

Innehållsförteckning

1,0	Att äventyra vid dimmiga bergen
1,1	Allmän information
1,2	Befolkningens kultur
2,1	Oinaur och Nainaur
2,15	Dvärgarnas boningar
2,20	Karaktärerna
2,21	Arahaim Feowul
2,22	Camborn Barenweid
2,23	Cornan Marnare
2,24	Baun (Anfaunain)
2,25	Wulf
3,1	Att starta äventyret
4,1	Kroppen
4,2	Dödsplatsen
4,3	Återupptäcktsplatsen
4,4	Värdshuset
4,5	Värdshusvärdens historia
4,6	Värdshusvärdens signalement
4,7	Utlänningarnas rum
4,8	Likfinnaren
5,1	De stygga pågarna
5,2	Lånekrävaren Marek
5,3	Skökorna
5,4	Värdshuset Korset och Kniven
6,0	Resor och möten
7,0	Ruinen
8,0	Kartor
9,0	Karaktärer
10,0	Handouts
11,0	Värdetabell

Äventyret utspelar sig vid östra sidan av dimmiga bergen, och äventyrarna kommer att finna att det land som ska bli Rohan ser ganska annorlunda ut nu, om man jämför med hur det blir i ringens krig.

Mer exakt tid och datum är både okänt och ointressant, men äventyret utspelar sig på våren.

Allmän information

Rohan är vid denna tid en del i det Gondoranska riket, men inflytandet från landets huvudstad är mycket litet.

Den öppna landskapsbilden som fanns under ringens krig är inte alls så uppenbar, utan i stället finns det gott om både dungar och lite större skogsmarker.

I de större skogarna lever redan Druedain, och på sina ställen finns det alver, som har ganska god kontakt med folket i gyllene skogen.

I bergens östsluttningar bor det gott om vilda dunlenningsstammar, och ännu vildare troll och örcherstammar.

Även en och annan dvärgfamilj har grävt ut sina djupa grottor i bergens sluttningar.

Ute på slätterna lever en hel del människor, vanligtvis i små byar eller städer. De är gondoraner till blodet, men då dessa invandrar, kommer deras ättlingar att uppgå i Rohorrim. Redan vid denna tid är folket gulhåriga och håller hästskötseln som ett ärofullt värv.

Från och till hörs det också rykten om drakar och andra monster som gömmer sig djupt inne i bergen, dit slätternas människor ytterst ogärna går.

Den väldiga blandningen av folk, och också den tidvis ganska stora strömmen av resande, gör att folks inställning till främlingar inte är alltför misstänksam, så länge det inte finns anledning att tro att de sysslar med magi, eller liknande häxkonster, gör de det bör de lynchas. Även den politiska makten är ganska splittrad, om än inte obefintlig.

Befolkningens kultur

De olika folken följer i princip den kultur som är deras folks centrala, Gondorianerna ber till Manwe och Javanna, Dunlenningsarna offrar människor till sina primitiva gudar, Alverna sjunger stjärnesånger till Vardas ära, Dvärgarna ber till Aulë, och örcher och troll dyrkar mörkrets makter. I fråga om tekniska och naturvetenskapliga upptäckter ligger man långt framme, ungefär som vid tiden för ringens krig.

En av de viktigaste spelledarkaraktärerna är Oinaur. Oinaur är dock död redan när äventyret börjar, mördad av två slemma nordbor, som hyrdes av Arahaim. Han var ca 165 cm lång och hans kroppsbyggnad visade, att han i sin sedan länge svunna ungdom hade haft en muskelstyrka som få kunnat bestrida. Hela den gamla dvärgen utstrålade ett slags värdigt lugn, då han gick runt på sina långa promenader.

Oinaur har vägrat inse att han har blivit gammal, och trots att han numera låter sin stora tveeggade yxa ligga hemma, tror han att han kan försvara sig lika effektivt med den lilla, men fina kastyxan som han bär på sig. Under sina många och långa resor i främmande länder fick han många, både vänner och ovänner, och, tack vare sin dugliga yxföring fick han en mycket stor personlig förmögenhet.

Detta tycker han om att visa upp, och bara de smycken han bär på sig lär vara värda ca 30000-40000 gp. Detta var anledningen till att Arahaim tyckte han var ett mycket lämpligt mål, dessutom tyckte han att Oinaur stod i skuld till honom. (Han kunde ju inte veta att han skulle få arva)

Nainaur är Oinaurs betjänt, och även honom har åldern börjat ansätta. Dock inte värre än att denna kraftiga dvärg skulle kunna försvara sig framgångsrikt mot de flesta som på något sätt hotar honom. Han har bott i Oinaurs hus i ca femtio år, det vill säga sedan Oinaur definitivt drog sig tillbaka, och under denna tiden har han kommit att skatta " sin mästare " mycket högt.

Själv har han varit mycket på vandring, men aldrig har han nått den framgång som Oinaur har gjort, kanske därför att hans initiativkraft inte är stor nog för detta.

I huset finns även två andra dvärgar, som hjälper till med allehanda göromål. De är relativt unga och har inte varit här speciellt länge, dock har de redan hunnit bli ganska lojala mot sin, numera döde mästare.

Dvärgarnas boningar

Grottorna i bergssidan är från början naturliga grottor, men sedan har de fördjupats, förstörats och förskönats av dvärgarna.

Det är en mycket stor boning för de bara fyra dvärgar som bor här, och därför står stora delar av den tom och oanvänd. Boningarna har, förutom " entre planet ", tre våningar uppåt och fyra nedåt. Det är de övre våningarna som används, och de nedre tjänar endast som en förvarings plats för diverse skatter.

Nedersta våningen ser ut som ett Mausoleum över den gamle dvärgen.

2,2 Spelarkaraktärerna

2,21 Arahaim Feowul

Arahaim är äldsta barnet i en stor familj från fjärran Harad, och trots att han har bott länge här i det kalla nordlandet har han fortfarande kontakt med sina stamfränder. Denna kontakt kan man till exempel se genom att titta i hans penningpung. Arahaim är krigare, och i enlighet med sitt folks sed är hans livssyn mycket grym. Dödandet kan vara ett medel, och den som inte kan försvara sig är inte värd att leva. Arahaim var i desperat behov av pengar, och därför hyrde han två landsvägsstrykare att döda Oinaur och stjäla hans smycken. Själv tycker han att han har slitit vad han skall, och betraktar sig närmast som pensionerad, det var därför han inte utförde det själv. Arahaim tror att han har tappat sitt kappspänne, men i själva verket var det rövarena som stal det.

2,22 Camborn Barenweid

Camborn är alv av Sindas släkte, och hans tidigare bekantskap med Oinaur består av att han drog upp den då unge dvärgen ur en damm, i vilken han hade fallit under en kamp mot några fiender. Detta är en av de händelser som har präglat Oinaur mest av allt, dvärgars vanliga ovilja har hos honom bytts ut mot en panisk skräck, som går över alla gränser. Sedan denna händelse inträffade, har han till och med gått långa runder runt minsta vattenpöl, och skulle aldrig frivilligt gå, ens inom synhåll av strömmande vatten.

2,23 Cornan Marnare

Cornan är en skicklig dvärgkrigare.

