

# I Pestens tid

Av Tryggve Bergholm och Niklas Ericsson, Gamers' Guild.  
Rolemasteräventyr till FrunCon-93

Äventyret utspelar sig 1637 i Midgårds tredje åldern i trakterna runt, och i, Pelargir.

## Bakgrund

Spelarna är medlemmar av ett smugglarband som håller till i ett träsk tre dagsfärder söder om Pelargir. De söker ära, makt och rikedom genom diverse skumma affärer. De säljer t.ex. "helande örter" som är värdelösa, droger som är livsfarliga o.s.v. Vakterna i Pelargir har länge irriterats över denna verksamhet men inte kunnat göra något åt den eftersom pesten lamslagit staden. Men två vakt-distrikt har, ovetandes om varandra skickat ut infiltratörer för att sabotera verksamheten. Dessa två har nu varit med smugglarna i några månader när de skall iväg på sitt första uppdrag. De två vet dock inte om varandra eller att smugglarnas konung, Glorin, fattat misstanke mot dem. Fast Glorin tror inte att båda kan vara spioner utan nöjer sig helt enkelt med att förklara för Rennod att någon av dina fem mannar är spion. Att lämna dessa hemma vore heller inte bra eftersom det är ont om folk till de olika smuggeluppdragen då många har dukat under av pesten.

## Intrig

50 st Arunya, 25 st Trusa, 20 st Gort, 10 st Brorkwib, 2 st Takamur och två lådor med förstklassigt vin skall gruppen smuggra in till Pelargir. Örterna ligger i lådornas dubblabottnar som man kan upptäcka med ett normalt slag på "Perception". I Pelargir skall de finna en kontaktman vid namn Adeldoc. De två spelarna som är vakter vet ej vilka örter man smuggrar och måste försöka luska ut det utan att de andra upptäcker det. Om de lyckas med detta får de sedan försöka kontakta sina vaktchefer i Pelargir.

## Inledning

Till Cerveths ära (årets sjunde månad, motsvarande juli) och ljus tyckte ni att ni kunde få fiska lite på er lediga dag. Och för en gångs skull sa inte ens Rennod något om idén. Men varför skulle ni ha tur? När ni hade satt er på bryggan kom Haffnyr och talade om att en hink smaragdgrodor behövdes och här är ni nu, mitt ute i ingenstans. Två timmar bort från lägret är träsket allt annat än trevlig, lianer, odjur, äckliga dypölar, svarta fiskar, höga träd och inte att förglömma den ibland outhärdliga doften som finns lite här och var. Era små ekor guppar trevligt i träsket och om det inte vore för allt så vore det riktigt trevligt.

SL: När äventyret börjar är gruppen ute för att fånga grodor och varje gång en äventyrare slår över 71 på perception ser han en groda och ett slag över 81 på Agility innebär att han fångar den. När de fångat 15 grodor dyker en aligator upp och välter den ena ekan och attackerar någon ur den båten. Om någon äventyrare redan innan står i vattnet blir han attackerad. 91 i "Perception" för att upptäcka aligatoren innan den är 5 meter ifrån dem, 71 för att upptäcka den på 3 meters avstånd och 51 på en meters avstånd.

När gruppen fångat minst 40 grodor kan de återvända till lägret.

När de återvänder till lägret står Harwyn på bryggan och tar hand om grodorna och förklarar att de kan ta resten av dagen ledigt.

Dagen efter sitter ni som vanligt nere vid bryggan och fiskar och småpratar lite om gårdagen och dess problem. Lite förvånade blev ni faktiskt när Harwyn tog hinken med grodorna och gick iväg med dom till "laboratoriet" och inte till "Galne Ulmen" i köket. Fast å andra sidan så är det ju inte ert problem, ni får ju vad ni behöver och lite därtill. Precis som Reksal metrev trasslar in sig i sjö-

och en smal grusgång kantat av unga aspar leder upp från brygga till huvudentrén. En bit om kullen några hundra meter inåt land kan man skymta en liten by med ett trettiotal hus. Det verkar uppenbart att det är byborna som roar sig här eftersom det inte ligger någon anhörd vid bryggan. När ni fått fast båten kommer en pojke springande med en vagn och undrar om ni kan hjälpa herrarna med någonting.

Pojken jobbar på värdshuset och är "stallpojke". Han kommer in i det längsta att insistera på att ni bära någonting till värdshuset så att han kan få dricks. Han till och med hoppar ombord på båten och går ner under däck om ingen hindrar honom.

Alla damer är väldigt frispråkiga men det är bara ett spel för gallerierna, alla har redan en plan och byborna vet ju om det men inte äventyrarna. Skulle de släpa iväg någon för att de tyckte att hon säkert vill komma åtminstone hennes man och två personer till att försöka stoppa äventyrlaren.

Mat, dryck och dobbel finns och kostar lika mycket som vanligt.

Skulle alla lämna båten samtidigt kommer stallpojken att söka igenom båten och åtminstone ta fem flaskor vin.

### *Den fjärde dagen*

Det regn börjar i och med att gryningen släpper, och istället för en värmande sol, får ni ett litet ljus över er som tilltar ju längre dagen lider. Fram på eftermiddagen börjar det dessutom att regna och båten börjar uppträda lite konstigt som om den hade en egen vilja.

Ni har klarat sig ur den värsta krisen får ni syn på ett stort skepp som brakat in i vassen och upp ett hål på babord sida. Ni ser ingen på skeppet ni kan höra några pratar inifrån kaptenens hytt. Av utsmyckningen att döma verkar skeppet ha tillhört någon rikeman, skeppsfiguren är föräddad av guld och föreställer sjöjungfrun (Ariel).

