

Awir Emaasil!

av Stefan Burström, Micke Nordin och Åke Rosenius, bearbetning: Åke Rosenius,
illustrationer: Daniel Israelsson, David Israelsson och Richard Lindmark,
spelat på LinCon 1990, publicerat 1992 i Hypnosis #3.

När en klans gyllene tribut blir stulen vidtar en intensiv jakt på förövarna, men mycket mer än ett simpelt rån ligger bakom försvinnandet av Taarathors gulds katt...

Förord

Detta äventyr är avsett för en grupp på 4-6 rollpersoner, som helst bör vara kända som skickliga och hedersamma hos klanen Raokhela (eller varhelst SL väljer att förlägga äventyret). Alternativt kan de tillhöra KhelinnOrden. Det vore mindre lämpligt med rollpersoner från någon av de inblandade klanerna Raokhela eller Taarathor, då samtliga SLP torde anse dem väl så subjektiva.

Bakgrund

I jordbruksklanen Taarathors tingsby Tyynihl (se 'Vinreceptet' i Världsboken) har mycket lite varit sig likt de senaste månaderna. För lite mer än ett halvår sedan råkade en getfarmare hitta guldstof i bottenslammet på en liten å som rinner förbi byn från berget Luhnmenith. Många ansåg att detta var klanens chans att bli förmögen, medan andra ville ta det lugnt; om fyndigheten skulle visa sig vara liten riskerade man att satsa pengar och arbetskraft (som behövdes till vårskörden) på en död worrs.

Alla ville dock att fyndigheten åtminstone skulle undersökas, så på nästa ting som hölls beslöt man att uppföra ett guldvaskarläger i samlad regi. Klanens familjer stöder vaskningsarbetet med manskap, utrustning, livsmedel och liknande, och det uppsamlade guldet samlas in hos klanhövdingen som sedan distribuerar vinsterna bland de som hjälpt till. Systemet har fungerat utmärkt så här långt, trots att fyndigheten har visat sig vara ungefär så mager som många fruktade. 35 *toop* (knappt tolv kilo) guld har vaskats upp under de gångna månaderna, men de 90.000 marwoni som detta varit värt har gett många av klanens medlemmar välkomna tillskott till hushållskassan.

Bara en liten detalj har svidit i hövdingen Arkh Saaninhs skinn; ättehövdingen Lorena Maarin har bett att få Taarathors del av worenens tribut betald i guld istället för i spannmål. Varken woren eller ättehövdingen anses särskilt viktiga inom klanen, där den allmänna åsikten är att guldet borde få förbli Taarathors egendom. Saaninh inser att en vägran skulle få klanen att framstå som snål om sitt guld, vilket skulle vara skadligt för de numera blomstrande handelsförbindelserna med grannklanerna. Han försöker därför hitta ett sätt att kringgå tributen.

Inledning

Rollpersonerna befinner sig i klanen Raokhelas land när de får ett meddelande från ättehövdingen Lorena Maarin; hon vill tala med dem och ber dem att bege sig till Raan

snarast möjligt. SL får bestämma en lämplig anledning till att de har kontakt med Maarin. Om de inte har mött henne under något tidigare äventyr kan hon känna en handelsman eller annan passande SLP som rollpersonerna är bekanta med. Han/hon får då antas ha talat om dem med henne, och rekommenderat dem som pålitliga och kunniga.

Lorena Maarin bjuder in dem på sin vingård utanför staden. Hon frågar om de skulle kunna tänka sig att ta hand om ett känsligt problem som hon fått på halsen. Några dagar tidigare väntade hon in en vagntransport från klanen Taarathor, som bland annat medförde tio *mohn* guldstoft - dalklanens tribut till woren inför kungstinget. Strax innan den nådde Raokhela överfölls och plundrades den. Med vagnen fanns en kontrollant och tre krigare från kustklanen som alla dräptes. De mördades familjer kräver att klanhövdingen Sahndor Davaais gör någonting, och hos Taarathor säger man att det vilar på Maarins ansvar att återfinna tributen. KhelinnOrden antar att stråtrövare ligger bakom och har sänt Raokhelas tiomannagrupp för att söka igenom Oonmynsaa, den djupa urskogen mellan de båda klanernas territorier.

Maarin är för sin del angelägen att få reda på vad som hände med guldet. Hon skulle tappa prestige om hon kom till nästa wortaarilem utan Taarathors tribut, och kan inte gärna be dem att betala den en gång till. Eftersom Raokhela-blod har spillts på Taarathors mark kan hon inte sända folk från sin egen klan; alltför häftiga känslor kunde rivas upp och hon vill slippa se ännu en klanfejd uppstå inom ätten. Khelinnerna letar fredlösa i Oonmynsaa så rollpersonerna, som troligen kommer utifrån och därför kan anses neutrala, är de enda som hon kan sända för att undersöka saken.

