

**Äventyret - Scenariot**  
**”Jordgudinnans sten”**  
**eller**  
**”Av jord är du kommen...”.**

**Drakar & Demoner av**  
**Björn Kauppi, D7**  
**StockCon -96**

## INNEHÅLL

<u>Innehåll</u>	<u>Sida</u>
Inledning	I
Bakgrund	II
Karaktärerna	III
Äventyret	IV
1- Byn Kethill - allmänt	V
2- Resan mot Tvillingberget	VII
3- Byn Zaz	VIII
4- Ruinstaden Vendoriann	IX
5- Borgruinen Tachelins Borg	IX
6- Slagfältet	IX
7- Stenbrottet	X
8- Farliga stigar	X
9- Alvbyn Cale	XI
10 - Kultplatsen	XI
11 - Slutstriden	XII
Epilog	XII
Appendixar	XIII-XV

## INLEDNING

”Från kullens topp kunde man se Tvillingberget. Det såg ut att ha kluvits mitt i tu. Natten hade smugit sig på och berget glimmade i det kalla månskenet. Plötsligt förnam alla en känsla av otillräcklighet och intrång. Ingen visste hur det kom sig men alla visste att gåtans lösning fanns där, insprängd i berget. Klippblocket låg fastsprängt vid klyftans fot och var av jordröd, matt sten. Det skilde sig markant mot Tvillingbergets silvergrå yta. De låga, snabba molnen

skapade en illusion av att klippblocket pulserade som ett enormt, rött hjärta som plötsligt slitits ur någons bröst. Landskapets nakenhet och ogästvänlighet var som ett knytnävslag. Tjock dimma flöt ned för bergsslutningen och bäddade in stenen i ett ogenomträngligt töcken. Atmosfären gav intrycket av att något stort och ogripbart var närvarande och den tunga daggen rann i kalla rännilar nedför deras pannor. Natten var här och med den fasan inför det okända som lurade utom räckhåll för lägereldens trygga, varma sken. Snabbt lade de på ytterligare en pinne på elden; det skulle bli en lång natt...”

## BAKGRUND

En meteorit slår ned på Altor, i Landoris skogar. Meteoriten är en ‘farkost’ i form av en urgröpt asteroid och i den färdas en demon från Kaos vid namn Azulak Azulai som kommit för att hämnas på en alvmagiker, samt medan den ändå håller på, förslava Ereb Altor och börja med alverna i Landori. För tre veckor sedan blev den synlig i de starkaste teleskopen på Ereb, och för drygt en vecka sen kunde den ses med blotta ögat på kvällen.

För tre dagar sedan syntes den konstant. Med en brinnande ytterdel som fungerade som värmesköld vid inträngandet i Altors eter (atmosfären) utgjorde den en skräckinjagande syn för de som tittade. Efter en våldsamt värmebölja på Dagen S (stenen) slog den ner i Landoris skogar. Vid nedslaget föll den på ‘Det Enda Berget’ som alverna benämnde det tidigare, och delade berget i två lika stora delar, med följden att berget fick två spetsar och kallades ‘Tvillingberget’. Människorna och svartfolken som bodde i skogstrakterna flydde hals över huvud, men de alver som bodde kvar såg inte någon anledning att fly. De ansåg tvärtom, många av dem, att ‘Stenen’ var ett bud från Moder Jord (se Religion, app. III). Nu har det gått tre dagar sen stenen slog ned och man ser skaror av flyktingar dra söderut på vägarna med allt de har. Svartfolk i trakten har börjat inse de enorma möjligheter som öppnats för dem. De har redan på den första dagen efter stenens ankomst förklarat krig mot alla som bor utanför skogen. In till skogen har de inte vågat bege sig än, så om man stöter på orcher inne i skogen är det alltid orcher på flykt ut mot de öppnare områdena i syd och sydost. Det är i detta skede Rollpersonerna träder in och skakar om världen, eller så skakar världen om dem.

## KARAKTÄRERNA

Vad har de gemensamt? Karaktärerna har alla berörts av stenens ankomst och alla har sitt eget syfte med resan dit. Alvprästen och Alvpaladinen har ett gemensamt intresse: De vill ta reda på om meteoriten är ett kontaktförsök från Moder Jord, dessutom vill Alvpaladinen ha respekt och planerar att skaffa den genom att visa sig på styva linan, dvärgen tror att om han kan förstöra meteoriten så försvinner hans otur, och han kan återvända hem. Den ovanlige ‘helaren’ tror att han vet vem som kommit, och har i en dröm blivit lovad evigt liv och stora rikedomar om han lyckas föra gruppen till den plats där demonen finns. Spejaren vill se vad som en gång räddade hans liv och dessutom gjort orcherna på Ereb livrädda.

Alvpräst  
 Alvpaladin  
 Dvärgkrigare  
 Människospejare  
 Människohelare (eg. hårt hållen magiker)

## Individuella mål

#### Alvprästen Hadran Droggbane (Lärd Man)

Att leta upp och skaffa sig information om den 'sten' som fallit. Kontrollera om det som står i en profetia (se app. II) verkligen är sant. Stor handlingsfrihet när han upptäckt vad som döljer sig i "stenen". Vill få kontakt med Moder Jord, och har det som skäl för att bege sig överallt där tecken finnes. Pådrivande för expeditionen. Han får inte misslyckas.

#### Alvpaladinen Analai Virglond (Riddare)

Skall för egen vinnings skull (och på order av översteprästen) följa med för att bevisa för den andre prästen att han förtjänar respekt. Skälet från översteprästens sida är att han ska skydda alvprästen. Har dåligt självförtroende. Han älskar smicker och kan sålunda utsättas för diverse övertalningsförsök från Azulais sida och eventuellt ge efter för densamme. Kunnig och obarmhärtig inom sitt område: Strid.

#### Dvärgkrigare Denuain Naugrim (Krigare)

Ofrivilligt avskuren från sin boplats. Tror att den stora 'himlastenen' har givit honom permanent otur. Har starka skäl och en nästan löjligt stor girighet, upptäckarlust och upptäckaranda. Kommer kanske få problem om de två alverna kräver att han ska välja sida i en eventuell konflikt, där lojaliteter ställs mot varandra. Fruktansvärd kämpe med förkärlek för våldsamma lösningar. Vill förstöra stenen.

#### Människospejare Felic Vahedje (Tjuv)

Har försökt komma bort från armén ett bra tag, men inte lyckats tack vare en osäkerhet på huruvida han kunnat klara sig ekonomiskt eller ej efter ett utträde ur densamma. Vill veta vad som orsakat orchernas stora feghet och flyktbenägenhet i bataljer på senare tid. Har stenen att tacka för sitt liv, eftersom orcherna skrämdes från vettet när de sökte efter honom, och stenen damp ner. Våghalsig spänningssökare som är expert på kamouflage och smygande.

#### Människohelare Reijkhart Petraug (Hämmad Nekromantiker)

Erfaren lärjunge från Nidlands Vicotnik. Hoppas på att kunna teckna en pakt med en demon som han är helt säker på finns i den störtade stenen. Detta för att lösgöra sig från Vicotnik. Hatar blödighet och mjukhet. Gillar att demonstrera hur mycket han vet om allt. Besserwisser. Hatar att ha fel. Styrts omedvetet av Vicotnik själv, som kommer att göra allt för att ingen pakt skall slutas mellan honom och demonen. Har i drömmar lovats evigt liv av demonen. Förs gruppen till demonen infrias löftet enligt demonen själv.

### **GRUPPEN**

Alla har något att dölja i liten eller stor omfattning för varandra. Alvmagikern har egentligen inget att dölja, men han vill inte att de övriga ska få reda på att de styrs av en profetia som han har full inblick i. Nekromantikern utger sig för att vara folkskygg helare med stor allmänkunskap. Tjuven säger sig vara premierad spejare ur den Feliciska armén från Hynsolge. Alvpaladinen är något uppblåst och hävdar att han inte bara är en medelmåttig slagskämpe från Alvrike, utan ganska skicklig. Dvärgen kallar sig hantverkslärning från Stormrike. Något sådant finns egentligen inte, och han är fruktad krigare.

Som grupp betraktad är det en härva av kanske motstridiga intressen, men dessa kolliderar inte till en början, eftersom det primära målet är att ta sig till Stenen. På vägen dit är det önskvärt att de håller ihop i strider för att överleva, men hur det går i slutstriden är helt upp till spelarna och kan sluta hur som helst.

OBS! I poängbedömningen bör Spelledaren inte se på gruppens samspel, utan mer på de individuella rollprestationerna, eftersom det är svårt att se ett GEMENSAMT mål för gruppen.

## ÄVENTYRET

Vad som förmodligen kommer att hända under färden till det område där stenen befinner sig är följande: (i korthet)

- \* Upplysningsjakt i Kethill, möte med Baivas, Frein och T.Z. Svärdet.
- \* Vägval, beroende på funna upplysningar/ledtrådar.
- \* Överfall i skogen eller på vägen.
- \* Besök hos antingen Alvbyn Zaz eller Ruinstaden (Vendoriann) och Borgruin.
- \* Möte med vettskrämda Orcher. Ledtrådar till vilka de fruktar (alver från skogen)
- \* Ankomst till kultplats: Får en dålig skymt av Azulak Azulai och hans alver ("Gozer")
- \* Förföljelse till Stenen, och därpå följande slutstrid med Azulak Azulai med därpå följande eventuella komplikationer...
- \* Epilog.

De kommer att se förvridna spejare i form av fladdermöss som flyger på dagen, tama fåglar, skrattande hundar och sådant som demonen använder som ögon och öron i världen. Dessa betraktar nyfiket rollpersonerna och reagerar inte alls som normalt skygga djur. Ju närmare man kommer desto fler spejare och 'styrda' djur finns runtomkring gruppen hela tiden, och ju starkare blir känslan hos den ena av människorna och dvärgen av intrång, medan alverna blir ivriga att komma fram, precis som 'helaren'.

