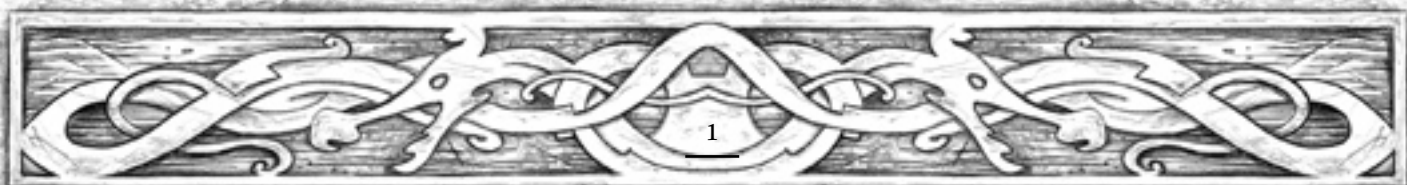




FÖRFATTAT AV: THEO DORE BERGQUIST, ILLUSTRATIONER: PETER BERGTING, TIDIGARE PUBLICERAT I: FENIX

Ormtunga





Kort om äventyret

Äventyret Ormtunga är en kraftigt nedbantad version av ett äventyr med samma namn som först var tänkt att utgöra en del i en bok med flera äventyr men som vi av olika anledningar har valt att vänta med. På sina ställen kan informationen vara något knapphändig eftersom det råder en viss brist på utrymme, inte minst gäller detta spelledarpersoner som jag har valt att helt plocka bort. Det är upp till spelledaren att göra dessa baserat på den information som finns i äventyret. Ormtunga går lätt att bygga ut för en spelledare med lite fantasi men i nuvarande form lämpar det sig bäst för en grupp om 3-5 rollpersoner och en spelledare. Att en eller två av rollpersonerna är krigare är ett plus. Ingen av rollpersonerna bör ha starka band till nidendomen, snarare tvärt om.

Ormtunga

Bakgrund

Så länge någon kan minnas har folket i Heorhall och i byarna runtomkring haft starka band till ostroseden. Här ute har Gaves ord fortfarande liten kraft. Som seden sig bör dyrkar invånarna här lindormen.

I flera generationer har folket i Heorhall fött upp och dyrkat lindormar, senast i raden den storvuxna ormbesten som kallas för Fangerorm. Det är en enorm best som har levt i nästan 160 år. Det sägs att Fangerorm är den mytomspunne Otwerhuges avkomma och att av hennes hjärta skapades Fangerorm i ett mörk gryt fyllt av benknotor och söndertuggade skallar. Samma gryt som Fangerorm har levt i, i snart 160 år.

Fangerorm har aldrig behövt jaga eller fånga föda själv, folket i trakten som dyrkar ormen har sett till att den fått rikligt med mörkt kött av häst, får och i ovanliga fall människor. I många år har man varit stolt över sin best och myten om Fangerorm har spridit sig över nästan hela Majnjord.

Men så hände något, plötsligt anföll den sluga besten och åt upp sex av dem som kommit för att ge lindormen mat. Skyld och de andra männen i Heorhall lät sända en styrka på tio man för att dräpa Fangerorm. Många menade att invånarna låtit den växa sig för stor och stark och att det var hög tid att dräpa lindormen och låta en ny ta över grytet. De som skrek högst var de gavlianer som i flera år har försökt att omvända folket i trakten till den Enda tron. Ingen av de tio spjutmännen återvände och man lät kalla in traktens hjälte Untwar Hogelskatt för att döda drakbesten. Femton dagar gick och invånarna i Heorhall började tro det värsta. Samtidigt som man sände raskande bud till Garulf bogwarthen i Majnjord lät man skicka en spejare för att se vad som hade hänt. Åtta dagar senare återvände spejaren med bud om att Untwars och spjutmännens kroppar var försvunna men att man såg tydliga spår av en strid. Sönderslitna kroppsdelar låg spridda över

ett stort område vid grytet och spejaren hade hittat Untwars svärd. Av Fangerorm syntes inget. Det verkade som om han hade lämnat sitt gryt för gott.

Efter en lång och hård ritt dök så småningom Garulf upp i Heorhall. Garulf var traktens stora bradgman, född i byn och en man som hade gjort sig ett namn i Storkonungens tjänst. Han red på en ståtlig vit hingst och var så vacker som alla hade hört. Ett stort rött spjut bar han, en rytarbrynja med Storkonungens emblem på bröstet glänste i solen.

Invånarna i Heorhall hade kallat på sin hjälte.

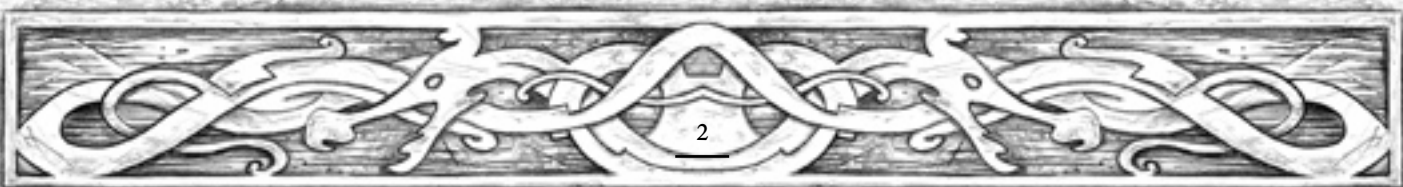
En fest hölls till Garulfs ära och han fick berätta många gånger om sina stordåd i Storkonungens tjänst. Sångerna hade redan spridit sig till deras avlägsna by, skalder hade redan berättat allt som stod att veta, men invånarna i Heorhall ville höra det från hjältens egen mun. Han skaldade skönt och vackert tills solen steg i gryningen och när han red iväg visste alla att skammen snart skulle vara över. Skyld hade sänt bud till alla delar i östra Majnjord om att de redan hade rätt upp situationen med lindormen, att ingen behövde frukta. Till invånarna i Heorhall hade han sagt att deras ära nu var återbördad.

Alla hade de trott på hans ord.

När folket i Heorhall oroligt och bekymrat hade tittat mot horisonten den tjugonde dagen - för att se spår efter Garulf - fanns det dom som menade att även Garulf hade dräpts av Fangerorm. På kvällen den tjugonde dagen hade en svårt sårad Garulf stapplat in i byn. Hans brynja var söndertrasad, hans spjut var brutet och ett otäckt hugg hade slitit bort en stor del av hjältens ansikte. Garulf hade gått fram till Skyld och tagit ett stadigt tag i hans arm. Med en blick som för länge sedan hade lämnat den här världen hade han sagt "han fick ett synligt sår" och sedan fallit död ner vid Skylds fötter.

Nu stod de där utan hjälte och utan heder. Folket i Heorhall fruktade det värsta. I flera år hade de skrutit om sitt monster, raljerat om sin best, och skattat åt andra byar som hade en ynkligare avkomma. Om de inte lyckades spåra upp och döda Fangerorm skulle de få leva med skammen i flera generationer och kanske skulle byn helt försvinna, dess invånare spridas för vinden och markerna delas upp av dem som har mer ära i sina kroppar.

Rollpersonerna blir indragna i en maktkamp som ligger och ruvar under ytan i denna del av Mittland. Nidendomens anhängare har länge haft svårt att få fotfäste här och trots att man spenderar ansefnliga summor på att omvända mittländarna och få dem att överge ostroseden verkar det som om det inte finns något som biter. Desto mer nidendomsanhängarna försöker omvända de som lever efter ostroseden till ett liv i Gaves tecken, ju mer sluter de sig samman och lever efter de uråldriga lagarna. Intrund Eke, mannen som styr i Ekland har dock kommit på ett sätt som han tror kan hjälpa. Han vill få folket i bygden att själva ge upp ostroseden genom att få dom att tro att den ställer till mer skada än nytta. Det är han och ingen annan som ligger bakom allt dödande. Genom att få folket att tro att det är lindormen som dödat människorna i bygden hoppas han att frågan om lindormsdyrkan, en viktig och central roll i ostroseden, skall ställas på sin spets och att man





skall överge ostrosedens kanske viktigaste tradition. I sin iver att lyckas har Intrund ingått en allians med trollen som lever i Meawars sydöstra del.

Mest troligt, om rollpersonerna antar uppdraget, är att de beger sig till lindormens gryt för att dräpa besten. Det är också mest troligt att de hittar lindormen och dräper den för att därefter hyllas som hjältar. Dagen efter festen får de dock höra hur "besten" slagit till igen och beger sig ut för att se vad som har hänt i skogshuggarlägret och att de därefter hittar trollen. Det finns dock inget som säger att det måste gå till på det här sättet, eller att inte rollpersonerna kan dra slutsatser som leder dem direkt till trollen. Rollpersonerna behöver faktiskt inte dräpa Fangerorm för att lösa äventyret även om det är det mest troliga.

