna. Den är mycket hungrig och anfaller skoningslöst! Givetvis försöker den ta det enklaste bytet i gruppen, t ex en häst eller den som rider sist (bestäm själv!).

Första överfallet: Ett antal (lika många som antalet personer i äventyrarnas grupp) mycket klumpiga legosoldater överfaller rollpersonerna vid bästa möjliga tillfälle under resan till Talon. Troligtvis är rollpersonerna överlägsna och tvingar legosoldaterna att ge sig, fly eller rent av dödar dem. Hur detta går till är upp till spelledaren.

Skogens Vaktare: Om rollpersonerna lyckas spåra upp trollet, som är svårt (Ob4T6), så kommer de fram till en jättelik jordkulle. På kullen och i dess omgivning växer det mycket buskar och träd. Undervegetationen är snårig och rötter sticker upp här och var som gör det svårt att ta sig fram tyst och smidigt. Det är väldigt mycket fågelkvittr och andra läten som hörs i området omkring kullen. Här och var kan de också skymta större djur, t ex harar, råddjur och rovfåglar.

Om rollpersonerna börjar undersöka området omkring kullen så upptäcker de till slut en stor öppning vid kullens fot. Öppningen är svår att upptäcka eftersom den täcks av ett par snåriga buskar. Öppningen är cirka 2,5m hög och 2m bred. Det är mörkt i ingången och man kan känna en stark lukt av jord. Om man ställer sig och lyssnar så (kanske) hör man ett lågmält mummel på ett konstigt språk som ingen (troligtvis) i gruppen förstår.

Som spelledare bör du tänka på att trollen har ett utmärkt luktsinne och även bra hörsel. De har också värmesyn som gör att de kan se i kolmörker, men i solljus ser de sämre. Skogstrollen är också mycket milda till sinnet om man t ex jämför med grottrollen. De är lugna och sävliga av sig, men om man retar upp dem så går de skoningslöst till anfall, t ex om man hugger ner ett träd i onödan, dödar ett djur för skojs skull eller helt enkelt förstör något som har med skogen att göra. Givetvis försvarar de sig om någon anfaller dem eller gör intrång i deras boning.

Det finns fem stycken skogstroll i boningen. Se bifogad karta och här nedan finns en utförlig beskrivning av trollens boning:

1. Ingången. Ingången är 2,5m hög och 2m bred och sluttar svagt neråt. Här känner man en stark lukt av jord och det är mörkt. Rollpersonerna kan inte se några som helst ljus härinne. Vid ingången ser man (om man kan se i mörker) en bred korridor som leder in i boningens hjärta. Man kan också se flera öppningar längs väggarna i korridoren. Om man undersöker golv, väggar och tak så ser man att de består mestadels av jord och rötter. Många träd har sina rötter stickande ner genom taket och vidare ner i en vägg eller golvet. Du bör ge rollpersonerna en kuslig känsla av att de inte är ensamma i mörkret och det kanske stämmer också (om trollen har upptäckt rollpersonerna).

2. Ett tomt rum. Detta rum är tomt men är utmärkt ställe för trollen att gömma sig i om de t ex upptäcker en inkräktare som är på väg in i deras boning.

3. Matförråd. Här förvarar trollen all sin mat. I rummet finns flera trähyllor som är översållade med mat och kryddor. Maten består av växter, bär, frukter, svampar och även bröd. Det finns också flera tunnor med vatten och även ett skåp med tallrikar, bestick etc som de har bytt till sig. Mitt i rummet står ett bord och längs ena väggen finns det två stycken trälådor med sten (som de äter). Trollen lagar inte till sin mat över öppen eld, eftersom de avskyr eld, utan de äter den rå.

4. Svampodling. Här odlar trollen alla sorters svamp och även rötter av olika slag. Det luktar jord, fukt och även en stark lukt av svampar. Alla svampar och rötter är ätliga.

5. Avträde. Detta rum används inte så ofta men om nöden kräver det så finns det utgrävda hål av göra sina behov i. Här grävs också matrester ner (mycket ovanligt att det blir några).

6. Sovrum. Det finns fem stycken mindre sovrums som trollen sover i när de behöver vila (oftast under dagen). I rummet förvarar också trollen sina skatter och även andra privata ägodelar. Trollen stjälar aldrig av varandra så dessa ligger ganska öppna. **Skatt Typ: K** (fördelat på alla rummen).

7. Samlingsrum. Mitt i rummet finns ett gigantiskt bord i grovt uthugget trä. Runt borde står nio stolar. När trollen äter eller om de måste diskutera viktiga frågor så sitter de här. Om de får besök (oftast av Henéaalver) så samlas de alla runt bordet för att överlägga och äta. På bordet finns ett par tärningar av ben som används flitigt av trollen. Det kan hända att några silvermynt ligger utspridda på bordet. **Skatt Typ: B.**

8. Gästsovrums. Det finns två gästsovrums som ligger bredvid varandra. I rummet finns det två stycken sovfällor. I ett av dessa rum finns också den kidnappade rollpersonen eller någon av de andra två. Denne ligger bakbunden och med en munkavel. Om personen dessutom är dvärg så har man bundit för ögonen.

Staden Talon: Rollpersonerna anländer till staden, förmodligen trötta och slitna efter alla strapatser, och söker genast upp greven.

Staden är belägen vid Soldarns sydvästra kust, där den är väl placerad för att fånga upp mycket av den trafik som går mellan det Jargiska kejsardömet och de östliga länderna, främst Consaber. Staden ligger på en kulle bestående av ruinerna av de gamla städerna som en gång låg här. Staden är inte speciellt stor, bara 4.000 innevånare, men den är den som är kraftigast befäst på Asharinahalvön. Staden omges av en 18 meter hög och 15 meter tjock ringmur som gör staden nästan ointaglig. I staden finns också rikskonungen Sachsar den Vidsyntes borg och dessutom Zorián-orderns största borg. De flesta invånarna i Talon är mycket trångbudda i de relativt små stenhusen som staden till största delen består av.

Greven, Arthur Hoizaer: Greven bor i ett stort och magnifikt hus i stadens kärna. Rollpersonerna får inga problem att hitta huset eller greven. De välkomnas av en tjänare som ber dem vänta i ett av grevens privata rum. Där får de mat, dryck och även en chans att tvätta av sig resdammet. Efter en halvtimme kommer greven in och ber dem slå sig ner (om de inte sitter redan) och ta för sig av den frukt som serveras. Olbach överlämnar dokumentet till greven och ber att få betalning. Här får rollpersonerna sin överenskomna lön och tackas sedan av Olbach som nu drar sig tillbaka. Rollpersonerna tror att deras resa är slut och reser sig upp för att följa Olbach, men greven ber dem att sitta kvar. Han väntar till Olbach har gått och tar sedan till orda:

”Mina herrar! Jag hoppas att ni fortfarande är intresserade av tjäna ihop lite silver, eller rättare sagt mycket silver. Jag har nämligen ett litet uppdrag åt er om ni är intresserade. Är ni det?”

Han väntar på ett svar och nickar sedan (om de accepterar förstås):

”Bra! Jag vill att ni skall hämta en skatt åt mig.” Han öppnar dokumentet och rullar ut det på bordet. *”Det här är en karta som leder till en, sedan länge glömd, dvärgby i södra Khazimbergen. Den visar på ett ungefär vart staden ligger. Jag vill att ni beger er dit och hämtar eventuella skatter som finns där. Jag har från säkra källor, som jag inte tänker avslöja, hört att de dvärgar som en gång bodde där, samlade på sig enorma skatter. Tyvärr vet jag inte varför staden är övergiven, men troligtvis begav de sig av när gruvorna sinade.”*

Han tar ett bett ur ett äpple och fortsätter tuggande:

”Ni får en tiondel av allt silver, guld och ädelstenar ni kan hitta. Andra föremål delas lika mellan oss. Jag kommer att bistå med hästar, vagnar och allt annat ni kan tänkas behöva på eran resa. Vad säger ni mina herrar?”

