DUNKELVEDEN

Av Terje Nordin

Detta äventyr handlar om att utforska en mystisk och förtrollad skog. Rollpersonerna är äventyrare som sökt sig till skogen på grund av olika rykten och uppdrag (se tabellen nedan). Det finns ingen “story” eller intrig som ska berättas. Som spelledare ska du beskriva skogens miljöer och invånare och presentera valalternativ för spelarna, men det är helt upp till dem att bestämma vart rollpersonerna går, vad de vill undersöka och hur de ska lösa de problem de ställs inför.

Ge spelarna bladet “Till spelarna” samt var sin rollperson, de som blir över är extraroller som du kan introducera när någon av de ursprungliga äventyrarna dör.

Rollpersonerna är en grupp äventyrare, vinddrivna själar som vandrar i civilisationens utmarker sökandes efter ära, spänning och rikedomar. Några intressanta rykten har lockat dem till skogen Dunkelveden (rulla fram fem rykten på tabellen nedan och läs upp dem för spelarna). Rollpersonerna närmar sig nu skogen, i norr syns en hög kulle, i väster stiger en liten rökstrimma upp, i öster kan de se ett förfallet torn sticka upp mellan träden, i söder ligger skogen tyst och stilla. Fråga spelarna från vilket väderstreck äventyrarna går in i skogen?

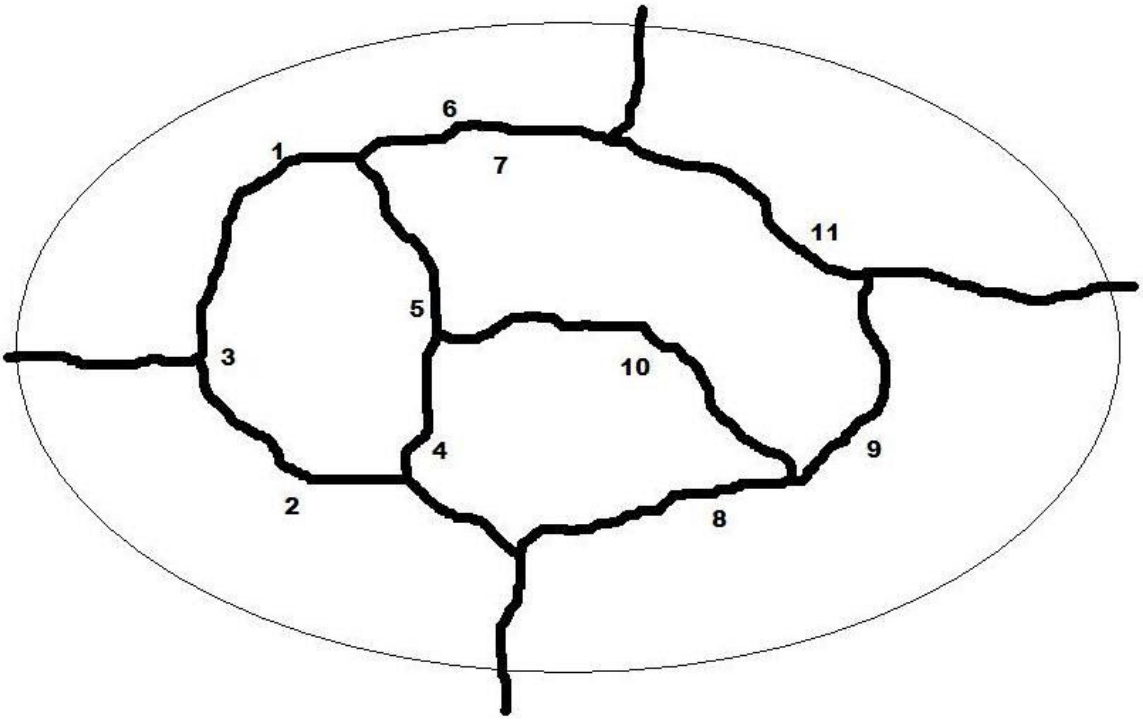
Mer information om Svärd & Svartkonst finner du här: http://www.svartkonst.nu.

