



# VATNASKYMMEL

DEL I: RIMHAVETS HEMLIGHETER



ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6

# VÄTTNASKYMMEL

## DEL I: RIMHAVETS HEMLIGHETER

KONSTRUKTION: Anders "Brunalven" Jacobsson

IDÉER & OVÄRDERLIG HJÄLP: Theodore "theo" Bergquist, Magnus "Magnus" Malmberg, Jon "Skugg-Gunnar" Hedenmalm, Elias "Elendiar" Bergquist, Robert "Opossum" Frick, Marcus "Marqus" Björkesjö, Olle Asplund, Peter Bjärgö och resten av Arcana, Cold Meat Industry, Anders "Crazydwarf" Åsblom, Elin "anadexa" Kalmhoff, Jonas "Jekman" Ekman, Jonas "bazz" Egidius, Christoffer "Gaara" Johansson, Lisa "Tyra Ormsdotter" Lindqvist, Diene "Cre Wrekonize" Sinkkonen, Milos "Vainothell" Malencic, Markus "Galder" Burman, Emil "Lao Tzu" Sundman, Sebastian "Jeraes" Torikka, Simon "Royzon" Royzon, Gustaf "Berosion den virrige" Lewander, David "Havretomten med Halvtroll" Hedgård, Richard "Jekub" Krantz, Erik "Judas" Deliér, Marcus "Fly Knight" Hedström, Jakob "Det" Söld, Nils "Benjamin ben ishmael" Jernberg, Leif "Doomerus" Berglund, Martin "TheMessiah" Siönäs, Andreas "Andarh" Engman, Anders "Maskrose" Berg, Harry "Tjodolf Järnarm" Granqvist och Augustinus för sina bekännelser.

YTTERLIGARE INSPIRATION: Alla på forumet som intresserat sig för äventyrets utveckling.

OMSLAG: Magnus "Frostulv" Söderström – kampen mellan Jorn och Nidhstynger

VINJETT: Henrik "Henkedge" Skog

KARTOR: Anders "Brunalven" Jacobsson

### ILLUSTRATIONER

Carlos "Elorion Svart" Lundhall: s. 15, 26.

Henrik "Henkedge" Skog: s. 37.

Robert "Robert" Örtengren: s. 6, 9, 12.

Magnus "Frostulv" Söderström: s. 23.

Anders "Brunalven" Jacobsson: s. 18, 21, 25, 43, 44.

Adam "kapturowski" Kapturowski: s. 29, 32, 39.

Henrik "henrikgallon" Gallon: s. 7.

GRAFISK FORM: Anders "Brunalven" Jacobsson, Henrik "Henkedge" Skog.

© Riotminds 2004.

# INNEHÅLL

Förord	4	anländer 24	
1. Bakgrund	5	En alv i hasorna	24
Historian om Zmajoka och Kalahitpa	5	Valtaja 24	
Sagan om Jorn och Solvei	5	Inbjudan till de stjärnsvurna	25
Zmajokas fornkväde	7	Stjärngråterskan Nanna 25 • Det fyrkantiga tornet 26 • Tangbrand Elvalef 27 • Guyug 27	
Hyllningssång till Kalahitpa	7	4. Havets vargar	28
Gjafvalderståget	8	Bekkrermerr (bäckahästen)	28
Gringolats bekännelser	8	Holmumännen	28
Dvärgakungens vilja	9	Bekkrermerrs besättning 28	
2. Inledning	11	Ytterligare passagerare	31
Dvärgföljet	11	Edwiges ombordstigning 31 • Valtajas ombordstigning 32	
Ófeigur, son av Hornbori av Vestris blod 11 • Vestri, son av Ófeigur av Vestris blod 12 • Difur, son av Ófeigur av Vestris blod 12 • Nar, son av Ófeigur av Vestris blod 12 • Ginnar, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod 12		Avfärd och livet till havs	33
Skolljakten	13	Sökande på havet	33
Stenbrottet	13	Historier ombord	34
Striden	15	Edwige Ottefågels historia 34 • Traen Grimskaft och hans berättelser 34 • Bjarking Hlodvirsons längtan 35 • Andra historier, skrönor och målro 35	
Skollerna 16 • Lykantropi 16		Händelser till havs	35
Mot Eiglasta	16	Ruskväder 35 • Myteri ombord 36 • Fullmåne 38 • Hafsdro-nyg i sikte 38	
3. I dvärgars tjänst	17	Nidhstyngersvalget	39
Eiglasta	17	5. Appendix 1: Spelledarpersoner	41
Almonde 17 • Brongsodharna 17 • Hamnen 18 • Farnmyndel 19 • De stjärnsvurna 19 • Alverljuset 19		Ófeigur, son av Hornbori av Vestris blod 41 • Vestri, son av Ófeigur av Vestris blod 41 • Difur, son av Ófeigur av Vestris blod 41 • Nar, son av Ófeigur av Vestris blod 41 • Ginnar, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod 42 • Edwige Ottefågel 42 • Bjarking "Siorbersin" Hlodvirson 43 • Valtaja 44 • Generell holmuman 45 • Hogne Snorreson 45 • Tibirk Stamme 45	
Vretorm Jorgaltson och mulorna	19	6. Appendix 2: Handouts	46
Edwiges kamp	20	Zmajokas fornkväde 46 • Sagan om Jorn och Solvei 47	
Edwige Ottefågel 20			
Pälshandel	21		
Dvärgarnas delegering	21		
Att köpa sig Bekkrermerr	22		
Bjarking "Siorbersin" Hlodvirson 22 • Bekkrermerr			



## FÖRORD

Detta är första delen av äventyrstrilogin Vattnaskymmel. Hela trilogin är skapad av idéer från ett gäng inbitna forumister under ämnet Forumisternas äventyr!: <http://www2.riotminds.com/forum/viewtopic.php?t=3339> på forumet [www2.riotminds.com/forum](http://www2.riotminds.com/forum) och som sedan diskuterats livligt i ämnet Lägesrapport: Forumisternas äventyr, Vattnaskymmel!: <http://www2.riotminds.com/forum/viewtopic.php?t=3363>.

Det har varit svårt att få ihop alla idéer till en fungerande historia och i många fall har jag varit lite ful för att inte äventyret ska bli alldeles för spretigt eller få alldeles för upprepande moment. Dessutom så har det funnits idéer som helt igenom inte kan genomdrivas då det skulle ske på bekostnad av andra idéer. Därför är detta en potpurri där jag i stor hänsyn försöker skapa en gedigen känsla av samtliga förslag.

Denna saga bygger ohämmat på element ur främst Arthurmyten, Voluspa och Ingvarståget. Alla som kan isländska får ursäkta mina taffliga försök till inspirerande gammal nordvrok och alla som kan finska får ursäkta mina likväl taffliga försök till inspirerande alviska.

De prissummor som står i äventyret kan tas med en nypa salt. Dessa priser kan varje SL lätt ändra på till ett pris de tycker passar bättre. Jag har dock utgått ifrån att en häst är värd runt 600 silvermynt och resten är baserat på detta.

I äventyret finns tämligen många spelledarpersoner (SLP) och för att levandegöra dessa har jag försökt ge information om de olika karaktärernas motiv, beteenden och mål. Detta kan dock göra att äventyret kan tyckas svårhanterligt för vissa spelledare. Jag hoppas dock att detta kan vägas upp av den levandegjorda stämning dessa SLP innebär.

Äventyret har möjlighet av att bli långt som kort beroende på vilka val rollpersonerna gör. Med det menar jag inte att det är lätt för rollpersonerna att gå åt i äventyret utan snarare att många sekvenser kan kortas av rejält om rollpersonerna väljer att bara skynda förbi dem. Jag har dock tänkt mig att varje kapitel ska motsvara ungefär en spelkväll (bakgrunden och upplösningen är ej inberäknad), vilket gör att äventyret borde sträcka sig över ungefär 9 spelmöten. Detta till trots kan det göras mycket längre och kan för många kännas som ett riktigt mastomantäventyr. Den stora nackdelen med detta är att det, särskilt för den oerfarne spelledaren, kan vara oöverskådligt.

På en hel del ställen hänvisar jag till andra produkter utgivna av Riotminds och det kan därför vara en god idé att ha dessa produkter till hands om man vill spela detta äventyr.

- Anders



# BAKGRUND

DENNA BAKGRUND BESTÅR av ett antal berättelser som är sammanknutna med varandra: Historian om Zmajoka och Kalahitpa; Sagan om Jorn och Solvei; Zmajokas fornkväde; Hyllningssång till Kalahitpa; Runsten över Gjafvalderståget; Gringolats bekännelser; och Dvärgakungens vilja.

## Historian om Zmajoka och Kalahitpa

Detta är sagan om två märkliga och mäktiga svärd i vilka oerhörd kraft blev ingjuten när de skapades redan under drömmarnas och järndrakens tidsålder. Svärden har på inget sätt släktskap annat än att ett svärd är dvärgiskt till sitt ursprung och ett är alviskt och båda dessa svärd var ett tecken på de båda rasernas kraft i kampen mot drakarna och senare mot invaderande bastjurs. De var tvillingssvärden som höll de onda krafterna borta. Dvärgasvärdet, Zmajoka (Drakarnas fader) var en kraftpelare i kampen vid dvärgrikets portar och älvasvärdet Kalahitpa (Dräperskan från vattnet) lyste som en brinnande sol först i den östra skogen Parkashajlo och sedan som en arvsstjärna i Valtoreenne. Svärddparet var ett tydligt tecken på alvernas och dvärgarnas starka allians.

Men den allians som varit så stark och klar skulle få sig ett sorgligt slut vilken skulle slå split mellan raserna ända till begynnelsen av stjärnornas tidsålder. När alverna undsatte dvärgarna medan horder av bastjurs kastade sig an mot dvärgarnas riken blev Kalahitpas bärare dräpt och svärdet försvann i krigets kaos. När alverna insåg denna förlust bestämde de sig för dra sig tillbaka till söderns skuggor och lövverk och slicka sina sår. Dvärgarna förbannade givetvis alverna för deras svek medan de ondsinta bastjurs erövrade dvärgarnas riken.

Medan Kalahitpa var försvunnet under en lång tid fanns Zmajoka kvar hos dvärgfolket i tryggt förvar. Så skulle det vara under en lång tid till den dag då Vrungir Rödskegg höjde Kalahitpa i sin ena näve och under ett större härtåg lade Fynhem under sig. Återigen bar landets härskare Kalahitpa precis som innan Parkashajlo brändes till grunden av drakarna. Landet mellan Bjarnskogen och Vildhjarta var dock inte längre ett alvrike utan ett människorike. Alverna från Bjarnskogen krävde inte svärdet utav Vrungir men lät honom veta att klingan endast var hans och hans släktled att behålla så länge det användes till att dräpa ondska. Svärdet skulle ärvas i Vrungirs släktled i generationer medan brotars blod blandades ut med kemorer och tronländares blod. Med tiden skulle det på nordvrok komma att kallas Jomfrublack.

Järnhandsriddaren Gjafvalder Blodhkjuld var den första ättlingen till Vrungir Rödskegg som blev en drakriddare och gjorde sig ett känt namn över hela Osthem. Han hade ärvt Jomfrublack av sin fader som dog av svåra sår från striden med den fruktade

järndraken Muspelkafr. Som om inte kraften från Jomfrublack var nog vandrade Gjafvalder till Thrilheim där han menade att ett svärd befann sig bäst i vapenför näve och inte lagd på en stenbädd där den inte gör någon nytta. Dvärgarna fann visdom i detta uttalande och tyckte att om Gjafvalder kunde svinga Zmajoka så skulle han få det tills låns för att utföra sina dåd. Anledningen till detta var att det inte längre fanns någon dvärg som hade kraft nog att svinga svärdet. Gjafvalder lyfte svärdet med lätthet och myntade uttrycket:

»Thvi er mig hver munu ljúka við hvatha alfers  
og dvergur ætti hljóta fullgerður nú thegar í  
draumatími.«

[Det är jag som ska slutföra vad alver och dvärgfolk  
borde ha gjort redan i Drömmarnas tid]

Huruvida han mötte draken Muspelkafr och besegrade denne finns inga kvarvarande källor som kan förtälja utan den kunskapen har försvunnit i historiens töcken. Däremot finns det nertecknat att Gjafvalder förde Zmajoka till Niglaklyft där det förvarades och långt senare kom att kallas Ormerfadre.

Även om Muspelkafrs öde är ovisst råder det ingen tvekan om att om det var någon som förgjorde detta odjur så var det Gjafvalder, för hans härtåg mot drakar var vida känt och om det ryktades att det fanns ett ormdjur någonstans så visste man att Vrungirs ättling var den på spåren. På detta vis kom han att införlivas i sagan om Jorns återförening med Solvei.

## Sagan om Jorn och Solvei

En gång vaknade Storme med nyväckt kraft och överväldigande jaktlust. Han önskade skinande sol under dagen så att han kunde få jaktlycka och därför skickade han sin son Jorn att till gryningen få Solvei på gott humör. Jorn vandrade österut över landet tills han kom till havet och såg sin gemål bada i dagbräckningen. Solvei var den vackraste av alla gudinnor och var och en som såg på henne skulle förtrollas av hennes skönhet. Så strålande vacker var hon att Jorn, som var natten och mörkret, endast kunde träffa henne under gryning och skymning för att inte skapa obalans i världen så att det blev mörkt under dagen och ljus under natten. Dessa stunder tillsammans var deras lyckligaste ögonblick. När Jorn hade kommit fram till det östra havet vadade han ut för att omfamna sin hustru, men på vägen reste sig ett fruktansvärt odjur upp ur havet, Nidhstynger, den största drakormen som blivit sprungen ur mörkets sköte. För att kunna träffa sin hustru var Jorn tvungen att slåss mot Nidhstynger och kampen skakade hela





Trudvang. Luften mullrade som åska av deras kraftansträngningar och stormar för över havet där deras angrepp möttes. Jorn slet upp havets botten för att skydda sig mot drakens sprutande etter så att det kvar blev endast sönderbrända klippor. Stormes son fick så tag på drakormens hals och de båda låstes i ett grepp som för var dag skulle tära på deras krafter men utan att för den skull sina. På detta vis kunde Solvei utan att rädas Nidhstynger färdas över Trudvangs himmel var dag och uppvisa sin förtrollande skönhet. Dagarna det är molnigt är då röken från Nidhstyngers giftiga andning täcker skyn.

Den gode jarlen Gjafvalder som bosatt sig invid kusten levde ett gott liv tillsammans med sin hustru Embla och sina tre barn Einar, Tveir och Thrir. Med tiden visade sig vädret bli sämre och vågorna piskade upp på land så långt att Gjafvalder snart fann sig bo ute i vattnet. Detta bekymrade honom och han frågade den gamla Viska vad han skulle göra för att få frid i hemmet. Viska berättade då för honom att det stormande havet skapades av kampen mellan Jorn och Nidhstynger och att detta endast kunde stoppas genom att dräpa odjuret. Gjafvalder rustade sig och begav sig ut över havet med sina skepp. Där såg han hur Nidhstynger, den fruktansvärda besten lyckats betvinga den utmattade Jorn och fångat honom i ett dödligt nackgrepp. Men kampen hade inte varit förgäves för Jorn höjde triumfartat Nidhstyngers etterfyllda och utslitna lungor i sin högra hand. Gjafvalder utbrast då:

»Útin eitur vera ekki neinn hræddur vith thé. Í thes andartak ég munu drepa thé og thé leyfa til botn af heimshaf síga hvar ekki eins Heillfrigg geta thé endurheimta!«

[Utan etter räds dig ingen. I denna stund skall jag dräpa dig och låta dig sjunka till havets botten där inte ens Helfrigg kan kalla dig åter!]

Med dessa ord anföll han drakormen och kämpade själv som en vildsint best så att hela Fynhem föll i dimma. När han körde sin klinga djupt i odjurets käft föll besten livlös ner i den vattenfyllda graven och stötte emot dess botten med sådan kraft att hela Trudvang skälvde av jord-bävningar. I segerrus förkunnade Gjafvalder:

»Hér, hvar ofsavethur af eitur ennthá sveifla og Hjrñ blóthugur andardráttur enn-thá leynilegur himinn er blith til Todeskjall hver ég litha sjálfur ath vaka yfir.«

[Här, där etterstormar fort-farande sveper och Jorns blodiga andedräkt fortfarande förmörkar himlen är porten till dödens hallar som jag ställer mig att vakta]

Och så blev det.

Den andra delen av sagan, som handlar om Gjafvalders död, har omtvistats en del av lärda män. Att han var jarl finns inga källor på annat än att han var ättling till Vrungir Rödskägg. Namnen på hans tre barn tycks ha gått förlorade för belästa hävdar att så fantasilös är ingen att de döper sina barn "Ett, Två och Tre." Det stormande vattnet var troligtvis en liknelse för att Gjafvalder grälade mycket med sin hustru och därför bestämde sig för att lämna hemmet för att få lugn och ro. Vad som hände vet man



Zmajoka smids



inte annat än att Gjafvalder gav sig iväg och aldrig kom tillbaka. Många har avfärdat detta som att han helt enkelt lämnade sin familj bakom sig. Andra menar att det kan ligga någon sanning bakom sagan.

## Zmajokas fornkvæde

(Ormerfadre eller Drakarnas fader)

Detta är ett dvärgiskt fornkvæde utan rim och med fast, enkel vers som i efterhand blivit översatt till nordvrok av den vansinniga Göl-Ottar Hejvaldursbane där den delats in i dubbla verspar med växlande betoning i varje par och med rim mellan versparens sista rad. Missvisande har versmåttet i Osthem fått namnet "dvärgisk studsjärding".

Före diger hornstöt  
I tid av alvers svek  
Innan bastjur utfall  
Vid en tribut så blek

Under ormens ålder  
Ej fanns en klinga vek  
Smiddes då ett huggblad  
För mäktig bardalek

Gjuten i en logugn  
Av stål från bergaflod  
Slagen eld på Hjans städ  
I hård av drakens blod

Ristad styrka samlad  
En ormsjäl tämjad i lod  
Baneman blev Yukks makt  
Av runor ej förgjord

Stålets bad, dess brynhall  
Med bergets sliposten  
Vässad eggen biter  
I hugg av ståtligt sken

Klingan kallas fader  
Till alla ormdjurs men  
Genom drakens rustfjäll  
Dess stål slår intill ben

Eggen makt är väldig  
I grepp så kall och tung  
Kraftfullt sinne håller  
Att styr'dess eldeljung

## Hyllningssång till Kalahitpa

(Jomfrublad eller Dräperskan från vattnet)

Detta är en alvisk sång med avancerad vokalisk alliteration som är skriven i en versform som kallas Kolmjökvispo, vilket är alviska och betyder ungefär "treradig mellansnuten femhalva". Sången har översatts i samma versmått av alverna så att inte människorna skulle missuppfatta den om de själva skulle försöka sig på en

*Kalahitpa lämnar källan*



GALLON 2-4



översättning. Allitteration försvann vid översättningen och dess flytande språk likaså, däremot behölls mellanradens rim, vilket har gjort att den uppfattats som ett enkelt och inte alls särskilt formellt skaldekvitter.

*I stilla gung ur källans rena väta  
Ett smäckert blad så blankt i drag och slag  
Ur svall hon föddes, Dräperskan från vattnet*

*Så ljuv och vacker, denna alverkvinna  
Att hennes skönhet lyste natt och dag  
Att hon var riket, Stjärnan ifrån öster*

*Men Silios land blodfylld av dess offer  
Där sågo hon sitt folk i nöd och död  
Där fanns ej något hopp kvar, blott kval av sorg*

*Ack! hon skrek tårfylld, min kärlek förblöder  
Mitt offer är gjort för all mynd och synd  
Min fångskap väcker styrkan i mitt sköte*

*Vid klingan svuren till att dräpa mörker  
Lät folket samlas fyllt med ork och mod  
Att låta drakar möta deras bane*

*Då även med en saligt given dådkraft  
Låg alvers förlovade land i brand  
Men sent för barn av stjärnan ifrån öster*

*Så skänkte Dräperskan från vattnet livet  
För folkets trygghet, så i ro att gro  
Var barn på marken ska det offer minnas*

*I hyllning sjunger vi om den martyren  
En dag är du med dem som förr har levt  
I svunnen tid med varsam hand om riket*

## Gjafvalderståget

Nerskrivet av Gjafvalders trogne vän och krigare Vig-Skarv på en runsten vid Gjafvaldersvi på ön Todeshjall, varefter han med resterande män tog skeppen och seglade tillbaka mot Fynhem. Ingen skrift eller någon berättelse finns om deras återkomst och det kan därför antas att hela återståget försvann i stormarna till havs.

*Vig-Skarv av Ornlaugs ätt lät resa denna sten vid  
Gjafvaldersvi efter Gjafvalder Blodhjkjuld i den 4028:  
e årstiden.  
Trenne skepp med trenne tjog mannar drog manligen  
åstad till Todeshjall.*

*Här dräptes Nidhstynger av Gjafvalders dyrd.*

*Därefter av stora sår även Gjafvalder själv efter orden  
Låt klingan sitta där den fäste i kött och teckna detta  
dåd så att inget glömmes.*

*Här dräptes även Egrim från Eiglasta, Gyte från  
Skokvabäck, Hjugar från Gelmhva, Bagge från  
Magnerym, Gyda från Magnerym, Osniken från  
Vindbore, Orm från Eiglasta, Näskonung från  
Skaarby, Vretorm från Alke, Dovis från Skuv, Laupe  
från Gelmhva, Audur från Eiglasta, Dalke från  
Niglaklyft, Siri från Skuv, Siglaug från Skuv, Brynjard  
från Hoglagård, Gisle från Skokvabäck, Aud från  
Magnerym, Fjord från Skuv, Grindla från Niglaklyft,  
Orm från Gilling, Ormdott från Gilling, Jorgalt från  
Gelmhva, Kettil från Eiglasta, Kettil från Magnerym  
och Falkjar från Hedengrift av Nidhstingers vassa klor  
och etter.*

*Färden hit tog livet av Niall från Magnerym, Lyting  
från Magnerym, Tvi-Gunnar från Skuv, Olker från  
Gilling, Slemme Norgund från Silvræhed, Estrid från  
Silvræhed, Galter från Gelmhva och Nyp-Allar från  
Skuv.*

*Råbult från Niglaklyft, Smyge-Harald från Silvræhed,  
Storm-Hjoar från Paatr, Enok från Saaga, Tumbla  
från Magnerym, Nanna från Eiglasta och Tyrdunn  
från Gunnarsgård dog av sot.*

*Ett tjog av oss drog åstad hem.*

*Storme varde med dem.*

## Gringolats bekännelser

Denna berättelse är så gott som bortglömd, men förklarar eventuellt hur den drakbest man sedan har kommit att kalla Nidhstynger befann sig på ön Todeshjall när Gjafvalder väl kom dit.

Redan i slutet på Drömmarnas tid när gudarna splittrades och lämnade Trudvang fanns där en sergurent som kallades Gringolat. Han styrde över hundra bergstoppar och många var de mörka krafter som kom och lät sig ledas av honom. All denna tillgivelse skulle dock avskärma sergurenten från resten av Trudvang och utesluta honom från den långa stormen. Gringolat var så uppfylld av egenkärlek och hybris att han blev osäker på att kunna hålla sig för sig själv och yttrade därmed sitt storhetsvansinne i att han gömde sig från omvärlden för att kunna uppleva hela sin existens utan att dela med sig det minsta. Men i sitt inre fann han en osäkerhet om beståndet av sin egen fullkomlighet:

*»Men då Jag nu uppfyller himmel och jord, männe Jag  
då i Min tur omfatta och innesluta Mig? Eller fyller  
Jag Mig helt och blir något av Mig över, vilket Jag*





ej mäka upptaga? Och i så fall: var lägger Jag detta överskott? Eller har Jag ej behov av att själv omfattas, Jag som omfattar allt, enär Jag fyller allt genom att innesluta det i Mig? Men det är ej de kärl, som äro fyllda av Mig, vilka hålla Mig tillsammans, ty även om dessa kärl bruste sönder, bleve Jag ej därmed utgjuten. Men då Jag själv utgjuter Mig över allt, så ligger Jag ej i allt kraftlöst nedsjunken, utan Jag upprättar allt, och Jag förströr detta ej, utan samlar allt ur alltets egen förströddhet. Men allt som Jag uppfyller, fyller Jag det med hela Mitt väsen? Eller om alla ting ej kunna innehålla Mig hel och hållen, innehålla de då en del av Mig, och innehålla alla ting på samma gång samma del, eller vart och ett sitt, de större en större, de mindre en mindre del? Är då en del av Mig större, en annan del mindre? Eller är Jag överallt hel och hållen och omfattar Mig intet enskilt helt och hållet?»

I sin osäkerhet över befattningen av sin egen existens fullkomlighet lät han från sin gömda plats skapa en portal och tillkallade sig en enorm drakbest. Drakbesten frustade och ylade över att ha blivit tvingad från sitt sovande, men Gringolat hade inget medlidande för sådana triviala behov.

»Säg Mig, drakyingel, du som är så enorm i din uppenbarelse, har du förmåga att innehålla endast

en del av Mig eller Mig hel och hållen då Jag utgjuter Mig över allt och allt det äro uppfyllt av Mig?»

