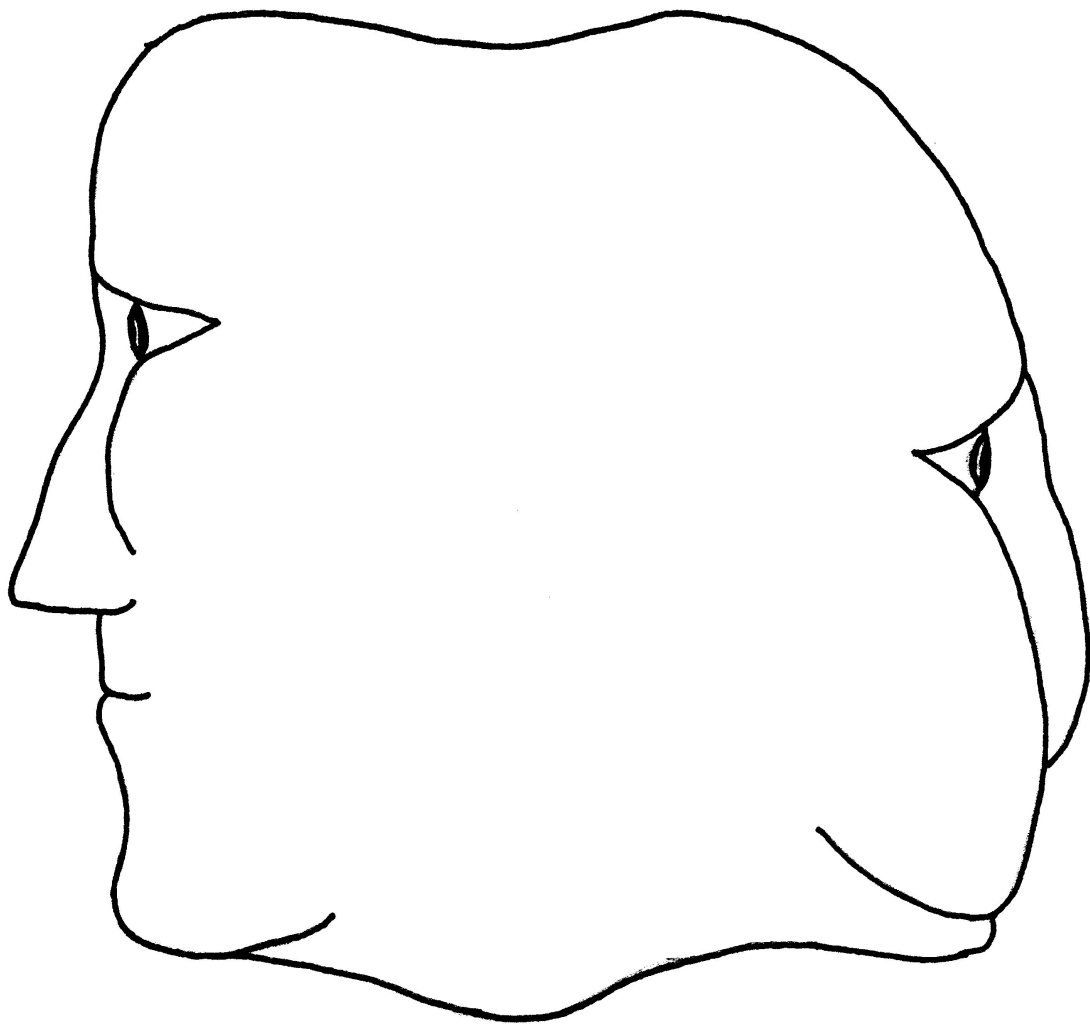


TERRUSTOR

- Et rollespilsystem -



AV ØIVIND STENGRUNDET

20©07

Side 1

INNLEDNING

Vinden blåste skarp over steppene, og rev i kappen til den ensomme skikkelsen på bakketoppen. De stålgrå øynene sveipet over det golde landskapet, og munnen ble til en tynn strek under den spisse nesen. Uten ett ord gjorde han tegn til den ventende tjeneren, og dhrallen skyndte seg fram med en bylt til sin herre, før den vek tilbake igjen. Skikkelsen pakket opp bylten, og satte lærrøret mot den ene øyet og speidet over sletten igjen. Gjennom de finjusterte linsene så han detaljene klart, og så tydelig den døde hesten som lå ved vannhullet en drøy mil unna. Uten å fortrekke en mine pakket han innretningen ned igjen, og startet marsjen ned mot sandsteppene.

Nå er det på tide å legge bort den personen du trodde du var. Terrustor er et rollespill, en slags interaktiv bok, der spillerne er bokas hovedpersoner, mens spillederen styrer omgivelsene og bipersonene. Her skal du ta opp en alternativ identitet, og forsøke å klare deg gjennom Terrustors utfordringer.

HVA TRENGER DU?

For å spille i Terrustors verden, trenger du først å fremst noen å spille med, i tillegg til dette heftet. Du vil også trenge 2 vanlige, seks-sidige terninger (der én terning kalles en T6, mens to terninger kalles 2T6, osv.), i tillegg til noe å skrive med. Sist, men langt fra minst, trenger du fantasi og innlevelse.

