

Der Vulkan von Scari

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Vorgeschichte.....	1
Die Situation am Ende des dritten Zeitalters.....	2
Politische Situation in Taron.....	2
Der Auftrag.....	3
Ablauf des Abenteuers.....	3
Hindernisse.....	4
Hilfen.....	5
Tips.....	5
Melin's Wasserfall.....	7
Bandit Keep.....	8
Wichtige Personen.....	8

Copyright 2004 Jörg Jahnke

Vorwort

Das Abenteuer ist geeignet für 3-5 Rolemaster- oder MERS- Charaktere der 5.-10. Stufe.

Der Ort der Handlung ist das Meer von Rhun. Der enthaltene Kartenausschnitt ist dem Abenteuermodul 'Sturm über dem Meer von Rhun' entnommen.

Im Abenteuer werden die Orte Mindil Cargash und Barad Morkai angegeben. Diese sind enthalten im Modul 'Empire of the Witch King' und werden nicht näher erläutert. Für den Fall, daß dieses Modul nicht vorhanden ist: Bei Barad Morkai handelt es sich um eine Burg, die im hier nicht benötigt wird, außer man entschließt sich, auch den Krieg, der nach der Rettung der Stadt ausbricht zu spielen. Mindil Cargash ist ein kleiner Turm, der von Ostlingen gehalten wird. Die exakten Details z.B. Anzahl der Ostlinge sollte der Spielleiter festlegen.

Ich bitte zu entschuldigen, daß im Dokument häufig nicht eingedeutschte englische Begriffe erscheinen. Dies liegt daran, daß ich mich im Besitz der englischen Ausgabe von Rolemaster befinde.

Teile des Abenteuers sind vom Spielleiter zu improvisieren, da nicht alles bis ins Detail ausgearbeitet ist. Für Ergänzungen wäre ich hier sehr dankbar.

Solche bitte richten an 'epost@joergjahnke.de' .

Viel Spaß beim Spielen des Moduls

Jörg

Vorgeschichte

Während des ersten Zeitalters, die meisten Elben waren bereits gen Westen gezogen, hielt sich eine kleine Schar von Avari in der Nähe des Binnenmeeres auf, welches im dritten Zeitalter das Meer von Rhun genannt wird, auf. Sie ließen sich an den Hängen des erloschenen Vulkans nieder und lebten dort lange von Melkor und anderem Bösen unbeschadet.

Doch einige Jahrzehnte später begegnete der Führer der Elben, ein Mann namens Melin, auf der Spitze des Vulkans einem wundersamen Wesen. Fasziniert von einem seltsamen und schönen Gesang kam er langsam näher. Erst als er nur noch wenige Meter entfernt war, wurde er entdeckt. Scheu nahm das Wesen Reißaus, doch hielt es inne, als Melin es freundlich ansprach.

Es bezeichnete sich selbst als Fala, Tochter des Herren des Vulkans, und da es Zuneigung zu Melin empfand, trafen sie sich des öfteren und wanderten gemeinsam durch das Land.

Viele Tage vergingen so, bis eines Tages ein Unglück geschah: Auf einem ihrer Ausflüge kamen Melin und Fala an einen großen Wasserfall. Fasziniert von diesem ihr fremden Element trat Fala näher. Aber der Stein auf dem sie stand, war locker und sie rutschte aus und stürzte in die Fluten. Und da sie ein Wesen des Feuers war, war sie sofort tot.

Selbstlos sprang Melin ihr nach, doch das einzige was er nach langem Suchen finden konnte, war eine Kette, die Fala getragen hatte.

Schweren Herzens und voller Trauer kehrte er heim zu seinem Dorf.

Doch kaum zwei Tage später sollte ein noch größerer Schlag ihn treffen: Der Herr des Vulkans, ein Feuergeist, kam in das Dorf der Elben. Als alle Avari versammelt waren, erzählte er von seiner großen Trauer über den Tod seiner Tochter, die in den Fluten des nahen Wasserfalls gestorben sei.

