

# Bitande Iskyla, ett scenario för Advance Dungeons & Dragons

5 spelare + 1 sl

Nödvändigheter: AD&D regler, Vilderness survival guide är bra men inte nödvändig

## 1. Vad som har hänt och äventyret i korthet

I den ensliga byn **Dalchirok**, högt upp i de frusna nord och bland den eviga isens gnistrande vidder, råder det problem. Det är det mörka halvåret och solen har försvunnit bortom bergen för att synas några månader senare. En stor isbjörn sågs jaga byns jägare, detta orsakade att en av **Dalchirocks** bästa jägare **Irsig Stir Gersik**, ensam begav sig ut för att jaga björnen.

**Irsig** spårade upp björnen i dess lya, där han sedan dräpte den gigantiska besten med stort mod björnen. I isbjörnens lya upptäckte han ett stort fynd, en gudomligt vacker alvkvinnas bevarad i isen. **Irsig** förälskade sig genast i den infrusna och beslöt sig för att ta med fyndet hem till byn. och skar ut den bit is kvinnan var infrusen i. **Irsig** tog med sig isblocket med den infrusna kvinnan och begav sig hemåt. Dessvärre överraskades han av ett konstigt fenomen, en snöstorm utan varning och tvingades överge fyndet på en plats som både var säker och var lätt att hitta. **Irsig** valde en stenformation som jägarna i trakten ofta använde som riktmärke. Därefter begav han sig hem. Stormen dödade hans dragdjur och **Irsig** gick vilse ut på isen, efter ha irrat omkring omsvept i stormens iskyla på isen i drygt en vecka och kommit nära döden (trots sina utmärkta kunskaper i jakt och överlevnad fann han inget ätbart) undkom han levande ur stormen (Isgnomer tar som välbekant inte skada av naturlig kyla). efter ytterligare ett par dagar på isen fann **Irsig** tillslut hjälp

En grupp alver på en isjakt, de tillhörde en koloni som ibland tog kontakt med **Dalchirock**. Dessa räddade honom från hans öde på isen, och vårdade de skador han ådragit sig. **Irsig** berättade om sitt fynd för alverna som genast insåg betydelsen av fyndet. Alverna övertygade **Irsig** att lotsa dem till den plats där han grävt ned sitt fynd, **Irsig** som insåg att byfolket med rätta redan var oroligt övertygade alverna att de skulle skicka en budbärare till byn. Detta gjorde kaptenen på **Snöhöken** som isjakten hette, han skicka sin bästa spanare (hans dotter, **Adriella**) för att meddela byn om att **Irsig** var välbehållen.

När **Irsig** och alverna kom fram till stenformationen överraskades de av goblins och ett fåtal av dem undkom med isjakten, **Irsig** kom inte med på isjakten men lyckades ändå undkomma och gömde sig undan goblinerna i några djupa isgrottor. En plats som han lyckats försvara mot goblinerna. Dessvärre (för **Irsig**) är att de nu blockerar den enda utgången och han är oförmögen att fly. Goblinerna håller nu uppsikt och låter inte **Irsig** komma ut.

**(Här startar äventyret)** Två dagar senare beslutar sig rollpersonerna för att bege sig till stenformationen för att se vad som har hänt och söka upp detta fynd. Dessutom beskriver Rollpersonerna stöter redan på vägen på lite problem och efter en plötslig snöstorm finner de vraket efter alvernas isjakt, de finner inga överlevande men tecken på att alverna hade varit inblandade i stridigheter och var på flykt När rollpersonerna sedan kommer fram till stenformationen noterar de att svartfolk har förvandlat stenröset till en imponerande utpost (visserligen liten) och befäst marken duktigt. på utpostens väggar syns souvenirer från några utav alverna. Efter att ha studerat situationen tar sig rollpersonerna in, på lämpligt sätt, och gräver upp fyndet (det bör noteras att alla rollpersonerna tror att det är en rik skatt som de gräver upp (de trodde förövrigt alla alver eftersom **Irsigs** alviska inte var välutvecklad) så rollpersonerna blir aningen förvånade av att finna **Irsigs** fynd.

Hur nu gruppen gör med fyndet, kommer givetvis variera. De kan försöka forsla det antingen till **Dalchirock** eller till alvbosättningen eller så kan de låta några andra besväras med det och lämna blocket där det ligger.

Beroende på hur noga de undersökt omgivningen före eller efter anstormningen av fästningen är beroende på om de hittar **Irsig**. en välvillig Sl låter **Irsig** hitta rollpersonerna om rollpersonerna inte hittar **Irsig**. **Irsigs** tillflyktsort är rätt nära utposten och svartfolken höll den märkbart under uppsikt så rollpersonerna finner nog **Irsig**.

Färden över isen i endera riktningen blir sedan farlig och några riskabla situationer på isen (däribland en uppretad isdrake tar ut sin vrede på rollpersonerna) lyckas de slutligen nå sina respektive mål.

Om de begav sig till byn hålls en stor fest till deras ära, innan de sedan ombes att eskortera alvflickan och isblocket till alvlagret (förutsatt att det finns fortfarande tid till mer spel)

Om rollpersonerna tog isblocket mot alverna, avslutar detta äventyret pampigt med hur rollpersonerna tittar ut över alvernas stad ifrån porten.

### **Legenden om Leiramiona (Den infrusna alven)**

Leiramiona var äldsta dottern och tronarvinge till Furst Tibrios Elmiothas, som tillsammans med Leiramiona grundat flera utav alvernas städer. Hon var känd för sin stora skönhet, men även för hennes kunskaper i historia såsom i helandets olika konster. Den store artefakt smeden, en dvärg (relationerna mellan alver och dvärgar var då mycket goda och vänskapliga) gav henne ett halsband som enligt Gilmendrion skulle hjälpa bäraren mot fysisk skada men även förstärka dennes helande magi.

