



VATTNASKYMMEL

DEL 2: I STORMENS ÖGA



ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6

KAPTUREWSKI.04

VÄTTNASKYMMEL

DEL 2: I STORMENS ÖGA

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: Adam "kapturowski" Kapturowski – envigen mellan Edwige Ottefågel och Vringelgorm

VINJETT: Henrik "Henkedge" Skog

KARTOR

Anders "Brunalven" Jacobsson (baserat på karta av Niklas Brandt): s. 16.

Anders "Brunalven" Jacobsson & Robert "Opossum" Frick: s. 30.

Adam "kapturowski" Kapturowski: s. 34.

ILLUSTRATIONER

Carlos "Elorion Svart" Lundhall: s. 41.

Henrik "Henkedge" Skog: s. 6, 10, 46.

Robert "Robert" Örtengren: s. 18, 45.

Magnus "Frostulv" Söderström: s. 8, 17, 25, 26, 37.

Anders "Brunalven" Jacobsson: s. 20, 39, 47, 49.

Adam "kapturowski" Kapturowski: s. 12, 23, 29, 32, 35, 51.

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

© Riotminds 2004.

INNEHÅLL

Förord	4	3. Mot Todeshjall	28
1. Burfåglarna	5	Färden mot dödens hallar	28
Uppvaknandet	5	Etterstormar 29 • Etterbiggorna 29 • Skeppsbrottet 30	
Mundilfare och Baggbloföde 5		Todeshjall	30
Överlevande	6	Helighet och odöda 31	
Bjarking Hlodvirson 6 • Orm Tjalveson 7 • Ejlög Flatrnas		Gjafvaldersvi	32
7 • Myrkjartan Varmalöksborne 7 • Slag-Brage 7 • Stöng		Grottöppningen 32 • Gjafvalders tronhall 33 • Griftkamma-	
Fjorbaugsman 7 • Edwige Ottefågel 7 • Valtaja 8		ren 34 • Långhusen 35 • Bryggan 35	
Grottorna	8	Nidhstyngers håla	36
Trältalet	9	Tvirlyti	37
Stöng Fjorbaugmans offer 10		Valkosva	37
Myrkjartans död	11	Befria Valkosva 38	
Biorn Stormtager	11	Levande i Gjafvaldersvi	39
Utforskandet av grottan	13	Stinnstolpi	39
Flykten	14	Vafrudnisjar	40
2. Vargafjard i lågor	15	Vafrudne 40 • Vafrudnes kunskap 41 • Gåtorna 42	
Vargafjard	15	Kunskapskällan	42
Fjordön 16		Var finns Jomfrublack?	43
Hafsdronyg anfaller	17	Var finns Ormerfadre?	43
Tomhanta i stridens hetta 17 • Olika viljor 18 • Delaktiga i		4. Appendix 1: Spelledarpersoner	44
striden 18 • Till Bristagafas undsättning 18		Mundilfare Egilson 44 • Biorn Stormtager 44 • Bristagafa	
I Fífrildes vård	19	44 • Fífrilde 45 • Höngill Alegast 45 • Vringelgorm 46 •	
Dråpet på Brune Bjarmal	21	Bolmung Armastyver 46 • Generell havsvarg 47 • Draugherre	
Brune Bjarmals långhus 21		47 • Draug 48 • Skelett 48 • Tvirlyti 48 • Valkosva 49	
Utan Fífrildes skydd	23	5. Appendix 2: Ny varelse	51
Hemma hos Höngill 23		Etterbigga	51
Vargeringen	24	6. Appendix 3: Lathund för ordning av	
Twisten i Rovborgen	24	odöda	52
Tal 26 • Blod 26 • Edwige och Vringelgorms holmgång 27 •		Totalt finns det 52 • I Gjafvaldersvi 52 • På Hafsdronyg 52	
Holmgång med Höngill 27			
Twistens eftermäle	27		



FÖRORD

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

I äventyret finns tämligen många spelldarpersoner (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 spelldare. Jag hoppas dock att detta kan vägas upp av den levandegjorda stämning dessa SLP innebär.

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. Att ha tillgång till Vattnaskymmel del 1: Rimhavets hemligheter är givetvis en nödvändighet för att förstå utvecklingen i äventyret.

Mycket nöje!

- Anders



BURFÅGLARNA

Runt omkring er är det mörkt och droppande ljud av vatten ekar i det skumma utrymmet. Ni andas kall luft och stenunderlaget ni ligger på är obekvämt och kyligt. När ni rör på er värker det i hela kroppen och yrseln är snabbt framme. Rasslandet av kedjor hörs när de slår emot stenmarken och ni förstår snabbt att ni är fångslade med bojor kring handlederna. Ekande stönanden kan höras innan ni hör Bjarkings välkända röst: »Ännu fler som vaknar, nu kanske vi snart kan få något gjort! Jag kan knappt se er i mörkret, vilka är ni? Är någon skadad?»

EFTER ATT FOLKET PÅ Bekkrmerr försvunnit i djupet så spolades en del av dem upp längre bort, döda och levande och blev inte långt senare upptäckta av skeppet Ergimsvandrer som leddes av hövedsmannen Höngill Alegast. Han tog ombord alla han kunde hitta för att länsa dem från utrustning. Därefter kastades de livlösa åter i vattnet medan resten slogs i bojor och fördes till ön Vargafjard och slängdes där i fångenskap.

Rollpersonerna kommer att vakna upp fångade i en kall, underjordisk grotta på den bergiga ön Vargafjard. Givetvis vet de inte var de är än eftersom de är fångna under jorden. Hur lång tid som har gått har de ingen uppfattning om, men de flesta av dem är skadade och undernärda. Till råga på allt har de även inte särskilt mycket utrustning utan har istället fått ett par bojor i järn med en kedja som löper från handled till handled. Vid uppvaknandet är det än ingen som vet var de är, vems fångar de är eller om det överhuvudtaget finns en fri väg ut därifrån. Däremot håller folk sig tämligen stilla och jämrade då de är skadade och då det är rätt mörkt är det svårt att se vem som är vem. Även kylan i grottan gör sitt till och skapar inte bättre stämning precis.

De med normalsyn kan inte se mer än någon enstaka meter i grottan. De med nattsyn kan se betydligt mer men inte urskilja mer än skepnader på längre än 5 meters håll. De med mörkersyn kan se upp till PER x4 meter utan problem. Det handlar inte om kompakt mörker men ändå inte särskilt upplyst. Det enda ljuset som kommer är lite ljus från luckan längre bort (se beskrivning av grottan nedan).

Uppvaknandet

När rollpersonerna vaknar har redan några andra vaknat och Bjarking försöker hitta alla och få reda på vilka det är och vilka som är skadade. Alla som finns där är fångar och har bojor kring sina handleder med ungefär en meters kätting emellan. Att ta sig ur bojorna utan nycklar är praktiskt taget omöjligt, men den som vill

kan försöka att slita av kättingen på mitten, vilket kräver ett lyckat slag på motståndstabellen med rollpersonens STY mot kättingens STY 25 (det går inte att samarbeta för att få av kättingen). Att slåss med bojorna på ger en modifikation på -3. I princip alla är dessutom skadade, men har fått tillbaka 1 KP på grund av att de vilat i en dag (alternativt har de fått tillbaka läkningsgraden antal KP). Rollpersonernas utrustning som de lyckades rädda har Höngills män tagit om det handlar om något av värde (det som är värt mer än 5 sm). Om de vill ha tillbaka det kommer de möjligtvis att hitta en del av sin utrustning på hans män när de stöter på honom eller i deras hem i Vargafjard.

De som finns i grottan är de rollpersoner som ännu inte har dött, samt följande spelledarpersoner (om de inte dött tidigare i äventyret):

- Bjarking Hlodvirson
- Orm Tjalveson
- Ejlög Flatrnas
- Myrkjartan Varmalöksborne
- Slag-Brage
- Stöng Fjorbaugsman
- Edwige Ottefågel
- Valtaja
- Mundilfare Egilson
- Baggbloföde

Alla dessa har de träffat tidigare i äventyret förutom de två sistnämnda: Mundilfare Egilson och Baggbloföde. De andra holmumännen ombord på Bekkrmerr har alla omkommit genom drunkning. En del av dem återfanns döda medan andra försvann spårlost bland vågorna. Mundilfare Egilson är liksom de andra fångslad kring handlederna men är i övrigt oskadd. Baggbloföde är en galen man som är fastkedjad till en träpåle nerslagen i stenmarken längre in i grottan.

Mundilfare och Baggbloföde

Mundilfare Egilson är en tystlåten man med långt mörkt och skitigt hår. Han håller sitt huvud dolt då halva hans ansikte har blivit sönderbränt efter en kamp som slutade i att han föll med ansiktet i en eldstad. Han är till större delen klädd i trasor. Eftersom han varit här längst anser han sig vara den som har rätt till bäst saker så om rollpersonerna eller de andra har något han vill ha så har han tagit det redan under tiden då de andra varit utslagna eller skadade. Om någon försöker hindra honom så tänker han helt enkelt sätta dem på plats genom att använda sin kätting i slagsmål.

En bit in i mörkret kan man höra morrande och argsinta



flämtanden och den som letar sig fram dit kommer att bli attackerad av den bindgalne Baggbloföde. Detta är en psykopatisk stormländigare som tidigare förenöjt sig med att sprätta upp boskap med en rostig lie. Han skakar av frustration och är bläslagen över hela kroppen med blodfläckar överallt. I princip alla hans framtänder är bortslagna. Han är bunden med fängsel som de andra, men också med en halsboja fäst med en kätting till en träpåle nerstoppad i grottans stengolv. Baggbloföde är extremt hungrig och har inga betänkligheter över att bita (med kindtänderna) det första han kommer över som är mjukare än sten. Han är så från vettet att kött är ätbart vem det än tillhör, död eller levande. Om ingen rör sig bort till honom i grottan så lär de inte behöva tampas med honom. Mundilfare kommer dock inte att varna för Baggblofödes störda beteende.

Baggbloföde vill smaska mörkt kött



Baggbloföde

Människa. Bärsärk. 34 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 17, Fysik 15, Smidighet 12, Storlek 16, Intelligens 7, Psyke 15, Perception 11, Spiritus 6, Karisma 4

Skadebonus: 1T6

Förflyttning: Land 14 M

TKP: 66 (TKP-sys: 33)

Tvåhandsfattade yxor: (SK 15+12) Attacker FV 10/7/5/5.

Baggbloföde gillar att använda bitt i slagsmål och gör p.g.a. sina kraftfulla käkar 1T4+1+SB/2 i skada

Rustning: Läder RV 3

Färdigheter: Tvåhandsfattade yxor FV 12, Rustningsteknik FV 6, Bärsärk FV 14, Slagsmål FV 12, Kroppsbyggnad FV 10, Tala nordvrok FV 7.

Då Mundilfare varit i grottan i flera veckor innan rollpersonerna kom dit så vet han betydligt mer än de gör och därför kan det finnas en poäng med att fråga honom om vad han vet. Han är dock inte särskilt intresserad av vad rollpersonerna vill veta och talar bara i utbyte mot deras mat (när de får någon). Mundilfare vet följande av värde och varje punkt kostar en måltid för en person att få reda på:

- Man får mat en gång per dag
- De befinner sig på ön Vargafjord
- De är Höngill Alegast fångar (han vet dock inte mer om Höngill än att han sett honom en gång och hört hans namn)
- De som inte har kommit hit av besättningen är sannolikt döda

Om rollpersonerna vägrar att ge honom mat så vägrar han att tala om något. Om de hotar honom till livet så skrockar han bara och säger att det vore ett enkelt sätt att slippa den här grottan. Om de däremot kittlar hans fötter så ger han sig direkt. Om det är något

som han inte tål så är det att få fötterna kittlade då han redan som liten utsattes för utstuderad kittlingstortyr av sin storsyster till den dag han rymde hemifrån.

Överlevande

De av besättningen som har överlevt har i princip förlorat allt de äger, är skadade och en del har förlorat någon de älskar. Ingen av dem kommer att vara på särskilt gott humör och somliga kommer rakt av att börja tycka illa om rollpersonerna för att de lett de andra in i fångenskap. Om någon av dem eventuellt dött tidigare så är det bara att ignorera denna s.l.p. Edwige och Valtaja har en viktigare funktion i äventyret och bör därför ha överlevt utan problem så här långt. Vad varje person tycker och tänker, vilka skador de har och vilken utrustning de har kvar redogörs för här under:

Bjarking Hlodvirson

Han är skadad och utmattad (30 KP i skada). Förutom trasorna till kläder han har på kroppen så bär han fortfarande på ett halsband, en läderrem med en mörk hårlock (en gåva från Bri). Han försöker vara vänlig mot alla och samla upp spillrorna av sin besättning under sig, men inom sig är han förtvivlad. Mycket av hans rikedom fanns på Bekkmerr och om han nu inte har något kvar så har han inget att komma hem med efter tio år på havet och dessutom har han blivit av med de pengar han hade samlat för att frige Bri. Hans stora uppgift blir att komma tillbaka till Eiglasta med så stor rikedom som möjligt och han är beredd att döda för det. Han är



dock fortfarande en rättfärdig man, men det är längre inte mycket som kan stoppa honom från att försöka få tag på ett nytt skepp och göra sig kapten på en skuta så att han kan ta sig hem igen och kanske sälja skeppet mot Bris frihet och en del annat.