Die Elben und besonders Melin seien daran Schuld und nur, wenn binnen sieben Tagen eine Jungfrau freiwillig zu ihm in den Vulkan käme, um den Platz seiner Tochter einzunehmen, wolle er seinen Zorn bezähmen. Sonst sollten jede Stadt und jedes Dorf unter dem Vulkan für alle Zeiten verflucht sein und alle 1000 Jahre solle der Vulkan ausbrechen und alles unter sich begraben. In einer Woche solle dies das erste Mal geschehen.

Voll Zorn war daraufhin Melins Volk und verfluchte dessen Leichtsin. Und als sich herausstellte, daß niemand zu finden war, der bereit wäre, um des Dorfes willen dem Feuergeist zu folgen, wurde beschlossen, das Dorf zu verlassen andernorts ein neues zu erbauen.

Doch Melin, der sich schuldig fühlte, blieb zurück und ließ sich in einer Höhle unter dem Wasserfall nieder. Und seinem Sohn Kedin, der mit ihm geblieben war, trug er auf, das Geschehen der Nachwelt zu überliefern. Und so verließ Kedin am sechsten Tag der Frist seinen Vater und lebte fortan in den Wäldern, die damals in der Nähe des Meeres waren.

Bevor am nächsten Tag der Vulkan zum ersten Mal ausbrach und das ganze Dorf verwüstete, sprach Melin in seiner Höhle einen mächtigen Zauber, der seine ganze Kraft aufzehrte. Und als sich seine Seele von seinem Körper löste, verließ er Fala's Kette, die er um seinen Hals trug, die Fähigkeit einer kleinen Gruppe einmal den Sprung in seine Zeit für den letzten Tag der Frist zu ermöglichen, auf daß der Fluch doch noch abgewendet würde.

Sein Sohn Kedin lebte lange Jahrhunderte einsam in den Wäldern und er erlebte die Ankunft der ersten Menschen und er erzählte ihnen die Geschichte von Melin und Fala. Als aber am Ende des ersten Zeitalters das alte Endor zerstört wurde, starb auch Kedin in dem Tumult und so lebt die Geschichte von Melin und Fala nur noch in einigen alten Sagen und Liedern fort, die sich die Menschen in der Gegend erzählen...

Die Situation am Ende des dritten Zeitalters

König Hegan ist der Herr über ein kleines Reich, dessen Hauptstadt Scari sich unter dem Vulkan befindet. Aus alten Büchern hat Hegan erfahren, daß vor seiner Stadt schon mindestens drei weitere Städte unter dem Vulkan existierten. Und alle wurden im Abstand von 1000 Jahren bei Vulkanausbrüchen vollständig zerstört. Das letzte Mal geschah dies vor 998 Jahren...

Sehr zum Unwillen seiner Berater, die den alten Büchern und der Prophezeiung des Königs vom baldigen Untergang seiner Stadt nicht trauen, hat König Hegan die "mutigsten Recken seines Reiches" mit Aussicht auf eine königliche Belohnung aufgerufen zu einer gefährlichen Mission: der Abwendung des Fluchs!

Politische Situation in Taron

(benannt nach dem ersten Herrscher)

Taron, am Meer von Rhun gelegen ist ein noch unabhängiges kleines Reich. Vor ca. 900 Jahren konnte der erste König des Reiches, Taron, die Fürsten der Region vereinen und beseitigte die

Kleinkriege, die vorher an der Tagesordnung waren. Von den damaligen Fürstentümern existieren heute noch fünf.

Jeder der Fürsten hat einen Sitz im Rat des Königs, Entscheidungsbefugnis hat allerdings nur der König, der allerdings auf seine Fürsten Rücksicht nehmen muß, um des Friedens willen. Das kleine Reich hat Kontakte bis nach Esgaroth sowie Handelsverbindungen mit den Elben von Taur Roman am anderen Ende des Meeres von Rhun.

