



# Miniäventyr

En modul till Den Idrinska Fällan

# Innehållsförteckning

Varför?	...3
Resan till Dödens Torn Azhgul-Zarg	...3
Vid Dödens Torn	...3
Orchgrottorna	...4
Labyrinten	...5
Tornet	...6
RP 1, Dagorinir Långfinger	...7
RP 2, Dirgaana aPameshlu-Horinir-Idrini	...8
RP 3, Kochin Argahz	...9
RP 4, Redji aIlluri	...10
RP 5, Roal aTeklanu-Garger-Idrini	...11
RP 6, Sandoora Henhirroniri	...12

Senast uppdaterad: 2001-05-21.

# Miniäventyret

## 1. Varför?

Alla spelare och spelledare vet att alla scenarion inte passar alla spelstilar. En del föredrar att inte karaktärsspela utan vill hellre hugga ihjäl monster (istället för varandra) och lösa gåtor. Eftersom vi som arrangörer gärna ser till användarvänligheten så har vi skapat detta miniscenarion. Scenariot kommer väl till pass om du som spelledare märker att spelarna börjar tröttna på grundscenariot och att dynamiken avtagit. Då låter du helt enkelt Zar-Beelan röva bort Prinsessan till dödens torn, Azhgul-Zarg.

Spelarna introduceras som det tuffa äventyrarsällskapet Roals Ryttare vid Rajans hov. De får uppdraget att finna prinsessan och oskadliggöra Zar-Beelan. De kan få nästan vilken belöning som helst, låt dem förhandla. De kan få eskort till den norra gränsen av rajans drakryttare så den delen av resan bör bli relativt händelselös.

## 2. Resan till Dödens Torn Azhgul-Zarg genom Tyrgeerna

### 2.1 Händelser

Följande saker kan inträffa under resan, inget av mötena bör vara dödliga för någon av spelarna.

1. Möte vid bro vaktad av cyklop som avkräver tull.
2. De blir överfallna av en gigantisk barbarhord. Om drakryttarna fortfarande är i släptåg så kan vaktkaptenen göra en heroisk insats genom att köpa tid åt gruppen att undkomma genom att offra sig själv och sina soldater.
3. Möter på en grupp mörkerspejare (som har mörkersyn och kan smälta in i skuggorna) utrustade med krökta svärd som är förgiftade. Ett par av spejarna försöker fly, vilket ger karaktärerna möjligheten att förfölja dem till ett härläger invid tornet.
4. Möte med drakorm i människoform. Om han inte blir bemött med respekt anfäller han rollpersonerna med frätande svart rök. Om han blir behandlad med respekt skänker han rollpersonerna ett svärd som är två handflator brett, lika långt som en normalväxt idrinier och som slungar åskvigar på kommando. (Egentligen är det bara Kochin Argahz som är kapabel att svinga vapnet och han är ju som barbar tveksam till magi.)

## 3. Vid Dödens Torn

### 3.1 Introduktion

På ett eller annat sätt bör spelarna komma fram till tornet. Det ligger beläget i en svacka omgärdat av vassa klippor och uttorkad lermark. Tornet som är byggt av döskallar når högt ovan de mörka moln som ständigt tycks skymma himlen. Man kan då och då skymta stora svarta bevingade bestar som kretsar kring tornets avlägsna topp.

Runt tornets fot ligger ett stort härläger med träpalisad och patrullerande vakter där Badz-Tam samlar orcher och barbakrigare till sin här. Tornets port är gjord av svart metall med stora spikar. Den är visserligen knappt bevakad men å andra sidan är den ständigt stängd, dessutom ligger den centralt i lägret vilket gör det svårt att smyga sig in.

Från lägret går en väl använd stig till den närbelägna orchgrottan.

### **3.2 Vägar in i tornet**

1. Smyga/hacka sig genom lägret.
2. Slå eller smyga sig igenom grottgångarna som kryllar av orcher in till orchgrottorna.
3. Försöka flyga/klättra in. Detta är mycket svårt eftersom de mörka molnen som omger tornet ständigt genomborras av blixtar och att de flesta i gruppen inte kan flyga, än mindre slåss mot gargoylerna.

