

1.0 Sammanfattning

För fem år sedan, 1332 T.Å., lyckades en diplomatgrupp utsänd från kung Argeleb II av Arthedain ta sig till kung Minalcar av Cardolan och väcka denne ur hans dekadent slummer. I flera år hade kung Minalcar vägrat att ta emot någon av kung Argelebs utsända. Förhandlare efter förhandlare fick vända åter till Fornost från Tharbad med oförättat ärende. Deras ärende var att ena det gamla Arnor. Att återigen finna fred och samförstånd mellan de forna länderna i Arnor. Angmars skugga växer sig starkare och starkare och snart kommer inte Arthedain eller Cardolan att kunna stå emot Häxmästarens trupper, speciellt inte om de förblev delade. Gruppen 1332 lyckades där andra misslyckats; att komma fram till kung Minalcar och förklara den allvarliga situationen.

Varför hade Minalcar inte insett vidden av Angmars styrka tidigare? Vid hans sida stod sedan många år hans närmaste rådgivare, Gredlebed den Vise. Gredlebed var sedan länge en svuren anhängare av Angmar. Med hopp om att bli en av Häxmästarens personliga favoriter läkte han information till Angmar och, genom skicklig manipulation, fick han kungen att förändra sin livsstil. Han fick kung Minalcar att inse fördelarna med att vara kung. Vin, kvinnor och fester blev stora inslag i kungen av Cardolans liv. Gredlebed filterade noggrant all information som nådde kungen. Han undanhöll alla rapporter om Angmars växande makt och underrättade istället kungen om Cardolans fiktiva framgångar i kriget mot Angmar och de gränsdispyter mot Arthedain.

Den lyckosamma gruppen från Arthedain lyckades avslöja Gredlebed för kungen, som sakta insåg vad som hänt, vidden av hans gärningar blev uppenbara för Minalcar som genast beordrade Gredlebeds arrestering. Gredlebed som insett lite tidigare att spelet var slut för honom i Tharbad flydde genast därifrån till Angmar.

Diplomatgruppen

Diplomatgruppen som nådde fram till Minalcar och som därmed lyckades få en fred till stånd mellan Arthedain och Cardolan, var utsända i all hemlighet av Argeleb från Fornost. Gruppen bestod av kungens son, utbygdsjägaren Torahil, kungens krigsrådgivare, dvärgen Worin, Elronds utsände, alkvinnan Fidorian, officeraren Filuvalar, ursprungligen från Cardolan samt hoben Gordo från Bri. Gordo var inte med från början men räddade skinnet på diplomaterna när dessa blev anfallna i Bri.

Att de blev anfallna i Bri och sedan jagade hela vägen till Tharbad, och senare även i Tharbad, var mycket allvarligt. Det kunde bara innebära att

kung Argeleb hade en förrädare i hovet i Fornost. Då det endast var kungens och hans närmaste män som visst om gruppens resa var det mycket allvarligt. Så vid återvändandet till Fornost Erain satte kungens genast igång med att undersöka vem det kunde tänkas vara som var förrädare. Nu, fem år senare, är denne man ännu inte funnen.

1337 Tredje Åldern

Stämningen har varit förtryckt i många år vid kung Argelebs hov då alla vet att någon av dem är förrädare. Trots detta har dock förbindelserna med Cardolan blivit starkare med åren och de båda länderna har uppnått en styrka som kan jämföras med det gamla Arnor; men kommer det att räcka mot Angmars orchhorder och deras allierade? Ingen vet.

1.1 Arahoth

Förrädaren vid Argelebs hov, Hanadir Ladomin, har i över tjugo år lyckats hålla sitt förräderi hemligt. Under hela denna tid har han läckt mer eller mindre viktig information till sin mästare i Angmar. Hanadir är även initiativtagare och grundare till det prästerskap som etablerat sig i Fornost. Prästerskapet kallar sig Arahoth och tillber Sauron och Häxmästaren. Hanadir har stått för den finansiella biten och Gredlebed har stått för resten.

Gredlebed flydde till Angmar efter Tharbad. Väl i Angmar fick han reda på att Hanadir ville etablera ett prästerskap i Fornost Erain. Gredlebed såg sin chans att slå tillbaka mot kung Argeleb II av Arthedain. Och organiserade prästerskapet. Översteprästen för prästerskapet är den svarta Nümenoriten Angalin Útar. Angalin kommer från Angmar och är ansvarig endast till Häxmästaren.

1.1.1 Ritualen

Arahoth planerar nu att utföra en ritual, att nedkalla en besvärjelse över Fornost. Ritualen, om den lyckas, skulle försänka staden i pest och misär för många år framåt. Det är en mäktig besvärjelse och den kräver mycket makt och kunskap. Kunskapen har översteprästen, makten har Gredlebed och Hanadir.

För att utföra ritualen behöver prästerna 12 barn. Barnen offras sedan under fullmånen med en månads mellanrum. Hela ritualen tar alltså ett år att genomföra. Att kidnappa barn har varit den svåraste delen av ritualen men då Hanadir är ledare för stadsvakten har inga större undersökningar om barnens försvinnande satts i verket.

1.1.2 Ritualens slutförande

Det har nu gått elva månader och tidpunkten för att avsluta ritualen närmar sig. Elva barn har redan offrats och det tolfte är kidnappat. Om ingen

hindrar Aratoths präster så kommer morgondagen att föra med sig stor olycka till Fornost.

1.2 Kapten Tandir Taramir

Tanadir Taramir är kapten i kungens underrättelsetjänst och är den som varit spionen vid kungens hov närmast på spåren. Han är tillsatt personligen av kungen och endast kungen, Tanadir själv och ledaren för underrättelsetjänsten, Hir Otanôr.

Tanadir fick för ett tag sedan information om den pågående ritualen. Informationen fick han från en av de spioner som Argeleb har i Angmar. Informationen fick Tanadir att starta en undersökning, på egen hand. Han misstänkte att prästerskapet och spionen vid hovet hade med varandra att göra. Tanadir fick reda på lite för mycket och han blev påkommen av prästerskapet. Ingen vet nu var han befinner sig.

1.3 Äventyret

Kungen har nu blivit underrättad av Hir Otanôr om kapten Tanadirs försvinnande. Otanôr har även berättat vad han vet om ritualen, vilket inte är så mycket. Kungen, som nu börjar bli allvarligt orolig för sin stad har vänt sig till de personer han vet skulle kunna klara av detta. Hans son Torahil och dennes vänner (rollpersonerna).

Rollpersonerna träffar Hir Otanôr i början av äventyret. Han berättar vad som hänt och vad som kan komma att hända. Han redogör för allt han vet om kaptenens efterforskningar och lägger över ansvaret för problemet på Torahil...

1.3.1 Sökandet

Rollpersonerna kommer sedan att följa de ledtrådar som Otanôr presenterade. Hiren berättade om fyra byggnader som flera gånger nämnts i samtal med kaptenen. Det är de två skummare krogarna *Onda Ögat* och *Korpense Näste*, ett tigarhus samt ett igenbommat hus.

I ett inre rum på *Korpense Näste* är Kaptenen gömd. Här får han understå tortyr och förhör om hur mycket han vet om Arahoth. Det igenombomnade huset är Gredlebeds hem. Tigarhuset och *Onda Ögat* är bara villospår.

När rollpersonerna når fram till Kaptenen så berättar denne adressen till det hus vari prästerskapets tempel ligger. Kaptenen berättar också att prästerna är cirka 15 stycken. Rollpersonerna får nu stor tidspress på sig. Klockan är snart midnatt; tidpunkten för ritualen att avslutas med det sista offret. Och de måste ta sig an 15 beväpnade krigarpräster.

