



ÄTTEFELD
och
GAUTLAHORN

Ett äventyr till Drakar och Demoner b

ÄTTEFEJD OCH GAUTLAHORN

Författat av: Magnus Malmberg
Illustrationer: Karta Junghart: Niklas Brant
Karta kummel: Theodore Bergquist
Horn & Draugar: Kim Wässmar

I detta äventyr får vi följa fem syskons strävan efter att få behålla det som rättmättigt tillhör dem. Syskonskapet består av tre bröder och två systrar. De tre bröderna är för tillfället stationerade på ett kloster där de skolas i Stormes lagar och ordningar. Systrarna är hemma hos sin far i ett litet samhälle vid namn Hjorteäng, vilket ligger nordöst om Ormikahed¹.

Äventyret kan kännas styrt för den erfarne, men det har helt enkelt gjorts så för att det ska vara möjligt att hinna spela hela scenariot under den begränsade tid som konventet utgör. Det finns inga äventyrspoäng att dela ut efter äventyret eftersom det är tänkt att rollpersonerna inte ska fortsätta sin äventyrskarriär då de löst mysteriet (eller kommer de kanske att göra det?).

De mindre viktiga miljöerna som dyker upp i äventyret kommer inte att beskrivas i detalj, vilket beror på att det viktiga på dessa platser endast behövs beskrivs av spelledaren genom den text som finns nedan. Varken klostret eller Hjorteäng kommer därför att illustreras med några kartor eller omfattande texter som beskriver närmare hur allt ser ut. Vill spelarna utforska områden som inte finns beskrivna är det helt upp till spelledaren att hitta på.

Det finns inga personligheter som beskriver hur rollpersonerna är och betar sig. Låt därför spelarna sitta i 5-10 minuter innan ni sätter igång med äventyret för att hitta på en personlighet till sin spelare. När alla har kommit på sin rollpersons personlighet får spelarna presentera sin rollperson för sina medspelare och sin spelledare.

Rollpersonerna är skapta genom Expert: Rollpersonens regler medan SLP är gjorda efter grundreglerna. Likaså följer vikter, skador för vapen mm Expert: Rollpersonens regler. Har ni inte Expert i er ägo gör detta inte något, då äventyret är så pass enkelt utformat. Endast några få färdigheter behövs, för vilka det går lika bra att använda grundregelbokens beskrivningar. Spelare som heller inte kommit i kontakt med Expert: Rollpersonen behöver heller inte veta något om de regler som är nya. Den enda skillnaden är striden, där spelarna kan välja olika attackmönster inför varje SR. Man väljer helt enkelt den kombination av attacker och pareringar som för tillfället känns bäst.

KORT OM ÄVENTYRETS DELAR

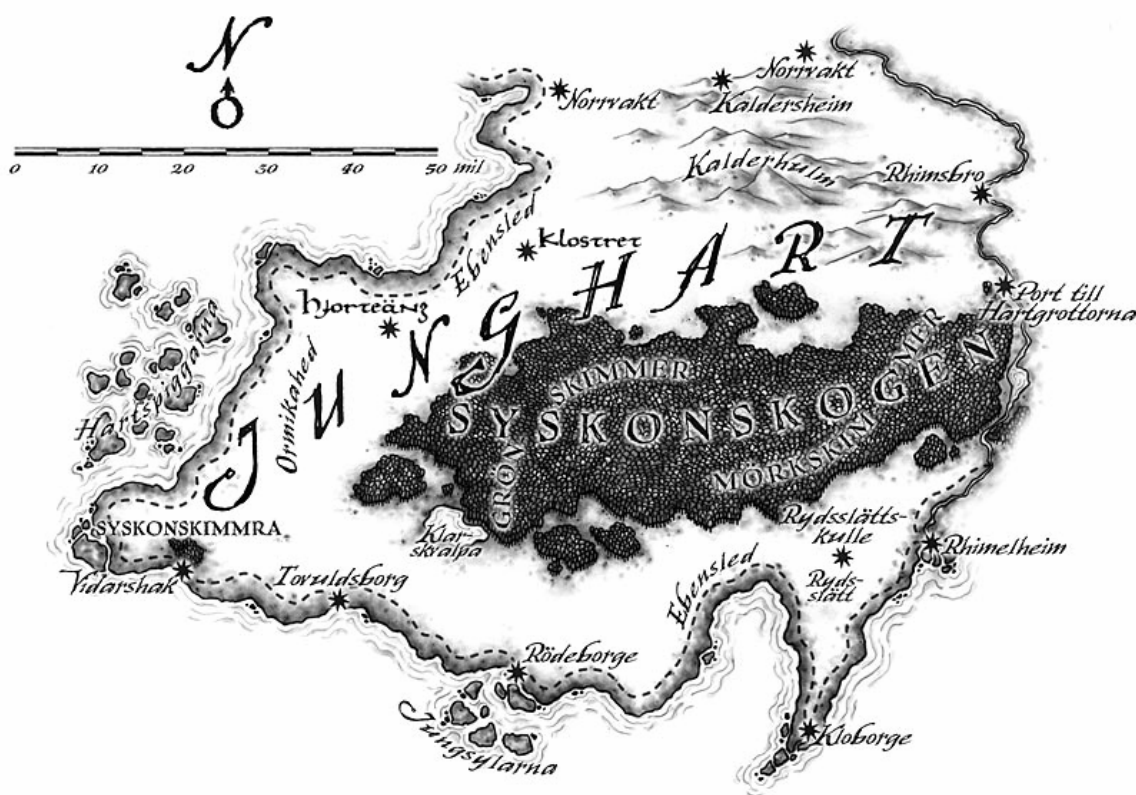
I de flesta styckena finns det kursiva texter som ska fungera som handledning för spelledaren.

Detta har hänt: Stycket kan antingen sammanfattas för spelarna eller läsas högt för dem. Meningen med texten är att de snabbt ska komma in i handlingen och förstå allvaret med att bli utan ätt.

Äventyret börjar: Stycket mer eller mindre styr spelarna in i äventyret och är indelat i flera mindre kapitel som för sällskapet vidare genom äventyret och händelserna de råkar ut för.

Platser och SLP: Detta stycke ger information om landskapet Kalderhulm². Här finns också hela syskonskapet och deras värden samt alla värden och beskrivningar som behövs för de speladarpersoner/varelser som spelarna kommer att stöta på.

Ordlista: På sina ställen i texten kommer små siffror intill ett ord hänvisa till en närmare förklaring för dessa.



DETTA HAR HÄNT

De tre bröderna har, som seden bjuder i deras släkt, alla varit stationerade på ett av gerbanis många kloster, där de har lärt sig leva med Storme som förebild. Den yngsta av bröderna, Javel, anlände så sent som för tre årstider sedan till klostret där den äldste brodern Torgrim, varit stationerad i tre årstider och som nu ser slutet på sin sex årstider långa fostring. Det hade blivit ett kärt återseende för de tre bröderna, som länge pratade om saker som hänt på gården och saker som de två äldre bröderna Torgrim och Fulke upplevt i klostret. Men när kvällen började lida mot sitt slut hade dock den yngsta brodern blivit allvarlig och kommit med dystra besked. Han berättade för sina två bröder om hur deras far Redbjork Hjortkrona blivit besynnerligt orkeslös och den förr så bestämde drotten³ hade fått svårt att bestämma sig och blivit svag i sitt sätt att kontrollera sin by och dess omgivning. Bröderna hade redan då börjat prata om en vakdoppning⁴ för sin kära far, något som självklart inte alltid är det lättaste att prata om. Men släktens överlevnad och maktposition måste dock komma i första hand.

Så började den sjätte årstiden komma mot sitt slut, våren var i antågande och det var snart dags för Torgrim att återvända hem till sin by och sin far. Han visste, att kort därefter skulle han skicka bud efter sina yngre bröder då vakmorgonen⁵ snart skulle stunda. Men den sjätte årstiden hann aldrig passera, innan bröderna fick besök i klostret av deras två systrar Gulde och Fridja.

Sköldmöerna⁶ hade ridit hårt i flera dagar och var mycket trötta då de till sist fick passera klostrets murar. Storögt hade de tittat på sina bröder och särskilt på sin äldsta broder. Händerna hade instinktivt gått till deras sidor och greppat efter svärden som de fått lämna kvar vid porten. Ett smärre tumult bröt ut innan de tre bröderna lyckats lugna ner de två kvinnorna som båda flugit på den äldste brodern och kallat honom för bedragare och hädare. När de båda väl hade lugnat ner sig efter de insett att mannen som stod inför dem verkligen var deras bror och ingen annan. Ty, han visste saker som endast deras storebror skulle kunna veta och känna till, vilket vore omöjligt för en bedragare att få reda på.

Utan att ta sig tid till varken mat eller vila berättade de för sina bekymrade bröder i munnen på varandra, så att Torgrim tillslut var tvungen att ryta till för att få dem att lugnt och sansat, en och en, berätta vad som hänt. Fridja, den yngre av de två systrarna, som alltid varit den som haft det lättast till ord satte sig då och förtäljde vad som hänt.

Fridja tog i princip vid där Javel slutat sin historia om faderns plötsligt sviktande karaktär och sjukliga syndrom. Hon berättar att det inte dröjde många månvarv innan, den hon och alla andra trodde var Torgrim, kommit hem för att ta över ställningen som drott av Hjorteäng. Som sig bör hade charlatanen genast degraderat sin far och själv tagit över gården och dess omnejd. Allt hade gått precis som brukligt och ingen hade någonsin kunnat slås av tanken att det inte var Torgrim som nu var drott av Hjorteäng. Men bedragaren började sakteligen ändra på sig. Det började med att han blev allt mer vresig och snart hade han även återinfört människoblot⁷, något som inte genomförts på många mannaminnen i det lilla samhället. Bedragaren hade förklarat att han under sin tid i klostret fått höra att Storme krävde mer blot av sina undersåtar och att Storme ville att det skulle bli som förr, då Stormes makt var stor och okuvlig. Han utökade även sin hird och många av Redbjorks gamla livhirdar fick sparken. Faktum var att många gick självmant efter att en hirdman fått sätta livet till under förra Bifranatten⁸ då han blotats invid gånggriften⁹ av Torgrims egna händer. Ersättarna är alla mycket grova i både språk och läggning och många gånger har de båda systrarna fått dra vapen för att få vara i fred. Bedragaren hade straffat de skyldiga hirdmännen med piskstraff, fast de båda systrarna kunde se att det inte var med någon kraft som straffet hade utförts. Det var då systrarna hade börjat tala i ensamhet om att hämta sina två bröder som var kvar i klostret för att de skulle kunna komma och göra något åt deras

storebror. De båda talade och planerade hur allt skulle gå till, men av någon anledning kom de sig aldrig för att fly gården.

Trött och utmattad efter den hårda ritten upptäckte Fridja sin hunger och avbröt därför sin berättelse. De båda systrarna fick sig vars ett mål mat och stänka därtill. Under tiden som systrarna åt och drack satt bröderna försjunkna i tankar över vars en egen stänka. De kunde inte förstå vad som hänt och de kunde inte förstå vem mannen som utsade sig vara Torgrim var eller hur han lyckats med detta. Vidskepliga som sanna junghartare hade de snart kommit till den slutsatsen att magi låg bakom det hela och spottade de genast på marken och sparkade lort på sin ena fot för att skydda sig mot magin. Även systrarna utförde samma ritual då de hörde bröderna talade om magi. Med mat och stänka i magen fortsatte Fridja sin berättelse och bröderna satte sig återigen kring matbordet för att lyssna. Ingen av dem frågade något eftersom de först ville ha hela historien berättad för sig.

