Drakar och Demoner
LinCon -97
Björn Kauppi, D7

Inledning
Intrigen
Gruppen
Äventyret
:Kethill
:Obligatoriskt möte 1
:Resa till Zaz
.Oanade möten...
.Skogen
.Stigen
.Vägen
:Ruinstaden
:Tachelins borgruin
.Stenbrotten
:Möte med Sandani Vikangas i Alvbyn Zaz
:Resan till Gulddraken
:Obligatoriskt möte 2
:Gulddraken
:Tillbakaresan
.Bakhåll
.Draken blottar sig...
:Gruppens situation nu...
:Slutstriden och förstörandet av Zaz
:Draken ger sig iväg
:Epilog

Appendix I
Appendix II
Appendix III
Rollpersonerna

Hedran Droggbane, alvpräst
Denauin Naugrim, dvärgkrigare
Analai Virglond, alvriddare
Felic Vahedje, människospejare
Pejt, svartnisse

Inledningen

Ett par veckor hade de varit i Torshamn och njutit segerns sötma. Nu kallades de upp till alvriddarorden igen för att få ny utrustning. Endast alvprästen hade hört översteprästens stämma och förklarade kortfattat läget över en bastant middag i ordens riddarmatsal. Runt dem satt

stillsamt spisande riddare och åt spartanska soppor och bröd samtidigt som de diskuterade strategi och taktik.

Hedran tog till orda medan de andra smakade på riddarordens kokkonst.
-Nu är det något på gång igen i Landori igen. Åtminstone tror översteprästen det och den här gången tror han att han har rätt. Rådet har bestämt sig för att skicka oss dit igen. I morgon. Den här gången har alla leveranser av silverlind
upphört, och man vet inte varför. Syftet med resan sägs vara att ta reda på detta och att bistå bröderna i Landori med all upptänklig hjälp om de ber om den.
-Men hur blir det med... vår vän? frågade Analai förväntansfullt, kanske skulle de 'tvingas' göra sig av med honom.
-Du borde vakta din tunga lite bättre, min vän, sade Denauin med ett bistert leende. -Han kan nog bli till nytta, eller hur Pejt? fortsatte dvärgen med en blick på deras nyfunne allierade.
-Ni inte bli besvikna, varken människan, dvärgen, alverna eller någon! Lovar! pep den skygge svartnissen från hörnet. Han kallade aldrig någon vid förnamn, utan bara för den ras vederbörande var.
-Ingen lämnas kvar och vi måste lägga våra meningsskiljaktigheter åt sidan om vi ska klara det här uppdraget, så var vänliga gräv ned stridsyxan. Kanske kan vi finna spår av Jordgudinnan ävensom! sade Hedran lugnt.
Följet steg snabbt upp och lämnade bordet. Nu var det många förberedelser som måste göras. Skulle de fara redan i morgon? Då var det bråttom!

Hästarna sadlades och man gav sig av med packhästar och ett litet följe. De första dagarna var resan som semester och man kunde slappna av ordentligt. När man i sinom tid kom till Kethill stannade följet och förberedde sig på att stanna ett tag, medan våra hjältar beslöt sig för att gå in på värdshuset "Gyllene Tranan", ett gammalt bekant värdshus. Där kanske man kunde snappa upp något. Skymningen faller och man öppnar dörren...

INTRIGEN

Det är tänkt att gruppen skall få för sig att allt lugnat ner sig, åtminstone i utkanterna av Landori, i Kethill. De skall dock få hjälpa en patrull alvriddare som överfallits av orcher. Efter ett par möten kommer de till alvbyn Zaz, där ett alviskt krigsråd inrättats. Där skickas de ut för att ingå i en patrull som skall undsätta en drake (!). Under resan anfalls de av vansinniga orcher och det är tänkt att de skall inse att allt motstånd är meningslöst och fly. Stannar de så dör de. Draken de ska rädda är gyllene och i knipa, men det är bara kamouflage. Egentligen är den Azulak Azulai som vill se de befästningsarbeten alverna gjort för att kunna styra sina orcharméer rätt. När gruppen räddat draken leder den dem rakt i ett arrangerat bakhåll. Detta för att försöka få gruppen att tro att de är a) i pakt med draken och b) oövervinnerliga. Draken räddar alltså gruppen genom att slasha 'fienderna'. Sedan blir draken ledd av gruppen förbi de befästningsarbeten som alverna gjort upp, eftersom det var deras order. De lokala befälhavarna har nämligen fått för sig att draken kan hjälpa dem med att förbättra de undermåliga försvarsverk de byggt.

När så draken skall föreslå förbättringar kräver han att få bli förd till Alvbyn Zaz, som är alvernas kommandocentral, för att där lägga fram sina planer. Här finns möjligheten att gruppen inte vill låta draken göra som han vill utan arrangerar ett smidigt bakhåll eller liknande (då får de f.ö. pluspoäng). Under alla omständigheter kommer draken att klara sig och flyga (trots sina trasiga

vingar) till Zaz, antingen med eller utan gruppen. Är han med gruppen kommer han att vilja tala med ledarna. På en given signal kommer då draken spruta eld på alla samlade ledare och försöka döda samtliga i byn. Dock kommer då de magiska försvarsverken att träda i kraft, och man kan faktiskt ge draken en match som gör att han flyr. Det sista gruppen ombeds göra är att följa draken till hans domäner för att en gång för alla göra slut på Azulak Azulai. Med sig får de magiska vapen och annat som skall skydda dem. Alla får varsin ring i mithril som sägs kunna 'skydda mot onda ting' och får valet att ge sig av mot en till synes svart virvel som inte avslöjar något och att förbereda hela Ereb Altor på Domedagen.... (beroende på hur fega grupperna spelar kan nästa

Gruppen kommer att klara sig igenom eldhavet i ett skyddsrum. Det sista som gruppen får höra är den äldste alven som, strax innan han dör, talar om för gruppen att de måste se till att draken (eller vad det nu var) inte kommer tillbaka. Med sig får de varsin sak som de kommer att behöva i Kaos, dit draken är på väg. De får tillfälle att följa med draken på dess portalfärd till kaos. Fortsättningen på äventyret blir den tredje delen: "Jakthundar i Kaos" på ett senare konvent.

SPELET BÖRJAR

Inifrån Gyllene Tranan hördes Frein och T.Z. berätta de sedvanliga historierna...
T.Z:. -...javisst, förstår ni, och sen när...
Frein: -...de klev in genom dörren, tittade alla...
T.Z: -...på de stora hjältarna som kommit...
Frein: -...tillbaka!
Med ett knarr gled dörren upp och gruppen klev in och gjorde effektfull entré.
T.Z: -Titta i dörren Frein!
Hela värdhuset vände sig som en man mot dörren.
Frein: -Men herrejestanes då, fram med glasen mina vänner, nu...
T.Z: -...måste vi fira! Våra hjältar är...
Bägge: -...TILLBAKA!

Våra vänner kliver in genom dörren och jublet stiger i taket och vet inga gränser. Man festar till långt in på natten. Det är valfritt om man vill delta, men byborna önskar/kräver det. När man sedan vaknar är det många blomsterkvastar som samlats till gruppens ära och de allra flesta i byn är medvetna om gruppens ankomst. Alla är glada och några bjuder ut sina döttrar till de i gruppen som befinns vara lämpliga.

Kethill - igen

Som sist är Kethill en normal by med några hundra invånare som de flesta är bönder och fåraherdar. Fårhagar och vallhundar är vanliga inslag i en by som förut var en metropol, innan vattenvägen blev den dominerande färdvägen. Söder om byn ligger en ännu större stadsruin, totalt övergiven, vilken är från denna tid. Man drabbades inte särskilt hårt av den senaste tidens oroligheter, men Baivas är kvar.

Baivas är den alv som predikade att världens undergång var nära sist gruppen var här. Han känner igen gruppen och tar kontakt igen. Denne alv är en helt ordinär alv som arbetat som klensmed och nu försöker göra detsamma i Kethill. Han är gruppen evigt tacksam för att de stoppat

demonen och vill ge gruppen varsitt smycke som tack. Det blir isåfall följande små saker:
Hedran, en förgylld fjäderpenna i kvarts storlek i kedja
Denauin, ett förgyllt smycke föreställande en fyrklöver i kedja
Analai, en liten (1/6-dels storlek) emaljerad sköld med en ek på i kedja. Halssmycke
Felic, ett par tärningar i elefenben
Pejt, en benflöjt.
Detta är bara små obetydliga gåvor som kanske skänker en smula mystik till äventyret (”Vad kan dom härna va’ bra för?”). För övrigt är de vackra att titta på. Benflöjten låter trevligt.

I övrigt kan man i Kethill få höra hur alverna i Landori sen sist har blivit så fientliga (rollpersonerna är dock helt OK!). De vill inte släppa in några i Landori utan avvisar alla vandrare, som nu tvingas gå runt Landori. Köpmän börjar dyka upp mer och mer sällan och byborna har börjat frukta att byn kanske går samma öde till mötes som den stora ödestaden söderut. Vid frågor om rekommenderad resväg får man olika svar, egentligen kan man inte säga att någon väg är säkrare, så gruppen får en mager grund för sitt beslut. När byborna reser reser de norrut eller tar landsvägen söderut i stora karavaner. Större än rollpersonernas grupp.

Obligatoriskt möte ett (1):
Möte med hemvändande alvriddare

När gruppen har varit på vandring ett par dygn från Kethill, oberoende av vägval, får de syn på ett följe spartanskt utrustade krigare som är klädda i plåtsjok och med brutna svärd. De är synbarligen på väg till Kethill och ser ut att ha färdats ett par dagar. Det finns en haltande häst med i följet och på den ligger tre eller fyra (svårt att se) döda alver som är svårt sargade av slag och hugg. Undersöker man dem närmare inser man att de bränts av någon form av eld.