Drakbesten såg förvånat på Gringolat som om han inte hade menat allvar då han visste att frukta ett sådant mäktigt väsen. Men list hade han själv aldrig saknat så han svarade:

»Sådan kunskap äro för visaste ögon allena och vad som inom mig äro har jag svårt att med min blick skåda. Men om man hade all vishet i världen, som ni har, borde ett svar stå att finna om ni med egna ögon kunde blicka däri.»

Med dessa ord öppnade han sitt enorma gap och välkomnade serguronten att vandra nerför hans strupe. Gringolat som blivit intrigerad av detta förslag tände en fackla och vandrade in. Drakbesten som fortfarande var mycket trött lade sig ner för att åter vila, nu mätt och belåten.

## Dvärgakungens vilja

När det för ett par år sedan blev tal om att samla alla dvärgars kraft för att förena bergsfolket fann lärda dvärgar att det mäktiga svärdet Zmajoka saknades. Man rannsade luntor och kom till slut fram till att svärdet hade lånats ut till drakriddaren Gjafvalder



Dvärgföljet lämnar Thrilheim



Blodhkjuld för närmare sex sekel sedan. Ett råd av lärda dvärgar samlades och diskuterade huruvida en människa skulle kunna leva under en så lång tid och de kom snabbt fram till att sannolikheten var stor att så inte var fallet. Vidare kom de fram till att inget dåd kunde ta sex sekel att utföra och därmed hade Gjafvalder inte hållit sitt ord. På grund av detta informerades dvärgakonungen Orogost Jämnbred av Vestris blod att Zmajoka skulle finnas och föras åter till Thrilheims mäktiga hallar. Utöver detta såg han till att införa ord om människan på deras runvägg: ingen människa skulle någonsin igen få låna en dvärgisk artefakt.

För att återföra Zmajoka utsågs främst Ófeigur, son av Hornbori av Vestris blod då han var en trogen kämpe av konungens eget blodsband. Ófeigur valde att bli åtföljd av sina tre söner Vestri, son av Ófeigur av Vestris blod, Difur, son av Ófeigur av Vestris blod och Nar, son av Ófeigur av Vestris blod. Med dessa skulle även Nörkku Eldjarni av Hjans blods två söner följa. Dessa var Ginnar, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod och Finn, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod. Anledningen till att Nörkkus söner skulle följa med var för att Nörkku var en av de lärda män som hittat kunskap om Zmajoka. Svärdet smiddes på Hjans städ och troligast var det att endast kunskapen och styrkan från någon med Hjans blod skulle kunna föra svärdet åter. Orogost fnös åt dylik logik, men rådet var överens.

Enligt Nörkku hade Zmajoka färdats till Niglaklyft under Gjafvalders vård. Mer information än så fanns inte nedskrivet och det blev upp till dvärgaföljet att spåra denna mäktiga klinga.

Under Ófeigurs ledning begav sig följet av under en lång färd från Jarngand till Niglaklyft under vilken de stötte på både stråtrövare, hirdmän och troll. De vandrade lång väg genom Svartlidens mörka skogar till de kom till Wulfrättlingarnas byar i Vildland. Där flankerade de i ett mindre internt uppbåd bland

ättlingarna för att få en bättre vägbeskrivning söderut. De begav sig upp bland Istopparna där de följde Vestmannavattn ner mot Bjarnskogen och på vägen mötte den fasansfulla synen av den frusna demonen i Ignadal. I Bjarnskogen stötte de givetvis på troll men klarade sig ovanligt bra då de lyckades ta sig vidare söderut genom att följa vattnet. I Trungarms gyllene mjödhall blev de kvar ett extra tag innan de återfick sina krafter att fortsätta längs med Trollbergen söderut mot Niglaklyft. Hela resan dit tog drygt två år av nästan konstant vandrande eller konflikt.

I Niglaklyft möttes de kyligt av ett par isolerade drakriddare som först inte visste vad de talade om. När de nämnde Gjafvalder Blodhkjuld så fick dvärgarna efter mycket om och men veta att denne forntida hjälte begivit sig mot Rimhavet där han hade seglade ut beväpnad och mött Nidhstynger. De fick också reda på att Gjafvalders svärd Ormerfadre inte längre fanns kvar i Niglaklyft utan troligtvis hade följt med Gjafvalder. De fick även reda på att den bästa avseglingsplatsen mot Rimhavet var vid Eiglasta, men att de kunde färdas på vatten ända från Magnerym. Dvärgarna muttrade över sin till synes oändliga färd medan de begav sig av. Från Niglaklyft fick de med sig en bit kalvskinn på vilken Sagan om Jorn och Solvei fanns nedtecknad.

Efter en veckas vilande i Niglaklyft återvände de till Trungarms gyllene mjödhall där de efter ytterligare vila och funderingar vandrade österut på Heimdaleden. De tog sig förbi såväl Magnerym som Skokvabäck och Gelmhva in på Stycklamarken på sin väg mot Eiglasta. Ett par dagar öster om Gelmhva blev de under natten attackerade av ett par skoller som lyckades skada dem och dräpa Finn. Dvärgarna bestämde sig då för att hämnas på skollerna, men först efter de återvänt för att vila upp sig i Gelmhva. Efter denna händelse har de varit borta från Thrilheims rike i nästan 31 månader.



# INLEDNING

Följande kursiva text läses upp för spelarna:

*För bara en dag sedan lämnade ni Gelmhva bakom er, på väg österut, vandrandes på Heimdaleden genom Stycklamarken mot Eiglasta. Vädret har varit molnigt och det har duggat emellanåt, men under förmiddagen denna dag lade sig tyngre moln över himlen och regnet som faller är tungt. Vinden är dock mild även om det på en del ställen är öppen mark. Heimdaleden är inte mer än ett par leriga och pölyfyllda vagnsspår som leder över det flacka landskapet. Ute på markerna har ni vid ett par tillfällen sett små grupper av pälsjägare vandra mot sina jaktstråk. De kråkfåglar som normalt härjade i luften finns det nu ingen skymt av i skyfallet. Även om ni varit på gott mod inför denna färd och nästan haft visshet om att gudarna skulle vara med er så har det redan efter kort tid fått er att tvivla då ni blivit mer och mer illa till mods av det dåliga vädret. Färden mot Eiglasta förväntas ta ungefär en månad så ni hoppas att vädret ska bli bättre.*

Anledningen till färden mot Eiglasta är att ni för ett par dagar sedan åtog er ett uppdrag att föra sex mulor från Sturle Dyrhava i Gelmhva till Vretorm Jorgaltson i Eiglasta. Detta skulle ni göra som en eftertjänst då ni bott hos Sturle under en längre tid. Han bad vänligt och ni hade inte hjärta att neka honom den tjänsten. Ni samlade på er färdkost, foder och vildmarksutrustning för färden och gav er av. Det enda som har varit emot er hela resan är det förbaskade vädret.

Under eftermiddagen, medan regnet fortfarande faller tungt, ser ni en handfull skepnader längre fram på vägen. Det är först svårt att urskilja om de är tungt beväpnade krigare eller en skock ungar, men snart ser ni att det inte kan vara annat än en mindre grupp hårdföra dvärgar som blöta traskar fram på vägen. De stannar till och ställer sig redo med sina vapen, ni hör det metalliska ljudet när yxor och spjut dras. En av dem knäcker obehagligt med sin nacke som för att värma upp inför batalj och så som de sprider ut sig över vägen råder det inga tvivel om att de har varit i strid förr. En dvärg med långt vitt skägg stiger framför de andra och ropar högt så att det ska höras över regnets dundrande med grov brytning och dov röst:

*»Varst ni verklig män som gangar kommen oppå vägmarken? Höre er namn högt så vi veta om yxa hugga blodet eller prata med lugna sinne!«*

DEN DVÄRGEN SOM FÖR gruppens talan (om än han inte bemästrar språket) är Ófeigur (se nedan). Dvärgarna är fem till antalet och verkar något slitna och skadade. Om rollpersonerna svarar artigt kommer även dvärgarna att presentera sig och varnar för skoller en

halv dag upp längs med vägen. Om de har läkemedel är dvärgarna intresserade av att införskaffa sådant. Efter en del mummel dvärgarna emellan vänder sig Ófeigur mot rollpersonerna och undrar om de vill följa med på skolljakt. Allt de har att erbjuda är skollkropparna, som säkerligen är värda en hel del, vad gäller päls, tänder, klor och kött. Själva är de bara ute efter hämnd då skollerna dödade Finn, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod och broder till Ginnar. Det handlar om två skoller som överföll deras läger nattetid. De lyckades skada en av de två skollerna så det borde vara en rätt lätt uppgift för dem alla tillsammans.

Om rollpersonerna går med på att följa dvärgarna i skolljakt så nickar de med illa dold förnöjsamhet och rollpersonernas sällskap blir för tillfället fem dvärgar starkare när de allihop fortsätter västerut. Skulle rollpersonerna vägra att hjälpa dvärgarna i skolljakten så väljer dvärgarna hellre att återvända till Gelmhva för att vila ut och läka innan de beger sig på hämndstråk. Rollpersonerna lämnas då till sitt eget öde och kan fortsätta sin färd mot Eiglasta där de utan problem kan överlämna mulorna till Vretorm Jorgaltson och hitta på något annat för detta äventyr slutar här för de som nekar dvärgarna hjälp.

## Dvärgföljet

Följet består av fem dvärgar. Ursprungligen var de sex stycken men en av dem har blivit dräpt av skoller. De resterande fem är hårt åtkomna av kampen och ett par av dem har torkat blod över pannan eller ett förbundet sår runt armen. Detta till trots är det fem ståtliga och rakryggade dvärgar som står framför rollpersonerna. Deras kläder är skitiga och slitna, deras mantlar upprivna, deras hjälmar buckliga och deras yxor fortfarande färgade med blod. Ändå står de stolta och med god min. Deras tunga ringbrynjor, deras ornamenterade armskenor och hjälmar vittnar om att de inte är fattiga stråtrövare utan respektabla dvärgkrigare av god börd.

## Ófeigur, son av Hornbori av Vestris blod

Han är en äldre men ståtlig dvärg som är ledaren för dvärgföljet. Han har ett långt vitt skägg, något blodbestänkt, som ligger likt en vapenrock, nerstoppad i bältet över hans åtgångna ringbrynja. Ófeigurs vita hår är flätat över ryggen och smyckat med tjocka guldringar. Hans blick är hård och bister, men också en aning trött efter en så lång tids vandrande. Till beteendet är han en rättfram dvärg som inte tvekar för att få svar på sina frågor. Han är mer orädd än ett skogstroll och efter ett par svepande rörelser med sin stridsyxha finns det inget tvivel om hans skicklighet att hantera



## Ófeigur och Vestri i regnet



dvärgabilan. Stridsyxan har namnet *Krovmaty*, vilket betyder "Blodmoder". För Ófeigurs värden, se Appendix 1, sidan 41.

Han kommer att överleva jakten på skollerna oavsett hur det går så att åtminstone han kan erbjuda rollpersonerna ett uppdrag i Eiglasta senare i äventyret.

### Vestri, son av Ófeigur av Vestris blod

Detta är Ófeigurs äldsta son och den mest härdade av söner. Det går inte att missta sig på att han är en thul då hans armar är fyllda med mörka tatueringar precis som hans ansikte. Tillsammans med det mörka skägget verkar han skyld bakom en mask från vilka ett par grå ögon stirrar stint. Han går ofta barfota för att känna kontakten med marken och stenen. Bergets kraft finns inom honom och detta förborgar hela hans väsen. Han är en stolt, envis och tystlåten, men ädel och rättfärdig dvärg. För Vestris värden, se Appendix 1, sidan 41.

### Difur, son av Ófeigur av Vestris blod

Inte lika bister som både sin äldre bror och sin far är han en av dem som oftast kommer på bäst fot med främlingar. Han har ett kort skägg och ett vänligt leende på läpparna. Han har ett par större, utstående öron som han hela tiden skämtar om. Difur går klädd i

en något lättare rustning, men har vid sidan av sitt spjut även ett armborst att imponera med. Han är duktig på att jaga och spåra och till sättet är han både vänlig och hjälpsam. För Difurs värden, se Appendix 1, sidan 41.

### Nar, son av Ófeigur av Vestris blod

Den yngste sonen är en bitter dvärg som, även då han är stursk likt sin fader, föredrar att vara tystlåten, tillbakadragen och avvisande. Han är inte bara yngst utan han är också fulast då han är både harmynt, vilket inte riktigt döljs av hans mustasch, och har ett fult ärr över halva ansiktet. Han bär på otillfredsställd vrede för många av de vedermödor han fått utstå och blir därför ovanligt grym och blodtörstig i strid. Hans yxa har namnet *Zalisesstra*, vilket betyder "Järnsyster". För Nars värden, se Appendix 1, sidan 41.

### Ginnar, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod

Denna dvärg är inte lika kompakt som de andra dvärgarna och har ett mycket mildare yttre. Ginnar brukar ta av sig hjälmen och hålla den under armen då han sällan har lust att bära den på sig. Detta beror på att han får skavsår på öronen av hjälmen. Han har ett kort rödblont skägg och en sorgmodig uppsyn eftersom hans broder Finn för mindre än en dag sedan blev dräpt. Normalt sett



är han en gladlynt person som gärna talar om det ena och det andra, uppskattar gott öl och goda skämt. För Ginnars värden, se Appendix 1, sidan 42.

## Skolljakten

På platsen där rollpersonerna träffade dvärgarna finns inga spår efter skoller då dvärgarna blev anfallna av dem en halv dagsmarsch åt öster. Anledningen till varför det ligger en halv dagsmarsch bort är för att de åtgångna dvärgarna ville tillbaka till Gelmhva för att vila upp sig innan de tog tag i hämnden. Nu när de fått hjälp av rollpersonerna vill de dock inte förlora någon tid. Det enda som finns att göra är att först gå till platsen där dvärgarna blev anfallna. Detta kommer att ta en halv dag och först när skymningen kommer i antågande har de hittat platsen.

Under färden denna dag genom Stycklamark ser de eller upplever de inte så mycket mer än det kalla och blöta regnet som obarmhärtigt blöter dem och deras kläder.

När skymningen färgar västanlandet rött så pekar Difur på ett blött, gammalt läger invid norra sidan av vägen där det ligger ett trasigt tält kvar som samlat upp en liten vattenpöl i segelduken. Askan från eldstaden ligger blöt och utspridd över hela lägret. Det råder inga tvivel om att det har ägt rum en strid här för inte så länge sedan. Ingen av dvärgarna vill dock slå läger vid den gamla lägerplatsen utan tycker att en liten bit söder om vägen skulle passa mycket bättre. Dvärgarna som är skadade och trötta efter en hel dags vandring behöver vila under natten, men insisterar på att det behövs hålla dubbel eldvakt så att inte skollerna lyckas smyga sig på dem igen. Dvärgarna delar upp sig så att Vestri och Difur tar en vakt, Nar och Ginnar tar en annan vakt och Ófeigur sitter vakt med någon av rollpersonerna. Ófeigur är tystlåten under sin vakt, vilket inte beror så mycket på att han är oartig utan mer på att han är trött. Faktum är att efter ett tag sätter på sig sin hjälm, så att det i mörkret inte syns om han blundar eller inte. Sliten som han är kan han mycket väl somna på vakten sittandes och om någon anklagar honom för att sova på vakten blir han fly förbannad. Utöver detta får rollpersonerna dela upp sig två och två. Under natten kommer dock ingenting att hända fastän ylande hörs då och då på avstånd blandat med smattrandet från regnet mot tälten.

När morgonen gryr har det tunga regnet slutat, men ett lätt duggregn håller i sig. Morgonen är grå och ruskig med fuktig luft och rå kyla. Difur påpekar att det nästintill kommer att vara omöjligt att finna rejäla spår från det gamla lägret på grund av regnet, men de såg att skollerna försvann norrut och ylanden under natten hördes likväl norrifrån. Hans förslag är därför att de ska vandra åt norr och leta färskare spår som kan leda dem till skollerna. Det stora problemet är ju rollpersonernas sex mulor. Antingen får någon stanna vid vägen och vakta dem eller så måste de tas med. Tas de med så finns ju risken att de kan komma till skada. Ingen av dvärgarna vill ju stanna kvar med mulorna och frågan är om rollpersonerna skulle lita så pass på dvärgarna att de skulle anförtro en av dem med Sturles sex mulor. Ófeigur måste

leda dvärgarna, Vestri ge dem bergets vishet, Difur kan spåra, Nar vill inte missa chansen att slåss mot skollerna igen och Ginnar vill hämnas sin broder.

Norr om vägen ligger öppen och buskig mark som är svagt kuperad. Här och där finns små dungar och dälдер. För att hitta något spår måste antingen rollpersonerna eller Difur lyckas med ett slag på färdigheten Spåra. Ett slag i timmen får göras. Om de lyckas så kommer de att hitta en gammal lerväg som löper i sydvästlig-nordostlig riktning (denna väg hittar de oavsett om de lyckas eller inte). När de har följt den vägen en stund lägger de märke till skollspår som korsar vägen, på väg österut (om de lyckats med Spåra). Om de följer skollspåren under åtta timmar kommer de att vandra i en lov söder om lervägen och komma fram till södra sidan av ett stenbrott där skollspåren försvinner. Om de å andra sidan av någon anledning väljer att följa vägen eller inte upptäcker skollspåren så kommer de efter fem timmar att stå vid den västliga nergången till stenbrottet. Eventuella djur, som exempelvis de sex mulorna gnäggar, frustar och vill verkligen inte gå närmare stenbrottet.

## Stenbrottet

Stenbrottet är en tio meter djup grop som mäter 80 meter på längden och 60 meter på bredden. Det är nerlagt och helt öde. Både ovanför och nere i stenbrottet finns det gott om varphögar. Nere i stenbrottet kan det även skimtas en del vagnar, slipade och oslipade stenblock, och i dess centrum en oxdriven, men oxlös skurkvarn som sträcker sig upp över en mindre vattenkälla som bildats runt omkring.

Detta är ett stenbrott som lades ner för flera år sedan då flera arbetare försvann nattetid. De flesta påstod att stället var hemsökt av onda andar och odjur. När blixten slog ner i skurkvarnen och spräckte kvarnstommen i dess mitt så packade stenhuggarna och lämnade stället för gott. Trälarna som fanns på plats togs med till stenbrotten norr om Eiglasta, gårdarna brändes ner för att inte ondskan skulle sprida sig och de skadade dragdjuren slogs ihjäl.

### 1. Arbetarlägret

Väster om stenbrottet ligger resterna av vad som förut måste ha varit ett arbetsläger. Kvar finns endast förkolnade trärester efter grunden till långhus. Fyra långhus har stått här innan de blev brända till grunden. Den som går in bland husgrunderna och petar runt lite finner en liten koppargryta och ett grillspett med vev i järn (som har använts över eldstaden i långhuset till att grilla svin). Vid sidan av de nerbrända husen löper en liten hage med vildvuxet gräs. Den avgränsas av ett murket och halvt raserat hägn av snedställda slanor. Bara på en del ställen står den fortfarande upp och vid en del av stängslet står ett par murkna vagnshjul lutade. Bland det vildvuxna gräset och lerpöarna som finns i inhägnaden ligger även ett par nästan orörda skelett efter ett par nordkraliska oxar. Bredvid lägret löper en lerig väg ner till stenbrottet.





## 2. Stenbrottet

En bred vagnsväg leder ner till stenbrottet. På vägens norra sida ligger en stor och fuktig sandhög. Gropen är ojämn och består av mindre stenar som ligger över hela marken. Varphögar av flis och småsten ligger överallt. Där marken är lägre täcks den av stilla och grumligt vatten, vilket gör att man behöver vandra runt eller över varphögarna för att ta sig fram över stenbrottet. Det är svårt att få en överblick över hela området. Längre bort kan man se den trasiga skurkvarnen och bortom den finns ett torn av trä som ser ut att kunna ge en större utsikt över stenbrottet.

## 3. Skurkvarnen

Mitt i stenbrottet står den trasiga skurkvarnen. Runt kvarnen ligger marken under vatten och det enda som sticker upp är den ring av släta stenar som ligger runt kvarnen. Själva kvarnstommen i trä har spruckit och brutits av så att den stora kvarnhatten har vält åt sidan och halvt om halvt försvunnit ner under vattnet. Vattnet som ligger runt är grumligt och är en meter som djupast och sträcker sig som minst fyra meter ut ifrån kvarnen vid sidorna. Ungefär fem meter söder om den trasiga skurkvarnen ligger en dold vattengrop (den är 1x1 meter och fyra meter djup) under den grumliga vattenytan.

När rollpersonerna går förbi kvarnen så känner de hur kalla kärar glider längs med ryggraden och upplever hur den fuktiga himlen förmörkas något. Egentligen är det bara en skoll som ligger gömd vid den välta kvarnhatten och väntar på att rollpersonerna ska vandra vidare in i stenbrottet. Den kommer att ligga still och oupptäckt om inte rollpersonerna verkligen vadar genom vattnet mot kvarnen. Då kommer den att hoppa av åt andra hållet och snabbt försvinna mellan varphögarna.

## 4. Vagnsplatsen

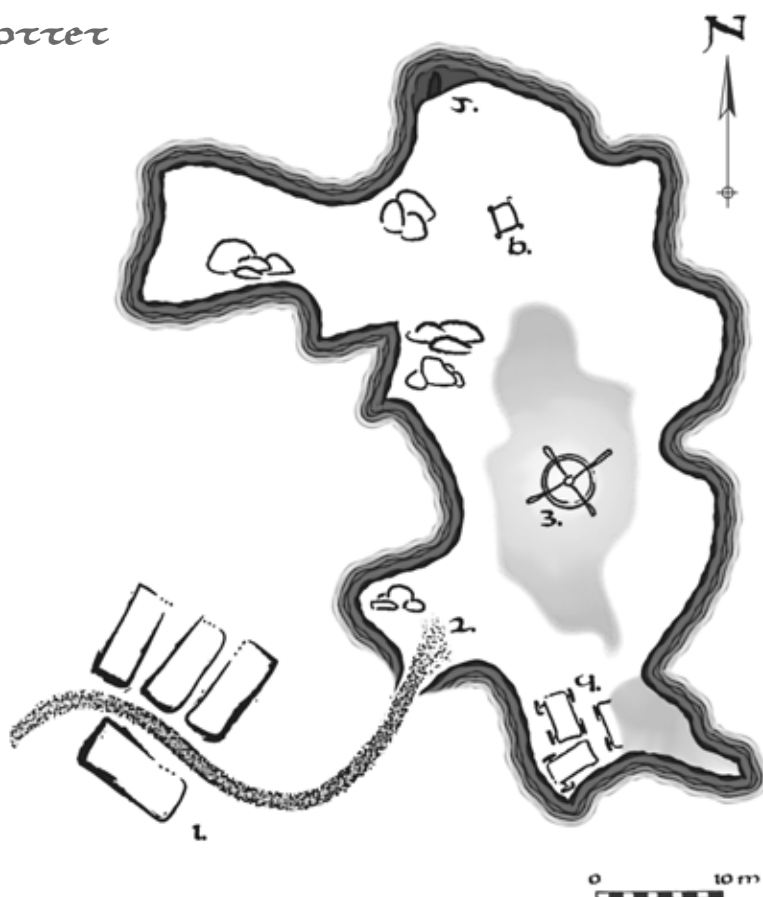
Vid sidan av vägen ner i stenbrottet ligger vad som verkar vara en vagnsplats där det fortfarande står tre vagnar. Den steniga marken ligger lägre här än på andra ställen i stenbrottet och det har samlats en djupare vattenmassa som till hälften täcker vagnarna. En av vagnarna är uppenbart trasig då den lutar ner under ytan.

## 5. Stentunneln

Längst bort i stenbrottet finns en tunnel som leder in under stenmarken. Tunneln är tre meter bred och två meter hög. Vagnspår syns tydligt i marken framför och tunneln är helt mörk. Är det natt så kan det skimtas ett par glänsande ögon där inifrån.

När rollpersonerna närmar sig så hörs ett dovt morrande

## Stenbrottet





Skollhonan

ljud som ekar ut från tunneln. Därefter kommer en mörk skoll att försiktigt och hotfullt röra sig mot tunnelöppningen för att skrämma iväg inkräktarna. Detta är en skollhona.

Längre in i tunneln finns en liten lya där marken lagts med gräs och annat mjukt material som upphittats av skollhonan. Vid denna plats ligger tre stycken små skollungar. Om rollpersonerna kommer nära så gläfsar ungarna gällt och bjäbbande. Skollungarna är unga nog att tränas, men bara av någon som har djurträning till kunskapsnivån utmärkta kunskaper och kan stå ut med en hel del bett (på grund av smittorisk är det normalt sett inte accepterat att vare sig gå omkring med ulvabestar eller sälja dem).

#### 6. Ledartornet

Vid ett par varphögar mellan skurkvarnen och stentunneln står ett enkelt torn bestående av fyra trästockar med en plattform av plankor längst upp. Runt toppen löper smala räcken och uppstigningen till tornets topp kan göras via en ranglig trästege som förmulnat något. Tornet är ungefär fem meter högt.

