

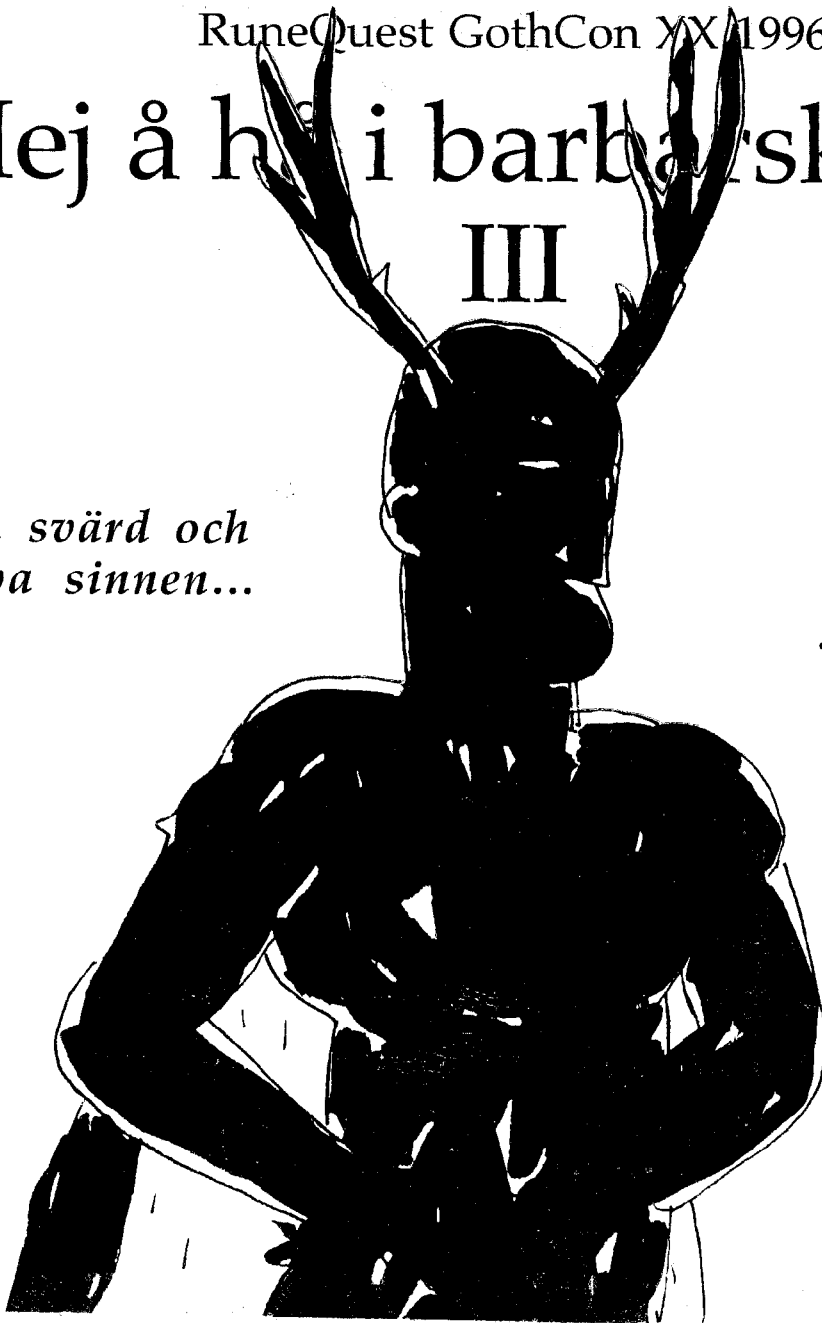
RuneQuest GothCon XX/1996

# Hej å hej i barbarskogen

## III

*"Slöa svärd och  
skarpa sinnen..."*

*...eller var det  
tvärtom?"*



*Skriuen av*

**Jussi Hyvönen**

*(jamän, helt ensam)*

*med bilder av  
den världsberömde*

**Henrik Lange**

## Förord

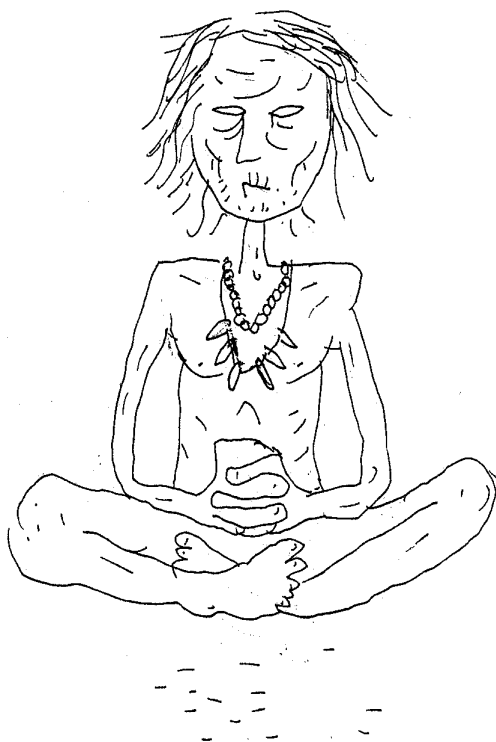
Enligt konventshäftet skulle årets RQ-scenario hetat *Rapid Eye Movement*, så blev dock inte fallet p.g.a. dess omfattning och komplexitet. Istället för att rafa ihop scenariot med vad som hittills producerats beslöt jag och min medförfattare att spara idén till ett senare tillfälle eftersom den var så jävla bra.

Därmed fick jag tillfälle att fortsätta på den scenariosvit som Olle Sundblad och jag kokat ihop för Gothcon 1994 och 1995 - *Hej o hå i barbarskogen*.

Inte för att jag tror att folk är dumma i huvudet, men för att vara på den säkra sidan vill jag trots allt påpeka att vissa figurer i scenariot inte representerar eventuella uppfattningar hos min sida. De är helt enkelt bara ett utslag av min humor klockan fyra en morgon pinsamt nära konventsdatumet.

Gåtorna som spelarna ska lösa är hämtade från boken *Klurigheter för klipska*, Warne förlag 1985.

Jussi Hyvönen  
Nacka 1996-03-29



LANE 96

## Inledning för spelledaren

En vacker sommarkväll har byhövdingen Harte Stormtunga gått till den gamla ruinen i skogen för att bedriva lite otukt med det lokala Uleria-ludret Ouitto. När man som bäst förlustar sig flyter en grön dimma in och paret avbryts i verksamheten. En mörk och mäktig skepnad med mäktiga hjorthorn i skallen uppenbarar sig. Med brinnande ögon ser han på Harte och basunerar ut med dånande röst: *"Jag är Urnak Hornhuvud, grundaren av stammen Stormtunga. Jag svor att återvända när köttet blivit svagt, viljan mattats och svärdet rostat. Men först måste ni ogudaktiga visa er värdiga min hjälp. När tribut visats kommer en ny gryning i det brinnande svärdets tecken!"* Därefter försvinner han i tomma intet. Slak och skräckslagen stirrar Harte på platsen där skepnaden stod, fuktar sina torra läppar och rusar iväg tillbaka till byn. Ouitto hänger nätt och jämt med.

## Sammanfattning för spelledaren

Urnak Hornhuvud är ett urtidsväsen från tidernas gryning. En slags halvgud med skogen som kraftkälla. Hans ursprung är hölj i dunkel för dagens människor, men i den lokala mytologin förekommer han som ledare, krigare och skogens herre. Mest känd är han för att en gång för tusen år sedan ha skapat stammen Stormtunga. Det är även allmänt känt att han lovat återvända i tider av svårmod. Tider som dessa, med Lunarockupation och allt. Men tidens land har reducerat hans betydelse och ryktbarhet till en mytisk sagofigur man mest använt till att skrämman barnen med.

Han har nu visat sig för Harte och kommit med en diffus uppmaning.

På tiden del begav sig var Urnak kand som en listig figur med stora insikter i magiska mysterier. Det var sällan han nedlät sig att ingripa i de (smått infantila) människornas förehavanden om man inte lyckades lista ut de klurigheter som han skapade i form av tecken och symboler som på ett still eller annat hängde ihop med varann. Det har på intet still ändrats till dags dato. Han väntar sig handling av stammens kloka men är beredd att överge sin skapelse (stammen Stormtunga) ifall de inte skulle visa sig värdiga. Det är ju inte värt att offra sig för vilka idioter som helst, och i så fall är det ju bättre att falla tillbaka in i tidlöshetens eviga limbo.