Riddarna leds av Erbain Tavaruk, en till Landori tillrest alvriddare från Jorduashur. Han är kraftig och stor, olik sina rasfränder i söder, men likväl likadan till sinnelaget. Han försöker hålla uppe humöret på sina riddare med alviska kampsånger, men det går inget vidare. En av alverna går som i trans och är helt tydligt på väg att bli medvetslös.

Precis när alvföljet får syn på våra vänner stannar de för att slå läger, för de behöver vårda sina sårade. Gruppen kan utan svårighet ta sig till alverna och fråga vad som hänt. Gör man så kan man få reda på allt gruppen varit med om: Man reste från Kethill mot Zaz för drygt två veckor sedan för att slå tillbaka de ständiga orchräderna som plundrade byar och skövlade skogen. När man anlände till Zaz fann man att ett alviskt krigsråd hade samlats där. Detta var mycket ovanligt eftersom sista gången det hände var över femhundra år sedan, och då kom man överens om att aldrig dra ut i krig igen p.g.a. den smärta det orsakade alla berörda. Sålunda var man mycket konfunderad, men ställde sig under befälet på platsen.

Under de första dagarna var orchernas anfall mer eller mindre listigt planlagda, men mot slutet hamnade man i flera bakhåll som inte verkade logiska eller ha utsikt till framgång. Det verkade som orcherna inte brydde sig om hur de anföll utan bara körde på med allt man hade. De verkade helt besinningslösa i attackerna och brydde sig inte om hur många av deras kamrater som föll, utan slogs alltid till sista orchblodsdroppen. Under alla dessa anfall som pågick under minst en vecka, sårades bara en man lindrigt. Det var det sista bakhållet för bara två dagar sedan i skogen som renderade gruppen de skador den lidit.

Det hade varit ett otroligt korkat bakhåll, åtminstone i början: när följet färdades längs en kulle, d.v.s. högre än omgivningen, började stenar hagla uppåt från backen som låg alldeles nedanför. Alverna blev lite ställda, eftersom det enda som hände var att de stora stenarna rullade tillbaka igen och orcher i backen blev överrullade med stenar. När alvföljet sprang ned för att göra slut på de orcher som ännu kunde stå upp, visade dessa inga tecken på att något var fel. Det som var fel skulle man snart bli varse dock. Under det att man sprang ned för kullen mot de klumpiga orcherna hördes ett fasansfullt bröl och en het vind kom rakt framifrån. Den heta vinden efterföljdes av en enorm eldkvast som svårt skadade flera av alvriddarna. Resultatet blev att reträtt beordrades och man flydde uppför backen igen.

Man fick aldrig reda på vad som orsakade eldstormen, men man har en teori om att de kan ha använt sig av en stor blåsbälg som sprutat het luft på något lättantändligt t.ex. som flytande bivax. Dock ställer man sig frågande till hur orcherna kunnat bygga en blåsbälg med såna stora proportioner som det måste ha rört sig om. De kan inte tänka sig en drake eftersom en sådan av hävd aldrig frivilligt skulle ge sig ner i Landori. Det finns sen urminnes tider ett traktat som förhindrar alla drakar att sätta sina labbar i Landori.

Om gruppen hjälper till med t.ex. helande eller andra saker som kan hjälpa alvföljet får de med sig ett rekommendationsbrev som de skall överlämna till Sandani Vikangas, ledare för de alver som samlats i stora skaror i alvbyn Zaz. Sedan tackar alvföljet våra vänner för deras närvaro och välsignar dem i Jordgudinnans namn. Man önskar gruppen lycka på färden och går sen och lägger sig i sitt läger.

RESAN TILL ALVBYN ZAZ

Nu får man välja väg och det blir ett val som spelarna kan göra själva eftersom det påverkar väldigt lite av vad som händer i äventyret. Vissa möten blir annorlunda men det blir bara trevligt med omväxling. Dessutom får de individuella spelledarna brodera ut mer än om äventyret löpte längs en klar linje. Lägg gärna in små detaljer som kan piffa upp och göra gruppen medvetna om att ständig fara vilar över allas huvuden, då orchpatruller smyger omkring i skogen. Låt dem överraskas av en patrull som inte sett dem; låt dem ligga i skydd under flera timmar för att undgå upptäckt av en reguljär (!?) orcharmé. Låt dem inse att det pågår ett krig i skogen och att alverna snabbt behöver hjälp, för de har problem

Två vägar är aktuella; skogen eller landsvägen. Beroende på vad man väljer får man olika ledtrådar som leder till samma slutsats: orcherna har antingen blivit galna eller så är det inga vanliga orcher man har att göra med.

SKOGEN

Skogen blir aktuell antingen när gruppen efter två dagar (efter mötet med alvföljet) ser stenstoden med pilen på som står vid vägkanten (”Zaz”) och stigen in i skogen eller om de ger sig av ett stycke senare eller tidigare. I ena fallet får de en bra stig att gå på och kan ta sig fram fortare, i andra fallet får de ett skyddande grönt täcke och svårigheter med hastigheten på färden. Vad som kan hända i skogen är (förslag på händelser):

- Man snubblar över en gammal trollkummel och utforskar den. Trollkumlet rasar men man hinner ut tack vare Denauins smycke som ger dem tur (synbarligen i alla fall). Orcher har klottrat fula ord över hela kumlet med kolbitar. Obscena bilder föreställer två troll som gör troll.

- Ett par mycket gamla alver som inte bryr sig om vad som händer med världen sitter och mediterar i en glänta och man väcker dem när man kommer fram till gläntan. De är medvetna om vad som pågår i skogen, men menar att det inte spelar någon roll eftersom de inte ser någon mening med att fortsätta med sitt liv. Analai och Hedran förstår att de har stört en process som inte många sett, den där alver begår sin sista handling i sin kropp. Alverna tolererar inte att någon stör deras sista minuter i dessa kroppar, utan visar milt men bestämt bort alla i gruppen.

- Ett sankmarksområde bebos av nymfer som försöker få gruppen att besöka deras boplats i träsket. Gör gruppen detta kan de drunkna i träsket.

- En patrull orcher festar på en fångad gris. De är rejält druckna och kan lätt avväpnas och förhöras, men ger inget av värde, annat än att de kan peka ut var de fick grisen.

- När Hedran sätter sin fot på en rot kastas han upp i luften och befinner sig fångad i ett stort nät som drar honom flera meter upp i luften. Efter 1T10 SR kommer gillrarna, ett antal alver som lagt ut en fälla för orcher. Hedran får lite örter som plåster på såren, och man ber om förlåtelse, samt önskar lycka till med färden. Fällan är mycket enkel.

STIGEN

Stigen är lite farligare att färdas på, men det går fortare, helt logiskt. De flesta möten är överraskande eftersom man inte ser var nästa krök bär av. Förslag på händelser är t.ex.:

- Man träffar Frein och T.Z på nytt, se Obligatoriskt möte Två

- Ett par flyende alver klättrar i träden och tappar ett par pilbågar och pilar. Har man en rent otrolig otur är orcherna hack i häl...

- En vanlig familj med människor i trasiga kläder och med lite mat (en fångad kanin) möter våra vänner på stigen. De har tagits till fånga av orcherna utanför Landori och som sedan förts som fångar till mitten av skogen. De kan vittna om att orcherna betedde sig underligare och underligare ju närmare mitten de kom. Natten då de kunde fly var orcherna som paralyserade och glömde binda deras ben. De har varit på vandring hela dagen och tagit sig till den plats som gruppen möter dem på.

VÄGEN

Vägen går rakt söderut och leder förbi en stor ärrad skylt som står vid vägkanten (”Alvernas Skog! Varning!”) och en stig in i skogen. Går man rakt söderut kommer man efter ett tag till den ödestad (vissa kallar den för spökstad, och det stämmer betydligt bättre) som hette Treinbod, men som de allra flesta kommer ihåg som Ruinstaden.

Längs vägen kan en hel del saker hända. Det

-första mötet (obligatoriskt)
Detta möte sker när man passerat skylten som visar in till Landori. Då möter man ett par mänskliga spejare som skeptiskt betraktar gruppen men visslar till när de får syn på Felic. De utbrister genast ”Felic?! Var inte du i Hynsolge sist vi sågs?”. Spejarna är inhyrda av den greve som kontrollerar de sydligare områdena, alldeles söder om Landori. Eftersom de väl känner Felic talar de fritt om vad som händer i söder. Ett antal större slag har utkämpats, men de orcher man har slagits mot har varit alldeles besinningslösa i strid och man har fått problem med de enorma drivor med döda orcher som måste brännas, och som sprider en ohygglig stank i luften. Den känns svagt ända häruppe; det är lukten av Krig. De förklarar att de fruktar för sitt grevskap, och att de är skickade för att en skall se efter hur långt orcherna har tagit sig i skogen, och den andre skall ta sig norrut för att be om hjälp norrifrån. Flera andra budbärare har redan gett sig av åt alla väderstreck. Sin vana trogen har dessa två spejare som vanligt (enligt Felic) bestämt sig för att anmäla sig frivilligt till det lättaste uppdraget. När de talat om vad de vet rider de vidare i sporrsträck efter att ha lyckönskat gruppen.