Om de accepterar är hon villig att belöna var och en av dem i silver, med ett vapen från någon av Raans smeder eller med en tunna årgångsvin från hennes egen gård (rollpersonerna får välja, men SL bestämmer belöningens värde efter vilket resultat de får fram). Inför avfärden kan hon förse dem med reskost och ordna med en plats för dem på en flodbåt. De får också med sig ett meddelande till Arkh Saaninh där hon går i god för rollpersonerna och förklarar deras ärende hos Taarathor.



Färden går med båt uppför Tyylaamæ i ungefär två dagar, tills de når den lilla byn Sarotaari vid gränsområdet mellan de båda klanerna. Därifrån är det enkelt att få plats på en kärra som går neråt dalen till Tyynihl. Det är ytterligare tre dagars färd dit. Om inte SL vill föra in

någon egen incident under vägen blir resan lugn och fridfull, och rollpersonerna får nöja sig med att njuta av det vackra och frodiga ängslandskapet.

Tyynihl

Taarathors tingsby har i alla tider levt på att den ligger centralt beläget mellan de flesta av klanens många jordbruksområden, och när nu folk från hela klanen kommer till guldvaskekarlägret mindre än en mil från byn har det varit naturligt för dem att fortsätta använda Tyynihl som centralort för att mötas och göra affärer. I byn bor ett tiotal bondfamiljer som försörjer sig på jordbruk och vinodling, men nu lever även många av guldvaskekarfamiljerna i tält eller små ler- och torvkojor strax utanför byn. Förutom bostadshus och de byggnader som hör till dem, hittar man också i byn två handelsbodnar, en taverna, en vingård och en smedja.

Om rollpersonerna har varit här förut (troligen i samband med äventyret 'Vinreceptet') är de redan kända i trakten, men deras bemötande bland byborna hänger då på hur de klarade sig den gången. För att de skall kunna lösa äventyret bör deras närvaro åtminstone vara tolererad i byn.

När Arkh Saaninh tar emot ättehövdingens meddelande berättar han för rollpersonerna att klanens boldtaar, hans svärson Hrafnov Saaninh, redan har gett sig iväg för att leta efter förövarna i Oonmysaa. Han (och alla andra bybor rollpersonerna talar med) är av åsikten att de skyldiga snart kommer att vara oskadliggjorda; även om det osannolika skulle inträffa att boldtaaren inte lyckas hitta dem är också Raokhelas khelinngrupp ute i samma ärende.

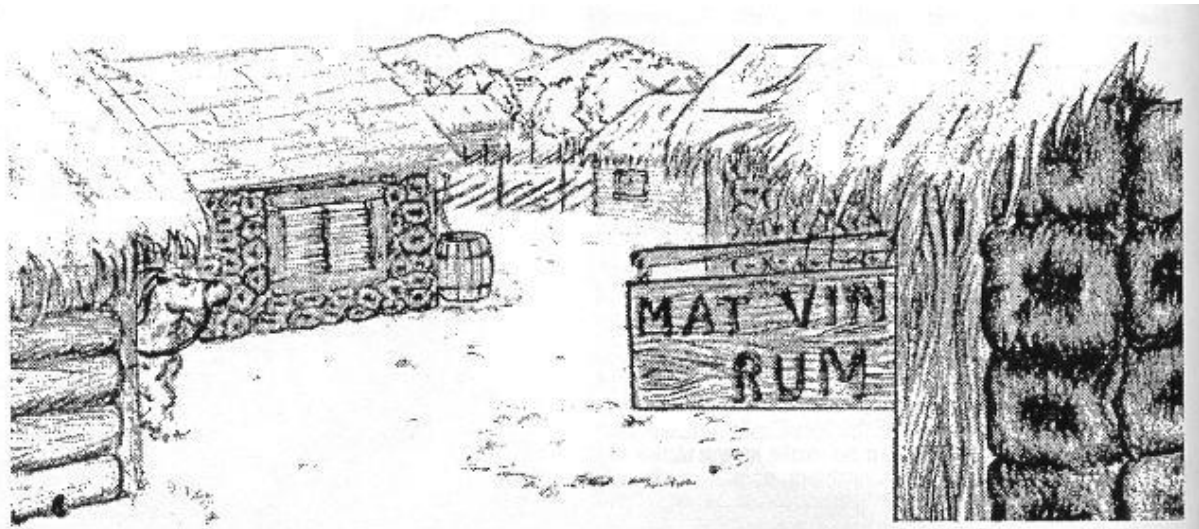
Saaninh döljer inte sin skepsis över rollpersonernas chanser att få fram någonting nytt i fallet, men ger dem tillåtelse att röra sig fritt i klanens land som Lorena Maarins utsända. Givetvis måste de lova att meddela honom omedelbart om de skulle hitta någonting.