2,24 Baun (Anfaunain)

Baun är en femtioårig, respektabel, gondoran. Även om han idag är nog så snövit, har han förtjänat sin stora förmögenhet som sydkungarikets skickligaste tjuv. Hans favoritmetod har varit att osedd ta sig in i rika människors hus, garrotera dem, och sedan i lugn och ro plocka till sig vad han vill ha. Hans arbetsnamn, Anfaunain, betyder ungefär " skuggan som kväver ". Detta namn använder han givetvis inte längre.

2,25 Wulf

Wulf är människokrigare (barbar ?) från en stam som bor långt norr om dimmiga bergen. Hans folk ligger ständigt i fejd med bergens troll och orcher, och om han möter några sådana går han automatiskt bärsärk. Mot andra fiender kan han välja själv.

För spelledaren att lägga märke till om rollpersonerna :

Camborn :

Kortsvärdet är +15

Pannband, räknas som hjälm+tar bort 20% huvud criticals

Lutans besvärjelser är från bard base Controlling songs.

Egna besvärjelser från Closed mentalist movement och speed
helan 1-10 och 5-50 hits (kostar 1 resp 4 pp)

Cornan

yxan : dubbel skada +- tom 20 på Criticals (GM väljer till
max fördel) HOLY

Hjälm + mask tar upp 80% av huvud criticals

Bälte ökar st och co till 102 (behövs för yxan)

kastknivarna +25

svärden +20

den explosiva massan : GMs val

Arahaim

framgår av bladet

Anfaunain

framgår av bladet

Wulf

Bärsärk orsakar dubbel skada, men har db på -30

Besvärjelser :

Telepati, Levitation (3:e och 5:e level)

Helande 1-10 5-50 (1:a och 4:e level)

Path mastery

När äventyret börjar har spelarkaraktärerna precis fått ett brev från en gammal vän som de inte har sett på länge, dvärgen Oinaur.

Brevet kallar dem till hans boningar, och han ber dem att skynda sig eftersom det är ett viktigt ärende.

Brevet skall delas ut till alla spelare.

I själva verket är det inte alls Oinaur som har skrivit brevet, utan hans trogna tjänare, Nainaur.

Oinaur dog för två dagar sedan, och enligt ett dokument som endast den gamle dvärgen, som alltid har varit mycket förutseende, och hans tjänare känner till, kallar han till sig äventyrarna att dela på hans tillgångar, eftersom han inte har några naturliga arvingar.

Äventyrarna kan få se dokumentet, men endast om de ber om det.

Alla karaktärerna har gjort Oinaur en tjänst, av sådan grad att han anser att det är lämpligt att de får del av arvet.

Vad respektive karaktär har gjort står i karaktärsbeskrivningen.

När de anländer till Oinaurs hem, mycket smakfullt inhugget i en sydklippa visas de in i vars ett litet rum.

Grottorna är mycket rikt dekorerade, och det syns att de byggmästare som har byggt dem har haft en väldig skicklighet i stenarbetets värv.

Till en början får ingen av äventyrarna möta någon annan än den gamla tjänaren, oavsett vilka påtryckningar man tar till. (Det skulle ju vara otur om någon dödade den mycket stolta tjänaren.)

Sedan förs alla till ett rum där tjänaren informerar om vad som har hänt.

Varje dag gick Oinaur sina långa promenader, till långt in i ålderdomen, en dag för nu sex dagar sedan kom han inte hem vid vanlig tid, och strax före mörkrets inbrott började man söka honom.

Vid tvåtiden hittade en av grannarna, en ung människa, hans kropp på flodbanken - drunknad.

Man antar att han har fallit i från en utskjutande klippa ca 500 m därifrån. Klippan är 10 m hög.

En av spelarkaraktärerna, (Camborn) känner till Oinaurs paniska rädsla för vatten, nu skall vi se om hon kommer ihåg den och misstänker något....

Meningen är att i äventyrarna ingjuta en rättskaffens vrede, och få dem att försöka leta upp den slemma mördaren.

Om ingen reagerar på att en dvärg skall ha snubblat i vattnet (han var gammal, men inte så gammal) kan GM lämpligtvis peka på att alla smyckena, det enda (?) en av karaktärerna får arva saknas, de återfanns aldrig på kroppen.

Om ingen har reagerat på att deras gamle vän kanske har mördats, finns det inget annat att göra än att ge dem en uppenbar ledtråd, är de inte särskilt dumma, så kanske det räcker med att, i en dröm påminna om episoden som visar Oinaurs stora vattenskräck, är de mycket dumma får de drömma om att de själva blir puttade i vattnet, om de är jätteidiotiska får någon ha sett vad som hände och berätta det (Stor skum gestalt knuffar dvärg).

Om spelarna skulle vilja se på kroppen kommer det att vara ganska svårt att övertyga tjänaren. Med ord som " Jag skall obducera honom, för han blev mördad " kommer ingen ner, men kanske om man vill ta ett sista avsked, och lämna en hedersbetygelse till den döde...

Lyckas man snacka sig igenom kommer man att föras långt ner i dvärg komplexets hjärta, dit det är mycket svårt att hitta utan vägvisare, till ett ceremonirum med väggar drypande av fukt, där Oinaurs kropp ligger på ett guldaltare. Rummet är ett komplett mausoleum, med mycket skatter som skall begravas ihop med kroppen. Skulle någon fingra på skatterna kommer betjanten att varna först, och sedan anfalla, även om det förmodligen skulle betyda hans död. Kroppen är i bästa skick, som vore den just död. En närmare titt kan avslöja att alla de mycket dyrbara smycken som Oinaur brukar bära är borta och ersatta med billigare. (halsband kan sköljas av, men inte ringar...)

Dessutom, om någon vill undersöka kroppen noga (troligen inte möjligt med betjanten i närheten) kommer han att under halskragen finna långa skärsår i halsen. Tjuven kan identifiera dem som spår av en garrotlina (OOOPS, vad har jag i fickan)

Betjanten har avfärdat dem som " hemska vattenalger som har skadat mästaren "

Dödsplatsen .

På dödsplatsen, som består av en ca tio meter hög klippa som skjuter ut över ån, kommer flera av karaktärerna att känna sig klart illa till mods, över tanken att falla i vattnet. Detta helt utan någon vattenskräck.

En enda stig leder till klippan, och den kommer rakt över ljungheden, och inte från byn.

Själva klippan är täckt med ljung, och även om där hade funnits några spår, kan man anta att de är utplånade av alla som varit där och tittat på stället där den gamle dvärgen dog. En sak som kan vara värd att notera är det skynke som ligger en bit in i snåren, det är omöjligt att se från stigen, men det är lätt att hitta om man går in i buskarna. Detta är det tygstycke som mördarna bar hit Oinaur i. Men om man följer stigen en bit baklänges, kan någon som är bra på att spåra, i en gyttjepöl finna spår av två män som bär en börda mellan sig, spåren kan nog vara en vecka gamla...

Här gör ån en brant krök, och kroppen hade flutit iland här. Strandbanken är ganska stenig, och det finns gott om täta buskar.

Att leta här ger inga spännande resultat, här har varit alldeles för många nyfikna för att det skall synas några spår. Å andra sidan har här heller aldrig funnits några spännande saker att hitta. Det enda som hänt här är att en kropp har flutit i land, och att en bondpojke har hittat den några timmar senare.