Det var i den kallaste vintern som deras far blivit alltmera sjuk och eländig. Han hade sedan en tid tillbaka tappat både talförmågan och motoriken, så han längre inte kunde gå utan måste bäras runt. Gulle avbröt Fridja för att säga att fadern i övrigt verkade både sinnesfull och livlig, i alla fall om man tittade i hans ögon. Men han verkade inte kunna repa sig ur det som höll på att ta död på honom.

Fridja fortsatte. Vi gick i hemlighet till en vedun¹⁰ som bor i en liten skog intill kusten, efter uttalandet av ordet vedun spottade alla samtidigt och sparkade lort över sin ena fot innan hon fortsatte. *Bara tanken på att gå till en besvärjare visar hur mycket systrarna var för att hjälpa sin far.* Där kunde vi köpa ett extrakt för pengar som vi stulit ur familjeskistan. Extraktet skulle kunna återge far sina sinnen och kanske till och med bekämpa hans sviktande personlighet, vilket varit anledningen till att Torgrim, charlatanen, hade fått ta över ätten. Resan, som hade tagit sju dagar fram och tillbaka, visade sig vara alldeles för långdragen. När de kom hem igen berättade en hirdman som fortfarande var deras far lojal att Torgrim och några av han hirdmän gett sig av i vrede för att söka efter de båda. Systrarna berättade då för Ristan, som hirdmannen hette, att de snabbt måste ta sig till deras sjuke far för att kurera honom med ett extrakt de införskaffat sig, sin rädsla inför magins nyttjare till trots. Ristan hade då sänkt huvudet och berättat att bara för två nätter sedan hade de hållit vakmorgon för deras far. Ristan berättade om den ovärdiga festen som annars är till för att hedra den som ska gå vidare. Han berättade hur Torgrim och hans lakejer hade istället för hedersord uttalat hän till deras förtvivlade far. Till sist berättade Ristan hur han sett en tår glida ner för Redbjorks ena kind strax innan han sänktes ner i den kalla gölen. Systrarna hade då med sorg gett sig av

i full gallopp på sina båda springare mot klostret och flera dagar senare hade de anlänt till klostrets portar, sydöst om Kalderhum¹¹.

ÄVENTYRET BÖRJAR

Eftersom det är strikt förbjudet att lämna klostret innan tiden för skolningen är över (vilket alla bröder vet) måste de be om ledighet. De resonerar att enda sättet för att bli beviljade ledighet är att gå till den högsta stormiljanten, som dessutom är en god vän till familjen och som själv skolade in deras far för länge sedan. Därför skyndar de sig nästa morgon upp till helgebyggnaden för att begära audiens hos sin mästare.

BESÖKET hos STORMILJANTEN¹²

Syskonskapet får audiens hos den äldre prästen redan på kvällen samma dag. Det är en gammal man de ser. Men, en man som utstrålar både makt och pondus. De isblå ögonen gnistrar i skenet av facklorna som pryder rummets fyra väggar och söker sig vaket upp och ner längs besökarna, som för att mäta dem. Som om han sett vad han velat se, ber Ordeke dem att slå sig ner i stolarna framför skrivbordet av grovhuggen ek med hjälp av en gest. Rummet är spartanskt inrett med några stolar och en säng, där en samling luntor i en bokhylla verkar vara det enda av värde. En rostig järnring hänger i en kedja från taket ovanför Ordekes bord och speglar då och då elden från facklorna. *Av respekt för sin överordnad är bröderna helt tysta och systrarna följer deras exempel.*

Ordeke tar efter en stund till orda och frågar, med en skrovlig och myndig stämma som genast fyller åhöraren av respekt, vad som är upprinnelsen till att två systrar har rest så långt utan att meddela sin ankomst i respektabel tid och varför de så prompt har begärt audiens, när alla vet vilken upptagen man han är.

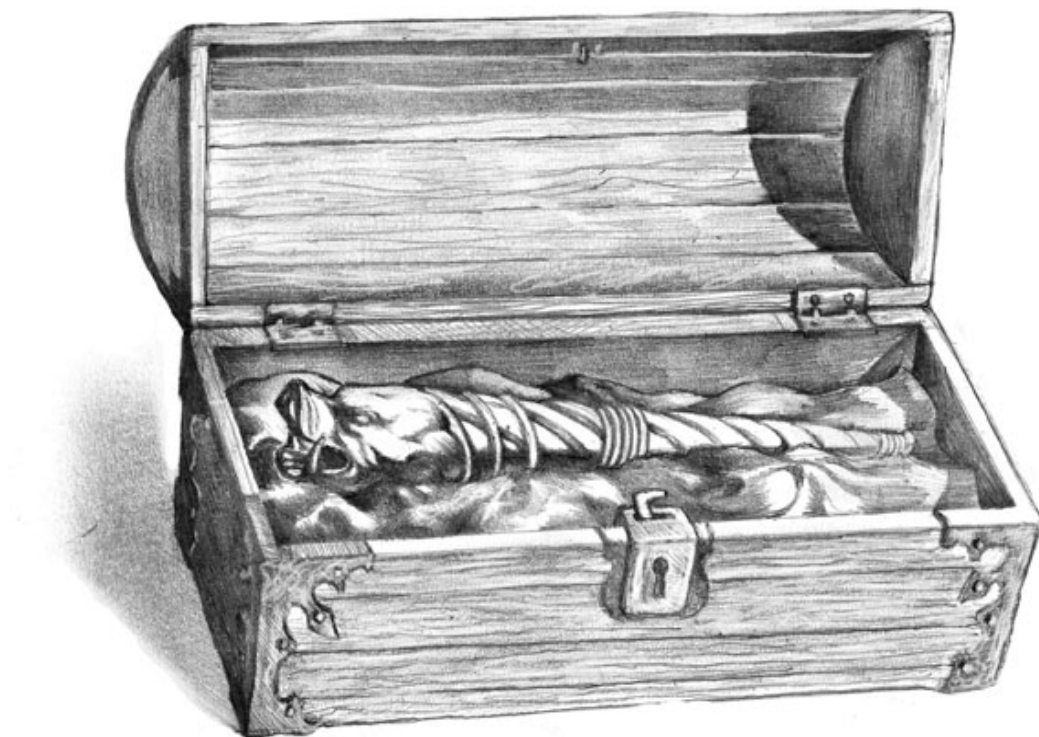
Nu är det dags för spelarna att börja rollspela. De måste nu komma upp med en bra förklaring till varför de måste ge sig av. Det bästa sättet vore om de självmant berättade precis som det var. Skulle de inte göra detta kan du som SL lätt leda in dem på rätt spår med hjälp av frågor om deras far.

Berättar spelarna hur det ligger till kommer Ordeke att se bekymrad ut en stund, eftersom han trots allt är en god och gammal vän till familjen och inte vill att någon bedragare ska ta deras familjerättigheter ifrån dem.

Ordeke förklarar för sällskapet att det finns två sätt att gå till väga, i alla fall så som han ser det. Det ena sättet är att syskonen rider hem till sin gård och

sätter stopp för bedragaren med våld. Detta sätt rekommenderar han dock inte. Trots att det visar prov på stor styrka att söka upp sin fiende på detta sätt. Men eftersom han tror att bedragaren vid det här laget har en stor hird som han kan försvara sig med och som kommer att göra allt för att stoppa syskonen är styrkans väg denna gång inte den bästa av vägar.

Det andra sättet är vad han själv skulle ha gjort, säger han innan han förklarar vad som ska göras. Ordeke tittar en stund bland böckerna tills han uppenbarligen finner vad han sökte efter och plockar fram en gammal lunta. Han berättar att det nog är klokast att gå lagligt tillväga vid sådana här affärer och lovar sända bud till självaste rödborgesdrotten¹³. Han berättar att så som det är nu står ni utan familj och ätt. Numera är det bedragaren som är drott av Hjorteäng och att en eventuell rättegång genast skulle falla under bedragarens skugga, detta även om jag själv skulle vittna till er fördel. Under tiden som budskapet är på väg till Rödeborge¹⁴ för att berätta vad som hänt kommer jag att skicka iväg er för att hämta en artefakt som kommit bort.



Han berättar att han länge funderat på att skicka ut några av sina inskolningar för att göra just detta, som prov på deras styrka och nu när artefakten verkligen behövs tvivlar han inte längre.

Frågar någon vad det är för en artefakt slår han upp en sida ur boken som visar ett ståtligt Gautlahorn¹⁵. Frågar de inte, kommer han ändå att göra just detta.

Ordeke slår upp en sida ur boken som pryds med ett gautlahorn som ligger i en kista. Han vänder boken rätt så att sällskapet kan se ordentligt. Varför ska ni nu ut och leta efter gamla och bortlagda artefakter kanske ni nu undrar, säger han. Jo, det skall jag berätta för er, fortsätter han och berättar om gautlahornet Fädernevind.

Fädernevind är ett horn som när det ljuder kan locka fram en förfaders ande och själ för en kort tid. Hittar syskonskapet gautlahornet (*som ligger gömt i ett kummel långt inne i Kalderhum se stycket Dag 4, Ner i kumlet*) Fädernevind och om den äldsta av sykonen låter det ljuda så kommer deras faders ande att besöka dem. Ordeke berättar att de bara har tid för en enda fråga innan anden försvinner igen och att de måste be deras far intyga att de som står inför honom verkligen är hans söner och döttrar. Detta kommer att stå som bevis inför Rödborgesdrotten som vid den tidpunkten borde ha rest en mindre hird för att komma till undsättning, då även han är intresserad av att rätt man är på rätt plats bland sina underställda drottar.

Ordekes idé är därmed följande. Han skickar bud efter Rödborgesdrotten som ska komma till Hjorteäng för att ställa till en rättegång. Syskonskapet ska resa ut i Kalderhulm för att finna gautlahornet Fädernevind som de ska använda till sitt försvar, eftersom alla vet att anden som hornet lockar fram aldrig ljuger. Här kan man tänka sig att de vidskepliga junghartarna inte skulle vilja beblanda sig med magiska horn och förfaders andar. Men faktum är att hornet är heligt och att rödborgesdrotten själv har en sammanlänkad historia med hornet då dennes förfader en gång för många mannaminnen sedan också tog hjälp av hornet. Det är stor skillnad på magi och det som gerbanis prästerskap kan åstadkomma tycker junghartaren.

Efter att ha förklarat sin plan tar han fram en stor nyckel som han bär kring sin hals och ber sällskapet följa med honom. Han reser sig för att gå men vänder i dörren och tar ned en fackla från väggen och säger: ni gör klokt i att ta med er ljus, för dit vi ska är det sällan ljus, och så vänder han sig om och går ut genom dörren. *Spelarna tar då ner de tre sista facklorna och följer snabbt efter den gamle.*

Ordeke leder sällskapet ner i det allra heligaste av helgedomen, långt under jord. Precis som han sa finns det här inga facklor som belyser trappor och gångar. Frisk luft strömmar ständig från små hål, vilka är utplacerade i taken med jämna mellanrum och det är svårt att tänka sig att man är långt under jord. Till slut stannar han inför en dörr och reser en varnande hand över

sällskapet, samtidigt som han säger: inte ett ord av det som ni här kommer att få se ska yppas utanför dessa dörrar, kan ni lova mig det? Inte ett föremål som ni här kommer att se, kommer att lämna detta rum om inte jag personligen ger er föremålet som gåva, kan ni lova mig det?

Efter att sällskapet fått lova och svära en ed vid järnringen som hänger ovanför dörrkarmen läser Ordeke upp dörren och kliver in. Innan sällskapet får kliva in ber han dem att släcka sina facklor och lämna dem utanför dörren till senare, då de ska upp igen. Det finns så många dyrbarheter här inne att en fackla är riskabelt nog.

