

RuneQuest Gothcon 94

Hej å hå i barbarskogen...



Konstruktörer: Olle Sundblad
Jussi Hyvönen

Bilder: Henrik Lange

Speltestare: Ki Andreassen
Magnus Dahvu
Bill Fernandes
Anders Wallström

Innehållsförteckning

Introduktion för spelarna.....	1
Inledning till spelledaren.....	2
Äventyret.....	2
Inledning.....	2
Öltransporten.....	3
Misslyckas Stölden.....	3
Tillfångatagna Rollpersoner.....	3
Hem med ölet.....	4
Festen.....	4
Lunar posteringen kommer.....	4
"Efterfesten".....	4
Kusinernas stöld av ölet.....	5
I kusinernas hemby.....	5
Motståndskämparna.....	5
Övriga händelser.....	6
Högtiden.....	6
Om/När RP:na gjort bort sig.....	6
Tidsschema:.....	7
Vindby.....	8
Byhövdingen Harte Stormtunga.....	8
Orlanthprästen Olvir.....	8
Värdshuset.....	8
Smedjan.....	8
Övrigt Folk.....	9
Kellby.....	10
Kusinerna.....	10
Lunar Posteringen.....	11
Lunarimperiet.....	13
Användbara Lunarnamn.....	13
Gamla Sartar.....	13
Användbara Sartarnamn.....	13

Introduktion för spelarna

Ert hemland Sartar har i drygt tjugo års tid varit ockuperat av det måndyrkande Lunarimperiet. Deras makt-hungriga tentakler har sökt sig till allt otillgängligare trakter av ert kungadöme för att finna folk att förtrycka och fiender att förintä.

Men ni, sartars barbarer, som vuxit upp fria som vinden i en kärv miljö av höga berg, djupa skogar och forsande floder, är ett bångstyrt folk som inte låter sig kuvas utan vidare. Tappra upprorsförsök har vid upprepade tillfällen brutalt och blodigt slagits ner av Lunararmén. För att bibehålla den till synes lugna tillvaron finns Lunarpatruller som regelbundet övervakar olika områden och därigenom försöker förebygga uppkomsten av oroshärdar. Lunarernas ständigt nya skatteplågor och religiösa förtryck är knappast något som gör er välvilligt inställda till ockupanterna.

De senaste åren har varit särskilt kräva för ert folk. Lunarernas hårdhänta försök att kväva er Orlanthreligion har resulterat i bl.a. uteblivna ceremoniella högtider. Nu hotar, enligt prästerna, allvarlig svältepidemi om inte årets fest får genomföras enligt traditionen och det vore en veritabel katastrof som otvivelaktigt skulle spela förtryckarna rätt i sina makt-hungriga händer.

Den hårda tillvaron har gjort att missnöjet grott allt mer bland er gentemot Lunar, men även mot de egna leden som inte lyckats få fram en stark ledare för att ena barbarerna i ett uppror mot förtryckarna. Det senaste inträffade för drygt åtta år sedan och leddes av den rödhåriga Kallyr Starbrow. Hon lyckades undkomma det grymma nederlaget men är sedan dess försvunnen.

Så även om den Röda månen lyser blodröd över Sartars skogiga bergstoppar brinner upprorets låga het fortfarande...

Översiktskarta



Karta av Olle Sundblad

Inledning till spelledaren

Detta äventyr är av ganska lös karaktär och består mest av några händelser och ett antal sammanträffanden. Det finns ingen given väg för rollpersonerna (RP:na) att ta, därför blir spelledarens improvisationsförmåga "klistret" som ska få de lösa bitarna att hänga ihop. Läs igenom äventyret i alla fall två gånger och lägg på minnet spelarnas mål och spelledarpersonernas (SLP) syfte. Var inte rädd för att improvisera och ändra så det passar din spelgrupp. All *kursiv* text läses upp för spelarna.

(Slutversion: 940326, eventuella tillägg och ändringar kommer på konventet.)

Äventyret

Inledning

Detta läses upp för spelarna:

Med tunga steg lunkar ni fram genom skogen. En svag bris susar genom trädtopparna samtidigt som fågelkvitter hörs på avstånd. Blommor och växtlighet står i stånd att brista ut i all sin prakt. Bäckarna porlar vildare än de gör någon annan gång på året, kort sagt våren är här... efter ännu en hård vinter.

Med tungt sinne minns ni vart och varför ert ärende bär. Tidigare i veckan kallade hövdingen Harte in er och sade:

"Det är skit. Allt är skit. Ni vet vilken helvetesvinter vi genomlidit. Svält och köld har skördat sina offer i större antal än vad jag har fingrar och tår tillsammans. Så vill vi inte ha det! Eller hur. Vi vet var felet ligger. Det är di därna utlänningarna som hindrat oss från att upprätthålla våra urgamla traditioner."

Stormprästen Olvir tog vid där hövdingen slutade:

"För att behålla kontakten med Orlanth och våra rötter måste vi blidka honom med en ordentlig vårfest till han och hans hustru Ernaldas ära. Lunar har genom sin ockupation hindrat oss från att genomföra våra traditionella högtider. Vi måste ha denna viktiga högtid för att vi inte ska gå under nästa vinter. Då bleve Lunarguvernören nöjd om hans fiender dog av sig själva. Då vore all tänkbar revolt, från vår sida, mot ockupanterna omöjlig, så ni förstår det allvarliga i situationen."