- Ett par kentaurer (Prometeus och Saggitarius) stoppar gruppen för att fråga om vägen som skall leda in i Landori och blir väldigt skeptiska när de får syn på Pejt. De kan även tipsa om att alverna i skogen behöver hjälp och tacksamt tar emot all hjälp de kan få. De är riktigt vänliga efter ett tag. De visar gärna ett eller annat rastställe som är säkert, eller var det för ett dygn sedan. Med hög fart försvinner de senare norrut och lämnar gruppen i ett dammoln.

- Gruppen får syn på en drake som girar och tar en omväg runt Landori, istället för att flyga rakt över skogen. Gruppen tappar andan eftersom draken är ca fyrtio meter lång, och den överlägset största drake de sett. Detta om någon lyckas med ett svårt F.D.T.-slag.

- Ett par halvlängdsmän, fredligt rökande pipor, knallar vägen fram med ett par packåsnor och mängder med utrustning. De blir mäkta förvånade över gruppens plötsliga uppdykande vid en kulle. De känner igen Denauin från de sånger som sjungits för dem på värdshuset Glada Tranan i Atrema. -”Den där starka dvärgen som dödade orcher med ett enda slag!” (med en beundrande glimt i ögonen). De ber om råd angående ett problem de har: om tobaken tar slut, var kan de köpa ny? Denauin får svara så gott han kan.

RUINSTADEN

Man kommer fram till staden på kvällen och ser hur den förut så stolta staden förfallit till oigenkännlighet. Stadsportarna är fullständigt krossade och ett antal orcher är uppsprättade i ingången till staden. Går man in i staden finner man den vara totalt förvirrande, utan sans eller logik. Man vandrar (om man går längre in än stadsmuren) irrande omkring, vilse. Natten fylls med ljud och vandödas tjut. Spöken verkar skymta i alla hörn och gruppen borde bli lite lätt paranoid. Säger någon att man söker något (”Jag letar efter Dolda Ting!”) hittar man en flock vansinniga dreglande, skumtuggande hundar under ett par ruiner som vilt anfaller. Bits man kan man räkna med något otrevligt (SL avgör). Staden är inget för turism direkt, och man tappar temporärt två PSY när man sover här, om man nu gör det.

TACHELINS BORGRUIN

Ett par timmars färd åt öster ligger den beryktade borgruinen som kallas Tachelins Borg eller kort och gott ‘Sjuårsborgen’, eftersom det var den tidsrymd det tog att bygga den. Det sägs att den kontrollerade staden intill och byggdes av omänskliga slavar som alla dog och murades in i murarna. Enligt ryktet skall väggarna vara fyllda av ond magi. Den kan man också sova i, men där finns ett antal halvorcher som inte gillar besökare. De är samtliga dåligt beväpnade och accepterar gärna fri lejd om det innebär att de får leva. Med sig har de ett antal honor och yngel. Det är fördrivna halvorcher som funnit en fristad strax efter det att gruppen dunkade Demon. De har rustat upp borgen och städat upp lite i den röra som fanns här innan. Letas borgen igenom tar det tid, men man kan hitta en större mängd rövarbyte samt en större skatt som orcherna i det förra äventyret grävt ned på borggården och lagt i speciella rum. Detta försenar dock uppdraget så att man får minuspoäng i bedömningen (man borde ha klart för sig att i krig kan man inte hur som helst gå och leta efter skatter när det är bråttom!). Om gruppen har spelat förra äventyret kan det hända att de känner till att en vattenväg går från borgen i underjorden och letar efter den igen. Då skall de inte få några minuspoäng. I övrigt är det väldigt obehagligt att vistas i borgen, och inga kraftpoäng återvinns om man sover här, och skador helas inte naturligt. Gott om bråte att göra en flotte av finns på gårdsplanen, eftersom halvorcherna släpat dit bränsle för att kunna göra upp eld.

Det finns en igenrasad vattengrottväg som kan röjas upp, och gör man det kommer man fortare fram. Man kommer isåfall ut vid ett stenbrott, där den underjordiska floden stannar i en underjordisk sjö. Från sjön går en gång som efter en kvart leder ut till Stenbrotten. Här kan svartalfen Pejt få problem, eftersom det BÅDE finns vatten och lite trånga gångar här.

Hittar man inte vattenvägen får man gå längs kanten av stenbrotten, och slipper klättra ibland klippor och jäkelskap. Det dröjer lite extra, men gruppen får inga minuspoäng. Påpeka gärna att det känns som om det inte gick tillräckligt fort. Man ser stigen som leder mot Zaz och kan ta den direkt (se Alvbyn Zaz)

STENBROTTEN

är övergivna sedan länge och hade nyligen besök av ett antal hundra skrajsna orcher (!) på flykt undan alver som varit påverkade av Stenen från Himlen. Rester av döda orcher ligger överallt i stenbrotten, och en rutten lukt ligger i stenbrottens botten. Det är lätt att få kväljningskänslor här. Inne i de naturliga grottor som finns ligger hundratals döda orcher som dukat under för svält och som i brist på annat börjat äta på varandra. Inte många vapen syns till, men däremot desto fler magra och undernärda orcher. Man gör klokast i att inte dröja sig kvar. Stigar leder upp mot Skogen, och rakt åt öster är vägarna spärrade av rasmassor som döljer flodens inlopp. Parallellt med stenbrottet flyter floden Whise som är bred och har strömt vatten. Väntar man för länge, kan man eventuellt råka ut för några närgångna Harpyor som bråkar.

Man kommer i alla fall småningom upp på den lilla platå som leder rakt in till skogen. Se vidare under Alvbyn Zaz och den mötestabell som föreslås under ‘Stigen’. Risken att möta orcher här är högre än om man hade tagit den första stigen in i skogen, men det kunde ju inte Kethillbyborna veta....ju!

ALVBYN ZAZ

Beroende på vilket håll man kommer ifrån så är alverna olika uppmärksamma. Kommer man från väster är de betydligt mer avslappnade. Kommer man däremot från öster (efter Stenbrotten) är de

genast mer fientliga. Det man först stöter på är en skarp uppmaning på Satenu (alviska) att göra halt, ett gott stycke från byn. Man kan misstänka att ett antal alviska långbågar är riktade mot gruppen, och det stämmer. Försöker man fly eller liknande skjuts man ned och dödas. Uppmuntra därför inga flyktförsök i detta läge. Ingången till byn måste ske med förbundna ögon, men om man visar uppsitt rekommendationsbrev får man röra sig fritt, och får anvisningar till var Sandani Vikangas finns.

Sandani Vikangas är alvernas ledare (Se App. III: SLP) och välkomnar alla som vill tjäna alvernas sak. Ett par halvalver och några kentaurer står vid en eld och samtalar och det framgår att de flesta av skogens invånare har gjort ansträngningar för att ta sig hit. Byn har byggts om till ett riktigt härläger där olika styrkor tränar bågskytte, spjuttaktik, svärdsfäktning och kast med dolk. Överallt tränar folk och man gillrar olika typer av fällor, i utkanten av byn, som skall verka sinkande och/eller dödande på sina offer. Gruppen känner stundens allvar och får vila i ett par timmar innan de skickas ut på ett uppdrag. Det finns dessutom en helande källa som helar skadade personer som dricker av det. Dock kan ingen dricka flera gånger av det utan efter ett antal ‘drinkar’ är man immun mot vattnet.

En budbärare från Sandani Vikangas ger gruppen ett meddelande om att de måste uppsöka Sandani Vikangas omedelbart. När gruppen anländer får han just en lägesrapport från ett par skogsalver som rekognoserat terrängen där man senast sett till större koncentrationer av orcher och annat svartfolk. De rapporterar att många styrkor rör sig i rakt västlig riktning, vilket innebär att de första kontakterna kan räknas med om bara ett eller ett par dygn. Allt blir väldigt hetsigt och gruppen förstår att det hela står och väger. Hittills har bara ett fåtal skärmytslingar rapporterats, och man har haft orcherna under uppsikt, men det verkar glida ur händerna på alverna som plötsligt ser sin skog invaderas av orcher.

Sandani Vikangas vänder sig med största allvar mot gruppen och Analai och Hedran i synnerhet. Med dov stämma, lite jäktad, förklarar han följande (läs gärna upp detta):

-”Mina kära vänner. Jag vet att ni just kommit, men ert rykte har föregått er. Alla vet vilka ni är och vad ni tidigare uträttat i Landori (”Det var därför vi inte dödade svartnissen! Aha, nu förstår jag...” hörs någon av spejarna i bakgrunden säga). Detta uppdrag är av yttersta vikt och det är resultatet av detta uppdrag som avgör hur vi kommer att lyckas med det fortsatta krigandet. Saken är den...(han går ned i röstläge och drar gruppen inpå sig)... att vi fått ett telepatiskt meddelande från en Gulddrake i närheten som skulle bli en värdefull allierad om vi fick över honom på vår sida. Alla vet att andra drakar är bestar som inget annat vill än att vila på sin skatthög, men med Gulddrakar är det annorlunda och den här är säkert villig att hjälpa oss om han får veta vad som händer. De har samma hat mot Svartfolk som vi och det kan vi dra nytta av. Just denna drake sände ut ett meddelande som troligen togs emot av alla invånare i skogen, men just vi har möjlighet att hjälpa honom, just nu. Han befinner sig i en klyfta och har hamnat i bakhåll. Det är inte långt dit, högst en halvtimmes snabb ritt. Därför har ni blivit tilldelade speciella budbärarhästar som kan ta er dubbelt så fort genom skogen som vanliga hästar. Uppdraget går alltså ut på att undsätta Gulddraken för att göra honom till allierad. Vi vet att han inte är ond, och gärna tar kål på lite svartfolk åt oss. Lycka till!”