När sedan Tibrios dräptes av svartblod begav sig Leiramiona ut i vildmarken för att hämnas. Leiramiona öde sedan dess är okänt, hela den svartfolks klan som dräpt Tibrios återfanns döda ute på isen, ihjälfrusna. Bland folken har sedan den dagen berättelser uppstått om hur folk har sett gigantiska snöstormar jagat svartblod över isen eller hur dessa uppstått i deras närhet. Vissa berättar även om hur en fager kvinnas gestalt skådats i stormens mitt....

## **2. Kort om rollpersonerna**

Isgnomerna är uppfödda i Dalchirok och är tämligen kända där. De är tämligen goda vänner och känner till det som de visat varandra. **Gemlorn** är en mystisk alv som nu varit i **Dalchirok** för en längre tid (år) och han har skaffat

### **Tyros Gersik, Icegnome, Ranger 5th lvl**

Ledaren med ett stort hjärta, äldre broder till Irsig och **farbror till Ranox**. Tyros är en av **Dalchiroks bästa jägare** och han grämer sig lite över att han inte följde med sin bror Irsig. Tyros ogillar glaciären utan jagar på fastlandet enbart, detta beror på att han är **livrädd för flytande vatten**. Han tvingas nu konfrontera sin skräck för att försöka hjälpa sin bror Irsig

Han är aningen **bekymrad över Thorgrims mentalitet** Tyros ogillar alver i allmänhet, detta är dock en uppfattning som **Tyros** håller på att revidera eftersom han är **vän med Thorgrim** och har kommit att bli nära vän med även **Gemlorn**. Tyros är den i gruppen som är **mest mån om principer** och har en stor uppfattning om vad som är rätt och fel. Ofta går hans uppmaningar på Ranox och Thorgrims nerver...

### **Ranox Gersik, Icegnome, Fighter 4th lvl**

**Irsigs son**, han är en duglig krigare, äventyrslysten och ärelysten. Han är smått **förälskad i Adriella** (trots att hon är alv) men visar inte detta. Han är aningen **småsur** (läs svartsjuk) på **Gemlorn** eftersom Ranox ser hur Adriella försöker vinna Gemlorns kärlek och hur Gemlorn känslökallt inte besvarar eller verkar förstå Adriellas känslor. Att detta medför att Adriella inte har tid nog att notera allvaret i Ranox uppvaktning utav henne spelar också in.. Ranox vet inte om att Tyros är rädd för flytande vatten och **klandrar Tyros för Irsigs försvinnande**

### **Thorgrim Garsh Alvvän, Icegnome, Cleric lvl 7**

Thorgrim har spenderat mycket tid tillsammans med alver, så mycket att han tillber en av deras gudar och ammat det alviska synsättet. Många tycker **han är arrogant** (och ordet fanns **halvrasistisk mot icke alver**) Han är den **äldste i byn** men har levt mycket som eremit eftersom byborna tillber Gnomernas traditionella gudar. Thorgrim har pratat mycket med Gemlorn och bara blivit konfunderad av dessa samtal eftersom Gemlorn konsekvent vägrar tala alviska och gå in på detaljer om exakt var han kommer ifrån och hans folks seder. Detta har fått Thorgrim att titta aningen snett mot Gemlorn men ännu mer ivrig att prata med honom. Thorgrim **känner till att Tyros är rädd för vatten** och **beundrar Tyros målmedvetenhet och uppoffring**.

### **Gemlorn Eriotas, Irda (utger sig för att vara alv), Magicuser lvl 8**

Gemlorn är en Irda dvs High Ogre och skepnadsförändrare. Han har kommit till Dalchirock för att omvärlden ska glömma bort honom. Han är en mycket god själ men är som alla Irda har han varit förföljd av de flesta, mest p.g.a. vidskeplighet. Han har intresserat sig för byn och har beslutat sig för att hjälpa till. Gemlorn är numera **god vän med bröderna Gersig (Tyros och Irsig)** samt en mängd andra i byn. Han har utgett sig att vara alv, detta till trots att inte kan alviska och har p.g.a. detta stött på **problem med Thorgrim, Adriella och Ranox**. Han låtsas vägra tala alvisk p.g.a. en **hederssak** och hoppas de ska nöja sig med det

Som Irda kan Gemlorn "True polymorph" (han kan förvandla sig till vad han vill, men han måste ha stött på varelsen ifråga och vidrört det. Förvandlingen tar c:a 3 sr, processen är aningen utmattande och han kan bara ändra form 3 ggr per dag. Gemlorn kan bara bli +-2 decimeter i massa och är c:a 172cm (hans sanna form ligger på 190cm))

Gemlorn **vill helst inte visa hur mäktig han är**, makt ingjuter fruktan, utan håller på det mesta sin kunskap för sig själv och **använder sin magi endast i nödfall**. Som alla Irda är han en fredsträvarare och föredrar oblodiga lösningar. Han **sörjer svartfolk när de dör** efter som han känner släktskap med dem.

Han **vågar inte visa sig i sina sanna form** eller att öppet förvandla sig såvida det inte föreligger livsfara.

### **Adriella Stjärnätt, Iceelf, Ranger lvl 4**

Adriella är **dottern till Kapten Lorinadiron** hon skickades till byn Dalchirok för att lugna ned byborna och förtälja om Irsigs stordåd. Hon blev givetvis orolig när det fortfarande inte har hörts något från varken hennes far eller hans isjakt. Hon har nu väntat i Dalchirok i c:a en vecka och befarar att något gått snett. Under sin vistelse i byn har hon blivit **blixtförälskad i Gemlorn** och försöker få Gemlorn till att respektera alviska språket och få upp ögonen för Adriella (hon vet inte om att hennes försök kan vara dödfödda). Hon är **aningens arrogant** men mest hjälpsam, lojal och modig. Hon **hatar svartfolk** mest p.g.a. hörsägen men har aldrig stött på några. Hon **känner till lite om legenden om Leiramiona (Den infrusna alven)** och kommer vara den som insisterar på att fyndet förs till alvbosättningen.