Rykten och uppdrag:
1. För tio år sedan försvann trollkarlen Philippus Bombastus i skogen. Med sig bar han det enda kända exemplaret av Atnisters Arkana Kompendium, en värdefull formelsamling.
2. Borgmästare Rudbert Koll av Ullmonds bro har utfärdat en belöning för att dräpa vättarna som stjäl boskap från traktens bönder. 1 guldmynt per vätteskalle utlovas.
3. Helerskorna vid den Heliga Sigbritts Hälsohem för de Spetälska utlovar 7 guldmynt för varje liter vatten från den helande källan som sägs finnas i skogen.
4. Dagobert Atterman, Jarl av Ullmark har utlovat en adelstitel (1000 Erf) för de som kan rädda hans son Ethelred som försvann i skogen med sitt följe för fem dagar sedan. Den som kan återföra ätteklingan Attertand får 100 guldmynt.
5. En rasande enhörning gör skogen farlig. Men det sägs att deras horn har magiska egenskaper.
6. I skogen bor en elak häxa som brygger gift.
7. I skogen bor en skicklig trollkvinna som tillverkar trolldrycker.
8. Djupt inne i Dunkelveden står en gammal borg som varit övergiven i mer än hundra år. Många talar om de skatter som säkert måste finnas i ruinen.

Slumpmässiga möten:

1. 1T6 små djur (kaniner, räv, orm).
2. 1T4 Rådjur.
3. 1T6 Vargar.
4. En björn, 50% chans att det är en hona med 1T3 ungar.
5. 1T4+1 Grodfolk, beväpnade med spjut och stridsklubbor.
6. Campande ungdomar förlorade i tid och rum: Anne, Margrete, Philippe och Michael. Förvirrade och rädda, talar en nästan obegriplig dialekt. Har ryggsäckar, tält, ficklampor, mobiltelefoner (utan täckning).
7. 2T3 vättar, lurpassar i snåren med nät och blåsrör. Pilarna från blåsrören gör ingen skada, men den som träffas måste klara ett motståndsslag för Fysik eller somna i 2T6 rundor.
8. 2T4 djävlor ute för att busa och djävlas.
9. Hamnskiftare som tagit formen av ett litet barn, gråter och låtsas ha kommit vilse. Kommer att försöka lura någon rollperson att vara ensam med den för att döda honom eller henne och ta dennes plats.
10. 1T3+1 vättar ridande på jättespindlar, bär svärd och kortbågar.
11. 2T4 orcher, beväpnade med svärd, spjut, sköld och ringbrynja.
12. 1T3 vättar flygandes på fladdermusmonster. De är beväpnade med kastspjut, stenar och kortbåge.
13. Ett skogsrå.
14. Ett troll.
15. 2T4 kobolder, beväpnade med vässade pinnar, stenyxor och slungor.
16. En alv (magiker rang 6) ridandes på en jättelik larv.
17. Vit hjort med gyllene ögon. Om någon av rollpersonerna är skadad vidrör hjorten honom eller henne med sina horn och återställer alla SP.
18. Tre rävar samtalar med varandra på ett för rollpersonerna förståeligt tungomål. När de upptäcker rollpersonerna tystnar de och slinker snabbt in i snåren.
19. En vildsint kalydon.
20. En rasande enhörning.

DUNKELVEDEN



1. Koboldernas kula
Ur sidan på en kulle sticker det fram en ofattbart stor skalle från något urtidsvidunder. Den är 9x3 meter stor och prydd med horn och betar. Innuti skallen har en flock kobolder gjort sig en boning. Vid varje tillfälle finns här 2T4+4 kobolder, beväpnade med vässade pinnar, stenyxor och slungor. Skallens inre är inredd med smutsiga pälsar och en primitiv gudastaty gjord av lera, pinnar och benrester från småvilt. Koboldernas skatter består av ett silverarmband dekorerat med bärnsten, värt 5 gm, och ett halsband gjort av tio stycken kopparmynt.

2. Trollkvinnan
Omgiven av grönsaksland och en liten örträdgård står en liten timmerstuga med torvtak. En rökstrimma stiger ur skorstenen. Här bor trollkvinnan och alkemisten Yasmiralda (Rang 9), en mörkhårig kvinna vars ungdomliga skönhet endast förråds av hennes uråldriga ögon. I stugan finns också trollkvinnans familiar, en stor korp som iakttar alla besökare med intelligent blick. Yasmiralda behärskar följande trollformler: Förhäxa, Mental attack, Sömn, Tyda magisk skrift, Upptäcka magi, Osynlighet, Upptäcka osynlighet, Fjättra person, Skingra magi, Bryta förbannelse, Förhäxa monster, Törnesnår. Spelledaren väljer vilka av dessa trollkvinnan memorerat i enlighet med hennes rang.
Trollkvinnan tillverkar trolldrycker som hon säljer för 500 silvermynt styck. Hon har följande drycker i sitt lager: Besttämje, Eldskydd, Eterisk olja, Fjärrhörsel, Flygsalva, Förminskningsdryck, Gift, Helande dryck, Häxbrygd, Jättestyrka, Kärleksdryck,

