

"FANKILS
FÖRBANNELSE"

BORÅS
SPELKONVENT
1991

temperentia
perfecta

1991 ÅRS KONVENTSSCENARIO I MERP

Året är 21 i fjärde åldern och kung Elessar härskar i Gondor. Han har styrt landet med en fast och säker hand i många år. Folket lever i välmåga och landet i fred med alla sina grannar. Handel och produktion blomstrar, barnafödslarna ökar och de allra flesta har det gott ställt. Det finns dock de raser som inte har det allt för lätt. tex fredlösa orcher och andra av ondskans f.d. tjänare. En del har visserligen integrerats i samhället dock under sämsta tänkbara förhållande och allmän misär , d.v.s. att de är slavar. Resten av ondskans anhängare är som sagt var fredlösa och bör enligt lag fängslas omedelbart, en del slås dock ihjäl av ortsbefolkning innan någon officiell person hinner träda emellan. De orcher som har gått över till den andra sidan bär ett emblem som visar att de är fredade, har man inget sådant är man att betrakta som fredlös. Emblemet dessa orcher bär är ett gult träd mot vit bakgrund. Kontroller av misstänkta individer är mycket vanliga och sker rutinmässigt av alla orcher.

1.a. Efter flera dagars fruktlöst sökande i Barad durs ruiner befinner ni er i en mörk korridor högt upp i tornet. Er desperata situation har inte hjälpt er i ert sökande efter något att föda er. Efter ett par månaders håglöst vandrande i Skuggornas berg på flykt undan Gondors patruller insåg ni att detta inte kunde fortsätta. Under ett par natters grälände bestämde ni er för att bege er till Barad-dur i hopp om att där finna något som skulle kunna finansiera er fredlösa tillvaro. Längre var tvekan stor bland er om det var en så god ide att bege sig till denna sägenomspunna plats , varifrån rykten om vålnader och mystiska händelser kommit. Denna eftermiddag i början på hösten (Narbeleth närmare bestämt) har alltså fört er till de övre regionerna av Barad-dur. Men vägen hit har inte varit alltför lätt. Ert stråtrövargång har decimerats till 6 personer , från att ha varit 10 stycken. Den förste försvann i ett bottenlöst hål efter att ha försökt hoppa över detsamma. Två stycken hittade ni döda efter att de gått i väg ensamma för att undersöka ett rum. Troligtvis dog de av någon giftig gas. Den siste som försvann saknades helt plötsligt en morgon när ni vaknade. De enda spår ni fann var hans rustning och släpspår ner i ett schakt. Just nu befinner ni er i en korridor. I vars tak finns ett fåtal sprickor som släpper igenom ett dunkelt ljus ner på den dammiga gångens golv. Trötta som ni är sätter ni er ner på golvet för att vila en stund , alla utom Skargnakh som som vanligt lutar sig mot väggen lite nonchalant. Det hörs ett rasslande samt en duns och Skargnakh är borta (även psykiskt , han är avsvimmad) när ni andra tittar upp igen. Den vägg han en gång lutade sig emot finns inte längre , där finns nu en öppning som leder in i en kammare c:a 10' bort. Rummet är ungefär 10 gånger 10 meter och har ett glasat kupoltak. Väggarna är gjorda av en silverskimrande metall. Ett rödaktigt sken (p.g.a. att glaset är rödfärgat) lyser upp lokalen. Det är ungefär 10 meter upp till kupolens högsta punkt. Rakt under står en pidestal och på den ligger några föremål. En dolk , en medaljong i silver , en hjälm gjord i något guldskimrande material , ett par stövlar , en liten låda innehållande ett par visselpipor i trä samt under allt detta en tjock bok med svarta läderpärm. På golvet ligger förutom Skargnakh , en dörr , en massa damm och glassplitter från taket. En känsla av upprymdhet och litenhet får er att tveka i dörröppningen...

GE SPELARNÄ 15 MIN. ATT BRÄKA OM SÄKERNÄ OCH LÄSÄ I BOKEN INNÄN FÖLJÄNDE HÄNDER.SÄKERNÄ I RUMMET MED BOKEN ÄR ALLÄ MAGISKÄ.

Dolken : äR i sjÄlva verket ett +15 kortsvÄrd(SHORTSWORD) som när man anvÄnder det mot godÄ gör en osynlig förutom i den runden man hugger mot dem.

Medaljongen : som äR gjord i silver gör att den som bÄr den inte blir smutsig.Om man äR smutsig när man sÄtter pÄ sig den sÄ blir man ren.KÄnslan när man sÄtter den pÄ sig äR obehaglig , det kryper och kliar över hela den personens kropp.Hur lÄng tid detta varar beror pÄ hur skitig man äR.

GuldhjÄlmen : först och frÄmst ger den +10 DB dessutom sÄ kan BOKENS VÄKTARE alltid följa den som bÄr hjÄlmen och vet alltid var han äR.

Stövlarna : äR ett par knÄhöga läderstövlÄr , som äR mycket fina och oanvÄnda.Med dessa kan man gÄ pÄ vatten om man tror att man kan det.LÄdret äR fÄrgat mörkblÄtt.

De tvÄ visselpiporna : om tvÄ personer blÄser i varsin pipa utomhus sÄ börjar det regna inom 10 minuter (slÄ 1-10).Beroende pÄ hur lÄnge man blÄser (1-5 minuter) kommer mÄngden regn som faller att variera frÄn lÄtt duggregn till det allra vÄrsta monsunregn.

1.b.Uppslaget i boken lyder sÄ här:-"I en tid lÄngt förgÄngen , Äldrar tillbaka , skapade Melkor orcherna av sjÄlar med stor kraft , ~~maia~~.En av de allra första han skapade var Storlaga eller Fankil som äR hans sanna namn.Melkor kallade honom till sig och gav honom i uppdrag att sprida Melkors tro bland hans undersÄtar.Detta lyckades han fantastiskt vÄl med tack vare de enorma krafter han givit av sin mÄstare Melkor.Han var stark i kropp och sjÄl och bemÄstrade sÄvÄl vapen som orcher men hans starkaste sida var ÄndÄ magin med den lyckades han hÄlla orcherna i schack och Melkor nöjd.SÄ gjorde han också i med och motgÄng Ända fram till den ödestigra dagen dÄ det förhatliga paret Beren Erchamion och Luthien Tinuviel lyckades stjÄla en silmaril hur Melkors JÄrnkrona.Melkors vrede var av en sÄdan magnitud att Storlaga blev tvingad att fly för sitt liv trots att han sjÄlv inte hade nÄgon skuld i det hela.LÄnge strödade han missmodig i markerna öster om Dimmiga bergen när han en dag konfronterades med en varelse vid namn Limlaith vars like han aldrig skÄdat.Och den talade till honom:-VÄd äR det ni söker o Maia?En plats att vila pÄ mÄhÄnda.Och Storlaga svarade den sÄ här:-Hur kan ni veta vem jag äR?Jag äR inte kÄnd i dessa trakter , sÄ svara mig nu genast.-HörsÄgen röR sig snabbare en ett par ben min kÄre överstepräst.Fruktar Ni för ert liv mÄhÄnda jag kan hjÄlpa er dÄ.-Jag har inget att frukta , sade dÄ Storlaga med en bristande stÄmma.-JasÄ , inte det.Det undrar jag om det verkligen äR sant.I detta ögonblick visste ej Storlaga vÄd han skulle ta sig till , stÄndes framför en varelse som verkade veta allt och dessutom sade indirekt att hans liv var i fara.I denna svÄra situation valde Storlaga att lita pÄ denna Limlaith och följa dess rÄd.Mot en pant lovade Limlaith att finna en plats dÄr Storlaga skulle kunna vila samt bida sin tid.DÄr finns han Än idag.Dessa kunskaper har jag hÄllit för mig sjÄlv för att inte detta skall komma i orÄtta hÄnder, min mentor har sagt mig att kanske en dag kan Storlagas kunskaper komma vÄl till pass , men inte nu.