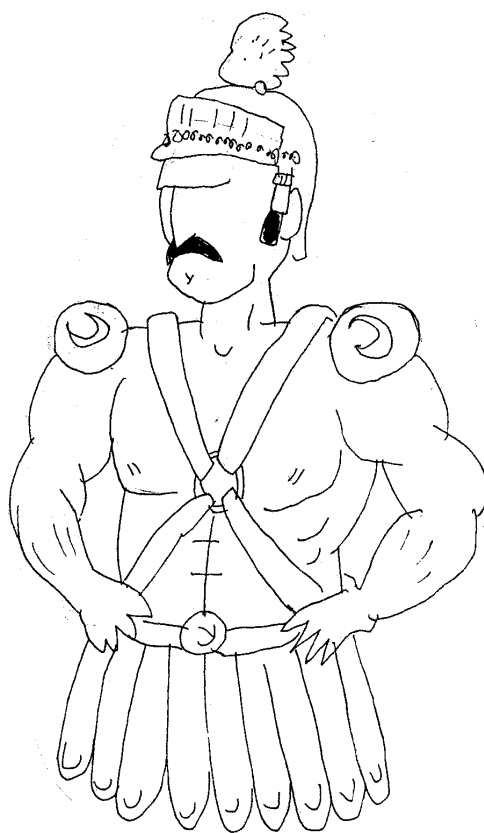
Tillbaka i byn kommer Harte skakande av skräck in till byprästen Olvir. Han förklarar det inträffade och Olvir förfasas eftersom han inser allvaret i situationen. Något måste göras och Olvir försöker minnas vad han vet om Urnak Hornhuvud, vilket inte är mycket.

Dagen efter meddelar Olvir Harte att *han ensam* måste visa tribut. Exakt vad det skulle vara vet han inte, men råder honom att gå till Urnaks ruin där han lär ligga begravd. När Harte tagit sig tillbaka till ruinen finner han en sten med en inskription (se sid. 7) med ledtrådar till lösningen på tre kluriga problem. Harte finner så småningom ett stenblock med en inhuggen bild på Urnak. Han försöker välta stenen men orkar inte. Trött och förtvivlad sätter han sig ner och konstaterar tyst för sig själv att han minsann svingat en bågare öl och kurtiserat ett luder för mycket. Man är inte sjutton år längre men däremot en jävligt bra hövding. Och en bra hövding delegerar ansvaret tänker han och stövlar tillbaka mot byn, varsam med att ingen ska se honom. Han klättrar över palissaden och styr stegen mot rollpersonernas hus.

Där kräver han (med de hotelser och det rövslickeri som krävs) att de ska lösa hans, och byns, rådande problem. Därefter är det deras sak att se till att lyckas, om man vill att Urnak ska återuppstå till byns fromma.

## Och Lunar då?

Lunar har det senaste året hållit en låg profil i Sartar. Förra årets fiasko med bron som byggdes för att öppna upp en handelsförbindelse genom området gav inte alls önskad effekt på de lokala stammarna. Tanken var att handelskaravanerna som passerade skulle föra med sig rusdrycker och materiellt överflöd i tillräckliga mängder för att korrumpera och fördärva stammarnas hegemoni. Idioten till underrättelsechef som planlade detta fick i en långdragen steglingsprocess statuera exempel för konsekvenserna av huvudlöst slöseri med imperiets resurser. Istället har militär guvernören Fazzur Wideread tänkt tillämpa nya oortodoxa metoder för att stävja packet som vistas i skogarna; genom att hugga ner träd och att transportera trädstammarna till viktiga platser hoppas han minska den subversiva verksamheten som bedrivs i skogarna. Samtidigt får han virke till att rusta upp militära posteringar och förstärka olika anläggningar som här- och slavläger. Att sedan en och annan del av omsättningen rinner rakt ner i hans ficka är bara en nöjsam bonus.



## OCH HÄR BÖRJAR ÄVENTYRET...

### Spelarnas inledning

En dag har byns Orlanthipräst Olvir kallat samman Vindbys befolkning. Han har ett viktigt meddelande att offentliggöra. En förväntansfull folkmassa surrar kring det provisoriska podiet av öltunnor och ett par brädor. Rollpersonerna är där och när tillräckligt med folk församlats tar Olvir till orda med sin välbekant nasala stämma:

*"Stor är Orlanth i sin visdom och styrka. Vi är hans barn och satta på denna jord att upphöja hans ära. Helgat varde hans ärorika namn. Igår skedde ett mirakel. Urnak Hornhuvud, Skogens konung och vår anfader, visade sitt anlete för vår älskade hövding. Han har efter tusen år av tystnad gett sig till känna för att åter leda oss i kampen mot de trädträpande lunarerna som planerar utarma vårt leverne. I denna onda tid har han sträckt ut en hand för att hjälpa sina efterkommande. Vi äro förpliktade att ta emot denna kallelse. Men äro vi värdiga? Urnak kräver tribut! Han kräver att stammens klokaste skola visa sig skarpsinnig nog för att förtjäna hans uppmärksamhet. Därför skall vår älskade hövding Harte ensam ge sig av och genomföra denna storslagna uppgift. Vi är honom evigt tacksamma för hans mod, kloket och trohet till vårt kött och blod. Detta är en unik möjlighet som måste tas tillvara för att vårt släktled inte skola upphöra med oss. Hell Urnak, Hell Harte och Hell oss alla som kämpar för en lyckligare framtid!"*

Efter detta brandtal bryter folkmassan ut i ett euforiskt jubel och blommor fullkomligen regnar över podiet. Harte och Olvir glänser av ära och tar uppskattat emot hyllningarna. Därefter vandrar Harte iväg med fjäderlätta steg och ansiktet strålade av glädje.

### Scen 1. Hos gruppen

En sen kväll, ett dygn efter hövding Hartes avfärd, när rollpersonerna (RP:na) kopplar av med ölrickning och tärningsspel så knackar det försiktigt på dörren. Den öppnas med ett knarrande och in tittar deras ärorike hövding Harte. Han ser dock inte alls lika ärorik och glädjestrålade ut som när han lämnade byn. Snarare sur och moloken.

Han hälsar och tar ifran en av RP:na hans ölsejdel, smakar ett par rediga klunkar och säger: *"Så ska öl smaka, tamejfan."*

Hans granskande röda ögon betraktar RP:na en och en. Sen tar han till orda:

*"Mina vänner. Vi har genomgått en hel del tillsammans, ni minns väl turerna med det stulna, ähum, återtagna ölet, och den där jävla bron som lunarpaketet envisades med att bygga i fjol. He, he, he, det var ena riktiga karlaprestationer det. Ja, kvinnoprestationer också naturligtvis. Men för att komma till saken: jag vill att ni ska göra mig en liten obetydlig tjänst vänner emellan - FIXA DEN HAR URNAKSKITEN!"*

Förmodligen kommer RP:na ställa frågor till Harte om vad som hänt etc:

- Vad hände vid ruinen?

*"Jag var och inspekterade markerna när helt plötsligt den här enorma figuren uppenbarade sig vid den gamla ruinen. Jag tog det kallt och lyckades efter en stund lirka ur honom vad han ville. Han var Urnak nånting och lovade hjälpa byn mot allt skit i området om vi lyckades knäcka några gåtor eller nåt. Jag sa att vi minsann inte behövde hans hjälp men han envisades och jag lovade ta upp saken med byrådet. Där bestämdes att byns intelligens förkroppsligad, det vill säga jag, skulle lösa problemet. Men det var inget för mig så därför kom jag hit för att delegera ansvaret."*

Han berättar absolut inte om Uleria-ludret Ouitto.

- Vad var problemet?

*"Vid ruinen hittade jag nån jävla sten med konstigt dravel inhugget. Det blev inte jag gladare av. Och inte fan kunde jag rubba på det stora stenblocket heller. Men det fixar ju ni på ett kick."*

- Men blev inte du utsedd att lösa uppgiften?

*"Det spelar väl ingen roll vem fan som fixar det här, det kommer ju byn tillgodo ändå, eller hur? Se bara till att det inte kommer ut för då ska jag hudflänga er. Så medan ni ordnar det praktiska sitter jag här och bevakar ölet."*

- Vi vill inte!

*"Jag är övertygad om att ni kommer ordna det här lilla problemet snabbare än jag"*

*knäcker tre revben på en Lunarjavel. Och kom ihåg: (hotfullt) jag tar inte nej för ett svar."*

- Vi vill ändå inte!