Torahils grupp av utbygdsjägare är dock för tillfället i staden. Rollpersonerna tar hjälp av dessa för att storma templet. Väl där avstyr de ritualen

och räddar det sista barnet. En av ledarna, Gredlebed, lyckas dock fly, igen...

2.0 Prästerskapet

Angmars prästerskap kallar sig för många saker. Edaninils Tjänare, Människans Vän, Arahoth, Kung över Människor är bara några av namnen. De etablerar sig överallt i Midgård och infiltrerar kulturer; försöker att långsamt föra in dyrkan av Sauron hos människor.

De är inte öppet onda. De utför inte ritualer öppet, och inte med andra än de invigda prästerna. De saluför sig snarare som 'snälla' och gör inte mycket väsen av sig. De manipulerar istället människor i all tysthet och med stort tålmod. När anhängarna är tillräckligt lovande blir de initierade i prästerskapet. Varvid öppen dyrkan av den Mörke tar vid.

2.1 Arahoth i Fornost

I Fornost etablerade sig prästerskapet först när Gredlebed organiserade det från Angmar. Innan fanns det bara enskilda spioner och hängivna fanatiker som Handir Ladomin, kungens rådgivare. De präster som är invigda i prästerskapet i Fornost Erain kommer därför direkt från Angmar. Det finns ett fåtal Fornostbor, däribland Hanadir.

De etablerade sig i Fornost med det enda syftet att kalla ned förbannelsen över staden som nu snart når sin kulmen. Angmar inser att Fornost är Dúnedains starkaste fäste. Det är inte bara svårt att finna anhängare, det är också mycket farligt.

2.1.1 Prästerskapet

Prästerskapet i Fornost består av 15 anhängare. 12 av dem är vanliga präster, en är överstepräst, Angalin Útar, en är översteprästens närmaste man, Gredlebed den Vise och så även spionen vid hovet, Hanadir Ladomin. Hanadir är en vanlig präst, men han har en viss status då han är spion vid hovet.

Alla präster i Arahoth är krigarpräster. De är tränade i strid och skulle göra bra ifrån sig i vilket krig som helst. Att de också är fanatiska anhängare av Sauron gör dem bara mer skräckinjagande då de inte har mycket till självbevarelsedrift. Prästerna är alltid beväpnade.

För att visa sin dyrkan till Sauron så rakar alla präster i Arahoth sitt huvud. De som måste visa sig bland folk bär därför peruk, såsom Gredlebed och Hanadir.

2.1.2 Andra anhängare

Förutom de femton invigda prästerna så har Arahoth en mängd anhängare i Fornost. I de skummare kvarteren finns det gott om människor som gärna byter till sig lite makt och, framförallt,

hopp om makt efter att Angmar har intagit Arthedain.

Dessa anhängare vet inte speciellt mycket om vad som försiggår prästerna berättar ingenting av vikt för dem. Ingen av dem känner till ritualen. Dessa anhängare av Araoth har *Korpense Näste* som mötesplats. Här sitter de och samtalar ibland med någon av prästerna. Prästerna förklarar gärna för de giriga om de rikedomar som väntar de som tillbeder den rätta läran. Och bland fattiga går sådant tal hem.

2.1.3 Gredlebeds hem

Här bor Gredlebed och detta är även prästerskapets 'officiella' mötesplats. Om någon av de många lägre anhängarna visar sig lovande är det hit de tas för tester av deras hängivenhet. Här finns prästerskapets alla tillhörigheter som inte hör till själva utövandet av religionen. Här kan även präster finna någonstans att sova och finna lugn.

Huset fungerar som en buffert mellan omvärlden och templet. Templet måste hållas hemligt för alla utom prästerna. Så lite tid som möjligt skall spenderas i templet, så att inte omgivningarna blir misstänksamma över varför det kommer och går så mycket folk. Denna risk utsätter sig Gredlebeds hus för istället.

Det finns inget i huset som direkt knyter huset till Araoth. Det finns endast kläder, mat, pengar, utrustning i form av ljus, väskor, filter m.m.

Huset är alltid förbommat och det befinner sig alltid minst en präst i huset, förutom vid prästerskapets ceremonier vid varje fullmåne.

2.1.4 Korpense Näste

Ölstugan *Korpense Näste* i den yttre ringen i Fornost är Araoths rekryteringsställe. Krögaren heter Trombin Stormdrag och är en av de som är närmast av anhängarna att bli fullvärdig präst. Han har vid ett flertal tillfällen varit till Gredlebeds hus. Han vet dock inte var templet ligger.

Korpense Näste ligger en halvtrappa ned i ett tvåvåningshus. Fönstren ut mot gatan ligger strax ovanför markplanet och är halvmåneformade. Glaset är av dålig kvalitet och det är svårt att se in eller ut. Dörren ligger en brant halvtrappa ned. Trappan är omgärdad av gamla järnstänger.

Väl inne möts man av ett enda stort rum som är L-format. Mot högra sidan av rummet ligger en lång bardisk med ölkaggar bakom. Det enda som finns att köpa här är olika former av rusdrycker, främst öl. Klientelet här inne sitter i små grupper vid borden och pratar tyst med varandra. Alla som är mer eller mindre anhängare av Araoth sitter alltid tillsammans. De som inte är det blir 'utfryssta'. Ingen vill prata med dem och Trombin serverar dem utan att säga annat än priset.

Tystnaden fungerar oftast bra, och gäster som inte är välkomna brukar oftast avlägsna sig till slut.

Vid bortre kortsidan av rummet finns en öppning som döljs av ett skitigt skynke. Det är bakom detta, och lite längre in, som Kapten Tandir Taramir hålls fången. Mer om detta senare

Trombin Stormdrag

Krögaren på *Korpense Näste* är en enkel man. Han har haft sin krog i över tio år. Han övertog den när den förra ägaren dog under mystiska omständigheter. Ingen klagade på att Trombin tog över.

För några år sedan började prästerna att komma till krogen för att prata med gästerna, de pratade även med Trombin som anammade deras åsikter snabbt. Trombin är skrupelfri och mycket egoistisk. Han och 'grabarna' på krogen känner dock en viss gemenskap numer och skulle ställa upp för varandra, till viss mån.

Trombin är den ende på krogen som känner till att Kaptenen hålls fången i det inre förrådet. Från och till de senaste dagarna har präster kommit och frågat ut honom. Det är ingen av krogbesökarna som ställt några frågor om vad de gör i det bakre rummet. De vet att en av sektens lagar är att inte fråga överordnade om vad de håller på med...

2:2 Prästerna

Det finns 15 präster i Fornost och ett stort antal som är svurna prästerskapet trohet. Dessa har *Korpense Näste* som mötesställe. Av de femton prästerna är en överstepräst, Angalin Ūtar, och en är Gredlebed, hans närmaste man. Som vanlig präst finns även spionen Hanadir Ladomin

Angalin Ūtar

Angalin är en svart Númernorit från Angmar. Han är 67 år och har levt hela sitt liv under Häxmästarens skugga. Han har alltid varit trogen Angmar och kommer alltid att vara. Angalin är helt samvetslös och allt han gör är för att öka Angmars makt (för att få en känsla av hur Angalin är, tänk på Kejsar Palpatine ur Stjärnornas Krig).

Angalin är, som alla andra präster, skallig. i Angalins fall är det dock naturligt. Hans skalle är helt blank. Han går alltid klädd i prästernas kåpa, men har nästan aldrig kåpan uppfälld. Han har ett högst ordinärt utseende för en lite äldre man. Om han hade andra kläder på sig så skulle man kunna ta honom för vem som helst.

När man pratar med honom så får man dock en annan bild av honom. Han genomstrålar styrka och självförtroende. Med en blick som får de flesta att svälja och undra vad de har gjort fel sätter han sig lätt i respekt hos sina präster. Det finns ingen av prästerna som skulle sätta sig upp mot honom.