## **4. Lägsta nivåerna – orchgrottorna**

### **4.1 Första biten**

Orchgrottorna som ligger ungefär en kvarts gångväg från lägret och utom synhåll är välbefolkade men de flesta krigarorcher bor i härlägret. En mindre vaktstyrka finns posterad vid ingången men dessa är både dumma och lat och torde vara ytterst lätta att göra sig av med. Grottan leder via en väl tilltagen och mycket illaluktande gång ned till en större grottsal. Denna befolkas av hundratals orcher. Grottsalen verkar fortsätta i flera irrgångar och större rum, men en bit från ingången (genom vilken spelarna kommer) finns en uthuggen och murad trappavsatts som går uppåt. Den är märkligt ren i jämförelse med de övriga smutsbestänkta stengolven. Ett trettiotal orcher sitter runt en stor eld om inte annat bör någon orch upptäcka inkräktarna och börja skrika högt varpå mängder med orcher kommer att välla fram ur varje hålighet. Samtidigt bör en grupp vakter komma ner bakom spelarna så att de tvingas fly upp för den rena trappan.

Flykten leder upp i en stor sal. Bredvid ingången sitter ett spel sammankopplat med ett enormt fällgaller som hänger över gången rollpersonerna just kom in igenom. Det finns en utgång ur salen på motsatt sida som rollpersonerna kom in. Längs en av väggarna står en enorm vackert utsnidad kista samt två vapenrack med allehanda vapen av ypperlig kvalitet.

### **4.2 Mötet med demonen**

Rollpersonerna kan och borde använda fällgallret till att spärra ingången för orcherna. Om detta sker kommer orcherna att hänga kvar utanför gallret för att skrika, dregla och tugga på sina sköldar. Innan gallret slog igen hann dock orchledaren in, en väldig krökt ansamling av pulserande muskler med en enorm kroksabel i vardera handen. Orchledaren ger sig på barbarkrigaren och visar sig vara mer än en match för denne. Efter någon minuts stridande (eller några sekunder efter det att någon av rollpersonerna tagit sig fram till kistan eller vapenställen) så tystnar orcherna och flyr i panik. Genom ett den motsatta utgången slungar sig ett stort rödsvart och fjälligt monster på den store orchen och biter av honom på mitten. En sur stank som får ögonen att tåra sig står kring besten. Spelarna skall förstå att det är bättre att fly än att möta monstret och flyr förhoppningsvis ut samma väg som monstret kom medan det är i färd med att förtära vad som återstår av orchledaren.

Om de lämnar rummet kommer de att finna en bred korridor av murad sten, fylld av ben som slutar i en normalstor öppen port. På andra sidan finns en spak som kontrollerar ett fällgaller.

Rummet de kommer in i liknar mest en trång cell men domineras av en rostig spiraltrappa som antagligen inte bär barbarens tyngd.



## 5. Labyrinten

Trappen leder upp i en labyrint som du kan låta spelarna gå runt i ett tag. Här kan du lägga in följande överraskningar.

### 5.1 Schacksalen

Ett rum som har åtta gånger åtta rutor, alternerande svarta och vita. I borten änden av rummet står en uppsättning svarta pjäser uppställda i naturlig storlek. Man måste röra sig som korresponderande pjäs (Barbaren=torn, Prästen=löpare, Shamanen=kung, Häxan=Damen, Alven=springare, Dvärgen=bonde) för att inte utlösa ett blixregn i hela rummet vilket ger alla 1T6 i skada. När någon av spelarna har rört sig så kommer en av de svarta pjäserna att röra sig och anfälla om den hamnar på samma ruta. Dessa fantomkrigare är inte några formidabla motståndare, men kom ihåg att om någon lämnar sin ruta utlöses blixrfällan.

### 5.2 Växthuset

Ett rum som lysas upp av en stor kula i taket. Hela rummet dryper av fukt och överallt slingrar sig rankor fram. Golvet består av jord och en vatten fontän springer ur en vägg. Ovanför källan sitter en stenplakett på vilken det står: "Innan ni går, tacka för vattnet som ni får" Om spelarna tar vatten utan att högljutt tacka efteråt kommer stryparrankor skjuta upp ur undervegetationen.

### 5.3 Gravvalvet

Ett rum med flera sarkofager om dessa öppnas så kommer en massa likätare att strömma upp.

### 5.4 Den döde riddaren

I en korridor ligger en död riddare som har ett pergament i handen. Han har varit död i någon vecka. På pergamentet står det: "ingenting" (vilket är svaret på en gåta som återfinns senare i tornet. ).