In der letzten Zeit befindet sich Hagon unter starkem Druck, da Armeen aus dem Osten seinem Reich Schwierigkeiten machen. Im Rat wurden deshalb vermehrt Stimmen laut, sich mit den Ostlingen zu verbünden, um einen Untergang des Reiches zu verhindern.

Die Mitglieder des Rates sind: Bolan, Fürst der Nordprovinz, Herubor, Vertreter des Fürsten der südlichen Meeresprovinz, Cerinor, Vertreter des Fürsten der Südwestprovinz, Jadan, Fürst der Südostprovinz und Maltor, Fürst der Westprovinz.
(Schloß der Meeresprovinz: Angmar, 'Barad Morkai')

Der Auftrag

Angelockt von einer "fürstlichen Belohnung" kommen die PCs nach Scari. Dort werden sie vom König über das voraussichtliche Schicksal der Stadt eingeweiht. Ziel, sagt der König, ist es, möglichst viel über den Fluch herauszufinden, um ihn danach abzuwenden. Der König selbst weiß wenig über den Fluch und hat nur aus alten Aufzeichnungen feststellen können, daß regelmäßig die Städte nahe des Vulkans zerstört wurden.

Er setzt auch eine Belohnung von 500 Goldstücken aus, sofern die Abenteurer den Fluch abwenden. Diese wird selbstverständlich erst ausgezahlt, nachdem der Zeitpunkt des nächsten Vulkanausbruchs verstrichen ist.

(Sollten die Abenteurer die Hilfe der Tochter des Königs benötigen und diese dabei umkommen, so kann es natürlich sein, daß der König die Modalitäten etwas ändert. Sein Berater Teja wird allerdings seinen Zorn im Zaum halten.)

Nachdem der König den PC's seinen Berater Teja vorgestellt hat (siehe auch unter 'Hilfen'), wird dieser sie über die politische Situation aufklären und danach werden die Abenteurer dem Rat vorgestellt. In der Absicht möglichst viel Kontrolle über die PCs zu haben, bietet Herubor den PCs an, ihnen zusätzlich einen erfahrenen Mann (Thief Lvl.3) zur Verfügung zu stellen.

Neben diesen Herren wird auch die Tochter des Königs anwesend sein. Sie macht auf die Abenteurer den Eindruck als wäre sie eine gutmütige Person, die sehr um das Wohl ihrer Untertanen besorgt ist (siehe auch unter 'Hilfen').