Mat, Vin & Rum

Tavernan ägs av den godmodige Kaarym Ihnbar, och till sin hjälp har han sin hustru Ewaanæ och sina båda döttrar Wirmira och Miriana. Huset är egentligen familjen Ihnbars hem med ett stort gästrum som har byggts om till skänkstuga. Det är inget egentligt värdshus eftersom det inte finns några rum att sova i (trots skylten på framsidan), men för tre terin får besökarna rulla ut en sovfäll framför eldstaden i skänkstugan nattetid.

Under rollpersonernas besök på tavernan är det huvudsakligen Wirmira som betjänar dem. Miriana, som är 14 år och en hopplös romantiker, kommer att inleda små fräcka flirtar med alla manliga rollpersoner som har UTS 14 eller högre. Om de visar tendenser av att besvara detta riskerar de emellertid att få problem. Ewaanæ Ihnbar ryser vid tanken på att se sin dotter tillsammans med okänt mansfolk (vem som helst som inte är av klanen Taarathor) och hon kommer då att försöka avskräcka dem, t ex genom att hälla grisblod i deras sovfällar medan de är ute, eller att smyga ner lappar i deras ryggsäckar med texten 'Ge er av medan ni ännu kan!'.
'

Eftersom hon inte på något sätt låter dem veta vad saken gäller eller varifrån hoten kommer blir rollpersonerna troligen bara förbryllade. Det hjälper dem i alla fall inte i deras uppdrag.



Emaels Bod

I denna nyuppförda handelsbod finner man all tänkbar utrustning som man kan behöva för att vaska guld och överleva i vildmarken. Emael är en gladlynt, 40-årig man som kan tänka sig att ge kredit till dem han gillar. Handelsboden är uppförd på klanens samlade bekostnad och tar sina inkomster från guldvaskarlägret, så han har inget behov av att driva den med vinst; det viktigaste för honom är att få medverka i guldprojektet.

Emael har egentligen bara ett stort personligt fel; han tycker om att skrävla. För den som lyssnar talar han gärna vitt och brett om vilken nyckelposition han har i projektet (handelsboden), hur välförsedd hans egen börs är med guld (hans vanliga, beskärda del av vaskningsvinsterna) och att han nog vet en del om vad som hände med guldrubben (han är anhängare av teorin om att det stals av skogsfolk - se nedan).

Saar U Waan

Här handlar vanligen bönderna som lever i byn. Den charmanta Ikha Jhina äger och driver handelsboden, som för allt möjligt från smycken till livsmedel (endast torrvaror). Allt annat än praktiska bruksartiklar finns bara i små kvantiteter men Jhina sätter en ära i att ha åtminstone ett exemplar av allt som folk kan tänkas fråga efter.

Hon har en yngre bror, Ernakk, som dömdes fredlös efter att ha bränt ner en annan mans hus för fyra år sedan. Han lever nu som stråtrövare i Oonmysaa. Ibland brukar han besöka sin syster nattetid och byta stöldgods mot förnödenheter. Många i byn misstänker att det förhåller sig så fast man inte pratar öppet om det; ämnet är alltför känsligt.

Ikha själv börjar dock vara nervös, för hon har nu väntat förgäves på sin bror i över en vecka. Hon har hört talas om Hrafnov Saaninhs stråtrövarjakt i skogen och är mycket orolig för sin brors skull. Hon har svårt att dölja sin nervositet för omgivningen, men talar av förståeliga skäl inte med någon om den - och absolut inte med främlingar och utbölingar.

Lägret

Ungefär en mil nord-nordost om Tyynihl ligger guldvaskarlägret. Det är uppbyggt som en mindre tältby bredvid ån, där olika vaskarplatser har markerats ut. Vissa har försetts med små bryggor eller vattenrännor. Dessutom finns en liten timmerkoja där guldstoffet vägs upp och lagras, en central eldningsplats där man sköter matlagning och renhållning, samt en

hage för de worryser som drar kärror hit och härifrån. Ett trettiotal personer, varav knappt tio är kvinnor, sliter här med att vaska fram det glimmande och förhäxande guldstoffet.

Lägrets kontrollant Ælom Monthimi har de andra ovetandes kunnat stoppa undan guld i egen ficka genom att byta ut lodvikterna vid uppvägningen av stoffet. Han kommer dock att bli orolig om rollpersonerna börjar gå runt och tala med vaskarna, och det är ett SG GI slag mot UPP att se att han verkar nervös över någonting. Blir han pressad kommer han att försöka ge sig av.

