

ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

TAUREYENDE

~ BLODSHERREN DEL 1 ~



Taureyende

Konstruktör
Franz Ung

Layout
Franz Ung

Illustrationer
Franz Ung
Jonas Skoog

Kartor
Franz Ung

Omslag
Pontus Hittenkoffer

Allmänt om äventyret

Under detta kapitel kommer lite allmänna fakta om och runt äventyret att tas upp. Dessa allmänna fakta kommer att innefatta tips till SL, så du som är spelare kan sluta läsa här.

Detta äventyr utspelar sig ungefär 1640 i TÅ. Detta innebär att SL måste modifiera sin kampanj till denna ålder om hans spelgrupp inte spelar i den. Det går naturligtvis även att med några små justeringar ändra äventyrets tid till den som passar SL och spelgruppen bäst.

Som ni säkert kommer att märka finns platsen som äventyret utspelar sig på inte nedtecknad i någon av Tolkiens skrifter, utan är ett påhitt från min sida. Jag har gjort lite undersökningar, men dock inte märkt att det skulle finnas någonting annat på den plats som äventyret utspelar sig. SL och spelare får därför ta platsen för vad den är, det vill säga påhittad av mig och inte Tolkien, eller ändra platsen till någon annan som passar deras kampanj bättre, vilket självklart även det borde gå utmärkt.

Den mäktigaste fienden i detta äventyr är vampyren Gîjak Zot, en mycket grym och farlig fiende. Förmodligen för farlig för rollpersonerna. Det är dock inte meningen att rollpersonerna ska kunna besegra honom, utan frukta honom och fly vid hans blotta åsyn. Detta kanske kommer att kännas märkligt för en del spelare (och spelledare också för den delen), men om man tänker efter så är det just momenten i Härskarringen när huvudpersonerna flyr i skräck som är mest spännande. Ta bara som exempel när hoberna flyr från de svarta ryttarna, eller när brödrskapet flyr från orcher, troll och dessutom en balrog. Det är nämligen den känslan jag vill förmedla med Gîjak Zot. Dessutom så kommer Gîjak Zot att dyka upp i de kommande delarna i denna trilogi, och då vore det ju synd om han redan var död...

Det är inte meningen att det ska finnas en rak handling i detta äventyr, vilket är orsaken till det något till synes ostrukturerade sättet det är skrivet på. Det är istället meningen att rollpersonerna själva ska ta initiativ till utforskande och äventyrande. Spelas äventyret på detta sätt blir det som roligast. För de som inte gillar detta sätt att spela/spelade på finns ett alternativt händelseförlopp uppskrivet längre ned.

En del personer kanske kommer att se detta äventyr som ett äventyr som kan förändra Midgårds historia, och därmed sätta sig emot det. Det är dock inte menat som ett sådant äventyr. Taureyende är nämligen förvisso en mycket mäktig varelse, men hon håller sig alltid till skogen hon bor i och lämnar den aldrig. Hon kommer därmed aldrig att kämpa emot Sauron (trots att han fruktar detta). Och även om rollpersonerna misslyckas med detta äventyr och handelsvägen byggs (vilket är ganska osannolikt) så kommer ju inte detta att förändra Midgårds historia nämnvärt. Visserligen så kommer det att finnas en stor väg som inte finns med i Tolkiens beskrivningar, men den kommer inte att ha någon betydelse i berättelsen Härskarringen.

Bakgrund

För 150 år sedan, i den lilla byn Gläntebo, vilken ligger vid skogen Bladskogen vid Erius Älv i östra Gondor, bodde det en örtkvinna vid namn Faliwer. Hon var exceptionellt duktig på att läka sår och bota sjukdomar. Hon hyste även en stor passion för Bladskogen och dess djur och växter.

Trots (eller kanske snarare på grund av) att hon var förstklassig inom sitt yrke blev byborna mycket misstänksamma mot henne, särskilt eftersom hennes ovanligt stora intresse för Bladskogen bara ökade med åren. Det ena falska ryktet efter det andra spred sig i byn, och tillslut anklagades Faliwer för att vara en häxa. Hon jagades ut i skogen av en rasande pöbel där hon helt ensam och övergiven började en hård strävan efter överlevnad. Hon lyckades bygga ett litet sjul åt sig själv där hon bodde i många år. Medan hon bodde i skogen tog hon hand om de djur som behövde hennes hjälp. Hon botade sjuka djur, hjälpte sårade djur och matade hungriga djur, och efter något år började hon faktiskt trivas med att leva ensam i skogen. Två år senare blev hon dock sjuk. Det var en allvarlig sjukdom hon fick, som inte hade något bot. När hon låg för döden i skogen hände dock något som av vanliga dödliga varelser kan betraktas som ett under. Ingen vet riktigt hur det gick till. Vissa säger att Valar uppenbarade sig och förvandlade Faliwer, andra menar att skogen i sig hjälpte henne. Det är dock lättare att tala om vad som hände. Faliwer reste åter på sig, frisk som aldrig förr. Men hon var inte längre Faliwer. Hon hade genomgått en förvandling från en döende människa till något andelikt. Hon kläddes i en tunn kåpa som fladdrar trots att vinden inte blåser, hon omgavs av en blåaktig aura som utstrålade skönhet och harmoni, hennes tankar var endast goda och berörde bara skogen och hur den kunde bevaras och förskönas, och hennes unga kropp och ansikte blev för alltid ungt. Hon upphörde därmed att vara Faliwer. Hennes nya namn blev Taureyende, vilket betyder Skogens Dotter. Folket i Gläntebo var helt övertygade om att Faliwer var död sen länge och allteftersom åren gick glömdes Faliwers existens nästan bort i byn.

Allt eftersom åren gick fick på något sätt Sauron reda på Taureyendes existens. I och med att Taureyende är en mycket mäktig varelse såg Sauron henne som ett hot. Hon utgjorde visserligen inget hot så länge hon höll sig i skogen, men skulle hon få för sig att lämna skogen och använda sin makt för att störta honom så kunde hon bli en farlig fiende. Han beordrade därför en av sina mäktigaste tjänare, den uråldriga vampyren Gîjak Zot, att finna ett sätt att förgöra Taureyende på. Efter att diskret tagit reda på mer om Taureyende och hennes krafter upptäckte Gîjak Zot att Bladskogen var nödvändig för Taureyendes existens. Förgjordes skogen så förgjordes Taureyende. Gîjak Zot informerade Sauron om detta, och Sauron beordrade då Gîjak Zot att ödelägga Bladskogen. Han underströk dock att inte göra det med hjälp av orcher, troll eller annat svartfolk, utan att använda sig av människor för att göra det, då detta inte skulle dra uppmärksamhet mot Sauron som på den här tiden ville hålla en ganska låg profil och bida sin tid för vad som komma skulle.

Gîjak Zot bestämde sig då för att ta reda på lite mer om Gläntebo, och ta reda på om man på något sätt kunde utnyttja några människor där till att riva skogen. Det visade sig att byns borgmästare just hade dött, och det hade bestämts att borgmästarens son, Enefor, skulle bli byns nya borgmästare.

Gijak Zot fick dock reda på att en annan man i byn vid namn Ringwaros önskade bli byns borgmästare. Gijak Zot slöt då ett avtal med Ringwaros som lydte att om Ringwaros slöt sig till Sauron och lydte hans order så skulle Gijak Zot ordna så att han blev den nya borgmästaren. Ringwaros gick med på detta, och Gijak Zot försedde honom då med så pass mycket pengar att han med stor lätthet kunde köpa sig platsen som borgmästare. Gijak Zot begav sig efter detta till Minas Thirit (som vid denna tid hette Minas Anor) där han kontaktade en av sina spioner. Just den här spionen var en högt uppsatt man, och Gijak Zot ordnade med hans hjälp att en jättelik handelsväg skulle byggas mellan Minas Anor och Pelargir. Vägen skulle gå rakt genom Gläntebo, som skulle byggas om till en stor handelsstad, och således även genom Bladskogen, som därför skulle bli tvungen att rivas. Ringwaros beordrades av Gijak Zot att godkänna detta bygge, vilket han genast gjorde. Invånarna i byn var till en början väldigt skeptiska till det kommande vägbygget. De hade ju alltid haft det så lugnt och fint i byn, så varför skulle de vilja bygga om den till en stad? Ringwaros meddelade detta till Gijak Zot som då befallde en skara orcher att bosätta sig i en övergiven slottsruin norr om Gläntebo. På Gijak Zots order strök orcherna omkring i skogen nattetid och dödade då alla människor de kunde komma åt som befann sig i skogen. Då började byborna bli mer villiga att bli av med skogen. Ringwaros fortsatte att propagera för vägbygget inför alla i byn, och till slut blev alla väldigt entusiastiska över det, med undantag för några få, däribland Enefor. Efter en tid kom det kommande vägbygget till Taureyendes vetskap. Naturligtvis blev hon fullkomligt förtvivlad när hon fick reda på detta, och hon började genast att försöka komma på ett sätt att förhindra vägbygget.

Rollpersonernas inblandning

Det är självklart upp till rollpersonerna att förhindra att vägen byggs, samt att avslöja Ringwaros som en anhängare till Sauron. Detta kapitel kommer att behandla det mesta som har att göra med rollpersonernas inblandning i vägbygget.

Att erhålla uppdraget

Rollpersonerna kommer att anlända till Gläntebo ungefär tre månader innan vägen byggs. De flesta bybor är då mycket entusiastiska över vägbygget och rollpersonerna kan ganska lätt få reda på situationen i byn, det vill säga vad som håller på att ske, vilka som är för vägbygget, vilka som är emot det, och varför personerna är för och emot det. De kan även snoka reda på saker om Bladskogen, kanske några av dess hemligheter, eller helt enkelt vilka örter, djur med mera som finns där. Rollpersonerna bör få åtminstone en dag på sig att röra sig helt fritt i byn och utforska den och ta reda på saker. Senare på natten kommer dock Taureyende att ta kontakt med rollpersonerna. Hon kommer med en trollbindande sång att väcka rollpersonerna. Ingen annan än dessa hör sången. Sången är mycket vacker, men sorgsen, och omöjlig att ignorera. Efter en stunds lyssnande märker rollpersonerna att sången kommer från skogen. Förmodligen kommer de att bege sig ut i skogen av nyfikenhet. Om de följer sången så kommer de efter ett tag att möta Taureyende. Hon förklarar då vad hon är för något, och att rivningen av skogen hotar hennes existens. Hon förklarar dock att det först och främst är skogen som hon är orolig för, inte hon själv. Hur rollpersonerna ska gå till väga för att lyckas vet hon inte. De får helt enkelt lita till sig själva. Hon kan inte erbjuda någon belöning i guld eller liknande. Det som hon kan erbjuda är en välsignelse över rollpersonerna. Välsignelsen gör så att så länge rollpersonerna befinner sig i Bladskogen så kan ingenting skada dem. De får dock självklart välsignelsen efter äventyret. Annars hade det ju varit lite för lätt...

Motivera rollpersonerna

Så varför ska då rollpersonerna utföra uppdraget om de inte får någon belöning i guld? Egentligen så är ju det faktum att de kämpar mot en av Saurons spioner anledning mer än nog. Men i och med att rollpersonerna inte vet detta från början så behövs det nog andra motivationstekniker. För det första har de ju gjort en väldigt god gärning. Om det inte räcker så kommer de ju få välsignelsen. Detta kanske dock inte räcker för vissa rollpersoner. De får då tänka på att de högst säkerligen kommer att hitta både skatter och guld under äventyrets gång. Dessutom så kommer Enefor att ge dem en belöning på 20 gs/person samt anordna en fest till deras ära.

Tillvägagångssätt och slut

Så hur ska då rollpersonerna gå till väga för att förhindra vägbygget? Att med våld försöka motverka det är ju självklart inte att tänka på. Det sätt som är meningen att rollpersonerna ska använda är att få tag i den magiska spegeln som kommer att omnämnas mer ingående senare. Kortfattat så kan man säga om den att om man uttalar en trollformel så visar spegeln en

eventuell framtid. Om rollpersonerna tar spegeln till byn och uttalar trollformeln så kommer spegeln att visa hur Taureyende gråtandes tynar bort. Den kommer också en ondskefull vampyr som skrattar åt bybornas dårskap (vampyren är Gîjak Zot). Sedan kommer de att se en stor, hotfull skugga som växer och växer och tillslut tar upp hela spegelns plats (skuggan är Dödsbesvärjaren, men det vet ju varken rollpersonerna eller byborna). Byborna blir då riktigt rädda och bestämmer sig för att inte låta vägen byggas. Det bestäms då även att Enefor ska bli byns borgmästare. Ringwaros blir alldeles förkrossad och tar livet av sig genom att kasta sig i Erius Älv.

Ett annat alternativ kan vara att avslöja Ringwaros som en av Dödsbesvärjarens anhängare. Detta kan bli mycket svårt då inga bevis finns för något sådant, men skulle rollpersonerna på något vis ändå lyckas med detta så sätter sig byn självklart emot vägbygget. Ringwaros kommer då att bli dömd och avrättad.

Vilket av slutet det än blir så kommer Enefor att väljas om till byns borgmästare. Han kommer att resa till Minas Anor med den magiska spegeln och visa den får de dåvarande bestämmande. De kommer då att inse att vägbygget inte är någon bra idé, och genast avbryta dessa planer. Spegeln kommer efter detta att hamna i Minas Tirits skattkammare och användas för många kloka ändamål.

Det bör även poängteras att rollpersonerna inte skulle bli trodda om de berättade om Taureyende, utan då kommer folk bara att skratta och säga att rollpersonerna är ena riktiga lustigkurrar. Detta innefattar dock naturligtvis inte Gläntebo's bybor.

Hjälpmedel

Att hitta spegeln, eller att över huvud taget få vetskap om den kan vara mycket svårt, men dock inte omöjligt. Personer i byn kan ju alltid hjälpa till på olika sätt. Byns bibliotek kan vara ett bra ställe att gå till om det är någon historisk fakta man behöver slå upp för att komma vidare i äventyret. Rollpersonerna kan ganska lätt köpa sig en karta över området. SL får i sådana fall rita en. De saker som ska stå med på kartan är sjön, vaktornet, ruinen, floden och bron. Om rollpersonerna inte skulle vara så duktiga på att överleva i skogen så kan alltid Roth stå till tjänst som guide. Något som skulle vara till otroligt stor hjälp skulle förstås vara om rollpersonerna fick tag på Eginior's svärd.

Händelseförloppet punkt för punkt

Detta äventyr är egentligen menat att spelas utan någon ordning som är uttänkt på förhand. Det är med andra ord spelarna som ska få bestämma ordningen. Vissa spelare, speciellt nybörjare, kan dock tycka att det sättet att spela är svårt och krångligt. Därför finns här en tänkbar ordning över hur äventyret sker. Men det är som sagt bara ett förslag. Äventyrsmomenten kan egentligen ske i vilken ordning som helst, naturligtvis med undantag för början och slut.

- Rollpersonerna anländer till Gläntebo. De blir då kontaktade av Taureyende som ger dem deras uppdrag.
- Rollpersonerna gör sedan diverse efterforskningar, och

får således reda på intressant information om Eginior's magiska spegel.

- Rollpersonerna kommer på att spegeln kan hjälpa dem och beger sig till vaktornet där de har hört att spegeln ska finnas. Spegeln finns dock inte i vaktornet längre.
- Rollpersonerna kommer fram till att orcherna måste ha tagit spegeln. De anser dock att det är för svårt att stjäla tillbaka spegeln och vet inte vad de ska ta sig till härnäst.
- De stöter då på Nessius som berättar om svärdet Áreveryade, som skulle kunna hjälpa dem att ta sig in i ruinen.
- Rollpersonerna tar sig till Egnirion's gravkammare där de får information om var svärdet finns.
- De kommer till Månsjön där de får tag på den magiska stenen.
- De går till den gamla eken och hämtar där svärdet Áreveryade
- Rollpersonerna går in i ruinen. De hittar spegeln och tar den till Gläntebo.

Allt i Eginiors historia avslöjas inte under detta kapitel. Detta så att SL ska kunna läsa upp texten för spelarna om de till exempel letar efter information om Eginior i byns bibliotek. Hemlig information, som spelarna inte bör få reda på i första taget (som till exempel vart hans svärd finns gömt) finns i andra kapitel.

För ungefär 700 år sedan bodde det en familj i en av Gondors många små byar. Familjen bestod av en far vid namn Aliniör, en moder vid namn Veminel, och deras son Eginior. Familjen hade lagom med pengar, och de var framför allt lyckliga.

När Eginior var 13 år anfölls byn av en trupp orcher på plundringståg. Alla byns män, och däribland även Eginiors far stred tappert mot orcherna. Dessvärre hade de inte en chans då orcherna var överlägsna i både antal och styrka, och alla byns män omintetgjordes därmed. Efter den fruktansvärda striden brände orcherna ner byns alla stugor, och tog samtliga bybor som överlevt till fånga. Eginior och hans mor lyckades dock fly undan orchernas klor, och undvek att bli tillfångatagna. Men i och med att Eginiors mor var utan make, och att hon till på köpet hade förlorat sin egendom så blev modern och sonen två fattiga trashankar som försörjde sig genom att stryka längs med landsvägarna och tiggat pengar av förbipasserande.

När Eginiors var 16 år blev dock hans mor svårt sjuk, och efter bara några dagar dog hon i svåra plågor. Ända sedan den dag då orcherna mördade hans far och brände ner hans by hade Eginiors hjärta varit fullt av sorg. Nu byttes dock sorgen ut mot vrede och hämndbegär. Han svor då att han skulle hämnas sina föräldrar

och sin by. Och efter den händelsen var han som förändrad. Han reste runt i världen, mötte faror som få andra människor vågade rå sig på, hjälpte människor som ingen annan brydde sig om och fann skatter av det slag som ingen annan människa hört talas om. Det mäktigaste vapnet han lade beslag på var ett magiskt svärd som mot orcher var extra förödande och dessutom bringade dem svåra brännskador. Detta vapen passade hans stora syfte utmärkt, nämligen att utrota orcherna. Han blev under denna tid även bekant med en magiker vid namn Melion, som ofta gav honom goda råd, och hjälpte till i situationer där magi kunde komma till nytta.

På en av sina många resor var han och Melion på vandring genom en skog som kallades Bladskogen. När han passerat skogen tyckte han sig ana ett stort rökmoln några kilometer bort, samt ett rött sken. Han anade vad det var och rusade till platsen så fort hans ben bar honom. När han anlände till platsen märkte han att det förhöll sig precis som han befارade: En trupp orcher hade anfällt byn och var i full färd att bränna ner den. Byborna kämpade tappert, men i och med att orcherna var både fler till antalet och starkare var byn på väg att omintetgöras. Fylld av sorg och vrede gick Eginior till attack mot fienden. Han höjde sitt magiska svärd (som enligt legenderna brann som av en drakes eld denna natt) och tog sig an än den ena orchen, än den andra. Fler och fler orcher fick upp ögonen för honom, och märkte snart att han var den mäktigaste av deras fiender under striden, och gjorde sitt bästa för att dräpa honom. Men byborna hade när de såg hans oräddhet, hans tapperhet och skicklighet fattat nytt mod, och som av ett mirakel hämtade de nya krafter



och gick till anfall. Orcherna hade vid de här laget blivit fyllda av fruktan och skräck för både Eginior orubbliga tapperhet, och bybornas plötsliga krafter, och de flydde då byn i vild panik. Eginior blev efter detta stordåd hyllad av byn, som för övrigt bar namnet Gläntebo. Byborna bad Eginior stanna i byn som deras ledare och beskyddare. Eginior tvekade till en början, ty han kom fortfarande ihåg sin gamla önskan om att utrota samtliga Midgård's orcher. Men när han kände efter i sitt hjärta märkte han att han inte längre bar på den tunga känslan av hat och vemod, och på något sätt kände han sig väldigt hemma i byn. Han godtog därför deras erbjudande, och hjälpte till att rusta upp de hus som gått under i branden.

Efter att byn rustades upp började Eginior planera byns framtid. Han insåg att något slags försvar skulle behövas, då orcherna eventuellt kunde återvända i större styrkor på jakt efter hämnd. Han beslutade därför att bygga två befästningsverk som skulle skydda byns invånare mot fienden. Det ena, som byggdes i västra utkanten av Bladskogen, var ett utkikstorn som dels kunde varna byfolket för fiender, och dels slå tillbaka en attack från väster. I tornet placerade han även en av sina dyrbaraste magiska föremål. Det andra befästningsverket var en borg dit byborna kunde fly om en allt för stor fara hotade. Borgen fungerade även som hem åt Eginior. Under denna tid förälskade sig Eginior i Egwer, en av byns mest eftertraktade kvinnor. Han vann hennes kärlek med lätthet, de gifte sig redan samma år.

