Erik.

Under en mörk himmel.

eller
skumma typer
finns det gott om.

Ett MERP-scenario gjort av
Erik Norén och Michael Lilja
för Borås Spelkonvent 10.

Combat Statistics

Förklaringar: Alla ev. övriga bonusar är inräknade i siffrorna.
°= dubbla hits *= crush crit ()=vid slutsriden
¤= använd large creature critical table

Name	Level	Hits	Move	M & MB	Armor	DB	Attacks	Notes
Stadsvakt	3	65	50	0	Rigid Leather	25 shield	60 Spear 55 Spear	Dunman Warrior
Rövare	3	70 (50)	60 (50)	10 (0)	Soft Leather	10 (0)	65 (50)Broadsword 50 (35)Shortbow	Dunman Warrior
Normal Man	1	25	50	0	No	0	15 Dagger	Dunman
Normal Tuffing	2	45	55	5	Rigid Leather	25 Shield	45 Melee 35 Missile	Dunman Warrior
Kullman	4	75	55	5	Soft Leather	10	70 Spear 55 Javelin	Dunman Hunters Nomadic
Egalions Vakter	5	85	60	5	Chain	35 Shield	100 Broadsword 90 Spear	Dunman Warrior
Godh Earted	10	120	60	10	No	30	95 Handaxe 105 Handaxe	Dunman Bard
Yug Dab	10	150 (100)	55 (50)	5 (0)	No	50(45) Shield	140(100) Spear 120(80) Spear	Dunman Warrior
Tag op Bom	7	115 (95)	50 (50)	0 (0)	Rigid Leather	35 Shield	105(95) Warhammer 85(75) Sling	Dunman Warrior Vice-Sheriff
Drek	15	185 (100)	75 (65)	-5 (-15)	Plate	45(35) Shield	165 2-H Sword(2D)° 125 Thrown Rock* (when injured -40)	Olog Hai Warrior Large Crit¤
C. Egalion	15	165	65	10	Chain	60	160 Broadsword 130 Comp. Bow	Dunedain Ranger

Troligt händelseförlopp.

Poängbedömning

Bedömningen grundar sig på vår uppfattning om hur man spelar rollspel. Följaktligen har vi gett poäng för gott rollspelande, för hur roligt man hade det när man spelade och för hur man löste problemen i scenariot. Ovanstående faktorer är uppräknade i sjunkande prioriteringsordning.

Vi vill att alla lag skall försöka lösa scenariot så för att undvika att lag struntar i lösandet av uppgiften så vill vi att spelledaren inte talar om för lagen vilken prioritering som föreligger. Detta leder förhoppningsvis till att inget taktikspelande uppstår. Ett svar som man kan ge frågvisa spelare är "Scenariot skall lösas med rollspel".

Poängbedömningen skall lämnas in i receptionen direkt efter spelets slut.

Poäng:

Rollspel:

Varje enskild karaktär får poäng för hur väl han rollspelats. Karaktärsgestaltningen skall överensstämma med spelledarens intryck av karaktären. Även karaktärer som dött under scenariots lopp får rollspelspoäng. Maximal poängsumma för rollspelskategorin är 5 * 120 = 600 per lag.

Följande poäng delas ut för rollspel.

Inget rollspel alls:	0 poäng
Väldigt lite och/eller bristande rollspel:	30 poäng
Rollspelade det mesta av tiden och följde karaktärsbeskrivningen:	60 poäng
Rollspelade hela tiden och följde karaktärsbeskrivningen:	90 poäng
Som ovan fast med total inlevelse:	120 poäng

Underhållnigsvärdet:

Att man har roligt när man spelar är naturligtvis mycket viktigt. Det är ju därför vi ägnar stora delar av vårt alltför korta liv åt just denna sysselsättning. Underhållningspoängen grundar sig på hur roligt laget och spelledaren hade det när de spelade. Maximal poängsumma för underhållningskategorin är 400 per lag.

Följande poäng delas ut för underhållningsvärdet.

Det var tråkigt hela tiden:	0 poäng
Det var tråkigt nästan hela tiden:	100 poäng
Det var roligt för det mesta:	200 poäng
Det var roligt hela tiden	300 poäng
Det var bland det roligaste som ni upplevt:	400 poäng

Problemlösning

Lösningen av scenariot belönas med 200 poäng. För varje ledtråd utöver de ordinarie som spelledaren måste dela ut för att laget skall fatta galoppen dras 10 poäng av från de 200. Man kan inte få minuspoäng i denna kategori. Maximal poängsumma för problemlösningskategorin är således 200 poäng.

INLEDNING

Samt några ord på vägen till spelledaren.

Det du just nu har i din hand är MERP-scenariot till Borås Spelkonvent 10. Vi som gjort det ber dig att läsa det mycket noggrant om du skall spelleda det och inte alls om du skall vara spelare (såtillvida att konventet inte redan har varit).

Scenariot utspelar sig i Eriador, närmare bestämmt i Rhudaur, år T.Å. 1131. Kungariket Arnor har splittrats och Eriador domineras av ett flertal småkonflikter. De onda sover fortfarande en orolig sömn i sina svarta fästen. För den ambitiöse spelledaren som vill läsa mer om området kan vi rekommendera MERP-modulen Hillmen of the Trollshaws. Scenariot bygger på avslöjandet av en komplott och innehåller få stridsmoment. Vårt mål har varit att alla lag som spelar scenariot skall klara det och därför så har vi ett speciellt ledtrådssystem som förhoppnings leder till detta. Det finns ett antal ledtrådar inbakade i scenariot och utöver det ytterligare ledtrådar som spelledaren skall dela ut då laget kört fast eller kommit på fel spår och inte ser ut att ha någon möjlighet att hitta tillbaka. Dessa extra ledtrådar medför poängavdrag för laget.
Poängbedömningen grundar sig på rollspelsprestation, hur roligt de som spelade hade det och problemlösning (i sjunkande prioritering).
Vi som gjort scenariot hoppas att du kommer att tycka att det är lika roligt att spelleda det som vi tyckt att det var att göra det.

Och till sist vill vi bara önska lycka till.

Yug Dabs Historia.

Yug Dab är en gammal skurk som tröttnat på att springa runt och råna folk. För några år sedan var han ledare för ett gäng rövare som härjade i de västra delarna av Rhudaur. Trots att de var mycket framgångsrika gav inte detta honom de rikedomar han hade hoppats på. Rövarlivet var dessutom primitivt och riskabelt, det var bara en tidsfråga innan det skulle gå snett. Han överlät ledarskapet till trollet Drek, som såg upp till honom, och begav sig österut tillsammans med sin ständige följeslagare Tag op bom. De kom till den ekonomiskt blomstrande staden Thered Brin och Yug bestämmde sig för att söka sin lycka där istället. Han hyrde sig ett hus i staden och utgav sig för att vara en erfaren äventyrare som sökte lugn och ro.

Han upptäckte dock snart att sheriffen i staden var en gammal fiende till honom. Eftersom Yug Dab hade åldrats och delvis ändrat utseende sen de senast sågs kände inte sheriffen genast igen honom. Men det ärr som vanprydde Yugs vänstra kind skulle oundvikligen avslöja honom. Det var samma man som i ett tidigare möte stridit mot honom och nästan dödat honom. Det var ett minne från denna strid som han för evigt bar i sitt ansikte. Yug Dab beslöt sig för att röja sheriffen ur vägen.

Han mördade sheriffen och såg till att de "skyldiga" ,två gamla bekanta till honom, fick skulden. De kunde tyvärr inte säga så mycket om detta eftersom de fick så allvarliga skador när Yug Dab "grep" dem att de avled ett kort tag senare utan att återfå medvetandet. Som belöning för denna bragd fick han posten som ny sheriff. Han utsåg Tag op Bom till vice-sheriff och sände bud till sina gamla kumpaner att de skulle bege sig till området kring staden. Fem handplockade rövare fick bli konstaplar i hans lilla

korrupta styrka. Här inleddes en strålande period där Yug Dab instruerade Drek och hans gäng om var de skulle slå till och såg även till att de inte åkte fast.