Nu kan rollpersonerna förhandla och det är upp till spelledaren hur mycket greven ger med sig (tänk på att han är mycket girig!).

Resan till dvärgbyn: Resan till dvärgbyn bör ta cirka tre dagar till fots eller cirka två dagar till häst, förutsatt att man håller sig till vägar och stigar (tänk på att det tar längre tid att färdas i skog och berg). För varje dag och natt är det en viss chans (dagtid är det 25% chans och nattetid är det 30% chans) att något händer i Yoldeskogen eller i Khazimbergen. En händelse är dock redan bestämd, nämligen att Dreeka skickar sina legosoldater efter rollpersonerna för andra gången. Det spelar dock ingen roll när denna händelse utspelar sig och det kan ske dag som natt. Slå på nedanstående tabell om en händelse inträffar! Givetvis kan du välja händelser som du tycker passar eller hitta på egna.

Slå 1T100

Händelse

- 01-15 **Blodflygare:** Rollpersonerna råkar på en grupp blodflygare (Ob1T6+1 stycken) som flyger (kastar sig) mellan träden. Slå ett AGG-slag för att se hur blodflygarna reagerar på rollpersonerna. Om de skulle anfalla så kan hästarna bli skrämde (slå AGG-slag) och fly. Slå om om rollpersonerna inte befinner sig i en skog! Det är helt upp till spelledaren vad som händer i övrigt!
- 16-45 **Giftorm:** En av rollpersonerna (eller en av rollpersonernas hästar) råkar ut för en giftorm som ligger på stigen eller vägen där de rider. Slå ett AGG-slag för ormen och kanske även ett för hästarna.
- 46-65 **Väderomslag:** Vädret slå plötsligt om och det börjar storma och regna mycket kraftigt. Rollpersonerna blir mycket blöta och kalla (om de inte söker skydd!). Detta oväder varar i Ob2T6 timmar.
- 66-75 **Vargar:** Rollpersonerna stöter på en grupp vargar (Ob1T6+1 stycken) som jagar. Slå ett AGG-slag för vargarna och även hästarna. Det är helt upp till spelledaren vad som händer i övrigt!
- 76-90 **Jakttillfälle:** Rollpersonerna får ett tillfälle att fälla ett byte, t ex ett råddjur eller en stor fet hare. Exakt vad de upptäcker för byte är upp till spelledaren!
- 91-96 **Vildsvin:** Rollpersonerna stöter på en grupp (Ob1T6+1 stycken) vildsvin som bökar runt i marken. Ett av vildsvinen har dessutom ungar. Slå ett AGG-slag för vildsvinen och även hästarna. Det är helt upp till spelledaren vad som händer i övrigt!
- 97-100 **Jagade:** Ett hyggelmonster är på jakt och får syn på rollpersonerna. Den är mycket hungrig och anfäller skoningslöst! Givetvis försöker den ta det enklaste bytet i gruppen, t ex en häst eller den som rider sist (bestäm själv!).

Andra överfallet: Ett antal (lika många som antalet personer i äventyrarnas grupp) legosoldater överfaller rollpersonerna vid bästa möjliga tillfälle under resan till dvärgbyn. Denna gång är de mer utrustade och mer förberedda. De kommer att försöka hindra rollpersonerna att komma fram till dvärgbyn genom att döda dem. Troligtvis sker detta genom ett överfall i bergen eller när de har slagit läger. Det är helt upp till spelledaren!

Ingången till dvärgbyn: Om rollpersonerna hittar till dvärgbyn som ligger i södra delen av Khazimbergen så kommer de att stöta på ett stort problem, nämligen att skatten bevakas av en drake. Dvärgbyn ligger i slutet av en dold passage som är mycket stenig och krokig. Passagen sluttar svagt uppåt i cirka tre kilometer och planar sedan ut. I slutet av passagen kommer de fram till ingången in i dvärgbyn. Dvärgbyn ligger nämligen i en jättelik grotta en bra bit in i bergen. En kort beskrivning av ingången finns här nedan:

1. Yttre försvarsverket: Ingången spärras av en stenmur som är cirka tio meter hög och två meter tjock. Mitt i muren finns det en jättelik port som är förstärkt med metall. Porten och muren är halvt övervuxen av växter och buskar och portarna står på vid gavel.

2. Grottöppningen: Innan grottöppningen finns en stor plan där man omgrupperar sin styrkor om fienden skulle ta sig igenom det yttre försvarsverket. Det finns också spår på ett inre försvarsverk, t ex sandsäckar, spetsade pålar och stenblock mm. Grottöppningen är cirka tre meter hög och fem meter bred. Det är cirka 100 meter in till själva byn. Om rollpersonerna går in här kommer de (kanske) känna en svag lukt av svavel. Det är också kolmörkt och ljud förstärks mycket bra. Desto längre in de går desto starkare blir lukten av svavel.

Dvärgbyn: Dvärgbyn är belägen i en jättelik grotta och det är cirka tjugo meter upp till grottaket. Mitt i taket finns en öppning som är cirka fem meter i diameter (fungerar som ett rökutsug). Om du vill veta dvärgarnas öde så se avsnittet om draken. Här nedan följer en beskrivning av dvärgbyn i övrigt:

1. Grottan. I grottan finns det 29 byggnader byggda i sten och även trä. De flesta husen (90%) ser ut att ha brunnit. De husen som har brunnit saknar tak och takstomme och stenen är svartbränd. Det luktar svagt av både träkol och svavel här. Alla husen utom ölhallen är anpassade för dvärgar.

Rakt igenom grottan flyter en underjordisk bäck som kommer ifrån ena grottväggen och rinner ut igenom en annan. Bäckens är cirka två meter bred och ungefär en meter djup. Vattnet är kallt, klart och mycket drickbart. Över bäcken finns det tre träbroar byggda. Det finns också tre grottöppningar.

2. Öllhall. Öllhallen är en av de byggnader som har klarat sig undan elden och är också den enda byggnaden som är byggd i människostorlek. Huset består av två våningar och det är relativt orört inne i huset. Hur det ser ut inuti är helt upp till spelledaren!

3. Inhägnad. Här har dvärgarna haft sina rid- och dragdjur stående när de inte hade någon användning för dem. Även besökande fick ställa sina djur här.

4. Rådhus. Rådhuset består av två våningar. Här höll dvärgarna sina rådslag och överläggningar. Om någon kom på besök så skötte de alla affärer här som inte var privata. Byns ledare bodde på andra våningen med sin familj.

5. Bostadshus. Det finns ett flertal bostadshus i olika storlekar som dvärgar med eller utan familj bodde i. De flesta av dessa hus är brända.

6. Bäckens. Här hämtade dvärgarna sitt vatten.

7. Smedja. I smedjan smidde man de nödvändiga verktygen och även vapen och rustningar. Här tog också allt som dvärgarna bröt, i sina gångar, hand om. Smeden bodde också här tillsammans med sin familj.

8. Förråd. Här förvarades alla vapen och rustningar som inte var privata och även verktyg. Det mesta finns förstås kvar.

9. Vontars hus. Här offrade man och tillbad dvärgarnas bergsgud Vontar. Alla skatter som förvarades här har tagits av draken. Huset är bränt.