### 5.5 Trappan upp till tornet

En trappa upp. Denna leder till rummet innanför tornets ytterport.

## 6. Tornet

### 6.1 Första våningen - Vid ytterporten

Tornets nedersta rum är ett dåligt upplyst av facklor som sitter i väggarna och innehåller förutom den stora ytterporten en lucka i golvet och en bred stentrappa som slingrar upp längs väggen. Luckan leder ned i labyrinten och trappen leder ett tiotal våningar upp till en lucka i taket.

### 6.2 Andra våningen - Järngolemen

Luckan leder till ett rum, sjumeter högt och utan synliga utgångar. I mitten av rummet står en stor järngolem. Den är tre meter hög, nästan lika bred och tycks vara gjord av skrovlig eroderad metall. Den står majestätiskt mitt i rummet. När man går närmare här man hur det pysar lätt om den. På dess bröst står inskriptionen:

"Du föds med det, och du har det kvar då du ätit upp."

Golemen har ett gigantiskt öra i vilket man bör viska svaret på gåtan om man vill att en stentrappa skall materialiseras så att man kan fortsätta en våning upp.

### **6.3 Tredje våningen - Biblioteket**

Trappen leder upp till ett bibliotek. Det innehåller bokhyllor i trä och otaliga volymer som behandlar allt mellan himmel och jord, men mest arkana konst. Biblioteket är inrett i två våningsplan och en bastant men knarrig trätrappa leder vidare uppåt.

När spelarna kommer in i biblioteket skall Zar-Beelan hota dem från övervåningen sedan försvinna i ett rökmoln.

### **6.4 Fjärde våningen - Laboratoriet**

I rummet ovanför biblioteket finns ett laboratorium. Allehanda experiment pågår och i burar finns en massa gnagare och mindre djur. Längs väggarna står hyllor med konserverade kroppsdelar och allehanda magiingredienser.

Trätrappan som skyms med ett tygdraperi leder vidare uppåt och tycks hoppa över en våning (våningen med slemmet).

### **6.5 Femte våningen - det frätande slemmet**

Rummet som hoppas över är fyllt av frätande slem och ingår i fällan i rummet ovan.

### **6.6 Sjätte våningen - Rubinfällan**

Rummet ovanför trappen är tomt så när som på ett pentagram som täcker större delen av rummet och mitt i detta står en piedestal på vilken en gigantisk rubin balanserar på spetsen. (Fälla: om någon rubbar rubinen rasar golvet och de som inte kan flyga faller ner i det frätande slemmet. Skada: 1T4/SR.)

### **6.7 Sjunde våningen - Noviserna**

Trappen leder upp till en våning med sovrum för de sju noviserna. Här finns även köksutrustning och ett avträde. De sju noviserna bör ligga i bakhåll för spelarna och kasta en massa besvärjelser så att håret krullar sig.

### **6.8 Åttonde våningen - Zar-Beelans sovrum**

En trappstege leder upp till Zar-Beelans sovrum som innehåller allsköns grannlåt och en gigantisk himmelsäng. Flera dörrar leder ut på en balkong från vilken man kan komma upp på takterrassen där Zar-Beelan och tre gargoyler befinner sig samt prinsessan fastspänd på ett oheligt svart altare. Upplagt för slutstrid!

# Dagorinir Långfinger

Son till Dagorin aPameslu-Tarbolti-Daargoni

## Utseende:

Dagorinir har brunt hår i en munkfrisyr och skepparkrans. Han har pigga bruna ögon och en stor potatisnäsa som han är mäktigt stolt över. Han är långsmal för att vara dvärg han mäter 156 cm från tå till hjässa. Han har givetvis en kulmage men den är ingenting att skryta med i dvärgkretsar.

## Värden:

STY	14
STO	8
FYS	14
SMI	11
INT	13
PSY	9
KAR	13
KP	11

**Viktigare färdigheter:** Yxa 17, Sköld 15, Värdera 18, Finna dolt 17, Dyrka lås 18, Upptäcka fara 12, Upptäcka fälla 18, Undvika 8, Smyga 16, Gömma sig 20, Rida 12, Klättra 14, Hoppa 10.

**Utrustning:** En liten häst kallad Jorm, Magisk handyxa (träffchans och skada höjs med tre, Skada 1T6+5), Magisk liten sköld (Abs höjs till 12), Rep och änterhake, Reseustrustning, Förstärkt läderbrynja (Abs 4), Dyrkar, Diverse verktyg.