Når du har alt dette, må en av dere ta på seg rollen som spilleleder, mens resten blir spillere. Spillerne trenger egentlig bare å lese om «Roller» på side 3-4, og eventuelt kapittelet om planeten mot slutten av heftet, mens spillederen må lese gjennom hele heftet. Eventyret helt bakerst er KUN for spillederen, og må ikke leses av spillerne.

Da gjenstår det bare å ønske lykke til, og god tur inn i Terrustors verden.

INNHALDSFORTEGNELSE

| | | | |
|------------|--------|------------------|---------|
| Innledning | Side 2 | Handel og vandel | Side 9 |
| Rollen | Side 3 | Terrustor | Side 10 |
| Konflikter | Side 6 | Eksempeleventyr | Side 12 |
| Magi | Side 8 | | |

ROLLEN

Du skal nå lage deg en rolle, et slags alter ego, om du vil. Denne rollen representerer deg i spillverdenen, og er den personen du skal være mens dere spiller. For å hjelpe deg å kjenne og forstå denne personen, kommer det her noen punkter som skal hjelpe deg å skape rollen din. Etter hvert som du bestemmer detaljer rundt rollen, kan du notere disse på et rolleark. Enten kan du lage et selv, eller du kan bruke det rollearket som følger litt senere her.

HVEM

Som spiller ikler du deg rollen som en vandrør på Terrustor. Vandrere er folk av alle slag, som av en eller annen grunn har valgt å ta til veien for å reise rundt på Terrustor. Noen drar alene, andre i små grupper, mens noen velger å slå seg med handelsfølger og større grupper av folk. Som vandrør kan du velge å være enten et menneske eller en dhrall. Hvis du vil vite mer om forskjellene på disse to, kan du slå opp lenger bak, der det står mer om planeten Terrustor.

Når du skal skape deg en rolle, starter du altså med å finne ut hvorvidt du vil være menneske eller dhrall. Deretter kan du finne ut litt mer om deg selv, slik som hår- og øyefarge, høyde og vekt. Det er også plass på rollearket til at du kan tegne et lite portrett av rollen din, dersom du vil det. Deretter er det på tide å finne et navn, slik at du kan hilse på andre folk du møter på veien. Når du har funnet deg et passende navn, er du klar til å gå videre.

PERSONLIGHET OG MOTIVASJON

Hvem ER egentlig rollen din? Hvordan oppfører han seg, hvilket livssyn har han? Dette er ting du må tenke nøye gjennom når du lager deg en rolle. Dette skal bli en person du kan kripe inn under huden på, og ta valg slik som han ville gjort, si ting som han ville sagt, og oppføre deg som han ville gjort. På rollearket er det satt av litt plass til å notere noen stikkord om personligheten «din», slik at det skal bli lettere for deg å huske hvem du egentlig er for øyeblikket. Kanskje du er redd for noe? Kanskje du har noen ting du sier ofte? Kanskje du liker noe spesielt godt? Noter det ned.

En annen ting du også bør ha klart for deg, er hva som har gjort at rollen din har havnet som en vandrør. Hva er motivasjonen hans? Er det en oppdagelsesreise, en leting, et hevnstokt, en handelsreise, eller noe helt annet. Hva får en person til å legge ut på veien? Rollen din må ha hatt en slags motivasjon, en impuls som fikk ham til å bryte opp og gå ut på vandring. Hva var det?

FERDIGHETER

Det viktigste ved rollen din er nå ferdig, i og med at du nå har bestemt personligheten til rollen din. Det er den som er mest synlig ved rollen din, og det er den folk langs veiene og i byen på Terrustor legger merke til. Imidlertid innehar også rollen din en del ferdigheter som han er mer eller mindre flink til. Disse har vi delt inn i tre kategorier, og før vi går videre skal vi ta en kikk på disse tre:

- [FYSISK FERDIGHET]** - Denne ferdigheten tar for seg styrke, smidighet og utholdenhet.
- [MENTAL FERDIGHET]** - I tillegg til ren tankekraft, styrer denne også magi og viljestyrke.
- [VÅPENFERDIGHET]** - Et mål på ferdigheter med våpen og verktøy.

Når du starter, får du 20 poeng som du kan fordele fritt mellom disse tre ferdighetene, men med to restriksjoner: Ingen ferdighet kan være mindre enn 2, og ingen kan være større enn 10. Bortsett fra det står du fritt til å fordele ut de 20 poengene, og her kan det lønne seg å skjele litt til personligheten til rollen din, for å se hvilke(n) ferdigheter du skal sette mest på. Poengene skriver du opp på rollearket ditt, der vi har forkortet ferdighetene til [FF], [MF] og [VF]. Disse forkortelsene kommer også til å brukes i spill og utover i dette heftet.