Skeppet som förlit är ett stort handels skepp från Pelargir som drabbades av pesten under sin färd och aldrig lyckades ta sig tillbaka. Ombord på skeppet finns ovärderliga rikedomar men ingen har överlevt pesten för den som vågar sig ombord. De som pratar i kaptenens hytt är kaptenen och hans styrmans som bägge ligger och mumlar till varandra inför döden. Inget de säger kan förstås eftersom de är långt borta från all räddning.

### *En natt i Pelargir*

När ni kommer fram till Pelargir så dyker en vakt upp. Han har trasiga kläder med stora revor i axlarna och stöveln har ett stort hål där tre smutsiga tår sticker fram. Han förklarar hetsigt att här är ni välkomna. Fast om ni mutar honom med minst 2 KS ändrar han snabbt åsikt och sticker sin skitiga högerhand, som för övrigt bara har tre fingrar, alltmedan han ser sig omkring efter andra vakter. Samtidigt som han tar emot pengarna muttrar han "Fast å andra sidan kan ju inkomlingen till skada!"

### *Pelargir*

Pelargir är sig lik sedan ni var här för tre månader sen men om man jämför med innan pesten är det verkligen en katastrof. De som kan ha redan lämnat Pelargir för att fly till landsbygden (oturligt om ute i byarna i och för sig) eller belägrat sig i hela kvarter och släpper bara in de nödvändiga matvarorna. Överallt ser man människolik och djurkadaver. Stanken är fruktansvärd för att om inte redan har vant sig. Fast det är ju tur att smittan bara sprids till de som är ondskefulla och förtjänar det!?!

### *Äventyrs händelser*

När ni är full med bölder stapplar fram mot äventyrarna och undrar om de kan hjälpa honom. Han ber om att de skall klia honom på ryggen eftersom det kliar så förbaskat.

En trull på fyra vakter med nästan hela kläder kommer fram till RPna och frågar vilka de är och om de har uppehållstillstånd, Om de ej har uppehållstillstånd ber vakterna att få genomsöka RPna och de kan mutas för 2 BS per vakt.

När ni kastar ut en hink med avfall på en stackars rollsperson när de går i en gränd. Flertal av de angränsande husen ser detta och skrattar ut RPna.



2. Helt borta, berusad, sitter i ett hörn och mumlar.

Rowen Koty sitter totalt tankad i ett hörn och mumlar om forna dagar och stora skatter. Han mumlar om guld, drakar och prinsessor men ingenting är naturligtvis sant. Han kan inte svara på några frågor endast ge en dimmig blick till svar. Om de vill vänta på att han skall nyktra till får de vänta till "Sjunkande tranan" stänger då personalen slänger ut honom i gyttjan. Väl ute tar det ca 6-7 timmar innan Rowen vaknar till så att de kan prata med honom. Först är han lite reserverad men när han får höra vad det gäller blir han trevlig och tillmötesgående och erbjuder sig att försöka leta rätt på personen i fråga.

Om de kommer tillbaka till Sjunkande tranan två dagar efter det att de pratat med Rowen kommer han fram och säger att han vet var Adeldoc finns. Detta är dock inte sant. Rowen har bara fixat ett bakhåll och följer de med Rowen kommer sex rövare att anfalla gruppen i ett bakhåll i en gränd.

### Den Galna Katten

Populärt ställe med katthetsning på programmet. Enda problemet är att katterna ofta kommer ut bland publiken med blandade resultat. Sist fick gamle Enúar en viss Mirre i ansiktet och dog av hjärtattack så det är inte helt ofarligt. Alltid ett ställe med stämningen på topp för den som har pengar. Och pengar är något som verkligen behövs eftersom insatserna betalas i minst silver. Någon gång under kvällens gång när RPna sitter ner kommer er servitris och undrar om de inte vill ha husets vin "Ett underbart vin från Dunland som vi är ensamma om i hela Pelargir".

1. En spelar på katter hela kvällen och är upptagen.

Olórin Pappain är en välbärgad herre i fina kläder som har spel och dobbel som sin passion här i livet sedan hans familj dog för ett år sedan. På högra handen sitter en guldring med en liten röd smaragd inlagd som prydnad. Olórin vill inte bli störd såvida inte någon vill spela något spel med större insatser. Lyckas de slita loss honom från katterna kan de prata med honom och han är förstående men beklagar att han är inte den de söker.

2. Pratglad och frågvis.

Therquan Glowt är lite väl fet kanske men då gruppen inte vet exakt hur tjock Adeldoc är pratar de förmodligen med honom också. Även om de kanske ångrar att de frågade honom någonting överhuvudtaget när han några timmar senare fortfarande sitter och maler på sina historier om sin barndom, sitt arbete i hamnen, hur hemsk pesten är, vilka slöa stadsvakter vi har, för att inte tala om alla intima frågor han kommer med. Skulle de resa sig och gå ifrån hans bord känner Therquan ingen skam utan följer efter för att tala med dessa trevliga personer. Går de iväg från "Den Galna Katten" följer han efter dem tills de ryter åt honom att försvinna. När de ryter åt honom bryter han ihop och förklarar att han bara vill vara deras vän. Tröstar de honom börjar han om från början.

### Ankdammen

Överklasskrog i de finaste kvarteren i Pelargir. För att komma in i dessa kvarter krävs att man kan visa att man bor på de inre öarna eller känner någon där. Det släpps inte in några vapen på denna krog, ej heller några sjaskigt klädda pirater.  
(Om någon frågar har de vin från Dunland här också!)