Omgivningen i korthet Heorhall

Heorhall är en by som ligger på en mindre kulle och som består av ca trettio boningshus och knappt tvåhundra invånare. Byn har ett enkelt härbärge som drivs av Eowalt och hans familj. Det är sällan som någon utanför den här landsdelen kommer till den lilla byn. De flesta har korta och enkla ärenden hit, antingen för att sälja eller köpa något, hälsa på en släkting eller att få råd av Skyld i en tvist. Skyld är så nära Laird (se boken om Mittland) man kan komma och det är han som har fått förtroendet att styra och döma i ärenden som gäller byarna i området.

Ekland

En halv dagsmarsch åt väster från Heorhall, ligger den nidendomska helgedomen Ekland. Här bor nästan trettio personer i de hus man har uppfört runt själva kyrkan. Alla som lever här kommer från byarna i närheten men har av en eller annan orsak sökt sig bort från ostroseden för att istället dyrka den Ende guden Gave. Helgedomen sköts av Intrund Eke, inflyttad virann och hängiven gavlian. Innan Intrund helt hängav sig åt bönekonsten levde han ett liv som pilgrimit och hjälpte andra troende att färdas genom farliga bygder i Gaves ära. Med ett bidrag från helgedomen i Roskwa lät han uppföra Ekland och snart spred sig hans budskap om den Ende guden Gave.

Intrund är fanatisk anhängare till nidendomen och har varit med på många omvändningsmöten. I nästan fyrtio år har han ägnat sig åt att försöka omvända mittländarna från ostroseden till den Enda tron. En växande frustration över att omvändningsarbetet inte går snabbare har fått Intrund att ta till allt mer drastiska åtgärder. Han har sökt upp trollen i Maelwar för att få deras hjälp. Intrund vill få folket att överge ostroseden genom att vända den emot dom. Genom att få alla att tro att det är lindormen som sätter skräck i bygden tror han sig kunna övertala de som bor här att överge dyrkan av ormbestar, som är en av ostrosedens kanske äldsta traditioner.

Det skulle i så fall vara ett stort steg framåt.

När allt hopp är ute om att byborna skall lyckas dräpa besten kommer Intrund tillsammans med trollen att döda lindormen och på så sätt vinna ära och uppmärksamhet. På så sätt hoppas Intrund att invånarna inte bara skall överge ostroseden utan också respektera honom själv och Gave.

Sotraforsir

Sotraforsir är en liten by på knappt hundra invånare som ligger ca 6 kilometer sydöst om Heorhall. Det finns inte mycket att se eller uppleva här och byn har inte ens någon ölstuga, än mindre ett värdshus. Det enda som kan tänkas locka rollpersonerna hit är den extraktmakare som bor här. Hon heter Olgun och är blott tjugotvå år gammal men anses ändå fulländad i extraktkonsten. Ytterst är det upp till spelledaren att avgöra vad hon har att sälja men hon bör ha minst:

Ett par omslag virkelin

Ett par doser sårtröst

En dos björntass

Olgun har en mängd örter och andra basämnen i sitt hus och kan fort göra ett extrakt till den som kan betala för sig. Hon säljer gärna sina extrakt men vill ha bra betalt.

Den stilla floden Sotra rinner i maklig takt genom staden och man kan höra dess kluckande och porlande dag som natt.

Klutorn

Klutorn är liksom Sotraforsir en liten by med runt hundra invånare varav de flesta lever av fårskötsel. Byn har varken värdshus eller handelsbod. Den som vill övernatta här får snällt be om lov att sova i en lada eller betala ett par kopparmynt och får sova inomhus vid en värmande eld.

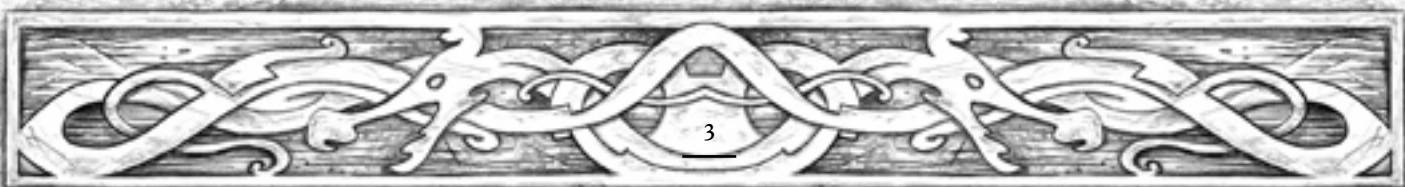
I Klutorn kan man byta till sig, eller köpa fina kläder tillverkade av fårull. Köper man sådana kläder här kan man göra det för halva priset, men sälja det för det dubbla i någon större stad. Kvaliteten är ypperlig och hantverkarskunnandet stort.

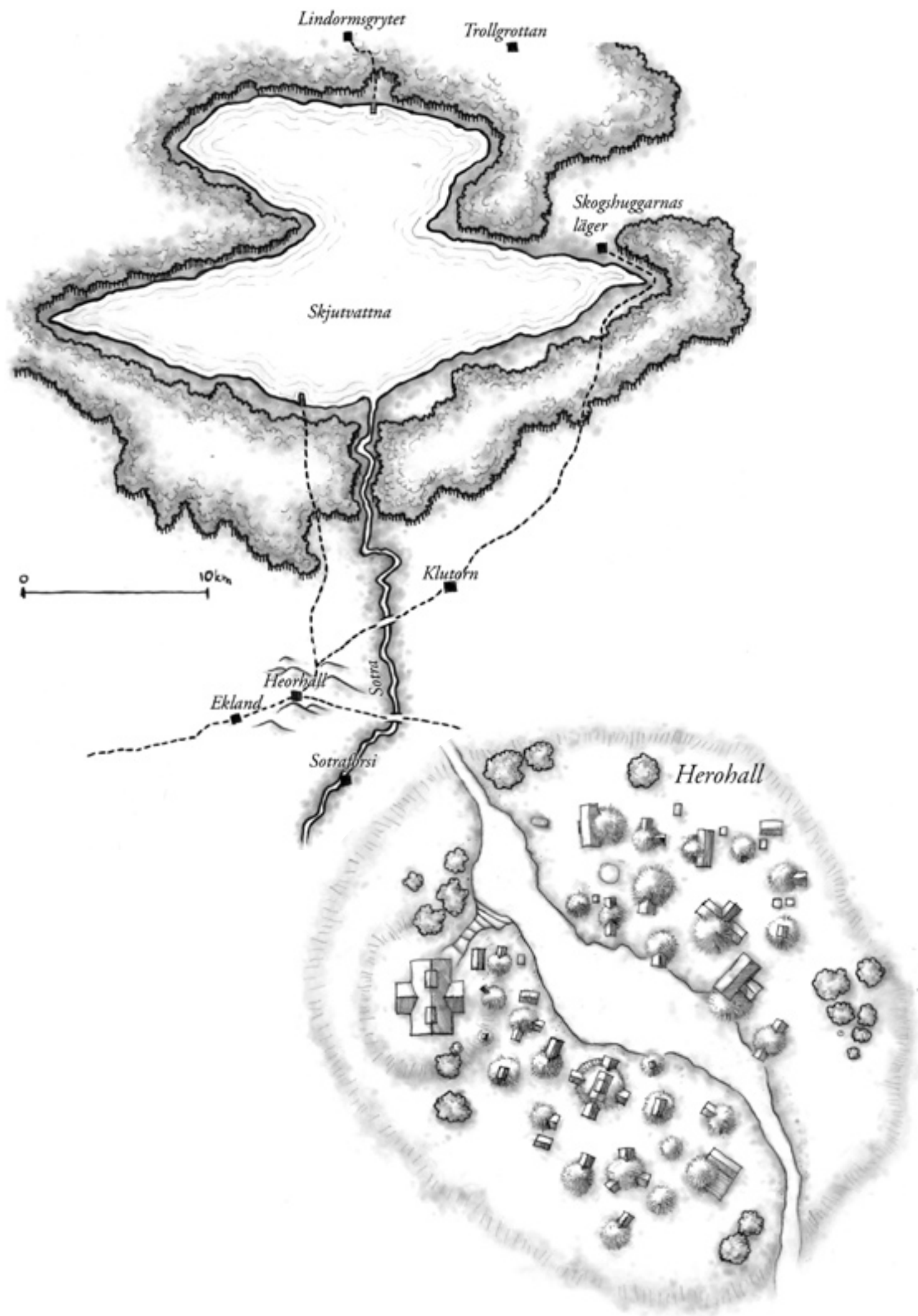
Skogshuggarlägret

Vid Skjutvattnas östra strand ligger ett litet skogshuggarläger. Här lever ett tiotal unga skogshuggare i tre timmerstugor. Ledare över gruppen är en senig lång man som de andra kallar för Sege. Sege har långt brunt hår uppsatt i två tjocka flätor och han liksom de andra skogshuggarna är inte speciellt vältaliga. De är alla ovana vid att prata med andra men är ändå nyfikna på att få höra nyheter från byarna.