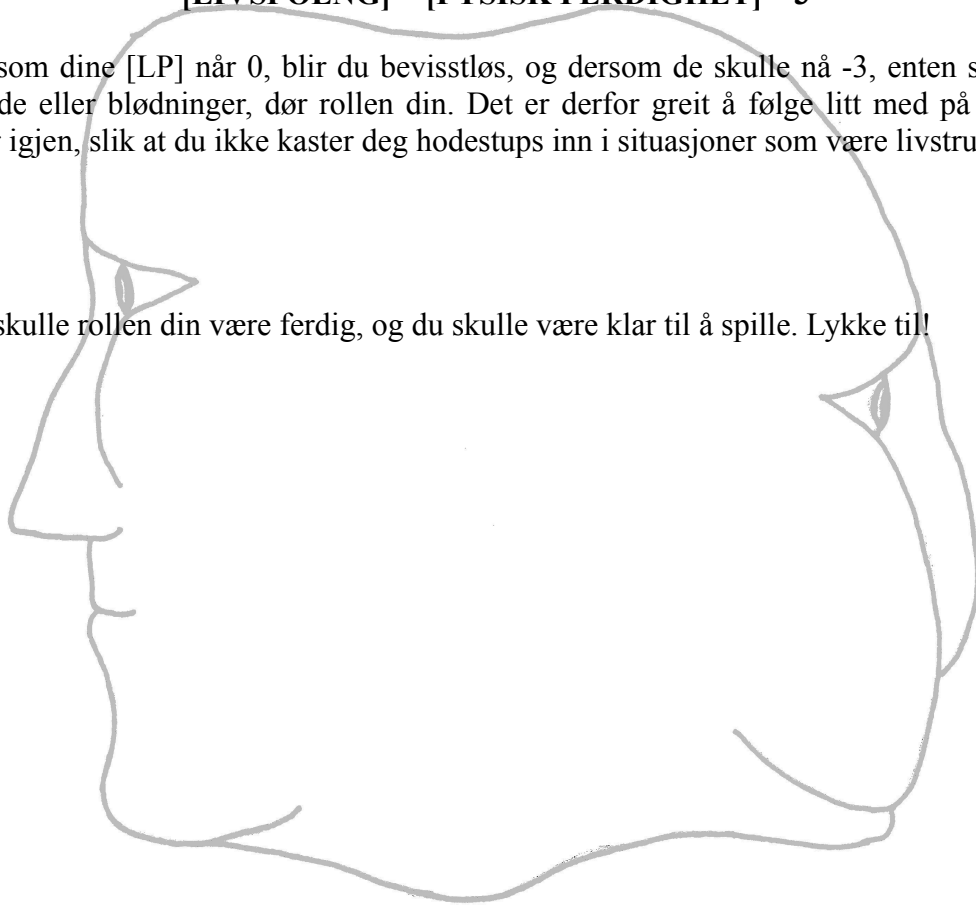
LIV OG DØD

På rollearket ditt er det også et felt som heter [LP]. Dette er en forkortelse for [LIVSPOENG], og sier noe om hvor mye rollen din tåler før han dør. Her skal du ikke fordele noen av de 20 ferdighetspoengene dine, men disse poengene regnes ut slik:

$$[\text{LIVSPOENG}] = [\text{FYSISK FERDIGHET}] * 3$$

Dersom dine [LP] når 0, blir du bevisstløs, og dersom de skulle nå -3, enten som følge av direkte skade eller blødninger, dør rollen din. Det er derfor greit å følge litt med på hvor mange [LP] du har igjen, slik at du ikke kaster deg hodestups inn i situasjoner som være livstruende.

Da skulle rollen din være ferdig, og du skulle være klar til å spille. Lykke til!



TERRUSTOR

Navn:

Rase:

Ufseende:

Personlighet:

FF:

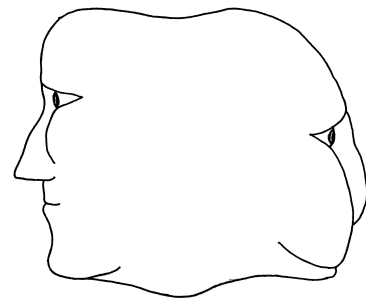
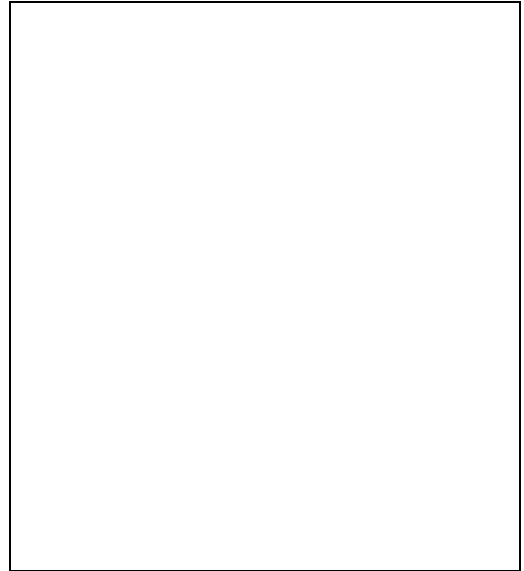
MF:

VF:

LP:

Eiendeler:

Truller:



KONFLIKTER

Alle innbyggerne på Terrustor støter før eller senere på utfordringer som må overkommes, enten overfor seg selv, overfor en motstander, eller overfor omgivelsene. Noen er dramatiske, mens andre handler om å tøye sine egne grenser, i forhold til fysiske eller mentale ferdigheter. Alle disse ulike utfordringene kalles med et samlebegrep for **konflikter**.