De rollpersoner som vill gå upp i tornet måste lyckas med ett SMI-slag för att inte skada sig av den rangliga konstruktionen.

Uppifrån tornets topp har man översikt över nästan hela stenbrottet, förutom bakom alla varphögarna.

### Striden

När rollpersonerna har kommit förbi tornet eller närmar sig stentunneln kommer skollhonan att morra inifrån tunneln och ta sig hotfullt mot stentunnelns öppning. Här ska det slås på skräcktabellen för samtliga förutom Ófeigur som är en klippa av mod. Honan kommer att skälla till ett par gånger och bara ett par ögonblick efter så dyker det upp en till skoll bakom en varphög. När dvärgarna ser de två skollerna så förbereder de sig för strid medan Ófeigur säger:

»Där är två skoller. Döda!«

Knappt har han hunnit säga detta förrän en till skoll dyker upp vid sidan av den andra skollen. Den verkar vara en aningen



### Skollerna

*Grundegenskaper:* Styrka 20, Fysik 20, Smidighet 17, Storlek 18, Intelligens 5, Psyke 14, Perception 14, Spiritus 11, Karisma 2

*Initiativmod:* -4

*Förflyttning:* Land 20 m

*Skadebonus:* 1T6

*Skräckfaktor:* +1

*TKP:* 78 (TKP-sys: 39)

*Skollen kan utföra alla följande attacker under första SR, sedan endast ett nästföljande rundor:*

*Bett FV 15, skada 1T8+½ SB*

*2 Klor FV 12, skada 1T8+SB*

*Naturligt skydd:* Hud RV 2

*Färdigheter:* Smyga FV 10

*Förmågor:* Nattsyn.

skadad i sidan. Sedan hörs ett morrande bakifrån och där ser de ytterligare en skoll komma emot dem (detta var skollen som gömde sig vid skurkvarnen). Sammanlagt är det nu en hona och tre hannar.

Nu kommer en kamp på liv och död att utspelas. Dvärgarna kommer att slåss så gott de kan. Ginnar kommer att slåss till döden medan de andra kommer att retirera om de blir alltför skadade. Skollhannarna kommer att fly när de bara har 1/3 TKP kvar medan skollhonan slåss till döden. Första rundan skollerna anfaller kan de attackera med ett bett och även två kloattacker. Rundorna därefter kommer de bara att använda sitt bett om de inte tar sig ut ifrån striden och sedan tillbaka in igen.

### Skollerna

Dessa odjur är inte vargar, de är enorma ulvbestar med en

mankhöjd upp till bröstet på krigarna i gruppen och långt mycket högre än dvärgarna. Hanarnas päls är svartaktig och honan är grå till färgen. Ögonen lyser gult eller rött i det svaga månskenet när det är natt och deras kraftiga käkar är fyllda av gulnade tänder av köttslitande hårdhet.

### Lykantropi

För varje skoll någon blir biten av finns det tio procents risk att den bitne blir infekterad med lykantropi. Om detta står mer i Jorges bestiarium på sidan 147-148. När någon blir biten slås 1T20 och om resultatet blir 1-2 så har denne blivit smittad. Detta kommer dock inte att upptäckas förrän det blir fullmåne.

### Mot Eiglasta

När sällskapet återkommit till vägen och slickat sina sår börjar vädret bli lite mildare och medan fukten börjar avta så börjar blåsten istället att ta till i styrka. Rollpersonerna har runt 28 dagars färd framför sig att avklara och spelledaren bör se till att dessa dagar går rätt snabbt med någon kommentar om hur dagarna går åt till vandring, matlagning, sömn och utfordring. Under färden träffar de på ett sällskap som berättar om hur en av dem offrade sitt ena öga till Pinan (den stora järneken som ligger 3 dagar väster om Eiglasta, vilken finns beskriven i Osthem sidan 47). De kan också vid ett par tillfällen se en hjord nordkraliska vildoxar och emellanåt även fyniska pälsjägare. Det är väldigt få handelskaravaner som är på väg mot Gelmhva, då det går snabbare och är billigare att ta sig till Magnerym via vattnet Silvra. Dock så stöter de vid något tillfälle på en karavan på väg till Gelmhva för att inhandla pälsverk. Om rollpersonerna inte orkar vänta till Eiglasta kan de sälja sina skollpälsar till handelsmän ur denna karavan (se nedan under Pälshandel, sidan 21).



# I DVÄRGARS TJÄNST

Vagnsvägen leder nerför en enkel gräsklädd kulle och man kan se ut över en liten vik. I viken ligger över ett halvt dussin drakskepp för ankar och bortom viken försvinner vattnet ut i dimman. Runt den lilla hamnen ligger ett myller av byggnader och rörelse kan skimras överallt. Detta är den lilla handelsbygden Eiglasta. De skepp som är alldeles för stora för den halvgrunda hamnens stocklagda träpir skickar roddare fram och tillbaka genom viken; vagnar dras än hit än dit i färd med att lasta, frakta och stjälpas för andra; folk ropar, skrånar och hytter näven åt varandra ibland. Bland långhusen förs oxar, getter och höns och runt husknuten töms hinkar med avskräde. När ni kommer närmare lägger ni märke till att syllstockarna på långhusen glänser i solskenet. Vid en närmare granskning ser ni att det verkar vanligt med bronsbeslag i snirkliga mönster på syllstockarna, innan ni blir åthutade för att ni står i vägen för en kärra lastad med kospilling. Norrut leds ett följe att nyfångade trälar i kätting på väg mot stenbrotten. Ni vandrar trötta och slitna in bland de smala vägarna mellan långhusen i Eiglasta efter att ha varit ute i vildmarken i en månad.

## Eiglasta

*"I Fynhem är Eiglasta ett handelcentrum med vittfamnande makt och betydelse men har samtidigt den lilla stadens kännemärken. Här känner de flesta invånare varandra vid namn och yrke och de utländska köpmännen som ofta besöker staden känns väl igen genom sin klädsel och sitt uppträdande. I de trånga gränderna kan man urskilja många främmande dialekter, även de från väster."*

- Från Osthem, sidan 49.

ROLLPERSONERNA FÅR GÄRNA VANDRA fritt i staden, men dvärgarna är trötta av den långa färden och frågar sig fram till en eventuell gästgivargård. Inte långt senare kommer dvärgarna att befinna sig på Stormehansans öppna hus Farmyndel. Rollpersonerna bör förr eller senare leta upp Vretorm Jorgaltson för att bli av med mulorna som är hyfsat svårt att dra runt med på de smala gatorna utan att väcka alltför stor uppmärksamhet. De flesta i staden vet vem Vretorm Jorgaltson är och var han bor. Rollpersonerna ska ju möjligtvis även sälja skollskinn och skolltänder. När äventyrarna och dvärgarna delar på sig (eller liknande) så föreslår Ófeigur att rollpersonerna ska leta upp dem senare så att dvärgarna kan bjuda på ett stopp mjöd för trevligt sällskap under färden till Eiglasta.

## Almonde

*"Trots gerbanis starka fäste i Fynhem har Stormehansan låtit en grupp nidendoms munkar uppföra en liten helgedom i staden. Vad de fick betala är en hemlighet men några pratar om minst tre stora kistor fyllda med guld och ädelstenar."*

- Från Osthem, sidan 49.

Relativt nära hamnen ligger en nidendomsbyggnad belägen. Runt helgedomen löper en bastant stenmur, åtta fot hög. Vid dess ekport finns ett stenvalv och det finns även en trälucka i porten. Bakom porten löper en gång, en famn bred, nerför ett par trappsteg, genom en stengång som leder ut i ett atrium. Stenmuren sitter på så sätt ihop med hela byggnaden. För att ta sig ut i trädgården som ligger mellan templet och muren går man helt enkelt via sidogångar från atriets. Mitt i atriets har det odlats en ek som spirat under åren. Trädet är fortfarande ungt och har inte växt till någon nämnvärd höjd än då helgedomen fortfarande är nybyggd. Runt insidan av atriets löper en stenlagd pelargång med breda pelare i trä fyllda med böner. Runt pelargången ligger även själva kyrkbyggnaden omgärdande. I den innersta delen av helgedomen från ingången sett ligger bönekammaren, dit alla nidendomstroende kan komma och ta del av såväl lugnt tillbedjande som religiösa ceremonier.

Helgedomen leds av domherren och gavlianen Bonifan Murekale som nu börjar bli till åren, men han är alltid gladlynt och trevlig och var den som såg till att templet överhuvudtaget kunde bli verklighet. Han respekteras av alla nidendomstroende i Eiglasta. Vid sidan av honom finns det två andra gavlianer, Rortmond och Hwyna Rodnadsjäre. Dessa försvaras av helgedomens pilgrimskrigare, som i princip alla är före detta brottslingar som nu sett Gaves ljus. De är därför redo att utan skrupler göra det mesta för templet och får i många fall visa vad de går för då kyrkan då och då får utstå både spe och angrepp från berusade eller argsinta stormlänningar. Till sitt antal är de fem stycken, Aurun Dvärgknacke, Carabon Blodgjute, Volgra, halvtrollet Brihulg (som är nästan 3 meter lång) och Dråp-Eirek. Utöver detta har templet två rortväktare Edwige Ottefågel och Hoskuld Biornson. Hoskuld är dock försvunnen till havs.

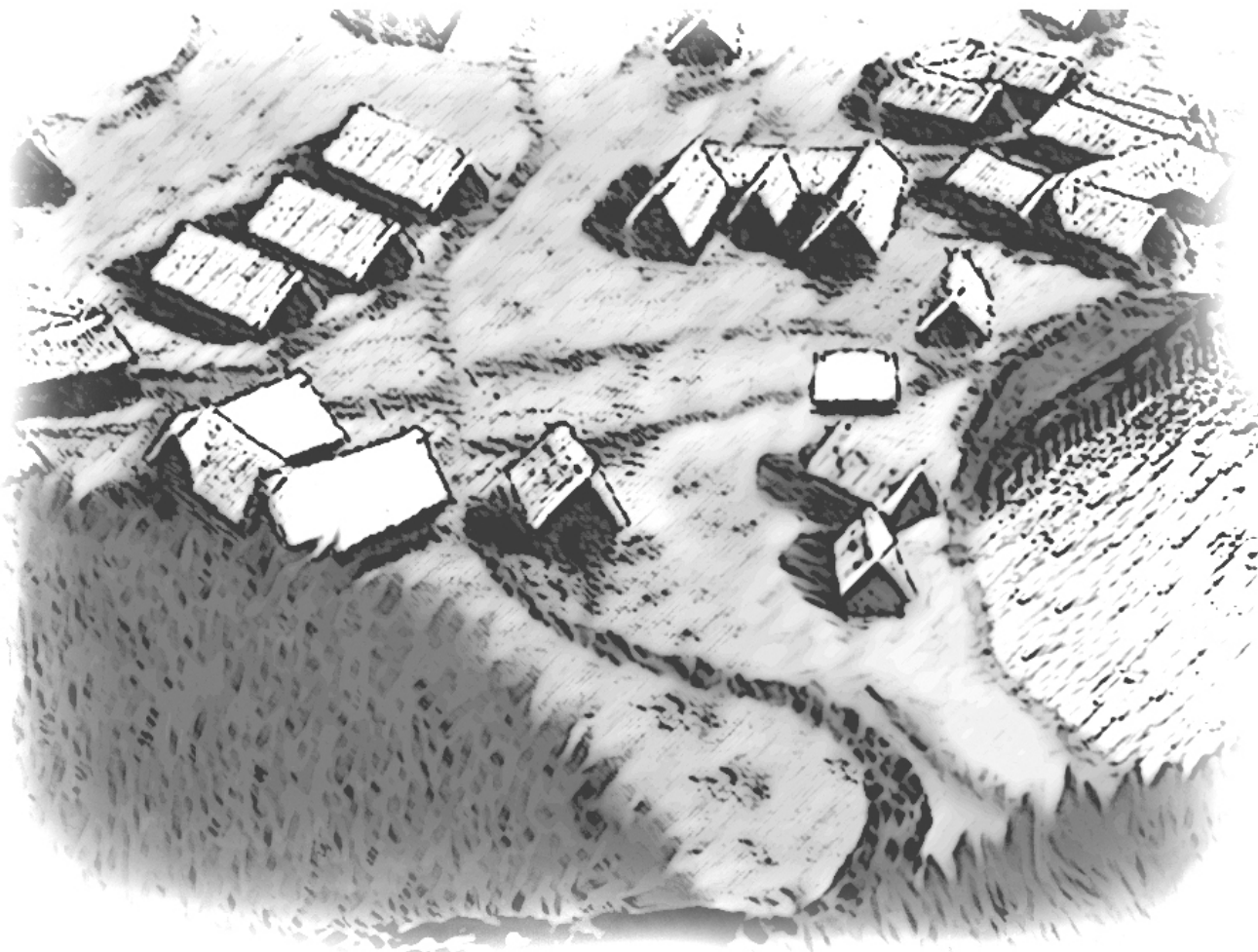
## Brongsodharna

*"I Eiglasta finns en stor samling vildländska bronsgjutare som valt att slå sig ner i staden. De har fört med sig en lång tradition av bronshantering och deras hantverk är av yppersta kvalitet. Många syllstockar vid husen har tjocka bronsbeslag utsmyckade med snidade figurer och böner."*

- Från Osthem, sidan 49.



## Eiglasta



Mitt i Eiglasta ligger ett bolmande långhus, varifrån det nästan ständigt bolmar mörk rök. Gården är stor och där finns alltid högar med järntänger, vattenkar och bredaxlade karlar med bart bröst som på stora städ hamrar brons till alla möjliga saker: syllstocksbeslag, grytor, rustningar, vapen, sköldskonung, grimmor, hästskor, byglar, verktyg, kilar, black, skeppsbultar, nitnaglar och mycket mer. Inne i det stora långhuset finns stora gjutformar och ugnar och den som går in där hamnar i en svettstinkande och metallosande bastu där kraftiga kvinnor delar ut öl till arbetarna och skrattar åt deras råa skämt.

Här finns det bara agroter som arbetar och nästan allihop är de på ett eller annat vis släkt. Det mesta man skulle vilja ha i brons finns att köpa här och kvaliteten är alltid mycket god. Priset för allt i brons är 80% av vad det är värt i järn. Det finns dock möjlighet att förhandla sig till ting i brons med mästerlig kvalitet (gjort av en hantverkare med expertkunskaper FV 16-17) vilket gör att priset dubblas. Anledningen till att det går så bra för dessa bronsgjutare är att det är dålig tillgång på järn i dessa trakter och priset för alla saker i järn kostar det dubbla förutom vapen i järn som kostar det tredubbla.

## Hamnen

Hamnen består av en vik med en lång pir gjord på fastsatta stockar. Många förbannar denna pir då det är svårt att dra vagnar över den utan att saker och ting faller av när vagnen studsar fram mellan stockarna, för att inte tala om de tillfällen då mynt tappas ner i gliporna mellan stockarna och aldrig mer återfinns. Vad de flesta främlingar inte inser är att en favoritplats för barn och en del fattiga är att gömma sig under piren för att försöka fiska de mynt som alla färdande folk tappar. Det finns till och med de som går så långt att de låtsas falla in i folk på piren som håller på att betala saker och därför har sin pung öppen. Detta för att mynt ska falla ner mellan stockarna till kamraterna i mörkret därunder.

Hamnen är relativt grund vilket gör att det bara är mindre skepp som kan komma in till piren, resten av skeppen ankrar en bit ut i viken och använder roddare för att frakta last och folk.

Platsen styrs i princip av Stormehansan som kräver fridskatt på 5 silvermynt av alla som kommer. Utöver detta tas det tull på all handel. Praktiskt sker detta genom att skulten Frögeir med ett par hirdmän sända av Stormehansan håller uppsikt över hamnen.





För tillfället ligger det tre mindre drakskepp vid piren och en bit ut ankrar ytterligare fyra skepp. De som är intresserade av att åka annorstädes kan efter lite runtförfrågande få plats på någon av skeppen för färd mot Paatr, Saaga eller Storhavn inom en vecka.

## Farmyndel

Stormehansan styr och ställer i större delen av Eiglasta på grund av handels betydelse i staden. Esklaklanens närvaro är därför påtaglig i staden och de som är ovänner med Esklaklanen är inte välkomna på Farmyndel och de ska inte heller förvänta sig att kunna sova tryggt i Eiglasta. För att därmed komma till bukt med lösdriveri för resande handelsmän och karavanvakter och samtidigt ge dem en trygg tillvaro i skydd mot rövare och annat så har det inrättats ett öppet hus för de som tullat. I praktiken är det inte så viktigt att man tullat för några varor eller kan visa att man är karavanvakt, då det i de flesta fall finns plats för alla som reser genom Eiglasta. Men vid de tillfällen då det strömmar till mycket folk ges företräde för de som verkligen har tullat.

Farmyndel består av tre långhus lagda som en hästsko där gården emellan är belamrad med bord och folk som tar sig ett stop eller en matbit. Ena långhuset är till för gäster, ett är till för de som arbetar på Farmyndel och ett är stall och fähus. Frögeir Eskla kan emellanåt synas här, där han med lätthet kan tala om vem som tullat och vem som inte har gjort det.

Farmyndel leds av Höggvand Eskla och sköts av hans dussin trälinnor. Det sägs att han har trälinnor från alla världens hörn så att han ska kunna tillaga allt som hans gäster ber om och hittills har han inte kommit till korta. Två av trälinnorna (svarthåriga systrar) är beväpnade med särskilda spjut försedda med en krok så att de kan kroka fast objudna eller jobbiga gäster i kragen eller linningen för att sedan sparka ut dem. Det är inte ovanligt att det händer då det ofta kan bli fullt stök både på gården och inne i långhuset. De två svarthåriga trälsystrarna, Bri och Tyrgwa, har dock inga problem att hantera ens de allra våldsammaste situationer, då deras skicklighet med spjutet är respekterat av de mest hårdnackade av karlar.

## De stjärnsvurna

*"I en fyrkantig tornbyggnad uppförd i sten just utanför Eiglasta finns sedan många år tillbaka en krets stjärnskådare och astrologer. En skara män och kvinnor som vikt sitt liv åt att tyda de gåtor som stjärnorna gömmer. De släpper aldrig in en osvuren i sin byggnad och delar vanligtvis inte med sig av sina kunskaper. Det går vida rykten om att något vackert och storslaget finns gömt inne i byggnaden. Något som sägs härstamma från de alver som en gång bodde här. Det sägs också att någon gång för mer än trehundra år sedan besökte en grupp utbygdsjägare Bjarnskogen och när de kom tillbaka förde de med sig ett märkligt föremål som hade med stjärnorna att göra. Det är detta föremål man tror finns i byggnaden och som ger de stjärnsvurna kunskaper långt över vad andra har."*

- Från Osthem, sidan 51.

Bredvid en kort avstickare från den norra vägen mot stenbrotten ligger det fyrkantiga torn som de stjärnsvurna håller till vid. Folk vet i allmänhet inte särskilt mycket om vad de sysslar med, förutom att de tyder stjärnhimlen och gömmer något vackert och storslaget. Om man kommer hit hamnar man framför en järnbeslagen port. Knackar man på så hör man efter en stund rasslandet av kedjor och ett enormt dunsande mot porten innan en lucka i dörren öppnas. Ett stort mörkt öga tittar ut genom luckan och det sägs ingenting därifrån. Detta är tornets dörrvakt, den med kättingar fängslade minoxen Guyug, som enbart släpper in de som antingen uttalar rätt lösenord: »Stjärnan i öster«, eller som han känner igen. Säger man något annat så stängs bara luckan och efter rasslandet av kedjor blir det åter tyst.

Detta torn och denna hemlighetsfulla grupp leds av Tangbrand Elvalef som är en lärd krigare och medlem av månsällskapet. Där han vandrar finns inga tullar och när han kommer till ett värdshus så rensas ett bord från folk så att han kan få lugn och ro. Vart han går så får han respekt.

## Alverljuset

Detta norrsken lyser som eldar över himlen och syns skina nattetid. Normalt är det en mycket vacker företeelse som då och då blossar upp under nattens timmar för att lika snabbt försvinna, eller med en avtagande styrka långsamt slockna. Många hävdar att ljuset leder alver på deras vandringar, och att det berättar något för dem som ingen annan vet. Ett talespråk är:

*»När man ser alverljuset är timmen sen och bädden mjuk.«*

I Eiglasta börjar skrocken och oron gro till oanade proportioner då alverljuset de senaste månaderna blivit allt starkare och mer ihärdigt. Ibland tycks det vara lika ljust på natten som på dagen och det ihängande och blossande ljuset har blivit lite irriterande och får folk att nysa när de ser rätt in i det. Många har svårt att sova på grund av ljuset och huvudvärken tycks komma allt lättare. Under den tid som alverljuset har varit så påtagligt och obehagligt har flera lynchningar ägt rum nattetid, där vandrande trollkarlar blivit flådda levande och steglade för att hämma ljuset. Även nidendomens helgedom och de stjärnsvurnas torn har flera gånger blivit utsatta för smärre angrepp som inte har lett någonstans. Esklaklanen i staden har insett att detta nattliga sken orsakar brist i den allmänna ordningen och har därför talat allvar med Tangbrand om att försöka finna en lösning.

## Vretorm Jorgaltson och mulorna

När rollpersonerna kommer till Eiglasta är tanken att de ska ha med sig sex friska och oskadda mulor till Vretorm Jorgaltson. De flesta i Eiglasta vet vem han är och var han bor. Om rollpersonerna vandrar omkring i staden med mulorna kommer Vretorm



genom omvägar förr eller senare att få reda på att de är där och han kommer då att ta med sig sina bröder och kanske någon i Esklaklanen för att se om rollpersonerna är på väg att stjäla hans boskap.

Vretorm Jorgaltson bor i en liten stuga som man kan ta sig till genom att pressa sig fram i en trång bakgata. Det är ett hus som ligger tätt mellan ett par andra och leran ligger tjock utanför. Stugan är trång och där inne finns Vretorm, hans hustru, hans syster och hans sex storväxta bröder. De tar allihop upp större delen av stugan och de som kommer in får tränga sig på och känna sig små i jämförelse med de stora, skitiga karlarna som finns där inne. Vretorm trugar givetvis med att bjuda in allihop, så det blir hett som en kittel inne i stugan.

Vretorm är en storväxt stormländare på dryga två meter precis som sina sex bröder. Han har långt, brunt hår med rakade sidor och ett kraftigt skägg. Normalt sett arbetar han som skurkvarnsdrivare vid stenbrottet norrut tillsammans med sina bröder, som också har hand om utfordringen av oxarna och disciplinen hos trälarna. Idag är det dock marknadsdag så de är lediga och får lov att lata sig och vara med familjen.

Om någon mula saknas eller är skadad i ett ben vill han ha fullgod ersättning för en ny, och om någon mula är skadad på annat vis så vill han ha fullgod ersättning för skadan. En ny mula kostar i Eiglasta 420 silvermynt och ersättning för skada uppgår till 5 silvermynt per  $\kappa\mathfrak{p}$  i skada. Om rollpersonerna kommer med skadade eller döda djur och inte ersätter Vretorm genom att hänvisa till Sturle, eller av något annat skäl, kommer Vretorm att samla sina bröder och höra hur det egentligen står till med rollpersonerna. Om rollpersonerna då trugar med att komma undan ersättande så går Vretorm helt enkelt till Esklaklanen som driver stenbrotten och förklarar att rollpersonerna skadat deras boskap. När detta hamnat i Esklaklanens händer så kommer rollpersonerna att drivas in med över ett dussin hirdmän, varefter de får straff för sina brott. Straffet är trældom för en rollperson per dödad eller benskadad mula och bot på 10 silvermynt per  $\kappa\mathfrak{p}$  skada på en mula, plus ett piskrapp per  $\kappa\mathfrak{p}$  skada på mulorna för samtliga rollpersoner. Förhoppningsvis behöver det inte gå så långt, utan hela affären stannar vid Vretorm. Angående betalning vid eventuellt skadade djur så har Vretorm inte bråttom, utan han kan låta rollpersonerna få ett par dagar på sig att skaffa fram kosingen.

Om rollpersonerna kommer med sex friska mulor så tackar han hjärtligt och bjuder laget runt på mustigt öl och havrebröd. Då finns det dessutom utrymme för hans halvmulliga, men glada syster Hjulda, att flirta lite med en rollperson.