Skjutvattna

Sjön som ligger norr om Heorhall heter Skjutvattna men kallas oftast bara för Skjut. Det är en stilla sjö med ett mörkt vatten. På morgonen ligger ofta hela sjön insvept i en tjock dimma som inte







lättar förrän till middagstid. När mörkret faller på kryper dimman fram igen. Folket i trakten är helt övertygade om att dimman som ligger över sjön är en mäktig skogsande och innan rollpersonerna ger sig av kommer åtminstone en person att varna dom för skjutdisern.

Det kan mycket väl vara så att det bor en diser vid sjön men det som ändå ställer till med störst besvär för de som korsar sjön är de happjor som bor på den västra udden i mitten av sjön. De anfaller gärna ett mindre sällskap, dock aldrig när dimman ligger över sjön. Det är upp till spelledaren att avgöra om happjorna anfaller eller inte. Anfaller happjorna bör spelledaren tänka på att de anfaller från luften och genom att flyga över båtarna. Det är svårt att slåss för den som befinner sig en båt och sannolikheten att man trillar i bör vara rätt stor. Låt rollpersonen slå ett SMI-slag innan striden börjar för att ens se om personen klara av att inta en stridsposition (och därmed kunna parera en eventuell attack), sedan ett SMI-slag efter sin egen attack för att se om han lyckas hålla sig kvar i båten eller trilla i vattnet. Detta bör inte gälla avståndsvapen som kan avfyras sittande.

Inledning

"Ni har färdats över de öppna slätterna i säkert en veckas tid nu. Det är vackra böljande slätter fyllda av blommor i sprakande färger. Solen står högt på himlen och inte ett moln har visat sig på flera dagar. Sommaren står i full blom och det finns egentligen inget att klaga över. Möjligtvis knorrar era magar över att de vill ha en välldag middag, och era kroppar efter en riktig säng. Ni har följt en led som bitvis endast har markerats av trästörar nerkörda i marken, eller stenrösen med hänvisningar till omgivningen. Där ni nu står finns ett stort och ståtligt sådant, byggt av den speciella mittländska kalkstenen. Bredvid stenröset står en tjock storkörad i marken i vars topp någon har fäst en tjockt flätad tamp som vajar friskt i vinden (färdigheten kulturkänedom Mittland avslöjar att den flätade tampen betyder att det finns lindormsdyrkare här). En enkel skylt förkunnar att staden Heorhalls marker börjar här och att själva staden inte ligger speciellt långt borta".

Rollpersonerna har kommit till den lilla byn Heorhall som ligger i ödslandet på gränsen mellan Dranvelte och Majnjord. Sommaren har slagit ut i full blom och både nätterna och dagarna är varma och milda.

I byn får rollpersonerna veta att en stor och ärorik begravning skall äga rum redan efterföljande kväll och att dom givetvis är välkomna i staden men att de inte kan räkna med att få speciellt mycket uppmärksamhet. Eowalt som är den som driver det lilla världshuset säger att han ska ombesörja rollpersonernas väl så gott han kan. Frågar rollpersonerna närmare vad det är som har hänt kan spelledaren redogöra för vad som står i bakgrunden.

Första morgonen

På morgonen dagen efter det att rollpersonerna har anlänt till Heorhall väcks de av att en högljudd man står och förkunnar något på gårdsplanen i mitten av byn. Det är Intrund och hans följe av gaveanhängare som har kommit från klostret för att hålla en predikan och inte minst säga sitt om vad de tycker om lindormsdyrkan och alla som har fått sätta livet till. Går rollpersonerna ut kommer de att höra följande:

"...skall följa den Enda gudens väg. Följa och bli ledsagade av dem som har förbarmande över er alla. Det är en god gud som lovar er en plats vid hans sida, långt bort från kortsiktig ära i det här livet. Nej tvi och förbannelse över dem som skickar andra mot död och lemlästning. Vem kan stå för något sådant. Gamla seder är dåliga seder. Den som följer oss och lever ett liv vid Gaves sida skall få både hus och hem, fem får och en ko."

Det är Intrund som håller en mässa i den strålande morgonsolen. Han ser verkligen ut som en gudom när solen strålar på honom. Han håller på i ytterligare en stund. Ömsom lovar han bort egendomar som hus och kreatur till dem som följer med honom till Ekland, ömsom hotar han om evig förbannelse och ett liv i skam för den som inte låter sig omvändas. Intrund har genom sina knep fått med sig ett antal familjer från gårdarna i närheten, men folket i Heorhall har alltid varit svåra att omvända.

Frågar rollpersonerna någon i byn vem mannen som predikar är får de veta att det är Intrund. Går de fram för att lyssna kommer de att välkomnas av Intrunds anhängare som följt med hit. Kommer de närmare än tio meter kommer de att se att Intrund har ett otäckt sår som löper lodrätt över hela ansiktet. Det är såret som Garulf tillfogade honom men Intrund själv kommer att hävda att han har ramlat av en häst och skrapat upp ansiktet mot en sten.

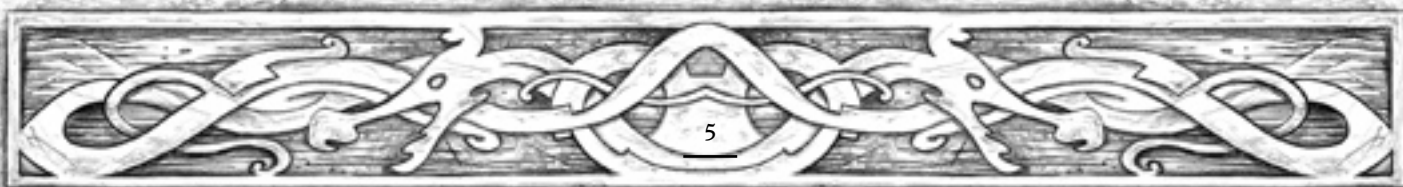
Begravningen

På kvällen dagen efter det att rollpersonerna har anlänt till den lilla byn Heorhall skall man hålla en begravning. Skyld som är byns lagman, s.k. laird, höjer en stor fackla mot den nattsvarta himlen, han bär en svart fårullskappa utan armar och hans stora vita skägg vajar som vågskum i vinden. De andra männen i byn står samlade i en ring runt den stora lagstenen som han står på. Kvinnor och barn står lite längre ner.

Vid foten av stenen ligger kroppen av en man insvept i svanvita tygstycken och på hans bröst har någon lagt en röd blomma.

"Hör upp, tronländska ättlingar, lyss till mina ord fyllda av sorg och smärta. Nu står vi trots allt här för att genomföra maglanon, vår kanske äldsta sed."

Garulf hade fast karaktär, han böjde inte rygg för någon annan man. Han var modig och hetlevrad och skalderna sjöng hans lov runtom i vårat







land. När han störtade ut i krig kändes hans rop som höga hammarslag i huvudet på fienderna och de föll döda ner av skräck. Hans skratt fick berget att spricka och hans gåvor var som konungars. Högvuxen var han, växte i ära, god var han som hjälte. Låt oss nu bära honom till den plats där han ska få se sin byggs skepnad en sista gång innan andarna för honom bort mot hjältarnas värld."

Kroppen av Garulf lyfts upp av de gamla männen i byn. Kvinnor och barn samlar sig bakom sällskapet och Skyld ställer sig längst fram och höjer sin fackla. En långsam marsch tar sin början genom den lilla staden ut över fälten med sikte på en rad höga kullar som ligger en bit bort från själva byn. På en kulle i bakgrunden står Intrund med ett följe och blickar ner mot processionen. Frågar någon av rollpersonerna vilka det är svarar någon att det är gavefolket från Ekland och fnysar av respektlöshet. Skulle någon av rollpersonerna närma sig foljet kommer de att försvinna på sina hästar tillbaks mot Ekland.

Alla som kan gå eller bäras följer med under tystnad när Garulf bärs upp på den högsta kullen. Där låter man ta bort skynket som har dolt hans kropp och lutar honom sittandes mot en uråldrig ek som står högst upp på kullen. Folk bär fram gåvor, Garulfs egen utrustning läggs vid hans fötter och Skyld stämmer upp i en sång som är vemodig och tungsint. Många börjar gråta, även Skylds ögon tåras. När sången är slut låter Skyld stöta i ett stort horn fyra gånger, ett för varje nedtecknat och bokfört dåd som Garulf anses ha utfört när han levde. En gammal kvinna, Garulfs mormor, ställer sig bredvid Skyld och säger;

"Han höllo i handen vassa klingor, värjde sig ofta mot bärsärkars anfall. I mörka natten och i skärande köld vakade han över fädernebygden. Hans kraft var förmer än någon annan i Heorhall. Låt nu maglanon ta sin början och lagen träda i kraft. Död och jämmer åt den som stör hans natt, fejd utan like skall den uppleva som bryter hans vaka. När natten blivit till dag, när gryningen besegrar natten är han i andarnas kraft. Må Morgu vaka över hans själ."