Hövdingen fortsätter:

"Som mina närmaste män och kompanjoner har jag, i min gränslösa visdom, beslutat ge er denna enkla, men nog så viktiga, mission. Lunarpacket har ju förbjudit alla varianter av malthaltiga drycker i vänskapliga och religiösa sammanhang. Därför har vi inte kunnat brygga vår egen brygd, vilket tvingar oss att improvisera och låna från vår givmilda och förstående omgivning. Som ni ju vet har våra mindre intelligenta kusiner försökt kringgå Lunarpackets vidriga regler och fått sin senaste brygd beslagtagna. Den beslagtagna brygden borde befinna sig vid Öppna gläntan om ungefär två dagar. Det enda ni behöver göra är att lägga beslag på minst en vagn och föra den hit, så har vi tryggt vår högtid. Jag tolererar dock inget onödigt våld och ingen får dödas, för då kommer Lunarpacket yra kring vår by som lopporna kring hunden. Förstått. Bra, då är vi överens..."

Med dessa ord ringande i öronen börjar ni närma er Öppna gläntan.

RP:na kommer till Öppna gläntan en, enligt spelledaren, lämplig stund före Lunarpatrullen så att de möjlighet att förbereda lämpliga planer (dock högst fyra timmar innan patrullen).

Öltransporten

Transporten består av tre vagnar under bevakning av en Lunar officer en sergeant och en korpral och sju soldater (använd eventuellt samma SLP som posteringen med nya namn om så behövs). RP:na ser transporten när den svänger in i den öppna gläntan. Där påbörjas en febril aktivitet: man ställer upp vagnarna (två ölvagnar och en utrustningsvagn), binder fast hästarna, slår upp tält och förbereder kvällsvard. Efter kvällsmålet lägger man sig för att sova och efter en stunds sorl blir det tyst. Endast två vaktposter är vakna, en i tältet och en utanför vakande över vagnarna.

Vaktpassen är fördelade om tre timmar vardera. Under de två första passen är vakterna relativt vaksamma (Scan & Listen) och smakar endast av rusedryckerna. Det tredje passets vakter håller i sig betydligt mer och försjunker snart i djup sömn.

Det är helt upp till RP:na hur de vill gå tillväga. Försöker man lura bort Lunarsoldaterna från lägret, enligt vad spelledaren bedömer vara en tillräcklig anledning, kommer samtliga utom sergeanten och en soldat att uppta ett eventuellt förföljande. Kom ihåg att Lunarsoldaterna inte gärna går miste om ett tillfälle att klämma åt några uppstudsiga Sartarbarbarer. Men man är heller inte beredda att gå till vilka överdrifter som helst (tortyr, våldtäkt etc), utan kom ihåg att scenariots nivå vad gäller våld och grymheter är låg. Trakasserier och förtryck bör hållas på ett mer byråkratiskt och formellt plan, som licenser t.ex.

Skulle patrullen bli anfallen av RP:na kommer man slåss så länge officeren och/eller sergeanten står, därefter endast om man är i klart överläge.

Om RP:na tar risken att stjäla vagnen när Lunarsoldaterna sover (3:je passet) så slå Sneak (för att komma in i lägret), Devise (spänna för vagnen) och Ride (för att hästarna ska vara tysta), misslyckas något slag slå officerens POW (15) x1, x2 eller x3 beroende på hur många tärningsslag som misslyckades. Lyckas alla slagen undkommer RP:na med vagnen utan att någon Lunarsoldat vaknar (några timmars försprång). Vaknar soldaterna försöker man tillfångata RP:na (sergeanten och en soldat stannar alltid kvar).

Om RP:na stjälar båda öl-vagnarna kommer patrullen ta upp jakten så fort som möjligt.

Om endast en vagn stjäls kommer patrullen inte att jaga RP:na, utan först när de kommer till Boldhome rapportera att en vagn blev stulen under transporten, inget händer under äventyret (detta vet inte spelarna).

Lunarsoldaterna är inte villiga att riskera sina liv hur som helst, är de hotade till livet (typ med kniven mot strupen) eller i numerärt underläge ger de sig utan strid.

Misslyckas Stölden

Om RP:na misslyckades med första räden får de en ny chans dagen efter. Den gången är dock Lunarsoldaterna mer på sin vakt. De två sovande har blivit rejält utskällda och är extra noga på sin vakt. Klantar sig RP:na ordentligt även den andra natten bör de bli tillfångatagna (lunarerna var bereda fast de inte låtsades som de var det, eller något liknande).

Tillfångatagna Rollpersoner

Åker man fast har RP:na möjlighet att rymma nästa natt. Misslyckas man befrias de av ett gäng barbarer ledda av en rödhårig kvinna. Hon kommer inte att under några omständigheter uppge sitt namn (alla kallar henne chefen, bossen etc) och ignorerar kallt alla sådana frågor. Lunarsoldaterna tar de tillfångata och RP:na kan med lätthet förhandla till sig minst en vagn med öl.

Hem med ölet

Efter att på något sätt införskaffat sig ölet anländer man utan större problem till byn. (Kanske antastade av Lunarpatrull på vägen - "Har ni sett till fientliga rebeller ledda av en rödhårig kvinna?").

Detta läses upp vid ankomst till byn:

Hövdingen Harte och prästen Olvir tar strålande av glädje och fröjd emot er:

"Byns hjältar - ni har räddat vår ära och heder samt byns fortbestånd. Ni har utfört ett vågat dåd och som traditionen bjuder, skola ni och övriga byn celebrera vår mannakraft efter att solen gått ner och innan den åter går upp. Hell er, Hell byn, Hell Orlanth och Hell mig förstås."

Om RP:na undrar vad de ska göra med ölet, säger hövding Harte att de kan ställa vagnen i en lada om de inte varit påhittiga nog att gömma det själva. Endast om RP:na frågar säger Harte att de fram till festen är ansvariga för ölet.