Orm Tjalveson

Han är mycket skadad och utmattad (31 KP i skada). Det han har i utrustningsväg är de trasiga paltorna på kroppen och en härdad läderskena som är det enda han har kvar efter Viga-Estrid (han höll tag i henne så länge han orkade men hennes läderskena brast i snörningen och hon försvann från hans grepp). Även då Orm är empatisk så har han nu blivit inåtvänd och sorgsen. Han kan inte låta bli att klandra rollpersonerna för att ha lockat ut Traen Grimskaft till detta usla öde. Det hela gör det inte bättre att Viga-Estrid hade talat om för Orm precis innan färden att hon väntade hans barn, så nu har han inte bara förlorat kvinnan han älskar utan också sitt första barn. Hans klandrande gör han dock för sig själv och om någon rollperson skulle be honom om något eller försöka beordra honom så tänker han neka rollpersonen detta. De enda han bryr sig om i grottan är Bjarking, Ejlög, Myrkjartan och Stöng. Om någon tycker att det är synd att Viga-Estrid är död så kommer han bara att titta på den rollpersonen med en dödlig och hatisk blick.

Ejlög Flatrnas

Hon är något skadad, men mest utmattad (16 KP i skada). Den enda utrustningen hon har är trasiga kläder. Hon gillar inte alls att vara inlåst i en grotta som ett byte utan försöker hela tiden finna nya sätt att komma loss från sina bojar och hitta en eventuell utväg. Det leder dock ingenvart men hon vet inom sig att om det verkligen behöver komma till det så kommer hon att komma loss och ut därifrån vid nästa fullmåne (detta om ingen av rollpersonerna var en manulv, se Vattnaskymmel, del 1: Rimhavets hemligheter, för i annat fall är hon bara allmänt rastlös). Dock vill hon hitta en utväg innan dess då hon inte vill döda alla hennes vänner som finns kvar i livet.

Myrkjartan Varmalöksborne

Han är utslagen av skador och trötthet (38 KP i skada). Hela hans arm skars upp ombord på skeppet, så han är riktigt illa däran. Såret har nu börjat bli varigt och den som har någon kunskap om sårvård förstår att såret blivit infekterat. I grottan finns det inget bra sätt att rengöra såret på och underhålla det så att infektionen försvinner. Förutom trasiga kläder håller han krampaktigt en liten täljd träfigur i sin ena hand. Figuren föreställer ett litet drakskepp (troligtvis Bekkmerr). Om någon rollperson försöker hjälpa honom med hans sår så kommer han innan sin död (se nedan) att överlämna träfiguren till denne rollperson. Han är så skadad att han inte kan göra annat än att ligga jämrande. Dock har han förtröstan då han vet att han snart ska vandra till Storme och redan har kommit på god väg genom stormen.

Slag-Brage

Han verkar bara vara en aning blåslagen och hängig men annars

redo att mucka gräl (27 KP i skada). Han har slitit av de trasiga kläderna från överkroppen så att han kan uppvisa sin ärriga bringa. För att ingen ska kunna trampa på hans mark eller ta något som är hans så lägger han ut lite stenar i grottan för att ringa in ett område som han menar är hans och dit ingen annan är välkommen. Han har blivit mer aggressiv och surmulen efter denna händelse. Att bara säga något nedlåtande till honom kan göra att han blir ursinnig och vill växla slag.

Stöng Fjorbaugsman

Han är skadad och har ett fult sår i mellangärdet (35 KP i skada). Förutom sina trasiga kläder har han bara sin fiskekrok som hänger i kinden. Han betar sig lugnt och sansat och hjälper till där det behövs, men är klar på punkten att han inte gillar att vara fången och banne mig inte tänker bli en träl. När han senare får valet kommer han hellre att välja döden framför trældom. Om Stöng dog i myteriet har SL friheten att byta ut honom mot annan valfri holmuman.

Edwige Ottefågel

Vid Nidhstyngersvalget bad hon till Gave och förlänades gudomlig andedräkt. Det gjorde så att hon kunde andas vatten under 6 minuter och blev därför inte mer än måttligt skadad då hon sjönk djupare än många andra i kampen att få av sig sin bandrustning och ringbrynja. Men när hon sedan tillfångatogs lade hon även maktbönen Läka så att hon blev frisk. Hon blev av med sin rustning i djupet men lyckades hålla fast vid sin yxa och vid sitt halsband med en rödmålad sten formad som en bloddroppe. Utan rustning är hon en betagande kvinna om det inte vore för hennes sträva min och ärr över ansiktet. Kläderna hon har på sin kropp är de enkla och numera slitna linnekläder hon hade under rustningen. Yxan har dock Vringelgorm (se nedan) fått handska på. Hon har insett att det kommer att bli svårt att ta sig ut på egen hand, men bidar sin tid till rätt tillfälle för att undsätta någon annan i ett utbrytningsförsök. Hon kommer under fångenskapen aldrig vara hungrig eller törstig då hon kan be Gave om mat och dryck. Edwige kommer dock inte att använda sina böner till fördel för någon annan om de inte svär trohet till Gave och uttryckligen förkastar Storme och gerbanisläran. Om någon (av rollpersonerna) blir aggressiv mot henne kommer hon först att rikta sin blick mot dem så att de förstår att hon inte är att leka med. Om inte detta fungerar kommer hon att utropa maktbönen Vördnad, sedan Heligt skydd och i sista hand försvara sig. Det är inte meningen att rollpersonerna ska börja slåss med henne, men om de gör det så kommer Mundilfare (då han finner Edwige attraktiv), Bjarking (då han är rätträdig) och Orm (då han börjat avsky rollpersonerna) att ställa sig på Edwiges sida för att lösa konflikten.

Om rollpersonerna svär sig trogna till Gave och förkastar Storme och gerbanisläran så kommer Edwige att ge dem mat och dryck och hela dem. Att svära sin trohet till Gave är ingen smal sak. Här är det upp till SL hur edgången ska gå till (det kanske räcker med ett heligt löfte eller kanske blir det tal om en blodsed?). Om någon rollperson skulle ljuga för att få mat och helning så



kommer personen ändå att förkastas av Storme och bönerna kommer inte att påverka lögnaren (vilket betyder att såren som tycks läka går upp igen och maten mättar inget). Om de efter fångenskapen sedan inte håller sig till sin ed så kommer Gaves och den tidigare gudens vrede att ligga över dem då de försakat både deras läror och kan därefter inte påverkas positivt av någon bön från dessa religioner.

Edwiges mål är för det första att komma ut ifrån fångenskapen för att hitta sin trolovade, Hoskuld Biornson. När Biorn Stormtager dyker upp i grottan (se nedan) så vill ju Edwige ha svar på sina frågor då Hoskuld lämnade Eiglasta tillsammans med honom.

Valtaja

Vid Nidhstyngersvalget så använde Valtaja sig av sin förmåga Vattnets gåva som gjorde att han kunde andas vatten i upp till 68 minuter vilket gjorde att han kom till ytan utan några skador. När besättningen på Ergimsvandrer plockade upp de andra smög han sig ombord på andra sidan skeppet och gömde sig under sin mantel. Ingen upptäckte honom på hela färden tillbaka. Därefter smög han sig in i grottan som de andra togs till och har på så vis hamnat i samma fångenskap. Han kan dock en gång om dagen under en tid av 68 minuter förvandla sig till en grå korp och flyga ut ur grottan för att leta mat och sedan ta sig tillbaka. Detta gör han dock så att ingen märker det.

Om det anskaffas en fackla eller annan typ av belysning (vilket

inte borde vara omöjligt, men det borde kräva en del tankearbete) så kommer rollpersonerna för första gången att se Valtaja. Ibland har han sin huva nerdragen så att hans silvriga hår glänser en aning i mörkret. Han blundar dock för det mesta när han vet att de andra är vakna och i närheten då hans ögon annars lyser upp i grottan. Han rör sig därför så lite som möjligt. Om de andra skriker att de behöver hjälp med ljus för att finna en utväg så kan han tänka sig att avslöja sin dimmiga ljusblick för att ge dem ljus. När han har sin kappa helt omsvept så är det ingen i grottan som lägger märke till hans närvaro (gömma sig FV 27).

Valtaja har all sin utrustning med sig men tänker inte visa sina svärd för att bli inblandad i en eventuell strid som ska kunna frita dem utan väntar på en bättre lösning.

Grottorna

De befinner sig inne i en mindre berghåla där det finns droppstenar från bergets tak och en ojämn stenmark med skrevor och stalagmiter. Hela tiden kan det höras droppande ljud av fukt som faller från droppstenarna. I ena hörnet av grottan kommer det in lite ljusstråk vilket är det enda som lyser upp grottan en liten aning och lägger ena halvan av grottan i ett dunkel, medan andra halvan är mörk. Ljuset kommer från grottans ingång. Ingången är en tunnel som leder snett uppåt ett par meter och sedan blockeras



Livet i grottorna



av en bastant gallerlucka. I bortre delen av grottan finns en vattenkälla fylld med iskallt, stilla vatten. Bredvid källan, ett par meter längre in i grottan, mot en grottgång som leder djupare in i berget är en tråpåle fastsatt i stengolvet och vid den är den galne Baggbloföde fäst.

Luckan är bastant, gjord av spikade och surrade stockar, antagligen tidigare skeppsmaster. I båda ändarna av luckan är det grovt rep fäst som försvinner upp på klippan ovanför, där de kan dras i så att luckan öppnas och sedan fästas vid marken med öglorna i repen. Med repen så krävs det STY 48 för att lyfta luckan och därför är det oftast fyra karlar som går upp på klippan för att dra i repen, två i varje rep. Om man vill lyfta luckan underifrån så får det bara plats två stycken för att lyfta luckan och de som lyfter kan då inte ta sig ut, utan bara lyfta. Mellan de korslagda stockarna finns små hål som man kan sträcka ut en arm genom men inte mer. Tanken är inte att rollpersonerna på egen hand ska kunna lyfta upp denna tunga lucka och kunna fly på en gång.

Källan är fyra meter från sida till sida och sträcker sig ungefär tre meter ut från bergsväggen. Den blir snabbt djup och redan en manslängd ut i källan finns en kant som gör att källan blir tre meter djup mot bergsväggen. Det går dock inte att se i det mörka vattnet då det är mörkt överallt och vattnet är dessutom iskallt så den som befinner sig i vattnet längre än en minut kommer att börja förfrysas.

Baggbloföde är beskriven ovan och kommer att när någon närmar sig att kasta sig fram emot dem för att få tag i någon. Han slänger sig så kraftigt att hans tjocka tunga sträcker sig långt ut ur hans mun och gurglande ljud kan höras. Hans skitiga händer försöker greppa folk så att han kan dra dem till sig och tugga på sitt byte. Om man vill djupare in i berget i gången bakom Baggbloföde så måste man först tampa med honom.

Trältalet

Varje dag dyker det upp lite rester som slängs ner genom luckans håligheter. Det är halvätna frukter, köttrester och gammal potatis och rovor. Den mat som kommer är inte mycket, den räcker knappt till alla som vill ha. Om någon tar extra är det någon annan som får mindre eller inget. Efter tre dagar får fångarna i grottan besök. Fyra havsvargar drar upp luckan och sex rustade och beväpnade män går in i grottan. När luckan är uppdragen så kommer tre av de fyra havsvargarna som dragit upp luckan att komma ner för att vänta utanför. De sex som går in är Styvbarding, Vringelgorm och fyra andra män med långspjut. Om någon försöker ta sig fram eller ut så hindras de av de fyra männen med långspjut.

Styvbarding är en kort man med bred öppen mun och stora utstående tänder som tycks spreta ut ur munnen i ett elakt grin. Över större delen av huvudet hänger fuktigt brunt hår och hans smala ögon tittar än hit än dit med sin flackande blick. Han bär ett svärd vid sin sida. Vringelgorm är en reslig man med kalt huvud, stirrande ögon och ett hakskägg i en fläta. Han bär ett tungt armborst laddat och redo och på ryggen har han Edwiges yxa.