10. Grottgång till gravgrottan. Gången är cirka femtio meter lång.

11. Grottgång till brytningsplatsen. Gången leder ner cirka hundra meter till brytningsplatsen. Där nere bröt dvärgarna järnmalm och vissa fall även silver. Hur det ser ut här nere är helt upp till spelledaren.

12. Grottgång till drakens grotta. Gången är cirka femtio meter lång och leder rakt in drakens grotta. I gången ligger det mycket sten och grus, eftersom dvärgarna inte han röja ordentligt innan de överraskades av draken.

Gravgrottan: Längs grottväggarna finns ett tjugotal nischer där de döda en gång har legat. Nu ligger alla skeletten på grottans golv. Gravarna är plundrade förutom några enstaka vapen och rustningar. Det är upp till dig som spelledaren om rollpersonerna kan hitta något av värde här.

Draken, Gadhrain: Draken Gadhrain upptäckte denna grotta för länge sedan och har sedan dess bott här i lugn och ro. Den slog sig ned här därför att det fanns gott om byten att jaga och skatter att hämta i närheten. Grottan var tillräckligt stor och det var mycket svårt för inkräktare att ta sig in här, men så en dag hände det något.

En grupp dvärgar bröt sig in i grottan och upptäckte först inte draken utan såg bara den jättelika bädden av skatter. Draken blev rasande och började riva upp öppningen så att denne kunde komma åt dvärgarna. Dvärgarna mobiliserade en styrka som försvarade byn, men till ingen nytta. En tredjedel av dvärgarna dräptes och resten flydde med det de kunde ta med sig. Draken som fortfarande var rasande brände ned nästan alla husen och åt upp många av djuren och även de dräpta dvärgarna.

Den plockade åt sig alla skatter som dvärgarna förvarade i Vontars hus och även i de andra husen.

För övrig information om draken se avsnittet om SLP. En kort beskrivning av drakens grotta finns här nedan:

1. Grottan. Grottan är stor och rymlig och det är cirka tjugo meter till grottaket. Det finns också en stor öppning, utöver grottgången, som leder ut på en stor avsats. Mitt i grottan ligger drakens bädd av guld, silver och ädelstenar. Även andra föremål finns i högen som t ex vapen och magiska föremål. De stinker av svavel i grottan och det är mycket mörkt (det kommer lite ljus från öppningen, om det är dagtid). Om draken är här är upp till spelledaren! Den kanske är ute och kommer tillbaka när rollpersonerna håller på som bäst med att roffa åt sig.

Skatt Typ: O + N (om du anser att det blir för mycket så kan hitta på ett eget skatteinnehåll).

2. Avsatsen. Det blåser väldigt kraftigt här upp och det är fruktansvärt långt ner (ett par hundra meter) till närmaste klippa. Här kastar sig draken ut om den skall söka efter föda eller om den skall ut på en plundringsräd (oftast både och).

SLP & monster:

Jore Almirsson

Beskrivning: Jore Almirsson, 29 år gammal och är 178 cm lång och väger cirka 78 kg. Han är normalt byggd och har ett brunt, kortklippt men ruffsigt hår. Hans ögon är nötbruna och han har ett välansat skägg. Han går ofta klädd i en skjorta, byxor och ett vitt förkläde (när han jobbar på sitt värdshus). Han bär en klubba i bältet, som han använder på dem som bråkar, och dessutom har han en dolk gömd i sina kläder. Jore luktar ofta 'bryggeri' eftersom han brygger sitt eget öl. Jore är mycket populär och han har nästan inga fiender (förutom dem han nekar öl eller dem som bråkar inne på värdshuset).

Personlighet: Jore är en mycket glad och trevlig person om man inte slår sönder något inne i värdshuset. Han gillar att prata och diskutera, om allt, med sina kunder och vänner. Han gillar också att brygga öl och även dricka av den eftersom det är stadens eller kanske områdets bästa öl. Om någon bråkar eller slår sönder något i värdshuset så händer det att han tar till sin klubba och slår helt enkelt ner bråkmakarna. För övrigt är Jore en människa som alla lyssnar på och själv är en mycket god lyssnare.

Bakgrund: Jore föddes i huvudstaden Talon där han växte upp som en köpmannason. Hans far var kringresande köpman och hans mor var helerska i staden. Vid en ganska tidig ålder mördades hans far av stråtrövare och sedan dess har han tagit hand om sin mor som var ganska gammal redan då. Hon dog fem år senare i lunginflammation och det slog ganska hårt mot Jore. Det tog lång tid för honom att återhämta sig men när han mötte en flicka, som han blev förälskad i, så tog han sig i kragen. De gifte sig kort därefter och flyttade till Jhamalo Tamatz där han senare öppnade ett värdshus. Han gav värdshuset namnet 'Skogens Väktare' och på bakgården byggde han ett mindre bryggeri. Det tog inte lång tid innan han blev känd för sitt öl och sitt mycket bekväma värdshus.

STY:	12	Lojalitet:	11	
TÅL:	15	Heder:	12	
RÖR:	14	Amor:	13	
PER:	13	Aggression:	14	Specialisering: Ilska (när någon slår sönder något i värdshuset).
PSY:	12	Tro:	10	
VIL:	10	Generositet:	12	
BIL:	7	Rykte:	14	Specialisering: Känd för sitt eget hembryggda öl.
SYN:	12	Tur:	11	
HÖR:	9	Resurser:	6	Specialisering: Brygger ett eget öl, som är känt i hela området..

Förflyttning: 10m **BF:** 14kg **UK:** 6
Chockvärde: 12 **Skadetålighet:** 6
VINIT: 6 **Insikt:** 5

Anfallsmanövrer (närstrid)

Dolk, (12), ObS2T6+2, Bryt (5), SI 1/2
Klubba, (14), ObK1T6+3, Bryt (8), SI 2/2

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Undvika (7), motanfall.

Rustning: Ingen.

Färdigheter: Bokhållning (14), Etikett (10), Geografi (10), Rida (13), Köra vagn (13), Räkning (15), Skumraskaffärer (10), Spel & dobbel (14), Supa (12), Matlagning (18; specialisering: ölbryggning), Övertala (14), Värdera (10). Läkekonst (12), Dolk (12), Klubba (14), Stridsvana (5).

Språk: Ashariska (14), Lägre Jargiska (10).

Utrustning: Jore har sitt värdshus och sitt bryggeri och allt annat som ingår i detta.

Olbach Faurie, baron

Beskrivning: Olbach Faurie, 32 år gammal och är 177 cm lång och väger cirka 77 kg. Han är normalt byggd och har ett svart, axellångt hår som är bakåtkammat. Hans ögon är bruna och han har en välansad skepparkrans. Hans näsa är också en aning spetsig. Han bär oftast fina mycket dyra kläder av senaste mode. Han bär också en del ganska anspråkslösa smycken tillsammans med sina finkläder. När han är ute (med sina män eller på jakt) tar han oftast på sig sin ringbrynja och hjälm, samt sitt svärd. Till sin stridsutrustning bär han också en vapenrock med familjens vapen på.

Personlighet: Olbach är oftast en lugn och sansad person som behärskar de flesta situationer. Han har ett mycket stort tycke för vackra kvinnor och han byter kvinna lika ofta som han byter underkläder, men på senare tid är det endast en kvinna som han traktar efter och det är Aulie. Han har också en viss förmåga att bli väldigt aggressiv i strid eller slagsmål och på grund av detta har han fått ett par missprydande ärr på kroppen. Han är också mycket förtjust i illegal handel med droger, gifter och örter. Han använder dock inte själv dessa.

