

Radagasts hopp

Thomas Friberg, Toralf Hällen, Måns Åkerlund — *Natrix Argentum Ortus*

Det här var tävlingsäventyret till SM i Sagan om Ringen-Rollspelet på Spelkongressen 1987. Eftersom samtliga lag i en turnering måste få samma förutsättningar, får spelarna redan framslagna rollpersoner där varje lag har "samma" grupp när de börjar spelet. I inledningen berättas om hur äventyrarna samlas och om ni i er spelgrupp vill försöka mäta er med de som spelade äventyret på kongressen, har vi även tagit med de rollpersoner som användes då. De hittar ni sist i äventyret. Om ni inte vill använda dem, måste SL anpassa inledningen till äventyret så att det passar just er spelgrupp.

Om SL vill göra sin egen inledning får han hitta på något annat sätt och skäl för Radagast att kontakta rollpersonerna, men undvik att bara låta honom söka upp dem så där utan vidare. Om Radagast inte redan känner någon i gruppen, kan kontakten ske genom någon gemensam bekant. Men det allra bästa annars är kanske att försätta rollpersonerna i en sådan situation att de har möjlighet att undsätta Radagast på något sätt. Om de gör något som kan förtjäna trollkarlens förtroende, kanske han då låter dem ta hand om uppdraget.

Spelledarens bakgrund

Året är 1635 i Tredje åldern och Sauron planerar ännu ett av sina hemska och dödsbringande dåd. Han tänker låta den förgiftade ångan från en av sina brygder sprida sig med vinden över Midgårds västliga nejder. Så lät han Thraug, en av hans handgångna män, finna sig ett fäste bland de berg som omger sjön Rhûns västra kant.

Thraug fann snart vad han sökte: en gammal vulkankrater som ur sitt inre fortfarande med jämna mellanrum spydde ut rök och aska. Här uppförde han i kraterns mitt ett högt torn och lät smida en omfångsrik koppargryta i vilken han skulle bereda Saurons ondskefulla dryck. Denna gryta placerades sedan högst upp i tornets topp, hängande i en kraftig trefot.

Med Thraug skickade Sauron en

skock orcher som nu förpestar tillvaron för de som bor i och kring bergen samtidigt som de fungerar som väktare av tornet. Då större delen av bergen ligger inhöljda i ångorna från brygden så kan också orcherna utan problem röra sig under dagtid. Förutom orcherna tog Thraug med sig sin ondskefulla drakorm Grat. Han ligger för det mesta uppe i tornets topp och spanar efter inkräktare (mat) och då han ibland råkar ta miste på vad som är en inkräktare och vad som är en orch, skyr dessa kratern ty de är inte alltför sugna på att sluta som kvällsmål till en hungrig drakorm.

Så snart Radagast den brune fann ut vad Sauron hade i sinnet, satte han ut på jakt efter den talisman som han visste skulle slita Thraug från det liv som den onde besvärjaren uppehöll på magisk väg. Under denna jakt som ledde ner i Dol Guldurs mörka hålor, blev den mäktige Radagast sårad av en förgiftad pil från en av Saurons tjänare. Under stora vedermödor och hemska smärtor tog sig Radagast hem. Väl hemma förstod han att han skulle bli tvungen att vila en längre tid. Då tog han kontakt med skogsalven Caranthorn. Han berättade för Caranthorn att den ondska som nu spred sig i Grönmården hade sitt ursprung i bergen kring sjön Rhûn.

Han bad Caranthorn att föra talismanen, vars namn var Thraugkor, till staden Rhûn. Där skulle han försöka finna Angar-din, en man som kände trakten runt Rhûn som sin egen ficka. Den högborne alven lovade att han skulle föra dit Thraugkor och med den och Angar-dins hjälp skulle han försöka finna och besegra Thraug.

Under den tid som allt detta inträffar, har Sauron inte varit helt överksam utan han har i själva verket, allsedan talismanen försvann från Dol Guldur, skickat ut sina spioner för att finna denna. En av dessa, den vackra Harina, har lyckats ta reda på var Thraugkor finns och nu väntar hon bara på rätt tillfälle för att återta den och i triumf föra den inför Sauron.

På Radagasts inrådan uppsökte Caranthorn några av sina vänner som bodde i Eregoth, så dit styrde nu jägaren sina steg. Här fann han sin godmodige vän Tarad, vars närvaro

kunde få även de dystraste tankar att skingras. Tillsammans med honom fann han Tonthal och Tarads ständige följeslagare Minius, som till sinnet är Tarads raka motsats. De fyra gav sig snart av från staden för att följa floden Celduin längs dess ringlande lopp. Vid en liten by på vägen stöter de ihop med en musikalisk nordman som gärna vill bekämpa det mörker som på senaste tiden har gjort hans landsmän så dystra och vemodiga.

Längre ner längs Celduin blev nordmännen allt färre i antal och de vältaliga dorwinrim ökade i antal. I Carwin, en stad som ligger där Celduin från väster flyter ihop med den forsande floden Carnen från norr och bildar det dorwinrim kallar Rhûnfloden, mötte de Ikaro, en yngling av dorwinrims folk. Ikaro erbjöd sig att agera som tolk i de logathigtalande områdena. Detta erbjudande tackade Caranthorn ja till trots att han förstod att Ikaros uppsåt inte enbart var gott då han redan från början insett att Ikaro inte var något annat än en simpel landsstrykare och tjuv. Men när Ikaro fick höra historien som låg bakom vännernas resa österut av Tarad, och förstod vilka faror som hotade hans hemstad Rhûn, blev han under den veckolånga resan mellan Carwin och Rhûn alltmer övertygad om att det var hans öde att besegra Thraug tillsammans med dessa väderbitna män från väster.

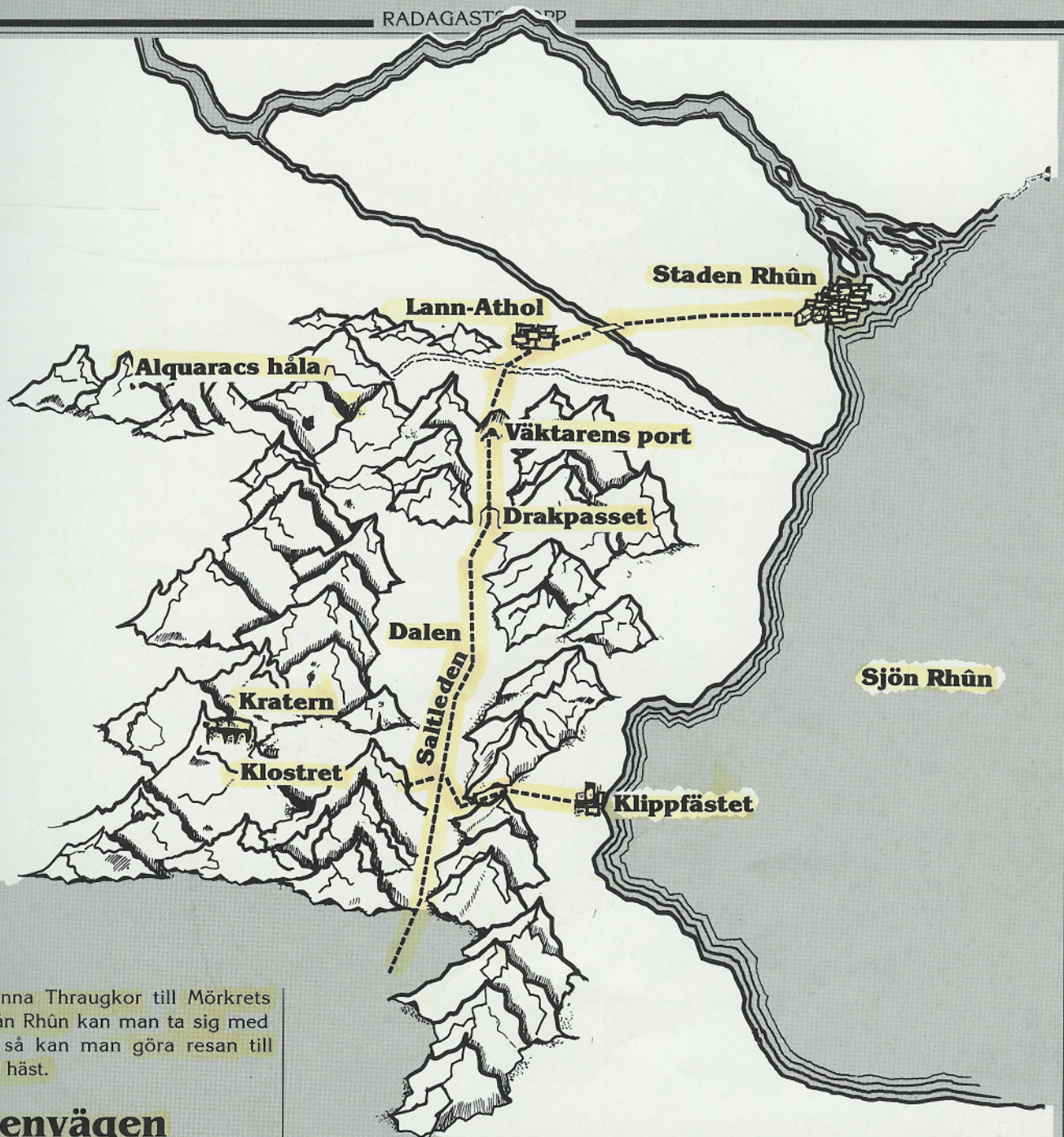
Och så stod de nu efter en lång resa framför Rhûns skimrande portar med det stora äventyret framför sig.

Äventyrets gång

Detta äventyr är utformat kring olika linjer och kan lösas enligt de "vägar" som beskrivs nedan.

Rhûn

Här i staden finns vid äventyrets början två för äventyret viktiga personer; Angar-din och Harina. Av Angar-din får spelarna ett poem samt även en beskrivning av vägen till Thraugs torn. Harina är en av Saurons utsända och hon kommer att ta till alla medel för



att återvinna Thraugkor till Mörkrets herre. Från Rhûn kan man ta sig med båt eller så kan man göra resan till bergen till häst.