Detta har inget med det egentliga uppdraget att göra, men kan fungera som ett stickspår i rollpersonernas väg. Om de avslöjar honom stiger också deras anseende bland klanmedlemmarna, vilket kan vara till nytta för dem senare i äventyret.

Oonmynsaa

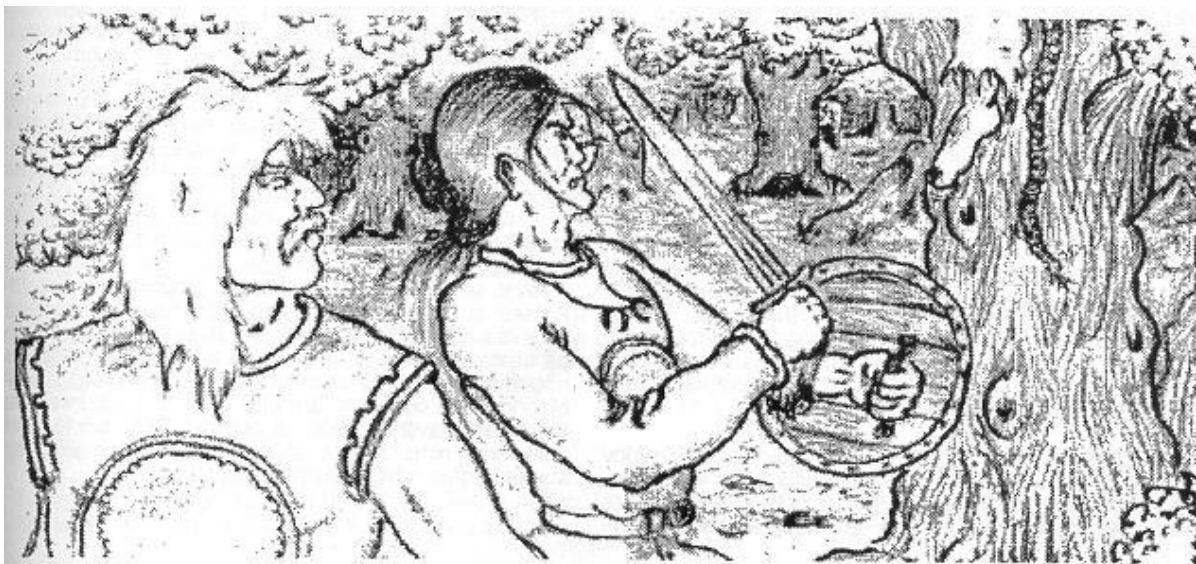
Den Svarta Skogen ligger utanför Taarathors land - faktiskt utanför *alla* Ghelinpaa-klaners territorier, eftersom ingen vill befatta sig med den. Djärva skogshuggare ger sig ibland in för att fälla träd, men de brukar ta sitt timmer och gå så fort de är färdiga. Jägare undviker att övernatta under Oonmynsaas trädkronor.

Det finns ett otal legender och sägner om nybyggare som har försökt bosätta sig i skogen, bara för att gå lika fruktansvärda som oförklarliga öden till mötes. Skogsmöer, träd troll och alla tänkbara sorters andar och vidunder har getts skulden för allt detta. Man säger till och med att det bor skogsfolk här! Det är naturligtvis bara ett tomt (och ganska otroligt) rykte, men det är en populär vandringsägen bland Taarathors folk och de flesta klanmedlemmar tror på den. Många håller för troligt att de ärelösa Anaakiria är skyldiga till det brutala överfallet på guldtransporten.

Sanningen är dock att ingen ännu har sett något onaturligt i den här skogen; det enda man med säkerhet vet är att den hyser gott om vilddjur och att fredlösa från hela Ghelinpaa har en fristad i Oonmynsaa, där ingen letar efter dem. Som brukligt är det upp till SL att bestämma om det verkligen finns någon okänd, svart fasa i skogens djupaste domäner, och vad den i så fall består av.

Den grupp stråtrövare som håller till här utgörs av två kvinnor och nio män, bland dem Ernakk Jhina. De har märkt att det finns khelinner i skogen och ligger därför lågt i ett tillfälligt läger i skogens nordvästra delar. Detta är också anledningen till att Jhina inte har sökt upp sin syster på sistone. Deras huvudläger ligger längre söderut och är för tillfället övergivet, men om någon letar igenom det kommer de att hitta krus och säckar från Saar U Waan. Något guld finns dock inte, av den enkla anledningen att stråtrövarna inte har någonting med stölden att göra.

Om det passar i SL:s kampanj kan de också möta en gammal bekant i skogen; Maz Castoz dömdes fredlös efter sina dåd (förutsatt att rollpersonerna inte dräpte honom i 'Vinreceptet') och lever nu bland rövare i Oonmynsaa. Han skulle lindrigt sagt inte bli belåten över att än en gång möta sina gamla antagonister...