Hans styrka är dock hans svaghet. Han är fullständigt övertygad om Häxmästarens och

Saurons totala maktfullkomlighet. Detta får honom att ha en något arrogant attityd till de som inte tillber den Mörke. Han underskattar deras styrka. Det är mest tack vare Gredlebed som sekten inte blivit upptäckt. Angalin är mäktig i sin roll som överstepräst men hans är något blatant.

Även när man känner till detta skall man inte gå i fällan och i sin tur underskatta Angalin. Han är mycket intelligent och vaken. Han läser människor väldigt väl och kan med lätthet manipulera de lite svagare.

Angalin stannar alltid i templet. Alla ärenden som behöver uträttas kan någon av prästerna ta hand om. Dessutom ser han inte nöden av att träffa andra än sin präster och Gredlebed.

Angalin är ingen krigare. Trots att han i sin ungdom var detta, som varande en präst i Arahoth, så är han det inte längre. Han litat på andra för sitt beskydd.

Gredlebed den Vise

Gredlebed, 50 år, är en högre man som redan från unga år valde att ägna sig åt en karriär inom politiken snarare än en karriär inom armén, som annars är brukligt för ädlingar i Cardolan, varifrån han kommer.

Gredlebed flydde från Tharbad till Angmar för fem år sedan då en grupp diplomater från Fornost tog sig fram till kungen och ruinerade flera år av manipulerande från Gredlebeds. Han hade fått kung Minalcar dit han ville. Kungen ägnade mer tid åt vin kvinnor och sång än åt riksangelägenheter. De lämnade han till Gredlebed som gjorde allt för att fördärva Cardolans chanser i det kommande kriget mot Angmar.

Efter en tid i Angmar fick Gredlebed uppdraget att organisera en ritual i Fornost. Saurons prästerskap Arahoth skulle etableras i Fornost och där kasta en förbannelse över staden som skulle försvaga huvudstaden före den kommande attacken. Gredlebed, som ville på något sätt hämnas på Argeleb för sitt nederlag i Tharbad, välkomnade uppdraget. Tillsammans med Angalin reste de båda till Fornost och började etablera sig. Med dem följde även tio präster.

Gredlebed har numer även han rakat huvud. På huvudet bär han en peruk om han skulle behöva röra sig utomhus. Annars ser Gredlebed ut som vilken Dúnedainsk ädling som helst. Något som inte har hjälpt honom när han rört sig i Fornost fattigare kvarter, till vilka det sällan kommer någon från den inre ringen.

Gredlebed är Angalins närmaste man och de båda hyser respekt för varandra. Gredlebed är en av de få personer som klarar av att vara runt Angalin under längre tid, mycket för att de är relativt lika. Gredlebed är också en mycket makthungrig man. Gredlebeds makthunger är dock

av en annan natur. Han vill inte bli som Angalin; bli en person som drar sig undan omvärlden för att tillbe Sauron. Angalins dyrkan av Sauron liknar kärlek, medan Gredlebeds mer kommer sig av rädsla och den väg till makt den innebär.

Gredlebed är lite mer försiktig än Angalin. Han är inte villig att dö för Angmars sak. Han vill leva för att skörda frukterna av Arnors fall; något som är svårt att göra när man är död.

Gredlebed har under åren blivit mer och mer introvert och, skulle en modern psykolog säga, galen. Han har gått igenom mycket, utfört många bisarra gärningar; och försöker man då behålla sig själv och inte drunkna i dyrkan av den Mörke är det svårt att fortfarande vara frisk. Han kämpar ett inre krig mellan sitt samvete och sin egoism. Ett krig som inte kommer att vara över på många år; det har just börjat.

Hanadir Ladomin

Hanadir, spionen vid kung Argelebs hov. Han lever ett mycket farligt liv och vet om det. Speciellt när han nästan blev avslöjad för fem år sedan. Vid den tidpunkten hade han även planer på att avsluta sina kontakter med Angmar. Efter ett personligt besök av Gredlebed ändrade han sig dock, motvilligt. Från början blev han spion åt Angmar för att hämnas på något sätt för att han, vid ett flertal tillfällen, blivit nekad högre poster.

När han senare blev befördrad till chef över stadsvakten ångrade han sina gärningar. Han är nu en djupt olycklig man, fast i något han inte har någon möjlighet att ta sig ur. Vetskapen om det öde han skulle röna om han gick emot Angmar vågar han inte ens drömma om.

Han har under senaste året blivit mer och mer olycklig då han inte bara vet vad som kommer att hända med hans hemstad, han är också delaktig i det. Han vet inte hur han ska ta sig ur sin knipa och han är för rädd att försöka. Han gör allt han blir tillsagd och fortsätter att läcka information, han hoppas nästan att någon ska komma på honom eller rädda honom ur Angmars klor.

Hanadir är en ren Dúnedain, 60 år och mycket, mycket olycklig.

3.0 Fornost Erain

Fornost Erain, Arthedains huvudstad och Dúnedains högsäte. Hem åt många av de mest ädla släkterna i Midgård. Fornost står som modell för flera städer runt om i Midgård. Städer som Minas Thirith och Minas Ithil är nära kopior av Fornost Erain. Staden är uppbyggd av tre stycken ringmurar, den ena innanför den andra. Denna byggnadsteknik leder till en mycket stark och lättförsvarad stad.

Murarna är nästan tio meter tjocka och nästan lika höga. De patrulleras ständigt av soldater. De kan inte ingripa i händelser nere på marken i någon större utsträckning. Patrulleringen är mest till för att ge sken av en säker, välbevakad stad; vilket den är.

Innanför den innersta muren ligger kungens palats och alla adelsmännens bostäder. Denna del är mycket hårt bevakad och det är mycket svårt att ta sig in utan att ha tillstånd.

Mellan den innersta muren och den andra muren ligger köpmännens kvarter. Här ligger de stora torgen och de bästa hantverkarna.

Mellan den yttersta muren och mittenmuren bor större delen av Fornost innevånare. Här bor också många som arbetar i köpmännens kvarter. I en del av ytterringen ligger även den armé som är posterad till staden. En del av ytterringen kallas för fattigkvarteren och är en del av staden som inte många vill kännas vid. Det är en förfallen och fattig stadsdel som ingen går till om det inte är absolut nödvändigt.

3.1 Stadsvakten

Stadsvakten består av några hundra beväpnade män som försöker hålla ordning på befolkningen, mest nattetid. Det är inte ett svårt jobb att vara nattvakt. För det mesta rör det sig om lite krogbråk eller liknande. Och det brukar oftast lösa sig bara några ur stadsvakten kommer till platsen.

Värre är det med fattigkvarteren. Här skulle stadsvakten behövas, men hit kommer de aldrig. Ingen vill helst kännas vid de fattiga i staden. Ett problem som snart kommer att förvärras dock. Kriget med Angmar kommer alldeles säkert att föra med sig fler flyktingar, fler änkor, fler fattiga.

4.0 Äventyret

Det finns fyra personer som nu har på sitt ansvar att rädda Fornost Erain från ritualens pest och olycka. Rollpersonerna. Elva barn har redan blivit offrade; det tolfte skall offras vid midnatt, under fullmånen. Lyckas inte rollpersonerna blir det en stor seger för mörkret och Angmar.

Huvuddelen av äventyret är uppdelat i fyra delar. Det är de fyra ledtrådar som Hir Otanôr ger rollpersonerna i början av äventyret, se nedan. De fyra ledtrådarna är Onda Ögat, Tiggerhuset, *Korpense Näste* och Gredlebeds hus.

Onda Ögat och Tiggerhuset är två villospår utlagda för att förlänga äventyret och, speciellt, för att få fram lite humoristiska situationer för spelarna att hamna i. Spelledaren ska använda dessa för att ha lite roligt, och för spelarna att lära känna sina rollpersoner. Det är ju inte klart var

rollpersonerna går först. Men de lär hamna på något av villospåren, förr eller senare.