## **3. Äventyret.**

### **Fakta**

Eftersom det är det mörka halvåret kan man inte sen normalt, Adriellas ser bäst i klar himmel och sämst i tjockt mulet väder. Isgnomerna ser bra tack vare sin Infravision men kan inte se färger. Gemlorn kan alltid förvandla sig till något lämpligt men förnärvarande ser han som Adriella. Om facklor används kommer dessa att synas på långt avstånd och svartfolken i lägret kommer vara förvarnade, facklorna kommer underlätta för Adriella och Gemlorn, förutsatt att de har dem i ryggen och inte framme i synfältet.

### **Byn Dalchirok**

är ett samhälle på 320 individer, men räknas som by eftersom de inte har tull rätt. Den är uthuggen i ett bergmassiv som utblickar mot glaciären. Trots detta är större mängden av husen på ytan. Livnäring på gruvdrift, jämbearbetning men även på pälshandel.

Byn styrs av ett råd (där både Irsig och Tyros ingår) på 12 man och där byns borgmästare/hövding har utslagsröst. Borgmästaren heter Hircex och är faktisk dvärg och en god strategiker liksom krigare.

**Glaciären.** är vanligtvis tjock så här års, den hemvistas av isbjörnar, kejsarpingviner (eller deras motsvarighet) och av en lite annat djurliv. Under vinterhalvåret är det sällsynt att man ser något djurliv i större mängder.

*Under Isen så är även där det sparsamt med liv så här års men vid enstaka fall påträffas späckhuggare på jakt. Isen är en förrädisk plats och man behöver vara mycket kunnig för att överleva på den. Väderomslaget är mycket snabbt och ofta har det hänt att en snöstorm kommit utan förvarning.*

**Fastlandet Djurlivet** är även här sparsamt vid den här tidpunkten, mest vanligaste landdjuren är polarräv, Ren, vita ulvar, isoxar, mammutar och tundra svin. Växtligheten är väldigt sparsam och är identisk med Antarktis och Grönlands.

**Alvbosättningen** ligger gömd i en dal bakom några berg, utav gruppen känner bara Thorgrim och Adriella till dess läge som annars är en välbevarad hemlighet. Gruppen kommer aldrig att få undersöka platsen noggrant i äventyret eftersom det avslutas när de kommer fram. Men på avstånd.

**Människo byn Norik** *Ett eskimåliknande samhälle på 50 familjer de handlar ofta med skinn, sniderier och fisk. De har ett världshus "den Vita kaskelotten" som är känt för sitt ypperliga vin.*

Allt som är kvar av bosättningen är nedbrunna husruiner och översnöade och stympade lik. Snön har täckt alla spår av angräpare och inga fiende lik kan bli funna.

Undersökning av liken visar att de blivit skinnflådda, halshuggna och oftast dödade av svärdshugg eller primitiva pilbågspilar.

**Människo byn Grimsh** : *ett eskimå samhälle på 12 familjer, som även de handlar mycket med skinn men även med timmer och järn (fast inte med Dalchirock)*

Dess öde är som ovan fast två barn söker upp gruppen om de vistas på platsen mer än en timma dvs de undersöker efter spår. De båda barnen är utfrusna, utsvultna och fortfarande i chock och pratar om hur svartfolk och monster anföll byn. Deras beskrivningar är dock aningen svårförstådda.

**Vita Draken Saburachs grotta** är känd för sin enorma skatt, men ingen vet var draken har sin lya. Lyan ligger i ett ismassiv format efter drakens lynne. Grottan är helt av is och någon större draxskatt påträffas inte, (Saburach blev för c:a en vecka sedan bestulen av en äventyrar grupp och är därför mycket sur. Lite skatter finns dock kvar c:a 25% av det normala hos en äldre drake. Dock inga mäktiga magiska föremål (de tog givetvis de tidigare äventyrarna)

**Stenformationen** är en konstig sammansättning av stenar och ligger mellan två kullar på en stor ö mitt ute bland den tjocka isen. Det finns gott om isgrottor i dess närhet där Tyros minns att han lekte några gånger som liten. Det sägs att det räcker med endast en Gnome för att försvara sig mot en övermakt där nere i de djupare delarna av isgrottorna Se nedan om mer detaljer.

## START

Gruppen är i byn och ska börja organisera en undersöknings expedition, Det blir klart för rollpersonerna om att det inte kan få någon mer hjälp men byn kan hjälpa till med proviant och div utrustning.

vid avresan vinkar större delen av byns befolkning av dem på torget. Borgmästaren ber nu också gruppen att undersöka vad som har hänt med Byarna Norik och Grimsh. Hirgex påpekar för Tyros att de övriga rådsmedlemmarna kommer sakna honom och önskar honom lycka till.

Gruppens färdfordom är en mindre isjakt (med last kapacitet på 7 dagars proviant+ utrustning+ grupp) eller tre hundslädar med last kapacitet för 3 månader+utrustning+ proviant), sen finns det givetvis skidor och snöskor för samtliga i gruppen.

Släden är dubbelt så snabb som hundsläden i godvind och det blåser friskt när gruppen ska avresa

## Händelser

\*(tunn is) Tre späckhuggare på jakt efter föda anfaller från under isen en av slädarnas hundar och kalasar på allt som faller i vattnet. Som alla djur flyr de om de möter ett starkt motstånd, men först blir de bara mer vildsinta.

\*En plötslig snöstorm på 40 sekundmeter, gruppen tvingas antingen konfrontera stormen eller gräva ned sig. Efter snöstormen hittar de spillroma efter Snöhöken, Adriellas fars skepp. När Snö stormen avtagit ligger det 1 meter tjock snötäcke av pulversnö. detta bekräftas av skeppets namnskytt.

Om man letar igenom skeppet märker man att all last (främst skinn) är försvunnen., att enligt loggboken var skeppet på kurs mot stenfästningen och att de skulle undersöka en skatt som lokal gnome förtäljt om, och att skatten ska ligga invid en sten märkt av denna gnome.