Rollpersonerna utsätter sig också för en annan fara om de ger sig in i skogen och stannar där en tid. De kan då råka möta khelinnerna från Raan. Dessa väntar sig inte att möta några hederliga människor här, och kommer att anfalla först och ställa frågor efteråt.

Ingen kommer däremot att se ett spår av boldtaaren Hrafnov Saaninh som sägs leta rövare i skogen, helt enkelt därför att han inte finns här.

Ledtråden

Någon av kvällarna/morgnarna då rollpersonerna befinner sig i Tyynihl frågar Wirmira Ihnbar om de kan ta ett paket till hennes fästman Erakh Gyyweld som arbetar i lägret, eftersom de ändå har vägarna förbi. Han brukar vaska en bit längre uppför berget Luhnmenith och hon ger dem en beskrivning till platsen. Om de hittar Gyyweld blir han glad över att få paketet (som innehåller bakelser, varma strumpor och liknande) och börjar samtala med dem. Han har inte så ofta tillfälle att träffa folk här uppe på sin ensliga vaskningsplats och kan bli ganska mångordig, för att inte säga pladdrig.

Efter en del inledande allmän konversation berättar han att han sett sken av lägereldar om nätterna, bara några kilometer bort neråt Tanatvel-skogen. Han har också med jämna mellanrum sett människor stryka omkring på berget under de senaste veckorna. Deras ansikten var obekanta för honom, förutom Hrafnov Saaninh som var med dem. Gyyweld antar att boldtaaren har hyrt in kämpar vid Adomin för att hålla berget och skogen fria från rövare som skulle kunna hota guldvasarna.

Rollpersonerna borde dock, om de tänker efter lite, inse att någonting inte stämmer. Om boldtaaren verkligen har hållit till på Luhnmenith - och eventuellt också nere i Tanatvel - den senaste tiden, varför tror då alla att han är i Oonmynsaa?

De hittar på sin höjd någon enstaka björnjägare om de börjar leta på berget. Nere i Tanatvelskogen kan de däremot finna ett övergivet nattläger (SG No om de håller utkik efter gläntor och troliga lägerplatser). En gammal lägereld och resterna av en plockad och uppäten skvader är allt som syns vid en första titt, men under ett buskage i närheten ligger några små tomma läderpåsar undångömda - påsar av samma sort som man använder i vaskarlägret för att förvara guldstoff.

Detta är alla fakta och ledtrådar som bjuds rollpersonerna, så de får klara sig själva härifrån. De övriga platserna och stickspåren kan komma till användning under äventyrets gång, men det är rollpersonerna själva som bestämmer vart de vill gå och vilka de vill tala med. De har dock mindre än en vecka på sig att lösa fallet, för sökandet efter guld kommer i praktiken att upphöra efter nästa klaning (se nedan).

Sanningen

Mannen bakom stölden är ingen annan än klanhövdingen Arkh Saaninh; guldstoffet finns för närvarande i ett lerkrus i hans vinkällare. Han räknade med att allmänheten skulle skylla dådet på stråtrövare, och tanken var att situationen skulle bli för känslig för Lorena Maarins del för att hon skulle våga begära guldtributer i fortsättningen. På tinget nästa vecka tänker han föreslå att klanen betalar tributen i vin istället, och ser tiden an vad gäller att få tillbaka guld. Med tiden tänker han se till att klanens medlemmar får sitt guld åter genom att låta Hrafnov "hitta" det hos en grupp stråtrövare. På så vis har ingen förlorat något, förutom naturligtvis transportens kontrollant och de tre vakterna, som var tvungna att dö så att de inte skulle kunna berätta vad de hade sett.

Taarathors respekterade boldtaar Hrafnov Saaninh är den enda andre person som känner till hövdingens plan. Han tog själv guld och dödade de fyra männen (det enda han känner ett styng av samvetskval över, men de var ju i alla fall bara Raokhela-sluskar), och tog sig sedan i hemlighet över berget till Tanatvelskogen där han grävde ner guldpåsarna.

Bara någon dag senare fick hövdingen besök av en grupp krigare från klanen Nicatmon. De förföljde några bergstroll som hade setts vandra söderut från Rahlgordir. Troligen hade de hunnit ta sig över till Taarathors land, så krigarna begärde hjälp av Hrafnov att söka upp och eliminera vidundren. Det är dessa män som Erakh Gyyweld såg honom tillsammans med. De finkammar nu Luhnmenith i hopp om att trollen inte skall ha gått ner mot klanens södra, tätbefolkade områden. Under inga omständigheter vill de att trollens närvaro skall komma till allmän kännedom, något som bara skulle skapa panik och oro. De kommer alltså inte att berätta vad de gör härute om någon frågar dem.

