

Djupa rötter

Jag, Elessar Telcontar, Aragorn, Arathorns son, Gondors konung och herre över de västra länderna förläna härmed allt land öster om Mitheithel, norr om Bruinen och väster om dimmiga bergen till Vattnadals alver att styra och bruka så länge de stannar i Midgård. Ingen av Gondors eller Arnors folk skall där inträda utan alvernas tillstånd men de skall alltjämt stå under de förenade kungadömenas beskydd i alla avseenden.

Minas Tirith, 10 dagen i Ivanneth, den fjärde ålderns sjätte år

Regelsystem: Deciphers LotR Rpg

Förkunskaper: Inga förkunskaper krävs även om spelledaren bör ha viss insikt i Tolkiens sagovärld. Deciphers regler kan vara nyttiga att känna till men det är absolut inte nödvändigt.

Antal spelare: 4-5

Konstruktör: Johan Berggren

INLEDNING	3
VAD HAR HÄNT?	4
Mörkrets rötter	4
Miethietels östra strand	4
Erestors strövtåg och död	5
Tom Smörblommas skogshuggare	6
Meldons gäng kommer till platsen	7
Tidslinje	8
ÄVENTYRET	9
Början	9
Sista bron	Fel! Bokmärket är inte definierat.
Resan norrut	10
Framme vid Morduin	11
Platserna	12
A: Skogshuggarnas läger	12
B: Erestors talan	12
C: Gläntan med Erestors grav	13
D: Gläntan med dammen	13
E: Borgen Barad Morduin	13
F: Vadstället	13
G: Huornerna i floden	13
H: Stranden där Ham fann Erestors kanot	14
Behöver de hjälp?	15
Slutet	15
SPELLEDARPERSONER(SLP)	16
Alvgänget	16
Varelser	16
Övriga	17

Inledning

Detta äventyr utspelar sig år 217 i de förenade konungarikena Arnor och Gondor i provinsen Rhudaur. För den ovane tolkienläsaren är Rhudaur det område som hoberna och Vidstige rör sig i mellan Väderklint och Vattnadal. Äventyret är inspirerat av en mängd saker som kanske kan vara spelledaren (SL) till hjälp. Självklart ligger J.R.R Tolkiens eget vurmande för träd och natur som grund men minst lika viktigt är att jag såg ett avsnitt av X-files ("Darkness Falls" E20S1) där Mulder och Scully blir fast ute i urskogen samman med en trädkramare och en skogsexploator samt förstås några miljoner urgamla människoätande insekter som ätit upp ett helt skogshuggarlag. En annan inspiratör framför allt när det gäller fantasy, trädkramande och strukturella konflikter är Hayo Miazakies smått fantastiska film 'Princess Mononoke'.

Det enda sättet man i något avseende kan "vinna" detta äventyr är genom att överleva det. "Fienderna", dvs. de galna huornerna, går i princip inte att besegra, bara undkomma. Helst ska rollpersonerna(RP) över huvudet taget inte se huornerna utan de skall mest vara en hotande okänd närvaro någonstans ute i skogen.

Äventyret inleds med en beskrivning där SL får bekanta sig med vad som hänt innan RP sticker ut på vandring. Då RP till stor del ska försöka komma på vad det är som hänt är det viktigt att SL känner till bakgrunden så att hon kan ge korrekta ledtrådar. Efter att ha läst bakgrunden bör själva spelledandet vara ganska enkelt och linjärt. Fokus ligger på skräck och utforskande så det är bra att kunna storyn.

En kort genomgång av Deciphers regelsystemet för LotR återfinns längst bak i äventyret. Reglerna behövs egentligen inte till så mycket mer än kanske spårning och liknande färdigheter och kan lätt bortses ifrån om man vill. Friform rulz! ☺

Vad har hänt?

När äventyret börjar har följande saker hänt, särskilt viktiga punkter markeras med **fetstil**. Läs detta ordentligt. Större delen av denna information ska spelarna själva lista ut under spelets gång så du som spelledare bör tänka på vad du säger.

Mörkrets rötter

För lite mer än 1000 år sedan, år 1975 i solens tredje ålder närmare bestämt, föll häxmästarens rike, Angmar, strax efter att det krossat spillrorna av Arthedain, dunedains sista rike i norden innan den fjärde åldern. Häxmästaren flydde till sin herre Sauron efter uträttat uppdrag. Mörkret lyftes dock inte från norden på många år, ondskan har djupa rötter och på många platser dröjde skuggor kvar och inväntade en ny era av död och förstörelse.

Häxmästaren tog stort nöje vid att tämja andra andar och forma dem för hans egna fasansfulla syften. Någon gång under Eriadors mörkaste år lyckades han infånga huorner, vilda trädandar, som han sedan torterade och förvred. Vid Angmars fall flydde huornerna, vansinniga av smärta och skräck. De rev i sin väg sönder allt tvåbent de passerade, för att slutligen slå rot vid Morduin, en av Mitheithels bifloder, där det fanns lite skog.

Vid Morduin fanns dock även en övergiven liten borg, Barad Morduin, där en ond gast som önskade död åt allt levande huserade. Under alla de år som följde, fram till ringens krig, pågick därför en ständig bitter strid mellan gästen i borgen och huornerna i floddalen nedanför. **Både alver och utbyggdsjägare lärde sig att sky denna trakt ty den utstrålade både ondskan och smärta.** När gästen i borgen bleknade och försvann i och med Saurons fall kunde huornerna äntligen vila. De föll i djup sömn i mer än två hundra år.

Mitheithels östra strand

Saurons fall ledde till att människornas tidsålder inleddes och att det nordliga kungadömet Arnor började återuppbyggas under kung Elessars fasta hand. Elessar var dock noga med att respektera de som redan bodde i norden och gav långtgående skydd för deras boningar. Fylke, alvhamnarna och Vattnadal gavs skydd genom kungliga dekret. Nu, hundra år efter Elessars död, är dessa dekret omtvistade och särskilt då de som gäller Vattnadal. Det viktigaste av dessa är följande:

Jag, Elessar Telcontar, Aragorn, Arathorns son, Gondors konung och herre över de västra länderna förlänar härmed allt land öster om Mitheithel, norr om Bruinen och väster om dimmiga bergen till Vattnadals alver att styra och bruka så länge de stannar i Midgård. Ingen av Gondors eller Arnors folk skall där inträda utan alvernas tillstånd men de skall alltjämt stå under de förenade kungadömenas beskydd i alla avseenden.

Minas Tirith, 10 dagen i Ioanneth, fjärde ålderns sjätte år

Då Arnors återuppbyggnad kräver stora mängder timmer har det ofta varit en för stark frestelse för många skogshuggare att inkräkta på alvernas område. Detta har i sin tur lett till en mängd konflikter mellan människor och alver längs Mitheithel. Arnors utbyggdsjägare, som numera är en slags vildmarkspoliser, försöker så gott det går att hålla människorna på sin plats men det går helt enkelt inte att bevaka hela gränsen. En del skogshuggare har blir gripna och bötfällda av kungens fogde men det stora flertalet slipper undan.

Alverna kan inte gärna gripa skogshuggare då de ofta är många och försöker därför mest skrämja bort dem. Det är många skogshuggare som fått sina yxskäft genomborrade av pilar och fått många redskap förstörda. En del alver verkar vara beredda att gå längre för att hålla människorna borta från skogen. Det har hänt att sovande skogshuggares tält har börjat brinna och att de blivit skadeskjutna av osedda bågskyttar. Både alver och skogshuggare håller dock mestadels tyst om detta. Vattnadals herre är, efter att Elrond halvalven passerat över haven, Celeborn som fordom härskade samman med sin gemål Galadriel i Lothlorien.

Celeborn vill hålla fred med skogshuggarna men avskyr att de ständigt överträder hans gränser. Elronds söner, Elladan och Elrohir, bor fortfarande kvar i Vattnadal men ägnar sig, liksom de gjort i många år, mest åt att jaga orcher i bergen. Det bör poängteras att alverna i Vattnadal med omnejd är mycket få, på sin höjd 70 individer, varav många strövar runt, till synes mållöst, och sörjer allt vackert som gått till spillo.