Rollpersonerna kan även finna fruset blod på isjaktens skidor som om något blivit överkört.

liket av en alv som fått sin skalle krossad av något stort och tungt (STOR KLUBBA) ligger nere i resterna av lastutrymmet. Tyros tycker detta liknar Vita ulvens piraters verk (detta är fel eftersom de piraterna är människor och avrättats för några år sedan)

\*(tjock is) En djup klyfta på med bred på 3 meter och djup på 6 meter i glaciären måste korsas att gå runt tar alltför lång tid. ,

\*vind stilla (om rollpersonerna har isjakt får de vänta i några timmar)

\*(tunn is) Isen spricker under åkfordonet och en farlig situation kan uppstå

\*Ute i vildmarken råkar gruppen ut för diverse slumphändelser, använd lämpligt

#### 4. Stenformationen eller goblinernas utpost

Svartfolken har vandrat upp hit för att dra fördel av vintermörkret och undkomma dagarna med sol. Om man bortser från den bitande kylan så är glaciären vid denna tidpunkt ett paradiset för svartfolken. Utpostens gobliner är bara en mindre vaktstyrka och svartfolkens egentliga läger ligger långt borta in mot centret av glaciären. De insåg genast den strategiska platsen (trots deras låga intelligens)för stenformationen och omvandla den till en mindre utpost.

Den är omgiven av två höga kullar och en uråldrig skog (C:a 1meter !) av lavar. Svartfolken har rensat bort de närliggande lavarna runt sin isfästning så att en glänta på radien 30 meter har uppstått.

Om rollpersonerna är högljudda/går jämleds med vinden (så att vinden blåser förbi fästningen eller har starka ljuskällor kommer goblinerna eller ulvarna notera dem. Däremot kan rollpersonerna se konstiga ljusspel och läten (orchemas ceremonier).

**Stenrosen finns inte mer**, det har blivit konverterat till en **mindre fästning** med murar av is och sten. Inne i fästningen finns det utrymmen för bostäder, en smedja och proviantförråd. Fästningens murar är prydda av div souvenirer från slag däribland huvuden från alverna och de båda byarna. Här finns inte Lorinadriens skalle dock. Dessa souvenirer sitter på de vassa stövar och pålar som sticker ut från murarna. Byggnadsverket inger respekt och rollpersonernas instinkter (eller åtminstone Ranox) indicerar att det vore självmord att attackera fästningen utan någon plan

Om partyt spanar mot snöfästningen under en längre tid (mer än 3 timmar) kan de notera att det verkar finnas

13 Gobliner (själva verket 17)  
5 stora vargar (egentligen 7 ulvar)  
1 istroll (ICE TROLL)

svartfolken verkar vänta på något och är rastlösa

Rummen inne i fästningen, bortsett från trollets (som är 2 meter i tak) är endast 110-135cm i tak (gnomer och goblins är med andra ord obesvärade, men alver (såsom Adriella och Gemlorn?) besväras och kommer tvingas krypa ett antal gånger. Dessutom kan de riskera att fastna i de trånga korridorerna.

**Inredningen** i alla rummen består av lite djurfällor, lite plundring gods, krigsmateriel (bl.a. pilar extra bågar och dolkar) och avföringshögar och en mindre eldstad (dock ej i trollets och ulvarnas). Plundring godset består mest av ädla metaller, mynt och tunnor med rusningsdrycker från främst den vita kaskelottens värdshus. Allt stinker givetvis.

6 24  
8  
10  
4  
4=7  
8

**Irsigs Fynd** ligger invid en sten nedgrävt c:a 2 meter ned. **Stenen är märkt med Irsigs tecken** (första bokstaven i namnet). Uppgrävningen tar tid om inte Gemlorn hjälper till med sin magi. Fyndet består av en ytterst sagolik vacker alvkvinna klädd i en ståtlig (men enligt Adriella uråldriga) klänning. Runt alkvinnans hals hänger en medaljong med gammal alvisk signatur (<Gilmendrions länk>) och infattad i medaljongen pulserar en smaragd med ett rött ljus i takt med långsamma hjärtslag.

Medaljongen är intelligent och kommer genom mäktig magi försöka behålla alkvinnan infattad is. den kommer förs fredligt att motarbeta eventuella försök till att frita alkvinnan ur isen, varefter den sedan försöker avskräcka rollpersonerna från att befria alvflickan slutligen kan den bli ilsken (man försöker exempelvis skingra magin i medaljongen då den genast upptrappar sitt motstånd tills den börjar kalla till sig is elementarer och skjuta blixtar. Om man då avlägsnar sig från området, typ 20 meter lugnar den ned sig och börjar om från början.

Medaljongen har inget mot att man fraktar isblocket, snarare tvärtom, men den kommer inte att bistå med något.

**Isgrottan**, syns lite på avstånd eftersom en rök strömmar smått ur en öppning, därinne har Irsig förskansrat sig. Eftersom Goblinerna har denna punkt under stark uppsikt medför några direkta närmanden med att rollpersonerna avslöjar sig själva. Om rollpersonerna avleder uppmärksamheten eller om de dödar/driver bort alla gobliner så kan Irsig tas sig ut eller bli räddad.

### **Resan tillbaka eller resan bort från isfästningen**

En uppretad vit drake (Saburach) far ner och snappar upp isblocket, drakens motiv till detta behöver inte förklaras, om man nu skulle såra draken flyger den hastigt ut mot närmsta vattensamling, synhåll och dumpar isblocket skrattande där och flyger hem, annars tar den med sig isblocket till sin lya och gruppen måste gå i närstrid med isdraken.

Det är en pampig syn att se draken flyga bort (med eller utan isblock) mot ett ensligt och gigantiskt isberg, särskilt när man ser solen i horisonten bortom ismassivet

Klättringen på detta isberg är svår eftersom isen här är vass som glas av någon anledning, draken agerar inte tills de nått i grottingången. Draken vägrar förklara varför den snodde isblocket utan hävdar, att den har sin skäl. Draken är främst intresserad av att behålla den lilla skatt den nu har kvar och dessutom känner sig draken hämndningslysten och beslutat för att dela med sig av denna hämnd till rollpersonerna (vänligt va?).