Så fort Hrafnov är färdig med detta tänker han bege sig till Oonmynsaa för att nacka ett par stråtrövare, som han sedan kan ge skulden för guldstölden. När han tänker efter skulle kanske ett par rollpersoner kunna gå an också...

Avslutning

Om rollpersonerna lyckas avslöja hövdingens planer och boldtaarens roll i det hela har de på intet sätt ordnat upp det hela. Arkh Saaninh handlade med sin klans bästa för ögonen, och det är det enda viktiga för dess medlemmar. De har inte förlorat guld, deras hövding har visat rådhighet och Lorena Maarin har fått se att man inte kan knäppa klanen Taarathor på näsan hur man vill. Det hänger på hur rollpersonerna har gått till väga, men i Tyynihl kan de mycket väl bli sedda som dagens stora skurkar om de löser fallet!

I Raokhela ser man å andra sidan på fallet ur en helt annan synvinkel; fyra unga män har blivit brutalt mördade på grund av Saaninhs äventyrligheter. Ett försök att dra Ghelinpaaättens hövding - en Raokhela! - vid näsan har avslöjats, så rollpersonerna blir definitivt firade som hjältar i Raan (och det är ju faktiskt ättehövdingen som är deras uppdragsgivare). Med största sannolikhet har fröet till ännu ett klankrig just blivit sått, men tills vidare kan rollpersonerna ta emot Lorena Maarins ohöljda tacksamhet - exakt vad *det* innebär är upp till SL.

Hövdingens svek kommer så småningom att nå worens öron, som på kungstinget fördömer hans handlingar inför rådet. Detta har i och för sig ingen betydelse för Saaninh; det enda viktiga för en klanhövding är att hans folk sluter upp bakom honom.

Om rollpersonerna misslyckas blir situationen en annan, eller flera andra, eftersom det finns många olika sätt som de kan misslyckas på. De politiska konsekvenserna är t ex betydelselösa om Hrafnov Saaninh dödar dem...

Om de upptäcker att någonting inte står rätt till med boldtaarens göranden, men inte hittar några spår som leder vidare till hövdingen, kan de inte göra så mycket mer. Hrafnov Saaninh är ordningens upprätthållare i Taarathor och kan inte rubbas av några skumma utbölingars lösa anklagelser. När hövdingen på nästa ting föreslår en ny tribut i vin har de inte längre någon anledning att stanna och får återvända till Lorena Maarin med oförrättat ärende. Hon kan då inte göra annat än att svälja skammen och vara tacksam för vinet som ersättning. Något guld kommer hon aldrig att kunna begära från dalklanen igen.

Om rollpersonerna överhuvudtaget inte hittar några användbara ledtrådar har de antingen varit ovanligt dumma eller använt sin tid till att jaga stråtrövare i Oonmynsaa eller något sådant. Ett tänkbart alternativ är att de upptäcker att klanhövdingen är den skyldige, och sedan ger sig iväg till Tyynihl för att slå ihjäl honom! I ingetdera fallet hjälper det Lorena Maarin.

Spelledarpersoner

Arkh Saaninh, klanhövding



Taarathors hövding är en hängiven man. För sin klan och sin hemby skulle han gärna ge sitt liv - eller ta andras. Om han börjar se rollpersonerna och deras aktiviteter som en fara känner han ingen större omsorg om deras liv, bara de kan fås ur vägen på ett sätt som inte ser alltför

misstänkt ut. Syftet med hela hans plan är att få ättehövdingen att hålla fingrarna borta från klanens guld, och då är utbölingar bara brickor i spelet för honom.

Han ser det nyfunna guldet som en välkommen inkomstkälla och en ypperlig lockelse för andra klaners köpmän, men Saaninh's stora passion är egentligen vintillverkning. Han är oftast lätt berusad av att dagligen provsmaka sändningar från klanens många vingårdar. Själv föder han också upp boskap utanför Tyynihl, och har länge arbetat för att övertyga sitt folk om att vin bäst avnjutes tillsammans med ost.

Saaninh är en liten bastant herre på 165 cm och 80 kg, med rödbrusigt ansikte och blont hår. Han är 53 år gammal, lyckligt gift och har fem vuxna barn. De flesta ser honom ungefär som Taarathor-dalens jovialiske lille morfar, en beskrivning som stämmer ganska väl så länge som han inte måste använda hårdare medel för att skydda sitt och de sina.