Värdshuset

Byns värdshus består av en storstuga, och i vinkel med denna ett stall, och ett hus med de fyra gästrummen. Det är välkänt, såväl för sitt goda öl som för sina välsmakande stekar. Här finns alltid flera resande, och om man inte uppför sig mycket konstigt kommer ingen att lägga märke till en.

Storstugan är uppdelad i ett stort gästrum, och ett litet kök. I gästrummet är det högt i tak, och bland röken och stimmet är det alltid något nytt på gång.

På värdshuset finns det alltid information att hämta, om man bara lyckas göra sig till vän med byborna.

I detta fallet utgörs informatören av den unge mannen som bor i huset strax bredvid stigen mot klippbranten där Oinaur " föll " ner.

Samma kväll som Oinaur dog såg han två män komma bärande på något mellan sig. Det var ca 170 cm långt och insvept i ett skycke. Han är inte säker på om det var den kvällen, men det var det.

På värdshuset kan man också hitta adressen (vägbeskrivning) till alla i byn, bland annat till den unge mannen som fann Oinaurs lik.

Om någon skulle vilja kolla i värdshusets liggare, kommer man att få det, men om man frågar om de två utlänningar som kom till värdshuset för elva dagar sedan, kommer man att bli kallsinnigt bemött, tills man har betalat den nota de stack ifrån.

Värdshusvärden har då en komplett berättelse, se sektion 4,5. Frågar man besökarna om främlingarna kommer de att berätta om hur stora och hemska de var, hur elaka blickar de hade, och vilka hemska trollformler de höll på med på rummet.

Värdshusvärdens historia

När man betalt räkningen (72 sm) kommer man att få höra följande historia : För snart två vickor sen kom dar två typer hit, ska ni veda. Ja ser mycket folk, ska ni veda, och ja går bra ihob med nästan alla, det måste man ju för affärorna, ska ni veda. Men disse två, ska ni veda, ja man så de direkt att de va två tyber, ja två riktia tyber, ska ni veda. Men man kan ju ente nega dom rom för de, ska ni veda, så di fick de rommet som ligger längst bort mot väen

te, ska ni veda, man ville ju ente att di skulle skrämma di andre gästorna liasom. Men ente höll di se på sitt rom, utan söp o skreg i storstuan hele darna, ska ni veda. Sen, efter närre daar så to pengana slud, o då sa di att di venta på en som skulle ge di penga, men sånt har man ju hörd förr, ska ni veda, så man gick ente på de, men man vågte ente så i från, för då hade man vel ågt å pressbetyget. Sen levde o husera di var kvell, ska ni veda, men folk töckte nog om de, di kom i skaror so ja o pian fick konka mjöd hela nätterna.

En da när di va fulla ville den ene betala, men de va konstia mönt, ska ni veda, dar va elefantor på di, ska ni veda, men sonna valudor kan man aldri veda me so ja sa di feck vexla, men do hade di nock fott sina penga, ska ni veda. Sen nesta morren va di bara veck, ska ni veda, o ente hade di jort rett för se, ente.

So va de, o ja ved ente om ja vill ha di tebaga om en di va bra för affärorna, ska ni veda.

4,6

Värdshusvärdens signalement

Om någon ber honom beskriva dem kommer han med följande :
Ja namnen de ved ni alleredean ifrån jestabogen, men di va röhåria begge två o blåa öon o röa mustacher de hade di, so man har allri sitt noe lignane på hela sitt liv, de ska ni veda. Den ene va sohåringa long, en redi drasut (visar på nära två meter), o en krafti bid, ska ni veda, han hade säkert vat en redi match for vim som.

Den lille han va ente storre en so här (visar på cirka 170 cm), knappt att han va not större en småfolket, om uttrycket tillåts men han va krafti den osso, men ente po alla mina dar som den store, ska ni veta.

Di hade höga resestövletter båa två, och dunkelblåa kappor, de hade di ska ni veda. Stora svard hade di osso, so de va best o holla se ven me di.

4,7

Utläningarnas rum

Rummet där de två bodde i flera dagar, har ännu inte städats ordentligt, på grund av den genomträngande lukten här inne, det enda som har gjorts är att fönstret har öppnats.

Rummet är i en otrolig röra, men man kan hitta ett par viktiga ledtrådar här om man letar ordentligt. Dels ligger här två av de omtalade elefantmynten, och dels finns här ett kappspänne med bomärke som en viss karaktär säkert gärna vill smussla undan.

Det är det juvelbesatta kappspännet som Arahaim trodde han hade tappat. På det står det skrivet med juveler FEOWUL.

När de lämnar rummet blir de uppsökta av en gäst som berättar följande : Det var kvällen innan de gav sig av, när de gick ut ur sitt rum som jag hörde dem tala om att ta vägen österut. När jag kom ut slutade dom direkt och såg ut som skyldiga barn.

Den unge mannen som fann liket bor på en liten bondgård, strax utanför byn. Han är ca 20 år gammal, lång och smal, och hans namn är Aaran.

Han har ett ganska nervöst sätt, och spelarna får för sig att han döljer något. Detta är dock fel, men han njuter av den respekt och det intresse han har ådragit sig genom att det var han som fann kroppen, och detta hoppas han skall vara tillräckligt länge för att han skall kunna vinna flickan i gården bredvid, Marelans hjärta. (De flesta byborna anser att han försåg sig ur offrets flickor, och tror därför han har fått en massa pengar. De vet dock inget om försvunna smycken.) Det är dock en smart ung man och om spelarna skulle hota honom kommer han att utan omsvep berättat allt för dem.

Om spelarna skulle fråga honom om de två främlingar som huserat på värdshuset, kommer han att säga att han hörde någon säga att de gav sig av österut.

Även om de frågar efter misstänkta, kommer han att berätta om dem, men kanske något mindre färgstarkt än värdshusvärderna.

De stygga pågarna

De två stygga pågarna kommer båda från det kalla nordlandet, vilket deras röda skägg och hårfärg skvallrar tydligt om. Den lille, som står för det intellektuella i sällskapet heter Brywång, och hans större kumpan heter Narensen. De använde, för omväxlings skull egna namn när de skrev in sig på den lilla byns värdshus.

Båda två är de garvade landsvägsrånare, dräpare och i största allmänhet ofärdsmän. De är tuffa och starka, och ger knappast upp, utan att vara mycket illa ute. Om någon skulle försöka har de däremot inget emot en kohandel med uppgifter, så länge det bara gagnar deras egna syften.

De hade stämt möte med Arahaim i förväg på värdshuset, eftersom han har använt dem tidigare i sina skumma affärer. Han blev dock försenad, och detta var anledningen till den olyckliga episoden med skulden på värdshuset.

När Arahaim slutligen kom krävde de honom på ett förskott, och han var tvungen att betala med de enda mynt han hade till hands, som var av hans hemfolks, Haradans, valuta. Detta är de elefantmynt som finns strödda här och där.

(Det finns även ett antal i Arahaims penningpung.)

De passade även på att stjäla hans kappspänne, som de tyvärr glömde kvar på värdshuset.

Överallt där de två kumpanerna varit, kan man känna en mycket frän och påträngande doft, härhörande från ett narkotiskt preparat. Om man skulle påträffa dem när de är berusade av detta, kommer de att vara mycket vilda, och omedelbart, vid minsta antydning till hot gå bärsärk.