1. Självklart är det jag, fast avvisande i början.

Reyed Groken är en herre som tycker om att driva med de flesta och kommer att spela svår-fångad för att sedan förklara att han är Adeldoc och är villig att köpa lådorna. Sedan bestämmer han någonstans som de skall genomföra affären på men eftersom han bara skämtar kommer han naturligtvis inte att dyka upp.

2. Snobb som rynkar på näsan och undrar hur de kommit hit. (Om de ej lyckats hitta fina kläder.) Adelfir Lovber är klädd i något som närmast kan likna en kostym och med sin höga hatt skulle man kunna tro att han var en aristokrat från 1800-talets England om man inte visste bättre. Oavsett hur RPna ser ut rynkar han lite skeptiskt på näsan åt dem när de tilltalar honom. Och skulle de inte lyckas med ett slag på 111 + på "Presence" tilltalar han dem inte ens. Hotar de honom kan han ju i och för sig tänkas tala till dem men inte så mycket vettigt utan endast lite gurgel



som t.ex. "Snälla släpp mig!", "Hjälp!", "Här har ni mina pengar!" (2 SS). Skulle de hota honom råkar hans byxor bli väldigt blöta, varför vet inte jag.

### Den Runda Osten

En hantverkarkrog dit hantverkarna går efter en jobbig arbetsdag. Det enda som livar upp stämningen är en mycket dålig sångare som låter ungefär som en kamel som fått sin tunga nerdoppad i alldeles för starkt kryddad chiliconcarne medan Carola sjunger sin hittills opublicerade version av Främling i C-dur för honom.

1. En vakt som spelar med.

Vidnar Enolf har lumpiga kläder och lyssnar uppmärksamt på vad RPna har att säga men framför allt på vad de har att sälja. Om det visar sig att de finns någon möjlighet kommer han att försöka sätta dit RPna. Är de alla sex som pratar med honom inser han att han inte kan göra något där utan försöker få dem att gå med på att ses senare så han kan kalla till flera vakter. Antal vakter som kommer är lika med en vakt per tio minuters tid de givit honom innan de skall ses igen dock högst åtta vakter.

2. Fel person men vill köpa ändå. (om RPna säljer kommer den "riktige" kontaktmannen att få reda på detta och överfalla RPna med sina sex kumpaner när de lämnar staden)  
Harmin Torgh är en fet herre i en stor svart rock och en liter ful mössa. Mössan sitter tätt åt och går ner över öronen. Ett par nya skor och byxor tyder på en viss status. Harmin är lite misstänksam i börjar och talar inte gärna om ämnet men om spelarna är lite envisa kommer han att förklara att "de mött sin man" och hälsar dem hjärtligt välkomna till Pelargir. Om spelarna vill kan de slutföra affären inom ett dygn med Harmin genom att leverera lådorna till en av hans lagerlokaler. Där får de betalt med 400 GS. Kruxet med detta är dock att Adeldoc kommer att få reda på denna affär och kommer att komma dit med tre medhjälpare för att försöka ta så mycket som möjligt av pengarna och varorna. Om någon av de RPer som är vakter varskott sina vaktstyrkor är det möjligt att även några vakter kommer att blanda sig i striden.

Var är Adeldoc?

Som spelarna märker finns inte Adeldoc på någon av de fem restaurangerna. Det finns två olika sätt att räkna ut var han kan finnas.

1. Alla restaurangerna ligger i en, om än lite oregelbunden, cirkel och Adeldoc bor mitt i cirkeln. Detta kan man räkna ut med hjälp av kartan över Pelargir. Vill de se en karta över Pelargir finns möjligheten hos Pelargirs kartritare (finns på kartan). Där kan de hjälpa till att pricka i de olika restaurangerna om RPna vet vilka gator de ligger på.

2. Genom att lista ut Adeldocs personlighet med hjälp av de fem olika restaurangerna. Överklassresturanger med exotiska och fina maträtter samt spel och dobbel ger vid handen en rik herre som är van att röra sig i den övre sociteteten och med en viss förkärlek för spel. Han gillar även exotiska maträtter. De slummiga restaurangerna berättar att han är van vid att röra sig bland sämre folk, förmodligen för att hitta kontakter för sina diskutabla affärer. Om de kommer fram till detta och börjar leta efter ytterligare en restaurang som passar in i beskrivningen ovan finner de en restaurang vid namn Gyllene bägaren (Där de även har vin från Dunland!)

### Mötet med Adeldoc

När de äntligen möter Adeldoc visar det sig att beskrivningen de fått av honom stämmer bra. Han är inte svår att övertyga om de nämner att de har smuggelgods att sälja, nästan för lätt. Men han börjar få ont om varor att sälja och letar desperat efter något att köpa för att kunna fortsätta leva sitt liv i lyx. Han föreslår att de tar med sig varorna till ett lager nere i hamnen och avslutar affären där inne eftersom stadsvakterna trots allt inte är helt frånvarande. Han föreslår att de ses där om två timmar så han hinner hem och hämta pengar.

SL: Adeldoc går hem och hämtar pengar och tre följeslagare som alla är bra på att slåss. Om någon vill följa med Adeldoc hem går det bra men alla kan ju inte följa med honom hem eftersom några måste hämta vinlådorna.



Efter det att de mött kontaktmannen måste du som SL splittra gruppen och se till att alla får minst fem minuter i speltid på sig att göra vad de vill inte minst för att infiltratorerna skall kunna göra vad de vill. Hur du löser detta problem kan bli lite svårt men vi skall ge dig några tips om hur du kan gå till väga.