## Edwiges kamp

När rollpersonerna går förbi nidendomsbyggnaden ser de en sträv kvinna som står utanför och knyter till remmarna på sin gråvita märr. Detta är rortvaktaren Edwige Ottefågel. Hon står rustad som en rortvaktare i all sin prakt och klappar sin häst när

det traskar fram ett halvt dussin råbarkade havsvargar och börjar skräna. De skriker »Häxsköka« och »Hordemon« åt henne, men hon reagerar inte utan står lugnt med ryggen emot dem. När de inte får någon respons ifrån henne blir de lite irriterade och en av dem fortsätter:

*»Alverljuset är ditt fel, hynda. Jag dräper dig så blir det bra!«*

Med de orden drar de alla sex sina yxor och är på väg fram emot henne. Han som skrek det sista är först. Innan de har hunnit fram vänder den kvinnliga rortvaktaren på sig och ger dem en dödlig blick. Alla männen stannar till för ett ögonblick i tveksamhet, medan hon drar sin yxa. Med ett snabbt och enkelt svep faller den främste mannens yxarm till marken. Den skadade mannen faller ner i leran och skriker av smärta medan de andra männen skrämda ryggar tillbaka. Utan en min säger hon

*»Kravla tillbaka till ert gryt, rövarpack!«*

Havsvargarna tar tag i sin skadade vän och skyndar därifrån. En av männen försöker ta med den i leran avhuggna armen som fortfarande håller om yxan, men kvinnan ställer foten på den och säger

*»Låt den ligga kvar så att alla kan se att ni var beväpnade.«*

Därefter försvinner männen skrämt iväg och kvinnan vänder sig om för att lugna ner sin oroliga märr.

## Edwige Ottefågel

Detta är en sträv kvinna med en bister uppsyn. Även då hon är relativt ung syns ingen omognad eller osäkerhet i hennes anlete, utan där syns enbart självsäkerheten själv. Tidigare var hon en riktig skönhet, men nu har hon ett ärr över ansiktet. Ärret delar överläppen på vänster sida av ansiktet och löper upp en liten bit över kinden. Hennes ögon är iskallt blå och har en tendens att se hotfulla ut. Hon har en förmåga att aldrig vika med blicken och även den mest morska krigaren viker förskräckt undan med blicken när de möter hennes. Fram, från under hennes ringbrynjuhuvu tittar en blond fläta fram, bunden med ett oxblodsfärgat band. Förutom hennes ärr och hennes blick så har hon en tatuering över ansiktet som drar blickarna till sig (så att hon kan möta dem med sin blick): tvärs över ansiktet har hon en ormlig tatuering föreställande vastermarkisk knutkonst. Edwige är inte riktigt klädd i en rortvakts traditionella klädsel utan är rustad med både ringbrynja och plåt på magen och armarna. Hon bär däremot rortvaktarnas traditionella sköld och yxa. När det är kallare hänger hon på sig den oxblodsfärgade, pälsbrämde manteln över axlarna, vilket ger henne mer bredd.

Hon är morgonpigg och sover väldigt lite, vilket är anledningen till hennes tilltalsnamn Ottefågel. Normalt sett är hon väldigt



Rortväktaren Edwige Ottefågel

sträng och återhållsam med kommentarer och hon talar bara i situationer där det inte känns krystat att göra inflikningar. Främlingar talar hon bara med i nödfall då hon inte blivit van med språket än, även då hon bott här i mer än ett par år. Hon är trolovad med Hoskuld Biornson som också är en rortväktare, en stormländare som konverterat. Hon ler i princip aldrig och tveksamheten finns inte i hennes värld. För Edwiges värden se Appendix 1, sidan 42.

Rollpersonerna behöver inte interagera med henne om de inte vill och hon kommer definitivt inte ta initiativet till att tala med dem. Men däremot kommer de att träffa henne igen senare, och denna händelse var bara ett smakprov för att introducera henne, så att spelarna senare vet vem hon är. Hon kommer vid inget tillfälle använda sina maktböner på andra till deras fördel, om de inte svär sina liv till Gave.

## Pälshandel

Om rollpersonerna flådde skollerna och tog deras klor och tänder har de lite handelsvaror som de kan sälja på marknaden. Det är marknadsdag, så det finns folk med stånd och vagnar överallt. Om man vill sälja pälsar är det bara att ställa sig relativt öppet,

så kommer det efterhand fram folk för att skåda vad som säljs. Även folk från Stormehansan håller översikt, så att ingenting säljs som inte de först fått undersöka. Stormehansan vill ju ha första tjing på goda varor och därför kommer de att köpa alla varor av rollpersonerna som håller god eller bättre kvalitet.

En skollklo kan de sälja för 10 silvermynt och en uppsättning tänder kan rollpersonerna sälja för 50 silvermynt. Skollpälsen är värd olika mycket beroende på hur väl omhändertagen den är av rollpersonerna. För att veta det kan tabell 3-1 fungera som en passande mall.

Har rollpersonerna varit ovarsamma när de dödade skollerna kan det ha blivit ovanligt stora skador på pälsarna av rollpersonernas vapen. Varje KP som orsakades skollen av ett hugg- eller krossvapen sänker värdet med 1 % (se tabell 3-1). Om rollpersonerna exempelvis dödade en skoll genom att sätta en yxa i huvudet på den som gjorde 25 KP i skada så minskar pälsens värde med 25 %. Om samma skada gjordes med en pil eller ett spjut så blir det inget avdrag.

## Dvärgarnas delegering

Under dagen har dvärgarna med varsitt stop öl i handen suttit ner och diskuterat hur de ska göra framöver. De inser nu att resten av färdan måste ske över havet, då Gjafvalder tog med sig Zmajoka österut över Rimhavet. De har dock ingen vidare lust att företa sig en sådan färd, utan överenskommer att de ska fråga rollpersonerna om de har lust att äta sig en sådan uppgift. Anledningen till detta är att rollpersonerna har fått dvärgarnas tillit efter att de hjälpte dem med skollerna och sällskapade dem till Eiglasta. Dvärgarna vet nu att rollpersonerna är bra folk och hoppas därför att de ska hjälpa till. Samtidigt vet de att uppgiften är både svår och farlig och därför är det inte meningen att rollpersonerna ska behöva göra det utan ersättning. De vill ju själva inte resa ut över vattnet, då de

## Tabell 3-1: Pälsförsäljning

FV i Jaga eller FV i hantverk garveri:

0	Skollskinnen har ruttnat och är maskättna så pass att de inte går att använda. De är inte värda något.
1-7	Skollskinnen är knappt bevarade och är av tveksam kvalitet så var skinn är värt 40 silvermynt.
8-12	Skollskinnen är bevarade och är av hyfsad kvalitet så var skinn är värt 100 silvermynt.
13-15	Skollskinnen är välbevarade och av god kvalitet så var skinn är värt 200 silvermynt.
16-17	Skollskinnen är välbevarade och av ypperlig kvalitet så var skinn är värt 300 silvermynt.
18+	Skollskinnen är välbevarade och av mästerlig kvalitet så var skinn är värt 500 silvermynt.



aldrig har varit ute på havet, inte kan simma och verkligen inte vet vad som gömmer sig där ute. De väljer helt enkelt det säkra före det osäkra i detta fall.

När rollpersonerna kommer och slår sig ner vid dvärgarnas bord på Farmyndels gård så bjuds de av dvärgarna på varsitt stop öl och mat, om de vill ha. Dvärgarna försöker lite spontant att köra med småprat (om exempelvis stenarterna i Fynhem eller den dåliga tillgången på järn i landet) för att mjuka upp rollpersonerna, men en hyfsat smart rollperson borde märka att dvärgarna faktiskt är ute efter något. Om rollpersonerna undrar vad dvärgarna har på hjärtat, eller pratar med dem lite, frågar Ófeigur efter en stund om äventyrarna vill äta sig en mycket svår uppgift:

*»Farlig uppgift. Vi är arbete efter liten kung, leta stort svärd. Ett svärd man dräpa drake. Zmajoka. Båt nu över hav, men vi stanna här – ni åka. Svår, mycket svår. Ni kan flera dö, men svärdet vi ha måste. Ni få mycket guld. Guld och ära, följa med till litet rike i sten. Ni vilja detta, tack. Hitta svärd, komma hit. Hitta Zmajoka.«*

Om rollpersonerna vid något tillfälle skrattar åt Ófeigurs problem med språket blir han arg och använder istället kroppsspråk och teckenspråk för att visa vad han vill att de ska göra. Till sin hjälp har de med sig ett kalvskinn med Göl-Ottar Hejvaldursbanes översättning till nordvrok av Zmajokas fornkväde, som de visar för rollpersonerna (se Appendix 2 på sidan 46). Dessutom har de med sig en pergamentsrulle med hela sagan om Jorn och Solvei från Niglaklyft, vilken de också visar (se under Appendix 2 på sidan 47). Om rollpersonerna antar uppdraget får de dessa skrifter av dvärgarna.

Belöningen för uppdraget är mycket upp till rollpersonerna att köpslå om, men Ófeigur är psykiskt stark och tänker inte börja ösa pengar över rollpersonerna. Om de antar uppdraget så överlämnar dvärgarna en påse med 100 dvärgiska guldmynt som ett förskott (de litar ju trots allt på rollpersonerna vid det här laget). Om de kommer tillbaka med svärdet ska de få tio gånger detta och dessutom få följa med till Thrilheim, där de ska föräras med en kunglig audiens. Ófeigur berättar givetvis inte att de inte har 1.100 guldmynt på sig. De har nu 340 guldmynt kvar, vilket betyder att de kan ge rollpersonerna 100 guldmynt i förskott och ytterligare 100 guldmynt efter. Resterande får de när de kommer till Thrilheim. Dvärgarna väntar givetvis på rollpersonernas återvändande i Eiglasta.

## Att köpasig Bekkrmerr

När rollpersonerna antagit uppdraget blir det frågan om hur och vart de ska ta sig härnäst. Enligt dvärgarna så skall svärdet finnas någonstans ute till havs, öster om Fynhem, och det enda de har att gå på är det halvt kryptiska, halvt poetiska uttalandet av Gjafvalder i Sagan om Jorn och Solvei: »Här, där etterstormar fortfarande

sveper och Jorns blodiga andedräkt fortfarande förmörkar himlen är porten till dödens hallar som jag ställer mig att vakta«. I Eiglasta finns det ingen som har någon vetskap om vad som kan finnas ute på Rimhavets djupa vatten förutom de sjöbjörnar och havsvargar som håller till nere i hamnen.

Om rollpersonerna frågar sig fram bland sjöfarare kan de få information om de lyckas med ett KAR-slag. För varje KAR-slag som görs går det en timme, såvida de inte betalar pengar för informationen. För varje 10 silvermynt de betalar motsvarar det ett nytt automatiskt lyckat KAR-slag. Information i tabell 3-2 kan de få reda på i hamnen.

Hur äventyrarna än resonerar kommer de att behöva en sjötransport, för det enda sättet att ta reda på var Gjafvalder tog vägen är genom att åka ut till havs och börja söka över vattnet. Alla de skepp som ligger i hamnen har i princip redan fastställt sina destinationer och tänker åka vidare längs med kusten eller inåt Silvra med varor eller byten. Det finns i princip ingen som skulle kunna tänka sig att åka ut till havs, där man inte har kusten att följa, där vädret är ursinnigt och där det finns lögrjotnar. Förr eller senare börjar folk hänvisa till halskarlen på drakskeppet Bekkrmerr, Bjarking Hlodvirson, som går att finna på Farmyndel. Bekkrmerr hittar de å andra sidan inte i hamnen, så det enda sättet att få tag på Bjarking är helt enkelt att gå till Farmyndel.

På Farmyndel har borden skjutits åt sidorna och en del folk har samlats för att titta på medan några har börjat kasta gris. Mitt på gården står två män och kastar en griskulting mellan varandra. Folk runt omkring skrattar när de ser griskultingen vrida och vända på sig i luften, så att den blir svår att fanga. Hela tiden håller karlarna på att tappa den och grisens skrik och ylande kan höras en bra bit. Leken kommer att pågå en bra stund, men om rollpersonerna frågar efter Bjarking kommer Höggvand eller någon annan att skrika på honom. Bjarking är en av karlarna som kastar gris och när han hör sitt namn blir han förvirrad och misslyckas att fanga griskultingen genom att få den över sig så att han snubblar. Griskultingen springer i panik därifrån. Bjarking kan inte annat än att skratta och med handskakning tacka den andra mannen för god match. Därefter traskar han över till rollpersonerna.

## Bjarking "Siorbersin" Hlodvirson

Han föddes i den lilla byn Syrwijk i Ejland, inte alls långt ifrån Ostmark. Han är familjens äldsta son och begav sig av hemifrån på en skuta för nio år sedan och har inte åkt tillbaka sedan dess. Han har dock börjat längta tillbaka något innerligt, men vill inte ta sig hem förrän han har något att visa upp, gåvor eller liknande till sina syskon och en hustru vid sin sida (hans familj finns beskriven i äventyret I kyttedens tid, sidan 3-5).

Han är storväxt, ståtlig och har långt mörkt, utsläppt hår med ett par smala flåtor som hänger ned på respektive sida av hjässan. Hans skägg är välansat och hans yttre är glatt. Mitt i pannan sitter ett litet födelsemärke som, även om det inte är märkvärdigt, syns en hel del. Kvinnor finner födelsemärket särskilt charmigt och tycker att han ser mycket vacker ut. Han har haft en skallejod, men har sedan ett par år tillbaka låtit sitt hår växa ut.



## Tabell 3-2: Rykten om Gjafvalder Blodhkjuld

10 rykten, slå 1T10 eller välj:

1.	Gjafvalder Blodhkjuld är en legendomspunnen drakriddare. [Sant]
2.	Gjafvalder Blodhkjuld dräpte Nidhstynger. [Sant]
3.	Etterstormar låter inte alls bra. [Sant]
4.	Etterstormar är väl sånt där utbrott som fruntimmer ibland får när de har blodgång? [Falskt]
5.	Härom kring blir det aldrig mörkt på grund av alverljuset, så vart himlen skulle vara förmörkad är åtminstone inte här. [Sant]
6.	Natten i Ostmark brukar dock vara rätt mörk då den ligger någon fjärdingsmil inåt land. [Diskutabelt]
7.	Porten till dödens hallar finns inne i Svartliden [Sant, se Snösaga angående dödens pendel]
8.	Det ryktas att det ska finnas en hemlig plats ute i Rimhavet, Vargafjord, där rika men fredlösa havsvargar gömt sig undan lagen. [Delvis sant]
9.	Österut finns bara lögrjotnarnas land. [Falskt]
10.	Min farfar hette Gjafvalder. Han var ulvjägare på Hoglemarken. [Sant]

Bjarking är en rättfärdig och trevlig karl som älskar friheten som havet ger, men har nu mer och mer börjat inse ljuvligheten med att ha en familjen. Han har nämligen förälskat sig i trälkvinnan Bri på Farmyndel. Därför har han lovat Höggvand att han ska köpa systrarna fria och äkta Bri. Höggvand vill egentligen inte bli av med systrarna så han har satt ett högt pris. När Bjarking har gjort detta och har lite rikedom över ska han bege sig tillbaka till sin familj. Detta gör att han nu är extra intresserad av påhitt som kan ge honom stora summor pengar eller på annat vis rikedom. För Bjarkings värden se Appendix 1, sidan 43.

Siorbersin är nordvrok och betyder sjöbjörnen.

Bjarking undrar givetvis vilka rollpersonerna är och vad de vill. Om de berättar att de ska ut till havs så ser han lite förbryllad ut, men nickar. Han berättar att han inte är kapten för någon båt, men han har rätt god hand med kaptenen då han är halskarl (andremän). Detta betyder att han inte kan lova något, men att få hans goda vilja kan räcka långt. Bjarking berättar också att de inte kan tala med hövedsmannen (kaptenen) än, då skeppet inte finns i hamn. Bekkrmerr är nämligen på en avstickare längs med Silvrå upp till Draugehed där holmumännen (besättningen) letar mastomantbetar för att utsmycka skeppet. Dock kommer skeppet att komma tillbaka när som helst. Anledningen till varför han inte följde med själv var för att han inte ville vandra bland skelettdelarna (egentligen för att han ville ha några dagar tillsammans med Bri).

Om hövedsmannen Traen Grimskaft kan han berätta lite skämtsamt att:

»Även då jag själv kallas Sjöbjörnen, är det ett namn som passar mer in på hövedsmannen, då han är lite småvresig, stor och lurvig. I vilket fall som helst är den gamle rackaren till skeppare smått galen och tar sig gärna an underliga uppdrag... om betalningen är korrekt, det vill säga om betalningen är saftig som honungsmjöd.«

Själv är han ändå lite motvillig, då att segla långt ut till havs med vad som egentligen är en kustseglare kan arta sig väldigt dåligt, men om det är någon som behövs som en halskarl då så är det han.

Bjarking kan räkna på vad han skulle tro var ungefärlig betalning och kommer upp med följande summor:

- 500 silvermynt för att överhuvudtaget lägga ut.
- 100 silvermynt per dag till sjöss.
- Ersättning för skador på skeppet.
- 500 silvermynt om en holmuman skulle dö.

Detta är mycket pengar, men å andra sidan så hyr rollpersonerna ett helt skepp med en besättning på 22 människor som alla ska ha mat var dag. Detta skepp ska sedan ut till havs där det är svårt att



Halskarlen Bjarking Hlodvirson





navigera och det troligtvis finns faror, så på det hela loppet är det en trolig betalning. Sannolikt är det om rollpersonerna inte har den summan att tillgå, men om de frågar dvärgarna kan de skjuta till med 100 guldmynt men inte mer. Sedan kommer det att visa sig att de kan få ytterligare sponsring genom Tangbrand Elvalef (se nedan).

Under tiden till Bekkrmerr anländer får de helt enkelt bida sin tid och försöka skaffa pengar. Inget annat skepp är intresserad av rollpersonernas förehavanden så något annat pris kommer det inte att bli tal om.

## Bekkrmerr anländer

IT6+1 dagar efter att de har talat med Bjarking anländer Bekkrmerr till Eiglasta. På drakhuvudet i förstäven sitter två mastomantbetar som enorma horn. Drakskeppet är bara en 10-sessa (tio årpar), vilket gör att det är en relativt liten långbåt och därför har den inga problem att ros ända fram till piren. När holmumännen stiger av hörs det glada utrop ifrån dem, exempelvis om hur skönt det är att ha kommit till:

»... hamn och kvinnofamn!«

Bjarking diskuterar rollpersonernas sak med Traen Grimskafth och han går med på hela affären med de priser som Bjarking nämnt om de reser först efter två dagars vila. Om rollpersonerna vill åka tidigare gör det honom sur och vresig, och han säger att han ska tänka på saken till morgondagen. Under kvällen kommer han dock att supa sig dyngtrak och vara utslagen större delen av nästa dag.

## En alv i hasorna

Ända sedan Niglaklyft har dvärgföljet haft en alv i hasorna. Det är inget de har märkt för alven Valtaja (vandrare) är en mästare på att ta sig fram osedd. När rollpersonerna träffade på dvärgarna en bit utanför Gelmhva så kände de sig något förföljda och det var Valtaja som rörde sig i faggorna. Han har därefter observerat skolljakten och om SL tycker att det går för dåligt för rollpersonerna och dvärgföljet så kan Valtaja gripa in på ett mystiskt vis utan att visa sig för mycket, men helst håller han sig gömd fram till avfärden i Eiglasta (se nedan).

Anledningen till att han har förföljt dvärgarna är att han själv letar efter svärdet Kalahitpa. Sökandet hade lett honom till Niglaklyft, då han fått reda på att Gjafvalder bar henne. Han smög omkring i Niglaklyft och försökte få reda på var Gjafvalder hade tagit vägen när dvärgarna dök upp och visade sig leta efter samma person, men ett annat svärd. Genom att förfölja dvärgarna vet han att han kommer närmare sitt eget mål, ända till Eiglasta, där han råkar snappa upp hur dvärgarna lämnar över uppgiften till rollpersonerna. Det gör att han försöker följa efter dessa istället.

Valtaja kommer från Bjarnskogen och har ett nästan fanatiskt intresse av att sammanföra alvfolket som tidigare levde i

Parkashajlo. Han har en fast övertygelse om att detta kan göras genom att återföra Kalahitpa till alverna. Han är dessutom ättling till Kalahitpa och vill återknyta banden till sina förfäder så att de tillsammans ska kunna styra över alverna i Bjarnskogen. Hans plan är också att låta månsällskapet bereda väg för alverna över Fynhem. Det är storslagna planer och de kan endast uppfyllas om han hittar Kalahitpa.

När han hör att rollpersonerna ska hyra ett skepp för att bege sig ut på havet så passar han på att kontakta Tangbrand Elvalef, ledare för de stjärnsvurna. Han övertygar Tangbrand om att alverljuset troligtvis har med Gjafvalder att göra och informerar att rollpersonerna håller på att ordna ett skepp som ska söka efter honom. Tangbrand, som är intresserad av att bli av med problemet alverljuset ställer till med, är villig att gå med på Valtajas eventuella förslag. Valtaja menar att Tangbrand ska erbjuda rollpersonerna medel att färdas ut till havs på villkoret att Valtaja själv får följa med för att undersöka alverljusets utveckling. Detta tycker Tangbrand är en utmärkt idé.

## Valtaja

Denna alv har långt, silvervitt, glänsande hår som likt ett strilande regn eller ett vattenfall, rinner nerför hans axlar och ramar in hans smala ansikte. Hans hy är slät och en aning gråaktig till nyansen, vilket gör att den ser väldigt marmorlik ut. Valtajas ögon är vitdimmiga som en lyktgubbes där dimman hela tiden tycks röra sig. Detta gör blicken mycket obehaglig. Han saknar ringfingret och lillfingret på vänster hand. Istället har han en krökt och gulnad klo från en grip fastspänd med läderband. Hela hans gestalt är nästan dold under en mörk kappa, men därunder bär han svartfärgat linne i alviskt snitt med vida ärmar. Under manteln döljer han mycket väl ett glänsande långsvärd och ett vackert kortsvärd. I en rem runt hans hals hänger några torkade foderblad från hagtorn.

Valtaja är en gammal lotiilikja som vandrat genom och försvarat Bjarnskogen sedan lång tid tillbaka även om den är förtappad till mycken ondska. Hans dimmiga ögon kommer av ett möte med en lyktgubbe vid en skogstjärn för några år sedan. En natt när han vaskade sitt ansikte i en stilla källa steg en lyktgubbe upp och försökte locka ner honom i djupet, men istället lovade Valtaja lyktgubben att ge honom frid om han berättade allt han visste om källan. Sagan han fick höra då var historien om Dräperskan från vattnet och det var med den nyvunna kunskapen som han valde att försöka finna den försvunna Kalahitpa. När lyktgubben berättat detta tog han lyktgubbens själ och bar den med sig så att han skulle vägleda själen till Dimhall när tiden var mogen. Därför syns nu lyktgubbens själ i Valtajas blick.

Hans gråaktiga, marmorliknande hud var något han föddes med och alverna ansåg därför att detta var ett klart tecken på att han var utvald. Historian bakom hans födelse är lika mytisk som hela hans liv. Hans moder letade efter en skadad älva medan hon var gravid och råkade hamna i en braskeltupps revir. Där förstenades hon av odjurets blick och skulle inte föda Valtaja förrän 52 år senare då braskeltuppen dött och den nya braskeltuppen uppsökt nytt revir.



Ett par alver hittade henne förstenad och tog med henne tillbaka till alvernas bosättning där de inte lyckades häva försteningen av Valtajas moder, men väl av fostret som inte hade varit offer för försteningen (vilken de med magi lyckades få ur buken från den förstenade kvinnan). Detta har gett honom färgen på hans hud. Hans moder står fortfarande förstenad i alvernas bosättning i Bjarnskogen.

Valtaja är stillsam och tillbakadragen. Han är inte alls intresserad av att språkas utan låtsas att han inte förstår andra språk än alviska. Han lyssnar dock gärna på vad andra har att säga. Han avslöjar inte att han är ute efter Kalahitpa, utan den enda orsaken till varför han ska följa med skeppet är för att undersöka alverljuset som fört honom hit, och detta endast om någon talar alviska. Han drar sig för att agera till det verkligen blir nödvändigt då han inte vill påverka alldeles för många situationer. Han kommer därför att använda sina färdigheter och förmågor så lite som möjligt utöver det som beskrivs i äventyret och kommer att hålla sig borta från strider så mycket som möjligt.

Namnet *Valtaja* är alviska och betyder "Vandrare", men egentligen heter han *Harmakorppi* som betyder "Grå korpen". Anledningen till detta är att han som utvald kan förvandla sig till en korp som är lika grå som hans egen stenlika hy.

Valtajas långsvärd är ett mästersmitt silversvärd med namnet *Hopenokka*, vilket betyder "Silvernäbb". Hans kortsvärd är ett mästersmitt alfarkasvärd som glänser med bronsliknande lyster och kallas *Gar'kynsi*, vilket betyder "Väktarklon". Bladen runt hans hals är tagna från den vita hagtorsbusken som ligger djupt inne i de dimhöljda delarna av Bjarnskogen. Varje blad kan frammana en dimma med samma effekt som besvärjelsen *Dimma* (se DOD6R, sidan 80) om det smulas sönder. Utöver detta har han även en alvisk solskuggaföl (se under Havets vargar, sidan 33).

Valtaja är väldigt viktig för äventyret då han är ute efter Kalahitpa för egen räkning och därmed kan motsätta sig rollpersonerna längre fram och bli deras fiende. Men detta är inte något som varken han eller rollpersonerna har insett än. Då Valtaja är nästan 600 år gammal är han mycket erfaren och har de odödliga alvernas blod i sina ådror.