**Fysiska egenheter:** Dvärg, mörkerseende.

## Historia:

Dagorinir föddes för omkring 30 år sedan i ett litet dvärgsamhälle i västra Idrinien väster om Tiranpur. Hans klan livnärde sig mesta dels på smide i skuggan av den pågående människoinvasionen av deras land. Var det inte idrinier så var det tragaadeser. Han lärde sig smideskonsten av sin far och inriktade sig på lås. Men han var aldrig riktigt nöjd och under tre år rymde han med en cirkus och uppträdde som dvärgpajas. Han hade ingen självkänsla och hans land och klan levde under förtryck. När han återvände hem slog han sig på stöld men upptäcktes och förvisades.

## Personlighet:

Dagorinirs främsta drivkraft är girighet, men detta försöker han dölja för sina vänner, vilket sällan lyckas. Han önskar samla tillräckliga rikedomar för att utrusta en legohär för att befria sina dvärgsläktingar och återupprätta sitt namn.

Dagorinir är tjuvaktig som den värsta illurier, men han försöker ständigt tygla sig från att stjäla sina vänners tillgångar, de har trots allt blivit hans nya familj.

Han ställer upp för dem i vått och torrt och gör oftast som de andra säger åt honom. Men det viktigaste är att det blir "rättvist" när man delar upp bytet.

Trots att han tycker illa om människor så är de andra i gruppen faktiskt trevliga antagligen eftersom de också tillhör förtryckta minoriteter av något slag.

## Bakgrund:

När Dagorinir förvisades började han vandra norrut. Under sin ensamma vandring drömde han om att återupprätta sitt skamfilade rykte genom att skaffa en här av legosoldater och befria dvärgarna från mänsklighetens ok. I Beludur träffade han en trevlig präst från Trojakkyrkan som med sitt följe av ryttare behövde en låssmed. Han hette Roal och han betalade bra. Från den dagen rider Dagorinir med Roals ryttare.



# Dirgaana aPameshlu-Horinir-Idrini

Häxa

## Utseende:

Dirgaana har nästan svarta ögon. Hon är mycket blek för att vara idrinier och har långt svart hår. Hon är någonstans mellan 25 och 35 år gammal. Hennes blick skrämmer barn och hennes leende avslöjar en rad skinande spetsiga tänder som kan få en drakryttare att rygga tillbaka.

## Värden:

STY	11
STO	12
FYS	10
SMI	14
INT	17
PSY	19
KAR	13
KP	11

**Viktigare färdigheter:** Upptäcka fara 10, Dolk 16, Undvika 14, Stav 10, Smyga 14, Gömma sig 12, Rida 12, Klättra 10, Hoppa 10, Förstahjälpen 8, Drogkunskap 13, Trollbrygder 18, Simma 14, Läsa & skriva 13.

**Besvärjelser:** Slunga eldklot 12, Skapa ljusklot 15, Eldvägg 13, Spruta eld 16, Antända mindre brännbart material 18, Läsa magi 17, Kontra magi 15, Upphäva magi 16, Flyga 17, Förvränga syn 19, Söva 16, Förvränga tal 17, Förtrolla till padda 16.

**Utrustning:** Vandringstav (Skada 1T6), Svartdolk som förgiftar (Skada 1T4+1) förlamar på en sekund, STY 16), Häst, fem läkande drycker (Helar 2T6 KP), diverse gifter och droger (STY 8 och uppåt), Första förband, Reseutrustning, Familiaren Ubris (en padda som ger 10 extra PSY att kasta besvärjelser för).

## Historia:

Dirgaana föddes i en gruvby norr om Ergana. Hennes mor och mormor samt dessas mödrar före dem var alla häxor. De lärde henne allsköns konster vilka hon vidareutvecklade. Hennes förehavande nådde en sådan nivå att magikergillet blev varse hennes existens. Av den anledningen blev hon tvungen att lämna sitt hem och söka sig ut i landet.

## Personlighet:

Du drivs av en upptäckarlust, men inte av vad som helst utan företrädelse vis magiska ting. Ditt mål är att bli mäktig nog att möta gillesmästaren i envig och betvinga honom så att du och dina systrar kan nå samma frihet som gillesmagiker åtnjuter. Du söker att ständigt komma närmare Skladobah och förstå dess innersta väsen. Du är inte särskilt intresserad av att avslöja vad du vet utan föredrar att låta de okunniga förbli okunniga.