Bakgrund: Olbach är född i staden Jhamalo Tamatz och har bott där hela sitt liv. Hans far och mor är sedan länge döda. Han ärvde sin titel efter sin fars död och dessutom familjens skatter och egendomar. Vid 15 års ålder blev han väpnare åt sin farbror och fick sin huvudsakliga vapenträning hos honom. Han fattade också tidigt tycke för illegala affärer, speciellt med droger. Dessa affärer har gjort Olbach mycket rik och välkänd i den undre världen. Olbach har också genom sitt intresse skaffat sig kontakter i undre världen, t ex lönnmördare.

STY:	11	Lojalitet:	9	
TÅL:	13	Heder:	12	
RÖR:	13	Amor:	16	Specialisering: En kvinna vid namn Aulie.
PER:	13	Aggression:	14	Specialisering: Strid.
PSY:	12	Tro:	8	
VIL:	12	Generositet:	10	
BIL:	15	Rykte:	15	Specialisering: Illegala affärer.
SYN:	13	Tur:	9	
HÖR:	11	Resurser:	15	Specialisering: Illegala droger, gifter och örter. Undre världen.

Förflyttning: 9m **BF:** 12kg **UK:** 6
Chockvärde: 12 **Skadetålighet:** 6
VINIT: 10 **Insikt:** 10

Anfallsmanövrer (närstrid)

Dolk, (14), ObS2T6+2, Bryt (5), SI 1/2
Stridssvärd (17), ObH3T6+1, Bryt (14), SI 3/3

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Undvika (15), motanfall.

Rustning: Ringbrynja hauberk [H12, K4, S5] Täcker 4-5, 14-15
Ringbrynja huva [H12, K4, S5] Täcker 2-3
Öppen hjälm m.ansiktsskydd [H15, K12, S15] Täcker 1-2

Färdigheter: Dansa (14), Etikett (15), Heraldik (14), Ledarskap (15), Spel & dobbel (12), Slagsmål (17), Supa (10), Rida (15), Skumraskaffärer (17), Värdera (14), Växtlära (14), Alkemi (10), Gömma (10), Klättra (13), Hoppa (13), Stridssvärd (17), Dolk (14), Stridsvana (14).

Språk: Ashariska (16).

Utrustning: Olbach har, förutom sin rustning och sina vapen, en borg, en lantegendom och en massa män som skyddar hans egendomar. Han är mycket rik och har tillgång till det mesta.

Vädje, page

Beskrivning: Vädje, 15 år gammal och är 163 cm lång och väger cirka 63 kg. Han är normalt byggd och har ett rödbrunt, kortklippt hår. Hans ögon är bruna och han har ibland fjun på hakan. Han bär enkla men rena kläder, t ex en vit skjorta, byxor och läderstövlar. I ena stöveln har han en dolk gömd. För övrigt ser han ut som vilken yngling som helst.

Personlighet: Vädje är en mycket tystlåten och blyg pojke som håller sig undan från alla bråk. Han är inte speciellt lojal och han bryr sig heller inte mycket om heder. Han gillar också allt som blänker och det är ju naturligt eftersom han har en uppväxt som tjuv. Han är heller inte speciellt förtjust i Olbach men håller sig kvar hos honom (han vill ju helst inte leva på gatan). Vädje är mycket förtjust i spel & dobbel men går oftast hem utan pengar på fickan.

Bakgrund: Vädje föddes i hamnstaden Daan Hammal. Hans far är okänd och hans mor är prostituerad. Vädje fick klara sig själv och försörjde sig på gatan genom att stjäla börsar. När han blev äldre gick han med i ett gille och fick lära sig att tiggas, utföra inbrott och andra mindre hedersamma saker. Vid tretton års ålder mötte han Olbach som höll på att avsluta en av sina affärer med en droghandlare. Olbach tyckte synd om pojken och erbjöd honom jobbet som page. Efter två år så träffade han dvärgmagikern Dreeka och sedan dess har Vädje arbetat både åt Olbach och Dreeka. På detta sätt har Dreeka fått nys om kartan och gett Vädje i uppgift att informera honom om Olbach förehavanden.

STY:	10	Lojalitet:	7
TÅL:	14	Heder:	8
RÖR:	14	Amor:	10
PER:	11	Aggression:	12
PSY:	8	Tro:	13
VIL:	10	Generositet:	9
BIL:	10	Rykte:	8
SYN:	13	Tur:	14
HÖR:	10	Resurser:	6

Förflyttning: 10m **BF:** 12kg **UK:** 6
Chockvärde: 11 **Skadetålighet:** 6
VINIT: 8 **Insikt:** 6

Anfallsmanövrer (närstrid)

Dolk, (12), ObS2T6+2, Bryt (5), SI 1/2

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Undvika (12), motanfall.

Rustning: Ingen.

Färdigheter: Gömma (12), Klättra (12), Hoppa (12), Slagsmål (10), Etikett (10), Fingerfärdighet (13), Låsdyrkning (10), Skumraskaffärer (10), Smyga (15), Söka (13), Spel & dobbel (12), Värdera (8), Dolk (12), Stridsvana (8).

Språk: Ashariska (10).

Utrustning: Vädje har sin dolk och sina kläder. Han får också då och då lite pengar av både Olbach och Dreeka, men dessa gör han snabbt av med på spel.

Arthur Holzaer, greven

Beskrivning: Arthur Holzaer, 63 år gammal och är 168 cm lång och väger cirka 61 kg. Han är mager och senig och har ett silvergrått, axellångt hår. Hans ögon är gråblå och han har ett kraftigt gråvitt skägg och mustasch. Han har också buskiga ögonbryn och en tjock näsa som en gång har varit bruten. Han bär fina men enkla kläder utom vid tillställningar. Kläderna är också en aning militäriska.

Personlighet: Greven är en snål och girig människa som inte tål motsägelser. Han är mycket van att ge order och det händer att dessa är en aning överdrivna. Han gillar att ha ordning på allting och alla. Alla skall vara korrekt klädda och ha välvårdad utrustning. Det händer ibland att han säger åt vanligt folk, som inte är i hans tjänst, att knäppa knappen, att putsa något eller laga något. Detta gör att folk irriterar sig på greven. Han är en mycket intelligent och bildad person och han gillar att läsa böcker, men hans främsta hobby är guld, silver och ädelstenar.

Bakgrund: Greven föddes i huvudstaden Talon. Hans far var en högt uppsatt medlem i rikskonungens råd och hans mor var en mycket vacker adelsdam som nästan styrde och ställde den kvinnliga delen av hovet. Både hans far och mor dog en naturlig död för länge sedan. Han hade också en yngre bror som dog i en mindre strid i Iracskogen. Han började sin karriär som menig soldat men vandrade snabbt uppåt i befälsgraderna. Efter tio år blev han utsedd till general och har sedan dess varit en av kungens bästa generaler. Greven är nu inte längre general men sitter fortfarande med i rådet som krigsrådgivare. Han har också många kontakter med legosoldater och även andra militäriska kontakter.

STY:	9	Lojalitet:	10	
TÅL:	10	Heder:	8	
RÖR:	7	Amor:	11	
PER:	16	Aggression:	14	Specialisering: Ilska (tål inte motsägelser).
PSY:	16	Tro:	10	
VIL:	17	Generositet:	6	Specialisering: Snål och girig.
BIL:	18	Rykte:	16	Specialisering: Har varit en av kungens bästa fältgeneraler.
SYN:	9	Tur:	8	
HÖR:	8	Resurser:	17	Specialisering: Kontakter med legosoldater.

Förflyttning: 7m **BF:** 10kg **UK:** 7
Chockvärde: 12 **Skadetålighet:** 5
VINIT: 10 **Insikt:** 11

Anfallsmanövrer (närstrid)

* Dolk, (15), ObS2T6-1, Bryt (5), SI 1/2
* Stridssvärd (18), ObH3T6, Bryt (14), SI 3/3

* har tillgång till dessa, men bär oftast bara dolken.