Vattenvägen

Med Nim-wardor som skeppare kan man ta sig fram över sjön Rhûn till Klippfästet som nu är intaget av orcher. Om man lyckas ta sig vidare från Klippfästet kommer man längs vägen fram till Vägskälet.

Vägskälet

Här möter Saltleden vägen till Klippfästet.

Landvägen

Det tar äventyrarna två dagar med normal marschfart att nå bergsbyn Lann-Athol. Byn har under den senaste tiden varit hårt ansatt av orcher nattetid och bara några kilometer söder om byn breder mörka dimmor ut sig. I Lann-Athol finns den gamle historieberättaren Eleas. Han kan förtälja en mängd historier om svunna tider och kan kanske hjälpa äventyrarna med lösningen till poemet. Från byn

kan man ta två vägar. Med poemets hjälp kan man hitta en gammal flodfåra som leder en in i en lika gammal dalgång som klostret ligger i (se nedan). Den andra är Saltleden, och om man följer den måste man passera både Väktarens port och Drakpasset innan man når fram till klostret där nästa "vägdelning" sker.

Klostret

Detta ligger avskilt från dalen men kan ses därifrån och nås via en stig. Här blir äventyrarna anfallna av orcher men de kan fly vidare längs två olika vägar. Den ena leder genom den hemliga gång som klostrets munkar en gång flydde igenom när Thraug kom. Han tog dock livet av dem alla och slog sig ner på deras heliga ö i kratern dit lönngången leder. Den andra är att fortsätta längs Saltleden. I det fallet kommer äventyrarna fram till

Vägskälet efter att kanske ha fått uppleva några av områdets faror.

Lönngången

Denna gång leder via en djup ravin med en raserad bro fram till Thraugs torn.

Slutet på äventyret

Vid Vägskälet möter kungens trupper äventyrarna och de hyllas som hjältar.

Thraugs fäste

Här sker slutfasen i äventyret och äventyrarna möter Thraug i en kamp på liv och död.

När och om äventyrarna lyckas besegra Thraug och om Harina fortfarande är vid liv, kommer hon att försöka återta Thraugkor, här eller senare.

STADEN RHÛN

1. Slottet
2. Stadspark
3. Kunglig vingård
4. Adelskvarteren
5. Stora torget
6. Annon Sirth
7. Korollans värdshus
8. Kostas handelsbod
9. Arméförläggningar
10. Stenbroar
11. Lagerlokaler
12. Hamnen
13. Piren
14. Fyrtorn
15. Deltat
16. Vaktorn
17. Berems värdshus
18. Båtuthyrning
19. Parkbryggan
20. Hamnkvarteren



Första anhalten

Staden Rhûn

Staden Rhûn uppfördes i början av tredje åldern. Grundarna var folket **dorwinrim** som leddes av Sirion I. Staden byggdes under hans ledning vid Rhûns stränder där det var gott om fisk och annan föda. Runt staden uppfördes snart en mur och dorwinrim prydde stadens port med regnbågs-

skimrande snäckor och döptes till Annon Sirth.

Utmed sluttningarna runt Rhûn har bönderna alltsedan stadens grundande odlat och skördat druvor. Det vin som utvinns ur druvorna är känt vida omkring tillsammans med det speciella citrusvin som odlas längs Dorwinions sydsluttningar. Karavanerna kommer ända från Gondor för att transportera traktens röda och vita guld västerut. Även alver och öströner uppskattar vinernas söta och saftiga smak.

De flesta invånarna i staden är ätt-

lingar till stadens grundare, men även alver och öströner kan ses på stadens gator och torg. Rhûn lever gott på den livsmedelsbrist som råder västerut, ty staden har inte drabbats av Thraugs mörker på samma sätt som andra delar av västra Midgård. Till Rhûn välkomnas också Midgårdens alla folkslag så länge ingen bär vapen innanför stadens murar.

Mangias

Mangias är en typ av gatukök som finns på Rhûns alla gator och torg. De

är ofta uppbyggda i gatuhörn och består av en vinklad, cirka 1 meter hög disk av sten. I disken finns fördjupningar där innehavaren steker oxkött och bakar rotfrukter som serveras varmt tillsammans med en oljig sås. Här säljs också korintkakor som består av en blandning av honung, russin, torkad frukt och örter. De kostar 5 ss styck och räcker till två dagars färdkost. Hållbarheten är ungefär en månad.

Kostas handelsbod

I staden finns givetvis flera handelsbodar men Kostas är den mest välsorterade. Han håller normala priser och är en mycket jovialisk och trevlig man som gillar att prata med sina kunder om den senaste tidens händelser.

Annon Sirth

Vid ankomsten till Rhûn möts man vid stadsporten av Larsus, högste stadsvakten, till vilken man måste betala 2 ss innan man får träda in i staden. När man har betalat får man skriva in sig i stadsboken. De som är inskrivna har möjlighet att utan att betala tull passera portarna i ett år från och med den dag man har skrivit in sig.

Korollans värdshus

Här finns den godaste maten i hela Rhûn med omnejd. Vinkällaren i detta av stadens rikemän ofta besökta värdshus är välförsett med utsökta viner. Priserna är därefter.

Sirion den XX:s borg

Borgen är en mycket majestätisk byggnad, uppförd av en dvärg i Sirion den I:s tjänst. Här rumsterar nu dorwinrims kung med sitt hov. Innanför murarna finns också också ett för Midgård unikt bibliotek med texter om och av de flesta av Midgård folk. Den nu rätt ålderstigne kungen tillbringar sin mesta tid här och har inte tid över för främlingar.

På biblioteket arbetar Rukas, en av kungens betrodda. Han är en gammal kutryggad och gråhårig man med hes röst. Om någon försöker tala med honom i hans hem eller på vägen till eller från borgen, är han mer än villig att söka reda på de fakta som man frågar efter.

Nim-Vardor

I hamnen vid en av kajerna ligger Nim-Vardors båt *Stjärnan*. På båten har han spänt upp en hängmatta i vilken han ligger och filosoferar dagarna i ända tillsammans med en karaff läskande vin. Nim-Vardor är villig att mot en summa på 1 gs transportera sällskapet till Klippfästet. De får ta med sig sina personliga persedlar och vapen. Nim-Vardor är beredd att ge sig iväg vid kommande gryning, men är inte villig att hämta tillbaka sällskapet senare.

Harina

Harina är en av Saurons handgångna tjänare och precis som de flesta av dem är hon mycket äregirig och maktlysten. Hon drar sig inte för något när det gäller att återvinna Thraugkor, men hon skulle inte bli särskilt ledsen om Thraug själv skulle bli besegrad, så länge som hon själv kan försäkra sig om talismanen. Under äventyret kommer hon att försöka få tag i talismanen tre gånger. Om hon lyckas,



försvinner hon snabbt på sin vita springare västerut mot Dol Guldur.

Värdshuset

Det första försöket sker när och om sällskapet tar in på Korollans värdshus. Hon ansätter dem då genom att skicka ett bud om att en gammal man vid namn Fladnag söker dem uppe på sitt rum på värdshusets övervåning.

Budet meddelar att mannen önskar träffa en av dem i enrum (bäraren av Thraugkor). Ingenting hindrar dock sällskapet från att i samlad tropp gå upp till den väntande.

Rummet ligger mot en bakgata (se vidare kartan). När den som bär Thraugkor kommer in i rummet finner han den skäggpryde gamle mannen sittande i rummets enda möbel, en enkel karmstol. På den ena karmen sitter det ljus som lyser upp rummet nödortfigt fastsatt. Fönstren är förtäckta. Mannen ber dem sätta sig ner på golvet och berätta vilka de är, för att om de verkligen är de de utger sig för att vara, kommer han att kunna hjälpa dem. Om det under samtals gång nämns något om Thraugkor ber mannen om att få undersöka talismanen. Om ingen nämner den tar han själv upp ämnet och ber att få undersöka föremålet.

Mannen samtalar tyst och ber äventyrarna om att också de skall iakttä försiktighet då väggarna i Rhûn har många öron.

Om han får tag i Thraugkor, släcker han plötsligt ljuset, lindar in talismanen i ett tygstycke och slänger fort ut det genom fönstret efter att ha rivit undan draperiet. Där nere väntar en av Harinas hejdukar som med snabba steg tar han sig genom bakgatorna fram till Berems taverna där Harina väntar.

Kartan

Harina tar personligen kontakt med äventyrarna och erbjuder sig att sälja en karta över Rhûns bergstrakter. När hon närmar sig är hon smutsig och klädd itrasor. Transaktionen skall ta plats i slottsparken följande kväll. På kvällen väntar hon mycket riktigt med en lykta i parken, och när hon har fått pengarna för kartan, som faktiskt är en riktig karta, kastar hon sig om halsen på den som har talismanen för att tacka dem. Hon kysser personen med ett sömnmedel vars effekt finns beskriven tillsammans med Harinas övriga uppgifter. Slå slaget på motståndstabellen dolt.

När och om personen somnar av det sötaktiga giftet tar Harina tillfället i akt och försöker ta Thraugkor. Om hon får tag på talismanen, krossar hon lyktan framför de andra samtidigt som hon på lätta fötter springer ner till stranden där en lättrodd eka väntar.

Överfallet

I slutet av äventyret väntar Harina tillsammans med fyra öströnska råskinn utanför kratern. De rider fram och riktar sina armborst mot gruppen. Harina, klädd i purpur, beordrar med iskall röst att de fredligt skall

överlämna Thraugkor till henne då den nu har uppfyllt sitt syfte. Om äventyrarna vägrar, håller sig Harina i bakgrunden under den strid som nu väntar, för att kunna fly om oddsen vänder sig åt fel håll. Då rider hon iväg i snabb galopp på en vit springare.

Berems värdshus

På detta välbesökta värdshus i Rhûns mitt, grillas den mesta maten på spett över öppen eld. I ett av husets många bås sitter Angar-din med en sejdel öl. Bakom disken står Berem själv och serverar dryckjom och kanske någon historia till sina kunder. Berem är väl bekant med Angar-din och om någon frågar, visar han sällskapet det bås som Angar-din sitter i, från soluppgång till midnatt varje dag.