*"Nu gör ni som jag säger annars kommer jag karva ögonen ur kraniet på er. Det är väl fan att man inte har större respekt för den äldre generationen. På min tid hjälpte man minsann till och var inte lika egoistiska som idag. Iväg, annars blir ni förklarade som fredlösa och det innebär att ni kommer få häcken full av problem. Det är en order. En Orlanthe utan släkt går under, det vet ni. Håll käft och lyd!"*

Harte är inte intresserad av att tjafsas eller bråka utan vill få den här Urnakaffären ur världen så att allt återgår till det normala. Han vill under **inga som helst omständigheter** följa med eftersom han kan bli sedd med gruppen, vilket skulle kunna skada hans anseende. Det viktiga här är inte **hur**, utan **att** RP:na tar uppdraget. Harte kan väl i princip lova vad som helst bara det blir gjort (eftersom ett Orlanthe-ja endast är ett 80-%igt ja). Låt dialogen fungera som en mall för Hartes karaktär. (Ger intryck av att vara välvillig trots att han i själ och hjärta är egoist. Är medveten om sin makt och tvekar inte utnyttja den. Det som inte överensstämmer med hans vilja gör att hans temperament flammor upp. Han är dock aldrig långsint.)

## Scen 2. Urnaks ruin

Det mest logiska är att RP:na ger sig av till Urnaks ruin. Väl där så kan de vandra omkring och få en överblick över platsen. Se karta.

Platsen består av en cirkelformig mur (ca 0.3-2 meters höjd, 30 meter diameter) som är raserad sedan urminnes tider. Inuti denna cirkel finns en kulle. Allt är vilt övervuxet av gräs och mossa. I övrigt råder ett tryckande lugn. Nattetid råder en spöklik stämning över platsen vilket gör att folk sällan uppehåller sig här.

På ena sida av kullen finns en platt sten med en inskription:

*Och så talte Urnak Hornhuvud:*

*"En man att förhöra  
vid klippan den grå  
En kvinna att förföra  
vid dammen den blå  
En best att förgöra  
där min själ äts upp av månen röd  
- lyckas, eller det blir er död!"*

På andra sidan kullen finns ett större klippblock med en bild av något som ska föreställa Urnak. Låt spelarna själva dra sina slutsatser angående texten och bilden.

Försöker man rubba på stenblocket, med bilden på Urnak, så har den ett motstånd på STR 50. När man flyttat på den slår en stank av mylla och mögel emot RP:na. En mörk öppning gapar svart ner i underjorden. En grov trappa av svarta stenar leder neråt. Ett par meter ner ser man en gång som leder framåt. Väggar och tak är klätt i samma svarta sten som trappan. I fogarna sticker det fram mossa och jord.

Gången, som endast rymmer en person i bredd, fortsätter framåt 15 meter. Efter 5 meter finns en fälla i golvet. Den kan endast upptäckas med en special-Scan av den som går förbi.

Slå 1D6 för varje person som passerar. 1-3 händer ingenting, 4-6 faller personen ner. Det är 25% chans att någon av de fyra spjutspetsarna träffar och varje gör 1D8 i skada. No mercy. Fällan kan endast utlösas en gång. När man gått genom hela gången kommer man fram till ett kraftigt stenblock som är omöjlig att rubba. På stenblocket ("porten") finns fyra uthuggna hål.

## **Principen för portar och väktare**

Varje port är markerad med respektive bokstav A, B och C på kartan. På varje port finns fyra uthuggna hål. Där ska RP:na placera fyra av de fem stenarna med "magiska" symboler man får tag på hos varje "väktare". Man måste ta portarna i tur och ordning. Hos Mannen vid Grå klippan får man, om man lyckas med uppgiften, stenarna som öppnar port A o.s.v. Observera att spelarna är tvungna att välja bort en av de fem stenarna eftersom endast fyra får plats i porten. Detta val kan vara skillnaden mellan liv och död eftersom ett felaktigt val utlöser rune magic spellen Sever Spirit (POW 25) på någon i gruppen (slumpmässigt vald efter den SL anser förtjänar det). Så förmodligen



kommer RP:na att vara försiktigare efter första försöket.

### Scen 3. Mannen vid Grå klippan (port A)

En mager och skinntorr gubbe sitter i en sval och dunkel grotta och mediterar. Om/när man närmar sig honom kommer han att titta upp mot RP:na och granska dem med en harmonisk blick fylld av visdom. Oberoende av vad RP:na säger till honom kommer han att replikera med ett svar som ger intrycket av att han är insatt i oändliga kosmiska hemligheter. Därför behöver inte hans svar vara logiska, kryptiska räcker. Till exempel:

- Vilket väder vi har!

*"Väder är de jordbundna tingens slavdrivare. Själen finner sin egen väg oberoende av naturens nycker."*

- Vem är du?

*"Vi är alla barn av samma stoff därför är min person ointressant."*

- Tänk om vi dödar dig?

*"If you strike me down, I shall become more powerful than you can possibly imagine."*

- Hjälp oss komma in i Urnaks gravvalv?

*"Sure baby, men först ska'ru svara på den här gåtan..."*

För att få stenarna till porten vill mannen att nån RP ska ställa upp på en gåttävling. Den simuleras genom INT-slag (INTx5). Lyckas någon 4 gånger i rad så har denne vunnit stenarna. Misslyckande bestraffas med en permanent POW i förlust.

Efter att RP:na givit sig av (om man lyckats vill säga) försvinner mannen oåterkalleligt. Han sitter där "till deras förfogande" tills man lyckats. Det går inte att döda honom eftersom han endast existerar på Spirit Plane. Hans synliga kropp är endast en visuell manifestation som framkallats av Umak. Det samma gäller Kvinnan.

**Vid porten A** - Nr 5 ska väljas bort eftersom den inte är symmetrisk.

#### Scen 4. Kvinnan vid Blå dammen (port B)

Vid en liten damm bredvid en idyllisk glänta sitter en skön kvinna och svalkar sina fötter i vattnet. Hon har ljusblont hår och klara blå ögon och är klädd i en åtsittande dräkt av okänt material som framhäver varje kurva av hennes kropp. Hon verkar njuta av varje sekund när solskenet (eller månljuset, om det är natt) smeker hennes anlete.

Faktum är att eftersom hon är ett mystiskt väsen (likt Urnak) så existerar inget tidsbegrepp för henne. Hon sitter där på en och samma plats som om hon upplever just de där njutningsfulla sekunderna om och om igen, vare sig det är dag eller natt. Hon finns där av en enda anledning: att bli förförd av en manlig (eller om någon nu är så vågad, kvinnlig) RP. Det viktiga är att denna passage verkligen rollspelas i ordets sanna bemärkelse. Här accepteras inget futtigt tärningsslag för komma förbi problemet. Här gäller att spelaren verkligen spelar ut ett seriöst försök att förföra henne med egna ord. Inget fusk. Försök att spela Kvinnan som sensuell, något svårfångad, men definitivt inte omöjlig. Hon ger sig in i leken förutsättningslöst och hennes personlighet är något av ett *tabula rasa* - ett tomt blad - som likt en sökande vattenström flyter i den jordskara spelarens verbala förmåga gröper ut. Försök att finna möjligheter att kroka fast hennes reaktioner i, men det viktigaste är dock att det är roligt och att ingen part ska behöva få ångest. Njut av din överlägsna position och retas lite på ett kärleksfullt sätt.

Lyckas spelaren på ett förnuftigt sätt förföra Kvinnan så finner man stenarna till port B. Av henne finns intet spår - mer än det ljuva minnet.

**Vid porten B** - Nr 5 ska väljas bort eftersom bara i den bryts linjen istället för att vara en mjuk kurva.



## Scen 5. "Besten" (port C)

Vid kalhygget håller Lunar på att avverka skog. Arbetet leds av en Lunarofficer vid namn Pranxes Mulukku. Han går omkring och övervakar noggrant arbetet. Där det behövs använder han piskan mot de svettiga ryggarna som glänsar i solskenet. Han verkar trivas med sin syssla. Runt uthuggningsplatsen står Lunarsoldater posterade för att förhindra flykt. På kvällen återvänder lunarerna till ett litet tältläger man har några kilometer bort. Det består av fem symmetriskt uppställda tält, fyra i en kvadrat och en liten i mitten. I den lilla bor Pranxes. Dygnet runt finns två vaktposter som halvhjärtat spankulerar runt.

Pranxes är en sadistisk slavdrivare med smak för erotiska böjelser. Arbetet i skogen pågår på direkt order av Sartars militärguvernör Fazzur Wideread. Pranxes är medveten om sina föregångares olyckliga öde och har ingen som helst avsikt att gå i deras smärtsamma fotspår.