## Inbjudan till De stjärnsvurna

När rollpersonerna talat med Bjarking om att hyra Bekkrmerr och vilka summor det kommer att innebära har Valtaja osedd, och på långt håll, lyssnat på konversationen. Han beger sig då upp till de stjärnsvurna och talar med Tangbrand om saken. Tangbrand skickar då ut en ung kvinna, stjärngråterskan Nanna, för att kontakta rollpersonerna och bjuda in dem till tornet.

### Stjärngråterskan Nanna

Detta är en förvånansvärt ung kvinna med långt, tunt och mörkt hår, ett runt, sorgset ansikte och gråtmilda ögon. Hon går klädd enkelt i en lång särkliknande klänning med ett snöre kring livet.



*Valtaja i korphan*

Över denna hänger ett blåfärgat kläde broderad med vit tråd. Nanna kan inte vara äldre än 17 år. Det är inte hennes utseende som väcker intresse och sympati hos folk utan snarare hennes drömska lidande som får medlidandet att bubbla. Hon är den yngsta taffelskrivaren hos sällskapet och har en invigd uppgift att begråta de stjärnor och de världar som dör (slocknar).

Hon möter upp med rollpersonerna mellan en halv till en dag efter att de talat med Bjarking. Hon meddelar att De stjärnsvurna har inbjudit äventyrarna till sitt torn för att diskutera ett ämne av yttersta vikt:

»I låter formenligt meddela härom från De stjärnsvurnas Tornimis Tangbrand Elvalef av mänsällskapet att Eder närvaro önskas snarligen för ingående vädrande av ett gemensamt spörsmål. Vänligen följ åter.«

Med dessa ord håller hon fram en inbjudande hand och om rollpersonerna är villiga att följa med så kommer de att vandra till det fyrkantiga tornet. Om rollpersonerna är mindre benägna att följa med ber hon dem att tänka om då spörsmålet troligtvis är till deras fördel. Om de ändå inte vill följa med lämnar hon dem, och återkommer en halvtimme senare med ett halvdussin hirdmän från Esklaklanen som är där för att eskortera rollpersonerna till tornet. Om rollpersonerna fortfarande vägrar kommer de med våld att föras inför Esklaklanens stormikjalt som, även Nannas utropande till trots, kommer att döma rollpersonerna till att blotas på stängen då de uppenbarligen är skyldiga till alverljusets



mystiska agerande. Detta är givetvis ett missförstånd som blossats upp efter att Nanna sagt till hirdmännen att rollpersonerna behöver föras inför De stjärnsvurna då de vet saker om alverluset. Förhoppningsvis behöver det inte gå så långt och det krävs verkligen dråpligt korkade rollpersoner för att hamna i blotstången istället för i tornet hos De stjärnsvurna.

## Det fyrkantiga tornet

När de kommer fram till tornets järnbeslagna port knackar Nanna på. Det hörs rasslandet av kedjor och en grov duns i porten innan en lucka slås upp och ett stort, omänskligt öga tittar ut. Utan att rygga tillbaka så säger Nanna:

»God kväll, portväktare Guyug, vänligen släpp in mig och mitt sällskap så att Tornimis må träffa dem.«

Med dessa ord stängs luckan under ett grymtande ljud och tvärlånen på andra sidan porten lyftes undan och porten knuffas upp med en smäll. När rollpersonerna visas in kan de bredvid dörren se en jättelik, mörkbrun minox i kättingar som leder bort ett par meter

till en vrå längre bort i portsalen. När rollpersonerna går förbi funderar Guyug starkt på att attackera någon av dem, även om han antagligen inte gör det, och det känns obehagligt att gå förbi den tre meter långa tjurbesten (1-2 på 1T20 att han anfaller).

I portsalen, som inte är mycket mer än en sal i sten med minoxen i ena hörnet, ett par gobelänger på väggarna och en sprakande eldstad som enda upplysande källan, ber Nanna rollpersonerna vänta medan hon går upp för salens stentrappa. Om rollpersonerna försöker att gå uppför trappan kommer de att stoppas av Guyug som ställer sig i vägen. Inte mer än ett par minuter senare kommer Tangbrand nergående tillsammans med Nanna som bär en träbricka med mässingsbägare. Rollpersonerna bjuds på varmt vin medan Tangbrand presenterar sig:

»Välkomna till De stjärnsvurnas hem, mitt namn är magnat Tangbrand Elvalef av mänsällskapet. Jag skall gå rakt på sak då min tid är dyrbar. Alverluset har på senare tid blivit allt kraftfullare och påverkar sinnet på alla som bor i Eiglasta. Efter viss forskning har vi kommit fram till att alverluset riktar sig mot en punkt



Minoxen Guyug



*ut mot Rimhavet och det är därför i vårt intresse att ta reda på om alverljuset har någon upprinnelse i något som hänt ute till havs. Samtidigt har det kommit till min kännedom att ni tänker hyra ett skepp och bege er ut över Rimhavet. Mitt förslag är därför att vi ska låta detta sökande bli gemensamt. Jag kan ordna så att Esklaklanen förser er med medel att kunna vara till havs under en månad. Detta givetvis på det villkor att en av mina vänner kan följa med ombord på båten för att kunna utröna alverljusets mystiska beteende. Ta det här pergamentet till Höggvand och förbered er färd. Storme vare med er.»*

Tangbrand kommer inte att ta ett nej som svar utan ger rollpersonerna ett pergament som de ska lämna till Höggvand Eskla på Farmyndel så kan han ordna med betalning åt dem till skeppet. Om den stjärnsvarna som ska med på skeppet behöver de inte oroa sig utan han kommer att dyka upp vid skeppet innan det blir dags att lägga ut. Mer om honom tänker Tangbrand inte säga. Om de inte har några frågor så ber han dem en god kväll och säger adjö.

## Tangbrand Elvalef

Han är en lång och gänglig man i medelåldern med ljust hår till axlarna. Hans näsa är en aning spetsig och hans panna är hög. Han har tjocka, blodfulla läppar och tycks vara skelögd. Dock ser han på inget sätt fånig ut, utan snarare obehaglig då hans ansikte vrids så att hans skelande blick tycks titta på två personer samtidigt. Han går klädd i en oxblodsfärgad särk knuten kring livet och över den har han ett svartfärgat kläde broderat med silvertråd.

Han är de stjärnsvarnas *Tornimis*, vilket betyder "Tornkarl", herre över tornet.

## Guyug

Han är en enorm minox på strax över tre meter och är fylld med svällande muskler. Hans skinn är mörkbrunt och hans horn tycks vara polerade. Ena örat är helt avklippt och det löper ett stort fult ärr över större delen av högra sidan av hans hals. Han har käken full med gulnade tänder. Det finns något mycket skrämmande i hans simmiga ögon. Guyug är fastkedjad vid väggen med tre kättingar som leder från varsin handled och från en järnring kring halsen. Kättingarna är dock långa så att han kan röra sig runt flera meter.

## Guyug

Minox. 22 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 30, Fysik 22, Smidighet 13, Storlek 23, Intelligens 8, Psyke 13, Perception 10, Spiritus 10, Karisma 7

Initiativmod: -1

Skadebonus: 3T6

Förflyttning: Land 18 m

TKP: 88 (TKP-sys: 44)

Guyug kan utföra en stångning plus vanliga attacker med slagsmål under en runda. Han kan välja att fånga in någon med sina kedjor med slagsmål varpå han får +5 på FV i slagsmål med stångning:

Stånga FV 13, 1T8+SB

Rustning: Ingen, men naturligt skydd RV 2.

Färdigheter: Enhandsfattade krossvapen FV 10, Slagsmål FV 13, Kroppsbyggnad FV 10, Jaga FV 8, Smyga FV 8, Tala minoxiska FV 8, Tala nordvrok FV 2.



# HAVETS VARGAR

*Solen sken starkt och det var full fart nere vid bryggan. Av från tolvroddaren steg tre män och två kvinnor medan lastandet höll på avsides. Orm Tjalveson log mot Viga-Estrid och klappade till henne över ändan då hon valt att stiga iland i ett kort ländstycke i päls. Hon vände sig sturskt mot honom med händerna i sidan:*

*»Om du inte vore min skeppspojke som borstar mitt hår varje kväll skulle jag ge dig en knogmacka rakt över målgången!«*

*Stöng skrockade dovt, men tystnade då han märkte att hans skratt ackompanjerades av barnafnitter. Under bryggan satt ett par gossar och kikade upp mellan springorna precis under där Viga-Estrid ställt sig. Ingen annan verkade ha märkt de fluktande barnen. Stöng plockade fram ett kopparstycke och höll upp det framför de andra medan han proklamerade:*

*»Varje dag är fylld av nya upptäckter,« varpå han slängde myntet över bryggan så att det lite längre bort föll ner mellan stockarna. Under bryggan kunde man höra plaskande när gossarna brottades om att komma först fram till slanten.*

*»Slänger du mynten kring dig?« undrade Orm.*

*»Jag känner mig givmild idag. Kom så bjuder jag på första rundan!«*

INVID PIREN LIGGER DET lilla drakskeppet Bekkrmerr och väntar på att lägga ut. Besättningen har varit iland endast en eller ett par dagar och ska nu ut till havs igen. Alla från skeppet verkar ha något att stå i och tiden fram till att det ska läggas ut finns det knappt tid att tala med någon av dem. Fram till att båten ska lägga ut kan rollpersonerna ta sig för vad de vill. En del av besättningsmännen håller på att dricka och charma kvinnor, medan andra söker ett par nya besättningsmän och ytterligare några förbereder för ny färd. Betalningen av skeppet kommer att gå utan problem då Höggvand Eskla kommer att tala med Traen Grimskafte om saken. En del holmumän är snarstuckna och sura på rollpersonerna då dessa lurat i deras galna hövedsman att ge sig ut på ett självmordsuppdrag och om det inte vore så bra betalt hade de lusat av äventyrarna där och då.

## Bekkrmerr (bäckahästen)

Detta är drakskeppet som rollpersonerna hyr och ska färdas på ut över Rimhavet. Det är inte alls ett särskilt stort skepp utan istället ett mindre kaparskepp som normalt sett är till för kustsegling. Till formen är det en enmastad råseglare med tio roddpar. Skeppet är dryga femton meter långt och tre meter brett och som ett

vanligt drakskepp har den inget hus utan är öppen från för till akter. Vid övre delen av förstäven finns ett magnifikt drakhuvud snidat och sniderier löper längs med hela förstäven. Drakhuvudet har försetts med ett par stora mastomantbetar som horn. Bakstammen avslutas upptill med en snidad draksvans så att hela skeppet får den karaktäristiska formen av ett drakskepp. Denna konstruktion är till för att skrämma fiender när skeppet närmar sig, vilket särskilt får en effekt när dimman ligger tät, då det tycks som om en drake kommer smygande genom tjocken. Längs med relingen hänger det stora rundsköldar och bildar en sköldmur in mot däck. Vid lyftingen (den upphöjda aktern) syns det snidade rodret och vid krapparummet (utrymmet framtill) ligger ett horn i en träställning. Detta horn är till för att meddela ankomst och liknande. Längs med de indragna årorna ligger kistor invid relingen. Dessa kistor är holmumännens sittplatser och lårar där de lägger sina ägodelar. På seglet är det målat en stegrande häst.

## Holmumännen

Bekkrmerr har en besättning på 22 holmumän. Dessa holmumän är uppdelade i två grupper: segelfararna och rorgastarna. Segelfararna består av hövedsmannen (kaptenen), halskarlen (andremän), utkiken, rorsmannen, skotkarlen, mittrumsmannen, framrumsmannen och i detta fall även en stormikjalt. Rorgastarna har ingen vidare indelning, utan deras enda funktion är att ro skeppet när det är dags för rodd. Även segelfararna ror och de enda undantagen till detta är hövedsmannen och stormikjalten, vilka inte har en åra att tillgå. En hövedsman sköter tömmar/brassar, leder navigationen och arbetet ombord. En halskarl ansvarar för all ordning framför seglet, släpper bolina och sätter halsen vid vändningar, följer framkanten av seglet när det hissas och halas. En utkik är helt enkelt ansvarig för utkik, men sätter bolinan och släpper hals utöver detta. Rorsmannens uppgift är att sköta rodret, hjälpa till med navigationen och hålla utkik akterut. Skotkarlen sköter skotet, men hissar och halar även seglet. Mittrumsmannen är ansvarig för racketrossen vid hissning och halning av seglet. Framrumsmannen bär fram det nya halshornet för sättning, hjälper skotkarlen vid hissning av seglet och halar in seglet. Stormikjalten håller sänman ombord och blotar för skeppets välfärd.

## Bekkrmerrs besättning:

Här följer besättningens uppdelning och en kort beskrivning av var och en. Under beskrivningen finns det också inom hakparentes ibland modifikationer på värden som sedan ska appliceras på





mallen för den generella holmumannen nedan för att få passande och lite varierande värden.

### **Hövedsman Traen Grimskaf**

Han är en skäggig, gammal sjöbjörn som leder skeppet med van hand. Han är aningen galen på så vis att han gärna kan tänka sig att hiva i någon i vattnet om de retar upp honom. Samtidigt är han vresig, men har en faslig massa att berätta.

[INT+2, KAR+2, Retorik+8, Sjökunnsighet+2, Navigering+5]

### **Halskarl Bjarking Hlodvirson**

Han är beskriven tidigare, sidan 22.

### **Utkik Viga-Estrid Solfeja**

Hon är en blond och vacker stormländsk kvinna, känd för sin smidighet och sin skicklighet med bågen. Hon är uppmärksam, rapp i käften och upptagen då hon öppet visar sin kärlek till Orm Tjalveson.

[STY-1, STO-2, SMI+5, PER+3, KAR+5, Pilbågar+8]

### **Rorsman Orm Tjalveson**

Han är en muskulös stormländare med blont flätat hår och skägg. Detta är en tystlåten man som är väldigt medveten om personers behov, han är helt enkelt empatisk. Detta gör honom också väldigt återhållsam och han tar sällan till våld, även om han är en av skeppets mer erfarna karlar med yxan.

[INT+2, PER+2, KAR+3, Sjökunnsighet+2, Enhandsfattade yxor+4]

### **Skotkarl Hrappe Holmudr**

Denna man kallas Holmudr eller hålmun som det betyder. Han är en mörkhårig yngre man som tenderar att vara stor i käften och ofta starta bråk. Många tycker att han skryter en hel del och ibland kanske till och med ljuger, men hans kallelsenamn kommer snarare av att han kan dricka i princip dubbelt så mycket som en kraftig karl utan att bli berusad.

[FYS+8 när det gäller gift och alkohol]

### **Mittrumsman Tyrdvigg Asolfsdottir**

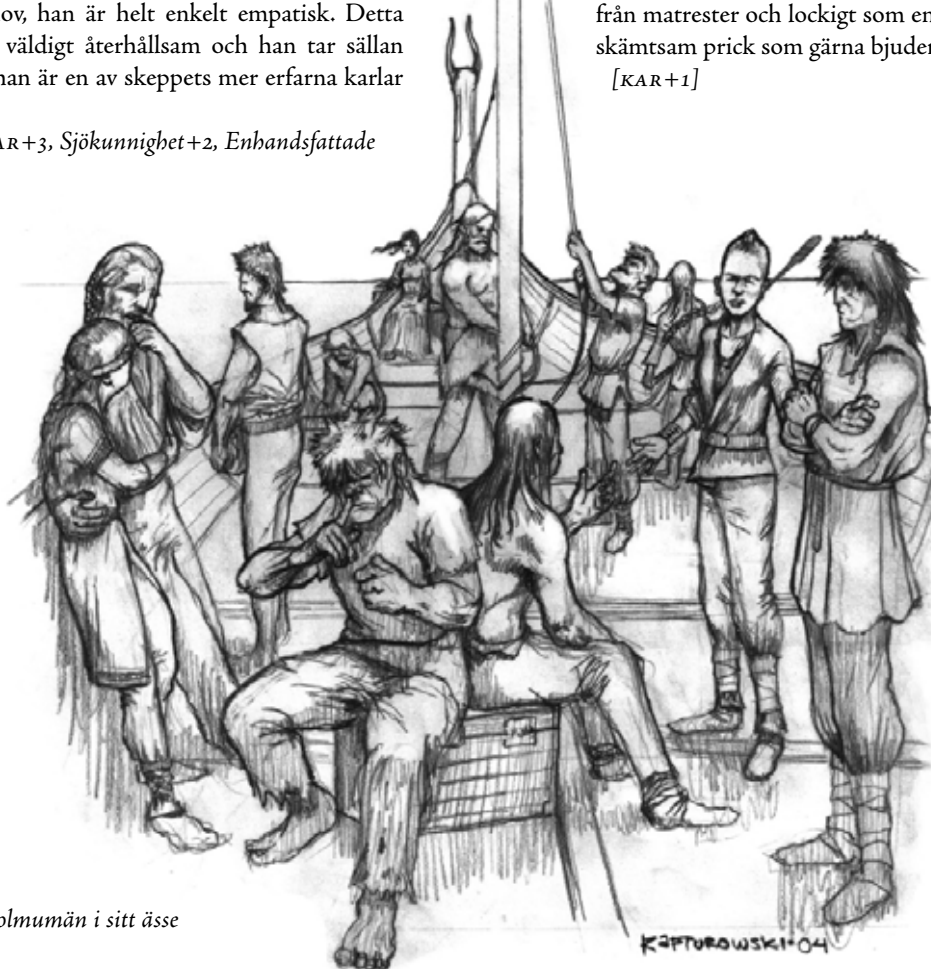
Hon är en storväxt kvinna som inte tar skit från någon. Hon är något rödbrusig i ansiktet och det skämtas om att det beror på alla skallningar hon utdelat till sturska karlar. Tyrdvigg brukar i sällskap alltid vara burdus och män som tafsar på henne kväver hon medvetlösa mellan sina stora bröst. När hon inte är i närheten av resten av besättningen är hon dock mycket trevlig och resonabel.

[STO+1, KAR-1]

### **Framrumsman Istirf Kroppinskägge**

Han är en kort, men bastant man med tilltalsnamnet Kroppin-skägge, vilket betyder krusskägge. Detta beror på att hans skägg alltid tenderar att vara rent och fint från matrester och lockigt som en kvinnas hår. Han är en skämtsam prick som gärna bjuder runt ölstopet.

[KAR+1]



Bekkrmerrs holmumän i sitt ässe

KAPTOROWSKI-04



### **Bekkrmerrs holmumän**

#### **Segelfararna**

Hövedsman Traen Grimskaf  
Halskarl Bjarking Hlodvirson  
Utkik Viga-Estrid Solfeja  
Rorsman Orm Tjalveson  
Skotkarl Hrappe Holmudr  
Mittrumsman Tyrdivigg Asolfsdottir  
Framrumsman Istirf Kroppinskägge  
Stormikjalt Hravna Disadottir

#### **Rorgastarna**

Brymhild Gaukfylgjur  
Ejlög Flatrnas  
Galtr-Kettill  
Gauk Skorargeir  
Hafgrim Bläingson  
Hilling-Bjalfe  
Hogne Snorreson  
Myrkjartan Varmalöksborne  
Mård Oräkja  
Njal Gullbäre  
Slag-Brage  
Stöng Fjorbaugsman  
Tibirk Stamme  
Vertlide Farbjarnson

#### **Stormikjalt Hravna Disadottir**

Som hennes namn antyder så är hon dotter till gudarna då deras kraft förlänas henne i maktböner. Hon är kort och inte särskilt stor utan sitter oftast längst fram i båten med ett stoiskt uttryck i ansiktet som är inramat av det korpsvarta håret. Enligt rykte så är hon bunden till Storme av ett löfte då han räddade hennes familj och nu håller hon sig därför där vindarna är som starkast. [STY-2, STO-4, INT+3, SPI+6, KAR+3, Bönekonst+13, Maktböner: Guds öga, Helbrägdagörelse, Järnring, Stormvägg, Värkraft, Åskvigg]

#### **Brymhild Gaukfylgjur**

Denna brunhåriga sköldmö är en ärrad skönhet som saknar vänster hand. Över stumpen är ramen av en björn dragen. Hennes skönhet försvinner till stor del när hon öppnar munnen då halva käften är tandlös efter handgemäng. Hon är vigd med Gauk, men de har ännu inte fått några barn. [KAR+3 med stängd mun, -2 med öppen mun]

#### **Ejlög Flatrnas**

Denna kvinna är en formidabel slagskämpe. Hon har rakat sitt huvud från allt utom en brun fläta och hon har en bister min. Hennes ansikte tycks en aning intryckt då hennes näsa blivit bruten. Hon går gärna omkring och knäcker med nacken och

knogarna och väntar på att någon ska förolämpa henne. [STY+1, SMI+4, Slagsmål+4, Kroppsbyggnad+6]

#### **Galtr-Kettill**

Den äckligaste mannen ombord är just denne. Han luktar och betar sig svinaktigt. Han har tandröta och tvättar sig i princip aldrig och även om han gjorde det har skiten blivit så ingrodd att huden går av förr än skiten. Tungan upptar större delen av munnen vilket gör att han talar mycket nasalt. Han är dock en jäkel med spjutet. [KAR-5, Stångvapen+2]

#### **Gauk Skorargeir**

Tillsammans med Stöng, Orm och Viga-Estrid är han den bäste krigaren ombord. Han har stripigt mörkt hår och är bred som en oxe. Han går ofta med bar överkropp förutom en björnskinnspäls över ryggen. Han låter sin yxa tala för sig och alla spjutmän som någonsin mött denne kämpe i envig har blivit besegrade. [SMI+2, KAR+2, Enhandsfattade yxor+6, Kroppsbyggnad+6]

#### **Hafgrim Bläingson**

Detta är en sympatisk, men inställsam och girig person. Han har tunt mörkt hår och tenderar att gå omkring med öppen mun hela tiden. Den enda anledningen till varför han får följa med är för att han har starka armar och därför är en jäkel på att ro och på att svinga stridsgisslet. [STY+1, KAR+2, Enhandsfattade krossvapen+3]

#### **Hilling-Bjalfe**

Vid sidan av Galtr-Kettill är detta den fulaste mannen ombord. Han är en joarjos från Dain och har därför bred panna, djupt sittande ögon och underbett. Han ser ut som en efterbliven och rynkig barnunge med ljust spretigt långt hår, men är egentligen en fruktad bärsärk beväpnad med två morgonstjärnor. [STY+1, STO+1, INT-2, KAR-2, Bärsärk+8, Två vapen+6]

#### **Hogne Snorreson**

Han är en stel och tyst karl som lyder minsta vink och inte gör något väsen av sig. Han är ny ombord och känner ingen enligt honom själv. De som försöker tala med honom får kortfattade svar, men inser kanske att han döljer något. [INT+2]

#### **Myrkjartan Varmalöksborne**

Han är en god spejare från den fynhemska lilla gårdssorten Varmalök. Han gillar att tälja småfigurer och är djupt religiös. Han kommer därför att ta lagen i egna händer om det visar sig att någon ombord är bevandrad i vitterns väg.

#### **Mård Oräkja**

Den absolut muntraste göken ombord är Mård som gärna sjunger en trudelutt eller drar igång riktiga skeppsvisor. Han är inte särskilt stor, men han har en bred mun och en skarp blick. Alla gillar Mård, brukar man säga ombord och han är värdefull för att



### Generell holmuman

Människa. Havsvarg. 17-50 år. Man och kvinna.  
Grundegenskaper: Styrka 13, Fysik 14, Smidighet 12,  
Storlek 14, Intelligens 10, Psyke 11, Perception 8, Spiritus  
10, Karisma 10  
Skadebonus: 1T3  
Förflyttning: Land 13 m  
TKP: 43 (TKP-sys: 22)  
Vapentechnik: (SK 13+8) Attacker FV 14/8. Sköld (+8) FV  
10/5.  
Rustning: Läder RV 3  
Färdigheter: Vapentechnik FV 8, Sjökunnsighet FV 10,  
Sköldteknik FV 8, Rustningsteknik FV 3, Geografi FV 8,  
Slagsmål FV 10, Kunskap om gerbanis FV 5, Navigera FV  
5, Repkonst FV 8, Retorik FV 3, Kroppsbyggnad FV 2,  
Överlevnad FV 5, Simma FV 10, Tala nordvrok FV 10.

hålla stämningen på topp. Om det är någon som klappar de andra på axeln så är det han. Emellanåt kan han vara lite väl dumdristig och vårdslös. [KAR+4, Retorik +5, Sjunga +8]

### Njal Gullbäre

Denna karl är den klart stiligaste ombord, fortfarande en bra bit under trettio år gammal. Han kallas skämtsamt för guldbäraren, inte för att han har guld på sig utan snarare för att han behöver bära med sig guld hem för att försörja sina fyra vackra fruar och sina femton barn. Han kan dock inte låta bli att flirta med vackra kvinnor, vilket väcker de andra holmumännens skratt.