Färden kommer att gå antingen via ett stenbrott där en stor orchbosättning finns, eller via skogen där skogsalver har "Vem-kan-slå-ihjäl-flest-icke-alver-på-kortast-tid?"-tävlingen. I byarna kommer de att kunna samla kunskap och även få tag i de två artefakter som behövs (Svärdet och Pergamentrullen). De möter givetvis Frein och T.Z. i två små biroller i början, de möter Baivas som ger dem en liten vink om vad som väntar.

Efter ett antal möten som ytterligare spär på deras misstankar om att allt inte står rätt till, kommer de att komma till den Förbannade Byn i mitten av den tjocka mörka skogen. Den härbärgerar tre alver som är svältande, frusna och allmänt skräckslagna. En av dem talar om en bevingad varelse (Azulak Azulai) som kom till byn med blod och vapen. Den andre talar om enorma flockar med dödsalver (ett uttryck för alviska 'bedragna', även kallade odöda), medan den siste sitter i ett hörn och inte pratar alls. Han kan dock efter lite mat, övertalning och en filt rita en primitiv karta som på ett ungefär visar åt vilket håll varelsen flög, och dessutom platsen för meteoritens nedslag. Han pekar på Tvillingberget. (se dock Kapitel Nio: Alvbyn Cale)

Ledtrådarna ska peka mot en plats där kultister ("Gozer") är i full färd med att dyrka och offra till Azulak Azulai. De kommer att komma till en kultplats där ett antal alver (som verkar extremt styrda) tillber en guddom som är där i egen hög person, väntandes på offer. Där ser de döda alver som förberetts för offer. Där avslöjas att de påverkas av någon bakom ett skynke,

som väntar på offer. När de försöker se vem det är försvinner denne någon snabbt genom en portal som även rollpersonerna kan använda för att ta sig till den plats där demonen bor med sitt hov.

Karaktärerna kommer nu att resa till stenen via portalen och där efter diverse diaboliska fällor från demonens sida, möta denne i envig. De kommer att bli förvånade... Han börjar kasta besvärjelser mot gruppen, men när han upptäcker att de inte har någon verkan (eftersom gruppen har Den Beskyddande Pergamentrullen) anfaller han själv. Om de skulle besegra Demonen (inte troligt, faktiskt väldigt osannolikt), kommer deras kroppar att sargas svårt av den explosion som raskt berövar dem alla KP utom tre, och sen raglande kunna ta sig tillbaka till den by där de kommit ifrån och där mottas som hjältar. Berget har åter vuxit samman och alla känner sig märkligt starka (deras kompanjon människohelaren får dock förklara ett och annat om han överlevt). Fysiskt är de inte återställda helt förrän tolv månader har passerat. Då är de redo för nästa äventyr: 'Återkomsten till Ereb', men det är en annan historia...

Om de inte klarar av att besegra demonen kommer denne att först döda alla alver, äta upp människorna och förslava dvärgen. Vad som därefter händer är ännu oklart men faktum kvarstår; äventyret slutar här. Förhoppningsvis har någon annan på konventet spöat honom ordentligt.

## **DEL ETT: KETHILL**

Gruppen har färdats fem dagar igenom ett ljust och luftigt skog/slätt- parti. Man har kommit från en större stad (Torshem) för tio dagar sedan, och vandrat till två byar och nu slutligen kommit mycket nära det slutliga målet för sin resa: Den Stora Stenen Från Himlen. De har inga kartor, utan endast en muntlig beskrivning över hur det ser ut framför dem. De vet att de ska komma till en mindre by vid namn Kethill med ett antal hundra invånare snart, och där få veta mer om 'stenen'.

Kethill är en livlig större by vid foten av de Höga Kullarna som finns öster om Mörkrets Berg, och man lever på åkerbruk, fårskötsel och handel, vilket visar sig när man närmar sig, på alla fårhagar, nysådda åkrar och kringvandrande fåraherdar samt den stora välutrustade marknadsplatsen. Dagarna fördrivs med fårskötsel, mångleri av varor och berättande av historier. Platsen för denna sysselsättning är idealisk: En länk till södern, landsvägen. Innan sjöfarten var ordentligt utvecklad var denna plats en metropol. Längre söderut finns en stor ruinstad som beskrivs nedan i äventyret, vilken är från denna storhetstid.

När gruppen anländer till byn mitt på dagen är det motsvarande Lördag. Folk befinner sig på den stora marknadsplatsen för att betrakta varor från Torshem, Entika och Argald. Varor byter ägare, man jagar hästskojare och ficktjuvar och betraktar utbölingar och köpmän med misstänksamma ögon, samtidigt som små barn leker och kvinnor fnittrar åt kavaljerer som gör sig till, kort sagt: en riktig marknadsdag. Marknaden skall också få se en hängning av en dömd brottsling! Troligen söker man sig genast till ett värdshus. Det enda som finns heter faktiskt av en ren slump 'Gyllene Tranan' (se App. I) och är ett medelsjaskigt värdshus av den större typen. Det drivs som alla vet av den stora släkten Ol, som har ett flertal värdshus.

Det är på värdshuset som man kan träffa intressanta människor på kvällen, ta sig en kall öl (eller varm, det är valfritt), få sig ett välbehövligt bad och träffa Frein och T.Z. Karaktärerna kommer definitivt att stöta på en man som kallas Baivas, en alv som kommit från skogen för tre dagar sen, och numer driver omkring och varnar för att undergången är nära. Dessutom är

det snart den 20:e i Skörde (se Ereb Altor) då Ångerdagen infaller, och alla ångrar sina synder. Klimatet för domedagsteorier är med andra ord gott, minst sagt.

Folk i gemen är rädda efter 'Stenens' ankomst, och talar inte om den, och ytterst motvilligt om de tillfrågas rakt på sak. De kan i så fall berätta om att djuren inte ville gå ut, det kändes varmare i luften, mjölken surnade och alla stannade inomhus. Det är nu ca tre veckor sedan stenen slog ned och man kunde andas ut. Ereb Altor finns ju kvar, och ingen har dött, så egentligen tycker man att det är ganska fånigt med att inte tala om den, men man vet ju aldrig...

Dock har de flyende människor som tagit sig ut från skogen (trettioåret yngre och äldre) en annan uppfattning. De anser att undergången är nära, och säger att den alv som finns i byn har den vettigaste inställningen av alla. Försöker man prata med dessa människor får man inget vettigt ur dem.

Baivas, galen alv

Utanför Gyllene Tranan, eller annorstädes i byn, sitter en synbarligen mycket gammal alv med kritvitt hår, i trasiga kläder, och med en vilt stirrande blick betraktar alla som går förbi. När han får syn på Karaktärerna kommer han att hoppa upp, se sig omkring (som om han vore förföljd) och skynda fram till gruppens alvpräst och försöka dra med sig honom in till en gränd. Följer han med utan frågor, se Baivas - Ledtrådar, direkt, annars läs vidare. Om gruppen stretar emot eller inte vill följa med börjar Baivas klaga och säga att alla tror att han är galen fast han inte är det. Han pekar mot Tvillingberget som ligger i fjärran och säger med en hetsig röst: "Där var jag! Ingen tror på vad jag har sett, men jag ljuger inte!", och försöker på nytt få med sig alvprästen in i ett mörkare vägvagn (läs: gränden). Om han misslyckas igen så anklagar han gruppen för att stå på mörkrets sida och motarbeta honom. Han börjar förbanna gruppen och dvärgen känner sig mycket illa till mods. Om gruppen genast ändrar sitt ställningstagande och följer med visar han dem det som står i Baivas - Ledtrådar. Annars sätter han sig igen och spanar efter nästa 'offer'. Om man inte får informationen genom Baivas, så kommer man att hitta de kvarlevor som beskrivs ialla fall, då med tydliga spår efter eld. Dessutom luktar det kåda om benen (från skogen).

Baivas - Ledtrådar

Baivas betyder på det lokala språket 'skogstokig' och det är det epitetet som han fått p.g.a. hans uppträdande i byn. I själva verket är han ifrån alvbyn som ligger närmast Tvillingberget och han fick därför fly när 'en ande uppenbarade sig och ville att alla skulle börja tillbe den!'. När han flydde hade det gått tre dagar sedan stenen landat och vräkt undan träd och orsakat en tromb som ställde till med stor förödelse i skogen. Nu är det två dagar sedan han kommit till denna byn, på flykt undan 'anden', som såg ut som om den inte hade fått mat på flera hundra år. Han är helt övertygad om att den har ätit upp alla i byn och skulle ha ätit upp honom också om han hade stannat. Han kan visa gruppen en hög med rykande ben som han staplat i ett typiskt gravkummel på en bakgata i byn. Det är kvarlevorna efter tre alver, och det kan man se direkt. Dessutom är han säker på att det är 'straffet' som kommit för att människorna runt omkring inte respekterat naturen och karvat i jordens berg; 'Moder Jords egendom'.

Han talar osammanhängande och ryckigt, men man förstår budskapet klart och tydligt. Han tror att hans plikt är att varna alla som lever i trakten om vad som håller på att hända. Han kan inte ge ledtrådar till vad det är som egentligen döljer sig bakom annat än att han kan beskriva hur anden såg ut. Enligt honom var anden jättestor, hade svag, skimrande och ostadig skepnad

som av en osalig ande, ostadig, väsende röst och brinnande ögon. Han tror att han gick mer än en vecka i skogen, och höll sig undan från stigar och vägar. Om tre dagar ska han vidare mot Torshem har han tänkt sig, bara för att fly och överleva.