Festen

Under den lilla festen blir spelarna tilldelade en tunna öl, som de enligt traditionen måste tömma innan soluppgången. Om RP:na tömmer denna tunna blir de så fulla att de knappt kan stå upp.

Eventuellt blir Zumak utmanad på en musikalisk duell av Felicia (improvisera).

Lunar posteringen kommer

På morgonen efter festen har Lunarposteringen dykt upp.

När posteringen dyker upp tar de genast en lada i besittning (helst den där ölvagnen står) för att använda den som högkvarter.

De låter ingen komma in i ladan. Där har de utrustning och hemliga dokument. Det finns ständigt minst två man i ladan oftast fyra eller fler. Här kan de flesta typer av licenser skrivas ut, de måste dock godkännas av Kaptan Plathusa eller Sergeant Cynurgus. Alla lunarerna sover i ladan men har alltid minst en vaktpost (mer eller mindre vaken).

Posteringen kommer att finnas i området till dess att motståndskämparna fångats. Dock kan det gå att få dem att byta by om spelarna kan komma på någon riktigt bra anledning (det är det äventyret går ut på). De är inte intresserade av öl-jakt men om de får tag i ölet beslagtar de det (enligt reglementet).

"Efterfesten"

I fortsättningen är äventyret lite öppnare. Spelarna ska fixa följande två saker:

- Lunarposteringen måste bort från byn, hur spelarna gör detta är upp till dem, några förslag görs nedan (se Lunarposteringen för mer info).
- Se till att ölet finns tillgängligt vid festen.

RP:na blir nu av hövding Harte kommenderade att lura bort Lunarposteringen. Som vanligt inga dödsfall plus att de måste vara borta senast middag (kl 12) festdagen.

Lunarposteringen vill bara få tag i motståndskämparna och om spelarna överlämnar dessa ger de sig av omedelbart. Dock kan det vara svårt att finna dessa och motståndskämparna ger sig inte frivilligt om de hittas (spelarna borde inse att de i strid inte har någon chans mot dessa).

Posteringen kan också byta by om den finner "säkra" bevis för att motståndskämparna lämnat området och befinner sig närmare en annan by.

I speltestet försökte spelarna med hjälp av prästen simulera en epidemi med hjälp av laxerande örter, vilket var menat att skrämja bort Lunarposteringen (sådan är OK, det kan dock kräva speciella svårfunna örter och växter).

Viktiga saker att tänka på här är att motståndskämparna är på Sartars sida och därmed RP:nas dock litar de inte till 100% på RP:na.

Kusinernas stöld av ölet

Om ölet under festen varit obevakat har det då stulits av kusinerna. (Om det var bevakat stjal kusinerna det så fort det är obevakat, dock senast Godday i Stasisweek)

Om kusinerna lyckas stjäla ölet kommer troligen inte RP:na att misstänka det förrän efter de fått reda på att "Lunarladan" är tom. Det är inte säkert att de misstänker något då heller, de kan tro att lunarerna beslagtagit den och skickat i väg den.

När hövding Harte får reda på att ölet är borta får RP:na en rejäl utskällning, där han förklarar att de "självklart" var ansvariga för ölet fram till festen.

"Vad in i självaste håller ni på med! Jag trodde man kunde lita på sina egna barn. Det är ju självklart att ni var ansvariga för ölet fram till festen. Se till och fixa tillbaka det så fort som möjligt, annars ska vargarna få gnaga på era värdelösa ben."

Letar man efter spår är det lätt att hitta och följa vagnspår från ladan där den stod till kusinernas lada (en lyckad Track). Endast Elin Rödgräs (se ovan) som inte kunde sova, då hon haft så mycket att skvallra om efter festen, märkte att några icke-bybor var i byn under natten. Dock vet hon inte vilka det var bara att de begav sig norrut.

I speltestet körde RP:na aldrig tillbaka ölet till byn utan gömde det utanför i floden under konstant bevakning, detta medförde att kusinerna inte kunde stjäla ölet.

I kusinernas hemby

Kusinerna har gömt ölet i en lada, i sin hemby (Kellby), som de sedan spikat igen och satt några skyltar typ "Keep Out", "Farliga Hundar", "Radioaktivitet" etc. Minst en av kusinerna vaktar också alltid ladan (när det finns öl där). Om någon kommer skickar han/hon genast en snorunge efter hjälp. De vägrar att tala om vad som finns i ladan och säger att det är byhemligheter. De är arroganta, skadeglada och hånar spelarna för att de är så dumma.

Att lyckas lura kusinerna kan vara knepigt men inte omöjligt.

Eftersom stämningen mellan byarna inte är den bästa är få i Kellby villiga att hjälpa RP:na ("dom kan man ju inte lita på").

Motståndskämparna

Detta är samma gäng som eventuellt fritog RP:na från den misslyckade räden på öltransporten.

Det är totalt tio rebeller ledda av en rödhårig kvinna (eventuellt Kallyr Starbrow). De är professionella, tuffa och mycket mer erfarna än RP:na och de flesta i byn. De är kalla och arroganta till sättet, men har dock lite moral kvar och dödar inte RP:na om de verkar trovärdiga. Under inga som helst omständigheter avslöjar de vilka de är eller vad de gör i området. Man visar också ett starkt hat mot Lunar, och försöker övertyga RP:na det rätta i att döda alla lunarer urskillningslöst. (Vad de egentligen gör i området spelar ingen roll bara att de är här och motiverar lunarernas närvaro.)

Behövs mer: improvisera!

Övriga händelser

Spelledaren får gärna hitta på egna saker att fylla ut med. Det spelar egentligen ingen roll om spelarna inte löser hela äventyret, dock kan det ge lite plus i kanten om de löser det på ett snyggt sätt.