När de väl hade fått en gångbar valuta, rasade de i väg till staden för att göra av med den. De tog in på ett dyrt värdshus, och hade skökor på rummet varje dag.

Nu har dock pengarna nästan tagit slut och de står att finna på ett värdshus i slumdelen av staden. (Under falska namn)

En bit utanför staden bor Marek, traktens gangsterkung, som styr områdets undre värd med järnhand. Arahaim stod i skuld till honom, och för att reglera denna, som var av det större slaget, var han tvungen att skaffa in den gamle dvärgens smycken. Dagen efter mordet red Arahaim till Marek, och blev löst från den dödsdom som Marek var färdig att slunga ut efter honom. Marek lämnar nästan aldrig det hus som han har byggt upp till en veritabel fästning. Där inne går han runt, vaktad av ett stort antal yrkessoldater. Orsaken till detta är inte att Marek är feg, han uppskattar en god strid mer än en vacker kvinna, och det säger inte lite. Orsaken är i stället att han är vansinnigt vidskeplig, och en spådom har uttalats över honom, att för varje gång han lämnar sin borg, kommer en varelse som består av själar från alla han dödat, eller sänt i döden, att komma än närmare honom.

Marek är cirka 180 cm lång, och kraftigt bygd, på ett sätt som verkar onaturligt för en människa.

Han bär alltid en hjälm, med ansiktsmask över ansiktet, och hans högra arm är kapad strax ovan armbågen, och ersatt med en metallarm. Allt detta bidrar till att många tror Marek är någon slags demon, och masken över ansiktet är verkligen till för att dölja ett hemskt ansikte, men inte det av en demon, utan det av otaliga strider ärrade ansiktet från en Numenorit. Att få se hans ansikte bör, om man är oberedd på det, vara en svår chock för nästan vem som helst.

Marek kan vara en grym fiende, men han kan också vara en trogen vän, och om det blir kris kan han säkert tänkas hjälpa Arahaim, om denne kommer till Marek.

Skökorna

De två skökor som Brywång och Narensen köpte i staden går att finna på värdshuset Gyllene klockan, det bästa sättet att hitta dem är att sitta i baren och se rik ut...

Båda flickorna är långa och mörkhåriga och ganska vackra. De har inget emot att berätta, eller göra något annat bara de får betalt. Spelledaren får avgöra hur mycket de vill ha beroende på hur mycket guld karaktärerna redan hunnit strö runt sig. Det är också lätt att hota sig till svaren, men det är ju inte så trevligt mot flickor, och dessutom kommer värdshusvärderna att se till att man får statsvakten på sig.

Om man övertalar dem berättar de följande : När de två nordborna kom till staden kunde man direkt se att de hade tjänat mycket pengar som de ville göra av med. Uppe på deras rum fick vi sedan veta, att någon sydlänning hade betalat dem för att fixa några smycken. Jag kommer inte ihåg vad han hette, men det var något på Arhe....

Han skulle visst betala en skuld till skurken Marek.

Först ville de betala med konstiga utländska mynt, men de fick allt ta fram de vanliga. Efter några dagar hade de festat upp pengarna, och då blev de utslängda. Jag tror de talade om att flytta till Korset och Kniven i slummen.

Flickorna kan även ge en vägbeskrivning till Korset och Kniven.

5.4 Vårdshuset Korset och Kniven

Detta är nog det smutsigaste och skummaste stället i hela slumområdet. En gammal skylt över dörren upplyser om att man har kommit rätt, och så fort man kommer in möts man av en motbjudande syn.

Stadens värsta tjuvar har här samlats under ett tak tillsammans med servitriser som ser ut som om de skulle göra vad som helst för ett silverstycke, (det gör de också allt som oftast.)

Här inne kostar ett människoliv bara två glas mjöd, och stulna saker kan köpas till kraftigt rabatterade priser. Äventyrare som kommer in här i glänsande helrustning kommer definitivt att uppmärksammas, och säkerligen rånas. Brywång och Narensen har ett rum på andra våningen, men största delen av tiden sitter de här och super. Om någon skulle starta en strid här kommer de allra flesta att bara hänga på, även om de inte vet för, och mot vilka de slåss. Nästan alla i lokalen bär vapen synligt. Om Brywång och Narensen ser Arahaim, kommer de att be honom om mer pengar för " det där med dvärgen. "

6.0 Resor och möten

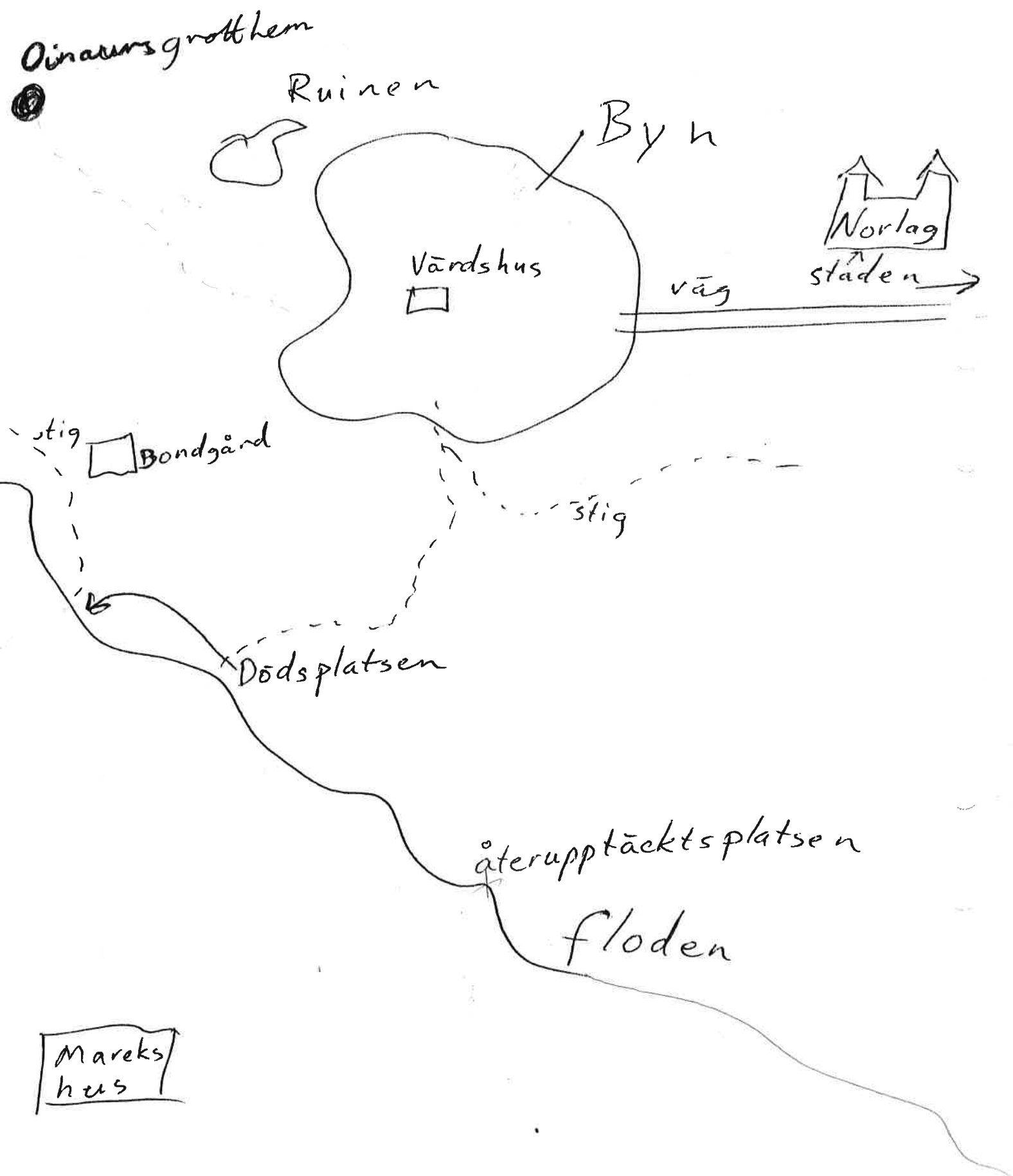
Resorna i äventyret är ju mycket begränsade, men på resan till staden kan ju alltid GM låta slåssa sugna spelare möta några orcher eller rövare.