Två av karaktärerna känner till vem han är och det är Arthuldin och Lugrur. Men deras spelare måste själva fråga om de vet vem han är. Han är alltså även känd under namnet häxmästaren, den mäktigaste av nazgulerna.

På bokens framsida står något skrivet på en mycket åldrig variant av det svarta språket som är svår att förstå. Det skulle ta Arthuldin omkring två timmar att tyda det som står där trots att texten är kort, bara 4 rader.

2. Ni känner en plötslig urladdning i luften och för ett ögonblick får ni en känsla av att ett jordskalv passerade förbi. Fem sekunders absolut tystnad följs av ett fruktansvärt ljud som isär märg och ben. Det är en blandning av gäspningen och ångestfyllt vrål samtidigt. Sedan hörs ett raspande ljud som om metall möter metall, som rör sig runt i rummet. På väggen mitt emot öppningen börjar sedan metallväggen att bukta inåt. Det ser ut som en hand håller på att tränga igenom väggen. Ögonblicket efteråt så spricker väggen isär och ett par händer tar tag i varsin del av den delade väggen. Händerna, som är helt kolsvarta, böjer isär väggen och in i rummet träder en varelse. Varelsen är drygt 3½ meter hög och står lite framåtlutad och med blicken fäst på er. Han går fram till Grashlag och tar honom i hans axlar och sliter honom i två bitar. Sedan vänder den sig emot er. Helt svart är den, svart som natten, humanoid till formen med glödande mörkt hår. När den öppnar sin mun är det för att blotta svalg utan botten varur ett hatisk skri kommer, följt av ett par avmätta steg mot er.

VAD GÖR NI ...

Vid ett senare tillfälle när det är lite lugnare kommer de att kunna läsa vidare i boken och då finna en dikt som anger var de skall söka efter Storlaga.

SAURONS BEST.BOKENS VÄKTARE.BARAD DURS SKARPRÄTTARE DEN SVARTA HÄMNAREN.Denna demoniska varelse vaktar boken i Barad durs ruiner.Den har krafter som inte karaktärerna kan rå på , d.v.s. om karaktärerna hamnar i strid med eller söker strid med den så kommer de att dö.Detta skall göras klart för spelarna i deras första möte med den.

Den är c:a 3,70 meter lång , detta kan variera något p.g.a att den kan ändra form , i stt naturliga tillstånd.Då ser den också ut som en naken kolsvart man med mycket atletisk kropp.Den har långt mörkt hår som lyser i natten , skenet från hans hår liknar en lägerelds.Och i dess käft brinner en eld som kan anas när han talar.

Varelsen är hur stark som helst , t.e.x. kan den slita sönder metall med sina bara händer , gå igenom stenväggar och liknande saker.

Varelsen har ett syfte , den skall skydda den bok som Er-Murazor skrivit från personer som inte kan ta tillvara dess kunskaper.D.v.s. från goda , dumma eller personer med för låg level (t.e.x. karaktärerna).

Om någon sådan person tar boken från pidestalen så väcker den personen väktaren , som då omedelbart kommer att försöka ta den tillbaka.Den kommer aldrig att vila , aldrig att tveka och inte heller sluta jaga dem som tagit boken.Han kommer å andra sidan heller aldrig att göra någonting annat än att gå efter dem ; aldrig springa , aldrig skynda sig ty den vet den kommer att nå ifatt dem.

STATS.

LEVEL 33 MOVE 33'/END. M&M BONUS 33 HITS 333 ARMOR TYPE PLATE
DEFENSIVE BONUS 99 ATTACKS 111(3*)(3D) HUGE ON TOOTH & CLAW CRIT HUGE

Den är dessutom immun mot eld , men däremot tar den dubbel skada av köld och is.Den är en eldande , dock inte riktigt lika stark som en Balrog , som har tjänat Sauron.Den är numera bunden till denna bok , i och för sig mot sin vilja men ändock lika fast bunden till den trots Saurons död.

Den har alltså tre attacker som ger trippel skada och en extra **HEAT CRITICAL** av samma grad.Dessa är två slag med händerna och en spark.Den kan också andas ut eld , som motsvarar en +66 **FIREBALL**.Det är en konformad flamma , som är 66' lång och 33' bred där den är som bredast.

Den kan dessutom **FIRE LAW** och **PATH MASTERY** upp till tionde level och har 33*6:198 **POWER POINTS**.Den tar sig fram överallt : över berg , genom vatten , ner för stup o.s.v.

3.a.Karaktäerna flyr med boken ner genom Barad durs trappor och korridorer mot den stora porten.På väggen ner kommer en av dem att snubbla (låt spelarna slå ett slag : lägst snubblar) , då de är längst ner i ett trapphus.När de då stannar upp får de se hur varelsen som befinner sig högst upp i trapphuset kastar sig ner med fötterna först genom luften.Varelsen landar på fötterna i ett moln av damm och sten.Och börjar genast gå mot dem med bestämda steg.Den verkar inte ha tagit någon som helst skada av det fallet.

Om spelarna tänker slåss mot den så låt dem göra det , men gå in för att döda en karaktär per runda.

3.b.Så länge de är flykt undan väktaren så har den ingen chans att komma ikapp dem.Men om de någon gång slår läger så kommer den att komma ifatt dem under natten (gör inget för att få dem från början att tro att den kommer att följa efter dem).Den kommer att se ut som en lägereld på lite avstånd som om man tittar på den flera gånger helt klart och tydligt kommer närmare.Om man har några vakter på natten förstås , men om de har det så gäller det han har minst +15 i perception för att upptäcka väktaren och förstå att den faktiskt är på väg mot dem och inte är en helt vanlig lägereld.Det är bara en som inte har det och det är Arthuldin.Vad de bör göra då är naturligtvis att fly.Nu bör även Arthuldin haft tid att tyda det som står på bokens framsida.

"tider av nöd skall komma , tider när den starkes rätt är svunnen...

hämta ur denna volym...den styrka med vilken allt skall åter bli...

såsom det från början var tänkt...

men tveka ej att ta det ansvar...som anstår den som värdig är"

Det betyder att den som tar upp boken måste klara av den svåra uppgiften att befria Storlaga.Att man skall vara värdig uppgiften som karaktärerna inte verkar vara.

Härifrån finns nu tre alternativa huvudvägar till Fangorn skogar och det är.

A.Att gå söderut genom Gondor via Minas Morgul , Osgiliat eller någon annan väg in i Gondor.Var de än går in i Gondor kommer det att leda till gruppens tillfångatagande och säkra död.Och godhetens seger.