Efter ett års äktenskap blev Egwer havande. Eginior blev överlycklig och började planera sitt barns framtid. Därför kom den händelse som ägde rum nio månader senare som en stor chock för honom. Egwer fick nämligen missfall, och både hon och barnet dog. Detta krossade Eginior's hjärta, och allt eftersom veckorna gick tappade han livsglädjen mer och mer. Efter en tids grubblerier hade han bestämt sig för att göra sin hustru och sitt barn sällskap. För att inte hans mäktiga svärd skulle hamna i orätta händer gömde han det på en säker plats, som bara han och hans vän Melion kände till. Sedan vandrade han djupt in i Bladskogen, där han vid fullmåne stack en dolk genom sitt hjärta.

När byborna fick vetskap om Eginior's tragiska död blev de självfallet fyllda av sorg. En staty av honom restes i den lilla byns torg, och hans kropp lades i ett gravkummel, där även hans trognaste soldater lades när de dog. Än idag berättar Gläntebo's invånare sagor och berättelser om Eginior och hans bragder, visa sanna, andra uppdiktade. Men en sak är säkert: Så länge Gläntebo finns kommer Eginior att bli ihågkommen och hedrad.

Gläntebo

Under detta kapitel finns en ingående beskrivning på allt man som rollperson eller SL behöver veta om Gläntebo.

Geografi

Gläntebo är en liten by i nordöstra Gondor. Den ligger placerad på väster sida om Erius Älv, ganska nära Anduin. Nästan precis brevid Gläntebo ligger Bladskogen, som kommer att beskrivas närmre i ett senare kapitel. Den ligger mitt emellan Minas Anor och Pelargir, vilket gör den idealisk som en handelsstad, där köpmän från båda städerna kan stanna och byta varor, vilket den också ska bli om Gijak Zot får igenom sina planer.

Religion

Folket i Gläntebo håller inte så hårt på någon religion. Under vissa högtidet tillber de dock Yavanna, jordens gudinna. Vissa ceremonier hålls i hennes ära ungefär en gång per år.

Tillgångar

Gläntebo är en självförsörjande by, och någon handel med andra städer förekommer knappt. Byborna odlar sin egen mark, föda får de genom jakt i skogen, eller från sina boskapsdjur som de även använder som arbetskraft, och Bladskogen ger dem allt virke de behöver.

Lag och ordning

I och med att Gläntebo är en så pass liten by så behövs det inget polisväsende. Byborna vet vad som gäller och håller sig för det mesta till det. Skulle någon bybo göra någon lagöverträdelse så hämtar de andra byborna honom till borgmästarens hus. Där hålls det rättegång och sex bymedlemmar röstar fram för att tillsammans med borgmästaren (som även fungerar som domare) avgör huruvida den anklagade är skyldig till sitt brott. Skulle brottet vara så hårt att fängelsestraff skulle visa sig vara nödvändigt så finns det ett litet fängelse i byn. Där låses brottslingen in och byborna turas om med att vakta honom. Det är dock ytterst sällan det går så långt.

Platser

Här nedan följer en lista på särskilda platser som rollpersonerna kan komma vilja att besöka under sin vistelse i Gläntebo. Vissa platser har en mer noggrann beskrivning någon annan stans i äventyret. I så fall uppges detta.

- **Den gyllene hjorten:** Byns enda värdshus drivs av värdshusvärdinnan Elwiria. Vårdshuset tillhandahåller sovplatser och serverar god mat. Med andra ord är detta en utmärkt plats för rollpersonerna att tillbringa sin lediga tid på, förutsatt att de inte är fast bosatta i Gläntebo.
- **Bibliotek:** Här kan rollpersonerna få reda på information med historisk anknytning. Biblioteket är inte så stort, men mycket användbart. Det finns en närmre beskrivning över biblioteket under ett annat kapitel.



- **Eotirs Järnaffär:** Eotirs Järnaffär har det mesta som går att tillverka i järn. Mestadels säljer han verktyg och andra praktiska saker, men ett och annat vapen har han också till försäljning. Dock inte de ovanligaste vapnen, och inga rustningar.
- **Dorwells Diversehandel:** En liten handelsbod där man kan få tag på lite allt möjligt.
- **Ringwaros bostad:** Borgmästarens Ringwaros hus är det största i byn. Om rollpersonerna misstänker att Ringwaros är en spion (vilket dom inte borde) så kan de ju alltid vilja snoka i hans hus. Om de letar ordentligt så kommer de att hitta hemliga brev som han skrivit till, och erhållit från Gïjak Zot.

Skvaller

I en så liten by som Gläntebo florerar det självklart mycket skvaller. Mycket av sakerna det skvallras om är sant, men en del är rena påhitt, eller förvanskningar av sanningen. Rollpersonerna kan dock få reda på väldigt mycket av vikt genom att lyssna på skvallret, bara de sorterar bort det oväsentliga. Varje gång som rollpersonerna vill höra lite saftigt skvaller så kan SL slå på tabellen nedan. På tabellen står även om skvallret är sant eller inte (det ska SL naturligtvis inte berätta för rollpersonerna). Det är bra om SL inte bara läser upp vad som står på tabellen, utan med egna ord gestaltar vad personen som skvallrar säger.

1. Det spökar i Bladskogen! En blåskimrande vålnad hemsöker skogen och sprider skräck och olycka! *Delvis sant. Vålnaden är i själva verket Taureyende, och hon*

är ett andeväsen, ingen vålnad. Och någon skräck och olycka sprider hon verkligen inte.

2. En gång i tiden bodde det en stor riddare här i trakterna. Hans namn var Eginior, och hans grav finns någonstans i närheten av skogen. *Sant*
3. På botten av Månsjön finns det en skatt. *Sant*.
4. En gång i tiden härjade en häxa ute i skogen. Hon kidnappade byns barn, som hon sedan tog till sin stuga där hon kokade och åt upp dem! *Delvis sant. Häxan var i själva verket Faliwer, men hon var ingen häxa. Och hon varken kidnappade eller åt barn.*
5. Månsjön i skogen är förtrollad. Om man badar i den blir man osynlig i tre dagar. *Falskt*.
6. En grupp orcher har kommit till trakten. De håller till i en gammal ruin norr om Gläntebo. Konstigt nog lämnar de vår by ifred, men på natten härjar de i skogen, och dödar alla de finner där. *Sant*.
7. Byns nuvarande borgmästare, Ringwaros, fick inte sin position rätttidigt. Enda anledningen till att han blev borgmästare var att han skramlade med penningpungen, inte för att han var en bra karl, varken som person eller borgmästare. *Sant*.
8. Den där jägaren, Roth, är i själva verket en varulv. *Falskt*.
9. I historieböckerna talas det om en magisk tingest som kan förutspå framtiden. Jag tror bestämt att Eginior, den store hjälten, hade den i sin ägo när han levde. *Sant. Mer om spegeln finns att läsa i kapitlet "Den magiska spegeln"*.
10. Det här vägbygget ska sannerligen bli spännande! *Tja...huruvida det är sant eller falskt beror väl på vems uppfattning det är man delar...*
11. Det ryktas om att en grupp skurkar håller till i dessa trakter. Just nu tror jag att de håller till öster om byn. *Sant. Skurkarna är de dunländska prisjägarna. Mer om detta står i kapitlet "Prisjägarna"*.
12. Det sägs att om natten får den gamla eken i skogen liv och vandrar omkring! *Falskt*.
13. Att bada i Lilla ån utan tillsyn lär leda till att öronen ramlar av. *Falskt. En gammal skröna för att få barn att hålla sig borta från Lilla ån.*
14. Det var några skumma filurer som släpade en sak genom skogen för några nätter sen. *Sant. Det var orcherna som tog spegeln.*
15. Det sägs att Roth är ättling till självaste Eginior, fast han vill själv aldrig prata om det. *Falskt*.
16. Enefor är väldigt arg på borgmästaren. Om ni frågar mig, så skulle han nog vilja vara borgmästare själv. Hans far var ju det så... *Sant*.
17. En flock tomtar bor ute i skogen. De är väldigt skygga, men ställer man en skål varm gröt under den gamla eken så kommer de fram vid midnatt. *Falskt*.
18. Ett ondskefullt troll vid namn Enöga har kommit till skogen! *Sant*
19. Eginiors gravplats finns beläget ett tiotal mil söder om Bladskogen. *Falskt*

Vissa nätter har Bladskogen en ondskefull stämning över sig, och spöklika klaganden kan då höras. *Sant. Det är när Gïjak Zot är ute.*

Viktiga föremål

Under detta kapitel kommer de viktigaste föremålen i äventyret att beskrivas extra noggrant.

Den magiska spegeln

Denna sällsamma tingest är ett föremål som hjälten Eginior använde när han levde. Det är en magisk spegel som fungerar som så, att när man uttalar orden "Skåda bortom det rimliga ögat, den rimliga världen, det rimliga ödet, och säg mig: Vad finns där", så visar spegeln en alternativ framtid. Rollpersonerna behöver spegeln för att kunna visa byborna den olycka skogen och de alla kommer att drabbas av om de tillåter vägbygget. Eginior förvarade spegeln i ett vaktorn som finns i skogens västra del. För några dagar sedan stals dock spegeln av en patrull orcher. Det var nämligen så att Gijak Zot hade fått vetskap om spegelns existens, och för att ingen skulle kunna använda den så beordrade han några orcher stjäla den och ta den med sig till ruinen. Spegeln är oval, och är cirka 1 x 0,5 meter i diameter.

Äreveryade

Detta mäktiga svärd ägde Eginior när han levde. Hur han fick tag på det vet ingen, men det går än idag rykten om svärdets enorma kraft. Rent speltekniskt är det ett magiskt +35 bredsvärd. Om man får tag på Eldstenen så blir dock svärdet ännu mäktigare. Orcherna fruktar detta svärd och kallar det för Brännaren. Då Eginior inte ville att svärdet skulle hamna i orätta händer efter hans död och inte hade någon arvinge, lät han sin magikunnige vän Melion placera svärdet i den gamla ekens mitt. Och där finns svärdet än idag och väntar på en värdig bärare. Om man får svärdet i sin ägo så märker man klart och tydligt att det finns en inbuktning i dess skaft. Anledningen till inbuktningen är att man ska placera Eldstenen där.

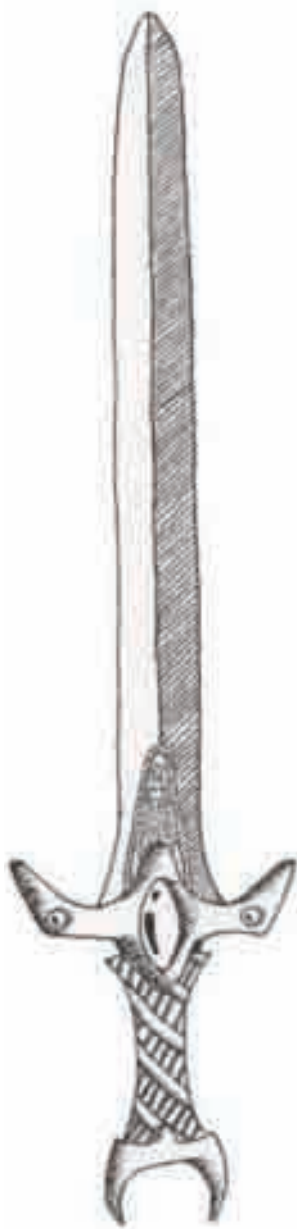
Eldstenen

Detta är en magisk sten som även den var i Eginiors ägo under hans livstid. Stenen är ungefär lika stor som en knytnäve, oval och har ett underligt rött sken. Stenen gör ingenting i sig, men om man placerar det i Äreveryades skaft så får svärdet fler magiska krafter, nämligen att det blir dräpande mot orcher (+20 extra på skadetabellen mot orcher vill säga), och att varje gång svärdet träffar en orch får orchens dessutom E allvarlig brännskada. Innan Eginior dog sänkte han stenen i Månsjön så att inga onda varelser

skulle få tag i den och utnyttja dess krafter på onda vis. Det går dock att få upp stenen igen, men hur det går till berättas det om i kapitlet om Månsjön.

Eginiors amuletter

Innan Eginior dog ville han skydda sitt svärd Äreveryade och Eldstenen från att hamna i orätta händer, och gömde därför undan dem. Utifall en person med ädla avsikter skulle komma att behöva svärdet och stenen lät han resa två stenar i sin gravkammare, vilka innehöll en magisk skrift. Skriften var osynlig för en vanlig människa, men han lät även skapa två magiska amuletter som var formade efter hans vapenmärke: en björntass. Om man lade björntassen i en passform som fanns på



Viktiga platser

Under detta kapitel kommer de viktigaste platserna i äventyret att beskrivas extra noggrant.

Bladskogen

Bladskogen är självklart en viktig plats i och med att det är där som den största delen av äventyret utspelar sig. Skogen har en radie på ungefär 25x40 km, och är därmed en ganska stor skog. I skogen lever många vilda djur, såsom vargar, björnar, lokatter med mera. De allra vildaste djuren håller till i mitten av skogen, medan skogens utkanter är lite lugnare och till störst del innehåller rådjur, harar med mera. Observera dock att bara för att antalet vilda djur är mindre i utkanten av skogen, så betyder det inte att det inte förekommer vilda djur där. De är bara inte lika vanliga. De vattendrag som finns i skogen är dels Månsjön, och dels Lilla ån. En sak att hålla i åtanke är att det är inte bara skogens farliga djur som kan vara farliga i Bladskogen. Det är även en risk att rollpersonerna stöter på en av de många orchpatruller som härjar i skogen om nätterna. Och vissa nätter så befinner sig självaste Gîjak Zot i skogen. De nätterna har hela skogen en skräckinjagande stämning över sig, och man kan då och då höra väsande skrik i skogen, som får blodet hos andra varelser att isa sig av fasa. Dessa skrik kommer då från Gîjak Zot.

Ruinen

I den gamla slottsruinen där Eginior en gång för länge sedan bodde har belägrats av orcher som Gîjak Zot skickade till trakten. Det är dit som de har fört den magiska spegeln, och i och med att rollpersonerna måste ha spegeln för att klara av sitt uppdrag är ruinen en mycket betydelsefull plats. Att gå i öppen strid med orcherna är nära inpå vansinne, i och med att orcherna är väldigt många. Det är därför en bättre idé att försöka smyga sig in i ruinen obemärkt. I och med att ruinen är så pass välbevakad kan det dock vara svårt för rollpersonerna att smyga sig in. Som tur är så finns det en hemlig lönngång från kyrkogården vid slottet som leder till ruinens källare. Man kan även ta sig in genom att simma från vallgraven in i latrinhålén, i och med att gallret som en gång i tiden blockerade denna väg är så pass sönderrostat så att det med lätthet går att bryta sönder. Väl inne i ruinen måste man dock vara mycket försiktig, i och med att även Gîjak Zot har sin bostad här.

Biblioteket

Byns bibliotek är en utmärkt plats för rollpersonerna att samla på sig information om traktens historia. Bara det vet vad de ska söka efter så är det mesta relativt lätt att hitta. Här nedan berättas det om vad för information som rollpersonerna kan få fram om det området de letar efter.

- **Eginior:** Man får reda på det mesta om Eginiors historia (se kapitlet "Eginiors historia").
- **Bladskogen:** Man får reda på lite allmänfakta om skogen (vilka djur som bor där och dylikt). Man kan även få reda på vart Eginiors vaktorn ligger. Man får inte reda på någonting om Taureyende, men man får reda på att en stackars örtkvinna vid namn Faliwer



en gång för ungefär 150 år sedan jagades ut i skogen, och aldrig sågs till igen. Det är kanske inte så lätt att koppla ihop Faliwer med Taureyende, men det finns en teckning på Faliwer under samma kapitel som det står om henne, och de rollpersoner som är riktigt uppmärksamma kan se att Faliwer och Taureyende är otroligt lika.

- **Gravkumlet:** Man kan få reda på att det är Eginiors gravkummel, samt vart det ligger.
- **Ärëveryade:** Man får veta att det var Eginiors svärd, att det var magiskt, att orcher fruktade det och kallade det för "Brännaren". Man får även reda på att Eginior inte begravdes med det, utan istället gömde undan det, men det står ingenstans vart det finns.
- **Ruinen:** Det står att ruinen var Eginiors hem, lite om hur den är uppbyggd och vart den ligger. Man kan även få reda på att det finns en hemlig gång in i ruinen, men inte var den finns belägen.

Eginiors vaktorn

Under Eginiors levadstid lät han resa ett högtvaktorn i skogens västra utkant. I vaktornet bodde det 15 soldater och en kapten, och höll utkik dag som natt. Eginior själv reste även dit ibland och hjälpte till att hålla utkik samt kom med kloka råd. Efter att vaktornet stått några år så placerade Eginior tillslut sin magiska spegel där. Han insåg att den gjorde mer nytta där än i hans borg. Nu kunde soldaterna bara fråga spegeln "Vad händer om vi inte sätter någon på vakt inatt" och spegeln visade huruvida det var

riskfritt eller inte. Att vaktornet använde sig av just den magiska spegeln är inte så känt, men det står däremot i historieböckerna att det fanns en magisk tingest i tornet och att det aldrig kunde tas med överraskning. När Eginiors ätt dog ut föll dock tornet i glömska och spegeln glömdes kvar i tornet. Och där har den stått ända tills för några dagar sedan då en patrull orcher beslagtog den. En annan sak att veta om tornet är att en flock jättespindlar numera bor i dess källare, vilket kan ställa till en hel del problem för rollpersonerna om de bestämmer sig för att besöka tornet. Spindlarna håller sig mestadels i källaren, men om rollpersonerna skulle föra för mycket oväsen på någon av de andra våningarna så hör spindlarna detta, och beger sig dit, drivna av hunger och blodtörst. Och när de upptäcker rollpersonerna går de självklart till attack.

Månsjön

Mitt i Bladskogen finns en liten sjö som kallas Månsjön. Sjön är en mycket speciell plats på grund av att Eginior placerade Eldstenen däri innan han dog. Som det redan har nämnts var Eginiors vän Melion kunnig inom magins områden. Med hjälp av Melion och ett antal hantverkare lät han bygga en pedistal mitt i sjön som hans magikunnige vän sänkte till botten med hjälp av en magisk trollformel. Eldstenen placerades på pedistalen. När det är natt och månen lyser klart kan man se Eldstenen skina under vattnet. Skenet är dock så pass svagt att det inte går att

urskilja att det är en sten som skiner. Det går att få pedistalen att lyftas ovanför vattenytan om man sätter sig på en tron av sten som finns en bit bort från sjön och uttalar trollformeln som finns i Eginiors grav i gravkumlet. Sedan är det bara att simma ut och hämta stenen (för att göra detta krävs två lyckade slag på Simma). Vid Månsjön finns även det lilla ruckel som Faliwer byggde när hon fördrevs från byn.

Gravkumlet

Eniniors och många av hans trognaste mannar finns begravda i ett gravkummel som finns beläget öst er om Bladskogen, på Nordhöjderna. Detta gravkummel är både en viktig och intressant plats för rollpersonerna att besöka. Intressant på grund av att Eginiors krigare begravdes med mäktiga vapen vid sin sida, någonting som rollpersonerna verkligen kan ha nytta av. Viktig på grund av att Eginiors grav finns här, och i hans gravkammare finns det ledtrådar om vart man kan hitta Årëveryade och Eldstenen. Om rollpersonerna när de kommer till gravkumlet börjar plundra Eginiors krigares gravar så måste SL vara noga med att ha i åtanke att Gläntebos byfolk inte skulle bli så glada om de fick reda på detta, i och med att gravplundring inte är en särskilt populär sysselsättning.

Den gamla eken

Långt inne i Bladskogen, mitt i en skogsglänta står den gamla eken. Det är skogens första träd, och därmed fader till alla andra



trääd i Bladskogen. Eken är mycket lätt att känna igen då den är mycket större än skogens övriga träd, och dessutom endast har ett fåtal blad kvar på sina ståtliga grenar. Innan Eginior dog lät han Melion med sin magi väva in sitt svärd i trädet, så att det inte skulle hamna i orätta händer. Och där har svärdet stannat, det går nämligen inte att få ut om man inte vet hur man skall bära sig åt. En av ekens grenar fungerar nämligen som en spak, och drar man i denna så öppnas trädets stam, och ur hålet räcker en gren formad som en hand svärdet till personen som dragit i grenen. Man kan med ett slag på laktagelseförmåga upptäcka att grenen som man ska dra i skiljer sig från trädets övriga grenar så tillvida att den bär mer blad än de övriga grenarna och ser mer frisk och levande ut.