Samtalet avslutas med att gruppen får lägga ifrån sig skrymmande utrustning i lägret och får sina speciella hästar. Dessa hästar rider säkert, och bara vanliga Rida-slag behövs (två gånger på

resan). Fummelslag gör att man ramlar av, och misslyckande innebär att man sinkas en aning. Resan går vidare i högt tempo...

Obligatoriskt möte två (2):
Flyktigt möte med Frein och T.Z

Frein och T.Z. är två gamla bekanta till rollpersonerna, eftersom de träffades i den första kaotiska episoden, då de gav gruppen ett magiskt svärd - de slängde det helt sonika på dem. Frein är den teatraliske, klädd i paljettbeströdda, mycket grälla färger och ganska prålig i övrigt, som den gentlemannatjuv han en gång varit. T.Z. är den lugna animistmagikern (pensionerad) med mjuk mörkbrun kåpa. De talar på ett väldigt speciellt, för att inte säga ytterst förvirrade sätt: de talar klart varandras meningar, och fyller hela tiden i vad den andre säger. Är man inte van kan det bli ganska virrigt. Gruppen har dock inga problem att tolka vad de säger. De hälsar artigt och frågar vad våra vänner nu gör i skogen denna gång, är det månne dags att rädda världen igen? De är intresserade av vad gruppen berättar, men kan denna gång inte komma med några historier eller ledtrådar. Det enda de kan tala om är att det helt säkert är stora saker i görningen. T.Z. har känt det i magins eter, medan Frein litar på sin intuition. De skall iväg och köpa en drakunge av en magiker som de känner och får inte komma försent, så de önskar gruppen god resa och skyndar vidare in i skogen. Ett exempel på hur de kan låta:

Frein: Var hälsade...
T.Z:...kära vänner! Det var ett...
F: ...tag sen sist! Har ni nyheter om...
T.Z: ...alvernas krigsrustning, eller om andra...
F: ... spännande saker?
(hela tiden påpekar de att de gärna skulle berätta en historia för gruppen om de hade tiden och möjligheten, men de ber att få återkomma vid ett senare tillfälle)

Denna gång kastar de inget magiskt svärd på våra vänner, som i förra äventyret.

GULDDRAKEN

Man kommer fram efter en halsbrytande färd genom skogen till en plats som, vore det inte krig i skogen, skulle vara väldigt vacker i solnedgången. Nu är det en gyllene drake på ca tio meter som ilsket vrålar mot en stor patrull orcher som överöser den tillsynes försvarslösa draken med pilar och stenar. Se den lilla teckningen för att förstå situationen. Det är alldeles för enkelt ett ta kål på orcherna, men det kanske ingen reflekterar över; synd isåfall, för draken (Azulak Azulai) styr orcherna så att de inte märker gruppen. En lätt knuff på de stenar som ligger ovanför orchpatrullen gör att ett ras startar och begraver och dödar alla orcher (ca femton stycken). Med mödosamma vingslag flaxar draken långsamt upp till gruppen, och man ser ett stort hål i ena vingen och ett antal jack på svansen. Långsamt och med ett ljudligt frustande lägger sig draken bredvid gruppen och är noga med att inte skrämma hästarna som i det närmaste är i upplösningstillstånd.

Med en bullrig fast klar stämma som påminner om en hård vind förklarar han att han heter Ungo-Urulókë. Han säger också att han flög över Landori när han uppfattade att ett stort antal orcher rörde sig i skogen. Han tolererar inte att svartfolk försöker breda ut sig, så han såg till att döda ett

par av de bestarna. När han sedan vilade på en klipphylla anföll orchpatrullen, och antagligen uppfattade någon hans rop på hjälp, för...
-”...här är ni ju nu! Vet ni någon som kan hjälpa mig? Kanske jag kan erbjuda något i gentjänst, om nu någon skulle kunna tänka sig något från en drake.”
Gruppen häpnar, för det verkar som han läst deras tankar. De kommer att tänka på brunnen i Zaz...den med helande vatten i...

Nu kommer en kritisk brytpunkt. Beroende på hur SL spelar draken och hur misstänksamma han fått gruppen, kan hela äventyret komma att avslutas ganska abrupt här. Vill du alltså få ut mer av äventyret, lugna dig med att låta dem misstänka draken. Sänd ut lugnande signaler. Poängtera att draken är vänlig och inte det minsta skräckinjagande o.s.v. Vad draken vill nu är att bli förd förbi alla fällor och soldater direkt till hjärtat av det som stoppar hans invasion av Landori; alvbyn Zaz.

Nu är allt upp till spelarna. Väljer de att låta draken följa med kan de fortsätta på Den Troligaste Händelsen, annars får SL improvisera. Draken kan exempelvis försöka minnas var han såg den sista anhopningen av orcher, och säga att det var nära en by i utkanten av Landori (Zaz), vilket borde få det att börja brinna i gruppens byxor! Han kan också låtsas svimma av utmattning, och gör sig på magisk väg så lätt att hästarna kan dra honom på en bår. Han kan eventuellt tacka rollpersonerna och säga att han vill gottgöra dem på något sätt. Han läser deras tankar och ser var de kommit ifrån, och påtalar det obestridliga faktum att det är ont om tid. Han hjälper gärna gruppen och alla alver. Återigen känner man tidspress.

Om gruppen genast anfaller går man till ”Alvbyn Zaz’ förstörelse” och gruppen ser hur draken lyfter och vrålar:
- Dårar, tror ni att ni kan stoppa mig?! Aldrig! Min hämnd skall drabba alvbyn Zaz som glödande hagel! Varpå han släpper sin illusion av att vingen skulle vara skadad och skickar en mental stöt mot gruppen som förlamar dem i ett par minuter. Äventyret är isåfall över. När man återvänder är hela byn nedbrunnen och SL läser det som står under det avsnitt som behandlar detta. Fortfarande kan gruppen gå in i portalen och fortsätta med tredje och sista delen på ett annat konvent, men det blir en senare historia...

TILLBAKARESAN:
BAKHÅLL

För att invagga gruppen i den falska förhoppningen att han är en allierad drake har draken planerat att styra ett antal orcher i ett bakhåll bakom en kulle. Orcherna anfaller med kortdistansvapen och svärd men nedgörs lekande lätt av draken som verkar vara en närkampsexpert, och dessutom studsar alla pilar på det hårda gyllene pansaret. Vid närmare eftertanke kunde man välja ett effektivare ställe för ett bakhåll, och gruppen svävar endast i marginell fara. Detta gör draken för att verkligen övertyga gruppen om att han verkligen är på deras sida. Misstaget han gör är dock att han har för stor respekt för orcherna, som han tror verkligen skulle kunna skada gruppen om de fick en chans till det. Därför nedgörs dessa med en våldsam frenesi som till och med förskräcker Denauin och Analai. Taktik och finess saknas, men observera att draken försöker göra det så snyggt som möjligt.

Tänker man efter skulle man här kunna skylla på orchernas bevisade dumhet, och Landoriorchernas i synnerhet. Det man dock omöjligt kan veta här är att draken är Demonen, och

att han faktiskt styr de ‘fiender’ han nedgör. Detta gör att det lätt kan bli lite komiskt B-filmsaktigt när draken elegant rippar bröstkorgen på en orch samtidigt som han hoppar upp i luften och klyver två orchers skallar samtidigt. Allt för att övertyga gruppen om att han är en allierad. När kampen är över börjar draken kalasa på sina fiender med förklaringen att han därigenom förödmjukar fienden och den som styr orcherna. Draken förklarar här att hans teori är att någon styr orcherna, för så här dumma är de inte i vanliga fall (återigen en list; eftersom draken lägger fram tesen före gruppen, förhoppningsvis i alla fall, kan det bli svårt att tänka sig att DRAKEN styr orcherna). Eventuellt kanske någon av rollpersonerna skicka iväg ett eller ett par skott mot orcherna innan de blir mos.

Efteråt talar draken om att han helst inte slåss utan föredrar att lämna alla blodtörstiga kämpar ifred, men idag kände han att orcherna hade passerat gränsen för det tillåtna genom att anfalla honom. Observera att draken senare kommer att lämna motstridiga uppgifter och att detta är en central del i äventyret. Man kommer på så sätt kunna beslå draken med lögn, och alla vet att gulddrakar inte ljuger. Missar gruppen detta uppenbara faktum (alla andra drakar ljuger, javisst, men en gulddrake är speciell i alla fall om den är riktig). Draken tala också om att han ogillar strider eftersom han inte kan försvara sig med något avståndsvapen som andra drakar kan. Eldsprutet har försvunnit förklarar han, och han är utlämnad till närkamp.

TILLBAKARESAN:
DRAKEN BLOTTAR SIG

När gruppen och draken traskat genom skogen ett par timmar efter den enkla bataljen har de behov av att vila sig. Inte för att de vill det, de känner sig helt enkelt tvingade till det eftersom de håller på att somna. Varför de gör det är enkelt: draken håller på att bli tömd på energi, och måste suga upp ny ur multiversums kanaler. Han söver dem långsamt med sina sista PSY-poäng. Därför blir man efter ett tag så otroligt sömniga (draken spelar sömnig han med) att man börjar snubbla, falla av hästen etc. När man hastigt lagt sig tillrätta för att sova somnar alla...nästan. Alla utom Pejt, svartnissen, eftersom draken inte hade nog viljestyrka kvar för att kuva hans sinne.

Draken förvissar sig om att alla sover, men missar Pejt. Pejt sover i fem minuter innan han vaknar (lite energi hade draken kvar), och upptäcker att draken är borta. Nu måste han övervinna sin rädsla och leta upp honom. Skicka ut alla ur spelarrummet och stanna kvar med Pejts spelare.