B.Att gå rakt västerut och ta sig över Anduin efter Raurosfallen är den bästa vägen.Då kommer de stöta på minst problem.

C.Att gå rakt norrut är en tänkbar men mycket farlig väg som tar en förbi Anduin norr om Raurosfallen , via Döda träskan.

A.De flyr genom Mordor till bergen eller passet vid Minas Morgul och tar sig in i Gondor.Efter en dag kommer en Gondoriansk patrull att få upp spåren efter dem.De blir tillfångatagna och ställs inför rätta.P.g.a. sina tidigare gärningar är de väl kända av Gondor och de döms till döden.De har ingen chans att fly.

B.1.Om karaktärerna bestämmer sig för att gå väster ut kommer de att kunna ta sig över Anduin söder om Raurosfallen utan problem.Väl över på andra sidan kommer de att snubblas på av en slavhandlare med följe , som är på väg till Minas Tirith för att sälja de slavar han har med sig (han har 13 slavar med sig).I sitt följe har 10 beväpnade legoknektar.Hans huvudsakliga syfte är att tjäna pengar , han bryr sig inte särskilt mycket om lagen.Under en natt har någon av dem somnat på sin vakt och när de vaknar upp på morgonen finner de att de är omringade av ett tiotal personer med dragna vapen. Slavhandlaren är **horch** och heter **Gorlag Smersh**.Hans inställning till karaktärernas fortsatta öden beror helt och hållet på om de är villiga att betala mer än vad han skulle få för dem om han sålde dem till Gondor.Han vill ha 10 gp av dem för att låta dem gå.Fast till början verkar väldigt tveksam till det hela , han kan ta emot en mindre summa men ej under 5 gp.Han vill inte gärna att det skall gå till stridigheter , även om han tror sig vinna dessa så ser han på karaktärerna att de är kapabla krigare och att vissa förluster är nog att räkna med.Han är själv ingen dålig krigare.

GORLAG SMERSH.

LEVEL 7 MOVE 65'/RND. M&M BONUS 15 HITS 101

ARMOR TYPE RIGID LEATHER , SHIELD & HELM DEFENSIVE BONUS 40

ATTACKS 109 MORNING STAR , 81 CROSSBOW CRIT NORMAL

10 LEGOKNEKTAR.

LEVEL 3 MOVE 55'/RND. M&M BONUS 5 HITS 65

ARMOR TYPE RIGID LEATHER , GREAVES , HELM & SHIELD DEFENSIVE BONUS 30

ATTACKS 62 BROADSWORD , 48 SHORTEBOW CRIT NORMAL

Om spelarna söker strid bör de dö , men om det skulle gå som så att mer än hälften av Gorlags gubbar håller på att stryka med då flyr de fältet och tar slavarerna med sig.När de sedan kommer till någon befästning anmäler de vad som hänt och de skickar ut en motsvarande styrka från C.2 fast med Gondorianer.Den styrkan kommer att vara en halv dag efter karaktärerna.Men de kommer att komma ikapp karaktärerna ett dygn senare. Om karaktärerna lyckas undvika strid med slavhandlaren kommer de att i lugn och ro nå Fangorn.

C.1.De bestämmer sig för att söka sig norrut för att finna en väg över Anduin där det inte är så mycket trafik.Vandringen kommer att ta totalt 1 vecka , karaktärerna bör tänka på att skaffa mat under den tiden.Vandringen kommer att gå bra ända fram till döda träsket där farten kommer att dras ned av den sugande gyttjan.Karaktärerna har hört ryktena om att platsen skulle vara hemsökt(spelarna kan få den informationen om de funderar på att gå den vägen).Men om de slår läger i träsket eller i dess omedelbara närhet så kommer de att under dygnets mörka timmar hemsökas av andar och vålnader.Om de stannar mer än ett dygn i träsket så kommer bokens väktare att komma i kapp dem , det tar i normala fall knappt ett dygn att gå genom träsket.Man kan övernatta i träsket för det finns torra platser där man kan lägga sig ned.

Under natten kommer först svaga plaskande ljud att höras i träsket som ökar i styrka efterhand.Och när det är som mörkast på natten kommer en familj på 6 stycken att attackera gruppen.- Med en vilja som kommer att leda till att den ena sidan måste ligga död innan stridandet kan ta slut.

STATS.

LEVEL 4 MOVE 60 M&M BONUS 0 HITS 50 ARMOR TYPE NO DEFENSIVE BONUS 25

ATTACKS 55 BROADSWORD CRIT NORMAL

De är långa , smala och seniga med mörkgrå hy. Med sina långa spretiga fingrarhåller de rostiga , men fullt användbara bredsverd. Nynnades en suggestiv melodi smyger de fram mot karaktärerna eller rusar mot dem om de är upptäckta.

2. Norr om Raurosfallen finns ett vadställe som är obevakat och passagen över där går bra. Sedan kan det bli lite problem för då befinner de sig i Rohan och det är ett land som är välbevakat , särskilt dess östra gräns. Tala om för spelarna att de ser många gårdar , mindre byar och en hel del beridna patruller. De skall vara försiktiga. Som tur är landskapet kulligt och det finns en hel del skogsdungar och mindre skogar att färdas i. Och karaktärerna kommer att ha tur , deras första möte i Rohan blir med en grupp förslavade orcher. Dessa står och arbetar på en åker som de råkar snubbla på och blir upptäckta. Orchererna på åkern blir först skrämda av karaktärernas utseende , men närmar sig sedan. Dessa orcher bär det emblem som alla onskans f.d. tjänare måste bära. De vill veta vad karaktärerna gör här , sedan vill de ha betalt (5 gp) för att inte sprida det vidare. Det är c:a 35 orcher ute på åkern varav 15 kan slåss , dessa är beväpnade med högafflar. Dessa orcher har gett upp och går inte att övertalas om att följa med. Om sedan karaktärerna börjar tala om demoner och att onskan skall segra blir de ännu mer avogt inställda.

15 ORCHER.

LEVEL 2 MOVE 60'/RND. M&M BONUS 5 HITS 40 ARMOR TYPE NO DEFENSIVE BONUS 5

ATTACKS 30 POLE ARM (1-HANDED SLASHING) CRIT NORMAL

Om det hela leder till strid så kommer dessa 15 orcher att slåss och de andra att fly fältet. När det bara är 5 orcher kvar kommer de också att fly.

En timme senare kommer ett uppbåd på 10 rohirrim till häst att sätta efter karaktärerna. Deras uppgift är att slå ihjäl förövarna eller ta dem till fånga , men de tänker slå ihjäl dem. Terrängen i området kullig med några få skogsdungar eller buskage här och där. Ganska öppet och uppe på kullarna kan man se väldigt långt. Så om karaktärerna skall komma undan måste de gömma sig väl , bli osynliga till och med. Det kan de ju naturligtvis inte så de blir upptäckta.

10 ROHIRRIM.

LEVEL 6 MOVE 60'/RND. M&M BONUS 10 HITS 99

ARMOR TYPE CHAIN & SHIELD DEFENSIVE BONUS 35

ATTACKS 100 BROADSWORD , 73 MOUNTED LANCE CRIT NORMAL

Alltså , för att på bästa sätt lösa situationen skall man ljuga för orchererna på fältet och ge dem vad som ser ut som allt man äger och har eller 5 gp.