Under hela natten kommer Skyld att hålla sig på kullen väl dold invid trädet. Han är den ende som får vistas på kullen tillsammans med hjälten eftersom han är besvärjare och anses ha bra kontakt med de andeväsen som nu genomsöker Garulfs kropp efter hans själ. Dessutom vill man ha någon som vaktar alla de gåvor och tillhörigheter som finns vid kroppen. Kommer rollpersonerna trots varningen att bege sig till kullen kommer Skyld att upptäcka dom först. Han står i skuggorna knappt synbar och säger lugnt till dom att genast lämna kullen. Han förklarar för dom att det är belagt med dödsstraff att störa hjältens sista vila, men att han är beredd att ha överseende med det om de respekterar hans vilja och genast lämnar platsen. Lyder rollpersonerna inte Skyld kommer han att försöka döda dom med sin magi.

Tidigt på morgonen, när de första solstrålarna leker över grässlätten vandrar folket upp mot kullen igen. Där möts de av Skyld som beordrar att Garulf skall bäras ner tillsammans med sina gåvor och läggas på den bålplats som man har förberett enligt hans mormors vilja. Efterföljande natt kommer man att tända på bålet som hålls levande i fyra nätter och fyra dagar. När det brunnit klart reser invånarna en stor sten på platsen.

Vid middagstid samma dag som man låter föra ner Garulf till bålet samlar Skyld de få männen som finns kvar i byn till ett möte vid lagstenen. Rollpersonerna hör givetvis detta och om de inte självmant säger att de går till platsen kommer Eowalt att säga att de kanske vill följa med.

Samlingen

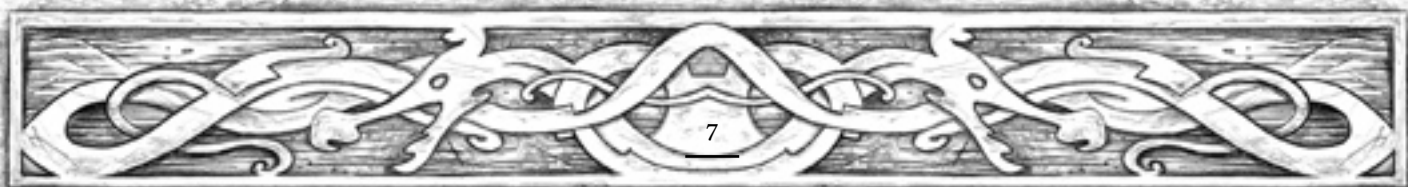
Skyld har samlat männen i byn för att besluta om vad de ska ta sig till. Det är en sorglig blandning av gamla, halta och lytta. Ingen ser direkt vapenför ur.

"Alla våra högborna spjutbärare och brynjbrytare har vi sänt ut, vilka fler kan vi skicka? Vilka mer kan klara detta för att vår heder skall hållas högt som svanarna flyger i skyn."

Någon i samlingen säger "skicka Undwe, han är ung och rask, snabbare än någon annan av oss och hans hår växer ännu tätt på hans skalle". Alla vänder sina blickar mot Undwe som är en lång gänglig man iförd en fårullsväst och en tjock kjol i läder som hålls uppe av ett brett bälte med ett spänne av brons. Undwe tar ett steg fram och tittar på alla med en mörk blick. "Ska ni sända mig, jag som i år har fått utstå spott och spe. Ni som alla har kallat mig för en odugling bara för att jag inte har pratat gott om dräpedåd och sköldbullen. Ni som alltid har pratat bakom min rygg för att jag valt ett stillsamt liv framför svärdets sång. Sista gången jag svingade ett svärd var när vi var små och jag slog Garulf över näsan och det rann blod på hans särk. Skulle ni nu skicka mig mot samma öde som Garulf? Jag som endast kan klyva vedträn". Det blir tyst och alla männen stirrar på Undwe, man kan se förakt i deras ögon. Han är inte som dom, han sätter inte ära högre än något annat, han värderar sitt eget liv högre än den ryktbarhet han kan vinna.

En kort krum man runt sextio år stiger in i cirkeln av män iklädd en rostig ringbrynja och en hjälm som är full av hack och som saknar ett kindskydd. "Jag skall ge mig av" säger han "jag skall dräpa besten och må jag hyllas som en konung för det". Alla tittar tyst på honom och vänder sedan blickarna mot Skyld som har stått tyst och stirrat i marken. Skyld tittar upp, med en hopplöshet i blicken säger han "må så ske, vi skall hylla dig som en konung när du kommer tillbaka", han vänder sig bort med glansiga ögon och tittar upp mot himlen.

Männen börjar röra på sig och ska just lämna platsen när en rasande Undwe pekar på männen och skriker åt dom. "Ni rådslökla





män, se på honom. Hans hjälm har förlorat sin värnkraft, brynjan sin glans, hans buk är stor och tung, hans arm är slö och tafatt. Svärdet han bär duger lite till och brynjan hänger slapp mot hans bröst. Ser ni inte att vi sänder ännu en av de våra mot ett säkert öde. Jag tvivlar inte på hans mod men säg mig, är det inte mer än trettio år sedan han lyfte sitt svärd, sedan han dräpte någon. Om inte mitt minne sviker mig och sångerna talar osant var det vid ett slag mot de vilda bärsärkarna i öster och då var vi minst tio gånger fler än dom".

Skyld vänder sig mot männen igen, hans blick är rasande och han skriker tillbaka på Undwe "säg mig då vad vi skall göra? Skall vi låta andra behandla oss som löskefolk, ska vi vika oss mot denna best som vi själva har skapat. Man skulle skratta åt oss i evigheter, nidsånger skulle skrivas om oss och på marknaden skulle vi få betala högre priser för att vi saknat mod i våra bröst. Skalderna skulle hopas vid våra gränser och vi skulle få stå där med skammen. Är du man nog att bära en sådan skam Undwe, är du karl nog att stå upp för din rätt då, när du inte kan göra det nu, eller är det kanske som man säger att ditt blod håller på att tunnna ut, att du inte värnar om ditt blod längre, att du hellre umgås med gavefolket". Undwe sparkar undan en sten så att jord och smågrus far iväg. Han lämnar männen hulkandes och illröd i ansiktet. "Vi känner alla till seden, vi vet alla vad som måste göras, om ingen har något mer att tillägga nu så får det bli Unferd som får gå" säger Skyld.

Anmäler sig rollpersonerna att hjälpa byborna kommer de att bli mycket glada och säga att rollpersonerna sannerligen är modiga och ärofulla.

I detta fall samlar Skyld männen och säger:

"Modiga själar, gäster från långväga har sagt sig vilja hjälpa oss i denna ärelösa stund. Våra bästa hjältar har vi sänt ut med hopp om stordåd och återvunnen ära. Ingen av dem har återvänt med vare sig ära eller ormhjärta. Bröder, dessa (han pekar på rollpersonerna) män (och kvinnor), har sagt sig vilja hjälpa oss. Jag anser att vi skall godta deras hjälp."

Flera av männen nickar instämmande och säger att de sannerligen är modiga. Skyld kommer att föreslå att de belönas med Garulfs mytomspunna sköld och hans ring om de lyckas. Även om byborna tycker att detta är en väl stor belöning och att det höjs röster för detta säger ändå Skyld, med Garulfs mormors välsignelse, att så skall ske. Det han begär i gengäld är att rollpersonerna hittar Fangerorm, dräper honom och för tillbaka lindormens hjärta i oskadat skick.

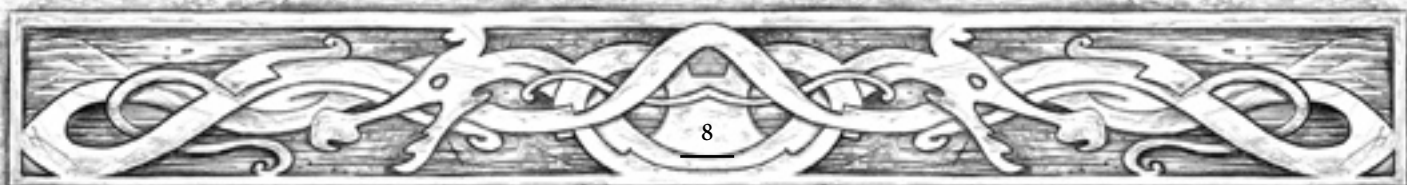
Rollpersonerna får välja ett föremål som de får redan nu, det andra säger Skyld att de skall få när de återvänder med lindormshjärtat.

Ringan är gjord av en svart okänd metall som känns lätt och tålig. Det sägs att den en gång bars av alver men ingen vet mer än så.



Ringan är döpt till Stridaren och har följande egenskaper:

- Den som bär ringen kan inte bli träffad i huvudet. Visar resultatet att någon har träffat bärarens huvud i en attack räknas detta som en miss.
- Bäraren ökar sin SMI med +2 så länge han/hon bär på ringen.





Skölden är döpt till Hjaltevärn och man tror att den välsignats av någon av flowrarna (läs om dessa i boken om Mittland). Det är en stor sköld som är tillverkad av en sköldmakare med Legendariska kunskaper i färdigheten Hantverk (se regelboken sidan 48-49). Vikten minskar med 20% och BV ökar med 20% jämfört med en vanlig stor sköld.