Gnalters stuga

I Bladskogen, söder om Gläntebo finns den gamla örtkvinnan Gnalters stuga. Stugan är ganska enkel och ser fallfärdig ut, men är i själva verket otroligt robust och står pall för det mesta. Den omges nämligen av en magisk aura som skyddar den från allt ont. Den kan således inte eldas upp, huggas med eller på annat sätt förstöras, och av naturen onda varelser såsom orcher och troll kan inte komma in i den. Det är en bra plats för rollpersonerna att gå till dels om de är skadade och vill få läkarvård, och dels om de vill veta lite mer om skogen. Om rollpersonerna vill så kan Gnalter även sälja lite helande örter till dem. Hon tar dock inte betalt i pengar utan byter ort örterna mot något användbart som rollpersonerna bär på sig.

Hinder

Under detta äventyr kommer rollpersonerna självklart att stöta på både hinder och motsättningar. Under följande kapitel presenteras de flesta hinder som förekommer i äventyret.

Prisjägare

Om Ringwaros märker att rollpersonerna börjar snoka omkring ovanligt mycket, blir han orolig att de på något sätt antingen kommer att omkullkasta planerna på att bygga en handelsväg, eller avslöja honom som anhängare till Sauron. Han bestämmer sig därför att vidta åtgärder, och anlitar en grupp dunländska prisjägare att undanröja rollpersonerna. Prisjägarna är tio till antal, och skickliga spejare och lönnmördare. De kommer därför inte att angripa rollpersonerna öppet, utan försöker istället smyga på dem, och i lönnedom röja dem ur vägen. Skulle rollpersonerna fånga in någon av prisjägarna så vägrar han att tala om vem som har anlitat dem. Det enda som kan få prisjägarna att tala är grym tortyr. De vet dock inte vad deras arbetsgivare heter, utan kan endast lämna en beskrivning på hur han ser ut. Ringwaros kommer självklart att neka till att han skulle ha något med saken att göra om rollpersonerna frågar honom.

Orcher

I Eginiors gamla ruin norr om Bladskogen har en trupp orcher befast sig. De lyder under Gijak Zot, och har fått i uppdrag att om nätterna göra Bladskogen till en så otrevlig plats som möjligt så att Gläntebos invånare ska vilja att skogen rivs ned och vägen byggs. Så om rollpersonerna vistas i Bladskogen om natten så kan orcherna bli ett problem. Ett annat hinder som



orcherna utgör är att de har tagit Eginior's magiska spegel från dess vaktorn och fört den till den övergivna ruinen där de håller till, så att inga goda välgörare (typ rollpersonerna) ska kunna använda den i syfte att förhindra vägbygget. Orchpatrullen leds av uruk-hain Iak-Thrakal, vilken är en hänsynslös sadist som lyder blint under Gijak Zot.

Gijak Zot

Vi får hoppas för rollpersonernas skull att de slipper strida mot Gijak Zot. Han ska i detta äventyr fungera mer som en hotande skugga än som en fiende i strid. Vissa olyckliga omständigheter kan dock leda till att rollpersonerna råkar i strid med honom. Att besegra honom är mycket svårt, men inte omöjligt. Det krävs dock att rollpersonerna stor skicklighet och en god portion tur (och en barmhärtig SL) för att lyckas, fast i och med att han ska förekomma i flera äventyr i detta kommer i sådana fall inte att dö, utan flyr.

Enöga

Några veckor innan rollpersonerna anlände till Gläntebo, bosatte sig ett fruktansvärt troll i trakterna. Trollet kommer ifrån Trollskogen, men stötte där på jägaren Roth, och de stred mot varandra på liv och död. Tillslut avlossade Roth dock sin sista pil, vilken borrhade sig rakt genom ögat på trollet. Trollet dog dock inte, utan istället skadades vissa beståndsdelar i trollets hjärna, vilket ledde till att trollet kunde vistas ute i klart dagsljus utan att förvandlas till sten! Trollet flydde skogen i ren förskräckelse, och bar därefter namnet Enöga. Nu har dock Enöga hittat till dessa trakter, och är ute efter hämnd på Roth. Trots att han kan vistas i klart dagsljus föredrar han dock att jaga på natten, men är ändå farligare än vanliga troll, dels för att han inte kan omintetgöras genom att luras ut i dagsljuset, och dels på grund av att han är både aggressivare och blodtörstigare än vanliga troll. Ringwaros har utfäst en belöning på 10 gs åt den som dödar Enöga.

Naturliga hinder

På de flesta platser dit rollpersonerna beger sig finns det många naturliga faror och hinder i form av vilda djur, fällor och andra typer av svårigheter. Rollpersonerna bör därför vara på sin vakt, och ha rätt utrustning för att klara av dessa hinder.

Det sista anfallet

Om rollpersonerna har besegrat Iak-Thrakal innan de visar spegeln för byns invånare kommer orcherna att fly tillbaka till sina berg, rädda och splittrade. Lever däremot Iak-Thakal när rollersonerna visar spegeln för invånarna så samlar han sin orchtrupp och går till anfall mot Gläntebo samma kväll som festen till rollpersonernas ära som Enefor anordnat äger rum. SL får då improvisera en jättelik strid som äger rum. Man kan även skymta Gijak Zot uppe i skyn, då han flyger runt byn och kastar besvärjelser ner mot byborna. Efter att striden förflutit ett tag kommer Iak-Tharkal att möta rollpersonerna och gå till strid med dom. Han har då med sig fyra orcher. Om rollpersonerna besegrar Iak-Tharkal kommer de övriga orcherna att bli skrämde och förvirrade. Byborna för då ett övertag, och orcherna kommer att besegras och jagas på flykt. Gijak Zot kommer även han att lämna platsen för att rapportera till sin herre Sauron.

Händelser

Ibland händer det att vissa passager i ett äventyr kan bli lite sega och långdragna. Vid sådana tillfällen är det uppskattat att SL kastar in en spännande händelse eller ett sidouppdrag. Här nedan presenteras ett antal förslag på sådana, men SL kan naturligtvis, om han vill, även hitta på egna.

Den bortsrugna kon

En fattig bondes enda ko har försvunnit. Bonden ber rollpersonerna att föra kon till honom om de stöter på den. När rollpersonerna sedan är ute på vandring i Bladskogen ser de kon bli överfallen av tre hungriga vargar. Om rollpersonerna räddar kon och för den tillbaka till bonden bjuder han rollpersonerna på en spann mjölk som belöning

Barnets vädjan

När rollpersonerna vandrar omkring i Bladskogen hör de någon som gråter. Om de går åt det hållet som ljudet kommer ifrån så kommer de snart att träffa på en gråtande flicka i 12 årsåldern. Hon har gått vilse i skogen och är alldeles utsvulten. Det blir rollpersonernas uppgift att ta henne tillbaka till byn.

Jakten på svärdet

Byns näst rikaste man Nessius berättar för rollpersonerna att den store krigaren Eginior lär ha haft ett mäktigt svärd som var särskilt farligt mot orcher. Nessius ber rollpersonerna att leta reda på svärdet mot en rimlig belöning. Den rimliga belöningen är 7 ss var. Det är med andra ord betydligt bättre om rollpersonerna själva behåller svärdet, men det är ett bra sätt för dem att få vetskap om svärdets existens (svärdet är naturligtvis Äreveryade).

Björningen

Rollpersonerna stöter på en liten björnunge i skogen, vars mamma ligger död bredvid den helt lemlästad. Det är orcherna som om natten överfallit mamman. Ungen hann dock undan i sista stund. Om rollpersonerna är snälla mot ungen kommer den att hänga efter en av rollpersonerna (SL väljer vilken). Och rollpersonen har fått en söt maskot.

Överfallet

När rollpersonerna är ute på vandring i Bladskogen träffas en av dom plötsligt av en sten i huvudet. Sekunderna senare kommer en skur av stenar, kottar och lerbollar regnande mot rollpersonerna, och en pipig röst ropar ”Era skurkar! Ge er, eller möt er undergång!” Agriparna är ett gäng busiga pojkar från Gläntebo som vill spela rollpersonerna ett spratt.

Kartor

Under följande kapitel finner ni de kartor och beskrivningar över dessa som krävs för att spela äventyret

Översikt

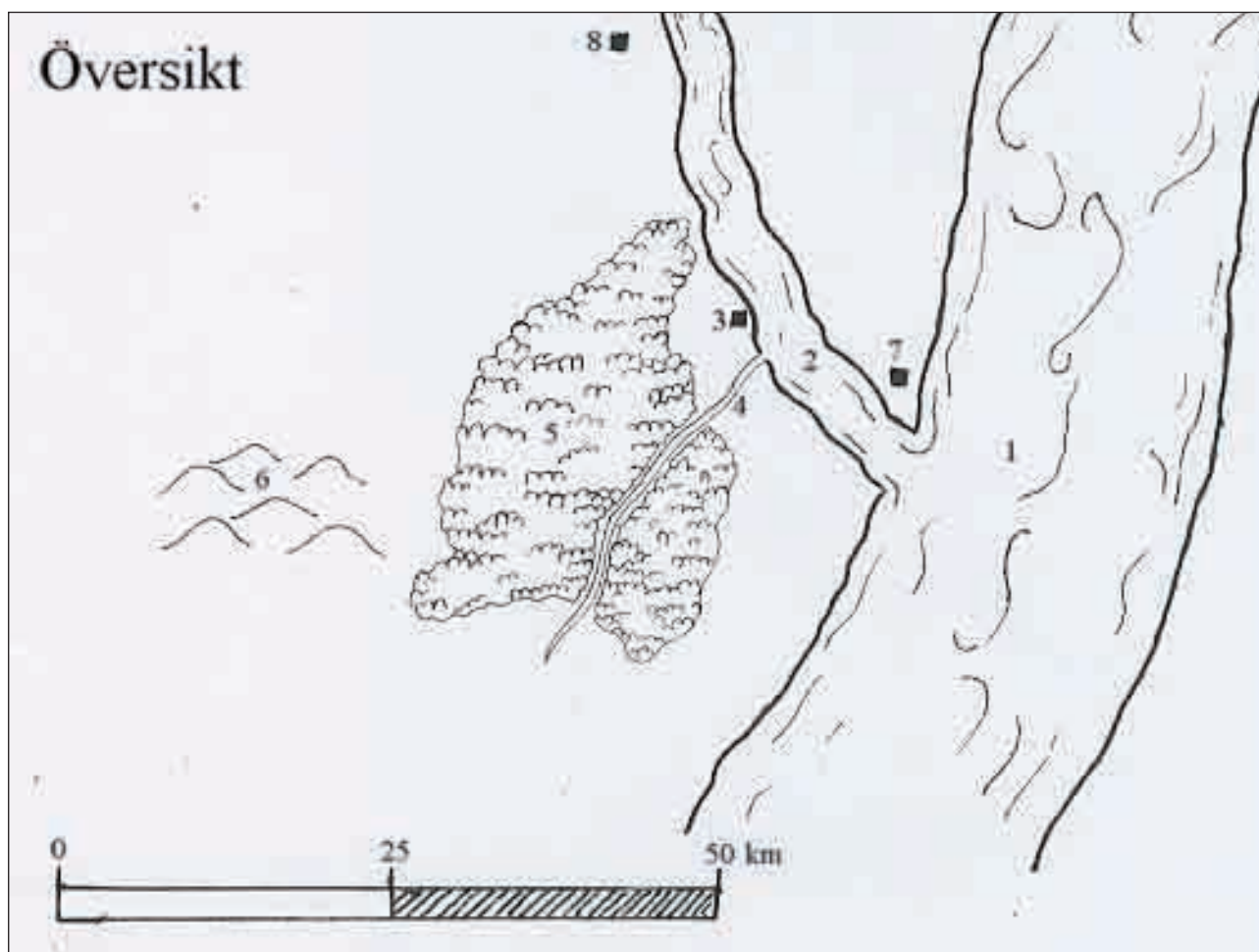
1. **Stora Floden**
2. **Erius älv**
3. **Gläntebo**
4. **Skogsfloden**
5. **Bladskogen**
6. **Nordhöjderna**
7. **Prisjägarnas läger**
8. **Eginiors slottsruin**

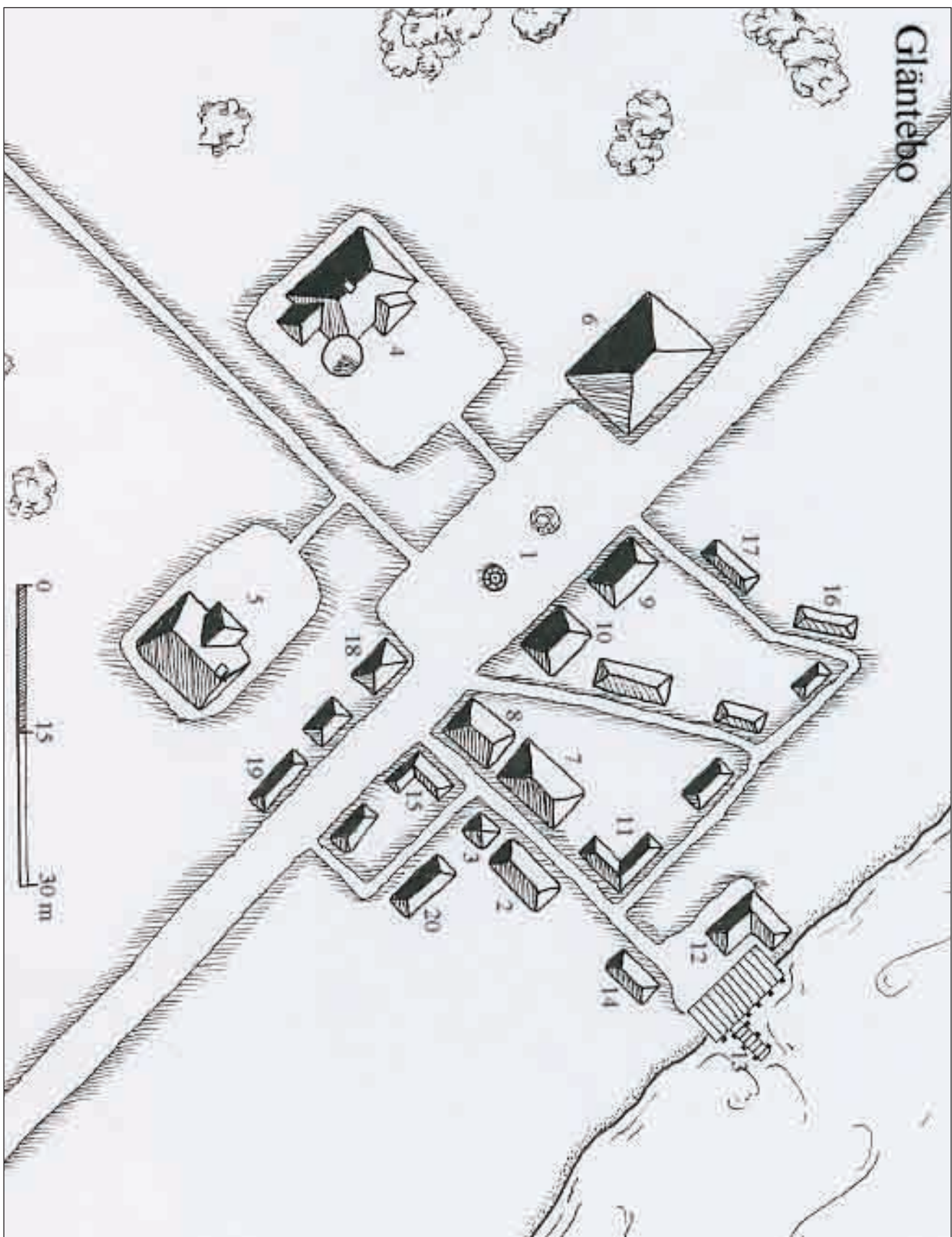
Gläntebo

1. **Torget.** Gläntebos mittpunkt där alla byns invånare samlas vid högtider, när borgmästaren ska hålla tal, på fester med mera. På torget finns en brunn och en staty som föreställer Eginior.
2. **Den gyllene hjorten.** Gläntebos enda värdshus. Det är kanske inte så stort och lyxigt, men väldigt trivsamt. Värdshusvärdinnan heter Elwiria.
3. **Stall.** De gäster som övernattar på Den gyllene hjorten kan för två ks per dygn förvara sina hästar i stallen.
4. **Ringwaros hus.** Det största huset i byn som alltid ägs

av den som för tillfället är borgmästare. Huset ägs just nu av Ringwaros.

5. **Nessius hus.** Nessius är byns näst rikaste man efter Ringwaros och äger därmed det näst största och lyxiga huset.
6. **Möteshus.** I detta hus samlas byns invånare när de har möte angående viktiga frågor.
7. **Skrädderi.** Byns skräddare Levnol äger detta skrädderi. Här säljs slitstarka och praktiska kläder till överkomliga priser.
8. **Bageri.** Byns skickligaste bagare Ciphor äger bageriet. Man kan här köpa allt ifrån praktiskt och gott färdbröd till välsmakande bullar och kakor.
9. **Bibliotek.** Byns bibliotek är kanske inte så imponerande om man jämför med de som finns i de stora städerna, men för att vara ett bibliotek i en så pass liten by som Gläntebo så är det anmärkningsvärt stort. Det innehåller en hel del vanliga faktaböcker, mest om historia och geografi.
10. **Diversehandel.** Butiken ägs av en storväxt medelålders dam vid namn Dorwell. Här kan man utan problem få tag på det mesta, till exempel vildmarksutrustning, leksaker, verktyg med mera.
11. **Enefors hus.** När Enefor inte blev borgmästare tvingades han flytta till detta hus som för övrigt tidigare ägdes av Ringwaros.
12. **Hamnaffär.** Denna affär ägs av den gamle fiskaren Malkez. Här kan man köpa fiskeredskap såsom metspön och nät, men även hyra små segelbåtar.
13. **Hamn.** En inte alltför stor hamn där de bybor som har råd med båt kan lägga till den.
14. **Malkez hus.** Detta är fiskarens Malkez hus. Huset är varken stort eller lyxigt, men hemtrevligt, och inrett





med diverse fiskarredskap.