Senare kommer de att nå fram till till Fangorn utan några större problem.

Väl framme i Fangorn bör karaktärerna söka sig till LIMLAITHS sjö där anden håller till. Han är en ond ande som lyckats lura i Enterna att han är god. I själva verket vill han bara ont, så han kan tänka sig att ge karaktärerna svaret på var Storlaga håller till. Men för att göra detta vill han ha en sak i utbytte. För ett par år sedan bodde i Fangorn en alvkvinna med en mycket intressant historia. Och för att göra den kort så kan man väl säga att hon i 1:a åldern blev tillfångatagen av Melkors anhang. Melkor förvrängde hennes sinnen och gav henne kraften att ta folks själar. Hon gjorde så ända tills den dag Melkor föll. Då blev hon medveten om vad hon hade gjort, och hon hade tagit många liv, så det blev en svår chock för henne. Och hon lovade att ge så många livet tillbaka som hon hade tagit, innan hon tänkte vila. Hon gjorde också så men innan hon hann lämna Midgård för de odödliga landen så mördades hon av Sarumans agenter. Efter sig lämnade hon det svärd hon fått av Melkor som han gjort till en del av henne. Svärdet, Gurthiant, finns kvar i hennes boning och det vill vattenanden ha, han samlar nämligen på urgammal ond magi i alla dess former. Självs ser han ut som en mycket vacker ung man bestående av vatten. Han är en lurig typ dröjande med svar och ställer många frågor: om allt möjligt mellan himmel och jord.

STATS.

LEVEL 25 MOVE 125'/RND M&M BONUS 25 HITS 250 ARMOR TYPE NO
DEFENSIVE BONUS 125 ATTACKS 125 HUGE BASH, 125 WATERBOLT CRIT LARGE

Sina två attacker kan han använda varje runda, **WATERBOLT**-attacken kan han bara göra om han befinner sig i vatten. Han kan också **WATER LAW** och **ITEM LORE** till tionde level. Dessutom har han **25*5:175 POWER POINTS**.

Om karaktärerna lyckas med att hämta Tolwens svärd så reciterar han en dikt för dem. Den är nyckeln till Fankils plats. Det tar en dag att resa till hennes boning och en dag tillbaka. Limlaith varnar karaktärerna för att de har bara en dag på sig att finna svärdet innan Bokens väktare når fram till Fangorns utkanter. Så de bör skynda sig. Han är inte intresserad av boken. Tolwens boning ligger vid Limlaiths utlopp ur Fangorn på den norra flodstranden. Den dols av riklig vegetation men är inte svår att hitta för den som letar. Den ligger c:a 500 meter från skogens östra gräns en bit in i skogen c:a 100 meter. De får en noggrann beskrivning av Limlaith. Så de kommer att hitta den. I hennes grotta finner de till en början ingenting av intresse. För att finna svärdet måste de ropa efter Tolwen. Men efter en liten stund så märker de att grottans öppning inte längre finns kvar. Ytterligare en stund senare förvandlas grottan stegvis till ett enda rum där väggarna är gjorda av svart virvlande dimma. Och ur denna dimma sträcks två stycken händer ut, varav den ena håller ett svärd och den andra är öppen och tom. Karaktärerna har av Limlaith fått reda på hur svärdet ser ut. I samma ögonblick som händerna sträcks ut börjar dimman att tättna. Meningen är att de skall lägga boken i den tomma handen så får de svärdet av den andra. Om de försöker ta svärdet utan att ge något igen kommer dimman att slutas ännu tätare omkring dem. När de har ropat efter henne har spelarna 10 minuter på sig att göra rätt sak innan dimman slutgiltigt tättnar omkring dem. I det ögonblicket de lämnar ifrån sig boken försvinner väktaren också. Den lämnar Midgård och far till sina gelikar bortom livet. När de sedan kommer tillbaka till Limlaith reciterar han den dikt som talar om var man kan finna Storlaga.

Storlaga står att finna på den högsta av Dimmiga bergens toppar en dagsmarsh härifrån. Han ligger uppe på toppen och vilar , det enda man behöver göra för att väcka honom är att ropa hans riktiga namn tre gånger. Eftersom det är höst nu så blåser det våldeliga på toppen dessutom snöar det litegrand.

FANKIL.STORLAGA.ORCHDEMONEN.

LEVEL 66 MOVE 66'/RND. M&M BONUS 33 HITS 666 ARMOR TYPE PLATE
DEFENSIVE BONUS 111 ATTACKS 333 QUARTERSTAFF 333 DAGGER
CRIT HUGE(-10)

Han kan använda alla listor som finns i regelboken. Han har 6*66*6:2376 POWER POINTS. När han släpps fri blir han mycket glad och tackar karaktärerna genom att döda dem för han behöver offer. Han ser ut som en ganska smal orch fast han är längre (c:a 2½ meter) och hans hållning liknar mer en människas. Han bär en mantel över sina axlar och i sin högra hand håller han en svart stav. Han reser sig upp och uttalar en förbannelse över allt och alla och lovar ta ondskan till Midgård.

TIMELINE.

DAG1. I Barad-dur. Finner bok och flyr.
DAG2. Kommer till Skuggornas berg. Ser den jagande väktaren.
DAG3. In i Gondor , norra Ithilien eller Döda träskan.
DAG4. Tillfångatas av Gondorianer , möter slavhandlare eller Mewlips om natten.
DAG5. Dör i Gondor eller möter orcher i Rohan.
DAG6. Reser genom Rohan.
DAG7. Kommer fram till Fangorn.
DAG8. Möter Limlaith.
DAG9. Tillbaka till Tolwens grotta.
DAG10. Tillbaka till Limlaith med svärdet.
DAG11. Väcker Storlaga i dimmiga bergen och dör.

Till alla spelledare.

Det som saknas till scenariot är två stycken dikter , två kartor , poängbedömning samt karaktärerna. Det kommer ni att få på konventet. Här följer en kort beskrivning av karaktärerna:

Arthuldin : en svart Numenoreansk trollkarl , en ledartyp som ibland sviktar lite. Level 5.

Lugrur : ett halvtroll som är en stöddig översittartyp som ser sig själv som ledare för gruppen. Level 4.

Skargnakh : en orch och före detta spanare som är en elak typ , allas hackkyckling. Level 3.

Urmal : en korch som är rädd för folksamlingar och är lite smått störd. Level 3.

Volonk : en vittberest Uruk-hai som är lugn och sansad när de andra brusar upp sig , även han en ledartyp. Level 4.

VI SES!

**URMAL.
STATS.**

ST 97 AG 72 CO 95 IG 56 IT 91 PR 78

LEVEL 3 HITS 61 DB 0(25 WITH SHIELD) L&I 0 MOVE 50'/RND. M&M BONUS -5

ARMOR TYPE RIGID LEATHER , SHIELD & LEATHER HELM

ESS.RR 0 CHA.RR 10 POI./DIS.RR 30/20

BASE SPELLS 0 POWER POINTS 3*1:3 REALM CHANNELING

Han talar tre språk nästan flytande : Väströna (RANK 5) , Orkiska (RANK 5) , det svarta språket (RANK 4) samt Adunaik (RANK 2).