För sex månader sedan började dock Yug Dab att snegla på Borgmästarposten. Han började leta efter känslig information om stadens äldste för att kunna utöva utpressning mot dessa och när han fått tillräckligt med hållhakar för att få majoritet i ett eventuellt nytt borgmästarval satte han sin gruvliga plan i verket.

Han tog kontakt med en Dunedain-herre vid namn Egalion som hade ett dubiöst förflutet även han och gjorde upp en plan tillsammans med honom. Mot en viss summa skulle Egalion uppehålla Godh Earted med nonsensförhandlingar. Samt byta ut låsen på sin jaktstuga till en enklare modell. Egalion är inte direkt delaktig i planen men tror sig ändå veta vad den går ut på. Men han bryr sig inte särskilt. Under tiden så tar Yug Dab borgmästarens plats för att ingen skall märka att Godh Earted är borta. För om det kom fram att han var och förhandlade med en Dunedain-herre skulle det vara mycket impopulärt bland stadens invånare. I staden är det bara de äldstes råd , Godh's fru samt Yug Dab som vet om att borgmästaren är hos Egalion. Alla spelar med i spelet att Yug Dab är borgmästare. Yug Dab t.o.m. bor i Godh's hus , i ett gästrum naturligtvis.

Samtidigt söker Yug Dab kontakt med karaktärerna och ber dem hjälpa honom. Han säger att han tror sig vara hotad till livet av ett rövargäng och ber karaktärerna att undersöka saken och eventuellt röja hotet ur världen. Allt detta mot en riklig belöning om de lyckas , men i första hand vädjar han dock till deras goda vilja.
Planen går ut på att de , karaktärerna , skall bege sig ut i skogen för att alliera sig med rövarna. Väl ute i skogen kommer de att överfallas av rövarna , tas till fånga , testas och slutligen få höra av rövarna att de inom kort skall mörda borgmästaren. På uppdrag av en man vid namn Zekar.

Tanken är då att de skall ta sig tillbaka till staden och berätta vad de vet för borgmästaren (Yug Dab). Han säger då att han via sina informatörer fått reda på var denna Zekar finns. nämligen i en stuga i närheten av Dunedain-herren Egalions fäste.Han vill att de skall ta sig dit för att eliminera honom.

När de sedan gjort detta kommer han att skicka ut ett stort uppbåd efter dem , och ha ihjäl dem. Han kommer sedan att bli vald till borgmästare och inom kort kommer alla de äldste i staden att dö.

Detta var alltså Yug Dabs plan.

NPC beskrivningar:

Godh Earted.

(uttalas godd artedd). Godh föddes för 48 år sedan på en av gårdarna utanför Thered Brin. Hans far var storbonde och en inflytelserik person i trakten. Livet på en bondgård var hårt och Godh fick tidigt hjälpa till med de dagliga göromålen. Han växte upp till en stark yngling som visste vad hårt arbete ville säga.

Eftersom hans äldre bror skulle ta över gården efter fadern så var Godh inte bunden till den utan kunde ta sitt liv i egna händer. Detta passade honom väl eftersom han ändå inte sett jordbruket som ett kall utan ville hellre ut och se sig om i världen. Godh hade ett gott sinne för siffror och ekonomi, som han ärvt efter sin mor, och fick anställning som assistent hos en lokal handelsman. Med denne reste han runt i Eriador och upplevde många fantastiska ting.

Efter några år lämnade han handelsmannen och bildade ett eget handelshus med pengar han lånat av sin far. Han fortsatte sina resor under många år och har varit på de

flesta ställen i Eriador, Gondor och Rhovanion. Han har till och med bott i Vattnadal ett kort tag. Av alverna där lärde han sig att uppskatta konst och vackra ting. Han lärde sig även att spela flöjt.

För tolv år sedan träffade han sin käresta, Wilda, och beslöt sig för att bosätta sig i Thered Brin igen. Tack vare sitt goda rykte och sina kontakter över hela kontinenten blomstrade hans verksamhet och gav både honom och staden stora rikedomar.

Därför var det helt naturligt att just han valdes till borgmästare när den förre dog, av hög ålder, för åtta år sedan. Han har sedan dess styrt staden med en stark och vis hand. Han lyssnar alltid på vad folk har att säga och fattar sina beslut därefter. Han förväntar sig att hans beslut efterföljs, vilket vanligtvis också är fallet. De som inte gjort så har oftast fått ångra sig efteråt. Han är mycket folklig och pratar gärna med mannen på gatan, de flesta i staden har vid något tillfälle pratat med honom. Vid större högtider händer det ibland att han tar fram sin flöjt och uppträder på något av stadens etablissemang.

Wilda är femton år yngre än Godh, hon var tjugoett när de träffades, och kommer från trakten. De lever lyckligt tillsammans, trots sin barnlöshet. Wilda är nästan lika populär som sin make och deltar i makens engagemang. De bor tillsammans i ett stort hus i Thered Brin.

Godh är stor och kraftig, ca 185 cm lång och väger ca 90 kg, med tjockt mörkt hår och ett välansat skägg. Han bär oftast fina men praktiska kläder.

Spell lists: Lore, Controlling Songs, Sound Control och Item Lore samtliga till tionde level. Han har även Spirit Mastery, Physical Enhancement, Essence's Ways och Essence Hand men bara till femte level. Han har 60 power points.

Han har tre, i Thered Brin, oöverträffade förmågor nämligen Music, Trading och Public Speaking, samtliga 100+ i skill. Han talar följande språk: westron dunael quenya sindarin och silvan. Hans RR (resistance rolls) är följande: Ess (essence) +15, Cha (channeling) +10, Poi (poison) +20 och Dis (disease) +20.

Yug Dab.

En man som hela sitt liv levt på andra sidan lagen. En bestämd person som vet vad han vill. Slug och försedd med en vilja som kan försätta berg. Som ni läst i hans historia så drar han sig inte för något.

I vanliga fall klär han sig ganska enkelt men snyggt men under scenariots gång bär han kläder lånade av Godh Earted (mycket fina). Han är 40 år gammal. Han är ca 185 cm lång, kraftig, mörk hårig, skäggig och har ett stort ärr på vänster kind.

Han har två spell lists som han kan till 3:e level Spirit Mastery och Illusions. Han har 20 power points. På två områden är han mycket duktig Climb (+89) och Ambush (+60). Han talar westron och dunael. Hans RR är följande: Ess +5, Cha 0, Poi +5 och Dis +5.

Tag op Bom.

Yug Dabs gamle vapendragare är en avtrubbad sälle. Synnerligen otrevlig och högst osympatisk i sitt sätt. Talar högt och skrikigt. Lång ca 195 cm, halvt flintskallig och med en stor mage ger han ett burdust intryck. Dessutom sitter hans kläder väldigt illa.

Hans uppgifter på sheriffstationen inskränker sig till att slå fångar, låsa in fångar samt hjälpa till vid "förhör". Han talar dunael och lite westron. Hans RR är följande: Ess -5, Cha -5, Poi +10 och Dis +10.

Cegain Egalion.

Av en gammal Dunedain ätt som härskat här i området i tre generationer. Han är stor och ståtlig, även för en dunedain, och är en mycket myndig person. Han ser ungre ut men är 75 år. Han är en mycket skicklig krigare och de som smakat hans svärd har sällan haft något att säga om det efteråt.

Han styr området runt omkring sitt fäste med en järnhand och hans fogdar är en fruktad syn. Han är mycket maktlysten och skyr inga medel för att uppnå sina mål. Han bryter sitt ord när det passar honom och har ett väldigt dåligt rykte i hela Rhudaur, ett faktum som han tycker bekommer honom väl.

Lång och atletiskt byggd bär han upp sin metallbrynja väl. Familjens vapen syns tydligt på hans bröst , den stora blåa fyrklövern. Det mörka håret är välansat och han har det bakåtkammat.Hans blick är genomträngande och hård.

Spell lists: Path Mastery, Nature's Ways, Moving Ways och Nature's Guises samtliga till tionde level. Han har även Detection Mastery, Sound/Light Ways, Surface Ways och Calm Spirits men bara till femte level. Han har 120 power points. Han talar följande språk: adunaic, dunael, quenya, sindarin och westron. Hans RR är följande: Ess +20, Cha +25, Poi +30 och Dis +30.

Drek.