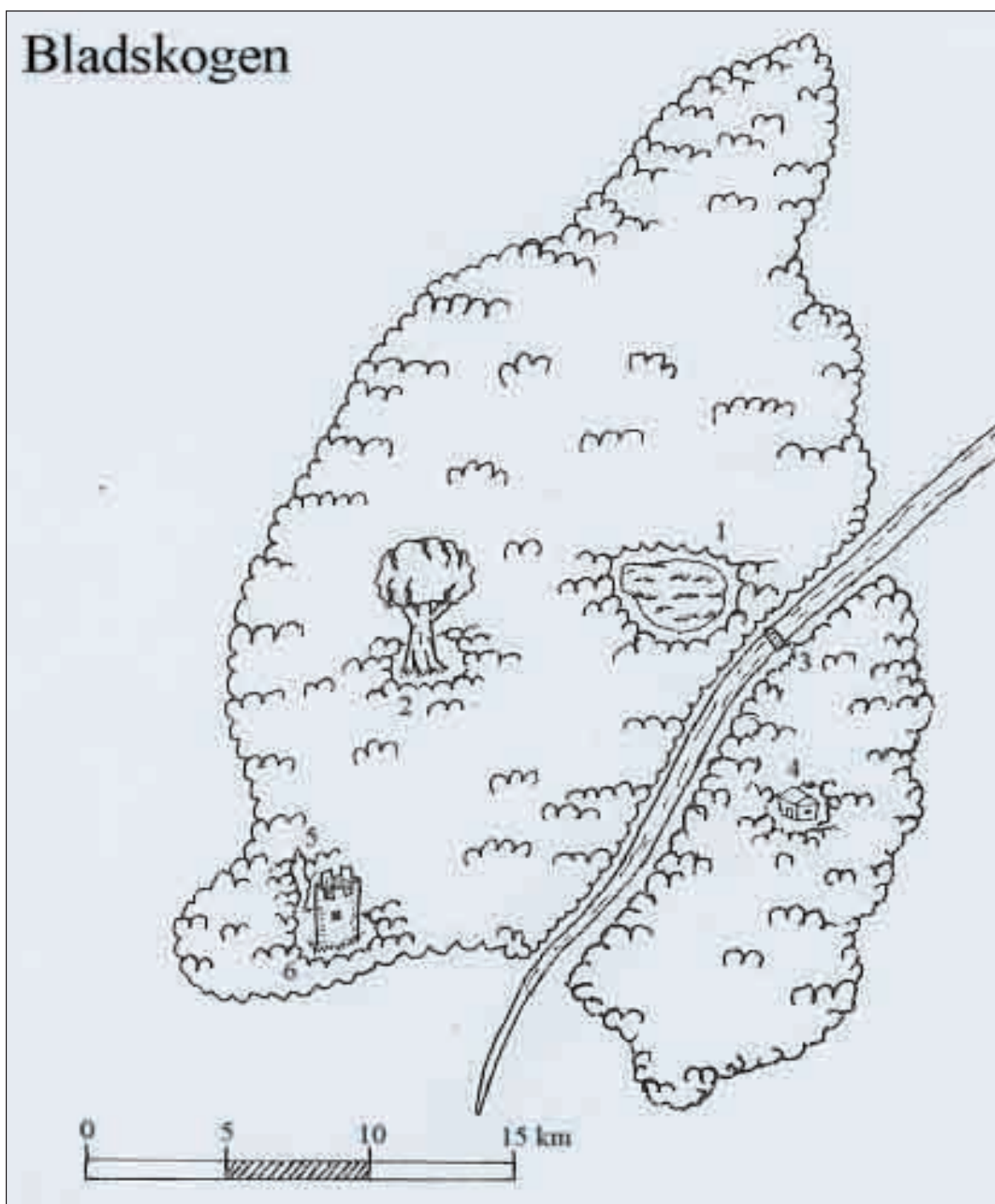
- 15. Mergals hus.** Ett litet och omodernt hus som ägs av den gamle gubben Mergal.
- 16. Mjöltnare.** Här finns Erfer, Gläntebos mjöltnare.
- 17. Snickeri.** Visserligen är de flesta av byns invånare relativt händiga, men när något riktigt avancerat behöver byggas eller lagas så kontaktas ofta Axter, byns snickare. Detta är hans snickeri och bostad.
- 18. Smedja.** Byns smedja ägs av den bastanta smeden Bredor. I smedjan smids inga vapen, utan bara verktyg och andra redskap.

Bladskogen

- 1. Månsjön.** Mer information om Månsjön finns i ett särskilt kapitel.
- 2. Den gamla eken.** Om man befinner sig i närheten av den gamla eken så kan den upptäckas med ett lätt (+10)

slag på Iakttagelseförmåga. Övrig information finns under ett särskilt kapitel.

- 3. Skogsbron.** Den bro man måste ta om man vill ta sig över skogsfloden. I och med att floden har en ganska stark ström har bron blivit hal och är svår att ta sig över. För att lyckas ta sig över bron måste man lyckas med ett slag på Rörliga manövrar. Om man skulle misslyckas med ett slag måste man med ett svårt (-30) slag på Rörliga Manövrar för att hålla balansen. Misslyckas man med detta så får man slå ett extremt svårt slag (-30). Annars ramlar man i floden och måste lyckas med ett slag på Simma för att inte drunkna.
- 4. Gnalters stuga.** Från ungefär en halv kilometers avstånd är stugan mycket lätt (+20) att upptäcka. Mer information om denna finns under ett särskilt kapitel.
- 5. Stigen till vaktornet.** En mycket gammal, och halvt igenvuxen stig som leder direkt till vaktornet. Stigen är svår (-10) att upptäcka. Bra att veta vart den finns utifall att man skulle gå vilse.



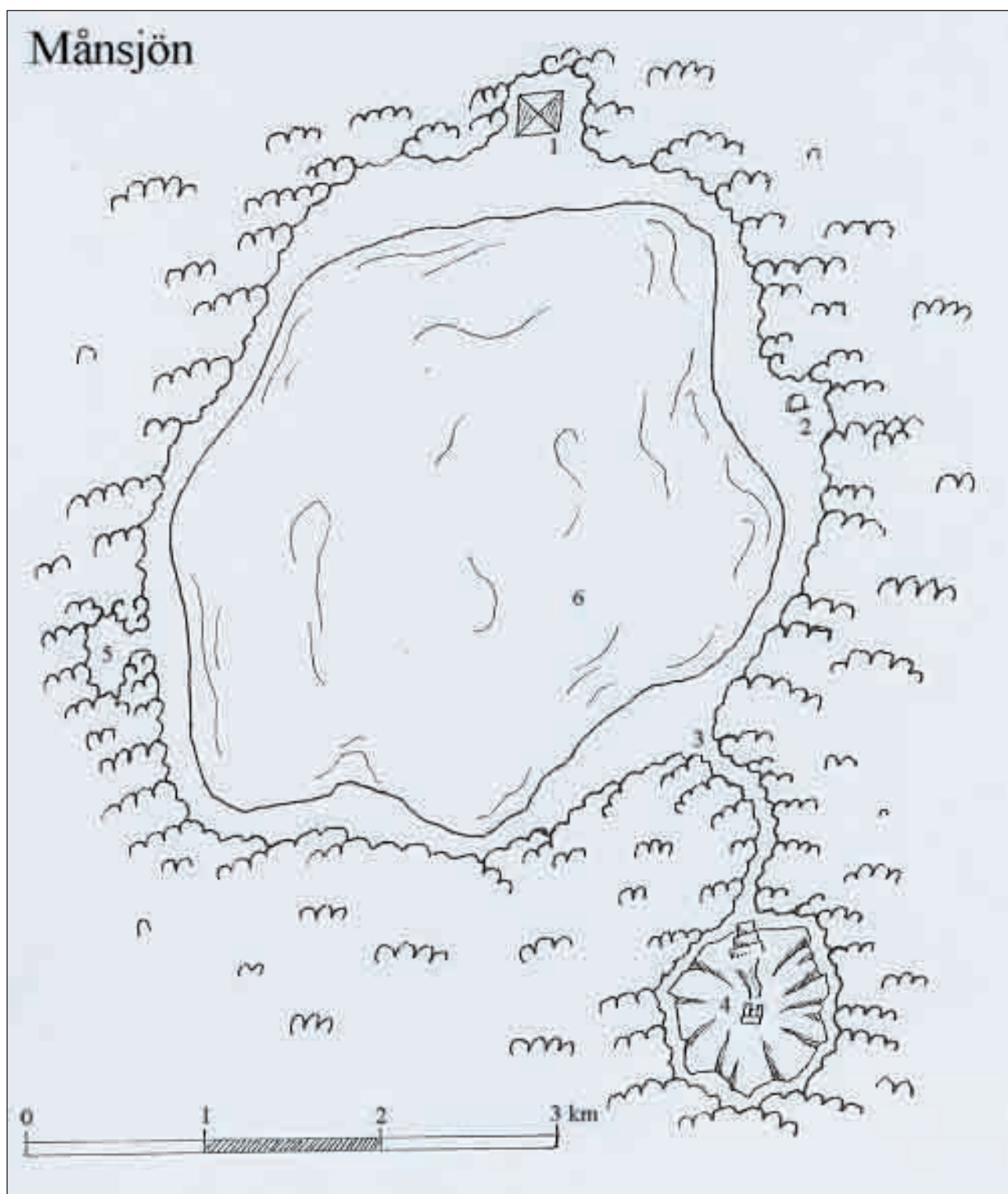
6. **Eginiors vaktorn.** Mer information om detta finns under ett särskilt kapitel.

Månsjön

1. **Falwirs stuga.** Detta är stugan som Falwir bodde i då hon förvisades till skogen. Stugan var dåligt byggd redan då hon bodde i den, och är idag nästan totalt förfallen. Stugan har bara en våning, och i den finns det ett rangligt bord, en nästan helt trasig bokhylla, och är full med massa skräp, damm och växter som slagit rot i stugan och börjat gro med årens lopp. Om rollpersonerna för en massa väsen i stugan (till exempel smäller i dörrar, vrålar, dunkar näven i väggen med mera) så är det 75% risk att brädor och takbjälkar rasar

ner på rollpersonen. Bjälkarna gör då en A allvarlig krosskada. Allt i huset är så pass gammalt och ruttet att det inte är av något värde för rollpersonerna.

2. **Eginiors stenskrift.** I skogspartiet som finns beläget alldeles intill Månsjön har Eginior lämnat en ledtråd om hur man kan hitta Eldstenen och få den ur sjön. För att hitta stenen med Eginiors ledtråd på krävs ett slag på Iakttagelseförmåga. Man hittar då en sten som är en meter hög och full med mossa, men man kan också upptäcka att det finns skrift under mossan inristat i stenen. Skriften lyder så här: ”På en tron utan konung, skall månen avslöja sjöns hjärta”
3. **Den hemliga stigen.** Denna stig leder till den stentron man måste finna för att få upp Eldstenen ur Månsjön. Eginior såg till att gömma stigen noggrant så att inga med onda avsikter skulle kunna komma åt stenen.



Allteftersom åren gått har stigen växt igen, vilket gör den ännu svårare att upptäcka (ett mycket svårt (-20) slag på Iakttagelseförmåga). När stigen väl är hittad är det dock väldigt lätt att följa den. Stigen leder först till en stenhöjd med uthuggna stentrappor i och går man upp för dessa kommer man till stentrone.

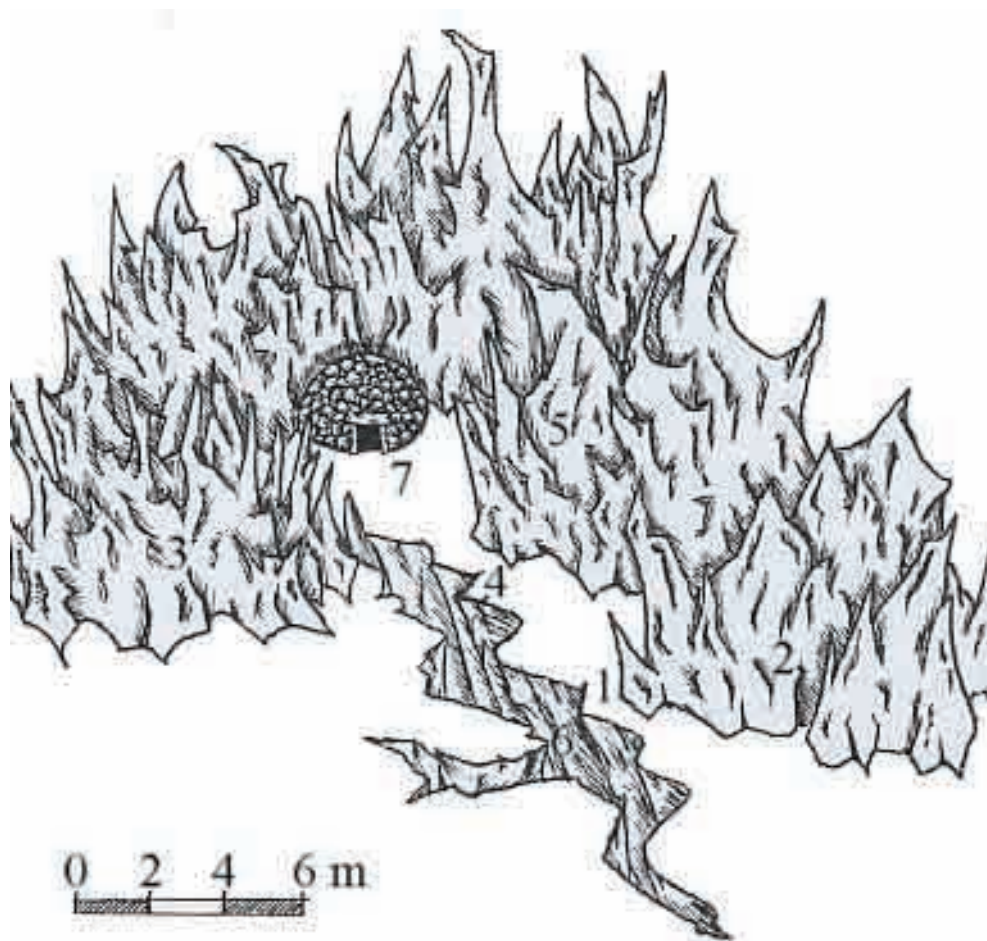
4. **Stentrone.** Stentrone ligger belägen på en ungefär 10 meter hög stenhöjd. Trone är ganska enkelt gjord, förutom några björnar snidade i sten som armstöd. På en av björnarna saknas dock huvudet (naturen har där varit hård). Om man sätter sig på trone får man perfekt sikt över Månsjön. Är det natt så kan man tydligt skymta en rund fläck, röd som eld mitt i Månsjön. Detta är Eldstenen. Om man sitter på trone och uttalar den trollformel man hittar i Eginiors gravkammare kommer Eldstenen att bli tillgänglig.
5. **Falwirs dödsplats.** Det var på denna plats som Falwir dog och blev förvandlad till Taureyende. Det är en helig plats som alltid blomstrar. Den kan upptäckas med ett slag på Iakttagelseförmåga, i och med att platsen blomstrar mer än den övriga skogen, och om SL bestämmer sig för att äventyret ska utspela sig på en vinter blir den mycket lätt (+20) att upptäcka, i och med att platsen blomstrar året om. Så fort man sätter sin fot på denna plats rinner all trötthet och allt tvivel ur en, och man känner sig mycket tillfreds och harmonisk. Upplevelsen är dock endast själslig, och man får således inte igen några SP eller liknande bara för att man befinner sig på denna plats.
6. **Eldstenen.** På denna plats, på botten av Månsjön finns Eldstenen. Under dagtid går den inte att upptäcka från ovan ytan, men på natten lyser den röd, och syns därför som en otydlig, röd fläck från vattenytan, vilket man endast kan se från stentrone. I och med att Månsjön är

så pass djup så är det i princip omöjligt att simma ner och hämta stenen. Men stenen sitter på en piedestal, och om man sätter sig på stentrone och uttalar trollformeln så höjs piedestalen upp ovanför vattenytan, och då är det bara att simma ut och hämta Eldstenen. För att kunna simma ut måste man lyckas med ett svårt (-10) slag på Simma.

Gravkummet

Området utanför gravkummet

1. En liten passage där man med nöd och näppe kan gå förbi. Klipporna blockerar den mesta delen av passagen, och det varje gång en person passerar här är det 30% risk för ras. Skulle ett ras inträffa får personen 2 C allvarliga krosskador och 1T4 A allvarliga krosskador, och det är även risk att man ramlar ner i sprickan. För att undvika att då ramlar ner i ravinen måste man lyckas med ett slag på Rörliga Manövrar.
2. En klippa. Om man vill klättra över denna istället för att ta sig igenom passage nummer 1 så måste man lyckas med ett slag på Klättra. Annars ramlar man ner och tar 1 C allvarlig krosskada och 1 B allvarlig stötskada.
3. I den här klippan bor Enöga. För att få syn på ingången till hans grotta måste man lyckas med ett svårt slag på Iakttagelse. Man måste även befinna sig minst 5 meter ifrån grottöppningen. Är det natt är det 50% chans att han befinner sig i hålan. Är det dag är det 75% chans



att Enöga är i sin grotta. Kommer man i närheten av klippan kommer han ut och anfaller en.

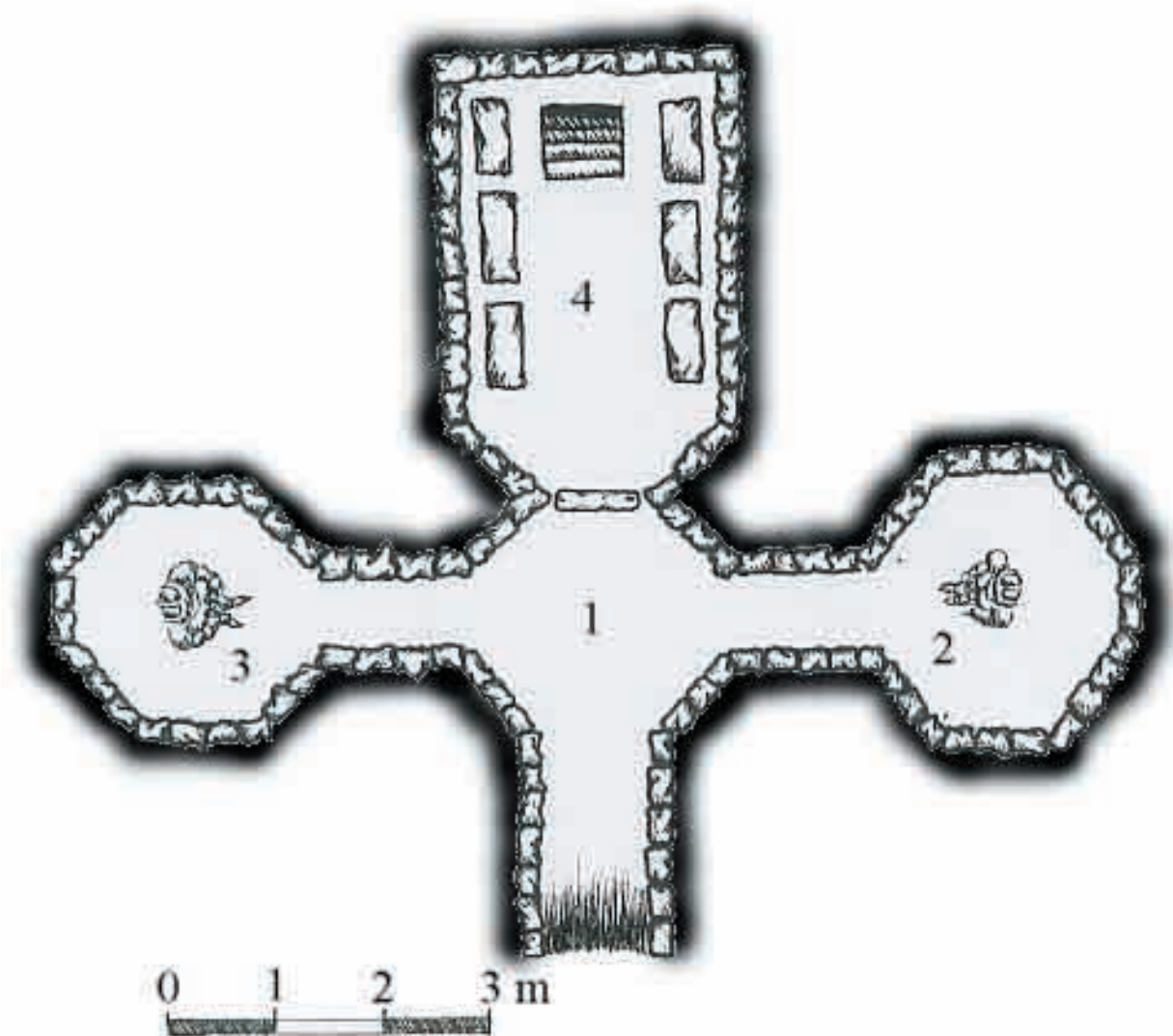
4. En passage där man kan gå förbi. Passagen är svårare att gå förbi än passage nummer 1, och man måste därför lyckas med ett svårt (-10) slag på Rörliga manövrar för att lyckas ta sig förbi. Misslyckas man med slagen är det 40% risk för. Skulle ras då förekomma tar personen 1T4+1 C allvarliga krosskador och 1T4 A allvarliga krosskador. Man måste även lyckas med ett svårt slag på Rörliga Manövrar för att inte ramla i sprickan om ras skulle förekomma.
5. En klippa. Om man vill klättra över denna istället för att ta sig igenom passage nummer 2 så måste man lyckas med ett svårt (-10) slag på Klättra. Annars ramlar man ner och tar 2 C allvarlig krosskada och 1 B allvarlig stötskada.
6. En 3 meter djup spricka. Skulle man ramla ner i sprickan tar man 1 D allvarlig stötskada och 1 C allvarlig krosskada. För att ta sig upp ur sprickan måste man lyckas med ett svårt (-10) slag på Klättra.
7. Ingången till gravkummet.

Gravkummetets övre plan

1. En stor hall är det första som man anländer till när man stiger in i gravkummet. I hallen finns det fyra stora

pelare. På väggen mitt emot ingången finns en vacker bild på två stora krigare som trotsigt möter varandras blickar. Väggen är i själva verket en hemlig som leder till det första rummet med gravkistor, men det kan endast upptäckas med ett slag på Iakttagelse.