Exempel på små händelser som kan inträffa där det passar:

- Lunarsoldater kräver RP:na på någon slags licens, typ vapen licens, framförande av vagn etc. Med detta följer lite (eller en massa) byråkrati, typ licens kan endast erhållas av kapten eller högre och efter tre timmars tränande med en mästare.
- Felro i Vindby har uppfunnit en ny maskin som gör något förskräckligt.
- RP:na tillfrågas av en kringresande handelsman vad som händer i trakten (det är en av motståndsmännen i förklädnad). Han stannar i byn en natt och far sedan vidare.
- Om RP:na är överksamman skickar hövdingen dem att undersöka vilka som håller till i jaktstugan och att deras verksamhet inte skadar byn. (Motståndsmännen bor där.)

Högtiden

Efter att Lunarpatrullen givit sig av och ölet räddats är högtiden förmodligen förestående. Man hänger upp tjusiga girlanger, stämmer instrumenten och lagar till maten. Prästen Olvir går omkring och helgar alla gudabilder enligt den lokala traditionen: stänker blod från byns fetaste gris. Han drar sedan upp en stor cirkel på torget, för att symbolisera kosmos helhet, där barnen dansar runt i färgglada kläder för att återspegla den mytologiska berättelsen när Orlanth fick Ernalda. Högtiden avslutas med att den feta grisen steks över öppen eld. Tillsammans med mycket gott öl äts den upp av hela byns befolkning. Festligheterna fortsätter till gryningen och man går en ljusare framtid till mötes.

Om/När RP:na gjort bort sig

Om spelarna klantar sig ordentligt försöker givetvis övriga i byn, efter förmåga, att hjälpa till för att få loss dem ur klistret.

Exempel på detta kan vara att de börjar slåss med posteringen, och därmed blir fångade. Då kommer hövdingen frita dem och skicka ut dem till någon plats utanför byn varifrån de får fortsätta med sina försök att få bort posteringen utan att synas alltför mycket.

Men om spelarna hela tiden betar sig idiotiskt, ska de straffas efter vad de gör, dock inte överdrivet (låg våldsnivå). Detta kan faktiskt vara ett sätt att lösa äventyret, bete sig så illa att Lunarposteringen bestämmer sig för att det är RP:na som är motståndskämparna.

Tidsschema:

Äventyret utspelar sig under Sea Season (våren) 1620 S.T. (Solar Time).

Fertility Week

Fireday Äventyret börjar, spelarna får uppdraget.

Wildday Ger sig i väg på morgonen.

Godday Kommer fram till planerade Öppna gläntan (Kvällen). Stöld under natten.

Stasis Week

Freezeday

Waterday RP:na kommer tillbaka som tidigast (eftermiddag). Om de kommer senare förskjut mottagningsfesten. Festen pågår under kvällen och natten.

Clayday Lunar posteringen kommer till byn tidigt på morgonen beslagtar ladan där ölet fanns innan kusinerna stal det.

Windsday

Fireday

Wildday

Godday Sista dagen för kusinerna att stjäla ölet.

Movement Week

Freezeday

Waterday

Clayday

Windsday Festdagen, Lunarposteringen måste vara borta före middag. Ölet kan komma lite senare men måste vara där till kvällen (det finns en liten reserv på värdshuset).

Man kan rida snabbt mellan Vindby och Kellby på en dag, men med vagn tar det större delen av en hel dag åt ena hållet.

Jaktstugan där motståndskämparna finns befinner sig på en dagsmarsch avstånd (ena vägen).

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. De senaste åren har skördarna inte varit så bra detta skyller man givetvis på Lunar och förbudet mot malthaltiga drycker, hur kan man kunna celebrera viktiga högtider utan sådant.

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 högljud men en godhjärtad person som älskar sitt folk. Han avskyr Lunarpaket mer än allt annat, men har insett, tack vare Olvir, att öppen strid inte hjälper just nu.

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 tror verkligen att det är Lunarernas fel att skördarna blivit dåliga de senaste åren (och kanske det är så).

Värdshuset

På värdshuset kan spelarna få information om vad som händer i byn. Hit kommer jägarna efter jakt och ibland även lunarsoldater (mestadels Orgus och Sarpurgus). Det finns endast äppelcider och mindre mängder brännvin att tillgå.

Mattis enögd värdshusvärd. Tystlåten men artig. Suverän kock. Alla frågvisa hänvisar han till Prism.

Sysselsättning: Tillbringar mesta tiden i köket eller bakom bardisken.

Utseende: Medellängd. Grånande hår. Lapp för ena ögat. Enkel klädsel.

Rillan Mattis' fru. Pratglad, trevlig, ung dam som verkar vara överallt. Har god pli på Mattis och Hans.

Sysselsättning: Finns mycket att göra för att hålla ett värdshus i gott skick.

Utseende: Vacker, brunhårig ung dam av medellängd. Enkla kläder.

Smedjan

Här kan spelarna få tag på utrustning de kan behöva, allt som finns här (ganska mycket) går att låna (RP:na är ju bybor) så länge det inte förstörs eller ges bort.

Thorir Salamand är byns smed, han är en gladlynt bjässe på ca 120kg (mest muskler) men ingen krigare. Han tycker det är roligt att spela Lunarerna spratt och ställer upp på det mesta. Han är en skicklig smed med vidsträckt rykte. Ingen i byn (eller Lunarposteringen) vågar gå en match mot honom. Han kan tillverka det mesta i metall, men det tar naturligtvis tid. Han son Felro är hans enda lärling.

Utseende: Stor. Bred. Sotig. Har ett stort svart skägg, svart hår och buskiga ögonbryn. Svarta ögon. Har en tendens att mumla i skägget.