Under en paus (rollpersonerna har stannat till, av någon anledning )anfaller en isbjörms hona i skrämmande syfte, hon anser att rollpersonerna är alltför nära hennes ungar

Använd även egna improvisation och slumpartade händelser

Återkomsten till Byn, medför att gruppen får vill ut, slicka sina sår innan de återigen skickas iväg med isblocket till alverna, eller åtminstone erbjuds detta av Irsig. Adriella ingår givetvis med detta.

Ankomst till Alvsammhället. Gruppen valsas genom bergen genom gigantiska och gudomligt vackra portar, mycket med förbundna ögon dock. tills de slutligen kommer fram till en stor dal där man ser en gnistrande vit stad med två vatten fall bakom sig breda ut sig ute på ett månbelyst gräslandskap .

**ÅVENTYRET SLUT.**

### Tyros Gersik, Icegnome, Ranger 5th lvl

Ability scores:

Str:18      Dex:16      Con:13  
Int:13      Ws:16      Cha:15  
AL:N      AC:5      hp:21  
Move:6      Jog:12      Run:18  
Swim:Never      Quiet:8      Climb:2

Appearance: Gruf aging isgnome with a full beard., blue skinn, red eyes

Proficiencies

Weapon: Harpoon (sp), Crossbow(sb), dagger (sp), Battle axe(sp)  
None: Tracking (Wis) Survival (Int), Skiing (con-6) Read/Write common  
and gnome

Saving throws

Paralysis/Poison/Death      13  
Rods/Staves/Wands      13  
Petrify/Polimorph      12  
Breath Weapons      13  
Spells/Magic      14

Dex gives +2 to dex-based saves

Combata

Armor: studded Leather/Small shield  
Combat Hit +1

AC: Front 6; Flank 7; rear 8  
Thaco0 (base): 16

| Weapon/Skill      | Thaco | #AT  | Ranges     | dMG(S-M/l)  |
|-------------------|-------|------|------------|-------------|
| Harpoon+2         | 12    | 3/21 | -1/2/4-    | 2d4/2d6     |
| Crossbow          | 14    | 1(2) | 2/10/20/30 | 1d4+1/1d6+1 |
| Dagger+1 (thrown) | 14    | 1(2) | -1/2/3     | 1d4/1d3+4   |
| Battle axe        | 16    | 3/2  |            | 1d8/1d8+3e  |

Gear: Bedpack, Bedroll, hvycrossbow, quiver and arrows (20), studded lether armor, small shield, waterskin, rations

Abilities : Som isgnome är du immun mot all form av naturlig kyla och kan se i infravision,


### Tyros Gersik, Icegnome, Ranger 5th lvl

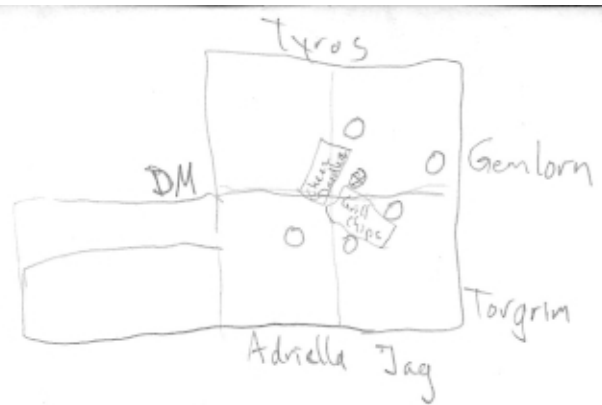
Ledaren med ett stort hjärta, äldre broder till Irsig och farbror till Ranox. Tyros är en av Dalchiroks bästa jägare och han grämer sig lite över att han inte följde med sin bror Irsig. Tyros ogillar glaciären utan jagar på fastlandet enbart, detta beror på att han är **livrädd för flytande vatten**. Han tvingas nu konfrontera sin skräck för att försöka hjälpa sin bror Irsig

Han är aningen **bekymrad över Thorgrims** mentalitet Tyros ogillar alver i allmänhet, detta är dock en uppfattning som Tyros håller på att revidera eftersom han är **vän med Thorgrim** och har kommit att bli nära vän med även **Gemlorn**. Tyros är den i gruppen som är **mest mån om principer** och har en stor uppfattning om vad som är rätt och fel. Ofta går hans uppmaningar på Ranox och Thorgrims nerver...

**Ranox Gersik, Icegnome, Fighter 4th lvl**

Ability scores:

Str: 16      Dex: 10      Con: 18  
 Int: 7      Ws: 12      Cha: 13  
 AL: CG      AC: 6      hp: 42 ~~33~~   
 Move: 6      Jog: 12      Run: 18  
 Swim: 3      Quiet: 4      Climb: 2



Apperance: Capricious gnomish eyes, a winning smile and an assuming stature  
 Creed: Även de mäktiga falla...

O = Cola Burk  
 @ = Cider

Proficiencies

Weapon: Harpoon (sp), Crossbow (sb), dagger (sp), Battle axe (sp)  
 None: Tracking (Wis) Survival (Int), Skiing (con-6) Read/Write common and gnome

Saving throws

Paralysis/Poison/Death      13  
 Rods/Staves/Wands      15  
 Petrify/Polimorph      14  
 Breath Weapons      16  
 Spells/Magic      16

Con gives +5 to poisons, rod/staff/wands and spell saves

Combat

Armor: studded Leather/Small shield

AC: Front 6; Flank 7; rear 8 

Combat Hit +1 vs goblins

Thaco 0 (base): 17

-4 hit by trolls, ogres and giants

Dmg +1 (str)

| Weapon/Skill       | Thaco           | #AT              | Ranges     | dMG(S-M/L)  |
|--------------------|-----------------|------------------|------------|-------------|
| Harpoon +2         | 8 <del>12</del> | 3/2 <del>4</del> | -1/2/4-    | 2d4/2d6 + 5 |
| Crossbow           | 17              | 1(2)             | 2/10/20/30 | 1d4+1/1d6+1 |
| Dagger +1 (thrown) | 14              | 1(2)             | -1/2/3     | 1d4/1d3+4   |
| Battle axe         | 16              | 3/2              |            | 1d8/1d8+3e  |

Gear: Bedpack, Bedroll, Harpoon, hvycrossbow, quiver and arrows (20), studded leather armor, small shield, waterskin, rations

Abilities : Som isgnome är du immun mot all form av naturlig kyla och kan se i infravision.