Smugglarna kan bli uppraggade av glädjeflickor.

Någon kan bli inblandad i ett krogslagsmål.

Någon kanske håller på att drunkna och behöver hjälp.

En galen folkmassa som nyss hört att bageriet har rea på bröd. Gruppen kommer bort från varandra i folkvimlet.

En skum person sliter tag i en RP och vill sälja en förtrollad flöjt till honom för endast 12 ägg. (Flöjten är endast värd 2 ägg.)

En nymfoman sliter tag i en av RPna och förklarar att hon bara måste ha sex.

Okej, okej! Lite otacksamt kanske att improvisera men det viktigaste är bara att de tre andra skall känna att *någoting* händer med dem. Detta för att de inte skall känna sig utplockade helt i onödan och framförallt för att de inte skall fatta misstankar när du tar ut de två vakterna (en i taget).

### *Västra vaktområdet, Reksal*

Vaktchefen berömmar Reksal för ett bra jobb och undrar var kontakten finns samt var det är som dom smugglar. Kan Reksal svara på detta blir han rikligt belönad, han får 2 BS och en medalj. Efter att han berömt färdigt blir han allvarligare och säger med dyster stämma; - Jag har tyvärr en dålig nyhet att komma med. Din fru och dina två döttrar dog för tre dagar sedan i pesten. Jag beklagar men vi har inte kunnat tala om detta för dig tidigare på grund av risk för att störa dig med uppdraget.

SL: Hur kommer Reksal att reagera? Vill han fortfarande hjälpa vakterna eller beslutar han sig för att byta sida nu när han inte har *någoting* kvar i Pelargir förutom sitt jobb! Försök att se hur spelaren lever sig in i denna enormt känsliga situation och poängbedöm den.

Sex vakter kan avvaras för att förhindra smugglarna.

### *Östra distriktet, Ramdiv*

En nedbrunnet vaktbarrack vittnar om att *någoting* hänt. En snabb blick runt omkring säger att ingen dörr i närheten har fått vaktstyrkans välkända emblem.

SL: Vaktbaracken brann ner för två veckor sedan under en liten vild fest och fem vakter, däribland vaktchefen brann inne. Om Ramdiv frågar någon var vakterna flyttat sitt kontor pekar personen i fråga ut en liten ynkelig stuga i slutet av vägen. Väl där visar det sig att Ramdivs värsta ovän efterträtt Golman. Att berätta om uppdraget för Illyarian skulle bara innebära att han tog åt sig all ära och berömmelse.

Fem vakter kan avvaras för att förhindra smugglarna.

### *Överlämningen av godset*

Överlämningen sker i en lagerlokal och den ser ut enligt kartan, förklaringar onödiga eftersom de står på kartan. Skulle affären ske med annan person än Adeldoc kommer han och hans män ändå att få reda på affären och komma instormande genom port 1 precis som affären skall avslutas. Sekunden efteråt kommer de vakter som eventuellt någon av RPna larmat in genom port 2 och 3. Slutstriden kommer förmodligen att bli totalt kaotisk och det är också meningen med det hela såvida man inte gör affären med Adeldoc och inga vakter larmas. Om det blir en kaotisk slutstrid får spelarna själva hitta på vad de vill göra. Kan de hitta Adeldoc eller någon annan efter striden och ändå genomföra affären är det en klar bonus. Den som har pengar på sig när kaoset börjar lyckas som genom ett under fly upp på övervåningen och ut genom vindsluckan. Detta under förutsättning att ingen av RPna ligger där uppe och lurpassar. Gör någon det har de en bra möjlighet att få tag i pengarna. Att få ut de två vinlådorna innan alla är nedslagna är omöjligt. Efter 5 minuter (30 ronder) kommer ytterligare 10 vakter som undrar vad som försiggår.

### *Hemresan alternativt fängelsevistelse*

Skulle de lyckas få igenom affären eller sno pengarna av köpmännen ändå kan smugglarna åka hem glada och nöjda. Om vakterna däremot tar fast dem har de ett två år långt fängelsestraff att

vänta.

## Elloc, 22 år.

Constitution	+10	Profession: Sailor
Agility	+18	Race: Common Man
Self-Disc.	-1	Appearance: 42
Memory	+0	Hits: 51
Reasoning	+0	AT: 1
Strength	+13	Def. Bonus: +19
Quickness	+19	Shield Bonus: -
Presence	-2	Language: Westron 5/1 Haradic 6/2
Empathy	-1	Special Abilities: Unnatural Stamina, Immovable
Intuition	+2	Will and Unbeliever

Level: 3

## FÄRDIGHETER

Spear	+55	Rowing	+28
Javelin	+50	Sailing	+50
Ambush	III	Rope Mastery	+32
Climbing	+33	Jumping	+27
Swimming	+63	First Aid	+12
Riding	-32	Gambling	+36
Stalk&Hide	+47/+16	Falsification	+9
Perception	+7	Trickery	+34
Navigation	+10		

## BAKGRUND

Elloc var bara sju år gammal när han rövades bort och såldes som slav nere i Harad. I tio år fick Elloc slita i sitt anletes svett, blev illa behandlad och hånades för att han hade svårt med språket och var livrädd för hästar. Vid sjutton års ålder så lyckades Elloc att rymma från sin ägare och en lång och svår resa hem låg framför honom. Efter två års strapatser så var han äntligen hemma i sin hemby, och det tog inte lång tid för honom att hitta huset där han bott, fastän det var över tio års sedan. Men hans föräldrar hade flyttat därifrån till Tharbad för två veckor sedan. Efter ytterligare ett år var Elloc äntligen i Tharbad för att få träffa sina föräldrar igen. Efter några dagars efterforskning fick han en adress. Men när han kom fram till huset där de bodde så stod det i ljusan låga och det enda han hörde var föräldrarnas dödsskrik. Helt förstened kunde han inte göra annat än att stå och se sina föräldrar brinna upp. I besvikelsen så följde han med några smugglare till ett tillhåll i närheten av Pelargir.