Erestors strövtåg och död

Erestor, Elronds högste rådgivare, ville aldrig att alverna skulle lämna Midgård. Han ville inte lämna Midgård och argumenterade därför för att gömma härskarringen snarare än att förstöra den. Sedan ringen förstördes och Elrond for över haven brydde sig Erestor inte så mycket om varken alvernas eller människornas affärer. Saurons fall ledde till att en stor tyngd lyftes från Erestors axlar samtidigt som han insåg att alvernas tid i Midgård oåterkalleligt var över. Han såg dock fram emot att åter träffa sin hustru som färdades över haven redan år 2510 i den tredje åldern, samman med Elronds maka Celebrian.

Erestor bestämde sig för att ta farväl av Midgård och började ströva omkring i Eriadors vildmark. Försjunken i djupa melankoliska tankar strövade Erestor runt i nära 100 år när han strövade in i Morduins floddal för några månader sedan. Han vandrade i skogen, fann huornerna och började sjunga för dem. Ingen av huornerna vaknade helt men några av dem hamnade i en halvslummer och kom att tycka om Erestors sång. Erestor bestämde sig för att slå sig ner ett tag i skogen och **byggde en liten talan (trädkoja) att bo i och högg sig en kanot att fiska med**. Allt var frid och fröjd tills Tom Smörblommas skogshuggarlag dök upp i skogen. Huornerna väcktes snabbt till liv av skogshuggarnas avverkning och Erestor försökte lika snabbt att lugna ner dem, med föga resultat. **Erestor började att i skydd av mörkret sabotera**

skogshuggarnas verktyg och annat också det utan större resultat. Han insåg efter några dagar att skogshuggarnas liv var i fara och försökte därför skrämja bort dem med en brevförsedd pil. När skogshuggarna då istället sprang upp i skogen följde Erestor efter dem och fann till sin fasa en skogshuggare som blivit krossad av huornerna när han märkt ut ett träd. När Erestor stod böjd över den krossade skogshuggaren dök dennes kamrater upp och **misstog Erestors upphetsade varningsrop på sindarin för trollformler.** Erestor föll för en pil avfyrad av den dunländske skogshuggaren Ubartas och därmed var skogshuggarnas öde beseglat.

Erestors son, rollpersonen Lomin, har på håll betraktat sin faders melankoli. Lomion slits mellan att stanna i Midgård och att fara västerut men han vill i vart fall inte lämna sin far. Lomion som av Celeborn skickats till Väderklint, är helt ovetande om var hans far håller hus. **Senast Lomion såg sin far var vid midvinter, dvs. flera månader sedan. Han har ingen aning om att hans far är död.**

Tom Smörblommas skogshuggare

Tom Smörblomma, ledaren för en lite grupp skogshuggare, föll för frestelsen att bryta mot kungens lag. **Han hade hört om ett område som både alverna och utbyggdsjägarna undvek, ett träskområde vid en av Mitheithels armar.** Skogshuggarlaget bestod av sju personer: Tom Smörblomma själv, brimännen Bertold Balk, Gert Fläder, Will Stubbe, Mikael Morot, dunlänningen Ubartas Lamgoil och hoben Ham Bolger.

Väl där började ett febrilt huggande kring stranden där, mycket riktigt, många utsökta exemplar av olika trädslag fanns. De slog läger på en stenig kulle som stack ut i vattnet. Särskilt långt in i skogen gick de aldrig då den är mörk och kuslig även för vana skogsmän. Efter lite mer än en vecka insåg de att de inte var ensam. Någon, nämligen Erestor, hade i skydd av mörkret börjat förstöra deras redskap. Skogshuggarna insåg att det förmodligen var alver i farten och att de därför måste lämna området snarast innan sagda alver fick förstärkning. Morgonen de skulle ge sig av var dock Tom borta men då han hade en tendens att ta långa morgonpromenader längs floden ibland tog de först ingen notis. Senare på dagen började de bli oroliga. När de åt lunch slog dock en alvpil in i ett träd bredvid på pilen fanns en lapp med texten:

Träden vill inte ha er här, ge er av innan det är försent!

Därefter blev de på sin vakt men kom överens om att inte vika sig för alvernas hot. De började söka efter Tom och alverna, beväpnade med de vapen de hade. När det börjat skymma kom de fram till en glänta där en alv stod böjd över ett lik, Toms lik. Alven, Erestor, reste sig snabbt upp och gjorde "en magisk rörelse" men Ubartas hann sätta en pil i honom. Han missförstod Erestors varningsrop. Mordet på Erestor gjorde huornerna galna. På väg tillbaka till lägret gick skogshuggarna vilse i skogen och allt vartefter tiden en gick blev skogen kusligare och kusligare särskilt då de misstänkte att följeslagare till alven de dödat fanns

någonstans ute bland träden med hämnd i sinnet. Det började blåsa varvid skogen fylldes av tjutande och knastrande ljud. Sedan märkte de att Bertold var försvunnen, snart följd av Gert och Will. Huornerna rörde sig i skuggorna och dödade en efter en. Vid det laget så började skogshuggarna, Mikael Morot, Ubartas Dunlänningen och Ham Bolger, att i vanvettig panik att springa. De sprang omkring i flera timmar men bara hoben kom fram till stranden dock på ett främmande ställe där han också fann en kanot gömd i en buske. Kanoten tillhörde Erestor och hade tillverkats av honom på plats. Med oanade krafter lyckades hoben få ut kanoten i vattnet och började frenetiskt paddla nedströms. Vid någon tidpunkt tuppade han av och vaknade först när någon väckte honom vid sista bron. Viktigt är att Hams minne är väldigt fragmentariskt.

Meldons gäng kommer till platsen

Vattnadals ungdom, som pga. alvernas låga nativitet är ganska liten, samlas ofta kring en ung alv vid namn Meldon. Han är en klar ledargestalt och ses som ett gott löfte inför framtiden av de äldre. Meldon vantrivs med att människorna förstör skogen och har varit initiativtagare till många våldsamma aktioner mot skogshuggarna. De äldre har försökt tala honom och hans gäng till rätta något som åtminstone till en början verkade hjälpa. Elronds sönder, Elladan och Elrohir, tog sig an de unga bråkstackarna och har lärt dem både ett och annat om dimmiga bergens marker.

Ungefär samtidigt som skogshuggarna revs i stycken av huornerna blev de hemskickade av bröderna och deras följeslagare. Några dagar efter att skogshuggarlaget massakrerats passerade Meldons lilla alvgäng Morduin på väg till Vattnadals. De fann Erestors döda kropp och de sönderrivna resterna av skogshuggarna. De begravde Erestor i en glänta och tog som sin uppgift att lugna träden, vilka de insåg var farliga för alla som passede. Den unga alvflickan Mea tog denna uppgift på särskilt allvar men huornerna är svåra att lugna. Som de slarviga ungdomar de är, samtliga är under 150 år, har de inte skickat något meddelande till Vattnadal. När RP kommer till platsen är huornerna lite lugnade men lättretade. Mea och Meldon vilar vid gängets lägerplats medan de övriga alverna Herendil, Demlas och Lamin jagar varför alverna missar RP:s ankomst.

Tidslinje

Drygt 1200 år sedan- Angmar faller och huornerna kommer till Morduin.

217 år sedan - Sauron och därmed också Barad Morduins gast faller, huornerna faller i sömn.

211 år sedan - Elessar garanterar alvernas rätt till skogen öster om Mitheithel.

3 månader sedan- Erestor slår sig ner vid Morduin för att tala med träden.

10 dagar sedan - Tom Smörblommas skogshuggarlag kommer till Morduins inlopp.

11 dagar sedan - Meldon och hans vänner skickas hem till Vattnadal av Elladan och Elrohir.

5 dagar sedan - Tom Smörblomma och hela hans skogshuggarlag förutom Ham Bolger dödas av huornerna. Skogshuggarna i sin tur dödar alven Erestor.

4 dagar sedan- Meldons alvgång kommer till Morduin och ser vad som hänt. Regn faller.

2 dagar sedan- Ham Bolger kommer flytande ned till skogshuggarbyn "Stubben".

2 dagar sedan - Elladan och Elrohir anländer till Vattnadal och märker att Meldon och hans vänner saknas.