En Olog hai som vart med sedan Saurons tid och har sedan dennes nederlag levt en tynande tillvaro. Efter det ödesdigra slaget på Dagorlad har Drek vandrat rastlöst. Han har varit söderut, han har varit österut och han har varit norrut.Först de senaste hundra åren har han vågat sig tillbaka till civilisationens utkanter och har till sin stora lycka upptäckt att de så mäktiga segrande makterna har fallit på eget grepp.

Han har sedan dess mördat, plundrat och lemlästat runt i norra Eriador. För sju år sedan träffade han på en man som hette Yug Dab och som erbjöd honom en position som sergeant i dennes rövarband. Det passade honom bra för han hade haft en liknande ställning i Saurons armé. Denne Yug Dab visade sig vara en mycket listig man som Drek snart började se upp till, trots att han var människa.

Tillsammans blev de en skräck för alla de små gårdar och byar som låg utspridda över Eriador. När sedan Yug Dab beslutade sig för att överge detta brutala leverne lämnade han över ledarskapet till Drek. Det emottog han med glädje och trivs nu mycket bra med att få bestämma över små ynkliga människor och med att få njuta av friluftsliv med våld och död som dagliga inslag.

Han är smart för att vara ett troll, men dum i mänsklig jämförelse. Det är ganska lätt att lura Drek men få vågar försöka. De som blivit upptäckta har funnit sig ganska splittrade, bokstavligen. Disciplinen är således god i Dreks rövarband. Den enda människa han respekterar är Yug Dab och Drek följer oftast dennes "råd". Sedan Yug blev sheriff i Thered Brin har de inlett ett mycket lyckat samarbete som går ut på att mot en femtedel av bytet så ser Yug Dab till att de slår till på rätt ställe vid rätt tillfälle och att de inte åker fast.

Drek har under sina 1251 levnadsår lyckats samla på sig en hel del rikedom och han är nog en av de förmögnaste personerna i Rhudaur. Drek är nästan tre meter lång och väger ca 350 kg. På sina fötter har han ett par "ordentliga" kängor. Han bär ett par pälsar virade runt kroppen som skall föreställa kläder över dessa bär han sin platemail. Sitt mycket slitna tvåhands värd bär han alltid med sig. Men det duger fortfarande ty det är ett mycket gott hantverk

.Han har ett vaket öga som ser det mesta (+66 perception). Han har dessutom +70 i Ambush. Han talar westron, orkish, black speech, dunael och förstår även lite khuzdul och quenya. Hans RR är följande: Ess. -5, Cha. -10, Poi +40, och Dis +30.

UNDER EN MÖRK HIMMEL.

Prolog (läs för spelarna).

Läs högt för spelarna.

"Efter en lång räcka fantastiska äventyr i dimmiga bergen beslöt ni er för att bege er ner i Rhudaur för att där finna någon lämplig plats att övervintra på.En del överväganden senare befinner ni er i staden Thered Brin. En stad som ni varit i tidigare och som verkar vara en bra plats att ta det lugnt på. Ni bor på värdshuset "den galna Chatmoigen" ett av stadens tre värdshus. Det är kväll och stämmningen är hög som vanligt. Ni sitter nere i baren på ert värdshus som vanligt och bägarna flödar över."

Den galna Chatmoigen.

Goda möjligheter för rollspel.

Värdshuset som betecknas som stadens värsta är som vanligt fullsatt. Stället är ett tillhåll för de som vill ha "stök , bök å pök" En kväll här utan slagsmål och vildsint fylla är en dålig kväll. Värdshuset ägs av gammle Kamm Brams svärson Dek Bram , en stor man i läderkläder. Stadens värsta fyllo den store vite Ulrik lämnar sitt visitkort under erat bord och kryper sedan glatt lallande därifrån. Fram emot midnatt lämnar någon en liten lapp på erat bord och försvinner sedan snabbt in i folkmängden. (Lämna ut handout 1).

Handout 1

Galgbacken.

Första mötet med Yug D som poserar som borgmästare.

Galgbacken ligger en knapp kilometer norr om staden. Där väntar Yug Dab och två av hans konstaplar.Han utger sig dock för att vara Godh Earted , stadens borgmästare , och de två konstaplarna för att vara stadsvakter. Han hälsar dem med en barsk stämma och tackar dem för att de kommit. Han tar sedan till orda och berättar att hans liv är i fara och att de är de enda som kan hjälpa honom. Han har genom sina kontakter ute i Rhudaur fått reda på att det finns någon som vill honom illa. Han kan inte avslöja vilka dessa kontakter är. Han erbjuder dem tio guldmynt var om de löser denna situation på ett tillfredställande sätt.

Ber om hjälp.

Misstänker rövare.

Han tror att det rövarband som härjar i områdena kring staden kan ha något med saken och göra och föreslår att de försöker att infiltrera dem. Borgmästaren ber dem att inte kontakta honom om det inte är väldigt viktigt, och i så fall så diskret som möjligt, för att inte hans fiender skall bli förvarnade om att han vidtagit åtgärder. Han säger också att det senaste han hörde om rövargänget var att de höll till i skogen öster om staden. Mer exakt än så vet han inte.

Infiltrera.

Lubo ser ärr.

Han försöker hela tiden stå med högersidan mot karaktärerna så att hans ärr inte blir upptäckt. Trots detta så kommer Lubo Skoot, som har högst perception, att upptäcka detta ärr. Låt Lubos spelare slå ett slag men låt honom se ärret oavsett resultatet av detta slag. (Lämna ut handout 2 till Lubos spelare).

Efter konversationen kommer "borgmästaren" och de båda "stadsvakterna" att sitta upp på sina hästar och rida i snabb takt upp mot staden.

?Åtryckningar om de nte ger sig av.

Yug Dab räknar nu med att karaktärerna (hädanefter förkortat K) skall bege sig ut i skogen efter rövarna.Om de inte gör det inom ett dygn kommer Yug Dab återigen att ta kontakt med dem och fråga vad de har kommit fram till. Om de inte har kommit fram till något viktigt så säger han åt dem att han tycker att de borde försöka med rövarna. Ju längre de stannar i staden desto mer bestämmda blir hans påtryckningar.

Hos Rövarna.

Yug Dab har underättat Drek om hur K ser ut och det finns rövare som bevakar stadens portar. När dessa upptäcker K så kommer de att meddela Drek som kommer att arrangera ett bakhåll på ett lämpligt ställe en bit in i skogen. K kommer att falla i denna fälla vilken väg de än tar och vilka försiktighets-mått de än vidtagit.

3akhåll.

Det är upp till varje spelledare (hädanefter förkortat SL) att lägga upp detta bakhåll beroende på situation och terräng. Det viktiga är att K får klart för sig att de inte har en chans och att de är bäst om de ger sig. Vi rekommenderar att du låter två eller tre av K falla ner i en dold grop, fastna i ett nät eller lik-nande och att de övriga "ser ett tjugotal män med spjut som har omringat dem". Om K ändå gör motstånd så låt rövarna kasta lite spjut på dem så att de såras och övermanna dem sedan. K med blödande sår får dessa ombundna.

K ger sig.

3lir bundna.

När K väl blivit tilfångatagna så blir de bundna till händer och fötter och försedda med ögonbindel. De blir sedan uppslängda på en handdragen kärra och forslade därifrån. Resan är hård och skumpig och ca fem timmar lång. Till slut blir de avslänga och bundna stående vid varsitt träd. Runt omkring dem hör de ljud av typiska lägeraktiviteter, t ex mat-lagning, diskussioner, tärningsspel och slagsmål. Om någon försöker komma loss, börjar väsnas eller börjar prata med sina kamrater så får denne ett hårt slag i ansiktet (och tar fem hits i skada).

Till lägret.

3undna vid träd.

Möter Drek.

Efter ytterliggare tre timmar så kommer Drek fram och tar av dem ögonbindlarna. Framför dem ser de en Olog hai med ett stort två-handssvärd. De verkar stå fastbundna vid kanten till en liten glänta i en tät skog. K har fortfarande kvar kläder och rustningar men vapen och annan utrustning är borta. I lägret som de ser i gläntan kan de räkna till uppemot ett femtiotal hårdföra män.

3lir testade.

