



Personal Information

Adventurer Name TAGO SNICKARE Player Name _____
 Species MANNISKA Homeland/Clan SARTAR
 Age 25 Gender: ☒ Male ☐ Female Parent Occupation BAGARE
 Culture BARBAR ORLANTHI Adventurer Occupations SNICKARE
 Religion ORLANTH INT, LANKOR MMY APPRENTICE

Characteristics

Current: STR 15 CON 14 SIZ 12 INT 14 POW 12 DEX 14 APP 15
 original: STR 15 CON 14 SIZ 12 INT 14 POW 12 DEX 14 APP 15

Selected Attributes

Damage Modifier +104 Move Rate 3 DEX SRM 3 + SIZ SRM 2 = MELEE SRM 5

Skills

Agility ()	Knowledge ()	Manipulation ()
Boat (05) <u>07</u> <input type="checkbox"/>	Animal Lore (05) <u>47</u>	Conceal (05) <u>24</u> <input type="checkbox"/>
Climb (40) <u>52</u> <input type="checkbox"/>	Craft (10) <u>60</u> <input type="checkbox"/>	Devise (05) <u>32</u> <input type="checkbox"/>
Dodge (05) <u>45</u> <input type="checkbox"/>	<u>CARPENTRY</u> <u>50</u> <input type="checkbox"/>	Sleight (05) <u>12</u> <input type="checkbox"/>
Jump (25) <u>36</u> <input type="checkbox"/>	<u>MASONRY</u> <u>40</u> <input type="checkbox"/>	Play Instrument (00) _____ <input type="checkbox"/>
Ride (05) <u>29</u> <input type="checkbox"/>	Evaluate (05) <u>45</u> <input type="checkbox"/>	
Swim (15) <u>32</u> <input type="checkbox"/>	First Aid (10) <u>23</u>	Perception ()
Throw (25) <u>49</u> <input type="checkbox"/>	Human Lore (05) <u>35</u>	Listen (25) <u>35</u> <input type="checkbox"/>
	Martial Arts (00) _____	Scan (25) <u>40</u> <input type="checkbox"/>
Communication ()	Mineral Lore (05) <u>16</u>	Search (25) <u>40</u> <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) <u>16</u> <input type="checkbox"/>	Plant Lore (05) <u>15</u>	Track (05) <u>11</u> <input type="checkbox"/>
Orate (05) <u>21</u> <input type="checkbox"/>	Read/Write Language (00) _____	
Sing (05) <u>29</u> <input type="checkbox"/>	<u>SARTARITE</u> _____	Stealth ()
Speak Languages		Hide (10) <u>21</u> <input type="checkbox"/>
Own (30) <u>34</u> <input type="checkbox"/>	Shiphandling (00) _____ <input type="checkbox"/>	Sneak (10) <u>18</u> <input type="checkbox"/>
<u>TRADETALK</u> (00) <u>32</u> <input type="checkbox"/>	World Lore (05) <u>29</u>	
_____ (00) _____ <input type="checkbox"/>		

Magic

Ceremony (05) _____
 Enchant (00) _____
 Summon (00) _____
 Duration (00) _____
 Intensity (00) _____
 Multispell (00) _____
 Range (00) _____

Spells Known (Free INT 10)
HEAL 2 ☐
BLADESHARP 2 ☐

Weapon Skills (A% mod) (P% mod)

Weapon KNYTNAVE Damage 103+104
 SR 8 ☐ A% 60 ☐ P% 55 AP (3)
 Weapon BREDSVARD Damage 108+1+104
 SR 7 ☐ A% 55 ☐ P% 30 AP 10
 Weapon _____ Damage _____
 SR _____ ☐ A% _____ ☐ P% _____ AP _____
 Weapon _____ Damage _____
 SR _____ ☐ A% _____ ☐ P% _____ AP _____
 Weapon _____ Damage _____
 SR _____ ☐ A% _____ ☐ P% _____ AP _____
 Missile _____ Damage _____
 Rate _____ ☐ A% _____ ☐ P% _____ Range _____
 Missile _____ Damage _____
 Rate _____ ☐ A% _____ ☐ P% _____ Range _____
 Shield RUNDSKÖLD Damage 106+104
 SR 7 ☐ A% 10 ☐ P% 50 AP 10