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Undvika (16), motanfall.

Rustning: ** Ingen.

** tillgång till en ringbrynja och en hjälm, men använder dem enbart i strid.

Färdigheter: Etikett (16), Heraldik (16), Krigsföring (18), Förklädnad (14), Rida (17), Slagsmål (16), Smyga (13), Spåra (12), Speja (12), Övertala (15), Geografi (17), Historia (14), Ledarskap (18), Värdera (15), Marsch (14), Gömma (10), Klättra (12), Hoppa (12), Stridssvärd (18), Sköld (15), Dolk (15), Stridsvana (16).

Språk: Ashariska (18), Högre Jargiska (15), Lägre Jargiska (15).

Utrustning: Förutom vapen och rustningar har greven en stor borg och flera mindre egendomar. Han är också otroligt rik och äger många handelskontor i landet.

Dreeka, dvärgmagiker

Beskrivning: Dreeka klan Drezin den eldige, 49 år gammal och är 116 cm lång och väger cirka 51 kg. Han är kraftigt byggd och har ett kolsvart hår ner till halva ryggen. Hans ögon är bruna och han har ett kraftigt svart skägg till bröstet och även en kraftig mustasch. Han har en bister och allvarlig uppsyn samt att han ofta blåser i mustaschen. Han bär en svart magikerkåpa med ett eldrött läderbälte. Under kåpan bär han en vit skjorta och bruna byxor samt läderstövlar. I handen håller han alltid en enkel trästav och i bältet hänger en yxa. Han har också en tjock bok i svart läder där han har sina besvärjelser nedskrivna. Dessa är skrivna på det dvärgiska runspråket Rukh.

Personlighet: Dreeka är mycket lättretlig och tvekar inte att förgöra den som retar honom. Han är också mycket snål och girig. Han är bister och mycket allvarlig. De ända gångerna han skrattar är när han bränner upp sina motståndare eller när han lyckas med sina mycket grymma och sjuka planer. Han är också troende och tillber Vontar så ofta han kan. Dreeka är mycket intelligent och har en järnvilja.

Bakgrund: Dreeka föddes i Drezinmassivet och uppfostrades av sina föräldrar till att bli präst. Det gick inte så bra efter som Dreeka var mer intresserad av de magiska flödena. Föräldrarna gav upp och skickade honom till en undergörare. Han stannade många år hos mästaren och lärde sig att behärska alla besvärjelser inom jordmagin och eldmagin. När han hade lärt sig detta gav han sig av ut i världen. Sedan dess har Dreeka rest omkring i nästan hela världen och skaffat sig stor erfarenhet. I staden Jhamalo Tamatz träffade han Vädje som visade sig ha färdigheter som kunde komma till nytta. På detta sätt fick Dreeka veta om kartan.

STY:	13	Lojalitet:	9	
TÅL:	16	Heder:	10	
RÖR:	12	Amor:	8	
PER:	6	Aggression:	16	Specialisering: Våldsbenägen.
PSY:	16	Tro:	14	Specialisering: Vontar (dvärgarnas bergsgud).
VIL:	20	Generositet:	7	Specialisering: Snål och girig.
BIL:	17	Rykte:	10	
SYN:	9	Tur:	11	
HÖR:	11	Resurser:	15	Specialisering: Kontakter med undre världen och legosoldater.

Förflyttning: 8m **BF:** 15kg **UK:** 10
Chockvärde: 17 **Skadetålighet:** 7
VINIT: 6 **Insikt:** 5

Anfallsmanövrer (närstrid)

Krell-Hirkharz, (13), ObH4T6, Bryt (18), SI 2/2
Trästav, (10), ObK3T6, Bryt (7), SI 3/4

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Undvika (10), motanfall.

Rustning: Ingen.

Färdigheter: Alkemi (10), Alstra Geotropi (16), Alstra Pyrotropi (16), Besvärjelse (16), Transformer (14), Magiförnimmelse (14), Astrologi (10), Ockultism (15), Ritual (13), Teoretisk magi (13), Undervisning (15), Skumraskaffärer (12), Värdera (13), Rida (12), Ledarskap (14), Krell-Hirkharz (13), Trästav (10), Stridsvana (5).

Språk: Rukh (16), Ashariska (14), Sakhra (10).

Besvärjelser: Dominata Golimus (2), Garglias bryne (2), Julandas krossande slag (1), Petromorfos (4), Skälvande jordens åkallan (3), Zur Khezar (2), Diodactus pyrotropiska sfäroid (4), Heliotropisk insolation (1), Salamanderns kommando (2), Tabula rasa (2).

Utrustning: Dreeka har en Trästav och en yxa samt att han har en trollformelsamling. Han har också mycket guld och silver som han har skaffat sig under åren. Dessa bär han givetvis inte på sig utan har dem väl förvarade i banker osv.

Gadhrain, drake

Beskrivning: Gadhrain är en ung elddrake som ursprungligen kommer ifrån Grolimbergen. Hans kropp täcks nästan helt av rödglänsande fjäll, stora som en handflata, endast den ljusa gula buken är bar förutom skattpansaret som täcker stora delar av den. Han är 10 meter lång och cirka tre meter hög. Svansen är lika lång som kroppen. Vingarna har en spännvidd på över tjugo meter och är även de röda till färgen, men i motljus tränger ljuset igenom det tjocka skinnet och färgar dem röd-orange.

Längs hela ryggen ända ut till den yttersta svansspetsen löper en lång taggig benrad vars spetsar är täckta med gift. Hans sneda gula tänder är små, hårda och vassa och hörntänderna är mycket större och påminner därför om betar. Mellan och över de tätt sittande tänderna spelar en lång, smal och sträv tunga. Ögonen är helt röda och saknar pupiller. De ger ett intryck av makt, grymhet, självsäkerhet och på samma gång vansinne. På huvudet sitter även två mycket spetsiga bakåtrökta horn, vilka är mer dekorativa än praktiskt användbara.

Egenskaper: Taggarna som löper längs ryggraden utsöndrar ett starkt nervgift. Alla som träffas av en svansnärt-attack löper 75% risk att träffas av en tagg. Om denna attack penetrerar pansaret så injiceras giftet. Giftet ger +Ob1T6 Smärta varje runda under tio rundor. Offret får dock genast slå ett normalsvårt (Ob3T6) TÅL-slag. Lyckas slaget halveras Smärtan, ett perfekt slag medför att Smärtan blir en fjärdedel och ett fummel medför att Smärta dubblas.

Draken är immun mot alla former av naturlig hetta och eld.

STY:	100	SYN:	14
TÅL:	36	HÖR:	17
RÖR:	19	LUK:	19
PSY:	16		
VIL:	19	AGG:	18 - Anfaller (Hotar).

Förflyttning: 16m **BF:** 170kg **UK:** 10

Chockvärde: 52 **Skadetålighet:** 16

VINIT: 11 **Insikt:** 9

Anfallsmanövrer (närstrid)

Bett, (16), ObH10T6, Bryt (-), SI 2/2

Klor, (16), ObH9T6, Bryt (-), SI 2/2

Svansnärt, (14), ObK12T6, Bryt (-), SI 1/1

Anfallsmanövrer (avstånd)

Eldkvast, (11), Räckvidd 5-17-34-50m, Brännskada *

* Elden har följande egenskaper: Trauma + Ob5T6, Smärta +Ob2T6 och antändningsvärde 18. Eldkvastens diameter längst ut är 10 meter (dividera räckvidden med 5). Se sid 173 i regelboken för skydd.