## **DEL TVÅ: RESAN MOT TVILLINGBERGET**

Rollpersonerna kommer ganska snart underfund med att det inte lönar sig att häcka på samma plats hela tiden, utan torde bege sig mot Tvillingberget å det snaraste.

Detta kommer att inträffa, oavsett vilken väg de tar:

- \* Möte med den fjättrade Kentauren Ketolus
- \* Orchöverfall / Möte
- \* Alvmöte
- \* Alvöverfall (besatta alver)

Dessa möten sker i nämnd ordning, och det enda som ändras är miljön.

Understående möten kan läggas in om Spelledaren tycker att det behövs för att antingen förstärka eller förvirra uppfattningarna om vad som håller på att hända:

\* Smådemoner som tvingar plågade, fjättrade alver att para sig med lika plågade och lika fjättrade orcher (!). Rollpersonerna kan bara betrakta, för att alla alver är animerade döda som animerats för demonernas höga nöjes skull. Orchererna flyr.

\* Ett mindre antal alver är stelnade i olika poser där de just mottagit svärdshugg, blivit av med ena benet, tappar huvudet etc. etc. På platsen ligger matrester efter en festmåltid (av orcher!), tillsammans med en liten kedjestump som kan hänföras till demoniskt ursprung.

\* Möta Skogens ande. Om de är helt i det blå kan gruppen få raka ledtrådar i form av gåtor från denna skogens ande. De kan missta anden för att vara fientlig, men så är icke fallet; i så fall flyr den bara och skickar ett träd mot rollpersonerna som 'tack' för mottagandet.

\* Möte med alver som övertygats om att Stenen är Moder Jords utsända och bestämt sig för att resa dit och tillbe det som finns där. Om rollpersonerna berättar vad de varit med om, och avråder från detta, blir de förgrymmade och hävdar att de minsann iallafall tänker ge sig av. De är mycket övertygade, och kan berätta att alla haft samma dröm om att ta sig hit. Samma dröm har Alvpaladinen haft...(se dennes karaktärspapper)

### Möte med den fjättrade kentauren - Ketolus.

Efter en vägkrök / stigkrök faller gruppen ned i en fälla och kan inte komma upp. Fällan är gjord av en kentaure som är 'besatt' med en stor ornamenterad järnhalsring, tillverkad av demonen. Kentauren anländer och börjar dra upp 'bytena' ett och ett. När det första kommit upp försöker han döda det med sitt stora spjut. Dock ligger repet kvar, och de andra kan ta sig upp. Dödar gruppen kentauren händer inget, men om de låter honom leva och lyckas slå av hals ringen, (ett perfekt slag med något vapen, eller att någon uttryckligen säger att han siktar på den) får de ledtrådar.

Han kan tipsa om att orchererna är livrädda för alver men vill döda alla andra, och att han fjättrats då han gick en jaktrunda kring foten av Det enda berget. Dock vet han inget om vem

som gjorde detta, men tror att någon inte ville att han skulle vara där. Han har inga kommentarer till stenens ankomst, men tror att den innebär stora förändringar för alla. Om dvärgens otur säger han (eftersom han är synsk) att den verkar upphöra mycket abrupt inom en snar framtid...

Han känner även till att det i den övergivna byn skall finnas tre övergivna alver och att dessa skyddas av något mycket mäktigt magiskt föremål (artefakten Den Beskyddande pergamentrullen), men att han inte vet vad det är.

Dödas han, får inte gruppen denna information...Jodå, på sin dödsbädd hinner den numer frie kentauren haspla ur sig att 'det enda skyddet finns i alvbyn Cale...' innan han dör.

### Orchöverfall / Möte

När gruppen går över en kulle i skogen eller på vägen står de plötsligt öga mot öga med sju orcher. Om gruppen flyr, förföljs man och nedgörs (om de inte kommer på en smart plan för flykten), annars flyr orcherna efter att ha pekat på de två alverna i gruppen. Förföljs de och förhörs kan man bara få fram att orcherna undviker alver eftersom alverna blivit så konstiga. Ingen närmare information kan fås fram. Dödas orcherna kan Alvpaladinen se märken efter alviska pilar och alviska svärdshugg, samt ett mindre hem som följt med orcherna; det verkar vara ett flytlass på gång.

### Alvmöte

Man ser hur tiotalet alver lösgör sig ur skuggorna och rör sig lite nonchalant ned mot gruppen. När de är fem meter ifrån stannar man och undrar vad alver utifrån gör här i så oroliga tider. Har man kommit för att bistå eller för att undersöka vad som hänt? Vad vet gruppen? Ledaren uppmanar gruppen att vända om innan det är försent, eller komma tillbaka med en större styrka. De själva kan vittna om ohyggliga scener som deras alviska bröder på vissa håll gjort sig skyldiga till, och man tror inte ett dugg på ryktena om att Moder Jord skulle sända en budbärare till dem. De talar inte om var de kommer ifrån, men kan ge ett tips: se upp för alverna längre fram!

### Alvöverfall

Bara timmen efter det första alvmötet händer samma sak igen, nu med skillnaden att man springer ned och anfaller rollpersonerna under vilda besinningslösa stridsrop, och bara mäter sex till antalet. Lyckas rollpersonerna fly händer inget. Om man istället dödas, är äventyret slut. Lyckas man ta någon tillfånga kan man inte få ut annat än förbannelser i form av demoniska svordomar som sänder kalla kårar utmed ryggraden. De har samtliga varsin ornamenterad ring i vit metall (från Kaos) där deras och där demonens namn står. I en vanlig människas ögon är dess inte speciella, men en alv ser genast tecknen på förfall och o-alviskhet (nötta tänder efter köttmåltider, oansade ögonbryn o.s.v.). Om gruppen ger sig kommer de att föras till den plats som beskrivs nedan, under rubriken "Alvbyn Cale", och hållas fågna. Under tiden pratar de om hur man skall tillreda alv- och människokött. Isåfall kommer inom tre timmar en patrull orcher. Dessa flyr dock när de ser alverna, som genast måste börja förfölja orcherna och nedgöra dessa. Alla alver jagar orcherna. Rollpersonerna kan fly.

## **DEL TRE: ALVBYN ZAZ**



Rollpersonerna kommer fram till denna by och mottas med stor misstänksamhet och skepsis. De får fritt röra sig i byn, och kan prata med lokalbefolkningen om allt möjligt. De flesta är emot Stenen. Man undandrar sig rollpersonerna om dessa frågor om detta. I byn finns inget av större intresse, men man kan få reda på att det skall finnas en till by, men man har inte vågat sig i åt det hållet sedan stenen kom. Om rollpersonerna kommer med förslaget att åka dit får de ett antal örter o.dyl. och man ber dem hälsa byns hövding att man inte skall vara rädd för att be om hjälp från denna by. Här finns möjlighet att låta sig spås, och dessutom finns en källa med helande vatten. Vattnet är gratis, och har en helande inverkan varje gång man dricker minst en halvliter. Dock skall detta balanseras så att ingen får otillbörliga fördelar. Missbrukas detta, gör gruppen allergiska mot vattnet så att det förorsakar skada istället!

## **DEL FYRA: RUINSTADEN**

Här ligger tinnar och torn som glömts sedan århundraden tillsammans med de rykten som alltid följer en stad som går under men ändå inte kollapsar. Ryktena som cirkulerar på värdshuset i trakterna handlar om en spökstad och dess invånare som är de osaliga andarna efter ett stolt folk som ofrivilligt glömdes bort när vattenvägen blev den huvudsakliga leden för kommunikation. Den är väldigt stor, och är lika stor som Nohstril, ja, lite större till och med, men det stora helhetsintrycket är av total glömska och gammal, farlig, fägring. Går man in i staden känner man sig bortkommen efter redan ett kvarter och måste irra runt i flera timmar i den kalla tystnaden och flämta när ett synbart tyst dött torg, omgivet av övergivna stolta hus, vaknar till liv i tre sekunder, för att sedan försvinna (illusioner). Härinne finns ett antal galna orcher som i sin enfald trott att det gått att bo här, på denna gudsförgätna, dystra plats, för dyster för till och med orcher. Går man in hit så får man skylla sig själv. Skräm dock upp rollpersonerna rejält och spela bort minst en kvart-tjugo minuter... Tidsfördriv, inget jättespännande händer...lite spänning bara...

## **DEL FEM: TACHELINS BORGRUIN**

Utanför staden ligger en tom (?) borg med anor från innan staden byggdes, och som har en historia fylld av slavars skrik, inhumant arbete, magiska väggar och tunga stenar. Från stenbrottet i närheten har fraktas hundratals ton sten och man har byggt detta en gång så stolta borg på ca sju år. Förr kallades den även 'Sjuårsborgen', men det var längesen...Här kan rollpersonerna få sitt lystmäte av strid mot orcher. Detta torde inte vara något problem. eftersom de flesta orcherna som finns här (ca ett trettiotal) är flyktingar i dålig kondition och inte kan slåss. Det är ont om yngel och honor eftersom dessa varit för svaga för att lyckas fly från skogen. De slåss med desperation, men kommer inte att bjuda större motstånd. Om gruppen är så korkade att man ställer sig på borggården och utmanar alla i borgen dör de. Så är det bara. Annars finns en god chans att man kammar hem en större del av de byten (stort penningvärde) som lagrats här av de orcher som bodde här innan, men som drevs bort när flyktingarna kom (från början över fyrtio st.). Borgens inre kan utforskas, och man finner då den väg som leder ut till stenbrottet, och den andra orchbosättningen. Färdas man dessutom på den underjordiska floden går det mycket fort. I övrigt finns inget av intresse i borgen, utom ett antal mycket gamla volymer om borgens historia, som bara skulle vara intressant för en borghistoriker p.g.a. den höga åldern på böckerna.