### Slag-Brage

Han är en vildbronja och en veritabel slagpåse. Han tar förvisso inte skit från så många, men han tål fruktansvärt mycket stryk. Hans käke har gått ur led ett par gånger och han har ett blomkålsöra halvt dolt under sin mörka kalufs. Om någon gör honom irriterad tycker han det är dags att börja bjuda ut slag.  
[STY+1, FYS+4, STO+1, Slagsmål +2, Kroppsbyggnad +13]

### Stöng Fjorbaugsmann

Denna man är en fredlös karl från Vortland, på flyende fot efter att ha dräpt tre hirdmän och bränt ner ett långhus fyllt med folk. Det hänger en fiskekrok genom hans högra kind, vilket han verkar ha vant sig vid och om någon frågar så säger han att den för tur med sig. Han har en elakartad blick och ingen ombord är lika skicklig som han i svärdslek.  
[SMI+3, KAR-3, Enhandsfattade svärd +7]

### Tibirk Stamme

Denna man är en bjässe till karl. Han är en bit över två meter och han sväller av muskler. Hans ansikte pryds av en potatisnäsa och tunna läppar som låter tänderna framträda. Han säger inte så

mycket, ingenting faktiskt, då han är stum. Ingen tvivlar dock på att han kan använda sin skäggyxa och sin sköld. Precis som Hagne är han ny ombord.

[STY+3, STO+3, Retorik -3, Enhandsfattade yxor +2]

### Vertlide Farbjarnson

Han är en ung grabb knappt mer än sexton år fyllda, men full av hopp inför framtiden då han vill se stora delar av världen. Han har bara farit med båten i ett par månader och hoppas att inte efter alltför lång tid påvisa sin skicklighet med både spjut som kastyx.

Det är onödigt att ge alla dessa personer värden därför är mallen (generell holmuman) bruklig för alla holmumännen. Om det står under beskrivningen att en SLP är bra på något särskilt så har de helt enkelt mellan +1 till +5 mer i FV eller i en grundegenskap. Det finns riktlinjer under varje person.

## Ytterligare passagerare

Utöver holmumännen kommer det att finnas ett antal passagerare. Vid sidan av rollpersonerna kommer både Edwige Ottefågel och Valtaja att ta sig ombord. Skeppet kommer därmed att vara tungt lastad med flera extra personer och extra förnödheter åt dessa. Detta betyder att den enda platsen ombord på skeppet som finns att tillgå är mittskeppet mellan rokastarnas kistor. Rollpersonerna kommer snabbt att inse att färden kommer att bli mycket obekvämt och inte särskilt rörlig.

### Edwiges ombordstigning

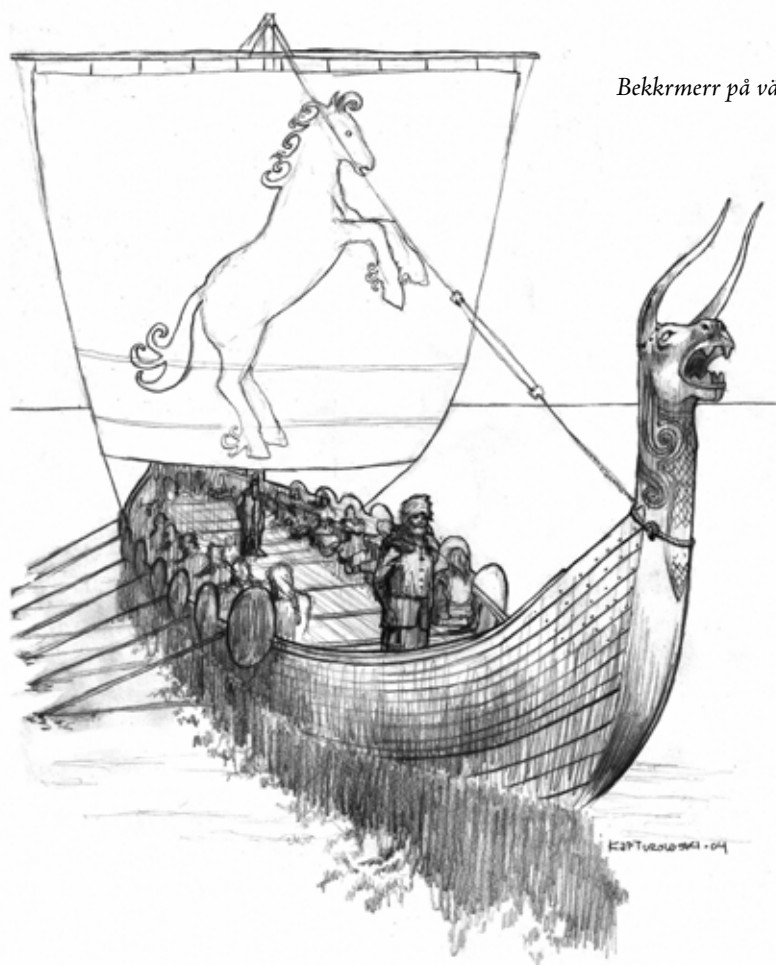
Edwige kommer att innan avfärd komma till skeppet och fråga om det är detta skeppet som ska avsegla ut mot Rimhavet. När hövedsmannen säger att så är fallet så proklamerar hon följande:

»Mitt namn är Edwige Ottefågel, rortvaktare av Almonde. Min blivande man har sedan flera månader försvunnit till havs under en fisketur med sin fader. Alla tecken säger att han är död, men jag vägrar sörja honom förrän jag med egna ögon avskött dessa farvatten. Det har kommit till min kännedom att ni ska ut över havet för att söka i dess vågor och längs horisonten. Det är Gaves vilja att jag tar plats på detta skepp.«

Traen svarar snabbt:

»Vi har redan Stormes vilja med oss och vi behöver inte en utböljning när vi har en stormikjalt.«

Edwige svarar oberört:



*Bekkrmerr på väg ut över Rimhavet*

»Innan ni behöver äta upp fler ord föreslår jag att ni gör plats för jag har Esklaklanens vilja med mig då min blivande man är eller var en av klanen. Om ni vägrar ge plats blir jag tvungen att kapa huvudet av en av era män.«

Med dessa ord ger hon Traen Grimskaft en blick som gör att han ryggar tillbaka och beordrar att folk ska ge plats åt nidendomskvinnan. Hravna är inte alls glad över denna utveckling men säger inget.

## Valtajas ombordstigning

Precis innan skeppet ska lägga ut kommer en mystisk person gående över piren. Gestalten är insvept i en brun mantel och huvan döljer dennes anlete. Utan att tveka går den huvade personen fram för att stiga ombord på skeppet. Hilling-Bjalfre reser sig dock snabbt och ställer sig i vägen för gestalten och sätter en hand mot dennes bröstorg. Medan han gör detta skriker han på hövedsmannen. Under en liten stund står gestalten tyst på piren precis bredvid skeppet medan Hilling-Bjalfre håller upp en

stoppande hand mot honom. Traen tar till orda:

»Vem är du och varför tror du att du kan komma ombord?«

För ett ögonblick tycks gestalten skrocka en aning, innan den med en mjuk rörelse för undan Hilling-Bjalfes hand och stiger ombord på skeppet, medan den store joarjosen verkar helt förvirrad. Gestalten säger med en mjuk och viskande stämma som flyter med vinden och hörs av alla ombord:

»Mitt namn är Valtaja och Tangbrand hälsar.«

Med dessa ord sätter sig gestalten ner vid det utrymmet som finns kvar. Hilling-Bjalfre som nu har kommit till sans brusar upp och tar ett par steg mot Valtaja för att slita tag i honom, men Traen skriker:

»Alla tar plats!«

Med dessa ord sagda så sätter sig Hilling-Bjalfre på sin plats och alla är beredda på att ge sig iväg ut över havet. Om rollpersonerna



har glömt något eller kommer på något sista att göra så skulle de ha tänkt på det innan för nu bär det av.

## Avfärd och livet till havs

Alla sätter sig på sina kistor med årorna redo. Undantaget är hövedsmannen som står längst bak och stormikjalt som håller sig i fören, och så passagerarna förstås som bara har platsen mellan kistorna och all färdutrustning att samsas om. Alla som har sköldar får dessa uppsatta vid relingen. Med kommandot »Alla roddare: RO!« så börjar skeppet röra på sig med årtagen. Skeppet ros ut ur viken där seglet hissas och Eiglasta lämnas bakom. Traen verkar rätt nöjd med att båten går tungt då han menar att de behöver en hel del barlast om de ska ut till havs, så att skeppet inte kränger och välter. Rollpersonerna får titt som tätt höra skrikande kommandon från segelfararna som: »Var med sitt!«, »Pass på, vi går över!«, »Fri hals!«, »Fast!« och liknande. Vinden blir kraftigare och vädret hårdare. Ibland seglar skeppet i slör, ibland måste det kryssa i bidevind och ibland känns det som om skeppet ska gå under när det knakar och ändrar konstant krängning i den byiga vinden. Det finns knappt något man kan göra ombord annat än att samtala, och då måste man ändå överrösta vinden. Det är alldeles för lite utrymme för att träna i några fysiska aktiviteter. Vädret är ständigt påminnande då det inte finns annat än filter och kläder att gömma sig bakom och för den frusne blir det lätt outhärdligt. Behoven utträttas över relingen och det finns ingen avskildhet. När folk rör sig blir det hela tiden trängsel och då och då blir det lätt aggressiv stämning om någon råkar trampa eller gå in i någon annan.

Resan till havs är mycket påfrestande, särskilt då passagerarna i princip bara kan sitta still utan att göra någonting. Det blir helt

enkelt en väntan på att komma av skeppet igen, en väntan där vinden viner och piskar i ansiktet. Varje dag som går ska alla rollpersonerna lyckas med två FYS-slag för att inte må dåligt. De rollpersoner som har FV i Sjökunnighet kan lägga till detta till sin FYS för dessa slag och om de får över 20 i FYS + FV så behöver de inte slå överhuvudtaget. För varje misslyckat slag så börjar rollpersonen att må dåligt och får -2 på allt denne gör under denna dag, vilket maximalt kan ge en rollperson -4 på allt denne företar medan sjösjukan har sitt grepp. Ett lyckat slag ger +2 ända upp till  $\pm 0$  på allt rollpersonen gör. Förutom detta måste rollpersonerna handskas med resan mentalt, vilket betyder att de bara står ut med sjöfärden under PSY + FV i Överlevnad (sjö eller hav) antal dagar innan de får minus på allt de företar sig. För varje dag som går utöver denna summa får rollpersonen -1 i allt. När en rollperson fått lika mycket minus som dennes PSY så kommer rollpersonen att bryta ihop och inte vilja göra något utan vill bara komma ifrån vattnet. Om rollpersonen får dubbelt så mycket minus som PSY så blir denne självmordsbenägen. Dessa minus återkommer med ett per dag där rollpersonen är på land under drägliga förhållanden.

## Sökande på havet

Traen Grimskaft är givetvis intresserad över hur rollpersonerna har tänkt sig sökandet, havet är ju ett stort ställe. Om rollpersonerna inte är säkra på sitt svar så föreslår Valtaja att skeppet ska navigera efter alverljuset för att finna dess starkaste punkt där den ligger i position med månen. Denna navigering kan han göra med hjälp av den alviska, bronsliknande solskuggafjöl som han har med sig. Detta betyder att de under dagen kan navigera efter solen, även då det är molnigt eftersom Hravna har maktbönen Vårkraft, och under natten när de följer alverljuset med hjälp av Valtajas instrument. Valtaja vet inte själv om detta leder någonvart men han har starka känningar på att så är fallet. Frågan är om rollpersonerna går med på detta? I vilket fall som helst kan detta leda till dispyter ombord på skeppet där hövedsmannen till slut tar parti för den sidan som faktiskt betalar för hela kalaset, vilket han tycker att Valtaja är den bästa representanten för. Om rollpersonerna varit så rika att det själva betalt allt så har de fortfarande inte samma påtryckningseffekt som Esklaklanen. Valtaja är Esklaklanens utvalde person ombord, vilket räcker långt för Traen som förr eller senare vill återvända till Eiglasta utan att få problem med klanen.

Hur det än blir med sökandet kommer skeppet att färdas runt på Rimhavet i ett flertal dagar. När väl vinden tar tag så blåser den inåt land och ofta blir det att ställa om kursen för att inte försöka segla direkt mot vinden. Skeppet kommer i de flesta fall ha en maklig medelhastighet på 5,5 knop (dryga 10 KM/H) på grund av det hårda vädret ute på det stormande Rimhavet. Vädret till havs ändras då och då och tabell 4-1 kan användas för att få en uppfattning om hur vädret är (tabellen är baserad på den som återfinns i Vildhjarta). Slå för både väder och vind och kombinera

**Tabell 4-1: Väder och vind**

IT20	Väder
1-5	Solsken
6-12	Molnigt (slå IT6)
1-3:	klar sikt
4-5:	dimma
6:	tjock dimma
13-14	Duggregn
15-20	Kraftigt regn

IT20	Vind
1-3	Vindstill
4-5	Lättbris
6-12	Vind (kan inte vara tjock dimma)
13-20	Stark vind (kan inte vara dimma eller tjock dimma)



resultatet.

Under dagarna då det är dimma och regn kommer stormikjälten att be till Solvei om hennes Vårkraft så att solen skiner fram och det blir lättare att navigera. Annars kommer de knappt att kunna navigera under dessa dagar och får då försöka att hålla sig så stilla de kan.

## Historier ombord

Medan rollpersonerna befinner sig till havs finns det ett handfull berättelser som de ska höra innan skeppet kommer till Nidhstyngersvalget (se nedan). Alla berättelser är inte fullständigt väsentliga för själva handlingen, men alla tillför stämning och tyngd åt karaktärerna.

### Edwige Ottefågels historia

Edwige är inte särdeles pratglad, men en artig person som vill ha ett städat samtal finner att hon gärna samtalar med någon under den långa färden till havs. För någon som vinner hennes förtroende (med respekt snarare än genom att flirta) kan hon berätta följande historia:

»Den enda anledningen till att jag befinner mig på denna skuta är för att hitta min trolovade man, i liv eller död. Han heter Hoskuld Biornson och är en god och stark man. Han var en av de få som behandlade mig väl när jag först kom till Fynhem för fyra år sedan. Jag berättade för honom om min resa och min tro och han blev så berörd av mina ord att han bestämde sig för att bli en del av vad jag växt upp med. Så speciell är han att han är den första stormländaren från Fynhem som konverterat till nidendomen och blivit en rortvåktare. Det krävdes många goda ord från den nidendomska kyrkan för att låta honom lära sig av Rortan och många sträva ord mellan honom och hans familj för att han inte skulle bli utfryst från klanen. När han kom tillbaka för ett halvår sedan som fullfjädrad rortvåktare lyste han vigseln mellan oss. Bara ett par dagar efteråt försvann han tillsammans med sin fader på en fisketur. Först trodde jag att de var på jakt efter en gåva till mig, men medan dagarna gick insåg jag att det kanske fanns ett mörkare öde lagt för de båda. Jag har sökt både söderut och norrut utan att finna några nyheter om dem. Mitt enda hopp står nu till att finna ifall deras öde är blottlagt ute till havs. Gave vägleder mig.«

Därefter är hon inte längre intresserad av att tala om saken. Om någon gör sig rolig på hennes bekostnad eller skämtar om vad hon sagt så blir hon förgrymmad och ger den personen onda ögat.

## Traen Grimskafth och hans berättelser

Hövedsmannen är en riktigt erfaren och berest havsvarg som har både det ena och det andra att berätta. Han är dock ofta lite surmulen och vresig, men bjuder man honom på något att dricka eller muntrar upp honom med ett skämt eller två så brukar han allt som oftast bli på gott humör, åtminstone för en stund. Bland alla hans berättelser är det följande tre historier som har någon relevans för rollpersonerna i äventyret:

### Lögrjotnarnas land

»Bortom Rimhavet ligger lögrjotnarnas land Jotunvökna och det är ett land av stormar och piskande oväder, ett land som ligger på gränsen till Stormes rike. Där lever lögrjotnarna i massor och deras rörelser orsakar de stormande vågorna som syns på ytan. Ibland kan man se en hand av lögrjotnarna som sträcker sig upp över ytan och orsakar svallvågor när den försvinner ner under ytan igen. Ibland sträcker sig lögrjotnarna långt över ytan där de brottas med varandra, sitter i det bleka solskenet eller vaktar på antågande skepp att överfalla. Alla lögrjotnar sägs vara onda och anfaller alltid om de kan. Aldrig har jag hört någon komma levande ifrån Jotunvökna för att berätta om något annat än hemsckheter. Om det är dit vi är på väg så får vi slå vakt om att inte färdas in bland lögrjotnarna.«

### Nidhstyngers dödsvrål

»När Gjafvalder kom till Jorns hjälp och satte sin dräpardolk i Nidhstyngers gap så sjönk besten till havets botten med ett osaligt vrål som tömde dess andesäckar på luft. När den nådde havets botten drog den istället efter andan så att den i sitt sista andetag skulle spy sådan giftig galla över världen att ingen någonsin skulle se dagens ljus igen. Där Nidhstyngersvalget ligger, den fasliga vattenvirveln, där föll Nidhstynger och virveln uppkom av dess inandning. När virveln försvinner och vattnet över platsen sluts då vet man att slutet är nära, för då är Nidhstynger återigen redo att förgifta Trudvang med sin beskhet.«

### Vargafjard och Havets drottning

»Det är sagt att 'ingen är fredlös i Vargafjard'. Vargafjard är en ö, eller ett näste byggt av fredlösa som blivit havsvargar. De lever där med sina egna regler och låter ingen annan bestämma över deras liv. Det har berättats vara ett land av silver och guld, men det har på annat håll även sagt att det inte är





annat än ett riktigt skithål. Vargafjard har ingen ledare, men det finns ändå ett råd av hövedsmän och den som sägs ha mest att säga till om i detta råd är Fífrilde, hövedsmannen på skeppet Disagisl (gudinnans pil). Jag har själv aldrig träffat honom, men jag såg hans skepp glida förbi Saaga en gång, en enorm 40-sessa med en besättning på över 80 man. Att komma till Vargafjard utan att vara fredlös kan vara farligt då de kan frukta att de som inte är fredlösa och tar sig därifrån kanske avslöjar platsens läge. Därför har jag Stöng med mig som kan förhandla i eventuella nödlägen. Den enda de inte vågar ge sig på i Vargafjard är Hafsdronyg (havets drottning). Det är ett skepp som sägs vara fyllt med osaliga själar och styrt av en fasansfull gast. En del säger att detta skepp härjat över haven i flera hundra år medan andra säger att det först är nu som skeppets mörka krafter har gått lös på havets vågor och de som har oturen att befinna sig i dess närhet.»

## Bjarking Hlodvirsons längtan

Han är djupt försjunken i grubblerier som hänför sig till mer materiella ting och det verkar som om han kan gå genom eld och vatten för att få råd till sina drömmar om lycka:

»Jag har varit borta från min familj nu i lite mer än nio år och det skulle vara trevligt att komma hem igen. Jag kommer från en trevlig, liten by som heter Syrwijk, vet ni, och där känner alla varandra och det är alltid trevlig stämning. Det var det i alla fall senast jag var där. Jag skulle dock vilja ge dem alla något för att jag varit borta så länge. Till min fader Hlodvir ska jag ge ett björnskind jag skaffat; min moder Nanna ska få en stor silverskål jag sett i Eiglasta; Skarpheden ska få en ny båge av alvisk kvalitet, Helfdane en fin skäggyxa och lilla Dyggve ska få en häst; mina vackra systrar Krimhilde och Ylwa ska få varsitt halsband i guld; till och med kusinerna Aegir och Gleipnir ska få varsin fin dolk och onkel Haarek ska få sig en tunna öl. När vi kommer tillbaka till Eiglasta efter denna färd så har jag tillräckligt med mynt för att skaffa det sista och sedan ska jag även köpa loss Bri och Tyrgwa från Höggvand så att jag kan äkta Bri och få med mig dem tillbaka till Syrwijk. Det ska bli härliga tider framöver...«

## Andra historier, skrönor och målro

Utöver ovanstående berättelser så kan de charmiga och trevliga rollpersonerna tala med stormikjalten Hravna Disadottir som kan berätta om hennes löfte till Storme om att följa dit där hans kraft är starkast i evig påminnelse om att han räddade hennes familj från

### På Stormes hav

Ohoj, låt gå! Se vattnet ryker  
Hej och hå, kämpa på  
Tätt vi utmed klippan stryker  
På Stormes hav, vår skuta gå

Se, flaggan svajar av vind från nord  
Hej och hå, kämpa på  
Vi sliter hårt, här ombord  
På Stormes hav, vår skuta gå

Riggat segel och däck som blänker  
Hej och hå, kämpa på  
Vattnet yr och kring oss stänker  
På Stormes hav, vår skuta gå

Vattnet skummar vilt kring bogen  
Hej och hå, kämpa på  
Vågor plöjs som jord för plogen  
På Stormes hav, vår skuta gå

Åskan dundrar, knall på knall  
Hej och hå, kämpa på  
Då står en man vid varje fall  
På Stormes hav, vår skuta gå

drunkna (denna saga får varje sl smycka ut på egen hand). Eller så kan rollpersonerna tala med Gauk eller Brymhild som mer än gärna berättar om hur de tillsammans besegrade den lömskaste björnen i Vestmamarken (upp till varje sl att skapa en berättelse om detta). Om alla dessa historier inte är nog så kan de alltid sjunga med i en visa som holmumännen finner särskild glädje i att sjunga sina strupar torra på ute till havs:

## Händelser till havs

Medan skeppet är till havs finns det ett antal händelser som kommer att skaka besättningen ombord på Bekkrmerr. Alla nedanstående händelser kommer att äga rum i valfri ordning innan skeppet kommer fram till Nidhstyngersvalget. Glöm inte bort att själva sjöfärden är ett utmärkt tillfälle för rollpersonerna att lära känna besättningen. Innan de kommer fram till Nidhstyngersvalget (se nedan) så har de spenderat mellan 5-14 dagar tillsammans med dessa havsvargar.

## Ruskväder

Efter ett par dagar till havs så rullar ett riktigt oväder fram över vattnet. Vindarna piskar hårt och regnet hugger som dolkar



och sliter som klor i ansiktet på alla i skeppet. Åskan mullrar över himmelen och enorma blixtar slår ner över havet. Skeppet kränger över de höga vågorna och stormikjaltens böner verkar inte hörsammas i den hemska stormen. Holmumännen kan höras be till Storme och skrika att de nu färdas in i stormen till Stormes rike och har nu lämnat Trudvang bakom sig, medan vågskummet sprutar över relingen. Skeppet knakar oroväckande och det är svårt att hålla sig på plats utan att fara omkring huller om buller. En del packning som inte har blivit rejält fastspänd flyger av skeppet och försvinner i vågorna. Så kraftfull är vinden att seglet slits upp och blir oanvändbart, vilket holmumännen senare får byta ut.

Under stormen måste alla rollpersonerna slå ett SMI-slag och om de misslyckas så håller de på att flyga av skeppet i vindens kraftiga attacker. En av holmumännen får dock tag på dem innan och rollpersonen får 2 KP i skada från total KP efter att ha slagit i relingen. En rollperson som fumlar sitt SMI-slag tar 1T8 i skada i huvudet när denne slår käken i relingen.

En av rollpersonerna (slumpas ut, oavsett om de misslyckas med SMI-slag eller inte) fastnar i en lina med foten och rycks överbord. Där kommer rollpersonen att dras genom vattnet vid sidan av båten och med ett misslyckat slag för Simma kommer rollpersonen att flyga upp mot skrovet och slå sig rejält mot skeppet (2T6 i skada från TKP). Vertlide Farbjarnson får dock tag på rollpersonen och kan med eller utan hjälp få ombord rollpersonen. Precis när han klappat den blöta rollpersonen med ett leende på läpparna tar en hård vind tag i honom och han snubblar till över relingen och försvinner i djupet. De andra holmumännen ropar efter honom, men han är försvunnen i djupet och hans drömmar om storslagna äventyr kom till korta på ett tragiskt vis. Här dör Vertlide Farbjarnson drunkningsdöden och kommer inte att finnas med i resterande del av äventyret.

Övädret avtar dock efter flera timmar och då är alla ombord utmattade och skadade av den enorma framfart vädrets makter påvisat. Många sitter modfälda och sorgsna över Vertlides öde. Men sorgen omvänds snart i respekt när Mård Oräkja håller ett ode över den drunknade Vertlide:

»När stormen slutligen bedarrar  
skingras vinden  
störtar mot vågorna  
ruskar skeppets bultar –  
i ofördunklat sken  
mattas vindens välvande lopp  
Så svävar den rena och svalkande hjältevinden –  
stiger och sjunker  
sätter över den höga masten  
tränger djupt in i långhusens salar  
rör vid blommornas blad med sin rena andedräkt  
strövar bland fruktträd och ljung  
ryttlar över det strömmande vattnet  
rör vid kvinnans kind  
smeker barnets panna  
skingrar allas mörka sinne

glider över oss alla  
kastar ett hölje över järnekens unga skott  
irrar över kullarna  
där blommorna sprider sin våldoft  
När den vinden sveper en mänsklig gestalt  
känner hon strax hur dess kyla svalkar  
Hon suckar djupt i den vederkvickande fläkten  
Den rena och klara vinden  
botar den sjuke och gör den druckne nykter  
skärper synen och hörseln  
ger kroppen vila och vederkvickelse  
Detta är Stormes hjältevind!  
Vertlide, son av Farbjarn  
du räddade en man och togs med i Stormes grepp  
Nu en del av hjältevinden som stärker oss med varje  
andetag!«

## Myteri ombord

En natt när det värsta övädret har lagt sig och vågorna gungar lugnt och kluckar mot skeppets köl ligger de allra flesta av holmumännen utmattade och vilar ut sig. De enda som är vakna är Hogne Snorreson och Tibirk Stamme förutom Valtaja som sitter orörlig på sin plats. Hogne rör sig försiktigt över däck och drar tyst Stöngs svärd utan att Stöng vaknar varpå både Hogne och Tibirk tar sig ljudlöst bort mot Traen Grimskaft för att tystlåtet dräpa honom. För att rollpersonerna ska uppräcka detta krävs det att de lyckas med ett mycket svårt (-5) PER-slag för att vakna upp i tid.