När och om sällskapet bekantar sig med Angar-din, ber han dem att berättat mer om sitt brådskande ärende. Efter att ha lyssnat på historien lutar han sig tillbaka och stryker eftertänksamt sin grånade mustasch, för att sedan börja berätta med låg röst.

"Er långa resa har knappt börjat och de dåd ni kommer att utföra kommer länge att besjungas i sägner och legender. Men ni skall veta att de vägar som leder till Thraugs fäste är alla fyll-

da av faror, ty få är de delar av Rhûns berg som inte berörts av Besvärjarens onda tankar.

Så tag er i akt, ädla äventyrare, för i bergen lurar endast döden och dess tjänare, sanna mina ord. Nå, ni säger att ni är komna från den gamle gynnaren Radagast som alltid tramsar med sina fåglar, men jag gör väl bäst i att tro er på ert ord. Men att ni söker råd från en så skröplig gubbe som Angar-din är väl mer än vad jag kan förstå, men lite hjälp kan väl ändå aldrig skada nu när Besvärjaren är i rörelse.

Det är min tro att Thraug har slagit sig ner i närheten av titusmunkarnas kloster. Jag råder er därför att kontakta dem. De har sin boning i ett kloster i bergen väster om Rhûnsjön. Klostret kan endast nås från den gamla Saltleden, en väg som övergavs då saltet tog slut där.

Men här sitter jag och pratar som en ann — är det då inte bättre att avsluta med någon urgammal legend?"

Han höjer sin röst samtidigt som han reser sig upp.

"Hör upp gott folk, för idag skall jag förtälja legenden om Alquarac..."

På en kulle norr om bergen,
Står den sten som visar vägen,
Visar hjälten rätta leden,
Så att rätten åter skipas.

Finn därpå den döda ormen,
blå, av Ulmo övergiven,
Besegrad är av mörka toppar,
komna upp från mörka södern.

Vid dess svans där ruvar ondskan,
Möt den med ett tappert hjärta,
Gå mot den med tappra steg,
Och Alquarac är åter funnen.

Angar-din sätter sig ned och flinar nöjt då han har lyckats påkalla hela värdshusets uppmärksamhet. Han säger att till mer hjälp kan han nog inte vara, men om någon vill bjuda på ett stop öl går det bra. Om någon propsar på fler berättelser drar han sig till minnes en besynnerlig dröm han hade för en tid sedan om en försvunnen kungakrona...

Mot Thraug

Klippfästet

Det här var en gång en liten handelsplats med goda förbindelser med Rhûn. För ett år sedan ansattes den av flera orchband vilka snart intog byn med dess hamn. Nu finns här en garnison på mellan 50 och 75 orcher och runtom i trakten patrullerar andra orcher som är baserade i Klippfästet.

Det finns tre punkter i byn där orcherna ständigt har en eller flera vaktposter. Dessa är Tornet (1), Fyrelden (2) och Torget (2). Om någon utkik upptäcker inkräktare, slår de larm genom att blåsa tre korta hornstötter.

Den yttre byn genomsöks varannan timme av en patrull bestående av sju orcher.

Försvar mot anfall från vattnet sköts om av de två ballistorna i ham-





nen, fem armborstbeväpnade orcher längst ute på piren och tre bågskyttar i vart och ett av skyttevärnen längs klipporna. Resten av styrkan tar ställning i hamnen.

Vid anfall från landsvägen fördubblas alla utkikar, samtidigt som tre patruller om sju orcher i varje, ger sig ut i omgivningen. Resten av styrkan befäster den inre delen av byn med tonvikt på torget.

Lann-Athol

SL: Innan Saurons planer slingrade sig ner till denna bortglömda del av Midgård, var den lilla byn Lann-Athol en fridfull plats där traktens jägare och bönder kunde sälja sina produkter, vare sig det var pälsar eller vin. Här kunde de även köpa det nödvändigaste och en hel del annat också. Nu har dock tiderna förändrats och orcher stryker nattetid längs byns utkanter. Senast för en vecka sedan förde de bort byns jägare, Eonetes och med honom hans två söner. I dessa hemskt tider samlas byinvånarna nattetid på Brods värdshus för att lättare kunna skydda sig och de sina.

1 Celiath väverskan

Hon är en mycket vacker kvinna som livnär sig på att i Rhûn sälja de tyger hon väver. På dagarna sitter hon i sitt hus och väver, för att sedan på kvällen göra det som alla de övriga gör, tillbringa natten på värdshuset.

2 Simelis smeden

Han är en kraftig karl med ett yvigt skägg. I sin smedja tillverkar han spadar, plogar, hästskor och annat till traktens bönder. Simelis är flink med svärdet när det behövs och under lediga stunder tillverkar han sig en ringbrynja. Under kvällar och nätter deltar han i vakthållningen av byn tillsammans med de övriga männen.

3 Rasutan mjölnaren

Detta är en rund karl med ett glatt sinne (öl), och många barn. Rasutan odlar också vindruvor som i förädlad skick serveras i bågarna på Brods värdshus.

4 Brod värdshusvärd

Brod är även köpman och köper upp traktens varor och transporterar dem till Rhûn för försäljning. Han drev Lann-Athols värdshus innan Väktaren blockerade Saltleden. Brod är en praktisk man som gärna tänker efter en stund innan han handlar.

5 Jägarens övergivna bostad

6 Lefuendes åldermannen

Elia har det bra i byn då han blir ompysslad av alla dess invånare. På dagarna sitter han mest och gungar i sin gungstol, ofta i samspråk med någon förbipasserande. Kvällarna i värdshuset tillbringar han med att berätta för traktens bönder om svunna tider och legender.

(13)

Ett tio-tal orcher

Om nätterna stryker orcher runt omkring byn och även om de inte planerar någon attack, anfaller de alla som befinner sig ute efter mörkrets inbrott och är färre än fem stycken eller väl beväpnade.

Om vägen vidare vet invånarna bara att någon som kallas Väktaren har blockerat vägen.

Kvarnstenen och floden

På en kulle en halvtimmes gångväg från byn, ligger den uråldriga kvarnstenen från vars topp man i sydväst kan se spår av en gammal flodbädd

(lakttagelseförmåga) som sedan lång tid är uttorkad.

Kvarnstenen är väl dold av buskar och sly men byns alla invånare känner väl till den, särskilt då Lefuendes. Stående på kvarnstenen kan man, om man spanar mot sydväst, se spår av en gammal floddal i terrängen.

Om man följer den mot sydväst kommer man efter en halv dagsmarsch fram till en tunnel som flodfåran leder in i. Följer man den vidare kommer man först fram till en öppning mot söder i vilken man kan se ut över dalen och vidare mot Saltleden. tunneln

fortsätter dock västerut och mynnar så småningom i en grotta: Alquaracs hålor.

På kvarnstenen kan man läsa följande i runskrift:

"Från denna punkt fann den ädle vad han sökte. Han gick ned för kullen för att följa sin ledsagare till en säker död och han återkom heller aldrig mer i detta tidevarv. Fara bringar den över sig som försöker störa hans sömn."

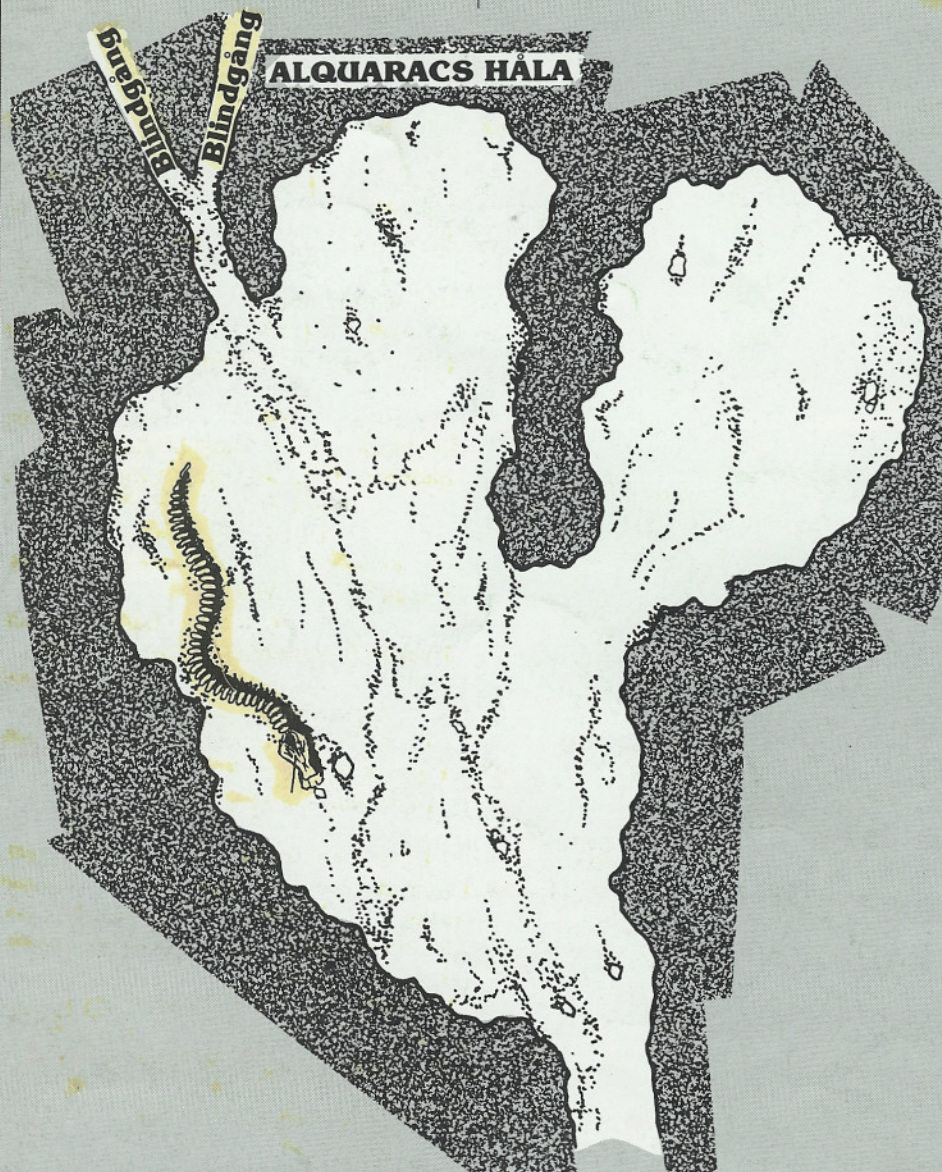
Följer man flodbädden österut kommer man efter fyra timmar fram till sjön Rhüns strand.