RESOLUSJON

For å bestemme utfallet av disse konfliktene, benyttes det som kalles et RESOLUSJONSKAST. For å foreta et resolusjonskast, må man først finne ut hvilken av de tre ferdighetene man kan benytte for å overvinne konflikten. Deretter kaster man 2T6 mot denne ferdigheten. Dersom man får likt med eller under ferdighetsverdien sin, lykkes man. Dersom man imidlertid skulle få over ferdighetsverdien sin, mislykkes man, men de følger det kan ha. Konsekvensene av suksess eller ikke, varierer fra konflikt til konflikt, noe vi skal se litt mer på under. Vær også oppmerksom på at noen konflikter er av en slik art at man kanskje får enten en straff eller en bonus til sin ferdighetsverdi før man foretar resolusjonskastet.

ULIKE TYPER

Konflikter kan, som vi allerede har nevnt, deles inn i flere ulike typer. De fleste typene følger de tre ferdighetene, men noen kan bevege seg i grenseland mellom disse. Vi skal nå prøve å se på noen ulike typer konflikter, sortert etter ferdighetene:

Fysiske konflikter: Her er det snakk om vanskelige fysiske manøvre. Å ri en hest, eller løfte en bøtte med vann, regnes ikke som en fysisk konflikt, da dette er for dagligdagse manøvre å regne. Derimot handler det her om å kunne foreta akrobatiske øvelser, løfte store ting, hoppe over juv, smyge seg gjennom trange åpninger, heise seg opp på fremspring, klatre opp en vegg, og så videre. Rett og slett manøvre som tøyer grensene for hva kroppen kan få til, både når det gjelder styrke, smidighet og utholdenhet. Men: legg merke til at bryting regnes som en tvekamp, og dekkes av reglene for det.

Mentale konflikter: Den mest vanlige mentale konflikten dreier som om magi, som dekkes med egne regler litt senere. Men, det er også andre konflikter som regnes som mentale: fotografisk hukommelse (hvorvidt rollen greier å huske et dokument eller kart etter å ha lest gjennom det kjapt), årvåkenhet (å oppdage detaljer ved et bilde eller en situasjon som ingen andre oppdager), å finne skjulte dører eller feller, å sette opp og uskadeliggjøre feller, og så videre. Men: merk at motstand mot forsøk på hjernekontroll regnes som en tvekamp, og dekkes av reglene for det.

Våpenkonflikter: Denne typen konflikter virker jo ganske enkel; nemlig kamp med våpen. Men, så enkelt er det ikke. Våpenkamp dekkes av egne regler, som beskrives litt senere. Våpenkonflikter handler imidlertid også om evnen til å bruke verktøy, slik som: å spikke avanserte former, å bruke (relativt) ukjent teknologi, å bygge ting av kjente materialer, å foreta enkle kirurgiske manøvre (amputasjon og lignende), og så videre.

Merk at en del konflikter kan havne som en kombinasjon av to ferdigheter. Da vil det være

hensiktsmessig å foreta et resolusjonskast mot et gjennomsnitt av disse to ferdighetene. For eksempel vil et forsøk på å bygge en hytte av stein (Bygging, tunge løft), kunne betinge et resolusjonskast mot et gjennomsnitt av [FF] og [VF].

TVEKAMP

En del konflikter kan altså arte seg som en tvekamp, der to motstandere kjemper om samme utfall. Dersom dette er tilfelle, må begge to foreta et resolusjonskast mot den passende ferdigheten. Den som da klarer kastet sitt med størst margin, vinner tvekampen. Her er det på tide med et eksempel: Arti og Borom skal bryte, og begge tar da et resolusjonskast. Arti får 6 på kastet, og med en [FF] på 9 får han 3 under. Borom kaster 8, og med en [FF] på 8 får han 0 under. Arti hadde dermed størst margin (3 mot 0), og vinner brytekampen.