Inne i rummet som inte på långa vägar lysas upp av den enda facklan står en mängd bokhyllor och skåp. Utan att se sig om säger Ordeke åt sällskapet att följa honom och ha hans ryggtavla i sikte hela tiden. *Den som väljer att titta bort ser inget av intresse annat än en massa böcker som står i hyllorna. Skåpen är alla stängda så dess innehåll förblir en hemlighet för sällskapet.* Efter att ha vandrat en bit in i rummet stannar Ordeke framför ett skåp som han rör på vid sidan. Skåpsluckan öppnas sakta och han ber Torgrim hålla facklan åt honom men säger att han måste vara försiktig för rikedomarna här nere brinner lätt och är ovärderliga. Då sällskapet tittar in efter vad som döljer sig i skåpet ser de en avlång låda, samma låda de nyss såg i Ordekes bok. På hyllan under ser den som kan läsa en tjock lunta på vilket det står att tyda Jorges Bestiarium¹⁶.

Ordeke lyfter varsamt ut lådan och ger den till Fulke samtidigt som han berättar att lådan vet vart hornet befinner sig, så låt det vägleda er på resan genom Kalderhulm. Tappa inte bort den, ty utan lådan är hornet värdelöst och ni lär heller inte finna er väg ut ur Kalderhulm, ty lådan och horet tillsammans vet vägen till sitt hem, vilket inte ni gör. *Hornet och lådan är helgade ting som hela tiden känner vart den andre befinner sig. Håller man upp lådan över huvudet känns det som om lådan drar i en viss riktning. När lådan är fylld av hornet upprepas känslan fast då visar den riktningen hem till klostret igen.* Därefter stänger han skåpet och lotsar sällskapet ut ur rummet och upp ur helgedomen. Han vandrar med syskonskapet till deras rum där även systrarna fått vars en madrass att sova på. Innan han går önskar han sällskapet en god natts sömn och säger att de ska träffas vid klostrets portar när de första solstrålarna når helgedomen. Sedan vänder han sig om och går. Han hinner precis komma fram till hörnet av korridoren då han vänder sig om igen och säger, innan ni går för att packa hästarna gå ner till Jormefar i köket så ska jag se till att ni där kan hämta en liten packning av mat och utrustning som ni kan behöva. *Här får syskonen proviant för en vecka, vilket bör vara nog för resan fram och tillbaka. Maten består av torkat kött och frukt. För att få vatten på sin resa kan de smälta snö eller ta från något av de många bäckar som ligger mellan Kalderhulm och kusten. De får även vars en fäll att ligga på, två segeldukar att använda som tak*

eller vindskydd och lite ved att använda i nödfall, då de inte funnit några torra buskar eller träd att elda.

JAKTEN PÅ ARTEFAKTEN

Redan nästa dag är det dags att resa djupt in i Kalderhulm. *Här kan du som spelledare berätta lite om vad som väntar dem (se stycket Kalderhulm nedan). De har ju trots allt växt upp i Junghart och har hört historier om Kalderhulm sedan barnsben.* När sällskapet fått ett mål mat hos Jormefar i köket och en packning bestående av lite proviant och utrustning inför sin resa packar de sina riddjur och för dem till klostrets portar för att möta Ordeke. De ser honom på avstånd i morgonljuset försjunken i bön och han tittar inte upp förrän sällskapet nått ända fram. Han berättar att han just sänt iväg ett sändebud till rödborgesdrotten som bör få budskapet någon gång under nästa kväll. Nu kanske spelarna undrar hur detta är möjligt då avståndet mellan klostret och Rödeborge är betydligt längre än ett dygns hård ritt. Frågar sällskapet hur det är möjligt så svarar Ordeke med ett leende att Stormes makt är stor och nämner inget om de fåglar som ständigt flyger mellan klostren i Osthem med meddelanden.

Plötsligt blir Ordeke allvarlig igen och synar syskonskapet från topp till tå på samma sätt som han gjort dagen tidigare varefter han säger: mina vänner, det är en svår och mödosam resa som ni nu står inför. Att resa i Kalderhulm är inte något jag rekommenderar, kanske inte ens åt mina egna fiender. Ty detta landskap är precis lika förrädiskt som alla historier ni hört sedan barnsben, om inte snäppet värre. Jag har själv i min ungdom trotsat sägen och varningar från äldre och rest från väst till öst och jag säger er det att utan mina lika trotsiga vänner och en stor portion tur hade jag inte stått här idag. Håll era blickar resta mot skyn, ty från skyn kan ni vänta er stora gripar. Spänn era blickar i allt om rör sig och passera aldrig en krök utan största aktsamhet, stöter ni på den oerhörda hulmdimman¹⁷ slår ni läger på platsen innan den har nått er och vandra aldrig i dimman. Till sist, ser ni ruiner från den gamla trollkulturen¹⁸ gå långväga kring dessa platser fyllda av magi. Stanna med jämna mellanrum för att låta skrinet vägleda er. Hur mycket ni än vill undersöka och upptäcka och tror er förmögna nog att klara av sådana företeelser så glöm det genast. Följ skrinets väg och låt resans mål vara ert största fokus. Undvik griparna så gott det går och låt er endast in i strid om det inte går att undvika. När ni väl har funnit Fädernevind, låt skrinet och hornet vägleda er hem.

Innan ni reser ska jag låta Stormes kraft omsluta er. *Ordeke ber till deras gud om styrka och välsignar syskonen med en kraftfullbön. Syskonen känner alla hur en kraft omsluter dem och de ryser vid tanken på Stormes kraftfullhet. Bönen som*

Ordeke citerar är en bön som bara några få präster kan och som används inför viktiga uppdrag. Alla i syskonskapet välsignas med +1 på allt de försöker sig på så länge uppdraget inte är slutfört. Kraften i bönen gör även så att alla vapen de nyttjar fungerar som magiska vapen och kan därför skada de två draugarna i kumlet. För några få ögonblick kan den observante (lyckat GE-slag för grundegenskapen PER, vilket slås dolt av SL) se hur Ordeke blir alldeles blek i ansiktet av kraftansträngningen. Snart återfår han dock sin gamla hårda blick och gestikulerar sällskapet upp på sina hästar och säger. Rid snabbt likt vinden då varje dag som går kommer vara avgörande om ni kan behålla er släkts land och kom ihåg de varningens ord jag nyss nämnt.

Med de orden gestikulerar han åt de fyra männen invid portarna att öppna dem så att sällskapet kan bege sig ut på sin resa.

Resan från klostret till Kalderhulm tar, om sällskapet rider i ett makligt tempo, ungefär tre dagar. Det är kallt och snön ligger knädjup trots att vintern håller på att släppa sitt grepp om landet. Resan flyter på utan någon som helst händelse. På den fjärde dagens morgon stegar de in i Kalderhulms underliga natur

RESAN IN I KALDERHULM

Resan fram till kumlet där gautlahornet ligger gömt tar sällskapet fyra dagar. Eftersom lådan styr sällskapet i rätt riktning behövs det ingen karta som beskriver området. Den första dagen passerar utan att något särskilt händer. Beskriv det som står nedan under stycket Dag 1, Kalderhulm. Under den andra dagen träffar de på en krigare som strider mot gripar och på den tredje dagen fastnar de i hulmdimman. På den fjärde dagens finner sällskapet nedgången till kumlet. Berätta för äventyrarna hur landskapet ser ut enligt stycket Kalderhulm nedan. Vill äventyrarna jaga finns det gott om vilt i området och det krävs inte många försök för att fånga sig ett byte.

DAG 1, KALDERHULM

Det är inte så svårt för sällskapet att ta sig fram, men de har snart villat bort sig bland kullar och dalar och helt tappat orienteringen. Det vita snölandskapet gör även sitt för att förvillan sällskapet, eftersom konturerna snart försvinner i snöblindheten. Hade det inte varit för fodralet, som ständigt manar dem på i en bestämd riktning, inser sällskapet att de hade haft väldigt svårt att ta sig ut ur Kalderhulm. Det går betydligt saktare att ta sig fram här i Kalderhulm än vad det gjorde vid sträckan från klostret till kalderhulm och många gånger har sällskapet varit nära att trilla ner för ett stup då en snötäckt kulle helt abrupt har slutat.

På håll kan de då och då se Gripas som kretsar högt upp i luften över något dömt byte. Här och var ser de ruiner och fornlämningar med underliga mönster på. Någon gång när de befinner sig på en hög kulle kan de se en jättelik dimbank närma sig från norr, men som i sista stund viker av åt väster. De kan också se spår av troll i olika mängder. Gång på gång händer det att någon i sällskapet känner sig iakttagen men de kan aldrig avgöra av vem eller från vart betraktaren befinner sig. *Bedragaren i Hjorteäng har nämligen sänt ut hirdmän efter sällskapet, vilka lyckats finna sitt byte och som förföljer dem i väntan på en lämplig plats att överfalla dem på (se dag 2, griparna).*

DAG 2, GRIPARNA

Denna händelse utspelas på morgonen då spelarna just har startat sin resa igen. De har slagit läger över natten i en naturlig grotta benägen i en av de många klippväggarna som reser sig överallt. När de kommit ungefär trehundra meter upp på en kulle ser de två gripas upptagna i strid med en ensam krigare.

När sällskapet vandrat en stund uppför kullen i den riktning lådan vill föra dem ser de i dalgången nedanför kullen hur två gripas strider med en ensam krigare. Just som sällskapet ser detta lyckas krigaren dela ut ett mäktigt hugg mot den ena gripen som genast flyr platsen skrikande och sällskapet förstår genast vilken duglig karl krigaren är. Men just i hugget visar krigaren en blotta i sitt försvar och den andra gripen ser sitt tillfälle och hoppar med kraft upp på krigarens rygg, som inte har en chans att värja fallet. Det sista ljud sällskapet hör från krigaren är ett plågsamt vrål då gripen placerar sin kraftiga näbb kring krigarens hals, vilket bringar hans liv till ända.

Här kan spelarna välja att anfalla gripen eller gå en omväg för att undvika den, vilket de lyckas med om de väljer det alternativet. Väljer de att undvika gripen kommer den att bära med sig den fallne krigaren till sitt bo och spelarna kommer inte att få reda på vem det var. Väljer de att anfalla kommer gripen att stanna på platsen (upptagen med att äta upp sitt byte) och kommer därför inte att upptäcka spelarna förrän det är för sent att fly. Gripen slåss tills den är döende eller dör. Är gripen svårt skadad och fortfarande kapabel att flyga kommer han att göra detta. Går striden väldigt lätt ur spelarnas synvinkel kan du som spelledare låta ytterligare en grip komma till undsättning för att på så sätt dryga ut striden något. Intill stridsplatsen ser spelarna ett stenröse till vilket de kan fly om de vill välja att avbryta striden. Avbryter de striden kommer gripen bära med sig den fallne krigaren till sitt bo och spelarna kommer därför inte få veta vem den fallne var. Lyckas de däremot fälla gripen eller griparna kommer syskonskapet däremot få några svar på vem han var och vad han gjorde där. Undersöker de platsen kan de se fotspår tillhörande tre män och deras hästar

leda fram till stridplatsen. Männen har lett sina hästar, i riktning mot den grotta där syskonskapet nyss brutit upp från sin nattvila, då de plötsligt måste ha blivit attackerade från ovan. Ett av spåren viker genast av åt norr och spelarna kan se hur spåret kantas av mörkt röda blodspår, vilka tyder på att mannen inte hade långt kvar att leva. Den andra mannens och dennes hästs spår försvinner plötsligt från marken några steg bakom den plats där den första mannen gav sig av mot norr. Den tredje mannens spår leder fram till den plats där han nu ligger död och hans hästs spår försvinner strax där innan. I krigarens utrusning finner spelarna ett brev signerat av en karl vid namn Torkelrim. I brevet som är skrivet av bedragaren som just nu sitter befäst som drott över hjorteäng, kan syskonskapet tyda följande:

Res med hast mot norr och vidare in i Kalderhulm. Skynda er att förgöra syskonen som hotar den stora planen och låt dem inte finna Fädernevind. Jag litar på er med mitt liv, såsom många andra litar på mig med sina.

