Regn över Mörkmården

Ett scenario till MERP
för Borås Spelkonvent 12.
Del två i serien
"Mörka Drömmar".

Skrivet av
Michael Lilja och Erik Norén.

Combat Statistics (NPC)

Förklaringar: Alla ev. övriga bonusar är inräknade i siffrorna.

Name	Level	Hits	Move	M & MB	Armor	DB	Attacks	Notes
Diverse bybor	1	15	50	±0	No Armor	0	20 Tillhygge	Värdshusvärdar och dyligt
Niops Thluk	5	35	45	-5	No Armor	-5	40 Dagger	Byäldste Kultist
Akrug Thluk	3	55	60	+10	Rigid Leather	10	66 Longbow 46 Shortsword	Byäldstens son Jägare
Bralg	4	70	55	+5	Rigid Leather + Shield	30	55 Scimitar 45 Shortbow	Orchledare
Orcher (11)	2	50	50	±0	Rigid Leather + Shield	25	40 Handaxe 40 Sling	Ömkliga Orcher
Vakter (6)	3	60	50	±0	Soft Leather + Shield	25	55 Broadsword 45 Shortbow	Plikttrogna Lojala in i döden
Kultister (4)	2	40	50	±0	No	0	30 Club	Hängivna
Övriga Medlemmar (13)	0	10	50	±0	No	0	5 Tillhygge	Fanatiker
Ilgar	12	200	40	+15	No	0	30 Club / Abilities	Besatt

Ilgars förmågor:
Läker 10 hits/round. Han tar inga hits/round (blödningar) och blir aldrig stunned.
Alla förmågor förutom ovanstående kräver koncentration. Alla RR mot Essence. +12 Base Attack.

Kan göra sig själv osynlig för en person i taget så länge han koncentrerar sig. Inget RR.
Kan se i mörker.

Kan framkalla förvirring inom 20' radie. RR mot magi. De som blir påverkade kan inte ta beslut eller göra offensiv handling under 10 min.

Kan orsaka fysisk skada på en person i taget. RR mot magi eller ta 5 hits/round. Skadan ökar med 5/round (d v s 5 hits första, 10 hits andra, 15 hits tredje o s v). Skadan beror på inre blödningar.

Combat Statistics (Beasts)

Förklaringar:
Alla eventuella övriga bonusar är inräknade i siffrorna.

Name	Level	Hits	Move	M & MB	Armor	DB	Attacks	Notes
Våldsammt Vildsvin (1)	6	150	70	+10	No	30	90 MHorn/ 70 MBash	Razorback.
Vargar (3)	3	110	100	+20	No	30	65 MBite	Vildsinta.
Spindlar (10)	4	40	60	+15	No	40	25 SPincher/ 45SStinger(Poison)(1)	Spindlar i ruinen.
Råttor (3497+)	3	50(2)	30	+10	No	20	40 SBite	Detta mot-svarar en grupp på 10 råttor.
Odöding (1)	12	300	50	-5	Chainmail	10(3)	70 MBash	Långsam,seg och slemmig.

(1) Om giftet:
Om en spindel får in en critical med sin Stinger attack injiceras ett gift.
Level: 2
Effekt: Total förlamning.
1 round/pt. of RR failure.

(2) Om råttors feghet:
Om man tilldelar en grupp råttor mer än 25 hits (d v s att ungefär 5 råttor har fallit) kommer resterande att försöka fly.

(3) Om odödas fysionomi:
Odödingen tar inga hits/round och blir aldrig stunned.

Inledning

Välkomna till Borås Spelkonvent 12:s MERP-scenario. Detta scenario är del två i en serie scenarion med samma karaktärer. Tanken med detta är att åstadkomma en viss kontinuitet och att spelarna skall kunna känna igen sig i världen som de spelar i.
Världen kan förresten vara en smula svår att känna igen sig i för den inbitne Tolkien-fantasten då scenariot utspelar sig runt år 2000 i den fjärde åldern. Mycket har förändrats sedan Ringens krig och vi rekommenderar starkt att både spelledare och spelare tar sig tid att läsa igenom vår beskrivning av Midgård vid den här tiden.
Vi hoppas att ni som spelleder och spelar detta scenario kommer att ha roligt och önskar er lycka till.
Till dig som tänker spela scenariot så får vi be dig att sluta läsa nu och till dig som skall vara spelledare så ber vi dig att läsa det mycket noggrant. Vi ber också de som är inlånade spelledare att inte visa era egna spelare karaktärer eller handouts innan turneringstillfället.

Scenariot i stort

När äventyret börjar så befinner sig gruppen ca två timmars ritt från Mörkmårdens västra kant. De har slagit läger för kvällen och har just ätit ett mål mat. Detta är en chans för spelarna att bekanta sig med varandras karaktärer och att rollspela lite grann. Gruppen har hittills följt en mindre väg och om de fortsätter med det, vilket vore konstigt om de inte gjorde, så kommer de efter sammanlagt tre timmar (två fram till skogen och sedan ytterligare en) fram till den lilla byn Rhosbel. Där kan de ta in på värdshuset "Eken" och få information om sitt resmål och om skogen. Där kommer de också träffa och bli utfrågade av Niops Thluk.
Efter någon dag bör de bege sig vidare in i Mörkmården. Om man visat lite framförhållning så vet man nu vägen till Gogols Ruiner. Om man inte vet vägen så får man leta sig fram, vilket inte bör vara så svårt. På vägen till ruinen så kommer de att råka ut för tre möten. Först blir de påhoppade av ett rasande vildsvin. Efter de upptäcker de hur en av Rhosbels bybor sitter uppflugen i ett träd med tre vargar gläfsande under sig. Till sist kommer de till ett gammalt övergivet spindelskafferi där det hänger utsugna kadaver i träden.
Efter att ha färdats i tre dagar genom skogen kommer de till slut fram till Gogols Ruiner. På en kulle ligger ruinerna av ett ståtligt fäste. I ruinens övre delar bor en familj spindlar som kan vara riktigt elaka om man hälsar på objuden.

Under ruinen bor dels ett tiotal orcher som lever en tynande tillvaro här i skogen och dels en kult som leds av den uråldrige Ilgar. Denna kult har medlemmar i de flesta byar i trakten men har sitt högsäte här i ruinen. De kultister som finns här kommer att slåss till sista man. Den bok som gruppen letar efter finns i en del av ruinens källare som är avspärrad av ett ras. Det går att ta sig till denna del via en bäck som rinner under kullen. Själva boken vaktas av en odöd och av fällor.
När karaktärerna väl har fått tag på boken så bör de bege sig tillbaka till Maethelburg och därmed tar scenariot slut.

NPC beskrivningar

Familjen Mojkyrd

Ghoup Mojkyrd är värdshusvärd på värdshuset "Eken" i den lilla byn Rhosbel. Han är en stor fryntlig man i övre medelåldern (52 år), precis som en värdshusvärd skall vara, med en mullrande röst. Ingen enda människa i Rhosbel skulle kunna tänka sig att säga ett ont ord om Ghoup, omåttligt populär kan man säga. Eftersom det är mycket ovanligt med främlingar i byn så kommer Ghoup att vara mån om att eventuella besökare har det bra.

Stor och fryntlig. Mullrande röst.

Han är lite nyfiken och frågvis men på ett ärligt och trevligt sätt. Han berättar öppenhjärtligt anekdoter om sina egna och andras bravader. Han är även en god lyssnare och kan om så önskas ge goda råd till den som har tänkt ge sig in i Mörkmården.

Nyfiken och frågvis.

Ghoup klär sig i vanliga alldagliga kläder över vilka han bär ett slitet läderförkläde.

Alldagliga kläder.

Familjen Mojkyrd består vidare av hustrun Dahla (43 år), dottern Siba (16) och sonen Ghorm (26). Samtliga hjälper till med sysslorna på värdshuset förutom Ghorm som också är jägare och emellanåt är borta ett par dagar. Alla i familjen har ett mycket trevligt sätt och hjälper gärna till.
Ghorm är en van skogsmänniska och räds inte det sägenomspunna Mörkmården. Siba är en riktig bondtös med kraftiga lår och flätor med ett nyligen väckt intresse för gossar. Speciellt gulliga tycker hon att de lite tystlåtna och blyga pojkarna är.
Ghoup har också en åsna vid namn Drod som han kan tänka sig att hyra ut till gruppen. Drod är en mycket egensinnig varelse med en väl utvecklad överlevnadsinstinkt. Han är van vid skogen och dess otillgänglighet och har ett flertal gånger räddat Ghorm från olika faror. Drod är en mycket bestämd åsna och har han en gång slutat gå så rör han inte på sig igen förrän han känner sig säker.

Familjen Thluk

Niops Thluk är Rhosbels byäldste. Han är den man går till då man vill ha råd eller inte kan komma överens med sin granne. Han känner stort ansvar för alla byns innevånare och försöker skydda dem från allt ont.

Söker upp karaktärerna.

När karaktärerna kommer till byn söker han upp dem och frågar ut dem om vilka de är och vad de gör här. Om han misstänker att de ljuger för honom eller om de svarar undvikande (eller helt enkelt vägrar att prata med honom) blir han irriterad och kräver att de talar om hur det egentligen ligger till. Ju mer man förhalar honom desto jobbigare blir han och dessutom blir de andra byborna misstänksamma.

Sträng och respektingivande. 68 år och skröplig.

Till sättet är han sträng och respektingivande. Han är mycket gammal (68 år) och skröplig. Han går med käpp och är alltid åtföljd av någon av sina söner. Han förväntar sig att folk skall följa hans råd och skulle bli mycket förolämpad om någon inte tog hänsyn till hans åsikter.

Han och hans stora familj bor på den största gården en liten bit utanför byn. Han har också byns enda vattendrivna kvarn. På gården bor sammanlagt ett 30-tal människor.

Allt detta är dock bara en fasad, då Niops Thluk och hela hans familj tillhör "Ilgars Barn", en hemlig kult som har sitt högsäte i Gogols Ruiner (se Ilgar). Ingen annan i byn känner till familjen Thluks dubbelspel. När Niops får reda på att karaktärerna är på väg till sagda ruin skickar han iväg sin son Akrug för att varna sina sektbröder där.

Akrug är en erfaren skogsman.

Tystlåten.

Lång och gänglig. Enkla kläder.

Akrug Thluk är en mycket erfaren skogsman och hittar lätt i skogen runtom Rhosbel. Han är ofta med sin far när denne går in till byn. Som de flesta i familjen är han ganska tystlåten och tillbakadragen. Dock blir han något pratgladare när han inte är i sin faders sällskap, speciellt om han kan hitta någon som delar hans intresse för skogen. Han är lång och gänglig och klär sig i enkla kläder gjorda för ett liv i vildmarken. Han har att väderbitet ansikte som ser en bra bit äldre ut än de 36 år han egentligen är. Han är liksom sin far en fanatisk anhängare av "Ilgars Barn" och skulle hellre dö än förråda sekten.

Ilgar den Gamle

Sektledare. Människa besatt av ond ande.

Ilgar är ledare för sekten "Ilgars Barn". Han är egentligen en människa besatt av en ond ande. Hans historia är lång och komplicerad.

Det hela började med att en ande tog sig in i denna världen från en annan dimension. Anden kände ett stort hat mot allt som levde och den ville förstöra allt den mötte. Den såg människornas ständiga kamp för ett bättre liv och skrattade åt deras enfald. Anden märkte också att den kunde påverka varelsernas känslor genom att tränga in i deras hjärnor.

På detta sätt upplevde den människornas villkor och orsakade också mycket våld och förvirring. Anden kunde dock bara påverka en person i taget och bara de varelser som hade låg motståndskraft.
Anden tröttnade snart på denna lilla lek. Den ville kunna åsamka större skada och insåg att för att lyckas med det måste han ta kontroll över någon av människornas ledare. Han letade efter en lämplig kropp men fann att hans kraft var långt ifrån tillräcklig. Anden blev alltmer desperat och försökte fruktlöst ta över allt svagare människor.
Men en natt, då anden befann sig i en liten by i närheten av Anduin-dalen, såg den en människoande som kämpade för att ta sig ur sin döende kropp. Den onda anden såg sin chans och tog besittning av kroppen och slukade den svaga människoanden.
Mannen hette Ilgar Bethal och var byäldste i den by han nu befann sig i. Runt omkring hans dödsbädd stod anhöriga och sörjande från byn. Bland dessa blev det stort tumult och uppståndelse när Ilgar plötsligt ryckte till, satte sig upp och öppnade ögonen.

Gammal och skröplig kropp.

Anden fann att han nu besatt en gammal och skröplig kropp. Kroppen höll snabbt på att förlora sin livskraft men anden använde sin kraft för att hålla den vid liv. Anden var förvirrad i sin nya kropp och visste inte riktigt vad som hände. När han slog upp ögonen såg han hur människor stog runt omkring honom, de skrek och började rusa omkring. Anden blev rädd då han inte visste vad de andra människorna ville och han kände sig sårbar i sin nya kropp. Med klumpiga rörelser reste han sig från sängen där han hade legat och gick ut ur stugan. Han försökte tala men ut kom bara oartikulerade ljud. Han lyckades knuffa omkull de som stod runt omkring honom och sprang ut i den mörka skogen.
I flera dagar vandrade han mållöst i Mörkmården men kom till slut till Gogols Ruiner. Han tog sig ner i ruinens källare och bosatte sig där under ungefär ett år. Under denna tid lärde han sig att kontrollera kroppen och utforskade också sina förmågor och begränsningar. Han upptäckte att han kunde hålla kroppen levande och dessutom läka den. Kroppen behövde dock mat, vatten och luft för att fungera ordentligt. Ilgar funderade också på vad han skulle göra härnäst. Han möjligheter att bli eller att påverka någon av de stora ledarna var små i denna kroppen och han insåg att det hela skulle ta ganska lång tid. Ilgar gjorde upp en plan för hur han skulle infiltrera människornas samhällen men för att den skulle fungera så behövde han många lojala följeslagare.

Planerande.

Ilgar begav sig således tillbaka till den by han hade flytt ifrån och övertalade byborna att han hade blivit sänd tillbaka till livet av de uråldriga gudarna för att leda människorna till dem. Han befallde alla bybor att följa honom in i Mörkmården och dödade dem som var tveksamma. Genom att visa

Sekten kallas Ilgars Barn.