Stämningen i den improviserade sovplatsen är lite mystisk, för inga ljud hörs, annat än vindens sus. Hela platsen badar i ett ljussken, spöklikt ljusblått, och mitt i allt står draken rakt upp och tittar mot stjärnorna. Den gyllene färgen är borta, eller syns väldigt dåligt i ljuset. Snarare verkar draken var svart och ha horn. Efter att ha sett scenen i ett par minuter börjar draken att tala med guttural dov stämma och en gul ljuskon kommer rakt uppifrån. Språket är okänt men liknar alla språk i världen. Draken öppnar en förbindelse med sitt universum för att hämta mer kraft. Synen är skräck, ren skräck. Ett universums dödsskri ljuder och draken får tillbaka sin guldgula färg och upphör att ‘tala’.

Pejt märker att han vaknar och vet inte om det han såg var dröm eller verklighet. Undersöker man marken lite försiktigt (så att inte draken får syn på det) kan man upptäcka djupa skrapmärken i marken, samtidigt som draken säger att han vakade över gruppen när de sov, och att ingen kom förbi. Nu ska gruppen bli misstänksamma. Säger Pejt inte något om sin upplevelse, så märker

ingen annan i gruppen något ovanligt med draken. Det är här som de olika spelgrupperna kommer att lösa sin uppgift på olika sätt; vissa kanske inte löser den alls.

GRUPPENS SITUATION NU:

Olika grupper kommer att reagera på olika sätt beroende på det som de uppfattar som läget.

Vissa kommer att tro att äventyret knappt har börjat, för de har ju precis räddat den som ska spöa Azulai Azulak. Andra kommer att misstänka draken från start, och SL måste då se till att inte bekräfta alla misstankar. En eller ett par ovanliga saker kommer alla att ha lagt märke till och det är att draken går och småpratar på ett underligt sjungande språk hela tiden. Han talar gammelalviska och försöker kontrollera gruppen, men misslyckas tack vare gruppens enorma vilja. Om draken slutar med detta, t.ex. när han mediterar, känner alla sig lättare i sinnet och är inte telepatiskt avlyssnade av draken. Ju längre man går i sällskap med draken kommer man att märka att det blir allt svårare att höra skogens ljud, och det börjar låta som en kvarn i huvudet när man rör sig ute i skogen (alltså buller och stengnissel)

Förslag till händelser som kan inträffa nu när draken är halvt avslöjad:

- Man möter en patrull alver som dödas av en patrull förföljande orcher. Man ser slakten och kan sen kritisera draken för att denne inte ingrep. Denne hävdar med bestämdhet att de var för långt ifrån, och dessutom kan han inte flyga (pekar på sin vinge).
- Han avslöjar sig som helt okunnig i Zoologi, gulddrakarnas stora ‘område’.
- Han avslöjar på något sätt att han gillar strider och blod.
- Talar öppet om att han måste få tala med befälhavaren i Zaz för att ge taktiska råd, och han har innan talat om att han är i det närmaste okunnig vad gäller dylika spörsmål.

SLUTSCENEN

Nu när gruppen närmat sig Zaz så nära som möjligt och passerat de flesta stora försvarsverken bryter helvetet löst. Draken tror att han kan anfalla och döda de befälhavare som stannat i Zaz. Han börjar med att försöka förblinda alla med en ljusblixt, men försvarverken som han missat är de magiska som därför ger draken (nu svart) honom en stöt som slår honom till marken. Alverna har vävt besvärjelser så det

APPENDIX 1: SILVERLIND

SILVERLIND i detta äventyr
Detta är det råmaterial som man tillverkar alviska långbågar av. Ibland tillverkas vissa pilar av materialet, men det händer extremt sällan; materialet är för värdefullt för att kanske skjutas bort. Materialet är lätt att förtrolla och är även väldigt lätt att bära. Alla vanliga bågar som tillverkas i detta ämne väger hälften så mycket som motsvarande vapen och får tillverkningstiden minskad med 30 %. Ett vapen tillverkat av silverlind är värt ca tio gånger så värdefullt som ett normalt vapen. Förtrollade alvbågar bärs i regel endast av alverna själva eller om någon fått det som gåva.

Det exporteras även till de akademier ute i världen som styrs av alver, och där man har svårt att ta fram silverlinden naturligt.

APPENDIX 2: Gulddraken

Draken är ca tio-tolv meter lång och har glänsande gyllene fjäll och en lång svans som ständigt ringlar omkring. Det finns vackra ryggplåtar som pryder hela ryggen och som sen slutar med en tagg på svansen. Huvudet är stort och har flera skräckinjagande tänder av stort format samt ett antal spröt och utväxter, men på ett vackert sätt. Pejt tycker dock att draken är ful. Andra känner en känsla av 'imponerandehet'

Personlighet: Draken är inte pigg på att diskutera sitt ursprung utan säger att han tillbingar mycken tid mellan de universa som han finer behagliga, och att denna är hans favoritvärld. Om SL tycker att detta låter alltför fantastiskt, kan han helt enkelt vara en vandrande Gulddrake, en av de sista i sin art. Han kan förklara sitt resande med att han måste hitta en partner,men att han inte lyckats finna någon än.

Namnet betyder ungefär 'Mörka Molnet', men det är ett avancerat injoke som du, SL kan gotta dig åt. Läs ICE's "Guide to Middle-Earth" för vidare inspiration.
Som tidigare nämnts är det alltså Azulak Azulai i drakform, och vissa av de egenheter som han hade som demon dyker upp ibland i drakskepnaden. Ett exempel är att all växtlighet dör inom en timme ca tio meter ut från draken. Upptäcker någon detta försöker draken röja vederbörande ur vägen på lämpligt sätt (läs: döda). Annars kan han skämta bort det med "Dålig mage, ni vet...!". Andra egenheter är att inga djur vill vara i närheten av honom, och så fort man rör sig i skogen får det effekten att alla djur, små som stora, men främst högljudda fåglar försvinner och får hela skogen att verka som en djungel. En höggljudd sådan. En effekt kan vara att gruppen blir väldigt paranoida och tror att orcher gömmer sig bakom varje träd. De har fel. Draken leder dem tvärt om runt alla orcher med flit. En del egenheter som kan verka synnerligen underliga är hans egenhet att tralla på gammalalviska. Ibland kommer dock någon demonisk svordom med (då tänker draken på alverna). Det kan Hedran höra om han lyssnar väldigt noggrannt.

Hur draken reagerar om han ställs mot väggen varierar. Tror han att han har en chans att bluffa sig ur situationen gör han det (försöker i alla fall), och annars låter han all betänklighet fara och agerar demoniskt: kosartat. Ev. kan han kasta en eldboll mot gruppen (missar dock, i sin drakskepnad kan han inte riktigt sikta) och vråla så att man blir döv i en minut. Under tiden lyfter han makligt och seglar mot Zaz. Han skriker då att han kommer tillbaka, men att byn kommer att brinna, och gruppen förbannas skulden. Händer detta, inte helt otroliga, kan SL lägga in den konstiga helt slumpartade händelsen att Frein och T.Z. dyker upp på sin inköpta drake och ger gruppen lift. Draken är egentligen en tam flygödla, men det kan ju ingen veta. Draken skymtar då i fjärran och man knappar in, för nu är Gulddraken (nu är han dock nattsvart, mer som en skugga) trött. Se sedan SLUTSCENEN.

APPENDIX 3: SLP

Sandani Vikangas
Alvernas befälhavare är en alv som kommit hela vägen från Jorduashur. Han är en Frostalv som nu kommit till undsättning för att rädda Landori. Han är huvudet högre än alla andra alver i

området (inklusive våra vänner) och är iklädd en imponerande ornamenterad metallrustning, inte helt olik den som Analai bär. Denna är dock något mindre prålig men ser stadig ut. Vid första anblicken ser han ut att bära ett vanligt bredsvärd, men vid närmare kontroll ser man att det är ett slagsvärd med klingbrytare, ett alviskt mästersmide. Han ser ut att kunna hantera det också.
Vid första kontakten behandlas de väl om de visar upp sitt brev de fått från den första alvpatrullen de mötte nära Kethill, annars får någon av de alver som är bofasta meddela honom om att de gamla hjältarna från bara ett par tre veckor sedan har anlänt igen. I alla fall händer det som står i ”Alvbyn Zaz”.

EPILOG

Gruppen har precis fått inblick i vem draken egentligen är och att Demonen Azulak Azulai försökt hämnas, men inte lyckats tack vare att gruppen befann sig in Landori igen. Olyckligtvis för draken på fel plats vid fel tidpunkt. Nu försöker draken fly för sitt liv och snabböppnar en dimensionsportal som också av misstag griper tag om gruppens medlemmar och drar dem med sig! Fortsättningen följer... i nästa äventyr. Gruppen känner dock en euforisk känsla och SL kan stolt förklara att han inte trodde gruppen skulle klara äventyret. Han kan även påskina att äventyret som följer är ännu bättre...:-)

Rollpersonerna
Hedran Droggbane (Alvpräst)

STY	11	Psykisk kraft: 18
FYS	13	Kroppspoäng:13
SMI	12	Skadebonus: --
INT	16	Svärdshand: Höger
PSY	18	Yrkesförmåga: -5 på Skräcktabellen
KAR	14	Ålder: Gammal, föddes före den 3:e konfluxen, 599-598 f.O.
STO	12	

UTSEENDE
Med långt vitt hår under en hätta av blå sammet identifieras du lätt som präst för jordgudinnan. Med skarpa drag och en svag uppåtnäsa ser du ut att vara förnäm och kunnig, vilket understryks av den bok du ständigt bär på. Man skymtar ibland namnet på boken: I Vår Tid (Jori). En fotsid mantel i mörkblått tyg med silvertråd spunnen i underliga mönster ger intryck av en rik och mäktig man. De isblå ögonen tycks kunna se rakt igenom vad eller vem som helst, och medför respekt hos alla du möter. Trots din ringa längd (172 cm) för du dig ståtligt.

FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	5	Lyssna	11	Spåra	6		
Finna dolt	8	L/S m.mål	B5	Stjäla förem.	3		
Första h.	12	Rida	5	Tala m.mål	B5		
Gömma sig	10	Sjunga	4	Uppt. fara	15		
Hoppa	9	Slagsmål	7	Värdera	9		
Klättra	8	Smyga	11	Övertala.	10		
Köpslå	6						

FÄRDIGHETER (Yrkes & Sekundära(S))

Astrologi (S)	10	Kulturk. Dv.	B3	Räkning (S)	16
Drogk:p	11	Kulturk. Or.	B3	Simma (S)	B3
Geografi	19	Kulturk. Mä.	B4	Språkk.	19
Geologi (S)	8	K: demoner	B2	Teologi	17
Heraldik	12	K: odöda	B2	Dans (S)	11
Historia	B5	K: magi	B2	Massage (S)	10

VAPENFÄRDIGHETER		SPRÅK			
Dolk (S)	12	Tala: Dvärgiska	B4	Läsa: Dvärgiska	B5
Liten rundsköld (S)	11	. Jori	B5	.Jori	B5
Långbåge (S)	11	. Svartiska	B5	.Svartiska	B5
Spikklubba (S)	8	. Akrogaliska	B4	.Akrogaliska	B5
Trästav (S)	13	. Forntunga	B4	.Forntunga	B5

HISTORIA

Du arbetar med att leta efter eventuella kontaktförsök från Jordgudinnan och hastar sålunda till varje plats på jorden där kontakt skulle kunna misstänkas upprättas. Dina mål är strikt religiösa; du har väldigt få personliga mål (dessa ligger tätt sammanvävda med de religiösa som du har). Du har verkat i över sjuhundra år, och uppnått den ålder då man som alv inte är intresserad av att förlänga livet. Det enda som håller dig på benen är din livsuppgift, att resa till alla de platser där Jordgudinnan kan tänkas uppträda.

Skälet till varför du åkte till den plats i Landoris skogar där stenen slog ned första gången var enkel: ett så tydligt val av nedslagsplats gjorde att det inte förelåg några tvivel om vad som dväljdes i stenen. När du istället fann den demon som kommit i meteoriten blev du besviken och tvingade dig själv att inse att du kanske inte alltid är felfri. Som tur var överlevde alla utom den där nekromantikern från Akrogal, och honom sörjer du inte precis. Nu har ni fått en ny medlem i gruppen som är från svartfolken, och du föröker inse på vilket sätt han kan vara nyttig. Han räddade ju Denauin, så helt ond kan han inte vara...

LIVSÅSKÅDNING

Ett evigt sökande efter Jordgudinnan som beskyddar alla alver genomsyrar livet och du skall finna gudinnan, det är du säker på. Du tror inte på våld som långvarig konfliktlösning, men accepterar att man måste kunna skydda sig själv och de man älskar. Har genom dina många och långa resor byggt upp en viss toleransnivå mot de flesta varelser. Ser dock svartfolk som varelser som måste utrotas för att Ereb Altor ska bli en trygg plats för Jordgudinnans barn att vandra i. Skulle aldrig döda någon som inte gjort dig något ont (utom Svartfolk). Betraktar andra varelser som dina jämlikar. Lever efter den Gyllene Regeln: Behandla andra som du själv skulle vilja bli behandlad.

SVAGHET

En viss indignation och ett visst ointresse för det mera värdsliga kan ibland vara påfrestande för dina kollegor (om det däremot rör sig om ett sätt att hitta Jordgudinnan så blir du eld och lågor).

STYRKA

Ett problem måste lösas och då ger du dig inte förrän det är löst. Du är med andra ord mycket

envis och viker sällan från en plan, ståndpunkt eller vad det nu kan vara. Nyfikenheten är även till nytta ibland när du forskar i skrifterna. Du är en mycket trofast vän och väldigt lojal.

CITAT
”...och därmed basta!”
”Vad spelar det för roll om tusen år? Jag bryr mig inte.”
”Skynda på nu, det här grejar vi om vi vill!”

UTRUSTNING
Sju böcker om Geografi, Religion, Filosofi, Kulturkännedom om Skogsalver och resten kopior eller dagböcker, blå mantel med silvertråd, mockasiner, skära, glasflaska, penningpung med 24 gm och 12 sm, kläder passande för långväga resor, tjock filt, penna + bläck + pergament (en halvt oskriven, bunden bok, med över trehundra blanka sidor!), tillräckligt med mat för ett (1) äventyr, lykta, sex (6) vaxljus, elddon, pilkoger med tjugo (20) pilar, bågsträng, långbåge, spikklubba, dolk, liten rundsköld, vandringsstav (som Trästav i strid).
Analai Virglond (Alvriddare)

STY	17	Psykisk kraft: 15
FYS	14	Kroppspoäng: 14
SMI	16	Skadebonus: +1T2
INT	16	Svärdshand: Ambidextriös
PSY	15	Rustning: Hel metallrustning på hela kroppen.
KAR	14	Yrkesförmåga: Träffa valfri kroppsdel eller göra maxskada (5 psy).
STO	13	Ålder: Mogen

UTSEENDE
Du är en ståtlig alv som för sig mycket självsäkert och med en svagt karmosinröd mantel över axlarna som gör att alla ser antingen upp till dig eller tror att du är en riktig sprätt. Du är förutom detta oftast iklädd en hel metallrustning skapad av alviska smeder, och med en prålig och skräckinjagande hjälm är du synbarligen ingen kämpe man skulle vilja möta i strid. Ljust långt hår instoppat under hjälmen syns bara när du tar av dig den och det gör du bara i vänners sällskap. Mörkgröna ögon och bistert leende mun gör dig en aning reserverad i andras ögon.

FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	9	Lyssna	14	Spåra	5		
Finna dolt	12	L/S m.mål		B4	Stjäla förem.	4	
Första h.	11	Rida	15	Tala m.mål	B5		
Gömma sig	11	Sjunga	B3	Uppt. fara	15		
Hoppa	9	Slagsmål	14	Värdera	11		
Klättra	9	Smyga	12	Övertala.	11		
Köpslå	12						

FÄRDIGHETER (Yrkes & Sekundära(S))

Avväpna	17	Kulturk. Mä.	B4
Dans (S)	10	Kulturk. Tro.	B2
Djurträning	14	K: magi (S)	B2
Geografi	9	Schack+bräd	11

Heraldik	17	Teologi	17
Historia	B3	Räkning (S)	16

VAPENFÄRDIGHETER		SPRÅK	
Kortsvärd	17	Tala: Jori B4	Läsa: Jori B4
Vanlig sköld	18		
T. Armborst	19		
Tvåhandssvärd	25		
Lans	17		
Dra vapen	15		

HISTORIA

Nästan hela ditt liv har du känt dig väldigt betydelselös men ändå annorlunda på något sätt. Du har dock inte riktigt kunnat sätta fingret på vad det var. När de antog dig som riddare vid Templet hade du nått ett delmål kände du, men det var något som fattades. Det blev inte bättre av att ingen gav dig den uppskattning du förtjänade, för uppskattning förtjänar du verkligen, om så inte för din ödmjukhet så för din stridsduglighet. De behandlade dig som ett lägre stående kreatur och ville inte ge dig ansvar eller något att bestämma över; det var knappt att du fick bestämma över vad du skulle göra själv. Om det ändå hände något som gjorde att du fick visa ditt sanna jag. När det händer saker tänker du inte vara passiv! Ingen kommer någonsin att trampa på dig igen, särskilt inga dvärgar! Efter den senaste resan med dina reskamrater har du fått lite respekt för alla i gruppen, särskilt dvärgen, men är fortfarande misstänksam. Demonen som försökte få över dig på sin sida gör att du är misstänksam mot allt som inte verkar normalt, och har ännu svårare att ta beröm.

LIVSÅSKÅDNING

Som alv förväntas du vara lugn, tillbakadragen, och ha värderingar som Rättvisa och Barmhärtighet och allt det där, och visst, en del går kanske omkring med såna vanföreställningar om hur det ser ut i världen, men inte du. OK, rättvisa för de som är i din orden, och självklart du själv, men det där med barmhärtighet kan du bara inte förlika dig med; har någon någonsin varit hygglig mot en alv? Nej, nej, nej, inte en chans! Istället sätter du stort värde på att kunna slåss och visa att du duger någonting till. Inte för att det är det enda du kan (du kan det bra!) eller för att vara blodtörstig, utan för att faktum kvarstår; den som behärskar striden behärskar världen, så det så! Detta innebär inte att du skulle sakna Finess eller allt det där andra som tutats i dig sen barnsben, snarare är det så att det är en olycklig reflex att låta slagna fiender ligga (en reflex som du försöker att komma över).

SVAGHET

Ibland låter du sådana ovidkommande ting som att fienden ligger ner bekymra DIG, när det borde bekymra HONOM! Din lärare i templet har dessutom sagt att du kunde visa lite mer kompromissvilja och att du inte borde vara så självsäker. Nån har viskat att du skulle vara arrogant, men det var tur att han viskade, för annars... En annan svaghet som visat sig ödesdiger den sista gången var din svaghet för smicker.