Han har två magilistor till sitt förfogande **NATURE'S GUISES** och **SURFACE WAYS** till 3:e level.

SKILLS.

NO ARMOR +0 CLIMB +24 STALK/HIDE +26 READ RUNES -25 PERCEPTION +26

RIGID L. -5 RIDE +29 PICK LOCKS -25 USE ITEMS +15 TRICKERY +25

AMBUSH +20(4) SWIM +14 DISARM TRAP -15 DIR.SPELL. -25

WARHAMMER +56 TRACK +34

SHORTBOW +26

WARHAMMER(THROWN) +26

ITEMS.

Urmal bär en mycket välskött grå läderrustning(RIGID LEATHER) , en svart rund plåtsköld och en drygt en meter lång stridshammare(WARHAMMER).

På sitt huvud har han en svart läderhjälm , över hans axlar hänger en grå kappa.

I en säck slängd över ena axeln har han dessa saker : en sovsäck , ett par långa stövlar , 3 stycken facklor , en pengapung(3 sp , 24 bp) och en 3-litersurna med sprit (och den är stark).

Över den andra axeln har han en kortbåge(SHORTBOW) och ett koger med pilar(18 stycken).

Det enda han har i matväg är en lite smått möjlig limpa.

PERSONALITY TRAITS.HISTORY.APPEARANCE.

URMAL är en underlig individ och likaså hans föräldrar.

Hans mor var orch och hans far en något störd människa från Rhun på strövtåg i det vilda landskapet söder om sjön Rhun. Modern var dessutom en shaman något som är mycket ovanligt bland orcher men hon var det och dessutom en lyckad sådan.

Det otroliga hände och de två blev förälskade i varandra och hon födde ett barn ett år senare. Människan var inte särskilt populär i orchstammen och en natt mördades han av svartsjuka Uruk-hais.

Detta störde inte Urmals mor nämvärt inte förrän hon själv fördrevs från stammen av en annan shaman. Under tämligen svåra förhållanden lyckades de två klara sig genom de mesta tills Urmal blev stor nog att klara sig själv.

Då lämnade han sin mor och begav sig till Mordor där han snabbt hamnade i armen och i en spaningspatrull tillsammans med Skargnakh.

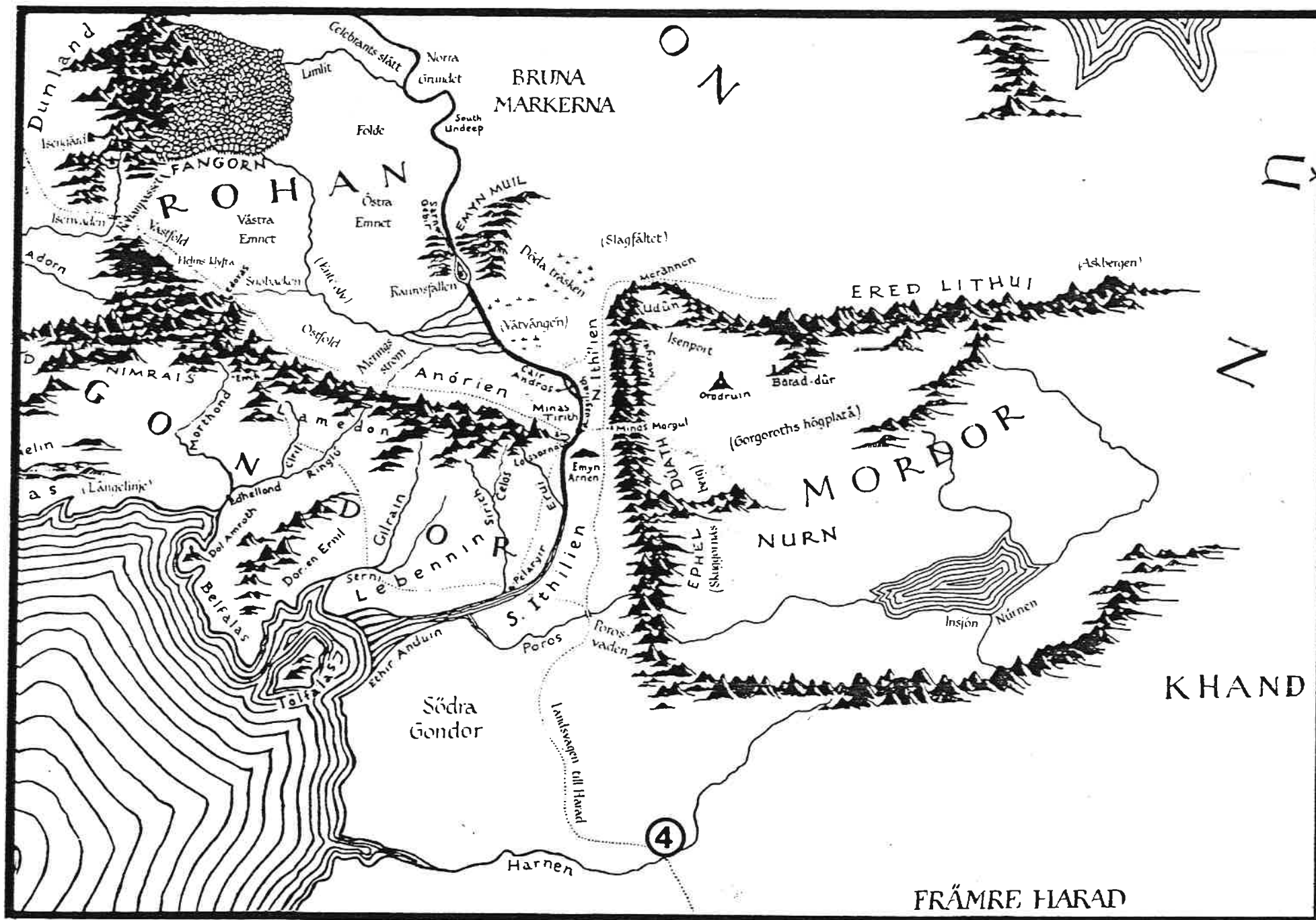
Hans uppgifter var mycket varierande men ofta fick han ta sig in i fiendeland och spionera förklädd till handelsman från Rhun eller under andra täckmantlar. Han är inte så lång , knappt 1,60 meter , men han väger c:a 80 kg och ser bra ut för att vara orch , han ser mer ut som en ful östring.

En kraftig kroppsbyggnad ger honom ett stabilt intryck vilket i och för sig är helt felaktigt.

Han är nu inne på sitt 54:e levnadsår och har bara blivit mer och mer underlig genom årens lopp , en gåva från hans far. Denna "underlighet" är faktiskt en lindrig psykos som gör att han har svårt att vara med många människor (varelser) samtidigt. Han är tämligen nervös men visare det väldigt lite , om det är möjligt. Men i grupper på mer än fem personer är det svårt för att inte säga omöjligt att dölja denna nervositet. För att gömma sig bär han gråa kläder t.o.m. hans rustning är grå han har inte heller något hår bara ett par grå-svarta testar. Dessutom dricker han ganska mycket sprit för att dämpa ångesten.