Alquaracs hålor

Alquaracs hålor är en samling fuktiga, mörka och droppande grottor, vilka

förutom skelettet av en väldig sjöorm också innehåller en samling aggressiva

fladdermöss som har sin boning här.

**Fladdermössen** liten 92st

Här hör gruppen ett antal skrapande ljud innan plötsligt någonting slår emot sällskapets ljuskällor. Det är fladdermössen som har tröttnat på det ljus som sällskapet sprider i deras annars hemtrevliga näste. Observera att de endast anfaller de i sällskapet som bär på någon sorts ljuskälla. Anfallet upphör så snart sällskapet flyr ut ur grottorna, släcker ljusen eller om några av fladdermössen förolyckas.

Vattenormen

I grottan ligger skelettet av en jättelik vattenorm och vid dess huvud, skelettet av en högväxt krigare av vilken det endast återstår några vittrade benstumpar och ett rostigt bröstharnesk. Krigarens händer sluter sig krampaktigt runt ett långt spjut vars spets sticker in i drakormens skalle. I övrigt är grottans golv täckt av ett tunt lager fin sand. Här och där sticker en gammal gulnad benbit upp.

Det var i en svunnen tid som hjälten Vorak kom till grottan i jakten på det sägenomspunna spjutet Alquarac. Här mötte han sin bane i form av en jättelik sjöorm som hade tagit sin tillflykt till grottan då det vid denna tidpunkt det fortfarande rann vatten här och sjöormen vaktade grottans skatter. Vorak lyckades tillfoga ormen ett dödligt sår innan han själv dog, och i och med att ormen dog torkade floden upp.

Om någon åter skulle ta Alquarac i

sin hand kommer det ännu en gång att rinna vatten i grottan samtidigt som sjöormen vaknar till liv för att åter bevaka grottans skatter. Om sjöormen dödas igen kommer floden att torka ut och det vapen som orsakade banesåret kommer att fastna i sjöormens hud.

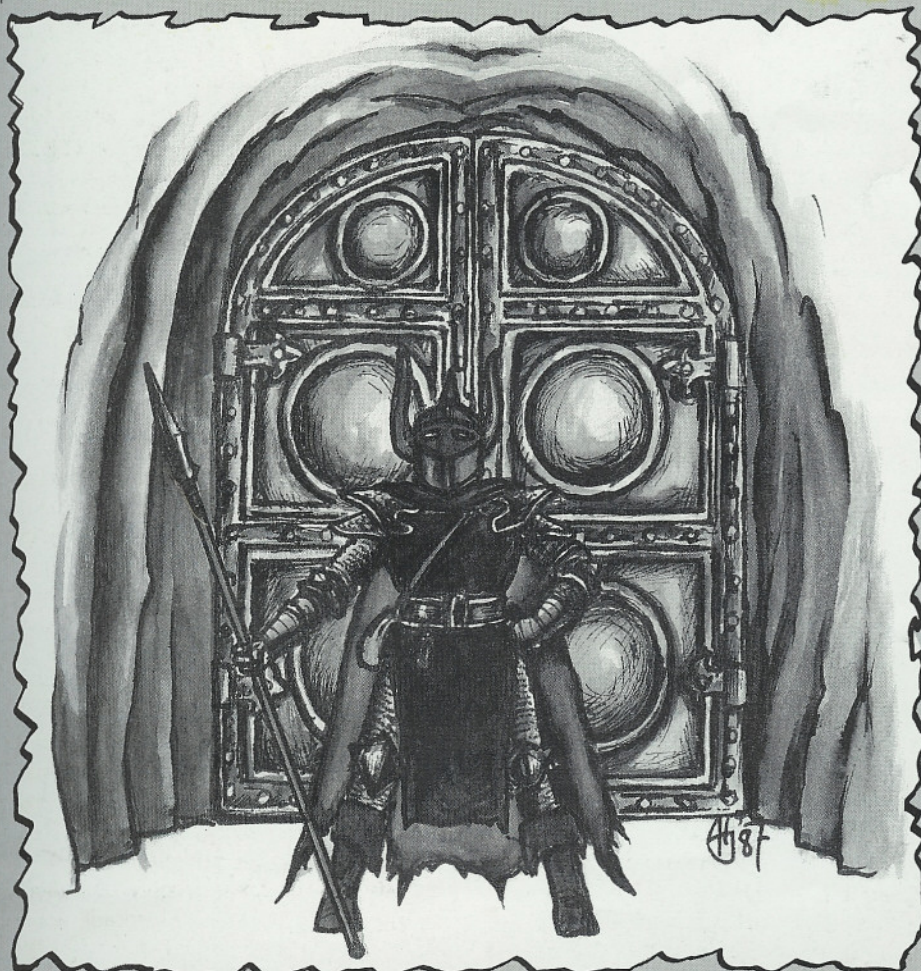
Om någon är dumdrigt nog att återigen vidröra och ta bort banevapnet, upprepas proceduren. Under de sex rundor som det tar för sjöormen att vakna till liv är den osårbar. Ormen påverkas inte av "skador per rond" och antalet rundor som den blir omtöcknad halveras (avrunda nedåt). Ormens hud motsvarar en metallrustning.

Om sällskapet flyr följer ormen långsamt efter men stannar innan den kommer ut i solljuset.

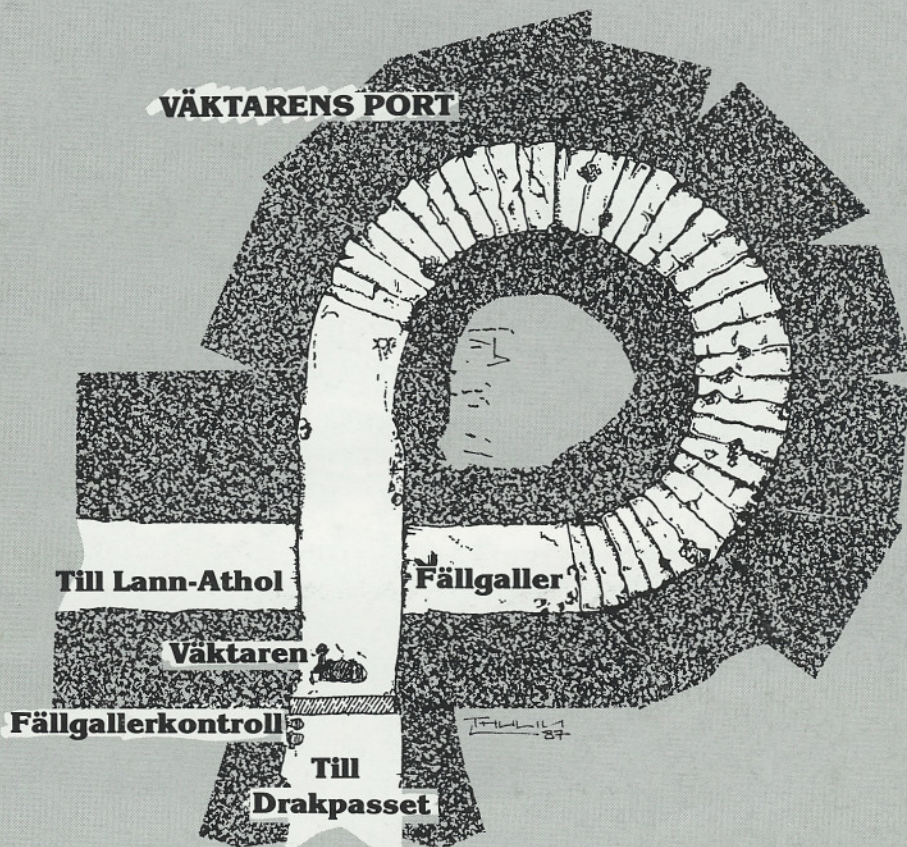
Väktarens port

Allmänt: Från byn Lann-Athol ringlar sig vägen all högre upp i bergen.

Saltleden blir allt mer övervuxen av ris och sly och det disiga mörkret blir allt



VÄKTARENS PORT



tätare. Så efter en halv dags vandring svänger vägen i en av sina otaliga krökar och bakom den öppnar sig en grotta och in i denna leder en majestätisk trappa uppåt.

SL: I och med mörkrets intåg i bergen kom också Väktaren hit. Nu släpper han inte förbi någon människa eller alv genom porten.

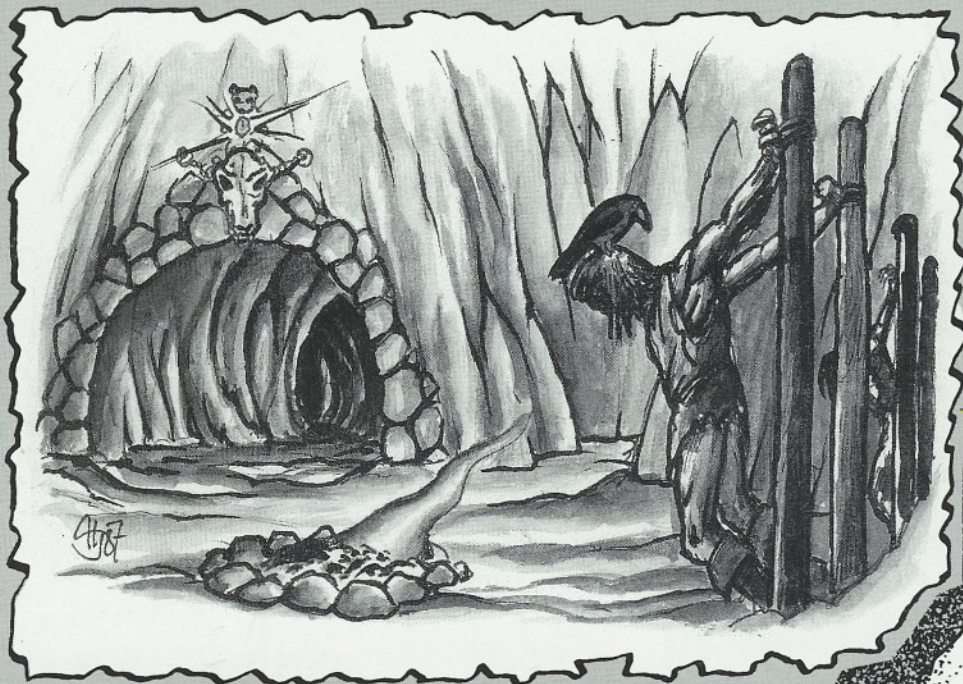
Väktaren som står inhöljd i dimma vråker sitt spjut mot sin första motståndare och om möjligt siktar han på någon som har ett synligt missilvapen, sedan stormar han fram i sin blänkande svarta rustning. I sina fetiga nävar håller han sin stora stridslaga. Bakom Väktaren, upphängda i den mur som spärrar klyftan sitter två stycken fyra meter höga bronsportar.