Hit Locations

melee	missile	location	armor/ location hit points
01.04	01.03	HÖGER BEN	1 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
05.08	04.06	VÄNSTER BEN	1 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
09.11	07.10	MAGE	4 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
12	11.15	BRÖST	4 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
13.15	16.17	H. ARM	1 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
16.18	18.19	V. ARM	1 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
19.20	20	HUVUD	4 / 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
			/ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
			/ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
			/ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
			/ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
			/ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
			/ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
			/ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Equipment

ENC

pennies LTE
 armor LÄDER 3,5
 cuirboilli: _____
HAUBERK &
H. XLM 2,0

SKÖLD 4,0
SVÄRD 1,5

Total ENC: 11

(subtract total ENC from Fatigue)

Attribute Tallies

Magic Points: 0 1 2
 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 14 15 16
 17 18 19 20 21 22 23
 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37

Fatigue Points:

1 2 3 4
 5 6 7 8
 9 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29
 30 31 32 33 34 35 36
 37 38 39 40 41 42 43
 44 45 46 47 48 49 50

Hit Points: 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37 38 39

Tago Snickare: Du är född och uppvuxen i Irongate. Din far är Pål vid Almen, byns bagare. Du har dock hela sitt liv blivit uppfostrad till snickare. Din farbror Tirvald är mästernickare i byn, ja för den delen i hela bygden. Dock har du alltid närt en nyfikenhet på naturen och de lagar som styr den. Denna din hemliga vetenskapliga ådra gömde du länge, men din bror Simor fick dig att tillslut släppa fram den. På tal om Simor, han gick alltid sina egna vägar han, och det trots alla bannor från eran far. Han begav sig till Boldhome och gick i skola där på Lhankor Mhy templet. När han ibland kom hem hjälpte han dig att lära dig läsa och skriva, ja han fick dig till och med att gå med i Lhankor Mhy. Du vet att han låg i fejd med Hugg Mjölaren, men inte om vad.

Och nu är Simor död. En kväll hittade du honom liggandes vid Lhankor Mhy helgedomen i byn, garroterad och skalperad. Du blev naturligtvis alldeles till dig och väckte upp hela byn som snabbt kom till undsättning. Byborna blev mäkta arga och konfunderade, då en annan bybo som hette Olvir hittats död för inte så länge sedan. Efter ett byråd bestämde man att nu fick det vara nog, så man gav dig i uppdrag att skaffa dit några som kunde undersöka dessa mystiska mord. Du kontaktade Lhankor Mhy templet i Boldhome för att underrätta dem om Simors död samt för att höra efter om de kanske kunde hjälpa till med undersökningen av mordet. Det kunde de förvisso, de skickade ett brev som talade om att templet skickat ut tre man för att undersöka mordet. De talade också om att det kanske kunde vara ett verk av Lhankor Mhys ärkefiender Thanatar... huga!

Rollspelstips: Du är fast besluten att hitta den som mördade din bror och tänker minsann följa med det där undersökningsteamet. Många tar dig för lite tafatt men det är för att du är lite blyg inför flickor.

Spells

Bladesharp; Tid: 5min. **Kostnad:** Var. **Effekt:** Varje poäng ger ett extra i skada samt 5% extra to hit.

Heal; Tid: Inst. **Kostnad:** Var. **Effekt:** Helar 1 poäng skada per poäng spell. Man måste röra skadan.

Introduktion till

Tago.

Du har fått besked att det skall komma ett undersökningsteam till byn och du skall möta och informera dem. Vidare har du fått order av översteprästen att själv delta i undersökningen då det kommer att bidra till din utbildning.

Bybeskrivning

Irongate är ett litet samhälle mellan Alone och Ironspike i norra Sartar. Här bor 92 stycken själar som sliter i sitt anletes svett för brödfödan. Den huvudsakliga näringen är jordbruk men hushållen är i stort sett självförsörjande. På en kulle norr om byn ligger Gormaregården som är en ruin man i allmänhet undviker då det ryktas att den är hemsökt. Söder om byn breder ett stort, kulligt område täckt av haggtornsbuskar ut sig. Väster och öster om byn finns åkrarna som i väster nås genom en bro över det fiskrika vattendraget Kvarnströmmen. Norr om byn ligger också den gamla begravningsplatsen där man bränner sina döda.

Vad finns var i byn:

1. Vårdshuset "Lunkens Iya".
2. Vårdshusets stall.
3. Mjöltnaren Hugg.
4. Vattenkvarnen.
5. Smeden och smedlärning Angors hem.
6. Mondorf taktäckare.
7. Stjepan Bonde.
8. Bagare Pål vid Almen.
9. Jonas Bonde.
10. Lhankor Mhy helgedom. Även helgedom för övriga lightbringers.
11. Byns brunn.
12. Tirvald mästersnickare.