Felro Salamand är byns smedlärling. Kan ej smida vapen, men är en mycket aktiv uppfinnare. (För aktiv enligt vissa bybor). Kan skapa kaos i och utanför byn med sina maskiner, trots han var säker på att de skulle fungera (detta kan eventuellt utnyttjas av spelarna). Felro ställer som sin far upp på det mesta.

Som exempel kan ges att han har kört ner hus i byn, sprutat jord och dynga över torget mm mm.

Utseende: Ganska tunn men rivet blont hår och vilt stirrande ögon.

Övrigt Folk

Unyon en i trakten kringvandrande helare. En hjälpsam och skämtsam filur som ingen riktigt förstår sig på. Han vet var motståndskämparna befinner sig, men berättar detta endast om någon frågar honom.

Sysselsättning: Helar mindre krämpor. Ger råd åt bönderna.

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

Felicia Kringvandrande bard. Bor tillfälligt i byn. Hon kan tänka sig hjälpa RP:na om de frågar henne. Dock gör hon inget som kan riskera hennes liv eller frihet.

Sysselsättning: För tillfället underhåller hon gästerna på Mattis värdhus med jonglerkonster, sång och akrobatiska uppvisningar.

Utseende: Kort, smidig och elegant. Mörkt, lockigt hår. Blå ögon. Vacker röst.

Gest Pensionerad Krigare (svärdsmästare). Bor i utkanten av byn. Kan hjälpa RP:na om de lovar att hjälpa till med hans trädgård under en vecka.

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

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

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

Karak kommer till byn två dagar efter att RP:na fixat öltransporten. Han har sett rök från en jaktstuga norr om byn (Rebellerna bor tillfälligt där) detta sprids snabbt till skvallerbänken (Prism).

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

Prism 60 år f.d. handlare. Vet allt om allt som händer byn med omnejd.

Sysselsättning: Håller hov på ljugarbänken utanför handelsboden när vädret tillåter, annars på värdshuset.

Utseende: Flintskallig med grå hårtofsar runt öronen. Numera utan tänder. Skarpa, bruna ögon under buskiga, grå ögonbryn. Listig, vältalig och envis.

Eilin Rödgräs Sömmerska och skvallerfant. Kvinnornas motsvarighet till Prism. Håller hov i sitt vardagsrum dit alla byns kvinnor (och män) är välkomna.

Utseende: äldre, pratsam tant som på något sätt lyckas med att prata, dricka kaffe, sy och gestikulera med armarna samtidigt. Brukar få normala äventyrare att frenetiskt rådbråka sina hjärnor efter en ursäkt att komma därifrån, här kan RP:na hamna en hel eftermiddag.



Harte och Olvir

Kellby

Kellby är 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 inget krig.

Eftersom stämningen mellan byarna inte är den bästa är få i Kellby villiga att hjälpa RP:na ("*dom kan man ju inte lita på*").

Kusinerna

Är spelarnas motsvarigheter fast värre. De vill inte skada någon men gör livet så surt de bara kan för RP:na. 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 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 dänga upp någon stackars bonde eller RP. 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.

Sysselsättning: Tillbringar alla kvällar i baren påhittande illvilliga dåd. Alla är fega och högljudda. Spela dem som dåliga karikatyrer av RP:na. Citera gärna spelarna i deras kommentarer (fast löjligare).



Kusinerna

Lunar Posteringen

Posteringen sköts av Kapten Plathusa till sin hjälp har hon sergeant Cynurgus och korpral Electhus samt sju meniga soldater. Anledningen till att posteringen kommer till byn är att en efterlyst grupp med sabotörer (motståndskämpar) misstänks ha begivit sig hit, och Vindby låg centralt i det område som Plathusa blivit tilldelad. Posteringen har alltså inte bara byn att kontrollera den utan ansvarar även för några byar runt omkring (inklusive Kellby) och en massa terräng.

Ingen av befälen eller soldaterna är villig att onödigt offra livet för Lunarimperiet, de ger sig om de riskerar att skadas allvarligt eller de är chanslösa, och hämtar då om möjligt hjälp från någon av de större posteringarna som finns inom några dagsritter.

Alla i posteringen har egna hästar och de har en gemensam vagn för tyngre utrustning (tält, dokument mm.).

När vakterna pratar sinsemellan talar de alltid New Pelorian vilket endast några i byn förstår (en av spelarna kan lite).

Kapten Plathusa **36år**

Plathusa är straffkommenderad till Sartar, hon avskyr det mer än allt annat och vill bara komma härifrån. Hon är inte mutbar och följer Lunar reglementet ordagrant även om det är till hennes nackdel. Eftersom Plathusa hatar sin straffkommendering blir hon lätt sur och gör "elaka" saker mot folk under hennes egen rang. Hon är ingen dumskalle och skulle aldrig göra något som kunde förolämpa klanhövdingen eller någon annan mäktig sartarit (alla Lunar vet att de som gör det "mystiskt" brukar försvinna).

Plathusa klart över genomsnittet när det gäller strid hon är en superb taktiker och brukar klara av att utmanövrera motståndare. Hon är dock inte dumdrilig och ger sig när han är i klart underläge, behandlar eventuella fångar mycket väl (enligt reglementet).

Utseende: attraktiv, med silvervitt hår och violetta ögon. Oftast klädd i en uniform med alla dekorationer hon fått under årens lopp.

Sergeant Cynurgus **28år**

Han är ingen paragrafryttare själv men kan den utantill och citerar ofta den i Plathusas närvaro för att stärka hennes argument. Han är en duktig krigare men erkänner sig underlägsen till både Plathusa och Euphorlytus.