2. Ett rum i vilkens mitt det finns en två meter hög staty i sten. Statyn stirrar med bister min mot en av stenväggarna. Man kan med ett lätt (+10) slag på Iakttagelse märka att statyn är väldigt lik den ena av de två krigarna på väggen i rum 1. Man kan med ett slag på Iakttagelse upptäcka att statyns huvud går att vrida på. Gör man detta så vrids huvudet så att statyn stirrar ut i korridoren.
3. Ett rum i vilkens mitt det finns en två meter hög staty i sten. Statyn stirrar med bister min mot en av stenväggarna. Man kan med ett lätt (+10) slag på Iakttagelse märka att statyn är väldigt lik den andra av de två krigarna på väggen i rum 1. Man kan med ett slag på Iakttagelse upptäcka att statyns huvud går att vrida på. Gör man detta så vrids huvudet så att statyn stirrar ut i korridoren. Har man vridit på båda statyernas huvuden öppnas den hemliga dörren i rum 1. Denna staty håller även en dammig nyckel i sin ena hand. Nyckeln är dock inte av sten, utan av guld.
4. En gravkammare med sex gravkistor. Det finns inskriptioner på varje gravkista, men texten har blivit alltför otydlig med tiden för att kunna läsas. En av



stenarna i detta rum är en hemlig lucka som leder ner till gravkumlets nedre plan. För att upptäcka att luckan är just en lucka och ingen vanlig stenplatta krävs ett svårt (-10) slag på Iakttagelseförmåga. Luckan är låst, men den har ett nyckelhål, och använder man nyckeln man hittade i rum 3 så öppnas luckan, och blottar en sentrappa som leder nedåt.

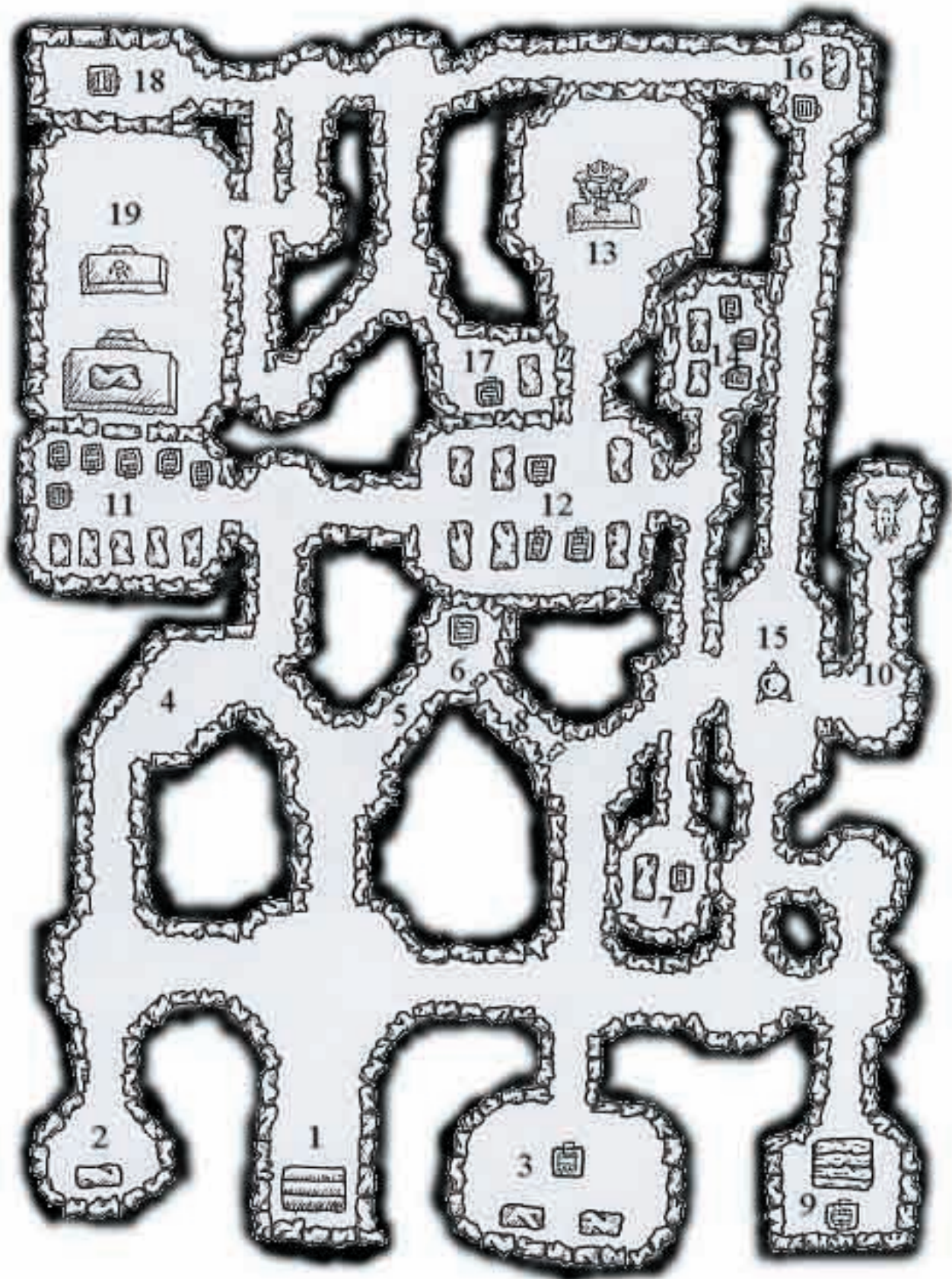
Gravkumlets nedre plan

1. Det är detta rum man anländer till när man tagit trappan ner från rum 4 på gravkumlets övre plan.
2. En liten gravkammare med endast en gravkista.
3. En gravkammare som innehåller två gravkistor och en skattkista. Skattkistan innehåller ett +10 magiskt bredsvärd och 35 gs.
4. Ett rum som innehåller en synnerligen farlig fälla som fungerar som så att om man stiger på vissa av rummets golvplattor så kommer 2T6 spjut ut ur diverse hål i den ena väggen och har +60 i spjutattack. Fällan är svår (-10) att upptäcka, extremt (-20) svår att desarmera och normalsvår att undvika.
5. I denna korridor finns det en falllucka. Ramlar man ner i denna ramlar man två meter, och hamnar sedan på ett golv fullt med uppåtspetsade pålar. Det är 60% chans att man landar på pålarna. Pålarna ger då 1T6 C allvarliga sticksador. Fällan är normalsvår att upptäcka, lätt (+10) och svår (-10) att undvika.
6. Ett litet rum där det finns en skattkista. Skattkistan innehåller 20 gs samt en magisk stav vars topp fattar eld om bäraren säger "Brinn". Toppen är då brinnande ända tills bäraren säger "Slockna". I detta rum finns även en lönngång som leder in till korridor nummer 8. Lönngången är mycket svår att upptäcka.
7. En gravkammare med en gravkista och en skattkista. I skattkistan finns 35 gs, ett +5 magiskt kortsvärd och ett par stövlar som har besvärjelsen "Gå på vatten" inbundna i sig. Besvärjelsen kan endast användas en gång per dag.
8. En hemlig gång där det finns 20 ädelstenar (vilka är värda 5 gs/styck). Gångens ändar är blockerade av hemliga lönnörrar. Lönnörrarna är mycket svåra att upptäcka.
9. Ett litet rum som innehåller en skattkista och en fälla. I skattkistan finns 10 gs, en +10 magisk kortbåge som ger bäraren nattnsyn, 2 +5 magiska pilar som återvänder till kogret stridsrundan efter att man avfyrat dem. Fällan som finns i rummet är en fallgrop som finns strax framför skattkistan. Ramlar man ner i fallgropen hamnar man i en mycket ström underjordisk flod och spolas efter några timmar ut i skogsfloden, ungefär 5 km söder om Skogsbron. För att hålla sig flytande i strömmen och inte drunkna måste man lyckas med ett slag på Simma.
10. Denna korridor är ingenting annat än en riktig dödsfälla. I korridorens slut finns nämligen en fälla bestående av ett drakhuvud i sten. När man kliver på en viss platta i korridoren sprutar det glödhet eld ur drakens näsborrar rakt mot personerna i korridoren. Personen som går först tar då en D allvarlig brännskada. Personen bakom denne tar en B allvarlig brännskada, och de övriga som befinner sig i korridoren får varsin A allvarlig brännskada. Fällan är svår (-10) att upptäcka, extremt

svår (-30) att desarmera och mycket svår (-20) att undvika.

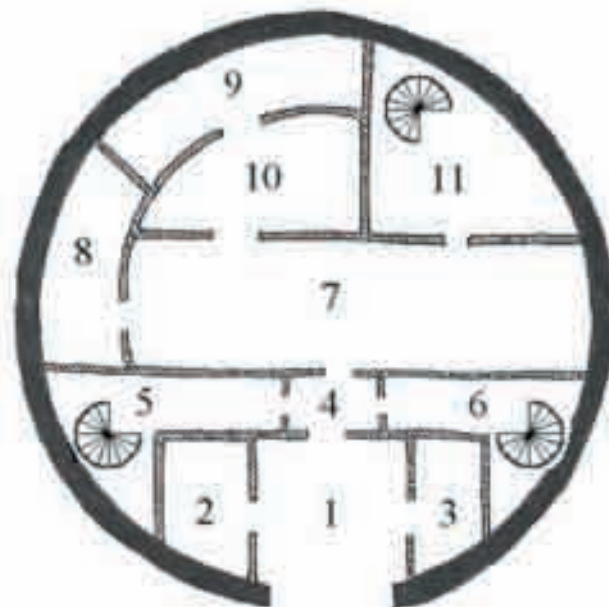
11. En väldigt stor gravkammare med fina sniderier föreställande tappra krigare runt väggarna. I gravkammaren finns fem gravkistor och sex skattkistor. I den första skattkistan finns: 6 juveler (värda 4 gs/styck), en magisk guldpipa som lägger besvärjelsen "Dimma" på en radie inom 3x3 meter på valfri fiende. Besvärjelsen kan användas 4 gånger per dygn och aktiveras när man röker pipan. I den andra kistan finns: 50 gs, ett magiskt pannband med vilken pannbandets bärare kan läsa och tala Quenya helt flytande, 3 +10 armborstpilar som har 15% chans att personen pilarna träffar drabbas av besvärjelsen "Sömn", en vanlig ringbrynja. I den tredje kistan finns: 45 gs, 100 ss, ett armborst, ett par armskenor i guld som visserligen endast skyddar lika bra som läderarmskenor, men som å andra sidan är mycket vackra och värda 120 gs tillsammans. I den fjärde kistan finns: 50 ss, en -5 dolk, en maläten och trasig mantel. I den femte kistan finns: 3 gs, en metallhjälm, en magisk +5 morgonstjärna. I den sjätte kistan finns: 3 juveler (värda 3 gs/styck). Alla kistor har inbyggda fällor, som går till som så att när kistan öppnas rasar ett stenblock från taket ner på personen som öppnade kistan. Stenblocket ger en C allvarlig krosskada. Fällan är svår (-10) att upptäcka, normalsvår att undvika och mycket svår (-20) att desarmera. I rummet finns även en hemlig dörr som leder in till Eginors gravkammare, d.v.s. rum 19. Dörren är mycket svår att upptäcka.
12. En stor gravkammare. Här inne finns sex gravkistor och tre skattkistor. I den första skattkistan finns: en härdat läderrustning som inte väger någonting, ett armband i guld (värt 6 gs). I den andra kistan finns: 50 ss, ett +15 kasts pjut som återvänder till kastarens hand efter en stridsrond. I den tredje kistan finns: 32 gs, 105 ss, 15 juveler (värda 3 gs/styck).
13. En väldigt stor sal som på något sätt känns mer ödslig än de övriga salarna, kanske beroende på att denna sals väggar helt saknar utsmyckning. I salens mitt finns en staty av en mänsklig krigare i naturlig storlek. Med sina båda händer håller krigaren ett tvåhandsvärd i ett fast grepp. Tvåhandsvärdet är +5 magiskt och har ett ständigt blått sken omkring sig i en radie på 1x1 meter. Om man tar svärdet ur statyns händer stängs rummets portar omedelbart, och rummets sidoväggar börjar glida samman mot rummets mitt. Ens enda chans är då att slå upp dörren som har +60 mot rollpersonernas STY+SMI bonus på motståndstabellen. Efter 7 stridsrundor har väggarna nått mitten, och den som då befinner sig i rummet är det inte mycket kvar av...
14. En liten gravkammare i vilken det finns två gravkistor och tre skattkistor. I den första skattkistan finns: en magisk +15 stridshammare med ingraverade björnar på huvudet vilka brummar när orcher finns inom en radie på 20 meter. I den andra kistan finns: 10 gs, en trasig, rostig sköld, och en +5 magisk dolk. I den tredje kistan finns: en magisk +20 ringbrynja som dessvärre var konsturead för en extremt överviktig person, vilket leder till att man måste vara omkring 160 centimeter lång och väga 120 kilo för att kunna använda den. Alla kistorna är dock försedda med varsin fälla. Fällan fungerar som så att när kistan öppnas kommer ett tiotal dolkar farande ur ett antal hål i väggen och ger

0 3 6 9 m



personen som öppnade kistan 1T20+1 A allvarliga stickskador. Fällan är svår att upptäcka, mycket svår att undvika och normalsvår att desarmera.

15. En väggkorsning vars mitt tas upp av ett lysande klot på en pelare. Klotet är ungefär 30 centimeter i diameter och lyser upp en radie på 4x4 meter.
16. En liten gravkammare med en gravkista och en skattkista. I skattkistan finns: 15 gs, 13 ss, ett par magiska handskar som ger +20 i Klättra, en magisk slunga som har den egenheten att när slungans sten träffat en motståndare åker den direkt vidare till närmaste person och ger honom en A allvarlig stötskada.
17. En gravkammare där det finns en gravkista och en skattkista. Skattkistan innehåller 15 gs och en magisk kastdolk som återvänder till kastarens hand, stridsrundan efter att den slungats iväg.
18. En stor sal som enbart har en skattkista i mitten av rummet. Skattkistan är dock tom och fungerar enbart som fälla åt klåfingriga gravplundrare. Det är nämligen som så att när man öppnar kistan så stängs porten man kom in genom och vatten börjar spruta in genom diverse luckor i väggarna. Man har två stridsrundor på sig att ta sig ut ur rummet, vilket man gör genom att slå upp stendörren som bommades igen när man öppnade kistan. Dörren har rang 13 mot rollpersonernas STY+SMI bonus på motståndstabellen. Bara två personer kan slå in dörren samtidigt. Fällan är svår (-10) att upptäcka och absurt svår (-70) att desarmera.
19. Denna jättelika och vackra sal är Eginior gravkammare. Runt på rummets väggar finns bilder i sten snidade föreställande Eginior utförandes diverse olika stordåd. Det finns dock två stenplatser som årtill synes tomma. På rummets ena sida finns Eginior grav placerad på ett vackert podium i sten. Framför graven finns ett stenbord där konturerna efter en björntass finns insnidade. Placerar man en av Eginior amuletter på konturen uppenbarar sig varsin lysande text på de båda kala stenväggarna. Texten på den ena väggen lyder: "Vill du nå elden i djupet, så säg: *Lyd mina ord, och stig*". Texten på den andra väggen lyder: "*Är everyade vaktas av skogens äldste*".



måste man gräva undan stenras i ungefär 1 timme. Under denna tid har spindlarna i källaren med största sannolikhet hört allt grävande och kommer in genom dörren från rum 4 inom 1T8 stridsrundor och går då till attack. Har man väl lyckats lasta undan alla stenar som blockerar vägen måste man lyckas med ett svårt (-10) slag på Klättra för att ta sig ner.

7. En stor korridor som klarat sig undan tidens förstörande tand ganska bra. Malätna draperier och tavlor pryder väggarna. Denna korridor har ungefär dubbelt så högt till tak som de övriga rummen, då taket på våning 2 fungerar som tak för detta rummet.
8. Ett väldigt illa gånget avträdesrum.
9. Ett totalt demolerat kök. Köksutrustning, tallrikar, bord och stolar ligger utspridda huller om buller i en enda röra.
10. Matsal. Detta rum är fullt av damm, trasiga möbler och annat skräp.
11. Ett trapprum med en spiraltrappa som leder upp till våning 2.

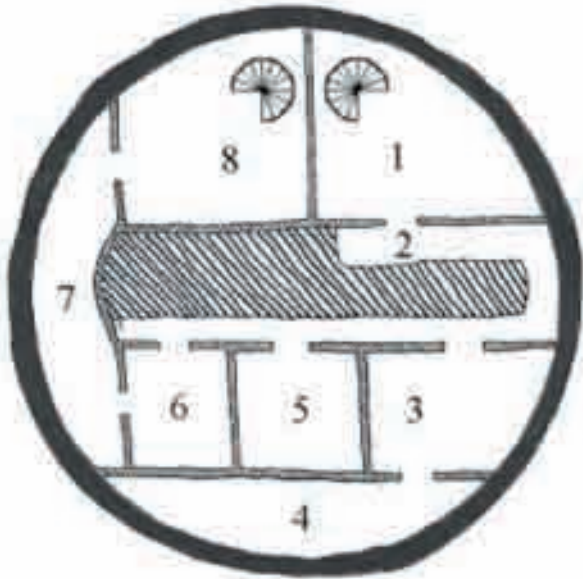
Vaktornet

Våning 1

1. Hallen man träder in i när man anländer i vaktornet är mycket skräpig och smutsig. De en gång starka entréportarna i trä är nästan helt söndervittrade, och rummet är fullt med löv och annat skräp.
2. Ett vaktrum som är fullt av sönderrostade vapen, rustningar och sköldar.
3. Samma som rum 2.
4. Ett litet och smutsigt rum.
5. Trapprum med en spiraltrappa som leder ner till källaren. Trappan är full med spindelnät, och för man oväsen i detta rum så hör jättespindlarna i källaren detta och kommer upp till attack inom 1T6 stridsrundor.
6. Trapprum till källarvåningen. Det som en gång var en spiraltrappa är nu intet mer än en ihoprasad stenhög. För att kunna ta sig ner till källaren från detta rum

Våning 2

1. Trapprum med en spiraltrappa som leder ner till våning 1.
2. En stenbalkong som sträcker sig utmed väggen. Balkongen är väldigt gammal och instabil, så om någon personsom väger över 100 kilo går på balkongen rasar den ihop. Personerna som befinner sig på balkongen ramlar då ner till rum 7 på våning 1, och tar en C allvarlig stötskada och en B allvarlig krosskada.
3. I detta rum avväpnade soldaterna sig innan de gick och lade sig till att sova. Därför är detta rum fullt med rostiga gamla vapen och rustningar. Man kan med ett lätt (+10) slag på Iakttagelse hitta en ring i guld med en juvel på. Ringer är värd 35 gs.
4. En stor sovsal full med malätta filtar och halvtrasiga sängar.
5. Detta rum tillhörde den man som under tiden då tornet användes var kapten för tornets soldater. Längs med rummets väggar hänger rostiga vapensköldar, trasiga flaggor och ruttna tavlor. Rummets fönster

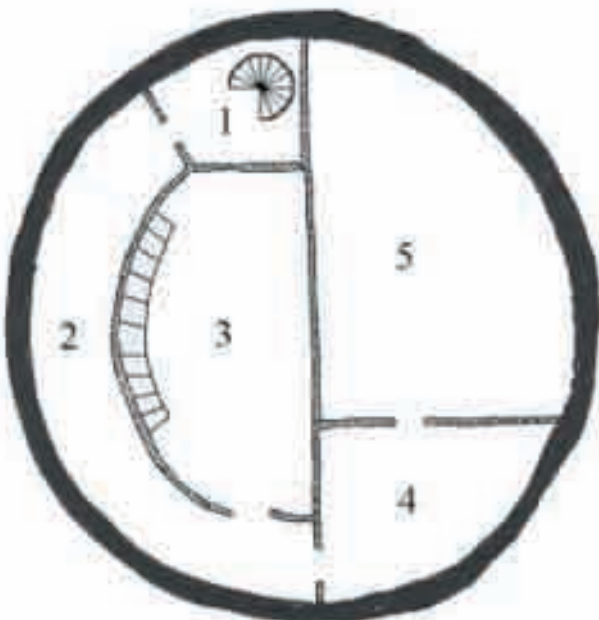


är sönderslaget, så golvet är fullt av gamla löv och glassplittar. Man kan med ett mycket svårt (-20) slag på Iakttagelse hitta ett par magiska stridshandskar som ger bäraren +20 i Grepp och Kast.