Sprida sig och få inflytande.

sin kraft tilltvingade han sig bybornas lydnad och över en natt övergavs byn mangrant.
Han tog med sig alla bybor till ruinen och började där att indoktrinera dem. Han kallade sin sekt för "Ilgars Barn" och lärde dem att de var gudarnas utvalda och att de skulle vara världens frälsare. De fick vidare lära sig att de som skulle frälsas ofta var förvridna av ondskan och att de ondas spioner fanns överallt. Därför skulle de hålla sig gömda och bida sin tid. De skulle sprida ut sig bland de icke upplysta och försöka få inflytande i de samhällen de bodde i. När gudarna gav sitt tecken skulle sanningens ögonblick infinna sig och det goda segra.
Med denna visdom begav sig "Ilgars Barn" ut i världen för att uppfylla sina gudars önskan. De återvänder till Gogols Ruiner vid speciella tillfällen för de mässor som Ilgar håller vid religiösa högtider. Alla gravida kvinnor inom sekten tar sig till Gogols ruiner för att föda och barnen får sedan stanna där till 7 års ålder. Efter skolning i den sanna läran får de återvända till sina föräldrar i sina respektive hembyar.
Det har nu förflutit 200 år sedan Ilgar grundade sekten och över 2000 personer tillhör kulten idag. De är utspridda över hela Anduin-dalen och det finns även mindre grupper på andra ställen i Midgård.

Bralg och orcherna

Bralg är ledare.

Gömmer sig.

Flyr om det går dåligt.

Denne bastante orch är ledare för det lilla gäng orcher som håller till under Gogols Ruiner. Han och hans gäng lever på att fånga småvilt och på en liten jordlott i en av husgrunderna utanför ruinen. De känner till att det bor människor i den andra delen av källaren och håller sig därför undan och går bara ut på natten. De vet också att det finns en odöd på andra sidan ravinen. Bralg är rädd för att bli upptäckt då han vet att de i så fall antagligen skulle få leva resten av sina korta liv som slavar. Om Bralg i en eventuell strid märker att han håller på att förlora den så ger han sig i hopp om att kunna fly vid ett senare tillfälle. Bralg är beredd att kohandla med den information han sitter på om han inser att karaktärerna behöver den. Orcherna kan bara tala Westron.

Regn över Mörkmården

Efter att ha rest söderut ifrån Maethelburg i sex dagar ser karaktärerna (hädanefter förkortat K.) Mörkmårdens dystra rand vid horisonten. Ett stilla höstregn har fallit under det mesta av resan och all utrustning är genomblöt. Phobus kan känna en framkrypande förkylning och Sep har fått en släng feber, de är alla trötta och stämningen är dämpad.

Småsjuka.

De ser en hyfsad rastplats en knapp kilometer framför sig och hungern gör sig påmind hos dem alla. Resan har varit förhållandevis händelselös och så även den natt de har framför sig.

Morgonen blir klar och kall och de har ca två timmars ritt fram till skogskanten. På slätten framför sig ser de ett flertal gårdar ligga utspridda och det verkar som om det blir tätare mellan gårdarna ju närmare skogen de kommer. Efter att ha ridit i en timme in i skogen finner de en mindre by som de tror heter Rhosbel. Den är inte särskilt stor och det verkar inte pågå några större aktiviteter, den verkar nästan lite övergiven.

Rhosbel

Byn består av omkring 300 hundra personer i ett 100 tal hus och gårdar utspridda över en ganska stor yta. Alla i byn försörjer sig i huvudsak på två saker, jakt eller jordbruk, med ett mindre undantag. Det är Ghoup Mojkyrd, byns värdshusvärd, vars värdshus "Eken" ligger mitt i byn.

Glest mellan husen.

Värdshuset har fått sitt namn av den uråldriga bjässe till ek som huset är byggt kring och som står i dess mitt. Bakom värdshuset står en liten ladugård. Eftersom det är byns enda vattenhål så är det också den naturliga samlingsplatsen för dess invånare.

Stor ek.

Värdshus.

När K. kommer till "Eken", om de nu gör det, så är det inte så många där, ett knappt tiotal ungefär. I baren står Ghoup och pratar högljutt med sin dotter Siba, men han går genast därifrån för att välkomna sina nyanlända gäster.

Ghoup hälsar.

Ghoup hälsar jovialiskt på alla i gruppen och ställer en massa frågor om allt möjligt, vad de heter, vad de gör här, vart de är på väg o s v. Ghoup berättar gärna vad han vet om skogen och Gogols Ruiner, men på den senare punkten hänvisar han till sin son Ghorm. Sonen kommer hem senare på eftermiddagen.

Nyfiken värd.

Värdshuset "Eken"

Byggnaden har de ungefärliga måtten 20*20 meter, är tre meter hög och har ett torvtak. I husets mitt står en 40 meter hög ek vars stam har en diameter på nästan 10 meter vid

Ihålig stam.

Uthus på bakgården.

Folktomt.

God mat.

foten. Under de århundraden som eken stått här så har det bildats ett hålrum i dess innanmäte. Det beror på både naturliga orsaker och i viss mån att folk under långa tider, t o m innan Rhosbel fanns, utnyttjat eken som ett skydd mot väder och vind. Huset byggdes av Ghoups förfäder för ungefär 200 år sedan. I ladugården på baksidan finns det plats för åtta hästar totalt, just nu finns två kor, tre grisar och en åsna därinne. På baksidan finns även ett tvåsitsigt utedass.

1. **Gårdsplanen**
   Framför värdshuset är det en mindre gårdsplan Där finns en vattenho och pålar att binda hästar vid.
2. **Gäststugan**
   Här kommer man in i värdshuset och i detta rum finns nio bord med totalt 40 sittplatser. I den andra änden av rummet finns det en bar och en ingång som leder till rummen och till familjen Mojkyrds privata rum. En stor öppen eldstad längs den östra väggen sprider ljus och värme i lokalen. Man kan köpa billig (2-5 BP) men mycket välsmakande husmanskost.
3. **Baren**
   Baren är fylld med stora mjödtunnor och en del vinflaskor. En bardisk finns inbyggd i en öppning i stammen.

4a. **Stammis rum**
   Passage genom ekens stam till rummen för uthyrning. Kan även användas för avskilda konversationer av värdshusets gäster. Det står ett litet bord och tre stolar i rummets enda hörn.

4b. **Avlångt rum**
   Korridor som förbinder de olika gästrummen. Om gästerna lägger ut smutstvätt här ser värdshuset till att de blir tvättade. Varje morgon ställs också krukor med vatten, både uppvärmt och kallt, utanför varje rum som är bebott.

5. **Köket**
   I detta kök tillagas all mat, både till gästerna och till familjen. Detta är till största delen Dahlas domäner och det är här som hon säkrast står att finna. En eldstad med bakugn finns i det norra hörnet.
6. **Sovrum**
   Detta rum är Ghoups och Dahlas sovrum. En stor dubbelsäng dominerar rummet.
7. **Arbetsrum**
   Här sover Siba och Ghorm. Båda har sängar som är inbyggda i väggen och som är avskilda från resten av rummet av draperier. Det finns en stor eldstad och en vävstol i rummet samt ett stort bord med sex stolar.

8a. **Gästrum**
   Gästrum med en enkelsäng. Enkel standard med ett

litet bord och två stolar. En låsbar kista, med nyckeln i låset, står under sängen. 5 BP/natt.

8b. **Gästrum**
Gästrum med en dubbelsäng. Ett bord med fyra stolar samt ett låsbart skåp. 7 BP/natt.

8c. **Gästrum**
Gästrum med två enkelsängar. Ett bord med fyra stolar och kistor under sängarna. 10 BP/natt.

Niops hälsar på.

När K. varit i värdshuset i några timmar kommer Niops Thluk dit och börjar mer eller mindre förhöra gruppen. Han frågar burdust och utan omskrivningar vilka de är, var de kommer ifrån och vart de är på väg. Han ger sig inte förrän han fått reda på vad han vill veta.

Frågar ut K.

Om K. vägrar berätta eller t o m förolämpar Niops blir stämningen genast mycket dämpad i värdshuset. K. inser förhoppningsvis det lämpliga i att respektera Niops önskemål. Om K. blir hotfulla mot Niops eller någon annan är det bäst att de packar snabbt, annars lär de få hela byn på sig.

Akrug.

Vid detta tillfälle har Niops med sig sin son Akrug, han gör dock inte mycket väsen av sig utan håller sig mest i bakgrunden. Om Niops Thluk får reda på att K. skall till Gogols Ruiner (d v s om de har talat om det för någon i byn) kommer han att skicka iväg sin son Akrug för att varna Ilgar.

På eftermiddagen kommer sonen Ghorm tillbaka till värdshuset efter en kortare jakttur. Om Ghorm känner till att de ska in i skogen söker han upp K. för att hjälpa dem så gott han kan. Följande saker kan han berätta:

Vad Ghorm kan berätta.

A. Beskriva vägen till Gogols Ruiner om man håller sig till stigar.
B. Varna för de faror som finns i skogen, t e x vargar, björnar, spindlar och diverse annat otrevligt.
C. Att man inte bör ha hästar med sig för de kommer att ha problem att ta sig fram.

I övrigt har han inte mycket att tillägga förutom att man bör vara försiktig när man är i skogen, för det är många faror som lurar. Senare kommer Ghoup att söka upp K. och erbjuda dem att hyra hans åsna Drod (för 3 BP i veckan) om de tänker bege sig in i Mörkmården. Han kan även ta hand om deras hästar för 1 BP/häst och vecka.

Åsnan Drod.

Meningen är att K. ska stanna i byn ett dygn och inte mer men om de gör det så händer inget särskilt. Stannar man inte alls i byn så kommer Seps och Phobus småkrasslighet att övergå i en kraftig förkylning (de kommer att ha -10 på allt tills dess att de vilar på ett torrt och varmt ställe i minst två dagar).

Resan till Gogols Ruiner

Södra Vägen.

Ondskefull närvaro.

Många djur.

Drod?

Ledtrådar till Akrug.

OBS!

Vindskydd.

När K. lämnar Rhosbel skiner solen från en klar himmel och känslan av att lämna något tryggt bakom sig är stark. Den Södra Vägen som leder in i Mörkmården är en ganska bra väg och ca 3 meter bred. Skogen höjer sig högt över resenärernas huvuden och på sidorna ser man en ogenomtränglig mörk massa av knotiga lövträd och täta taggiga buskar. Det känns som om man är bevakad hela tiden och ju längre in i skogen man kommer desto mer kan man förnimma en ondskeful närvaro. Detta fenomen är som starkast i dessa delar av Mörkmården.
Djurlivet är rikt och varierat och dess spår syns tydligt. Den starkes lag gäller mer här än någon annanstans och de flesta djur återspeglar detta faktum.

Vildsvin på stigen

Efter att ha vandrat i sex timmar (ca 15 km) kommer K. att bli attackerade av ett uppretat vildsvin. Vildsvinet är skadeskjutet och kommer rusande ut ur buskagen vid sidan av vägen. Om åsnan Drod är med K. så kommer hon att stanna och skria tre rundor (30 sek.) innan vildsvinet dyker upp. Det är uppenbart att åsnan har blivit skrämd av något. Om inte Drod är med kommer K. att upptäcka vildsvinet samma runda som det kommer dundrande ut ur skogen. Det brakar helt plötsligt till i skogen och ut rusar ett stort frustande vildsvin med gigantiska betar. För stats på besten se Combat Statistics (Beasts).
Efter striden kan man, om man undersöker svinet noggrant, upptäcka ett relativt färskt pilsår. I såret sitter fortfarande spetsen och delar av pilskaftet. Längs med skaftet löper en grund rödmålad skåra. Pilen tillhör Akrug Thluk som medvetet skadesköt vildsvinet i närheten av K. då han hoppades att det skulle anfalla dem.
Observera att denna incident inte inträffar om Niops Thluk inte vet om vart K. är på väg och därför inte skickat iväg sin son mot Gogols Ruiner.

Efter att ha rest i nästan tolv timmar (ca 25 km) kommer gruppen fram till ett ställe där vägen delar sig. En mindre väg viker av norrut och i korsningen finns ett rejält vindskydd. Det är lämpligt att vila här för natten.

Stigen mot ruinen

På morgonen har det mulnat på och återigen ligger det regn i luften. Då K. har färdats i ca två timmar kan de se en mindre stig som leder söderut. Detta är naturligtvis den stig som

leder mot Gogols Ruiner. Om Ragon lyckas med att leta efter spår på stigen (-10 Diff.) kommer han att finna att den används av människor åtminstone ett par gånger per månad. Om man fortsätter på den Södra Vägen (österut) kommer man efter ett par veckor ut på andra sidan Mörkmården (lycka till).

Ragon kan spåra.

Vi antar att K. följer stigen söderut och de kommer då att märka av det försämrade väglaget, d v s snårigare, mer kuperat och helt enkelt en sämre framkomlighet. Sent på eftermiddagen försämras vädret och det börjar regna ordentligt. En tilltagande vind för med sig ett svagt ylande som ökar i styrka ju längre de kommer på stigen.

Långsammare färd.

Sämre väder.

Ylanden.

Jägare och byte

En halvtimme efter att himlen öppnade sig kan de höra ylanden på mycket nära håll. Avståndet är svårt att bedöma men det verkar inte vara mer än 250 meter längre in i skogen. Det låter som en mindre flock vargar och Ragon kan med säkerhet säga att de verkar ha funnit sitt byte men att de inte kan komma åt det.

Flock vargar.

Om K. bestämmer sig för att undersöka det hela närmare kommer de att ca 200 meter in i skogen finna en människa uppflugen i ett träd omringad av tre svultna vargar. Det går att undvika att upptäckas av vargarna om man är försiktig. Vargarna kommer ganska snabbt (två rundor) att överge sitt byte och attackera K. utifall att K. röjer sig, t e x genom att anfalla. För stats på vargar se Combat Statistics (Beasts).

Man i träd.

Om incidenten med vildsvinet inte inträffade så kommer detta möte bli ett överraskningsanfall med samma förutsättningar som de för vildsvinet. D v s att åsnan Drod varnar K. innan vargarna kommer utrusande ur skogen. Om Drod inte är med får de ingen varning.

OBS!

När vargarna är besegrade kommer en man att klättra ned från trädet. K. känner igen honom från byn, som den man som var med åldermannen Niops. De kanske t o m vet vem han är om de tog reda på det i byn, det är nämligen Akrug Thluk. Han säger att han var ute på jakt och blev uppjagad i trädet av en grupp galna vargar och tackar K. för att de hjälpt honom. Han kommer aldrig att avslöja varför han egentligen befinner sig i skogen och om K. inte tror på hans förklaringar och dessutom säger det, så kommer Akrug att vägra svara på det. Han verkar lite nervös och är ivrig att komma därifrån. Om K. undersöker Akrugs koger finner de att hans pilar ser ut som den pil de fann i vildsvinet. På en direkt fråga från K. om detta så svarar han att han tillverkar pilar till de flesta i byn (vilket är sant).

Akrugs bortförklaringar.

OBS!

Observera att samma förutsättningar för Akrugs närvaro i skogen gäller även denna gång. Vid den händelse att K. låter bli att ta reda på vad vargarna håller på med och helt enkelt låter bli att gå dit så kommer Akrug att bli vargmat och inte längre kunna förvarna sekten.