## **DEL SEX: SLAGFÄLTET**

**OBS! OM GRUPPEN FÄRDAS TILL SKOGS LIGGER DENNA PLATS I SKOGEN!**

Här utkämpades ett av de största och blodigaste slagen som omnämns i historiens annaler. Det stod mellan en allians av alver, människor och dvärgar, tillsammans med goda drakar (nu är rasen utdöd), mot orcher, resar, troll, vättar, svartalfer och isdrakar, elddrakar och en kaosdrake som härförare. Det sträcker sig över ca tre kilometer numera gräsbevuxen terräng och man ser fortfarande till de enorma kullar som blev resultatet efter det årslånga begravningsprojektet som den lokale hertig Margnik företog sig efter slaget. Ingen sida vann slaget, istället har platsen betydande mängder positiv och negativ energi knuten till sig, och fortfarande idag utkämpar energierna strider om förbipasserande. När rollpersonerna passerar materialiserar sig två drakar i andeskepnad och en uråldrig ritual tar vid, där rollpersonerna ombeds bara vara betraktare. Utan att veta om det har de klampat rakt in i en gammal begravningsplats som inte någon får beträda. Den 'onda' draken vill nu ha rollpersonernas själar och den 'goda' draken har bestämt sig för att inte tillåta detta. Rollpersonerna kan inte påverka striden, som den goda draken till sist vinner, men de blir tilltalade när den utmattade 'onda' draken slänger en förbannelse på dem. Den goda draken säger sig inte kunna påverka besvärjelsen i sig, men han kan erbjuda en tingest som borde, han säger "...BORDE..." avvärja de farligaste effekterna av förbannelsen. Det rör sig om en juvelbesatt sköld, som har NEXUS och FÖRTROLLA VAPEN, som gör att de två första attackerna mot varelsen som bär den misslyckas automatiskt. Detta inkluderar Azulak Azulaks attacker. När detta materialiserats i en kista (<kaklonk>) på marken framför rollpersonerna kan de ta det och med ett episk <swossh> kan de svinga skölden! Färden fortsätter.

## **DEL SJU: STENBROTTET**

Hit kan gruppen komma på två sätt: antingen genom borgruinens underjordiska vattenväg eller via ovansidan. Om de kommer via ovansidan blir de överraskade av de stora horder med orcher som befinner sig där (ca femhundra) i en kokande kittel som utgör botten på den ravin som blev kvar när stenbrotten levererat sin sista sten. Det går inte att se skillnad på honor eller hannar, men över fyrahundra hanorcher är i rörelse och man kan urskilja fyra-fem ledare som försöker bringa ordning i kaoset där nere, men det är lönlöst, ingen ordning finns att se. Rollpersonerna kan ostörda betrakta spektaklet, eftersom de flesta orcher gör annat än beundrar utsikten uppåt. Om de är så dristiga att de ger sig in i de otal orter och gångar som en gång var fyllda av slavar kan de hitta ben, skelett och lite halm som används som liggunderlag till de som fanns här först.

Det är hit de flyende orcherna har begett sig när stenen slog ner för ca fem dagar sedan och de har inte kommit på något vettigare att göra än att slåss om det lager av hallucinogena svampar som finns i grottorna. Fullständigt kaos råder. Rollpersonerna kan utan svårigheter ta sig ut om de en gång kommit in, men det enda som de kan hitta är som sagt benknor. I och för sig av en drake, men ändå. Drakens kvarlevor är mäktiga magiska artefakter och dessutom oerhört värdefulla i pengar räknat, men frånsatt detta kan benen vara nyttiga när man petar tänderna. Skämt åsido, faktum är att benen kan användas som klubbor, slipas till bensablar eller göras pilspetsar av. Dessa ben är de enda som kan skada Azulai Azulak förutom det svärd som Alvpaladinen har. Pilspetsarna är svåra att göra, men ett helt dagsverke tar det, så har man skaffat nog med pilspetsar för att fylla ett koger. Räkna dessa vapen som dubbelt så effektiva som andra vapen av samma sort.

## **DEL ÅTTA: FARLIGA STIGAR**

I skogen kan man också färdas, och det kan vara vissa som trots varningarna väljer denna väg, så här kommer ett litet hjälpmedel för denna förflyttning. Mötena som beskrivs nedan måste

inte inträffa, men om rollpersonerna inte har den blekaste aning om vad som händer kan de läggas in.

\* Tre smådemoner står ihopkurade och smusslar med något man inte ser. Efter ett tag fnittrar de till och sliter itu en liten docka med alviskt utseende. De försvinner alla i varsitt rökmoln. Timmen senare finner de liket efter en svårt stympad alv som delats på mitten med stor kraft. Det finns inga spår efter någon strid, men spår tyder på att denne lagt sig ner för att vila. Smarta spelare kopplar givetvis ihop den 'voodo-docka' som demonerna slet itu, med detta lik. Det är ett av alla knep de kan använda sig av när de sätter skräck i skogens invånare.

\* En liten ung drake syns flyga mot Tvillingberget, för att ovanför detta, förtäras av en stråle med vit energi. Det är Demonen som lockat till sig denna och sedan konsumerat densamme.

\* De bevittnar hur alver dödar två gråtande kentaurkvinnor framför deras barn för att sedan börja hugga ned kentaurkvinnorna. Griper man in och besestrar alverna ("gozer") kan kentaurerna visa dem hela vägen till den kultplats där de upptäcktes 'spionerandes' på kulten och togs till fånga. Se Del Nio: Kultplatsen.

\* En ström med över hundra orcher, nästan som på härnadståg, väller fram i skogen, men mycket mer oorganiserat än normalt. Rollpersonerna ignoreras, om de håller sig lugna, för orcherna flyr skogen p.g.a. de senaste dagarnas händelser.

Övrigt vad gäller för skogsfärden: Man ser inte till några orcher, annat än som spår i form av utbrända lägereldar och orchspillning, tillsammans med slaktrester och annat. Man ser däremot hur naturen närmare Tvillingberget blir mer och mer förvriden, och detta kan inte bara hänföras till hettan från meteoren. Det är den demoniska makten som förvrider och försöker återskapa de demoniska domäner som fanns därifrån demonen kom.

## **DEL NIO: ALVBYN CALE**

Den by som ger de flesta ledtrådarna är denna. Här finns en alvby, d.v.s. med rep och plattformar uppe i träden, och på marken ingenting. Man kan se spår efter en stor strid, med blodspår på marken, och dessa leder upp till byns sjukstuga (motsv.) där tre sårade alver ligger och verkar helt apatiska. De kan ge värdefull information: Den ene såg att en ande med stora vingar kom till byn och började mässa på ett konstigt språk. Den andre såg hur kamrater till honom obarmhärtigt dödades när de inte vill göra som alla andra, packa och följa med varelsen. Över trettio alver miste livet på detta sätt. Den sista såg hur en alv plockade fram en stor pergamentrulle och läste från den, så att varelsen försvann. Troligen finns pergamentet i byn, kanske hos guldsmeden, eftersom det var han som läste. Vart han tagit vägen nu vet de inte. Alla dessa överlevde tack vare att de smög sig undan, till skillnad från andra som mötte upp med frågor och vänligt tal. De ber rollpersonerna hämnas deras döda kamrater. I övrigt finns inget av värde kvar i byn; all mat är borta, inga vapen finns och kropparna är helt sonika lagda i en hög i ett buskage. Ett STORT buskage.

## **DEL TIO: KULTPLATSEN**

Rollpersonerna kommer småningom, till synes av en slump, fram till en slags avspärning i form av dödskallar som lagts i ett särskilt mönster. Det är demonen som trott att den skulle avskräcka vandrare och äventyrare som rollpersonerna, men ack så fel han hade, eller...?

Där försiggår en offerrit där tiotalet alvbarn just offrats till en skepnad bakom ett skynke (demonen gillar inte att äta offentligt, han har dåligt bordsskick...). När rollpersonerna ser detta blir de spyfärdiga. Tala gärna om andra saker som rollpersonerna blir, som kräkbenägna, uppkastningsvilliga etc.. Runt om skynket står beväpnade alver som vakter, men om man letar en stund ser man ett oöväntat utrymme där man kan anfalla. Striden kommer att gå i gruppens favör, men låt dem svettas! I samma ögonblick rollpersonerna gör något som upptäcks av vakterna (givetvis är de redan upptäckta av demonen) reser demonen genom sin portal tillbaka till sin farkost, 25 kilometer därifrån. Lyckligtvis kan rollpersonerna, om de har is i magen, använda portalen som står och skimrar. Om de inte frivilligt ger sig in, kommer de att utsättas för en så stark kraft att de inte kan motstå viljan att gå in (Den Allsmäktige SLs vilja). Den tar dem raskt till meteoriten där Azulak Azulai bor. Scenförändringen är total: se Del Elva: Slutstriden.