6. Ett rum där allt är någorlunda intakt.
7. En korridor där tavlor och draperier blivit sönderstrimlade. Man kan med ett lätt (+10) slag på Iakttagelse upptäcka att demoleringen av tavlor och draperier inte är någonting som skett med tiden, utan att någon typ av varelse har gjort detta någorlunda nyligen. Man kan även med ett slag på Iakttagelse upptäcka fotspår i den dammiga mattan. Det är naturligtvis orcherna som rivit sönder väggbonaderna och lämnat fotspår i mattan.
8. Trapprum med en spiraltrappa som leder upp till våning 3.

Våning 3

1. Trapprum med en spiraltrappa som leder ner till våning 2.
2. En lång korridor.
3. Detta rum har inget tak, och fungerar som en slags liten



gård, med en trappa som går längs den krökta väggen upp till våning 4. Trappan är dock väldigt instabil, så om en person som väger över 70 kilo går i trappan rasar just den biten av trappan och personen faller och tar en B allvarlig stötskada och 1T4 A allvarliga krosskador.

4. Detta rum är ett stort vaktrum. I och med att rum 5 är Eginiors rum så var bevakningen i detta väldigt hård. Numera är dock vaktrummet endast fyllt med rostiga vapen och rustningar och annan bråte.
5. I detta rum gästade Eginior när han var och besökte vaktornet. Rummet var på den tiden mycket lyxigt och fint, men nuförtiden är det som alla andra rum, d.v.s. maläret och stökigt. På en av rummets väggar finns en ungefär en och en halv meter oval fläck där det inte är lika dammigt som på övriga väggen. Denna fläck upptäcks med ett mycket lätt (+20) slag på Iakttagelse. Det var på den här platsen som den magiska spegeln brukade stå, innan orcherna kom och rövade bort den. Ovanför fläcken finns det en liten skylt i metall. Skylten har en text som lyder: "Skåda bortom det rimliga ögat, den rimliga världen, det rimliga ödet, och säg mig: Vad finns där." Detta är trollformeln som aktiverar den magiska spegeln. Man kan med ett slag på Iakttagelseförmåga upptäcka fotsteg på det smutsiga golvet. Fotstegen tillhörde naturligtvis orcherna när de var här och tog spegeln. En betydande sak som finns i detta rum är en av Eginiors amuletter. Den ligger under Eginiors huvudkudde, och kan hittas med ett normalt slag på Iakttagelse.

Våning 4

Denna våning är själva utkiksplatsen, och har således inget tak. På denna utkiksplats finns fyra stycken klockor, som tornets soldater ringde i när de såg en fara nalkas. Klockorna är på denna karta numrerade från 1-4, och om man ringer i dem lossnar dem och rasar, på grund av att de är gamla och utnötta.

1. Ringer man i denna klocka rasar den och förstör trappan man använde för att komma upp hit.
2. Ringer man i denna klocka rasar den och landar rakt på



den lilla gården på Våning 3.

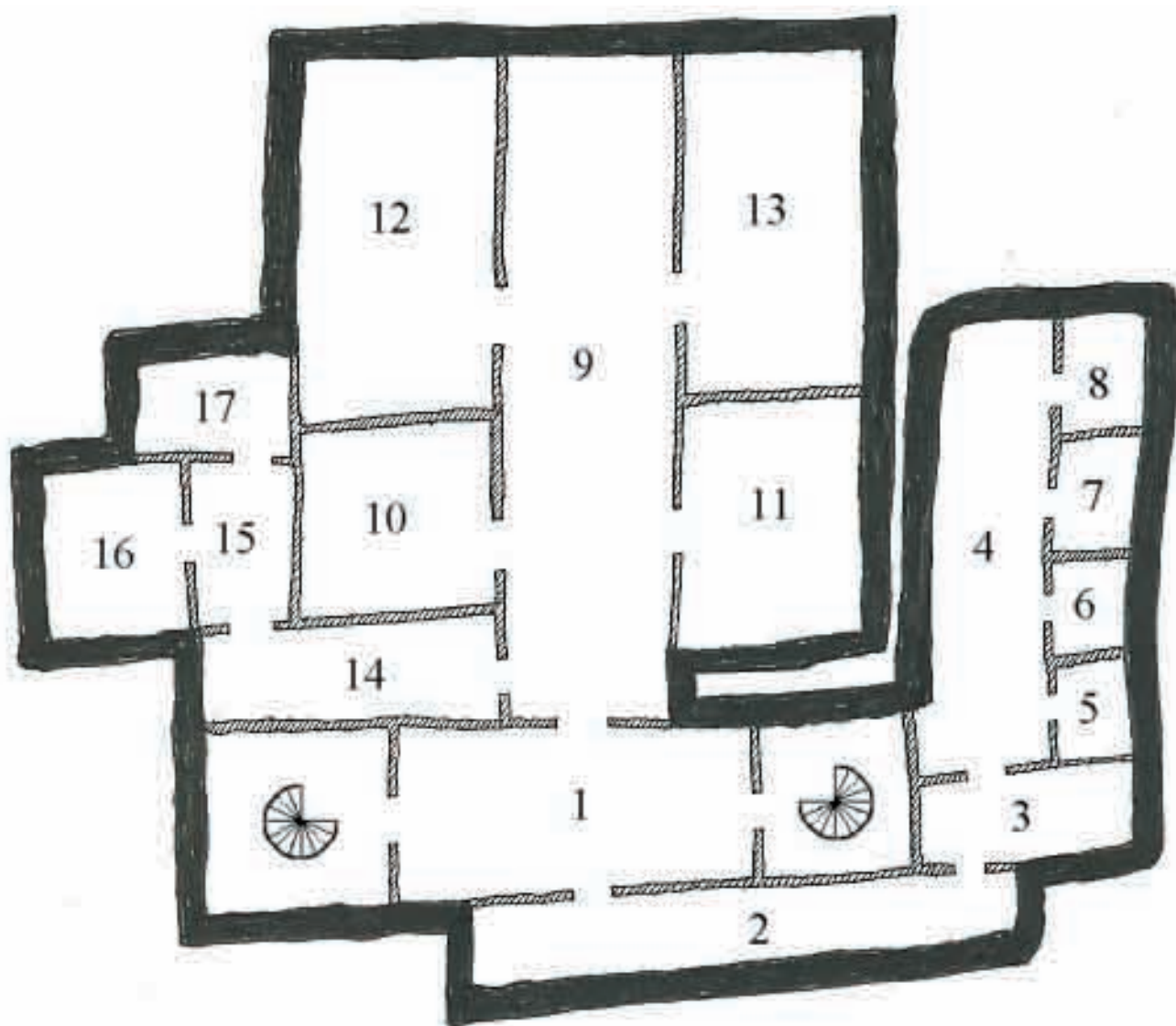
3. Ringer man i denna klocka rasar den in i Eginiors rum och demolerar rummet totalt. Alla spår efter orcherna försvinner då, och Eginiors amulett blir omöjlig att hitta.
4. Ringer man i denna klocka rasar den in i rum 4 på våning 3, och man måste således lyfta bort sten i en hel del timmar innan man kan ta sig till Eginiors rum.

Källaren

1. En korridor i vilkens ändrar trapporna upp till Våning 1 ligger. Korridoren är full av spindelnät, och i korridoren finns en jättespindel.
2. En korridor där det finns spindelnät längs med väggarna. I korridoren finns två jättespindlar.
3. Fångvaktarrum i vilken det finns två jättespindlar.
4. Fängelsekorridor full med spindelnät. I korridoren finns tre jättespindlar.
5. En fängelsecell proppfullt med spindelnät med diverse döda djur hängandes i.
6. Ytterligare en fängelsecell full med döda djur. I denna cell finns även en jättespindel.
7. Ännu en cell full med djurkadaver.
8. En cell som är tom (än så länge..)
9. En korridor i vilken det finns fem jättespindlar.
10. Detta rum var en gång i tiden en rustningskammare

och är full med rostiga vapen, rustningar och andra oanvändbara grejer. I detta rum finns fem jättespindlar.

11. En rustningskammare där det finns fyra jättespindlar. Det finns även en magisk +5 sköld i detta rum som kan upptäckas med ett slag på laktagelse.
12. Ett vapenrum som numera fungerar som spindelbo åt källarens jättespindlar. I rummet finns åtta jättespindlar.
13. Ett vapenrum som numera fungerar som spindelbo åt källarens jättespindlar. I rummet finns sex jättespindlar.
14. En korridor fylld med spindelnät. Två jättespindlar finns här.
15. Ett litet, smutsigt rum i vilket det finns två jättespindlar.
16. Ett gammalt skafferi där spindeldrottningen nu bor. I rummet finns även en jättelik äggkokong.
17. En igenrasad jordkällare.



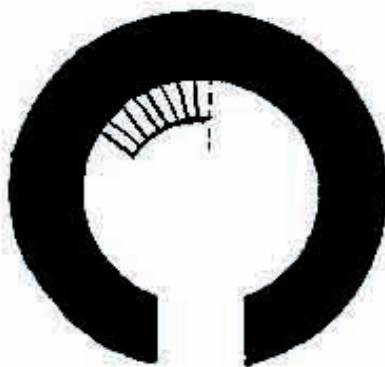
Karta över Eginíors Torn 1 slottsruin

Området runt ruinen

1. Torn 1.
2. Torn 2.
3. En vindbrygga som för ånga år sedan rasade samman, och nu ligger i spillror på borggården och i vallgraven.
4. Torn 3.
5. Torn 4.
6. Torn 5
7. Torn 6.
8. Huvudingång. Två stora portar som leder till Våning 1. Portarna är låsta och mycket svåra (-20) att dyrka upp.
9. Torn 7.
10. Torn 8.
11. Hemlig ingång. En av de stenarna väggen består av går att flytta på, och gör man så kommer man in i Rum 9 i Våning 1. Den flyttbara stenen är svår (-10) att upptäcka, och för att simma över vallgraven till stenen måste man lyckas med ett slag på Simma.
12. En gammal kyrkogård där folk begravdes när ruinen var bebodd. Nu är kyrkogården övervuxen och bortglömd. Kyrkogården består av dett dussin gravstenar, men en av dessa gravstenar är ingen riktig sådan, utan i själva verket en hemlig gång som leder in i ruinen. Lyckas man med ett slag på Iakttagelseförmåga så märker man att det inte står någon text på den gravstenen, och lyckas man med ett svårt (-10) slag på Iakttagelseförmåga upptäcker man en knapp som sitter på gravstenens baksida. Trycker man på knappen öppnas en lucka i jorden framför gravstenen. På andra sidan luckan finns en trappa som leder ner till en tunnel, vilken i sin tur leder under vallgraven och till Rum 1 i Nedre Källaren.
13. En borgmur som även fungerar som gång mellan Torn 3 och Torn 5. Om natten finna 1T6 orcher på gången. Om dagen är muren tom.
14. En borgmur som även fungerar som gång mellan Torn 3 och Torn 4. Muren har dock rasat ihop i mitten, och därför finns det stenar utspridda över större delen av borggården. Om dagen befinner sig 1T4 orcher på varsin ända i gången. Under dagtid är gången tom.
15. En borgmur som även fungerar som gång mellan Torn 4 och Torn 6. Om natten finna 1T6 orcher på gången. Om dagen är muren tom.
16. I jämnhöjd med vallgravens yta finns här två gallerförsedda hål. Hålen är cirka 1x1 meter och fungerade som en kanalgång mellan vallgraven och avträdeshålén. Gallren har genom åren blivit så pass rostiga att de med lätthet kan slås sönder, så att man kan simma in genom hålen. Detta kan upptäckas med ett slag på Iakttagelseförmåga. För att ta sig till hålen måste man simma över vallgraven, och därmed lyckas med ett slag på Simma.
17. Riunens borggård. På natten finns här 1T20+7 orcher. På dagen befinner sig 2T10 orcher här.

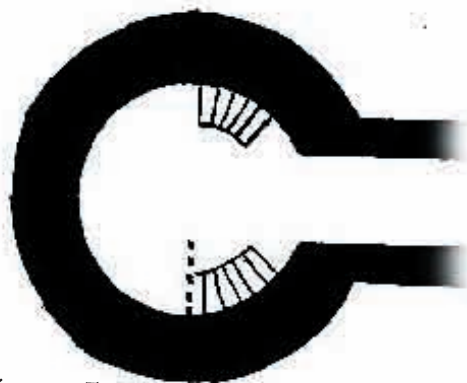
Våning 1

Skräpig och smutsig våning. Under dagtid finns här två orcher. På natten är våningen tom. Under en lös plankan i golvet finns en liten kista som innehåller 2 gs, 5 ss, 12 ks och 20 ts. Den lösa plankan är lätt (+10) att upptäcka.



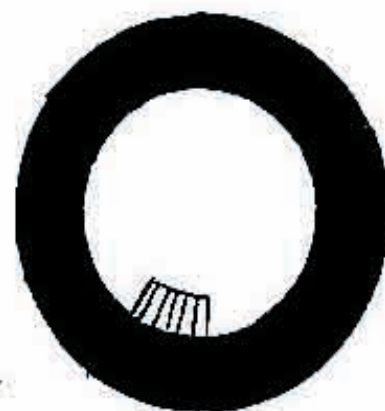
Våning 2

En helt tom våning.

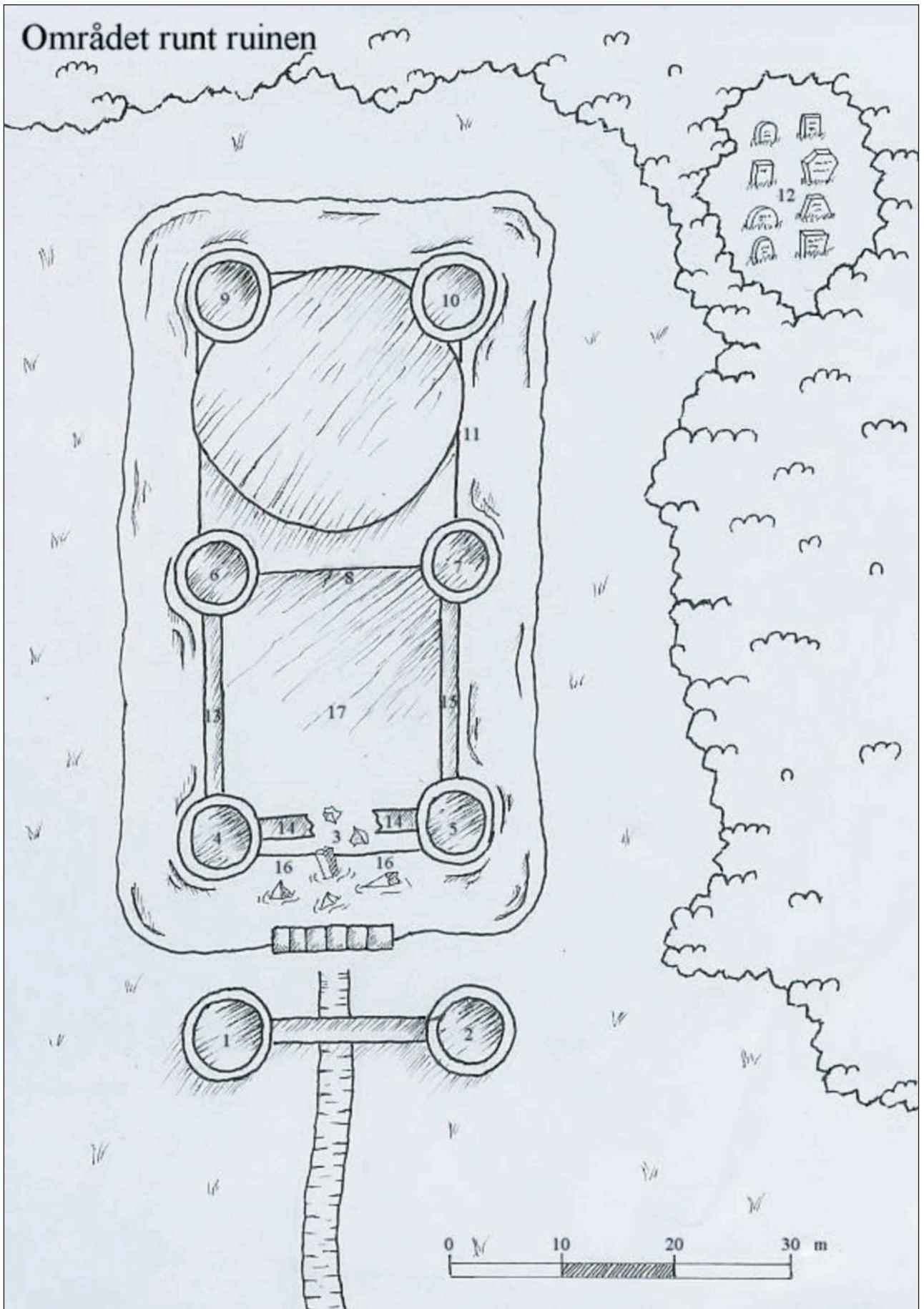


Våning 3

Våning 3 är ett tak som fungerar som utkiksplats. Nattetid finns här 2 orcher. På dagen är taket tomt.



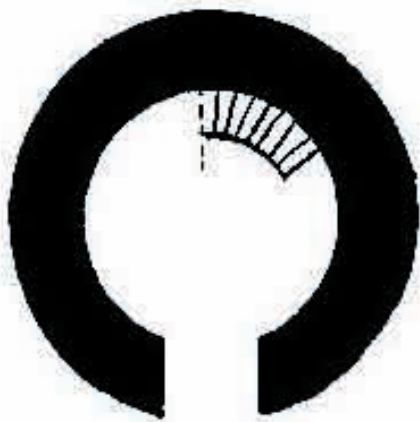
Området runt ruinen



Tron 2

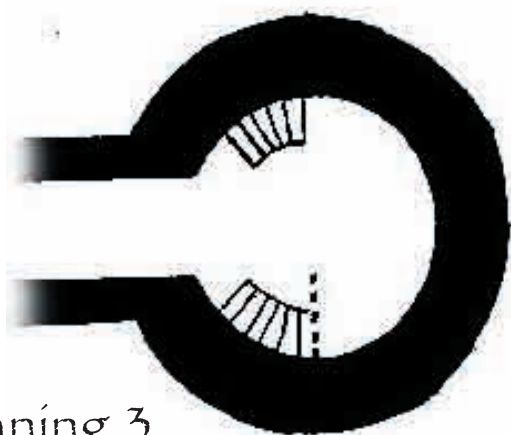
Våning 1

Skräpig och smutsig våning. Under dagtid finns här två orcher. På natten är våningen tom.



Våning 2

En helt tom våning som har ett 1x1 meter stort hål i taket, som man nattetid måste lyckas med ett slag på Iakttagelseförmåga för att upptäcka.



Våning 3

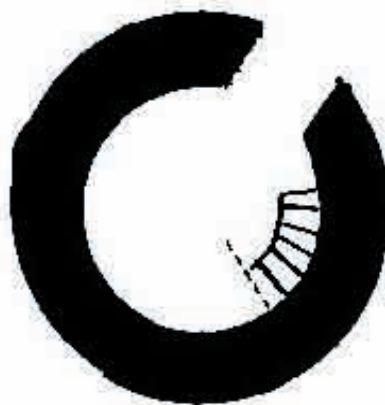
Våning 3 är ett tak som fungerar som utkiksplats. Nattetid finns här 2 orcher. På dagen är taket tomt. Det finns även ett 1x1 meter stort hål i golvet som man nattetid måste lyckas med ett slag på Iakttagelseförmåga för att upptäcka. Skulle man misslyckas med slaget är det 40% risk att man ramplar ner i hålet när man undersöker taket. Skulle man ramla ner faller man ner till våning 2 och tar en B allvarlig krosskada och två A allvarliga stötskador.



Tron 3

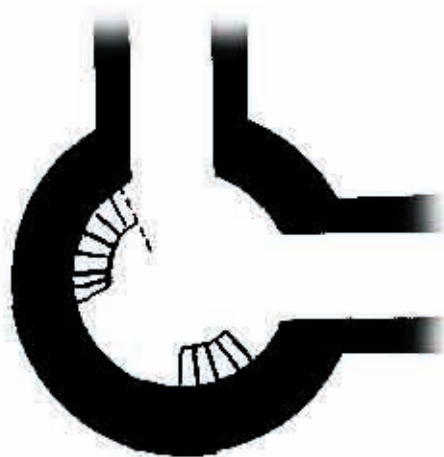
Våning 1

En våning som stinker något fruktansvärt. Stanken kommer från några högar avföring som ligger vid trappan som leder ner till gången mellan Torn 3 och Torn 4. En RP som har mycket kunskap om troll vet att avföringen kommer från just ett troll.