Storm.

Efter det att vargarna är besegrade faller mörkret snabbt. Inom tre timmar kommer det att vara svart och K. gör bäst i att finna en lägerplats för natten. Under natten blir vädret ännu sämre och en hård vind blåser upp. Vindstyrkan börjar närma sig stormnivå och hela skogen dånar. De kan höra hur de stora träden knarrar och hur grenar bryts. Det blir en orolig natt.

Ett makabert fynd

På morgonen blåser det fortfarande lika mycket och det regnar fortfarande. Allting är återigen genomsurt och det är omöjligt att göra upp en eld. Drod är orolig och trilskas hela tiden. Resan fortsätter plågsamt långsamt och framåt middagstid mojnar vinden. De börjar komma in i ett område med många höga kullar.

Skelett.

I en dalgång, i vars botten en regnfylld bäck forsar, hittar de ett gammalt människoskelett. Skelettet är täckt av sönderslitен spindelväv och innanför väven kan man skymta en sönderrostad ringbrynja. I träden ovanför fyndet kan man se ett stort nät av spindelväv. Stormen har gått hårt åt väven och det mesta hänger i stora sjok. I flera grenar svajar fler kroppar, både av djur och människor.

Spindelnät.

Detta spindelnäste är sedan länge övergivet men det finns ingen anledning att informera spelarna om detta. Om de undersöker platsen kan de dock lista ut detta själva. Detta är tänkt för att skrämma upp spelarna.

Dimhöljd kulle.

Några timmar innan solen skall gå ner kommer de fram till en liten glänta vid stigen. Från gläntan kan de blicka upp mot en dimhöljd kulle. På toppen av kullen kan de skymta den taggiga konturen av en slottsmur.

Ruin.

Det har nu slutat regna och vinden har lagt sig helt. Det är kav lugnt och hela skogen är spöklikt tyst. De befinner sig vid Gogols Ruiner. Runt kullen växer det sparsamt, några taggiga snår är det enda som verkar ha livskraft, och kullen är konstant insvept i en kraftig tjocka.

Få växter.

Gogols Ruiner

Dimman över kullen beror på en varm underjordisk källa under ruinen vars ånga sipprar genom marken och ut. Runtom kullen finns ett antal gamla knappt halvmeter höga husgrunder. På den södra sidan rinner en bäck ut, vars källa

finns under kullen. Kullen är ca 10 meter hög och själva borgen är ca 100*100 meter. Yttermurarna är mellan två och fyra meter tjocka och runt fem meter höga. Det fanns två portar, en i norr och en i väst, och nu även en bräsch i söder. Det finns några ställen som behöver ett särskilt omnämnande, de är följande:

1. **Gammal husgrund**
   Här har orcherna i ruinens källare odlat upp ett grönsaksland, där de odlar de vanliga orchgrönsakerna sumpgurka, slemrot, askärtor och mögelpotatis.
2. **Sektens gravplats**
   Här finner man ett 30-tal låga jordhögar (gravar) som är utmärkta med en stor obeliskliknande sten i mitten av området. Några av gravarna verkar relativt nygrävda. Sekten begraver här de som avlider undertiden de vistas i ruinerna.

Obelisk.

3. **Borggården**
   Inuti borgen finns en tydligt röjd väg där stenar har flyttats åt sidan för att öka framkomligheten. Om Ragon undersöker marken kan upptäcka att någon har gått där den senaste veckan. Vidare kan man även i ett angränsande rum hitta den grop där sektens medlemmar tömmer sina pottor.

Röjd stig.

4. **Buskage**
   I denna buske finns den skorsten som kommer från sektens kök dold. Röken syns knappt men man kan känna lukten av matos.
5. **Trappa till källaren**
   Denna trappa leder ner till sektens del av källaren. I trappan står två av sektens vakter om inte de är förvarnade av Akrug, då står ingen här. Om de inte är förvarnade kommer de två vakterna att springa efter förstärkning från rum A6 (se Gogols Hålor).

Vakter.

6. **Trappa till murkrönet**
   Denna trappa leder upp till murkrönet. Både trappan och muren ser ganska osäkra ut och den som går upp på krönet löper risk att falla ner. Ett agility-check (Ag bonus+50+1D100>100) är nödvändigt för att inte falla 5 meter ner på den steniga marken. Om man säger att man är extra försiktig får man +20 på slaget, och för varje person utöver en som befinner sig påkrönet modifieras det med -10. Den person som faller tar en +20 Medium Fall/Crush attack.

Riskfylld klättring.

   Om sekten har blivit förvarnad om K:s ankomst kommer en av vakterna hålla utkik härifrån och så fort denne får syn på K. kommer han snabbt ta sig ner till de andra vakterna och förbereda ett bakhåll. Utkiken håller sig väl gömd och K. måste anstränga sig väldigt

Utkik.

Spindelbo.

Orcherna.

Stenhög.

Går att komma in.

Tre vägar ner.

Krypa in.

Varmt vatten.

mycket för att få en chans att upptäcka honom innan han upptäcker dem.

7. **Nätverk**
I denna del av ruinen finns ett spindelnäste. 10 spindlar storlek större bor här. De jagar mest råttor och andra smådjur men om någon hotar deras bo anfaller de. Deras nät syns tydligt men om man vandrar in i det ändå snärjs man in i de klibbiga trådarna (-10/runda i nätet). Nätet går att förstöra med eld men brinner inte. De mer reguljära invånarna i ruinen känner väl till spindlarna och låter bli att störa dem i onödan. För stats på spindlarna se Combat Statistics (Beasts).
8. **Hål i marken**
Ett hål i marken där taket i källaren rasat in leder ner till ett orchnäste. Taket är nästan två meter tjockt och under hålet är det en stor stenhög som man kan använda för att klättra upp och ner till källaren.
9. **Utlopp**
Denna bäck är ett utflöde från den varma källa som finns under kullen. När vattnet rinner ut från kullen har det en temperatur på 25°C och det ångar lätt från det. Öppningen är ca 1 meter i diameter men det ser ut att vara större inuti.

Gogols Hålor

Det finns bara tre vägar ner till Gogols Hålor. En trappa i den sydöstra delen av ruinen som leder ner till sekten, ett hål i den sydvästra delen som leder ner till orcherna och så kan man krypa in genom bäcken på sydsidan.
Vad beträffar kartan över hålorna gäller följande. De är uppdelade i fyra avdelningar, sektens delar är märkta med A, orchernas med B, den del som är obebodd med C och källan och bäcken med romerska siffror (I- IV). Dessa olika delar kommer att beskrivas separat och även vad som gäller allmänt för varje del.

Område I-IV

I. **Mynningen**
Detta är mynningen på bäcken som rinner inifrån kullen. Här vid utflödet är grottgången ca 2 meter bred och det är ungefär 1,5 meter i takhöjd från botten på bäcken. Vattendjupet är ca 50 cm. Själva grottöppningen är bara 1 meter i diameter så man får krypa in på knä. Om det är dag ute så lyser dagsljuset upp gången ca 10 meter in. Temperaturen i vattnet är här ca 25°C.
II. **Gång med gnagare**
I hela grottgången bor det en stor mängd elaka råttor.

Bland det första K. ser när de kommer in i gången är råttor. Råttor som sitter och plirar, råttor som simmar runt benen på dem och råttor som sitter och äter.
De är genuint onda och överfaller allt som inte är dem övermäktigt.
De anfaller i horder (rent regelmässigt har vi klumpat ihop dem i grupper om 10) men är ganska fega och viker oftast för starkt motstånd. Om mer än hälften av råttorna i en grupp blivit oskadliggjorda flyr resten av råttorna i den gruppen. Enstaka råttor (som finns överallt) flyr om de blir hotade och är lätta att ha ihjäl om man lyckas fånga dem. Det kommer en råtт-attack ungefär var tionde minut så länge man befinner sig i gången.
Om man använder råttavskräckande metoder , t ex vifta med facklor och/eller skrika högt, kommer inte råttorna att anfalla. Däremot påkallar man de andra invånarnas uppmärksamhet. Om någon befinner sig ensam i gången kommer denna person obönhörligen att bli attackerad av råttorna som ser honom som ett lätt byte.
I varje anfall ingår ett förutbestämt antal grupper. I det första anfallet ingår två, i det andra fem, i det tredje tre, i det fjärde två och i det femte fyra (1:2, 2:5, 3:3, 4:2, 5:4). Om de blir anfallna av fler än fem råtт-vågor börjar man om från början på listan. Slå gärna lite grann med en tärning för att få det hela att verka slumpmässigt. Vid strider i bäcken har alla karaktärer halverad Move och M&MB.
Vid den romerska 2:an är gången något bredare och takhöjden har ökat till fyra meter. Vattentemperaturen är här runt 35°C.
I sidan på gången finns en mindre öppning (50 cm i diameter) nere vid vattenytan. Innanför öppningen finns två små vattenfyllda grottor. Vattendjupet är ca 20 cm och takhöjden gör att man måste krypa på alla fyra. I grottorna bor hundratals råttor och den som kryper in här blir attackerad av 10 grupper samtidigt. Bara en person i taget kan komma in i öppningen och OB samt DB halveras.
Om man trots alla odds lyckas besegra dessa råttor kommer de överlevande att fly in i små gångar och K. behöver inte att bekymra sig om råttorna mer. De kommer inte att störa dem någon mer gång.

Råttor.

Råtт-attack var 10 min.

Råtт-avskräckning.

Antal råttor.

Halv Move och M&MB.

Råttornas hålor.

III. Raserad bro

När man kommit så här långt i gången har bredden ökat till drygt 4 meter och höjden till närmare fem meter. Vattnet är omkring 40°C och när man har passerat den här punkten så kommer man inte längre att störas av några råttor. Vid den romerska 3:an har det

Fördämning.

Bajs.

Avsatser.

Orchvakt.

Bränande hett.

Vattenånga.

Ö med sarkofag.

Erions lik.

rasat ned en massa sten och det stoppar nästan upp vattenflödet. P g a detta så är vattendjupet på andra sidan nästan en meter. Stenarna var en gång en bro som gick över bäcken och förenade de två delarna A och B. En nästan outhärdlig stank som K. tidigare bara anat har sitt epicentrum här. På stenarna och i vattnet ligger och flyter diverse avföring och annat avfall. Detta beror på att orcherna som bebor grottorna märkta med B har sitt avträde här.

På båda sidor om bäcken finns avsatser på tre meters höjd och det är en ganska enkel manöver (+10) att klättra upp till den östra (C) men det är något svårare (-10) att komma upp på den västra(B). Observera att i rum B3 står det alltid en orch och spanar över bäcken. För närmare information om vad han gör se rum B3.

IV. Varm källa

Gången fortsätter att vidgas för att till slut öppna sig i ett större grottrum. Vattendjupet når en nivå på en och en halv meter där gången öppnar sig ut i rummet. Takhöjden i grottan är som mest sex meter och vattendjupet fem meter. I vattnet ligger två stora stenblock, det ena precis vid öppningen och det andra mitt i rummet.

Det är här den varma källan bubblar upp och vattentemperaturen är 60°C. Hela grottan är fylld av vattenånga och sikten är begränsad till fem meter.

På stenblocket mitt i grottan står en stor svart marmor sarkofag vars yta är helt slät. Locket till sarkofagen ligger på glänt och man kan se en helt mumifierad kropp om man tittar in. Om man studerar kroppen närmare så upptäcker man att det inte är en människa och kanske ser man också att ögonen fortfarande är intakta och stirrar rakt fram.

Kroppen tillhör Erion Avfällingen och den lades här i samband med det stora kriget.När några ihärdiga lycksökare flera hundra år senare lyckades att flytta sarkofagens lock besattes en av dem av Erions ande. De andra flydde och den besatte klättrade upp i sektion C för att bevaka det som skänkte Erion hans ära, Olvar Thranduil.

Erions sinne hade dock försvagats av sin långa vila och han kunde inte hitta de hemliga ingångarna. Den besatte blev så småningom den odöde i rum C2. Erions lik i sarkofagen kan inte göra något annat än att stirra och den som vill förstöra det kan göra det ostraffat. Det finns inga värdeföremål i sarkofagen.

Sektion A

I sektens del är gäller följande för alla rum om inte något annat anges. Det är tre meter högt till tak och alla rum är huggna direkt ur berget. Korridorer och gångar är lite drygt en meter breda så att två personer kan gå i bredd om de trängs lite.
Väggarna är svärtade av flera hundra års användande av facklor och fackelhållare finns fortfarande kvar, men sekten använder inte facklor utan oljelampor.
Alla dörrar som finns i komplexet är gjorda i ek och är mycket starka, om de är låsta har man (-10) om man försöker dyrka upp dem. De som har nycklar är Ilgar, vakterna och kultisterna. Över allt är det mycket fuktigt och ganska varmt (ca 25°C) och man blir lätt svettig här nere.

Svarta väggar

Oljelampor lyser upp.

A1a. Ingång
Det är här man kommer ner om går ner för trappan (nr.5 Gogols Ruiner). Det är en två och en halv meter bred gång med flera gångar som viker av från den. Det är här som K. kommer att bli överfallna av sektens vakter om de är förvarnade, d v s om Akrug har kommit hit före K. De kommer att komma utrusande ur rum A2 rakt i sidan eller i ryggen på K. Dessutom kommer Akrug och Ilgar att vara närvarande och göra sitt bästa för att ha ihjäl K. Ilgar kommer att stå i den korridor som går rakt mot rum A2. De fyra kultisterna följer Ilgar och försöker skydda honom, om nödvändigt med sina liv. Ilgar vill helst ha någon eller några vid liv för att kunna förhöra den personen.

Bakhåll om förvarnade.

A1b. Korridor med ras
Den här änden av korridoren har rasat samman och en massa sten har totalt stängt igen denna väg till den obebodda delen av Gogols Hålor. Det går inte att gräva sig igenom här, rasrisken är överhängande och om K. får för sig att försöka så kommer de att misslyckas.

A2. Tom kammare
Detta rum är helt tomt och här finns ingenting av värde, bara en massa damm. I undantagsfallet då någon är här se rum A1a.

A3. Tomt rum
Detta rum är också tomt men här är aldrig någon.

A4. Tortyrkammare
En gammal oanvänd tortyrkammare. Diverse redskap står oanvända och trasiga härinne.

A5. Celler
En halvtrappa leder ner i fängelsecellerna från tortyr kammaren, dessa är inte längre användbara p g a att de saknar dörrar. Cellerna är små och det är lågt till tak (en

och en halv meter) och det skiljer en halvmeter i golv nivå till den korridor som hänger ihop med cellerna.

A6. Vaktrum

Här inne bor de sex vakter som tillhör sekten och fyra av dem finns här vid alla tidpunkter på dygnet. Två av dem är alltid vakna, påklädda och beredda att byta av dem som ska gå av sitt pass, de andra två sover. I rummet finns sex sängar och lika många små kistor med deras tillhörigheter. Dörren in hit är aldrig låst.