Han kan inte få vad han vill, utan att vi besitter Hjorteäng.

I krigarens övriga utrustning finner äventyrarna följande:

En helgad kroksabel +1 på att träffa och parera, IM +1 (istället för +2) samt +2 i extra skada. Kroksabeln räknas som magisk vid strid mot odöda varelser.

En Nitläderrustning lämpad för vinterbruk (motsvarar vinterkläder)

3 guldmynt

När syskonskapet vilat sig efter striden eller om de valde att ignorera gripen och den fallne krigaren fortsätter deras resa mot kumlet. Beskriv hur sällskapet hela tiden förföljs av gripar, som av någon anledning inte anfaller dem (*om sällskapet valde att undvika griparna kan de dock anfalla om spelledaren tycker så och om tid finns för detta, har de stridit mot griparna anfaller de inte p.g.a. respekt för syskonen*). På kvällen hittar de en liten jägarstuga som inte tycks ha varit bebodd på länge. I stugan finner de torra vedträn vilket ger sällskapet en behaglig värme och en god natts sömn väntar sällskapet. Stugan består av ett enda rum och saknar fönster, en eldstad är placerad i dess borte vägg med en skorsten som leder ut röken.

ᏔᏱᏍ, ᏂᏁᏓᏁᏁᏁᏁᏁᏁ

När sällskapet vaknar på morgonen och öppnar dörren väller en ogenomsynlig dimma in genom dörren. Genast förstår syskonen att det inte går att resa så länge dimman finns kvar. Väljer de att resa dimman till trots står de inför en stor fara och kommer med all sannolikhet trilla ner för ett stup. *Fortsätter de att färdas bör någon av syskonen falla utför en liten klippa på en och en halv meter, vilket bryter benen på hästen (oavsett om de rider eller leder*

djuren), syskonet själv klarar sig dock oskadd. Detta bör få spelarna att slå läger för natten. Söker de efter stugan finner de den inte utan måste slå läger på platsen. Det går att bygga ett provisoriskt skydd där den lilla klippan reser sig ur marken.

Dagen går sakta och syskonen känner sig allt mer stressade när dimman inte lättar. Oavsett om sällskapet befinner sig i stugan eller invid klippan dröjer det tills nästa morgon innan dimman lättar och de kan på nytt ge sig av. Skulle syskonen tillbringat natten ute i det fria invid klippan erhåller alla en minusmodifikation på -1 på allt de har för sig under resten av dagen, de får heller inte hela något på grund av att de inte fått tillräckligt med sömn.

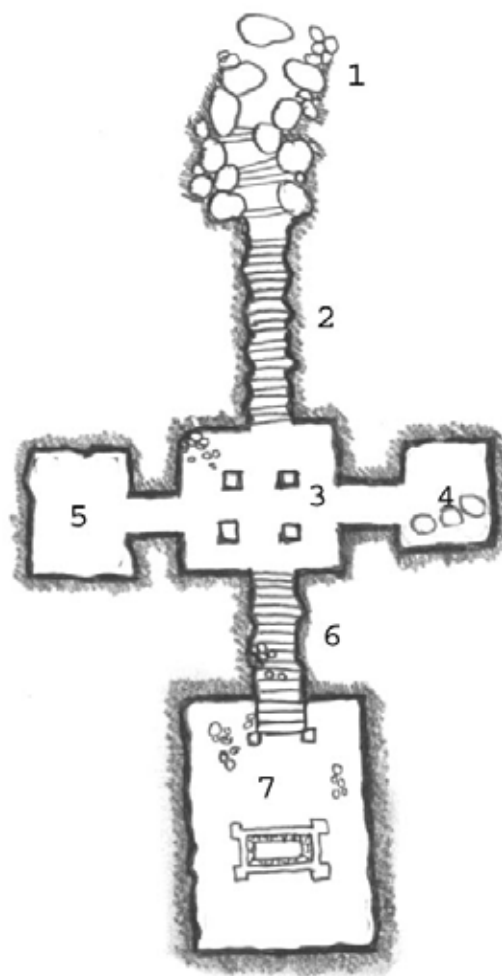
DAG 4, NER I KUMLET

Vid lunchtid finner sällskapet en fallfärdig ruin som står i dalgången mellan två kullar. Det finns knappt något kvar av den byggnad ruinen en gång var. Kvar finns några raserade väggar, vilka inte reser sig högre än till midjan och som visar hur byggnaden en gång sett ut. Här och var har mindre träd och buskar slagit rot i ruinen. Några av träden är sedan länge döda och lutar sina torra grenar mot ruinens väggar. *Grenarna fungerar alldeles utmärkt som facklor.*

1. Mitt i ruinen har några väggar rasat samman och bildat ett litet röse som nu ligger under snö. Gautlahornets fodral gör det tydlig för syskonen att den prompt vill ner genom röset port och om de för undan lite snö och några av de lösa stenarna finner de en trapp som leder ner i underjorden.

2. En långsmal trappa leder vinglande ner i mörkret. Det ligger ett litet lager snö på det första tiotalet trappstegen, vilket leder till att man måste passera med stor försiktighet för att undvika halka.

Den väldiga naturkraften som en gång härjade här i Kalderhulm har



gjort att väggarna har vridits och ungefär halvvägs ned har trappstegen förskjutits så att de inte längre syns utan är ersatta av bar och frusen jord. Den frusna jorden kommer lätt i rullning då någon försöker passera, vilket kräver ett GE-slag för grundegenskapen SMI för att passera utan att falla.

3. Efter något trettiotal steg slutar trappan i ett litet rum med två trasiga dörrar på vardera sidan och en öppning i motsatta väggen, där trappan fortsätter sin vingliga färd ner i mörkret. Taket hålls upp av åldriga stockar som sett sina bättre dagar och som nästan verkar vilja falla i sär vid minsta kontakt.

4. Den vänstra dörren faller genast sönder med ett brak då någon försöker öppna den. Inne ligger ett lager dam över något som ser ut som tre stenbumlingar. Undersöker någon stenbumlingarna genom att ta bort dammet från dem, så upptäcker de att stenarna bär på konturer av både armar, ben och huvud. *De tre stenbumlingarna är i själva verket tre stentroll som krupit ihop och fallit i dvala här. Stentrollen kommer inte att vakna ur sin dvala, men för att höja spänningen lite kan du som spelledare berätta hur en av de tre bumlingarna plötsligt rör på sig. Stentrollet skiftar bara sin sovställning och om spelarna inte har upptäckt att det verkligen är troll de har att göra med så kan de undersöka saken efter detta. Stentrollen tar inte skada eller vaknar upp om någon av spelarna beslutar sig för att ta till våld mot dem. För fortsatt spänning då spelarna befinner sig i kumlet kan du låta dem höra dånet av stenar som rör sig med jämna mellanrum.*

5. Den högra dörren faller också den omkull med ett brak och avslöjar ett tomt rum.

6. Trappan som fortsätter på samma sätt som den startade, slutar efter ytterligare trettiotalet steg vid ett nytt rum. På motsatta sidan reser sig en läst och reglad järnbeklädd dörr som har sett sina bättre dagar. Järnet är nu sedan länge rostigt och träet har nästan börjat förmultna. För att lyckas bryta upp dörren krävs ett GE-slag för grundegenskapen STY delat med två (STY/2). *Misslyckas alla med sina försök kan du låta den sista som försöker bryta upp dörren lyckas, för att få äventyret att gå vidare.*

7. Rummet som öppnar sig bakom den söndertrasade dörren är rektangulärt och ungefär tre gånger sju meter stort. Precis som i de två tidigare rummen ligger här ett lager dam som vitnar om hur länge sedan det var någon som befann sig här. Nästan i mitten av rummet står ett altare vars syfte är lika bortglömt som resten av byggnaden är för världen. På altaret ligger gautlahornet Fädernevind och kalla på sitt skrin.

När syskonen tar sig in i rummet för att hämta hornet reser sig två draugar upp från sitt gömställe bakom altaret (när alla är inne i rummet eller när någon når fram till altaret) samtidigt som ett spökligt blågrått ljus skiner upp rummet.



Är det någon som tittar tillbaka den väg de kom från så ser de hur dörren åter står på sin plats och glänsar med sin forna glans. Har inte alla av syskonen klivit in i rummet blir de stående på vars en sida av dörren som nu åter står på sin plats. Rummet är fyllt av magi som sträcker sig århundraden bakåt i tiden då den gamla trollkulturen¹⁹ levde i Junghart. Det är deras magi som en gång fångat de båda krigarna, då de kommit för att söka efter hornet och som nu blivit förvandlade till draugar. Precis som nu hade dörren rests bakom de instormande krigarna och fångat dem till sin död. Krigarna hade sänts hit av en man som krävde hornet av skäl han aldrig förtäljde.

De hade heller inte frågat eftersom belöningen hade varit riklig och mannen de träffat var av sådan karaktär att man inte ställde honom några onödiga frågor. Syskonen är dock inte förseglade till samma öde eftersom Ordeke välsignade dem med den kraftfulla bönen. Tack vare bönen kommer syskonen att kunna slå upp dörren på samma sätt som de nyss slog in den. Draugarna går direkt till attack

mot syskonskapet, som först måste slå ett slag på skräcktabellen (normalt ger en draug +1 på detta slag, men välsignelsen de fick av Ordeke motverkar detta med sina +1, vilket blir -1 för detta syfte). Så fort syskonen fått hornet i sin ägo slutar välsignelsen de fick genom Ordekes bön att verka.

DAG 5-11, RESAN TILL KLOSTRET

Resan tillbaka till klostret tar sex dagar under normala förutsättningar, tre dagar genom Kalderhulm och ytterliggare tre fram till klostret. Precis som på vägen in finns det gått om vilt som syskonen kan jaga. Berätta för äventyrarna hur de vid ett tillfälle ser gripar cirkla högt ovan dem som om de förberedde ett anfall som dock aldrig kommer. En dag stoppas syskonens ritt genom kalderhulm av att de på håll ser en underlig procession av gråtroll. Ett långt led av gråtroll slingrar sig mellan kullarna. De fyra första trollen bär på något som skulle kunna vara en stor stock. Det är säkerligen över hundra individer i processionen så äventyrarna gör bäst i att låta den passera ostört.

Har det hänt något under äventyret som göra att äventyrarna inte kan hålla detta tempo får du som spelledare improvisera lite. Har ni mycket tid över kan du alltid låta spelarna angripas av några gråtroll (finns ej några färdiggjorda i detta scenario) eller av några gripar.

TILLBAKA I KLOSTRET

Väl tillbaka till klostret möts syskonen av Ordeke vid klostrets portar. Han ser upprymd ut och hälsar hjärtligt på alla samtidigt som han berättar hur han känt hornets krafter långväga. *De som behöver vård får den vård de behöver av klostrets präster i form av bönen Rena Sår, se sid 121 i grundreglerna.* Han för spelarna till köket där Jormefar lagat till en skrälmåltid och flera stänkor står redan på bordet reserverade för de törstiga syskonen.

Ordeke slösar ingen tid utan berättar så fort syskonen kommit till bords att han fått bud från rödborgedrottens. Han berättar hur en stor hird, sammansluten av rödborgedrottens lojala drottare, omringat Hjorteäng där den falske drottens nu befinner sig. Bud har sänts till bedargaren om att ett ting ska besluta om han är där på falska grunder eller med rätt. Bedragaren hade lovat med heder att han var där med rätt och att han inte kunde förstå anklagelserna och lovade att stanna i sitt hem. Bedragaren hade även utmanat den som ställde anklagelserna, vilket givetvis godkändes av rödborgedrottens. Men så länge vi har Fädernevind i vår ägo kommer vi aldrig komma till detta, tillägger Ordeke.