Korpense Näste och Gredlebeds hus är de två ställen där rollpersonerna kan komma fram till något. I ett bakre rum av *Korpense Näste* hålls Kaptenen gömd av prästerskapet, kaptenen sitter inne med nödvändig information för spelarna. Rollpersonerna kan bevaka Gredlebeds hus för att förfölja honom till *Korpense Näste* eller till Templet.

På följande sätt hänger *Korpense Näste* och Gredlebeds hus samman:

- Om rollpersonerna kommer till *Korpense Näste* och når fram till Kaptenen *före* de undersöker Gredlebeds hus så berättar kaptenen följande: I det igenbommade huset bor Gredlebed. En hög präst i Arahoth. Om rollpersonerna bevakar huset kan de kanske förfölja Gredlebed när han går till Templet ikväll.
- Om de går till Gredlebeds hus *före* de går till *Korpense Näste* kan de förfölja Gredlebed till *Korpense Näste* och se honom gå in i det inre rummet. Han leder alltså *inte* rollpersonerna till Templet.

På något sätt så kommer alltså rollpersonerna att besöka *både Korpense Näste* och Gredlebeds hus innan de får reda på vägen till templet. Vad som händer specifikt vid *Korpense Näste* och Gredlebeds hus förklaras nedan. Om spelarna skulle missa alla ledtrådar till Templet så finns det en nödlösning, se *Snuskgubben* nedan.

4.1 Hir Otanôr

Otanôr, ledaren för kungens underrättelsetjänst, är en av de få som förstår vad som pågår. Kapten Tandir Taramir försvann spårlöst för några dagar sedan när hans skulle kolla upp ett spår som han trodde ledde till prästerskapets tempel. Han kom aldrig tillbaka.

Otanôr vet att ritualen skall ske vid midnatt ikväll och han är nu mycket orolig för stadens framtid. Han ska själv vara med på en bankett uppe i palatset ikväll och kan därför inte själv se till problemet. Han måste visa sig så att inte Arahoth blir oroliga när deras spion inte ser honom. Istället lastar han över problemet på Torahil, kungens son, som är i staden med sina utbygdsjägare för tillfället.

Otanôr har skickat ett brev till Torahil, i vilket han ber Torahil ta med sig några av sina närmaste vänner och möta honom på värdshuset *Den Spruckna Bägaren*.

4.1.1 Den Spruckna Bägaren

Äventyret börjar med att rollpersonerna sitter på värdshuset *Den Spruckna Bägaren*. Värdshuset är ett av de lite finare i köpmännens kvarter i mitten ringen. Här skulle de möta Hir Otanôr. Rollpersonerna är Torahil, kungens son, Fidorian, alvkvinnan, Gordo, hoben och Gordos gode vän

Bork. Torahil ville från början inte ha med Bork, men hoben insisterade.

De fyra sitter nu och samtalar över en bit mat och dryck och spekulerar kring vad Otanôr kan tänkas vilja dem.

Hir Otanôr

Hir Otanôr är ledare för kungens underrättelsetjänst. Och som sådan så vet han oftast mer om personer och deras förehavanden än de själva. Han lyckades aldrig bli officer i armén och eftersom han är släkt med kungen (han är halvbror till kungens kusin) fick han in en fot i underrättelsetjänsten istället. Han steg snabbt i graderna då han visade sig vara mycket god människokännare och hade en fallenhet för spioneri. Ett plus är att han inte har några moraliska kval över spioneriet. Han är kungen och Arthedain trogen in i döden och skulle aldrig kunna tänka sig att sälja några av de hemligheter han sitter inne med

Trots sitt rena Dúnedainska blod är Otanôr ingen högre och imponerande man. Och Hir titeln passar honom inte utseendemässigt. Hans utseende passar dock honom utmärkt. Hans ställning som ledare för underrättelsetjänsten blir bara enklare om folk glömmer bort att han är närvarande. Ingen behandlar honom med den respekt som de egentligen borde. Även det är helt okej enligt Otanôr själv.

Samtal med Otanôr

Efter en stunds diskussioner mellan rollpersonerna kommer sedan Otanôr till värdshuset. Torahil har träffat honom flera gånger och känner således igen honom.

Han presenterar sig för de andra rollpersonerna och sätter sig ned. Sedan berättar han vad han vet för rollpersonerna. Otanôr vet följande:

- Prästerskapet Arahoth ämnar genomföra en ritual som kommer att nedkalla Angmars ondska över Fornost. År av missväxt och pest kommer att följa. Ritualen kräver tolv barnoffer. Elva barn har redan blivit offrade. Det tolfte ska offras vid midnatt idag.
- Kapten Tandir Taramir har undersökt saken och var sekten på spåren när han försvann för några dagar sedan. Han har nu varit borta i tre dagar utan att höra av sig.
- Tanadir nämnde fyra ställen som hade med prästerna att göra. Ett tiggarhus i fattigkvarteren. De två ölstugorna *Det Onda Ögat* och *Korpense Näste*. Samt ett till synes igenbommat hus. Alla platserna ligger i den yttre ringen. Tandir sa samma kväll han försvann att han trodde sig veta var Arahoths tempel var; och att han skulle kolla upp det för att sedan kanske anfalla med stadsvakten.

Denna information delar Otanôr med sig av till rollpersonerna. Han svarar även på alla frågor som de kan tänkas ställa, i dem mån han kan. Han förklarar sedan att Fornost öde nu hänger på dem. Att det inte finns någon annan som kan stoppa Arahoth.

Otanôr lämnar därefter värdshuset och beger sig till palatset. Rollpersonerna är nu för sig själva.

4.1.2 Rollpersonerna

Vad kan nu rollpersonerna tänkas ta sig för? De bör ju kolla upp de fyra ledtrådar de fick av Hir Otanôr och se vart det leder dem. Hur de hittar till varje ställe får du som spelledare själv improvisera fram lite. Förutom det igenbommade huset (Gredlebeds) ska det inte vara mer än att ta sig till rätt stadsdel och där fråga runt lite.

Tid och Väder

Tidpunkten för mötet med Otanôr är tidig eftermiddag. Ikväll är det den tolfte fullmånen; ritualen kommer att fullbordas inatt. Om ingen stoppar den... Detta faktum kan du som spelledare använda som tidspress när du tycker att spelarna drar ut på tiden. Lägg till lite förklaringar om att affärerna stänger, det blir mörkt ute etc. Under, nästan, alla omständigheter så avslutas äventyret i lagom tid för rollpersonerna att stoppa ritualen. Om de arbetar på extremt fort eller drar benen efter sig, kan du ju alltid ändra på detta.

Vädret. Regn, kyla och vind. Det är höst och regnet strilar ned hela tiden. Alla gators kullerstenar är regnvåta och mycket hala. Du kan låta regnet vara ett stilla, ihärdigt, regn i början av äventyret. För att sedan övergå i ett tungt strilande närmare slutet. Om det kommer att ske någon form av jakt utefter gatorna så tänk på att det är mycket halt. En präst tappar ju lätt sin peruk när han springer...

4.2 Tiggarhuset

Tiggarhuset ligger, naturligtvis, i tiggarkvarteren. Det är ett tvåvåningshus i trä som motverkar de flesta naturlagar genom att fortfarande stå upp. Det är ett riktigt ruckel, men ganska stort ändå. Till tiggarhuset kommer de riktigt fattiga och utslagna. De som inte ens har energi att ägna sig åt kriminalitet. Sjuka och gamla, döva och lytta, döende och miserabla. Alla finns här. De får mat genom allmosor och omtänksamma människor. Men de flesta kommer hit för att dö...