Skölden har följande egenskaper:

- Den som bär skölden behöver aldrig slå på skräcktabellen.
- Den som bär skölden ökar grundegenskapen PSY med 6 poäng. Denna höjning gäller endast så länge personen bär på skölden.

Känner sig rollpersonerna inte manade att hjälpa byborna kommer de att kontaktas av Undwe som ber dem på sina bara knän att hjälpa till. Han har inget att erbjuda men säger sig kunna skaffa fram ett fint föremål om de lyckas dräpa ormen. Undwe förklarar för rollpersonerna att Unferd är hans far och han har litet hopp om att hans far skall klara av att dräpa lindormen. Undwe berättar också att han och hans far sedan länge har kommit på kant med varandra och att de inte har pratat på nästan tio år. Undwe vill inte berätta varför, men frågar man någon i byn säger de alla att Undwe är en feg stackare som har mer till övers för gavefolket än sina egna. Föremålet som Undwe kommer att skaffa är Untwars svärd som han tagit från Skyld.

Undwe kommer att ge rollpersonerna svärdet om de antar utmaningen. Han litar på att de inte ska lura honom.

Svärdet bars av Untwar Hogelskatt och var inhandlat av hans farfars farfars far från dvärgarna i Thrilheim. Untwar kallade svärdet för Blågniste eftersom den blå mitrakan som det var gjort av gnistrade i mörkret.

Blågniste är ett mitrakalångsvärd gjort av en buratjadvärgsmed som uppnått Legendariska kunskaper i färdigheten Hantverk, smide. Vikt 1,4, BV 26, skada 2T8+6.

Beslutar sig rollpersonerna för att inte hjälpa byborna eller hörsammar Undwes rop på hjälp kommer Undwe trots allt att anmäla sig för att skona sin fars liv. Undwe kommer att ge sig av och dödas av trollen. Sker detta är äventyret slut innan det ens har börjat och spelledaren får kasta rollpersonerna in i ett annat äventyr.

På natten

Antar rollpersonerna uppdraget att hjälpa byborna (oavsett om det är genom att säga till Skyld eller Undwe) säger Skyld att det är bäst att rollpersonerna stannar i natt och ger sig av tidigt vid gryningen efterföljande dag. Byborna åtar sig att laga rollpersonernas kläder, slipa deras vapen och till och med ge dom nya kläder om det behövs.

Rollpersonerna tilldelas en stuga som ligger i utkanten av byn och som har stått tom en tid eftersom en familj har flyttat till Ekland och

lätit omvända sig till nidendomen. Det är ett klassiskt mittländskt ringhus med en liten saltgård. Det är ett hus med tre rum, ett kök, ett samlingsrum och ett sovrum. Ett loft som täcker halva huset har fungerat som förråd och en eldstad finns i mitten av huset. Det finns en ingång med en dörr som går att regla inifrån och fyra gluggar (ett i varje vädersträck) som har träluckor istället för glasfönster för att mota bort kalla vindar.

Intrund har fått veta att rollpersonerna tänker hjälpa byn att döda ormen eftersom en av byborna (den annars så städade och skötsamma väverskans dotter som är 16 år och heter Hwinda) är hans spion. Så fort hon fått veta att rollpersonerna skulle hjälpa byn rider hon till Ekland och berättar det för Intrund.

Intrund blev konfunderad och rädd över att rollpersonerna hade tagit på sig uppgiften eftersom han ogärna vill att utomstående blandar sig i konflikten. Helst vill han ju själv dräpa ormen och på så sätt vinna bybornas respekt och vördnad. Därför ger han Hwinda i uppdrag att smyga sig nära huset på natten och sätta eld på det. Eftersom dörren öppnas utåt säger han åt henne att luta en stock mot dörren.

Ett par timmar efter midnatt rullar hon med stor möda fram en stock (förutsatt att ingen av rollpersonerna sitter på vakt utanför) och lutar den mot dörren. Innan hon gör detta har hon dock lätit hälla olja på väggarna och dörren som hon tänker tända eld på. Huset kommer att stå i brand fortare än stocken hinner brinna upp. Problemet är bara det att stocken faller mot dörren och får det att låta som en hög bultning. Rollpersonerna bör vakna varpå Hwinda blir rädd och tänder på för att sedan springa iväg. Att bryta sig ut ur huset kräver ett STY mot STO-slag (Dörrens STO inklusive stocken är 30) på motståndstabellen. Högst två personer åt gången kan försöka att slå upp dörren (deras STY räknas då samman och möter dörrens STO 30 på motståndstabellen). Varje försök att bryta sig ut tar 1 SR. Efter fem rundor står huset i lågor och de som inte har lyckats ta sig ut då kommer att få 1T4 i skada per kroppsdel varje runda som de befinner sig i huset (se skador av eld i regelboken sid 187).

Kommer rollpersonerna ut redan första rundan kommer det att se hur en kvinna springer mot fälten som omgärdar byn. Kommer de ut efter första rundan kan de försöka spåra vem som har varit vid deras dörr. De måste då lyckas med ett slag på färdigheten Spåra -3 för att lyckas. De ser då att spåren leder bort från byn och ut på fälten.

Följer rollpersonerna efter Hwinda eller spåren efter henne kommer de så småningom till en liten kulle där sex stora stenar står uppförda i en ring. Stenarna är tre meter höga och står med tre meters mellanrum. Det är en uråldrig begravningsplats. Här har Intrund, några av hans mennar, Hwinda och fyra gråtroll som Intrund har lätit kalla på planerat nattens räd mot rollpersonerna. När rollpersonerna kommer hit finns dock bara trollen kvar, Intrund, Hwinda och resten av följet har redan hunnit rida bort, eller så hör



rollpersonerna hur de rider iväg samtidigt som trollen kommer fram bakom stenarna. Tänk på att trollen har mörkerseende och att det kan ge en fördel.

Trollen tillhör den skara som låtit sig hyras av Intrund med klirrande silverpengar men de vet inte mer än att en rik människa har frågat om de kan hjälpa honom. De vet varken hans namn eller kan beskriva honom speciellt bra eftersom han alltid bär en kåpa när de träffas. De kallar honom dock för "trädmannen" eftersom han bär en stav med ett träd på.

Trollen har fått i uppgift att dräpa den eller de som kommer hit och kommer att slåss med stor frenesi tills tre av dem är döda. Då kommer den fjärde att försöka fly men han kommer aldrig att låta sig fångas levande. I ett av trollens fickor hittar de en pengapung med femtio silvermynt. En stor summa för att ligga i ett trolls ficka.

Mot ära och berömmelse

Rollpersonerna ger sig av i gryningen och byborna har förberett vars en matsäck till var och en av rollpersonerna. I knytet finns både färsk frukt, lite saltat kött och några rovor samt lite nyplockade svampar. Skyld råder rollpersonerna hålla sig till stigen som löper norrut, genom skogen tills de når Skjutvattnas södra strand. Stigen leder fram till ett par bryggor där de kommer att finna tre båtar. Skyld säger att de kan ta vilken båt som helst. Rollpersonerna skall korsa sjön och hålla utkik efter en liten brygga på sjöns norra strand. Därefter skall de följa en krokig stig som leder fram till lindormsgrytet.

Skyld varnar dom för happjorna som bor vid sjön (se avsnittet om Skjutvattna).

Lindormsgrytet

Ett par kilometer in i skogen från bryggan på Skjutvattnas norra strand ligger den plats som för folket här i trakten varit helig i många hundra år. Stigen som leder fram till lindormsgrytet är vältrampad och utsmyckad med svarta band som hänger från träden. Banden är flätade och ser ut som små ormar som hänger i träden.

Själva grytet ligger vid en delvis öppen plats i skogen som är täckt av benrester, bronspengar, trasiga järngrytor, svarta flätade band, träplattor med inristningar, rostiga svärd m.m. Mitt i allt detta gapar ett stort mörkt och svart hål i marken. Rötterna som omger den olycksbådande öppningen är nötta och slitna, nästan blankpolerade av det som har släpat sig ner och upp ur hålet. Ett lyckat färdighetsslag på färdigheten Bestiologi avslöjar att den lindorm som lever här är onormalt stor och förmodligen mycket gammal.