Med dessa ord tar han skrinet med hornet och beger sig till sitt rum för studier och bjuder syskonen en god natt och rikligt med sömn, ty tidigt nästa

morgon ska de resa tillsammans mot Hjorteäng för att sätta saker och ting till rätta.

Efter måltiden då Ordeke försvunnit med hornet går syskonen tillbaka till brödernas rum där mjuka madrasser väntar. Det dröjer inte länge förrän de alla har somnat. Plötsligt vaknar de av att klosterklockan ringer för larm. Utanför deras dörr springer krigare och präster i full beredskap utan någon synbar ordning. *Frågar någon av spelarna en förbipasserande om vad som hänt säger de att Ordeke blivit dödligt skadad vid ett inbrott. Om inte spelarna sprungit till Ordekes rum kommer snart en präst med bud om att Ordeke vill träffa dem innan han flyttas för vård.*

Efter att ha knuffat sig fram genom kalabaliken som uppstått i klostret kommer syskonen fram till Ordekes rum där han ligger på golvet. Två präster är upptagna med helande, men det verkar som om Ordeke tagit mer än fysisk skada. En av prästerna tittar upp när syskonen kommer in genom dörren och säger att de måste skynda sig, ty Ordeke har inte långt kvar innan han sitter vid Stormes sida. Han berättar också att Ordeke blivit ett offer för en hänsynslös tjuv som med gift på dolken blivit Ordekes baneman. Den fysiska skadan hade de kunnat hela men det förlamande giftet som sprider sig likt en löpeld genom den gamle mannens vener har de inte kunnat stoppa.

De båda prästerna reser sig sedan vörtnadsfullt upp då de tyst tar farväl av sin mästare och bereder plats åt syskonen. Ordeke som knappt har någon styrka kvar berättar mellan hostattacker och kramper vad som hänt.

Han kom fräckt och knackade på min dörr, förklädd till präst med sigill och allt från rödborgesdrotten. Självklart släppte jag in honom, då han säkerligen kom med ord från Hjorteäng. Knappt hade jag hunnit stänga dörren efter honom då han drog sin svarta dolk och stötte den vådligt i mig. Ett hugg räckte och det visste han, han tittade mig hela tiden i ögonen under dådet, som om han tog kraft från mitt sinande liv. Sedan släppte han försiktigt ned mig på golvet och vände ryggen till. Fräckt stal han hornet och dess fodral och klev sedan över mig och försvann ut i klostret. Ni måste skynda er att återta Fädernevind, ty utan det kommer ni få stå utan ätt och därmed få leva ett liv utan namn. Återta hornet och bege er till Hjorteäng med hast. Redan som vi talar är bud om vad som hänt på väg till rödborgesdrotten.

Med dessa ord lämnar Ordeke Trudvang och dör inför ögonen på syskonen med en sista krampaktig rossling.

JAKTEN PÅ MÖRDAREN

Efter att ha packat sin utrustning och klätt sig för strid kommer syskonen ut på gården igen. Där väntar en helig krigare som ses om av en präst. En pil sitter i hans högra axel, som sticker ut genom ryggen. Med kraft och försiktighet drar prästen ut pilen utan att krigaren visar några bevis på smärta. Han säger att tjuven numera flyr till fots. Tjuven avlossade en pil som ni såg skadade mig allvarligt, men jag hann i kapp och lyckades fälla hans häst. Tyvärr hann jag inte fälla missdådaren då han med fart satte av in i skogsdungen, sydväst om klostret. Jag kände att jag behövde vård då blodet snabbt sinade och kunde därför inte följa efter honom. Men skynda er till skogsdungen och sök. Han kan inte ha kommit långt utan häst.

Skyndar spelarna sig till skogsdungen finner de snart den fällda hästen och spår efter den korta striden. Fotspår i snön avslöjar mördarens väg in i skogsdungen. Eftersom skogens grenverk har skyddat marken från snö är snötäcket inte lika djup i skogen som utanför, vilket leder till att syskonen måste lyckas spåra honom. (Detta kräver två lyckade färdighetsslag, ett för att finna spåren och ett för att följa spåren fram till mördaren.) Skulle de misslyckas med detta är det mördaren som finner syskonen istället och börjar avlossa pilar mot dem. Mördaren hinner avlossa två pilar innan spelarna upptäcker vart han befinner sig och ytterligare två innan de nått fram till honom, då han kastar sin bäge till marken och drar sin dolk i ena handen och en kroksabel i den andra. Lyckas syskonen däremot med att spåra mördaren finner de honom i en liten glänta gömd bakom några stenar, från vilka han spejar efter förföljare. Syskonen kan om de vill omringa mördaren utan att han upptäcker dem. Så fort de närmar sig (inom tio meter) hör han dem dock och sliter sina vapen (dolk i ena handen och kroksabel i den andra) och vänder sig om för att möta sin fiende.

Oavsett hur syskonen kommer fram till mördaren ser de hur skrinet med gautlahornet Fädernevind sitter fastsurrat på ryggen i en ryggsäck. Skulle mördaren inse att han inte kommer överleva striden försöker han fly och om detta misslyckas krossar han en liten behållare som han har i munnen och dör på fläcken. Det finns inget i hans packning som avslöjar vem han är eller av vem han har fått uppdraget utav.

HEM TILL HJORTEÄNG

Med gautlahornet i tryggt förvar kommer de efter fyra dagars hårt ridande hem till sin by just då det börjat skymma. På håll kan de se en imponerande tältstad som byggt upp kring den lilla byn. Rödborgesdrottens tält lyser rött mot den grådaskiga snön, en bit utanför byns portar. En ensam ryttare möter upp

syskonen och leder dem utan att erbjuda vila eller kost till det röda tältet där folk väntar på dem.

Det är inte Rödborgesdrotten som väntar i tältet utan en av dennes utsända och lojala drottare, vid namn Ebens Riklefjar. Tältet är inrett med tjocka och varma mattor, bord, stolar och en säng. Fyra statyer som håller upp små fat med brinnande olja skänker ljus till tältet. Mitt i rummet över ett bord står Ebens med en stor stänka i handen och skummet kring munnen vitnar om att han just svält en stor mängd. Han välkomnar syskonen (*inte allt för hjärtligt, snarare kyligt*) och berättar läget för syskonen. Han säger att allt är under kontroll och att de fått bud om vad som hänt i klostret och beklagar sorgen. Förhandlingar har ägt rum med den självutnämnde drotten av Hjorteäng men utan några större framgångar och bedragaren hävdar fortfarande sin ätterätt. Sista försöket till en fredlig lösning hade lett till att sändebudet dödats och sänts tillbaka, fastsurrad på sin häst. Ebens säger också att han förstår bedragaren, om han nu är en bedragare tillägger han. Jag hade gjort samma sak om någon kom med falska anklagelser mot mig. Så lät därför inte tiden vila utan kom med de bevis ni så säkert kunde uppvisa. *Självklart tror Ebens på syskonen och mordet på Ordeke talar ju för deras version. Men trots detta tillägger han.* Man kan ju inte vara säker på att det verkligen var den påstådda bedragaren inne på Hjorteäng som beordrade Ordekes död och att det inte är ni som ligger bakom alltihopa.

Nu är det dags att blåsa i gautlahornet Fädernevind. Det måste vara den äldste av syskon som ger liv till hornet. Försöker någon av de yngre syskonen händer det inget, inte ens ett ljud låter från hornets mynning. När den äldste av syskon blåser i fädernevind slocknar alla brinnande oljefaten och en gråtjock dimma lösgör sig med ett spökligt ljus. Dimman är turbulent och i dess virvlar kan man tycka sig se ansikten av både män och kvinnor som alla verka vilja säga något, men sorlet av all rösterna gör det omöjligt att utröna vad de försöker säga. Efter några ögonblick verkar dimman ta form och snart ser syskonen sin far igen. Han hälsar dem kort med en nick på huvudet, innan han med myndig stämma frågar den äldsta av syskon varför de ryckt honom så plötsligt och våldsamt från de dödas rike. Nu måste den äldsta av syskon ställa frågan som är så viktig för deras ätts överlevnad, är vi dina söner och döttrar. På den frågan svarar fadern, Ja det är ni, varefter dimman han trädde fram genom på nytt blir turbulent och omsluter faderns ande. Dimman försvinner lika plötsligt som den kom och elden ur oljefaten brinner på nytt.

När allt återgått till det normala reser sig Ebens upp ur sin stol och säger. Då var det klart, jag vet nu vilka ni är och jag vet att mannen där inne inte är den han utger sig för att vara. Ebens ropar på en vakt som står beredd utanför tältet och beordrar genast sin hird till attack. Kort därefter inleds anfallet mot

bedragaren och dennes hird. Ebens och syskon ser anfallet på avstånd från en liten höjd. Runt byn och tältbyn cirkulerar vakter med facklor för att undvika att någon flyr byn ostraffat. Det dröjer inte länge innan tumultet avtar och lugnet åter faller över byn. Bud sänds till Ebens och syskonen som förtäljer att de lyckats fånga bedragaren och att de har surrat fast honom vid byns Stormstäng²⁰.

Med nytt mod och vedergällning i sinnet rider syskonen ner till stormstängen tillsammans med Ebens för att ställa bedragaren till svars. Snart ser de stängen på avstånd och de rider på så fort det går bland fångar och hirdmän för att se vem mannen är. En ring av hirdmän vaktar bedragaren som sitter med huvudet böjt mot bröstet, från vilket det rinner blod från ett öppet sår. När Ebens och syskonen närmar sig öppnar sig ringen av hirdmän för att släppa in dem till fången som då tittar upp. Syskonen blir kort sagt chockade då de ser en exakt kopia av Torgrim sitta vid stormstängen. Med ögon fyllda av hat stirrar han på syskonen och spottar barskt vid deras fötter. Sedan börjar han skratta, ett mycket ondskefullt och galet skratt som gör att alla som hör det blir illa till mods. När skrattet dör ut riktar han åter blicken på sina fiender och säger: iIdioter, ni vet inte vad ni har att göra med. Ni tror ni har segrat, men så är icke fallet. Lev väl den korta stund ni har kvar och se er ständigt över axeln, för en dag så kommer jag att stå där för att personligen se till att ni lämnar denna värld.

Precis när bedragaren uttalat dessa ord hörs ett öronbedövande brak och ett moln av rök omsluter platsen där fången och syskonen befinner sig. När röken sedan lagt sig ser syskonen till sin stora förtvivlan att stormstängen numera är tom och kvar där bedragaren hölls fast ligger bara kedjorna och repen kvar. Ingen av hirdmännen som stod vakt i ring kring stormstängen har låtit någon passera. Alla är illa till mods, då de förstätt att magi har används så tätt inpå dem.

Vem var egentligen bedragaren? Vem var det som låg bakom allting? Vad var det som var så viktigt med Hjorteäng?

Frågorna som syskonen nu ställer sig är många. Kanske kommer de en dag att få reda på sanningen.

Med dessa frågor slutar äventyret Ättefejd och gautlahorn. Kanske kommer allt få en lösning under nästkommande konvent?