Även inne i slumdelen av staden kan det hända intressanta saker, då en söt liten flicka visar in dem i en gränd full av slemma rövare.

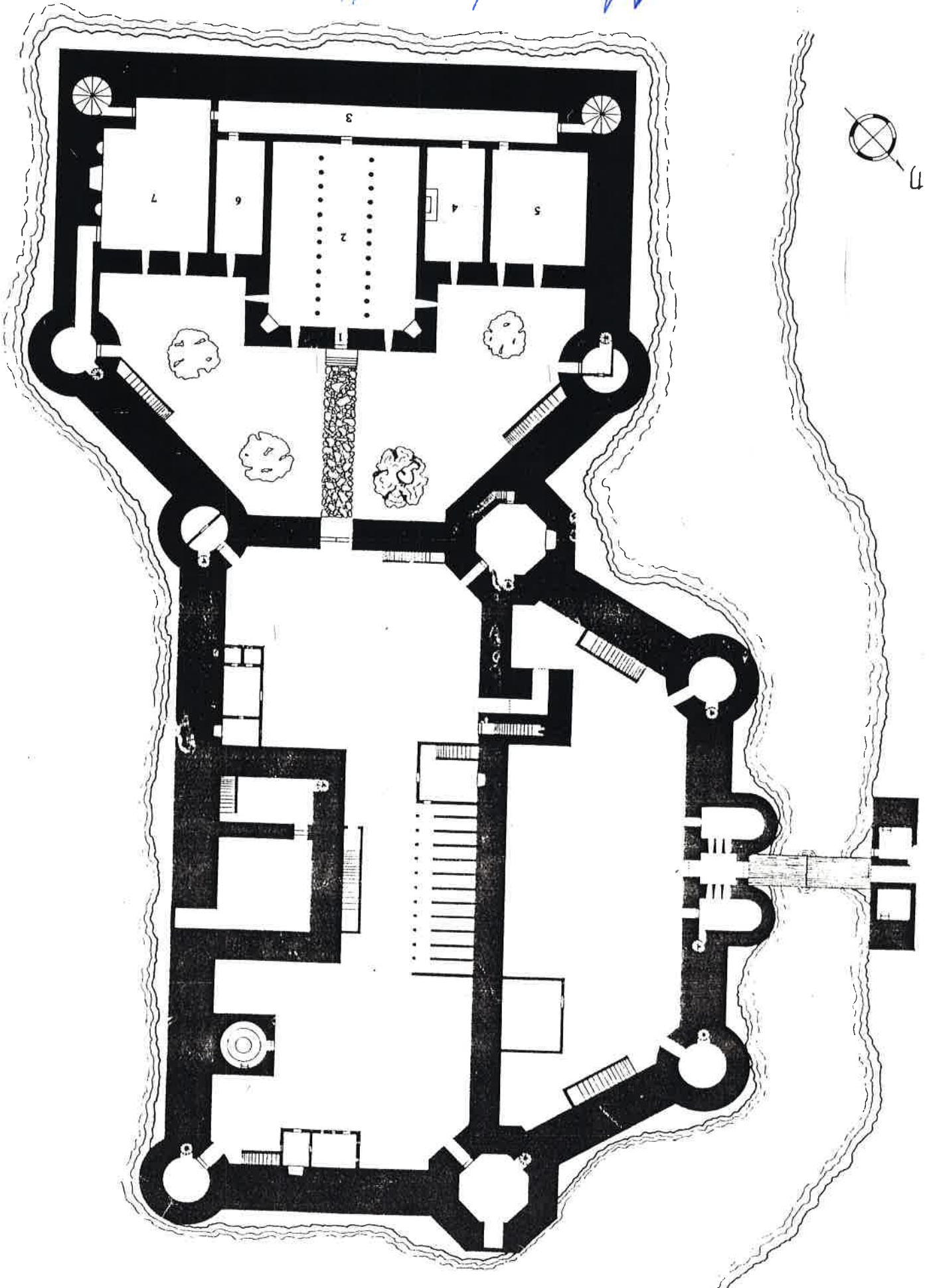
7.0 Ruinen

Just utanför byn där äventyret börjar, ligger det en ruin med lite hemskheter i. Den har egentligen ingen funktion, utom att försena alla spelare som ser borgruiner som platser fulla med lösningarna till äventyr.

Byn man startar i



Mareks Hus



Arahaim är född i den fjärran södern för 39 år sedan, och är därmed, med sitt eget folks mått mätt redan långt förbi medelåldern. Han hade sju syskon, och som den äldsta i skaran fick han alltid se till att småsyskonen fick vad de behövde. Detta, att behöva släpa på sina odugliga syskon, gjorde att han tidigt fick intrycket av att han själv var "bäst i världen", och han började förakta alla som inte kunde leva upp till hans egna mål. Även efter Harads seder och bruk blev han mycket skoningslös, och vid tretton års ålder dödade han ett av sina yngre syskon. Han insåg snabbt vad han hade gjort, och med sitt kalla intellekt såg han till att kasta skulden på ett av grannbarnen, som fick ta straffet. Vid sexton års ålder gjorde han sin första resa, tillsammans med sin fader. En affärsresa till Gondor. Här märkte han hur lättlurade och svaga nordmännen var, och från den stunden har hans dröm alltid varit att slå och stjäla till sig en förmögenhet i nordlanden (Gondor). Arahaim är ganska vacker, men som en skugga över hans utseende ligger hans ögon. De är mörka som de skuggor som en gång förmörkade Angband, och tittar man noga i dem ryser man som i frossa. Hans kropp stämmer även, på något dunkelt sätt in i detta, en axelbredd som få överträffar, och en nacke som är bred som en vanlig människas midja. Arahaim klär sig vanligtvis i sandaler, ett slags kilt, harnesk, och en lång kappa som han håller ihop över axeln med ett axelspänne. Detta axelspänne har han nyligen tappat, så nu får han hålla ihop kappan med en billig juvelbesatt sak, i stället för den familjeklenod, med efternamnet satt i ametister, som vandrat mellan äldste sonen i familjen under flera generationer. Han skulle mycket högt värdesätta att få tillbaka detta, men han vet inte hur.