Korpral Electhus **22år**

Han följer inte reglementet till hundra procent utan går på vad som är rimligt. Detta kan vara både positivt och negativt för spelarna. Electhus gör aldrig något förhastat utan tänker igenom allt noggrant innan han handlar.

Menig Hylcules **18 år**

Han är ganska ny i armén och har inte så stor erfarenhet om hur man beter sig för att bli väl mött. Hylcules är retad av nästan alla andra meniga i posteringen, men aldrig i närvaro av något av befälen (självklart vill han hämnas om han får chansen).

Menig Orgus **26år**

Orgus blev Lunarsoldat eftersom han aldrig orkade lära sig något i sin ungdom. Han är en riktig festprisse och struntar i allt vad reglemente heter när ingen chef är i närheten. Han är mutbar och om han får reda på att det ska vara en fest i byn hjälper han gärna till och ordnar så mycket han kan (en hel del). Han har en kamrat i gardet, Sarpurgus, de är bästa vänner och brukar se till att få gå patrull tillsammans. Tack vare sin erfarenhet och intelligens klarar sig Orgus nästan alltid bra han hjälper alltid också Sarpurgus om han är i trubbel.

Menig Sarpurgus 24år

Sarpurgus är bästa vän med Orgus, han är inte lika frisläppt som Orgus men hänger på det mesta som Orgus gör. Sarpurgus är en människovän, han vill vara kompis med alla. Han är mutbar om än lite tveksam till det, det är inte beloppet utan principen, och höjs mutan väldigt snabbt blir han bara mer tveksam.

Menig Euphorlytus 19år

Euphorlytus är en vapentok, när han är ledig tränar han, eller polerar sina vapen och sin rustning. Han är en enstöring som klarar sig själv. Euphorlytus är den klart bästa krigaren i posteringen men han har varken viljan eller den erfarenhet som krävs för leda trupp i strid.

Menig Acriseros 16år

Väldigt lättlurad person, men kan bli arg och börja slåss (med knytnävar) om man provocerar honom för mycket. Han är inte speciellt stark och alla spelarna kan lätt plocka ner honom.

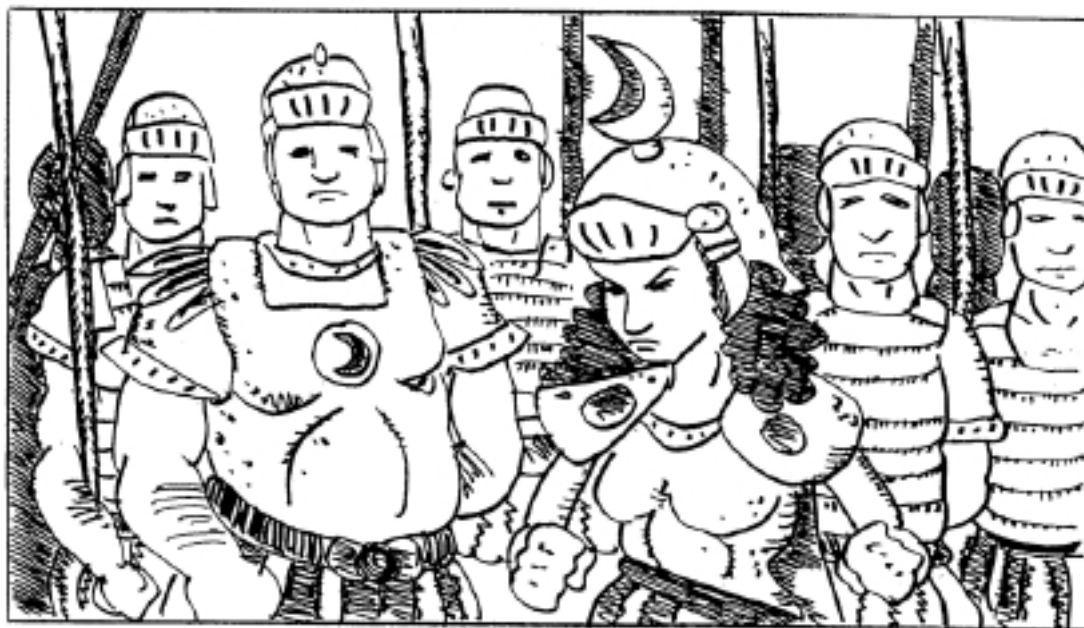
Menig Palimetheus (Palim) 21år

Tänker nog sluta som soldat om han hittar något annat jobb, inte särskilt motiverad. Men gör sitt jobb.

Menig Diotesilaus 21år

Trivs med soldat yrket, jobbar på lagom hårt.

Kom i håg att detta inte är lagtexter om det passar bättre (blir roligare) med något annat ändra och lägg till som du själv vill.



Lunarpacket

Lunarimperiet

Lunarimperiet skapades av Röda gudinnan och styrs på Glorantha av hennes ställföreträdare den Röde kejsaren. Imperiet befinner sig i konstant tillväxt genom att man försöker inlemma ockuperade områden i Lunarkulturen. En enkel analog är romarimperiets ockupation av Gallien och Britannien.

Språk: New Pelorian, och vakterna pratar hyfsad Sartarite.

Användbara Lunarnamn

Manliga

Marmeneus
Iatheus
Androps
Glaucles
Acriscrustus
Hypertus
Iphegos
Sardorus
Heraeus
Anaxtos

Kvinnliga

Nistygia
Perbe
Demoinx
Erechro
Placadia
Panthys
Anaxmia
Cyndite
Pylistro
Acasessa

Gamla Sartar

En gammal barbar kultur som inte tolererar översitteri (man föraktar Lunarimperiet och alla dess gudar).