## Bakgrund:

I Härskarstaden mötte hon för ett år sedan en utbränd präst av Trojaks religion. Hans aura lyste i de mest mystiska färgkombinationer och Dirgaana bestämde sig för att ta kontakt med mannen som visade sig lyssna till namnet Roal och leda ett förband med hyrsvärd. De hade användning av en trollkunnig och var inte särskilt nog räknade vad gäller gilletts rekommendationer.



# Kochin Argahz

## Utseende:

Kochin är drygt 220 cm lång och väger ungefär 140 kg. Han har axellångt svart hår, vilket ibland är flätat och lång svart slokmustasch. Han har klara mongoliska drag med lite platt ansikte och ett par djupt sittande mörka bruna ögon under ett par vildvuxna buskiga svarta ögonbryn. Han är klädd i ett höftskynke och har en björnfäll som mantel. Under hans mantel skymtar en muskulös och ärrad kropp. På fötterna har han ett par knähöga läderstövlar. Kochin ser stor, elak och farlig ut, dessutom stinker han av härsket hästfett, rök och blod, men det gör man nog bäst i att inte påpeka för honom...

## Värden:

STY	19
STO	23
FYS	17
SMI	14
INT	7
PSY	8
KAR	9
KP	20

**Viktigare färdigheter:** Tvåhandssvärd 19, Stridsyx 18, Sköld 17, Obeväpnad strid 12, Rida 17, Kortbåge 15, Smyga 16, Jaga 17.

**Utrustning:** Tvåhandssvärd (Skada 2T10+2), Stridsyx (Skada 1T10+2), Kortbåge (Skada 1T6+1) & Rundsköld (Abs 16), Björnfällsmantel (Abs 3), Stor häst, Amulett som skyddar honom mot besvärjelser (negerar alla direkt riktade besvärjelser).

**Fysiska egenheter:** Dubbelhänt, ignorerar smärta.

## Historia:

Kochin är uppvuxen i en vandrande krigisk nomadstam norr om Idrinien. Hans uppväxt var hård, stammarna krigade ofta om betesmarker och gjorde räder mot varandras läger för att stjäla kvinnor. Mat var alltid en bristvara, och hästen en krigares bästa vän. Kochins stam blev utplånad av två andra stammar som slöt sig samman när han var 15 år. Kochin klarade sig tack vare att han var ute på jakttur. Vad han vet är han den enda överlevande från sin stam

## Personlighet:

Kochin njuter av att vara ute i naturen oavsett om det är snöstom eller strålande solsken. Han vantrivs i städer och trivs bäst ute på en slätt i full galopp på sin stora häst. Han är fåordig och ger oftast bara nickar eller grymtningar till svar. Ytterst sällan kan han till och med säga en hel mening, vilket brukar överraska sällskapet.

Kochin har växt upp under hårda förhållanden där maten var knapp och fångar bara var ytterligare en mun att mäta. Han förväntar sig därför ingen nåd i strid och ger ingen själv heller. Kochin är en stor djurvän och tar mycket väl hand om hästarna.

Kvinnor är enligt Kochin inte fullvärdiga människor utan är bara till för att laga mat, föda och ta hand om barn. Han svarar sällan och fåordigt på tilltal av kvinnor. En kvinna som inte har en man som tar hand om och försvarar henne är en tillgänglig kvinna som vilken man som helst kan ta och göra till sin. Kvinnorna i Roals Ryttare är det enda undantaget, även om Kochin ogärna talar till dem och inte anser dem fullvärdiga medlemmar.

## Bakgrund:

Kochin tillhör ett äventyrarsällskap som just nu befinner sig i den kloak som kallas Idrinien. Ett land befolkat av små, feta gislar som inte ens vet hur man försvarar sin kvinna! Ni har tydligen fått i uppgift att rädda en bortrövad kvinna.

# Redji alluri

Shaman

## Utseende:

Redji är någonstans mellan 30 och 40 år gammal. Han har ett härjat utseende och har tappat det mesta av sitt hår på hjässan. Det som återstår flyger omkring i långa otvättade testar. Hans mörka ögon är blodsprängda och stirrar galet på allt som rör sig. Han talar med brytning och använder gärna liknelser, rim eller gåtor.