Arahaim mötte Oinaur för första gången i Anduins floddal, då han transporterade en vapenlast till en Gondoransk utpost. Oinaur var en av sex överlevande medlemmar av en dvärgpatrull, som hade varit österut mot Rhun sjön, och där lidit svåra nederlag, och blivit av med nästan alla sina förråd. När Arahaim mötte dem, hade de nästan ingen mat kvar, och ett orcherband i hälarna. I utbyte mot diverse fina föremål i dvärgsmide, fick de mat och vatten. Bytet var definitivt till Arahaims fördel, men utan det, hade dvärgarna aldrig haft krafter nog att överleva. Därför ansåg Arahaim att Oinaur stod i skuld till honom, och då han desperat behövde pengar att betala tillbaka ett lån till traktens gangsterkung, Marek, såg han till att två lösdrivare dödade Oinaur, och slängde liket i floden, så att det skulle se ut som ett olycksfall.

Dagen därpå betalade han sin skuld till Marek. Några dagar senare fick han bud att komma till Oinaurs boningar, för ett ögonblick blev han chockad när han såg att det var undertecknat med Oinaurs namn, men sedan bestämde han, att det måste ha blivit avsänt innan Oinaur dog. Under sin resa började han dock undra, kanske hade han överlevt, och fått veta vem som var skyldig till dådet. Men Arahaim är modig, och ser det som, att bästa sättet att få veta är att fråga.

Arahaim är mycket duktig på följande, rangordnat så att främsta färdigheten kommer först.

Längsvärd
Övertalning
Heraldik
Armborst
Vildmarksöverlevnad
Smyga/gömma sig

Han talar följande språk, också rangordnat efter kunskap :

Haradik
Väströna
Orkiska

Han har följande speciella föremål :

Längsvärd, Sandens andar :
Slår dubbelt antal gånger, med knivskarp egg

Harnesk,
Med familjenamnet Feowul i försänkt guldskrift.
(Hör samman med kappspännet)

Metallhandskar,
Går att använda att attakera, eller försvara sig med.
Besatta med metall spikar.

Tungt armborst
Mycket fint arbetat, med 20 skäktor.

Penningpung innehållande :

12 Guldmynt
29 Silvermynt

Lite småmynt

45 Haradanska mynt, av olika valörer.

Camborn är en alvbard av sindas släkte. Hon har vandrat vida omkring i Midgård, efter sin födelse i början av andra åldern. Dessa vandringar har fört henne till så skilda platser, som den eviga isen långt norrut, Ardors kungarike längst söderut, Rhuns sjö i öster, och till Mordors redan skuggiga land.

Camborn har aldrig haft som sitt mål att samla på sig en massa skatter, utan i stället har hennes resor varit till för att hon skall få se allt det som Valar har skapat, och också det som de stora fienderna har förstört.

För varje skön, obefläckad blomma i sommargräset, eller för varje konstverk eller sång, som stora personligheter har skapat, till odödliga minnen av deras kortlivade personligheter, ser hon den himmelska skönheten som utgår från Valar. Camborn är en mycket mild person, och även om hon skulle råka i stor fara, försöker hon alltid att hållre ordna det med en av sina sköna maktsånger, än att tillgripa våldets medel.

Men Camborn är dock en realist, formad av den stundtals grymma värld hon lever i, och skulle alla andra lösningar tyckas ofrånkomliga, kommer hon att visa, att även i bruket av svärdet och bågen, och inte bara i vridandet av sköna toner på sin luta, är hon en mästare.

Dock är det alltid med stor sorg Camborn släcker ett liv, eller ser ett liv släckas, och alltid ber hon Varda att, i fortsättningen bespara henne dessa obehagliga påminnelser om skönhetens förgänglighet. Även ber hon till Mandos, att den döde, oavsett ras och gärningar skall behandlas vänligt, när han får sin dom.

Kroppsligt sett är Camborn en skönhet, lång, smärt och blond. Men hennes inre är fläckt av ett sjukligt förakt mot de som förstör det vackra på jorden. Hon försöker att aldrig visa detta, utan i stället omärkligt motarbeta denna någon. Camborn mötte Oinaur i en något pressad situation, han och hans följeslagare hade stött på några orcher, och under kampen hade han fallit i en damm. Som bekant är inte dvärgar några simmarchampions, särskilt inte de i helrustning. Så Camborn fick dra upp honom från botten, och därmed kom han undan med blotta förskräckelsen. Därefter reste de i hop ett tag, och Camborn lärde känna Oinaur som en mycket sympatisk dvärg, dock efter händelsen vid deras första möte, en som närde en panisk rädsla för vatten.

Camborn brukar alltid resa i enkla, oftast gröna kläder, och bär aldrig någon tung rustning. Ibland kan hon i rese kläder vara svår att skilja från en slank, ung man. Men hennes alvvävda kappa skyddar aldeles utmärkt mot de flesta hemskheter en resande kvinna kan råka ut för, den är dessutom ett mycket bra hjälpmedel då det gäller att smälta in i skogens grönska.

Under civilicerade förhållanden tycker Camborn om att bära vackra kläder och smycken (som hon har med sig överallt) Även hennes luta, som är skuren av en av de största lutmakarna genom tiderna, bär hon ständigt med sig, och hon ackompanjerar gärna sin sång med dess skira toner vid alla tänkbara tillfällen

Camborn anser sig vara bra på följande saker, rangordnat så att det hon är bäst på står först :

Sång och lutaspel
Solosång
Konstkännedom
Botanik
Zoologi
Kortsvärd
Sammansatt båge
Vildmarksfärdigheter

Hon talar följande språk, också de rangordnade efter kunskap :

Sindarin
Silvan
Quenya
Adunaic
Väströna ✓
Dunael
Varadja
Logathig
Haradic

Hon har följande speciella föremål :

Alvkappa (se text)

Alvsmitt kortsvärd

Pannband, skyddar som en hjälm

Luta, som förutom att frambringa sköna toner, kan kasta följande besvärjelser, totalt 2ggr/dag :

Lugnets sång (5 grader)
Sömnens sång
Vännens sång
Skräckens sång
Glömskans sång

18 Silvermynt

Camborn kan följande besvärjelser :

Hoppande, Landande, Levitation, Långdykning
Hastighet (4 grader)
Helande (2 grader)

Tänk på att magiker INTE är populära överallt.

Cornan är den enda av karaktärerna som aldrig har mött Oinaur. Cornans far däremot, var Oinaurs närmaste vän under många år, men han dog för ett tiotal år sedan, garroterad långt hemmifrån, på vad som skulle bli hans sista resa, innan han drog sig tillbaka.

Cornan har på alla sätt försökt att leva upp till sin fars rykte som en stor krigare, och han är nog på god väg att lyckas nu. Hans vandringar har huvudsakligen fört honom runt i dimmiga bergen, där han, tillsammans med några trogna vänner har fört ett rörligt krig mot bergens orcher. Samma sällskap har även gjort en raid in i grå bergen, och plundrat två drakars hålor.

När dvärgarna var mitt uppe i skattbärandet, kom dock den ena draken tillbaka, och under den hårda strid som följde dog två av Cornans tre följeslagare, innan han lyckades fälla draken med en mäktig sving av sin yxa.