Drek flinar hånfullt mot dem och frågar vilka de är och vad de gör i hans skog. Han hotar med att döda dem. Om K nu hävdar att de kan vara till nytta ber han dem att bevisa detta. Var man får en chans att visa sina färdigheter. Var snäll och låt K göra saker som de kan klara av. De som kan magi behöver bara visa att de besitter dessa krafter (dvs Ramas, Mon-Raggah

och Utod). Hulin behöver bara säga att han kan slåss, han får en del spydiga kommentarer men de tror honom. Lille Lubo kan ju klättra i träd och smyga väldigt bra.

När de väl bevisat sin duglighet så tar Drek med dem i "Dreks drägg". De får mat och välbehövlig vila men de får ej tillbaka sina vapen. När de vaknat vill Drek tala med dem. Han säger att han är glad att ha fått ett par dugliga män till sitt band. De andra anser han vara mest kanonmat och slapptaskar.

Med i gänget.

Han berättar om deras uppdrag, att de skall döda en viss person men han säger inte vem. Ett uppdrag de fått av en man vid namn Zekar som de ska få en massa pengar för. Han berättar att de för tillfället ligger lite lågt med andra saker. Sedan får de tillbaka sina vapen och all annan utrustning. Efter det så vidtar en ruskig fest och alla dricker sig aspackade.

Rollspelstillfälle

Berättar om uppdrag.

Zekar.

Fest.

Lämpligt tillfälle för K att lämna "Dreks drägg". Annars kommer de att få många fler under de närmaste dagarna. Utod har inga som helst problem att hitta tillbaka till staden.

K flyr.

Tillbaka i Thered Brin.

När de kommer tillbaka bör de snarast söka upp "borgmästaren" och meddela vad de fått reda på. Han kommer då att be dem avvakta ett tag för att han vill försöka ta reda på vem denna Zekar är.

Tillbaks till T.B.

Pratar med "borgmästaren".

Morgonen därpå så kommer det ett bud, en stadsvakt, som ger dem ett skriftligt meddelande från "Godh Earted" (Lämna ut handout 2). I detta meddelande står att han, borgmästaren alltså, lyckats få reda på en del. Zekar är en dunlänning som är korrupt och maktgalen och som nyligen försökt att ta över handeln i området. Eftersom Godh är både en mäktig handelsman och en rättskaffens man så står han naturligtvis i vägen för Zekars planer. Det är därför som denne brottsling vill ha borgmästaren ur livet.

Handout 2.

Om Zekar.

Vidare har "Godh Earted" fått reda på att Zekar just nu befinner sig hos den förhatlige dunedain-herren Egalion. Närmare bestämmt i dennes jaktstuga som ligger i närheten av Egalions fäste. Egalions marker ligger tre dryga dagsmarcher sydöst.

Zekar hos Egalion.

"Godh Earted" vill vidare att K beger sig till jaktstugan och "tar hand om" Zekar. Denne man kommer så länge han lever vara ett hot mot freden i Rhudaur. "Borgmästaren" anser att han kan använda stadsvakten som livvakter under den tid som hotet föreligger och att han inte behöver ytterligare beskydd. Det är viktigare att orsaken till problemet tas om hand.

"Borgmästaren" skickar iväg K.

Karaktärerna bör således bege sig mot Egalions fäste. De kan få utrusta sig i Thered Brin enligt tidigare principer. Eftersom Hulin antagligen vägrar att rida så blir det till att gå. Det finns en väg som vid den här tiden på året mest kan liknas vid en iskall gyttjepöl.

Reser

Händelser på vägen.

Resan till Egalion.

Råkar höra något.

Det är få som är ute och reser och de som de möter är lika bistra som klimatet. På kvällen på den första dagen så kommer de till en lite by med ett värdshus,"Den Håriga Foten". Detta gemytliga ställe ägs av hoben Billo Butt, en harfot med ett legendariskt sinne för billiga skämt. De kan få rum för natten här och ett gott mål mat. Någon gång under vistelsen, bestämm själv ett lämpligt tillfälle så råkar någon eller några av K höra en konversation mellan två skumma typer:

"Den håriga foten".

Rollspel.

Råkar höra konversation.

Läs högt <u>en</u> gång.

- Har du hört om den där Dug Jab, eller vad han nu hette?
- Nä, vem faan är det?
- Du vet han som är där i Thered Brin?
- Fattar fortfarande inte vem du snackar om.
- Är du helt puckad eller, han som lurat varenda jävel och blivit (ett gapflabb från bordet brevid dränker orden).
- Menar du han med ärret?
- Ja visst för faan!
- Å, faan. Den jäveln.
- Jaa, du vet han som höll ihop med den där stora svarta klunsen?
- Den där jävla Drälk, han känner jag.
- Jaaså!
- Jovisst i helvete jag var med dem ett tag men det blev för mycket för mig alltså.
- Du kolla på grabben som har öron stora som en olifant.
- Vi sticker!

De båda försvinner snabbt ut genom dörren och står inte att finna någonstans hur mycket de än försöker.

Möte med kullmän.

Dagen därpå fortsätter de resan och sent på eftermiddagen stöter de på en grupp på tolv kullmän som är ute och jagar. De jagar en sårad björn och den kommer rusande rakt mot K. Om inte de inte fäller den med pilar så anfaller den dem. Den klarar tre träffar innan den faller och den missar hela tiden. Spela striden som på riktigt, med tärningsslag o.s.v.

Jägare och björn.

Låtsasstrid.

Precis när björnen fallit kommer jägarna fram till K. Dessa är klädda i skinnkläder (bl.a. kilt) och har spjut. De är alla ganska seniga men ser starka ut och alla har kraftig skäggväxt. Jägarna är tystlåtna och ger ett intryck av att verka tycka illa om K. De sätter genast igång med att flå och stycka björnen medan de av dem som inte gör detta argt bligar på K p.g.a. att de anser att de hade situationen under kontroll. Det framgår dock inte och vad K bör göra är att be om ursäkt för sitt ingripande. Gör de inte det så kommer kullmännen att lämna dem och bege sig tillbaka in i skogen. Ledaren, Briam, är den enda som går att konversera med (han talar Dunael).

Tjuriga kullmän.

K bör be om ursäkt.

Om de trots allt ber om ursäkt så har de en del att berätta för de spelare som är intresserade. Briam bjuder i så fall K till deras läger där de får smaka nygrillat björnkött och mjöd. Kullmännens by ligger två dagars marsch därifrån.

Bussiga jägare.

Av dem kan de få reda på följande (skall rollspelas): Att Dunedain-herren Egalion har en besökare i sitt lilla hus sedan ett par dagar och att många av hans krigare finns där. Att för två dagar sedan blev en av deras grannläger anfallet av ett rövargäng lett av ett troll. Många blev dödade och de tog allt. De känner till ett av rövargängets tillhåll, en grotta som ligger ca en dagsmarsch norr om staden.

Rollspel.

Ledtrådar.

Kommer till Egalions land.

Nästa dag fortsätter de sin resa och efter ungefär halva dagen kommer de in i Egalions områden. Under resans gång har de passerat flera små byar och många gårdar,så också här. Man märker tydligt att jorden är bördigare här än längre norrut. Trots det verkar folket fattigare och olyckligare.

Beskriv landskap.

De är rädda för K och om man frågar dem något, speciellt om man nämner Egalion, så säger de att de inte vet något eller håller helt enkelt tyst. De verkar vara särskilt rädda för Utod. Det märks tydligt att man kommit in i Egalions teritorium. Om man hotar kan man få fram var Egalions fäste ligger och även var jaktstugan är belägen. Man kan också få reda på att färre av Egalions knektar har synts till de senaste dagarna.

Rädd befolkning.

Rollspel.

Vid solnedgången når de fram till den stig som leder fram till jaktstugan.

Jaktstugan.

Stugan ligger en dryg kilometer in i skogen, som är tät och vildvuxen. Om K smyger runt den ser de tydligt in i de rum som har fönster och är upplysta (dvs 5,6,8,11,15). Det finns inga patrullerande vakter, de enda vakter de kan se är de två som står utanför porten till rum 12 och den i rum 8. Om K säger att de är tysta och försöker gömma sig blir de inte upptäckta (Vi antar att K gör detta när det är mörkt ute).

Beskriv stugan.