## **DEL ELVA: SLUTSTRIDEN**

När gruppen anländer via portalen (om de närmar sig stenen från utsidan blir de offer för en fälla som demonen satt upp, och teleporteras till en bassäng med kokhet olja. Rollpersonerna överlever tack vare att de bottnar och på så sätt välter anordningen: en kopparkittel. De kommer då återigen att teleporteras till det nedanstående) kommer de till den del av meteoriten där hovet har sin audienssal. Där väntar demonen på dem, i skepnad av en vacker, svarthårig prins som har en krona på sitt huvud. Han är artig, belevad och bjuder rollpersonerna att sitta ned vid ett trettio meter långt bord fyllt av tallrikar med diverse avhuggna alvhuvuden på. Lyder rollpersonerna står Azulak Azulai kvar och hånflinar när han säger: ”Ni är ivriga att äta alverkött ser jag. Jag tror i och för sig inte att de är så förtjusta i att ätas upp av er...VAKNA!”. De alvhuvud som ligger där spärrar upp ögonen och hoppar upp från tallrikarna, nu fullt utrustade med kroppar, och anfaller rollpersonerna. De stannar dock ca fem meter ifrån, när de märker att den pergamentrulle som gruppen har med sig börjar lysa och hindra dem från att ta sig närmare. Azulak Azulais röst är hård när han säger: ”Jaså, ni tror att ni kan mäta er med mina krafter! Ni ska veta att inget redskap är mäktigare än den hand som håller det!”, för att sen blända alla med ett enormt ljussken. När rollpersonerna kan se igen, står demonen och håller tag om sin hand, synbarligen gör det mycket ont. På golvet ligger den rykande pergamentrullen. Alverna har upplösts, och demonen verkar vara skakad. Nu börjar slutstriden!

Under tiden kommer en ring av smådemoner att bildas kring bataljplatsen, och dessa hejar på demonen med starka rop. Okvädingsrop mot gruppen. Tänk på att demonen inte kommer att dö, utan bara försvinna i tomma intet när han tycker att för mycket av hans demonblod spillts på denna värld. Givetvis kommer rollpersonerna att klara sig, om inte någon gör något otroligt klantigt, då ska vederbörande karaktär dö. Gör något spektakulärt av det hela, låt gärna alla bli skadade, men inte dö, så blir triumfen desto större sen! Observera att demonen väl känner till att Alvpaladinen vill erkännas som en stor krigare, och erbjuder honom den respekt som en sådan kämpe bör åtnjuta om han vänder sina ‘ovänner och fiender’ ryggen, och istället låter sig dubbas, på stående fot, till riddare av Landori. Just i detta ögonblick ser Alvpaladinen demonen som en vacker, respektingivande kung, med sig själv som prins bredvid. Valet är helt upp till spelaren... (Se för övrigt App IV)

## **EPILOG**

När demonen försvunnit hörs ett dovt muller, alla smådemoner som tittat på dör ögonblickligen i ett enda tjatter av skrik och skrån och taket börjar spricka. Rollpersonerna

försvinner raskt ut, denna gång rusar man ut igenom det gytter av gångar man slapp se sist tack vare portalen som nu är raserad. Slutligen kommer man ut, och får känna hur marken mullrar och skakar. När de tittar på berget som klövs har de svårt att tro sina ögon: Det åker sakta men säkert ihop igen, och det sista som syns av 'Stenen' är det röda stofmoln som bildas när den pulvrigeras av urbergets kraft att läka sig själv. De kan sakta ta sig tillbaka till civilisationen och bli mottagna som hjältar. Slutet gott, allting gott!

## **APPENDIX I: GYLLENE TRANAN**

På detta rustika värdshus finns möjlighet till förströelse och logi tillsammans med de närmast inventarieliknande personerna Frein och T.Z. Dessa har i sin ungdom upplevt många äventyr tillsammans och delar villigt (ibland påstridigt) med sig av sina erfarenheter till alla som vill lyssna. Deras roll i detta äventyr är att ge Rollpersonerna en vänlig knuff i rätt riktning. De vill hjälpa gruppen och på det klassiska sättet pådyvla dem ett stort svärd (som bara alvpaladinen kan använda!). Det finns inget utrymme för diskussioner; de SKA ha svärdet. Det är vad de säger, och om de inte frivilligt tar emot det, slänger de svärdet och dess svärdsskida mot Alvpaladinen, där det fastnar på dennes bälte. **DE SKA HA SVÄRDET! I** övrigt är Vårdshuset avsett som den lugna oasen i äventyret, en plats som man längtar till mitt i det blöta vädret på heden eller mitt i bataljen.

För övrigt är "Gyllene Tranan" ett mycket vanligt namn runt omkring i Ereb och överallt där man stöter på namnet stöter man på glada sånger, mycket folk, inte alltför sällan bråkstakar och/eller trevliga värdshusflickor. Det rymmer allt ifrån 10 personer till över trehundra, beroende på situationen (Sls val).

## **APPENDIX II: KARTOR OCH PROFETIOR**

Om Kartor: Den enda karta spelarna har är de väganvisningar de fått muntligen tidigare; någon karta får de inte. Den enda karta som du, SL, behöver, finns på framsidan.

Om Profetiorna: Alvprästen är en hängiven student och med detta följer att han läser och har läst väldigt mycket genom åren. På hans tempel finns det vida berömda "Vingtronds Bibliotek", där lärda män inte bara från alvernas akademier inhämtat kunskap om allt mellan himmel och jord (ibland om saker under jord och bortom himlarna). Biblioteket började byggas upp av den förste översteprästen och har under årens lopp kommit att omfatta mer än 6000 volymer, och av dessa är ca. en fjärdedel på fornalviska, gammalvärgiska, kejserlig Jori eller andra utdöda språk från tiden före konfluxen.

Av de skrifter som rör Moder Jord och hennes lära har Alvprästen läst nästan allt ur de äldre skrifterna, kopierat hälften av det, läst hälften av det nyare materialet samt påbörjat kopiering av detta. De tjocka glasögonen som ibland ses pryda hans näsa är tjocka som förstoringsglas, som används när skriften är mycket liten och finstilt. Dessutom har de förmågan att kunna översätta alla språk till för bäraren begriplig skrift. Kan inte glasögonbäraren läsa alls, framträder den kryptiska texten som lättfattliga bilder utan de nyanser som skiljer en bild från ordet. Tack vare dessa glasögon (NEXUS E10, PERMANENS E5, SPRÅKTOLKNING E5, ny besvärjelse i skolan Symbolism, S18 (R)) klarar bäraren att läsa texter som normalt är chifferade eller förvanskade. Detta rör även demoniska skrivkonster vilket kommer att kunna utnyttjas senare i äventyret. Om dessa egenskaper vet alvprästen mycket lite; han tror emellertid att dessa glasögon är tillverkad av Moder Jord, och släpper dem inte ifrån sig.

Det var tack vare dessa glasögon och ett par modiga äventyrare (som reste till Kaos och stal dem) som prästen klarat av att tyda en betydande mängd budskap, alla på fornalviska och i form av chiffer. Det är endast ett fåtal som glasögonen inte klarat av att dechiffrera, och detta på grund av att siare inte alltid vill att deras budskap ska förstås, eftersom det då vore möjligt att ändra på framtiden, och därför lagt in skyddande magi. Det är sån magi som förhindrat tolkningen av de två Profetior som alvprästen tagit med sig. För att få reda på vad som står i klartext måste han undersöka det fenomen som står beskrivet, nämligen "Moder Jords Manifestation För Alverna" och "Renat blod".

"Moder Jords Manifestation För Alverna"

När den tiden kommen är skall valarna på vilka  
allting vila, förvridas och feltolkas, och man skall inte  
längre se skillnad på gott eller ont. Det är endast  
De Utvalda som skall se tecknen.

En tid skall komma, när blodets band åter skall knytas  
med den Store som återvänder till sitt folk.  
Denne skall inte låta någon vänta med att  
få upptäcka honom, utan skall komma med stor hast och synbarhet.

Man skall se tecknen i skyn, och man skall darra,  
ty ensam står varje man, som ett ax skall han falla.  
En lie går fram och skilja de åt,  
de som handlar klokt, och de som handlar dåraktigt då.

De fem skall komma, som ett skall de se,  
hur alla får vika och smältas ned.  
De skall med undran och fruktan då närligen se,  
hur alla skall sen stöpas om.

Vrede och smärta där ryms uti,  
och inga tvivel må vara,  
ty om de fem sin själ vill bevara,  
så skydde den bara med Ordet som är.

"Renat Blod"

Detta är orden som kopierats av Siajøn Shunánji, överstepräst vid Vingtronds Tempel.

Det kommer en tid när blodet ska renas från styggelsen  
och styggelsen är ondska. Allt blod som renas är  
sedan vunnet till Ashok. Lindring finns inte, och om  
någon försöker fly skall denne lida tiofalt, då han  
kommer tillbaka till sin rättmätige herre

Vem som då kan intyga sin godhet, styrka och goda

hjärta kallas vederbörligen Yam, efter ordets betydelse  
 Det är den rene, gode och dyrkade som därpå låte  
 hämta hem de goda till sitt rike på Pangea

När den visar sig skall alla följa dess bud, och alla  
 skall offra vad som sagts till dem utan att knota, eftersom  
 man så skall erfara den sanna vederkvickelsens lättnad.  
 Befrielsens och kampens tid är nära! Vänta och Se!

Genom Blodets Rening skall det ske, och så här skall  
 blodet renas: envar, Yam eller ännu icke Yam, som  
 ser tecknet skall infinna sig vid platsen Yam-Ashok, som  
 skall avslöjas för de som ser

På denna plats skall Ashok visa sig och med vågskål och svärd  
 skilja de rena från de orena, de goda från de onda  
 för att sedan i sin farkost ta med sig de som funnits värdiga!  
 Prasad vare Ashok som kommer med domen!

Det enda som kan hindra är ett mörkt hjärta och en  
 feg skara troende som inte vågar slåss för tron!

### **APPENDIX III : RELIGION**

Kort om religionen: Jag är medveten om att vissa alvkännare anser Moder Jord vara en tämligen passiv guddom, och i mångt och mycket avviker min sinnebild av denna guddom från den gängse. Men ha överseende, det är bara i detta äventyr jag nyttjar alverna som jag gör.