Så fort de fyra männen kommit in i grottan så är de två spjutmännen redo att spjuta och Vringelgorm är redo att avfira sitt armborst. Dagsljuset lyser in bakom dem och de kan gott och väl se de som närmar sig, men rollpersonerna ser de som kommer i motljus och har därför svårt att skönja deras drag mer ingående. Styvbarding tar till orda med en skränande röst:

»Upp och hoppa, fångar! Ingen idé att fortfarande leka skadad. Upp och hoppa! Ställ upp här så att man kan se er!«

Innan alla har hunnit ställa upp fortsätter han sitt skränande:

»Ni är Höngill Alegast fångar. Han är den ärade hövedsmannen på fagra Ergimsvandrer. Han räddade era liv bortom Nidhstyngersvalget och de tillhör därför honom nu. Jag är Styvbarding, hans mittrumsman och det här bredvid mig är Vringelgorm, Ergimsvandrerers utkik. Vi är här för att informera er om att ni har tagits till Vargafjard... Vänta här nu, om man bortser från gode herr Baggbloföde så ska ni ju vara en till. Vem saknas?«

Om rollpersonerna ser sig omkring ser de att minst två saknas, Valtaja och Myrkjartan. Valtaja syns inte till medan Myrkjartan ligger en bit in, fortfarande dödligt sårad. Om rollpersonerna har varit med om en massaker eller strid innan detta så får SL helt enkelt modifiera Styvbardings uttalande. Han nöjer sig dock med ett enkelt svar som att resten är döda eller att den siste ligger och spyr blod längre bort. Han fortsätter efter ett tillfredsställande svar:

»Ni har tagits till ön Vargafjard dit ingen kommer utan att ge av sitt liv – vi vill ju inte att ni ränner iväg och avslöjar var ni fann oss eller hur? He, he, sånt är livet, när det inte är stryk eller pina så börjar brunnen sina. Jag ska dock ge er ett val som inte många får. Antingen accepterar ni här och nu att bli trälare så kommer vi tillbaka om ett par dagar och skär av er tunga och bränner munnen på er med brännjärn eller så accepterar ni inte detta. Om ni inte accepterar att bli trälare så hugger vi helt enkelt ihjäl er. Du där, vad får det bli? Träl eller död?«

När han säger detta drar han ett bredsärd, redo att stöta Bjarking i buken. Bjarking vet först inte vad han ska säga, men svarar snabbt »Träl«. Sedan kommer Styvbarding att fråga var och en »Träl eller död?«. Här får rollpersonerna ett val, antingen säger de »Träl« och då går frågan vidare eller så säger de »Död« och då ler han fult och kör svärdet i buken på rollpersonen så att rollpersonen faller till marken och blöder till döds (ett mycket dåligt val att göra således – om det inte beror på personliga skäl - och det leder endast till att spelaren får göra en ny rollperson). När svärdet pekar på Edwige och Styvbarding ställt henne frågan så ger hon honom onda ögat och han tar ofrivilligt ett steg tillbaka. Med myndig stämma säger hon:



Stöng hugger till och Styvbarding får sitt



»Jag väljer inte döden och göra mig till träl kan ni ju alltid försöka!«

Styvbarding får ett avskyvärt leende på läpparna:

»Ah, en eldig, liten snärta. Vi får snart se vad du kan göra med en mun du varken kan tala eller tugga med!«

Stöng Fjorbaugsmans offer

Detta händer som tidigare nämnts endast om Stöng inte dog redan ombord på Bekkrmerr. När Styvbardings svärd pekar på Stöng så svarar Stöng innan frågan kommer:

»Jag väljer död. Att bli träl är inget val för mig. Jag lever fredlös idag för att jag dräpte de som tidigare försökte göra mig till träl för ett brott jag ej begått. Ni får mig aldrig att bli en träl, jag väljer hellre döden.«

Styvbarding bara skrockar elakt.

»Tro inte att det är mer hedervärt att välja döden. Jag ska skära upp din buk så att dina inälvor faller ut. Och medan du dör som en hund kan jag pissa på ditt lik. Efteråt blir du hundmat åt strövarhundarna vid bryggorna, mer än så är du inte vär...«

Längre än så hinner inte Styvbarding i sitt förolämpande innan Stöng snabbt slår till klingen så att Styvbarding tappar greppet om den och Stöng fångar upp den i sin svärdshand. Med en snabb stöt kör han bredsärdet djupt in i Styvbardings buk, vrider till klingen och för den kraftfullt upp mot bröstkorgen så att Styvbarding nästan lyfter från marken innan han faller ihop med bukens innehåll hängandes utanför. Inte mer än ett ögonblick därefter sitter två långspjut i Stöng som hostar blod och dör av alla sina skador. De fyra spjutmännen gör sig redo på att spjuta fler om så behövs och Vringelgorm riktar snabbt in sitt armborst på Edwige som är på god väg fram, men stannar tvärt. Med dov röst förklarar Vringelgorm:



»Ni som är i livet, vare så och ta inte ett steg fram om ni inte vill till döden fara. Tag istället steget bak och lägg er till vila för ni är nu Höngill Alegast trälär.«

Edwige tar ett steg tillbaka med mörk blick. Om någon av rollpersonerna anfaller så får de ett armborstlod i huvudet. In i gången har nu ytterligare två spjutmän uppenbarat sig. En av dem drar ut Styvbardings lik därifrån, men först efter att rollpersonerna lugnat ner sig och rört sig tillbaka in i grottan. Stöngs kropp får ligga kvar när de går därifrån och stänger luckan. Om rollpersonerna till råga på allt skulle attackera så kommer den första rollpersonen att få en skäcka i huvudet från ett tung armborst och de två spjutmännen kommer att göra sitt för att försvara utgången medan de retirerar. Om SL vill göra hela striden dramatiskt kan en rollperson låtas komma Vringelgorm in på livet så att de faller bak mot öppningen. Vringelgorm kommer då att skrika »Släpp luckan!« Om detta händer så får den rollpersonen ett val: antingen attackerar han Vringelgorm eller så rullar han ner för gången in i grottan igen. Om rollpersonen stannar kvar så kommer luckan att dundra ner över huvudet på honom och göra 5T6+2 i skada i huvudet medan luckan klipper av Vringelgorm på mitten. Om rollpersonen rullar ner för gången in i grottan så kommer Vringelgorm att rulla ut innan luckan slår ner. Rollpersonen vill i det kritiska läget antagligen ta sig ut, men där väntar spjutmän som kommer att spjuta rollpersonen så att han inte kommer upp och kommer då istället bli mosad av den fallande luckan. Blir det en strid här så gör den smaskig, men den är verkligen till rollpersonernas nackdel, så att strida är i hög grad inget att rekommendera.

Myrkjartans död

Myrkjartan Varmalöksborne har sedan de vaknade i grottan varit mycket svårt sårad. Han har legat jämrande i sårfeber och hans arm har blivit infekterad och han har inre blödningar. Edwige har vid tillfälle försökt få honom att svära trohet till Gave och förkasta Storme och gerbanisläran, men han har bara skakat på huvudet och kallat henne »otrogen hynda« varpå hon lämnat honom åt hans öde.

Åtminstone Bjarking är där när han helt plötsligt grämer sig av smärta. Han ser på de som står i närheten och håller sitt dödstal:

»Att det ska vara så svårt att slita sig ifrån kroppen, det trodde jag aldrig... Ni är goda män och kvinnor som står runt mig med dystra miner, det vet jag. Men tyck inte synd om mig för... det är jag som ska tycka synd om er nu när jag lämnar er kvar i denna eländiga bergshåla medan jag själv hittat en flyktväg. Jag får nu en möjlighet att träffa den gud som jag genom hela mitt liv kämpat för. Jag har levt ett gott liv och har inget att frukta... [host, host]

*... När den vinden sveper en mänskas 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!
Myrkjartan, född vid Varmalök
du kämpade väl och togs med i Stormes grepp
Nu en del av hjältevinden som stärker oss med varje
andetag...*

*Jag hör hans röst mullra som åskan, mina sinnen skakar
och min själ darrar i vinden som sliter mig. Jag ser nu vägen
framför mig... Hälsa min bror, min hustru och mina tre
döttrar i Magnerym att jag... kommer att vänta på dem vid
Stormes sida. Jag kommer att vaka över er...«*

Med dessa ord lämnar Myrkjartan livet och beger sig genom stormarnas hav mot Stormes rike.

Biorn Stormtäger

Inte alls särskilt länge efter trätalet kommer luckan åter att öppnas och en äldre man knuffas ner i grottan innan luckan åter faller på plats. Den gamle mannen är Biorn Stormtäger som Höngills mannar plockat upp från en trasig eka ute till havs. Med en skrovlig och brummande röst säger gubben:

»Det var minsann mörkt i den här tronsalen!«

Han ser ut att vara en gammal och sliten man. När han reser sig upp och borstar av sig kan man se att han är en åtgången man. Hans tunna, gråa hår är slitet och täcker långt ifrån hela hjässan. Hans öronsnibbar saknas likväl som hans nästipp och en del av underläppen. I munnen har han inte särskilt många tänder att hurra för utan endast ett par enstaka gaddar som tittar fram. Han saknar även alla fingrar utom pekfingeret och tummen på vänsterhanden och lillfingeret på högerhanden. Dessutom saknar vänsterfoten två tår. Annars har han en munter uppsyn och är klädd i ett par slitna hosor och en gammal filt som han har runt axlarna.

Biorn är gladlynt till sättet och låter sig inte nedslås av något. Han trallar gärna för sig själv och hittar alltid på något att syssla med även om det bara är att hålla utkik ut genom luckan eller rista något i grottväggen. Han känner givetvis till Edwige och blir glad av att se henne.

Han är en gammal krigare som i sina unga dagar tillsammans med 11 andra grova krigare bestämde sig för att vandra över Vindpina (se Osthem sidan 21) under vintern för att stärka sin



tro till Storme. De visste inte att det skulle bli en vargavinter och den enda som kom fram var Biorn som var belamrad med köldskador. Han fick sitt namn Stormtager till priset av elva vänner, några fingrar, tår, en del av underläppen, nästippen och båda öronsibbarna som frusit sönder. Efter detta reste han en del över haven, men därefter slog han sig ner i Eiglasta efter att han där hade funnit en kvinna som han kom att älska. Tillsammans fick de sonen Hoskuld som skulle växa upp och bli en kraftkarl. Själv var han nöjd med att försörja sig som fiskare. Biorn gillade aldrig att Hoskuld förälskade sig i en utländsk kvinna och lämnade gerbanistron bakom sig. När Hoskuld kom tillbaka från sin träning som rortväktare så kunde de båda inte hålla sams eller samtala med varandra. En dag bestämde sig ändå Biorn att tvinga med Hoskuld på en fisketur. Fisketuren utmynnade i ett gräl medan stormen tog tag i dem och innan de visste ordet av så var de skiljda i ovädret. Biorn vaknade upp på Todeshjall (se nedan) där han såg döda röra sig. Han trodde att han själv var död men inte kunde komma till vila förrän han åter funnit sin son och förlåtit honom. Han lyckades dock smyga sig ombord på skeppet Hafsdronyg och kunde med hjälp av en gammal eka som fanns på skeppet ta sig över havet mot Vargafjard där han togs tillfånga. Han tror sig ha varit i dödens rike och han vet var det ligger. Han söker nu efter sin son för att förlåta honom.

Det dröjer inte länge innan Edwige Ottefågel lägger märke till den gamle mannen. Hon kommer genast att gå fram till honom med orden:

»Är det du Biorn? Biorn Stormtager, svara mig!«

Då Biorn har blivit munter av sin galenskap kommer han att bli glad över att se henne och sträcka ut armarna för att försöka omfamna henne.

»Nämen, se är det inte lilla Edwige! Äntligen ett anlete man känner igen.«

Edwige är lagom road och håller gubben på armlängds avstånd. Hon vill veta var hennes fästman, Hoskuld är och vad som egentligen hände för över ett halvår sedan på deras fisketur. Hon vill ha svar, men kommer snart att inse att Biorn är från vettet. Biorn kan svara:

»Min son är försvunnen, kanske i havets djup, i käftarna på Nidhstynger, han kan vara kastad åt ödets nyck i sårfeber eller så är han bara vilse på haven. När han gav sig ut på havet



Biorn Stormtager - skabbig men glad



sade han att han kämpar med vår tvist för att han ska kunna leva med dig, Edwige! Jag kommer från dödens hallar – Ja, se jag är inte av vanligt kött och blod! Jag kom ej till min vila efter stormen på havet utan insåg att endast genom att acceptera min sons kamp och drivkraft kan jag förlåta honom och få vila i Stormes hallar. Jag måste finna honom...»