A7. Ritualrum

Dörren in till detta rum är alltid låst. På de norra och västra väggarna hänger tjocka, mörka draperier av säckväv, dessa döljer de två andra gångar som leder från rummet. Man kan inte se dem om man inte flyttar på draperierna.

Draperier.

A8. Logement

I det här rummet bor de 12 barn som sekten har hand om för tillfället samt en havande kvinna. Det finns sammanlagt 17 sängar så att 4 av dem är bara en stomme och ingen sänghalm. Barnen sover här, annars är de för det mesta i undervisningsrummet (rum A12) eller i matsalen (A11). Kvinnan skall mycket snart föda och hon lämnar nästan aldrig rummet. Vid strid i komplexet kommer barnen och kvinnan gömma sig i rum A17. Om de blir upptäckta försöker de fly från ruinen och om det misslyckas försöker de begå självmord.

12 barn, 1 kvinna.

A9. Sovkammare

I det här rummet bor de fyra kultisterna. Under dagtid är de med barnen hela tiden och på natten är det alltid en av dem som är vaken och ser till barnen. Möblemanget består av sex sängar, sex kistor, ett rejält bord och två långa bänkar. Vid strid försöker de skydda Ilgar.

Gömmer sig.

A10. Kök

Det här är köket och här finns allt man behöver i ett storkök. Det finns t o m en riktig spis, röken leds genom ett rör ut på kullens ovansida.

A11. Matsalar

Två stycken matsalar, en för barnen och en för de vuxna.

A12. Lärosal

Detta är undervisningsrummet där Ilgar sprider sina irrläror men här inne finns egentligen inget särskilt, rummet är helt omöblerat.

A13. Förråd

Detta är sektens förråd och här finns förnödenheter för flera månaders vistelse. Dörren hit är låst.

A14. Liten kammare

Det här rummet är Ilgars mottagning men han vistas nästan aldrig där. Det är enbart under de tider på dagen när det inte är någon undervisning, då barnen äter. I

rummet finns ett skrivbord och en stol. I skrivbordet finns lite papper men inget som säger något om sekten. Ilgar låser dörren på natten.

A15. Tomt rum
Det är bara ett kraftigt skynke som skiljer detta rum från rum A14 och här inne finns ingenting.

A16. Ilgars sovrum
Ilgars privata rum och här inne finns två bokhyllor och en säng. Böckerna i bokhyllorna handlar om allt möjligt men det finns inga som handlar om kulten eller vad de sysslar med. Ilgar sover aldrig men han ligger i sin säng på natten och läser sina böcker.
Lönndörren som finns i rummet (märkt med ett S) är mycket svår att upptäcka och det är bara Ilgar som känner till dess existens. För att hitta den krävs att man noggrant söker igenom rummet och lyckas med ett (-30) Perceptions-slag. För lönndörren i andra änden gäller samma sak.

Hemlig gång.

A17. Lagerlokal
Ett skynke avskiljer detta rum från undervisnings-rummet och härinne finns allsköns bråte undanstoppad. Gamla trasiga tunnor, lådor, ved, kolsäckar, verktyg, oljetunnor och liknande saker. Det finns en öppen gång i mitten som leder fram till trappan ner till källan.

A18. Källan
Här kommer man ner till den underjordiska källan och det är beckmörkt. Man kommer ut på en smal strandremsa som nästan går runt hela grottan. Värmen och fukten slår emot den som kliver in i grottan, det är nästan 50°C här inne. För mer upplysningar om grottan se nr. IV.

Strandremsa.

Sektion B

I denna del bor tolv orcher som flyttade in här för femton månader sedan. Det är tre meter högt till tak och väggarna består av naken sten huggen direkt ur berget. Väggarna är svarta av sot och det rinner vatten från dem. Det är runt 25°C varmt och luftfuktigheten är mycket hög, man kan ha svårt att andas.
Om orcherna upptäcker inkräktare kommer de att samla sig och förbereda sig på strid. De tar ställning där det är som mest fördelaktigt och försöker använda avståndsvapen så mycket som möjligt. Om situationen blir ohållbar försöker de fly och om även det misslyckas ger de sig.

Avståndsvapen.

B1. Nedgång
Ett stort tomt rum med ett hål i taket. Under hålet ligger en stenhög som nästan når ända upp till taket.
Orcherna använder inte rummet till något men det står

Vakt.

Vaktpost.

Om man faller.

Matlagning.

Nybygge.

Hemlig dörr (+10).

Rött sken.

alltid en vakt vid gången mot rum B3. Om vakten ser någon ovanför hålet varnar han diskret de andra och de förbereder sig utifall att någon skulle försöka ta sig ner. Golvet runt högen är täckt av regnvatten och en liten rännil rinner ut mot rum B3 och sedan ner i bäcken.

B2. Liten kammare
Ett tomt rum.

B3. Vaktbås
Denna lilla kammare är utvidgad av orcherna så att den vakt som alltid står här inte syns nerifrån bäcken. Om vakten ser/hör någonting skumt i klyftan reagerar han på samma sätt som vakten i B1. Reaktionen blir även densamma hos de andra orcherna.
Om någon skulle falla ner i ravinen härifrån skulle de ta en +30 Small Fall/Crush attack. Att försöka hoppa över ravinen med sats är en -40 Agility manöver. Om man misslyckas med mindre än 20 kommer man över men tar 10 hits i skada. Misslyckas man med mer faller man och tar skada enligt ovanstående fast med en OB på +50. Gör det klart för spelarna att det är ett vanskligt hopp om de skulle försöka.

B4. Bohåla
Här bor sex av orcherna. Det ligger högar med halm runt om i rummet och det finns även en liten eld i mitten. Över elden kokar en gryta med odefinierbart innehåll. Grönsaker från landet och köttrester från vilt ligger i en säck i ett hörn.

B5. Bohåla med gång
I detta rum bor resten av gänget och de har använt samma inredningsarkitekt. I ett av hörnen leder en mindre gång in i berget. Gången är grovt uthuggen och det syns att det är gjort nyligen. Det är orcherna som håller på att bygga en egen ingång till sin fem-rummare. De har kommit ca 30 meter och de har lagt en del sten i högen i rum B1 och en del utanför i ruinen.

Sektion C

Den här delen av Gogols Hålor är obebodd bortsett från en enda varelse. Annars gäller här samma allmänna förutsättningar som i delarna A och B.

C1. Gång med hemlig dörr
Denna smala korridor leder från den raserade bron till rum C2 och i den finns en hemlig dörr som leder in ett tempel. Dörren är ganska lätt att upptäcka (+10 Diff.) p g a att ljus från rum C3 sipprar igenom springorna runt dörren. Dörren är inte öppen och ljuset som sipprar ut är svagt rött, så att det syns bäst på lite avstånd och allra bäst i mörker. Att öppna dörren

kräver enbart lite muskler och ett rejält tryck. inåt, mot rum C3.

C2. Den odöde

I detta rum har den gång som förband A och C sektorn rasat. Vid foten av stenhögen kan man se en stor krälande hög av råttor. Denna avskyvärda syn döljer en varelse som sakta reser sig upp och stapplar mot K. med en förbluffande snabbhet.

Under hög med råttor.

Varelsen är ett skelett med ruttnande kött hängande i slamsor från benen. Skelettet har en rostig och knappt sammanhängande ringbrynja på sig och rusar rakt mot K. för att döda dem. Den odöde slåss genom att slå med sin armar och sparka med benen på allt som rör sig i rummet.

Skelett med brynja.

När K. besegrat odödingen kan de om de undersöker rummet märka att den igenrasade gången kanske går att forcera. Man kan nämligen se att en gång leder åt höger (söder) p g a det svagt rödaktiga ljus som silas genom de översta stenarna i raset. Genom att flytta på en del sten, tar ca 10 mantimmar om alla hjälper till, kan de klättra över stenhögen och in i rum C3.

Forcera raset.

Sekten i sektion A kommer naturligtvis upptäcka detta grävande, men företar sig inget annat än att postera ut en vakt och förberedaett bakhåll om någon skulle komma igenom.

C3. Saurons tempel

I detta gamla tempel tillängnat den onde Sauron, en mytisk figur från en svunnen tid, har ingen varit på omkring 2000 år. Luften här inne är unken och inte alls lika fuktig som i de andra delarna. Rummet är ungefär 20*10 meter och takhöjden närmare fem.

Dålig luft.

På golvet framför det upphöjda altaret står 14 stycken mycket gamla, utsirade bänkar av ekträ. Altaret och den stenstod som står därpå är mycket gamla och av ett slag som ingen av K. känner igen. Alltihop är gjort i någon slags svart sten och stenstoden på altaret före ställer ett gigantiskt öga med en rött lysande iris. Det är detta öga som lyser upp hela rummet med ett sjukligt och otäckt ljus.

Träbänkar.

Rött öga.

Bakom altaret finns en hemlig dörr som inte är svår att hitta (+20 Diff.) p g a den vattenånga som pyser ut i skarvarna. Det räcker nästan att man går in bakom altaret för att se detta.

Hemlig dörr (+20)

C4. Trappa

En mycket brant trappa för en ner närmare 10 meter under markytan. Här nere är det varmare och och luften är åter fylld med vattenånga. Här finns även en del av fällan i rum C6 och som förklaras närmare där.

Falsk skatt.

Hemlig dörr (+10).

Fackelhållare.

Fallucka.

Chans att upptäcka.

Säkra fällan.

Vattnet fortsätter rinna.

C5. Skattkammare

Det här rummet ser till en början ut som en äventyrares dröm, längs med väggarna står urnor fyllda med guld och ädla stenar. Men vid en närmare undersökning står det snart ganska klart att det bara är järn med påmålad guldfärg och glasbitar.

På den västra väggen i rummet, den vägg som man har framför sig när man kommer från trappan finns en hemlig dörr, inte heller den är särskilt svår att upptäcka (+10 Diff.). Dörren står nämligen lite på glänt och står man still framför dörren kan man känna ett svagt drag. I rummet finns också två stycken fackelhållare, en på den norra och en den på den södra väggen.

Den norra kontrollerar säkringsmekanismen till fällan som finns i rum C6 och den är lite vriden åt vänster. Detta är inte uppenbart och bör inte talas om för spelarna förrän de undersöker rummets väggar eller undersöker fackel-hållaren specifikt. För att säkra fällan måste man vrida fackelhållaren så att den pekar rakt nedåt. För mer fakta om fällan se rum C6 nedan.

C6. Fällan

Hela det här rummet är en enda stor fälla med måtten 2,5*10 meter. Om man spanar mot väggen på andra sidan kan man se att det finns en likadan hemlig dörr som den man just klivit in igenom eftersom också den står på glänt. Fällan går att upptäcka genom att lägga sig på golvet och titta in i rummet. Då ser man att golvet sluttar in mot mitten av rummet från sidorna. Fällan fungerar på följande vis, om man kliver in fem meter i rummet så öppnar sig golvet och man faller sex meter rakt ned i en vattenpöl som är en halv meter djup. Det finns ett sätt att undvika detta och det är genom att, som det står i beskrivningen av rum C5, säkra fällan med hjälp av fackelhållaren i det rummet. Om man säkrar fällan kan den ändå lösas ut, om fler än två personer försöker ta sig över samtidigt.

I det ögonblick fällan utlöses öppnas en port vid foten av trappan C4 och tusentals liter vatten forsar fram genom rum C5 och drar med sig allt som finns i rummet ner i fällan i rum C6, alla som står i rum C5-6 kommer att sköljas med. De som gör det tar en +50 Medium Fall/Crush attack. Man kan klara sig och hålla sig kvar genom att slå mot Strength (-30).

P g a av fällans ålder så fungerar den inte riktigt som den ska och vatten kommer att fortsätta rinna i all evighet. Inte rikigt samma mängder som när fällan utlöstes utan snarare som en kraftig bäck, vattnet står en halv-meter högt. Efter ungefär tio minuter kommer

vattnet att nå upp till kanten av fällan och rinna ner mot rum C7.

C7a. Den inre kammaren

Efter att gått nerför en svagt sluttande gång kommer man ut i ett gigantiskt rum, ca 30*20 meter som störst och med en takhöjd på ungefär sex meter. I den här änden av rummet finns en U-formad trappa som leder ner till b-delen. Det finns inget ljus härinne så att det kan bli svårt att lysa upp några större delar av rummet, med de eventuella ljuskällor K. kan ha med sig.

Försänkning.

Mörkt.

C7b. Statyn med boken

På de norra och södra väggarna i detta rum finns skulpturer som står på låga stenpidestaler. Dessa föreställer olika onda varelser som verkar tillbe den staty som står i rummets mitt. De små skulpturernas ansikten ser både plågade och ursinniga ut.

Skulpturer.

Mitt i rummet finns en damm som är tre meter djup och tom än så länge. I dammens mitt står en staty som föreställer en hemsk, demonlik varelse i en överlägsen och obekymrad pose. I ett fast grepp håller statyn, som är en avbild av Gogol, en kraftig bokvolym i grönt läder, Olvar Thranduil.

Damm.

Staty med boken.

Det finns ett enkelt sätt att komma åt boken och det är att Phobus använder sig av Telekinesis (Lvl.4) från listan *Essence Hand*. Om Phobus är borta kan man t ex kasta lasso på statyn eller på något annat sätt låta någon ta sig upp till boken. Meningen är att de på något sätt skall få tag på boken när de väl kommit så här långt, men det behöver inte vara lätt.

Metoder.

Pelaren som statyn av Gogol står på är helt slät och det finns inga grepp på sidorna så det är en mycket svår klättring (-30 Climb). Sen finns det ytterligare en sak att ta hänsyn till och det är det vatten som strömmar in i rummet från den utlösta fällan. Rummet kommer långsamt att fyllas med vatten och efter två timmar står det i brösthöjd på alla i rummet.