## UPPTRÄDANDE

Elloc är fortfarande lite deprimerad över sina föräldrars död, men detta påverkar honom inte nämnvärt (men om någon skulle fråga något om hans föräldrar eller ifall han skulle bli vittne till en brand så skulle han bryta ihop totalt). Elloc är ganska tystlåten, en smula försiktig och lite rädd för nya saker, men när han får i sig lite sprit så blir han som förbytt - elak, pratsam, våldsam, allmänt elak. Han gör det han behöver göra - men inte mer. Elloc har också lite problem med språket - han har aldrig fått lära sig varken väströna

eller haradiska - vilket gör att han ibland kan ha lite svårt att uttrycka sig och att han bryter på båda språken.

### **UTSEENDE**

Elloc har ett mycket slitet ansikte som vittnar om ett hårt liv. Fastän han bara är 22 år så ser han ut som om han vore minst 40 år gammal. Över hela kroppen har han märken från sin tid som slav - piskmärken på ryggen, ärr på armarna och brännmärken lite överallt. Elloc är väldigt mager (62 kg på 178 cm), vilket tillsammans med hans övriga utseende gör att han nästan skulle kunna tas för ett spöke (åtminstone mitt i natten på en begravningsplats).

### **UTRUSTNING**

Spjut.

Tunna och skitiga kläder.

Ryggsäck.

8 ks.

### **UPPDRAG**

Elloc skall se till att pengarna kommer tillbaka till smugglarligan.



## Reksal, 18 år.

Constitution	+13	Profession: Burglar
Agility	+25	Race: Common Man
Self-Disc.	+18	Appearance: 50
Memory	+1	Hits: 37
Reasoning	+3	AT: 9
Stength	+14	Def. Bonus: +21
Quickness	+21	Shield Bonus: -
Presence	+15	Language: Westron 7/7, Adunaic 5/3
Empathy	+4	Special Abilities: Survival Instinct, Natural Archer
Intuition	+11	and Subconscious Preparation.

Level: 3

## Färdigheter

Dagger	+28	Stalk&Hide	+41/+36
Light Crossbow	+65	Grappling Hook	+41
Rigid Leather	-5	Silent Kill	+46
Ambush	XV	First Aid	+31
Climbing	+51	Detecting Traps	+25
Swimming	+36	Duping	+55
Riding	+36	Pick Pockets	+41
Disarming Traps	+22	Steetwise	+18
Picking Locks	+47	Perception	+25

## BAKGRUND

Reksal är egentligen spejare i Dol Amoroht, men på grund av omständigheterna har han blivit utlånad till Pelargirs vaktstyrka på grund av hans skicklighet (officiellt alltså, sanningen är att Reksals vaktchef inte längre stod ut med Reksals ständiga pladdrande). Som barn var Reksal tyst och tillbakadragen, talade inte utan att bli tillfrågad och gjorde aldrig någonting utan sina föräldrars tillåtelse - precis som föräldrarna ville ha det. När han blev äldre ville han ha lite mer frihet, och när han lite försynt bad sin far om att få vara ute lite längre än vanligt, så exploderade fadern och kastade ut Reksal efter att ha gett honom ett rejält kok stryk. I ett år försörjde sig Reksal på diverse småstölder tills han fick en chans att rycka in i armén. Det var när han fick chansen att känna att han kunde klara av att försörja sig själv, som han helt plötsligt ändrade karaktär helt och hållet - nu blev han utåtriktad, pratsam och fick ett enorm självförtroende. Tyvärr gick det hela till överdrift så att hans tidigare kamrater började tröttna på honom, och lyckades övertala vaktchefen att skicka iväg Reksal någon annanstans - det spelade ingen roll vart han tog vägen, bara han försvann. Nu har Reksal fått i uppdrag att infiltrera en smugglarliga som härjar i trakten i och runt Pelargir. Ligan misstänks smuggla in gifter och Reksal skall ta reda på vilka örter som ligan smugglar, ta reda på till vem örterna säljs och till sist, om möjligt, arrestera eller oskadliggöra smugglarna genom att i staden ta kontakt med sitt befäl och ordna ett bakhåll för smugglarna.

## UPPTRÄDANDE

Som redan nämnts så är Reksal en mycket utåtriktad person som aldrig kan sluta prata om sig själv, hur duktig han är på allt, hur han skulle ha gjort istället och hur mycket snyggare än alla andra han är. Om han inte togs ner på jorden då och då så skulle han väl i sinom tid tro sig vara gudomlig. Förutom att han är enormt omnipotent så har han en så förskräckligt dålig humor att de flesta blir så deprimerade av hans skämt att de allvarligt funderar på akut självmord. Detta uppträdande är egentligen bara en fasad - skulle han hamna i en situation där han riskerar livet så skulle han bara bryta ihop och gråta (av någon underlig anledning så "försvinner" Reksal alltid om han riskerar att hamna i närstrid).