Igår anlände Lomion till fogdens borg i "Iant Method" (Sista Bron) eskorterad av utbyggdsjägarna Danion och Muhaldar.

I äventyrets inledning anländer skogshuggarbasen Bertold Buske och hoben Ham Bolger till Iant Method och stövlar in oinbjudna på fogdens möte med Lomion.

Äventyret

Början

Äventyret, som är tämligen linjärt, tar sin början i den kunglige fogdens Ardaions lilla borg i samhället Iant Methed. Ortens namn betyder ordagrant "sista bron" vilket syftar på att bron på platsen sedan länge varit den sista på vägen innan Vattnadal.

Borgen består av ett brett och inte särskilt högt kärntorn omringad av en rund mur uppförd i utkanten av det lilla samhälle (ca 200 inv) som under de senaste tvåhundra åren växt fram på brons västra sida. Spelarna har i två grupper av olika anledningar, som dock båda gäller skogen, kommit för att uppsöka Ardaion. När spelet får alven Lomion (RP), som eskorterats av utbyggdsjägarna (RP) från Vattnadal, möjlighet att föra fram sina egna och Celeborns klagomål på de otaliga brotten mot de ingångna avtal som gjorts och att inget har gjorts åt det. Mötet äger rum i borgens rätt lilla mötessal.

Ardaion är ganska undfallande och beklagar den rådande situationen men försöker skjuta över ansvaret till utbyggdsjägarna då Mitheithel faktiskt är gränsen för fogdens ansvarsområde. Han beklagar att människor från hans sida av Mitheithel brutit mot dekret och fördrag men insisterar på att om någon representant för Arnors lag ska lösa problemet så är det utbyggdsjägarna:

Jag förstår fullkomligt era problem men till saken hör att Mitheithel är gränsen för mitt ansvarsområde. Enligt de ingångna avtalen är det utbyggdsjägarnas uppgift att, om ert folk så önskar, upprätthålla Arnors lag inom det område som i överensstämmelse med kung Elessars dekret skall tillhöra alverna.

Om ni kan framställa bevis på att män från Arnor begått brottsliga handlingar på ert område skall det bli ett nöje att döma dem men som läget nu är kan jag blott förmana skogshuggarna. Det är snarare kapten Angborn och hans utbyggdsjägare som ni skall vända er till, vilket jag antar att ni har gjort. Mina egna händer äro dock bundna.

Tidigt under Lomion anförande kommer en tjänare in och underrättar Ardaion att Bertold Buske (RP) väntar utanför med ett brådskande ärende tillsammans med en hob och en annan man. Ardaion meddelar att Buske måste vänta, men trots detta kommer han att storma in under pågående möte.

Buske har kommit för att anklaga alverna för att ha dödat ett stort antal skogshuggare. Sitt vittne är den vettskrämde hoben Ham Bolger(SLP) som är den ende överlevande från Tom Smörblommas skogshuggarlag. Hoben berättar en väldigt osammanhängande historia om hur han och hans kamrater kom till Morduin och sedan dödades en efter en. Han greppar ständigt en yxa med en massa jack i. Det som rollpersonerna bör kunna utröna av hans historia är följande:

Tom Smörblomma och hans skogshuggarlag kom till Morduin i jakt på finare trädslag och hade hört att varken alverna eller utbyggdsjägarna rörde sig i området. De slog läger på Morduins södra strand, på en underligt formad halvö, och högg träd i några dagar. På den fjärde morgonen återkom inte Tom Smörblomma från sin sedvanliga morgonpromenad och strax efter lunch sätter sig en alvpil i ett träd vid lägret. Fast på pilen satt ett meddelande som lydde "Varken vi eller träden vill ha er här. Ge er av innan det är för sent". Skogshuggarna började då leta efter Tom, oroliga att alverna kidnappat honom. De gick efter ett tag vilse men framåt skymningen kom de fram till en glänta där en alv står böjd över en väldigt död människa, Tom Smörblomma. När skogshuggarna närmade sig reste sig alven upp och gestikulerade hotfullt mot dem.

Ham: Det var som om han hade tänkt slänga någon fasansfull besvärjelse på oss. Ubartas fick honom dock med sin pilbåge innan han hann göra något.

Om RP frågar ut hoben kan han även berätta hur Tom Smörblommas lik såg ut. Det var helt enkelt mosat på mitten. Efter detta är hobens berättelse ganska osammanhängande. Han pratar uppskrämt om att han och skogshuggarna "kom ifrån varandra" samt att han hörde skrik och att han föll. Sedan kommer han inte ihåg mer. Han kan inte beskriva alven annat än med att han var en alv, han vet inte vems kanoten som han hittades i var och hur han hamnat i den. Pressar RP honom springer han förmodligen och gömmer sig. Ham är särskilt rädd för Lomion som varande alv. Vidare i äventyret kommer hobens minne att bli bättre.

Bertold Buske förklarar förmodligen när hoben avslutat sin berättelse att de fann honom medvetslös flytande nedför Mitheithel i en kanot. Kanoten finns kvar i skogshuggarbyn "Stubben" och kan undersökas senare i äventyret.

Oavsett vad som sedan kommer att avhandlas mellan RP, Ardaion och hoben kommer Ardaion till slut föreslå att RP tillsammans med hoben skall bege sig till Morduin och undersöka frågan. Diskret och snyggt utan att sprida onödiga rykten. Om något orätt har begåtts skall de skyldiga självklart dömas men som det nu är, innan man något vet är det bra att ta reda på vad det är som hänt.

Resan norrut

RP ger sig därefter sig ut på en resa upp längs Mitheithel. Skogshuggarsamhället "Stubben" ligger en dagsfärd norrut från Iant Method, oavsett val av transportmedel. Morduin ligger ytterligare ungefär en och en halv dagsfärd norrut.

Antingen färdas de med kanot upp längs floden, vars vatten nu är ganska strömt, eller så kan de rida eller vandra längs någon av stränderna. På den östra sidan finns med jämna mellanrum fasta lägerplatser som både Lomion och utbyggdsjägarna känner till stigarna på denna sida lämpar sig dock inte så bra för ridning. På den västra sidan finns ett flertal små skogshuggarlager där Bertold Buske lätt kan få övernatta tillsammans med sitt resesällskap. Om RP antingen paddlar eller

övernattar på ett av skogshuggarlägren kommer de att stöta på en stor stock i vilken huornerna "kilat" fast en väldigt död skogshuggare. Beroende på vad som passar bäst så hittar antingen RP stocken själva när de paddlar eller så upphittas den av någon skogshuggare.

Om RP rider på den västra sidan måste de i alla fall hitta på nåt sätt att komma över floden. Vid skogshuggarsamhället "Stubben" kan de få låna några kanoter för att ta sig sista vägen. Ingenting annat speciellt sker under resan.

Stubben

Om RP beslutar sig för att besöka skogshuggarsamhället "Stubben" bör det framgå av hur de bemöts att Buske verkligen är byns starke man. Samhället ligger på den västra sidan av Mitheithel i ett område som är märkbart kalhugget. Det finns i byn ett 20-tal byggnader, kojor och tält. På stränderna ligger en del högar med timmer som väntar på att transporteras söderut. Om Buske erbjuder de övriga RP att bo hos honom så kan RP få rum på övervåningen på ett stort timrat tvåvåningshus. I annat fall finns det ett stort värdshus där tyvärr många högljuda skogshuggare bor.

Oavsett var RP bor kommer Lomion eller Lomion i sällskap med utbyggdsjägarna att bli ytterst diskret upphunnen av en kurir ifrån Vattnadal. Kuriren frågar om de sett till Meldons gäng unga alver som skulle ha dykt upp i Vattnadal för flera dagar sedan. Gänget är unga och otåliga och väldigt missnöjda med människornas framfart och har därför saboterat för, skrämt upp och även skadeskjutit åtskilliga skogshuggare. Lomion vet vilka dessa alver är och utbyggdsjägarna har en aning. Det är bra om RP får för sig att Meldon och hans vänner har med skogshuggarnas försvinnande att göra.

Om RP vill undersöka kanoten Ham kom flytande i så går det bra. Både Lomion och utbyggdsjägarna ser snabbt att det är en alvisk kanot, vid närmare undersökning är den ganska nytillverkad och inte riktigt färdiggjord.