STYRKA

Din enormt goda stridsförmåga gör dig till en nära nog oöverträffad slagskämpe i strid och en formidabel motståndare till alla andra krigsmän av rang. Du tror faktiskt inte du kan minnas

något tillfälle då du slagits till marken under en strid. Vissa har sagt om dig: ”Den alven skulle jag inte vilja möta...” och du kan förstå dem. Du blir heller aldrig rädd för någon motståndare (med undantag för det övernaturliga)

CITAT
”Kom an bara! Jag kan nog lära dig ett och annat!”
”Vem tror du att du är?!”
”Usling! Möt döden som en man!”

UTRUSTNING
Två penningpungar (100 gm), juvelbesatt hjälm, hel alvisk metallrustning (abs: 9), ‘vanliga’ kläder, mantel, flinta och stål, sovfäll, tält (2-mans), 15 m. ½-tums rep, proviant för ett (1) äventyr, en fackla, fältbesticksats för två personer, kortsvärd, vanlig sköld, tungt armborst, koger med 20 pilar, tvåhandssvärd.

Denuain Naugrim (Dvärgakrigare)

STY	24	Psykisk kraft: 13
FYS	18	Kroppspoäng: 14
SMI	13	Skadebonus: +1T4
INT	17	Svärdshand: Ambidextriös
PSY	13	Rustning: Ringbrynja (förstärkt) på hela kroppen + romersk hjälm.
KAR	14	Yrkesförmåga: +5 i initiativbonus varje SR.
STO	9	Ålder: 132 år (Mogen)

UTSEENDE
Med långt rött, delvis flätat hår, under en romersk hjälm och en lång ringbrynja, ser denne dvärg ut som en typisk dvärg, med den sedvanliga dubbelyxan nonchalant slängd över axeln. Med markerade och tydliga drag (även med en del ärr) blir framtoningen desto bistrare, och få är de som inte ändrar sin kurs när du kommer i vägen. Tatueringar i underliga mönster, på din mycket muskulösa bringa, med psykadeliska färger ger intryck av en av bärsärkarna inom dvärgaklanerna, men man bedrar sig ganska rejält, då det endast rör sig om ditt forna gilles märken (gruvarbetarnas). Du klagar inte. En viss undran kan dock falla över betraktaren då han ser att du ibland helt utan synbar anledning kurar ihop dig och ryggar lite. Detta händer inte ofta, men ibland. Vanligtvis är du dock den bastante dvärgakrigaren som inte viker för något!

FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	6	Lyssna	15	Spåra	7		
Finna dolt	12	L/S m.mål		B5	Stjäla förem.		8
Första h.	6	Rida	3	Tala m.mål		B4	
Gömma sig	10	Sjunga	B1	Uppt. fara		16	
Hoppa	12	Slagsmål	16	Värdera		14	
Klättra	13	Smyga	13	Övertala.	12		
Köpslå	15						

FÄRDIGHETER (Yrkes & Sekundära(S))

Avväpna	17	Kulturk. Mä.	B4

Bärsärk.	14	Kulturk. Vätt B2
Geografi	10	
Hasardspel	9	Drakefjäs: Stålsättning, Lågt kast, Initiativbonus, Krosslag.
Stridskonst:	nedan	
Drakefjäs	14	

VAPENFÄRDIGHETER		SPRÅK	
Tvåhandsyxa	22	Tala: Jori B5	Läsa: Jori B4
Arbalest	16		
Korpnäbb	18		
Stridsslaga	18		
Dolk	11		
Dra vapen	14		

HISTORIA

Du har ett förflutet som gruvarbetare inom din klans territorium och är även en av de blodtörstigaste kämparna som finns. Under det att stenen damp ner från himlen blev du avskuren från ditt hem eftersom ett ras av den största storleksordningen blev följden av det efterföljande jordskalvet. På vinst eller förlust bestämde du dig för att leta upp den sten som orsakade detta och se vad som egentligen döljer sig där. När ni upptäckt vad som fanns där och fördrivit varelsen trodde du att din otur skulle försvinna, men så verkar inte ha blivit fallet. Något skumt är i görningen...

Eftersom det var den stora himlastenen som gjorde att din gruvgång rasade in tror du att den stora ‘himlastenen’ har givit dig permanent otur. Du har en nästan löjligt stor girighet (inte för att vara dvärg, men ni är ju faktiskt giriga lite till mans), upptäckarlust och upptäckaranda. Du är en fruktansvärd kämpe med förkärlek för våldsamma lösningar och om ni kommer fram till vad det nu är som orsakar problem i Landori igen vill du spränga hela skiten om det går, annars får du väl nöja dig med att karva lite.

LIVSÅSKÅDNING

Du hade under de veckor som gått sedan himlastenen kom lyckats med: a) falla i en pöl vatten och nästan dött (det var ca fem cm djupt), b) krossa din sista tunna med tobak när du skulle sätta dig ner för att äta på ett värdshus, och c) skalla en häst som du skulle köpa, så att den föll död ner...och mycket•
mer som kan tolkas som omen... Allt detta har fått dig att bli lite illa till mods så fort nån nämner stenen. Du är därför väldigt försiktig med vad du tar dig till överhuvudtaget. När du gör något ska det gå så fort som möjligt och bryr dig knappt om ifall andra tycker att du stressar. Som den jordnära person du är har du haft svårt för att tro på övernaturliga fenomen, men du är fullt övertygad om att någon ‘däruppe’ vill spela dig ett spratt. Andra raser betraktar du med stor misstro och det är endast dina fyra vänner som du litar på. Fast det är klart; helt litar man aldrig på icke-dvärgar, särskilt inte alverna. Du har dock fått revidera din uppfattning om iallafall en individ av svartfolkssläkte. En svartnisse räddade nämligen dig och din grupp ut från den kollapsande meteoriten. Du tror också att denne har gett dig en smula tur, så du håller fast vid honom som en maskot.

SVAGHETER

Du hemfaller ibland åt våldsamma lösningar som inte alltid faller dina kamrater i smaken, och har ibland en tendens att vara lite väl vidskeplig. Din misstänksamhet är i vissa fall av ondo, men det brukar inte visa sig förrän långt senare. Ibland kan du vara lite väl girig vad gäller vackra ädelstenar, guld, platina, mithril och silver och dylika vackra föremål.

STYRKA
Din enorma styrka har hjälpt er många gånger, och den som du betraktar som din vän är du obrottsligt lojal mot, samtidigt som dina fiender får akta sig om du blir arg. Du har ofta bra koll på vad som händer och är en god koordinator om saker blir för komplicerade för de andra, med den världsfrånvända alven och animisten som klara irritationsmoment. Alvriddaren betraktar du med en smula respekt trots dennes skryt har han ju rätt i mycket. Dessutom är det lite synd om honom, förledd som han blev av varelsen i Stenen. Spejaren är pålitlig, skarpsinnig och en god vän. Du ställer också upp i alla lägen! Svartnissen förväntar du enbart trohet av, för om han byter sida dör han. Du tycker lite synd om alvprästen eftersom han hade så fel sist. Du tar betydligt lättare på honom nu än förut.

CITAT
”Då har jag ett par förslag: vi gör såhär:.....”
”Geronimoooo!” (berömd dvärgisk härförare)
”På’rom igen, dom blöder i ryggen!”

UTRUSTNING
Handyxa, spade, myntbälte, ryggsäck, lång ringbrynja (hela kroppen, abs:6), tvåhandsyxa, arbalest, korpnäbb, stridsslaga, dolk, vattenlägel, 12 m rep (½-tum), mat för ett (1) äventyr, tenntärningar,

Felic Vadhedje (Människospejare)

STY	14	Psykisk kraft: 13
FYS	14	Kroppspoäng: 13
SMI	17	Skadebonus: --
INT	12	Svärdshand: Dubbelhänt
PSY	13	Rustning: Nitläder, Bröstkorg, läder övrigt.
KAR	13	Yrkesförmåga: Kan höja CL med 1 per psy (max 3/gång)
STO	11	Ålder: 27 år

UTSEENDE
Med kortsnaggat korpsvart hår, solbränd hy och en ebenholtsring i örat ser du snarast ut som en vilsen sjöfarare, men det är du som sagt inte. Du har en väst och ett par vanliga byxor med ett slimmat utseende för att kunna röra dig så tyst som möjligt. Du har oftast inte på dig dina becksvarta mockasiner utan rör dig i de bekvämare stövlar som du fått hos ett kavalleriregemente i Hynsolge efter trogen tjänst där. Med skarpa utmejslade drag och en nyfiken blick ser du ut att kunna ta reda på vad du vill. Vanligast när du rör dig på uppdrag är mockasinerna och ett par nattsvarta hängselbyxor med spännen i svärtat stål samt ett lätt pansar som skyddar dig mot pilar etc. I ett antal pungar i ett bälte har du stenkulor, krita, kolbitar och örter för att överleva. På ryggen bär du ett fint koger för tio lod tillsammans med ett lätt armborst. Det syns oftast inga vapen på dig, men du har en dolk att försvara dig med och en vandringsstav som i själva verket är

ett långspjut. Ditt namn uttalas jugoslaviskt, d.v.s. med tj-ljud på slutet [fe:litch]

FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	13	Lyssna	15	Spåra	17		
Finna dolt	15	L/S m.mål		B2	Stjäla förem.		9
Första h.	11	Rida	11	Tala m.mål		B4	
Gömma sig	16	Sjunga	B1	Uppt. fara		14	
Hoppa	11	Slagsmål	11	Värdera		6	
Klättra	11	Smyga	19	Övertala.	6		
Köpslå	6						

FÄRDIGHETER (Yrkes & Sekundära(S))

Administ.	8	Knopar	14	Skådespeleri	12
Akrobatik	B2	Kulturk. Orc.	B3	Stavhopp (S)	7
Buktala	11	Läppläsning	11	U. världen (S)	6
Geografi	12	Muta	12	Änterhake (S)	9
Hantera Fäll.	15	Räkning (S)	8		
Hasardspel	9	Simma (S)	B2		

VAPENFÄRDIGHETER			SPRÅK	
Dolk	10		Tala: Jori B4	Läsa: Jori B4
Långspjut		15	.Hynsolgiska B5	.Hynsolgiska B4
Lätt Armborst	15			
Dra Vapen		10		

HISTORIA

Du har försökt komma bort från armén ett bra tag, men inte lyckats tack var en osäkerhet på huruvida du skulle klara dig ekonomiskt eller ej efter ett utträde ur densamma. Du vill veta vad som orsakat orchernas stora feghet och flyktbenägenhet i bataljer på senare tid. Som spejare har du under flertalet av dina aktiva år ägnat dig åt de bäst betalande arméerna på Ereb, och blivit en legendarisk spejare. Under ditt livs början hade du en otrevlig uppgörelse med en domare i ryggen, och den tvingade dig att ingå i de tvångsvärvade arméerna i Hynsolge under Baron Bladrik. Efterhand kom du att gilla de spännande omständigheterna i krig och har i sex år slagits mot både orcher, troll och jättar som spärrat vägen eller kunnat avslöja dig. Du är en expert på kamouflage och att ta dig fram ljudlöst.