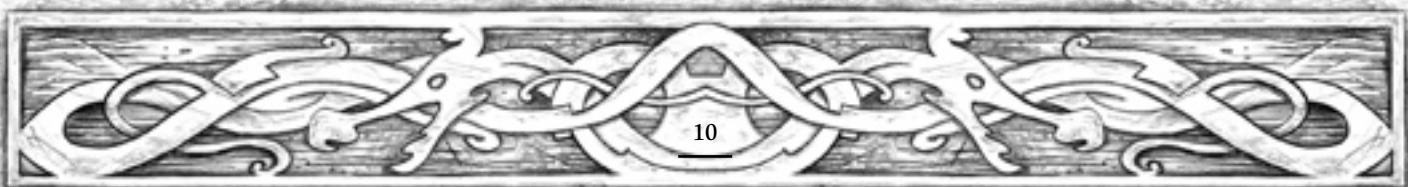
Runt grytet finns tydliga spår av strid. Blod och kroppsdelar finns utspridda över ett stort område. Man kan även se att någon har tuggat på kropparna och i princip finns det inte mycket kvar av dem som kom hit. I byarna tror man att det är lindormen som anfallit och som har blivit aggressiv mot dem som kommit hit för att offra. I själva verket är

det en väl genomtänkt plan av Intrund. Han har fått trollen som bor i skogen att ligga i ett bakhåll. När lindormsdyrkarna dök upp dödades dom varefter man lät Fangerorm festa på kropparna så att det skulle se ut som om det var lindormen som hade dödat besökarna. Trollen väntade på att människorna skulle skicka ett nytt följe men denna gång blev kampen desto hårdare. Nio troll fick sätta livet till men eftersom de var betydligt fler till antalet lät man dräpa de tio spjutmännen som Skyld hade skickat. Så småningom anslöt sig Intrunds gavehird och gjorde gemensam sak med trollen. Efter ytterligare en tid så dök en ensam man upp. Det var traktens hjälte Untwar Hogelskatt som kommit för att dräpa den best man trodde låg bakom dådet. Untwar dräptes efter en mäktig kamp. Sex troll och tre av Intrunds män dog innan de lyckades döda Untwar som dog som en riktig hjälte. Därefter rökte trollen ut grytet och jagade iväg Fangerorm så att de som kom hit skulle tro att lindormen hade givit sig av i jakt på mer människokött. Ett stort slemmigt spår leder djupare in i skogen och det behövs inget slag på färdigheten Spåra för att se vart Fangerorm har ringlat iväg. Den som väljer att spåra kring grytet och lyckas med ett färdighetsslag på färdigheten Spåra med modifikationen -3 ser att det finns andra spår på platsen än ormens och människornas. Ett lyckat slag på färdigheten Bestiologi säger att det är troll som har varit här och att de har gömt sig i buskarna en bit bort från gläntan. Garulf som kom till gläntan för att dräpa lindormen anade genast oråd och upptäckte trollspåren. Han följde först efter Fangerorm men när han stötte på ormen såg han genast att denna inte skulle kunna vara kapabel till att döda så många duktiga krigare, än mindre Untwar som vunnit många segrar. Garulf lät ormen vara tills vidare och följde trollspåren norrut. Så småningom kom han fram till trollhålan. Han förstod genast att det var trollen som låg bakom slakten och begav sig in i hålan för att rensa ut den från oknytt. Till sin förvåning hade de ett istroll i sitt följe, och även Intrund var där och hjälpte trollen med sina böner. Innan Garulf lyckades fly hade han dödat minst tio troll och givit Intrund ett otäckt sår i ansiktet. Själv var han var dock dödligt sårad av ett hugg som istrollet hade tillfogat honom. Garulf hade lyckats ta sig till Heorhall innan han dog i Skylds händer.

Beger sig någon ner i grytet måste man först slå ett slag på skräcktabellen -5. Där nere finns ca 100 guldmünt, en vacker öppen tunnhjälms samt en ringdolk som är gjord av rokjärn.

Jakten på Fangerorm

Fangerorm är liksom de allra flesta lindormar vit till färgen, men eftersom han är så gammal har hans fjäll antagit en nästan gul-brun färg vilket gör att en utomstående som har bekantat sig med jätteskogsormar säkert skulle anta att det rörde sig om en jätteorm och inte en lindorm. Dessutom är Fangerorms armar underutvecklade vilket gör att de är svåra att upptäcka under den stora kroppen. Det är inte ens säkert att rollpersonerna ser armarna vilket ytterligare spår på tvivlet om att de kanske endast har dödat en orm och inte en lindorm.







Återkomsten

Fest

Dödar rollpersonerna Fangerorm och för tillbaka hans hjärta kommer de att hyllas som hjältar och en stor fest hållas till deras ära. Alla tror givetvis att allt det hemska som invånarna drabbats av på sista tiden nu är slut och att rollpersonerna har hjälpt dom att rädda sin ära. Alla vill höra om hur de dräpte besten och om det hjältedåd som dom nyss lyckats utföra. I det här läget vet ingen något om trollen eller Intrunds inblandning i dödandet.

Festen hålls på kvällen efter det att rollpersonerna har kommit tillbaka men endast om de dräpt Fangerorm och fört tillbaka hans hjärta.

Festen består av tre delar. Först låter man rollpersonerna bada i stora träkar med varmt vatten och kamomill så att dom skall dofta gott. Byns äldre kvinnor kommer och tvagar rollpersonerna samtidigt som man sjunger påhittade sånger om deras hjältedåd. De yngre kvinnorna bär iväg rollpersonernas kläder för att tvätta dom och bär fram nya hela festkläder. De bjuds på kryddat vin och mjöd vid badet.

När rollpersonerna är färdigbadade får de träffa Skyld i rådhuset. De förs dit av de yngre kvinnorna som lägger örter vid deras fötter och blåser dem i ansiktet innan de stiger in i rådssalen. Skyld vill träffa dom ensamma innan själva festen kan börja. Han vill höra hela berättelsen om vad som har hänt och han vill ha lindormshjärtat. Under tiden som de befinner sig hos Skyld serveras de mer vin och mjöd och även något lättare att äta. Gryningen faller på och rollpersonerna ombeds att komma tillbaka till rådshallen när de hör en lång hornstöt. Rollpersonerna ombeds att gå till värdshuset och vänta.

När det är mörkt och solen har försvunnit ner bakom horisonten ljuder en lång och kraftig hornstöt över byn. Det är en hornstöt för rollpersonernas död. När de kommer ut från värdshuset ser de hur hela kullen med rådhuset är upplyst av facklor. Det är stora brinnande facklor som är nedstuckna i marken. En ung kvinna står utanför deras dörr och visar med en gest att de skall följa henne till rådhuset. Byn är tom på folk, alla befinner sig i rådhuset utom en skara på fem unga kvinnor som står och tar emot hjältarna vid ingången till rådhuset. De bär vita genomskinliga kläder och har blommor i håret. Innan rollpersonerna stiger in i den stora festsalen blåser kvinnorna i deras ansikten. Det är ett tecken på vördnad och att berättelsen om deras hjältedåd skall färdas med vinden till Trudvangs alla hörn.

Inne i festsalen mottas de med tystnad. Drygt trehundra människor står upp med huvudena nedböjda. Skyld står längst bort vid en trätron och håller upp ett fat med lindormshjärtat. Kvinnan som visat dem till rådhuset viskar till rollpersonerna att de ska gå fram till Skyld.

Skyld säger följande:

"Av härmännen gingo de som hade mod i sin kropp. Mäktigt skred dom med vapenfört följe. Att utföra ett dåd vi själva voro oförmögna till. Rådlös var även jag i min visdom, ära flöt iväg på mörka vågor mot skammens stränder. Ofta har vi hyllat lättare manrön, eller sämre härmän för ringare dåd. De gjorde en gärning av hjärtans lust och mod i sin kropp. Må Morgu höra detta, må hon lyssna på vinden som för budskapet vidare. Gåva skall ni få och mjödbänk står redo".

Skyld viftar med handen och man för fram den gåva som rollpersonerna inte redan har fått. Gåvan överlämnas och Skyld höjer fatet med lindormshjärtat mot taket. Samtliga i salen säger:

"Deras mod lyser som guld där de står på golvet, må Morgu höra deras lov."

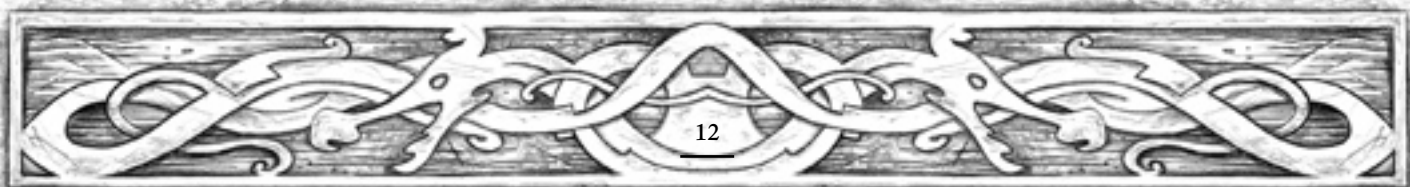
Därefter skiner Skyld upp i ett brett leende och säger åt dom att slå sin ner varhelst de önskar. Festen kan börja. Festen håller på till sent på natten, de är alla här för att hylla ett dåd och sina nyvunna hjältar. Ingen vill missa en sådan möjlighet. När det börjar närma sig midnatt vill dock Skyld höra var och en framföra ett kort kväde om när de dräpte lindormen. Alla spelare bör få lite tid på sig att förbereda ett kväde som de sedan skall framföra. Skyld lovar en präktig gåva till den som publiken utser som vinnare. Har någon av rollpersonerna någon av färdigheterna Sjunga, Spela instrument, Dramatik, Gyckelkonster eller Retorik bör spelledaren ta detta i beaktande när han bestämmer vilket kväde som är bäst. Den som vinner belönas med någon av de gåvor som inte redan har delats ut, d.v.s Untwars svärd om rollpersonerna anmälde sig frivilligt vid samlingen alternativt Garulfs ring eller sköld om det var Undwe som övertalade dom. I det tidigare fallet har Undwe lämnat tillbaka svärdet till Skyld.