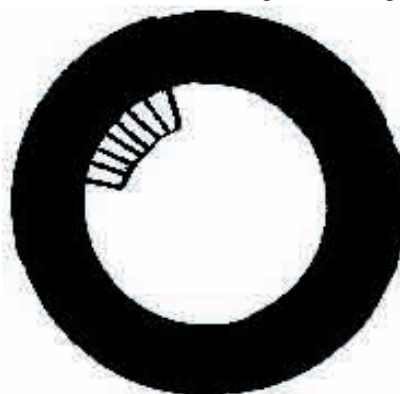
Våning 2

En våning som är totalt nedskräpad av diverse vidrig orCHFöda. Nattetid är det 30% chans att två orcher beväpnade med pilbågar befinner sig på denna våning. Under dagtid finns dessa två orcher här hela tiden, och har då sällskap av två andra orcher.



Våning 3

Våning 3 är ett tak som fungerar som utkiksplats. Nattetid är det 70% chans att här finns 2 orcher beväpnade med pilbågar.



Tron 4

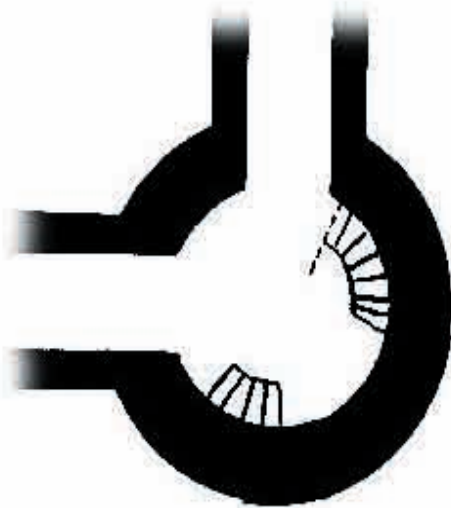
Våning 1

En våning som är helt tom förutom en totalt sönderslagen orch. Man kan med lätthet se att det är en stor varelse som slaktat orchen. Det är trollet som finns i korridoren som leder mellan Torn 3 och Torn 4 som dödat orchen därför att orchen en dag hade tråkigt, var krftigt påverkad av någon drog och fick för sig att reta trollet.



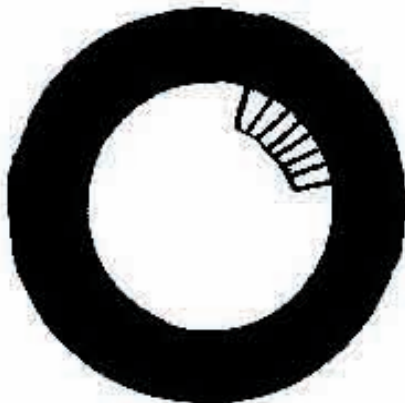
Våning 2

En våning som är totalt nedskräpad av diverse vidrig orchföda. Nattetid är det 30% chans att två orcher beväpnade med pilbågar befinner sig på denna våning. Under dagtid finns dessa två orcher här hela tiden, och hat då sällskap av två andra orcher.



Våning 3

Våning 3 är ett tak som fungerar som utkiksplats. Nattetid är det 70% chans att här finns 2 orcher beväpnade med pilbågar.



Tron 5

Våning 1

Under dagtid finns här fyra orcher. På natten är våningen tom.



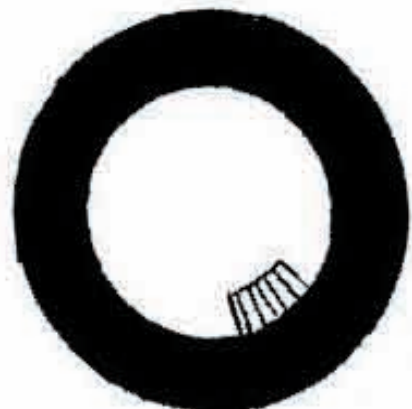
Våning 2

En helt tom våning.



Våning 3

Våning 3 är ett tak som fungerar som utkiksplats. Nattetid finns här 2 orcher. På dagen är taket tomt.



Torn 6

Våning 1

Under dagtid finns här två orcher. På natten är våningen tom. Våningen har även ett 1x1 meter stort hål i taket, som man nattetid måste lyckas med ett slag på Iakttagelseförmåga för att upptäcka.



Våning 2

Det finns på denna våning ett 1x1 meter stort hål i golvet som man nattetid måste lyckas med ett slag på Iakttagelseförmåga för att upptäcka. Skulle man misslyckas med slaget är det 40% risk att man ramlar ner i hålet när man undersöker taket. Skulle man ramla ner faller man ner till våning 2 och tar en B allvarlig krosskada och två A allvarliga stötskador.



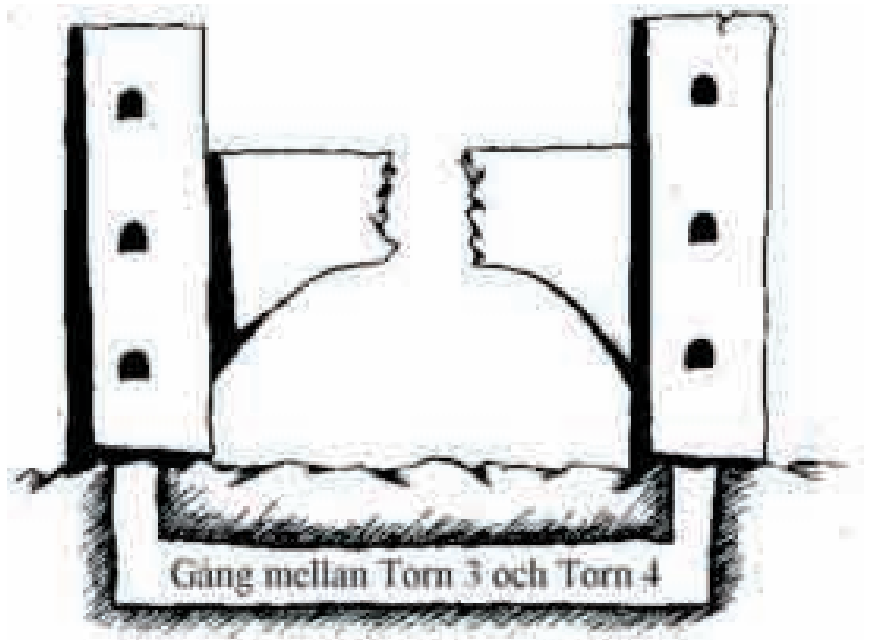
Våning 3

Våning 3 är ett tak som fungerar som utkikspåsar. Nattetid finns här 2 orcher. På dagen är taket tomt.



Gång mellan Torn 3 och Torn 4

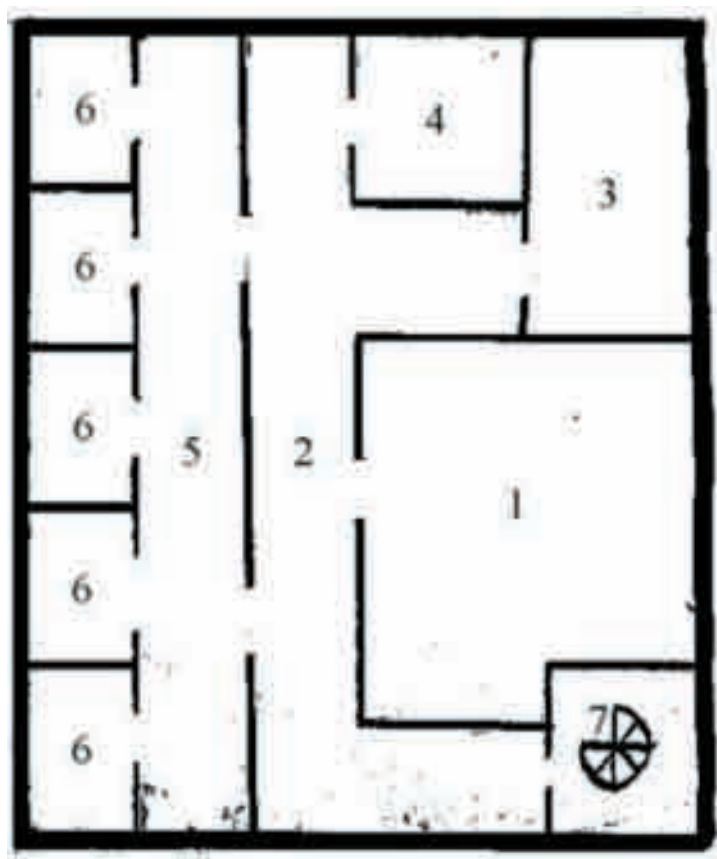
Denna gång leder från två spiraltrappor i Våning 1 Torn 3 och Torn 4, under jorden, jämte vallgraven. I gången finns två stycken avträden, vilkas hål är fulla med vatten. Vattnet kommer från vallgraven och leds hit genom två gallerförsedda hål som är 1x1 meter stora. Gallren har genom åren blivit så pass rostiga att de med lätthet kan slås sönder, så att man kan simma in genom hålen. Detta kan upptäckas med ett slag på Iakttagelseförmåga. I denna gång mellan tornen finns även ett vildsint troll. Trollet bär på sig en stor nyckel i järn med vilken man kan öppna huvudporten till ruinen.



Inne i ruinen

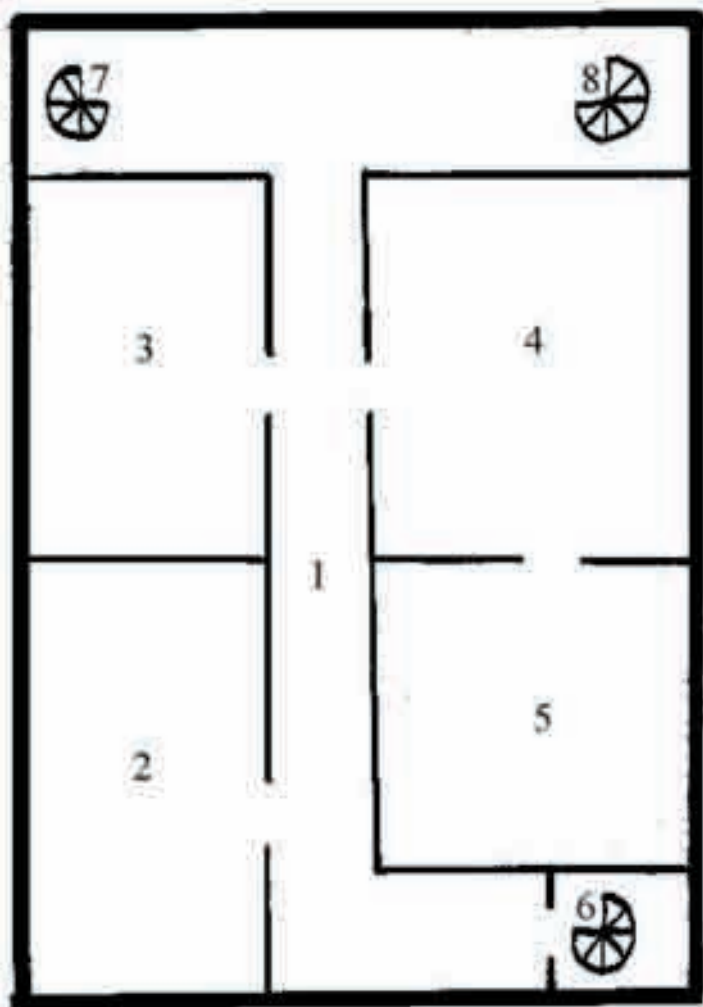
Nedre källaren

1. Ett vapenförråd fyllt av gamla rostiga oanvändbara vapen. I förrådet finns även en hemlig löndörr som kan upptäckas med ett svårt (-10) slag på Iakttagelseförmåga. Bakom löndörren finns en gång som ledet till kyrkogården.
2. En korridor i vilken det finns tre orcher.
3. Ett gammalt avträde. Avträdeshållet är fullt med vatten. Vattnet kommer från vallgraven och leds hit genom två gallerförsedda hål som är 1x1 meter stora. Gallren har genom åren blivit så pass rostiga att de med lätthet kan slås sönder, så att man kan simma in genom hålen.
4. En rustningskammare i vilken det finns ett dussin rustningar. Rustningarna är dock sönderrostade, och därmed totalt oanvändbara.
5. En korridor. Korridoren vaktas av en orch.
6. Fängelseceller, vilka även fungerar som sovrum för några orcher. Om dagen ligger därför två orcher och sover i varje cell.
7. En spiraltrappa som läder upp till Källaren.



av en kraftig överdos giftiga örter.

3. Ett förråd. Allt i förrådet är förstört av tidens tand och helt oanvändbart.
4. Ett kök i vilket orcherna spikat upp diverse döda djur och en del döda människor på väggarna. I köket finns även fyra orcher.
5. Ett skafferi. All mat i skafferiet är gammal och obrukbar.
6. En spiraltrappa som leder ner till Nedre Källaren.
7. En spiraltrappa som leder upp till Rum 2 på Våning 1.
8. En spiraltrappa som leder upp till Rum 7 på Våning 1.



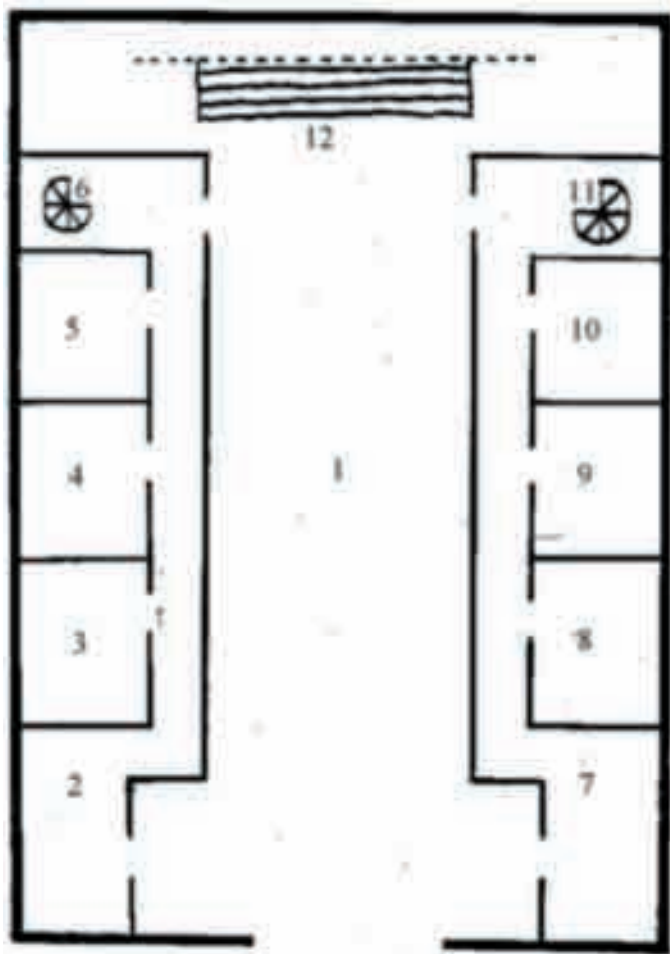
Våning 1

1. En jättelik välkomstsal som en gång i tiden var utsmyckad med vackra statyer och draperier, men som orcherna nu istället smyckat med upphängda djurkadaver och blod som de skvätt över salens väggar. Salen har ungefär dubbelt så högt till tak som de övriga rummen, då taket på Våning 2 fungerar som tak för även detta rum. Under dagtid finns här 7 orcher. På natten finns här 5 orcher.
2. En korridor som när slottet användes var avsedd för tjänarna.
3. En sovrum som förr i tiden var avsett för tjänare. I rummet finns fyra orcher.
4. En sovrum som förr i tiden var avsett för tjänare. I rummet finns tre orcher.
5. En sovrum som förr i tiden var avsett för tjänare. I rummet finns fem orcher.

Källaren

1. En korridor i vilken det finns två orcher
2. Ett örtrum som är fullt av örter av alla dess slag. Dock är alla örter totalt oanvändbara (de är trots allt ca. 700 år gamla), och vissa är så förmultnade att de är giftiga. I rummet ligger även en död orch som av dumhet proppat i sig ett antal nävar förmultnade örter och dött

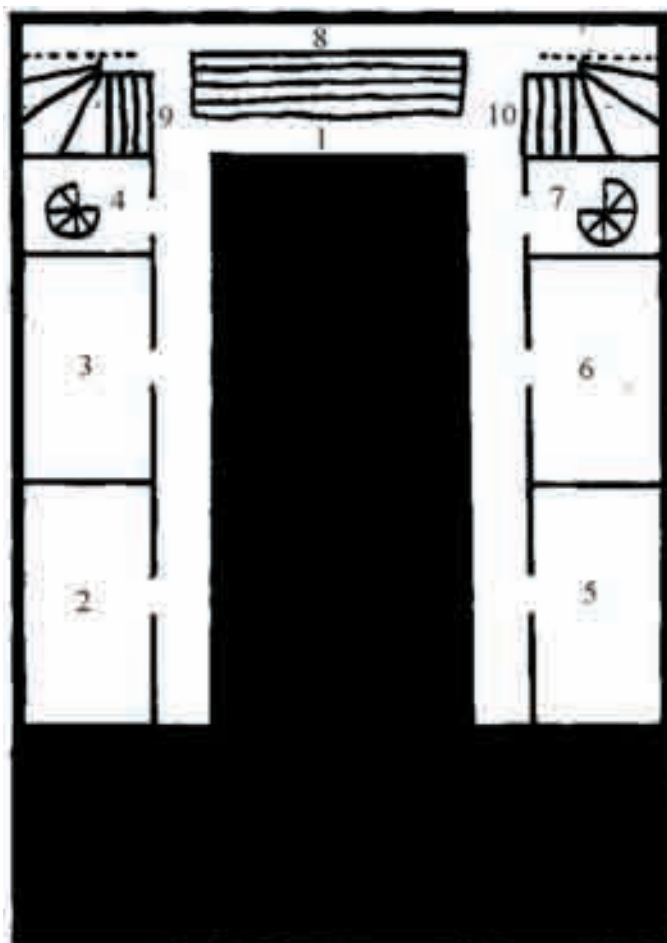
6. En spiraltrappa som leder ner till Rum 7 i Källaren och upp till Rum 4 på Våning 2.
7. En korridor som när slottet användes var avsedd för tjänarna. En orch finns i korridoren.
8. En sovrums som förr i tiden var avsett för tjänare. I rummet finns sex orcher.
9. En sovrums som förr i tiden var avsett för tjänare. I rummet finns två orcher.
10. En sovrums som förr i tiden var avsett för tjänare. I rummet finns fyra orcher.
11. En spiraltrappa som leder ner till Rum 7 i Källaren och upp till Rum 7 på Våning 2.
12. En jättelik trappa som leder upp till rum 1 på Våning 2.