Häromdagen spankulerade han i skogen när han plötsligt, genom en mystisk ingivelse, fick för sig att lyfta på en mosstuva. Där fann han ett antal intrikat utformade stenbitar. Det var märkligt, men hade nog nåt med skogen att göra. Han kände sig iakttagen och tyckte att det var bäst att ge sig tillbaka till uthuggningsplatsen ifall rebeller skulle vara på antågande. Den här dan känner han sig extra på hugget och låter sin fuktade läderpiska vana över slavarnas ryggar. En enstaka tanke går till de mystiska stenarna men han kan inte förmå sig att göra sig av med dem - någonsin. I såfall endast över hans döda kropp.

Det är Pranxes som är "Besten" som förtär Urnaks själ - skogen. Tanken är att spelarna själva ska komma på det men om det verkar vara svart så kan man låta dem möta någon jägare, t.ex. Karak, som kommenterar Lunarernas skövling. Skulle RP:na döda Pranxes och man söker igenom hans kropp finner man stenarna med symbolerna. Tanken är att RP:na på ett eller annat sätt ska konfronteras med Pranxes, men exakt hur är upp till dem. Kanske man överfaller honom under en promenad i skogen eller rentav lönnmördar honom i tältet. Inget prefabricerat existerar när det gäller det, men försök halla spelarna på halster. Låt t.ex en spaning mot lägret eller uthuggningsplatsen avbrytas av vaktposter som närmar sig etc..

**Vid porten C** - Nr 3 ska väljas bort eftersom den saknar en spetsig vinkel.

### Men hallå, det var alldeles för lätt...

Därför finns en extra nödport: D. Port D finns bakom port C och den kan du ta till ifall du tycker att gruppen knäckt problemen alldeles för snabbt. Här finns dock ingen väktare utan stenarna ligger utspridda på marken framför. I övrigt så gäller samma regler här som vid de andra portarna. Här ska Nr 5 bort eftersom endast i den skär alla cirklarna varandra.

## Scen 6. a) Om gruppen misslyckas

Om man misslyckas, d.v.s. ger upp eller dör, så händer inget synbart.

Urnak vrider sig i sin grav och återfaller till sin eviga sömn.

Återvänder man till Vindby kommer hövding Harte att explodera av vrede och bokstavligen vilja slita huvudet av RP:erna. Han kommer inför byn påstå att RP:na klubbade ner honom och band honom för att ta sig till Urnaks ruin i jakt på skatter. Han kommer att sända den manliga befolkning och jaga bort rollpersonerna i ett vilt upplopp. Mission failed och minus i poängberäkningen.

## ” b) Om gruppen lyckas

När sista porten öppnats kommer man att finna ett trångt rum innehållande en sarkofag av svarta stenblock. En grön dimma väller upp ur den och en mörk skepnad uppenbarar sig. Med glödande ögon ser han på rollpersonerna från den ena till den andra och säger med en dånande mörk röst:

*”Ni lyckades, jag är imponerad. Mina barn har klarat tusen år av kamp och vemödor, ni är kronan på verket!”*

Därefter upplöses han i tomma intet och RP:na känner en kall vind passera genom sina själar. En kall vind som trots allt värmer. Umak har uppgått i byns kollektiva själ, *wyter*, och kommer att skänka nytt mod i kampen för överlevnad och ett fritt Sartar. Och det var RP:na som gjorde detta möjligt.

## Encounter-tabell

Använd ID8:	1	Inget
	2-3	Lunarpack
	4	Baboons
	5	Björn
	6	Vargar
	7-8	Kusinerna

Kom ihåg att de här inte ska knäcka gänget, utan är till för att sätta lite käppar i hjulet. Ingen kommer att kämpa till döds för att man träffar några bonnlurkar i skogen.

## Vindby

Vindby är en liten by belägen några dagsmarscher öster om Boldhome. Byn har ca hundra invånare, vilka lever på jordbruk och jakt. Alla känner alla (i alla fall till utseendet). I Vindby finns ett mindre tempel tillägnat Orlanth och Ernalda, dock finns ingen Ernaldaprästinna.

### **Byhövdingen Harte Stormtunga**

Är en kraftigt byggd person som man inte muckar med. Han är ledare med lösningar på de flesta problem (han delegerar dem). Grov i munnen och högljudd. Han avskyr Lunarpaketet mer än allt annat och har tröttnat på deras bisarra fasoner.

### **Orlanthprästen Olvir**

Är en intelligent person som hjälper sin hövding i allt, mest andlig vägledning men även med råd i politiska frågor. Han är av god natur och tycker om att kommendera ungdomarna i diverse göromål.

## Övrigt folk

**Unyon** en i trakten kringvandrande helare. En hjälpsam och skämtsam filur som ingen riktigt förstår sig på.

*Utseende:* Kortväxt. Svart, rakt hår. Mörkbruna, glimtande smått hypnotiska ögon. Extremt färgglada kinder. Halmhatt.

*Sysselsättning:* Helar mindre krämpor. Ger råd åt bönderna. Han kan eventuellt hjälpa spelarna med eventuella skador.

**Gest** Pensionerad Krigare (svärdsmästare). Bor i utkanten av byn. Kan hjälpa spelarna om de lovar att hjälpa till med hans trädgård under en vecka (inget man lovar hur som helst). Han har runt 80% i flera vapenfärdigheter.

*Utseende:* Gråhårig. Ser ut som om han vore gjord av sten. Enkel klädsel

*Sysselsättning:* Påtar i sin trädgård eller sitter och pratar politik med Prism.

**Karak** Pälsjägare. En bister, enstöring, ung man som håller sig för sig själv. Han är en kusligt bra spårare.

*Utseende:* Väderbiten och solbränd. Något ovårdad med vildvuxet, långt, smutsbrunt hår i en hästsvans. Blekt blågröna ögon. Grova pälskläder.

**Ouito** Uleria-luder. En urknollad spermahink som inte nån utom Harte skulle ta i med en tång en gång. Hon är dock en erfaren sexmaskin som tagit svendomen på fler än en pojke i byn. Hon har ett gott hjärta och en pragmatisk inställning till sitt yrke och liv "Var som helst, när som helst. Om man måste, så måste man."

*Utseende:* I 40-års åldern, knubbig, slitet utseende (som en hora på Malmskillnadsgatan i Stockholm). Blå ögon, blekt hår (som en gång i tiden varit blont).

*Sysselsättning:* Hon ligger väl och skrevar med benen nånstans.

## Kellby

Kellby liknar Vindby på många sätt. Den har ca 100 invånare lever på jordbruk och jakt. Det är lite kamp mellan byarna, båda vill vara bäst, men absolut inget krig.

**Alois** är byns hövding, han ogillar allt och alla, speciellt alla från Vindby. Stor näsa, korpsvart hår och intensivt brinnande ögon. Han har ingen rådgivare utan fattar iskallt alla beslut själv och skyller på Vindby om det går fel. Snart är det dags att göra upp med kräken i Vindby, det har han sagt senaste 20 åren (dock aldrig i Hartes närvaro).

## Kusinerna

Är spelarnas motsvarigheter fast värre. De vill inte skada någon men gör livet så surt de bara kan för spelarna. Citera gärna spelarna i deras kommentarer (fast löjligare). De ger alltid igen.