Viktiga personer:

Byäldsten Tirvald Mästersnickare: Tirvald är en sträng man med byns bästa för ögonen.

Bagare Pål vid Almen: Bror till Tirvald och medlem i byrådet. Han är en gemytlig man med rosiga kinder och ett glatt humör.

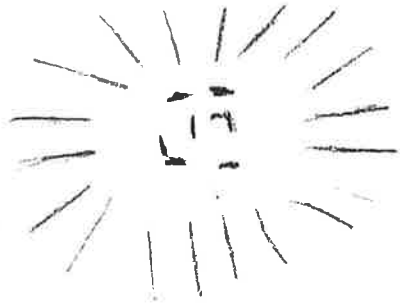
Mondorf taktäckare: En man med bågge fötterna på jorden och även han medlem i byrådet.

Mjöltnaren Hugg: En aggressiv och otrevlig man på alla sätt och vis, tyvärr (enligt många) är han medlem i byrådet. Han ligger i konstant träta med bagare Pål och han vakar svartsjukt över sin dotter Lorea.

Mäster: Byns smed som alla bara kallar mäster, en av de viktigaste medlemmarna i byrådet. Han är en kraftig karl med gott humör, stort hjärta och dåligt ölsinne. Han har hand om Angor, byns minst bemedlade invånare och kämpar hårt för att göra honom till en bra smed.

Don Rusig den välpumpade: Byns "riddare" enligt sig själv. Han är en välbyggd karl med mosiga kinder, röd näsa och konstant på snusen. Han är inte infödd men har slagit sig ner i byn, ingen vet egentligen varför (kärleksproblem?).