Om rollpersonerna är klipska reagerar de på detta. Även om den gamle mannen tycks galen säger han att han kommer från dödens hallar. Enligt sagan om Jorn och Solvei skulle Gjafvalder vakta porten till dödens hallar (Todeshjall). Om de kan få reda på att Biorn varit där kan de också få reda på att den gamle mannen är tämligen säker på att han hittar tillbaka dit. Om då den gamle mannen kan visa dem vägen så kanske de kan hitta Zmajoka. Om spelarna inte reagerar på detta så kan SL alltid låta Biorn vid valda tillfällen upprepa att han kommit tillbaka från dödens hallar där de döda vandrade utan att finna vila. Endast som en sista utväg ska SL ge en ledtråd om att rollpersonerna har hört om dödens hallar i Sagan om Jorn och Solvei.

Edwige är inte säker på vad hon ska tro eller tycka om Biorn. Först blir hon tämligen övertygad om att han har dränkt Hoskuld och ser på honom med avsky, men efter ett tag inser hon att Biorn verkligen vill hitta sin son och ser inga problem med att de har samma mål så länge gubben håller sig ur hennes väg.

Om någon av rollpersonerna frågar om en beskrivning av Hoskuld Biornson så berättar Biorn stolt:

»Han är en kraftkarl av sällan skådad sort med mörkt björnlurv på hjässan och stålets kraft i blicken. Trots att han blivit en rortväktare och går i deras mundering så bär han alltid stolt den ulvpäls han fick av mig redan som liten. Utan sin rustning kunde idioter och spelemän få för sig att han var en niding, då han led av halsfeber: han var alltid frusen om halsen och behövde en halsduk att vira in den i. Men den som kallade honom niding därför lärde sig en läxa där och då, det ska jag tala om för er!«

Utforskandet av grottan

Förr eller senare kommer rollpersonerna att vilja utforska grottan, vad som ligger bortom bergahålan. De kan skönja en grottgång bakom Baggbloföde, men det stora problemet är att ingen kan ta sig dit just på grund av Baggbloföde. För att komma förbi honom så måste man helt enkelt besegra honom i slagsmål. Glöm dock inte bort att den psykopatiska grottfången är både listig och helt från vettet. Han kan låtsas vila, sova eller annat för att få folk att komma i närheten eller våga gå förbi, men när de intet ont anar så kastar han sig över dem och biter för allt han är värd, för han är sugen på kött!

När de väl kommit förbi honom (se hans värden ovan) så finns det en grottgång bakom. Gången leder djupare in i berget i en

kringelkrokig gång ungefär 15 meter innan den tar slut. Här är det mörkt. Om rollpersonerna kan få tag på en ljuskälla eller någon av dem har mörkersyn så kan de se att ett mindre ras täcker vad som antagligen är en mindre gång. Gången tar ungefär en timme att avtäcka från de rasade stenarna. Bakom kan man se en tunnel som inte är alltför hög, endast en halvmeter och så trång att endast de med STÖ 13 eller mindre kan ta sig igenom.

Gången fortsätter en bit över femtio meter, men det känns som flera hundra meter när de kryper. Den slutar i en öppning som leder ut i en mycket bredare grottgång (märk väl att det är Höngill och hans mannar som anordnat raset för att hålla folk borta från den inre grottan, men att de är väl medvetna om att de inte leder till frihet). I gången kan man höra det droppande ljudet från fukt och om de kan se i mörkret så märker de att marken lutar lite nedåt och en tunnel leder djupare ner i berggrunden nedanför ett par etapper med klippblock. Nedanför klippblocken fortsätter tunneln som smalnar av en aning innan den öppnar upp sig i ytterligare en grottsal. I grottan finns tre saker av intresse. Ungefär mitt i grottsalen finns skelettet av en hare. I borte delen av grottan fortsätter ytterligare en gång. Vid ena kanten av grottan kan ljudet av forsande vatten höras allt tydligare.

Hur skelettet från haren kom dit förklaras nedan. Skelettdelarna kan vara av intresse om man vill ha något att sätta upp håret med eller göra små enkla verktyg i ben, eller ha benbitar att försöka spä i.

Gången som fortsätter i borte delen av grottan leder in ungefär 10 meter i beckmörker och slutar abrupt med en vägg. Väggen är dock mjuk som om det växte lav eller mossor på den. På marken ligger en död varg överväxt med mörk mossor. Mossan som växer på vargen och har växt upp på väggen är svartmossa (se Jorge's bestiarius sidan 140). Om någon rollperson råkar ta på den eller nudda den så kommer de att inom ett par ögonblick känna en ofantlig klåda och sedan kommer svartmossan att börja växa på den personen som kom i kontakt med mossan. Mossan kommer att göra 1 KP i skada för varje runda som går och efter 5 SR har mossan täckt den kroppsdel som först kom i kontakt med mossan. Därefter kommer mossan att sprida sig till närliggande kroppsdel och täcker även den på 5 SR och så vidare. Efter sammanlagt 35 SR kommer hela personen att vara täckt med svartmossa om inget händer innan dess. Varje runda från runda 1 till runda 35 tar rollpersonen 1 KP i skada i den kroppsdel som svartmossan växer på (man kan således max få 5 KP i skada i varje kroppsdel). Därefter kommer personen att ta skada från totala KP med 1 KP per dag av inre blödningar (under denna tid då personen är täckt med svartmossa läker denne inget med hjälp av läkningsgrad). Efter att tre kroppsdelar har blivit täckta får offret svartfeber. Denne måste då fyra gånger per dag slå ett slag mot PSY för att inte bli aggressiv och gå bärsärkagång. För varje kroppsdel utöver dessa som är täckta så får personen -2 på PSY när det gäller det slaget. Om offret inte får någon hjälp kommer denne ofelbart att dö inom ett antal dagar. För att bli av med svartmossan så måste man bränna bort den, vilket gör 1 T6 KP i skada för varje kroppsdel.

Svartmossa växer vanligtvis i skogen. För sjuttio år sedan råkade en på ön kringströvande varg som just fångat en hare



vidröra en sten, på vilken det låg svartmossa. Av smärtan började den springa runt som en galning och letade sig in i grottan där den i grottsalen tappade haren och sedan lite senare dog längst in i gången. Svartmossan har sedan dess livnärt sig på vargens balsamerade kropp och börjat växa upp på stenväggen.

Vid ena kanten av grottsalen finns en liten spricka i grottgolvet. Det är därifrån ljudet av forsande vatten kommer. Sprickan är väldigt smal, ungefär 5 cm bred och löper en halvmeter genom golvet. Eftersom det är mörkt är det svårt att se något, men det är uppenbart att det är en underjordisk flod som löper under grottan. Man kan dock inte ta sig ner till floden genom golvet utan riktiga verktyg, men det kan ge en ledtråd om ursprunget av vattenkällan i den första grottsalen där de alla satt fångna. Troligtvis kommer vattnet ifrån den vattenkällan från trycket från floden som brusar alldeles under.

Någon väg ut finns dock inte. Grottgången leder ingen annan väg utan den enda vägen härifrån är tillbaka till fångstsalen. Den som lagt märke till den underjordiska floden och slänger ett skarpt öga på vattenkällan i fångstsalen kan märka att det någon gång då och då bubblar till en aning i vattnet.

Flykten

Rollpersonerna kan egentligen vara i grottan hur länge som helst. När de har varit i grottan i tre dagar så kommer havsvargarna och håller sitt trältal (se ovan) och efter ytterligare tre dagar kommer en grupp om 10 stycken havsvargar med Vringelgorm i spetsen för att skära av deras tungor och bränna såren. Om de vill behålla sina tungor får de antingen slåss eller fly därifrån innan de kommer dit igen.

När de flyr är det väsentligt att Edwige och Biorn följer med. Valtaja förvandlar sig till en korp när de har försvunnit ner i vattnet och tar sig ut ifrån grottan för att gömd vänta på dem i Vargafjord. Ingen vill dock stanna i grottan så om några bestämmer sig helhjärtat för att fly så hänger alla på. Med det sagt är det inte säkert att alla överlever flykten. Edwige och Biorn kommer dock att överleva. Bjarking, Ejlög, Slag-Brage och Mundilfare kommer dock att göra sitt bästa för att hänga med.

I vattenkällan i grottan finns en liten vattentunnel som leder ner till en fors under berget som vidare löper ut mot havet. För att kunna ta sig ut krävs det både mod och god fysik då det är beckmörkt och det krävs att man håller andan under en lång tid i iskallt vatten. Först måste någon dyka ner och plocka undan de stenar som täcker vattentunneln och därefter kan man dyka ner och simma ut i vattenfloden. För att lyckas ta sig ner till vattenfloden måste man dyka ner under vattnet i vattenkällan och ta sig igenom en liten vattentunnel genom att dra sig fram i den. För att lyckas med detta krävs ett lyckat färdighetsslag för Simma och ett lyckat SMI-slag. Om man misslyckas med Simma så klarar man helt enkelt inte att dyka ner i vattentunneln på grund av djupet eller det iskalla vattnet. Man får dock försöka 3 gånger innan man ger upp (varje dag kan man försöka 3 gånger). Om man misslyckas med SMI-slaget så tar det bara längre tid att ta sig igenom vattentunneln.

När man har tagit sig igenom vattentunneln glider man ner i forsen där man obönhörligen först utan egen vilja dras genom den kraftfulla strömmen. Här ska varje rollperson slå ett FYS-slag och ett PER-slag. Har man misslyckats med det tidigare SMI-slaget så får man -3 på FYS-slaget. FYS-slaget slås för att se om rollpersonen lyckas hålla andan. Alla rollpersoner som har svurit sig till Gave kommer med Edwiges hjälp att kunna andas under vattnet utan problem och behöver därför inte slå ett FYS-slag. Om FYS-slaget misslyckas kommer rollpersonen att tappa andan och ta sammanlagt 10 KP i kvävningsskada på vägen ut och dessutom få -5 på PER-slaget. PER-slaget slås för att rollpersonerna ska kunna färdas med strömmen utan att slå i huvud eller andra kroppsdelar i bergväggen. Ett misslyckat PER-slag innebär att rollpersonen tar 3T6 i skada i slumpmässigt vald kroppsdel då kroppsdelens slår in i massiv sten eller vassa stenblock efter ett vattenfall eller när forsen svänger.

Oavsett om rollpersonerna lyckas eller misslyckas med sina slag efter att de kommit ner i forsen så kommer alla att spolas ut i havet. De som dött på vägen kommer att flyta upp som lik till ytan och de som blivit medvetslösa likaså. Där de spolas upp i havet är vattnet iskallt och mörkt och närmare ön slår bränningarna kraftfullt mot höga klippor. Klipporna leder in i en fjord där man kan se en handfull skepp och en bosättning.



VARGAFJARD I LÅGOR

Ni ligger i det iskalla vattnet som gungar upp och ner medan bränningar slår emot fjordens bergsvägg. Det är svårt att hålla sig över ytan och varje ansträngt andetag skapar frustande dimma i luften. Den första tanken som slår er är att ni är glada att ni kom upp ur vattnet mer än ett par stenkast ifrån bergsväggen, annars hade ni ofelbart krossats i bränningarna. Härifrån kan ni i fjorden se hur det mörka vattnet försvinner in mellan ett par höga bergsväggar där det skymtas åtminstone en handfull skepp vid vad som inte kan vara något annat än en liten bosättning. Medan ni fortfarande har en sista uns kraft kvar i era kroppar simmar ni genom det bitande vattnet mot den lilla hamnen med kunskapen om att ni antagligen återvänder till samma personer som bestämt sig för att sälja era liv. Men att stanna i det isande vattnet är inget alternativ om ni inte vill gå en djup vattengrav till mötes.

Medan ni simmar närmare fjordmynningen sänker sig skymningens mörker och det är först när ni ser en eldsflamma blossa upp inne i fjorden som ni lägger märke till hur ett av skeppen börjar fatta eld. En mörk best, en drakorm, glider in i fjorden inte mer än ett stenkast ifrån er och ni hör dess enorma vrål eka över trakten. Efter att den värsta skräcken lagt sig ser ni hur det plötsligt avfyras eldpilar från den mörka besten mot de andra skeppen. Ni inser nu att det inte är ett odjur som simmat in i fjorden utan ett stort mörkt skepp. Trumpetstötar börjar bröla och bara ett par simtag senare hör ni hur folk skriker överallt, rop om undsättning, ordergivande, sårsmärtor. Ljudet av strid dräper den tidigare fridfullheten och ni simmar in i hamnen medan batalj pågår.