Ablauf des Abenteuers

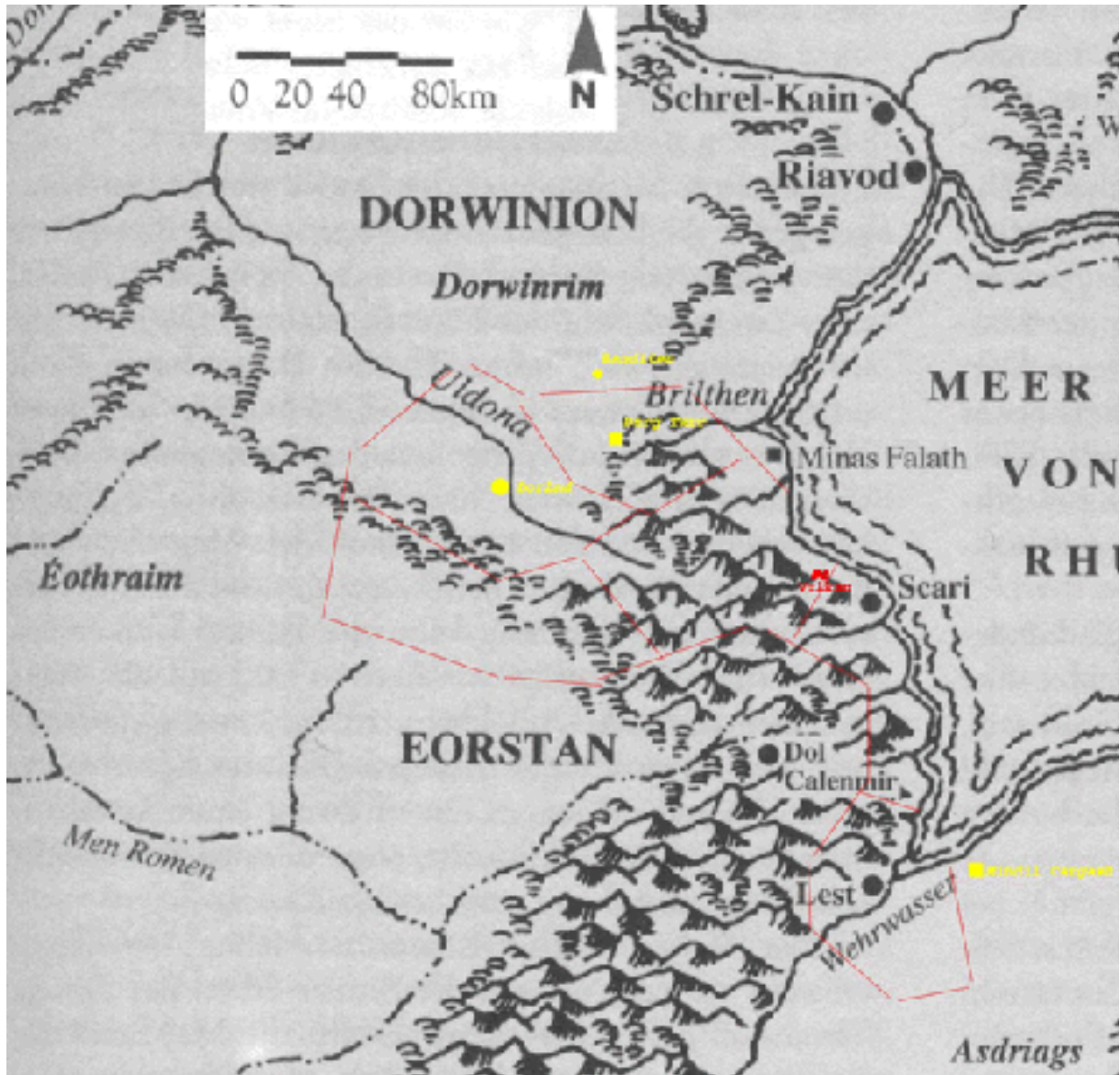
Nachdem die Abenteurer von dem Fluch und ihrem (vielleicht etwas merkwürdig anmutenden) Auftrag erfahren haben, sollten sie idealerweise versuchen mehr über die Hintergründe des Fluches herauszufinden. Dabei könnten sie z.B. die Bibliotheken der Städte in der Gegend absuchen, von Barden alte Legenden oder Leieder hören oder auch versuchen Elben, die es vielleicht in der Gegend gibt zu befragen, ob sie von den Begebenheiten im Ersten Zeitalter noch etwas zu berichten haben.

Sofern der Spielleiter der Meinung ist, daß die Spieler eine Aktion durchgeführt haben, bei der sie weitere Informationen erhalten sollten, die sie näher an ihr Ziel bringen, die gesamte Geschichte des Fluches zu erfahren, sollte der Spielleiter den Spielern einen der u.a. Tips (siehe gleichnamiges Kapitel) geben. Daraus sollte sich für die Spieler langsam die gesamte Hintergrundgeschichte entfalten. Es sollte beachtet werden, daß einige Hinweise nur in bestimmten Gegenden zu erhalten sind.

Irgendwann sollte den Spielern klar werden, daß sie in der Zeit zurückreisen müssen, um den Fluch abzuwenden. Gleichzeitig sollten sie auch schon ein paar Hinweise erhalten haben wie sie dies bewerkstelligen könnten (Hinweise auf Melin's Kette und deren Kräfte) und was sie dort tun sollten. Es sollte ihnen klar sein, daß der Feuergeist informiert werden sollte bis wann er denn regelmäßig den Vulkan ausbrechen lassen sollte, damit er nicht in den Fluß der Zeit eingreift.