**Ranox Gersik, Icegnome, Fighter 4th lvl**

Du är son till Irsigs Gersik, den bästa jägare på den här sida polen, Du är en duglig krigare, äventyrslysten och ärelysten. Du är smått förälskad i nykomlingen Adriella (trots att hon är alv) men visar inte detta. Gemlorn (den lokale isalven, som bott här i Dalchirock nu i 6 år) och du har lite spänd stämning mellan er eftersom du ser hur Adriella försöker vinna Gemlorns kärlek och hur Gemlorn känslolokalt inte besvarar eller verkar förstå Adriellas känslor. Att detta medför att Adriella inte har tid nog att notera allvaret i din uppvaktning utav Adriella.

Din far har varit försvunnen nu i uppåt en och en halv månad för drygt en vecka sedan kom visserligen Adriella med bud från din far och hon meddelade även om hur Irsig besegrade den best som hemsökt byn alltför länge. Nu har Gemlorn och Adriella ornat en sök trupp efter Irsig och Adriellas vänner, du är lite oinsatt om dessa vänner och du är egentligen med bara för att ordet skatt hördes. Du anser att om Tyros följt med din far hade ni nu inte behövt gå och leta efter honom...





### Thorgrim Gnome priest, 8th Level

#### Ability scores:

Str:13      Dex:12      Con:10  
Int:14      Wis:17      Cha:15  
AL:lG      AC:5      hp:21  
Move:6      Jog:12      Run:18  
Swim:3      Quiet:4      Climb:2



Apperance: This regal's charisma makes him appear taller than he is. Blue skinn, blue eyes  
Creed: Faith, duty and honor are key

#### Proficiencies

Weapon: Warhammer

None Weapon: Religion (Wis), local history (cha), Read/write common, elf and gnome

Saving throws

Paralysis/Poison/Death      9  
Rods/Staves/Wands      12  
Petrify/Polimorph      13  
Breath Weapons      15  
Spells/Magic      14

Wis gives +3 to Wis-based saves

#### Combat

Armor: Chainmail

AC: Front 5; Flank 5; rear 5

Combat Bonus: none

Thaco0 (base): 18

| Weapon/Skill | Thaco | #AT | Ranges | dMG(S-M/I)  |
|--------------|-------|-----|--------|-------------|
| Warhammer    | 18    | 1   | -      | 1d4+2/1d4+1 |

Gear: Bedpack, Backpack, Bedroll, Warhammer, Chainmail, holywater, parchment, eatingknife, pen and writing board, waterskin, rations

Magical items: holy symbol- can curelight wounds 4 times/day, cure serius wounds 1/day, cure disese 1/week

Abilities: Som isgnom är du immun mot all form av naturlig kyla och infravision

Du kan se lutningar i marken till 90%

### Thorgrim Garsh Alvvän, Icegnome, Cleric lvl 7

Du var uppväxt med isalverna i deras hemliga städer, så mycket att du fattade tycke till deras gudar och är nu en gnome priest som tillber alviska gudar, du har dessutom ammat det alviska synsättet. Många av dina ras fränder (isgnomerna) tycker du är arrogant (och om ordet fanns halvrasistisk mot icke alver) Du är den äldste i byn men har levt mycket som eremit eftersom byborna tillber Gnomernas traditionella gudar. Du har pratat mycket med Isalvs magikern som har bott sedan en tid i byn och bara blivit konfunderad av dessa samtal eftersom Gemlorn (de är hans namn) konsekvent vägrar tala alviska och gå in på detaljer om exakt var han kommer ifrån och hans folks seder. Detta har fått dig att titta aningen snett mot Gemlorn men ännu mer ivrig att prata med honom. Du känner till att Tyros är rädd för vatten och beundrar Tyros målmedvetenhet och uppoffring, nu när han ingår i en sökar grupp för att söka efter Irsig som är Tyros bror. Irsigs son ska tydligen följa med också. Allt detta liv fick dig att följa med också, ja du vet egentligen inte vad som har hänt men en isalv kvinna (som till skillnad från Gemlorn, gillar tala alviska) kom nyligen till byn och nu organiserar de ett sökande efter Irsig och någon skatt. Du beslöt dig för att följa med för att bryta eremit livet.

Tyros

Gemloru

Thorgrim

**Adriella, Female Iceelf Ranger, 4th Level**

Ability scores:

Str:12      Dex:16      Con:13  
 Int:13      Ws:16      Cha:15  
 AL:LG      AC:5      hp:21 *20 16 14 10 8 13*  
 Move:12    Jog:24      Run:36  
 Swim:6      Quiet:8      Climb:4

Adriella    Ranox

Apperance:Adriella är en vacker Isalv, med det karakteristiska vita hyn och håret och de himmels blå ögnen. Hon klär sig svala lätta och framför allt smidiga kläder, eftersom hon är isalv fryser hon inte.  
 Creed: Lojalty and duty are all

Proficiencies

Weapon: Longsword (sp), Short bow(sp), dagger  
 None: Tracking (Wis) Survival (Int), Skiing (con-6) Read/Write common and elf  
 Saving throws  
 Paralysis/Poison/Death                      13  
 Rods/Staffs/Wands                              13  
 Petrify/Polimorph                                12  
 Breath Weapons                                  13  
 Spells/Magic                                        14  
 Dex gives +2 to dex-based saves