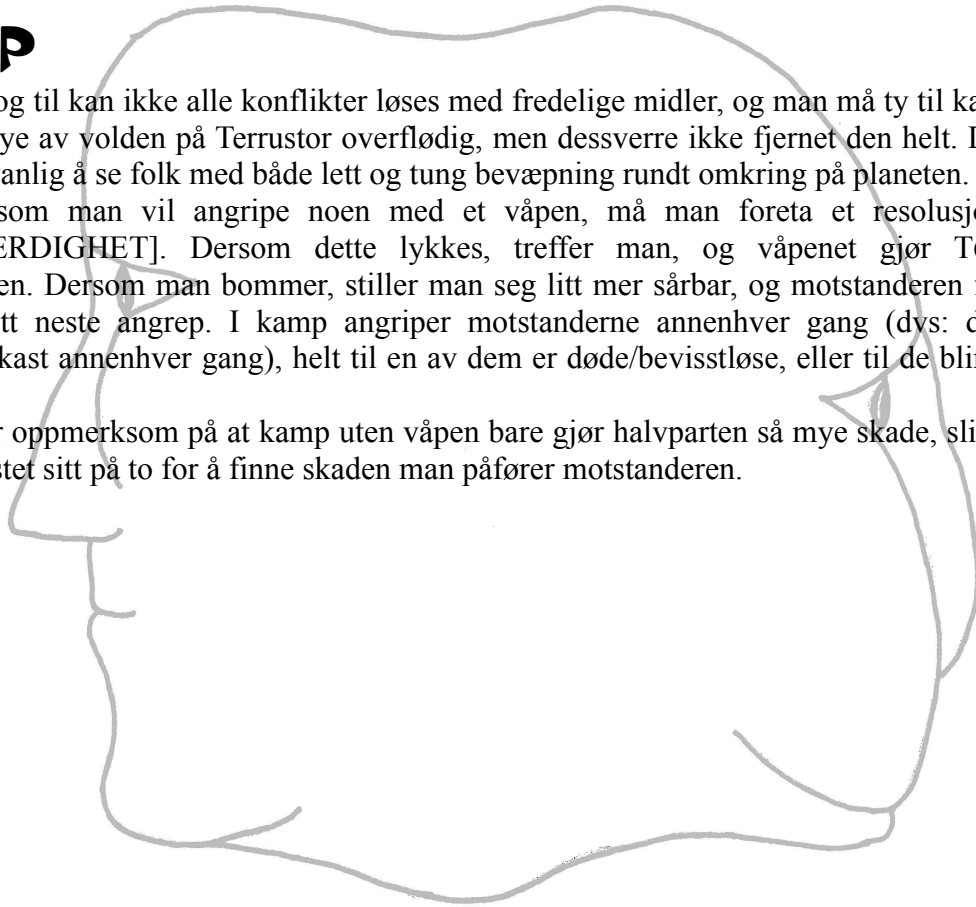
Noen forhold (overraskelse, spesielle situasjoner) kan føre til at en av partene i en tvekamp får en straff til sin ferdighet før det kastes, men dette må spillederen ta hensyn til ved hver tvekamp.

KAMP

Av og til kan ikke alle konflikter løses med fredelige midler, og man må ty til kamp. Magien har gjort mye av volden på Terrustor overflødig, men dessverre ikke fjernet den helt. Derfor er det langt fra uvanlig å se folk med både lett og tung bevæpning rundt omkring på planeten.

Dersom man vil angripe noen med et våpen, må man foreta et resolusjonskast mot [VÅPENFERDIGHET]. Dersom dette lykkes, treffer man, og våpenet gjør T6 skade på motstanderen. Dersom man bommer, stiller man seg litt mer sårbar, og motstanderen får +1 til sin [VF] på sitt neste angrep. I kamp angriper motstanderne annenhver gang (dvs: de foretar et resolusjonskast annenhver gang), helt til en av dem er døde/bevisstløse, eller til de blir enige om å gi seg.

Vær oppmerksom på at kamp uten våpen bare gjør halvparten så mye skade, slik at man må dele T6-kastet sitt på to for å finne skaden man påfører motstanderen.



MAGI

HVA

Dag ut og natt inn sveipes Terrustor av magiske bølger. Disse bølgene kan ikke sees, men kan føles av alle som kommer i kontakt med dem. Det er disse bølgene som utstråler energien som folk kan kanalisere for å skape «magiske» effekter. Dessverre fører disse bølgene til at magien er en smule ustabil, og de færreste tør derfor å prøve seg på avansert magi.

Alle mennesker på Terrustor er født med evnen til å utøve magi. I større eller mindre grad vil alle før eller senere forsøke seg på det, og dette har i stor grad bidratt til å begrense teknologiens utvikling på planeten. Magien brukes i alle aspekter av livet; husholdning, jordbruk, transport, byråkrati, og så videre. Magien har blitt en integrert del av folks hverdag.

HVORDAN

Alt kan oppnås ved magi, og det finnes ingen faste formler eller besvergelses. Utøveren trenger bare å konsentrere seg om det han vil gjøre, og utløse energien med ett kort ord (eks: «brenn», «grav», «fei» etc.). Dersom en rolle skal utøve magi, må han ta et resolusjonskast mot [MAGIFERDIGHET]. Dersom han får likt eller under [MF] på 2T6, lykkes magien, og den effekten han har beskrevet trer i kraft. Dersom han imidlertid skulle mislykkes, vil han miste et [LIVSPOENG] som følge av det tilbakeslaget den magiske energien gir ham. Men hvis utøveren skulle være så heldig å befinne seg i en av de magiske bølgene, vil magien automatisk lykkes.

Magi har forskjellig vanskelighetsgrad, og kan gi straff eller bonus til utøverens [MF] før han tar resolusjonskastet. Etter at spilleren har beskrevet hva han vil oppnå, er det opp til spillederen å gi en slik bonus/straff. For å gi et inntrykk av bonus/straff, ramses det opp noen eksempler på magi under, med hvilke modifikasjoner de ville gitt til [MF]:

- +2 - Feie støv, henge opp klær, hente små gjenstander.
- +1 - Smelte snø, åpne låser, hugge ved.
- 0 - Grave i jord, antenne tre e.l., koke vann.
- 1 - Skade noen direkte, forutsi været i området, gjøre seg til venn med et dyr.
- 2 - Forandre utseende midlertidig, løfte tunge gjenstander, forme tre.
- 3 - «Grave» i stein, forme metall, sprengte dører.
- 4 - Smelte metall, lege skader, bygge en bro uten materialer.
- 5 - Forandre været gradvis, kontrollere andre personer, gi midlertidig «liv» til døde ting.