Han går lite lätt bakåtlutad med huvudet lite på sne'. Han tror att tillsammans med dem han är nu så kan inget farligt hända honom , så i deras närhet kan han känna sig trygg...

Han litar inte på någon i gruppen , mer än att han ibland bjuder Skargnakh på en sup. Han är den som springer först om det blir trubbel , en riktig liten fegis. Det går dock att övertala honom om att göra riskfyllda saker , som att smyga i förväg ensam... Han är något disträ , i själva verket paranoid , för han tror alltid att han är förföljd (det vet de andra fyra).



1.b.Uppslaget i boken lyder så här:-"I en tid långt förgången , åldrar tillbaka , skapade Melkor orcherna av själar med stor kraft.En av de allra första han skapade var Storlaga eller Fankil som är hans sanna namn.Melkor kallade honom till sig och gav honom i uppdrag att sprida Melkors tro bland hans undersåtar.Detta lyckades han fantastiskt väl med tack vare de enorma krafter han givits av sin mästare Melkor.Han var stark i kropp och själ och bemästrade såväl vapen som orcher men hans starkaste sida var ändå magin med den lyckades han hålla orcherna i schack och Melkor nöjd.Så gjorde han också i med och motgång ända fram till den ödestigra dagen då det förhatliga paret Beren Erchamion och Luthien Tinuviel lyckades stjäla en silmaril hur Melkors Järnkrona.Melkors vrede var av en sådan magnitud att Storlaga blev tvingad att fly för sitt liv trots att han själv inte hade någon skuld i det hela.Länge strövade han missmodig i markerna öster om Dimmiga bergen när han en dag konfronterades med en varelse vid namn Limlaith vars like han aldrig skådat.Och den talade till honom:-Vad är det ni söker o Maia?En plats att vila på måhända.Och Storlaga svarade den så här:-Hur kan ni veta vem jag är?Jag är inte känd i dessa trakter , så svara mig nu genast.-Hörsägen rör sig snabbare en ett par ben min käre överstepräst.Fruktar Ni för ert liv måhända jag kan hjälpa er då.-Jag har inget att frukta , sade då Storlaga med en bristande stämma.-Jaså , inte det.Det undrar jag om det verkligen är sant.I detta ögonblick visste ej Storlaga vad han skulle ta sig till , ståendes framför en varelse som verkade veta allt och dessutom sade indirekt att hans liv var i fara.I denna svåra situation valde Storlaga att lita på denna Limlaith och följa dess råd.Mot en pant lovade Limlaith att finna en plats där Storlaga skulle kunna vila samt bida sin tid.Där finns han än idag.Dessa kunskaper har jag hållit för mig själv för att inte detta skall komma i orätta händer, min mentor har sagt mig att kanske en dag kan Storlagas kunskaper komma väl till pass , men inte nu.

Er-Murazor A.Å.1912

LUGRUR.

STATS.

ST 98 AG 81 CO 97 IG 73 IT 56 PR 80 AP 12

LEVEL 4 HITS 112 DB 0(30 WITH SHIELD) L&I 0 MOVE 50'/END. M&M BONUS 0 ARMOR TYPE CHAIN & SHIELD

ESS.RR -5 CHA.RR -5 POI./DIS.RR 40/30

I hans språkkunskaper ingår det svarta språket (RANK 3) , Väströna (RANK 4) samt Orkiska (RANK 3). Dessa språk har han lärt sig av sin far , som för övrigt är försvunnen sedan slaget på Pelennors slätter. Lugrur tror att han lever och har flytt någonstans norröver , möjligtvis dimmiga bergen.

SKILLS.

NO ARMOR. +0 CLIMB. +19 STALK/HIDE. +20 READ RUNES. -30 PERCEPTION. +15

OTHER ARMOR. +0 RIDE. +9 PICK LOCKS. -30 USE ITEM. -30 ROWING. +55

AMBUSH. +20(4) SWIM. +14 DISARM TRAP. -30 DIR.SPELL. -25

HANDAXE. +57 TRACK. +9

2-HANDED SWORD. +96

HANDAXE(THROWN). +37

SPEAR(P-A). +57

ITEMS.

Kläderna och stövlarna han står och går i är inte precis hela och rena , men han har i alla fall sådana.

Ryggsäck innehållande gammal lump samt mat , rep(nästan 120') , en filt , några rostiga spikar , en pengapung(38 bp) , 2 facklor och en visselpipa.

Dessutom ett tvåhandssvärd , en handyxa , en dolk , ett spjut , en sköld och en metallbrynja(CHAIN).

Dessutom bär han på en halv bergsget (mat för 1½ dag).

PERSONALITY TRAITS.HISTORY.APPEARANCE.

LUGRUR är en varelse som är hälften troll , hälften människa. Ett fruktansvärt misstag skulle man kunna säga.Hans mor var en vilseledd Variag-kvinna vars fader sålde henne till melkoriansk kult , där hon blev våldsamt utnyttjad av olika personer.En av dessa var Gothmog , befälhavare över Saurons huvud arme under slaget på Pelennors slätter.

Lugrur är alltså Gothmogs son och det är han mycket väl medveten om.Under sin uppväxttid blev han alltid påmind om vilken mäktig far han hade.

När han blev tillräckligt stor gick genast in i stridsträning , och det var tidigt.Hela sitt vuxna liv har han tränat och stridit.Vid Barad-durs fall flydde han ensam upp i bergen.Där bodde han och bidade sin tid i många år.

Inte förrän Volonk och Arthuldin en mörk och stormig natt stövlade in i hans gömställe och den här gruppens öde balanserade ett tag på randen till att aldrig ha existerat.Det hela ledde nästan till strid och viss blodsspillan förekom , men inget allvarligt.Men efter en natts samtal , de var och är ju alla sansade varelser , så kom de överens.

Han är intelligent och samtidigt full av självförtroende , han vet att det knappast finns någon människa eller någon annan tvåbent varelse som råar på honom i strid , detta gör honom mycket farlig att umgås med.Han är dessutom 2,30 meter lång och väger drygt 150 kg.Å andra sidan är han stabil och gör få saker överilad , han är ju bäst.

I den grupp han nu har tillbringat sina sista år finns det bara en vars åsikter han alltid respekterar och det är Arthuldins. Lugrur har nämligen en stor respekt för magi och dess utövare , han är t.o.m. lite rädd för den .Han anser att magi bör användas så lite som möjligt för den drar bara till sig ovälkommet intresse , som han uttrycker det.

De övriga i sällskapet har han egentligen inte mycket till övers för , de är i och för sig bra att ha ibland , men hade det inte varit för honom så hade de säkerligen inte stått här idag.Han vill naturligtvis se sig själv som ledare för gruppen men ibland går de andra lite väl långt i sina anmärkningar på honom och hans ide'er , och en dag kanske hans tålamod tat slut...

Avslutningsvis bör väl tilläggas att han skulle vilja se en stark kraft som tog makten i Barad-dur igen , gärna han själv. Han tar lite grand för givit att han är gruppens självklare ledare vilket ofta har lett till svåra konflikter...