När rollpersonerna kommer hit tror självklart innevånarna att de kommer för att hjälpa dem ur misären. Vart de en går i huset förföljs de av lustiga element som tar på dem och ber dem om pengar. Som spelledare kan du stoppa in precis vilken typ av karaktär du vill i tiggarhuset, så

länge som den är miserabel. Improvisera vilt och ta gärna fram personer som får rollpersonerna att bli misstänksamma... Varför inte en skellig gamling som skriker "SAURON! SAURON! SAURON! "? Eller en ful typ som frågar om de är redo att dö, om och om igen?

Vad som händer här så ger det dock ingenting. Varför Kapten Tandir Taramir nämnde detta stället som misstänkt vet ingen. Människorna i tiggarhuset vet under alla omständigheter ingenting.

4.3 Onda Ögat

I yttre ringen ligger även Onda Ögat. En krog som Tandir nämnt som varande ett tillhåll för Arahoth. Även detta är fel. Onda Ögat är en av några få bordeller i Fornost. Bordeller är i lag förbjudna men de förekommer ändå. Mycket för att besökarna mer ofta än sällan kommer från den inre ringen...

Vid en första anblick så framstår inte Onda Ögat som en bordell. Bordellen saluför sig inte som en sådan. Även när man kommer in finns det inget som direkt visar att det är ett glädjehus. De som kommer in på Onda Ögat märker dock att värdshuset skiljer sig på en del punkter. Vårdshuset är mycket rent, speciellt för att vara i den här delen av staden. Det finns inga grupper med män som samtalar här inne. Alla sitter i tysthet och ensamhet och väntar...

4.3.1 Rol I personernas besök

När rollpersonerna kommer till Onda Ögat och slår sig ned vid ett bord blir de mycket vänligt bemötta av värdshusets lättklädda servitriser. De kommer självklart att fråga vad de vill ha och servera dem detta. Alla frågor som rollpersonerna kan tänkas ställa angående Prästerskapet, Kaptenen eller något annat möts av ett glatt leende och försök från servitörernas sida att byta ämne. Försök hålla rollpersonerna i osäkerhet om ställets sanna natur.

Försök istället att få kvinnorna att verka som de vet något om prästerskapet; de vill bara få besökarna att slappna av och känna sig välkomna. När rollpersonerna sedan inser vilken typ av ställe de har kommit till så anstränger sig kvinnorna att hålla kvar männen i gruppen. De går gärna ned i pris...

4.4 Korpense Näste

Ölkroger *Korpense Näste* är ett av de mest skitiga, otrevliga ställen man kan hitta i Fornost. Det finns inte många fler ställen där klientelet är värre och mer kriminellt belastat. Kroger ligger i fattigkvarteren och har alltså därför fått vara ostörd från Stadsvakten. Att ledaren för stadsvakten är

medlem i prästerskapet är naturligtvis också en anledning.

På *Korpense Näste* möts de som är anhängare av Arahoth. De som möts här är inte invigda präster och hur seriösa de är varierar mycket. Hur mycket de känner till om prästerskapet varierar också. Från missnöjda arbetare som letar efter några att samspråka med till köpmän som nästan öppet tillber Sauron.

På *Korpense Näste* varierar besökarna i status och ålder mycket. Det finns en del köpmän, rikare människor, från mittenringen; men de flesta är av lägre status. De sitter oftast och dricker öl och pratar om världsläget och om hur liten chans Arnor har mot Angmar, och om att det alltid är bra att befinna sig på den vinnande sidan. Som mest brukar det vara ett tjugotal personer här samtidigt. Det vanliga antalet är dock runt tio.

4.4.1 Kapten Tandir Taramir

Kaptenen sitter bunden och försedd med munkavel i ett inre rum på *Korpense Näste*. Han har blivit slagen och torterad och är inte speciellt frisk. Han har ännu inte berättat något för prästerna om vad han vet. Detta har naturligtvis gjort dem mycket arga och torterat honom ännu mer.

Om inte rollpersonerna gör något aktivt så kommer de aldrig att märka av Tandir. Han har ingen möjlighet att föra oväsen eller på annat sätt påkalla uppmärksamhet. Det sätt varpå rollpersonerna kan tänkas finna Kaptenen är t.ex. att bevaka *Korpense Näste*. Efter en kort stund kommer en präst för att fortsätta utfrågningarna. När rollpersonerna strax efter kommer in på kroger så står inte prästen att finna. Han är i det inre rummet.

Om rollpersonerna inte tänker på detta kan du låta en präst komma fram från det bakre rummet när rollpersonerna sitter på kroger. När prästerna kommer och går till *Korpense Näste* så är de inte så försiktiga. Kroger anses som ett säkert ställe och präster som rör sig i lokalen brukar ofta ha huvan nere, varpå man kan se deras rakade skalle. En präst som kommer in från det inre rummet kan komma in i stora lokalen, se rollpersonerna, ta på sig huvan och snabbt röra sig från platsen.

Tandir Taramir

Hur (och om) spelarna tar sig fram till Tandir kan ske på en mängd olika sätt. De måste ju agera själva, Tandir avslöjas inte av sig själv; spelarna måste vara lite initiativrika. Till att börja med så måste spelledaren göra dem lite intresserade i vad som kan tänkas vara bakom det skitiga skynket på kroger. Att det springer präster in och ut bör vara nog, men man vet aldrig.

Om man tar sig fram till Kaptenen så framgår det rätt snart att han är väldigt illa tilltygad. Om han får snabb vård så kanske han överlever. Han har fått upprepade slag mot ansiktet och kroppen och är mycket blodig. Man kan dock få lite information ur honom; han är farligt nära medvetlöshet. Information han har och kan dela med sig av är:

- Han vet att det är ungefär femton präster i sekten och att de är farliga, beväpnade och mycket skickliga.
- Om rollpersonerna kommer hit före de har varit till Gredlebeds hus så kommer Tandir att förklara att en av de höga ledarna till sekten finns i detta hus. Han kanske kan leda rollpersonerna till Templet.
- Om rollpersonerna kommer hit efter att de har varit vid Gredlebeds hus, det kanske var Gredlebed som ledde spelarna till Tandir, så berättar Tandir läget för Templet.

Efter att Tandir har delat med sig av informationen ovan så blir han medvetlös eller dör, det som är mest passande beroende på spelarna. Om de har ansträngt sig för att vårda Tandir innan de börjar fråga ut honom överlever han. Men om de inte har medlidande med honom och endast frågar ut honom så dör han istället.

4.5 Gredlebeds hus

Förklaringen till Gredlebeds hus finns i kapitel 2.1.3. Gredlebeds hus är ikväll tomt på folk. Alla präster är redan i templet och håller på med förberedelserna för kvällen. Den ende som är kvar i huset är Gredlebed.

Om rollpersonerna försöker ta sig in i det förbommade huset så kommer kanske stadsvakten (beroende på hur de bär sig åt). Gredlebed som finns i huset bör kanske också höra om rollpersonerna tar sig in...

Om de på något sätt uppmärksammar Gredlebed på deras närvaro har rollpersonerna sumpat sina chanser. Gredlebed kommer nu att vara mycket försiktig och ta sig ut ur huset om det är möjligt. Sedan kommer han att röra sig mot templet, och vara MYCKET försiktig. Om inte rollpersonerna gör något mycket speciellt så kommer de snabbt att tappa bort honom.

Om rollpersonerna istället väntar utanför så kommer Gredlebed till slut ut och rör sig bort genom Fornost regnvåta gator. Beroende på om rollpersonerna har hittat Kaptenen eller inte så går Gredlebed till *Korpens Näste* eller till Templet.

Skulle rollpersonerna lyckas ta sig in i huset så hittar de inget av värde. De kanske skulle göra det om de fick mycket tid på sig. Men ritualen avslutas vid midnatt.