Hindernisse

Sobald Herubor näheres über das erfahren hat, was die Abenteurer herausgefunden haben, wird er danach trachten diese daran zu hindern, den Fluch zu brechen, denn er sieht es als günstig an, wenn Scari zerstört wird und er dadurch an Einfluß gewinnt. Möglich wäre z.B. daß er den Abenteurern anbieten ihnen noch einen Führer zur Seite zu stellen, der ihnen angeblich helfen könnte, da sie sich vielleicht in der Gegend nicht auskennen. Dieser würde in Wirklichkeit eher versuchen die Abenteurer in die Irre zu führen, Herubor mit Informationen über die Ergebnisse der Abenteurer zu versorgen. Ggf. könnte er auch eines Nachts ein paar Strauchdiebe heranschaffen, die die Abenteurer „beseitigen“ sollen.



Sollte es gelingen, den Fluch des Feuergeistes abzuwenden, wird Herubor mit seiner Armee losschlagen und versuchen zuerst die Südostprovinz und später die restlichen Provinzen zu erobern. Dabei spielt die Zeit für ihn, da er über kurz oder lang mit Hilfe von den Ostlingen helfen kann, die auch schon einen großen Teil seiner Armee ausmachen.

Dann besteht die Aufgabe der PCs dann darin, die Armeen Hegons gegen Herubor zum Sieg zu führen. Die Abenteurer genießen jetzt Hegon's Vertrauen (hierfür wären War-Law und eine entsprechende Ausarbeitung vonnöten).

Hilfen

Hegon wird den Abenteurern raten, sich bei Fragen an seinen Berater zu wenden, einen Rohir namens **Teja**, der ein recht schwermütig dreinblickender Geselle ist, aber dem König gegenüber loyal. Er wird gegebenenfalls Hinweise geben, wie man dem Ziel etwas näherkommen könnte.

Die Stadt Scari, in der auch Hegon's Schloß ist, hat auch eine **Bibliothek**. In den dort enthaltenen Geschichtsbüchern finden sich die Hinweise Nr. 2, 11, 14 und 31 (siehe unten).

Die **Schloßbibliothek** selbst beherbergt Karten von allen Schlössern der Provinzen.

Mindil Cargash: In einem Geheimfach (-50 Perc.) im oberen Teil des Turmes liegt eine Schriftrolle, die einst von Kedin angefertigt wurde. Sie enthält die Tips Nr. 25 und 29. Der Rest der Schrift ist nicht mehr zu erkennen.

Der Hinweis, hierhin zu reisen, könnte von Teja kommen und auch in der Absicht sein, den für das Reich eventuell bedrohlichen Außenposten zu zerstören.

Sollte **Melin** wiederbelebt werden (in seiner Zeit ist er gerade Sekunden tot), so ist er bereit, die PCs zur Spitze des Vulkans zu führen. Auf jeden Fall besteht er darauf, kurz danach zu sterben, um das Gleichgewicht der Zeit nicht zu stören und die Kette nur denen die Kraft verleiht in die alte Zeit zurückzukehren, die auch mittels ihrer Kraft in seine Zeit gelangt sind.

In militärischen Dingen wird **Bolan** gerne seinen Rat geben.

Fala's Kette findet man in einem Geheimraum in der Höhle unter Melin's Wasserfall.

Die **Tochter** des Königs wäre bereit, sich für ihr Land zu opfern und in den Vulkan zu springen. Der König aber würde um jeden Preis versuchen sie daran zu hindern.

In den Städten ist ab und an ein **Barde** namens **Fablor** anzutreffen, der eine Strophe aus einem alten Lied von Melin und Fala kennt. Aus dieser Strophe ergibt sich Tip Nr. 9.