Festen håller på till gryningen.

Ett bud om död

Rollpersonerna vaknar av att någon bultar på deras dörr. Det är en av byns yngre pojkar som har fått i uppdrag att hämta dom. Han säger att det är bråttom och att Skyld väntar på dem vid rådhuset.

Det är Frund från byn Klutorn som har ridit i sporrsträck. Han berättar för Skyld att en av skogshuggarna från skogshuggarlägret hade stapplat in i Klutorn med svåra klösmärken över hela sin kropp som om någon fasansfull best hade anfallit. Frund berättar att skogshuggaren hade sagt till honom att han hade vaknat av skrapande ljud på sin dörr och fasansfulla skrik från de andra människorna utanför. När han hade öppnat dörren hade han mötts av en stor klo. Skogshuggaren hade svimmat av smärtan och när han hade vaknat senare hade många döda kroppar legat utspridda i lägret. Han hade tagit sig till Klutorn under natten på en häst. Frund berättar att





som har anfallit skogshuggarlägret men alla tror nu att lindormen fortfarande är i livet. Skyld frågar rollpersonerna om de verkligen dödade lindormen och om de är säkra på att det var en lindorm och inte en jätteorm som de slogs emot. Skyld är inte anklagande mot rollpersonerna men han menar att de måste bege sig till Klutorn för att prata med skogshuggaren om han fortfarande är vid liv och att de måste undersöka saken vidare. Vägrar rollpersonerna detta kommer Skyld bli mycket vred och kräva att rollpersonerna ska lämna tillbaka de gåvor som de har fått. Lämna de inte tillbaka gåvorna kommer han att försöka döda dom med sin magi.

Upplösning

Förhoppningsvis ställer rollpersonerna upp och hjälper Skyld att ta reda på vad som har hänt skogshuggarna. Med stor sannolikhet kommer de ju själva att tvivla på om det verkligen var en lindorm som de dödade, eller i alla fall om det var rätt lindorm.

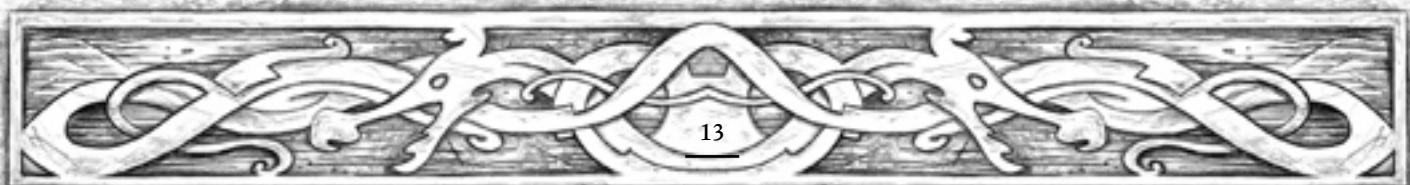
När de kommer till Klutorn har skogshuggaren dött men de kan själva se hur ett stort sår som inte kan ha tillfogats av något annat än en varelse med mycket stora klor har fläkt upp mannens buk och bröst. Den gamla gumman som har vakat vid hans sida och rengjort hans sår säger att det sista skogshuggaren sa var att han trodde att några av dem som inte hade dödats i striden med besten hade förts bort. Det måste ha varit så för de kroppar som fanns kvar var långt ifrån alla.

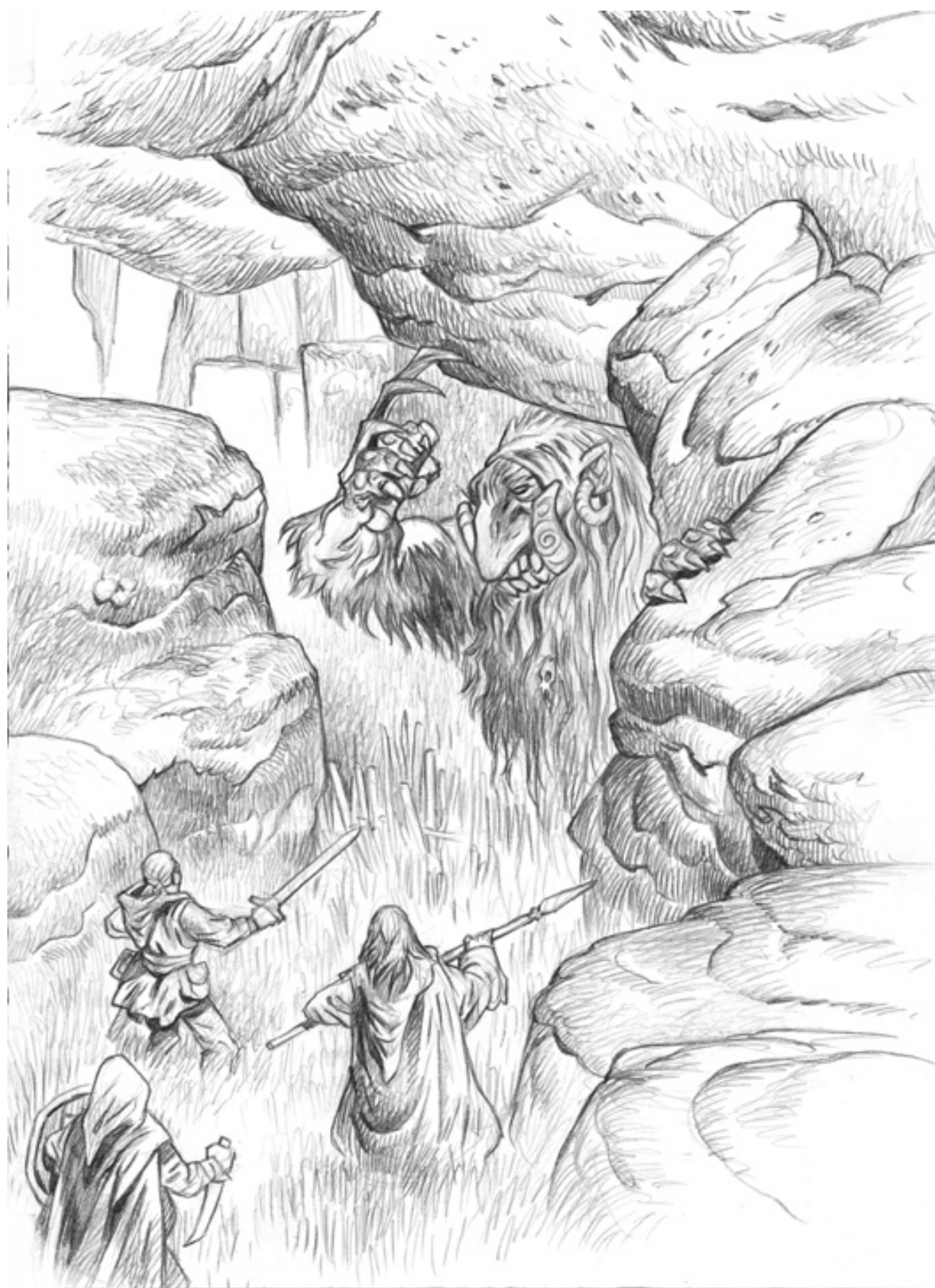
Skogshuggarnas läger

skogshuggaren nu finns i Klutorn och att man försöker se om hans sår så gott det går. Frund tror dock att skogshuggaren kommer att dö och säger att han har sett en människa som blivit skadad av en lindorm förut, han menar att såret som skogshuggaren fått måste vara från en lindorm.

Sanningen är att istrollet som lever med gråtrollen bär på ett vapen som Intrund låtit göra. Det är en stor stålklo eftersom Intrund vill att folket skall tro att det är lindormen som har anfallit. Det är trollen

Kommer rollpersonerna till skogshuggarlägret efter det att festen har hållits är det mycket oliket det läger som beskrivs i början. De flesta av stugorna har raserats och förstörts av en enorm kraft. Döda kroppar ligger utspridda på gårdsplanen, även de bär spår efter strid mot en stor varelse med klor. Det går lätt att följa spår av en stor varelse som försvunnit in i skogen men det krävs ett lyckat slag med färdigheten Spåra med modifikationen -2 för att se att det nog inte rör sig om en ormlik varelse. Spåren leder in i skogen mot trollgrytet.