Osynlighetsdryck, Spindelsalva, Tillväxtelixir, Vattenandning, Växtkontroll.
Om äventyrarna nämner Atnisters Arkana Kompendium berättar Yasmiralda att hon inte vet var den finns, men att hon skulle kunna betala bra för den om den skulle upphittas. Beroende vilket skick boken är i kan trollkvinnan vara beredd att betala mellan 100 (om mindre än en tredjedel av besvärjelserna återstår) och 1000 silvermynt (om den är komplett).

3. Gorgoliskens boning
Innuti ett enormt ihåligt träd bor en Gorgolisk. I ett område cirka trettio meter i diameter runtom platsen står sju stycken stenstatyer. Dessa föreställer två manliga krigare, en kvinnlig halvling, en kvinnlig förkämpe och tre vättar, de är alla förbluffande verklighetstrogna.

4. Trollhålan
I ett kummel gjort av stora klippblock lutade mot varandra och täckta med jord bor en liten grupp troll. Vid varje enskilt tillfälle finns 1T3-1 troll i hålan. Om äventyrarna anländer när hålan är tom är det under varje runda 20% risk att 1T3 troll kommer hem.
I hålan ligger högar med rester av djur och olika slags humanoider som trollen ätit. Bland allt avskräde ligger också ägodelar tillhörande trollens offer. Äventyrarna kan slå ett slag var på tabellen för varje runda de spenderar med att söka, stryk paragraferna allt eftersom de hittas.
1. Atnisters Arkana Kompendium, en besvärjelsesamling som en gång innehållit 60 formler men som nu blivit fuktskadat och råttbitet. Slå 3T20 för att se hur många besvärjelser som ännu är läsbara. Här har spelledaren en god möjlighet att introducera nya besvärjelser utöver de som finns i grundreglerna.
2. 3T8 guldmynt.
3. 4T10 silvermynt.
4. 3T20 kopparmynt.
5. 1T8 ädelstenar.
6. Ett armborst, 20% risk att det är trasigt.
7. En ringbrynja, 30% risk att den är trasig.
8. En liten bronsfigur föreställande en monstruös totemande.
9. Liten spegel av putsat stål.
10. Bärnstenshalsband, värt 2 guldmynt.
11. Hjälm, 15% risk att den är trasig.
12. Bredsvärd.

5. Talande träd
Här växer det talande trädet Tamlarion, en stor tjock ek vars kropp pryds med ett vagt människoliknande ansikte. Trädet samtalar ofta med skogens djur och fåglar när de passerar och får på så vis veta en hel del om skogens olika platser och invånare. Om äventyrarna uppfört sig respektfullt mot skogens växter och djur kommer trädet att hjälpsamt besvara alla deras frågor (70% chans att det känner till ett riktigt svar). Om de däremot skövlat skogen eller jagat utan att visa tillbörlig respekt mot bytesdjuren kommer det att tillkalla 2T6 djävlor för att plåga missdådarna.

6. Vättarnas jaktgrop
Här har vättarna grävt en tre meter djup grop, fylld med vässade pålar och täckt med kvistar och löv. Ouppmärksamma rollpersoner riskerar att falla ned i gropen och ta 2T6 i skada. Den eller de av äventyrarna som går först faller ned i gropen, den eller de som är näst på tur faller ned om de inte lyckas med ett motståndsslag för Smidighet.