Vid hans bälte hänger tre läderpåsar som innehåller följande:

1. En stor nyckel som passar till bronsportens låsta lås.
2. 20 guldstycken.
3. Tom.

Innanför porten står till vänster två tunnor innehållande öl respektive saltat kött. Till höger ligger en trave ved tillsammans med en oljelampa, glödlåda och elddon.

Innan väktaren springer fram, sparkar han till en spak som lossar ett fällgaller. Gallret glider ljudlöst ner och spärrar grottgången vid krysset. Det kan lyftas igen med en vev som sitter innanför porten.



Drakpasset

Allmänt: Efter en timmes seg och kämpig vandring i den smala klyftan möter en hemsk syn sällskapet då den smala stigen vidgar sig. I den östra delen sitter sex träpålar nedstuckna i marken. Mellan pålarna är de förtvinnade resterna av tre människokroppar fastspända. I mitten av klyftan syns tydliga spår efter ett bål, vars aska ännu pyr. Vid den norra sidan finns en halvcirkelformad port i sten och genom denna leder den enda vägen ut, då resten av sidorna kantas av obestigbara klippor.

Inunder den höga portbågen hänger ett drakhuvud av vilket endast det benvita skelettet återstår. Uppenbarligen kastar en skräckinjagande skugga över platsen. Ovanför den översta stenen i porten sitter en liten avgudavarelse av lera som mest liknar en krum orch. Ur dess enda öga lyser ett intensivt rött sken.

SL: Kropparna tillhör jägaren och hans två söner. Ingen av dem är längre vid liv.

Drakhuvudet är fasthängt i två järnkrokar och går lätt att häkta av, vilket endast hindras av dess vikt på 200 kg i kombination med placeringen.

Inbakad i statyn som är gjord av spröd saltorkad lera, sitter ett halsmycke av guld. I kedjan sitter den fem cm stora ädelsten som representerar statyns öga. Stenens namn är Faulktir, eller "stenen som ser i fjärran". Genom den kan Thraug se vilka som färdas genom Drakpasset och om någon bär smycket "synligt" kan Thraug följa händelsernas lopp genom ädelstenen.

Klättringen upp till stavn är mycket svår, men lerstatyn går sönder efter ett par lätta slag.

ITF: Runt eldstaden syns hundratals spår av missformade och kloförsedda orchfötter.

Allmänt: Strax efter det att spelarna har passerat Drakporten kan sällskapet se en skepnad som avtecknar sig mot skyn uppe på en bergskam. Det är en ryttare uppsutten på en raggig ulv. Ett tag står ulven stilla för att låta sin ryttare blicka ner över gruppen. Plötsligt bryts tystnaden av ett hemskt ulvtjut och några sekunder senare försvinner den och ryttaren bakom bergskammen.

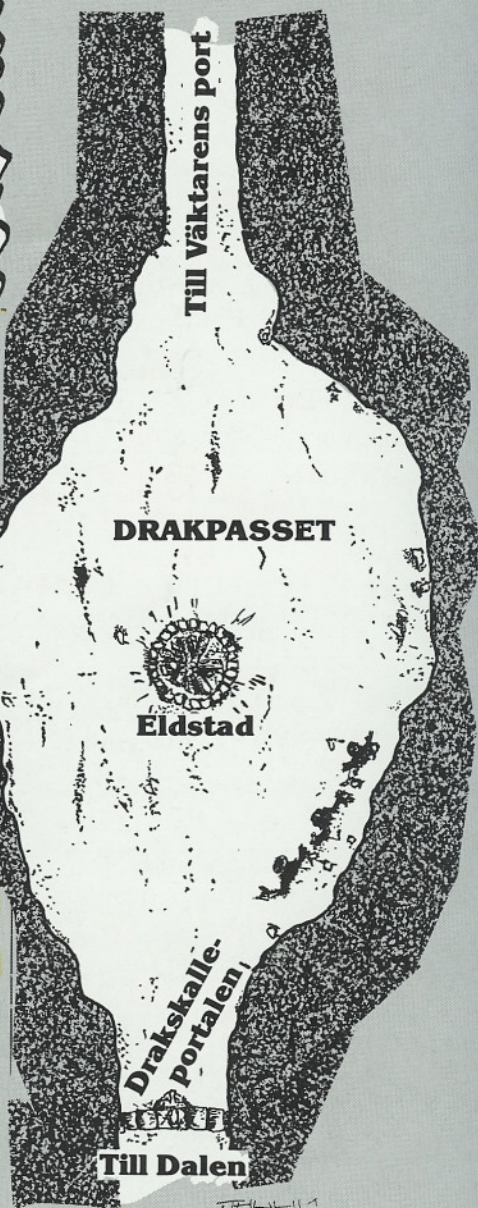
SL: Detta är en av Thraugs vaktposter som uppsutten på en ulv bevakar ingången till denna dal. Ryttaren är alltför långt borta för att kunna nås av missilvapen eller formler. Att bestiga

Klostret

Av det en gång så vackra klostret återstår idag endast de nedre delarna av den kraftiga stenmur som långt tidigare utgjorde stommen i byggnaden. Runt de murar som finns kvar ligger resterna av de överliggande stenlagren utspridda. Av dörrar, fönster och utsmyckningar återstår intet. De fjorton pelarna i klostretsalen är dock intakta.

SL: Hit kommer spelarna en timme efter att de har passerat Drakpasset. Här hittar de en uppslagen dagbok som ligger på resterna av ett stnbord. Den sida som är uppslagen har texten:

"Då rymde alla de andra till det innersta genom lönnvägen. Jag tror dock att den onda skepnaden tog de-



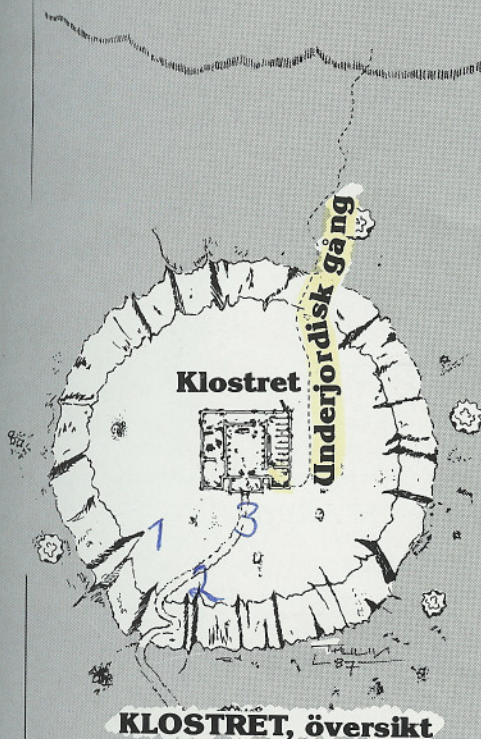
bergen är inte tillrådligt då det är extremt svårt och tar mycket lång tid.

ras liv och gav dem till sin ohygglige drake."

När sällskapet har vistats i tio minuter i ruinen, har funnit luckan eller planerar att ge sig av, dyker några orchtrynen upp bakom några stenblock. Rörelser i terrängen runt klostret antyder att många fler är i antågande. Sällskapet är nu tvunget att lösa sin situation på bästa sätt och några av de tänkbara beskrivs nedan. Om andra situationer uppstår får spelledaren modifiera det så att det passar den situationen.

Sällskapet tar ställning i klostret

Tio orcher ledda av hövdingen Groshak anfaller. Groshak är en osed-

Kratern

vanligt bred och modig orchledare. Anfallet går till så att tre orcher smyger sig runt klostret för att falla sällskapet i ryggen samtidigt som de övriga försöker tvinga rollpersonerna att ta skydd genom att beskjuta dem.