I rum 11 kan de se hur två män sitter och diskuterar sansat. Mannen som sitter vänd ut mot fönstren är en ståtlig dunedain (Egalion) och den andre, som sitter med ryggen vänd mot karaktärerna är en kraftigt byggd man med mörkt hår (Godh Earted).

Ser två män.

Om någon smyger närmare, företrädesvis Lubo, så kan denne se att mannen med ryggen mot fönstren är en skäggig dunlänning, som är otroligt lik borgmästaren i Thered Brin (dvs Yug Dab). Han saknar naturligtvis Yug Dabs karaktäristiska ärr på vänster kind, ett faktum som man bara får reda på om spelaren frågar specifikt om detta Han har en grön rock som bär Thered Brins vapen slängd över stolsryggen.

Ledtrådar.

K bör ifrågasätta uppdraget. Om inte, hjälp till.

K bör vid detta laget förstått att något inte är som det ska. Om de har tolkat alla ledtrådar rätt bör det inte vara några problem att förstå att de blivit förda bakom ljuset, även om de kanske inte kan plocka ihop alla delar på rätt plats. De bör inse att de inte skall mörda "Zekar", åtminstone inte förrän de har undersökt saken närmare.

Om de inte har kommit på detta ännu så uppmana dem att stanna upp och fundera lite grann. Om de enfaldiga spelarna ändå inte förstår vad som försigår så börja att dela ut extra ledtrådar och förtydliganden så att de delar de missat klarnar upp men glöm inte att dra av tio poäng för varje snutt extra hjälp de får. Låt dem tänka efter mellan varje godbit så att de inte får mer än vad de behöver.

Det enklaste och snabbaste sättet att reda ut historien är att ta kontakt med denne mystiske "Zekar" (dvs Godh Earted).

Egalion ger sig av.

En timma efter det att karaktärerna anlänt till stugan beger sig Egalion och sju av hans män tillbaka till dennes fäste. Kvar finns fyra tjänare, tre av Egalions soldater samt Godh Earted och hans fem livvakter. Exakt hur många som finns kvar vet naturligtvis inte K.

Ljuset släcks och fölk går och lägger sig.

Vakterna som stod utanför porten går in och ljuset släcks överallt förutom i rum 2, där en av Godhs livvakter sitter på vakt, och 4, där Godh Earted ligger och läser i en bok. Det är fortfarande lika lätt att smyga fram och spionera lite men det finns inte mycket mer att se.

K smyger sig in.

Efter ytterligare en timma så släcker även Godh sitt ljus och somnar. Hela huset sover förutom K, som går på tå. Även vakten i rum 2 har slumrat till men vaknar om någon gör ljud ifrån sig. Det går dock alldeles utmärkt att smyga fram till porten och dyrka upp den. Ett sätt att ta hand om vakten är att söva honom (Sleep) genom ett fönster. Så länge man inte väsnas kommer ingen annan att vakna.

Tar hand om vakt i rum 2.

K. bör nu på ett eller annat sätt förhöra "Zekar" men finner snart att det är han som förhör dem. Godh vet naturligtvis vem Yug Dab är (sheriffen) och att denne har ett groteskt ärr. Han inser snabbt att det är något allvarligt på gång och beslutar sig för att bege sig till Thered Brin ögonblickligen. Han ber K att hjälpa honom att reda ut den här härvan.

Träffar Godh Earted.

Om inte K hindrar honom så väcker han sina livvakter och börjar att packa ihop sina saker. Han litar inte på Egalion och vill inte att dennes folk skall veta att han ger sig av. En av livvakterna smyger iväg till stallet för att sadla och ta ut hästarna (det är mycket viktigt att ingen följer med honom, låt K få stå vakt i rum 2 utifall att någon av Egalions män skulle vakna).

Ger sig av från jaktstugan.

Fem minuter senare ser den som tittar ut mot gården hur livvakten tar ut sex hästar ur stallet, det ser ut som om han har bundit ihop dem med ett rep. Endast en av hästarna är sadlad och när han väl kommit ut på gården så sitter han upp på denna och rider därifrån i galopp (K får gärna försöka att stoppa honom men de får inte lyckas).

Yug Dabs man smiter. Får inte stoppas.

Hästarna borta.

Denne man är nämligen spion för Yug Dab och kommer nu att varna denne om att hans plan har gått i stöpet. Alla hästar förutom en kommer han att släppa när han kommit en bit på vägen (det finns ingen chans för K att få tillbaka dem).

Allt liv ute på gården väcker naturligtvis de som fortfarande sover och K & co. får skynda sig därifrån för att inte bli upptäckta. En av Egalions män kommer att underätta honom så fort han kan men denne kommer att anse att hans del i det hela är avslutad och vilja ha betalt av Yug Dab, vilket han till sitt stora förtret aldrig kommer att få.

K får skynda sig.

Resan tillbaka kommer att bli mycket hård. Godh Earted är väldigt mån om att ta sig till Thered Brin och pressar alla till det yttersta. Färden tar drygt två dygn och de kommer fram på morgonen. För att göra det hela värre har vädret försämrats och ett ihärdigt snöblandat regn faller.

Resan tillbaka till T.B.

Och i Thered Brin händer följande.

Under tiden har Yug Dab fått reda på att hans list misslyckats och inser att loppet är kört. Han sättet dock genast igång med att planera på nytt. En plan som kommer att ge honom en rejäl reskassa och dessutom en möjlighet att utkräva sin hämnd.

Yug Dab får reda på vad som hänt.

Han tar kontakt med Drek och gör upp med denne att hans rövare skall ta sig in i staden genom den södra porten. Detta skall ske på natten dygnet efter att han fått budet om att hans list har misslyckats. Som första åtgärd skall de bränna ner stadens förråd. Sedan kan de i princip göra vad de vill; bränna, plundra och slå ner folk, d.v.s. skapa så stor oreda som möjligt.

Staden blir anfallen.

Förrådet bränns.

För att de skall lyckas ta sig in i staden kommer Tag op Bom och två konstaplar att starta ett par bränder i stadens östra delar. Under tiden ser Yug Dab till att den södra porten är öppen. Han beger sig sedan, tilsammans med två av sina konstaplar, till stadens bank. Där säger han till de två stadsvakter som står där att de skall hjälpa till att släcka branden så sköter han bevakningen av banken. När stadsvakterna försvunnit rånar han banken. Sedan skyndar han tillbaka till stadshuset och tar stadens kassakista.

Banken rånas.

Stadens kassakista stjäls.

Yug Dab flyr.

Yug Dab har bestämmt med Drek att de skall mötas vid midnatt i ett av rövarnas tillhåll öster om staden för att dela upp bytet. Yug Dab har dock inte för avsikt dela på bytet utan rider istället norrut. När Drek efter många fruktlösa timmars väntan inser att han blivit lurad blir han rasande och slår ihjäl alla som är för sårade för att vara till någon nytta.

Yug Dab bedrar Drek.

Drek jagar Yug Dab.

Med nyfunnen motivation så sätter Drek och hans decimerade drägg efter Yug Dab. Det hela försvåras avsevärt av den rasande snöstorm som bryter ut på förmiddagen. Snön yr och sikten minskas till högst 30 meter.

Snöstorm.

Äntligen framme.

K kommer till T.B.

När K & co tidigt på morgonen når fram till Thered Brin ser de en kraftig rökpelare som stiger upp från staden. Godh Earted inser omedelbart att det är stadens förråd som brinner.

Blir underättade om vad som hänt.

När de kommer in i staden får de reda på att ett rövarband, lett av ett troll, har tagit sig in inanför murarna och brännt och plundrat. Stadens förråd är bortom all räddning men i övrigt är det inte så mycket som är förstört. Ett tiotal av rövarna fick sätta livet till och tre togs till fånga. Men priset var högt och flera hundra personer har blivit sårade och dödade, bland dem det mesta av stadsvakten.

Yug Dab borta.

Dessutom fattas stadskassan och banken har blivit rånad. Sheriffen och hans män är försvunna, senast man såg till någon av dem var när de tog över vakten vid banken.

Godh ber K att försöka få tillbaka pengarna.