Försvarsmanövrer: Undvika (13), motanfall.

Rustning: Generellt [H12, K12, S12]

Fjällpansar [H12, K12, S12] Täcker allt utom buk och vingar.

Tjock hud [H8, K8, S8] Täcker buken.

Seg hud [H3, K4, S3] Täcker vingarna.

Skattpansar [H+3, K+4, S+3] 50% chans att ett vapen träffar skattpansaret på buken.

Färdigheter: Alstra Pyrotropi (10), Besvärjelse (10), Transformering (10), Stridsvana (12), Kasta (14), Geografi (12), Historia (12), Överlevnad (15), Magiförnimmelse (10).

Språk: Ashariska (16), Lägre Jargiska (14).

Legosoldater

STY: 13/14 **SYN:** 11/12
TÅL: 13/14 **HÖR:** 11/12
RÖR: 12
PER: 10/11
PSY: 10/11
VIL: 13/14
BIL: 10

Förflyttning: 9m **BF:** 13/14kg **UK:** 7
Chockvärde: 13/14 **Skadetålighet:** 6
VINIT: 9/11 **Insikt:** 8/9

Anfallsmanövrer (närstrid)

- * Stridssvärd, (12/14), ObH3T6+3, Bryt (14), SI 3/3
- * Slagsvärd, (12/14), ObH4T6+2, Bryt (14), SI 3/4
- * Stridsyx, (12/14), ObH5T6, Bryt (11), SI 3/2
- * Stridsklubba, (12/14), ObK3T6+2, Bryt (12), SI 2/2

* Legosoldaterna har ett av dessa vapen. Det är upp till spelledaren vilka som har vilket vapen.

Anfallsmanövrer (avstånd)

- * Långbåge, (10/12), 5-35-80-175m, ObS5T6, ObS4T6, ObS3T6+2, ObS2T6+3
- * Kortbåge, (10/12), 5-15-50-125m, ObS4T6, ObS3T6+2, ObS2T6+2, ObS2T6

* Legosoldaterna har ett av dessa vapen. Det är upp till spelledaren vilka som har vilket vapen.

Försvarsmanövrer: Undvika (12/14), motanfall.

- Rustning:**
- * Härdat läderharnesk [H5, K6, S5] Täcker 4-5, 14-15.
 - * Härdat läder armskenor [H5, K6, S5] Täcker 6-7, 10-11.
 - * Härdat läder benskenor [H5, K6, S5] Täcker 19-20, 23-24.
 - ** Ringbrynja hauberk [H12, K4, S5] Täcker 4-5, 14-15.
 - ** Ringbrynja huva [H12, K4, S5] Täcker 2-3.
 - ** Öppen hjälm m.ansiktsskydd [H15, K12, S15] Täcker 1-2.

* Bärs av legosoldaterna i första anfallet.

** Bärs av legosoldaterna i andra anfallet.

Färdigheter: Kasta (12/13), Krigsföring (10/11), Ledarskap (10/11), Läkekonst (12/13), Marsch (13/14), Rida (13/14), Slagsmål (12/14), Gömma (12/13), Klättra (10/11), Hoppa (10/11), Smyga (12/13), Svärd (12/14), Yxa (12/14), Klubba (12/14), Sköld (12/14), Stridsvana (12/14).

Språk: Ashariska (10/11).

Utrustning: Se vapen och rustning. **Skatt Typ:** C.

Soldater, patrull

STY: 13 **SYN:** 11
TÅL: 13 **HÖR:** 11
RÖR: 12
PER: 10
PSY: 10
VIL: 13
BIL: 10

Förflyttning: 9m **BF:** 13kg **UK:** 7
Chockvärde: 13 **Skadetålighet:** 6
VINIT: 9 **Insikt:** 8

Anfallsmanövrer (närstrid)

Stridssvärd, (12), ObH3T6+3, Bryt (14), SI 3/3

Anfallsmanövrer (avstånd)

Kortbåge, (10), 5-15-50-125m, ObS4T6, ObS3T6+2, ObS2T6+2, ObS2T6

Försvarsmanövrer: Undvika (12), motanfall.

Rustning: Härdat läderharnesk [H5, K6, S5] Täcker 4-5, 14-15.

Härdat läder armskenor [H5, K6, S5] Täcker 6-7, 10-11.

Härdat läder benskenor [H5, K6, S5] Täcker 19-20, 23-24.

Färdigheter: Kasta (12), Krigsföring (10), Ledarskap (10), Läkekonst (12), Marsch (13), Rida (13), Slagsmål (12), Gömma (12), Klättra (10), Hoppa (10), Smyga (12), Svärd (12), Sköld (12), Stridsvana (12).

Språk: Ashariska (10).

Utrustning: Se vapen och rustning. **Skatt Typ: B.**

Henéaalver

STY:	10	SYN:	17
TÅL:	10	HÖR:	18
RÖR:	15		
PER:	9		
PSY:	12		
VIL:	14		
BIL:	11		

Förflyttning: 9m **BF:** 10kg **UK:** 6
Chockvärde: 11 **Skadetålighet:** 6
VINIT: 9 **Insikt:** 8

Anfallsmanövrer (närstrid)

Niamhsvärd, (12), ObH3T6+2, Bryt (15), SI 2/3
Sahlamdolk, (13), ObS2T6+2, Bryt (8), SI 1/2

Anfallsmanövrer (avstånd)

Noloinbåge, (15), 5-25-75-150m, ObS4T6, ObS3T6+1, ObS2T6+2, ObS2T6

Försvarsmanövrer: Undvika (15), motanfall.

Rustning: Ingen.

Färdigheter: Djurlära (13), Djurträning (12), Fiske (8), Geografi (10), Gömma (15), Jakt (13), Marsch (8), Rida (8), Skidor (8), Smyga (15), Spåra (14), Speja (10), Väderkännedom (10), Växtlära (15), Överlevnad (15), Niamhsvärd (12), Sahlamdolk (13), Noloinbåge (15), Stridsvana (10).

Språk: Felya Nari (12), Ashariska (8), Sakhra (8).

Utrustning: Se vapen och rustning. **Skatt Typ:** -.

Skogstroll, 5 stycken

STY: 40 **SYN:** 8
TÅL: 20 **HÖR:** 14
RÖR: 10 **LUK:** 16
PSY: 8 **VÄR:** 10
VIL: 12 **AGG:** 9 - Anfaller (söker kontakt).

Förflyttning: 10m **BF:** 30kg **UK:** 10
Chockvärde: 24 **Skadetålighet:** 9
VINIT: 7 **Insikt:** 6

Anfallsmanövrer (närstrid)

Trädstam**, (8), ObK7T6, Bryt (15), SI 3/1
Slag, (12), ObK4T6+2, Bryt (-), SI 2/2
Klor, (12), ObH4T6, Bryt (-), SI 2/1
Bett, (12), ObH4T6, Bryt (-), SI 1/2
Grepp, (12), (se regelbok sidan 110).

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Nästan alltid motanfall.

Rustning: Generellt [H6, K7, S6]
Hud [H6, K7, S6] Täcker alla kroppsdelar.

Regenerering: Skogstroll kan regenerera upp till 3 kryss av vardera Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer Blödningstakt varje runda. Varje kryss eller nivå regenererat ger trollet ett kryss Långtidsutmattning.

Färdigheter: Gömma (16), Hoppa (8), Klättra (8), Simma (10), Smyga (12), Spåra (12), Undvika (10), Växtlära (10), Stridsvana (10).

Språk: Sakhra (8). Observera att skogstroll talar långsamt.

Hyggelmonster

STY: 36 **SYN:** -
TÅL: 24 **HÖR:** 8
RÖR: 14 **LUK:** 14
PSY: (5) **VÄR:** 12
VIL: 14 **AGG:** 17 - Anfaller (Hotar).