Om Bertold oroar sig för sin egen säkerhet kan han här rekrytera en eller två SLP - skogshuggare som följeslagare. Dessa skogshuggare kan med fördel användas som spänningshöjande "kanonmat" senare i äventyret.

Framme vid Morduin

Om RP kommer på den östra stranden går de först på en smal ibland nästan helt igenvuxen stig precis i flodkanten som viker in i skogen strax innan stranden där Ham fann Erestors kanot. När Ham får syn på stranden kommer han ihåg platsen.

Om RP kommer paddlande på Mitheithel kommer de även då att se den lilla stenstranden ovan men även få möjlighet att paddla in direkt på Morduin genom det tråskiga skogsdeltat vid dess mynning.

Häriifrån är det väldigt mycket upp till SL och RP vad som skall hända. Skogen i deltat och söder om Morduin är oerhört förrädisk och kan lätt villa bort RP, särskilt om det är mörkt. Rent utseendemässigt är skogen en tät lövskog med ek, asp och bok med en stundom dominerande undervegetation av hassel.

När RP först kommer till skogen kommer den att vara relativt lugn men efter ett tag kommer den, eller kanske rättare sagt huornerna att börja vakna. Om någon av RP betar sig illa mot skogen kommer detta uppvaknande att gå snabbare. Den lilla skiss över stigarna i området som finns på kartan kan mycket snabbt upphöra att gälla om huornerna så vill. När huornerna börjar vakna och vill omringa RP låter de dimma och trädens grenar täcka solljuset. De enda ljud de gör är ett slags susande. SL kan påpeka att det susar i löven men sedan upplysa om att det inte blåser. Vidare kan SL placera stora stockar som blockerar RP:s väg bara för att ha lyft bort den när RP återkommer några minuter senare. Huornerna skall vara skrämmande genom att vara till synes frånvarande men ändå där. Idealiskt är om natten sänker sig över skogen när RP irrar omkring i den.

Platserna

Ta kartan till hjälp för att få veta var de olika platserna är. Det är över huvudet taget svårt att hitta spår i skogen. De enda som vandrat i området i dagarna efter det senaste regnet är Meldon och hans vänner som dock är väldigt försiktiga. Det är svårt att få upp tydliga spår av dem.

A: Skogshuggarnas läger

Det finns inte mycket kvar av skogshuggarnas läger på den knappt 10x10 m stora halvön. Tältdukarna är sönderrivna och en del bitar har blodfläckar. Skogshuggarnas kanoter är krossade. Stora stockar i viktklassen 100-400 kg finns kringspredda på och omkring den lilla halvön. Det ligger en stock rakt över ett tält och om RP undersöker tältet kommer de att inse att någon krossats därunder. Om RP frågar Ham så förklarar han att skogshuggarna förvarade stockarna i vattnet mellan halvön och vadstället. Här kan man även hitta den alvpil Erestor försökte varna skogshuggarna med. Meddelandet på pilen finns dock inte att finna någonstans. Den lilla halvön är i själva verket konstgjort och utgör grunden för ett sedan länge fallet vaktorn vilket RP kanske kan upptäcka. Det finns en väg in i skogen och en annan över vadstället.

B: Erestors talan

Talanen är helt enkelt en liten plattform klädd med mjuk och torr vitmossa. Talanen sitter i en ek med ovanligt tätt grenverk och har ett litet flätat tak av vass. De spår som RP kan hitta här tyder på att det bott en person här till för kanske två veckor sedan vartefter personen tagit sina saker och stucket. RP kan bland annat hitta ett gammalt murket träd som Erestor använt som piltavla. Det är Meldons gäng som tagit Erestors saker i förvar. Det finns två stigar från talanen.

C: Gläntan med Erstors grav

Meldons gäng begravde Erestor i en omärkt grav på vilken det redan börjat växa sibilmyne (små vita stjärnformade blommor som sägs återfinnas endast på hjältars gravar). Graven ligger mitt i den glänta där Erestor blev dödad av skogshuggarna. **Huornerna respekterar graven och om RP inte gör åverkan på den så är faktiskt denna glänta den enda platsen i skogen där de är säkra från dem. En väldigt bra överlevnadsstrategi i denna skog är faktiskt att sitta mitt i gläntan och kalla på hjälp.** Spårande kan leda till att man inser att det varit folk i gläntan det närmaste dygnet. Dessutom är lavarna på en sten vid graven så nernötta att man inser att någon suttit på den upprepade gånger. Det är återigen Meldon och co som varit på platsen. Alverna har ibland suttit på stenen, begrundat Erstors död och mediterat. Om man letar noga runtomkring i och vid gläntat kan man hitta "bitar" av döda skogshuggare. Det finns två stigar från gläntan.

D: Gläntan med dammen

Mitt i denna glänta ligger en kall liten tjärn som Ham när RP kommer fram till den kommer ihåg att han föll i när han flydde. På ett av träden vid tjärnen hänger ett avrivet ben. Trädet är en huorn och om RP skulle få för sig att söka kring dammen kan de i gyttjan hitta gamla ben från en grupp orcher som för länge sedan slog läger vid dammen. Det finns två stigar ut ur gläntan.

E: Borgen Barad Morduin

Inte så mycket borg som det är ett torn. Barad Morduin är ett 50 m högt och 30 m brett runt torn. Våningarna på insidan var av trä och har därför sedan länge rasat samman. Däremot är trapporna av sten och fullt funktionella för att ta sig upp till toppen. En liten stentrappa leder ner i källaren där gästen huserade fram till Saurons fall men idag finns där bara gamla ben, förruttnelse och rostiga vapen. En svag isade kyla kan kännas nere i källaren men det är också det enda som finns kvar av gästen.

F. Vadstället

Detta är helt enkelt ett ganska idealiskt vadställe där vattnet går vandraren knappt över fotknölna.

G. Huornerna i floden

De flesta av de äldsta, starkaste och mörkaste huornerna finns i det lilla lugna och sumpiga delat som finns ute i Morduin. De är gamla murkna träd ute på små träsköar. Bland det mest farliga RP kan ge sig på är att ge sig ut bland träden i kanot, flotte eller dylikt nattetid. Huornerna kommer i sådana fall slå sönder färdmedlet underifrån och försöka dränka RP med sina långa rötter. Detta kommer dock inte att ske snabbt utan SL bör låta RP simma runt och skrika på varandra ett tag innan

huornerna tar dem en efter en. Om RP klättrar upp på någon av öarna och kommer nära träden är det stor risk att de till exempel öppnar sprickor och sväljer dem.

H: Stranden där Ham fann Erestors kanot

På stranden finns fortfarande tecken på att en kanot varit uppdragen i gruset. Efter vidare undersökningar går det även att hitta en nedgrävd säck på stranden med följande innehåll:

27 pilspetsar

1 kniv

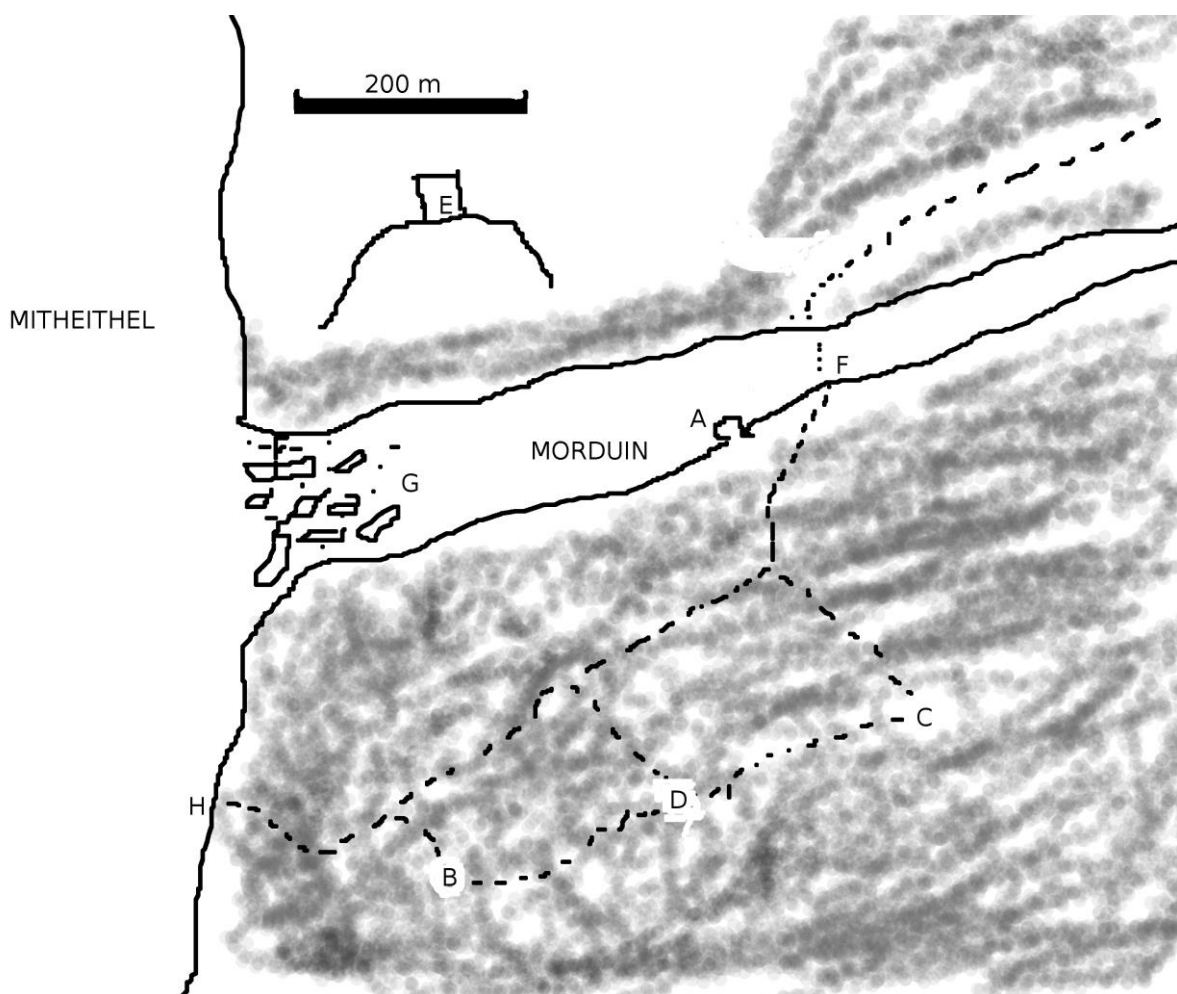
1 keramikflaska med Miruvor (alviskt honungsvin/energidryck)

5 m tunt snöre

1 Yxa

1 påse nötter

Dessa saker gömde Erestor i stranden. Stigen passerar strax ovanför stranden.



Behöver de hjälp?

Meldon och hans vänner, särskilt då Mea, kan användas av SL för att hjälpa RP att överleva på slutet. För äventyrets skull bör dock RP inte stöta på dem förrän de fått tillbringa en stor del av natten under hot från huornerna och de utsatts för tillräckligt mycket skräck. Därför är alvernas läger placerat på ett ställe som inte RP besökt. Beroende på hur RP rör sig kan SL lägga lägret på kullen söder om Morduin, i Barad Morduin, vid Erestors lägerplats eller på valfritt ställe i området. Om SL bestämmer sig för att RP behöver/är värda hjälp är det förmodligen Mea som kommer. Huornerna tycker om Meas sång så de låter henne vara. När hon kommer gående mot RP ler hon och sjunger med huvudet upp mot trädens grenar, tämligen spöklikt (om RP av någon anledning får för sig att döda eller skada Mea kommer huornerna att göra köttfärs av dem). Mea säger tyst åt dem att följa henne.

Denna utväg är till för snälla grupper. Om RP betett sig illa eller klantigt bör SL inte tveka att döda dem med en välriktad trädrott.

Slutet

Såvida inte RP lyckas ta sig ut och tokpaddlar söderut kommer slutet med största sannolikhet att äga rum i Meldongängets läger där RP kan få reda på det mesta. SL bör dock hålla förklaringen kort. De stackars äventyrarna måste vila och får därför inte tröttnas med långa berättelser. Om inte Lomion redan listat ut att hans far Erestor är död lär han nu få en chock. Äventyret kan avslutas med att RP somnar i lägret, att de färdas nedför Mitheithel eller något annat som SL tycker passar.

Det är en risk att äventyret avslutas på botten av Mitheithel tillsammans med huornernas rötter men SL bör försöka låta åtminstone de mest moraliska RP överleva. Det finns dock inget som hindrar att han är våldsam mot dem.

Spelledarpersoner(SLP)

Det finns ett antal spelledarpersoner av skiftande viktighetsgrad i äventyret. De sorteras ganska osorterat nedan.

Alvgänget

Meldon (112 år)

En stolt och tapper ung alv. Meldon ser sig inte så mycket som ledare utan snarare som den som kommer på idéer. Han vill inte leda folk, han vill inspirera folk. Han älskar träd och hatar därför människornas rovdrift på dem. Meldon blev förskräckt när han såg vad som hänt med skogshuggarna även om han sagt sig hata dem. Meldon är beväpnad med ett kortsvärd och bär en långbåge med ett 30-tal pilar. Han är klädd i gröngrå praktiska skogskläder. Om inget annat sägs är övriga alver också klädda och beväpnade på detta vis.

Lamin (103 år)

En annan ung alv.

Herendil (90 år)

Yttrligare en till ung alv.

Demlas (88 år)

En tredje av Meldons hangarounds.

Mea (57 år)

Även om Mea är yngst av de fem kamraterna är hon den som bäst inser hur mycket skada huornerna kan ställa till med. Samtidigt är hon också den som tycker om dem och träden bäst. Mea har alltid tyckt om att sjunga för allt hon stöter på vilket har gjort att hon lyckats lugna ned huornerna. Hon vandrar omkring i skogen med ett närmast vanvettigt leende på sina vackra läppar. Mea är iklädd en vit lätt klänning och har långt svart utslaget hår.

Varelser

Huornerna(???år)

Då de är äventyrets enda egentliga monster har de redan beskrivits ganska utförligt men det är bäst att sammanfatta det hela.

När RP anländer till Morduin är det bara en tidsfråga när huornerna skall slå till. Huornerna är skuggiga trädandar som på något sätt är besläktade med enterna. De kan styra över stora skogsområden för att förvilla och döda ovetande skogsvandrare. Huornerna vid Morduin har mer makt ju närmare floddeltat men kommer eftersom det är ute i det sumpiga deltat de flesta och starkaste av dem håller hus. Några av

dem är dock spridda över andra delar av skogen, bland annat vid gläntan där Erestor dödades. Huorner kan röra sig, snabbt om så behövs, men det syns nästan aldrig att de rör sig. Man kan se att ett träd har bytt platts eller att en rot växt upp ur marken men man ser nästan aldrig själva rörelsen. Huornerna kväver, lemlästar eller krossar sina offer med hjälp av grenar och rötter på ett kusligt tyst sätt.

Huornerna behöver inte några stats då de i princip är omöjliga att besegra. Som riktlinje har de dock åtminstone styrkemonifiering +15 och ett färdighetsvärde +5 på att snärja och slå folk med sina rötter. Hur hög skada de gör kan SL bestämma själv beroende på vad som passar bra i berättelsen. Övriga coola saker som huornerna kan göra är följande:

*Framkalla dimma, särskilt de nere i det fuktiga floddeltat.

*Få vanliga träd att träcka ut sina grenar och röra på sig. Hasselnår kan till exempel fås att sträcka ut sina grenar och förmörka solen.

Övriga

Ham Bolger(27 år)

Utseende: Ca 130 cm lång, spänstligt byggd, brunt krulligt hår och nervösa bruna ögon.