Män tillber normalt Orlanth (storm gud), medan kvinnor tillber Ernalda (fruktbarhets gudinna). Orlanthi, som kulturen kallas, värderar speciellt Mod, Vishet, Givmildhet, Rättvisa, Ära och Vörndnad (inte till Lunar) högt.

Typ viking keltisk variant.

Språk: Sartarite

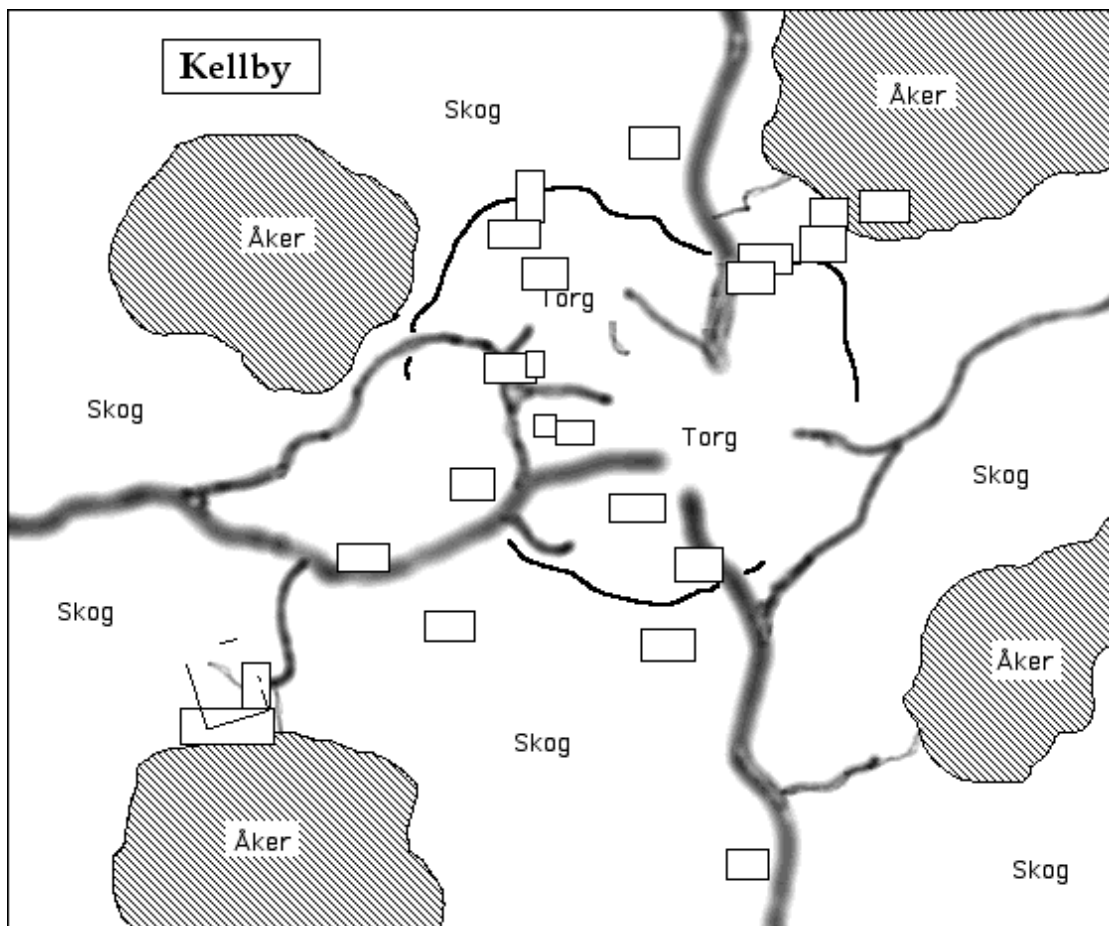
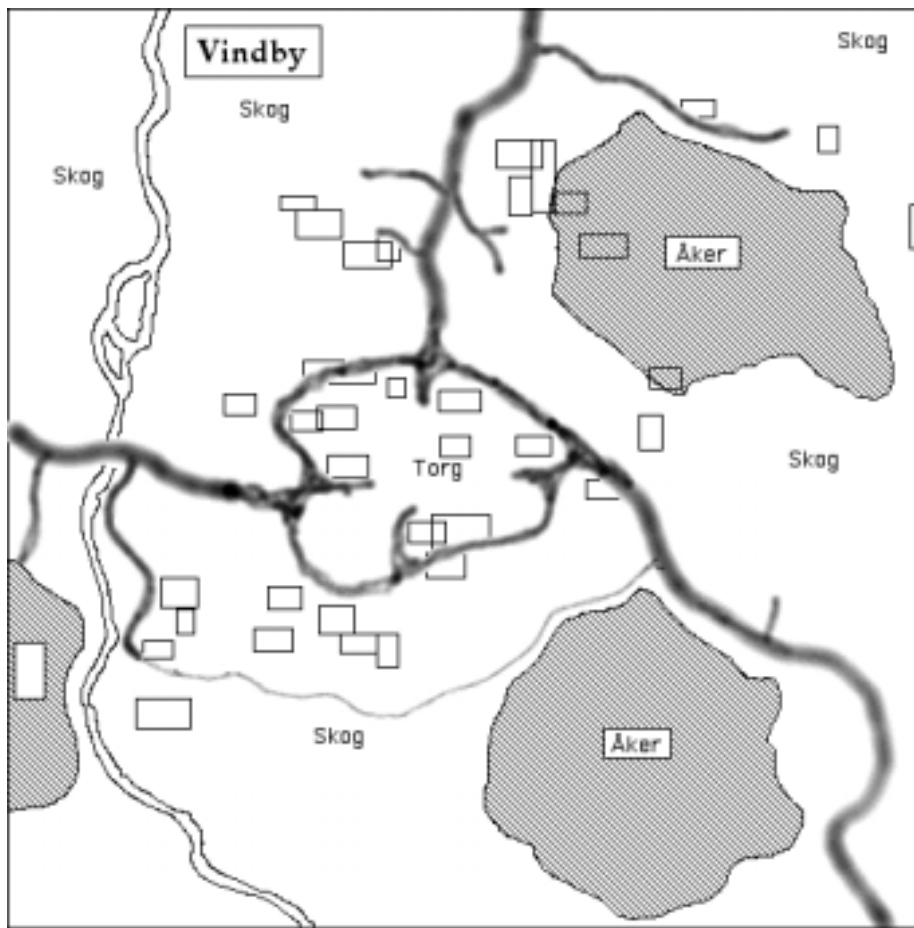
Användbara Sartarnamn