Förflyttning: 12m **BF:** - **UK:** 9
Chockvärde: 24 **Skadetålighet:** 8
VINIT: 11 **Insikt:** 9

Anfallsmanövrer (närstrid)

Bett, (14), ObH6T6, Bryt (-), SI 2/2

Tackling, (12), (se regelboken sidan 125).

Anfallsmanövrer (avstånd)

Syraspott, (10), Räckvidd 2-4-6-8m, Ob1T6 Trauma, Ob1T6 Smärta (tre rundor).

Försvarsmanövrer: Alltid motanfall.

Rustning: Generellt [H15, K15, S15]**

Mycket seg hud [H15, K15, S15] Täcker alla träffområden utom ormarna.

Ormhud [H10, K10, S10]** Täcker ormarna.

** Hyggelmonstret blod är frätande (motsvarande koncentrerad syra på tabell 7-19 i regelboken) vilket kan skada metallvapen eller oskyddad hud. Därför får alla metall vapen som penetrerar pansar sitt BRYT minskat med lika många poäng som antalet skador (dvs antalet extraskador plus ett) som tillfogades. Magsyran har samma styrka som spottgiftet från ormarna.

Färdigheter: Hoppa (12), Simma (5), Stridsvana (15).

Språk: -

Björn

STY: 40 **SYN:** 9
TÅL: 25 **HÖR:** 14
RÖR: 16 **LUK:** 12
PSY: (5) **VÄR:** -
VIL: 14 **AGG:** 10 - Anfaller (Flyr).

Förflyttning: 17m **BF:** 65kg **UK:** 9
Chockvärde: 26 **Skadetålighet:** 9
VINIT: 10 **Insikt:** 7

Anfallsmanövrer (närstrid)

Slag, (10), ObK4T6+3, Bryt (-), SI 1/2
Bett, (14), ObH6T6, Bryt (-), SI 2/2
Klor, (12), ObH4T6, Bryt (-), SI 2/2

Anfallsmanövrer (avstånd)

Försvarsmanövrer: Undvika (12), motanfall.

Rustning: Generellt [H2, K3, S2]
Päls [H2, K3, S2] Täcker alla områden.

Färdigheter: Simma (12), Stridsvana (12).

Språk: -

Blodflygare

STY: 3 **SYN:** 9
TÅL: 6 **HÖR:** 14
RÖR: 24 **LUK:** 11
PSY: (3) **VÄR:** -
VIL: 8 **AGG:** 11 - Anfaller (Flyr).

Förflyttning: 9m **BF:** - **UK:** 3
Chockvärde: 5 **Skadetålighet:** 4
VINIT: 10 **Insikt:** 5

Anfallsmanövrer (närstrid)

Språng, (16), ObH1T6*, Bryt (-), SI 3/1
Bett, (12), ObH1T6*, Bryt (-), SI 1/1
Klor, (12), ObH1T6, Bryt (-), SI 1/2

* Bett som penetrerar pansar injicerar ett antikoagulerande gift som gör att offret inte läker Blödningstakt på normalt vis. I stället tar det en timme för kroppen att hejda en poäng Blödningstakt. Offret får dock slå ett normalsvårt (Ob3T6) TÅL-slag. Lyckas slaget halveras tiden till 30 minuter, ett perfekt slag medför att tiden blir en fjärdedel (15 minuter) och ett fummel medför att tiden dubblas till två timmar.

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Alltid motanfall.

Rustning: Generellt [H0, K0, S0]

Färdigheter: Hoppa (16), Smyga (15), Stridsvana (9).

Språk: -

Giftorm

STY: 3 **SYN:** 8
TÅL: 5 **HÖR:** 8
RÖR: 10 **LUK:** 14
PSY: (2) **VÄR:** 6
VIL: 10 **AGG:** 10 - Anfaller (Flyr).

Förflyttning: 6m **BF: - UK:** 3
Chockvärde: 6 **Skadetålighet:** 4
VINIT: 8 **Insikt:** 7

Anfallsmanövrer (närstrid)

Bett*, (14), ObH1T6-1, Bryt (-), SI 1/2

* Om bettet penetrerar pansar så injiceras ett gift. Vilken typ av gift som injiceras beror på ormens art, men det är nästan alltid nervgift (ger smärta) eller blodgift (ger Trauma). Ibland förekommer det att giftormar injicerar en kombination av dessa två gifttyper. Giftets farlighet kan variera från ett dödligt nervgift/blodgift som ger +Ob1T6 poäng Smärta/Trauma tio gånger med en minuts mellanrum till ett svagt nervgift/blodgift som ger +Ob1T6 poäng Smärta/Trauma sex gånger med tio minuters mellanrum. Observera att det naturligtvis finns gifter i alla mellanlägen.

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Alltid motanfall.

Rustning: Generellt [H0, K0, S0]

Färdigheter: Stridsvana (12).

Språk: -

Varg

STY: 14 **SYN:** 10
TÅL: 16 **HÖR:** 15
RÖR: 14 **LUK:** 15
PSY: (10) **VÄR:** -
VIL: 14 **AGG:** 12 - Anfäller (Hotar).

Förflyttning: 13m **BF:** 30kg **UK:** 10
Chockvärde: 14 **Skadetålighet:** 7
VINIT: 9 **Insikt:** 8

Anfallsmanövrer (närstrid)

Språng, (14), Se anfallsmanövrerna Tackling och Greppa.
Bett, (14), ObH2T6+2, Bryt (-), SI 1/2

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Undvika (12), motanfall.

Rustning: Generellt [H3, K4, S3]

Tjock päls [H3, K4, S3] Täcker alla kroppsdelar.

Färdigheter: Jakt (14), Hoppa (14), Smyga (13), Spåra (14), Stridsvana (12), Överlevnad (14).

Språk: -

Vildsvin

STY: 20 **SYN:** 8
TÅL: 20 **HÖR:** 12
RÖR: 12 **LUK:** 14
PSY: (8) **VÄR:** -
VIL: 14 **AGG:** 15 - Anfäller (Flyr).

Förflyttning: 14m **BF:** 40kg **UK:** 8
Chockvärde: 20 **Skadetålighet:** 7
VINIT: 8 **Insikt:** 6

Anfallsmanövrer (närstrid)

Stånga**, (10), ObS4T6, Bryt (-), SI 3/-
Bett, (10), ObH2T6+2, Bryt (-), SI 1/2

** Detta anfall kan endast utföras i hög hastighet. Det krävs att vildsvinet har sprungit eller spurtat i föregående runda. Utöver den angivna skadan fungerar anfallet som en Tackling (se sidan 125 i regelboken). Anfallet kan inte pareras.

Anfallsmanövrer (avstånd)

-

Försvarsmanövrer: Alltid motanfall.

Rustning: Generellt [H3, K4, S3]

Tjock hud [H3, K4, S3] Täcker alla områden.

Färdigheter: Simma (8), Stridsvana (10).