Ham är en ung hob från fylke som bestämde sig för att dra ut på äventyr och tog därför anställning som skogshuggare vid Sista bron. Ham har överlevt en natt i en skog kontrollerad av galna huorner, något som få tvåbenta varelser kan skryta med. Nu kan Ham inte skryta om det eftersom han inte vet att det var huorner som dödade hans kamrater. Han minns över huvudet taget inte mycket om den hemska natten. Särskilt vad som hände efter de dödat alven Erestor är väldigt diffust och skrämmande. Ham kramar ständigt i en liten vedyxa full med jack. Jacken i yxan uppkom när Ham nästan galen av skräck slog omkring sig när han flydde från Huornerna. Ham blev faktiskt fasttagen av en huorn men lyckades till större delen tack vare tur och smidighet ta sig ur dess grepp men han minns åtminstone inte till en början detta. Efter att ha kommit ur huornens grepp sprang han genom skogen och föll i en liten tjärn. Strax efter detta fann han Erestors kanot och lyckades knuffa ut den i vattnet.

Ham är den viktigaste spelledarpersonen i äventyret och det är därför viktigt hur SL använder honom. Han är nästan galen av skräck och kan med sitt yrande skrämman upp övriga RP men det är viktigt att hans berättelse kommer i portioner. Hams minne är väldigt fragmentariskt och går inte att lita på.

Exempel;

RP: *Vad hände efter ni skilts åt?*

Ham: *Jag högg omkring mig och slet mig framåt i skogen. Jag kom ingen stans, jag hörde skrik, jag kunde inte komma därifrån...inte därifrån. Jag var rädd, så rädd, så rädd.*

Senare i äventyret

RP: *Var det här ni skildes åt?*

Ham:ja. Det var här, precis här. Sen sprang jag och den grep tag i den. Neej! Låt den inte ta mig igen! Den grep och kvävde. Grep och kvävde.....kvävde...

RP: VA? Vad var det som grep dig? Varför har du inte sagt det förut?

Ham: Grep och kvävde, mörkret kommer.....griper och kväver.

löven susar i trädtopparna

I och med att Ham tror att det var alver som dödade hans vänner blir han förmodligen skrämmd första gången han träffar Lomion, å andra sidan blir han alltid skrämmd. Han vill inte alls tillbaka till skogen och det krävs därför en hel del övertalning för att få honom med sig tillbaka dit.

Användbara stats:

Vedyxa +3

Ardaion, son av Meldon, lagman och fogde över hela Rhudaur (50 år)

Ardaion är en rättskaffens man och ärligt trogen konungen i alla frågor. Även om han, liksom kungen, står på alvernas sida i konflikten har han har vissa meningsskiljaktigheter med utbyggdsjägarna. Detta har sitt ursprung i konflikter kring vilka områden de skall upprätthålla lagen i. Gränsen mellan Rhudaur och vildmarken är inte särskilt klar. Både Ardaion och utbyggdsjägarnas kapten Angborn beskyller den andre för att inte utföra sina plikter. Ardaion ser Miethiel som en klar gräns och förklarar att den östra sidan är utbyggdsjägarnas ansvarsområde. Ardaion vill gärna hålla frågan diskret och föreslår därför att RP ska undersöka området innan någon annan åtgärd kommer på fråga.

Genomsnittlig skogshuggare

Kommer från Tharbad, Bri eller Dunland. Ogillar att alverna inte vill låta dem hugga timmer i skogen.

Rollpersoner(RP)

Bertold Buske

Ålder: 53

Ras: Människa/Brilandsbo

Yrke: Timmermagnat

När du endast var knappt mer än ett spädbarn emigrerade du tillsammans med sin familj till det då framväxande människosamhället Iant Method vid den sista bron innan alvernas Vattnadal. Familjen Buske är en välbärgad ätt av goda brilandsbor och din far investerade mycket pengar i det timmer som i allt större utsträckning kom att flottas söderut till den växande staden Tharbad. I din faders efterföljd har du blivit en ytterst framgångsrik timmerhandlare med väldigt hårda nypor och välsmort munläder. Du vet hur man får sin vilja igenom hos såväl hungriga dunländska skogshuggare som kungliga kurirer, och håller du på din rätt. Du bor för närvarande i skogshuggarsamhället "Stubben" en dagsfärd norr om Iant Method.

För dig, och för den delen de flesta människor som är involverade i timmerhuggningen och flottningen längs floden Mitheithel, finns det dock något som de alla upplever som ett problem: Kung Elessars dekret om landet öster om Mitheithel. Skogen på västra sidan av floden har sedan länge börjat ta slut. Dekretet må ha varit sunt under kung Elessars tidiga regering, då många alver fortfarande inte farit västerut, men i dessa tider då alverna är blott ett fåtal och aldrig vandrar i de skogar konungen givit dem är det på tiden att mer utrymme lämnas åt de som verkligen behöver skogen. Även om du självklart inte kan ta ansvar för vad skogshuggarna tar sig till en dagsfärd uppströms har du inte annat än förståelse för dem som drar en bit in på förbjudet område för att få tag i timmer av extra hög kvalitet. Problemet är dock att alverna betar sig ytterst hotfullt och det är mer än en skogshuggare som fått sitt yxskafat genomborrat av pilar från osedda bågskyttar.

På senare tid har till råga på allt alverna blivit allt kallsinnigare till förslag om detta problem och kungens män står som vanligt på deras sida, särskilt utbyggdsjägarna som verkar ägna mer tid åt att springa alvernas ärenden än åt att skydda Arnors folk.

Nu får det dock vara nog. Ett skogshuggarlag som för några veckor sedan färdades upp från "Stubben", under den ytterst kompetente Tom Smörblommas ledning, var i din tjänst och det var en chock när hoben, Ham Bolger, som ingått i laget, ensam kom flytande nedför floden, i ett bedrövligt skick, för ungefär en vecka sedan. Bolger yrade i början mest om att den mörka skogen slukat hans kamrater men när han kommit till sans uppdagades sanningen mer och mer. Enligt Bolger översteg de för ungefär två veckor sedan Mitheithel och följde en liten sumpig biflod österut för att dölja sig för alverna. De hittade en utmärkt lägerplats och avverkningen gick till en början bra. För en vecka sedan började de att trakasseras av alver som förstörde verktyg och annat. Skogshuggarna började göra sig beredda på att ge sig därifrån innan alverna skickade utbyggdsjägarna på dem. Istället för att gå lagens väg gick dock alverna istället till attack med trolldom. Först försvann Tom Smörblomma en morgon och när de andra började söka försvann de också men innan alla var döda

verkar de fått död på en alvisk trollkarl. Bolger lyckades på något sätt fly men han har själv ingen förklaring till var han fick den alviska kanoten ifrån i vilken han upphittades vid Sista Bron.

Alverna måste helt klart ställas till svars för skogshuggarnas död. Även om de har rätten genom kungligt dekret att ensammas vistas i skogen ger det dem inte rätt att döda kungens undersåtar. Marken ligger under kungens lag och så sant du är en Buske så skall alverna dömas under den.

När äventyret börjar står du tillsammans med Ham Bolger, vittnet, i ett väntrum i borgen i Iant Methed och förbereder dig för att föra fram krav till Ardaion som är fogde och lagman över östra Arnor. Du har haft affärer med honom tidigare och trots att han håller hårt på Elessars dekret vet du att han ofta är i konflikt med utbyggdsjägarna och deras kapten då han anser att de inkräktar på hans ansvarsområde. Var utbyggdsjägarnas vildmark slutar och var det egentliga Arnor tar vid är väldigt osäkert.

Utseende: Brunt tjockt hår, långt skägg och bruna ögon. 180 cm lång, ganska muskulös men med en kulmage.

Attribut

BEARING: 10 (+2)	DEFENCE: 10
NIMBLENESS: 7 (+-0)	SWIFTNES: -1
PERCEPTION: 6 (+-0)	HEALTH: 8
STRENGTH: 10 (+2)	WILLPOWER: +3
VITALITY: 6 (+-0)	WOUND LEVELS: 5
WITS: 12 (+3)	

Användbara skills

Beväpnad strid: Yxa +2	Spåra +1
Beväpnad strid: Kniv +3	Köpslå +4
Skogsbruk +4	Övertala +5
Träsnideri +1	Språk: Väströna +6
Kunskap om Arnor +2	Språk: Sindarin +1
Överlevnad(skog) +1	Språk: Dunländska +1
Finna dolda ting +1	Klättra +1
Rida +1	Paddla kanot +2

Muhaldar, son av Andrast
Ålder: 45 år
Ras: Människa/Dunedain
Yrke: Utbyggdsjägare

Du är en utbyggdsjägare och står därmed endast under kapten Angborn och din hövding, konungen. Du har vandrat i vildmarken länge och lyssnat på såväl vinden i löven som skriket av döende orcher. Du tycker om mysterier och lösandet av dem är ofta mycket roligare än själva lösningen. När inte nöden kräver allvar har du dessutom tagit för vana att ofta tala gåtfullt och svårtytt. Du tycker om att svara både ja och nej på en fråga precis som alverna sägs göra. Du fascineras av det magiska och det okända.