Combat

Armor: Leather/Small shield                      AC:Front <sup>5</sup> 7; Flank <sup>5</sup> 7; rear <sup>6</sup> 7  
 Combat Hit +1    Thaco0 (base): 16

| Weapon/Skill      | Thaco   | #AT   | Ranges                 | dMG(S-M/l)     |
|-------------------|---------|-------|------------------------|----------------|
| Longsword+2 12    | 3/21 12 | - 3/2 | <del>128/1412 FF</del> | → 1d8/1d12 + 4 |
| Short bow         | 14      | 1(2)  | 1/5/10/15              | 1d6/1d6        |
| Dagger+1 (thrown) | 14      | 1(2)  | -1/2/3                 | 1d4/1d3+4      |

Gear: Bedpack, Bedroll, Shortbow, quiver and arrows (20), leather armor, small shield, waterskin, rations

Abilities :Som isalv är du immun mot all form av naturlig kyla och kan se i svagaste ljus precis som katter, dessutom åldras du långsammare.

#### **Adriella Stjärnätt, Iceelf ,Ranger lvl 4**

Du är dottern till Kapten Lorinadiron och har stått vid hans sida när han kommenderar sitt ståtliga isjakt snöhöken. För drygt en och en halv vecka sedan plockade ni upp en nödställd isgnom. Han yrade om en skatt enligt er tolk och upprepade ordet Leiramiona. När Gnomen återfick sitt sanns och medvetande berättade han mycket lite om Leiramiona men antydde att han hittat en skatt som ni isalver skulle vara intresserade utav. Men han ville inte gå in på större detaljer tills hans hemby Dalchirok fick bud om att han var vid liv och att han hade dräpt en gigantisk björn som han lovat byfolket. Din far skickade dig för att lugna ned byborna och förtälja om Irsigs stordåd. Detta medan Han och Irsig skulle samtala om skatten, lojal som du var följde du din fars order, något du ångrar. din far har inte dykt upp på angiven tid och är nu flera dagar försenad, visserligen betyder tid lite för er alver normalt men här på glaciären är det viktigt. Du har nu väntat i Dalchirok i c:a en vecka och befarar att något gått snett. Under sin vistelse i byn har du noterat att en mystisk och ytterst attraktiv isalvs magiker bor i byn och du har förgäves försökt uppvakta honom på isalviskt sätt, men det har bara resulterat i att han i större grad undvikit dig. Det har kommit till din kännedom (detta efter att ha talat med en gnomisk alvpräst)att Gemlorn (isalvs magikers vackra namn)inte vill tala alviska av någon anledning och låtsas han vara oförstående om man talar alviska med honom.

Du är aningen arrogant mot de kortlivade raserna (du är trots allt av en bättre ras)men är lojal hjälpsam och modig. Du älskar äventyr och hatar svartfolk (precis som alla alver)

När du fick höra hur Gemlorn (du gillar verkligen klangen på hans namn) höll på att organisera upp en sökpatrull efter Irsig, din far och snöhöken var du den förste och ende som frivilligt anmälde sig. Gemlorn gav dig en konstig blick men uppskattade dig verkligen när du berättade för de giriga gnomerna om den eventuella skatt som fanns att hämta, så nu har ni er patrull, 5 man stor och det är dags för avresa. De övriga i gruppen är Thorgrim (den gnomiska alvprästen), Tyros en erfaren men något girig jägare och bror till Irsig och sedan Ranox en duglig krigare som är en mycket vänlig och ovanligt generös gnome.

#### **Legenden om Leiramiona**

Leiramiona var äldsta dottern och tronarvinge till Furst Tibrios Elmiothas, som tillsammans med Leiramiona grundat flera utav alvernas städer. Hon var känd för sin stora skönhet, men även för hennes kunskaper i historia såsom i helandets olika konster. Den store artefakt smeden, en dvärg (relationerna mellan alver och dvärgar var då mycket goda och vänskapliga) gav henne ett halsband som enligt Gilmendrion skulle hjälpa bäraren mot fysisk skada men även förstärka dennes helande magi.

När sedan Tibrios dräptes av svartblod begav sig Leiramiona ut i vildmarken för att hämnas. Leiramiona öde sedan dess är okänt, hela den svartfolks klan som dräpt Tibrios återfanns döda ute på isen, ihjälfrusna. Bland folken har sedan den dagen berättelser uppstått om hur folk har sett gigantiska snöstormar jagat svartblod över isen eller hur dessa uppstått i deras närhet. Vissa berättar även om hur en fager kvinnas gestalt skådats i stormens mitt...

## Gemlorn, Male Iceelf Wizard, 8th Level

### Ability scores:

Str:12      Dex:14      Con:10  
Int:16      Wis:16      Cha:15  
AL:CG      AC:7      hp:21  
Move:12    Jog:24      Run:36  
Swim:6     Quiet:8      Climb:4

Apperance: Gemlorn är en vacker Isalv, med det karakteristiska vita hyn och håret. däremot är hans dock bruna, en ögonfärg som isalver inte normalt har... Han klär sig i de arketytiska trolkarskläderna bortsett från sin varma vargskinnsmantel.

Creed: Våld används endast utav de som inte kloka nog att finna en annan lösning...