GORMAR GÅRDEN



MOT
ZIRONSPIKE
ERENIAS STIG



UGGLE SKOGEN

BEGRAVNINGS
PLATSEN

UTTORKADE
DAMMEN

KVARN
DAMMEN

ALMEN

FALT

KVARNSTRÖMMEN

ERENIAS STIG

MOT
ALONE

BRON

HAGTORNSKULLANNA

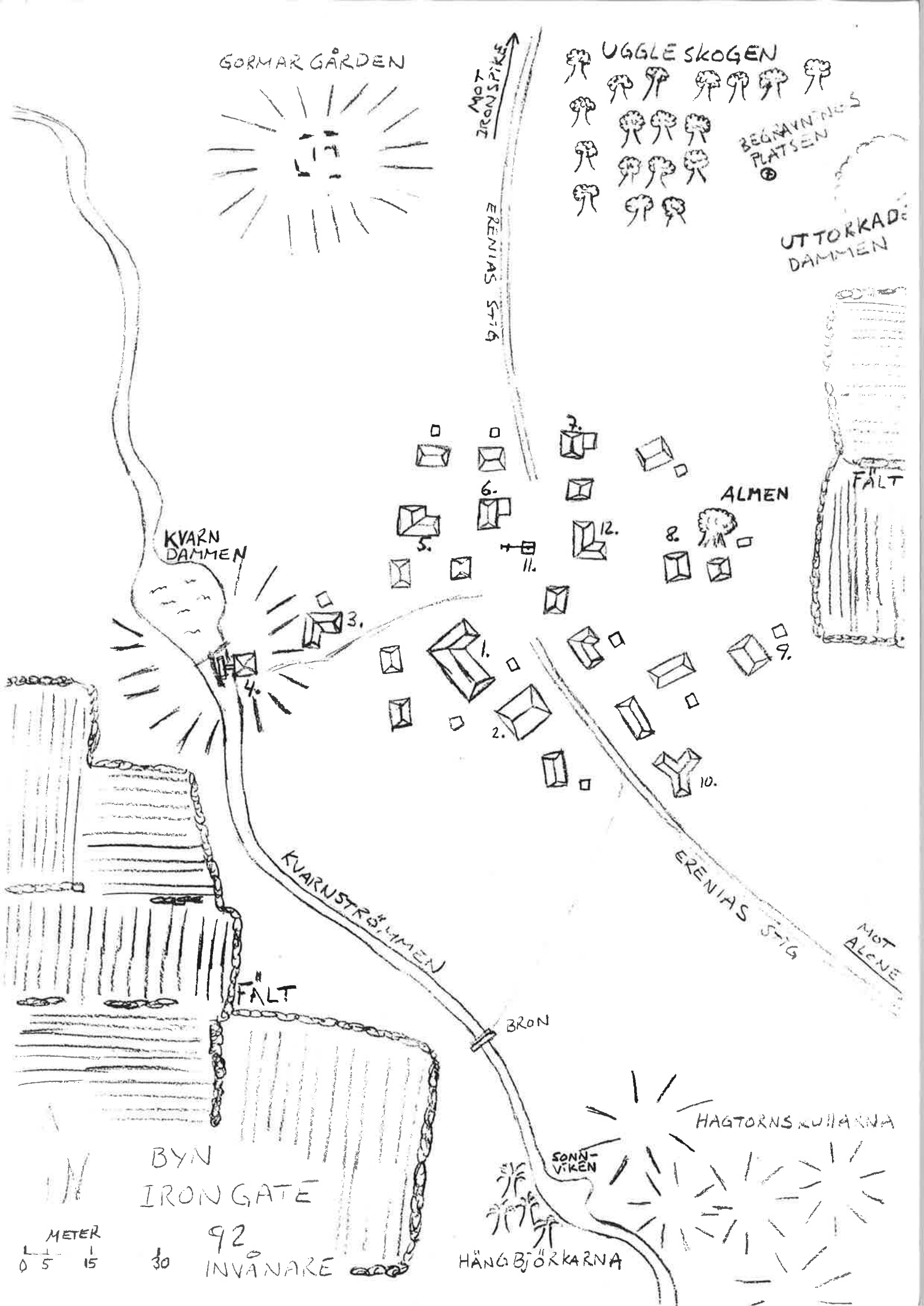
SONN-
VIKEN

HÄNGBJÖRKARNA

BYN
IRON GATE

METER
0 5 15

92
INVANARE





The Cult of Lhankor Mhy

Y Δ Grey Sages Y Δ

I. Mythos and History

Lhankor Mhy was born before the Gods War of two members of the Celestial Court, Mostal (son of Acos Lawgiver) and Orenoar (Mistress of Truth). He lived with them upon the great Spike of Law and sang songs of Knowledge and Wisdom.

When Orlanth slew Yelm, gods and goddesses of all forms went to Hell. Among them was the goddess of the Light of Knowledge, and Lhankor Mhy was suddenly bereft of inspiration. He set out during the Darkness to find the missing goddess. Along the way he met the other Lightbringers and when the Spike exploded Lhankor Mhy joined with them to rescue the Sun.

When the Lightbringers returned from their successful quest, Lhankor Mhy married the goddess of the Light of Knowledge, and all wisdom was his forever.

While Lhankor Mhy was able to embrace all knowledge, mortals have no such opportunity, and have found ever since that all mortal wisdom is incomplete, and their truths do not always apply to the problems at hand. Yet many follow Lhankor Mhy's constant quest for truth, for the thirst for knowledge remains, and his worshippers constantly search for new truth.

These worshippers of the Seeker and the Sage remain above the quarrels of other gods, and are impartial advisors to all.

Lhankor Mhy's initiates know that they travel to his Court in the Tower of Ivory to sit at the feet of the Eternal Source of Knowledge. Their time and place in the tower depends on how well they have fulfilled their lifetime quest.

Sages prefer to be laid into stone tombs, whether natural or constructed; shaft graves are preferable. The poorer members are simply buried with a rock as a pillow. Cult rites always include long accounts of the deceased's wisdom read aloud during the services.

Lhankor Mhy's primary Rune is that of Truth, but he is also connected to Law.

II. Cult Ecology

Lhankor Mhy is the God of Knowledge. His cult provides the same service to the Material Plane as the god does for the God Plane. The Sages (as priests of the cult are called) provide information to all who pay for it, whether in money, service, or kind. They constantly seek after new information.

Lhankor Mhy is worshipped by wise men and would-be wise men. His sages range from the advisors of wild hill chieftains to sedate urban librarians.

Lhankor Mhy initiates favor their counterparts among the Lightbringer cults if all other factors are equal in a quarrel. They despise those who limit or destroy knowledge. They hate chaos, which destroyed the mythical mountain of The Spike.

Goddag of Truth week of each season is the cult holy day. The two Goddays of Sacred Time are particularly holy, and are the times of celebration of the return of the Lightbringers from Hell. The first Godday celebrates the return, the second honors the beginning of Time.

III. The Cult in the World

Like their patron, sages try to avoid political power games with other groups. They may advise the ruling body of a region, but are often not a part of that body.