## UTSEENDE

Reksal har en mycket normal kroppsbyggnad och ett mycket normalt utseende. 175 cm lång vid en vikt av 72 kg. Brunt, kortklippt hår och ett par bruna ögon - varken för små eller för stora. Kläderna är, till skillnad från många andras (och det ändå på honom som är "onormalt"), hela och relativt hela. För att se lite annorlunda ut så försökte han när han var yngre att skära sig i pannan för att skaffa sig ett ärr - tyvärr hade han så bra läkeskött att såret läkte ihop utan att lämna något ärr.

## UTRUSTNING

Dolk.  
Lätt armborst.  
Koger med tjugo pilar.  
Härdat läder.  
Vankiga kläder.  
Ett par normala stövlar.  
8bs och 13ks.

## UPPDRAG

Reksal skall ta reda på vad för slags örter som ligan smugglar, ta reda på vem kontaktmannen är och arrestera smugglarna. **DU ÄR ALLTSÅ EN INFILTRATÖR FRÅN STADSVAKTEN OCH SKALL UTFÖRA DITT UPPDRAG UTAN ATT DE ANDRA I GRUPPEN FÅR REDA PÅ DETTA, EFTERSOM DE ÄR SMUGGLARE.**



## Serek, 22 år.

Constitution	+16	Profession: Rouge
Agility	+23	Race: Common Man
Self-Disc.	+4	Appearance: 63
Memory	- 3	Hits: 51
Reasoning	- 2	AT: 17
Stength	+22	Def. Bonus: +21
Quickness	+21	Shield Bonus: +25
Presence	+0	Language: Westron 7/1
Empathy	+0	Special Abilities: Assasin Training, Subtle.
Intuition	+3	

Level: 3

## FÄRDIGHETER

Short Sword	+64	Rigid Leather	5
Short Bow	+45	Acrobatics	+30
Climbing	+35	Gambling	+25
Swimming	+28	Steetwise	+5
Riding	+58	Ambush	X
Disarming Traps	+18		
Picking Locks	+24		
Stalk&Hide	+68/+47		
Perception	+23		

## BAKGRUND

Serek föddes oönskad av en mycket olycklig mor som strax efter födseln begick självmord. Han lämnades till ett barnhem där han fick slita hårt för att överleva, ty föreståndarens pålagor var inte bara hårda, de var orättvisa också. Hur mycket han än arbetade så fanns det alltid lika mycket, eller mer, kvar att göra. Vid tolv års ålder stod han inte längre ut, så han stack sin dolk i magen på föreståndaren och rymde sedan ut på stadens gator. Men, som med så mycket annat i sitt liv, så misslyckades han, den här gången med att ta livet av föreståndaren, som snabbt rapporterade för stadsvakten vad som hänt. När Serek fick reda på detta fann han ingen annan råd än att fly från staden ut på landsbygden, mot en osäker framtid i fattigdom och elände. Lagom till Pestens utbrott fick han kontakt med personer som påstod att de tillhörde en smugglarlaga och undrade om inte han ville vara med. Nu skall han ut på sitt första uppdrag, men förväntar sig inte annat än att det skall misslyckas - men nu bryr han sig inte längre.

## UPPTRÄDANDE

Serek har inga höga tankar, vare sig om sig själv eller andra. Tron på livet och hoppet att en dag lyckas med något har sedan barndomen varit utslocknade. Kanske beror hans misslyckanden på hans bristande fattningsförmåga - han har ännu inte lärt sig läsa. Även om Serek är oerhört pessemistisk till alla förslag (han påstår själv att han är realist) så är han mycket lojal och disciplinerad. Den enda gång man kan se honom lysa upp en liten stund är när han får plåga andra, helst svaga och försvarslösa. Utan dessa stunder skulle

han för länge sedan hängt sig. Serek är också mycket godtrogen, när det handlar om negativa saker; handlar det om något positivt vägrar han automatiskt att tro på det.

### **UTSEENDE**

Serek är lång och small (189 cm lång och väger 72 kg) men utan alltför många synliga skador. Om han däremot skulle tvingas att ta av sig skjortan (som han byter först när den faller i bitar) så skulle man se tydliga spår efter både piska och brännskador. Han bär en sliten hatt som han tidigare trodde ingav respekt, men som han numera bara bär av gammal vana. En gammal och skitig rock, som faktiskt är hel, pryder den magra kroppen och utgör tillsammans med stövlarna de enda saker som Serek bryr sig om. Kortsvärdet har han alltid dolt innanför rocken. Han tar heller aldrig av sig sin rustning - inte ens när han är på en båt. Det spelar ändå ingen roll tycker han.

### **UTRUSTNING**

Kortsvärd.

Kortbåge.

Koger med åtta hela pilar (fem är trasiga).

Plåtrustning.

Hatt.

Rock.

Stövlar.

3 ks.

### **UPPDRAG**

Se till att pengarna kommer hem.



## Rennod, 43 år.

Constitution	+38
Agility	+10
Self-Disc.	6
Memory	+0
Reasoning	+0
Strength	+45
Quickness	+13
Presence	+12
Empathy	+0
Intuition	+1

Profession: Fighter  
Race: Common Man  
Appearance: 31  
Hits: 142  
AT: 9  
Def. Bonus: +13  
Shield Bonus: +25  
Language: Westron 7/5  
Special Abilities: Look of Eagles, Danger Sense  
and Light Sleeper

Level: 5

## FÄRDIGHETER

Broadsword	+109	Rowing	+45
Handaxe	+85	Sailing	+40
Heavy x-bow	+79	Frenzy	+5
Rigid Leather	5	Silent Kill	+10
Riding	+20	Appraisal	+5
Climbing	+20	Rope-Mastery	+15
Swimming	+45	Acrobatics	+20
Stalk&Hide	+20/+4	Lie Perception	+11
Perception	+11	Poison Perception	+11
Ambush	VII	Read Tracks	+6
Heraldry	+30	Tracking	+31
Military Org.	+36	Gambling	+5
Tactics	+35	Interrogation	+10
Steetwise	+32	Leadership	+17