Det mesta är kaos i staden och ingen har kontroll över läget. Godh Earted förklarar för K att utan sina vinterförråd så kommer staden att få svälta i vinter. Det enda sättet att undvika total katastrof är att på något sätt få tillbaka stadskassan. Han säger vidare att K är de enda som har en chans att lyckas med detta och att han dessutom inte har några andra att avvara.

Förhöra fångar.

Om man förhör fångarna, som sitter inlåsta i garnisonsbyggnaden, får man reda på att Drek fick ett bud från staden och sedan lovade dem mycket pengar när de genomfört en räd på staden. Huvudmålet för räden var förrådet. Att få fram denna information kräver lite fysisk övertalning men rövarna är ganska spaka så det borde gå lätt.

Utods utmaning.

Nu borde K börja att leta efter den försvunna stadskassan. De kan antingen spåra Dreks Drägg eller Yug Dab. Utod som är Ranger är en hejare på att spåra och har även magi till sin hjälp. Trots snöstormen så kommer han att klara det, fast säg inte det till honom. Låt honom hitta spår utanför den södra porten, både av sju hästar som rider norrut och av en hord som springer österut (han kan använda sin magi för att säkerställa vem spåren kommer ifrån men låt honom komma på det själv).

Spåra.

Hittar spår utanför södra porten.

Låt Utod börja spåra därifrån och låt honom slå ett slag varannan timma som han spårar (det är egentligen bara det första slaget som spelar någon roll, mer om det senare)

Om de följer efter Drek så spelar slaget faktiskt ingen roll alls. K kommer att efter ca sju timmars hård kamp mot naturen att nå fram till en dagsgammal lägerplats. Under snön hittar de ett tiotal ihjäslagna banditer. Om de fortsätter att spåra gänget kommer de att efter ytterligare femton timmars vandring komma fram till gläntan med grottan. Använd alternativ B.

Följa efter Drek. Alt. B.

Om de istället beslöt sig för att försöka följa efter Yug Dab så låt Utod slå en absurd (-70) tracking maneuver (kom ihåg hans magi och diverse andra modifiers. Terräng, väderlek o dyl har vi redan tagit hänsyn till.).

Följa efter Yug Dab.

Om han lyckas kommer K att kunna följa spåren ganska lätt. Efter ca fyra timmar upptäcker de en hästkropp som ligger under snön. Sju timmar senare kommer de fram till gläntan. Använd alternativ A.

Utod lyckas. Alt. A.

Om Utod misslyckas med sitt slag kommer det att ta dubbelt så lång tid. När de kommer fram till gläntan så skall alternativ B användas.

Utod misslyckas. Alt. B.

Beskriv snöstormen som en ylande iskall orkan. Låt spelarna få en uppfattning om dess styrka. Låt de spelare som inte utrustat sig för vädret slå ett Con-slag varje timma och förlora 5% av sina max hits varje gång de misslyckas. Den ende som från början har kläder för vädret är Lubo. Med Hulin är det som så att han står emot kylan ganska bra tack vare att han är dvärg.

Snöstormen.

Con-slag.

Slutstriden.

Alternativ A.

K kommer fram till Yug Dab, Tag op Bom och de fem konstaplarna som har tagit skydd i en liten grotta. En av konstaplarna står på vakt i grottmynningen men det är ganska lätt att smyga sig fram obemärkt pga snöstormen (Easy man). De andra sitter vid en liten eld längre in i grottan och räknar pengar. Deras sex kvarvarande hästar står också inne i grottan.

Beskrivning av alternativ A.

K hann först.

Alternativ B.

När K kommer fram så har Drek och hans drägg redan tagit hand om Yug Dab och anhang. Deras huvuden sitter på pålar utanför grottöppningen. Inne i grottan så finns Drek och sju banditer, alla mer eller mindre sårade, och räknar pengar. De har ingen vakt utsatt. På morgonen eller förmiddagen när K kommer fram har snöstormen avtagit helt och hållet och en strålande vintersol lyser upp gläntan.

Beskrivning av alternativ B.

Drek hann först.

På bladet Combat Statistics är det de värden som står i parantes som skall användas nu.

Använd värdena inom parentes.

Kartbeskrivning över gläntan.

1. Glänta. Den är ca 50*100 meter och i den finns ett par stora och gamla ekar. Snön är nästan en halvmeter djup och i en del drivor ännu djupare.
2. Ett antal stora stenbumlingar ligger framför grott öppningen. Dessa skyddar grottan från snö, blåst och insyn. Men vid klart väder kommer ändå lite rök och värme ut ur grottan och avslöjar dess plats.
3. Grottan. Den är ca 15*10 meter och längst in är det ungefär fyra meter upp till taket. I gången in till grottan är det knappt två meter upp till taket. I dess mitt finns en liten lägereld och runt den sitter de som är här då K kommer hit.

Gläntan.
Stora ekar.
Djup snö.

Stenbumlingar.

15*10m
4m i tak.
Lägereld.

3 km till staden.

3 timmars pulsande.

Efter ett antal timmars spårande och striden bör K vara ganska utmattade och kanske inte heller riktigt "hela" även om de vann striden. De kommer då till sitt stora förtret ganska snart att märka att de befinner sig endast tre kilometer från staden. De når fram dit efter 3 timmars pulsande i den halvmeterdjupa snön. Om de nu vill tillbaka till staden. Där kan de känna sig säkra för att det 20-tal rövare som nu finns kvar av Dreks drägg vågar sig inte dit.

I staden kommer de att hälsas som hjältar och belönas rikligt. Bland annat med en stor bankett till deras ära. Fröjd och gamman.

SLUTET GOTT, ALLTING GOTT !

Beskrivning av staden Thered Brin

Staden grundades år 641 i tredje åldern av Dunedain. Dess grundande ingick som en del i deras plan att civilisera Rhudaur. Staden har sedan dess stadigt vuxit i omfång till den handelsmetropol den är idag. Thered Brin av idag har inte någon som helst knytning till Dunedain. Staden styrs av en borgmästare som väljs av stadens äldste på livstid. Den nuvarande borgmästaren heter Godh Earted och har suttit på sin post i åtta år. Under hans tid har staden blomstrat och han är mycket omtyckt. Sommartid är staden enbart en handelstad. Under vinterhalvåret befolkas staden dessutom av övervintrande äventyrare , jägare och annat löst folk.

Vid tiden för detta äventyrs början har staden en befolkning på 3281.
Dessa bor i timmrade envåningshus. Det finns dock ett flertal tvåvåningshus , fast där bor oftast minst två familjer. Många av de övervintrande delar på en bostad , ibland så många som 5-6 personer.
Gatorna hålls rena och i den mån det går fria från snö.
På stadens stora torg hålls marknad varenda dag , utom vid större högtider , där bönder och handelsmän säljer sina varor.
Staden omges av en 3 meter hög stenmur. I stadens garnison härbärgeras vintertid 1oo stadsvakter (under andra tider på året av 60).
I stadens omgivningar finns ett flertal större bondgårdar och längre ut ett par byar.