7. Vättarnas pyramid
Vad som på håll ser ut som en hög kulle visar sig vid närmare anblick vara en uråldrig trappstegspyramid vars stenar täckts av skogens växter. Här har Dunkelvedens vättar gjort sig sitt hem. Tänk på att antalet vättar och djur i pyramiden kan vara mindre än angivet om äventyrarna redan stött på vättar ute i skogen.
Högst upp på pyramidens topp finns en öppning täckt av en trälucka, denna leder in till stallen för fladdermusmonster och jättespindlar. Här uppe sitter alltid två vakter, dag som natt. På det mittersta planet finns en bastant trädörr som leder in till vättarnas boning.
Våning 1: Stall för tre fladdermusmonster och fyra jättespindlar. En trapp leder neråt.
Våning 2:
1. Korridor, en dörr på vardera sida, i den bortre änden finns trappor som leder upp och ned.
2. Boningskammare för stammens tolv kvinnor och femton barn. Om larmet går barrikaderas dörren och kvinnorna kastar lerkrukor fyllda med gruvslem på inkräktare genom en lucka i väggen mot korridoren.
3. Boningskammare för stammens tio krigare. Normalt sett är hälften på vakttjänst eller upptagna med jakt i skogen.
4. Kök.
Våning 3:
1. Stora salen, i mitten står ett långbord vid vars ena kortsida står en stor trätron snidad med ormar, dödskallar och grinande anleten. På väggen bakom tronen hänger ätteklingan Attertand. Här finns tre dörrar samt trappor som leder upp och ned.
2. Boningskammare för hövdingens tre fruar och deras fem barn.
3. Hövdingens privata kammare. Vättehövdingen Yrgo är en fet och ålderstigen man som styr i kraft av sin stora slughet och långa erfarenhet av att spela ut sina underlydande mot varandra. Han bär ett halsband gjort av 30 guldmynt och en primitiv bronsamulett som i sig är värdelös men som prytts med en rubin (50 gm). Han bär ringbrynja, hjälm, svärd och en förgiftad kniv (motståndsslag för Fysik eller dö).
4. Avträde, ett tre meters schakt leder ned till en kammare i vilken ett gruvslem livnär sig på avfall och träck.
Våning 4:
1. Matkällaren, i taket hänger diverse småvilt, på golvet finns lådor med rotsaker och svamp och två stora tunnor öl. Hemlig dörr, tunnel som leder djupare ned i underjorden, fylld med grottmögel.
2. Gravkammare och tempel, cirkelformat rum, 15 meter i diameter. På hyllor längs väggarna ligger skallarna av stammens alla medlemmar som sparats så att förfäderna alltid ska vaka över de levande. En vargfäll på golvet döljer en lucka under vilken finns en grop fylld med vättarnas skatter: 54 guldmynt, 103 silvermynt och en stor röd rubin värd 500 gm. I mitten av kammaren

finns ett schakt vars mörka svalg öppnar sig mot underjordens okända djup. Hit ned kastar vättarna djur och humanoider som offergåvor. Från taket hänger en bur i vilken jarlasonen Ethelred Atterman sitter fången. Hans jaktsällskap har redan offrats till de underjordiska.

8. Helande källa
Delvis täckt av klängväxter står här en fontän formad som en kvinna hållandes ett lerkrus ur vilket källans vatten porlar. Vattnet i källan är helgat och har egenskaperna av Vigvatten och Helande dryck. Källan vaktas av en Vattenelementar (värden som om den åkallats med en stav) som angriper alla som försöker ta dess vatten. Om elementaren besegras återskapas den vid nästa soluppgång. Varje liter vatten från källan är värd 1000 guldmynt.

9. Magisk staty
Staty föreställande en flöjtspelande gosse runtom vilken ett flertal skelett kan ses sticka fram ur gräset. När vinden blåser genom den ihåliga statyn spelar flöjten en vild melodi. Alla som hör flöjtspelet måste klara ett motståndsslag för Viljestyrka eller börja vissla och dansa i takt med melodin. Den som väl börjat kan sedan inte sluta självmant utan kommer att visslande dansa runt statyn tills dess han eller hon faller död ned av törst och utmattning. Om den drabbade tvingas utom hörhåll från statyn får han eller hon slå ett nytt motståndsslag per timme för att bryta sig fri från den förtrollande melodin.
Bland benresterna runt statyn finns:
1T20 guldmynt, 2T20 silvermynt, 3T20 kopparmynt, 1T6 ädelstenar.
Samt 2T3 slag nedan:
1. 1T3 bredsvärd.
2. 1T4 hjälmar.
3. 1T4 ringbrynjor.
4. 1T2 stridsklubbor.
5. Ett par kängor.
6. Helig medaljong som kan fördriva vandöda likt en Helig Förkämpe av rang 1.
7. Lerplunta med två doser helande dryck.
8. Ekivok lerfigur föreställande lustfylld nymf.