Språk: -

Skatt tabell:

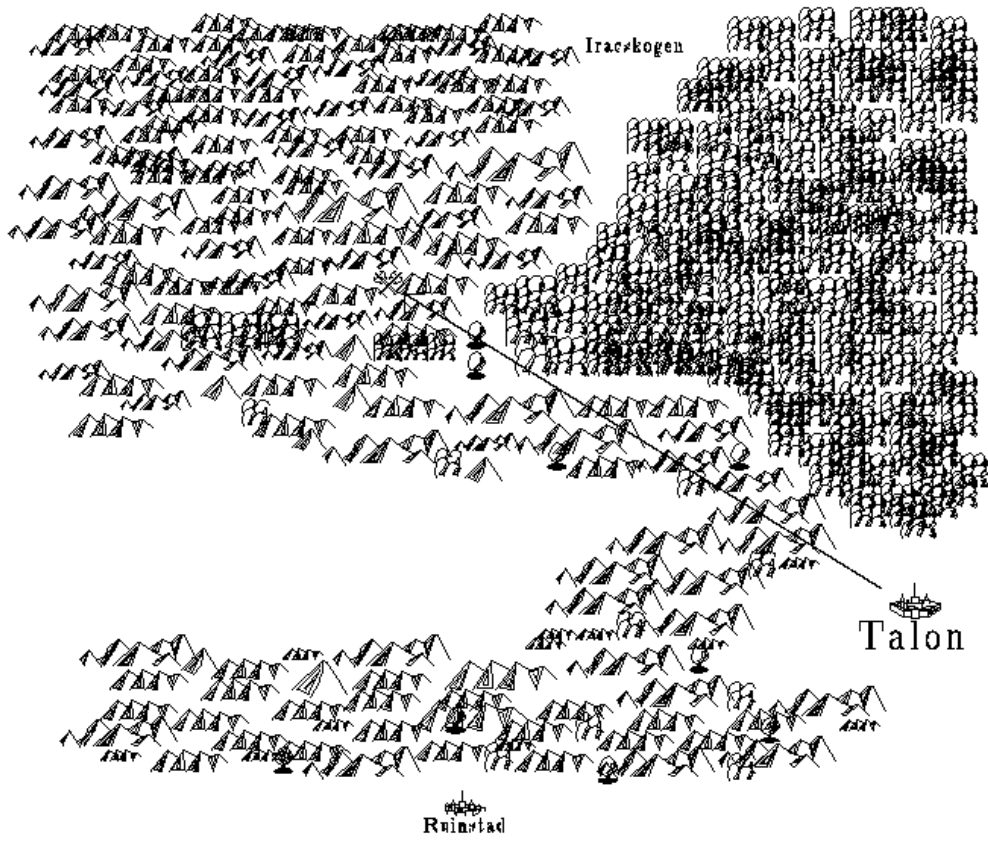
Individuella skatter

Skatt Typ	Beskrivning	Koppar (1/10 s)	Silver	Guld (20 s)	Ädelstenar	Smycken	Magiska föremål
A	Enormt fattig	Ob1T6	Ob1T6-3	-	-	-	-
B	Mycket fattig	Ob2T6+1	Ob1T6	Ob1T6-3	20% 1st	-	-
C	Fattig	Ob3T6	Ob2T6	Ob1T6-1	40% 1 st	20% Ob3T6x10 s	-
D	Normalt	Ob3T6x10	Ob3T6	Ob2T6-1	Ob1T6-3	40% Ob3T6x15 s	20% 1 st
E	Rik	Ob4T6x20	Ob3T6x20	Ob2T6x10	Ob1T6-1	Ob3T6x30 s	30% 1 st
F	Mycket rik	Ob5T6x30	Ob4T6x30	Ob3T6x20	Ob2T6-1	Ob3T6x40 s	50% 1 st
G	Enormt rik	Ob6T6x40	Ob5T6x40	Ob4T6x30	Ob3T6-1	Ob3T6x50 s	Ob1T6-3

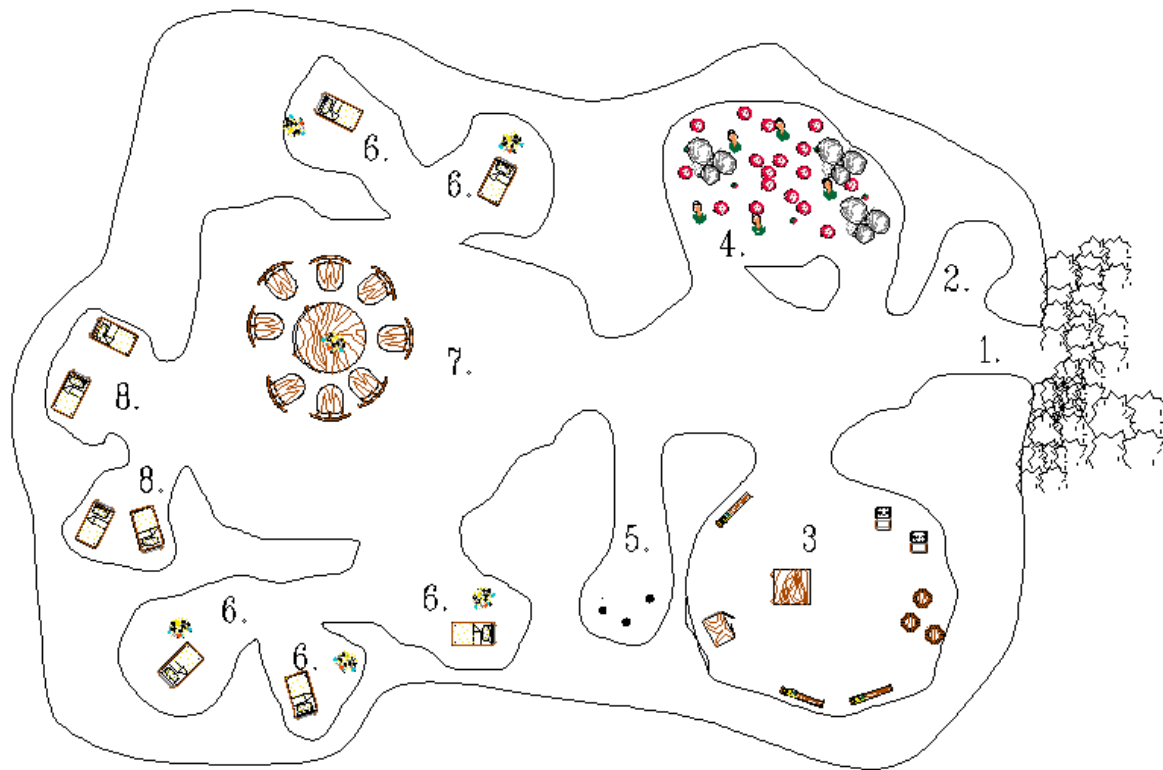
Skattgömmor

Skatt Typ	Beskrivning	Koppar (1/10 s)	Silver	Guld (20 s)	Ädelstenar	Smycken	Magiska föremål
H	Vätteskatt	Ob2T6x10	Ob1T6x5	Ob1T6-3	-	-	-
I	Tirakskatt	Ob3T6x10	Ob2T6x10	Ob1T6x5	10% 1 st	-	-
J	Tjuvgömma	Ob4T6x10	Ob3T6x10	Ob1T6x10	20% Ob1T6-3	20% Ob3T6x10 s	-
K	Trollskatt	Ob4T6x20	Ob3T6x20	Ob2T6x10	40% Ob1T6-1	40% Ob3T6x20 s	20% 1 st
L	Rik skatt	Ob5T6x30	Ob4T6x30	Ob3T6x20	Ob1T6-1	Ob4T6x30 s	40% 1 st
M	Mycket rik skatt	Ob5T6x40	Ob4T6x40	Ob3T6x30	Ob2T6-1	Ob4T6x40 s	1 st
N	Dvärgskatt	Ob6T6x50	Ob5T6x50	Ob4T6x40	Ob3T6	Ob5T6x50 s	Ob1T6-3
O	Drakskatt	Ob6T6x60	Ob5T6x60	Ob4T6x50	Ob4T6	Ob5T6x60 s	Ob1T6

Dokumentet



Skogstrollens boning



Ingången till dvärgbyn