Manliga

Barriv
Kutte
Benolf
Tirvald
Malte
Winalf
Erber
Ringra
Labbe
Kervin

Kvinnliga

Millan
Ernelia
Ormelia
Chalian
Dillma
Grytha
Emmen
Petania
Tivele
Selvera



Rollpersonbeskrivningar (Klipp vid den streckade linjen)



Karga Brunöga

En av byns yngre slagskämpar. Tappar lätt omdömet när han blir upphetsad och det vankas pisk. Agerar först och tänker sedan.



Horga Trearm

En tystlåten men kompetent jägare som kan området utan och innan. Han tål inte översitteri från någons sida, speciellt inte från kvinnor.



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.



Zumak Stormtunga

Han är en fredlig själ som har komplex för att han inte kan leva upp till faderns krav på ledarskap och manlighet. Han är en av byns bättre spelmän.

Personal Information

Adventurer Name Zumak Stormtunga
 Species Manniska
 Age 18 Gender: Male Female
 Culture Baibar
 Religion Oclauth

Player Name _____
 Homeland/Clan Sactar/Balkoth
 Parent Occupation Hovding
 Adventurer Occupations Nobel

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

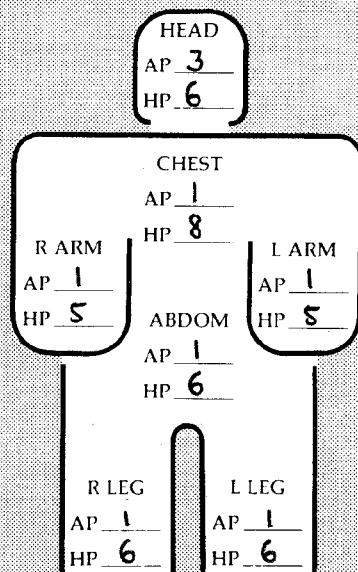
Agility (+4)	Knowledge (+4)	Manipulation (+7)
Boat (05) <u>05</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>22</u>	Conceal (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>51</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) _____ <input type="checkbox"/>	Devise (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>23</u> <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>	Sleight (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>29</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>15</u> <input type="checkbox"/>	Play Instrument (00) _____ <input type="checkbox"/>
Ride (05) <u>37</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>19</u> <input type="checkbox"/>	<u>Lute</u> <u>48</u> <input type="checkbox"/>
Swim (15) <u>17</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>14</u>	_____ <input type="checkbox"/>
Throw (25) <u>28</u> <input type="checkbox"/>	Martial Arts (00) _____	Perception (+5)
Communication (+4)	Mineral Lore (05) <u>09</u>	Listen (25) <u>33</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>27</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>38</u>	Scan (25) <u>31</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>18</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	Search (25) <u>34</u> <input type="checkbox"/>
Sing (05) <u>42</u> <input type="checkbox"/>	<u>Sactarite</u> <u>25</u>	Track (05) <u>10</u> <input type="checkbox"/>
Speak Languages	_____	Stealth (-2)
Own (30) <u>Sactarite</u> <u>61</u> <input type="checkbox"/>	_____	Hide (10) <u>21</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____ <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>	World Lore (05) <u>15</u>	

Magic

(+3)	(Free INT <u>14</u>)
Intensity (00) _____ <input type="checkbox"/>	Mobility (2) <u>27</u> <input type="checkbox"/>
Ceremony <u>21</u> <input type="checkbox"/>	Speedact <u>27</u> <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	Ignite <u>27</u> <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	Farsee (1) <u>27</u> <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <input type="checkbox"/>	_____ <input type="checkbox"/>
_____ <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>16</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 _____	
Weapon _____	Damage _____
SR _____ <input type="checkbox"/> A% _____ <input type="checkbox"/> P% _____ AP _____	
Missile <u>Selfbow</u>	Damage <u>1D6 + 1 + 1D2</u>
Rate <u>1/5R</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>12</u> <input type="checkbox"/> P% <u>38</u> AP <u>8</u>	



Equipment

ENC	
pennies <u>25</u>	_____
armor _____	_____
Head:	
<u>Coirbovilli</u>	<u>0,6</u>
_____	_____
Arms:	
<u>Soft leather</u>	<u>0,8</u>
_____	_____
Chest:	
<u>Soft leather</u>	<u>0,8</u>
_____	_____
Abdomen:	
<u>Soft leather</u>	<u>0,4</u>
_____	_____
Legs:	
<u>Soft leather</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>Waterskin (4L)</u>	<u>4,4</u>
<u>Lute</u>	<u>1,0</u>
<u>Koger m. pilar</u>	<u>1,25</u>
_____	_____
<u>Powerstoring crystal (3)</u>	<u>0,5</u>
Total ENC:	<u>13,35</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	25
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

Copyright © 1984 by Chaosium Inc. Permission is granted to photocopy this sheet for personal use only.