### Proficiencies

Weapon: staff

None Weapon: Spellcraft (int-2) Read/Write common, gnome and troll

Saving throws

|                        |    |
|------------------------|----|
| Paralysis/Poison/Death | 13 |
| Rods/Staffs/Wands      | 9  |
| Petrify/Polimorph      | 11 |
| Breath Weapons         | 13 |
| Spells/Magic           | 10 |

Wis gives +2 to Wis-based saves

### Combat

Armor: Ring of protection+3

AC: Front 7; Flank 7; rear 7

Combat Bonus: none

Thaco0 (base): 18

| Weapon/Skill  | Thaco | #AT | Ranges | dMG(S-M/l) |
|---------------|-------|-----|--------|------------|
| Quater, Staff | 18    | 1   | -      | 1d8/1d8    |

Gear: Bedpack, Bedroll, quaterstaff, Robes, spellbook, magic ingredients, waterskin, rations

Spells: 1 lvl: Charm person, sleep, <sup>FIREBALL</sup> sillelagh, Detect magic, Read magic

2 lvl: Web, Mirror image, Levitate

3 lvl: Dispel magic Slow, Haste, suggestion

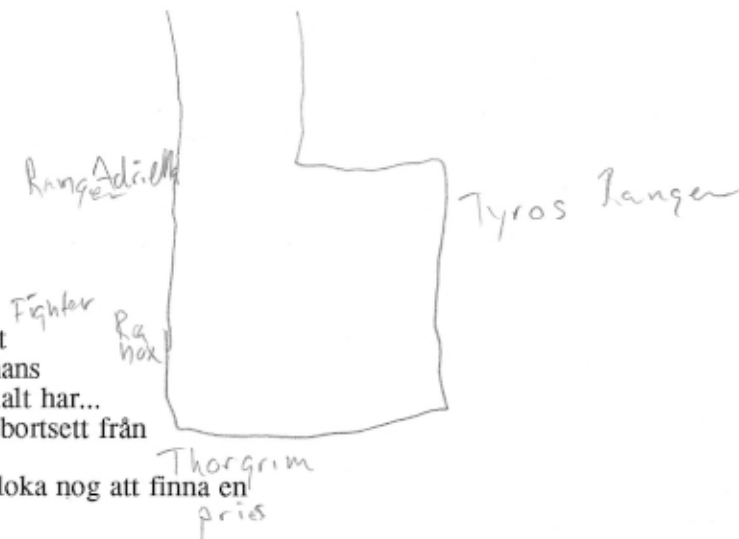
4 lvl: Polymorph other, Shades, Advanced illusion

Abilities: True polymorph: Gemlorn kan förvandla sig till vad han vill, men han måste ha stött på varelsen ifråga och vidrört det. Förvandlingen tar c:a 3 sr, processen är aningen utmattande och han kan bara ändra form 3 ggr per dag. Gemlorn kan bara bli +2 decimeter i massa och är c:a 172cm (hans sanna form ligger på 190cm)) förnärvarande kan Gemlorn bli Irda (naturligform), baselisk, Iceelf, human, horse, delfin och säl

Som isalv är du immun mot all form av naturlig kyla och kan se i svagaste ljus precis som katter, dessutom åldras du långsammare.

### Gemlorn Eriaoas, Irda (utger sig för att vara alv), Magicuser lvl 8

Du är en Irda dvs High Ogre och skepnadsförändrare. Du har vandrat hit till Dalchirock, en by vid de stora glaciärerna, för att omvärlden ska glömma bort dig. Du är en mycket god själ men är som alla Irda har folket förföljt dig och din ras, mest p.g.a. vidskeplighet. Under din vistelse i Dalchiroc har du blivit hemma stadd i byn och har beslutat dig för att hjälpa till. Du är numera god vän med bröderna Gersig (Tyros och Irsig) samt en mängd andra i byn. Med tanke på det extrem kalla klimatet har du utgett dig för att vara isalv och även tagit denna form, detta till trots att inte kan alviska och har p.g.a. detta stött på de alvtalande i byn och främst då Thorgrim Din lösning på dessa problem är att låtsas vägra tala alvisk p.g.a. en hederssak och hoppas de ska nöja sig med det.



### **Gemlorn Erioas, Irda (utger sig för att vara alv), Magicuser lvl 8**

Du är en Irda dvs High Ogre och skepnadsförändrare. Du har vandrat hit till Dalchirock, en by vid de stora glaciärerna, för att omvärlden ska glömma bort dig. Du är en mycket god själ men är som alla Irda har folket förföljt dig och din ras, mest p.g.a. vidskeplighet. Under din vistelse i Dalchiroc har du blivit hemma stadd i byn och har beslutat dig för att hjälpa till. Du är numera god vän med bröderna Gersig (Tyros och Irsig) samt en mängd andra i byn. Med tanke på det extrem kalla klimatet har du utgett dig för att vara isalv och även tagit denna form, detta till trots att inte kan alviska och har p.g.a. detta stött på de alvtalande i byn och främst då Thorgrim Din lösning på dessa problem är att låtsas vägra tala alvisk p.g.a. en hederssak och hoppas de ska nöja sig med det.

Gemlorn vill helst inte visa hur mäktig han är, makt ingjuter fruktan, utan håller på det mesta sin kunskap för sig själv och använder sin magi endast i nödfall. Som alla Irda är han en fredsträvare och föredrar oblodiga lösningar. Han sörjer svartfolk när de dör efter som han känner släktskap med dem.

Han vågar inte visa sig i sina sanna form eller att öppet förvandla sig såvida det inte föreligger livsfara.

När Irsig Gersig begav sig ut på en isbjörnsjakt och inte återvände blev Gemlorn orolig, men som alla bybor lugnades denna oro när Adriella, en Isalv, om att Irsig i sanning hade dräpt isbjörnen och nu var i säkerhet på ett isalvsskepp och att de skulle lämna Irsig efter han hjälpt dem med en en sak. Efter sedan väntat en veckas väntan (Irsig hade varit borta nu i en månad, för en uppgift som skulle tagit fem dar) beslöt du dig för att be rådet att organisera en sökar patrull och du beslöt dig för att ingå i denna. Adriella, isalven som du försökt i möjligaste mån var också orolig över sina vänner, de andra isalverna. Först verkade det som endast du och Adriella skulle ingå i sökpatrullen men när Adriella berättade om en sagolik och legendarisk skatt som Irsig tydlig skulle funnit blev många av gnomerna äventyrslystna. Du ska fråga Adriella lite mer om den där skatten, om det inte var en vit lögn från henne.