PLATSER OCH SIP

KALDERHULM²¹

Mellan Trollbergen i norr och Syskonskogen i söder sträcker sig ett kuperat landskap kallat Kalderhulm. Landskapet är en underlig blandning av klippor och kullar täckta av midjehögt gräs. Här och var reser sig mjuka och runda höjder upp ur marken för att helt plötsligt förvandlas till lodrätta stup och klippväggar. Klippväggar reser sig lodrätt upp ur marken jämte kullar som slutar lika tvärt som klippan vid dess fot reste sig. Vad som ena stunden kan tyckas vara en frodig kulle kan helt utan förvarning sluta i ett dödligt stup. Kullarna och klippväggarna ligger helt utan någon synbar naturlig ordning. Ibland kan två klippväggar stå vägg mot vägg med varandra på bara några få stegs avstånd. På andraställen kan en klippvägg resa sig vid foten av en kulle och ibland kan två kullar bilda en mäktig dal. Mellan dalar och intill klippväggar rinner här och var små bäckar av renaste vatten i en aldrig sinande ström. Vattnet kommer dels från högländet i söder och dels från Trollbergen i norr. Bäckarna möts så småningom i Kalderhulm där de bildar små och grunda gölar. Gölarna blir nästan aldrig större än några hundra steg i diameter eller djupare än två famnar. Den porösa jorden som ligger likt ett lager över hela Junghart ger ofta vika för bäckarna vilka hela tiden verkar finna nya vägar att rinna fram över. Detta leder till att vattentäckta områden snart kan vara frodiga grässlänter och det som nyss varit en frodig grässlänt istället har blivit en insjö. Gräset är slitstarkt och verkar trivas under just dessa förhållanden och gör därför ingen större skillnad av att ibland fungera som sjögräs. På sina ställen kan det vara svårt att se var land möter vatten eftersom gräset täcker hela Kalderhulm och att gölarna vanligtvis inte blir djupare än två famnar. Det kuperade Kalderhulm är ett mycket farligt landskap att resa i. Dels för att det är så lätt att gå vilse och dels för att man hela tiden riskerar att falla ned i ett otäckt stup. Platser där två klippväggar står vägg mot vägg med varandra och gapet dem emellan döljs av det frodiga gräset är det särskilt stor risk att ouppmärksammade resenärer faller huvudstupa före. Trots att det är ett förrädiskt landskap finns det gott om vilt i Kalderhulm. Och där det finns gott om vilt finns det nästan alltid gott om bestialiteter av alla dess slag. Kalderhulm har den största populationen av gripar i hela Osthem.

Eftersom Kalderhulm ligger placerat mellan de kyliga Trollbergen i norr och den betydligt varmare Syskonskogen i söder möts ofta kall och varm luft över Kalderhulm. Det är då den förrädiska Hulmdimman uppstår. Dimman som ofta

är mycket tjock vandrar spökligt längs marken och följer landskapet uppför kullar och ner för klipporna. Ibland är dimman så hög att den täcker hela landskapet, dal som höjd. Resenärer gör det då bäst att stanna för natten utan att ta ett enda steg till. Oftast ligger dock dimman i dalgångarna mellan kullarna som om det vore en jättelik sjö där kullarna sticker upp som små öar. Dimman kan komma när som helst och var som helst under dygnet och sveper fram över landskapet nästan som om den hade en beräknad avsikt med det. När dimman väl har en plats i sitt grepp kan det ibland dröja upp till ett helt dygn innan den har svept förbi och man kan på nytt se handen framför sig. Precis som överallt annars i Junghart kan man här och var finna lämningar från en svunnen kultur i form av stenrösen, obelisker och byggnader som för länge sedan har fallit i ruin. Ruinerna i Kalderhulm ligger placerade helt utan någon synbar ordning och man kan genom att se på dem förstå att landskapet inte alltid har sett ut så här. Vissa ruiner ligger under eller i vatten och andra står på lut på någon av kullarna. På vissa höjder kan man se en halv ruin på gränsen till ett stup och tittar man ner för bergsväggen står resten av ruinen kvar på marken. På ställen där två bergsväggar står vägg mot vägg med varandra kan man se en halv ruin på vardera krönet. De flesta av ruinerna är helt fallfärdiga och är för länge sedan tömda på skatter. Men här och var det finns det några få som fortfarande har utforskade katakomber och rum dolda under lager av sten och jord. Vad som en gång har hänt är sedan länge dolt i det förgångna. Men att något med en ursinnig kraft gick lös över landskapet är lätt att förstå.

PERSONLIGHETER OCH MÖTEN

GRIP

Kort om gripen:

Liksom många köttätande rovdjur flyr gripen om det tänkta bytet är starkare och uthålligare än gripen själv. När gripen har förlorat över 2/3 delar av sin totala kroppsöäng flyr den. Detta gäller även om någon kroppsdel har blivit kritiskt skadad.

GRIP₁

Initiativmodifikation: -4
Skräckfaktor: ±0
Skadebonus: 2T6
Förflyttning: Land 18 m, Flyga 30 m
Naturligt skydd: RV 4 (hud)

TKP-Sys: 37				
TKP: 74				
Kroppsdel	1T20	KP	RV	Skada
Huvud	1-2	25	4	
Höger framben	3-4	19	4	
Vänster framben	5-6	19	4	
Höger vinge	7-8	15	4	
Vänster vinge	9-10	15	4	
Kropp	11-16	37	4	
Höger bakben	17-18	19	4	
Vänster bakben	19-20	19	4	

Gripen kan utföra en av följande attacker/SR.

Bett FV 14 1T6 + (SB 1T6)
2 Klor FV 12 1T8 + (SB 2T6)

GRIP₂

Initiativmodifikation: -4
 Skräckfaktor: ±0
 Skadebonus: 2T6
 Förflyttning: Land 18 m, Flyga 30 m
 Naturligt skydd: RV 4 (hud)

TKP-Sys: 40				
TKP: 80				
Kroppsdelen	1T20	KP	RV	Skada
Huvud	1-2	27	4	
Höger framben	3-4	20	4	
Vänster framben	5-6	20	4	
Höger vinge	7-8	16	4	
Vänster vinge	9-10	16	4	
Kropp	11-16	40	4	
Höger bakben	17-18	20	4	
Vänster bakben	19-20	20	4	

Gripen kan utföra en av följande attacker/SR.

Bett FV 14 1T6 + (SB 1T6)
 2 Klor FV 12 1T8 + (SB 2T6)

DRAG

Kort om draugen:

Draugen är en gengångare som drivs av hämnd mot allt och alla. Det är en odöd person som har starka band till både Trudvang och dödens rike. Eftersom draugen oftast kan knytas till platser där stora slag eller krig har pågått är det ganska vanligt att man stöter på fler än en draug på samma plats. Denna odöda varelse känns igen på dess tomma uttryckslösa ögon och den halvt ruttnande kroppen som hålls ihop av senor och halvt förmultnade muskler. Draugen tycker om mörka och kalla platser varför man också oftast stöter på dem på natten eller i mörka katakomber, i en kummel eller andra liknande platser. Spela draugen som en ihärdig och rasande krigare som gör allt för att hämnas sin död. Draugen kan endast skadas av böner på alla nivåer, besvärjelser från den inre magin och magiska vapen som ger minst +1 i skada p.g.a. magin. Naturliga och vanliga vapen gör ingen skada, samma sak gäller för mithrilvapen.

DRAG 1

Initiativmodifikation: +1
Skräckfaktor: ±1
Skadebonus: 1T6
Förflyttning: Land 12 m
Naturligt skydd: Ingen

TKP-Sys: 36				
TKP: 72				
Kroppsdel	1T20	KP	RV	Skada
Huvud	1-2	18	8	
Höger arm	3-4	18	5	
Vänster arm	5-6	18	5	
Bröstkorg	7-11	36	5	
Mage	12-14	18	5	
Höger ben	15-17	18	5	
Vänster ben	18-20	18	5	

Stridskapacitet:

Attack 1 / 2 FV 10/ FV 5
Parering 1 FV 7

Utrustning

Kroksabel: Skada 2T6 (+1T6 SB), BV 18

Mellanstor sköld: BV 25

Rustning: Fjällförstärkt läder RV 5, Fjällpansarhjälm RV 8

Skatt: 1 gm

Förmågor:

Mörkersyn

DRAUG 2

Initiativmodifikation: +1
Skräckfaktor: ±1
Skadebonus: 1T6
Förflyttning: Land 12 m
Naturligt skydd: Ingen

TKP-Sys: 37				
TKP: 74				
Kroppsdelen	1T20	KP	RV	Skada
Huvud	1-2	19	8	
Höger arm	3-4	19	5	
Vänster arm	5-6	19	5	
Bröstkorg	7-11	37	5	
Mage	12-14	25	5	
Höger ben	15-17	25	5	
Vänster ben	18-20	25	5	

Stridskapacitet:

Attack 1/2 FV 12/FV 7
Parering 1 FV 9

Utrustning

Kroksabel: Skada 2T6 (+1T6 SB), BV 18
Mellanstor sköld: BV 25
Rustning: Fjällförstärkt läder RV 5, Fjällpansarhjälm RV 8

Skatt: 2 gm

Förmågor:

Mörkersyn

MÖRDAREN

Yrke: Tjuv
Yrkesnivå: Utövare
Initiativmodifikation: -3
Skräckfaktor: -
Skadebonus: -
Förflyttning: Land 12 m

Grundegenskaper

STY 12
FYS 10
SMI 16
STO 8
INT 13
PSY 15
SPI 7
KAR 9

TKP-Sys: 26				
TKP: 52				
Kroppsdela	1T20	KP	RV	Skada
Huvud	1-2	13	4	
Höger arm	3-4	13	4	
Vänster arm	5-6	13	4	
Bröstkorg	7-11	26	3	
Mage	12-14	17	3	
Höger ben	15-17	17	3	
Vänster ben	18-20	17	3	

Stridskapacitet:

Mördaren kan utföra två attacker med kroksabeln och ytterligare en med dolken varje SR. Han kan även parera en gång med kroksabeln per SR.

Attack 1/2 FV 12/FV 8
Två vapen (dolken) FV 7
Parering 1 FV 12

Utrustning

Långbåge: Skada 1T8+2, 10 pilar (som ger +2 i extra skada)
Kroksabel: Skada 2T6, BV 18
Dolk: Skada 1T6+2, BV 10
Rustning: Läderharnesk RV 3, Nitade läderärmar RV 4, Läderbyxor RV 3,
Nitad läderhuva RV 4

Skatt: 10 pilar (mästerhantverk +2 i skada)

Färdigheter:

Valfria av SL att bestämma.

TORGRIM HJORTKRONA

PERSONLIG INFORMATION

RAS: Människa
FOLKSLAG: Stormländare
KÖN: Man
ÅLDER: 26
LÄNGD: 186cm
VIKT: 75kg
VAPENHAND: Höger
SOCIALT STÅND: Drottson
RELIGION: Gerbanis
YRKE: Helig krigare
FRAMGÅNG: Medgång
FÖRMÅGOR: Uthållighet
(+3 i FYS-slag vid
kraftansträngningar)

GRUNDEGENSKAPER

STYRKA: 14
FYSIK: 15
SMIDIGHET: 11
STORLEK: 11
INTELLIGENS: 13
PERCEPTION: 9
PSYKE: 13
SPIRITUS: 15
KARISMA: 11

SYN

Duglig/Nedsatt/Mkt nedsatt
Ljuskälla 9m 9-14m 14-16m
Mörker - - -

SEKUNDÄRA EGENSKAPER

CL BESVÄRJELSE: -
LÄKNINGSGRAD: 2KP/dag
INITIATIVMOD: ±0
FLEX T/S: -/-
SKRÄCKMOD: -1
SKADEBONUS: -
BÄRFÖRMÅGA: 13
FÖRFLYTTNING: 11m/SR

RELIGION

BÖNER FV
Kraft och mod 15
AMATÖR: 1gg/dag
Böneläggaren blir helt lugn och
återfår sina sinnen. Prästen måste
dock vara så pass klar att han har
förstånd att lägga denna bön.
LÄRLING: 2ggr/dag
Böneläggaren får en person som
blivit skrämmd att återfå sina sinnen
genom att denne lyckas med ett
PSY-slag.

KÄRNFÄRDIGHETER

FÄRDIGHET FV
Rustningsteknik 8
Sköldteknik (Små sköldar) 6
Vapenteknik
Enhandsfattade svärd 8
Enhandsfattade krossv. 5

Rena sår 15
AMATÖR: 2ggr/dag
Helar en kroppsdelens icke magiska
skador med 2T4
LÄRLING: 1gg/dag
Helar alla slags (fysiska) skador
med 2T6 (att fördela på valfria
skador, tänk dock på ärrn).