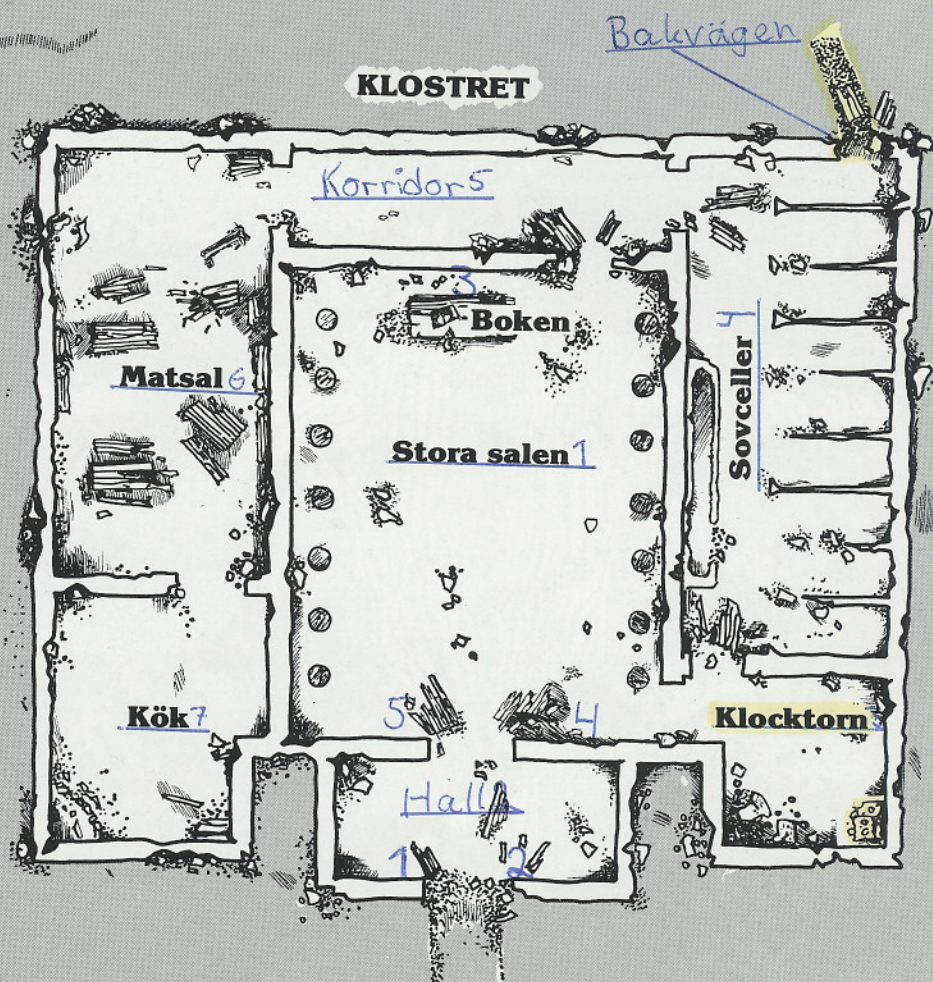
De orcher som tar skydd bakom klipporna skjuter bara om de har en god chans att träffa, och skjuter i skydd av klippblock. När de tre har intagit sina positioner, stormar de åtta fram under tjut och rop. Orcher som skadas under framryckningen tar skydd och återgår till att skjuta båge, om de är i stånd till det.

Så länge orcherna har övertaget kommer de att fortsätta anfallet, det vill säga tills de är färre i man mot man-strid, eller att Groshak dör eller blir så skadad att han måste fly.

Inom 20 rundor kommer 35 orcher till att dyka upp runt ruinen för att belägra det i vänta på mörkrets infall. Om det redan är mörkt, väntar de i två timmar innan de anfaller. Observera att om strid fortfarande pågår när dessa kommer till platsen, kommer de ej att ingripa såvida inte spelarna försöker sig på ett utbrytningsförsök som de nyanlända upptäcker. I detta fall kommer de att ta upp jakten (se Flykt nedan). Skälet till passiviteten är att hövdingen för detta orchband förlorade ett fylleslag mot Groshak nyligen och han ser gärna att Groshak får problem att föra detta vidare.

Sällskapet flyr

Denna kan göras som utbrytning, di-



rekt flykt eller ner i lönngången.

Om spelarna lyckas fly mot Drakpasset kommer de att finna detta oöversatt, men nästa natt kommer det att befästas av ett band orcher.

Om de flyr i någon annan riktning, ger sig elva orcher ner till Drakpasset, resten förföljer rollpersonerna för att

lägga sig i bakhåll när de rastar. Orcherna kommer att hänga efter rollpersonerna så länge dessa befinner sig i bergen men ger upp om de lider alltför stora förluster, det vill säga halva styrkan.

Om lönngången används, gå vidare till nästa avsnitt.

Lönngången

Om sällskapet hittat luckan i golvet som ligger i salen till höger innanför den stora salen, kan de lyfta upp stenen vilket är mycket svårt modifierat med styrkan. Under luckan leder en steg ner i en fuktig och unken mörk gång. Luckan kan läsas från insidan med en sprint som sticks genom en ögla på locket och en ögla i lönngångens tak. Denna sprint är dock sedan länge försvunnen.

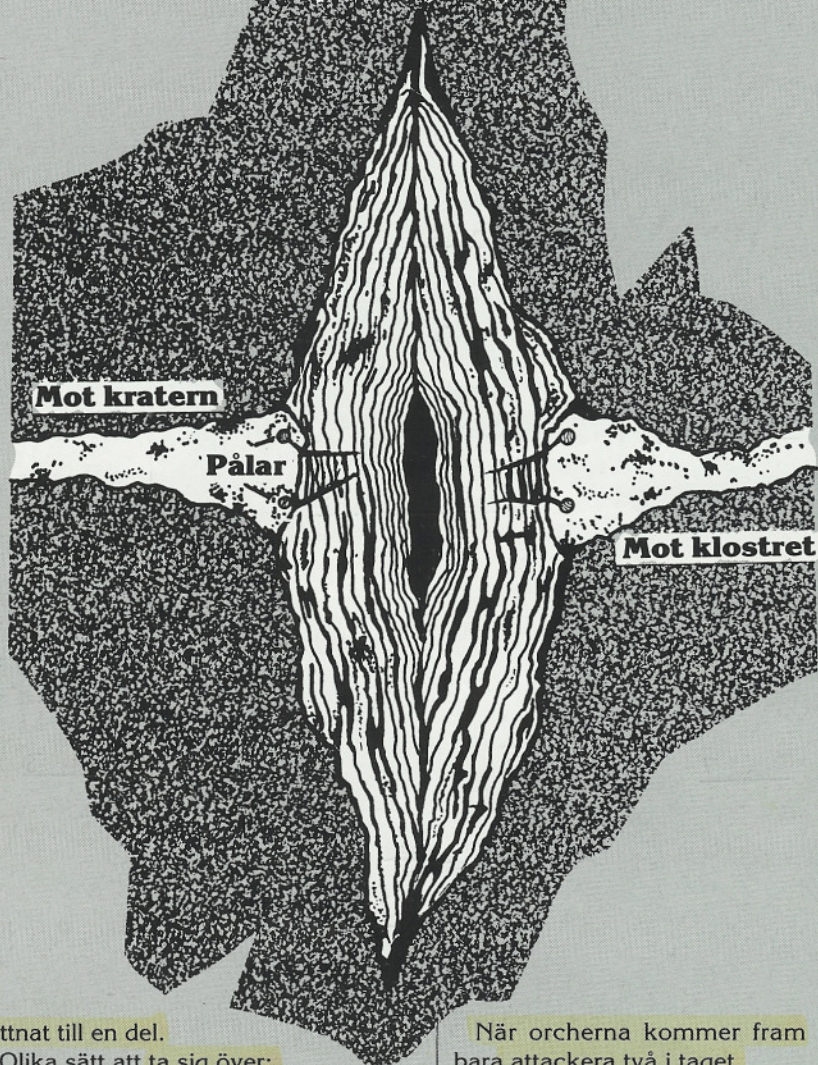
Om sällskapet lyckas blockera luckan får de ett försprång gentemot orcherna på tio rundor. Annars blir det bara två rundors försprång och detta kan visa sig vara avgörande.

Efter cirka fem minuters sprängmarsch spärras vägen av en 100 m djup klyfta som skär in i berget så

långt man kan skåda. Långt nere i klyftans djup kan man höra vatten porla och brus. Tidigare fanns det en hängbro över den 15 m breda klyftan, men nu hänger endast en femmetersrest kvar på samma sida som rollpersonerna befinner sig på. De fyra stolpar som tidigare hållit fast bron finns alla kvar.

Att snabbt göra ett lassö kräver en normal manöver modifierad med repmästare och varje försök tar en runda. Oturligt nog är den vänstra stolpen rutten och om den belastas med mer än 25 kg, finns det en risk att den lossnar och med den repet. Det är 25% chans per belastningstillfälle att stolpen brister. Om någon ser efter, finner han att stolparna på den hitre sidan också

KLYFTAN I LÖNNGÅNGEN



ruttnat till en del.

Olika sätt att ta sig över:

- Gå på lina — en runda/vansinnigt.
- Armgång — två rundor/svårt.
- Sengångarstil — tre rundor/lätt.

Vidare skall nämnas att det är mycket svårt att kasta lassot runt en stolpe.

När orcherna kommer fram kan de bara attackera två i taget.

Efter överfarten tar det ett par timmar innan sällskapet, efter att ha vandrat i mörka grottgångar, kommer fram till Kratern. Orcherna följer inte efter över klyftan.

Kratern och Thraugs torn

Efter en lång vandring i den mörka gången märker sällskapet att varma fläktar sveper över deras ansikten. Även en doft av svavel infinner sig i luften. Efter ytterligare en kvart syns ett svagt ljus som strålar in från en öppning i grottans ände. Denna stora öppning vidgar sig mot en stor rund krater, i vars mitt står ett högt svart torn, från vars topp en kväljande svart rök sakta blåser västerut över Midgårds nejder.

Kratern omges av 30 m höga lodräta klippor. Nere vid kraterns botten spyr heta bubblande svavelkällor ut en tjock rök som lägger sig som ett täcke i kratern, vilket får till följd att den är till synes bottenlös.

SL: En meter under grottöppningen och en halv meter under röktäcket går en stenbro ut till tornet. På andra sidan går en liknande bro mellan tornet och kraterväggen och en annan öppning. Stigen därifrån leder ner till vägskalet. Runt tornet finns en två m bred kant och den enda ingången syns från lönngången.

Så snart sällskapet når mitten av någon av stenbroarna brer drakormen Grat ut sina klumpiga vingar och flaxar ner mot sällskapet. Följ anfallsplan a om någon bär Fauktir från Drakpasset, annars plan b.