10. Grodfolkets göl
I mitten av skogen ligger en liten tjärn, delvis igenvuxen och försumpad. På en ö i mitten av sjön har en liten stam av balanserat sinnade grodfolk byggt en by. Här bor 20 stycken vuxna grodor och 30 stycken unga. Sedan en veckas tid har byn drabbats av en svår olycka då en Hjärnätare anlänt och tagit över stammens matriark Heket. Varelsen styr nu byn med järnhand och har börjat sluka delar av stammens yngel som förberedelse till att själv föröka sig. Grodfolket är desperata men efter att fem av deras unga krigare dödats av varelsen har de insett att de inte har något att sätta mot dess magi. De skulle hemskt gärna ta mot hjälp, men vågar inte riskera varelsens vrede genom att själva ta kontakt med någon utifrån. Skulle äventyrarna besegra Hjärnätaren kommer grodfolket att belöna dem med tre stora pärlor var och en värda 300 guldmynt. Hjärnätaren, Uhr-Zuul, ST / Magikerrang 4, besvärjelser: Förhäxa, Mental attack, Osynlighet, Synvilla.

11. Borgruin
På en hög kulle står resterna av en gammal borg. Muren är övervuxen med klängväxter, tornet har delvis rasat samman och i portvalvet ligger murkna stockar som en gång utgjorde en bastant träport.
Borggård: På den av buskar delvis övervuxna borggården ligger stenar från tornets två övre våningar som rasat samman och fallit till marken. En hög med murknande brädor täckta av nässlor är allt som återstår av stallet. Bland stenarna och snåren ligger också skeletten av två hästar och fyra hundar, när någon träder in på borggården vaknar dessa till och angriper inkräktarna (egenskaper likt skelett).
Bottenplan: Porten in till tornets bottenplan är murken och lätt att slå sönder. Bottenvåningen består av en farstu, en stor sal, ett kök, samt två tjänarbostäder. Farstun är 3x3 meter stor med en dörr mot köket och en mot salen. Köket är 6x9 meter stort och fyllt med bråte. I skafferiet lever en svärm av krälande insekter som kommer att angripa alla som rumsterar runt där. Från köket leder dörrar till salen och de två tjänarbostäderna.
Tjänarbostäderna är båda 3x3 meter stora och tomma så när som på resterna av några gamla sängar och pallar.
Salen är 9x12 meter stor och domineras av ett stort långbord och en stor eldstad. På bordet ligger mängder av rengnagda människoben. Från salen leder trappor upp till övervåningen och ned till källaren.
I salen ligger tre stycken likätare i stasis, samt fyra skelett. De är två vuxna, en man och en kvinna, och ett barn av obestämbart kön. Alla tre bär mögliga rester av vad som en gång var fina kläder. Mannen bär en dödskallemask av brons. När någon träder in i salen vaknar likätarna och skeletten och går till angrepp.
Dödskallemasken är magisk och ger bäraren förmågan att kontrollera odöda varelser med ett antal Stridstärningar motsvarande bärarens rang (eller ST) gånger två. Odöda med egen vilja får göra ett motståndsslag för Utstrålning för att stå emot effekten, och agerar som om de var påverkade av besvärjelsen Förhäxa. Effekten varar så länge dödskallemaskens bärare koncentrerar sig, och de odöda kommer att vara fientligt inställda när kontrollen upphör. Varje gång maskens förmåga används måste bäraren klara ett motståndsslag för Utstrålning eller förvandlas till en Likätare.
Likätarna bär diverse smycken till ett totalt värde av 100 guldmynt. I salen finns också fyra ljusstakar värda 3 guldmynt vardera, fyra små statyetter föreställande jägare och villebråd var och en värda 5 silvermynt, samt en stor vas värd 5 guldmynt.
Övervåningen: Trappan till övervåningen är instabil och riskerar att rasa samman om mer än en person går på den samtidigt. Slå 1T10, visar tärningen en siffra som understiger antalet personer rasar trappen och alla tar 1T8 i skada. Denna fara kan upptäckas om någon söker efter fällor. Övervåningen består av ett enda stort rum, 15 meter i diameter, fyllt av bråte. Här lever 1T100 vampyrfladdermöss som angriper alla inkräktare. En trapp leder upp till vad som en gång var de övre delarna av tornet, av dessa finns inget kvar men den som klättrar upp får god utsikt över skogen.
Bland bråten finns en kista vars lås innehåller en fälla. Den som försöker dyrka upp låset utan att först desarmera fällan blir stucken av en förgiftad nål och måste klara ett motståndsslag för

Fysik eller dö i svåra smärtor. Kistan innehåller ett pergament med besvärjelsen Åkalla demon, en bok med titeln “Post-mortem filosofi: Necrosemiologi och Olivets mening”, samt ädelstenar värda 200 guldmynt. Boken är värd 500 guldmynt, men endast personer med stort intresse för odöda kommer att vilja köpa den.