Du jagar även oftast för jaktens skull och dödar sällan ditt byte utan nöjer dig med att ha haft möjligheten. Du är väderbiten och misstänksam men samtidigt öppen för nya erfarenheter och ny kunskap. Den pågående konflikten mellan skogshuggare och alver tar dig hårt särskilt som du inte vet hur ni ska få slut på den.

Du växte upp på en nybyggd gård i landet kring Väderklint och har njutit frukterna av att kungariket Arnor återbyggs. Du inser att Arnor måste ha trä för att byggas men detta får inte anförskaffas på alvernas bekostnad och genom att spotta på kung Elessar Enarens dekret. Vem vet, detta kanske är ytterligare ett tecken på att det fagra folkets tid i Midgård snart är över för gott.

Du tycker verkligen om alver och uppskattar att som utbyggdsjägare att få ta del av deras visdom. Det senaste året har du anförtröts en lärling, Danion. Han verkar lovande som utbyggdsjägare, lite hård kanske men i grunden ett gott ämne. Borde låta sin fantasi komma fram mer.

Du och Danion har eskorterat en budbärare från Vattnadal till Iant Method och kungens man i provinsen, Ardaion. Budbäraren är en alv vid namn Lomion som du träffat tidigare. Han brukar ofta vara i sällskap med Elronds söner Eladan och Elrohir, som stannat i Midgård utan sin far. De båda tvillingbröderna har sedan länge ett särskilt gott förhållande till utbyggdsjägarna. Du har förstått att Lomions ärende har med tvisten om skogen att göra, det har det mesta i dessa dagar. Skogshuggarna vid struntar i alla förmaningar som de får och deras inofficielle ledare, Bertold Buske, hejar snarare på dem som bryter mot Elessars dekret.

Utseende: Du är ca 180 cm lång, välbyggd med skarpa drag, kort stålgrått tjockt hår och grå ögon. Beväpnad med ett långsvärd och en pilbåge.

Attribut

BEARING: 10 (+2)	DEFENCE: 11
NIMBLENESS: 9 (+1)	SWIFTNES: +1
PERCEPTION: 8 (+1)	HEALTH: 10
STRENGTH: 9 (+2)	WILLPOWER: +3
VITALITY: 8 (+1)	WOUND LEVELS: 5

WITS: 10(+2)	
--------------	--

Användbara skills

Beväpnad strid: Långsvärd +5	Spåra +3
Beväpnad strid: Kniv +3	Orientering +3
Avståndsvapen: Långbåge +4	Historia +2
Kunskap om Arnor +3	Språk: Väströna +6
Jaga +3	Språk: Sindarin +3
Överlevnad(skog, berg) +5	Språk: Dunländska +2
Finna dolda ting +2	Språk: orchiska +1
Klättra +2	Rida +2

Danion son av Ardil

Ålder: 24 år

Ras: Människa/Dunedain

Du är en ganska oerfaren men karriärsugen utbyggdsjägare som ställts under Muhaldars mentorskap. Du är uppväxt i staden Tharbad i södra Arnor där din far är stadsvaktens kapten. Då du mer eller mindre föddes i kasernerna tedde det sig naturligt att du lärde sig det mesta som finns att lära sig om vapen och du vann mången kämpalek därigenom. Din far erkände likt så många andra din skicklighet men tyckte inte att det var nog.

Din far som är av gammal utbyggdsjägarläkt anser att du behöver känna vildmarken i många år innan du verkligen kan kalla dig en kämpe. På sätt och vis har han väl rätt men hans vurm för vildmarken är lite överdriven även om den är förståelig. De män som återuppbyggde vårt rike var just utbyggdsjägare som härdat av århundraden av vildmarksliv. Men som det är idag trängs de små spillrorna av orcher allt längre tillbaka i bergen. Städer byggs och åkrar odlas upp. Snart finns ingen användning för utbyggdsjägarna.

Men som saken är nu är du inställd på att lära dig så mycket som du bara kan av din lite underlige Mentor. Visserligen respekterar du Muhaldars erfarenheter men tycker att han är lite väl mystisk ibland. Han talar som om han vore kvar i sagornas åldrar med drakar, svartkonst, maktringar och alvprinsar.

Ni har de senaste dagarna eskorterat en alv som har ärenden hos Ardaion, kungens fogde i Iant Method. Ärendet gäller förmodligen skogstvisterna, det brukar det göra. Alven, Lomion son av Erestor, verkar trevlig om än lite frånvarande.

Utseende: Ca 175 cm lång, svart halvlångt hår, blå ögon och muskulös. Beväpnad med ett långsvärd och en pilbåge.

Attribut

BEARING: 8 (+1)	DEFENCE: 10
NIMBLENESS: 10 (+2)	SWIFTNESS: +1
PERCEPTION: 10 (+2)	HEALTH: 9
STRENGTH: 9 (+1)	WILLPOWER: +3
VITALITY: 8 (+1)	WOUND LEVELS: 5
WITS: 9 (+1)	

Användbara skills

Beväpnad strid: Långsvärd +6	Spåra +2
Beväpnad strid: Kniv +3	Orientering +2
Avståndsvapen: Långbåge +3	Historia +3
Kunskap om Arnor +3	Språk: Väströna +6
Jaga +3	Språk: Sindarin +2
Överlevnad(skog, berg) +3	Rida +2
Finna dolda ting +2	
Klättra +2	

Lomion son av Erestor

Ålder: 755 år

Ras: Sindaralv

Du har länge sett dig som en krigare. Ditt liv har varit fylld av strider men nu, när ocherne i bergen blir färre och färre har du insett att du förlorat mycket mer än du vunnit. Blodiga århundraden i mörka hål och vid djupa stup har rusat förbi, och till vilken nytta. Du har hela tiden funnit nya lidanden, ny ondska. Du har insett att alvernas tid i Midgård har tagit slut och du kommer inte att sörja när du förs västerut i ett vitt skepp. Många har redan farit och ni är få kvar i Vattnadal.

Om det inte vore för din far skulle du nog redan farit västerut. Din stackars far, Erestor, var länge Elronds mest betrodda rådgivare men när Elrond passerade över haven stannade Erestor, oförmögen att släppa taget om Midgård. För 20 år sedan sade han att han snart skulle vara klar att ta den stora resan men att han först måste ta farväl av allt han hållit kärt i Midgård. Sedan dess har han vandrat runt i Midgård som en eremit. Några gånger per år möts ni men han säger ständigt att han inte är redo.

I väntan på att åka västerut har du ofta agerat Celeborns budbärare vilket nästan räckt för att döva den leda som du känner inför Midgård. När äventyret börjar har du eskorterats av två utbyggdsjägare, Danion och Muhaldar, för att lämna fram ett brev till den kunglige styresmannen i Rhudaur, Ardaion och framföra kritik. Brevet lyder på följande sätt:

Jag Celeborn, herre av Imladris, hälsar Ardaion, prins av Rhudaur. De senaste vårmånaderna har antalet överträdelser, över de genom kung Elessars dekret fastställda gränserna, ökat liksom föregående år. Då det är Arnors lag att Arnor skall upprätthålla sina konungars dekret kräver jag att något snarast görs. Det är olidligt att se den vandalism som utförs på Mitheithels östra strand. Skogshuggarna går fram likt orcher i de vackra skogarna och trampar ner och förstör för sitt höga nöjes skull. För Arnors lag och minnet av Elessar Enare kräver jag att kraft ställs bakom dekretet.

Länge leve kung Eldarion son av Elessar!