Plan a: Om någon bär Fauktir synligt kommer Grat att anfälla bakifrån och med sina vingar försöka svepa ner

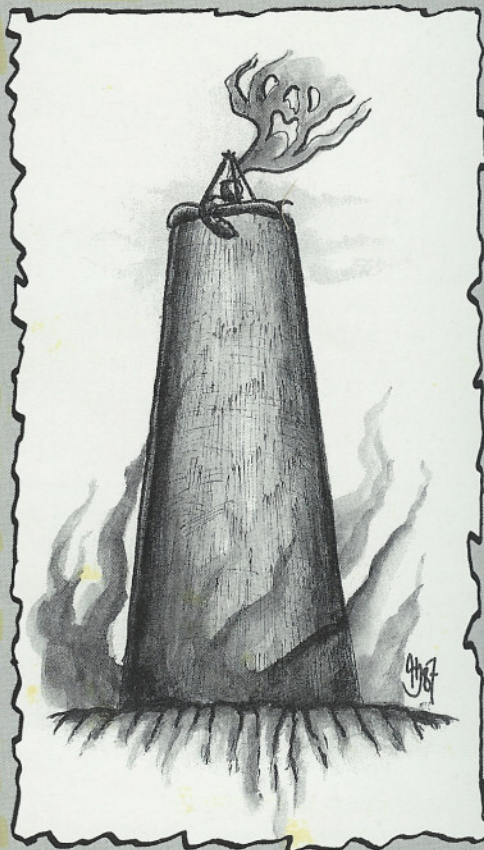
bäraren av Thraugkor i kraterns djup. Slå på AT-6 och om attacken lyckas är det en mycket svår manöver att hålla sig kvar, modifierat med den allvarliga skadan. I denna runda kastar också Thraug sin första besvärjelse.

Plan b: Grat landar efter tre rundor framför rollpersonerna och går där efter till frenetisk attack.

Under Grats flygtur har Thraug stigit upp på tornets kant för att lägga besvärjelser enligt beskrivningen i avsnittet Slutstriden.

Om någon av spelarna håller fram Thraugkor och "visar" att han använder talismanen (bildligt och bokstavligt), faller Thraug längs tornets vägg och landar på kanten nedan. Det som förtär honom är det starka ljus som slungas ut från talismanen och omtöcknar alla i tre rundor. Grat dock endast två. Nu har äventyrarna bara Grat kvar att besegra.

Observera att om någon drabbas av en allvarlig skada typ B eller värre, är det en mycket svår manöver att inte ramla omkull. Om någon faller lyckas han automatiskt få fäste med en hand om brokanten. Det är en svår manöver att ta sig upp (modifiera med styrkebonus). Den som faller ner går en snabb död till mötes.

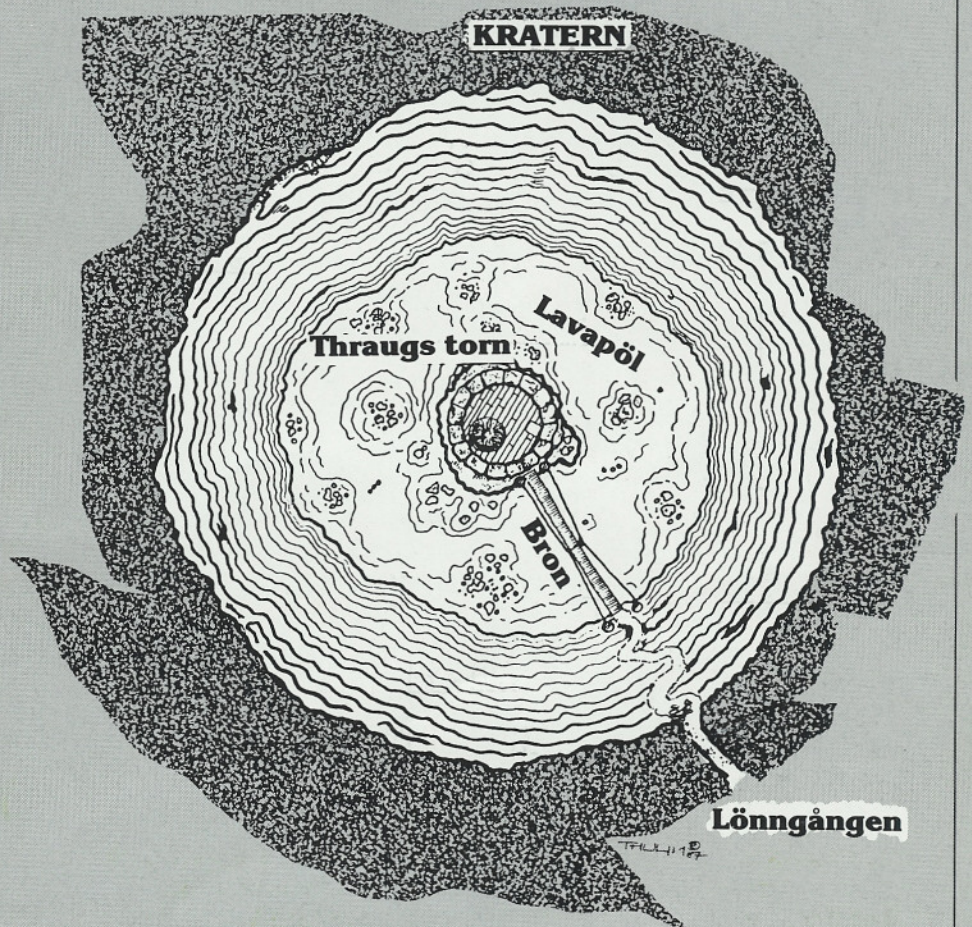


Slutstriden

- Bäraren av Thraugkor kan ta fram talismanen även om han är omtöcknad.
- Thraug har 60 kraftpoäng och dessa kommer han att använda enligt följande mönster:
- Första rundan — Thraug ger till ett avgrundsskrik som får bäraren av Thraugkor att skaka i hela kroppen. Denne blir därmed av med 90% av sina nuvarande S.P. Härmed gör Thraug av med 14 av sina kraftpoäng.
- Andra rundan — Han skjuter iväg en eldboll mot bäraren av Thraugkor med +60 A.B. (AT-8) Eldbollen förbrukar 10 poäng.
- Om bäraren av Thraugkor otroligt nog inte har dött vid detta tillfälle, fortsätter eldbollskastningen tills denne är död.

Om han enbart behövde kasta de två första eldbollarna kommer han där efter att framkalla en demon med följande karakteristika:

- Thraug kan styra den 20 m per runda.
- Demonen kan ej bli omtöcknad eller ta skada av blodförlust eller kroppsskador.
- Demonen är fem m hög och alla inom 3 m ifrån honom tar en C brännskada varje runda.
- Dessutom snurrar han en eldstav (2-H) omkring sig med A.B. 200 (AT-3), vid träff ges en lika stor brännskada som eldstavens träff.
- Skadepoäng: 300.
- Rustning: som ringbrynja.
- Kontrollen av demonen avbryts om den styrs mer än 60 m från Thraug (Thraug kommer inte frivilligt att släppa kontrollen, men demonen kommer inte att förfölja spelarna om de flyr.), eller om Thraug blir omtöcknad.
- Att framkalla demonen gör slut på 20 kraftpoäng.



Thraugs torn

Om spelarna lyckas besegra Thraug, kan de hitta följande om de hälsar på... eller släpas in om det inte gick så bra...

1 Porten och stora hallen

Tornporten är en järnbeslagen träport som för tillfället inte är igenbommad. Rummet innanför är en halvrund sal, den är tom sänar på några travar ohuggen ved.

2 Stallet

Det är förfallet och oanvänt. Över den norra delen höjer sig ett höloft. Numer används det till att hugga ved i. Flera yxor och huggkubbar finns här.

3 Tortyrkammaren

Längs rummets väggar hänger kedjor som använts för att hålla fast fångarna. Runt eldstaden i mitten av rummet ligger dammiga verktyg. Ingenting har använts på länge.

Här nere lät Thraug pina ihjäl de som

orcherna tog till fånga i bergen. Tortyrmästaren var den siste förutom Thraug som bodde i tornet, men så en dag tröttnade Grat på hans sällskap och åt helt sonika upp honom.

Nu finns det ganska mycket ved travat längs väggarna.

4 Tornsalen

Hit upp leder den 1,5 m breda trappan som går från rum 1. I hörnet bredvid trappan upp till taket ligger en trave med rustningsdelar. I väggen bredvid trappan från rum 1, sitter en tjock och rejäl järnkedja fastsatt i väggen. Från detta rum leder en trätappa upp till tornets tak.

Mera ved ligger travat här och var i rummet.

5 Vedförrådet

Här finns en större vedtrave som nästan fyller rummet.

6. Thraugs laboratorium

Ett rum fyllt av bubblande kärl, brinnande ljus och doftande rökelse. På stänger under taket är mängder med örtnippen upphängda. Väggarna är fyllda av hyllor med rader av kärl och krus och burkar av de mest skilda slag. De är fyllda av salvor och dekokter från magikerns experiment. Om gruppen tar något härifrån, slå på tabellen för att se vad det blir.

7. Thraugs sovrum

Ett massivt ekbord står vid den norra väggen och på bordet står ett bläckhorn och några oskrivna pergamentblad ligger bredvid.

I sydväst står en himmelssäng klädd i svart tyg och prydd med skelettkranier, vilkas benvita grin kan få den mest härdade uppskrämd.

8. Gästrummet

Nödtorftigt inrett med en bädd av ris som enda möbel. Dammigt, men med flera vedtravar.

9. Skafferiet

Thraug är kräsen så hans matförråd är fyllt av läckerheter som korintkakor, tryffelpatéer och torkade vldpersikor.

10. Tornets tak

En iskyla sprider sig över platsen. Här uppe brinner och bubblar den brygd som spridit död och förruttnelse över Midgård. Den kokar i en sttor koppargryta, upphängd i en kraftig trefot.