Källarvalven: Källartrappen leder ned till en kammare, 6x6 meter, i vilken finns resterna av tunnor och säckar som en gång innehållit vin, öl, mjöl och rotsaker. Här lever 3T4 råttor. I den norra väggen finns en bastant ekdörr som är reglad från andra sidan.

Den som lyckas forcera dörren finner en stor krypta, 6x12 meter. I alkover längs väggarna finns kistor där borgmästarna och deras familjemedlemmar ligger begravda. I mitten av rummet ligger kvarlevorna av 8 stycken krigare klädda i ringbrynja och svärd, prydligt ordnade i två led. När någon kommer in i kryptan reser sig skeletten och angriper.

Bland gravarna i kryptan ligger smycken, ädelstenar och liknande värdesaker till ett värde av 1000 guldmynt.

Till spelarna

Om rollpersonerna

Rollpersonernas personlighet och bakgrund är inte oviktig, men det är inte det som detta spel i första hand handlar om. Ni som spelare får själva besvara frågorna om hur era rollpersoner ser ut, vart de kommer från, vilka de är som personer, vad de varit med om och vad de söker i sina liv. Utgå från rollpersonens karaktärsklass och grundegenskaper och improvisera andra detaljer allt eftersom det blir nödvändigt under spelet.
En sak har alla rollpersonerna dock gemensamt: De är alla äventyrare. De är sådana som söker sig till mörka underjordiska grottor och den otämjda vildmarken och riskerar liv och lem i hopp om att vinna ära och rikedom. Kanske saknar de en fast plats i samhället, de kan vara det yngre syskonet som inte får ärva gården eller en hantverkare som drivits från sitt hem av krig eller pest. De kan vara på flykt från rättvisan eller ett giftermål som arrangerats mot deras vilja av familjens överhuvud. Äventyrandet kan vara ett desperat försök att finna ett bättre liv för den som fötts i fattigdom och misär. Eller kanske drivs de bara av en rastlös längtan att se vad som finns bortom horisonten.

Några goda råd

- Detta är inte ett spel som i första hand fokuserar på rollgestaltning eller historieberättande. Här är det utforskande och problemlösande som står i centrum.

- Äventyrande är farligt och din rollperson kommer förmodligen att dö vid något tillfälle. Det är en del av spelet. Men var lugn, det finns reserroller du kan ta över.

- Detta spel handlar mer om utforskande än om strid. Det lönar sig oftast att undvika en strid om det är möjligt.

- List och påhittighet är spelarens största tillgång. Tänk på att du med lite kreativitet kan använda detaljer i omgivningarna till din fördel i en strid. Ställ många frågor om miljön äventyrarna befinner sig i, tänk på att utnyttja alla rollpersonens sinnen.

- Rita alltid kartor över de grottor och labyrinter rollpersonerna utforskar. Om inte är risken överhängande att rollpersonerna kommer att gå vilse och aldrig komma levande tillbaka från underjorden.

- Rollpersonernas utrustning innehåller mer än vapen. Titta noga på vad ni har för verktyg och redskap, med dem kan ni lösa många problem och klara er ur knipor.

Alda

Klass: Krigare Rang: 2 ÄP: 2000

Styrka:	16 / +2	SP: 8
Smidighet:	12 / +-0	Försvar: 15 (Ringbrynja + sköld)
Fysik:	15 / +1	Vapen: Bastardsvärd 1H 1T8 / 2H 2T4, Spjut 1T6
Perception:	9 / +-0	
Viljestyrka:	6 / -1	
Utstrålning:	14 / +1	

Utrustning: Enkla kläder, Ryggsäck, Vattenskinn, Proviant för 7 dagar, Stor säck, 8 facklor, 2 Oljeflaskor, Elddon, 12 järnspikar, Hammare

Tore

Klass: Krigare Rang: 2 ÄP: 2000

Styrka:	13 / +1	SP: 7
Smidighet:	18 / +3	Försvar: 18 (Ringbrynja + sköld)
Fysik:	12 / +-0	Vapen: Morgonstjärna 1T8, Spjut 1T6
Perception:	14 / +1	
Viljestyrka:	10 / +-0	
Utstrålning:	9 / -1	