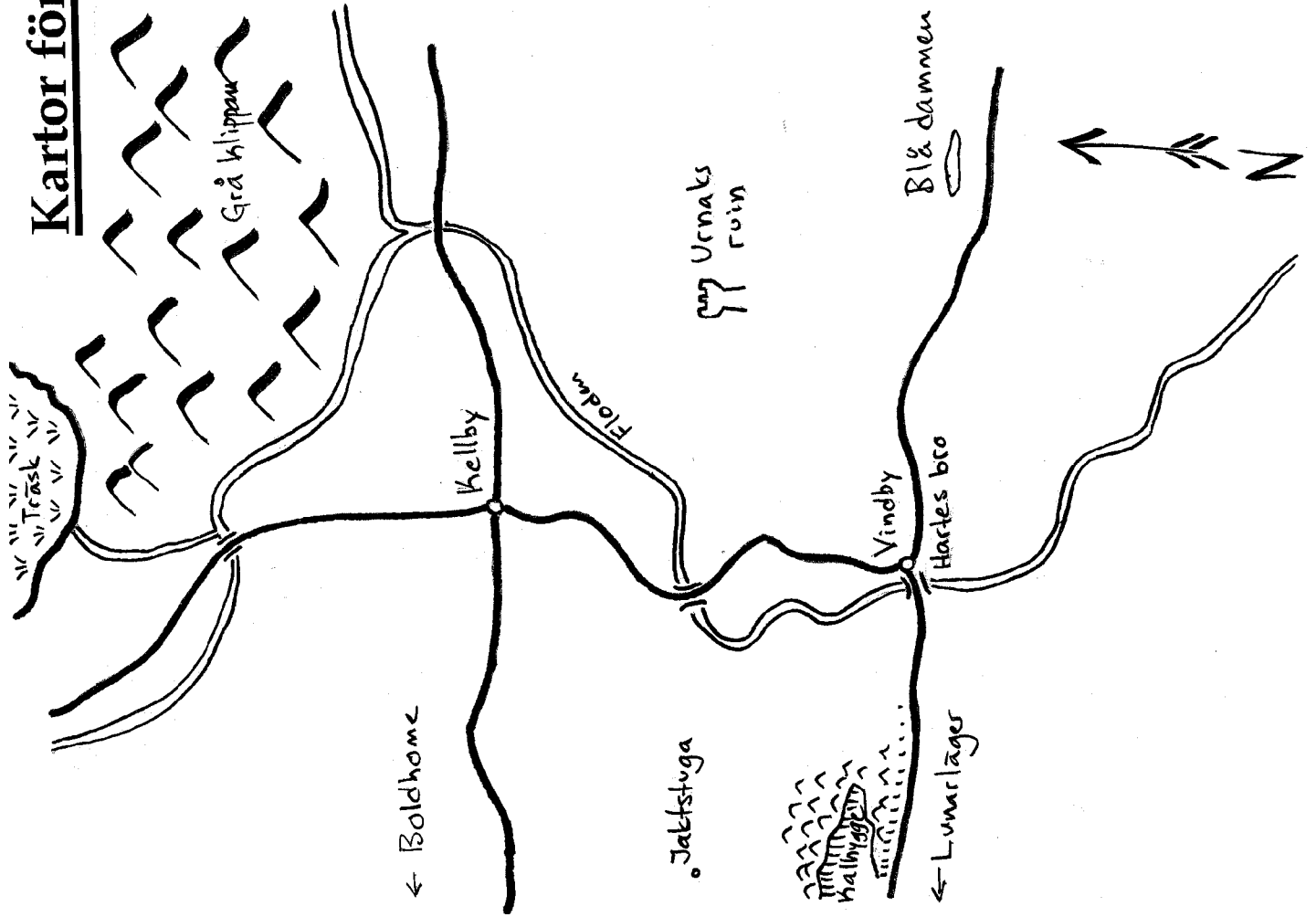
**Beron** Skrävlare och allmän översittare. Finner stort nöje i att driva med alla som är svagare. Speciellt Zumak (RP).

*Utseende:* Stor. Bred. Tung. Enorm käft som alltid glappar. Förvånande stor brist på intelligens. Begränsat ordförråd.

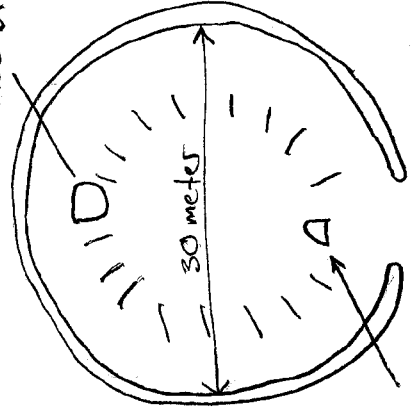
**Moss, Regg, Vektor** och **Thora** är Berons supportere. De tycker Beron är bäst, häftigast och tuffast. Moss och Regg är de som står och hejar på när Beron får för sig att spöa upp någon stackars bonde eller spelare. Thora är nästan lika duktig som Beron på att hitta på illdåd, hon är också duktig på att få folk att tycka synd om henne om så behövs. Vektor är deras nya kompis som de lurar till att göra "farligare" jobb (där man kan bli spöad).

*Sysselsättning:* Tillbringar alla kvällar i baren påhittande illvilliga dåd. Alla är fega och högljudda. Spela dem som elaka karikatyrer av spelarna.

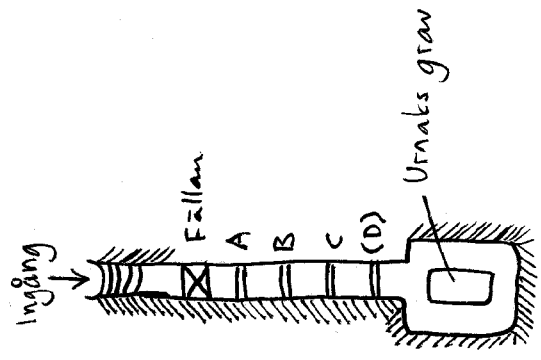
# Kartor för Spelledaren



Stenblock  
med Urnaks bild

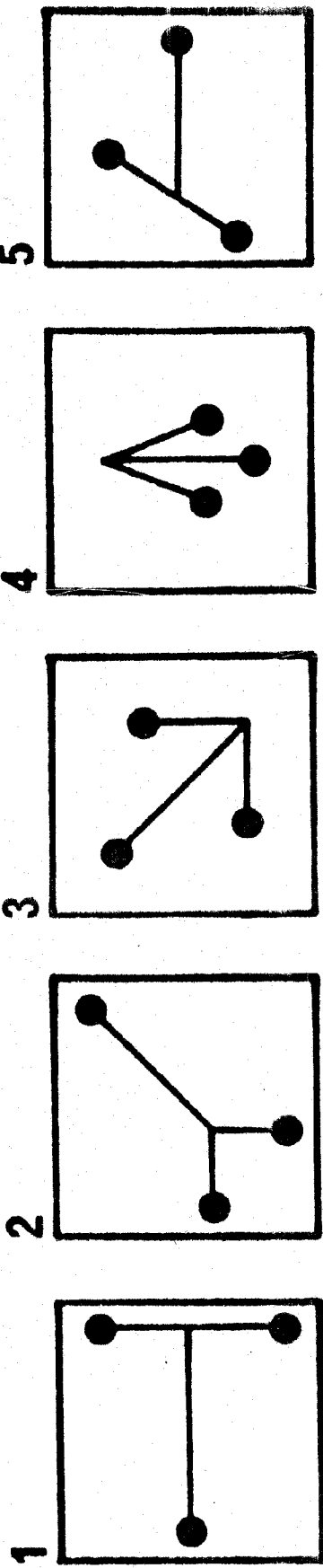


Stentavla  
med text



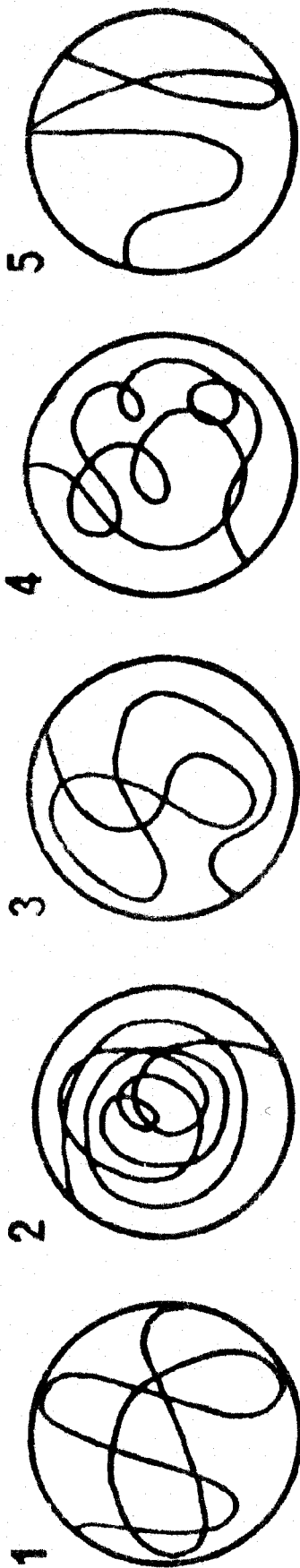
Ej skalenlig

**A**



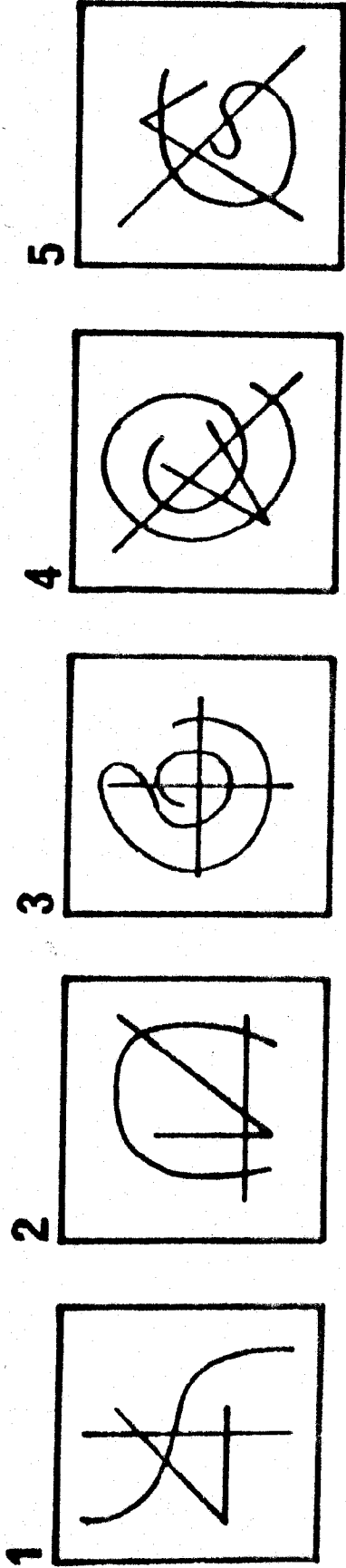
Klipp, riv eller bit.