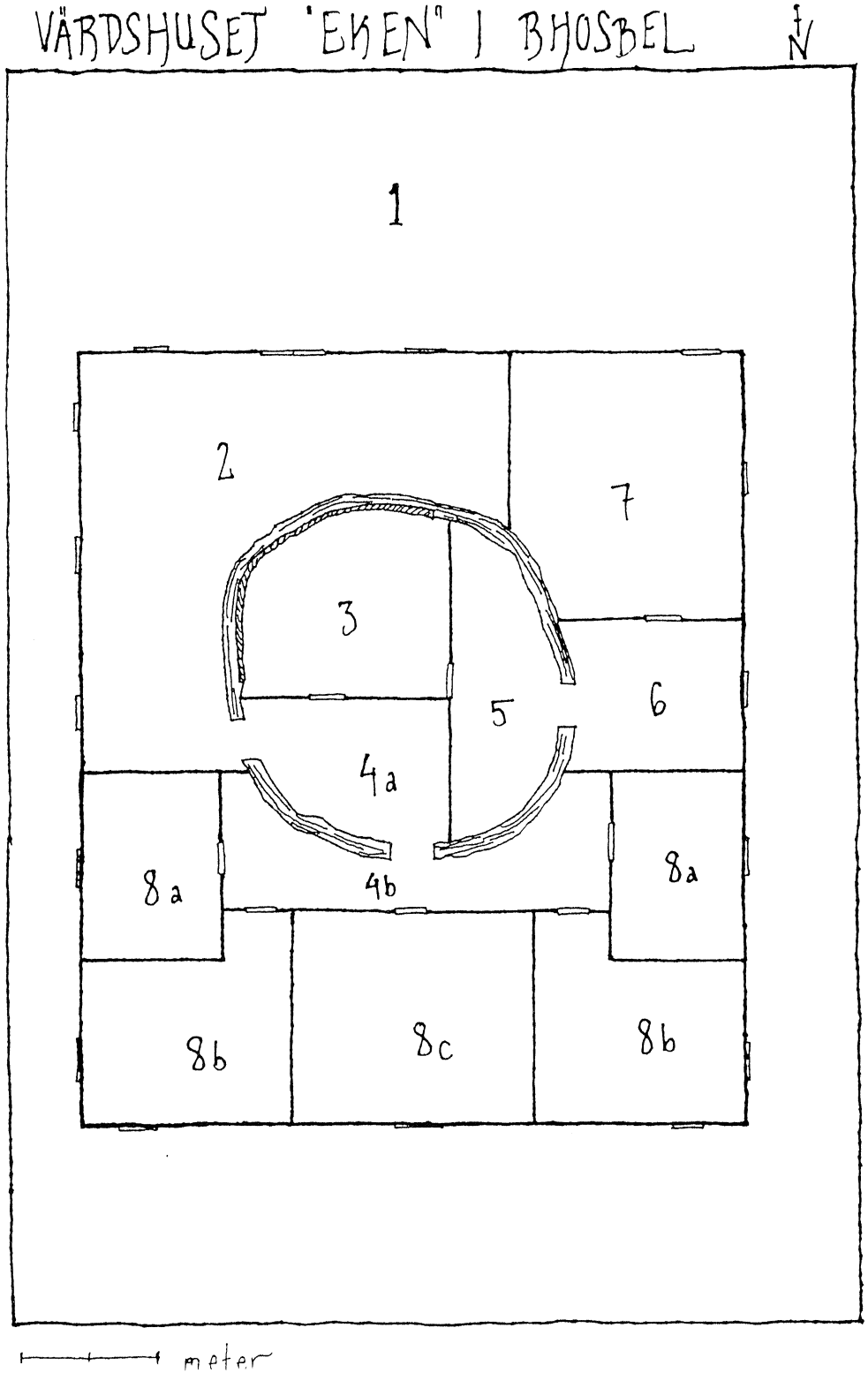
Och sedan...

Efter att ha fått tag på boken gäller det att ta sig ut igen, vilket bör vara lättare än det var att komma in. Efter att K. tagit sig upp ur källaren och ut ur ruinen kan de lugnt ta sig hem igen. Mörkmårdens alla lurande faror har tagit ledigt och är på solsemester.

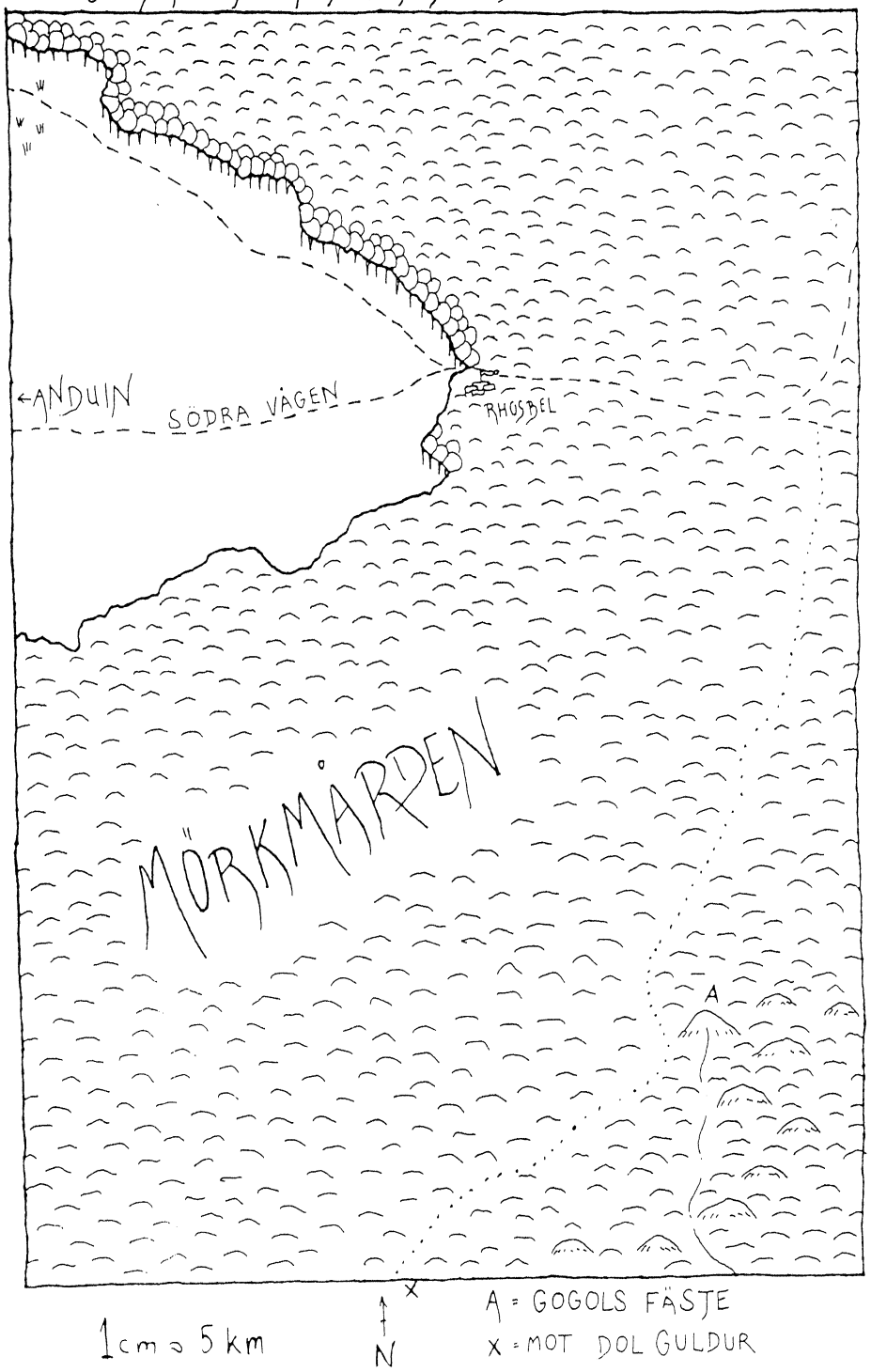
Epilog

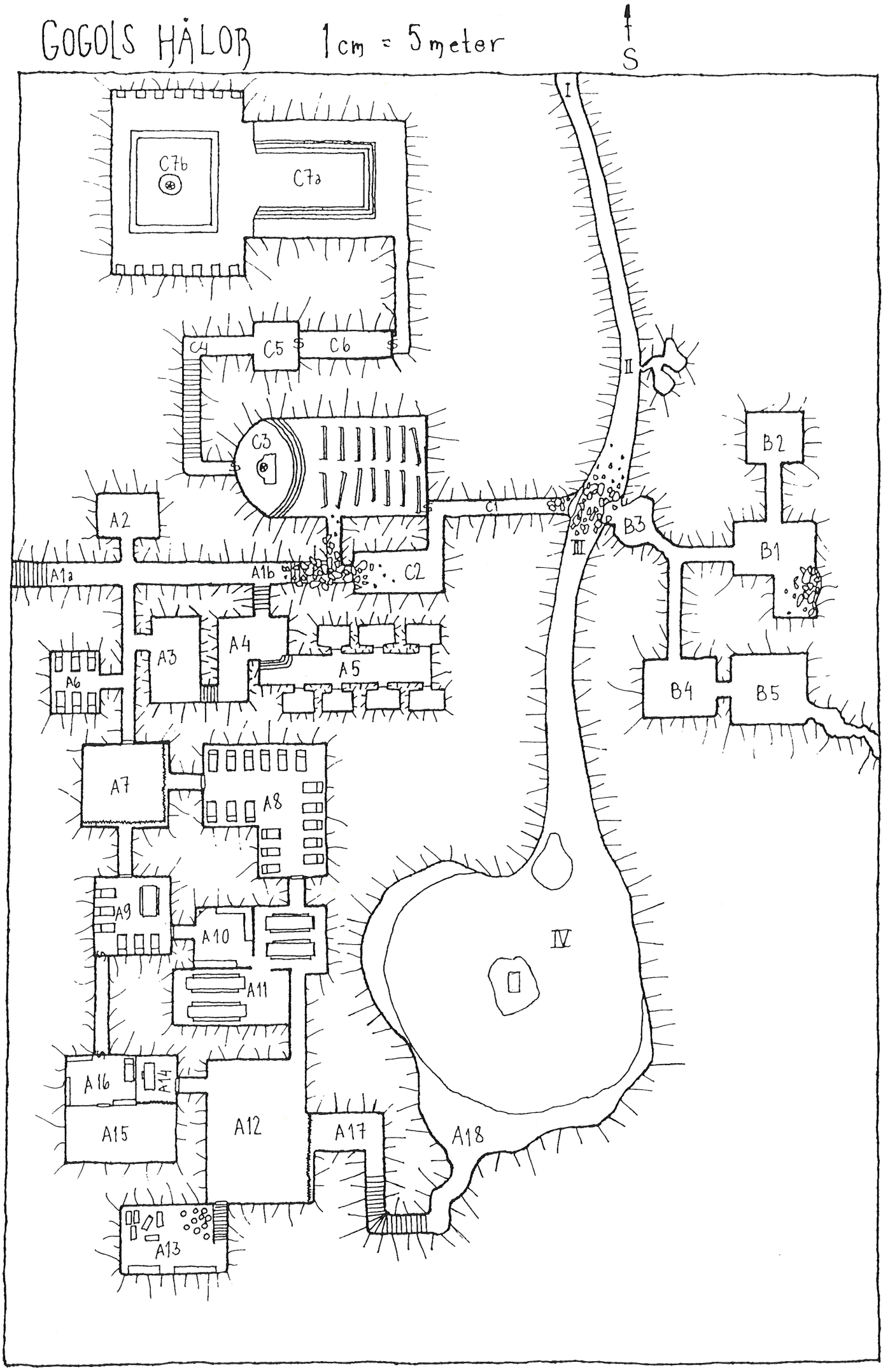
Efter att de djärva fem kommit tillbaka till Maethelburg och lämnat över boken till Phobus mästare går livet tillbaka till sitt vanliga gamla lunk.
Phobus blir fullt upptagen med att hjälpa sin läromästare att tolka den bok de hittat och med att omsätta dess kunskaper i praktiken. Sep grämer sig över resans ringa utdelning och återgår till sina egna affärer. Buldor och Zeffan ger sig ut på en resa som karavan vakter söderut och är borta hela vintern medans Ragon tillbringar hälften av sin tid ute i vildmarken och den andra hälften kurtiserande unga damer.
Framåt vårkanten tillkännager den gamle mästaren att han har tillgodogjort sig den uråldriga kunskapen och kallar till allmänt möte i staden. Där berättar han hur bönderna skall göra för att få bästa möjliga skörd till sommaren och hjälper dem att preparera sina grödor.
När det börjar växa på fälten syns det tydligt att de gamla visdomarna inte har mist sin kraft för det spirar ordentligt denna vår. Det allvarliga hotet mot Maethelburg är nu undanröjt och folket i staden lever återigen upp. Höstens skördefest blir den största på många år och pågår i en vecka. De fem hjältarna hyllas storslaget och deras namn är på allas läppar.

VÄRDSHUSET "EKEN" I RHOSBEL

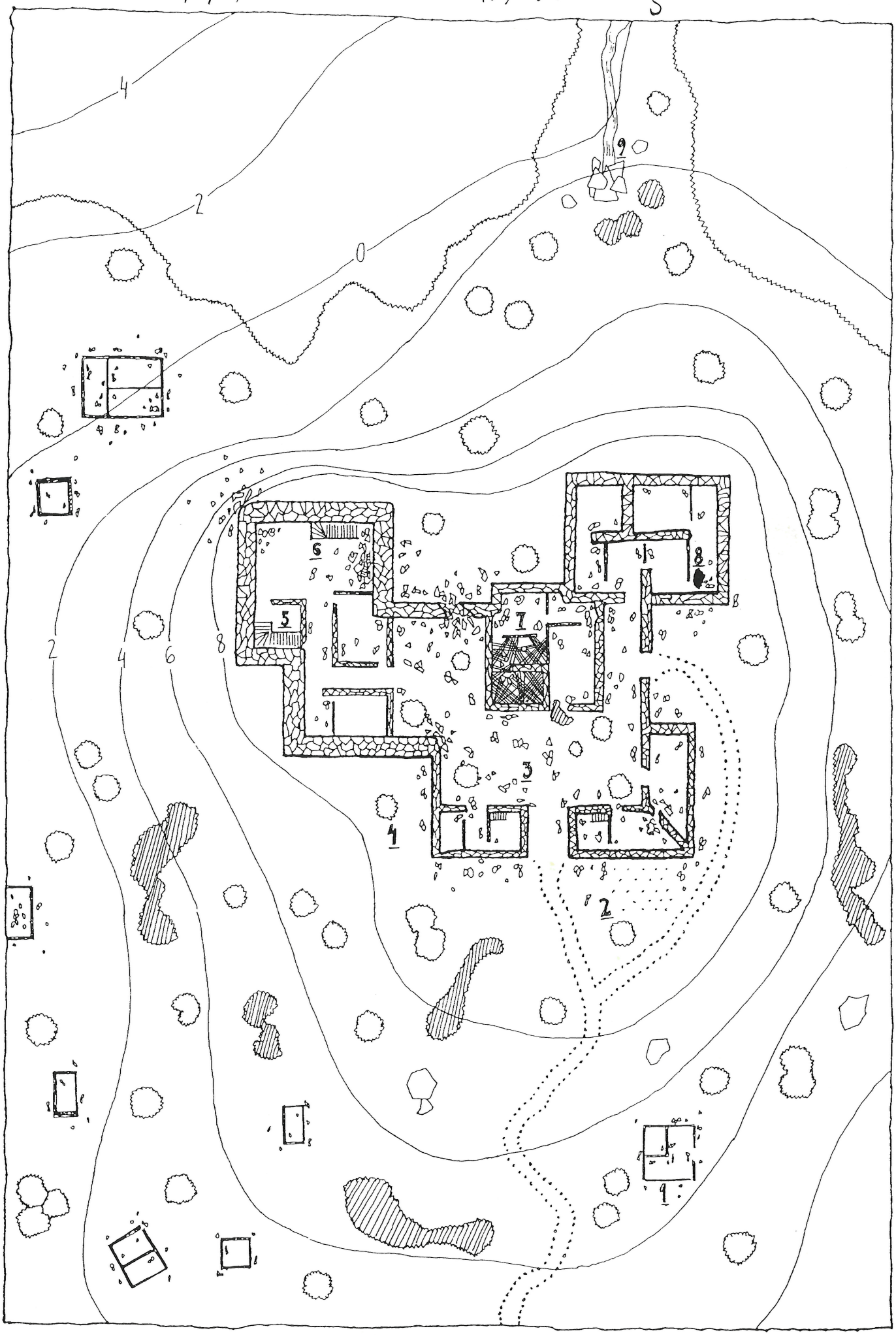


SÖDRA MÖRKMÅRDEN (SPELLEDARENS KARTA)




GOGOLS HÅLOR
1 cm = 5 meter
S
C7b
C7a
C4
C5
C6
C3
C1
C2
A1a
A1b
A2
A3
A4
A5
A6
A7
A8
A9
A10
A11
A12
A13
A14
A15
A16
A17
A18
B1
B2
B3
B4
B5
I
II
III
IV

GOGOLS FÄSTE (SPELLEDARENS KARTA) 1cm = 10 meter



= Träd. Skog = Husgrunder = Buskage = Sluchiock Småsten

Ändringar och Förtydliganden

Bralgs orcher:

Om man lyckas med att få till en konversation med orcherna, som ju talar westron, kan man med lite diplomati komma förbi dem utan strid.