Du håller med Celeborn om brevet men är skeptisk om det kan leda till något. Detta är kanske ytterligare bekräftelse på att er tid i Midgård är över. Du vet dock att det finns de som inte ser på det hela med samma melankoli som du själv. Särskilt en grupp unga alver har hållit på med alvarliga försök att driva bort skogshuggarna och till och med skadeskjutit några. Du imponeras av deras glöd men inser att det var vist av Celeborn att sända dem norrut att tas om hand av Elronds söner ett tag. Även du får god lust att skjuta en skogshuggare när du får se vad de gör med skogen men inser att det inte är görligt.

Utseende: 188 cm lång. Svart långt hår, blå ögon och ljusa rena drag

Attribut

BEARING: 10 (+2)	DEFENCE: 10
NIMBLENESS: 9 (+1)	SWIFTNESS: +1
PERCEPTION: 8 (+1)	HEALTH: 10
STRENGTH: 9 (+2)	WILLPOWER: +3
VITALITY: 8 (+1)	WOUND LEVELS: 5
WITS: 10(+2)	

Användbara skills

Beväpnad strid: kortsvärd +5	Spåra +3
Beväpnad strid: Kniv +3	Orientering +3
Avståndsvapen: Långbåge +4	Historia +2
Kunskap om Arnor +3	Språk: Väströna +6
Jaga +3	Språk: Sindarin +3
Överlevnad(skog, berg) +5	Språk: Dunländska +2
Finna dolda ting +2	Språk: orchiska +1
Klättra +2	Rida +2

Tim Fläder (extra rollperson)

Ålder 30 år

Ras: Människa/brilandsbo

Tim är äldre bror till Gerd Fläder som förvunnit tillsammans med Tom Smörblomma och andra skogshuggare. Liksom din bror har du huggit skog men har nu slagit dig ned med fru och två barn, en pojke och en flicka, på en egen liten gård strax utanför byn Iant Methed. Det för en timma sedan Bertold Buske knackade på dörren och berättade den fasanfulla nyheten. Alverna har enligt Buske dödat din bror och hans kamrater. Det var en självklarhet för dig att följa med till fogden Ardaions borg utanför byn för att föra fram det hela till honom. Du har försökt få hoben Ham Bolger, den ende som kommit tillbaka av skogshuggarlaget, att berätta om din bror men han verkar inte komma ihåg särskilt mycket.

Alverna ska inte komma undan med det här. Det är illa nog att det fåtal som finns kvar klänger sig fast vid ett av kung Elessar Enarens dekret och därigenom hindras er från att använda det trä som Arnor behöver så mycket. Helst av allt skulle du vilja fara norrut och se om din bror verkligen är död och vad som egentligen har hänt.

Du respekterar Bertold Buske och är tacksam för att han sökte upp dig personligen för berätta om din bror.

Utseende: Brunt hår, gröna ögon. Muskelös och ca 180 cm lång.

Attribut

BEARING: 8 (+1)	DEFENCE: 10
NIMBLENESS: 8 (+1)	SWIFTNES: +1
PERCEPTION: 10 (+2)	HEALTH: 10
STRENGTH: 12 (+3)	WILLPOWER: +3
VITALITY: 10 (+2)	WOUND LEVELS: 5
WITS: 9 (+1)	

Användbara skills

Beväpnad strid: Yxa +3	Rida +2
Beväpnad strid: Kniv +3	Orientering +3
Jaga +1	Språk: Väströna +6
Överlevnad(skog, berg) +1	Språk: Dunländska +1
Finna dolda ting +2	
Klättra +2	
Skogsbruk +3	
Spåra +3	

The Lord of the Rings Roleplaying Game

av Decipher

Sedan något år tillbaka finns det ett nytt rollspelssystem till Tolkiens värld. Det material som kommit ut är ofta inte lika genomarbetat som det gamla MERP/SoR-materialiet, däremot är regelsystemet trevligare och definitivt mer anpassat för Midgård än MERP.

Att handla

Systemet handlar i korthet om att slå högst. En handling går ut på att med sitt färdighetsslag slå över en uppsatt svårighetsvärde (Target number- TN) eller en motståndares motståndsslag.

Svårighet	Svårighetsvärde
Lätt	5
Rutin	10
Utmanande	15
Svårt	20
I princip omöjligt	25

För färdighetsslagen används grundattribut-modifikationen, dvs siffrorna i parantes efter grundattributen (attributes), samt färdighetsvärdet (skills) plus ett 2T6-slag. Om slaget övervinner svårighetsvärdet eller motståndsslaget har handlingen lyckats. Olika grundattributmodifikationer skall användas

beroende på vilken sorts färdighet man skall använda. Till ett färdighetsslag med färdigheten stenhuggning adderas till exempel modifikationen för strength (styrka). Om man specialiserat sig på något område erhåller man en bonus på ytterligare +2 på färdighetsslaget.

Exempel: *Lomion skall spåra en orch som passerat utanför Vattnadal. Han använder därför sin färdighet track(spåra) i vilken han har +2. I och med att Lomion är van vid att jaga orcher har han det som specialitet och får därför ytterligare +2 på slaget. Därtill har Lomion 8 i wits(förstånd) vilket gör att han även ska addera modifikationen +1 till tärningsslaget. Slaget blir därför enligt följande: 2T6+2(färdighetsvärdet)+2(ev. specialisering)+1(ev. grundattributmodifikation) dvs. 2T6+5. Att spåra orchen är lite av en utmaning trots dess tunga fötter eftersom det regnat på spåren. Därför har spårningen ett svårighetsvärde på 15. Han slår 10 på tärningsslaget och lyckas därför precis med spårningen.*

En del handlingar som inte kräver användandet av en färdighet (skill) baseras helt på grundattributen, till exempel om man ska se ett föremål på långt avstånd används enbart perception.

Exempel: *Lomion följer orchens spår genom en skog och kommer efter ett tag upp på en bergssida varifrån han spanar och försöker se orchen. Orchen rör sig långt borta på en besgshylla som är ganska lätt (svårighetsvärde 5) att se. Därför slår Lomion ett slag på perception dvs 2T6 +2, får 8 och ser därför orchen varvid jakten kan fortsätta.*

Lite om grundattribut

De flesta av grundattributen har också andra användningar än att generera modifikationer. Några av dessa användningsområden beskrivs nedan men av utrymmesskäl hänvisas de som vill ha mer avancerad information till rollspelet:

Bearing (hållning): Om något är viktigt i Tolkiens värld så är det hållning. Bearing är även en persons närvaro och personlighet. Bearing är viktigt för både ledarskap och magi. Bearing kan även användas till att beseгра en motståndares vilja genom att stirra ut henne. Motståndaren kan förvara sig med hjälp av willpower.

Willpower (viljestyrka): Viljestyrka används för att försvara mot mentala attacker. I en viljesträd använder den som "försvarar" sig willpower.

Health (hälsa): En karraktärs hälsa avgör hur mycket skada hon kan ta innan hon sjunker en wound level. När en karraktär inte har några wound levels kvar är hon död.

Defense (försvar): För att över huvudet taget träffa en motståndare i en strid måste den attackerande övervinna dess försvar med färdighetsslaget.

Strid

Varje karaktär har, om inget annat skrivs, två handlingar varje stridsrunda, en stridsrunda är ca 6 sekunder speltid. En karraktär kan välja att använda båda till anfall men i regel bör hon använda en av dem till att försvara sig. Precis som i ett vanligt färdighetsslag handlar det om att övervinna motståndarens slag. Om ett försvarsslag övervinns av ett attackslag gör den attackerande skada med sitt vapen. Att parera och undvika attacker görs med grundattributet defence.

Exempel: Lomin kommer ikapp orchen som vänder sig om och anfäller honom. Orchen har +1 i swiftness och förlorar initiativet då han bara slår 5 med tärningarna medan Lomion, som har swiftness +3, vinner initiativet genom att slå 8. Lomion slår med sitt kortsvärd mot orchen som parerar med sin sköld som ger +5 på försvars. Lomion har +4 i svärdskonst med specialiseringen kortsvärd vilket ger honom ytterligare +2 och därmed sammanlagt +6. Tärningarna visar 9 varför anfallsslaget totalt är på 13.