STY	FYS	REF	MOT	MIN	VIL	UPP	UTS	KON	KAR	INT
11	8	10	12	12	10	10	7	9	8	10

Färdigheter: Argumentera 12, Diplomati 9, Etikett 14, Gömma sig 4, Jordbruk 13, Köpslå 13, Räknelära 13, Skådespeleri 14, Svärd 8, Värdesätta (vin) 12

Hrafnov Saaninh, boldtaar



Hrafnov Saaninh är en fruktansvärd kämpe att möta i strid och dessutom en av klanens största hjältar. Sannolikt kommer rollpersonerna förr eller senare att behöva dra vapen mot honom.

Han är gift med klanhövdingens yngsta dotter. Titeln som Taarathors mästerningare har han innehavt sedan tonåren, då han tränades hos vapenmästaren Peræthair i Geeliew och sedan vann tolv segrar på en dag i en klanfejd mot Waanghelin. Hrafnov är nu 26 år, och står obrottsligt vid sin hövding's sida. När en ynkelig ättehövding vill ha guld av klanen för att ge

det till en föraktansvärd wor tycker han att det är hans plikt som boldtaar att motarbeta henne.

Med sina välväxta 185 cm och 96 kilo är han en respektingivande syn även utan sitt svärd. Han är känd som artig och charmant, och ger ett ansvarsställande intryck, men han har också en annan, långt mer burdus sida som bara hans fiender och hans hustru känner till. De som motsätter sig Hrafnov Saaninh's vilja får möta en man med ett hjärta av granit. Den härdade läderrustning han bär i strid är ett krigsbyte som han bokstavligen flådde loss från sin motståndares kropp.

STY	FYS	REF	MOT	MIN	VIL	UPP	UTS	KON	KAR	INT
15	13	13	15	10	15	17	12	9	9	9

Färdigheter: Etikett 9, Försvar 11, Hantera fällor 9, Kastkniv 13, Obeväpnad strid 11, Sköld 10, Svärd 15, Taktik 12, Örtmedicin 7, Stridserfarenhet 12

Trolljägare



Dessa fyra män från Nicatmon är erfarna krigare med god vana i att röra sig i bergstrakter. De vet ingenting om något guld och har egentligen ingenting med rollpersonernas uppdrag att göra, men situationen kan ändå utvecklas så att de två grupperna blir fientligt ställda mot varandra. Eftersom de reser tillsammans med Hrafnov Saaninh riskerar de att hamna högt på listan över misstänkta personer.

De känner sig inte alltför roade över att behöva resa inkognito i en annan klans territorium, och kan inte förväntas vara toleranta mot folk de möter. De skulle inte vara här alls om inte jakten var en hederssak för dem. Bergstrollen skulle inte vara i Taarathors land om de hade lyckats spåra upp dem tidigare. Nu vill de bara hitta dem så fort som möjligt, döda dem eller bli dödade på kuppen, och sedan återvända hem.

Jägarna är unga män mellan 20-24 år, de är alla väl disciplinerade och tränade i att koordinera attacker från flera riktningar mot fiender (en nödvändighet om man utmanar troll och vill överleva). På grund av uppdragets art är de tungt beväpnade med bågar, björnsjutt och långyxor. De har också storsköldar och nära nog heltäckande rustningar av förstärkt läder.

STY	FYS	REF	MOT	MIN	VIL	UPP	UTS	KON	KAR	INT
13	10	12	11	9	10	12	11	10	9	13

Färdigheter: Båge 7, Första hjälpen 10, Försvar 8, Långyxa 10, Naturkännedom (berg) 9, Sköld 8, Smyga 8, Sjutt 12, Spåra 8, Stridserfarenhet 6

Stråtrövare



Den grupp av fredlösa som bor under Oonmysaas grenverk är bara viktiga i det här äventyret om rollpersonerna söker upp dem. De har ingen aning om vad som är i görningen utanför skogen och gömmer sig i skräck för KhelinnOrden. Vem som än närmar sig deras lilla jordhåla kommer att ses som ett direkt hot.