Ein alter **Geschichtenerzähler** ist oft in den **Kneipen** der Städte anzutreffen. Wenn er nach Melin gefragt wird, kann er Tips Nr. 3 und 6 geben.

Auf **Burg Tarr**, der Burg der Nordprovinz, finden sich zwei Hinweise: Zum einen hat Bolan einen Ältestenrat, der ihm hilfreich zur Seite steht. Dieser kann, nach Melin gefragt, Tip Nr. 23 geben.

Zum anderen könnte Bolan die Abenteurer fragen, ob sie ihm helfen, eine Bande von **Räubern** in den nördlichen Wäldern unschädlich zu machen. Über diese kann ein weiterer Hinweis erlangt werden.

In einem **Elbendorf** südlich von Scari können noch Hinweise gefunden werden. Welche, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Tips

- (1) Ein Feuergeist ist Herr des Vulkans
- (2)* Ein mächtiger Drache lebt in der Nähe von Melin's Wasserfall.
- (3)* Melin war ein Elbenfürst aus den Anfängen der Zeit
- (4)* Für das ertränkte Leben seiner Tochter verlangte der Herr des Vulkans das Leben einer Jungfrau
- (5)+ Der Fürst der Meeresprovinz ist tot
- (6)* Nach dem Fluch des Feuergeistes wurde Melin von seinem Volk verlassen
- (7) Melins Sohn verließ seinen Vater einen Tag vor Ablauf der Frist

- (8)+ Fala's Kette verleiht die Macht, für einen Tag in Melins Zeit zu gelangen
- (9)* Die Tochter des Herren des Vulkans starb in den Fluten von Melin's Wasserfall
- (10)* Als Melin versuchte, Fala zu retten, fand er nur noch ihre Kette
- (11)* Für die Schuld, die die Elben auf sich geladen hatten, legte der Feuergeist einen schrecklichen Fluch über alle Städte unter dem Vulkan
- (12) Herubor ist ein Spion Mordors
- (13) Der Drache beschützt einen Schatz, von dem er gar nichts weiß
- (14)* Eine Woche gab der Feuergeist den Elben als Frist doch sechs Tage vergingen ungenutzt
- (15) In der Meeresprovinz wird ein Krieg geplant
- (16)+ Mindil Cargash ist kürzlich von Ostlingen eingenommen worden
- (17)+ Fürst Tidor war Herr in Mindil Cargash
- (18)+ Ein Spion der Ostlinge soll den König töten
- (19) Die Ostlinge versuchen durch einen Spion zu erreichen, daß Hegon sich mit ihnen verbündet
- (20)+ Bolan hat einst in Arnor für die Dunedain gekämpft
- (21) Eine Jungfrau hätte in Melins Tagen in den Vulkan springen müssen, um den Fluch zu brechen
- (22) Fala's Kette erlaubt eine Reise in der Zeit
- (23)* Melin's Wasserfall birgt ein Geheimnis der Zeit
- (24)* In seinem Tod verließ Melin der Kette eine magische Kraft
- (25)* Melin starb in einer Höhle unter dem Wasser...
- (26) Eine Schriftrolle von Kedin, Melins Sohn, liegt in Mindil Cargash
- (27) Kedin lebte um die Geschichte seines Vaters weiterzuerzählen
- (28) Auf der Spitze des Vulkans traf Melin auf Fala
- (29)* Auf einer ihrer Wanderungen kamen Melin und Fala an einen Wasserfall. Doch Fala stolperte und stürzte in die Fluten. Und da sie ein Feuergeist war, war sie sofort tot
- (30) Kedin starb nach den großen Elbenkriegen
- (31)* In alten Liedern und Geschichten finden sich noch Hinweise auf Melins Tod
- (32) Die Tochter des Königs würde alles tun, um das Reich zu retten