Selv om disse modifikasjonene skulle gjøre at magien mislykkes, har man allikevel et lite ess i ermet; dersom situasjonen er prekær, kan utøveren bruke inntil to [LIVSPOENG] for å skaffe seg en bonus på sin [MF]. Hvert [LP] benyttet på denne måten gir +1 i [MF], og dette kan gjøres etter at han har kastet resolusjonskastet.

Selv om magien i utgangspunktet ikke kjenner grenser, er det allikevel noen restriksjoner. Magi kan aldri gi mer enn T6 direkte skade (og dermed ikke lege mer enn T6 [LIVSPOENG]). Magi kan heller aldri løfte mer enn 100 ganger utøverens [MF] i kg (m.a.o. Kan en person med en [MF] på 8 løfte maks 800 kg ved hjelp av magi).

HANDEL OG VANDEL

PENGER

Penger har aldri vært særlig viktig på Terrustor, men en form for verdier i forbindelse med handel har tvunget seg frem. Terrustorianerne har bare én myntenhet; trull. En trull lages av en skinnende rød metallegering, og er preget med en bølge på den ene siden, og et fjell på den andre. Trullene er ikke stort større enn en tommelfingernegl, og er ganske lette.

I og med at pengene aldri har hatt stor status på Terrustor, har heller aldri det å HA penger hatt særlig status. Veldig mye av livet på Terrustor er preget av selvberging og byttehandel, så det er mest i de litt større tettstedene at trullene har fått betydning.

PRISER

Terrustorianerne skaffer seg truller gjennom å utføre tjenester og arbeid som det ikke passer seg å få gjenytelser eller andre varer for. Trullene benyttes så til å handle andre varer og tjenester som det heller ikke passer med gjenytelser for. Eksempler på tjenester som kan betales er losji, vaktmannskaper, leie av hest og/eller vogn, og så videre. I tillegg benyttes trullene til å handle mat og diverse småvarer på markeder inne i byene. Ute på landsbygda er trullenes bruk mindre utbredt, selv om det også her blir mer og mer vanlig å handle med disse rødlig myntene.

For å gi et lite inntrykk av prisnivået på Terrustor, gis her noen eksempler på vare/tjenester og deres priser. Disse prisene kan imidlertid variere fra sted til sted, så denne listen er bare veiledende.

- | | |
|------------|--|
| 1 trull | - Grønnsaker, budbringer innad i en by |
| 2 truller | - Små kjøttstykker, en natts overnatting, tau, seilduk |
| 3 truller | - Større kjøttstykker, verktøy, et måltid, leie av hest, klær |
| 5 truller | - Små våpen (kniver, stokker, etc), leie av vogn, budbringer mellom byer |
| 10 truller | - Større våpen, ballkjole, en ukes overnatting |

TILGJENGELIGHET

Som tidligere nevnt er det slett ikke alltid man kan få tak i det man vil, særlig ikke ved hjelp av truller. De fleste terrustorianerne har det de trenger selv, og dersom man vil ha tak i noe, må man være innstilt på å gjøre noe for det. Vil man for eksempel bli ved litt grønnsaker fra en lokal bonde, må man kanskje belage seg på å bruke en time eller to på å jobbe i åkeren hans. Denne måten å byttehandle på har fungert i lang tid på Terrustor, og derfor holder de seg til den.

I tillegg er det visse tjenester og varer som er enklere å få tak i på visse steder enn andre. I innlandet vil det være vanskelig å få tak i fisk eller seilduk, mens det ute ved kysten kan være verre å finne kål eller storfekjøtt.

TERRUSTOR

PLANETEN

Terrustor ligger som den andre planeten i et solsystem av fem, og har et stabilt klima med glidende overganger mellom årstidene. Den er en vannplanet, og har ingen store fastlandsmasser, men består istedet av myriader av større og mindre øyer. Dette har ført til en utstrakt skipsindustri, og båter finnes i alle fasonger og størrelser. Mye tid har også blitt viet studier av havet opp gjennom årene, og relativt detaljerte sjøkart over det aller meste av planeten finnes.

Noe av det mest spesielle med Terrustor, er de kraftige energibølgene som sveiper over planeten. Det er disse bølgene som avgir energien som innbyggerne kan kanalisere til «magi». Stort sett er disse bølgene ganske stabile, men ca. hvert 100. år brygger det opp til magistorm, og disse stormene kan få voldsomme utbrudd som kan forandre eller ødelegge både liv og landskap på Terrustor. Den siste magistormen kom for 96 år siden, og folk har begynt å forberede seg på at en ny storm kan komme nesten når som helst.