4.6 Snuskgubben

Skulle rollpersonerna misslyckas helt med att finna templet genom att förfölja Gredlebed eller få informationen om dess plats från Tandir så finns en nödlösning för att få alla spelare att uppleva slutet av äventyret. Till detta har vi 'snuskgubben'.

Snuskgubben heter egentligen Rodal och är 35 år. Han är liten och spenslig till växte, luktar tuggtobak och bär en skitig kåpa. Han är egoistisk, lömsk och har inte mycket till övers för andra och andras känslor, Gollum i sinnet och Allan Edwall som Ronjas farfar till utseendet. Han är nästan skallig och har inte mycket till tänder kvar.

Rodal besöker ofta *Korpens Näste* men är inte en anhängare av Araoth. Han sitter oftast för sig själv i ett hörn och lyssnar. Han har varit på krogen så många gånger så de stadiga besökarna har börjat ignorera honom. De tror att han kanske vill sluta sig till dem men inte vågar fråga så de lämnar honom i hans hörn. Rodal har alltid varit en person som har näsa för var det händer saker. På grund av detta har han ofta fått skulden för saker som han inte gjort. Brinner det någonstans så är säkert inte Rodal långt borta. En förmåga som han själv vet om men inte tänker speciellt mycket på.

Rodal har besökt *Korpens Näste* mycket under senaste året. Han känner på sig att krogen kommer ha en central i någonting stort som håller på att hända... Och han känner att han inte kan ignorera känslan den här gången. Man hör och ser mycket när man sitter på *Korpens Näste*. Saker som andra skulle döda honom för att få ta del av.

4.6.1 Ett oanständigt förslag

Rollpersonerna besöker ju krogen vid ett eller ett annat tillfälle och då får Rodal syn på Fidorian, alvkvinnan. Han blir genast attraherad av henne, och han börjar förfölja spelargruppen genom Fornost. Om du vill kan du som spelledare lägga till lite ljud och annat som antyder att de är förföljda. De får dock aldrig reda på att det är Rodal, vad de än gör.

Han får reda på så mycket att de är ute efter information om Araoth; information som han själv sitter inne med. Så när spelarna har kört fast ordentligt vid slutet av äventyret, så kommer Rodal fram ur skuggorna.

När (och om) han gör detta så är det mörkt ute. Det är en halvtimme kvar till midnatt och regnet öser ned. Med regnet strilande nedför kåpan kommer Rodal fram ur skuggorna och talar i mycket gåtfulla ordalag om den nytta de skulle ha av honom. Först när rollpersonerna börjar bli något hotfulla så ler Rodal och förklarar, efter att ha spottat ut lite tobak, att han minsann vet var

Templet de letar efter ligger. Men som alla vet har ju information ett pris... Rodal tar inte emot pengar, om det inte är oerhörda kontanta summor, utan vill istället spendera en kvart/tjugo minuter med Fidorian...

Rollpersonerna, och Fidorian främst, har nu ett dilemma... Naturligtvis borde inte Fidorian gå med på förslaget. Istället får rollpersonerna ta till lite hot och tillhyggen. Rodal är rätt så feg av sig så han berättar rätt så snart vägen till templet. Han drar dock ut på det så långt som möjligt och vill ha *något* i utbyte mot informationen, helst Fidorian.

Anmärkning

Det är inte meningen att Fidorian ska ligga med Rodal, även om det är *en* lösning på problemet. Det här är bara ett sätt att presentera en nödlösning, med Rodal som en tänkbar täckmantel för spelledarens tappra försök.

4.7 Templet

Arahoth har i hus, där källaren utgör deras tempel. Huset ligger i yttre ringen nära den östra porten in till mittenringen. Huset ligger i ett av det finare områdena i yttre ringen. Huset är ett tvåvånings stenhus som för inhysde en köpman. Huset står nu officiellt till försäljning men prästerskapet ser till att tacka nej till alla erbjudanden. Huset köptes av Arahoth på grund av den stora källaren som användes som lagringslokal för den köpmannen, källaren vari de nu har sitt tempel.

Prästerna är mycket försiktiga när de går till och från huset och när de befinner sig i det. De har rigorösa regler för hur man betar sig när man närmare sig huset. Hitintills har de lyckas. Det är bara Tandir (och Rodal) som vet om templet utanför prästerskapet. De som ska till huset går genom en dörr på baksidan av huset som kan nås genom en trång gränd.

När inte prästerna är i huset så är de i Gredlebeds hus. Den ende permanente innevärdaren är Angalin.

4.7.1 Källaren

I källaren har Arahoth sitt offeraltare och annan rekvisita för sin utövning sin religion. Det är relativt högt i tak, ungefär tre och en halv meter. Den består av ett enda stort rum med pelare som håller upp taket. Pelarna står med fem meters mellanrum och bildar valvbågar i taket. Hela källaren mäter tjugo gånger femton meter. Källaren är upplyst av oljelampor runt om i rummet.

Det finns två ingångar till källaren. En är en trappa ned från huset ovanför och den andra är en, numer, dold gång bakom altaret som leder direkt ut på bakgården. Denna dolda gång användes förr för

att lasta varor till och från källaren. Gången döljs från källaren av en stor gobeläng, och på utsidan av en stor hög med tunnor, brädor och annat bråte.

Mitt i rummet står altaret. Altaret består av en rund upphöjning, liknande trappsteg, i golvet med en stor upphöjning mitt i detta. På det runda stenaltaret i mitten sker människoffren till Saurons ära.

Barnaoffret

Vid midnatt natten för det här äventyret ska det tolfte och sista barnet offras till Sauron för att fullfölja ritualen som kommer att nedkalla pest och olycka över Fornost med omgivningarna. Barnet som prästerna har kidnappat för det här sista offret är ett halvår gammalt.

Ritualen går till så att prästerna börjar ritualen med att långsamt gå kring altaret och uttala rytmiska ramsor. Detta pågår i flera timmar innan, så prästerna byter av varandra. Hela tiden ligger barnet på altaret. Ju längre tiden går desto mer syns Saurons öga hänga över barnet. I början är det bara någonting dimmigt, svårfokuserat, för att i slutet vara Saurons öga, fullständigt närvarande. Ungefär en timme innan midnatt kommer Angalin fram till altaret och börjar slutfasen av ritualen.

Medan Angalin förbereder barnet med diverse oljor och tecken i sot så står tio stycken präster runt altaret, ansiktet utåt, fortfarande sjungandes på sina hymner. Vid midnatt kommer, på ett givet tecken, alla präster att tystna; Angalin höjer den böjda offerkniven, sänker den, och ritualen är över.

4.7.2 Rol i personerna kommer

Någon gång närmare midnatt kommer så troligtvis rollpersonerna för att hindra ritualen från



att fullbordas. När rollpersonerna kommer fram så är troligtvis ritualen i full gång. Utifrån huset hörs eller syns ingenting. Möjligtvis kan du lägga till en beskrivningen om hur det inte bara blir mörkare och regnigare utan även hur ondskan verkar dra närmare. Speciellt utanför huset...

De kommer inte möta något motstånd förrän de kommer till källaren. Ytterdörren, och dörren som prästerna använder i gränden, är låsta så de måste bryta sig in. Det kan ju tänkas att Gredlebed, eller någon annan, varnar prästerna. Detta gör de om de är säkra på att rollpersonerna ska anfalla. Om rollpersonerna t.ex. jagar Gredlebed nedför en gata och sedan tappar bort honom, kommer prästerna inte att anses som varnade. De känner sig rätt så säkra i huset och om inte någon av prästerna vet att rollpersonerna vet så är de inte varnade. Om de är varnade kommer det att finnas fem präster innanför dörrarna som anfaller de som försöker ta sig in.