Från denna händelse härstammar det halsband av draktänder, och den rustning av drakhud, som Cornan bär.

Andra minnen efter striden är inte så behagliga, numera haltar Cornan svårt på vänster ben. Hans tillnamn, Drakdödaren härhör från denna strid.

Cornan ser, i den fulla stridsmundering han har för vana att alltid bära, mycket imponerande ut.

Man får lätt för sig, att hans kropp är styrkan och uthålligheten förkroppsligad.

På den korta halsen, som nästan helt döljs av ett långt, svart, välskött skägg, sitter ett stolt och stelt ansikte. Cornan trivs med sina hjältedåd, och tycker om då någon uppmärksammar dem. Han försöker, att i alla lägen uppträda lika storsint som de stora dvärgkungarna.

Då Cornan fick meddelandet var han i Minas Thirith, i handelsangelägenheter, och på vägen till Oinaurs boningar stötte han på en gammal dvärg, som kunde berätta en historia som han satte stort värde på.

Den gamle dvärgen påstod sig ha varit tillsammans med hans far, precis innan denna dog, och han sköt skulden på en strypare av människornas släkte, kallad Anfaunain.

Cornan är inte säker på sanningshalten i denna historia, men man kan ju aldrig veta...

Så fort vad-det-nu-än-är, är över, hoppas Cornan på att han skall kunna hitta dugligt folk, som skall kunna följa honom upp till en av dimmiga bergens nordligaste utlöpare, för att bryta den guld, och ädelstens fyndighet som skall finnas här.

Cornan har också funderat lite grann, på att skaffa sig en boning och starta en familj, men hitintills har han kommit till den slutsatsen, att hans 108 år bör ökas med några till innan han tar detta steg.

Drakrustningen är så bekväm, och också så uppseende väckande, att den passar lika bra i salonger som på slagfältet. I strid bär Cornan dessutom en tung hjälm, med en ansiktsmask smidd av Belegosts mästaremeder.

Cornan förstår att uppskatta vackert handarbete, och även om han är en fruktansvärd erfarenhet för en fiende, är han mycket lojal, och håller alltid sitt ord.

Cornan har särskild färdighet i följande , rangordnat efter skicklighet :

2 hands yxa
Manövrar i rustning
Mineralkännedom
Taktik
Bygga/desarmera fällor
Vildmarkskännedom
Pyroteknik

Han talar följande språk, rangordnade efter kunskap :

Khuzdul
Väströna

Cornan har följande speciella föremål :

2 hands yxa, " Drakklyvaren "
" Få är de fiender, som sett denna yxa, och överlevt. "
Smidd av Khazad dum's mästaremeder.

Drakrustning
Mycket vacker, mycket användbar.

Hjälm med ansiktsmask
Detta är en hjälm av samma typ som den Turin Turambar en gång bar. Med masken nedfälld, kan den, korta stunder, motstå tom drakeld.

Styrke bälte
Detta bälte, i guld, bär Cornan innanför sin rustning. Det stärker hans kropp, och höjer hans uthållighet.

Cornan har en liten ponny med sig, den bär på två ekkistor, som bland annat innehåller hans resekasse :

20 Ädelstenar (värda ca 300 gm/ styck)
30 Mithrill mynt
ca 1000 Guldmynt
många Mindre mynt

En uppsättning smycken, att använda vid högtidliga tillfällen.

8 Dryckeskalkar+dryckeshorn, juvelbesatt guld

Ett halvt dussin mycket fina kastknivar

3 fina svärd

2 kilo explosiv massa

Wulf är en vild krigare från en stamm människor, som bor bland de norra utlöparna av dimmiga bergen. Han är långhårig och blond, och har en kropp som inte sväller av stora muskler, men som klarar medelmåttiga strapatser hur länge som helst. Detta sammankopplat med att han är stum från födseln, ger lätt ett intryck av att han är dum. Så är dock inte fallet, men han tycker det är bättre att folk går i den tron, än att de försöker smida planer mot honom. Wulf är egentligen en ganska skicklig magiker, och hans intellekt är bland de skarpaste bland människor.

Han har vuxit upp som den typiska pojken av sin ras, med en tidig start, först på jaktturer, och sedan på strider. De krigiska stammarna här uppe ligger ständigt i krig med något folk, om inte med orcher eller troll, så med varandra, eller dvärgar, eller vilka som helst som kommer förbi för den delen.

Livsgnist i honom har alltid varit mycket stark, vid drygt fyra års ålder, när det blev klart att han var stum, blev han utsatt i skogen för att dö. Men dagen efter, när några jägare passerade platsen, hittade de barnet, liggande på marken bredvid en varg, som han hade dödat med sina bara händer. Detta fick jägarna att förstå, att barnet i allra högsta grad var livsdugligt, och han togs hem till byn igen. Vargen togs också hem, och det vargskin som Wulf bär över sina axlar, härhör från detta, den första varelse han dödade. Denna händelse gav också honom hans namn.

Vid elva års ålder visade den unge pojken ha telepatiska krafter, och hans föräldrar satte honom i lära hos stammens medicinman. Det dröjde dock inte länge, innan den unge mannen hade passerat medicinmannen i alla kunskaper, och han lämnade sin stam för att söka djupare kunskap.

Under de resor som följde kom Wulf över en dvärgkungakrona, och när han senare mötte Oinaur blev han mer än glad för att få byta den mot en magibok.

Även Oinaur såg detta som ett mycket bra byte, och har sedan dess hållit kontakten med Wulf.

Något senare tog han sig dock tillbaka till sin stam, där han nu fungerar som medicinman.

Här i de norra bergen har han tränat upp sitt bärsärk raseri, så att han omedelbart kastar sig in i striden med fradga i munnen om fienderna är troll eller orcher.

Mot andra fiender är bärsärk raseriet ett fritt val.

Wulf går nästan alltid, oavsett temperatur, klädd i bara höftskynke, höga snörade stövlar och vargskinnsmantel.

Vargskinnet börjar bli slitet, efter att ha hängt 29 år på Wulfs axlar, men det skall nog hänga med ett tag till.

Wulf har specialiserat sig på följande, i skicklighets
ordning :

Matematik

Geometri

Vildmarksfärdigheter

Tvåhands svärd

Långbåge

Wulf ^{kan} ~~talat~~ Veströna och Dunlostir flytande. Han ^{kan} ~~talat~~ också
~~lite~~ Quenya

Wulf har följande utrustning :

Två hands svärd

²⁵
~~20~~ Silver mynt

Han kan följande besvärjelser :

Nattseende, Spårande, Stigfinnande

Telepati, Levitation

Helande (2 grader)

Tänk på att magiker INTE alltid är välsedda

Baun (Anfaunain)

Baun hittades på trappan till ett barnhem vid **några** dagars ålder. Han var svårt undernärd, och ingen trodde att han skulle klara sig. Men den lilla beniga ungen **våågrade** att ge upp, och detta är en bild som går genom hela hans barndom, en kamp mot övermakten, som han ständigt har vunnit.

På barnhemmet blev han dåligt behandlad, och de människor som kom för att adoptera ett barn, ville ha en stor stark pojke med rosiga kinder som kunde hjälpa till i arbetet, eller en liten söt flicka med flinka händer.