Trollgrytet

Trollgrytet som fungerar som gråttrollens bostad består av två delar, dels den stora grottan under grytet och dels grytet som ligger ovanpå den stora grottan. Det första som möter rollpersonerna om de följer spåren från skogshuggarlägret är ingången till grottan. Den beskrivning av trollgrytet som följer förutsätter att de kommer efter det att trollen har anfallit skogshuggarlägret. I grytet bor totalt sett åtta gråttroll, ett istroll och gruppens ledare Grise som är ett halvtroll. Ett av gråttrollen är alltid i skogen och söker föda och är därmed borta från grytet.

Stora grottan – nedre våningen

1. Ingången

Ett stort hål gapar in i en annars grönskande kulle täckt av mossor, sly, högt frodigt gräs och några enorma träd. Tydliga spår leder in i grottan vars väggar, golv och tak består av fuktig stenfylld jord.

2. Röster

När rollpersonerna börjar närma sig det som på kartan är utmärkt med en tvåa, hör de röster. Kan rollpersonerna trolliska känner dem igen det som trollens språk, annars bör spelledaren säga att de hör tunga gutturala läten, som om någon pratade. När de når fram till platsen, och förutsatt att de kan se i mörkret (om de bär en fackla eller annan ljuskälla kommer trollen i rum 2, övre våningen att kunna se detta, varna dom andra och i gemensam styrka undersöka vad ljuset betyder), så kan de se att ett hål i taket har lagats med hjälp av en trasig dörr och några träplankor. De hör några som pratar där uppe och med jämna mellanrum är det någon som bankar på något med en hammare (för rollpersonerna liv finns det en liten risk att trollen i rummet hör rollpersonerna i pauserna mellan de ivriga hammarslagen).

3. Stora grottan

Detta rum är stort och högt, nästan fem meter från golv till tak. Här inne får Skitfroste sitta eftersom han inte kommer in i själva grytet. Skitfroste är det istroll som har gjort gemensam sak med gråttrollen och så länge han får mat och slipper jaga själv så är han rätt nöjd. Skitfroste gör skäl för sitt namn och bästa liknelsen man kan göra är att förklara för spelarna att han ser ut som en isbjörn gör på ett smutsigt zoo. Den som har sett ett istroll förut kan fort konstatera att det här trollet inte tillhör de finare av sin sort. Det annars vita håret och manen är smutsigt och lerigt, den vita huden likaså. Ögonen är sjukligt röda och blemmor täcker stora delar av Skitfrostes kropp. Kring munnen finns ett stort sår som varar och flera tänder saknas i istrollets mun. I grottan finns tre döda skogshuggare som Skitfroste har ätit lite på.

Grytet – övre våningen

1. Ingången

Ingången in till trollgrytet är mörkt och motbjudande. Själva öppningen är mellan två enorma rötter på ett stort träd som står över grytet. Det är ett gammalt träd som ser ut att vara säkert tusen år. Öppningen är inte större än att en fullvuxen människa kan gå in i grytet. En brant gång leder ner i mörkret. Väggar, golv och tak är av jord och sten. Det luktar unket.

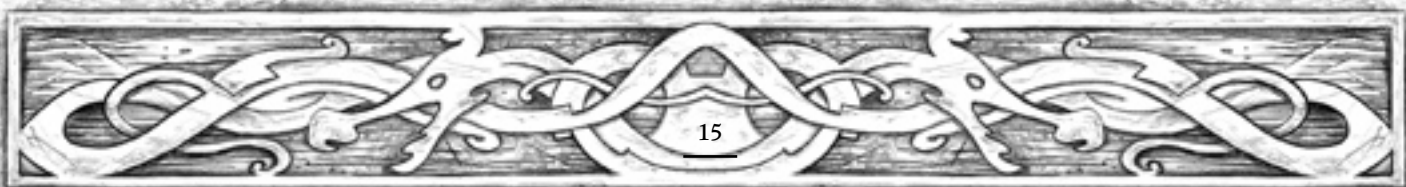
Efter ca tio fem meter delar gången upp sig i två mindre gångar.

2. Samlingsrum

I samlingsrummet finns ett enkelt bord som består av en trasig gammal dörr som man har lagt på fyra låga stockar. Det finns inga stolar i rummet utan trollen sitter direkt på jordgolvet. En trasig järngryta står på bordet liksom en mängd ben och matrester som är oätliga för alla utom trollen som ständigt tycker sig finna något att mätta sin mage med från det skitiga bordet.

I mitten av rummet finns ett stort hål som man täckt över sporadiskt med en trasig dörr och några plankor (se även Stora grottan nr 2).

I rummet finns fyra gråttroll som sitter och gnager på resterna





som ligger på bordet samtidigt som de räknar silverpengar. De har blivit belönade med 20 silvermynt var av Intrund för sina tjänster. Ett av trollen sitter och slår på sina mynt med en hammare eftersom han tror att om dom ser större ut så är dom mer värda. Det kan vara värt att tänka på för spelledaren att detta bankande hörs ända till början av trappan.

Trollen går genast till anfall om de inte känner igen den/de som kommer hit.

3. Tillagningsrum

Redan när man stiger in i gången som leder in till rummet känner man en avskyvärd stank av förruttnelse och skämt kött. Rummet fungerar som slaktplats och här tillreder man de djur som man lyckats fånga i skogen. En liten eldstad med glöd finns längst in i rummet och över den, på en träställning, hänger en järngryta. I en säck som ligger vid eldstaden kan man hitta lite svampar och brännässlor.

3. Sovrum

Det är här trollen sover när de inte äter eller är på jakt i skogen. En mängd skinnfällor ligger utspridda på golvet men de flesta är täckta av smuts och jord så det hade lika gärna kunnat kvitta. Är det dag då rollpersonerna besöker rummet ligger det tre troll och sover här och är det natt sitter ett på golvet och tillverkar ett halsband av fågelskallar.

Trollen/trollet kommer att gå till anfall om den/det inte känner igen den/de som kommer hit. Tänk också på att Grise som befinner sig i rum 4 kommer att höra en eventuell strid som pågår i detta rum.

4. Grises rum

Här bor halvtrollet Grise. Det är lika smutsigt som de andra rummen och liksom i rum 3 är golvet här täckt med skinnfällor. En enkel trätron, bestående av en dörr som ryggstöd och en tjock, men låg, stock som sitta, står längst in i rummet. Grise har svårt för att sova på marken och sitter därför oftast i sin tron och sover. När rollpersonerna kommer hit bör han dock vara vaken. Bakom tronen finns en liten träkista med tvåhundra silvermynt och trehundra kopparmynt. Kistan som pengarna ligger i har en symbol på sig. Ett lyckat färdighetsslag i färdigheten Heraldik avslöjar att symbolen tillhör nidendomen och att det är den symbol som nidendomens skattmästare använder. I kistan finns också en liten lapp.

"Vid nästa fullmåne kommer jag att besöka er. Vi kommer att behöva din och dina trolles hjälp även fortsättningsvis. Det verkar som om vi har fått de flesta att tro att det är lindormens verk."

Det skulle vara tämligen meningslöst att skriva en lapp till trollen eftersom det är mycket ovanligt att de kan läsa men gråtrollen leds av Grise ett gråehjon (halvtroll) som har lärt sig att läsa enklare texter av Intrund. Han kallas för Grise eftersom han ser ut som en gris i ansiktet.

Grise är arg eftersom så många av hans en gång rätt stora grupp av gråtroll har fått sätta livet till på sistone. Pengar kan dock lindra hans smärta och Intrund har lovat honom tusen silvermynt om han fullföljer deras överenskommelse.

Det är sju dagar till nästa fullmåne.

Avslutning

Vid nästa fullmåne kommer Intrund att besöka grottan tillsammans med fyra av sina hirdmän, samtliga rider. Intrund är dock försiktig och kommer att vänta en bit bort från grottan för att se så att allt står rätt till. Ryktet har nått honom att rollpersonerna har begivit sig till skogshuggarlägret och det gör honom orolig. Intrund skickar fram två av sina hirdmän för att undersöka grottan och kalla på Grise. Skulle de upptäcka att trollen dödats eller om det uppstår strid kommer Intrund att försöka fly så fort han kan. Flyr Intrund kommer han att bege sig direkt till klostret. Misstänker han att rollpersonerna har sett vem han är kommer han fort att försöka fly mot Majnjord, i annat fall stannar han kvar i Ekland. Alla lösa anklagelser kommer han då att bemöta med hot om att han känner viktigt folk i Majnjord och att de skall passa sig för att anklaga en präst som fått välsignelse från självaste Roskwa.

Går det inte att fly från skogen kommer Intrund att slåss för sitt liv, han kan inte tänka sig att bli tillfångatagen levande och förnedras av Skyld och de andra männen i Heorhall.

Berättar rollpersonerna om trollgrytet, pengarna och lappen kommer Skyld och de andra männen givetvis att tro att det inte var ormen som låg bakom dödandet utan någon annan. Med största sannolikhet kommer det att anklaga "gavefolket" och kanske även Intrund själv. Intrund har dock större makt än man först kan tro och av samma anledning kommer Skyld att akta sig för att rikta för skarpa anklagelser mot honom i det fall det inte finns uppenbara bevis.