Han är på det hela taget ganska enkelspårig...

tusenårig fasa plågar min själ
det vidriga ljuset vill ha mig ihjäl
trots den rätta tron
kommer jag ej över bron

gömdes jag av en vän mån tro
eller gömdes jag i otro
Limlaith var hans namn
men var är hans hamn

hitom den stora dimman i ^{väster}~~öster~~
dold av åldrig grönskas röster
simmel den fylld av svek
bland en och annan ek

han den vackre vet
var jag den fule Fankil smet
han kan säkert hjälpa dig
så att Ni kan finna mig

han söker det förgångna
kanske för att hjälpa de fångna
han vill ha Tolwens förförare
hon vill ha den svages förgörare

var finns den kunskap som ej är tung att bära
inte där den borde vara
Tolwens förförare är ingen lekkamrat
akta er så inte Ni får stanna där hon har vakat

säg då kvickt med vem Ni vill tala
annars må Ni aldrig tala
om det mot er sträcks en hand
räck då den ett band

sedan kan Ni stegen ställa
mot den som kan beställa
en sak mot allt Ni äger
mot mig Ni nu er beger

ARTHULDIN.

STATS.

ST 69 AG 94 CO 91 IG 99 IT 58 PR 95 AP 42

LEVEL 5 HITS 59 DB 0 L&I 15 MOVE 60'/END. M&M BONUS 10 ARMOR TYPE NO

ESS.RR 20 CHA.RR 0 POI./DIS.RR 10

BASE SPELLS 10 POWER POINTS 5*2:10 REALM ESSENCE

Han talar tre språk nästan flytande Adunaik (RANK 5) , Väströna (RANK 4) och det svarta språket (RANK 4) , han talar också lite orkiska (RANK 2).

Han kan följande magilistor **ESSENCE HAND** , **SPIRIT MASTERY** , **PHYSICAL ENHANCEMENT** , **ILLUSIONS** , **LIGHT LAW** , **ICE LAW** och **EARTH LAW** till femte level.

SKILLS.

NO ARMOR. +10 CLIMB. +20 STALK/HIDE. +25 READ RUNES. +60 PERCEPTION. +5
BATTLEAXE. +35 RIDE. +15 PICK LOCK. -5 USE ITEMS. +30 SAILING. +35
DAGGER(THR.) +25 SWIM. +25 DISARM TRAP. -25 DIR.SPELL. +55 W.-WATCH. +5
DAGGER. +20 TRACK. +30

ITEMS.

Under en lång svart trasig , guldbroderad kappa bär Arthuldin svarta byxor , bruna höga kängor och en röd tröja. Sin ~~yx~~ har han på ryggen och med ett enkelt handgrepp kan han ha den i sina händer.

I sitt bälte har han två dolkar en att kasta samt en hugga med. Han har också en ryggsäck och i den har han följande saker : en ~~sovsäck~~ , slipbrynje , flinta och stål , en bck(som handlar om Numenors stormaktstid) , en uppsättning kläder till(något hellare än den han har på sig) , en rakkniv och en träkam.

I en liten säck på sidan har han fnöske.

Pengar har han en del 37 sp , 19 bp och 45 cp har han väl nedstoppade i ryggsäcken , där har han också lite proviant (räcker i fyra dagar).

PERSONALITY TRAITS.HISTORY.APPEARANCE.

ARTHULDIN är en svart Numenorean från främre Harad i övre 60-års åldern. Han har lyckats hålla sig vid god vigör och har en god fysik , mycket tack vare att han större delen av sitt vuxna liv varit på "resande fot". Han är en kraftig man (1,95 m och 95 kg tung) med ett vildvuxet hår och mycket kraftig skäggstubb , som han försöker hålla kort. Ett par mörkgrå ögon ser den som möter hans blick , men inte så länge ty de är mycket genomträngande. Ett ärr tvärs över hans högra kind gör honom skrämmande att skåda , ärrret är ett minne från en Gondoriansk patullpil.

Hans mörka hy gör att han lätt känns igen i länder norr om Harad. Att han dessutom går omkring i svarta och mörkgrå kläder med guldbroderier gör honom ännu lättare att känna igen. De kläder han bär är visserligen slitna men antyder ändå att han kommer från en rik familj. Denna finns tyvärr inte längre , de dödades av Gondorianer i de oroligheter som följde på Saurons död. Detta har givit honom ett hat mot Gondorianer som knappt är av denna värld. Hans högsta önskan är att se Gondor krossat och Sauron återupprättad.

De kunskaper han besitter hör hemma i magins värld han är dock inte oäven med ett yxa i handen och som alla Numenoreaner så fruktar han inte döden.

Den Arthuldin stötte på först i gänget var Volonk , som han hela tiden har sett som en ärlig och rak person som man kan lita på. De övriga kan man ha och mista de gör varken till eller från de kan slåss och käbbla förstås men så mycket mer är det inte. Att han kommer från en rik familj gör att anser sig stå en bra bit över de andra karaktärerna.

Han är kort i sina repliker och ofta överdrivet fördömande om någon råkar klanta till det. Själv står han över all kritik och bör behandlas med tillbörlig respekt. Han tolererar inte några kommentarer från de andra , utan han kommer alltid med något mothugg. Ett mycket gott självförtroende gör honom till en självskriven ledare för gruppen med undantag för Lugrur som han ibland spelar ett högt spel emot. "Ondskans tid skall en gång komma igen", brukar han säga.

Arthuldin är en person som försöker hålla samman gruppen , detta mest av den självklara anledningen att han vet att han klarar sig bäst i deras sällskap. I vissa situationer kan han dock bli allt för passiv. Det är t.e.x. när de som grupp stöter på på problem som han inte direkt ser någon lösning på , då blir han grubblande och något tvekan. Eller när något behöver funderas över , då försjunker han i verkliga grubblerier.

SKARGNAKH.

STATS.

ST 93 AG 98 CO 75 IG 61 IT 56 PR 74 AP 22

LEVEL 3 HITS 61 DB 15(40 WITH SHIELD) L&I -10 MOVE 60'/RND. M&M BONUS 10

ARMOR TYPE RIGID LEATHER , HELM & SHIELD

ESS.RR -10 CHA.RR -10 POI./DIS.RR 40/25

Skargnakh svänger sig med språkkunskaper i Orkiska (RANK 5) och Väströna (RANK 3). Han talar en förhållandevis begriplig Väströna p.g.a sitt kringflackande här i Midgård.

SKILLS.

NO ARMOR +15 CLIMB +38 STALK/HIDE +14 READ RUNES -35 PERCEPTION +19
RIGID L. +10 RIDE +3 PICK LOCK +6 USE ITEMS -35 CONTORTIONS +40
AMBUSH +30(6) SWIM +23 DISARM TRAP +1 DIR.SPELL. -10
DAGGER +33 TRACK +8
DAGGER(THROWN) +38
MACE +48

ITEMS.

Han bär en gammal läderrustning som han haft sedan kriget. Den är lätt brun-röd färgad , väldigt sliten men den sitter mycket bra.

I övrigt bär han svarta och grå kläder. Skölden har han på ryggen och plåthjälmen lite lätt framåtlutad på huvudet. En mace i ett bälte på höften samt fyra dolkar som alla går att kasta.

I en säck knuten över armen har han det allra nödvändigaste : sin gamla snuskburk (som han absolut inte kan skilja sig ifrån) , 60' rep , två kranier av slagna fiender(Gondorianer) , grön sovfilt och ett par glasögon.