Utrustning: Enkla kläder, Ryggsäck, Vattenskinn, Proviant för 7 dagar, 2 stora säckar, Lykta, 3 Oljeflaskor, Elddon, Rep grovt 30 m

Mira

Klass: Tjuv Rang: 2 ÄP: 2000

Styrka: 12 / +-0 SP: 5

Smidighet: 17 / +2 Försvar: 14 (Läderrustning)

Fysik: 7 / -1 Vapen: Kortsvärd 1T6, Dolk 1T4

Perception: 13 / +1

Viljestyrka: 11 / +-0

Utstrålning: 13 / +1

Utrustning: Enkla kläder, Ryggsäck, Vattenskinn, Proviant för 7 dagar, 4 små säckar, Lykta, 2 Oljeflaskor, Elddon, Tjuvredskap, Påle 3 m, Stålspegel

Olav

Klass: Magiker Rang: 2 ÄP: 2000

Styrka: 10 / +-0 SP: 6

Smidighet: 13 / +1 Försvar: 13 (Läderrustning)

Fysik: 9 / +-0 Vapen: Stav 1T6, Slunga 1T4

Perception: 15 / +1

Viljestyrka: 13 / +1

Utstrålning: 16 / +2

Utrustning: Enkla kläder, Ryggsäck, Vattenskinn, Proviant för 7 dagar, 4 små säckar, 3 Oljeflaskor, Elddon, Flaska, Krita, Visselpipa, Nät, Trolldomsbok

Besvärjelser: Tyda Aklo, Fördriva ohelig varelse, Mental attack, Försegla, Kroppskontroll

Rosanna

Klass: Krigare Rang: 2 ÄP: 2000

Styrka: 15 / +1 SP: 10

Smidighet: 10 / +-0 Försvar: 15 (Ringbrynja + sköld)

Fysik: 16/ +2 Vapen: Morgonstjärna 1T8, Spjut 1T6

Perception: 9 / +-0

Viljestyrka: 9 / +-0

Utstrålning: 12 / +-0

Utrustning: Enkla kläder, Ryggsäck, Vattenskinn, Proviant för 7 dagar, 2 stora säckar, Lykta, 3 Oljeflaskor, Elddon, Rep grovt 30 m

Miko

Klass: Krigare Rang: 2 ÄP: 2000

Styrka: 16 / +2 SP: 8

Smidighet: 15 / +1 Försvar: 18 (Ringbrynja + sköld)

Fysik: 11 / +-0 Vapen: Bastardsvärd 1H 1T8 / 2H 2T4, Spjut 1T6

Perception: 12 / +-0

Viljestyrka: 13 / +1

Utstrålning: 10 / +-0

Utrustning: Enkla kläder, Ryggsäck, Vattenskinn, Proviant för 7 dagar, Stor säck, 8 facklor, 2 Oljeflaskor, Elddon, 12 järnspikar, Hammare

Eril

Klass: Tjuv Rang: 2 ÄP: 2000

Styrka:	12 / +-0	SP: 7
Smidighet:	18 / +3	Försvar: 14 (Läderrustning)
Fysik:	10 / +-0	Vapen: Kortsvärd 1T6, Slunga 1T4
Perception:	16 / +2	
Viljestyrka:	11 / +-0	
Utstrålning:	12 / +-0	

Utrustning: Enkla kläder, Ryggsäck, Vattenskinn, Proviant för 7 dagar, 4 små säckar, Lykta, 2 Oljeflaskor, Elddon, Tjuvredskap, Påle 3 m, Stålspegel

Isildre

Klass: Magiker Rang: 2 ÄP: 2000

Styrka:	10 / +-0	SP: 8
Smidighet:	13 / +1	Försvar: 13 (Läderrustning)
Fysik:	13 / +1	Vapen: Stav 1T6, Dolk 1T4
Perception:	16 / +2	
Viljestyrka:	13 / +1	
Utstrålning:	8 / -1	

Utrustning: Enkla kläder, Ryggsäck, Vattenskinn, Proviant för 7 dagar, 2 små säckar, 4 Oljeflaskor, Elddon, Krita, Visselpipa, Trolldomsbok

Besvärjelser: Tyda Aklo, Sömn, Upptäcka magi, Vederkvicka