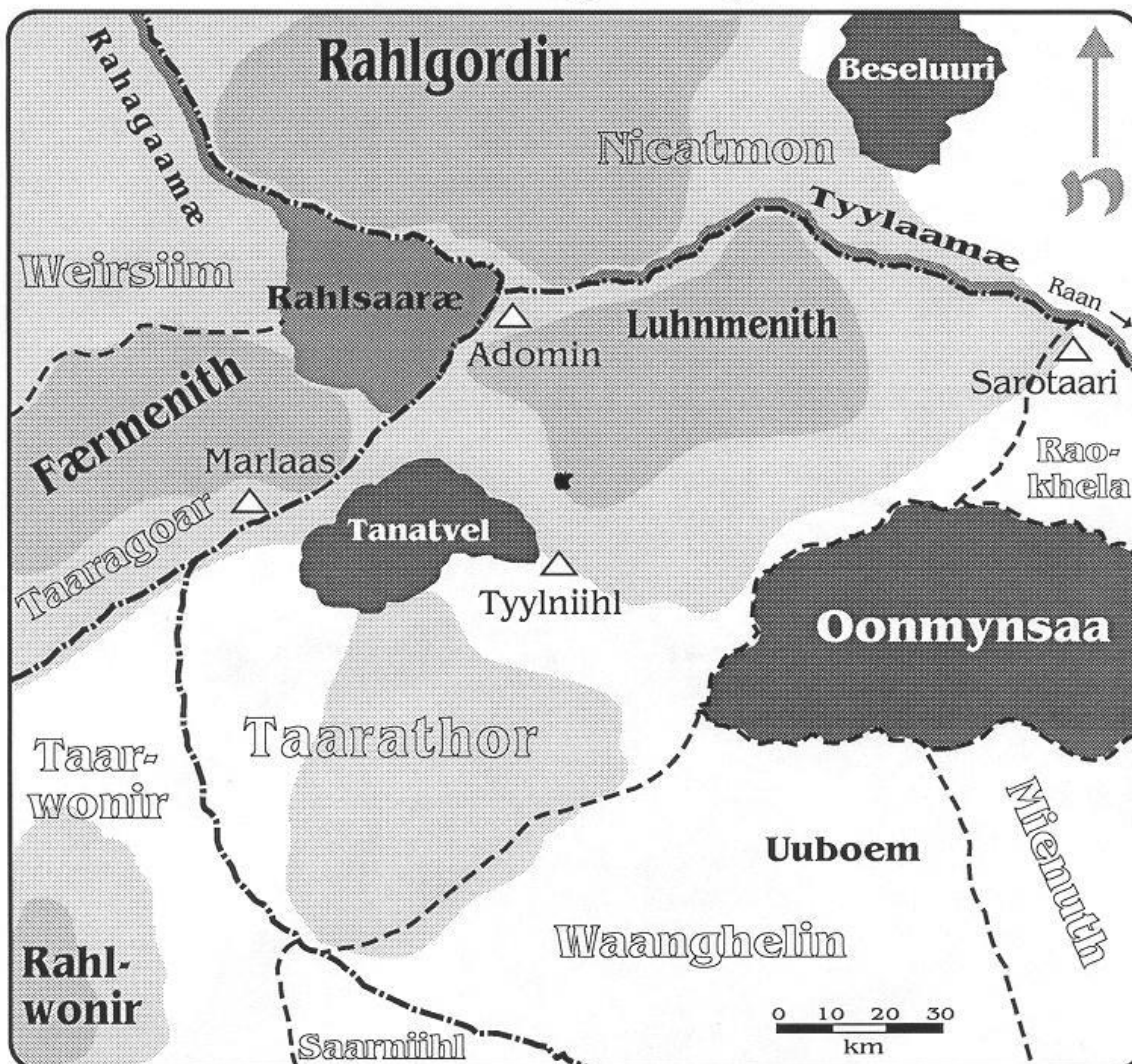
Gruppen är mycket blandad; här finns allt från en sinnesrubbad barnstympare från Raan, till en kvinna som skändade Mienuths Allmodersstatyer för att hon inte kunde få barn (hon är numera rövarnas ledare). Ernakk Jhina är en av de yngre i samlingen, som varierar i ålder mellan 18-28 år.

På det hela taget är de en ganska ömklig syn. Ingen av dem var några vildmarksmänniskor innan de förvisades, och utan sina klanfränders stöd har Khelataars värld gått hårt åt dem. De har mycket lite att äta. Fem av dem går barfota. Förutom slungor och knölpåkar är deras enda vapen en långdolk, och ingen av dem bär någon rustning. Trots alla rykten om deras rövardåd måste de alltså ägna det allra mesta av sin tid till att placera ut fångstsnaror för smådjur och att gräva efter ätbara rötter.




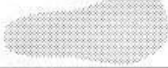

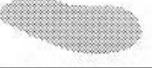

STY	FYS	REF	MOT	MIN	VIL	UPP	UTS	KON	KAR	INT
10	8	10	10	9	6	8	9	7	5	8

Färdigheter: Botanik 5, Dolk 7, Försvar 7, Gömma sig 6, Naturkännedom (skog) 4, Slunga 6, Smyga 4, Spåra 6, Stridserfarenhet 3, Värdesätta (hantverk) 9

Klanlandet Taarathor med omgivningar



🍏 = guldvaskarlägrer

	Ättegräns (ungefärlig)		Flod
	Klangräns (ungefärlig)		Höjdområde 200+ möh
	Större by		Berg 500+ möh
Öppen Text	Klan		Skog