Därför rymde Baun vid sex års ålder.

I tre år levde han ett hårt liv på olika städers gator, där han försörjde sig genom att stjäla och tigga.

Vid tio års ålder åkte han fast, men inte hos stadsvakten, utan hos en äldre herre, som han hade försökt bestjäla.

Denne bestämde sig för att " göra folk av honom ", och om det inte hade varit för att den gamle mannen blev mördad sex år därefter, hade kanske aldrig en av världens skickligaste tjuvar och mördare utvecklats.

Nu skrek dock Bauns blod efter hämd, och efter att ha skaffat sig vänner i " rätt " kretsar, lyckades han få sin hämd. Denna mördare var den första människa som Baun garroterade till döds.

Fortfarande var han mycket tygt och smal, och hans vänner gav honom därför namnet Anfaunain, vilket betyder ungefär " skuggan som kväver ".

Sedan dess har han visat sig göra skäl för det namnet.

Han har rest långt bort, och sett vida platser, men ingenstans har han funnit ro att slå sig ner.

Hela hans liv har präglats av misstro mot allt och alla, och han avslöjar aldrig något för någon, om han inte är tvingad till det.

Anfaunain är ca 180 cm lång, men väger bara 58 kg. Han är lite rödhårig, och ser smal och tanig ut. Styrkan har hellre aldrig varit hans område, utan list, snabbhet och ljudlöshet har varit de medel han har försörjt sig på.

Någon egentlig förmögenhet har han aldrig lyckats samla på sig, men nu, på sin ålders höst, har han åtminstone lyckats slå sig till ro i en liten stuga vid Anduins kant.

Till denna stugan kom en gång Oinaur, och av någon anledning kände Anfaunain på sig, att detta var någon han kunde tala helt öppet med. Oinaur tyckte uppriktigt synd om den gamle dvärgen, och de möttes flera gånger igen.

Anfaunain beundrade alltid Oinaurs smycken, en magnifik uppsättning, ofta med orden : " Tänk om man hade lyckats slå armarna om något sådant i sin krafts dagar. "

En gång var faktiskt Anfaunain på väg att göra en stor kupp, men oturen stoppade honom, en dvärg som skulle garroteras fick sin ena arm mellan linan och halsen, och han få iväg ett skrik innan linan skurit genom armen.

Detta var tillräckligt för att hans vänner skulle rusa dit, men när de kom in i rummet med den döende dvärgen såg de bara en skugga som hoppade ut över fönster karmen.

Denna lilla episod har han aldrig berättat förr Oinaur.

Nu har han dock dragit sig tillbaka, och rädd för att bli

hålla sig i form, och så här vid 39 års ålder, är han
fortfarande mycket bra på följande :
(Rangordnat efter skicklighet)

Smyga / gömmasig
Garrotlina
Akrobatik
Dyrka upp lås
Slunga
Kastdolk
Fickstölder
Upptäcka dolda föremål
Lyssna

Baun talar Väströna, men han kan inte skriva, och läser
dåligt

Han har ett lätt läderharnesk på sig, och han har följande
saker med sig :

Garrotlina, mycket fin, senan belagd med diamant splitter
för att få bästa möjliga snärverkan.

Dyrksett, det läs som han inte klarar med detta i sin hand
är nog inte uppfunnit.

Kastdolk

40 Silvermynt

KHILLESE

DENN KHILLESE SKICKES TIL

DIG I EN STUND HV STOR BRØDSK

JEG BER DIG HV IKTAGE DEN

STØRSTE WOLIGE SKYNDSHED

DU DU PÅSVØRER DE SELV SOM

ENGANG HOGES HV MINN STAM

ERHINDER.

SKER HV ANDRETS SEDEN SIST,

OCH SKER SOM HVEN KOMMER

HV ANDRE DIT LIV KOMMER HV

DRYETS, OM DU HØRSAMMER MIG

O!naut

Från evigheten

THE DE SMITHS HEN SH OUTH

ANNEQUINS DET SRH BETH

THE
 UNIVERSITY
 OF
 CHICAGO
 LIBRARY
 1000
 UNIVERSITY AVENUE
 CHICAGO, ILL. 60607

COLLIER:

ΔΗΡΕΤΕ ΕΝΤΙ Ι ΣΕΤΕ

SRH FOLTH WIG GW NODVIGIETH

WOS XEYES HATHANU DA WODU

THIS DOCUMENT CONTAINS

CPRODUTM V WIM KVNRTNHR

11/6	Fraktionen Haroth, gekennzeichnete	avlea 14/
13/	Anghelem, Kämpen gekennzeichnete	avlea 15/
13/	Baol, nordman, Kyalawöld	avlea 17/
15/	Elagel, Noim, dwälgaal Lyckesöfeara	avlea 16/
17/	Blywäng, Nalenanen Bräkemafeara	avlea 27/
17/	Stökal döwa, dyddlämning	avlea 19/
20/	Sunredalin ällälfkap 9at	avlea 23/
/	Trölkfeara (?)	avlea 22/
22/	Kovina, Blud med följe	avlea 23/
22/	Simmin Öjeparal imatöfeara	avlea 23/
23/	Trigamunke (Botz grata)	avlea 26/
24/	Sundolomake palina med 11 man följe	avlea 26/
26/	Kelt, wakenkandeara 3 waktel	
27/	Baol, tridigara 13/	

KARAKTÄRSVARDETABELL

Meele Missile

	lvl	Hits	AT	DB	Sh	Gr	OB	OB	MM	PP	Notes
Arahaim	:	8:	110:	18:	25:	Y:	N:	145:	65:	10:--:	lång svärd
Camborn	:	14:	80:	8:	50:	Y:	N:	125:	95:	35:25:	Shortsw, Compbow
Cornan	:	9:	170:	20:	55:	N:	Y:	185:	65:	--:--:	2-h axe
Anfaunain	:	7:	55:	2:	70:	N:	N:	175:	25:	20:--:	garrot, dolk
Wulf	:	7:	180:	3:	30:	Y:	N:	140:	60:	15:30:	2-h svärd
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
Brywång	:	3:	80:	8:	25:	Y:	N:	95:	50:	30:--:	Longsword
Nainaur	:	14:	140:	17:	30:	N:	Y:	130:	95:	5:--:	2-h axe
Narensen	:	4:	110:	11:	30:	N:	Y:	110:	40:	30:--:	Bastard sword
Marek	:	16:	130:	19:	10:	Y:	Y:	160:	70:	10:--:	Bastard sword
Troll	:	11:	230:	18:	15:	N:	N:	120:	35:	10:--:	Club, rock
Vampyrfl.	:	2:	40:	3:	45:	N:	N:	60:	--:	50:--:	Bite(3 lvl sjukdom)
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	alla bonusar halveras
Orcher	:	2:	70:	12:	20:	YN:	Y:	55:	50:	5:--:	Att användas då gm vill
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	Scimitar
Vargar	:	2:	90:	5:	40:	N:	N:	45:	--:	65:--:	Att användas då gm vill
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	Bite/Claw
Bonde/Rövare:	2:	45:	4:	15:	N:	N:	40:	30:	15:	--:	Shortsw/dagger Att användas då GM vill

Vanliga färdighetsbonus är upp till GM att bestämma

(överst på listan ca 80

nederst ca 20)