OM ROLLPERSONERNA LÄMNAT fångenskapen i grottan medelst vattenvägen så är det enda sättet att komma iland genom att simma in i hamnen. Runt ön löper nämligen en hög bergsvägg som visserligen går att bestiga, men om man simmar närmare så kommer man att krossas mot bergsväggen i de stormande vågorna. Om rollpersonerna lyckades slå sig ut från grottan så står de bara ett stenkast ifrån bosättningen Vargafjard och kan blicka ner över den lilla hamnen.

Vargafjard

Detta är en liten bosättning skapat av flera skepps besättningar av havsvargar och fredlösa män och kvinnor. Vargafjard ligger i en smal fjord på en liten ö (med samma namn) mitt ute i Rimhavet, runt 150 mil öster om Fynhem. Bosättningen består egentligen bara av ett gytter av mer eller mindre dåligt uppställda byggnader

och en hamn. Avsaknaden på riktiga hantverkare har gjort att långhusen i många fall är provisoriskt gjorda och ofta byggda mot bergsväggen. Syllstockarna är likväl provisoriska och det är ovanligt med vackra dekorationer. Byggnaderna som finns här uppskattas vara runt fyra till fem tjog till antalet och det aktuella invånarantalet rör sig kring ungefär 300 personer (inklusive barn). Antalet barn är ovanligt litet, men det finns ändå cirka 50 barn. Det kan tyckas konstigt att de valt ett så avlägset ställe att gömma sig och man kan tycka att plundringstågen borde kosta mer än de smakar, men faktum är att det bara tar ngra dagar extra att ta sig till Vargafjard än till Eiglasta via Saaga och deras plundringståg går oftast ända bort till Mittland där de kan röva enorma skatter. Ett plundringståg pågår alltså ibland i flera år och just nu planerar de inget i tiden snarliggande plundringståg.

På grund av fjordens branta bergsväggar ligger bosättningen en bit högre upp än hamnen och en stenig vagnsväg leder upp till husen. På en holme som sticker ut över fjorden står en gammal stenborg. Borgen är helt rund och byggd i tre våningar. Ett par stora långhus har byggts till i anslutning till stenborgen som även den har reparerats med både trä och sten. Från borgen ligger resten av alla långhus utspridda över de branta klipporna i nära anslutning till varandra. Hamnen består av tre stycken träbryggor utbyggda från en pir bestående av ansamlade stenbumlingar.

I de flesta hem finns det betydligt finare saker än vad utsidan av byggnaderna låter påskina. Detta beror på att de som bor här är havsvargar och därmed har lyckats röva allehanda lyxartiklar från handelsskepp såväl som utländska kustbyar. Det finns i Vargafjard såväl manliga som kvinnliga havsvargar och en hel del av dem har bildat familjer även om många fortfarande hankar sig fram på egen hand. En del av kvinnorna på ön är före detta skökor som har försökt påbörja ett nytt liv och många av dessa har gift sig och skaffat barn med burdusa havsvargar.

Vargafjard leds egentligen inte av någon utan här gäller det var man för sig själv. Dock har man infört vad man kallar Vargaringen för att lösa situationer som annars är ohållbara. Vargaringen består av samtliga hövedsmän och varje hövedsman har en röst. Det enda de egentligen röstar om är ifall en angelägenhet gäller endast ett skepp eller hela Vargafjard. Om Vargaringen kommer fram till att en angelägenhet gäller hela Vargafjard så försöker alla komma fram till en gemensam lösning som ska gagna alla i den mån det går, men om Vargaringen kommer fram till att en angelägenhet endast gäller ett skepp så får sedan vederbörande hövedsman ta saken i egna händer.

De som ingår i Vargaringen är nu fem hövedsmän. Det är Fifrilde, som är den mest respekterade hövedsmannen i Vargafjard och har det största skeppet Disagisl; Sigrid Agnamärr, en gammal skrupelfri kvinna som äger skeppet Gullög av Grymslante; Höngill Alegast, en grym och makthungrig man som styr över



skeppet Ergimsvandrer; Skamkel, en gammal gubbe som äger den gamla skutan Gamblebatr; och Brune Bjarmal, som är en riktig girigbuk och står stolt på sitt skepp Dimfare.

Hamnen är gömd från havet sett, liksom hela bosättningen och vid hamnens tre bryggor ligger fem skepp tryggt för ankar. Dessa skepp är Disagisl, Gullög av Grymslante, Ergimsvandrer, Gamblebatr och Dimfare. Disagisl är det största skeppet med 25 stycken årpar och i dess för skymtas ett snidat drakhuvud och hela skeppet är rödmålat. Vid sidan av denna bjässe ankrar de näst största skeppen i hamnen nämligen Gullög av Grymslante och Gamblebatr som båda har 20 stycken årpar. Den förra har ett blodfärgat segel och ett par monterade arbalest längst fram. Den senare är tämligen sliten och har relingen överhängd med pälsar. De två minsta skeppen är Ergimsvandrer och Dimfare, vilka ändå stoltserar med 16 stycken årpar. Ergimsvandrer må vara ett av de mindre skeppen, men det är en mörktjärad skuta som i fören stoltserar med tre fästa skallar av en dräpt hufvurdrake med gapande käftar. Dimfare är inte lika skrämmande men kan istället uppvisa en större lyx med bronsbelagd reling på vissa ställen och likväl ett drakhuvud i brons som glänser i fören. Längs bakdäcket höjer sig två meter höga mastomantbetar fästa längs med relingen och bildar vad som tycks vara ett litet tempel längst bak.

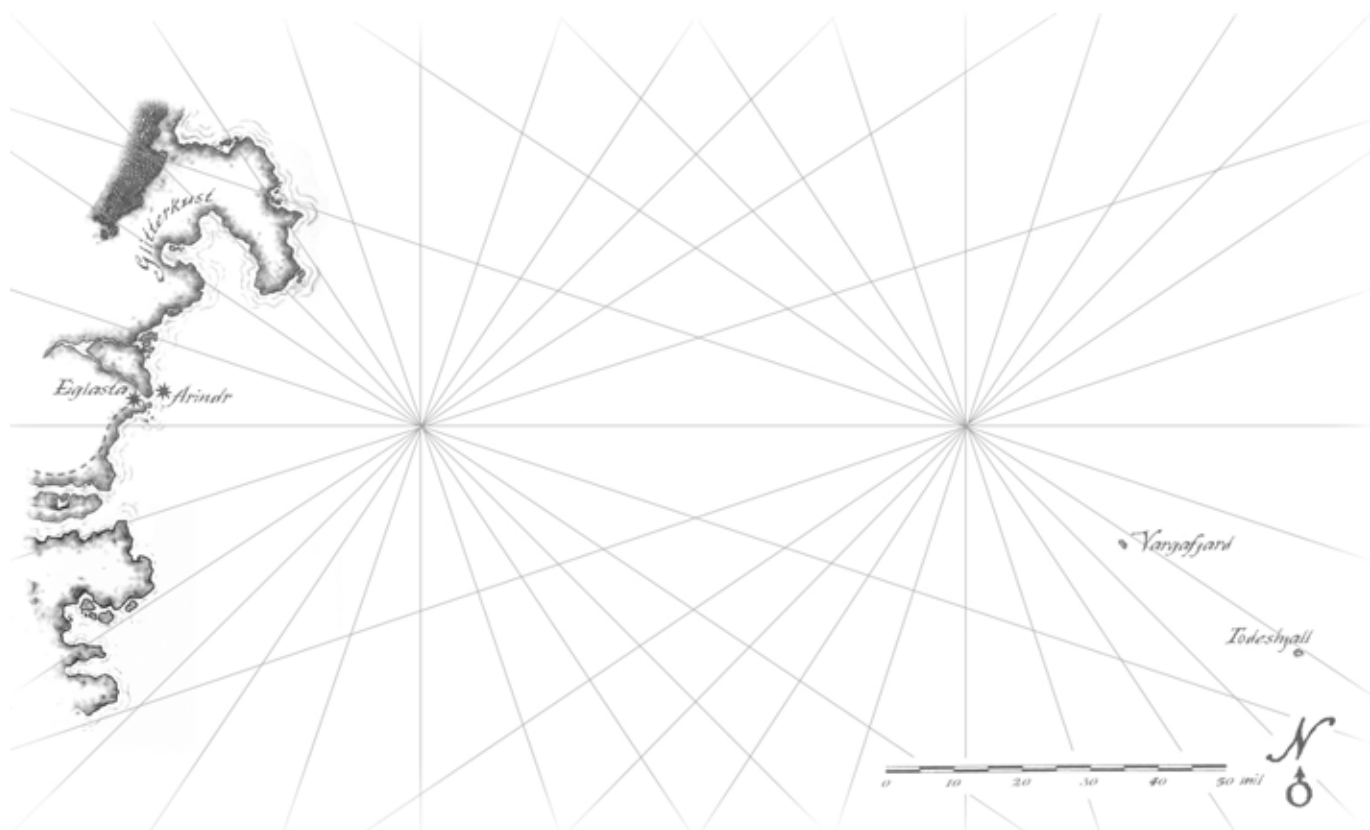
Borgen som ligger på bosättningens holme kallas Rovborgen. Det är en helt rund stenbyggnad i tre våningar som blivit raserad på en del ställen, men den har blivit påbyggd med timmer. Det finns stora fönsterluckor av trä som ofta är uppfällda och fastsatta

med en pinne. Golven i borgen är även de av timmer. Första våningen är två våningar hög och andra våningen löper endast som en bred balkong runt borgen. I anslutning till borgen är ett par långhus byggda och det är Fifrildes hus där han och hans närmaste besättning huserar. Rovborgen fungerar som både en ölstuga och ett rådhus. Då tre av Fifrildes besättningsmän är bryggare så är det vanligt att deras skapelser serveras mot betalning i Rovborgen där det kan gå rätt vilt till ibland. Om det vill sig illa blir det holmgång och sådana envigar hålls på Rovborgens timrade tak. Mer än en gång i dessa kamper har det hänt att någon fallit utför borgens tak och nerför hela holmen för att slås ihjäl i bränningarna nedanför. När det finns något viktigt spörsmål samlas vargaringen i Rovborgen och löser sina problem.

Fjordön

Själva ön är egentligen enbart ett antal klippor som höjer sig över vattenytan och bildar en bergsrand med en smal fjord mitt i. Fjorden leder djupt in förbi Vargafjard, nästan tre kilometer. Hela ön är inte större än åtta kilometer från nordväst till sydost och fem kilometer från sydväst till nordost. Fjorden öppnar sig bakom en döljande klipphylla i sydväst. Vid Vargafjard når ön ända ner till vattenytan men stiger sedan snabbt i höjd och på de flesta ställen på ön ligger höjden någonstans mellan 40-400 meter över havet.

Terrängen är på de flesta ställen karg och stenig med långa hållar. Det finns gott om skrevor där man kan hitta jordlager och





En draugherre och ett par drauger i antågande



blomstrande natur med högt gräs och snår. Inte heller ovanlig är synen av undangömda grottor som huserar ett eller annat rovdjur, för att inte tala om Olgas, den fiskande bergsresen. Även om det finns rejält med hållar och klippfyllor där det huserar mängder med revirtokiga havsfåglar som droppattackerar allt som kommer i deras närhet så finns det även en hel del smala barrträd vilka på sina ställen kan skapa illusionen av små snåriga skogsområden.

Hafsdronyg anfaller

Rollpersonerna och de spelledarpersoner som överlevt och följt med dem ligger i det iskalla vattnet. De har börjat simma in mot fjorden där de kan skymta Vargafjord och det börjar skymma. Ur mörkret lösgör sig ett dimaktigt och mörkt skepp som glider in i viken. Rollpersonerna ser snabbt att det är Hafsdronyg då de sett skeppet tidigare när de befann sig på Bekkrmerr. Från det mörka skeppet avfyras eldpilar mot de andra skeppen vid Vargafjords hamn och elden sprider sig snabbt på ett par av skeppen. Från hamnen börjar varningshornen bröla och det blir liv och rörelse innan skriken och huggen börjar. Av striden är det svårt att se någonting från vattnet, men det verkar som om mörka varelser tagit sig iland och attackerar i hamnen. En batalj har startats...

De två skeppen som har börjat brinna är Dimfare och Gamblebatr. Folket på de andra båtarna har lyckats släcka det

värsta av elden medan de blåser i varningshornen. Några av holmumännen faller ner i vattnet med pilar i kroppen.