YRKESFÄRDIGHETER

Bönekonst (Gerbanis) 8
Dra vapen 2
Geografi (Junghart) 4
K.O. religion (Gerbanis) 8
Kroppsbyggnad 6
Läsa/skriva Nordvrok 3
Rida 7
Teologi (Gerbanis) 6

ALLM. FÄRDIGHETER

Heraldik 4
Jaga (allmän) 3
Slagsmål 6
Överlevnad (Stäpp) 5

TORGRIM HJORTKRONA

RUSTNINGAR OCH SKADOR

Kroppsdel	RV	Vikt	Special	KP	Skador
1-2 Huvud	4	0,9	Nitat läder	13	
3-4 Höger arm	4	2,2	Nitat läder	13	
5-6 Vänster arm	4			17	
7-11 Bröstkorg	6	4,3	Ringbrynja	27	
12-14 Mage	6			18	
15-17 Höger ben	3	4,6	Läder	18	
18-20 Vänster ben	3			18	
Kroppspoäng	Full KP: 53		Skador:		

RUSTNINGSTEKNIK

Rustn. totala RV: 30
 Rustn. Totala vikt: 12kg
 FV i Rustn. Teknik: 8
 Mod. p.g.a FV: 0/+3/+1/0

RUSTNINGSMODIFIKATION

Modifikation: Rust./FV/Tot
 BM: -1/ 0 / -1
 FM: -2/+3/ 0
 SM: 0/+1/ 0
 IM: 0/ 0/ 0

VAPEN & SKÖLDAR

Huggsabel:
 IM +4, BV 18, Vikt 2, Skada 2T8
 Liten sköld:
 BV 20, Vikt 2

STRIDSKAPACITET

SK-grund: 13
 Vapentechnik:
 Enhandsfattade svärd: 8
 Enhandsfattade krossv.: 5
 Sköldteknik (Små sköldar) 6

GRUNDKOMBINATIONER: Max 4 handlingar/SR

Första val:	Huggsabel				Liten sköld	
Attacker & pareringar	A1	A2	P1	P2	P1	P2
Kraftattack	FV: 14	7	-	-	6	-
Offensiv	FV: 10	7	-	-	9	-
Lite offensiv	FV: 7	7	-	-	12	-
Lite defensiv	FV: 8	-	-	-	12	7
Defensiv	FV: 8	-	-	-	13	6
Extremt defensiv	FV: -	-	8	-	13	6

UTRUSTNING

FÖREMÅL	VIKT (kg)	FÖREMÅL	VIKT (kg)
Nitläderhuva	0,9	Mjuka läderstövlar	1
Armskydd nitläder	2,2	Yllekappa	2,5
Ringbryngeharnesk	4,3	Tröja	0,4
Benskydd läder	4,6	Underkläder x2	-
Total vikt:	12	Skinnavantar	0,2
Vikt påklädd:	6	Yllemössa	-
		Underställ (tröja/byxor)	1
Liten sköld	2	Total vikt:	5,1
Kroksabel	2	Vikt påklädd:	2,6

ÖVRIGT

Häst (medelstor) Land 32m/SR

FULKE HJORTKRONA

PERSONLIG INFORMATION	GRUNDEGENSKAPER
RAS: Människa FOLKSLAG: Stormländare KÖN: Man ÅLDER: 24 LÄNGD: 192 cm VIKT: 93 kg VAPENHAND: Höger SOCIALT STÅND: Drottson RELIGION: Gerbanis YRKE: Krigsman FRAMGÅNG: Varken eller FÖRMÅGOR: Mjödbrickare År glad i mjöd, smält alkoholiserade och måste dricka minst en stänka om dagen för att undvika -1 på allt han företar sig.	STYRKA: 15 FYSIK: 10 SMIDIGHET: 9 STORLEK: 14 INTELLIGENS: 8 PERCEPTION: 8 PSYKE: 11 SPIRITUS: 7 KARISMA: 12 SYN Duglig/Nedsatt/Mkt nedsatt Ljuskälla 8m 8-12m 12-14m Mörker - - -
SEKUNDÄR EGENSKAPER	RUSTNINGSTEKNIK
CL BESVÄRJELSE: - LÄKNINGSGRAD: 1KP/dag INITIATIVMOD: +1 FLEX T/S: -/- SKRÄCKMOD: ±0 SKADEBONUS: 1T3 BÄRFÖRMÅGA: 15 FÖRFLYTTNING: 12 m/SR	Rustn. totala RV: 35 Rustn. Totala vikt: 15kg FV i Rustn. Teknik: 5 Mod. p.g.a FV: 0/+2/0/0
KÄRNFÄRDIGHETER	RUSTNINGSMODIFIKATION
FÄRDIGHET FV <u>Kroppbyggnad</u> 7 <u>Rustningsteknik (<RV5)</u> 5 <u>Sköldteknik (Små sköldar)</u> 6 <u>Vapentechnik</u> <u>Tvåhandsfattade krossv.</u> 8 <u>Enhandsfattade svärd.</u> 5	Modifikation: Rust./FV/Tot BM: -1 / 0 / -1 FM: -2 / +2 / ±0 SM: 0 / 0 / ±0 IM: 0 / 0 / ±0
YRKESFÄRDIGHETER	VAPEN & SKÖLDAR
Avväpna 3 Dra vapen 2 Geografi (Junghart) 4 Hasardspel 8 Läsa/skriva Nordvrok 2 Rida 2 Rustningsteknik (>RV5) 0 Slagsmål 9 Två vapen 2	Tvåhandshammare: IM +6, BV 20, Vikt 4, Skada 4T6
ALLM. FÄRDIGHETER	STRIDSKAPACITET
Heraldik 4 Jaga (allmän) 3 Överlevnad (Stäpp) 4	SK-grund: 13 Vapentechnik: Enhandsfattade krossv: 8 Enhandsfattade svärd: 5 Sköldteknik (Små sköldar) 6

FULKE HJORTKRONA

RUSTNINGAR OCH SKADOR

Kroppsdel	RV	Vikt	Special	KP	Skador
1-2 Huvud	5	15	Fjällförstärkt läder	16	
3-4 Höger arm	5			16	
5-6 Vänster arm	5			16	
7-11 Bröstkorg	5			32	
12-14 Mage	5			21	
15-17 Höger ben	5			21	
18-20 Vänster ben	5			21	
Kroppspoäng	Full KP: 63			Skador:	

GRUNDKOMBINATIONER: Max 3 handlingar/SR

Första val:	Tvåhandshammare				Liten sköld	
Attacker & pareringar	A1	A2	P1	P2	P1	P2
Kraftattack	FV: 17	-	-	-	-	-
Offensiv	FV: 11	10	-	-	-	-
Lite offensiv	FV: 13	-	8	-	-	-
Lite defensiv	FV: 8	-	13	-	-	-
Defensiv	FV: -	-	11	10	-	-
Extremt defensiv	FV: -	-	17	-	-	-

UTRUSTNING

FÖREMÅL	VIKT (kg)	FÖREMÅL	VIKT (kg)
Fjällförstärkt läderrustn.	15	Mjuka läderstövlar	1
Vikt påklädd:	7,5	Yllekappa	2,5
		Tröja	0,4
Tvåhandshammare	4	Underkläder x2	-
		Skinnvantar	0,2
		Yllemössa	-
		Underställ (tröja/byxor)	1
		Total vikt:	5,1
		Vikt påklädd:	2,6

ÖVRIGT

Häst (medelstor) Land 32m/SR

JAVEL HJORTKRONA

PERSONLIG INFORMATION RAS: Människa FOLKSLAG: Stormländare KÖN: Man ÅLDER: 18 LÄNGD: 184 cm VIKT: 79 kg VAPENHAND: Vänster SOCIALT STÅND: Drottson RELIGION: Gerbanis YRKE: Viltjägare FRAMGÅNG: Medgång FÖRMÅGOR: Gula ögon Det flyter trollblod i rollpersonen, vilket kan leda till bråk.	GRUNDEGENSKAPER STYRKA: 12 FYSIK: 13 SMIDIGHET: 13 STORLEK: 9 INTELLIGENS: 11 PERCEPTION: 14 PSYKE: 11 SPIRITUS: 6 KARISMA: 8 SYN Duglig/Nedsatt/Mkt nedsatt Ljuskälla 14m 14-21m 21-25m Mörker - - -
SEKUNDÄR EGENSKAPER CL BESVÄRJELSE: - LÄKNINGSGRAD: 1KP/dag INITIATIVMOD: -1 FLEX T/S: -/- SKRÄCKMOD: ±0 SKADEBONUS: - BÄRFÖRMÅGA: 12 FÖRFLYTTNING: 12 m/SR	RUSTNINGSTEKNIK Rustn. totala RV: 28 Rustn. Totala vikt: 12kg FV i Rustn. Teknik: 4 Mod. p.g.a FV: 0/+0/+0/0 RUSTNINGSMODIFIKATION Modifikation: Rust./FV/Tot BM: 0/ 0 / ±0 FM: 0/-1/ -1 SM: 0/0/ ±0 IM: 0/ 0/ ±0
KÄRNFÄRDIGHETER FÄRDIGHET FV Hantera fällor 5 Jaga/fiska 10 Spåra 7 YRKESFÄRDIGHETER Geografi 5 Orientering 5 Rustningsteknik (<RV4) 4 Smyga 6 Vapenteknik (2st) 8 Pilbågar 8 Enhandsfattade svärd 6 Vildmarkstecken 2 Zoologi 0 Slagsmål 9 Överlevnad (Stäpp) 8 ALLM. FÄRDIGHETER Heraldik 4 Jaga (allmän) 3 Kroppsbbyggnad 3 Slagsmål 7	VAPEN & SKÖLDAR Långbåge: IM +4, Vikt 1.5, Skada 1T8+2 Räckvidd: 108m Kroksabel: IM +2, BV 18, Vikt 2, Skada 2T6 STRIDSKAPACITET SK-grund: 13 Vapenteknik: Pilbågar: 8 Enhandsfattade svärd: 6

JAVEL BJÖRTKRONA

RUSTNINGAR OCH SKADOR

Kroppsdel	RV	Vikt	Special	KP	Skador
1-2 Huvud	4	12	Nitat läder	11	
3-4 Höger arm	4			11	
5-6 Vänster arm	4			11	
7-11 Bröstkorg	4			22	
12-14 Mage	4			15	
15-17 Höger ben	4			15	
18-20 Vänster ben	4			15	
Kroppspoäng	Full KP: 44			Skador:	

GRUNDKOMBINATIONER:

Första val:		Pilbåge Max 2 handlingar/SR				Liten sköld	
Attacker & pareringar		A1	A2	P1	P2	P1	P2
Kraftattack	FV:	17	-	-	-	-	-
Offensiv	FV:	13	8	-	-	-	-
Lite offensiv	FV:	11	10	-	-	-	-
Andra val:		Kroksabel Max 3 handlingar/SR				Liten sköld	
Attacker & pareringar		A1	A2	P1	P2	P1	P2
Kraftattack	FV:	13	6	-	-	-	-
Offensiv	FV:	13	-	6	-	-	-
Lite offensiv	FV:	10	-	9	-	-	-
Lite defensiv	FV:	6	-	13	-	-	-
Defensiv	FV:	-	-	10	9	-	-
Extremt defensiv	FV:	-	-	16	-	-	-