Om ingen rollperson lyckas med PER-slaget så är det ingen som vaknar. Dock kommer det att bli tumult under morgontimmarna med både skrik och anklagelser när Bjarking och Orm är över Stöng och menar att han dräpt hövedsmannen Traen, som i aktern ligger dräpt och Stöng har en blodig klinga vid sin sida. Stöng förnekar detta, men då han är känd för att vara en fredlös man så är hans ord ihåliga. Stomikjaltan tar till orda och hävdar att hon ska lösa tvisten. Med en maktbön ropar hon med myndig stämma »Storme, rättvisans furste, visa mig sanning!« Samtidigt har Hogne smugit bort till seglet och hugger i smyg av en lina (om rollpersonerna lyckas med ett mycket svårt (-5) PER-slag så lägger de märke till detta). När linan brister vrider sig mastens rå så snabbt att rånocken slår rakt in i huvudet på Hravna som då svimmar av. Återigen blir det tumult på skeppet när man försöker få ordning på både segel och folk. Stöng kommer att greppa första bästa vapen (en dolk) och Tibirk kommer att attackera Stöng innan tumultet har lagt sig. Om ingen lägger sig i kommer Stöng att få en skäggyxa i sig och sedan bli sparkad överbord. Hravna kommer att vakna sedan med en enorm huvudvärk, och under tiden har Bjarking tagit befälet över skeppet. Stämningen är låg, men Bjarking utser snabbt Mård till Halskarl och menar att saken är ur världen – Stöng var skyldig och nu har han fått sitt straff. Gauk som har lagt märke till att repet vid mastens rå blivit avskuret och inte avslutet blir misstänksam och diskuterar senare



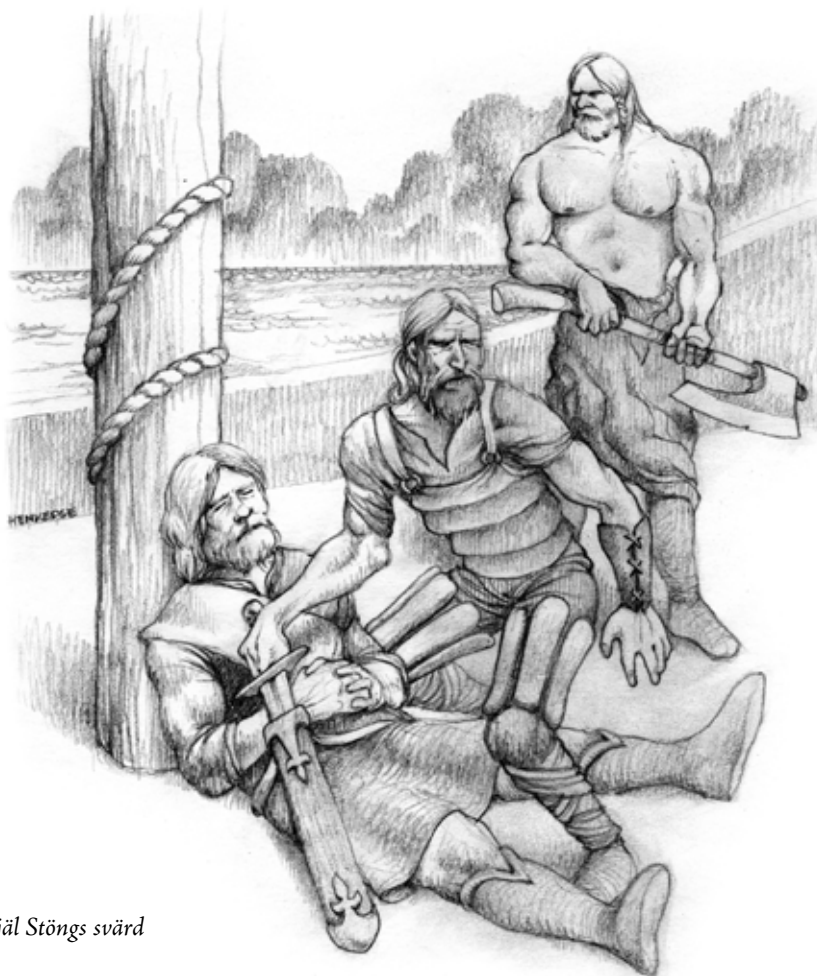
med Hravna och möjligtvis misstänker man Tibirk för dådet, då han var så snabb med att dräpa Stöng. Hur detta artar sig är upp till varje SL.

Om någon av rollpersonerna lyckas med PER-slaget så kommer den personen att vakna mitt i natten och lägga märke till hur Hogne drar Stöngs svärd och sedan hur både Hogne och Tibirk tar sig mot Traen Grimskaft. Här kan rollpersonen passa på att sätta upp motstånd annars kommer Tibirk att hålla fast Traen med ena handen över munnen medan Hogne sticker svärdet genom buken på hövedsmannen till han ligger still. Sedan kommer de att gå tillbaka med svärdet och lägga bredvid Stöng. Om en eller fler rollpersoner väljer att gå emellan blir det strid där Tibirk och Hogne snabbt försöker tysta rollpersonerna, men som antagligen leder till att en högljudd strid påbörjas. De i besättningen som vaknar till detta vet dock inte vem som är vän eller fiende. Detta leder till att de runt omkring inte försöker döda någon av de involverade utan enbart försöker stoppa striden. Att slåss på skeppet är svårare än om man står på fast mark. Alla involverade får -3 i FV på varje attack och parering om de inte har FV 10 eller mer i Sjökunnighet. Efter striden kan det snabbt

klargöras att Hogne var beväpnad med Stöngs svärd och hade något lur för sig och därför lyssnar de till vad rollpersonerna har att säga. Om Hogne och Tibirk ännu är i livet så kommer de att få sina ben uppskurna och bli kastade i vattnet. Traen och Stöng är givetvis mycket tacksamma för rollpersonernas osjälviska insats. För detta kommer de att få ett fint dryckeshorn i ben och silver av Traen (värt 100 silvermynt) och av Stöng kommer de att få hans turhjälm (en öppen plåthjälm med smidd krona, nackskydd och ögonskydd och ringbrynjestärkt över nedre delen av ansiktet – ser furstlig ut för någon som passar i den, STO 12-15).

Hur hela denna situation löser sig är mycket upp till spelledaren. Hogne och Tibirk är ute efter att döda Traen och är beredda att låta Stöng ta skulden. Hravna har maktbönen Känna sinne så om hon får utrymme att förhöra folk så kommer det snart att visa sig att Hogne och Tibirk är skyldiga, men de tänker inte ge sig utan strid. Edwige och Valtaja håller sig helt utanför denna konflikt. I vilket fall som helst kommer det efter detta behövas fler roddare då antingen Bjarkings och Stöngs roddplatser är lediga, eller Hognes och Tibirks roddplatser.

Anledningen till myteriet är att Hogne och Tibirk har gått



*Hogne och Tibirk stjälar Stöngs svärd*



blodsed på att dräpa Traen, då hövedsmannen för två år sedan våldförde sig på Hognes yngre syster Ada, Tibirks trolovade. Hogne och Tibirk har emellertid lovat systemen att återvända hem med goda besked så de vill dölja vem som dödat hövedsmannen. Det kan tyckas dumdristigt att försöka dräpa hövedsmannen ute till havs, men Hogne hade blotat innan havsfärden och de fick aldrig någon chans att ta Traens liv innan avfärd. Nu var deras tålmod helt enkelt slut.

## Fullmåne

Fullmånen närmar sig. Om någon av rollpersonerna under striden med skollerna blev smittad med lykantropi så kommer det på skeppet att skapas ett kaos när det under fullmånensnatten helt plötsligt finns en manulv som går bärsärk bland holmumännen. Rollpersonerna kan ju givetvis ha varnat besättningen om smittan, om de själva överhuvudtaget känner till detta symptom. Annars kommer de smittade rollpersonerna att gå lös på skeppet. Hur denna situation kommer att lösa sig är även denna helt upp till spelledaren.

Om ingen av rollpersonerna har blivit smittad av lykantropi så är istället Ejlög Flatrnas smittad av lykantropi. Detta vet dock delar av besättningen om så de förbereder med att spänna kättingar i fören och binda fast Ejlög i dessa. När sedan fullmånen syns på himmelen så förvandlas Ejlög under smärtsamma skrik till en *koneulv* (kvinnlig manulv) som under våldsamma utbrott försöker slita sig ifrån kättingarna. Över skeppet hörs fruktansvärda ylningar som först efter flera timmar övergår i gnyenden då Ejlög behöver kött och blod. Myrkjartan Varmalöksborne har fått uppgiften att mata henne då hon håller sig förvandlad i 1T10 dagar. Kättingarna har dock bara en sty på 35, vilket gör att Ejlög har 35 % att ta sig loss ifrån dem (sty 28) och hon kan försöka en gång varje timme. Dessa försök gör hon främst när Myrkjartan kommer för att föda henne då hennes blodshunger är som störst då, vilket betyder att hon i så fall kastar sig över honom först för att slita upp hans hals och bröstskorg. Viga-Estrid står så ofta hon kan beredd att sätta en välriktad pil i kroppen på besten. Om Ejlög lyckas ta sig loss så är det maximalt två personer som i närstrid kan möta Ejlög, men glöm inte bort att hon som koneulv är så otroligt smidig att hon lätt kan hoppa från ena sidan båten till den andra och skapa panik och förödelse.

Glöm inte att det är en risk 1-3 på 1T20 att den som blir klöst eller biten av en manulv också blir smittad och sedan 1 på 1T20 att den smittade fastnar i manulvsformen permanent.

## Hafsdronyg i sikte

Under en vindstill dag så hör man Viga-Estrid vissla till och peka ut mot babord sida. Långt, långt borta kan man se ett stort och mörkt drakskepp. Seglet är svart och det ser olycksbådande ut. Kalla vindar börjar blåsa upp lätt (inte tillräckligt för att segla) och alla i besättningen börjar jobba på att väja styrbord. Det skriks kommandon och om någon frågar vad som är på gång så pekar de

## Koneulven Ejlög Flatrnas

Människa. Manulv. 22 år. Kvinna.

*Grundegenskaper:* Styrka 28, Fysik 28, Smidighet 32, Storlek 14, Intelligens 3, Psyke 17, Perception 12, Spiritus 3, Karisma 3

*Initiativmodifikation:* -13

*Skadebonus:* 2T6

*Förflyttning:* Land 13 m

*TKP:* 91 (TKP-sys: 46)

*Ejlög kan utföra en av följande attacker varje SR*

*Bett FV 16, 1T10+SB*

*2 klor FV 16, 1T8+SB*

*Rustning:* Hud RV 1

*Färdigheter:* Sjökunnsighet FV 10, Slagsmål FV 16,

Kroppbyggnad FV 8, Överlevnad FV 5, Simma FV 10,

Hoppa FV 7.

bara mot skeppet i horisonten och skriker »Hafsdronyg är på väg!« Om Traen inte har berättat om Vargafjard och Hafsdronyg än så gör han det lite senare. Alla som kan ro sätts att ro för bara livet. Besättningen på Hafsdronyg verkar ha skymtat Bekkrermerr och börjar sätta fart för att jaga ifatt.

Hafsdronyg är ett mörkt och stort drakskepp, där drakhuvudet i fören tycks frusta och vrida sig av liv. Minst 40 årpar kan skymtas och den rusar mot Bekkrermerr i fruktansvärd hastighet. Det dova och ihåliga trummandet kan höras från långt håll när de döda slår takten. Hravna ber till Storme om att få vind, men det förblir vindstill och Hafsdronyg närmar sig alltmer. Snart är skeppet inom pilavstånd och då kan de skarpsynta se hur två spjutslungare (osthemska ballistor, finns beskrivna i del 3) skjuts fram emot fören. De avlossas, men missar (slå gärna symboliska slag för att bygga upp stämningen mer, även om de missar). De med bågar ombord kan skjuta mot de i besättningen på Hafsdronyg. Gestalterna ombord kan bara skymtas och är mörka gestalter i ringbrynja och läder. Det går inte att se exempelvis skelett eller liknande, utan besättningen verkar bara mörk och skrämmande. Pilar börja svärma över Bekkrermerr och gör hål i seglet, men det finns även en chans att någon träffas. 3T6 pilar träffar skeppet och det är 25 % chans att varje pil träffar någon ombord. Dessa pilar är långbågspilar. Hafsdronyg kommer allt närmare. Dess reling ligger minst två meter högre över ytan och vågskummet kastas upp vid sidan av skeppet så att det bildas dimma och svårt att se ombord på skeppet. Rollpersonerna kan höra isande skrik från Hafsdronyg och det är uppenbart att det inte är ett vanligt skepp, utan ett onskans skepp med kolsvart segel med död ombord.

Precis när ett par änterhakar kastats ombord på Bekkrermerr från Hafsdronyg blåser vinden upp och tar tag i båtens segel. Helt plötsligt blir faran helt annorlunda! Änterhakarna spänns i relingen och Bekkrermerr slår på grund av vinden upp mot Hafsdronygs främre del. Rollpersonerna inser snabbt att om repen



Nidhstyngersvalget

inte slås av så kommer Bekkrmerr att krossas mot Hafsdronygs för. »Slå av repen för sjutton gubbar!« skriker Bjarking och om inte rollpersonerna lyckas med det så kommer fler att hjälpa till. Lyckas de inte på första rundan hör man hur skeppet knakar när den slår upp mot Hafsdronygs för och vatten börjar forsa in på styrbord sida. Lyckas de inte slå av repen den andra rundan heller bryts delar av relingen och skeppet kommer att läcka in stora mängder vatten efter det. Att hugga av repen kräver en lyckad attack med ett vasst vapen som gör 3 eller mer i skada. Det finns tre änterhakar fastspända. Om de har slagit av två så slits det tredje repet av automatiskt.

När skeppet har kommit loss från änterhakarna så vrids skeppet upp och den allt starkare vinden blåser liv i seglet. Med vinden i ryggen kommer därför Bekkrmerr att lyckas segla ifrån den mycket tyngre Hafsdronyg. Dock kommer ytterligare 376 pilar (som ovan) att träffa Bekkrmerr och dess folk. När Hafsdronyg är ur synhåll så tackar alla Storme att de fortfarande lever.

Under denna del är det meningen att rollpersonerna endast ska få uppleva skräcken med Hafsdronyg utan att egentligen se dess besättning eller dess hövedsman. Om någon rollperson lyckas komma ombord på skeppet så föreslås det att den rollpersonen stöter på sådant tungt motstånd (se del 2) att han inte kommer därifrån och kan delge sina erfarenheter. Detta är egentligen

meningen att enbart vara en aptitretande jakt (med döden i halsgropen).

## Nidhstyngersvalget

Efter att alla eller vissa av ovanstående händelser ägt rum så kommer skeppet en stormig natt att börja dras mot Nidhstyngersvalget. Det blir uppenbart redan från långt håll då skeppet börjar dras i en bågrörelse. Alla väcks och det blir genast full fart på seglet. Det skriks även att roddarna ska hjälpa till att styra ut skeppet, men vid försöket så går flera åror sönder. Framför dem kan de se en enorm vattenvirvel som slukar allt vatten i dess väg. Synen av den är så mäktig att det är lätt att tro att det faktiskt är ett stort odjur som ligger på botten och drar efter andan. Enorma vågor slår mot skeppet och driver det i en båge runt svalget. Dånet blir mer och mer öronbedövande och det verkar lönlöst att kämpa emot medan virveln drar skeppet närmare och närmare sitt gap. Besättningsmännen börjar få något blekt och uppgett över sig.

Ju närmare de kommer desto mer knakar det i skeppet och det börjar bli svårt att hålla svallvågorna utanför. Det börjar luta mer



och mer och till slut kan de se ner i det mörka gapet medan skum yr över dem och vinden obönhörligen drar i dem. Svalget verkar bottenlöst och grymt. Masten spräcks och seglet flyger av. Gauk fastnar i en tross och flyger med seglet och försvinner i virvelns mäktiga forsar. Brymhild skriker förtvivlat efter honom innan hon själv dyker i för att försöka rädda honom. Mård tappar balansen och bryter nacken mot relingen när ytterligare en våg sveper över däck. Skeppet knakar till och bryts av på mitten medan skeppsdelenarna sveper vidare allt djupare ner i svalget. Folk skriker efter varandra men rösterna dämpas allt mer av att vågorna slår upp och lägger allt under vatten.

Det enda rollpersonerna kan göra är att få tag i något som de kan hålla sig i. De ska allihop slå varsitt svårt (-3) SMI-slag och om de misslyckas så tappar de balansen och slår sig rejält eller får någonting tungt över sig, vilket ger dem 2T6 i skada från TKP och rustning hjälper ingenting. Sedan är de djupt nere i virveln, skeppet har krossats och det enda de kan göra är att hålla tag i något bråte och försöka hålla andan medan de försvinner ner under de kraftfulla strömmarna. Det är viktigt att rollpersonerna får tag i något bråte att hålla fast vid. Låt dem slå ett vanligt SMI-slag för att kunna hålla fast vid något (det räcker med en sköld). Strömmarna är så starka att alla saker de bär på sig kommer att slitas av utom vissa kläder och kanske ett (1) föremål som varje spelare själv får bestämma att deras rollpersoner håller extra hårt i. Resten kommer att gå förlorat i svalget. Det objekt som varje rollpersoner håller extra hårt i kommer inte att försvinna i djupet.

Rollpersonerna kommer att dras ner under vattnet och måste

hålla andan, vilket de kan göra i  $(FYS + PSY)/2$  SR. Därefter blir de medvetslösa och tar 1 KP i skada för varje SR som de är under vatten. När de hamnar på  $-FYS/2$  i KP har de dött (därför kanske SL ser till att de grovt skadade får viss vård innan skeppet kommer fram till svalget, men är man grovt skadad så dör man, så är det). Antalet SR som de ska hålla ut innan de kommer bort från virveln och åter når ytan är sju och en halv minut (45 SR) om de har något flytande att hålla tag vid annars kommer det att ta (55 SR). Detta kommer att bli tufft för dem som inte är så tåliga, men havet är obarmhärtigt och kallt. Många från besättningen blir skadade redan på skeppet och får inte tag på något virke att hålla tag i. Har någon tung rustning på sig kommer de helt enkelt inte att nå ytan igen på grund av sin tyngd (har de rustning tyngre än läder på sig till havs förtjänar rollpersonerna att dö i detta läge.)

*Exempel: Bjarking har FYS 15, PSY 12 och 51 TKP. Han har lyckats med sitt SMI-slag ombord på skeppet och blev aldrig skadad utan håller i en del av skeppet när han sedan försvinner ner i virveln. Han kan därför hålla andan i 14 SR  $((15+12)/2$  avrundat uppåt). Därefter svimmar han av och får 1 KP i skada för varje SR som går. 45 SR senare har han därför tagit 31  $(45-14)$  KP i skada och har därför 20 KP kvar.*

Det sista rollpersonerna upplever är virvelns rasande och mäktiga framfart och hur de försvinner ner i dess djup. Allt blir mörkt och runt omkring dem mullrar mörkret som om detta var ett dödsvrål från en uråldrig och bortglömd best.

FORTSÄTTNING FÖLJER i Vattnaskymmel, del 2: I stormens öga.





## APPENDIX I: SPELLEDARPERSONER

### Ófeigur, son av Hornbori av Vestris blod

Han är en äldre men ståtlig dvärg som är ledaren för dvärgföljet. Han har ett långt vitt skägg, något blodbestänt, som ligger likt en vapenrock, nerstoppad i bältet över hans åtgångna ringbrynja. Ófeigurs vita hår är flätat över ryggen och smyckat med tjocka guldringar. Hans blick är hård och bister, men också en aning trött efter en så lång tids vandrande. Till beteendet är han en rättfram dvärg som inte tvekar för att få svar på sina frågor. Han är mer orädd än ett skogstroll och efter ett par svepande rörelser med sin stridsyxha finns det inget tvivel om hans skicklighet att hantera dvärgabilan. Stridsyxan har namnet Krovmaty, vilket betyder blodmoder.

Han kommer att överleva jakten på skollerna oavsett hur det går så att åtminstone han kan erbjuda rollpersonerna ett uppdrag i Eiglasta senare i äventyret.

#### Ófeigur, son av Hornbori av Vestris blod

Dvärg. Krigsman. 152 år. Man.

*Grundegenskaper:* Styrka 16, Fysik 15, Smidighet 8, Storlek 10, Intelligens 11, Psyke 15, Perception 8, Spiritus 8, Karisma 13

*Initiativmod:* +2

*Skräckmodifikation:* -2

*Förflyttning:* Land 9 m

*Skadebonus:* +13

*TKP:* 60 (TKP-sys: 30)

*Enhandsfattade yxor:* (SK 13+13) Attacker FV 10/10.

*Sköld:* (SK +13) FV 10/9

*Vapen:* Krovmaty, stridsyxha i mithril (2T8+4). *Sköld:* Medelstor sköld BV 25.

*Rustning:* Ringbrynja på bålen RV 6, Fjällförstärkt läder på armar och ben RV 5, Dvärgisk öppen hjälm med ansiktsvisir RV 10.

*Färdigheter:* Kroppsbyggnad FV 10, Rustningsteknik FV 8, Enhandsfattade yxor FV 13, Små sköldar FV 13, Avväpna FV 8, Dra vapen FV 10, Läkevetenskap FV 7, Geografi FV 8, Slagsmål FV 10, Taktik FV 10, Kunskap om religion (thuldom) FV 10, Överlevnad berg FV 10, Överlevnad skog FV 5, Tala dvärgiska FV 11, L/s dvärgiska FV 8, Tala nordvrok FV 5.

### Vestri, son av Ófeigur av Vestris blod

Detta är Ófeigurs äldsta son och den mest härdade av söner. Det går inte att missta sig på att han är en thul då hans bara

armar är fyllda med mörka tatueringar precis som hans ansikte. Tillsammans med det mörka skägget verkar han skyld bakom en mask från vilka ett par grå ögon stirrar stint. Han går ofta barfota för att känna kontakten med marken och stenen. Bergets kraft finns inom honom och detta förborgar hela hans väsen. Han är en stolt, envis och tystlåten, men ädel och rättfärdig dvärg.

#### Vestri, son av Ófeigur av Vestris blod

Dvärg. Thul. 88 år. Man.

*Grundegenskaper:* Styrka 14, Fysik 18, Smidighet 6, Storlek 9, Intelligens 10, Psyke 16, Perception 8, Spiritus 14, Karisma 10

*Initiativmod:* +2

*Skräckmodifikation:* -3

*Förflyttning:* Land 8 m

*TKP:* 63 (TKP-sys: 32)

*Tvåhandsfattade krossvapen:* (SK 13+13) Attacker FV 10/10.

*Vapen:* Tvåhandshammare (4T6).

*Rustning:* Ringbrynja på bålen RV 6

*Färdigheter:* Thulsmide FV 8, Rustningsteknik FV 5, Tvåhandsfattade krossvapen FV 10, Geografi FV 5, Slagsmål FV 10, Kunskap om religion (thuldom) FV 10, Metallurgi FV 10, Retorik FV 6, Kroppsbyggnad FV 10, Överlevnad berg FV 10, Överlevnad skog FV 3, Tala dvärgiska FV 10, L/s dvärgiska FV 8, Tala nordvrok FV 3. *Maktrunor:* Bergets röst, Bergets son, Getfot, Jordstöt, Järnfot, Mithrilblod, Rus, Stenhud, Urbergets kraft.

### Difur, son av Ófeigur av Vestris blod

Inte lika bister som både sin äldre bror och sin far är han en av dem som oftast kommer på bäst fot med främlingar. Han har ett kort skägg och ett vänligt leende på läpparna. Han har ett par större, utstående öron som han hela tiden skämtar om. Difur går klädd i en något lättare rustning, men har vid sidan av sitt spjut även ett armborst att imponera med. Han är duktig på att jaga och spåra och till sättet är han både vänlig och hjälpsam.

### Nar, son av Ófeigur av Vestris blod

Den yngste sonen är en bitter dvärg som, även då han är stursk likt sin fader, föredrar att vara tystlåten, tillbakadragen och avvisande. Han är inte bara yngst utan han är också fulast då han är både



### ***Difur, son av Ófeigur av Vestris blod***

Dvärg. Tunnelsvinsjägare. 61 år. Man.