**B**

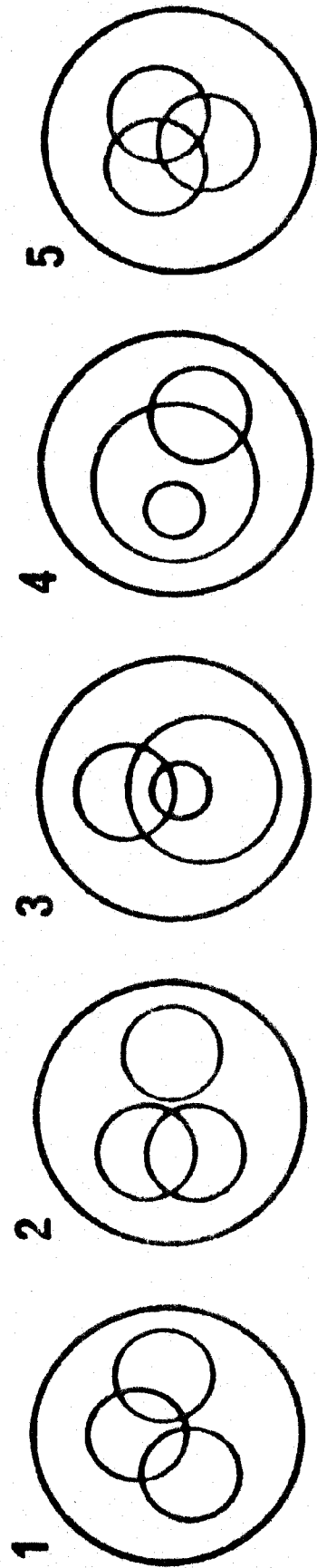




C



Klipp, riv eller bit



D

## Rollpersonbeskrivningar (Klipp vid den streckade linjen)

---



### Karga Brunöga

En av byns hormonstinna slagskämpar. Tappar lätt omdömet när han blir kåt eller det vankas våld. Han är alltid i främsta linjen när det gäller att ha ihjäl levande varelser. Han har gjort Orlanthidevisen "Våld är alltid ett alternativ" till sin livsdogm. Hans största önskan är att få tag på ett egenhändigt anskaffat Lunarkranium att ställa på spiselkransen. Det vore jävligt coolt.

---



### Horga Trearm

En tystlåten men kompetent jägare som kan området utan och innan. Han tål inte översitteri från någons sida, speciellt inte från kvinnor. Han ser Zumak som den starke mannen som en dag ska leda stammen till ära och storhet. Han hatar fegmörtar och är alltid framme och trakasserar den som inte pallar trycket. Han backar inte för nåt.

---



### Alix Stormtunga

Hon är mer fyndig än sin bror Zumak, mer beslutsam och ganska envis. Hon ser bra ut och vet att utnyttja det för att få fördelar bland männen. Hon vet att Zumak lider av att inte vara den karlaktarl han försöker ge intrycket av. Därför stöttar hon honom när det behövs och tvekar inte att gripa in handgripligen.

---



### Zumak Stormtunga

Han är en fredlig själ som har komplex för att han inte kan leva upp till faderns (Harte Stormtunga) krav på ledarskap och manlighet. Det senaste året har han blivit extra belastad med att inte ens ha ambitionen att skapa en familj. Därför har han supit lite mer än vanligt och gett sig fan på att lägga en kvinna innan han fyller tjugo. Han är en av byns bättre spelmän.

---



### Klovka Stormöga

Kusin till Alix och Zumak Stormtunga och Karga Brunöga. Är något av en outsider och söker gärna egna vägar till lösningen på ett problem. För ett par år sedan mötte hon en mystiker från Kralorea och de blev älskande för ett tag. Hon fick lära sig de hemliga grunderna i en karateform kallad tusenfotingen. Hon fick även viss kunskap i bryggandet av obskyra drycker. Dessa erfarenheter gör att hon ser nedlåtande på tvister och konflikter inom byn; "man ser inte att det finns en värld längre bort än näsan räcker". Hon har under det senaste året insett att Zumak är alldeles för osäker för att vara ledare i gruppen. Alix är alldeles för underdånig mot sin svagsinta bror. Horga och Karga är idiotiska psykopater som är alldeles för labila för att kunna lita på. Bara du fick bli ledare så skulle allt bli bra.







## Personal Information

Adventurer Name Nix Stormtunga  
 Species Manniska  
 Age 19 Gender:  Male  Female  
 Culture Bachal  
 Religion Oclanth

Player Name \_\_\_\_\_  
 Homeland/Clan Sastac/Balkoth  
 Parent Occupation Handling  
 Adventurer Occupations Nobel

## Characteristics

current: STR \_\_\_\_\_ CON \_\_\_\_\_ SIZ \_\_\_\_\_ INT \_\_\_\_\_ POW \_\_\_\_\_ DEX \_\_\_\_\_ APP \_\_\_\_\_  
 original: STR 15 CON 12 SIZ 10 INT 13 POW 12 DEX 10 APP 16

## Selected Attributes

Damage Modifier +1D4 Move Rate 3 DEX SRM 3 + SIZ SRM 3 = MELEE SRM 6

## Skills

<b>Agility</b> (+2)	<b>Knowledge</b> (+3)	<b>Manipulation</b> (+5)
Boat (05) <u>07</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>22</u>	Conceal (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>47</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) _____	Devise (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>23</u> <input type="checkbox"/>	_____	Sleight (05) <u>16</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>40</u> <input type="checkbox"/>	_____	Play Instrument (00) _____
Ride (05) <u>35</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>16</u> <input type="checkbox"/>	_____
Swim (15) <u>25</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>31</u> <input type="checkbox"/>	_____
Throw (25) <u>32</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>18</u>	<b>Perception</b> (+5)
<b>Communication</b> (+7)	Martial Arts (00) _____	Listen (25) <u>51</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>24</u> <input type="checkbox"/>	Mineral Lore (05) <u>08</u>	Scan (25) <u>48</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>44</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>21</u>	Search (25) <u>43</u> <input type="checkbox"/>
Sing (05) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	Track (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Speak Languages	<u>Sastacite</u> <u>23</u>	<b>Stealth</b> (-2)
Own (30) <u>Sastacite</u> <u>55</u> <input type="checkbox"/>	_____	Hide (10) <u>16</u> <input type="checkbox"/>
<u>Dacktongue</u> (00) <u>13</u> <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____	Sneak (10) <u>14</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____	World Lore (05) <u>13</u>	

## Magic

<b>Magics</b> (+5)	<b>Spells Known</b>	(Free INT _____)
Ceremony (05) <u>31</u>	<u>Glamour 2</u> <u>50</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Enchant (00) _____	<u>Protection 2</u> <u>50</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Summon (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Duration (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Intensity (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Multispell (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Range (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

## Weapon Skills (A% mod +5) (P% mod +2)

Weapon <u>Battleaxe</u>	Damage <u>1D8+2+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>40</u> <input type="checkbox"/> P% <u>17</u>	AP <u>8</u>
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____	AP _____
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____	AP _____
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____	AP _____
Missile _____	Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____	Range _____
Missile _____	Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____	Range _____
Shield <u>Vikground</u>	Damage <u>1D6+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>13</u> <input type="checkbox"/> P% <u>40</u>	AP <u>10</u>