I alla fall: Man tror att en guddom vid namn Moder Jord, eller kort och gott Jordgudinnan existerar. Som skapare av sitt folk, och även människorna, ser hon efter sitt folk, men tar inte aktiv del i deras liv. Vissa alver tror dock, och hoppas på, att en dag kunna leva i harmoni med Jordgudinnan som Drottning på Altor. Hon har gett sitt folk Landori att leva i, men har också tillåtit andra raser där, som orcher och sådana saker. En ganska anonym guddom alltså. Det är kontaktförsök som Alvprästen letar efter, men sådana kommer hon aldrig att göra, så han lär bli besviken, men säg inget...

### **POÄNGBEDÖMNING**

Detta var det hela i korthet och önskad tappning. Dock kan det gå snett (som i alla äventyr där inre intriger finns) om man för starkt betonar de slitningar som finns. Detta äventyr skall dock spelas för att ha kul, så om gruppen har roligt, men inte kommer någon vart, så döm högt på Rollspel (om alla hållit sin roll och hur de interagerade med spelledarpersonerna), men lägre på 'Äventyrlösning'.

### **I rollerna: (lösa sidor)**

## Hedran Droggbane, Alvpräst (lärd man)

STY	11	Psykisk kraft:	18
FYS	13	Kroppspoäng:	13
SMI	12	Skadebonus:	--
INT	16	Svärdshand:	Höger
PSY	18	Yrkesförmåga:	-5 på Skräcktabellen
KAR	14	Ålder:	Gammal, föddes före den 3:e konfluxen, 599-598 f.O.
STO	12		

## UTSEENDE

Med långt vitt hår under en hätta av blå sammet identifieras du lätt som präst för jordgudinnan. Med skarpa drag och en svag uppåtnäsa ser du ut att vara förnäm och kunnig, vilket understryks av den bok du ständigt bär på. Man skymtar ibland namnet på boken: I Vår Tid (Jori). En fotsid mantel i mörkblått tyg med silvertråd spunnen i underliga mönster ger intryck av en rik och mäktig man. De isblå ögonen tycks kunna se rakt igenom vad eller vem som helst, och medför respekt hos alla du möter. Trots din ringa längd (172 cm) för du dig ståtligt.

## FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	5	Lyssna	10	Spåra	5
Finna dolt	7	L/S m.mål	B5	Stjåla förem.	3
Första h.	12	Rida	5	Tala m.mål	B5
Gömma sig	9	Sjunga	4	Uppt. fara	14
Hoppa	8	Slagsmål	7	Värdera	9
Klättra	8	Smyga	11	Övertala.	10
Köpslå	6				

## FÄRDIGHETER (Yrkes &amp; Sekundära(S))

Astrologi (S)	10	Kulturk. Dv.	B3	Räkning (S)	16
Drogk:p	11	Kulturk. Or.	B3	Simma (S)	B2
Geografi	19	Kulturk. Mä.	B4	Språkk.	19
Geologi (S)	8	K: demoner	B2	Teologi	17
Heraldik	12	K: odöda	B2	Dans (S)	11
Historia	B5	K: magi	B2	Massage (S)	9

## VAPENFÄRDIGHETER

Dolk (S)	11	Tala: Dvärgiska	B4
Liten rundsköld (S)	10	. Jori	B5
Långbåge (S)	11	. Svartiska	B5

## SPRÅK

Läsa: Dvärgiska	B5
.Jori	B5
.Svartiska	B5



Spikklubba (S)	8	. Akrogaliska B4	.Akrogaliska B5
Trästav (S)	12	. Forntunga B4	.Forntunga B5

## HISTORIA

Du arbetar med att leta efter eventuella kontaktförsök från Jordgudinnan och hastar sålunda till varje plats på jorden där kontakt skulle kunna misstänkas upprättas. Dina mål är strikt religiösa; du har väldigt få personliga mål (dessa ligger tätt sammanvävda med de religiösa som du har). Du har verkat i över sjuhundra år, och uppnått den ålder då man som alv inte är intresserad av att förlänga livet. Det enda som håller dig på benen är din livsuppgift, att resa till alla de platser där Jordgudinnan kan tänkas uppträda.

Skälet till varför du åker till den plats i Nargurs skogar där stenen slagit ned är enkel: ett så tydligt val av nedslagsplats gör att det inte föreligger några tvivel om vad som dväls i stenen. Dessutom gör din ålder (hög även för alver) att du inte vill gå vidare innan du uppnått dina drömmars mål: att få kontakt med Jordgudinnan. Pådrivande för expeditionen. Du får inte misslyckas.

Till sin hjälp har du ett antal utdrag från viktiga profetior. Vad dessa profetior egentligen är, är en hemlighet för alla, även dig. Det rör sig om en beskrivning över vad som händer när en, med Jordgudinnan eventuellt besläktad eller möjligen hon själv, manifestation anländer till Erebs Altar. Hela tiden har du varit övertygad om att tidpunkten för tillkännagivandet av ankomsten är i dagarna och nu verkar detta ha bekräftats.

## LIVSÅSKÅDNING

Ett evigt sökande efter Jordgudinnan, som beskyddar alla alver, genomsyrar livet och du skall finna gudinnan, det är du säker på. Du tror inte på våld, men accepterar att man måste kunna skydda sig själv och de man älskar. Har genom dina många och långa resor byggt upp en viss toleransnivå mot de flesta varelser. Ser dock svartfolk som demoner som måste utrotas för att Erebs Altar ska bli en trygg plats för Jordgudinnans barn att vandra i. Skulle aldrig döda någon som inte gjort dig något ont (utom Svartfolk). Betraktar andra varelser som dina jämlikar. Lever efter den Gyllene Regeln: Behandla andra som du själv skulle vilja bli behandlad.

## SVAGHET

En viss indignation och ett visst ointresse för det mera världsliga kan ibland vara påfrestande för dina kollegor (om det däremot rör sig om ett sätt att hitta Jordgudinnan så blir du eld och lågor).

## STYRKA

Ett problem måste lösas och då ger du dig inte förrän det är löst. Du är med andra ord mycket envis och viker sällan från en plan, ståndpunkt eller vad det nu kan vara. Nyfikenheten är även till nytta ibland när du forskar i skrifterna. Du är en mycket trofast vän och väldigt lojal.

## CITAT

”...och därmed basta!”

”Vad spelar det för roll om tusen år? Jag bryr mig inte.”

”Skynda på nu, det här grejar vi om vi vill!”

## UTRUSTNING

Sju böcker om Geografi, Religion, Filosofi, Kulturkännedom om Skogsalver och resten kopior eller dagböcker, profetior (2 st), blå mantel med silvertråd, mockasiner, skära,

glasflaska, penningpung med 24 gm och 12 sm, kläder passande för långväga resor, tjock filt, penna + bläck + pergament (en helt oskriven, bunden bok, på fyrahundra sidor!), tillräckligt med mat för ett äventyr, lykta, sex (6) vaxljus, elddon, pilkoger med 20 pilar, bågsträng, långbåge, spikkclubba, dolk, liten rundsköld, vandringsstav (som Trästav i strid).

### Analai Virglond (Riddare)

STY	17	Psykisk kraft:	14
FYS	14	Kroppspoäng:	14
SMI	16	Skadebonus:	+1T2
INT	16	Svärdshand:	Ambidextriös
PSY	16	Rustning:	Hel metallrustning på hela kroppen.
KAR	14	Yrkesförmåga:	Träffa valfri kroppsdel eller göra maxskada (5 psy)
STO	13	Ålder:	Mogen

### UTSEENDE

En ståtlig alv som för sig mycket självsäkert med en svagt karmosinröd mantel över axlarna gör att alla ser antingen upp till dig eller tror att du är en riktig sprätt. Du är förutom detta oftast iklädd en hel metallrustning skapad av alviska smeder, och med en prålig och skräckinjagande hjälm är du synbarligen ingen kämpe man skulle vilja möta i strid. Ljust långt hår instoppat under hjälmen syns bara när du tar av dig den och det gör du bara i vänners sällskap. Mörkgröna ögon och bistert leende mun gör dig en aning reserverad i andras ögon.

### FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	9	Lyssna	13	Spåra	4
Finna dolt	11	L/S m.mål	B4	Stjåla förem.	4
Första h.	10	Rida	15	Tala m.mål	B5
Gömma sig	11	Sjunga	B3	Uppt. fara	15
Hoppa	9	Slagsmål	14	Värdera	11
Klättra	9	Smyga	11	Övertala.	11
Köpslå	12				

### FÄRDIGHETER (Yrkes & Sekundära(S))

Avväpna	17	Kulturk. Mä.	B4
Dans (S)	10	Kulturk. Tro.	B2
Djurträning	14	K: magi (S)	B2
Geografi	9	Schack+bräd	11
Heraldik	17	Teologi	17
Historia	B3	Räkning (S)	16

### VAPENFÄRDIGHETER

Kortsvärd	16
Vanlig sköld	18

### SPRÅK

Tala: Jori	B4	Läsa: Jori	B4
------------	----	------------	----

T. Armborst	19
Tvåhandssvärd	24
Lans	17
Dra vapen	15

## HISTORIA

Hela ditt liv har du känt dig väldigt betydelselös men ändå annorlunda på något sätt. Du har dock inte riktigt kunnat sätta fingret på vad det var. När de antog dig som riddare vid Templet hade du nått ett delmål kände du, men det var något som fattades. Det blev inte bättre av att ingen gav dig den uppskattning du förtjänade, för uppskattning förtjänar du verkligen, om så inte för din ödmjukhet så för din stridsduglighet. De behandlade dig som ett lägre stående kreatur och ville inte ge dig ansvar eller något att bestämma över; det var knappt att du fick bestämma över vad du skulle göra själv. Nu har översteprästen beordrat dig att följa med den här prästen och människorna (till och med en dvärg!) tydligen till världens ände. Om det ändå händer något som gjorde att du fick visa ditt sanna jag. När det händer saker tänker du inte vara passiv! Eftersom du trots allt är från samma orden som din präst kommer du nog inte att göra honom illa, men han ska minsann få berätta om ditt sanna värde när ni kommer hem. Ingen kommer någonsin att trampa på dig igen, särskilt inga dvärgar!