Ilgars förmågor:

Alla Ilgars förmågor förutom läkning kräver koncentration och att han kan se målet.
Detta betyder att han bara kan använda en av sina krafter i taget och att de kan brytas genom att han tar skada. Han kan dock förflytta sig max tre meter per runda utan att koncentrationen bryts.
Ilgar måste även se sina mål hela tiden. Bryts hans LOS till något av målen kan han inte längra påverka det målet.

ESSENCE HAND

		AREA OF EFFECT	DURATION	RANGE
1	VIBRATIONS	up to 5 lb	1 min/lvl	100'
2	SHIELD *	self	1 min/lvl	self
3	STAYING	up to 5 lb	1 min/lvl	100'
4	TELEKINESIS c	up to 5 lb	1 min/lvl	100'
5	DEFLECTIONS *	1 missile		100'
6	VIBRATIONS	up to 20 lb	1 min/lvl	100'
7	BLADETURN *	1 melee attack	–	100'
8	STAYING	up to 20 lb	1 min/lvl	100'
9	TELEKINESIS c	up to 20 lb	1 min/lvl	100'
10	AIMING * c	1 missile	1 rnd	T

1 – VIBRATIONS (F) Causes an object (up to 5 lb. mass) to vibrate rapidly; if fragile it may break (roll a RR). If it is an object that is being held, the holder must make a RR or fumble it (each round).

2 – SHIELD (F*) Creates an invisible force shield in front of the caster; it subtracts 25 from melee and missile attacks and functions as a normal shield (e.g., it is operated as if held by the caster) if the caster is not already using one.

3 – STAYING (F) Exerts 5 lb. of pressure on a person or object. Object cannot be moved by staying alone, and pressure can only be in one direction.

4 – TELEKINESIS (F) One object can be moved (up to 5 lb. in mass), 1'/second with no acceleration. Living beings or items in contact with a living being get a normal RR based on the living being. If the caster stops concentration before the duration is up, the object remains stationary as if it had "Staying" thrown on it.

5 – DEFLECTIONS (F*) Caster can deflect any one missile that passes within 100' of him; this causes 100 to be subtracted from the missile's attack (missile must pass through caster's field of vision).

ESSENCE PERCEPTIONS

		AREA OF EFFECT	DURATION	RANGE
1	FAMILIAR	[illegible]	P	touch
2	PRESENCE I *	[illegible]	1 rnd/lvl	self
3	LISTEN c	[illegible]	1 min/lvl	10'
4	PRESENCE III *	[illegible]	1 rnd/lvl	self
5	LONG EAR c	[illegible]	1 min/lvl	100'
6	WATCH c	[illegible]	1 min/lvl	10'
7	LONG EYE c	[illegible]	1 min/lvl	100'
8	OBSERVE c	[illegible]	1 min/lvl	100'
9	PRESENCE V *	[illegible]	1 rnd/lvl	self
10	TELEPATHY c	[illegible]	1 rnd/lvl	10'

1 – FAMILIAR (P) The caster can attune himself to a small animal (to be called his familiar). The caster must obtain the animal (can be no more than 10% of caster's own mass) and cast the spell on the animal once/day for 1 week (concentrating for 2 hrs/day). The caster can then control the familiar and view the world through its senses by concentrating on it (must be within 50'/lvl). If the animal is killed the caster will be at -25 for all actions for 2 weeks.

2 – PRESENCE (P*) When he concentrates, caster is aware of the presence of all sentient/thinking beings within 10', i.e., the caster knows where they are. He also gets a feeling of which are intelligent and which are animals.

3 – LISTEN (U) Caster can pick a point up to 10' away, and as long as he concentrates he will hear as if he were at that point (there can be intervening objects such as walls). He may stop concentrating and later continue as long as the duration of the spell has not expired.

4 – PRESENCE III (P*) As Presence I, except that the radius of awareness is 30'.

5 – LONG EAR (U) As Listen except that caster's point of hearing may be moved independently up to 100' away (moves at 10'/rnd), if he is physically able to go there (i.e., he could not send his point of hearing through walls or closed doors).

WIND LAW

	AREA OF EFFECT	DURATION	RANGE
1 – BREEZE CALL c	20' cone	1 rnd/lvl	self
2 – AIRWALL c	10'x10'x3'	C	100'
3 – CONDENSATION c	V	V	T
4 – STUN CLOUD	5'R	6 rnd	10'
5 – AIR STOP c	10'R	C	100'
6 – STUN CLOUD	10'r	6 rnd	20'
7 – VACUUM	5'R	–	100'
8 – AIRSTOP c	20'R	C	100'
9 – STUN CLOUD	20'R	6 rnd	40'
10 – DEATH CLOUD	5'R	10 rnd	10'

1 – BREEZE CALL (F) Causes a swirling breeze to arise from around his person which will blow in a set direction. It drives away any suspended or gaseous matter (dust, clouds, etc.) and subtracts 30 from all missile attacks passing through it. The breeze affects a 20' cone (caster at tip, 20' at base).

2 – AIRWALL (F) Creates a transparent 10'x10'x3' wall of dense churning air, all movement through it requires a maneuver roll with a -25 modification. Attacks through it are modified by -50.

3 – CONDENSATION (F) Condenses 1 cu' of water from the surrounding air into the cupped hands of the caster (he may allow the water to overflow into a container held under his hands). The caster must concentrate while the water condenses; it takes 1 rnd in the most humid climates and 10 rounds in the most dry climates (in between elsewhere).

4 – STUN CLOUD (F) Creates a 5'R cloud of charged gas particles: delivers a "C" electricity critical on 1st and 2nd rounds, a "B" on rounds 3 and 4, and an "A" on rounds 5 and 6. It drifts with the wind and affects all within its radius. RR's are allowed.

5 – AIRSTOP (F) Cuts all generalized air movement (i.e., wind) by up to 30 MPH in a 10'R.

LIGHT LAW

	AREA OF EFFECT	DURATION	RANGE
1 – PROJECTED LIGHT c	50' beam	10 min/lvl	self
2 – SHOCK BOLT	1 target	–	100'
3 – LIGHT I	10'R	10 min/lvl	touch
4 – SHADE	100'R	10 min/lvl	100'
5 – SUDDEN LIGHT	10'R	–	100'
6 – DARK	10'R	10 min/lvl	touch
7 – LIGHT V c	50'R	10 min/lvl	touch
8 – SHOCK BOLT	1 target	–	300'
9 – DARK c	50'R	10 min/lvl	touch
10 – LIGHTNING BOLT	1 target	–	100'

1 – PROJECTED LIGHT (F) A 50' beam of light (like a flashlight) springs from the caster's palm. He can turn it on or off by opening or closing his hand.

2 – SHOCK BOLT (E) A bolt of intense, charged light is shot from the palm of the caster; results are determined on the Bolt Attack Table.

3 – LIGHT I (F) Lights a 10'R area about the point touched.

4 – SHADE (F) All shadows and darkness in a 100' radius around the chosen center point deepen, aiding hiding by + 25.

5 – SUDDEN LIGHT (F) Causes a 10'R burst of intense light, all those inside the radius are stunned 1 rnd/5 pt of RR failure.

SPIRIT MASTERY

	AREA OF EFFECT	DURATION	RANGE
1 – SLEEP V	varies	varies	100'
2 – CHARM KIND	1 target	1 hr/lvl	100'
3 – SLEEP VII	varies	varies	100'
4 – CONFUSION	1 target	varies	100'
5 – SUGGESTION	1 target	varies	10'
6 – SLEEP X	varies	varies	100'
7 – HOLD KIND c	1 target	C	100'
8 – MASTER OF KIND	1 target	10 min/lvl	50'
9 – TRUE CHARM	1 target	1 hr/lvl	100'
10 – QUEST	1 target	varies	10'

1 – SLEEP V (F) Causes target(s) to fall into a natural sleep; the total number of levels that can be affected is 5 (e.g. five level 1 targets; one level 4 target and one level 1 target; two level 2 targets and one level 1 target; etc.). All targets must be in caster's field of vision.

2 – CHARM KIND (F) Target (which must be humanoid) believes caster is a good friend.

3 – SLEEP VII (F) As Sleep V, except a total of 7 levels can be affected.

4 – CONFUSION (F) Target is incapable of making decisions or initiating action for 1 rnd/5 pt of RR failure. The target may continue to fight current foes or act in self-defense.

Handout

Världen ni lever i.

Vad har hänt sen sist?

Året är 1868 i fjärde åldern. Det har m a o gått nästa 2000 år sedan det stora kriget. Mycket av det som hände då är numera höljt i legendernas dunkel. Det berättas fortfarande sagor om de största hjältarna, men de flesta tror knappt att det någonsin har hänt.

Politik.

Alltsedan slutet på tredje åldern så har Gondor fått allt mer makt. Allt område mellan Blå bergen och Harad tillhör numera Gondor. Lokala ståtherrar styr över sina provinser och inbördes stridigheter har förekommit, speciellt i de områden som ligger långt ifrån det ursprungliga Gondor. Öster om Gondor ligger Nya landen, ett område för de nybyggare och pionjärer som lever i civilisationens utkant. I detta område lever också det lilla antal urinvånare som fortfarande finns kvar.

Raser.

Alverna och dvärgarna har för länge sedan gett sig av. Det finns numera inte ens bevis för att de någonsin existerat, vilket många också tvilvlar på. De olika människoslagen är numera så uppblandade att det enda som skiljer dem åt är hud- och hårfärg. Det är bara i utkanten av riket som man fortfarande kan hitta raser med egna särdrag.

Ondskan.

Sauron är för alltid borta och därmed också ondskan. Det fåtal av hans kreatur som överlevde kriget lever nu som trälar eller genomlider en tynande existens utanför de Nya landen. Ett ytterst litet antal av exceptionella individer har lyckats anpassa sig till rådande omständigheter eller inlämmats i samhället.

Dyrkan.

Med ondskan försvann också behovet av Valar. De ersattes av lokala gudar och andar, som var lättare för den enskilde individen att relatera till. Gudarna själva förlorade intresset för de lättsinniga människorna och lät dem hållas. Enbart vid vissa speciella tillfällen kan en skenbar dyrkan av de gamla gudarna komma fram.

Handout till hela gruppen.
Skall delas ut tillsammans med karaktärerna.

Om en Resa Österut

För ungefär ett år begav ni er ut på en lång resa österut. Med på resan var de nyfunna kamraterna Buldor, Phobus, Ragon, Sep och Zeffan. Ni reste därför att Phobus hade fått i uppdrag av en handelsman, Rukk Delokk, att sammanställa en expidition.
Expiditionen skulle ta sig till släkten Delokks gamla herrgård, som låg söder om Järnåsarna, en bra bit öster om Mörkmården. Ni skulle göra i ordning herrgården och göra den beboelig. För detta fick ni en ansenlig summa pengar.
Resan genom Den Stora Skogen innehöll sina äventyr då ni blev attackerade av en flock vargar. Det kunde ha slutat illa, speciellt för Buldor, men genom att agera snabbt och effektivt lyckades ni avvärja flockens anfall.
När ni väl kom fram till den by som herrgården skulle ligga i närheten av möttes ni av en kompakt ovilja av de inavlade bönder som bodde där. Ni lyckades dock leta er fram till den förfallna herrgården och börja med ert arbete. När ni några dagar senare lyckades med att befria en liten byflicka från ett mindre rövarband förbyttes bybornas surmulenhet mot hjärtlig hjälpsamhet. Med böndernas hjälp gick arbetet raskt framåt och när er arbetsgivare anlände kunde ni stolt visa upp en nu nästan iordningställd herrgård.
Under ert arbete med restaureringen hade ni upptäckt att det måste funnits ett ännu äldre fäste uppe i Järnåsarna. När Rukk Delokk fick höra om detta fynd vädrade han guld och beslöt att ni skulle leta upp släktens gamla boning.
Efter ett visst fot- och tankearbete fann ni den gamla ruin som en gång varit den stolta borg varifrån släkten Delokk styrt omkringliggande områden.
I ruinens källare fann ni en fängelsehåla med en levande människa i. Denna människa visade sig vara en av de rövare som ni tidigare besegrat och han berättade om hur de andra rövarna blivit offrade till en best här i källaren. Besten dyrkades av byborna som en gud och de offrade människor till den. Bakom en kraftig dörr gömde sig det fruktansvärda monstret och en intensiv strid utbröt. Ni lyckades till slut besegra besten bara för att mötas av beväpnade bybor utanför ruinen. Efter en kort strid kom ni undan och tog er tillbaka till herrgården.
P g a vissa omständigheter vid monstrets död var herr Delokk inte längre intresserad av vare sig herrgård eller ruinen och ville genast resa hem igen. Detta gjorde ni och vid hemkomsten fick ni er betalning samt en del att fundera över.
Ungefär två månader efter hemkomsten fick ni höra på omvägar att herr Delokks handelshus tagits över hans brorson Oleg. Rukk Delokk själv sägs ha blivit helt galen och hålls instängd i familjens källare.
Att han blivit galen kanske inte är så underligt med tanke på vad som hände när monstret dog i ruinen. Under ett kort ögonblick, som då verkade som en evighet, förvandlades besten från en djurliknande slemmig varelse till en perfekt avbild av Rukk Delokk och slutligen till en snabbt förmultnande kropp.