Rollpersonerna gör säkrast i att ta sig iland bakom båtarna. Att ta sig ombord på Hafsdronyg är en möjlighet, men risken att bli upptäckt är mycket stor då de odöda ombord inte berörs av mörkret. Ett sådant företag borde belönas med åtminstone ett par pilar och ett överfall av tre drauger innan en flykt är möjlig. Att ta sig ombord på ett annat skepp är också möjligt, men betydligt mer riskfyllt än att ta sig iland i hamnen. Ombord på skeppen är man nämligen utsatt för sporadiska pilregn.

När rollpersonerna kommit upp från vattnet ska de slå ett väldigt svårt (-5) FYS-slag. Om de misslyckats så har de blivit så nedkylda att de blir febriga och får -2 på allt de företar sig i 20 - FYS antal dagar. Om de håller sig inomhus, nerbäddade i filter så försvinner febern på halva tiden.

Tomhänta i stridens hetta

När rollpersonerna kommer iland så har de knappt någon utrustning att tala om. Det är strid runt omkring så det finns goda skäl till att försöka få tag i åtminstone ett vapen eller sköld att försvara sig med. Rollpersonerna vill antagligen ändå ha tillbaka sin utrustning som de blivit av med när de togs som fångar. Var deras utrustning finns vet de inte då den har blivit utspridd hos Höngill Alegast och hans holmumän, så det är upp till spelledaren att bestämma vem som har vilken utrustning. Var någon av dem



bor vet de ju inte, men de vet att Höngill är kapten för skeppet Ergimsvandrer och det skeppet ligger ju i hamnen under attack.

Det lättaste sättet att få tag på ett vapen eller en sköld är helt enkelt att slita det ur händerna på någon sårad eller döende holmumän.

Olika viljor

När rollpersonerna tänker på att skaffa tillbaka sin utrustning eller på något sätt lyckas ta sig i säkerhet så finns det ett par andra viljor i sällskapet. Slag-Brage tycker att det är viktigt att ta sig till grottan och rädda de som eventuellt inte följde med (denna synpunkt har han dock inte om alla har tagit sig ut). Bjarking vill stjäla Höngill Alegast skepp Ergimsvandrer. Edwige vill ha tillbaka sin yxa från Vringelgorm och Valtaja vill hålla sig undan. Ergimsvandrer är vid bataljen under attack och på skeppet slåss det holmumän mot vad som inte kan vara annat än vandöda, och därför kan det vara ett dåligt tillfälle att försöka kapa skeppet. Valtaja kommer, när rollpersonerna har kommit iland, att hålla uppsikt efter dem medan han fortsätter att vara gömd.

Delaktiga i striden

Om rollpersonerna beger sig in i stridandet så kommer de att stöta på motstånd. När de rusar fram kommer deras väg att korsas av ett par drauger som frigör sig ifrån mörkret och kastar sig över rollpersonerna. De ger ifrån sig ett isande skri som får de i närheten att lamslås av skräck (glöm inte att slå på skräcktabellen!). Om det inte räcker med två drauger som motstånd så dyker det även upp en draugherre.

Draugerna ser ut som mörka gestalter med ruttnande och likblek hy. Håret de har kvar är långt och stripigt och ansiktet ingjuter skräck i alla de stöter på. Deras läppar har förtorkat så att deras gulnande tänder är fullt synliga och deras ögon har sjunkit in i skallen och gett dem en tom blick. Det enda ljud de ger ifrån sig är ett väsande läte som får håret att resa sig. Draugerna är vanligtvis beväpnade med en mörk morgonstjärna med rost över, ett skabbigt stridsgissel eller en gammal stridsyxa, och en halvmurken rundsköld. Som rustning har de fjällförstärkt läder med rostade metallbrickor.

Draugherren är något längre med anletet dolt i mörkret av den hängande ringbrynjuhuvan. Det enda som syns därifrån är en isande andedräkt som lägger sig likt en kall och fuktig dimma varthän han än går. Liksom draugerna kan det likbleka och förruttnande köttet skymtas, men på betydligt färre ställen då det skymms av mörk rustning och en sliten svart mantel. Draugherarna tillhörde Gjafvalders livhird och är därför utrustade med tvåhandssvärd och läderrustning med en ringbrynjehauberk över. En svart och sliten vapenrock döljer ringbrynjan över bälten. Draugherren är ingen ny varelse utan är bara en farligare draug.

Glöm inte bort att draugerna och draugherren inte tar någon skada av vanliga eller naturliga vapen. Sådana vapen har överhuvudtaget ingen effekt på dessa gengångare, men däremot kan deras rustning och vapen påverkas av vanliga vapen. För att

kunna skada drauger och draugherrar krävs det att man använder maktböner, besvärjelser skapade av rimvitner eller magiska vapen. Magiska vapen kan endast skada dessa odöda om de av magin har en modifikation på skadan med +1 eller mer. För värden till drauger och draugherren se Appendix 1, sidan 44.

Edwige kommer att göra allt hon kan för att skada draugerna med sina maktböner: Heligt vapen och Heligt ljus. Glöm dock inte att hon endast helgar vapen åt de som svurit sig till Gave och förkastat gerbanistron. I detta läge kommer Slag-Brage att konvertera till nidendomen när han märker att han inte kan göra någon skada på dem, medan Edwiges makt kan det. Det är inte meningen att rollpersonerna ska ta sig an alla odöda utan det räcker ifall att de möter några stycken sedan kommer de odöda att så småningom dra sig tillbaka.

Till Bristagafas undsättning

Oavsett vad de tänker ta sig för, om de väljer att engagera sig i striden eller ej, så kommer de att ställas inför en situation medan de rör sig igenom Vargafjard. Detta är att hjälpa den fredlösa



Vildbronjan Bristagafa med en yxa i benet



vildbronjan Bristagafa som har blivit överfallen av tre drauger och blivit inträngd mot en stenvägg mellan två långhus. Mellanrummet mellan husen är inte mer än ett par meter och rollpersonerna kan se hur tre stycken drauger sluter upp för att dräpa en kvinna. Kvinnan skriker av smärta när en av draugernas yxa sätter sig i hennes ben och gör ett elakartat sår.

Oavsett om rollpersonerna är tveksamma eller inte kommer både Slag-Brage och Edwige att undsätta Bristagafa. Om rollpersonerna inte varit delaktiga i strid än så kommer istället Slag-Brage att konvertera till nidendomen under denna strid då han inser att hans kraft inte hjälper mot draugerna medan Edwiges makt gör det. I denna kamp kan värdena för Drauger enligt ovan användas.

Bristagafa

Hon är en ung kvinna med en vildbronjas kännetecknande drag. Hennes hår är långt och svart, hennes kindben höga och hennes haka är spetsig. Dock har hon gula ögon och ett blodigt märke över näsryggen, men annars är hon en mycket vacker kvinna. Hon är klädd i läderrustning förstärkt med vildsvinsskinn kring länden och yvig björnpäls över axlarna och skuldrorna. Till personligheten är hon en energisk och våghalsig kvinna som tar omätliga risker för andras skull. Hon är beväpnad med en huggsabel och en rundsköld.

De som dräper draugerna kan se att Bristagafa ligger blödandes på marken. Yxan sitter fortfarande kvar i hennes ben. De som försöker hjälpa henne med såret hör henne mumla:

»Ta mig till Fifrilde. Huset vid borgen.«

Om de bestämmer sig för att hjälpa Bristagafa dit så kommer de att uppleva Fifrildes goda sida.

I Fifrildes vård

Följande kommer att hända rollpersonerna om de hjälper Bristagafa. Om rollpersonerna inte hjälper henne så kommer de istället inte att hitta något säkert långhus att vara i när Høngill och hans holmumän efter bataljen påbörjar sin jakt på fångarna. Detta kommer dock ändå att hända Edwige och Slag-Brage som har valt att hjälpa henne oavsett vad rollpersonerna tar sig för.

Utanför långhuset som ligger intill borgen står en ung man, Klofe, beväpnad med ett lätt armborst riktat mot de ankommande. När han har blivit viss om att de bär på Bristagafa så släpper han in dem i huset. Väl inne i långhuset kommer Sagadrap, en puckelryggig gammal kvinna, att ta hand om allas sår med grötförband. Hon har Läkevetenskap FV 14. Sagadrap bjuder folket på kokhett te så att de ska bränna tungan och hålla snattran.

I långhuset är det under kvällen dunkelt upplyst. Runt om i huset ligger det rullar med gamla kaparbrev och olika mer eller mindre detaljerade sjökartor gjorda på kalvläder. Högar med rep

och tunnor med tjära står bredvid kaggarna med öl. På väggarna kan man se olika svärd, yxor och sköldar hänga, redo att slitas ner vid behov. Nu är vissa platser tomma. Hängande från taket över långbordet finns ett grovt fiskenät uppspant och om dess funktion kan man bara fantisera.

Efter bara några minuter så kommer ett helt sällskap inrusande i långhuset. Det är Fifrilde i spetsen med Oggkefer, Vilgar Varg och Fjorn Storkiln efter sig. De kommer att undra vad rollpersonerna gör där och kommer att tacka dem om de berättar att de fört dit Bristagafa. Fifrilde undrar var de kommer ifrån och om de berättar att de varit fångar så kan han tänka sig att hjälpa dem att gömma sig till det blir dags att ta upp saken i Vargeringen.

När bataljen är över, vilket inte dröjer mer än ett par minuter efter att rollpersonerna kommit till Fifrildes långhus, eller annars tagit sig annorstädes, så återvänder alla till sitt och slickar sina sår. Høngill och hans mannar kommer då att upptäcka att fångarna har flytt och kommer att påbörja en extensiv jakt efter dessa. De kommer att gå från hus till hus, bevaka skeppen och en del kommer att spana ut över resten av ön. Det är runt 20 havsvargar som kommer att göra detta. För värden av dessa män och kvinnor, se Appendix 1, sidan 44.

Någon halvtimme efter att bataljen med mörkrets makter avslutas kommer därför Høngill och fyra välbeväpnade mannar att leta sig fram till Fifrildes hus och fråga om de sett deras fångar. Fifrilde hör dessa redan från håll och om rollpersonerna förklarar läget på ett ärligt sätt kan han tänka sig att gömma dessa till öns råd har fått sagt sitt i saken. Fifrilde och de andra kommer då snabbt att flytta undan långbordet och bänkarna och öppna en trälucka i golvet. Där leder de rollpersonerna för en stentrappa ner i mörkret innan de stänger igen luckan och ställer för långbord och bänkar. Det enda ljus som finns i källaren lyser ner mellan träbjälkarna i golvet på långhuset. De som har nattsyn eller mörkersyn kan se att hela källaren, förutom taket, är gjord i sten. I det kalla och mörka stenrummet finns en annan väg ut förutom stentrappan som leder upp till luckan. Det är en bastant trädörr längre in i källaren, men den dörren är låst. Rummet är långt ifrån tomt utan bjuder på allehanda skrammel och även högar med dyrbarheter. Kaggar med dvärgiskt öl liksom honungsmjöd från Arje står längs med väggarna. Saltblock, järntackor och högar med pälsar ligger staplade på hyllor och på varandra. Här finns även skrin med smycken i silver och brons, en vendelliknande brons hjälm med guldornamentik och en dåligt snidad träfigur. Bronshjälmen är den magiska hjälmen Braskelbane och träfiguren är en rindraskalk (se Legendan om Rindraskalk i Fenix nr 3). Om det finns någon gudomlighet i figuren eller inte är upp till spelledaren.

När Fifrilde informerat Høngill om att han ska berätta för honom ifall han vet var hans fångar befinner sig så lämnar Høngill och hans mannar och snart öppnas luckan och Fifrilde kommer ner. Han tycker det är bäst om rollpersonerna kan hålla sig gömda där medan de befinner sig i hans hus och de kan där få tillgång till halm, potta och mat. Han kommer dock att ge dem ett förslag (se nedan under Dråpet på Brune Bjarmal) och när det vankas tid för Vargeringen så kan de komma upp igen (se nedan under Vargeringen).