## Värden:

STY	9
STO	13
FYS	8
SMI	15
INT	17/5
PSY	23
KAR	5
KP	11

**Viktigare färdigheter:** Upptäcka fara 8, Undvika 14, Spjut 15, Smyga 12, Gömma sig 14, Rida 14, Klättra 13, Hoppa 13, Förstahjälpen 10, Simma 10, Läsa & skriva runor 15, Finna dolt 14, Tala i tungor 19, Slunga 17, Brottas 16.

**Besvärjelser:** Frammana ande 15, Fördriva Ondska 19, Fördriva gast 12, Levitera 13, Läkeritual 19, Tala med döda 12, Varsebli 15, Bota Sjukdom 18, Uppväcka död 3, Förstena 12, Frammana växttentakler 15, Jordens andar (stenflisor blåstrar motståndaren) 17.

**Utrustning:** Första förband, Reseutrustning, Hästkrake, Spjut (Skada 1T8), Slunga (Skada 1T6), Läkande örter (fem doser, läker 1T4+2 KP). Ett stort läderbälte som ger 4 extra PSY att kasta besvärjelser för.

**Fysiska egenheter:** Redji drabbas av galenskap i tid och otid. Hans intelligens antar då värdet fem men han säger inte helt sällan de mest klarsynta saker vid dessa tillfällen, må det vara väldigt världsliga saker eller av högsta intresse för de andligt intresserade.

## Historia:

Redji har glömt bort större delen av sitt liv. Han kommer från Illurien och han har en gedigen kunskap i magi och andar. Många säger att magin skulle göra en galen, men det är inget han märkt så mycket av... eller? Var det du eller jag som sa det där?

## Personlighet:

Du drivs av de röster som du hör i ditt huvud, det är andarna som talar till dig. Du söker att ständigt komma närmare Skladobah och förstå dess innersta väsen, oftast är det andarna som hjälper dig att finna vägen. Du talar ömsom högt ömsom inte alls. Ditt yttersta mål vet bara andarna och Skladobah om.

## Bakgrund:

Du har den senaste tiden, kanske i flera år ridit med Roals Ryttare. Du trivs med sällskapet, oftast. De stör dig inte nämnvärt och ni har utbyte av varandras tjänster. Ni har oftast någonting för er och är alltid på väg någonstans. Gillesmagiker brukar vara mycket hatiska mot er, men hittills har andarna alltid hjälpt er. Roal har alltid någonting på gång.

# Roal aTeklanu-Garger-Idrini

Trojakpredikant och ledare för Roals Ryttare.

## Utseende:

Roal är 36 år gammal och en ärrad äventyrare. Han är medellång och senig. Han har kort grått hår och bruna ögon. Han brukar raka sig ungefär var fjärde dag och hans solbränna tyder på att han vistas utomhus för jännan.

## Värden:

STY	9
STO	12
FYS	13
SMI	10
INT	18
PSY	19
KAR	15
KP	13

**Viktigare färdigheter:** Upptäcka fara 10, Armborst 16, Dolk 12, Undvika 12, Klubba 17, Smyga 12, Gömma sig 15, Rida 17, Klättra 12, Hoppa 12, Förstahjälpen 18, Drogkunskap 16, Simma 10, Medicin 10, Läsa & skriva 15, Matematik 10, Ledarskap 17, Religion Trojak 15.

**Besvärjelser:** Läkeritual 18, Uppväcka död 2, Fördriva gast 13, Framkalla mindre under 6, Framkalla större under 2.

**Utrustning:** Ringbrynja (Abs 6), Springaren Teofras, Handarmborst fästade till handlederna (Skada 1T4+1), Stridsklubba (Skada 1T8+2), sex läkande drycker (Läker 2T6 KP), 5 doser Yrpeth (en om dagen), 5 flaskor vin, Första förband, Reseutrustning.

**Fysiska egenheter:** Drogberoende (Yrpeth, lugnande växtblad som tuggas, blir hetsig, grinig och våldsam utan sin dagliga dos).

## Historia:

Roal föddes någonstans på landsbygden norr om Härskarstaden. Hans föräldrar var fattiga jordbrukare och hans enda utbildning fick han i det närbelägna Trojak templet. Religionen och vetenskapen passade honom och han blev en idealistisk ung präst. Under ett tiotal år vandrade han runt i länet och predikade uppväckelse för att till slut inse det meningslösa i att försöka rädda någon som inte vill räddas. De sista åren blev han allt bittrare. Till slut kunde han inte arbeta som predikant längre utan försörjde sig allt mer som problemlösare. Med tiden har han haft många medhjälpare, flera av hans bästa vänner har fortsatt till Utraaga, Teztili-Kis rike bortom detta.