FOLKENE

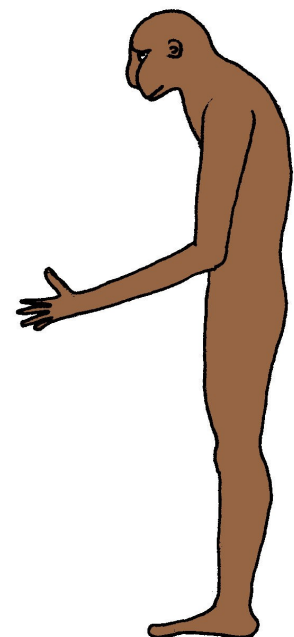
Terrustor er befolket av to siviliserte raser: mennesker og dhraller. Menneskene er den eldste av disse to rasene, og har bodd på planeten i flere tusen år, mens dhrallene ble skapt av en magistorm for knapt 200 år siden. I tillegg til disse to rasene finnes det også enkelte intelligente skapninger ellers på øyene, så som drager, kentaurer og øglemenn, men ingen av disse har skapt seg noen samlet sivilisasjon.

Vi skal nå se nærmere på mennesker og dhraller, for å se på forskjellene og likhetene:

Mennesker: Menneskene finnes i alle varianter; lyse og mørke, høye og lave, kraftige og spinkle. Tilpasningsevnen har gjort at de har skapt seg hjem over nær sagt alle deler av planeten, og de fortsetter å utvikle seg år for år.

Dhraller: Dhrallene dukket først opp etter en magistorm på Gerennor for snaut 200 år siden. Menneskene trodde først at de var en avart av trollene, og ga dem derfor navnet dhraller. Men, det viste seg etterhvert at dhrallene ble skapt av en menneskelandsby ved foten av fjellene nord på øya, men at de mentalt var blitt nullstilt i forhold til sine tidligere selv. Menneskene lærte dhrallene språk, og benyttet dem som tjenere. Dhrallene viste seg å ha en enorm formeringsrate, og de har nå spredd seg til store deler av planeten. Fortsatt lever de aller fleste dhrallene som tjenere for menneskene, men gradvis har det våknet en bevissthet og et ønske om likestilling hos den unge rasen. Flere og flere dhraller har begynt å tenke seg et liv i frihet, og de få som lever utenfor tjenerskap har tatt til orde for at rasene skal likestilles. Forandringer ligger i vinden, men det er ennå en lang vei å gå for dhrallene blir akseptert som likemenn.

Dhrallene ligner på menneskene, men har ikke den samme spennvidden i utseende. De har gråbrun hud, er hårløse, og kjennetegnes ved en lett bøynd holdning og de lange armene. I tillegg har de ikke så markerte neser som menneskene, men mer et bredt snuteparti.



EN ØY: GERENNOR

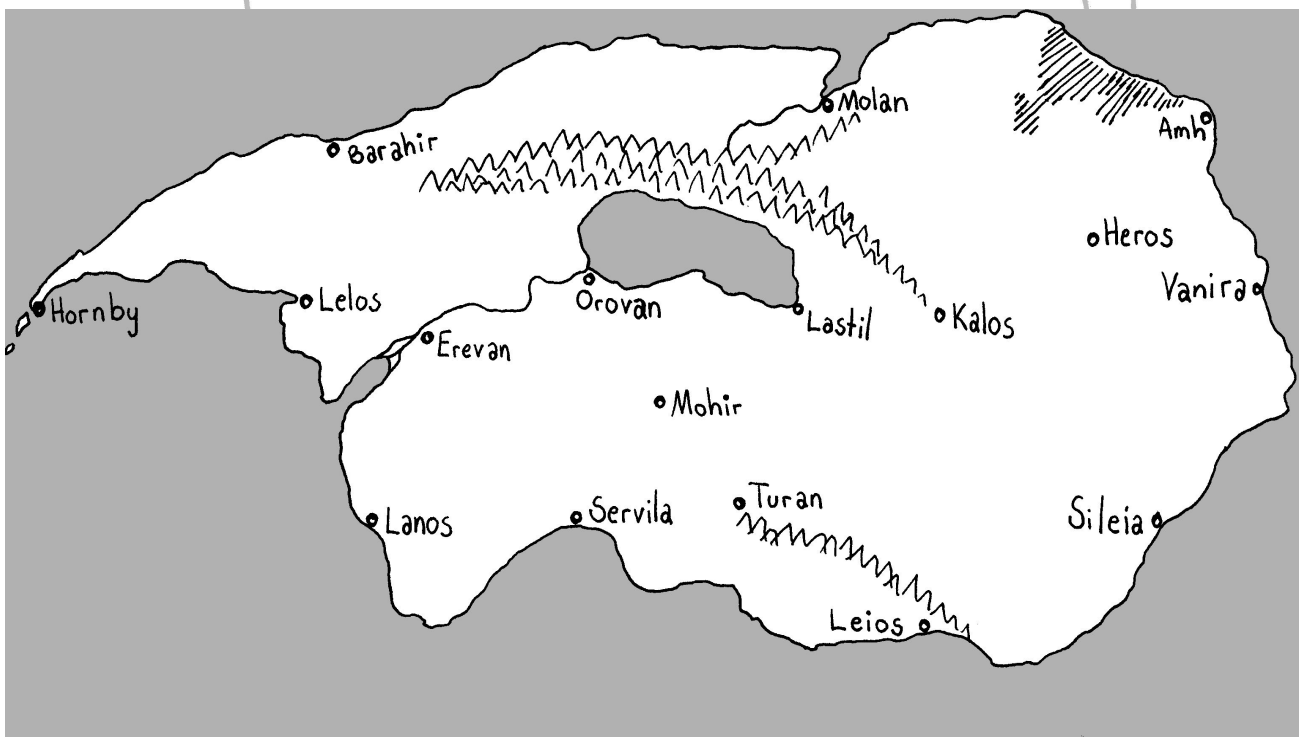
Gerennor er en mellomstor øy som ligger på den nordlige halvkule. Den er en av de flatere øyene, og har som sådan egnet seg svært godt til bosetting, noe som har ført til mange større og mindre byer rundt om på øya. Den største byen er Erevan, og det er også her øyas herskerinne holder til, dronning Taluheia III.