Handout (skall ges till Phobus spelare tillsammans med karaktären).
Denna handout bör endast läsas av spelledaren och av den som spelar Phobus.

Vad Phobus vet om Gogols Ruiner och om Olvar Thranduil

Om Gogols Ruiner

Din mästare har berättat följande historia för dig. Före det stora kriget mellan de onda och de goda var Mörkmården en plats för de som räddes solens strålar. I de södra delarna bodde en av ondskans herrar i ett gigantiskt fäste kallat Dogul. Detta fäste behärskade allt område vida omkring och dess arméer spred skräck i hela Midgård. Kring Dogul låg borgar som bevakade tillfartsvägarna till fästet. En av dessa borgar kallades Gogols Borg efter den man som byggde den. Under många mansåldrar styrdes borgen av en ond alv, Erion Avfällingen, som hade flytt från Alvskogen. Erion styrde fortfarande borgen när det stora kriget bröt ut och han stupade under det stora slag då ondskan i Mörkmården föll. Efter kriget fanns bara ruinerna av borgen kvar och det var ingen som visade dem något intresse. De förföll alltmer och tillslut fanns bara det som de modiga vandrare som färdas i Mörkmården kallar Gogols Ruiner kvar.
Riktigt var ruinerna ligger vet inte din mästare. Han vet dock att de ligger ett par dagsmarscher in i de södra delarna av Mörkmården. Han rekommenderar dig att fråga bönder och jägare på vägen söderut.

Om Olvar Thranduil

När Erion Avfällingen flydde från Alvskogen ville han hämnas på Drottning Galdi som hade bannlyst honom därför att han dyrkade de onda gudarna. Han stal med sig en mycket betydelseful bok från skogen. Boken hette Olvar Thranduil och i den fanns all alvernas kunskap om de varelser som växte ur jorden. Den som hade boken kunde utnyttja dess kunskaper för att forma naturen runt omkring men ondskans makter var inte intresserade av att odla växter så boken föll i glömska. Erion behöll dock boken och din läromästare tror att den fortfarande kan ligga kvar i valven under Gogols Ruiner.
Med Olvar Thranduils hjälp tror din mästare att man skall kunna avhjälpa en svältkatastrof i området kring Maethelburg. Boken är antagligen skriven på något uråldrigt språk men din mästare kanske kan använda sina krafter för att tyda den.

Handout.
Ges till spelarna tillsammans med karaktärerna.

Djur och utrustning som ni har med er

Fem hästar med sadlar och andra tillbehör.
Två sadelväskor på varje häst. (Varje väska rymmer 30 kg).
Torkad mat som räcker till fem personer i tre dagar.
Två tält (rymmer tre man plus utrustning vardera, väger 25 kg/st).
Pälsar att värma sig med.
Två kraftiga rep (2•50 m).
En spade med träblad.
En hacka.
En stor yxa (att fälla träd med).
Två små yxor
Två kofötter.
Tio stora säckar.
Två oljelyktor. (Lyser i 30 min, 10 m diameter).

MERP

Buldor

Profession:	Warrior
Level:	4
Race:	Dunlending
Age:	20
Height:	191 cm
Weight:	96 kg

STATS:	Value	Bonus
Strength:	100	+30
Agility:	80	+5
Constitution:	90	+10
Intelligence:	74	±0
Intuition:	54	±0
Presence:	68	±0
Appearance:	79	

Languages:	Rank
Westron	4

Armor: Chainmail		
Shield: Yes	Helm:	Yes
Armgreaves:		Yes
Leggreaves:		Yes
Defensive Bonus:		+30

SKILLS:	Bonus
Chainmail	±0
Broadsword	+101
Handaxe(thrown)	+52
Longbow	+42
Climb	+27
Ride	+27
Swim	+32
Ambush (S.R. 4)	+20
Stalk/Hide	+20
Perception	+25
Woodcrafts	+30
Leatherworking	+20

Concussion Hits(97):

EQUIPMENT:

Chainmail
Shield
Broadsword (+5)
Longbow
Handaxe
Ett koger med 20 pilar
Dagger
Kraftiga läderkängor
Byxor & skjorta
Rävpäls-mössa
Skinrock
Stor ryggsäck
Tjock filt
Amulett (skyddar mot andar)
Ett extra ombyte kläder
Flinta och stål
En hartass
Ett litet lerkrus (Fyllt med starksprit)
En liten metallskiva med en etsning av Guwine, den store krigaren
Pengapung innehållande:
12 SP
14 BP
35CP
En guldklimp värd 7 GP

Resistance Rolls:

Essence:	±0
Channeling:	±0
Poison:	+10
Disease:	+10

DESCRIPTION:

Buldor är en 20 år gammal man som mest av allt vill bli en beryktad krigare.
Han har definitivt de rätta förutsättningarna, han är 191 cm lång och väger 96 kg. Allt är muskler, och lite hjärna också. Han har brunt långt hår och gröna ögon.

Hans föräldrar dog när han var liten och Buldor växte upp på sin farbrors gård. Där fick han slita hårt och blev dessutom behandlad som en idiot och hackkyckling.
Därför rymde han vid 15 års ålder och drog till Maethelburg. I staden jobbade han som grovjobbare och det var som sådan han träffade snickaren Zeffan.
Denne tog honom under sina skyddande vingar och blev som en far för honom. Tillsammans drog de ut på äventyr och upplevde många fantastiska saker.
Det var nu Buldor fick sitt mål i livet. Att bli en av de stora, beryktade krigarna.
Buldor är en bullrig typ som gärna hävdar sig på andras bekostnad. Han är dock aldrig medvetet elak. Han är väldigt mån om sin manlighet och sitt mod och ser varje ifrågasättande av dessa som en förolämpning. Han är framåt i stridssituationer.
Dock har Buldor lite problem med ryggen i strid. Han är nästan paniskt rädd för att få en fiende i ryggen, sen en incident med vargar i mörkmården. Därför avvaktar han helst lite om det finns risk för att någon kan komma in bakom honom.
Det största äventyret Buldor varit med om skedde för ett år sedan. Då reste han och hans fyra nyvunna vänner österut, genom Mörkmården, för att hjälpa en köpman att renovera sitt sedan länge övergivna gods. När de väl kom fram fick de tampas med illasinnade bybor, elaka rövare och till slut också en uråldrig best.
Efter denna eskapad har Buldor levt ett gott och kanske en smula utsvävande liv i Maethelburg. De pengar som han fick för uppdraget är nu på upphällningen och han ser fram emot att få påfyllning i Gogols ruiner.

MERP

Phobus

Profession:	Mage
Level:	5
Race:	H.M./D.L.
Age:	24
Height:	183 cm
Weight:	73 kg

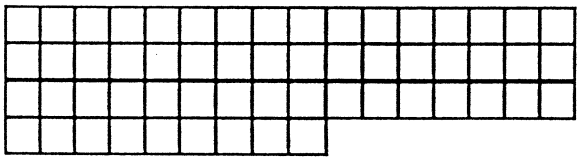
STATS:	Value	Bonus
Strength:	69	+5
Agility:	90	+10
Constitution:	77	+10
Intelligence:	99	+20
Intuition:	63	±0
Presence:	75	+5
Appearance:	82	

Languages:	Rank
Westron	5
Nahaiduk	3
Logathig	4
Adunaic	4

Armor:	None
Defensive bonus:	+10

SKILLS:	Bonus
No Armor	+10
Shortsword	+35
Ride	+15
Swim	+25
Stalk/Hide	+25
Read Runes	+62
Use Items	+40
Directed Spells	+77
Perception	+20
Stargazing	+25
Public Speaking	+35

Concussion Hits(57):



Realm: Essence
Base Spells: +10
Power Points: 20 (5*2*2)
Spell Lists:
Spirit Mastery
Light Law
Wind Law
Essence Hand
Essence Perception

EQUIPMENT:

Shortsword (+5)
Dagger
Liten ryggsäck
Sovsäck
Tallrik och bestick
Mugg
Skrivdon
Anteckningsbok i läder
Liten oljelampa i brons
Flaskor med olja (2 st)
Extra kläder (skjortor, strumpor, byxor och en halsduk)
Fin bomullsskjorta
Tjock fin läderrock
Läderstövlar
Yllebyxor
Läderhandskar
Pälsmössa
Amulett i silver (magisk)
Pengapung innehållande:
25 GP
53 SP
38 BP
48 CP

Resistance Rolls:

Essence:	**+20**
Channeling:	**±0**
Poison:	**+10**
Disease:	**+10**

DESCRIPTION:

Phobus är en ung man på 24 år. Han är en överklasslyngel som tillhör en gammal adelssläkt från trakterna kring Maethelburg. Hans släkt kommer ursprungligen från det gamla Gondor och är en blandning av Highman och Dunlending. Tidigt förstod Phobus föräldrar att han besatt förmågor utöver det vanliga. Hans intellekt saknar motstycke i släktens historia.

Men det var inte vetenskapen som fångade den unge Phobus intresse. Det var istället en av föräldrarnas bekanta som förde Phobus in på rätt spår. Denna vän till familjen såg Phobus potential och tog honom som sin lärjunge.
Efter sin tid som lärjunge började han att arbeta för sin far. Med sin akademiska bakgrund var det ett naturligt val att arbeta med faderns handelsbolag.
Phobus är ganska lång och smal. Han har mörkbrunt välfriserat hår och bruna ögon. Han klär sig i fina kläder av det senaste snittet. Han är väldigt mån om att se bra ut och dessutom noga med hygienen. Trots detta så är han inte rädd för lite äventyr eller för att utsätta sig själv för fara. Så länge läget är under kontroll, helst hans, och det leder till något gott. Han ser sig själv, tillsammans med Zeffan, som den självklare ledaren för den här gruppen. På grund av sin börd och ställning så ser han sig som förmer än de andra. Han ogillar starkt när hans beslut ifrågasätts av alla av lägre stånd. Han har dock insett att dessa åsikter inte alltid delas av hans kamrater. Phobus är därför lite återhållsam med att uttrycka sig i dessa frågor och tar även hänsyn till de andras synpunkter. Särskilt Zeffan har utmärkt sig som en man med hjärnan i behåll. Sep är en slummråtta, men tyvärr en oumbärlig sådan. Phobus har fått be Sep om hjälp vid ett flertal tillfällen för att ordna upp vissa knipor som så lätt uppstår då man umgås med underlägsna.
Efter det förra uppdraget som satte en del griller i huvudet på Phobus har han mest arbetat för sin far. Men på den sista tiden har han tröttnat på det och antog genast sin läromästares uppmaning att finna den mytomspunna alviska boken "Olvar Thranduil" för att med dess hjälp förhindra fortsatt missväxt.

MERP

Ragon

Profession:	Ranger
Level:	5
Race:	Woodman
Age:	18
Height:	186 cm
Weight:	84 kg

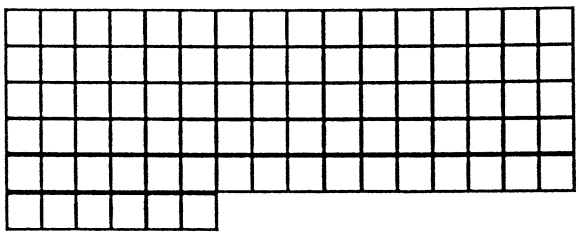
STATS:	Value	Bonus
Strength:	95	+20
Agility:	85	+5
Constitution:	96	+15
Intelligence:	85	+5
Intuition:	92	+10
Presence:	64	±0
Appearance:	71	

Languages:	Rank
Westron	5
Nahaiduk	5

Armor:	Rigid Leather
Shield:	Yes
Helm:	Yes
Armgreaves:	Yes
Leggreaves:	Yes
Defensive Bonus:	+40

SKILLS:	Bonus
Rigid Leather	+5
Handaxe	+63
Longbow	+78
Climb	+45
Ride	+35
Swim	+35
Track	+58
Ambush(S.R. 7)	+35
Stalk/Hide	+58
Perception	+44
Foraging	+25
Fletching	+30
First Aid	+30
Ropemastery	+20
Trapbuilding	+30
Weatherwatch	+25

Concussion Hits(86):



EQUIPMENT:

Handaxe
Longbow (+10)
Koger med 24 pilar
Jaktkniv
Soft Leather (+10)
Grova skogskängor
Björnskinnsbyxor
Skinnrock
Vargskinnsväst
Vargskinnsmössa
Stor ryggsäck
Flinta och stål
Fnöske
Liten kastrull
Mugg
Vattenskinn (5 liter)
Första förband
Liten skinnpåse med örter:
7 doser med Draaf löv (helar 1-10 på två rundor)
12 doser med vilda Arlan löv (helar 1-6 på en runda)
Smådjursfällor (3 st)
Ett rep av god kvalitet(18 m)
Fiskespö med lina och benkrok
Pengapung innehållande:
32 SP
37 BP
14 CP
En silveramulett med kedja (skyd dar mot onda skogsandar).

Resistance Rolls:

Essence:	**+5**
Channeling:	**+10**
Poison:	**+15**
Disease:	**+15**

DESCRIPTION:

Ragon är en erfaren skogsman och har levt det mesta av sitt liv ute i vildmarken. Han är född i utkanten av norra Mörkmården. Där levde han med sin familj, som är jägare och jordbrukare, tills han vid 14 års ålder bestämmde sig för att ge sig av på egen hand. Anledningen till detta var att de hade det ganska knapert på gården. Det var inte alltid Ragon och hans sju syskon hade något att äta. Dessutom behövdes inte hans hjälp på gården.

Han begav sig ut i skogen och vandrade omkring och levde av det som naturen gav honom. Ragon har på detta sätt rest igenom det mesta av norra Mörkmården och känner området väl.

Den senaste tiden har dock hans intresse för resten av mänskligheten ökat. Ragon har upptäckt de bekvämligheter och förlustelser som civilisationen kan erbjuda. Han har därför tillbringat allt mer tid i städer och byar. Ragon har nyligen upptäckt det andra könets dragningskraft och är väldigt nyfiken på kvinnor. Hans intresse har dock ännu inte givit några större resultat och han är fortfarande ganska osäker på dessa mystiska varelser.

Ragon är en smula tystlåten och säger bara saker när det finns något att säga. Han förstår inte riktigt hur folk kan prata i en kvart utan att egentligen få något sagt. När han tycker något så säger han det rakt ut.

Han känner ett stort ansvar för de andra i gruppen och skulle aldrig svika någon av dem. Detta har inget att göra med vad han tycker om dem utan är en fråga om överlevnad. Man måste hålla samman.