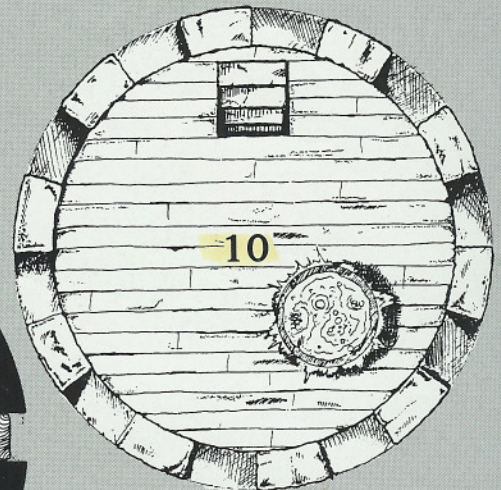
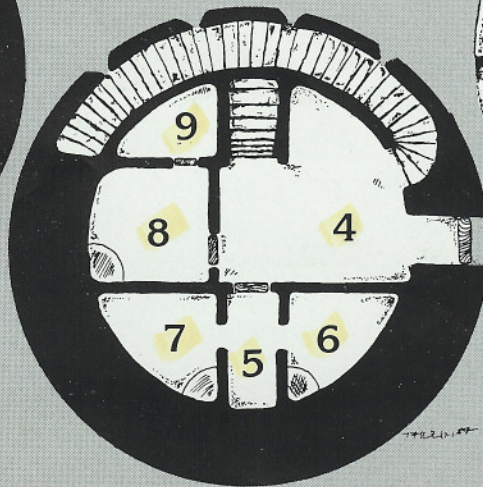
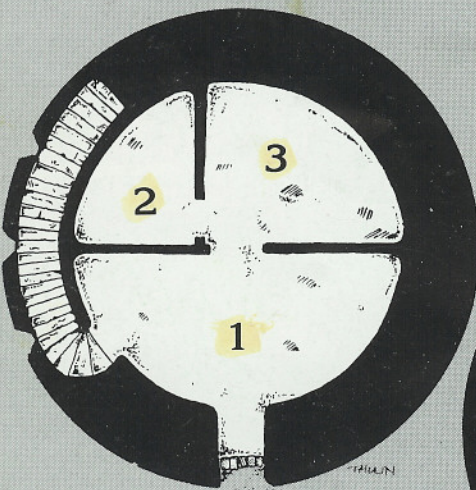
När sällskapet närmar sig grytan formar sig ett kallt ångande moln framför den. Ur detta moln stiger en

halvt genomskinlig skepnad med lysande ögon. I sina händer håller den sitt tvåhandssvärd *Köldeggen*. Detta är Thraugs sanna form vilken har följande egenskaper:

- Får endast halv skada av vanliga vapen.
- Får full skada av magiska vapen.
- Skadas endast av eld- och ljusbaserade besvärjelser.
- Blir inte omtöcknad.
- Ignorerar alla "skada per rond"-skador.

Thraug strider tills han själv eller motståndarna är döda. Varje träff av *Köldeggen* vållar, förutom andra skador, alltid en allvarlig köldskada typ A.

En äkta magiker ger inte upp bara för en ynka talisman!



Rollpersoner

Alla färdigheter är angivna med färdighetsnivåer, *inte* med färdighetsbonus.

Tarad

Yrke: Trollkarl R6

Ras: Dunedain

Person: 199 cm/72 kg, lugn och vis

STY 24

SMI 35

FYS 57

INT 99

PSY 96

PER 83

UTS 67

Kraftpoäng: 18

Rike: Jordmagi

Besvärjelselistor: Eldens lag, ljusets lag, vindens lag, jordens lag, röja väg, illusioner, handens kraft, sinnenas kraft

Färdigheter: Ingen rustning 2, härdat läder 1, ringbrynja 2, enhands eggvapen 2, tvåhandsvapen 1, kastvapen, projektilvapen 1, stångvapen 1, rida 4,

klättra 1, simma 4, spåra 1, läsa runor 8, använda magiska föremål 7, riktade besvärjelser 12, kroppsbyggnad 8, matlagning 5, meditation 5

Språk: Adunaiska 5, väströna 5, sindarin 4, dunael 2

Särskilda föremål: En uv som familjarus med +25 på magiska färdigheter, magisk stav med +2 besvärjelser per dag

Ikaro

Yrke: Tjuv R4
 Ras: Dorwinrim
 Person: 167 cm/54 kg, tyst och tillbakadragen
 STY 82
 SMI 100
 FYS 59
 INT 67
 PSY 91
 PER 63
 UTS 69

Färdigheter: Ingen rustning 1, mjukt läder 3, härdat läder 1, ringbrynja 1, enhands eggvapen 2, tvåhandsvapen 1, kastvapen 9, klättra 3, simma 4, rida 5, anfall bakifrån 2, dyrka upp lås 4, smyga/gömman sig 9, oskadliggöra fällor 3, iakttagelseförmåga 9, kroppsbyggnad 7, akrobatik 10, fingerfärdighet 1
 Språk: Väströna 5, logathig 5
 Vapen: 3 kastbara, välvässade +5 dolkar
 Rustning: Mjukt läder
 Särskilda föremål: 3 doser Uraama
 Övrig bonus: +10 förfly/manöver, +10 allmänna färdigheter, +10 iakttagelseförmåga

Tontal

Yrke: Krigare R4
 Ras: Beorning
 Person: 220 cm/122 kg, modig och trogen
 STY 101
 SMI 80
 FYS 95
 INT 52
 PSY 65
 PER 48
 UTS 60

Färdigheter: Ingen rustning 1, ringbrynja 7, tvåhandsvapen 11, kastvapen 11, stångvapen 2, klättra 4, rida 4, simma 2, spåra 1, anfall bakifrån 1, smyga/gömman sig 6, iakttagelseförmåga 3, kroppsbyggnad 13, formskiftare 8
 Språk: Väströna 5, athiduk 5
 Vapen: Yxa +20
 Rustning: Ringbrynja, metallhjälm
 Övrig bonus: +5 vapenfärdigheter

Caranthorn

Yrke: Utbygdsjägare R5
 Ras: Skogsalv
 Person: 183 cm/71 kg, god, ledarkaraktär
 STY 59
 SMI 95
 FYS 90
 INT 74
 PSY 76
 PER 95
 UTS 49
 Kraftpoäng: 5
 Rike: Flödesmagi
 Besvärjelselistor: Stigens herre, naturens skydd
 Färdigheter: Ingen rustning 1, härdat

läder 5, enhands eggvapen 1, projektilvapen 11, klättra 7, rida 7, simma 5, spåra 8, smyga/gömman sig 9, läsa runor 1, iakttagelseförmåga 6, piltillverkning 25, kroppsbyggnad 9
 Språk: Väströna 4, betheur 5, quenya 1
 Vapen: +15 långbåge, 18 pilar
 Rustning: Härdat läder
 Särskilda föremål: Alvkappa

Minius

Yrke: Andebesvärjare R7
 Ras: Dunedain
 Person: 182 cm/72 kg, otålig och sur
 STY 75
 SMI 52
 FYS 88
 INT 95
 PSY 95
 PER 82
 UTS 73
 Kraftpoäng: 21
 Rike: Flödesmagi

Besvärjelselistor: Förflyttning i natur, riktad flödesmagi, skapelse, besvärjelsens skydd, ytans väg, blodets väg, upptäckandets konst
 Färdigheter: Ingen rustning 2, ringbrynja 2, enhands eggvapen 2, tvåhandsvapen 8, projektilvapen 1, stångvapen 1, simma 1, anfall bakifrån 15, rida 1, smyga/gömman sig 1, läsa runor 15, använda magiska föremål 15, kroppsbyggnad 10, iakttagelseförmåga 7
 Språk: Adunaiska 5, väströna 5, sindarin 4, dunael 2
 Särskilda föremål: Magisk kristallkula som man kan krypa in i, amulett med +1 besvärjelse per dag

Maetin

Yrke: Bard R4
 Ras: Nordman
 Person: 172 cm/75 kg, munter och alert
 STY 91
 SMI 93
 FYS 66
 INT 80
 PSY 79
 PER 90
 UTS 99
 Kraftpoäng: 5
 Rike: Jordmagi

Besvärjelselistor: Föremålskunnande, bindande sånger
 Färdigheter: Ingen rustning 2, härdat läder 1, enhands eggvapen 4, enhands krossvapen 1, tvåhandsvapen 1, kastvapen 1, stångvapen 1, projektilvapen 6, klättra 1, rida 5, simma 4, spåra 1, anfall bakifrån 3, smyga/gömman sig 2, dyrka upp lås 3, oskadliggöra fällor 2, läsa runor 4, använda magiska föremål 4, riktade besvärjelser 4, iakttagelseförmåga 5, kroppsbyggnad 5, signalering 5, musik 10, lyra 10, flöjt 10, rodd 3, vältalighet 10, skådespel 10
 Språk: Väströna 5, logathig 5

SLP

Vid färdigheterna anges färdighetsbonus, undantaget Anfall bakifrån.

Harina

Ras: Människa
 Yrke: Spejare R7
 Vapen: Kortsvärd 90, Dolk 70
 FB: 25
 Rustning: Ingen
 Skadepoäng: 50
 Färdigheter: Klättra 50, Rida 60, Simma 60, Spåra 50, Anfall bakifrån 8, Smyga/Gömman sig 60, Dyrka upp lås 50, Oskadliggöra fällor 50, Iakttagelseförmåga 55.
 Språk: Väströna 5, logathig 4, svarta språket 3
 Övrigt: Brosch som på kommando blir giftspindel (dödligt gift 7). "Kysen" som sover är av 10 graden.

Vattenormen

Rang: 20
 Vapen: Bett 150
 FB: 15
 Rustning: MR (huvudet = HL)
 Skadepoäng: 200
 Färdigheter: Smyga/Gömman sig 50, Iakttagelseförmåga 40
 Övrigt: Detta är ormen i Alquaracs hål. Alquarac är ett +20-vapen.

Väktaren

Rang: 12
 Vapen: Tvåhandsslaga 150
 FB: 30
 Rustning: MR
 Skadepoäng: 150
 Färdigheter: Iakttagelseförmåga 60
 Språk: Svarta språket 5, orchiska 4
 Övrigt: Magisk slaga som har +10 på alla kritiska träffar.

Groshak

Ras: Orch R6
 Vapen: Spikkklubba 120
 FB: 30
 Rustning: RB
 Skadepoäng: 100
 Språk: Orchiska 5

Grat

Ras: Väktare R15
 Vapen: Bett 100, 2 Klor 50
 FB: 20
 Rustning: HL
 Skadepoäng: 150
 Färdigheter: Klättra 80, Spåra 40, Anfall baifrån 8, Smyga/Gömman sig 40, Iakttagelseförmåga 80
 Språk: Väströna 4, svarta språket 5

Thraug

Yrke: Krigare R20
 Vapen: Köldeggen 150
 FB: 40
 Rustning: Ingen
 Skadepoäng: 120
 Färdigheter: Anfall bakifrån 7, Iakttagelseförmåga 40
 Språk: Svarta språket 5, väströna 5