När rollpersonerna tar sig ned i källaren kommer de tio präster som vaktar Angalin att stanna i sin cirkel tills de blir anfällna. De kommer att skydda Angalin med sina liv och de flyttar inte på sig. Det vill säga: de kommer inte att följa någon bakåt som kanske blir skadad eller dyligt. De kommer att stanna på sina platser framför Angalin. Gredlebed kommer att stå bredvid Angalin och ropa order åt prästerna.

Om någon skulle ta sig igenom muren av präster och försöker anfälla Angalin så kommer Gredlebed *inte* att rädda honom. Istället flyr Gredlebed ut genom den dolda utgången bakom gobelängen (Gredlebed kommer att användas i nästa äventyr, så den 'officiella' versionen är att han överlever. Du behöver dock inte gå till några extrema åtgärder för att hålla honom vid liv; dör han så dör han).

Rollpersonerna lyckas rädda Fornost om de lyckas döda Angalin innan denne fullbordar ritualen. Använd detta som en riktig tidspress, speciellt om spelarna drar benen efter sig. Det är ju 'meningen' att rollpersonerna skall ta hjälp av Torahils utbygdjägare för att klara av alla präster. De kanske lyckas utan, men det är inte troligt. Det

är femton *krigar*-präster de möter, inga fromma munkar.

5.0 Epil og

Vad händer efter äventyrets slut? Klarade spelarna av att stoppa Angmars planer så fortsätter det stolta Arnors kamp emot Angmars orchhorder. En kamp som får ett olyckligt slut för Arthedain 1974 T.Å. efter många hundra år av stridigheter. Om de inte klarade det går Arthedain ett betydligt snabbare öde till mötes.

5.1 Slutdiskussion

Skuggor i Fornost skrevs i stor hast inför SolCon II 1997. Det var aldrig meningen att skribenten skulle sätta sig i den situationen att äventyret inte är klart förrän några dagar före konventet. Detta tas avstånd ifrån och bättring kommer, förhoppningsvis, att ske inför 1998 års konvent. Skribenten hoppas på förståelse från spelare och spelare av äventyret eftersom skälet är ett fullspäckat schema, *inte* lathet.

Nog om detta. Äventyret är skrivet som ett försök att ge spelarna en chans att uppleva Midgårds pampiga historia. Att uppleva allt det som det pratas om i Härskarringen som varande gamla sagor. I *Skuggor i Fornost* får spelarna vara med i Arnors kamp mot Angmar och Häxmästaren. På grund av detta så bör stämningen i äventyret hållas dämpad och något allvarlig. Detta är inte alltid lätt att uppnå, och om spelarna tenderar att dra äventyret åt det lite mer humoristiska hållet så är det också helt okej. Vissa scener bör dock försökas hålla fria från allt för mycket skämtande. Vissa scener är lagda i äventyret endast för dess skämtsamhet. Bordellen t.ex. Här kan det bli lite fint rollspelande mellan kvinnan i gruppen och Bork. Bork vill naturligtvis stanna på bordellen, medan Fidorian nog helst går därifrån.

Miljöbeskrivningar bör om något hållas allvarliga. Det regnar, är mörkt och det Dúnedainska fästet kanske kommer att råka ut för den värsta pesten någonsin. Mycket allvarligt.

Typisk krigarpräst:

Rang 3 AB: +65 (Broadsword) FB: +25 (no armour) Body points: 45

Typisk stadsvakt:

Rang 1 AB: +35 (Halbard) FB: +5 (Rigid leather) Body points: 30

Typisk anhängare av Araith (Korpens Näste):

Rang 1 AB: +25 (Dagger or Club) FB: +10 (No armour) Body points: 25

Anaglin Útar:

Rang 10 AB: +20 (Dagger) FB: +15 (no armour) Body points: 70

_____ (fi-DOOR-ian) Sindarin, kvinna, 158 år, scout, 182 cm, 75 kg

Bakgrund: Fidorian föddes och växte upp i Elronds vattnadal. Hon trivdes mycket där men en önskan att se världen på ett eller annat sätt än genom Elronds böcker och kartor gnagde inom henne.

När Häxmästaren så intog Angmar och Elronds råd bara diskuterade hur de skulle bära sig åt för att hålla alverna utanför människornas konflikt fick hon nog. Hon ville hjälpa till att försvara, likväl uppleva, den värld hon läst så mycket om.

Hon har allt sedan dess slutit sig till de Dúnedainska utbygdsjägarna och där lärt känna Torahil som blivit en mycket god och nära vän till Fidorian. För de flesta så väljer Firdorian att hon är alv. Hon döljer detta faktum med tjockt hår och lite välplacerat smink. Det leder alltid till frågor och obekväma situationer med människor som inte är van med alver. Alla hennes nära vänner känner dock till detta.

Hon hjälpte Torahil och en diplomatgrupp för fem år sedan att få till stånd en fred och ett samarbete mellan kung Minalcar av Cardolan och kung Argeleb av Arthedain. Den Angmartrogne Gredlebed hade genom skicklig manipulation av kungen av Cardolan nästa nått sitt mål: krig länderna emellan. Detta avstyrdes dock.

Nu är Fidorian med Torahil och deras grupp med utbygdsjägare i Fornost Erain för att där vila upp ett tag. De har varit involverade i många gränsstrider med Angmars trupper på sista tiden.

Personlighet: Fidorian är mycket nyfiken på livet och dras till människorna p.g.a. detta. Hon är lite avundsjuk på människorna, på deras fria vilja och oerhörda entusiasm.

Hon är ständigt glad och oerhört positiv, allt ont för något gott med sig. Hon har en stark tilltro till de goda krafterna i världen och till de krafternas möjlighet att övervinna det onda.

Utseende: Fidorian är, självklart, vacker trots hennes försök att dölja det. Hon ler ofta och det är svårt att inte bli smittad av hennes positivitet. Hon är klädd i lätta, mörkgröna kläder som är rätt så åtsittande, så hon inte ska störas när hon skjuter med sin långbåge.

Rang: 4	Weapon skills:	General:	Subterfuge:	
No armour: +30	1-H edged: +23	Climb: +33	Ambush: 4	
	Missile: +67	Ride: +24	Stalk/Hide: +71	
	2-handed: +12	Swim: +40	Pick locks: +43	
	1-H concussion: +23	Track: +37	Disarm trap: +38	
	Thrown: +32			
	Pole-arms: -20			
	Statistics:	Miscellaneous	Languages:	Strength: 43 0
Perception: +57	Westron: 4	Body points: 38	Quenya: 5	
Agility: 90 +20		Power points: 8	Sindarin: 5	
Constitution: 78 +5		Acrobatics: +35	Adûnaic: 1	
Intelligence: 95 +15		First aid: +35		
Intuition: 79 +10		Foraging: +30		
Presence: 87 +10		Meditation: +20		
Appearance: 94		Play flute: +45		

Equipment: long bow (20), knife.

_____ (GOR-do) 33 år, hob, man, scout, 105 cm, 27 kg.

Bakgrund: Gordo har bott större delen av sitt liv i Bri. Hans familj var bland de första hoberna att flytta till Bri, och Gordo var den förste hoben att födas i byn där han i tre år jobbade som servitör på det stora värdshuset Ponnyn. Han har haft en lugn och trygg uppväxt i Bri där han växte upp med sina två systrar och sina föräldrar.

För fem år sedan gnagde en äventyrlust i Gordos inre, och när en diplomatgrupp reste förbi värdshuset han jobbade passade han på att följa med dem. Han räddade livet på dem alla så de kunde ju inte tacka nej... Efter resan till Tharbad, där han hjälpte till och ordnade en fred mellan Cardolan och Arthedain, följde han med sina nya vänner till Fornost Erain. Arthedains huvudstad. Här har han nu bott i fem år under kungens personliga beskydd. Gordo har sprungit runt på stadens krogar och skaffat sig många vänner, däribland Bork. Bork kan anses som lite burdus och otrevlig av andra, men Gordo tycker att han är snäll och en mycket god vän.