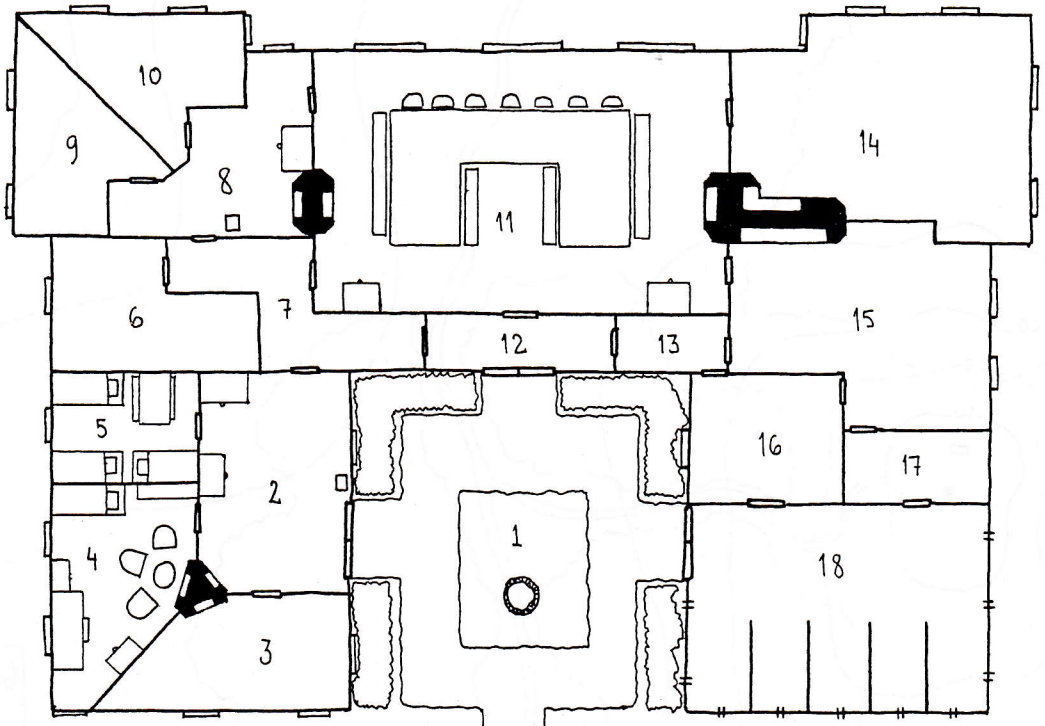
A. Stadshus (2v.)
3 stadsvakter(svkt.)
B. Stadshusets Trädgård
C. Stadsarkiv och litet Bibliotek (2v.)
D. Garnison (2v.) 2 svkt.
d. Garnisonens Stall
E. Vakttorn (2v.) 5 svkt.
F. Stadens Vinterförråd (2v.) 2 svkt.
G. Värdshuset "Det Gyllene Spjutet" (2v.)
H. Värdshuset "Den Galna Chatmoigen" (2v.)
I. Värdshuset "Den Kungliga Älgen" (2v.)
J. Ölstugor 7 st.
K. Bank, Juvelerare och Pantbank 2 svkt.
L. Stall Ägare: Bragor
l. Boningshus
M. Bryggeri "Bram Öl"
N. Örthandel Ägarinna: Mar´red
O. Sheriffstation (2v.) 5 konstaplar och en vice-sheriff. Sheriffen bor på övervåningen.
P. Borgmästarens Hem (2v.)
Q. Diversehandel 6 st.
R. Smed
r. Vapensmed
rr. Rustmästare
S. Helare 3 st.
T. Bordell (2v.)
U. Skräddare 4 st.
V. Teater (2v.)

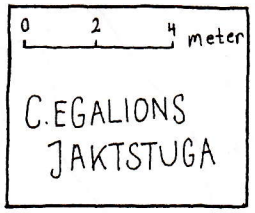
Rumsbeskrivningar av C.Egalions jaktstuga.

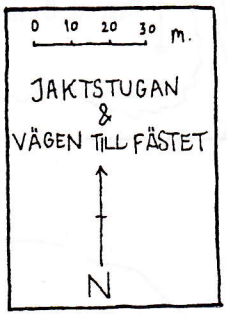
Generell beskrivning:

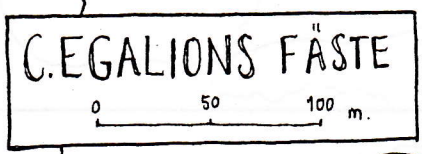
Huset har en murad grund som går upp ca 0,5 meter på väggen. I övrigt är den timrad med grova stockar. Stugan är ca 4 meter hög och taket är gjort av träspån. Det finns fönster med glasrutor på flera ställen. Dessa fönster är fyrdelade och har fönsterluckor. Både fönstren och luckorna är Light att dyrka upp men man måste lyckas med båda slagen. De andra fönstren är egentligen bara gluggar med luckor för (Routine att dyrka upp)

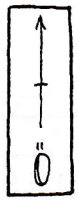
1. Innergård. Välansade buskar täcker väggarna och mitt på gården finns en brunn. Utanför den mittersta porten står två av Egalions vakter. Porten till höger är öppen och leder in i stallet, hästar hörs gänga därifrån. Den till vänster är stängd och dessutom låst. På natten är alla låsta. Alla låsen är splitternya (Lubo märker det om han studerar dem). De är väldigt lätta att dyrka upp (Routine, +30).
2. Hall. Här sitter någon av Godh Earteds vakter på pallen innanför dörren dygnet runt. I rummet fiins två vedkistor. Vakten har en lanterna vid sin sida på natten.
3. Gästrum. Är för tillfället tomt. Möblerat med två sängar, ett skrivbord, en bokhylla, två nattduksbord, två garderober samt två fåtöljer vid den öppna spisen.
4. Godh Earteds rum. Dörren är inte låst och här inne befinner sig G.E vid alla tillfällen utom när Egalion är där och de två förhandlar.
5. Gästrum. Här bor Godh Earteds fem vakter. Dagtid är de vakna och befinner sig alla i detta rum utom en som finns i rum 2. Nattetid är två vakna och två sover. Rummet är spartanskt möblerat med tre sängar ovh ett bord och två bänkar.
6. Gästrum. Dagtid finns fem stycken av Egalions män här. Nattetid två och de sover. I rummet finns två sängar, ett bord och sex stolar.
7. Korridor. Den är tom.
8. Väntrum. Dagtid står en av Egalions män på vakt här. I rummet finns ett par stolar och en vedkista.
9. C.Egalions privata rum. Luxuöst inrätt. Dörren är låst (-30 pick locks). Där inne finns en hel del värdefulla saker.
10. Gästrum. Två sängar med tillbehör annars är här tomt.
11. Stora salen. Här sitter Godh Earted och Egalion och förhandlar dagtid. Bordet är ett rejält och mycket vackert ekbord. Sammanlagt 25 personer får plats vid bordet. Två öppna spisar i varsin ända av rummet gör att det blir en skön och behaglig värme härinne. På väggarna hänger massor av trofe´er.
12. Hall. Dagtid finns här två av Egalions män dels den som för befälet över alla tio samt en till. Nattetid finns en enda man här och han är den enda av Egalions män som är vaken. Befälet är den som tar kontakt med Egalion om någon söker honom eller om det händer något.
13. Litet rum med dörrar.
14. Bibliotek. Bokhyllor täcker väggarna från golv till tak. Mitt i rummet står en samling skinnmöbler. I ett av hörnen på rummet finns en jättelik öppen spis.
15. Kök och matsal för tjänstefolket.
16. Här bor tjänstefolket sammanlagt fem personer.Ingen av dem är vaken på natten.
17. Skafferi och matkällare. Mängder av fina viner från södern.
18. Stall. Här finns för tillfället sex hästar, tillhör Godh Earted och hans vakter. Här inne finns också en vagn som tillhör Egalion.