This repression of involvement in outside politics seems to intensify the constant intratemple bickerings of the cult. A temple may have a number of different factions from different areas who retain their loyalties to their dozens of birthplace cities, tribes, nations, and empires, and their political in-fighting can be fierce.

His cult is not large, and sites larger than minor temples are uncommon. Shrines are rare, since the cult by its nature requires a fairly substantial support base to exist at all. The largest temple is the famous Library of Kethaela. Shrines teach Analyze Magic.

There is a well-established network of Lhankor Mhy temples. No monolithic leader wields power, although the largest temples have the greatest social clout.

Each temple is presided over by a high priest who is also the Official Chief Librarian. He has three subordinates.

Provost of Apprentices: This is usually a sage, but may (depending on the size of the temple) be an initiate. He maintains the physical grounds of the temple and arranges for room and board for the apprentices. He is responsible for collecting payment for instruction. For this he takes a 10% tithe of the payments for himself and his retinue.

Chief of Loremasters: This worthy must be a sage. He is in charge of administering all non-magical instruction in the skills of the temple and its associated cults. He is also responsible for the copying of books and scrolls and is the main librarian.

Chief Priest: The chief priest is in charge of all magical training, both spirit and Rune, and also administers the temple services in the use of Evaluate and Lores, for which he collects 10% of fees charged.

IV. Apprentice Membership

Apprentices are young people who are apprenticed to the sages to become scribes, historians, and other forms of clerks. A candidate for apprenticeship must pass a basic intelligence test (INT x 4 or less on 1d100).

An apprentice is not yet an initiate. He must devote 90% of his time to the temple, and receives in return his room and board, plus 1,000 hours of free training per year. Their time is spent in service to the cult, performing menial tasks assigned by the Provost of Apprentices.

Apprentices are instructed in Evaluate, First Aid, any Lore, Orate, Read/Write any Language, or Speak any Language. They are not taught any magic spells.



	Air	Owner (Original): Umath, (Current): Orlanth Meaning or Association: air, storm, violence
	Beast	Owner (Original): Hykim, (Current): Hykim Meaning or Association: animal life
	Chaos	Owner (Original): Primal Chaos, (Current): Primal Chaos Meaning or Association: entropy, evil, corruption
	Darkness	Owner (Original): Nakala, (Current): Subere Meaning or Association: darkness, cold
	Death	Owner (Original): Kargan Tor, (Current): Humakt Meaning or Association: separation, conflict, death
	Disorder	Owner (Original): Ratslaf, (Current): Bolongo Meaning or Association: disunity, trouble, trickery
	Dragonewt	Owner (Original): dragonewts, (Current): dragonewts Meaning or Association: dragonewts
	Earth	Owner (Original): Ga, (Current) Ernalda Meaning or Association: earth, solids
	Fertility	Owner (Original): Uleria, (Current) Uleria Meaning or Association: love, life, growth, fertility
	Fire	Owner (Original): Aether, (Current) Yelm Meaning or Association: fire, heat, sky
	Harmony	Owner (Original): Harana Ilor, (Current) Chalana Arroy Meaning or Association: unity, cooperation, healing
	Illusion	Owner (Original): Tylenia, (Current) Eurmal Meaning or Association: tricks, falsehood, concealment
	Infinity	Owner (Original): It, (Current) Arachne Solara Meaning or Association: unendingness
	Law	Owner (Original): (unknown), (Current) Invisible God Meaning or Association: unchanging, reliable
	Magic	Owner (Original): (unknown), (Current) Arachne Solara Meaning or Association: communication between worlds
	Man	Owner (Original): Grandfather Mortal, (Current) Daka Fal Meaning or Association: humanoid life
	Mastery	Owner (Original): (unknown), (Current) Arachne Solara Meaning or Association: self-knowledge and internal unity.
	Moon	Owner (Original): (unknown), (Current) Red Goddess Meaning or Association: illusion, time, balance
	Movement	Owner (Original): Larnste, (Current) Mastakos Meaning or Association: change, instability
	Plant	Owner (Original): Flamal, (Current) Flamal Meaning or Association: vegetable life
	Spirit	Owner (Original): Horned Man, (Current) Horned Man Meaning or Association: disincorporate beings
	Stasis	Owner (Original): Acos, (Current) Mostal Meaning or Association: stability, law
	Truth	Owner (Original): Orenoar, (Current) Dayzatar Meaning or Association: truth, knowledge
	Water	Owner (Original): Zaramaka, (Current) Magasta Meaning or Association: water, liquids