Skälet till ditt deltagande i denna andra expedition är helt enkelt en nyfikenhet och en flykt från armélivet som tagit så många år av ditt liv. Du gillar förvisso att kunna få pengar kontinuerligt och att jämt ha mat, men lite spänning är aldrig fel. Du vill ju också ha i,
Oˆ vistas i ett av deras läger för att få veta vad som får dem att ge sig ut i strid / inte ge sig ut i strid. Det senaste tillbudet, då orcherna blev som skräckslagna, gjorde att du ville se VAD som fick dem att reagera som de gjorde, vilket troligen var himlastenen. När ni klarat av demonen verkade orcerna bli som vanligt igen, för att inte tala om alverna! Nu har du en chans att kontrollera hur orcherna egentligen beter sig. Du har även blivit fäst vid den buttre dvärgen, den arrogante alvriddaren och hans präst. Du litar dock inte för fem öre på svartnissen som slagit följe med er.

LIVSÅSKÅDNING
Du ser hela livet som en jakt på något, vare sig det är pengar (Ja tack!), ära eller spänning. När du konfronteras med fara, fiender eller vad det nu är, vill du leta reda på svagheter hos fienden för att sen kunna slå till med förödande kraft. Du själv är lite av en spänningssökare, en som får en kick av att ligga tre meter från orchernas starke man när denne äter och sen smyga sig bort i natten medveten om ledarens svagheter. Det finns inte ont eller gott, bara den som har mer rätt än den andra, ofta den som har störst penningpung eller svärd.

SVAGHET
Du har ibland skrämmande lite till övers för dina fiender och ser helst att de oskadliggörs genast, oavsett om de gett sig eller inte, vissa skulle kalla dig brutal, men du är ju bara praktisk. Det enda som du fruktar är när du inte vet vad som händer, d.v.s. när du inte har full kontroll på situationen. Du kan i din iver att ta reda på det ibland gå till överdrift (som den gången du brände ned ett helt vetefält för att få ut det ensamma troll som gömt sig där). Du har ett självförtroende som är mycket bra, och har svårt att tåla kritik.

STYRKA
Du har en närmast otrolig förmåga att hålla dig kall och lugn i pressade situationer och blir sällan överraskad. Du är smidig och tyst och passar till det du gör; spejare. Du har även en viktig egenskap vad gäller vänner, du är lojal. Mot härförare är du lojal tills hans pengar tagit slut, men en vän överger man aldrig. Du är också bra på att samarbeta.

CITAT
”Jag kunde inte se mer än orchernas ben, där jag låg två meter från avträdet, kapten. Men det var över hundra stycken. Inga honor eller yngel i närheten.”
”Om han får leva äventyrar vi hela uppdraget! Dessutom är det extra vikt att släpa på...”
”Antyder du att jag är inkompetent?!”

UTRUSTNING
Dolk, spade, myntbälte, ryggsäck, nitläderharnesk (abs:3), läderben- och armskenor, smygarmockasiner, dolk, långspjut, lätt armborst, litet koger (10 lod), proviant för ett (1) äventyr, änterhake + rep (13 m), kolbitar, lera, fyra snaror, elddon, avskärmad lanterna, filt och nya remmar.

Pejt (Svartnissespejare)

STY	3	Psykisk kraft: 10
FYS	13	Kroppspoäng: 9
SMI	17	Skadebonus: +1T4
INT	8	Svärdshand: Vänster
PSY	10	Rustning: ingen
KAR	6	Yrkesförmåga: + 5 i Spåra / Halvera avdrag (vilket som är bäst)
STO	4	Ålder: 12 år (Ung)

UTSEENDE
Du är en mager och senig svartnisse med långt okammat hår (du vet inte vad som finns i håret, men en sak är säker, du har aldrig sett en kam!), lökformad hjässa och läderskynke i smutsigt

fårskinn. Pigga och nyfika, lite plirande, svarta ögon och spetsiga öron avslöjar dig som svartnisse. Du har ett höftskynke med ett snöre runt så att det inte lossnar. En rostig kniv hänger i ett snöre fäst runt magen och dinglar som den vill. Du har ett knyte stort som en fotboll med diverse saker i (se utrustningen). Du rör dig mycket skyggt och är altid på din vakt utom när du äter, då du med liv och lust hugger in på det som bjuds. Ser allmännt lite stressat nyfiken ut och sniffar hela tiden. Välutvecklat doftorgan, d.v.s. stor näsa.

FÄRDIGHETER (Primära)

Bluffa	3	Lyssna	10	Spåra	18		
Finna dolt	15	L/S m.mål	B0	Stjäla förem.	11		
Första h.	2	Rida	1	Tala m.mål	B3		
Gömma sig	15	Sjunga	B0	Uppt. fara	10		
Hoppa	4	Slagsmål	6	Värdera	4		
Klättra	11	Smyga	16	Övertala.	0		
Köpslå	1						

FÄRDIGHETER (Yrkes & Sekundära(S))

Kulturk. Mä.	B4	Knopar	6
Akrobatik	B3	Orientering	8
Grottorient.	11	Spela trumma	7
Hantera fällor	10	Spå väder	3
Kulturkänn:		Stjäla föremål	8
Människor	6	Stavhopp	11
Svartnissar	18	Överlevnad	11
Spela flöjt	8		

VAPENFÄRDIGHETER		SPRÅK		L/S	TALA
Dolk	11	Svartiska	0	14	
Dra Vapen	10	Jori	0	11	
Slunga	11				

HISTORIA

Du var ute och promenerade en vacker månlös kväll och tänkte väl inte på något särskilt när marken började skaka och du kände hur en våldsam vindpust tog tag i dig. Du höll på att rasa omkull men klarade dig från det. När du till sist vågade öppna ögonen var du i en grotta, och på något sätt visste du vägen ut. Du råkade hjälpa ett par långmän som inte dödade dig som tack för hjälpen. När du var yngre var det dig man såg upp till och respekterade. Du hann få rykte som stor spejare innan det här hände, och nu vill du bara komma tillbaka. För att komma tillbaka kan det vara bra att ha prästen och de mäktiga kämparna i gruppen som vänner. Du skulle göra mycket för dem. Du är faktiskt något så ovanligt som en självuppoffrande svartnisse, men så är du ju inte från den här delen av världen heller. Den kortaste och starkaste brukar bära dig när du blir trött, det är nästan så att han är som en riktig svartalf... De andra har några metallstycken som de byter mot mat och liknande. Vilket trick! Man kan ju inte äta metallen de är gjorda av! De är smarta affärsmän också!

LIVSÅSKÅDNING

När du bodde i Hemmet, d.v.s. din och din klans grottor i Världen brukade du tycka att det

roligaste var att fånga harar och kaniner utomhus samt att äta och sova. Allt fanns i överflöd och ingen behövde jobba. Alla var glada och du är också sån. När det gällde det hemska, människorna kallar det Vatten, drabbas du av en oförklarlig panik och måste bort från det onda. Du har inte mycket till övers för andra som är mindre än dig, men här är de inte många, så du håller dig på din kant. Du gillar att vissla, fast du visslar ständigt falskt säger de som du går med. Det skulle bli bättre om du fick en flöjt. Där du bodde förut hade du en benflöjt som du inte fick med dig... Du är kort sagt gladlynt och sprallig.

SVAGHETER
Din rädsla för vatten gör att du måste se till att välja vägar som inte går över vattendrag eller låta dig bäras, och det är det sällan någon som vill eftersom de säger att du luktar illa. Du förstår inte vad de menar; alla luktar så här där du kommer ifrån. Du gillar att jaga små djur och har fastnat i otaliga gångar, vilket tyvärr har gett dig en smula klaustrofobi (=rädsla för trånga utrymmen)

STYRKA
Du är väldigt bra på att lukta saker och att leta upp hålor och jaga kanin. Du ser bra i mörker. Du kan rensa en kanin med händerna på en minut!

CITAT
”Jag göra som Dvärg säga!”
”För Shugrak!”
(”För Shugrak!” är ett vanligt svartalviskt stridsrop, Shugrak är den största hjälten som levde för länge sedan men dog i kamp med ett troll)
”Vatten, vatten! Inga mer vatten!”

UTRUSTNING
Höftskynke, Slunga, Dolk, knyte, mat för ETT äventyr, stenkulor i en påse.