* Hinweis gibt es nicht bei Zufallsbegegnungen

+ Hinweis gibt es nur in Dorlad

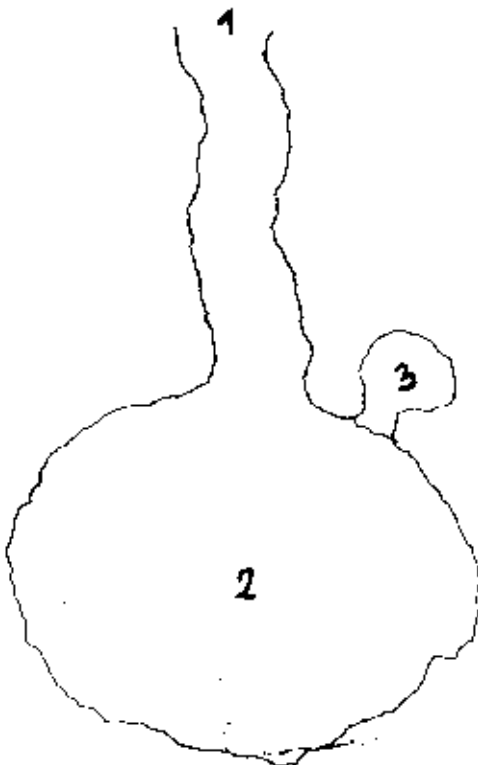
Melin's Wasserfall



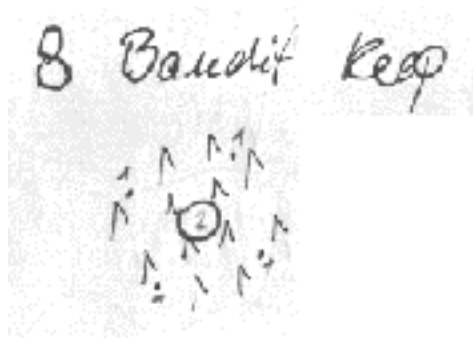
(1) Höhleneingang, von außen -50 to perceive

(2) Drachenhort, Slaga ist ein Old Waterdrake. Er liegt auf Tausenden von Münzen und scheint zu schlafen. Er weiß von dem Geheimraum (3).

(3) Der Eingang zu dieser kleinen Höhle ist -70 zu entdecken. Im inneren ist ein sitzendes Skelett mit Fala's Kette um den Hals zu finden. Außerdem liegt an seiner Seite ein Eog Longsword (F1).



Bandit Keep



(1) Um ihr Lager (2) herum haben die Banditen Späher in den Bäumen postiert (-10 to perceive). Diese senden mit einer Hundepfeife ein Signal, welches von den Hunden im Lager gehört wird.

(2) Banditenlager: Eine Hütte und mehrere Zelte um ein Feuer herum. An der Hütte festgemacht sind zwei Hunde (siehe (1)). Die Banditen sind: Rogue Lvl. 7, 2 Rogue Lvl. 3, 2 Rogue Lvl. 2, Fighter Lvl. 2, Thief Lvl. 4, Warrior Monk Lvl. 3

Es ist den Banditen bekannt, daß die PC's Informationen über Melin und Fala suchen. Sollte bei einer Auseinandersetzung ihre Lage hoffnungslos sein, so werden sie sich ergeben und versuchen sich freizukaufen, indem sie die PC's zu einer einsamen Hütte im Wald führen, wo die Greise Loki wohnt, die Tips Nr. 10 und 24 gibt.

Wichtige Personen

Hegon: Lvl. 16 Dorwinadan Fighter, 6', 165 lbs, Melee OB: 174 Eog wh, Missile OB: 133 Eog wh, 123 Black Alloy Icb, Hits: 138, AT(DB): 18(25) +20 Full Shield, Skills: Climb +20, Ride +72, Swim +45, Track +65, Ambush +50, Stalk& Hide +50, Pick Locks +35, Disarm Traps +20, Use Items +50, Perception +50, RR: +5 to magic, Spells: Cloaking [5], Damage Resistance [5], Self Healing [5], 32 PP.