Dronningen er 45 år gammel, og har hersket alene i 4 år, etter at hennes mann gikk bort etter et fall fra hesten under jakt. De hadde da vært gift i over 20 år, og dronningen sørget lenge før hun tok på seg ansvaret for å føre landet videre. Hun har tre barn, to sønner og en datter, men ingen av dem er foreløpig gift, og hun har sagt at hun ikke vil la seg etterfølge før en av dem er gift og har fått barn.

Dronningen blir hjulpet av et råd bestående av 10 fremstående personer i Erevan, alt fra kjøpmenn til sjefen for byvakten. Sammen har rådet og dronningen skapt et strengt, men rettferdig, regime, og de nyter stor respekt rundt på øya. Hver by har i tillegg en utnevnt amtmann, som utfører dronningens vilje og ser til at lovene følges.

Gerennor ser ut til å ligge i et sårbart område for magistormer, og flere av disse har rammet øya hardt opp gjennom århundrene. Det var også her på øya at dhrallene ble skapt, etter at en magistorm fikk et voldsomt utbrudd over en landsby ved foten av fjellene nord på øya.

Det varierende landskapet på Gerennor har ført til at mat aldri har vært mangelvare her. Kystbyene sørger for stødig tilgang på fisk, steppebyene driver det stort innen jordbruk og husdyr, mens både fjellbyene (Turan og Kalos) og flere av steppebyene også driver med jakt. Amh, som ligger på grensen av de store sumpene på nordøst-kysten, har gjort dyrking av store matsopper til sin spesialitet, og sumpen huser nå flere utstrakte sopp-farmer.



EKSEMPELEVENTYR

HVA

Spillerne befinner seg i Turan, når de blir leid av den lokale amtmannen for å finne ut hva som skjer i Leios. Ingen har hørt noe fra byen på et par uker, og det spekuleres nå i hva som har skjedd i byen. Spillerne må undersøke hva som er i veien, og eventuelt finne ut hva som kan/må gjøres med det.

Når de kommer fram, viser det seg at byen lider under en epidemi, og de har forseglet byen for at ingen skal kunne smittes utenfor byen. De har akkurat fått satt opp et kontor utenfor byporten, men har ennå ikke fått sendt beskjed til nærliggende byer om hjelp. De har klart, ved hjelp av magi, å kurere noen innbyggere, men de har på mystisk vis blitt smittet igjen med det samme. Spillerne må forsøke å finne en kur for sykdommen, som arter seg som en slags byllepest.

HVOR

Havnebyen Leios ligger der Slangefjellet møter havet, og er en by som har en kraftig bymur. Det er denne som har gjort byen istand til å forsegle seg selv, noe som har gjort at de har stoppet smitten, men samtidig dømt seg selv, dersom ingen kur finnes.

HVEM

Alvir Månetann – Amtmann i Turan. Gir spillerne oppdraget.

Elgar Grønnløve – Amtmann i Leios. Innestengt i byen.

Morok – Dhrall, Elgars tjener. Var utenfor byen da sykdommen brøt ut. Har blitt byens kontaktperson på utsiden.

Terisa – En gammel kone, urtelærd, bor i skogen utenfor Leios. Kan lage en kur, men bare dersom hun kjenner smitekilden.

Gandor Langarm – Leder for et handelsfølge som ankommer Leios like etter spillerne.

Tarok Blåhår – En ung gutt som har sneket seg ut av Leios. Er smittet, og kan smitte spillerne dersom de kommer i fysisk kontakt med ham. Vil tigge spillerne om hjelp.

Munira – Dhrall. Ankommer Leios etter å ha vært på oppdrag for grev Eliontar, som er død av sykdommen. Tilbyr seg å være spillernes tjener.

HVORDAN

Sykdomskilden er faktisk et troll, som falt død om av sykdommen inne skogen nord for Leios. Uheldigvis havnet trollet i en bekk som renner ut i elven som forsyner Leios med drikkevann, og det er derfor gjennom vannet at innbyggerne i byen blir smittet. Spillerne må finne trollet og fjerne det fra bekken. På et eller annet vis bør de så få vist liket til den gamle konen Terisa, som da kan lage en urtekur mot sykdommen. Deretter bør de brenne liket, noe de også bør gjøre med de av byens innbyggere som har bukket under for sykdommen.

Dersom de lykkes i å kurere byen, og ikke stryker med selv av sykdommen, vil Elgar Grønnløve belønne dem på vegne av byen. Han vil tilby dem et hus i byen (som tilhørte Janush, som døde under epidemien), i tillegg til 20 truller hver.