## Equipment ENC

pennies <u>56</u>	_____
armor _____	_____
Head:	_____
<u>Stiffleather</u>	<u>0,4</u>
<u>Rezainted</u>	<u>0,6</u>
Arms:	_____
<u>Stiffleather</u>	<u>0,8</u>
Chest:	_____
<u>Stiffleather</u>	<u>0,8</u>
Abdomen:	_____
<u>Stiffleather</u>	<u>0,4</u>
Legs:	_____
<u>Stiffleather</u>	<u>0,4</u>
<u>Battleaxe</u>	<u>1,0</u>
<u>Vikground</u>	<u>4,0</u>
<b>Total ENC:</b>	<u>9,6</u>

(subtract total ENC from Fatigue)

## Attribute Tallies

**Magic Points:**

0	1	2
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12	13	14
15	16	17
18	19	20
21	22	23
24	25	26
27	28	29
30	31	32
33	34	35
36	37	

**Fatigue Points:**

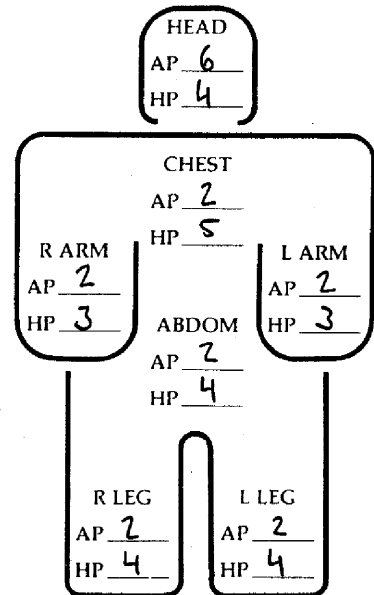
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50		

**Hit Points:**

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50		

**Hit Location Table (humanoid)**

Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-05
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20





## Personal Information

Adventurer Name Zumak Stormlunga Player Name \_\_\_\_\_  
 Species Människa Homeland/Clan Sactar/Balkoth  
 Age 20 Gender:  Male  Female Parent Occupation Hovding  
 Culture Balbar Adventurer Occupations Nobel  
 Religion Orlauth

## Characteristics

current: STR \_\_\_\_\_ CON \_\_\_\_\_ SIZ \_\_\_\_\_ INT \_\_\_\_\_ POW \_\_\_\_\_ DEX 13 APP \_\_\_\_\_  
 original: STR 11 CON 14 SIZ 17 INT 14 POW 8 DEX 12 APP 12

## Selected Attributes

Damage Modifier +104 Move Rate 3 DEX SRM 3 + SIZ SRM 1 = MELEE SRM 4

## Skills

<b>Agility</b> (-4)	<b>Knowledge</b> (+4)	<b>Manipulation</b> (+7)
Boat (05) <u>05</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>25</u>	Conceal (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>55</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) _____ <input type="checkbox"/>	Devise (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>24</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Sleight (05) <u>15</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>31</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Play Instrument (00) _____ <input type="checkbox"/>
Ride (05) <u>40</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>	<u>Lute</u> <u>58</u> <input type="checkbox"/>
Swim (15) <u>19</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>25</u> <input type="checkbox"/>	
Throw (25) <u>29</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>16</u>	
	Martial Arts (00) _____	<b>Perception</b> (+5)
<b>Communication</b> (+4)	Mineral Lore (05) <u>11</u>	Listen (25) <u>39</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>29</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>39</u>	Scan (25) <u>36</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>22</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	Search (25) <u>36</u> <input type="checkbox"/>
Sing (05) <u>55</u> <input type="checkbox"/>	<u>Sactarite</u> <u>29</u>	Track (05) <u>16</u> <input type="checkbox"/>
Speak Languages	_____	
Own (30) <u>Sactarite</u> <u>65</u> <input type="checkbox"/>	_____	<b>Stealth</b> (-2)
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____ <input type="checkbox"/>	Hide (10) <u>22</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	World Lore (05) <u>15</u>	Sneak (10) <u>20</u> <input type="checkbox"/>

## Magic

<b>Magical</b> (+3)	<b>Spells Known</b>	(Free INT _____)
Ceremony (05) <u>25</u>	<u>Mobility 2</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Enchant (00) _____	<u>Speedact</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Summon (00) _____	<u>Ignite</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Duration (00) _____	<u>Farsee 1</u> <u>27</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Intensity (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Multispell (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Range (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

## Weapon Skills (A% mod +7) (P% mod -4)

Weapon <u>Hatchet</u> Damage <u>1D6+1+1D4</u>
SR <u>6</u> <input type="checkbox"/> A% <u>42</u> <input type="checkbox"/> P% <u>21</u> AP <u>6</u>
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Weapon _____ Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____
Missile <u>Selfbow</u> Damage <u>1D6+1+1D2</u>
Rate <u>1/32</u> <input type="checkbox"/> A% <u>31</u> <input type="checkbox"/> P% <u>07</u> Range <u>120m</u>
Missile _____ Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ Range _____
Shield <u>Buckler</u> Damage <u>1D4+1D4</u>
SR <u>7</u> <input type="checkbox"/> A% <u>16</u> <input type="checkbox"/> P% <u>43</u> AP <u>8</u>

## Equipment ENC

pennies <u>56</u>	
armor _____	
Head:	
<u>Coirbouilli</u>	<u>0,6</u>
Arms:	
<u>Softleather</u>	<u>0,8</u>
Chest:	
<u>Softleather</u>	<u>0,8</u>
Abdomen:	
<u>Softleather</u>	<u>0,4</u>
Legs:	
<u>Softleather</u>	<u>1,6</u>
<u>Hatchet</u>	<u>0,5</u>
<u>Selfbow</u>	<u>0,5</u>
<u>Buckler</u>	<u>1,0</u>
<u>Waterkin (4L)</u>	<u>4,4</u>
<u>Lute</u>	<u>1,0</u>
<u>Koger m. pilar</u>	<u>1,25</u>
<u>POW-storing crystal (3)</u>	<u>0,5</u>
<b>Total ENC:</b>	
(subtract total ENC from Fatigue)	

## Attribute Tallies

<b>Magic Points:</b>	0	1	2
	3	4	5
	6	7	8
	9	10	11
	12	13	14
	15	16	17
	18	19	20
	21	22	23
	24	25	26
	27	28	29
	30	31	32
	33	34	35
	36	37	

## Fatigue Points:

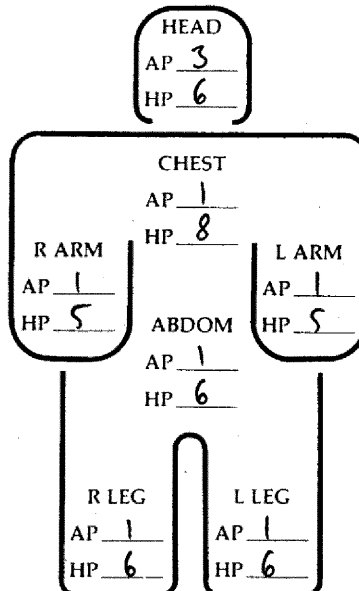
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50										

## Hit Points:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39						

## Hit Location Table (humanoid)

Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-03
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20



# RuneQuest



# Adventurer Sheet



## Personal Information

Adventurer Name Klouka Stomoga Player Name \_\_\_\_\_  
 Species Mannika Homeland/Clan Saltar/Balkoth  
 Age 21 Gender:  Male  Female Parent Occupation Bönder  
 Culture Balbar Adventurer Occupations Krigare  
 Religion Oclanth

## Characteristics

current: STR 13 CON \_\_\_\_\_ SIZ \_\_\_\_\_ INT \_\_\_\_\_ POW \_\_\_\_\_ DEX \_\_\_\_\_ APP \_\_\_\_\_  
 original: STR 12 CON 15 SIZ 13 INT 16 POW 10 DEX 14 APP 13

## Selected Attributes

Damage Modifier: + 1D4 Move Rate 3 DEX SRM 3 + SIZ SRM 2 = MELEE SRM 5

## Skills

<b>Agility</b> (+2)	<b>Knowledge</b> (+6)	<b>Manipulation</b> (+11)
Boat (05) <u>10</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>18</u>	Conceal (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>58</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) _____	Devise (05) <u>34</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>33</u> <input type="checkbox"/>	Potion brew <u>31</u> <input type="checkbox"/>	Sleight (05) <u>21</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>33</u> <input type="checkbox"/>	_____	Play Instrument (00) _____
Ride (05) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>22</u> <input type="checkbox"/>	Flute _____ <u>48</u> <input type="checkbox"/>
Swim (15) <u>27</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>43</u> <input type="checkbox"/>	_____
Throw (25) <u>36</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>14</u>	<b>Perception</b> (+8)
	Martial Arts (00) <u>10</u>	Listen (25) <u>45</u> <input type="checkbox"/>
<b>Communication</b> (+7)	Mineral Lore (05) <u>11</u>	Scan (25) <u>47</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>16</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>27</u>	Search (25) <u>38</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	Track (05) <u>21</u> <input type="checkbox"/>
Sing (05) <u>24</u> <input type="checkbox"/>	<u>Saltarite</u> <u>33</u>	
Speak Languages	_____	<b>Stealth</b> (+1)
Own (30) <u>Saltarite</u> <u>42</u> <input type="checkbox"/>	_____	Hide (10) <u>23</u> <input type="checkbox"/>
<u>Kalorean</u> (00) <u>14</u> <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____	Sneak (10) <u>27</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____	World Lore (05) <u>31</u>	