Han har dessutom i en liten pung 2 gp , 26 bp och en bit av en olifantbete.

Och mat för 3 dagar....

PERSONALITY TRAITS.HISTORY.APPEARANCE.

SKARGNAKH är en f.d spanare.Han ingick i samma styrka som Urmal , de två är de enda i gruppen som känt varandra en längre tid. Som spanare hade Skargnakh det ganska bra , bättre än de flesta orcher , men samtidigt en riskfylld tillvaro ute på uppdrag. Under kriget ingick han i en mycket aktiv Hai(spaningsgrupp) som höll sig långt framme.

Han lyckades vid krigslutet mirakulöst nog fly , även Urmal lyckades fly , genom Gondor ända bort till Mordor där de två levde tillsammans med en större grupp orcher i bergen.

Efter ett par år svepte en pest över Mordor som utplånade drygt hälften av alla orcher på ett par månader.De två kompanjonerna flydde över bergen in i Ithilien , för att undkomma pesten , där levde de på stråtröveri och jakt under många år.

Under slutet på vistelsen i Ithilien stötte de ihop med de tre andra och under ett par framgångsrika år härjade de runt där. Till sist blev de dock tvunga , p.g.a de Gondorianska patruller som mer och mer tog över skogarna , att dra sig österut.Eller rättare sagt fly , men vilken orch vill erkänna det.

För att vara orch är Skargnakh ganska gammal (47 år) och då också en relativt vis sådan.Han känner sig visserligen lika liten som de flesta andra skulle göra i hans situation , för han är också bara lite drygt 1,10 meter och väger 63 kg.

Han får ofta skäll av de andra , utom från Urmal , och han finner sig ofta i det (vad skulle du göra).Men ibland får han nog och surnar till och har de mest elaka practical jokes för sig (han drar sig inte för blodsutgjutelser).Han har sabbat både ett och annat överfall p.g.a. detta.En av de bättre var när han fyllde Volonks ryggsäck med giftiga ormar,som tur var upptäckte Volonk det när han i tron att det var Lugrurs ryggsäck sparkade ner den för ett stup.

Annars är Skargnakh en skojfrisk och nonchalt stackare som ofta får utstå spott och spe , då han ber om respekt för sin högst anmärkningsvärda orchålder.

Han och Urmal håller ihop i alla (orch)väder.På det hela taget är Skargnakh en ansvarslös , nonchalant och lite väl elak typ. Att han är ansvarslös innebär inte att han gör saker som äventyrar hela gruppens säkerhet.Om det frågan om liv och död kan han skärpa till sig...

VOLONK.

STATS.

ST 95 AG 65 CO 86 IG 71 IT 43 PR 81 AP 32

LEVEL 4 HITS 96 DB 0(30 WITH SHIELD) L&I -5 MOVE 50'/END.M&M BONUS 0 ARMOR TYPE CHAIN , GREAVES & SHIELD

ESS.RR 0 CHA.RR -5 POL./DIS.RR 45/30

Han kan följande språk : Orkiska (RANK 4) , det svarta språket (RANK 3) , Väströna (RANK 4) samt ett språk från öster (RANK 2).

SKILLS.

NO ARMOR +0 CLIMB +19 STALK/HIDE +15 READ RUNES -25 PERCEPTION +15

CHAIN +0 RIDE +19 PICK LOCK -25 USE ITEMS -30 CAVING +25

AMBUSH +30(6) SWIM +9 DISARM TRAP -30 DIR.SPELL. -25

BROADSWORD +91 TRACK +14

BOLA +42

JAVELIN +52

DAGGER(THROWN) +27

ITEMS.

Volonk bär en mycket fin metallbrynja(CHAIN) som han "fick" av en österländsk krigare efter en strid.Även skölden(har han oftast på ryggen) han har är från samma krigare och båda föremålen ser något udda ut(österländskt).Rustningen han bär är lite liten p.g.a. att han själv är ganska stor 1,75 meter lång och c:a 80 kg tung för att vara orch.

Svärdet vid sin sida men alltid sin bola redo i handen.

Han har ingen hjälm men ett rött läderband i pannan omsluter hans långa svarta hår.

I sin vänstra stövel har han en dolk instoppad och fastspänd på sin ryggsäck har han ett spjut(JAVELIN).

Ryggsäcken innehåller resterna av ett helt liv och det är dessa saker : en hammare , en hovtång , ett mycket bra rep(50' långt) , en oljeflaska , ett par läderhandskar , en parfymflaska(mycket fin) , 3 metallklot (4 cm i diameter) , en kraftig filt/-kappa , en svagt självlysande sten(lyser upp 5' diameter , inte mer) , 30 sp , 67 bp , 22 cp , torkad mat(för 5 dagar) och ett horn(hörs på 3 km avstånd).

PERSONALITY TRAITS.HISTORY.APPEARANCE.

VOLONK är en Uruk-hai som under kriget tillhörde en Hothrons (kaptens) livvaktstyrka.Den styrkan var placerad vid Morannon och under krigsslutet så splittrades den åt alla håll men mest åt öster.

Volonk följde med en stor grupp på c:a 200 man som härjade runt i länderna i öster.De slog ihjäl , våldtog och tog allt de kunde komma över och klarade sig ganska bra.Men till sist så var styrkan så pass decimerad att plundringståget inte längre kunde fortsätta och Volonk beslöt att söka sig mot sina hem-trakter.

Där stötte han snabbt på en mindre stam orcher som han efter att ha slagit ihjäl den gamle hövdingen själv blev hövding över.Stammen utplånades av pesten och Volonk flydde mot Harad där han stötte på Arthuldin i skogarna söder om Ithilien.

Volonk är en rådig Uruk som sällan låter promblem stå i vägen för honom , han har inte tid att vänta på att saker och ting skall ske av sig själva. Han är en person som anser att för att klara sig själv måste man hjälpa andra.

Han gillar inte Lugrurs attityder d.v.s. "jag är bäst"-sättet som $\frac{1}{2}$ trollet har.Som den Uruk han är så trycker han gärna ner Skargnakh en del och Urmal bryr han sig knappt om.Vad han tycker om Arthuldin är en väl bevarad hemlighet.Utåt sett så verkar han tycka bra om hans åsikter och ide'er , och gör det också för det mesta.Men han ogillar starkt Arthuldins ibland överlägsna attityd när den kommer fram.Då kan han bli mycket grinnig.

Eftersom han är en man som planerar långsiktigt så vill han i och för sig se att Gondor faller och att Mordor reser sig igen så fort som möjligt , men det är nödvändigtvis inte så bråttom.Ondskan har tid att vänta lite och bygga upp sin styrka i tysthet.

Han har mängder av märken och ärr på sin kropp efter de mängder av strider han varit inblandad i , det mest markanta är nog ändock att han saknar höger öra.Det kan han tacka Lugrur för ty det blev han av med i deras första möte , vilket Lugrur säkerligen har glömt.

I situationer när de andra har gett upp och bara lägger av så är Volonk den som tar tag i saker och ting och får fart på gruppen igen.Han vilar aldrig och skyndar på de andra när de i hans ögon är allt för slöa.

En pedant och militär ut i fingerspetsarna , försöker att ordna allt med militärisk nit.Gapar och domderar för att helt enkelt köra över de andra.