## Personlighet:

Du är den naturlige ledaren, du tillåter inte att någon av de andra bossar, däremot lämnar du tacksamt över lösningen av problem till de olika experter du samlat runt dig som kallas Roals Ryttare. Du är ganska vresig, en vana du lagt dig till med de senaste åren. "Ingenting blir bättre" är ditt valspråk. Ditt dekadenta festande har urartat alltmer den senaste tiden. Du är nu stamkund på inte mindre än tre av Härskarstadens bordeller och har i realiteten inte en dirham kvar efter två veckors sträcksupande. Detta är givetvis något du söker dölja för de andra. Du söker göra något meningsfullt med ditt liv men du har ännu inte förstått vad detta skulle vara.

## Bakgrund:

Du har de senaste åren förestått Roals Ryttare en grupp legosoldater och tjuvar som drar land och rike runt i jakten på rikedomar. Din egen jakt på en mening med livet har fört dig allt längre ner i dekadansens träskmarker. Igår blev du kontaktad av en hövisk man som sa sig representera Rajan. Ditt rykte har tydligen nått långt högre än du någonsin trodde var möjligt. Något har hänt och du beordrades inställa dig i härskarpalatset med dina ryttare. Du gillar inte att ta order, men du behöver belöningen och den lär bli riklig. Ryktet går om att den Idrinska Fällens stulits från skattkammaren...



# Sandoora Henhirroniri

Alvisk spejare och äventyrslysten vandrare.

## Utseende:

Sandoora har ljusbrunt hår oftast uppsatt i en flätad kreation som inte skall vara i vägen vid strid och fysisk aktivitet. Hennes ögon är grå likt granit och hennes blick får de mest råbarkade män att frysa in till benmärgen. Hon har en smäcker kvinnogestalt med tunna men väl definierade muskler. Hennes anlete är vackert att skåda och hon rör sig ytterst graciöst. Varje rörelse är väl avvägd och snärtig.

## Värden:

STY	9
STO	10
FYS	13
SMI	21
INT	15
PSY	16
KAR	18
KP	12

**Viktigare färdigheter:** Upptäcka fara 15, Båge 21, Långdolk 16, Undvika 18, Smyga 17, Gömma sig 18, Spåra 16, Rida 15, Klättra 13, Hoppa 12.

**Utrustning:** Bågen Hadloraan (Långbåge, Skada 1T10+1, träffar alltid sitt mål), Alvdolken Tyrbig (ökar träffchansen med fem, Skada 1T4+2), Lätt kompositrustning (Abs 4), Springaren Afoliel, Rep och äntherake, Reseutrustning, Magisk guldring (tystar alla ljud kring bäraren).

**Fysiska egenheter:** Alv, mycket god hörsel och visst mörkerseende.

## Historia:

Sandoora föddes som dotter till ett jägarpar i det alviska drottningdömet Bryliatiir för snart 60 människoår sedan. Hon tränades i skogsöverlevnad och jakt av sina föräldrar. När hon mognat för att lämna föräldrahemmet tog hon värvning som spejare i armén där hon knappast gjorde någon karriär. När hennes tjänstgöringsperiod var till ända var hon fortfarande på jakt efter en känsla av självständighet och sökte förfiningen av sina färdigheter som äventyrare i människornas land bortom havet.

## Personlighet:

Sandoora är mycket retsam. Hon har dock lite svårt att ta skämt på egenbekostnad och ser egentligen ner på de flesta andra varelser som inte är alver. Hon söker just nu spänningen i livet och törstar efter hjältedåd. Däremot är hon inte intresserad av guld i större mängd än för att äta gott och leva. Den enda materiella belöning hon söker är magiska ting och vackra alvsmiden.

## Bakgrund:

När Sandoora landsteg i Beldigaa för tre år sedan mötte hon en enigmatisk människopräst under ett bartumult i hamnen. Hans namn var Roal och han hade med sig ett följe av trogna ryttare som sökte äventyret land och rike runt. Sandoora anslöt sig till Roals ryttare och rider sedan den dagen som en av dem.