Om det inte spelar någon roll för gruppen i stort så gör han som han själv tycker passar bäst.

Det förra uppdraget har inte satt några märkbara spår i Ragons minne. Han har knappt tänkt på det överhuvudtaget och tycker det är underligt att de andra pratar om det så mycket. Det var inte särskilt märkvärdigt, själv har han varit med om betydligt farligare saker i Mörkmården.

MERP

Sep Hämnaren

Profession:	Thief
Level:	5
Race:	Dunlending
Age:	22
Height:	177 cm
Weight:	79 kg

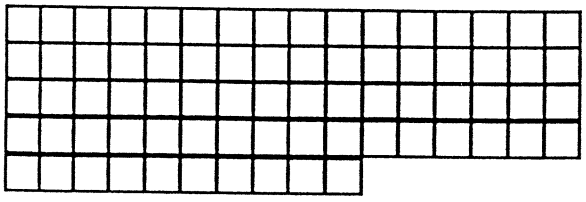
STATS:	Value	Bonus
Strength:	76	+10
Agility:	98	+20
Constitution:	86	+5
Intelligence:	95	+15
Intuition:	90	+10
Presence:	96	+15
Appearance:	88	

Languages:	Rank
Westron	5
Logathig	3
Nahaiduk	2

Armor:	Rigid Leather
Armgreaves:	Yes
Leggreaves:	Yes
Defensive Bonus:	+30

SKILLS:	Bonus
No Armor	+20
Rigid Leather	+15
Shortsword	+60
Dagger(thrown)	+55
Climb	+68
Ride	+29
Swim	+35
Ambush(S.R. 5)	+25
Stalk/Hide	+71
Pick Lock	+66
Disarm Trap	+51
Perception	+54
Ropemastery	+40
Trickery	+50
Gambling	+35

Concussion Hits(74):



EQUIPMENT:

Shortsword (+5)
Dagger (+5)
Rigid leather (+10)
Läderfodral med dyrkar (+5)
Mjuka läderkängor
Tunika fodrad med vargpäls
Svarta yllebyxor
Röd bomullsskjorta
Koskinnsmössa
Tunna svarta skinnhandskar
Kort rep av god kvalitet (10 m)
Änterhake
Bentärningar
Liten ryggsäck i skinn
En tjock filt
Vattenskinn
Mugg
Magisk ring (Mörkerseende 100', 10 min, 3/dag)
Pengapung innehållande:
9 SP
15 BP
36 CP

Resistance Rolls:

Essence:	**+15**
Channeling:	**+10**
Poison:	**+5**
Disease:	**+5**

DESCRIPTION:

Sep är 177 cm lång och väger 79 kg. Han har brunt hår och blå ögon och ett oskyldigt ansikte. Han ser mycket yngre ut än sina 22 år. Han klär sig i kläder av god kvalitet och gärna lite utmärkande. Han vill gärna imponera och verka tuff. Han vill vara i händelsernas centrum och leva ett snabbt och spännande liv. Han ser ofta till att han själv får äran för saker som gått bra. Men detta är bara en fasad för innerst inne är han lite feg och skämms för det.

Hans livsfilosofi har några enkla grundregler: "Gör aldrig något som någon annan kan göra åt dig", "riskera aldrig din egen nacke" och " vänd alla situationer till din egen fördel".
Sep lämnade tidigt hemmet p g a ganska hårda uppväxtförhållanden. Han kom snabbt i kontakt med Maethelburgs undre värld. Han lärde sig att om skulle klara sig på gatan var man tvungen att ta sig därifrån.
Han fick till slut ett jobb hos en handelsman och lärde sig där att skriva. Under denna period fortsatte han dock med sin kriminella verksamhet. Han ägnade sig åt bedrägeri och mindre stölder.
Sitt namn "Hämnare" fick Sep för två år sedan då en konstig historia ägde rum. Seps flickvän bedrog honom med en ung ädling som sedan hittades mördad. Eftersom Sep tidigare hade hotat sin rival till livet blev han genast misstänkt. Ett tag såg det ut som om det var galgen som gällde för Sep men då de två riktiga mördarna avslöjades gick han fri. Många tror dock fortfarande att det var Sep som låg bakom det hela, ett rykte som han numera gärna underhåller.
Med hjälp av sitt rykte ägnar han sig numera åt att vara kontaktman och fixare åt olika gäng i staden. Denna verksamhet ger bra inkomster och han har tre medhjälpare som sköter smutsjobbet.
Den senaste tiden har dock affärerna gått allt långsammare då matbristen har lett till att även brottslingarna ägnar sig åt att skaffa sig något att äta. Sep ser därför fram emot denna lilla resa till Gogols ruiner. Kanske kan han där hitta något som kan vända hans tur igen. Den senaste resan, som gick österut, var ju vinstgivande om än något otäck.

MERP

Zeffan

Profession:	Rogue
Level:	6
Race:	Urbanman
Age:	28
Height:	179 cm
Weight:	78 kg

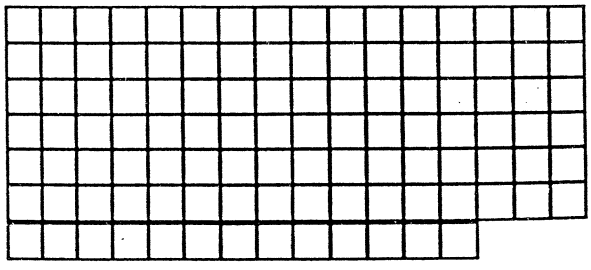
STATS:	Value	Bonus
Strength:	92	+15
Agility:	91	+10
Constitution:	95	+15
Intelligence:	90	+10
Intuition:	93	+10
Presence:	89	+5
Appearance:	66	

Languages:	Rank
Westron	5

Armor: Rigid Leather	
Shield: Yes	Helm: No
Armgreaves:	Yes
Leggreaves:	Yes
Defensive Bonus:	+45

SKILLS:	Bonus
Rigid Leather	+10
Broadsword	+114
Shortbow	+78
Climb	+43
Ride	+56
Swim	+43
Track	+48
Ambush (S.R. 8)	+40
Stalk/Hide	+48
Perception	+52
Carpentry	+50
First Aid	+35
Gambling	+50

Concussion Hits(109):



EQUIPMENT:

Rigid Leather (+5)
Shield (+5)
Broadsword (+25 magiskt)
Shortbow
Koger med 24 pilar
Dagger
Grova läderbyxor
Linne skjorta
Tjock ylletröja
Fårskinnsrock
Pälsmössa
Fårskinnsvantar
Extra kläder (2 skjortor)
Stor ryggsäck
Sovsäck av fårpäls
Rep av hög kvalitet (15m)
Flinta och stål
Ett par med bentärningar
Vattenskinn (rymmer 2 liter)
Plunta med dryckjom
Pung med örter (13 doser med
Draaf löv som helar 1-10 hits, behö
ver ej förberedas. Ätes hela.)
Pengapung innehållande:
17 GP
13 SP
27 BP
16 CP

Resistance Rolls:

Essence:	**+10**
Channeling:	**+10**
Poison:	**+15**
Disease:	**+15**

DESCRIPTION:

Zeffan är trots sina 28 år en mycket erfaren man. Han har rest över hela världen (d v s Gondor) och har upplevt mycket. Han har en omättbar hunger för det okända och vill hela tiden se nya saker. Han inser dock att hans ungdomstid snart är över och att han bör tänka på framtiden.

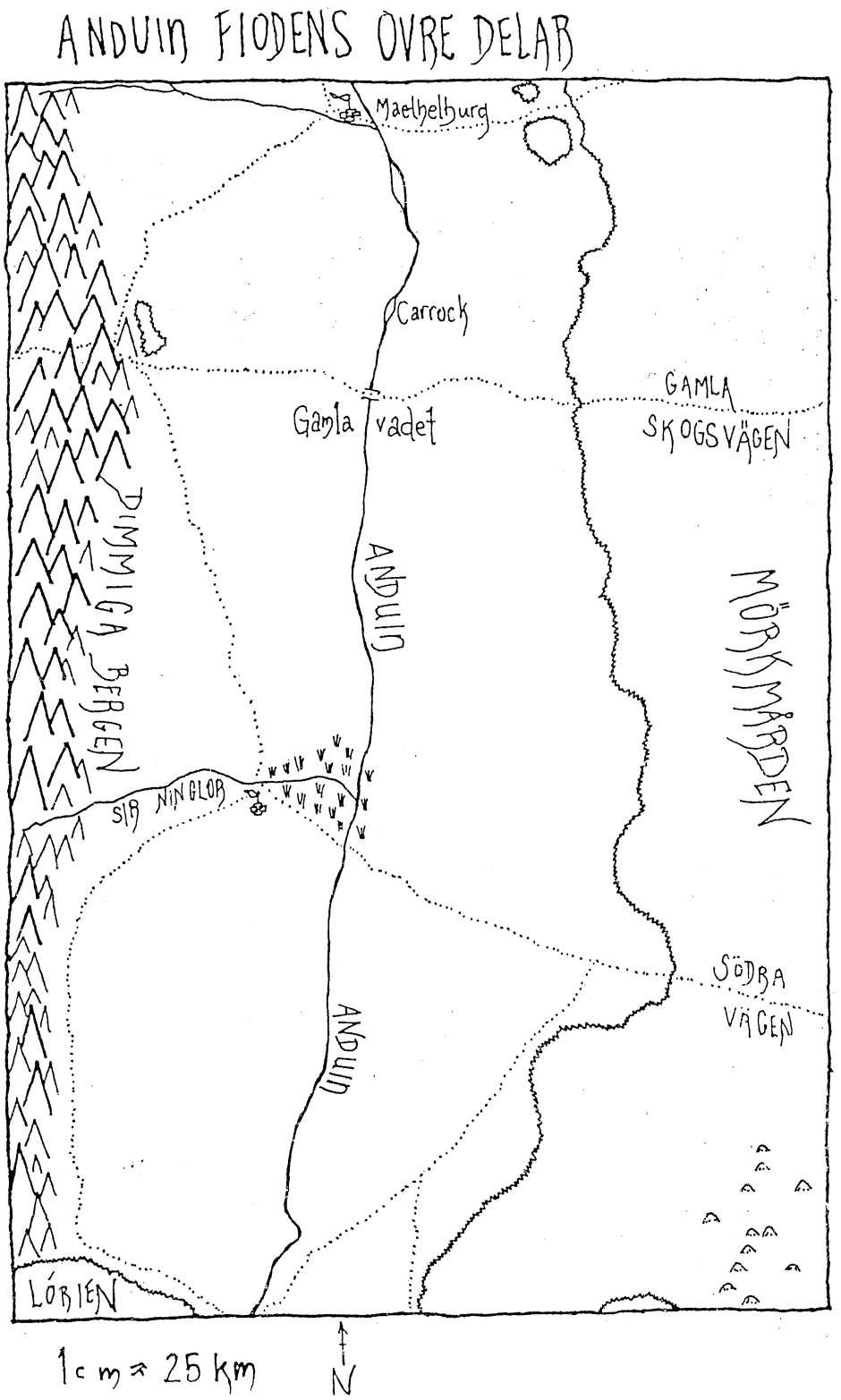
Zeffan är av medelängd och har ljusbrunt hår och gråmelerade ögon. Han har en kraftig och kompakt kroppsbyggnad. Ett välansat skägg pryder hans haka vilket får honom att se något äldre ut än vad han är.

Han har alltid varit mycket ambitiös och vetat att han en dag kommer att bli något. Allting han företar sig, ser han på med kritiska ögon. Han vill ha en ansvarsfylld och viktig post i samhället. Gärna något som man får tillfälle att vistas mycket i naturen, där han trivs. Då Zeffans far var snickare har även Zeffan lärt sig det yrket och kan livnära sig på sitt hantverk då det inte finns annat.

Zeffan är en lättillgänglig och sympatisk person. Han har lätt för att prata och bjuder gärna på sig själv. Han är en klar ledartyp och har många gånger tidigare i sitt liv lett grupper av människor. Han tror även starkt på devisen "Man lär så länge man lever".

Zeffan känner en stark gemenskap med Buldor p g a liknande uppväxtförhållanden. Han är beskyddande och försöker hjälpa Buldor att bli en riktig krigare. Han har förstår dock att Buldor är lite för ivrig för sitt eget bästa. Men det är en bra grabb.

Han lider med de som svälter i Maethelburg men inser att det finns lite han kan göra för att hjälpa dem. Han själv har fortfarande tillräckligt med pengar för att åtminstone klara sig till våren. Men när nu Phobus mästare tycks ha listat ut något som kan hjälpa staden i denna svåra stund är det ju självklart att man ställer upp och hjälper till.



Om Maethelburg.

Handout till hela gruppen. Skall delas ut tillsammans med karaktärerna.

Maethelburg är en mindre stad som ligger i de norra delarna av Anduindalen. Det bor runt 5000 personer i staden och ytterligare ca 2000 i området runtomkring. Staden har sedan länge varit ett handelscentrum p g a av dess läge där Anduin och Sirros möts. Även den östra handelsvägen mot Mörkmården passerar genom staden. Därför har staden vuxit ekonmiskt och invånarantalet stigit stadigt under de senaste århundradena.

Folket runt staden försörjer sig på jordbruk och i viss mån jakt och fiske. Marken och klimatet gör det möjligt att ta hem en god skörd per år. Dock har de två senaste årens missväxt p g a ihållande regn gjort att många bönder har mycket lite utsäde kvar inför vårsådden. Om även nästa skörd skulle slå fel vore katastrofen ett faktum, folk skulle bli tvungna att överge sina gårdar eller svälta ihjäl.

Maethelburg ligger precis i klykan där Sirros och Anduin möts. I spetsen ligger hamnen där det alltid pågår en febril aktivitet med att lasta och lossa flodbåtarna. Runtom hamnen ligger handelsmännens magasin och insprängt emellan dem många små ruffiga barer. Om man går vidare kommer man därefter till den gamla staden bestående av timmrade tvåvåningshus. Denna del är inte speciellt stor och husen ligger tätt inpå varandra med ett virrvarr av gator och gränder. Intill den gamla staden finns de finare kvarteren med hus byggda av sten där stadens rika bor. Här finns även Rådhuset och Maethelburgs garnison.

En gammal ringmur skiljer dessa delar av staden från den snabbt växande kåkstaden som också är en del av Maethelburg. Här bor de flesta av stadens innevånare.

Staden har många skickliga hantverkare, särskilt inom textil- och trähantverk, och gods från Maethelburg bringar ett högt pris runt om i hela Gondor. Den måste dock importera en hel del av sina förnödenheter, dels från de omkringliggande områdena, och dels söderifrån. Det riskfyllda i denna situation har framgått alltför klart det senaste två åren.