Våning 2

1. En stembalkong som sträcker sig längs väggen. Åtta orcher bevakar balkongen.
2. Ett gästrum som orcherna demolerat totalt.
3. Ännu ett gästrum som är totalt förstört. I gästrummet finns sju orcher. Bland all bråte i gästrummet finns en guldkedja som kan hittas med ett slag på Iakttagelseförmåga. Kedjan är värd 10 gs.
4. Ett trapprum med en spiraltrappa som leder ner till Rum 6 på Våning 1 och upp till Rum 8 på Våning 3.
5. Ett gästrum. Där finns sex orcher
6. Ett gästrum i vilket det finns sju orcher i rummet kan man med ett lyckat slag på Iakttagelseförmåga hitta ett mgiskt halsband som gör bäraren döv så länge han bär det runt halsen (halsbandet ägdes en gång av en rik

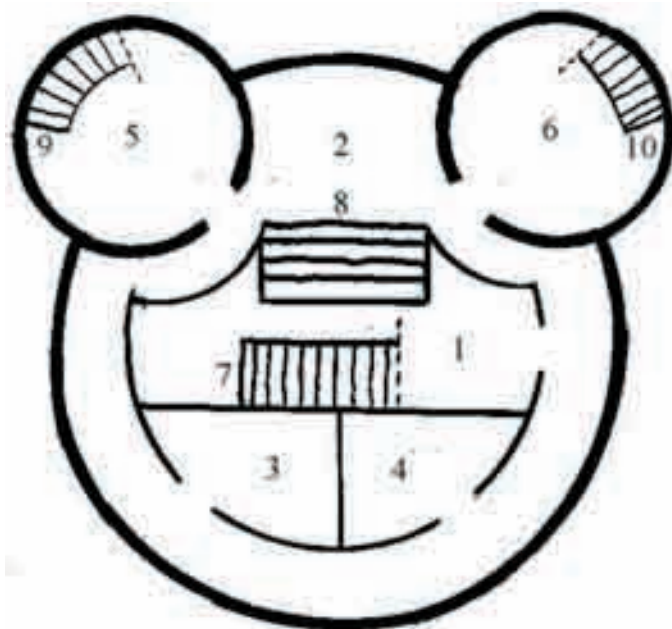
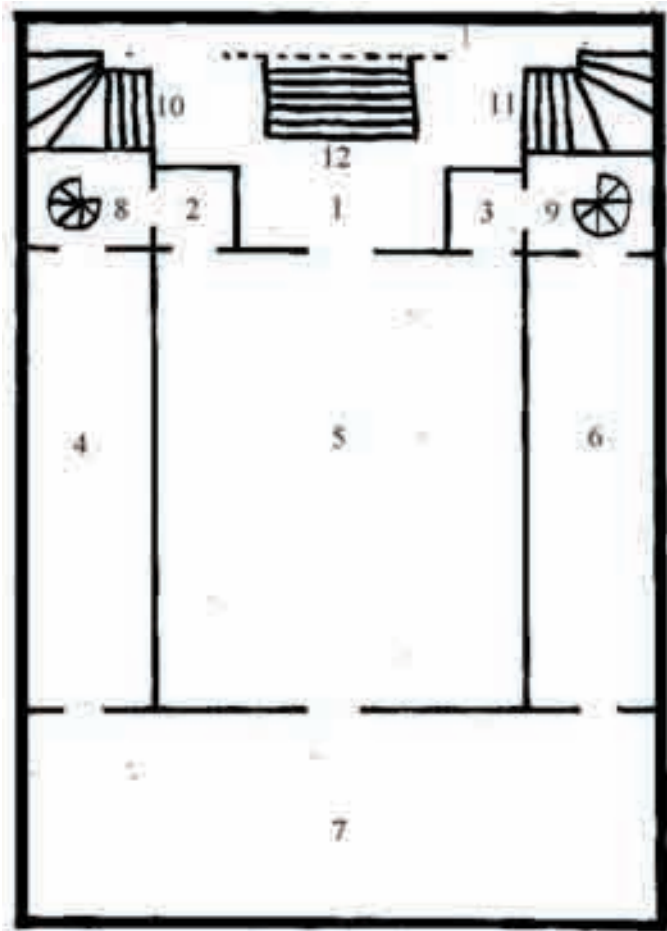
- kvinnas som hatade att behöva lyssna på skvaller).
7. Ett trapprum som leder ner till Rum 11 på Våning 1 och upp till Rum 9 på Våning 3.
8. En jättelik trappa som leder ner till Rum 1 på Våning 1.
9. En trappa som leder upp till Rum 1 på Våning 3.
10. En trappa som leder upp till Rum 1 på Våning 3.



Våning 3

1. Ett stort rum.
2. Ett litet rum i vilken det finns en sovande orch. Om man lyckas med ett svårt (-10) slag på Smyga kan man ta sig förbi orcherna utan att den vaknar.
3. Ett litet rum.
4. En korridor. Tre orcher vaktar dörren till Rum 7.
5. Matsal. Krossat finporlin, trasiga gamla dukar och en gång i tiden vackra ljusstakar ligger spridda över golvet. Ett jättelikt långbord finns i rummets mitt. Orcherna har lastat upp högar av blodigt djur- och människokött på bordet, samt naglat upp det på väggarna. Tio orcher finns även i detta rum, sittandes vid bordet samtidigt som de glufsar i sig köttstycken.
6. En korridor. Tre orcher vaktar dörren till Rum 7.
7. Ett bibliotek. De gamla böckerna har av orcherna antingen rivits sönder eller bränts upp. Döda, lemlästade djur och människor finns upphängda längs väggarna. I Biblioteket finns även Uruk Hain Iak-Tharkal och åtta orcher.
8. Ett trapprum med en spiraltrappa som leder ner till Rum 4 på Våning 2.

9. Ett trapprum med en spiraltrappa som leder ner till Rum 7 på Våning 2.
10. En trappa som leder ner till Rum 1 på Våning 2.
11. En trappa som leder ner till Rum 1 på Våning 2.
12. En stor trappa som leder upp till Rum 2 på Våning 4.

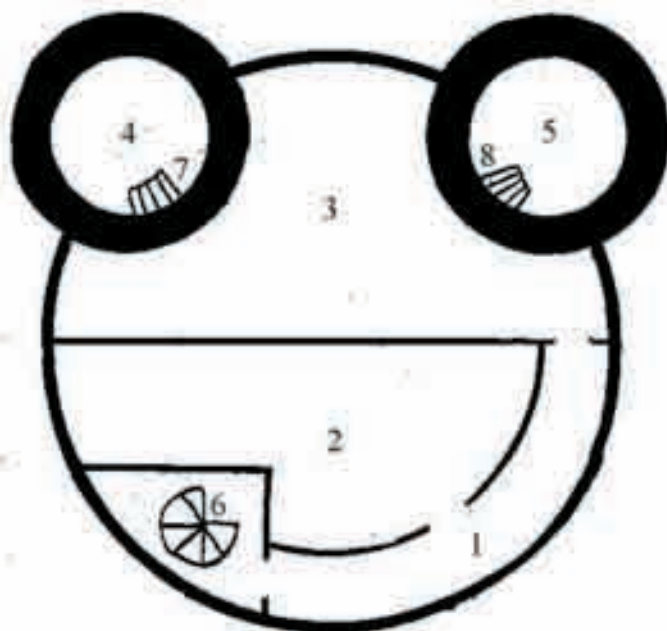
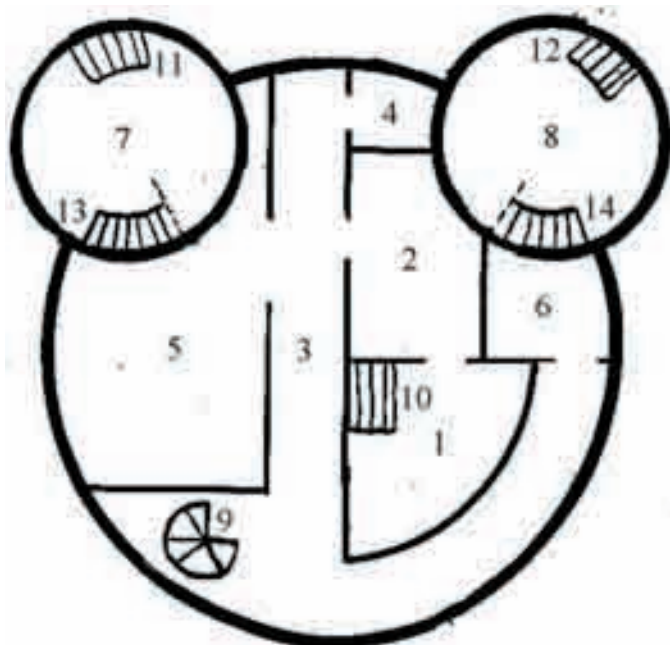


Våning 5

1. Ett stort trapprum. I rummet finns två stora orcher.
2. Eginior's privata bibliotek. I detta rum finns fem stora orcher. De flesta böckerna är brända, men om man letar riktigt ordentligt kan man hitta tre läsbara böcker som ger höjning i vissa färdigheter när boken är utläst: "Songo Flinkfingers fabulösa fällor" (ger +10 i Oskadliggöra fällor), "Träna med Noster" (ger 2T10 i kroppsbyggnad) och "Sagor från Midgård" (ger +25 i historia).
3. En korridor i vilken det finns två stora orcher.
4. Ett förråd. En död orch ligger undangömd i förrådet, förmodligen dräpt av någon rival.
5. Ett sällskapsrum. Två stora orcher finns i detta rum. I rummet finns även en +20 magisk metallrustning som på grund av sin skyddande magi faktiskt fortfarande går att använda.
6. Denna dörr vaktas av tre stora orcher, och är även låst. Låset är mycket svårt (-20) att dyrka upp, och skulle man misslyckas med dyrkandet utlöses en fälla, och en pil kommer susandes från en dold plats och ger en D allvarlig stickskada. Fällan är Mycket svår (-20) att upptäcka, lätt (+10) att desarmera och svår (-10) att undvika. Inne i rummet finns den magiska spegeln, men den vaktas av fyra stora orcher som lovat att skydda den med sitt liv.
7. Ett rum i vilket det finns två orcher.
8. Ett rum i vilket det finns två orcher.
9. En spiraltrappa som leder upp till Rum 6 på Våning 6.
10. En trappa som leder ner till Rum 1 på Våning 4.
11. En trappa som leder ner till Rum 5 på Våning 4.
12. En trappa som leder ner till Rum 6 på Våning 4.
13. En trappa som leder upp till Rum 4 på Våning 6.
14. En trappa som leder upp till Rum 5 på Våning 6.

Våning 4

1. Ett fint, stort rum fullt med vackra tavlor och statyetter. Tavlorna och statyetterna har dock välts ner och krossats av orcherna. I rummet finns även fem orcher.
2. En korridor i vilken fyra orcher patrullerar.
3. Ett rum fullt med fina saker som Eginior samlat på sig. Dessa saker var tänkta att bli Eginior's släktklenoder. I rummet finns fina statyer, skulpturer i guld och andra vackra föremål som uppstiger ett värde av 1000 gs.
4. Eginior's privata vapenrum där hans rustning, sköld, dolk och båge förvaras. De en gång fina vapnen är dock gamla, rostiga och oanvändbara.
5. Ett rum som en gång i tiden var ett vaktrum.
6. Ett rum som en gång i tiden var ett vaktrum.
7. En trappa som leder upp till Rum 1 på Våning 5. I trappan finns en magisk fälla ditsatt av Gijak Zot. Fällan fungerar som så att om man trampar på ett säskilt trappsteg blir det elektriskt, och man erhåller då en C allvarlig elektricitetskada. Fällan kan bara upptäckas och desarmeras av någon som besitter konsten att lägga magi, och är svår (-10) att upptäcka, normalsvår att desarmera och mycket svår (-20) att undvika.
8. En trappa som leder ner till Rum 1 på Våning 3.
9. En trappa som leder upp till Rum 7 på Våning 5.
10. En trappa som leder upp till Rum 8 på Våning 5.



Våning 6

1. En korridor i vilken fem stora orcher patrullerar.
2. En gång i tiden var detta ett fint gästrum ämnat för de förnämaste gästerna. Nu gästar istället fyra Uruk Hai här, vilka fungerar som Gijak Zots närmaste vakter.
3. Dörren till denna rum är helt svartmålad bortsett från dörrens mitt där ett brinnande öga har målats i blod. Dörren är mycket svår (-20) att dyrka upp, och skulle man misslyckas med dyrkandet utlöses en magisk fälla, vilken fungerar som så att personen som dyrkar träffas av en röd blix och får en E allvarlig elektricitetskada. Fällan kan bara upptäckas och desarmeras av någon som besitter konsten att lägga magi, och är svår (-10) att upptäcka, normalsvår att desarmera och mycket svår (-20) att undvika. Rummets insida är prytt med dödsallar och blod finns skvätt längs med väggarna. Dessutom är Saurons brinnande öga målat på golvet. I detta rum finns även Gijak Zot.
4. Ett tak som fungerar som utkiksplats. Nattetid är det 70% chans att här finns 2 orcher beväpnade med pilbågar.
5. Ett tak som fungerar som utkiksplats. Nattetid är det 70% chans att här finns 2 orcher beväpnade med pilbågar.
6. Spiraltrappa som leder ner till Rum 3 på Våning 5.
7. Trappa som leder ner till Rum 7 på Våning 5.
8. Trappa som leder ner till Rum 8 på Våning 5.

SLP's

Gijak Zot

Under Första Äldern, då den onde herren Morgoths skugga låg kastad över Midgård hade han till sin hjälp ett otal fruktansvärda varelser som tjänade honom och hjälpte honom att utöka sin makt. En av dessa tjänare var vampyren Gijak Zot. Det har inte talats mycket om honom, för han utförde oftast sina uppdrag i lönnndom, men det råder inga tvivel om att han var en av Morgoths mest ondskefulla undersåtar. Han var särskilt skicklig på att förmörka människors sinnen, och få dom onda och misstänksamma mot varandra, men han var även en fruktad fiende i strid, då han var ovanligt grym och blodtörstig. Hans blodtörst gjorde att han kallades Gijak Zot, vilket ungefär betyder Blodsherren.

När Morgoth besegrades i Vredens Krig flydde Gijak Zot, och höll sig gömd i många år, men någon gång under andra åldern tog han tjänst hos den onda härskaren Sauron och hjälpte honom att med list och ränker skapa splittring hos människorna. Sauron hade mycket nytta av Gijak Zot, och näst efter nazgulerna var vampyren Saurons främsta tjänare.

Gijak Zots gestalt är fruktansvärd att skåda. Han är storvuxen, skräckinjagande och går alltid klädd i en kolsvart ringbrynja, med armskenor och benskenor i lika svart metall. Han är kritvit till hyn, saknar hår och har långa, spetsiga öron. Han har även en svart slängkappa som han, när han behagar, kan omforma till ett par jättelika fladdermusvingar. Hans främsta vapen är ett jättelikt +35 tvåhandssvärd med en klinga svart som natten, men han kan även anfalla genom att flaxa med vingarna mot en motståndare, och således bringa honom skada med de giftiga klorna på vingspetsarna. Förutom detta är Gijak Zot även bevandrad inom magins områden,

och är en mäktig svartkonstnär. Hans främsta besvärjelse är *SJÄLAFÖVRIDNING*, vilken innebär att han förvrider offrets själ så att den blir mörk och ondskefull, och efter några månader är offret en trogen anhängare till ondskans makter. Mer information om denna besvärjelse kommer i denna trilogis tredje del.

Enefor

Enefor är en man i 20årsåldern som bott i Gläntebo i hela sitt liv. Han har alltid älskat den lilla byn och velat göra sin plikt för att förbättra välfärden i den. Hans far var för en tid sedan borgmästare, och det föll sig därför naturligt att Enefor en dag själv skulle ta sin fars plats. När Enefors far dog och en ny borgmästare skulle antas trädde dock Ringwaros fram, och han talade emot allt vad Enefor sade, och vann folkets förtroende genom guld och rikedomar. Enefor visste att detta inte var det rätta sättet att driva en by, utan att en by som Gläntebo drivs bäst med rättvisa och kloka beslut, men folket ville inte lyssna till hans ord, utan valde Ringwaros till borgmästare.

Enefor är till naturen klok, rättvis och beslutsam. Han ändrar sig sällan i sina åsikter, men försöker oftast att diskutera med personer, hellre än att tvinga sina åsikter på dem. Han har även



en ödmjuk och sympatisk sida, för han tycker att en människa aldrig är fullärd, utan istället lär sig av sina misstag, vilket även gör att han är en man med stort överseende.

Ringwaros

Under Ringwaros uppväxt fick han av sina föräldrar lära sig att det viktigaste i livet var att överträffa andra, och sätta höga ambitioner på sig själv. Därför växte han upp till att alltid längta efter att ha det bättre, och att vinna över andra. Denna strävan växte allteftersom till förakt och avund gentemot andra, och när han blev vuxen var hans högsta dröm att bli borgmästare över Gläntebo. Han avskydde Enefors fader på grund av att han själv ville vara borgmästare, och när han en dag blev kontaktad av Gijak Zot, och blev lovad titeln som borgmästare i utbyte mot att han när han var det skulle reklamera för vägbygget mellan Minas Anor och Pelargir tvekade han inte en sekund.

Ringwaros är 47 år, och mycket rik. Han föraktar de flesta av Gläntebos invånare, och ser dem som sinnessvaga idioter. Detta avslöjar han dock inte, utan låtsas vara folkkär och ödmjuk för att de ska behålla sitt förtroende för honom. Han planerar dock att suga ut folket på skyhöga skatter och styra byn med järnhand när den väl är ombyggd till en handelsmetropol.

Roth

Redan som ung drogs Roth till naturens mystik, och på sin 19årsdag lämnade han sin hemby Gläntebo och begav sig ut i vildmarken för att stanna där för gätt. Ibland återvände han dock till Gläntebo under kortare perioder, för att besöka sina släktingar. Nu är han 52, och har tillbringat större delen av sitt liv i skog och mark.

För 10 år sedan befann sig Roth i Trollskogen, och en natt anfölls han av ett rasande troll. Roth, som är en mycket skicklig bågskytt, spände sin gamla pilbåge och avlossade en vinande pil mot den ursinniga besten. Pilen trängde igenom trollets öga, men trollet dog inte, utan flydde i vild panik. Dock förstörde pilen trollets nervsystem, vilket ledde till att det inte förvandlades till sten när solen grydde, såsom vanliga troll, utan kunde ströva omkring även dagtid, även om solens strålar brände honom. Detta faktum har lett till att trollet, som av människorna gavs namnet Enöga, är mycket farligare än vanliga troll, och Roth har sedan dess försökt spåra upp Enöga, och en gång för alla dräpa honom.

Nessus

Innan Ringwaros slöt sig till mörkrets makter och tilldelades otåliga rikedomar var Nessius Gläntebos rikaste man. I yngre år var han som vilken bybo som helst, men när han var 23 år fick han oväntat veta att en avliden rik släkting testamenterat alla sina ägodelar till honom. Nessius är nu 29 år och är vad man kallar ”nyrik”. Han ser sig själv som förmer än andra på grund av sina rikedomar, och ger endast bort pengar när han vill visa att han har råd att vara slösaktig. Han är mycket arrogant, näsvis och strävar ständigt efter att ytterligare höja sin status bland människor.

Gnalter

I en stuga i Bladskogens södra områden bor en gammal kvinna vid namn Gnalter. Hon är en eremit som helst inte umgås med några andra människor. Dock är hon bevandrad inom det botaniska området, och en mästare på att blanda diverse olika brygder. Gläntebos befolkning söker därför ibland upp henne för att få brygder och helande örter om någon i byn blivit sjuk eller svårt sårad. Hon hjälper då byborna, men bara om det handlar om liv eller död. Hon tar inte betalt i pengar, utan föredrar att utbyta örtmedicinera mot gåvor eller tjänster.

Som person är Gnalter mycket beskyddande och förmanade, nästan som en gammal farmor. Hon kan dock mycket vred om man besöker henne i onödan.

Mergal

Mergal är en gammal man som bott i Gläntebo i hela sitt liv och aldrig lämnat området. Han är gråhårig, kutryggig och går alltid tungt lutad mot sin käpp med en sur grimas. Han ogillar förändringar och tycker att allt var bättre förr. Han är känt som byns surkart som ställer sig emot allt nytt, vad det än må vara. Han är därför helt emot vägbygget.

SLP och varelsetabell

Namn	Rang	SP	Rustn.	FB		Skydd	Närstr.	Sek./ Pro.	RM	Övrigt
Roth	4	38	MJ. Läder	28	Nej	-	45 ks	80 lb	15	Utbygdsjägare
Prisjägare	2	40	H. Läder	15	nej	Ben	45 bs	25 kb	5	Dunlänsk
Enöga	13	185	H. Läder	40	Nej	-	165 kl	120 gr	20	Tål dagsljus
Orch	3	65	H. Läder	35	Ja	-	70 kr	55 kb	5	
Orch (stor)	5	90	Ringbrynja	35	Ja	Arm	80 kr	65 kb	5	
Uruk Hai	8	105	Ringbrynja	45	Ja	Arm/Ben	90 kr	75 kb	10	
Iak-Thrakal	135	135	Metall	50	Ja	Arm/Ben	110 sh	-	8	
Enefor	3	35	Ingen	10	Nej	-	35 ks	-	8	
Taureyende	20	200	Ingen	135	Nej	-	-	-	45	Alla andebesvärjarens listor 130 KP
Gijak Zot	19	180	Ringbrynja	65	nej	Arm/Ben	170 ts	100 do	50	Alla trollkarlens listor 120 KP Kan flyga
Mergal	1	10	Ingen	5	Nej	-	5 do	-	-5	
Nessus	2	25	MJ. Läder	5	Nej	-	35 bs	25 do	10	
Jättespindel	5	50	Ringbrynja	20	Nej	-	60 gp	-	0	