*Grundegenskaper:* Styrka 13, Fysik 13, Smidighet 11, Storlek 8, Intelligens 11, Psyke 10, Perception 13, Spiritus 7, Karisma 12

*Skräckmodifikation:* +1

*Förflyttning:* Land 10 m

*TKP:* 31 (TKP-sys: 16)

*Stångvapen:* (SK 12+11) Attacker FV 12 Pareringar FV 11.

*Armborst:* (SK 12+11) Attacker FV 18.

*Vapen:* Långspjut på 2,5 m (3T6), Tungt armborst (2T8+8).

*Rustning:* Läderrustning RV 3.

*Färdigheter:* Kulturkännedom tunnelsvin FV 10, Jaga/Fiska FV 10, Stångvapen FV 11, Bestiologi FV 10, Smyga FV 11, Armborst FV 11, Geografi FV 10, Slagsmål FV 8, Rustningsteknik FV 4, Kunskap om religion (thuldom) FV 5, Överlevnad berg FV 11, Överlevnad skog FV 8, Tala dvärgiska FV 11, L/s dvärgiska FV 3, Tala nordvrok FV 5.

harmynt, vilket inte riktigt döljs av hans mustasch, och har ett fult ärr över halva ansiktet. Han bär på otillfredsställd vrede för många av de vedermödor han fått utstå och blir därför ovanligt grym och

### ***Nar, son av Ófeigur av Vestris blod***

Dvärg. Krigsman. 39 år. Man.

*Grundegenskaper:* Styrka 18, Fysik 16, Smidighet 12, Storlek 10, Intelligens 9, Psyke 13, Perception 8, Spiritus 8, Karisma 5

*Skräckmodifikation:* -1

*Förflyttning:* Land 11 m

*Skadebonus:* +1T3

*TKP:* 51 (TKP-sys: 26)

*Enhandsfattade yxor:* (SK 15+12) Attacker FV 14/8. *Sköld:* (SK +12) FV 14/3

*Vapen:* Zalisestra, stridsyx i rokjärn (2T8+1+1T6).

*Sköld:* Medelstor sköld BV 25.

*Rustning:* Ringbrynja överallt utom huvudet och benen RV 6, Fjällförstärkt läder på benen RV 5, Dvärgisk öppen hjälm med ansiktsvisir RV 10. All metall i hans rustning är blånerad.

*Färdigheter:* Kroppsbyggnad FV 6, Rustningsteknik FV 12, Enhandsfattade yxor FV 12, Små sköldar FV 12, Dra vapen FV 8, Läkevetenskap FV 5, Geografi FV 6, Slagsmål FV 13, Kunskap om religion (thuldom) FV 5, Överlevnad berg FV 8, Överlevnad skog FV 2, Tala dvärgiska FV 9, Tala nordvrok FV 2.

blodtörstig i strid. Hans yxa har namnet Zalisestra, vilket betyder järnsyster.

### ***Ginnar, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod***

Denna dvärg är inte lika kompakt som de andra dvärgarna och har ett mycket mildare yttre. Ginnar brukar ta av sig hjälmen och hålla den under armen då han sällan har lust att bära den på sig. Detta beror på att han får skavsår på öronen av hjälmen. Han har ett kort rödblont skägg och en sorgmodig uppsyn eftersom hans broder Finn för mindre än en dag sedan blev dräpt. Normalt sett är han en gladlynt person som gärna talar om det ena och det andra, uppskattar gott öl och goda skämt.

### ***Ginnar, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod***

Dvärg. Smed. 71 år. Man.

*Grundegenskaper:* Styrka 15, Fysik 12, Smidighet 8, Storlek 8, Intelligens 12, Psyke 10, Perception 10, Spiritus 10, Karisma 14

*Initiativmod:* +2

*Skräckmodifikation:* +1 (+5 mot skoller på grund av sin hämndlystnad)

*Förflyttning:* Land 8 m

*TKP:* 30 (TKP-sys: 15)

*Enhandsfattade krossvapen:* (SK 12+8) Attacker FV 10/6.

*Sköld:* (SK +8) FV 8/4

*Vapen:* Stridshammare (2T6+1). *Sköld:* Medelstor sköld BV 25.

*Rustning:* Ringbrynja på bälten RV 6, Fjällförstärkt läder på armar och ben RV 5, Dvärgisk öppen hjälm RV 9.

*Färdigheter:* Grovsmide FV 10, Metallurgi FV 10, Enhandsfattade krossvapen FV 8, Små sköldar FV 8, Värdera FV 12, Finsmide FV 10, Rustningsmakeri FV 8, Rustningsteknik FV 6, Geografi FV 4, Slagsmål FV 10, Kunskap om rustningar FV 10, Kunskap om religion (thuldom) FV 5, Överlevnad berg FV 5, Överlevnad skog FV 3, Tala dvärgiska FV 12, L/s dvärgiska FV 5, Tala nordvrok FV 4.

### ***Edwige Ottefågel***

Detta är en sträv kvinna med en bister uppsyn. Även då hon är relativt ung syns ingen omognad eller osäkerhet i hennes anlete, utan där syns enbart självsäkerheten själv. Tidigare var hon en riktig skönhet, men nu har hon ett ärr över ansiktet. Ärret delar överläppen på vänster sida av ansiktet och löper upp en liten bit över kinden. Hennes ögon är iskallt blå och har en tendens att se hotfulla ut. Hon har en förmåga att aldrig vika med blicken och även den mest morska krigaren viker förskräckt undan med blicken när de möter hennes. Fram, från under hennes ringbrynjuhuvu tittar en blond fläta fram, bunden med ett oxblodsfärgat band.



Förutom hennes ärr och hennes blick så har hon en tatuering över ansiktet som drar blickarna till sig (så att hon kan möta dem med sin blick): tvärs över ansiktet har hon en ormlik tatuering föreställande vastermarkisk knutkonst. Edwige är inte riktigt klädd i en rortvacts traditionella klädsel utan är rustad med både ringbrynja och plåt på magen och armarna. Hon bär däremot rortvaktarnas traditionella sköld och yxa. När det är kallare hänger hon på sig den oxblodsfärgade, pälsbrämade manteln över axlarna, vilket ger henne mer bredd.

Hon är morgonpigg och sover väldigt lite, vilket är anledningen till hennes tilltalsnamn Ottefågel. Normalt sett är hon väldigt sträng och återhållsam med kommentarer och hon talar bara i situationer där det inte känns krystat att göra inflikningar. Främlingar talar hon bara med i nödfall då hon inte blivit van med språket än, även då hon bott här i mer än ett par år. Hon är trolovad med Hoskuld Biornson som också är en rortvaktare, en stormländare som konverterat. Hon ler i princip aldrig och tveksamheten finns inte i hennes värld.

### Edwige Ottefågel

Människa. Rortvaktare. 23 år. Kvinna.

Särskilda förmågor: Onda ögat (se DOD6E:Rollpersonen sidan 40), Orädd.

Grundegenskaper: Styrka 13, Fysik 17, Smidighet 15, Storlek 13, Intelligens 13, Psyke 17, Perception 10, Spiritus 16, Karisma 15

Initiativmod: -2

Skadebonus: 1T3

Skräckmodifikation: -7

Förflyttning: Land 14 m

TKP: 67 (TKP-sys: 34)

Enhandsfattade yxor: (SK 15+15) Attacker FV 13/10 Sköld: (SK +15) FV 12/10

Vapen: Stridsyxa av ypperlig kvalitet (2T8+3). Sköld:

Medelstor BV 25

Rustning: Ringbrynjuhuv 6, Ringbrynjeskynke RV 6 (för benen), Magplåt RV 12, Armskydd i plåt RV 12. Totalt blandrustning RV 9.

Färdigheter: Rustningsteknik FV 10, Enhandsfattade yxor FV 15, Bönekonst FV 14, Små sköldar FV 15, Kroppsbyggnad FV 10, Retorik FV 10, Geografi FV 12, Slagsmål FV 13, Kunskap om nidendomen FV 10, Rida FV 12, Simma FV 8, Tala väströna FV 13, L/S väströna FV 10, Tala nordvrok FV 10, L/S nordvrok FV 10.

Maktböner: Gudomlig andedräkt, Heligt skydd, Heligt mat och dryck, Heligt vapen, Heligt ljus, Läka, Vördnad.



Edwige Ottefågel

### Bjarking "Siorbersin" Hlodvirson

Han föddes i den lilla byn Syrwijk i Ejland, inte alls långt ifrån Ostmark. Han är familjens äldsta son och begav sig av hemifrån på en skuta för nio år sedan och har inte åkt tillbaka sedan dess. Han har dock börjat längta tillbaka något innerligt, men vill inte ta sig hem förrän han har något att visa upp, gåvor eller liknande till sina syskon och en hustru vid sin sida (hans familj finns beskriven i äventyret I kyttedens tid, sidan 3-5).

Han är storväxt, ståtlig och har långt mörkt, utsläppt hår med ett par smala flåtor som hänger ned på respektive sida av hjässan. Hans skägg är välansat och hans yttre är glatt. Mitt i pannan sitter ett litet födelsemärke som, även om det inte är märkvärdigt, syns en hel del. Kvinnor finner födelsemärket särskilt charmigt och tycker att han ser mycket vacker ut. Han har haft en skallejod, men har sedan ett par år tillbaka låtit sitt hår växa ut.

Bjarking är en rättfärdig och trevlig karl som älskar friheten som havet ger, men har nu mer och mer börjat inse ljuvligheten med att ha en familj. Han har nämligen förälskat sig i trälkvinnan Bri på Farmyndel. Därför har han lovat Höggvand att han ska köpa systrarna fria och äkta Bri. Höggvand vill egentligen inte bli av

Hon kommer vid inget tillfälle använda sina maktböner på andra till deras fördel, om de inte svär sina liv till Gave.



## Bjarking "Siorbersin" Hlodvirson

Människa. Havsvarg. 26 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 14, Fysik 15, Smidighet 13, Storlek 14, Intelligens 13, Psyke 12, Perception 10, Spiritus 8, Karisma 15

Initiativmod: -1

Skadebonus: 1T3

Förflyttning: Land 14 m

TKP: 51 (TKP-sys: 26)

Enhandsfattade svärd: (SK 14+13) Attacker FV 14/8. Sköld (SK +10) FV 10/5.

Vapen: Slagsvärd (3T6). Sköld: Stor BV 30.

Rustning: -

Färdigheter: Enhandsfattade svärd FV 13, Sjökunnighet FV 12, Sköldteknik FV 10, Geografi FV 10, Slagsmål FV 12, Kunskap om gerbanis FV 5, Navigera FV 10, Repkonst FV 10, Retorik FV 8, Kroppsbyggnad FV 5, Överlevnad FV 5, Simma FV 12, Tala nordvrok FV 13, L/S nordvrok FV 4.

med systrarna så han har satt ett högt pris. När Bjarking har gjort detta och har lite rikedom över ska han bege sig tillbaka till sin familj. Detta gör att han nu är extra intresserad av påhitt som kan ge honom stora summor pengar eller på annat vis rikedom.

Siorbersin är nordvrok och betyder sjöbjörnen.

## Valtaja

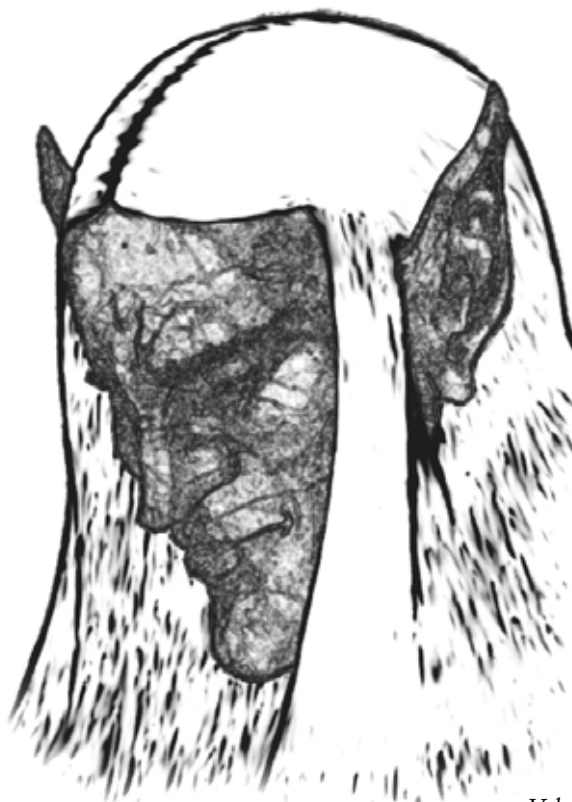
Denna alv har långt, silvervitt, glänsande hår som likt ett strilande regn eller ett vattenfall, rinner nerför hans axlar och ramar in hans smala ansikte. Hans hy är slät och en aning gråaktig till nyansen, vilket gör att den ser väldigt marmorlik ut. Valtajas ögon är vitdimmiga som en lyktgubbes där dimman hela tiden tycks röra sig. Detta gör blicken mycket obehaglig. Han saknar ringfingret och lillfingret på vänster hand. Istället har han en krökt och gulnad klo från en grip fastspänd med läderband. Hela hans gestalt är nästan dold under en mörk kappa, men därunder bär han svartfärgat linne i alviskt snitt med vida ärmar. Under manteln döljer han mycket väl ett glänsande långsvärd och ett vackert kortsvärd. I en rem runt hans hals hänger några torkade foderblad från hagtorn.

Valtaja är en gammal lotiilikja som vandrat genom och försvarat Bjarnskogen sedan lång tid tillbaka även om den är förtappad till mycken ondskan. Hans dimmiga ögon kommer av ett möte med en lyktgubbe vid en skogstjärn för några år sedan. En natt när han vaskade sitt ansikte i en stilla källa steg en lyktgubbe upp och försökte locka ner honom i djupet, men istället lovade Valtaja lyktgubben att ge honom frid om han berättade allt han visste om källan. Sagan han fick höra då var historian om Dräperskan från vattnet och det var med den nyvunna kunskapen som han valde att försöka finna den försvunna Kalahitpa. När lyktgubben

berättat detta tog han lyktgubbens själ och bar den med sig så att han skulle vägleda själen till Dimhall när tiden var mogen. Därför syns nu lyktgubbens själ i Valtajas blick.

Hans gråaktiga, marmorliknande hud var något han föddes med och alverna ansåg därför att detta var ett klart tecken på att han var utvald. Historian bakom hans födelse är lika mytisk som hela hans liv. Hans moder letade efter en skadad älva medan hon var gravid och råkade hamna i en braskeltupps revir. Där förstenedes hon av odjurets blick och skulle inte föda Valtaja förrän 52 år senare då braskeltuppen dött och den nya braskeltuppen uppsökt nytt revir. Ett par alver hittade henne förstened och tog med henne tillbaka till alvernas bosättning där de inte lyckades häva försteningen av Valtajas moder, men väl av fostret som inte hade varit offer för försteningen (vilken de med magi lyckades få ur buken från den förstenede kvinnan). Detta har gett honom färgen på hans hud. Hans moder står fortfarande förstened i alvernas bosättning i Bjarnskogen.

Valtaja är stillsam och tillbakadragen. Han är inte alls intresserad av att språkas utan låtsas att han inte förstår andra språk än alviska. Han lyssnar dock gärna på vad andra har att säga. Han avslöjar inte att han är ute efter Kalahitpa, utan den enda orsaken till varför han ska följa med skeppet är för att undersöka alverljuset som fört honom hit, och detta endast om någon talar alviska. Han drar sig för att agera till det verkligen blir nödvändigt då han inte vill påverka alldeles för många situationer. Han kommer därför att använda sina färdigheter och förmågor så lite som möjligt utöver det som beskrivs i äventyret och kommer att



Valtaja



## Valtaja (Harmakorppi)

Alv. Lotiilikja. 582 år. Man.

Särskild förmåga: Ambidexter.

Grundegenskaper: Styrka 14, Fysik 12, Smidighet 17, Storlek 13, Intelligens 13, Psyke 16, Perception 14, Spiritus 17, Karisma 15

Initiativmod: -4

Skadebonus: 1T3

Skräckmodifikation: -3 (han kan inte längre bli skrämmd av bloddrase, blotrese, braskeltupp, diser, draug, droktill, grip, huvfurdrake, skogsorm, kummelgast, lindorm, logedrake, lyktgubbe, nattulm, rotvälta, skelett, skoll och garm)

Förflyttning: Land 15 m

TKP: 41 (TKP-sys: 21)

Enhandsfattade svärd: (SK 14+17) Attack FV 11, Pareringar FV 10/10. Två vapen: (SK+20) Attack FV 10, Parering FV 10.

Vapen: Hopenokka, långsvärd (2T8+1), Gar'kynsi, kortsvärd (1T8+5).

Rustning: Linne överallt utom på huvudet RV 3.

Färdigheter: Enhandsfattade svärd FV 17, Pilbågar FV 17, Två vapen FV 15 (20, p.g.a. ambidexter), Botanik FV 13, Jaga FV 13, Kunskap om totemism FV 13, Gömma sig FV 17 (27, p.g.a. lotiilikjamanteln), Kamouflage FV 15 (25, p.g.a. lotiilikjamanteln), Klättra FV 10, Retorik FV 13, Smyga FV 17, Överlevnad skog FV 13 (30, p.g.a. förmågan Överlevnad), Rustningsteknik FV 3, Simma FV 10, Totemism FV 17, Kunskap om alver FV 13, Kunskap om svärd FV 8, Navigera/Orientera FV 10, Zoologi FV 13, Tala alviska FV 13, L/s alviska FV 13, Tala nordvrok FV 13, L/s nordvrok FV 13, Tala väströna FV 13, L/s väströna FV 13, Tala dvärgiska FV 10, L/s dvärgiska FV 10, Tala fornvrok FV 6, L/s fornvrok FV 13, Tala trolliska FV 8.

Förmågor: Djurskepnad (korp), Djurvän, Ett med naturen, Förvandla sig till träd, Förvirring, Gräsets väg, Hela, Hörsel, Kameleont, Kattsprång, Ljudlös, Orientering, Osynlig för djur, Osynligt spår, Projektilvän, Skogsmage, Stigfinnare, Tämja djur, Vattnets gåva, Överlevnad (skog).

hålla sig borta från strider så mycket som möjligt.

Namnet Valtaja är alviska och betyder "vandrare", men egentligen heter han Harmakorppi som betyder "Grå korpen". Anledningen till detta är att han som utvald kan förvandla sig till en korp som är lika grå som hans egen stenlika hy.

Valtajas långsvärd är ett mästersmitt silversvärd med namnet Hopenokka, vilket betyder silvernäbb. Hans kortsvärd är ett mästersmitt alfarkasvärd som glänser med bronsliknande lyster

och kallas Gar'kynsi, vilket betyder väktarklon. Bladen runt hans hals är tagna från den vita hagtorsbusken som ligger djupt inne i de dimhöljda delarna av Bjarnskogen. Varje blad kan frammana en dimma med samma effekt som besvärjelsen Dimma (se DOD6R sidan 80) om det smulas sönder. Utöver detta har han även en alvisk solskuggaföl (se nedan under Havets vargar).

## Generell holmuman

Detta är basvärdena för alla holmumän som finns med på skeppet Bekkrmer. Många av dem har modifikationer på en grundegenskap eller en färdighet (se Havets vargar, sidan 28). Det är dock inte nödvändigt att använda sig utav modifikationerna utan nedanstående är fullt dugligt för de SL som inte bryr sig om variation.

## Hogne Snorreson

Han är en stel och tyst karl som lyder minsta vink och inte gör något väsen av sig. Han är ny ombord och känner ingen enligt honom själv. De som försöker tala med honom får kortfattade svar, men inser kanske att han döljer något.

[INT+2]

## Tibirk Stamme

Denna man är en bjässe till karl. Han är en bit över två meter och han sväller av muskler. Hans ansikte pryds av en potatisnäsa och tunna läppar som låter tänderna framträda. Han säger inte så mycket, ingenting faktiskt, då han är stum. Ingen tvivlar dock på att han kan använda sin skäggyxa och sin sköld. Precis som Hogne är han ny ombord.

[STY+3, STO+3, Retorik -3, Enhandsfattade yxor +2]

## Generell holmuman

Människa. Havsvarg. 17-50 år. Man och kvinna.

Grundegenskaper: Styrka 13, Fysik 14, Smidighet 12, Storlek 14, Intelligens 10, Psyke 11, Perception 8, Spiritus 10, Karisma 10

Skadebonus: 1T3

Förflyttning: Land 13 m

TKP: 43 (TKP-sys: 22)

Vapentechnik: (SK 13+8) Attacker FV 14/8. Sköld (SK +8) FV 10/5.

Rustning: Läder RV 3

Färdigheter: Vapentechnik FV 8, Sjökunnsighet FV 10, Sköldtechnik FV 8, Rustningsteknik FV 3, Geografi FV 8, Slagsmål FV 10, Kunskap om gerbanis FV 5, Navigera FV 5, Repkonst FV 8, Retorik FV 3, Kroppsbyggnad FV 2, Överlevnad FV 5, Simma FV 10, Tala nordvrok FV 10.



## APPENDIX 2: HANDOUTS

Före diget hornsstöt  
I tid av alvers svek  
Innan bastjur utfall  
Vid en tribut så blek

Under ormens ålder  
Ej fanns en klingavek  
Smiddes då ett huggblad  
För mäktig bardalek

Gjuten i en logugn  
Av stål från bergsflod  
Slagen eld på hjans städ  
I härd av drakens blod

Röstad styrkasamlad  
En ormsjäl tämjde lod  
Banieman blev Yukks makt  
Av runor ej förgjord

Stålets bad, dess brynshall  
Med bergets sliposten  
Vässa eggen biter  
I hugg av ståtligt sten

Klingan kallas fader  
Till alla ormdjurs men  
Genom drakens rustfjäll  
Dess stålsåt in till ben

Eggen makt är massiv  
I grepp så kall och tung  
Kraftfullt sinne håller  
Att styr dess eldelyng





En gång varnade stormne med en väckt ras och övervälgande järnskareskinande sol under högen så att han kunde få jaktlycka och därför skickade han sin son Jörn att till gruppen få Solvei på gott humör. Jörn vandrade österut över landet till han kom till havet och såg sin gemål bada i dagbräckningen. Solvei var den vackraste av alla gudinnor och var och ensom såg på henne skulle förtrollas av hennes skönhet. Så väcker var hon att Jörn endast kunde träffa henne under rojning och skymning och dessa stunder var deras lyckligaste ögonblick. När Jörn hade kommit fram till det östra havet vadade han ut för att omfamna sin hustru, men på vägen reste sig ett fruktansvärt odjur upp ur havet, Nidhstunger, den största drakormen som blivit sprunget ur mörkrets sköte. För att kunna träffa sin hustru var Jörn tvungen att slåss mot Nidhstunger och kampen skakade hela Trudvang. Luften multrade som åska av deras krafter strängningar och stormar för över havet där deras angrepp möttes. Jörn stöt ut havets botten för att skydda sig mot drakens sprutande etter så att det kvar blev endast sönderbrända klippor. Stormsson fick så tag på drakormens hals och de båda låstes i ett grepp som för var dag skulle tära på deras krafter men utan att för den skull sina. På detta vis kunde Solvei utan att rädas Nidhstunger färdas över Trudvangs himmel var dag och uppvisa sin förtrollande skönhet. Dagarna det är molnigt är då röken från Nidhstungers giftiga andning täcker skyn.

Den goda jarlen Gjafvalder som bosatt sig invid kusten levde ett gott liv tillsammans med sin hustru Embla och sina tre barn Einir, Tveir och Thrir. Med tiden visade sig vädret bli sämre och vågorna pistade upp på land så långt att Gjafvalder snart fann sig bo ute i vattnet. Detta beskymrade honom och han frågade den gamla Viska vad han skulle göra för att få frid i hemmet. Viska berättade då för honom att det stormande havet skapades av kampen mellan Jörn och Nidhstunger och att detta endast kunde stoppas genom att dräpa odjuret. Gjafvalder rustade sig då och begav sig ut över havet med sin skepp. Där såg han hur Nidhstunger, den fruktansvärda besten lyckats betvinga den utmattade Jörn och fångat honom i ett dödligt nackgrepp. Men kampen hade inte varit förgäves för Jörn höjde triumfartat Nidhstungers efterfyllda och utslitna lungor i sin högra hand. Gjafvalder utbrast då

Útin eitur vera ekki neinn bræddur við þér. Í þes andartak ég munu drepa þér og þér leyfa til botn af heimshaf síga hvar ekki eins heillfrigg geta þér endurheimta!

Med dessa ord anföll han drakormen kämpandes som en vildsint best så att hela fjnberm föll i dimma. När han körde sin klinga djupt i odjurets käft föll besten livlöst ner i den vattenfyllda graven och stötte emot dess botten med sådan kraft att hela Trudvang skälvade av jordbävningar. Isegerrus förkunnade Gjafvalder

Þér, hvar ofsaverður af eitur enn þá sveifla og hjrn blóthugur andardráttur enn þé leynilegur himinn er blith til Todeskjall hver ég litha sjálfur ath vaka yfir.

Och så blev det.