## LIVSÅSKÅDNING

Som alv förväntas du vara lugn, tillbakadragen, och ha värderingar som Rättvisa och Barmhärtighet och allt det där, och visst, en del går kanske omkring med såna vanföreställningar om hur det ser ut i världen, men inte du. OK, rättvisa för de som är i din orden, och självklart du själv, men det där med barmhärtighet kan du bara inte förlika dig med; har någon någonsin varit hygglig mot en alv? Nej, nej, nej, inte en chans! Istället sätter du stort värde på att kunna slåss och visa att du duger någonting till. Inte för att det är det enda du kan (du kan det bra!) eller för att vara blodtörstig, utan för att faktum kvarstår; den som behärskar striden behärskar världen, så det så! Detta innebär inte att du skulle sakna Finess eller allt det där andra som tutats i dig sen barnsben, snarare är det så att det är en olycklig reflex att låta slagna fiender ligga (en reflex som du försöker att komma över).

## SVAGHET

Ibland låter du sådana ovidkommande ting som att fienden ligger ner bekymra DIG, när det borde bekymra HONOM! Din lärare i templet har dessutom sagt att du kunde visa lite mer kompromissvilja och att du inte borde vara så självsäker. Nån har viskat att du skulle vara arrogant, men det var tur att han viskade, för annars...

## STYRKA

Din enormt goda stridsförmåga gör dig till en oöverträffad slagskämpe i strid och en formidabel motståndare till alla andra riddare av rang. Du tror faktiskt inte du kan minnas något tillfälle då du slagits till marken under en strid. Vissa har sagt om dig: "Den alven skulle jag inte vilja möta..." och du kan förstå dem. Du blir heller aldrig rädd.

## CITAT

"Kom an bara! Jag kan nog lära dig ett och annat!"

"Vem tror du att du är?!"

"Usling! Möt döden som en man!"

## UTRUSTNING

Fyra penningpungar (200 gm), juvelbesatt hjälm (värd mycke' pengar), hel alvisk metallrustning (abs: 9), 'vanliga' kläder, mantel, flinta och stål, sovfäll, tält (2-mans), 7 m. ½-tums rep, proviant för ETT äventyr, en fackla, fältbesticksats för två personer, Kortsvärd, Vanlig sköld, T. Armborst (20 lod i koger), koger (20 lod < >), Tvåhandssvärd.

### Denuain Naugrim (Krigare)

STY	24	Psykisk kraft:	13
FYS	18	Kroppspoäng:	14
SMI	13	Skadebonus:	+1T4
INT	17	Svärdshand:	Ambidextriös
PSY	13	Rustning:	Ringbrynja (förstärkt) på hela kroppen + romersk hjälm.
KAR	14	Yrkesförmåga:	+5 i initiativbonus varje SR.
STO	9	Ålder:	132 år (Mogen)

### UTSEENDE

Med långt rött, delvis flätat hår, under en romersk hjälm och en lång ringbrynja, ser denne dvärg ut som en typisk dvärg, med den sedvanliga dubbelyxan nonchalant slängd över axeln. Med markerade och tydliga drag (även med en del ärr) blir framtoningen desto bistrare, och få är de som inte ändrar sin kurs när du kommer i vägen. Tatueringar i underliga mönster, på din mycket muskulösa bringa, med psykedeliska färger ger intryck av en av bärsärkarna inom dvärgaklanerna, men man bedrar sig ganska rejält, då det endast rör sig om dina forna gilles märken (Gruvarbetarnas Gille). Du klagar inte. En viss undran kan dock falla över betraktaren då han ser att du ibland helt utan synbar anledning kurar ihop dig och ryggar lite. Detta händer inte ofta, men ibland. Vanligtvis är du dock den bastante dvärgakrigaren som inte viker för något!

### FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	6	Lyssna	14	Spåra	6
Finna dolt	12	L/S m.mål	B5	Stjåla förem.	8
Första h.	6	Rida	3	Tala m.mål	B4
Gömma sig	10	Sjunga	B1	Uppt. fara	15
Hoppa	11	Slagsmål	16	Värdera	14
Klättra	13	Smyga	12	Övertala.	12
Köpslå	15				

### FÄRDIGHETER (Yrkes & Sekundära(S))

Avväpna	16	Kulturk. Må.	B4
Bärsärk.	14	Kulturk. Vätt	B2
Geografi	9		
Hasardspel	9	Drakefjäs:	Stålsättning, Lågt kast, Initiativbonus, Krosslag.
Stridskonst:	nedan		

*Drakefjäs 14*

## VAPENFÄRDIGHETER

Tvåhandsyx	22
Arbalest	16
Korpnäbb	18
Stridsslaga	18
Dolk	11
Dra vapen	14

## SPRÅK

Tala: Jori B5      Läsa: Jori B4

## HISTORIA

Du har ett förflutet som gruvarbetare inom din klans territorium och även en av de blodtörstigaste kämparna som finns. Under det att stenen damp ner från himlen blev du avskuren från ditt hem eftersom ett ras av den största storleksordningen blev följden av jordskalvet som stenen orsakade. På vinst eller förlust har du bestämt dig för att leta upp den sten som orsakade detta och se vad som egentligen döljer sig där.

Eftersom det var den stora himlastenen som gjorde att din gruvgång rasade in tror du att den stora 'himlastenen' har givit dig permanent otur. Du har starka skäl och en nästan löjligt stor girighet (inte för att vara dvärg, men ni är ju faktiskt giriga lite till mans), upptäckarlust och upptäckaranda för att resa dit. Du är en fruktansvärd kämpe med förkärlek för våldsamma lösningar och om ni kommer fram till Stenen vill du förstöra den. Eftersom du är helt övertygad om att en förbannelse vilar över ditt huvud, har du försökt fly olyckan och nu slutligen fått ett mål för din ständiga flykt.

## LIVSÅSKÅDNING

Du har under de veckor som gått sedan himlastenen kom lyckats med: a) falla i en pöl vatten och nästan dött (det var ca fem cm djupt), b) krossa din sista tunna med tobak när du skulle sätta dig ner för att äta på ett värdshus, och c) skalla en häst som du skulle köpa, så att den föll död ner...och mycket mer som kan tolkas som omen... Allt detta har fått dig att bli lite illa till mods så fort nån nämner stenen och väldigt försiktig med vad du tar dig till överhuvudtaget. När du gör något ska det gå så fort som möjligt och bryr dig knappt om ifall andra tycker att du stressar. Som den jordnära person du är har du haft svårt för att tro på övernaturliga fenomen, men du är fullt övertygad om att någon 'därruppe' vill spela dig ett spratt. Hittar du denne någon är du fast besluten att göra allt i din makt för att hämnas på denne. Andra raser betraktar du med stor misstro och det är endast dina fyra vänner som du litar på. Fast det är klart; helt litar man aldrig på icke-dvärgar, särskilt inte den där animisten och alverna.

## SVAGHETER

Du hemfaller ibland åt våldsamma lösningar som inte alltid faller dina kamrater i smaken, och har ibland en tendens att vara lite väl vidskeplig. Din misstänksamhet är i vissa fall av ondo, men det brukar inte visa sig förrän långt senare. Ibland kan du vara lite väl girig vad gäller vackra ädelstenar, guld, platina, mithril och silver och dylika vackra föremål.

## STYRKA

Din enorma styrka har hjälpt er många gånger, och den som du betraktar som din vän är du obrottsligt lojal mot, samtidigt som dina fiender får akta sig om du blir arg. Du har ofta bra koll på vad som händer och är en god koordinatör om saker blir för komplicerade för de andra, med den världsfrånvända alven och animisten som klara irritationsmoment. Alvriddaren betraktar du med en smula respekt trots dennes skryt har han ju rätt i mycket.

Spejaren är den som är mest neutral och som du förväntar dig minst av. Du ställer i alla fall upp i alla lägen!

## CITAT

”Då har jag ett par förslag: vi gör såhär:.....”

”Geronimoooo!” (berömd dvärgisk härförare)

”På’rom igen, dom blöder i ryggen!”

## UTRUSTNING

Handyxa, spade, myntbälte, ryggsäck, Lång ringbrynja (hela kroppen, abs:6), Tvåhandsyxa, Arbalest, Korpnäbb, Stridsslaga, Dolk,

Felic Vadhedje, Spejare

STY	14	Psykisk kraft:	13
FYS	14	Kroppspoäng:	13
SMI	17	Skadebonus:	--
INT	12	Svärdshand:	Dubbelhänt
PSY	13	Rustning:	Nitläder, Bröstkorg, läder övrigt.
KAR	13	Yrkesförmåga:	Kan höja CL med 1 per psy (max 3/gång)
STO	11	Ålder:	27 år

## UTSEENDE

Med kortsnaggat korpsvart hår, solbränd hy och en ebenholtsring i örat ser du snarast ut som en vilsen sjöfarare, men det är du som sagt inte. Du har en väst och ett par vanliga byxor med ett slimmat utseende för att kunna röra dig så tyst som möjligt. Du har oftast inte på dig dina becksvarta mockasiner utan rör dig i de bekvämare stövlarna som du fått hos ett kavalleriregemente i Hynsolge efter trogen tjänst där. Med skarpa utmejslade drag och en nyfiken blick ser du ut att kunna ta reda på vad du vill. Vanligast när du rör dig på uppdrag är mockasinerna och ett par nattsvarta hängselbyxor med spännen i svärtat stål samt ett lätt pansar som skyddar dig mot pilar etc. I ett antal pungar i ett bälte har du stenkulor, krita, kolbitar och örter för att överleva. På ryggen bär du ett fint koger för tio lod tillsammans med ett lätt armborst. Det syns oftast inga vapen på dig, men du har en dolk att försvara dig med och en vandringsstav som i själva verket är ett långspjut.

## FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	13	Lyssna	14	Spåra	16
Finna dolt	14	L/S m.mål	B2	Stjäla förem.	9
Första h.	10	Rida	11	Tala m.mål	B4
Gömma sig	15	Sjunga	B1	Uppt. fara	12
Hoppa	11	Slagsmål	11	Värdera	6
Klättra	11	Smyga	19	Övertala.	5
Köpslå	6				

## FÄRDIGHETER (Yrkes &amp; Sekundära(S))

Administ.	8	Knopar	14	Skådespeleri	12
Akrobatik	B2	Kulturk. Orc.	B3	Stavhopp (S)	7
Buktala	11	Läppläsning	11	U. världen (S)	5

Geografi	12	Muta	12	Änterhake (S)	9
Hantera Fäll.	15	Räkning (S)	8		
Hasardspel	9	Simma (S)	B2		

## VAPENFÄRDIGHETER

Dolk	10
Långspjut	15
Lätt Armborst	15
Dra Vapen	10

## SPRÅK

Tala: Jori	B4	Läsa: Jori	B4
.Hynsolgiska	B5	.Hynsolgiska	B4

## HISTORIA

Du har försökt komma bort från armén ett bra tag, men inte lyckats tack vare en osäkerhet på huruvida du skulle klara dig ekonomiskt eller ej efter ett utträde ur densamma. Du vill veta vad som orsakat orchernas stora feighet och flyktbenägenhet i bataljer på senare tid. Som spejare har du under flertalet av dina aktiva år ägnat dig åt de bäst betalade arméerna på Ereb, och blivit en legendarisk spejare. Under ditt livs början hade du en otrevlig uppgörelse med en domare i ryggen, och den tvingade dig att ingå i de tvångsvärvade arméerna i Hynsolge under Baron Bladrik. Efterhand kom du att gilla de spännande omständigheterna i krig och har i sex år slagits mot både orcher, troll och jättar som spärrat vägen eller kunnat avslöja dig. Du är en expert på kamouflage och att ta dig fram ljudlöst.

Skälet till ditt deltagande i denna expedition är helt enkelt en nyfikenhet och en flykt från armélivet som tagit så många år av ditt liv. Du gillar förvisso att kunna få pengar kontinuerligt och att jämt ha mat, men lite spänning är aldrig fel. Du vill ju också ha lite omväxling. Du är väldigt fascinerad av orcher och skulle vilja ha en chans att en gång få vistas i ett av deras läger för att få veta vad som får dem att ge sig ut i strid / inte ge sig ut i strid. Det senaste tillbudet, då orcherna blev som skräckslagna, gjorde att du ville se VAD som fick dem att reagera som de gjorde (himlastenen?).

## LIVSÅSKÅDNING

Du ser hela livet som en jakt på något, vare sig det är pengar (Ja tack!), ära eller spänning. När du konfronteras med fara, fiender eller vad det nu är, vill du leta reda på svagheter hos fienden för att sen kunna slå till med förödande kraft. Du själv är lite av en spänningssökare, en som får en kick av att ligga tre meter från orchernas starke man när denne äter och sen smyga sig bort i natten medveten om ledarens svagheter. Det finns inte ont eller gott, bara den som har mer rätt än den andra, ofta den som har störst penningpung eller svärd.

## SVAGHET

Du har ibland skrämmande lite till övers för dina fiender och ser helst att de oskadliggörs genast, oavsett om de gett sig eller inte, vissa skulle kalla dig brutal, men du är ju bara praktisk. Det enda som du fruktar är när du inte vet vad som händer, d.v.s. när du inte har full kontroll på situationen. Du kan i din iver att ta reda på det ibland gå till överdrift (som den gången du brände ned ett helt vetefält för att få ut det ensamma troll som gömt sig där). Du har ett självförtroende som är mycket bra, och har svårt att tåla kritik.

## STYRKA

Du har en närmast otrolig förmåga att hålla dig kall och lugn i pressade situationer och blir sällan överraskad. Du är smidig och tyst och passar till det du gör; spejare. Du har även en viktig egenskap vad gäller vänner, du är lojal. Mot härförare är du lojal tills hans pengar tagit slut, men en vän överger man aldrig. Du är också bra på att samarbeta.

## CITAT

”Jag kunde inte se mer än orchernas ben, där jag låg två meter från avträdet, kapten. Men det var över hundra stycken. Inga honor eller yngel i närheten.”

”Om han får leva äventyraryr vi hela uppdraget! Dessutom är det extra vikt att släpa på...”

## UTRUSTNING

Dolk, spade, myntbälte, ryggsäck, Nitläderharnesk (abs:3), Läderben- och armskenor, Dolk, Långspjut, Lätt Armborst, minikoger med 10 lod, proviant för ETT äventyr, äntherhake + rep (13 m), kolbitar, lera, fyra snaror, elddon, avskärmad lanternan, filt och nya remmar.

## Reijkhart Petraug, Nekromantiker

STY	14	Psykisk kraft: 19 (+5=24)
FYS	12	Kroppspoäng: 11
SMI	13	Skadebonus: +1
INT	15	Svärdshand: Höger
PSY	19	Rustning: Tjockt tyg.
KAR	15	Yrkesförmåga: Magiskolor
STO	13	Ålder: 100+

## FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	16	Lyssna	12	Spåra	8
Finna dolt	8	L/S m.mål	20	Stjåla föremål	8
Första h.	8	Rida	6	Tala modersmål	20
Gömma sig	8	Sjunga	4	Upptäcka fara	13
Hoppa	9	Slagsmål	3	Värdera	11
Klättra	10	Smyga	11	Övertala.	14
Köpslå	10				

## FÄRDIGHETER (Yrkes &amp; Sekundära(S))

Administ.	8	Skådespeleri	18
Geografi	12	Muta	12
Räkning	8	K. Demoner	22
Hasardspel	9	Simma (S)	B1

## VAPENFÄRDIGHETER

Dolk	10
Klubba	11

## SPRÅK

Tala: Jori	B5	Läsa: Jori	B4
Forntunga	B5	Läsa:	B5

## UTSEENDE

Du är för tillfället iklädd en kåpa med sirligt mönster i kanterna och med en ränsel vid midjan där du har lite örter och liknande. Du är väldigt praktiskt och dessutom spartansk till läggningen så att du har inte mycket överflöd. Det enda överdåd du har är den ring i mithril som du fått av Vicotnik för att kunna hämta lite extra kraft när det hettar till. Du kan inte få av



den av ditt finger, så den verkar ha växt fast där. Ett par praktiska skor döljer dina deformerade fötter (en följd av en olycka i ett laboratorium). Du kan föra dig precis som du vill, eftersom du är en mästare på förklädnader. Just nu har du precis det som gör att du ser ut som en typisk animinst eller druid.

## HISTORIA

Du är en av De Tolv Lärjungarna från Nidland, och som Vicotniks äldste elev är du just i färd med att göra en resa, *utan dina krafter*, för att lära dig att man inte bara kan lita på sina mentala förmågor. Du har under hela din uppväxt varit fascinerad av demoner och deras uppträdande, ibland så intelligenta, för att i nästa stund gå bärsärk och kasta all planering åt sidan. Denna irrationalitet har som sagt fascinerat dig, och du har nu lyckats lokalisera en demon, lämplig att sluta en pakt med, eftersom du vill frigöra dig från Vicotniks inflytande, och de restriktioner som det utgör. Du har haft en dröm, och du ska få evigt liv om du för HELA gruppen till Tvillingberget, där Azulak Azulak skall belöna dig ytterligare.

## LIVSÅSKÅDNING

Din enkla livsåskådning heter Egoism, men dold. Allt du gör, det gör du för att sen kunna dra nytta av det själv. Du skulle aldrig drömma om att hjälpa någon, men ibland gör du det för att ingen skall se ditt sanna jag. Du har en brinnande längtan efter att få visa vem som är boss och herre över situationen, och kommer hela tiden med små intressanta kommentarer om allting från blomsterodling till gruvdrift. Skälet till att du reser med denna grupp är att alla är upptagna med att dölja sina verkliga motiv, så att de inte ställer obekväma frågor om DITT ärende. Dessutom kan de slåss bra.

## SVAGHET

Ibland skiner det igenom att du inte vill någon annan väl än dig själv, och vissa säger att du ibland är okänslig, rå och hjärtlös, som din första kärlek sade. Henne har du aldrig kommit över, och det är också en svaghet anser du själv.

## STYRKA

Du har en förmåga att spela så bra skådespel att ingen kan förstå sig på ditt rätta drag. Du är en sådan som skulle kunna klä ut dig till zigenare och lura din egen mor, om hon nu levat. Du är rationell och praktisk, men du drömmer om att ha alla krälände för dina fötter, såsom du har fått göra för Vicotnik.

## CITAT

”Det trodde jag alla visste...(arrogant tonfall)”

## UTRUSTNING

Det som en helare brukar ha, i tveksamma fall beslutar spelledaren. Förutom Dolk, Träklubba och ryggsäck har du Mat för ETT äventyr (viktlöst käk!).

Helande örter:	A: svag (skrubbsår)
	B: medium (blödande jack)
	C: stark (svärdshugg)
	D: Livgivare, 1 dos