Braskelbane

För runt 800 årstider sedan fick den fyniske yxhjärten Skölfrojde uppgiften att dräpa en braskeltupp som härjade över Hoglamarken i utbygden kring Magnerym. Det sades att det inte var en vanlig braskeltupp, utan att den var så sprakande vacker att den var svår att inte titta på, och därmed var den särdeles fruktad. Många hirdmän och kämpar hade förstenats på den svarta ljungen bland de torra tallarna. Skölfrojde som var sitt liv alldeles för kär bestämde sig då för att be vedun Gjardar Brimurtamje att skapa en magisk artefakt åt honom så att han kunde besegra odjuret utan rädsla för att bli förstenad. Gjardar skapade då hjälmen Braskelbane åt Skölfrojde, men priset skulle bli dyrt. För att få hjälmen var han tvungen att offra sin sköldarm till Gjardar. Skölfrojde som hade att välja mellan förstening och att vara enarmad valde det senare och fick Braskelbane. Hjälmen hade besvärjats så att den som tog på sig hjälmen skulle tappa sin syn medan hjälmen var på så att braskeltuppen inte skulle kunna fånga ens blick. Men den hade också kraft att varsebli alla braskeltuppar så att man ändå kunde hitta fram till dem. Med hjälmen under sin enda arm begav sig Skölfrojde av mot Hoglamarken och när han fick syn på den första stenstoden så tog han på sig hjälmen. Den passade perfekt och satt som gjuten. Han kunde inte längre se, men kände ändå braskeltuppens närvaro. Med skäggyxan redo närmade han sig försiktigt för att inte snubbla över ljungen och i en snabb kamp lyckades han dräpa braskeltuppen. När han sedan försökte få av sig hjälmen visade det sig svårare då han endast hade en arm och hjälmen satt fast på huvudet riktigt rejält. Han fick helt enkelt inte av sig hjälmen utan vandrade omkring blind i Hoglamarken till han svalt ihjäl. Hur Braskelbane hamnat i Fifrilde's källare förtäljer inte historien, inte heller Fifrilde.

Hjälmen är besvärjad med besvärjelserna Blindhet, Varsebli braskeltupp (jämför med varsebli föremål eller person), Permanens och Nexus. Den som tar på sig hjälmen blir därför blind under tiden denne har hjälmen på sig och kan samtidigt känna av om det finns någon braskeltupp i närheten enligt tabellen för besvärjelsen Varsebli. För att räkna ut resultatet i tabellen så används Gjardars SPI-poäng 56. Det finns normalt ingen svårighet med att ta av sig hjälmen. Varför Gjardar bemödade sig med att besvärja hjälmen med Blindhet istället för att helt enkelt skapa en hjälm som blockerade synfältet har gått förlorat i historien.

Fifrilde

Han ser ut som en ung man, inte äldre än 25 år gammal men ändå är han över sjuttio år. I hans kropp flyter alvblod och det syns på silverslingan i hans långa korpsvarta hår och hans silverglänsande ögon. Fifrilde är en tämligen gänglig och slank person som rör sig med kattlik smidighet och alltjämt har ett pillemariskt uttryck i ansiktet. Det är många som faller för hans oemotståndliga charm, energiska framfart och översvallande optimism. Namnet Fifrilde (fjåril) är ett öknamn han fått redan under sina yngre dagar som sjöresande då han lät tatuera sig. Han visste inte riktigt vilket motiv han ville ha och det visade sig i efterhand att alla de andra råbarkade busarna inte kunde annat än att skratta åt fjårilstatueringen som efter den dagen pryddes hans bröstorg.

Hövedsmannen Fifrilde



Han går annars klädd i vit tunika, mörka byxor med byxlapp fram och benspännen vid knäna (högsta mode i delar av Mittland enligt honom). Över axlarna har han en lodjursfäll och i bältet hänger två sågtandade kroksablar.

Oggkefer och de andra

Oggkefer är en storväxt man, halskarl på Disagisl. Han har en stor mun som är fylld av den värsta tandröten då han tuggar ofantliga mängder med tobak och tuggsvamp. Somliga säger att han har trollblod i kroppen då hans näsa och öron är ovanligt stora, men det tycker han själv är »fasens ljug!» och spottar gärna en kindhalva med slemmigt tobak i nyllet på sådana anklagare. Vilgar Varg är utkiken på Disagisl. Han är en beräknande man med mörk blick och ryckningar i kinden. Enligt honom själv var han tidigare smittad av lykantropi, men har nu blivit botad från det. Lykantropin kan ändå återkomma om folk retar upp honom, säger han barskt om någon gör honom irriterad (sanning eller lögn är helt upp till sl). Fjorn Storkiln är en skäggig och något muskig man, med yviga ögonbryn, tovig långt hår och rynkig panna. Det sägs att han var Ejlands bäste skogshuggare innan han blev tvungen att dräpa en stormans två söner. Nu går han omkring med en skäggyxa i ett vant grepp.



Dråpet på Brune Bjarmal

Fifrilde kommer att förklara läget för rollpersonerna och ge dem ett förslag på hur de på bästa sätt ska lösa situationen:

»Ni förstår, hela Vargafjard består av havsvargar som leds av sina hövedsmän. Om någon anser något vara ett problem eller liknande kan en hövedsman sammankalla vad som kallas Vargeringen. Detta är ett råd bestående av öns fem hövedsmän. Dessa kommer, efter att problemet har presenterats, att rösta om detta är en sak som gäller hela Vargafjard eller bara en specifik hövedsman. Förstår ni vad detta betyder? Jo, jag ska förklara: Om ni vill vara annat än jagade på ön måste jag sammankalla Vargeringen där er ståndpunkt kan presenteras. Vargeringen kommer därefter att rösta om huruvida er frihet är en sak för hela Vargafjard eller något som endast berör Høngill. Om rösterna faller på att det berör hela ön så kommer vi alla tillsammans att lösa problemet men om rösterna faller så att det blir Høngills ensak så kommer ni ofelbart att hamna i hans våld igen och därmed förlora alla möjligheter till frihet. Låter det krångligt? Vänta bara, lyssna på det här! Vargeringen har fem röster, en för varje hövedsman. Jag har en röst, Sigrid Agnamärr har en röst, Høngill Alegast har en röst, Skamkel har en röst och Brune Bjarmal har en röst. Det räcker alltså med tre röster för att få majoritet. Problemet är att Høngill har lovat Brune Bjarmal en del i sin trälverksamhet och Skamkel är gammal och gniden och anser att var man gör bäst i att hålla sig till sitt. Så min gissning är att i dagsläget så kommer ni att vara rökta om jag kallar Vargeringen. Det finns dock en lösning på problemet. Brune Bjarmal är inte särskilt omtyckt av sina holmumän och de har börjat lyssna mer och mer på deras kvinnliga halskarl Irpa Sjarbrud. Hon råkar också vara en intelligent kvinna och framför allt en mycket god vän till mig. Vad har nu detta med något att göra? Jo, om det skulle vara så att Brune Bjarmal skulle bli upphittad med sitt liv om intet så skulle Irpa kunna utnämna sig själv till hövedsman och överta Brune Bjarmals röst i Vargeringen. På det viset skulle vi kunna få majoritet av rösterna och ert lilla dilemma skulle kunna bli löst på ett bättre sätt. Vad tror ni, är detta något ni har mage att göra?»

Fifrilde kan låta Vilgar Varg visa var Brune Bjarmal håller till. Han kan också förklara att om rollpersonerna skulle vilja göra detta för sitt eget bästa och blir upptäckta måste de även dräpa Brune Bjarmals hustru och deras två söner, annars har de rätt att utlysa blodhämnd på rollpersonerna och det skulle mer eller mindre vara hela Bjarmals besättnings plikt att delta i denna blodshämnd. Men om hela familjen går åt eller om dådets gärningsmän inte uppträcks så kan blodshämnden inte utlysas.

Huruvida rollpersonerna tänker åta sig ett sådant blodigt uppdrag är helt på deras axlar. Den enda belöningen som kommer av det är en chans för dem att slippa konfrontera Høngill utan hjälp. Edwige går dock inte med på att göra detta. Hon finner ett sådant agerande förkastligt och tänker absolut inte finna

sig i sådant klandervärt uppförande. Om rollpersonerna tänker göra det ändå kommer de inte ha hennes hjälp. Valtaja håller sig utanför detta och har helst inte gjort sin närvaro känd för någon då han inte heller är någons fånge. Resten av folket – Bjarking, Slag-Brage, Ejlög, Biorn och eventuellt Mundilfare kan tänka sig att göra detta.

Det kan tyckas enklare för rollpersonerna att istället helt enkelt döda Høngill Alegast. Detta är både rätt och fel tänkt. Bara för att Høngill dör så blir de inte fria då någon annan av Høngills mannar kan ta över hans egendom. På så vis måste rollpersonerna dräpa rätt många man istället för bara Brune Bjarmal. Men visst har Fifrilde ett eget politiskt motiv med uppdraget och det är ju att få in en ny allians i Vargeringen.

När rollpersonerna släpps upp från källaren kommer Fifrilde att slänga ett getöga för att se att de inte stulit något av honom. Han kan även tänka sig att beväpna dem inför mötet med Brune Bjarmal, men då måste de lova att han får tillbaka sina vapen och sköldar efteråt då de till Vargeringen inte kan vara vare sig beväpnade eller rustade med hans egendom. Det skulle nämligen uppfattas som om han redan hade tagit Vargeringens spörmål som sitt eget. Utåt sett måste han hålla sig neutral i förhållande till rollpersonerna innan Vargeringen röstat. Den utrustning som rollpersonerna kan få handskarna på är följande:

- 2 bredsärd
- en stridsyx
- en skäggyxa
- 2 kortspjut
- ett stridsgissel
- 4 dolkar
- en långbåge med 10 pilar
- 6 medelstora rundsköldar

Brune Bjarmals långhus

Redan den natten eller natten efter det kan Vilgar Varg visa dem vägen till Brune Bjarmals långhus. Huset ligger närmare hamnen och således lite längre ner än borgen. Vilgar för sällskapet genom mörkret mellan husen och stannar plötsligt till mellan två långhus. Han pekar på det högra och viskar att detta är Brune Bjarmals hus. Därefter drar han sig tillbaka in i skuggorna.

Långhuset ser ut som vilket annat med ett par rökgångar och grästak, men har endast en ingång vid husets kortsida. Inifrån kan det höras röster, men det går inte riktigt att uttyda dem, men uppenbarligen är någon fortfarande vaken. Vad rollpersonerna inte kan se så har de två söner Torvald och Runolv gått till sängs, men Brune Bjarmal och Torgerd är fortfarande uppe. Torgerd har druckit sig halvt dyngrak och tycker att Bjarmal är lite mesig, då han inte kan sova för smärtan av sin armskada han erhöill mot de odöda. Bjarmal som då blir arg ger henne en örfil och det blir fullt bråk dem emellan och medan Torgerd kommer att gå till sängs någon timme senare kommer Bjarmal att vara uppe nästan till gryningen.

Hur rollpersonerna vill angripa detta är upp till dem själva. De



kan täppa för rökgångarna på taket, men då krävs ett lyckat slag för Smyga med +5 för att inte höras för mycket på taket. Med förtäppta rökgångar kommer långhuset att fyllas med rök och Bjarmal kommer att komma ut ensam för att kolla rökgångarna om enbart en rökgång har blivit tilltäppt. Men har båda rökgångarna blivit tilltäppta så blir det så rökigt där inne att alla kommer att ta sig ut innan de kan undersöka vad som hänt.

Ett annat alternativ är att helt enkelt knacka på, men då kommer Brune Bjarmal att fatta misstanke och beväpnar sig innan han öppnar. Det går också att försöka slå in den låsta dörren, men den har STY 20 och det krävs fem lyckade slag med STY mot dörrens STY på motståndstabellen. Ett sådant förfarande kommer att väcka folket i grannhusen också.

Inne i huset är det dunkelt. Det hänger draperier av tyg längre in i huset och döljer den bortre delen. Det enda man ser när man kommer in är ett fint snidat långbord med silverljusstakar på. Längs väggarna står tunnor och kaggar med fönöjdheter och dryckjom. I taket hänger ett vagnshjul med fastsatta vaxljus på. Somliga av ljusen brinner fortfarande och droppar vax ner på bordet under. På bordet finns även ett par kopparbägare med mjöd kvar i. En halväten köttbit ligger kvar på ett silverfat. En härd glöder i mitten av långhuset. Bortom draperierna finns sovgemaket och där finns det en stor snidad träsäng med björnskinnsfällar. Detta är Bjarmal och Torgerds säng. En bit bort finns ytterligare en träsäng, dock inte lika snidad. I den sover de två sönerna skavfötters.

Brune Bjarmal

Han är en bastant karl med grov röst. Han mäter runt 190 cm och väger över 100 kg. Han har en rejäl kagge och ett långt brunt skägg. Hans underläpp tenderar att hänga lite vilket gör att han ofta får dregel i skägget. Han klär sig gärna i broderad tunika och en vacker röd päls som han talar om för andra är en mankorapäls. Han kallas Brune Bjarmal för att han är rik och girig.