Personlighet: Som alla hober föredrar även Gordo en kväll framför brasan med en välstoppad pipa framför andra nöjen. Men på senare år har han lärt sig enormt mycket om världen. Han har lika stor förundran över världens alla underverk dock. Han har inte blivit härdad av sina upplevelser.

Gordo har aldrig i hela sitt liv varit rädd för någonting. Det är inte det att han är speciellt modig, han inser bara inte när han är i fara. Han är fast besluten om att bli den förste hob som går till historien som den förste äventyrande hoben, hoben som alla känner till och talar om.

Utseende: Gordo ser ut som en hob gör mest; liten, smidig och med ett gladlynt ansikte. Håret är en mörkbrun, krullig, röra. Han har glada och nyfikna ögon som ser vad de vill se.

Rang: 5	Weapon skills:	General:	Subterfuge:
No armour: +50	1-H edged: +3	Climb: +85	Ambush: 1
Soft leather: +1	Missile: +82	Ride: +14	Stalk/Hide: +56
	2-handed: +40	Swim: +45	Pick locks: +55
	1-H concussion: -43	Track: +20	Disarm trap: +32
	Thrown: +60		
	Pole-arms: -40		
	Statistics:	Miscellaneous	Languages:
Perception: +60	Westron: 5		Strength: 56 -20
Agility: 100 +40	Body points: 63	Kuduk: 5	
Constitution: 92 +25	Power points: 5	Dunael: 3	
Intelligence: 68 0	Acrobatics: +43	Silvan: 1	
Intuition: 75 0	First aid: +5		
Presence: 76 0	Contortions: +30		
Appearance: 63	Trickery: +14		

Equipment: Thick clothes (counts as soft leather), dagger, short bow, tobacco.

_____ (TOR-a-hil) 40 år, Dúnadan, man, utbygdsjägare, 195 cm, 110 kg.

Bakgrund: Torahil är yngste syskonet i en syskonskara på två äldre bröder och en äldre syster; söner och dotter till kung Argeleb II av Arthedain. Då hans äldre bror Denethorian blir den som efterträder Argeleb på tronen så har inte Torahil haft någon press på sig att en gång bli den som styr Arthedain.

Då han alltid föredragit att göra något handfast och konkret åt problem, istället för att bara planera, så har han levt nästan hela livet i vildmarken tillsammans med Arthedainska utbygdsjägare och gränsvakter. Detta innebär inte att han dumdrigt kastar sig över problem; han är mycket förnuftig och innehar ett skarpt intellekt som har räddat honom många gånger.

Bland utbygdsjägarna har han även blivit mycket god vän med Fidorian. En alvkvinnas som ingår i den grupp om tio man som Torahil styr över.

Torahil, Fidorian och hans utbygdsjägare är i Fornost för att vila ut efter en mycket lång, bråd, tid i vildmarken. Alla utbygdsjägare huserar i en av arméns baracker.

Personlighet: Torahil är lugn och tålmodig; det krävs väldigt mycket för att få honom upprörd, rädd, arg, nervös eller att visa någon annan typ av känslouttryck. Han är för denna skull inte tråkig. Om stunden kräver det så kan Torahil visa prov på stor humor.

Han är lite av en ensamvarg som tycker att var och en skall kunna klara sig på egen hand, utan hjälp från andra. Han ser inte ner på de som kräver assistans för minsta lilla, men han är inte den förste att hjälpa någon innan denne åtminstone försökt själv. Ett leende smyger sig ofta över läpparna på Torahil då han ser stadsbor klaga över något så fullständigt naturligt som regn, snö och kyla.

Utseende: Torahil ger ett säkert och mycket kompetent intryck på sin omgivning. Tidens tand har varit snäll mot honom, något som han hävdar beror på närheten till naturen. Hans kläder är lite luggslitna efter år av ensamma vandringar i Rhudaur. Torahil är lång och muskulös på det seniga viset.

Han ser alltid till att vara slätrakad och han har ett kort mörkbrunt hår. Han bär ett enkelt bredsvärd i bältet med en skarp kniv som han använder till att slakta de djur han fångar.

Rang: 5	Weapon skills:	General:	Subterfuge:	
No armour: +15	1-H edged: +87	Climb: +50	Ambush: -25	
Rigid leather: +10	Missile: +36	Ride: +44	Stalk/Hide: +43	
	2-handed: +35	Swim: +36	Pick locks: +10	
	1-H concussion: +10	Track: +65	Disarm trap: +20	
	Thrown: +2			
	Pole-arms: +40			
	Statistics:	Miscellaneous	Languages:	Strength: 90 +15
Perception: +60	Westron: 5	Body points: 70	Adûnaic: 5	
Agility: 85 +5		Power points: 5	Sindarin: 3	
Constitution: 90 +20		Acrobatics: +10	Quenya: 3	
Intelligence: 85 +5		Cookery: +15		
Intuition: 63 0		Fletching: +18		
Presence: 70 +5		Rope-mastery: +16		
Appearance: 83		Sky-watching: +15		

Equipment: Rigid leather armour, Broadsword

_____ (BORK) 30 år, människa (stadsbo), man, krigare, 190 cm, 130 kg.

Bakgrund: Bork har bott hela sitt liv i Fornost Erain. Hans far är fruktförsäljare och hans mor är sömmerska. Bork kommer således från ett fattigt hem med många barn. Borks familj har alltid bott i fattigkvarteren; Bork är därefter.

Han har aldrig haft ett stadigt arbete förrän han blev utkastare på en sylta i fattigkvarteren. Ett jobb som passade honom utmärkt. Bork är storväxt och mycket stark. Till det skall läggas att han tycker om att arbeta med händerna... Det har inte hänt så mycket mer i Borks liv förrän den lille hoben Gordo steg in i hans liv. Gordo var en av de få som talade snällt med honom, vanligtvis får utkastare ett väldigt dåligt rykte. De blev genast vänner och Gordo fann en bra lyssnare i Bork. Bork förundras över alla de historier som kommer ur det lilla livet, och har själv börjat drömma om världen. Gordo kommer ofta och hälsar på på Borks krog och de samtalar lite.

Personlighet: Bork har ingen komplicerad personlighet. Han är mycket ärrad av en uppväxt och ett liv i fattigkvarteren. Han är inte ointelligent, han har bara inte haft chansen att odla några mer avancerade tankegångar. Han är en enkel människa som märkt att han komma rätt så långt bara genom att se hotfull ut. Med den längd och vikt som Bork har är det lätt att skrämmas. Innerst inne är han rätt så snäll, han har bara lite svårt att visa det.

Utseende: Han går klädd i enkla tygbyxor och en läderväst. Det går mycket långt mellan Borks besök till badet och han luktar därmed svett och diverse andra odörer som man helst inte vill veta vad det är. Han har en konstant skäggväxt som är något mellanting mellan vildvuxet skägg och skäggstubb.

Han har mycket sparsam hårväxt, någonting han skäms mycket för. Av denna anledning går jämt omkring med en sladdrig läderhatt som täcker flinten.

Rang: 2	Weapon skills:	General:	Subterfuge:	
No armour: +20	1-H edged: +40	Climb: -3	Ambush: 5	
	Missile: +35	Ride: 0	Stalk/Hide: +10	
	2-handed: -4	Swim: -20	Pick locks: +20	
	1-H concussion: -4	Track: +20	Disarm trap: +5	
	Thrown: +1			
	Pole-arms: +20			
	Statistics:	Miscellaneous	Languages:	Strength: 99 +20
Perception: +20	Westron: 5	Body points: 65		
Agility: 87 +5		Power points: 2		
Constitution: 90 +15		Acrobatics: +34		
Intelligence: 56 0				
Intuition: 54 0				
Presence: 46 0				
Appearance: 42				

Equipment: Knife