## BAKGRUND

När Rennod var 30 år gammal insåg han att alla människor i hans omgivning antingen var hans fiender eller direkt beroende av honom (de hade till exempel skulder till honom eller så var deras liv i direkt fara när Rennod var i närheten, vilket gjorde att de lydde Rennods minsta vink). För att råda bot på detta slog han ihjäl två av sina fodringsägare och lämnade Dol Amorothe för gott för en framtid någon annanstans. Rennod träffade på smugglarligan där han för första gången i sitt miserabla liv äntligen träffade några jämlingar. Bland dem fick han röva och plundra hur mycket han ville så länge han underkastade sig ledaren. Trots sina ideer om att bara ta order av sig själv så lyckades Rennod att inordna sig smugglarligan. Egentligen den enda anledningen till att Rennod får föra befäl över andra ute på uppdragen är att han alltid lyckas komma hem (mer eller mindre helskinnad) efter fullgjort uppdrag.

## UPPTRÄDANDE

Rennod är en man av få ord och som hellre låter svärdet tala. Han är även en odiskutabel ledare som är både hård och grym mot de som inte fullgör sina plikter (men även mot de som verkligen gör vad de skall göra). Rennods största problem är diciplinen och viljan att

plundra och förstöra allt som inte tillhör honom. Rennods enda tillgång är hans oerhörda disciplin i strider, och att han brukar skärpa sig något ute på uppdrag. Med en öerhörd ledarförmåga kan han mana på några dåligt beväpnade bönder att besegra en numerärt överlägsen trupp vältränade soldater. Han har aldrig förlorat en strid hittills och skulle hellre dö än låta det ske. Vore det inte för hans inställning till andra människor (nämligen att de alltid står i vägen för hans planer) så skulle Rennod kunna vara riktigt trevlig att umgås med det vill säga om man även bortsåg från hans övriga personlighet. Rennod är dock inte på något sätt dum, även om hans metoder ibland kan anses vara något ogenomtänkta.

## **UTSEENDE**

Rennod är stor och reslig (109 kg fördelade på 195 cm) och mycket respektingivande speciellt med bredsvärdet draget. Han har ett stort ovårdat skägg som döljer det sönderärrade ansiktet och hans svarta hår faller ner över öronen för att dölja att halva högerörat är borthugget. De nötbruna ögonen skulle kunna göra sig bra ihop med den (våldigt sällan) leende munnen om han hade haft kvar ner än två framtänder.

## **UTRUSTNING**

Örter.

Bredsvärd.

Handyxa.

Tungt armborst.

Härdat läder.

Koger med sexton skäktor.

Märkt kortlek.

Trasiga kläder och en hel(!) mantel som döljer de värsta hålen.

Ett par nya stövlar, som han lånade av ägaren som på grund av en kluven hjässa inte längre behövde dem.

7 ss, 5 bs och 9 ks.

## **UPPDRAG**

- 1) Hitta och sälja örterna till kontaktmannen.
- 2) Om möjligt avslöja vem i gruppen som är spion för stadsvakten.



Narot, 22år.

Constitution	+26	Profession: Barbarian
Agility	+14	Race: Northman
Self-Disc.	-5	Appearance: 38
Memory	+0	Hits: 73
Reasoning	+0	AT: 1
Stength	+28	Def. Bonus: +8
Quickness	+8	Shield Bonus: -
Presence	-2	Language: Westron 7/4 Adunaic 3/0
Empathy	-1	Special Abilities: -
Intuition	+0	

Level: 3

## FÄRDIGHETER

Battleaxe	+83	Distance Running	+51
Climbing	+42	Athletic Games	+47
Swimming	+47	Frenzy	+79
Riding	+29	Drug Tolerance	+56
Stalk&Hide	+4/-6	Foraging	+56
Perception	+35	Tracking	+35
Control Lycanthropy	+3		

## BAKGRUND

Narot växte upp i Mörkmården i en liten by där han uppfostrades av byns kvinnor gemensamt. I början så gick det ganska bra för Narot, tills den dag då han inte längre kunde kontrollera sitt oerhörda humör och slog ihjäl en av byns jägare med en trädgren. Efter detta rymde han från byn eftersom han visste att han skulle bli dödad om han stannade kvar i byn. Det gick några år, och Nator fick några fler liv på sitt samvete (nästan i varje by som han kom till). Han insåg att detta var ohållbart i längden, så han följde med några köpmän som var på väg till Minas Tirith. Givetvis slutade det med att han slog ihjäl köpmännen och tog deras pengar, som han söp upp på tre kvällar, vilket även ledde till att fyra till fick sätta livet till. Tillslut kom han i kontakt med några personer ur en smugglarlaga som lovade att om han gick med dem så skulle han få röva och plundra bäst han ville. Han övertalades att följa med efter att han vridit nacken av en av smugglarna.

## UPPTRÄDANDE

Narot säger sällan något utan låter andra prata tills han blir förbannad och slår ihjäl denne. När Narot blir förbannad, vilket han blir av precis vad som helst, så måste han klara minst +111 på Control Lycanthropy för att inte bli (minst sagt) galen. Om han skulle misslyckas så ökar styrkebonusen med +25, han får ett "gratislag" på Frenzy och anfaller första bästa som han tycker illa om (ej de andra RPna dock). Narot är minst sagt psykotisk och kan bli förbannad för att han till exempel får det öl som han beställt, eftersom han redan ändrat sig... När Narot är normal så brukar han kunna ha riktigt förnuftiga åsikter om till exempel ett anfall, men i en strid blir han automatiskt galen.