Herubor: Lvl. 14 Easterling Sorcerer, 6'1", 170 lbs, Melee OB: 55 +20 sp, Directed Spells OB: 115 water bolt, 90 lightning bolt (Staff), Hits: 80, AT(DB): 2(20), Skills: Climb +20, Ride +83, Swim +25, Track +45, Runes +106, Items +111, Perception +75, Base Spells +28, RR: +20 to magic, Spells: Sorcerer Base [20], Spirit Mastery [10], Concussion's Ways [10], Detection Ways [10], Shield Mastery [10], Light's Way [10], Speed [10], 14*4*2=142 PP.

Herubor ist ein Spion der Ostlinge, der Hegon dazu bewegen soll, sich mit den Ostlingen zu verbünden. Weitere Alternativen wäre Hegon's Tod oder ein Bürgerkrieg.

Um all diese Optionen wahrnehmen zu können, hat Herubor sich Drogar, den Fürsten der Meeresprovinz zum willenlosen Sklaven gemacht und besetzt seit einiger Zeit dessen Stuhl im Rat.

Drogar selbst ist vor kurzem von Herubor vergiftet worden, da er seinen Zaubern gegenüber zu widerstandsfähig wurde.

Früher oder später wird Herubor die Truppen der Meeresprovinz in Bewegung setzen, um zuerst die Südostprovinz und dann weitere Provinzen einzunehmen.

Bolan: Lvl. 15 Dorwinandan Ranger, 6'3", 180 lbs, Melee OB: 140 Eog Mace, Missile OB: 115 +20 cp, Hits: 96, AT(DB): 10(25), +20 Full Shield, Skills: Climb +110, Ride +130, Swim +110, Track +110, Ambush +50, Stalk&Hide +80, Pick Locks +30, Disarm Traps +50, Use Items +60, Perception +105, RR: +25 to Channeling, Spells: Moving Ways [10], Nature's Guises [20], Inner Walls [20], Nature's Ways [10], Path Mastery [10], Concussion's Ways [5], 15*3*1= 45 PP.

Bolan als Fürst der Nordprovinzen ist eine bedeutende Person in Scari. In seiner Jugend bereiste er den Westen Mittelherdes. Nach seiner Rückkehr machte er die Nordprovinzen zu dem wichtigsten politischen Faktor, den sie jetzt darstellt.

Er ist ein Anhänger der Dunedain und kämpft entschieden gegen ein Bündnis mit den Ostlingen. Dem König gegenüber ist er loyal.

Cerinar: Lvl. 8 Dorwinadan Fighter, 5'9", 160 lbs, Melee OB: 121 +20 th, Missile OB: 109 +15 cp, Hits: 120, AT(DB): 17(45), Skills: Climb +53, Ride +58, Swim +53, Track +13, Ambush +40, Stalk& Hide +40, Pick+Disarm +5, Runes+Items +5, Perception +25, Spells: Cloaking [5], 16 PP.

Jadan: Lvl. 10 Dorwinadan Fighter, 6'2", 180 lbs, Melee OB: 136 +20 wh, Missile OB: 55 thrown +20 returning wh, 107 +25 lb, Hits: 120, AT(DB): 18(20), +10 Full Shield, Skills: Climb +35, Ride +85, Swim +35, Track +30, Ambush +50, Stalk& Hide +35, Pick Locks +15, Disarm Traps +35, Use Items +40, Perception +45, RR: +15 to magic, Spells: Concussion's Ways [5], Detection Mastery [5], Light's Ways [5], 10*3*3= 90 PP.

Maltor: Lvl. 7 Dorwinadan Fighter, 5'6", 160 lbs, Melee OB: 126 Eog sp, Missile OB: 91 Eog sp, 71 +10 sb, Hits: 118, AT(DB): 17(0), +15 Full Shield, Skills: Climb +17, Ride +52, Swim +37, Ambush +10, Stalk&Hide +35, Pick Locks +25, Perception +35, RR: +15 to poison&disease, Spells: Cloaking [5], 0 PP, +3 Mentalism Spell Adder Ring.