## Magic

<b>Magics Known</b> (+8)	<b>Spells Known</b>	(Free INT _____)
Ceremony (05) <u>25</u>	Protection 2 <u>36</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Enchant (00) _____	Ironfist 1 <u>36</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Summon (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Duration (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Intensity (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Multispell (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
Range (00) _____	_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>

## Weapon Skills (A% mod+11) (P% mod+2)

Weapon <u>Broadsword</u>	Damage <u>1D8+1+1D4</u>
SR <u>7</u> <input type="checkbox"/> A% <u>36</u> <input type="checkbox"/> P% <u>15</u> AP <u>10</u>	
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____	
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____	
Weapon <u>Fist</u>	Damage <u>1D3+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>43</u> <input type="checkbox"/> P% <u>40</u> AP _____	
Weapon <u>Kick</u>	Damage <u>1D6+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>47</u> <input type="checkbox"/> P% <u>38</u> AP _____	
Missile <u>Sting</u>	Damage <u>1D8</u>
Rate <u>1/HR</u> <input type="checkbox"/> A% <u>37</u> <input type="checkbox"/> P% _____ Range <u>100 m</u>	
Missile _____	Damage _____
Rate _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ Range _____	
Shield <u>Buckler</u>	Damage <u>1D4+1D4</u>
SR <u>8</u> <input type="checkbox"/> A% <u>13</u> <input type="checkbox"/> P% <u>38</u> AP <u>8</u>	

## Equipment ENC

pennies <u>23</u>	
armor _____	
Head: _____	
<u>Berainted Hood</u>	<u>0,75</u>
Arms: _____	
<u>Coirbouilli</u>	<u>0,5</u>
Chest: _____	
<u>Coirbouilli</u>	<u>1,0</u>
Abdomen: _____	
<u>Coirbouilli</u>	<u>0,5</u>
Legs: _____	
<u>Coirbouilli</u>	<u>1,0</u>
<u>Broadsword</u>	<u>1,5</u>
(Bladeshap 1 matrix)	
<u>Sting</u>	<u>0,1</u>
<u>Buckler</u>	<u>1,0</u>
<u>Waterskin (4L)</u>	<u>4,4</u>
<u>Flute</u>	<u>0,1</u>
<u>Lovepotion</u>	<u>0,1</u>
<b>Total ENC:</b>	<u>13,45</u>
(subtract total ENC from Fatigue)	

## Attribute Tallies

<b>Magic Points:</b>	0	1	2
	3	4	5
	6	7	8
	9	10	11
	12	13	14
	15	16	17
	18	19	20
	21	22	23
	24	25	26
	27	28	29
	30	31	32
	33	34	35
	36	37	

## Fatigue Points:

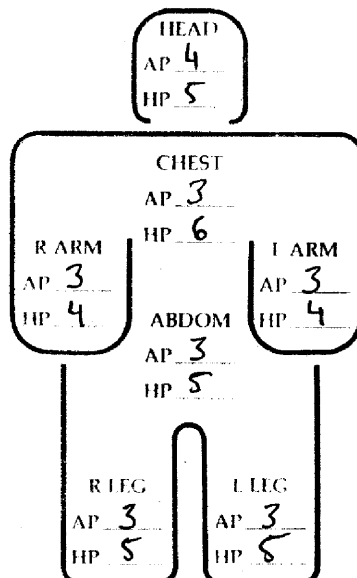
1	2	3	4	
5	6	7	8	<u>27</u>
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43
44	45	46	47	48
49	50			

## Hit Points:

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	

## Hit Location Table (humanoid)

Melee	Location	Missile
01-04	R Leg	01-03
05-08	L Leg	04-06
09-11	Abdom	07-10
12	Chest	11-15
13-15	R Arm	16-17
16-18	L Arm	18-19
19-20	Head	20



# RuneQuest GothCon XX 1996

## Poängberäkningsformulär

Lagets namn: \_\_\_\_\_

Spelledare: \_\_\_\_\_

Speltillfälle:      Fredag      Söndag

Zumak Stormtunga	1	2	3	4	5
Alix Stormtunga	1	2	3	4	5
Horga Trearm	1	2	3	4	5
Karga Brunöga	1	2	3	4	5
Klovka Stormöga	1	2	3	4	5
Mannen i grottan	1	2	3	4	5
Kvinnan vid dammen	1	2	3	4	5
"Besten" vid skogen	1	2	3	4	5
Rollspelände	1	2	3	4	5
Humor	1	2	3	4	5
Påhittighet	1	2	3	4	5

### Pluspoäng:

+3 per öppnad port \_\_\_\_\_

+1-5 i stilpoäng \_\_\_\_\_

### Minuspoäng:

-8 per död rollperson \_\_\_\_\_

-6 per mordförsök på Mannen/Kvinnan \_\_\_\_\_

-5 per oskyldig död SLP \_\_\_\_\_

Maximal poäng: cirka 70

Summa:



# RuneQuest GothCon XX 1996

## Resultatlista

Till RQ-turneringen detta år hade 14 lag anmält sig och av dem uteblev endast ett - *Morins död*. Till mitt förfogande hade jag ett härligt gäng erfarna spelledare som bestod av *Patrick Casey, Christoffer Krämer, Anders Winckler, Fredrik Carleson, Magnus Mattisson, Daniel Ahlm, Emma Wieslander, Per Idborg och Dag Olausson* (som själv tidigare arrangerat just RQ-turneringen under en rad år). Jag hade så gott om folk att jag kunde ställa mig själv som SL-reserv och agera kontroll- och supportfunktion istället. Turnering flöt fint och de olika lagen föreföll ha roligt när de spelade, åtminstone när jag tittade in. På söndagen var jag p.g.a. tågtider tvungen att sticka från konventet innan prisutdelningen så Per Idborg var god nog att ta hand om den istället för mig. I resultatlistan saknas två lag - *African Dominoe Guild 3* och *U.S.S.R.* - och jag har aldrig fått deras poängberäkningsformulär så jag vet inte hur de hamnade. Jag tror dock inte att något av de två lagen placerade sig bland de tre främsta. Vinnarna fick priser som donerats av *Flammans spel* i Göteborg. Jag vill tacka alla spelledare och spelare som fick ett scenario att framstå som fan så mycket bättre än det var.

<u>Lag</u>	<u>Poäng</u>	<u>Spelldare</u>
1. <i>ADG Orlanthi</i>	55	Patrick Casey
2. <i>Kalle Kottes Kobolder</i>	51	Anders Winckler
3. <i>The Goode Ole Boys</i>	45	Dag Olausson
4. <i>Solna Hellröjers</i>	43	Emma Wieslander
5. <i>The Broos</i>	43	Daniel Ahlm
6. <i>Bara 40% fett</i>	42	Patrick Casey
7. <i>GBG Dograpers</i>	40	Magnus Mattisson
8. <i>Binahs skyddslingar</i>	33	Daniel Ahlm
9. <i>Trollkin Warlords</i>	33*	Fredrik Carleson
10. <i>Felgars söner**</i>	32	Christopher Krämer
11. <i>Lägga nät***</i>	10	Fredrik Carleson

\* *Trollkin Warlords* fick enligt formuläret avdrag på 600 poäng för att indirekt ha orsakat grannbyns nerbränning. Det togs dock inte med i beräkningen utan betraktades som ett olycksfall i arbetet.

\*\* Minnesvärda kommentarer från laget under spelets gång:

“Tänk om jag fick vara ett av dina löv...”

“Vill du följa med oss?”

“Hur länge då?”

“Jämt!”

\*\*\* Detta lag lyckades med konststycket att ta livet av fyra av fem egna rollpersoner vilket förärade dem 32 minuspoäng. Eftersom man dessutom tagit livet av en oskyldig spelledarperson fick man ytterligare 5 minus, sammanlagt hela 37 minuspoäng.