Efter dessa "anfall" så brukar han få väldigt dåligt samvete som håller i sig tills han blir förbannad nästa gång.

### **UTSEENDE**

Narot är mycket stor (207 cm lång och väger 148 kg) vilket gör att de flesta brukar undvika att argumentera mot honom. Han är helt slätrakad och är mycket noga med att hålla sig så, eftersom det var sed i byn att alla män bar skägg, och Narot vill ej kunna bli identifierad av någon. Dock byter han väldigt ofta frisyr och kläder för att ej bli igenkänd.

### **UTRUSTNING**

Stridsyx.  
Fyra par kläder.  
Rakhyvel.  
23 ks.

### **UPPDRAG**

Narot skall enbart se till att alla återvänder tillbaka till lägret med pengarna.

## Ramdiv, 17 år.

Constitution	+12	Profession: No Profession
Agility	+8	Race: Common Man
Self-Disc.	+4	Appearance: 57
Memory	+1	Hits: 27
Reasoning	+2	AT: 9
Stength	+4	Def. Bonus: +13
Quickness	+13	Shield Bonus: +25
Presence	+28	Language: Westron 7/7
Empathy	+1	Special Abilities: Animal Friend and Survival Instinct.
Intuition	+4	

Level: 2

## FÄRDIGHETER

Broadsword	+38	First Aid	+13
Shortsword	+28	Lie Perception	+9
Rigid Leather	-5	Disguise	+41
Climbing	+28	Acting	+36
Swimming	+18	Begging	+64
Riding	+23	Duping	+54
Stalk&Hide	+44/+38		
Perception	+21		

## BAKGRUND

När Ramdiv var bara tre år gammal övergavs han av sina föräldrar och lämnades till en köpman som lovade att uppfostra Ramdiv för bara två bronsstycken. Tre timmar senare kastades Ramdiv ut på gatan, där han lyckligtvis omhändertogs av en gammal änka som våradade honom tills hon dog. Då var Ramdiv åtta år. I sju år överlevde Ramdiv på gatan tack vare sin naturliga förmåga att förmå förbipasserande att skänka ett tennstycke eller två. För två år sedan blev han tvångsrekryterad till armén eftersom han inte hade någon vettig sysselsättning (och den här gången kunde han bluffa sig ur situationen). Inte en enda gång lyckades han med något i armén vilket ledde till att Ramdivs befäl ville få honom ur vägen - åtminstone för ett tag. Det var då som Ramdiv fick det hedervärda uppdraget att infiltrera och avslöja en smugglarlaga...

## UPPTRÄDANDE

Ramdiv är mycket blyg och vågar aldrig säga ifrån, utan gör som han blir tillsagd (vilket hans "så kallade" kamrater tyvärr alltid upptäcker väldigt snabbt). Den enda gången han inte följer en order är när han råkar i strid, ty han är mycket feg och slåss bara om det är absolut nödvändigt för att *han* skall kunna sätta sig i säkerhet. Ramdiv är väldigt duktig på att spela tuff och självsäker, något som dock avslöjas så fort han blir lite pressad, även om han några gånger kunnat genomföra bluffen utan att bli upptäckt. När han lyckas så blir han väldigt nöjd med sig själv, och vore det inte för att han (med all säkerhet) blir avslöjad nästa gång så skulle Ramdiv kunna ha ett rejält självförtroende. Om han däremot vet att det bara är någon byfåne som han skall lura, eller om han visste att han



blir stöttad av någon eller några, så skulle han kunna genomföra en bluff utan att bli nervös. Dock är han för rädd för att fråga om detta.

### UTSEENDE

Om Ramdiv hade fått en trygg barndom så skulle han ha beskrivits såhär: Han är guldlockig och ovanligt vithyllt men med klädsam rodnad på kinderna. Hans ögon är olika, ty det ena är grått och det andra svart, men hans blick injagade vördnad och skräck. Han är utomordentligt välgymnastiserad och så frisk till hälsan att till och med hans kläder luktar gott. Nu fick ju inte Eamdiv någon trygg barndom, vilket ger honom denna beskrivning istället: Hans smutsiga och ovårdade hår hänger ner som i trasor från huvudet. Han är blek som ett lik i ansiktet utom då han rodnar (vilket han ständigt gör) då hela ansiktet isället får ett mycket löjligt uttryck. Hans ögon gör inte helhetsbilden bättre, eftersom han har ett grått och ett svart öga, och hans blick vågar sig sällan ovan knähöjd på dem han talar med. Med en mycket klen kroppsbyggnad och sin korta längd (168 cm och 51 kg) så liknar han allt annat än en gymnast. Kläderna är smutsiga, trasiga och luktar illa.

### UTRUSTNING

Kortsvärd.  
Trasiga kläder.  
3 ts.

### UPPDRAG

Ramdiv skall ta reda på vad ligan smugglar, ta reda på vem som är kontaktman i Pelargir och sedan rapportera detta till sitt befäl för att kunna överrumpla ligan vid uppgörelsen. **DU ÄR ALLTSÅ EN INFILTRATÖR FRÅN STADSVAKTEN OCH SKALL UTFÖRA DITT UPPDRAG UTAN ATT DE ANDRA I GRUPPEN FÅR REDA PÅ DETTA, EFTERSOM DE ÄR SMUGGLARE.**