UTRUSTNING

FÖREMÅL	VIKT (kg)	FÖREMÅL	VIKT (kg)
Nitad läderrustning	12	Mjuka läderstövlar	1
Vikt påklädd:	6	Yllekappa	2,5
		Tröja	0,4
Långbåge	2	Underkläder x2	-
Kroksabel	2	Skinnvantar	0,2
Snaror (3st)	0,5	Yllemössa	-
Kniv	0,3	Underställ (tröja/byxor)	1
Fiskekrok och lina	-	Total vikt:	5,1
		Vikt påklädd:	2,6

ÖVRIGT

Häst (medelstor) Land 32m/SR

GUIDE HJORTKRONA

PERSONLIG INFORMATION RAS: Människa FOLKSLAG: Stormländare KÖN: Kvinna ÅLDER: 28 LÄNGD: 176 cm VIKT: 65 kg VAPENHAND: Höger SOCIALT STÅND: Drottdottir RELIGION: Gerbanis YRKE: Sköldmö FRAMGÅNG: Medgång FÖRMÅGOR: Skräcktålig Har -5 på alla slag på skräcktabellen.	GRUNDEGENSKAPER STYRKA: 12 FYSIK: 13 SMIDIGHET: 13 STORLEK: 10 INTELLIGENS: 9 PERCEPTION: 10 PSYKE: 14 SPIRITUS: 6 KARISMA: 9 SYN Duglig/Nedsatt/Mkt nedsatt Ljuskälla 10m 10-15m 15-17m Mörker - - -
SEKUNDÄR EGENSKAPER CL BESVÄRJELSE: - LÄKNINGSGRAD: 1KP/dag INITIATIVMOD: -1 FLEX T/S: -/- SKRÄCKMOD: -1 SKADEBONUS: - BÄRFÖRMÅGA: 12 FÖRFLYTTNING: 12 m/SR	RUSTNINGSTEKNIK Rustn. totala RV: 5 Rustn. Totala vikt: kg FV i Rustn. Teknik: Mod. p.g.a FV: /// RUSTNINGSMODIFIKATION Modifikation: Rust./FV/Tot BM: -1 / 0 / -1 FM: -2 / 0 / -2 SM: 0 / 0 / ±0 IM: 0 / 0 / ±0
KÄRNFÄRDIGHETER FÄRDIGHET FV <u>Kroppbyggnad</u> 6 <u>Rustningsteknik (<RV5)</u> 5 <u>Sköldteknik (Små sköldar)</u> 8 <u>Vapentechnik</u> <u>Enhandsfattade svärd.</u> 10 YRKESFÄRDIGHETER <u>Avväpna</u> 1 <u>Dra vapen</u> 5 <u>Geografi (Junghart)</u> 6 <u>Hasardspel</u> 2 <u>Läsa/skriva Nordvrok</u> 3 <u>Rida</u> 5 <u>Rustningsteknik (>RV5)</u> 0 <u>Slagsmål</u> 8 <u>Två vapen</u> 0 ALLM. FÄRDIGHETER <u>Heraldik</u> 3 <u>Jaga (allmän)</u> 4 <u>Överlevnad (Stäpp)</u> 3	 VAPEN & SKÖLDAR Kroksabel: IM +2, BV 18, Vikt 2, Skada 2T6 Liten sköld: BV 20, Vikt 2 STRIDSKAPACITET SK-grund: 13 Vapentechnik: Enhandsfattade svärd: 10 Sköldteknik (Små sköldar) 8

GUIDE HJORTKRONA

RUSTNINGAR OCH SKADOR

Kroppsdel	RV	Vikt	Special	KP	Skador
1-2 Huvud	4	12	Nitad läder	13	
3-4 Höger arm	4			13	
5-6 Vänster arm	4			13	
7-11 Bröstkorg	4			26	
12-14 Mage	4			17	
15-17 Höger ben	4			17	
18-20 Vänster ben	4			17	
Kroppspoäng	Full KP: 51			Skador:	

GRUNDKOMBINATIONER: Max 4 handlingar/SR

Första val:	Kroksabel				Liten sköld	
Attacker & pareringar	A1	A2	P1	P2	P1	P2
Kraftattack	FV: 16	-	-	-	13	-
Offensiv	FV: 13	10	-	-	8	-
Lite offensiv	FV: 13	-	10	-	8	-
Lite defensiv	FV: 10	-	13	-	8	-
Defensiv	FV: -	-	13	-	10	8
Extremt defensiv	FV: -	-	16	-	13	-

UTRUSTNING

FÖREMÅL	VIKT (kg)	FÖREMÅL	VIKT (kg)
Nitad läderrustning	12	Mjuka läderstövlar	1
Vikt påklädd:	6	Yllekappa	2,5
		Tröja	0,4
Kroksabel	2	Underkläder x2	-
Liten sköld	2	Skinnvantar	0,2
		Yllemössa	-
		Underställ (tröja/byxor)	1
		Total vikt:	5,1
		Vikt påklädd:	2,6

ÖVRIGT

Häst (liten) Land 28m/SR

FRIDIA HJORTKRONA

PERSONLIG INFORMATION RAS: Människa FOLKSLAG: Stormländare KÖN: Kvinna ÅLDER: 19 LÄNGD: 179 cm VIKT: 70 kg VAPENHAND: Höger SOCIALT STÅND: Drottdottir RELIGION: Gerbanis YRKE: Sköldmö FRAMGÅNG: Varken eller FÖRMÅGOR: Skräcktälig Har -5 på alla slag på skräcktabelen.	GRUNDEGENSKAPER STYRKA: 11 FYSIK: 12 SMIDIGHET: 15 STORLEK: 10 INTELLIGENS: 10 PERCEPTION: 8 PSYKE: 14 SPIRITUS: 7 KARISMA: 11 SYN Duglig/Nedsatt/Mkt nedsatt Ljuskälla 8m 8-12m 12-14m Mörker - - -
SEKUNDÄR EGENSKAPER CL BESVÄRJELSE: - LÄKNINGSGRAD: 1KP/dag INITIATIVMOD: -2 FLEX T/S: -/- SKRÄCKMOD: -1 SKADEBONUS: - BÄRFÖRMÅGA: 11 FÖRFLYTTNING: 13 m/SR	RUSTNINGSTEKNIK Rustn. totala RV: 5 Rustn. Totala vikt: kg FV i Rustn. Teknik: Mod. p.g.a FV: /// RUSTNINGSMODIFIKATION Modifikation: Rust./FV/Tot BM: -1/0/-1 FM: -2/0/-2 SM: 0/0/±0 IM: 0/0/±0
KÄRNFÄRDIGHETER FÄRDIGHET FV <u>Kroppbyggnad</u> 6 <u>Rustningsteknik (<RV5)</u> 5 <u>Sköldteknik (Små sköldar)</u> 6 <u>Vapentechnik</u> <u>Enhandsfattade svärd.</u> 7 YRKESFÄRDIGHETER <u>Avväpna</u> 1 <u>Dra vapen</u> 4 <u>Geografi (Junghart)</u> 5 <u>Hasardspel</u> 4 <u>Läsa/skriva Nordvrok</u> 4 <u>Rida</u> 7 <u>Rustningsteknik (>RV5)</u> 0 <u>Slagsmål</u> 7 <u>Två vapen</u> 0 ALLM. FÄRDIGHETER <u>Heraldik</u> 3 <u>Jaga (allmän)</u> 4 <u>Överlevnad (Stäpp)</u> 3	VAPEN & SKÖLDAR Kroksabel: IM +2, BV 18, Vikt 2, Skada 2T6 Liten sköld: BV 20, Vikt 2 STRIDSKAPACITET SK-grund: 13 Vapentechnik: Enhandsfattade svärd: 7 Sköldteknik (Små sköldar) 6

FRIDIA HJORTKRONA

RUSTNINGAR OCH SKADOR

Kroppsdel	RV	Vikt	Special	KP	Skador
1-2 Huvud	4	12	Nitat läder	13	
3-4 Höger arm	4			13	
5-6 Vänster arm	4			13	
7-11 Bröstkorg	4			26	
12-14 Mage	4			17	
15-17 Höger ben	4			17	
18-20 Vänster ben	4			17	
Kroppspoäng	Full KP: 51			Skador:	

GRUNDKOMBINATIONER: Max 4 handlingar/SR

Första val:	Kroksabel				Liten sköld	
Attacker & pareringar	A1	A2	P1	P2	P1	P2
Kraftattack	FV: 17	-	-	-	6	-
Offensiv	FV: 13	7	-	-	6	-
Lite offensiv	FV: 7	-	-	-	13	6
Lite defensiv	FV: 7	-	-	-	13	6
Defensiv	FV: -	-	7	-	13	6
Extremt defensiv	FV: -	-	7	-	16	-

UTRUSTNING

FÖREMÅL	VIKT (kg)	FÖREMÅL	VIKT (kg)
Nitad läderrustning	12	Mjuka läderstövlar	1
Vikt påklädd:	6	Yllekappa	2,5
		Tröja	0,4
Kroksabel	2	Underkläder x2	-
Liten sköld	2	Skinnvantar	0,2
		Yllemössa	-
		Underställ (tröja/byxor)	1
		Total vikt:	5,1
		Vikt påklädd:	2,6

ÖVRIGT

Häst (liten) Land 28m/SR

ORDLISTA

¹ Ormikahed: Gåtfull plats i västra Junghart som inhyser mystiska urnor som sägs lysa med ett besynnerlig sken om nätterna.

² Kalderhulm: Ett förrådskt landskap bestående av höga kullar med stup och lika många dalgångar.

³ Drott: Jungharts motsvarighet till Ejlands Sköldjarlar och Nojs hövdingar och ärden som bestämmer över en litet område.

⁴ Vakdoppning: Ett vanligt sätt i Osthem att lösa åldringsfrågan där de gamla och orkeslösa stoppas ner i ett hål i isen under vintern för att dö.

⁵ Vakmorgon: Kvällen innan vakdoppningen sker äger en stor fest rum som sträcker sig ända in på morgonen då den gamle ska gå sitt öde till mötes. Festen kallas därför Vakmorgon just därför att den håller igång ända in på morgonkvisten.

⁶ Sköldmö: Kvinnliga Krigare

⁷ Blot: Offergåva till gudarna. Oftast offrar man ett djur av något slag men det förekommer även människoblot här och var i Osthem.

⁸ Bifranatt: Natten då vägen mellan Trudvang och kaosvärldarna står öppen för att sluka själar.

⁹ Gånggrift: Byggs för att locka bort de onda andar som kommer för att hämta själar under Bifranatten.

¹⁰ Vedun: Stormländsk besvärjare som närmast kan beskrivas som en korsning mellan en vildmarks man och besvärjare.

¹¹ Kalderhum: Kuperat och förrådskt landskap norr om Syskonskogen.

¹² Stormikjalt: Gerbanispräst

¹³ Rödborgesdrotten: Den man som styr hela Junghart och bestämmer över övriga drottar. Rödborgesdrotten är bosatt i Rödeborge.

¹⁴ Rödeborge: Jungharts största stad som ligger i söder på en väldig klippa över havet.

¹⁵ Gautlahorn: Mistlur av brons som används vid slag för att ingjuta skräck hos fienden.

¹⁶ Jorges Bestiarium: Mosterbok som beskriver moster och varelser i Trudvang.

¹⁷ Hulmdimman: En förrådsk och tjock dimma som far fram genom Kalderhulms marker.

¹⁸ Trollkulteren: Många spår i form av ruiner tyder på att en betydande trollkultur levt i Junghart långt innan människan kom till landet.

¹⁹ Den gamla trollkulturen. En gång för mycket länge sedan levde en högt stående trollkultur i Junghart som hade stor kunskap om magi. De utrotades eller rensades dock bort av människorna som kom för att befolka stormländerna.

²⁰ Stormstång: En lång påle, ofta av svartek, som sätts ner i marken. Från pålen hänger en eller flera järnringar i vilka offergåvor till gudarna hängs.

²¹ Hämtat ur Osthem, en världsbok till Drakar och Demoner