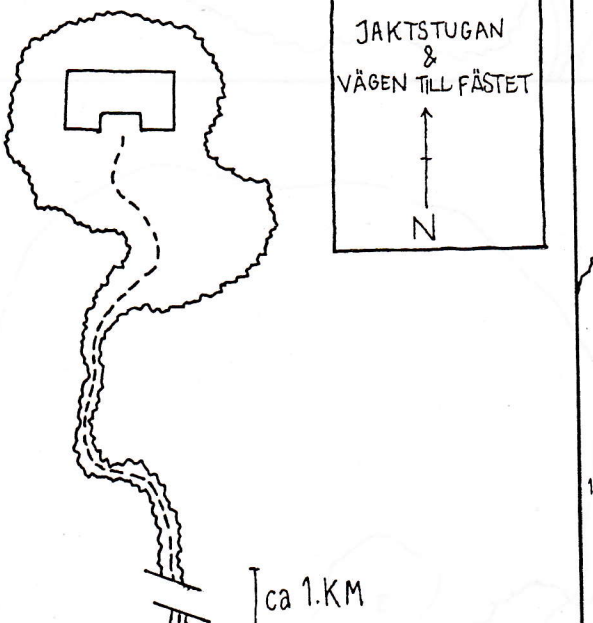

10
9
8
11
14
6
7
12
13
15
5
2
16
17
1
4
18
3

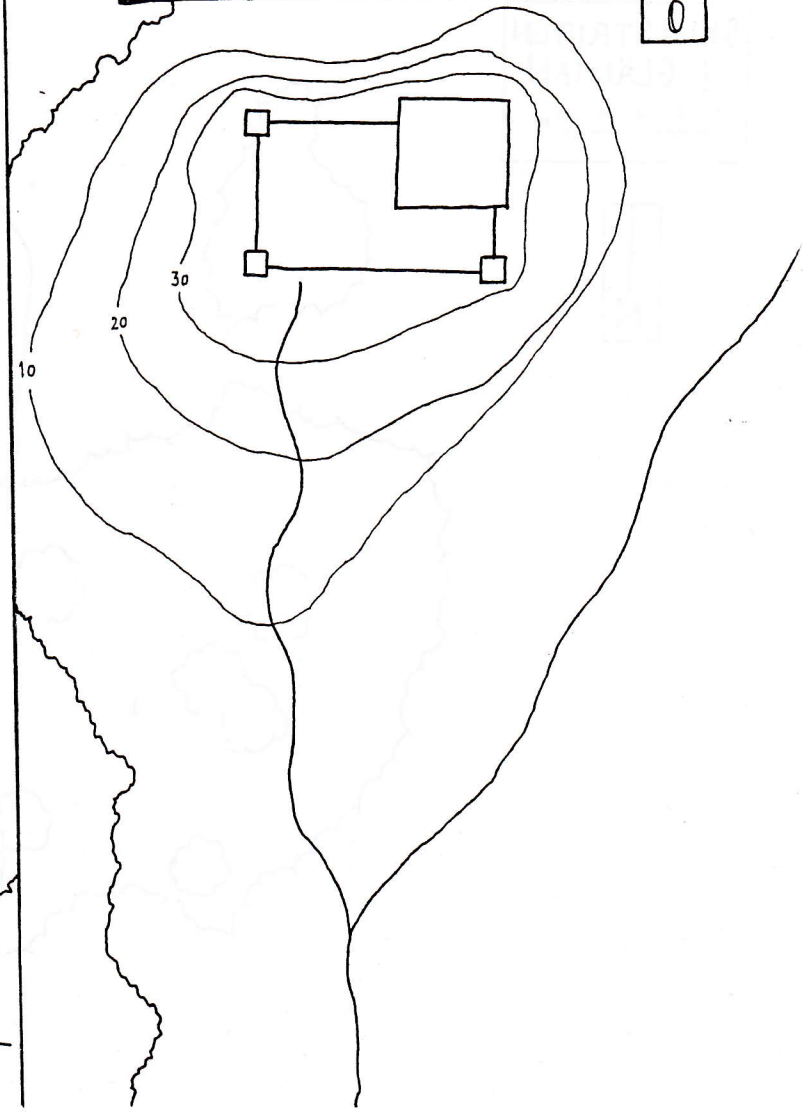

0 2 4 meter
C.EGALIONS
JAKTSTUGA

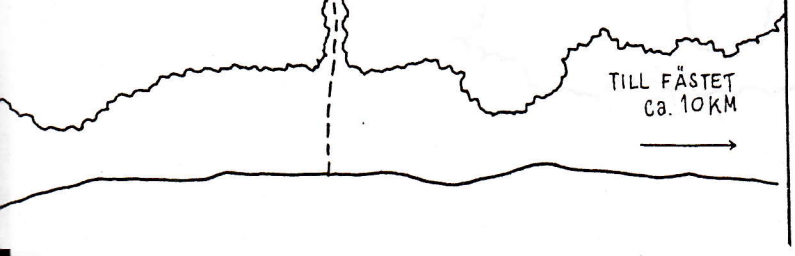

0 10 20 30 m.
JAKTSTUGAN
&
VÄGEN TILL FÄSTET
N

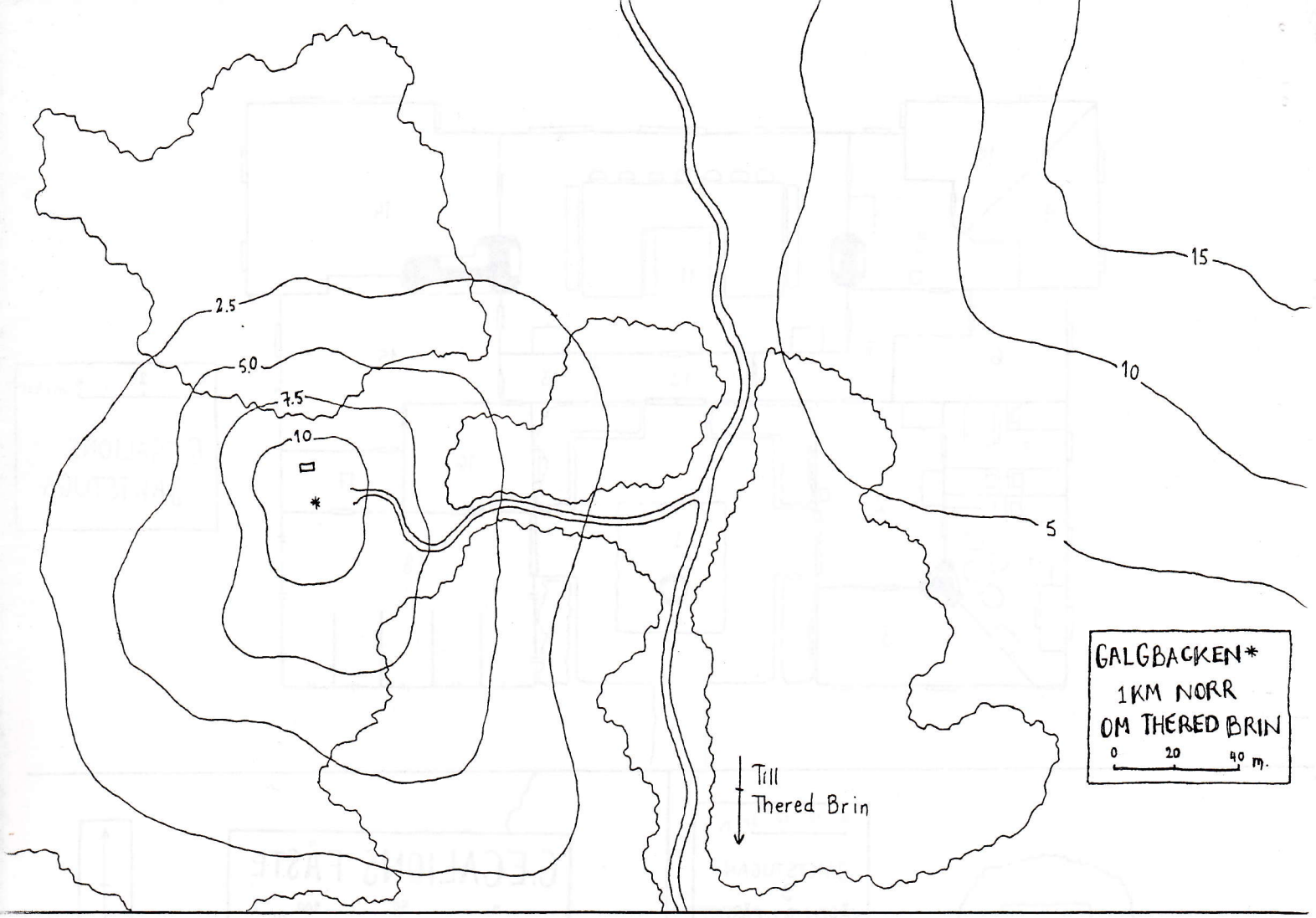

C.EGALIONS FÄSTE
0 50 100 m.

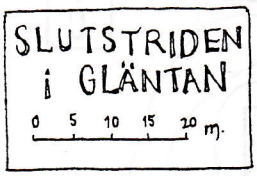

Ö


ca 1.KM


30
20
10


TILL FÄSTET
ca. 10KM


2.5
5.0
7.5
10
15
10
5
GALGBACKEN*
1KM NORR
OM THERED BRIN
0 20 40 m.
Till
Thered Brin


SLUTSTRIDEN
i GLÄNTAN
0 5 10 15 20 m.

N

1
2
3

N
0 5 10 20 30
miles
CAMETH BRIN
THERED BRIN
LITEN BY
RUIN
EGALIONS FÄSTE
IMLADRIS
FORD
Mitheithel
Rhudaur
Bruinen

Thered Brin
(pop 3281).
N
Till Gameth
Brin
5
10
15
20
0 15 30 45 m