Brune Bjarmal

Människa. Havsvarg. 37 år. Man.
Grundegenskaper: Styrka 14, Fysik 10, Smidighet 10, Storlek 16, Intelligens 11, Psyke 10, Perception 10, Spiritus 8, Karisma 10
Initiativmod: +1
Skadebonus: 1T3
Förflyttning: Land 13 M
TKP: 36 (TKP-sys: 18), 5 KP i skada i vänster arm.
Enhandsfattade svärd: (SK 11+10) Attack FV 8/8. Sköld (+8) FV 8/5.
Vapen: Stridsyx (2T8+1).
Rustning: -
Färdigheter: Enhandsfattade yxor FV 10, Sjökunnighet FV 10, Sköldteknik FV 8, Geografi FV 12, Slagsmål FV 8, Retorik FV 8, Kunskap om gerbanis FV 6, Navigera FV 8, Repkonst FV 8, Överlevnad FV 10, Simma FV 8, Värdera FV 10, Tala nordvrok FV 11.

Torgerd Bjarmalskona

Hon är rätt lång, 180 cm och väger en hel del, 80 kg, vilket mest beror på hennes enorma bröst. Det ser ut som hon är överviktig och visst har hon lagt på magen lite med det goda levernet, men hennes mjölksäckar ligger som ett par extra kroppsdelar över bälten och ger henne ett massivt utseende. På grund av bröstens storlek har hon fått osedvanliga ryggproblem och har därför normalt smärtor när hon rör sig. När hon går använder hon därför en käpp. Förutom bröstet är det egentligen inget uppseendeväckande med Torgerd utan hon har långt brunt hår och ett par tjocka läppar. Hon går klädd i en ljus klänning med en päls virrad kring överkroppen.

Torgerd Bjarmalskona

Människa. Hantverkare. 28 år. Kvinna.
Grundegenskaper: Styrka 11, Fysik 12, Smidighet 9, Storlek 13, Intelligens 8, Psyke 10, Perception 10, Spiritus 10, Karisma 12
Initiativmod: +1
Förflyttning: Land 11 M
TKP: 35 (TKP-sys: 18)
Stickvapen: (SK 11+7) Attack FV 10 Parering FV 8.
Vapen: Dolk (1T6+2)
Rustning: -
Färdigheter: Stickvapen FV 7, Sjökunnighet FV 4, Geografi FV 4, Finna dolda ting FV 10, Kunskap om gerbanis FV 5, Tala nordvrok FV 8.

Torvald och Runolv Bjarmalson

Dessa små killar är ett par brunhåriga gossar som har fräknar och breda munnar. Runolv, den yngre, har brutet näsben då Torvald gav honom en sköldstöt för några månader sedan. Torvald har ärr över halsen efter en strid med en galen tupp. De är under natten enbart klädda i blekvita särkar.

Torvald och Runolv Bjarmalson

Människa. Havsvarg. 10 respektive 8 år. Man.
Grundegenskaper: Styrka 7, Fysik 13, Smidighet 14, Storlek 8, Intelligens 10, Psyke 10, Perception 12, Spiritus 8, Karisma 12
Initiativmod: -1
Förflyttning: Land 11 M
TKP: 31 (TKP-sys: 16)
Stickvapen: (SK 11+4) Attack FV 8 Parering FV 7.
Vapen: Dolk (1T6+2).
Rustning: -
Färdigheter: Enhandsfattade yxor FV 4, Sjökunnighet FV 5, Sköldteknik FV 4, Stickvapen FV 4, Geografi FV 3, Slagsmål FV 6, Kunskap om gerbanis FV 4, Navigera FV 1, Repkonst FV 5, Överlevnad FV 1, Simma FV 3, Tala nordvrok FV 10.



Utan Fífrildes skydd

Om rollpersonerna väljer att inte hjälpa Bristagafa så kommer Slag-Brage och Edwige att lämna sällskapet och ändå hjälpa henne. Var rollpersonerna tar vägen är upp till dem själva. Antagligen vill de försöka att få tillbaka sin utrustning och då måste de hitta hem till Höngill och hans holmumän.

Hemma hos Höngill

Om du som spelledare vill vara snäll kan du låta all utrustning som rollpersonerna lyckades få med sig från Bekkrmerr finnas hos Höngill. Vill du å andra sidan hålla dig till vad som är realistiskt så har utrustningen blivit utspridd mellan holmumännen.



Hövedsmannen Höngill Alegast

Efter själva bataljen med de odöda så kommer Höngill att ta sig hemåt med sina holmumän (i den gruppen är de 13 st). Två av dem dog i striden. Med ett lyckat PER-slag med -3 så får rollpersonerna syn på Höngill. När han kommer hem så skickar han iväg en av männen för att se till fångarna och det är då det uppdragas att fångarna har flytt. Detta betyder att Höngill kommer att vara i sitt hus med Vringelgorm och Bolmung Armastyver i fem minuter innan mannen kommer tillbaka med nyheten om fångarna. Därefter kommer de fyra att göra en dubbelkoll i grottorna och sedan i större trupp börja leta efter rollpersonerna. Alltså är det enklast att övermanna Höngill medan de är i huset och ännu inte har varskotts om att fångarna har flytt. Det finns också en möjlighet att ta sig in i huset efter att Höngill och hans män är på skallgång.

Långhuset är aningen nergånget utanpå och ligger emot en klipphylla, vilket gör att man kan hoppa ner på hustaket från klippan ovanför ungefär 3 meter upp. Av huset att döma skulle man vid ett sådant hopp kanske rasa rakt genom taket. Dagtid är det oftast åtminstone 3 trälar som hela tiden arbetar med att fixa till huset (många gör dock inget av värde eftersom de hatar Höngill och ibland förvärrar de enbart situationen). Inuti huset ser det betydligt bättre ut. Där öppnar huset upp sig med en sal med ett långbord på husets vänstra sida, en hall i mitten och ett sovgemak med trälstuga på andra sidan huset. I bortre delen av hallen står ett inriktat och laddat arbalest på ett trästöd. Det är till för att skjuta ner ovälkomna gäster när han inte tar med sig det till havs. Det är dock inte automatiskt och avfyras inte om ingen står där och avfyrar det. I gillesalen hänger det dyrbarheter på väggarna som nidendomska guldbroderade gobelänger, mastomantskinn, en bandrustning från en rortväktare, en del av rollpersonernas utrustning och mycket annat. I sovgemaket finns en stor säng med ulvfällar. På andra sidan rummet finns en järnbur i vilken det finns fällar på golvet där det sover fem trälar: den vastermarkiska notarien Theolinde, den mittländske sjöfararen Kelte Farfärdes, den agrotiska kvinnan Raghrut, den fynhemska fiskaren Olvar och den vildländske krigaren Ongbar Bolk.

Alla trälar är intresserade av att fly, men buren är låst med ett bra lås. För att få upp låset krävs ett lyckat slag för färdigheten Dyrka lås. Om buren går att få upp så kan Ongbar, Olvar, Raghrut och Kelte tänka sig att hjälpa till att slåss mot Höngill och hans gäng. Theolinde är dock en kvinna som inte vet något om att slåss, kan inte språket och gömmer sig hellre bakom någon annan. Om spelledaren vill använda sig av dessa trälar får denne utveckla dessa karaktärer vidare med personlighet och värden (också ett utmärkt tillfälle för eventuellt nya rollpersoner att komma in i äventyret).

För värden på Höngill Alegast, Vringelgorm och Bolmung Armastyver se Appendix 1, sidan 44.

Bolmung Armastyver

Denna bjässe är över 220 cm lång och väger över 150 kg. Hans ansikte täcks nästan alltid av svart stripigt hår så att ingen ska se hans bistra min och de små hornutväxterna i hans panna. Hans händer och hans grova axlar är täckta med mörkt hår och i Bolmungs mun kan det synas mycket grova tänder, en del



som ibland nästan sticker ut ur munnen då han trycker fram underkäken. Han går klädd enkelt i metallskenor, metallharnesk och ett ländstycke i härdat läder. I strid tar han på sig en metallhjälm med näs- och ögonskydd samt förstärkt med en skollkäke (han har dock inga hamingjeskrafter). Anledningen till att han ser ut som han gör är för att hans far är bergsresen Olgas som bor på ön. Han är en dödlig motståndare, men när han inte är i bärsärkarus är han mycket vidskeplig och skrämmd för det han inte förstår.

Vargeringen

Oavsett om rollpersonerna utför dräpet på Brune Bjarmal eller inte, men endast om rollpersonerna hjälpt Bristagafa kommer Fifrilde att kalla Vargeringen. Under denna tid får rollpersonerna vänta i hans källare till Vilgar Varg hämtar dem.

Vargeringen samlas i Rovborgen intill och diskuterar Höngills fångar. Höngill blir fly förbannad över detta och tycker att de andra ska sköta sina egna affärer, men Fifrilde klargör att om det är så att Höngill och hans mannar ska springa omkring och snoka genom varje byggnad så är det ett ärende som angår hela Vargafjard. Därför ska de nu rösta om fångarna är en sak som är Höngills egen eller om det är ett spörsmål vari alla hövedsmän borde ha något att säga till om. Vargeringen har fem röster och resultatet kommer att utfalla olika beroende på om rollpersonerna dräpt Brune Bjarmal eller inte.

Om rollpersonerna har lyckats att dräpa Brune Bjarmal utfaller de fem rösterna så att tre är för att spörsmålet beslutas av Vargeringen och två mot. Majoriteten segrar och spörsmålet ska lösas av Vargeringen:

Fifrilde (för)
Sigrid Agnamärr (för)
Höngill Alegast (mot)
Skamkel (mot)
Irpa Sjarbrud (för)

Om de inte antog uppdraget eller på annat sätt fått till Vargeringen så utfaller de fem rösterna så att tre är emot att spörsmålet beslutas av Vargeringen och två är för. Majoriteten segrar och spörsmålet ska lösas av Höngill på egen hand:

Fifrilde (för)
Sigrid Agnamärr (för)
Höngill Alegast (mot)
Skamkel (mot)
Brune Bjarmal (mot)

Om rösterna utfaller så att det blir Höngills sak så kommer Fifrilde att förklara att han fångat in dem och har dem i sin källare. Det blir därefter Höngills ensak att få rollpersonerna därifrån. Händer detta spelas aldrig Tvisten i Rovborgen nedan utan då får rollpersonerna på egen hand och utan utrustning försöka komma

undan Höngill och hans mannar. Ingen annan i Vargafjard tänker hjälpa dem. Förhoppningsvis blir det ett annat resultat än detta då det kommer att bli svårt för rollpersonerna att klara sig ur den knipan.

Om rösterna faller så att det blir Vargerings sak att besluta i spörsmålet så kommer Fifrilde att skicka iväg Vilgar Varg som hämtar rollpersonerna så att de kan komma in i Rovborgen.

Tvisten i Rovborgen

Rollpersonerna leds genom en trädörr in på Rovborgens första våning. Där, på det runda stengolvet framför den brinnande härden, står 18 personer som iakttar rollpersonerna när de kommer in. Där står Fifrilde med Oggkefer, Vilgar Varg och Fjorn Storkiln; Sigrid Agnamärr med två okända kvinnor och en man; Irpa Sjarbrud med två män vid sin sida; Skamkel med sina tre söner Lambe, Lambe och Lambe; och Höngill tillsammans med Vringelgorm och Bolmung Armastyver. När Höngill får syn på rollpersonerna utbrister han argt:

»Vad är detta för slugt rygghugg? Fifrilde, försöker du ta mina fångar ifrån mig?»

Fifrilde håller upp en lugnande hand och säger:

»Jag försäkrar dig Höngill att den enda som kan ta ifrån dig fångarna här är fångarna själva eller du. Vargeringen har röstat och det beslut vi kommer fram till ska respekteras. Ingen annan här har samma intresse av att äga dessa personer som du har.»

»Låt då fångarna komma med mig här och nu!» menar Höngill.

Fifrilde svarar dock snabbt:

»Frågan är inte om **när** du ska ta med dig fångarna utan **OM** du ska ta med dig fångarna. Dessa individer har också en röst och jag tror att alla här är intresserade av att höra vad de har att säga om saken. Ni som kallas Höngills fångar, vad säger ni? Är ni födda trälar eller nu när ni inte är i hans våld är ni fortfarande hans fångar?»

Här kan rollpersonerna säga vad de vill egentligen men låt de gärna försöka sig på lite retoriskt tal om de känner för det. Ett rakt »Nej«, fungerar alldeles utmärkt.

Höngill tar argt ett steg fram och proklamerar:

»Vad de än säger så hjälper det inte att man lössläpper sina böns för att kalla dem fria eller för att någon annan ska ha rätt till dem!»



Vargeringen tvistar



Fifrilde ler.

»Nu när vi alla insett tvistens kärna så ska vi besluta i saken. Det finns en lag [Fifrilde ler och alla skrattar lite, till och med Höngill rycker i mungipan]. Den lagen handlar om när en fri man påstås vara träl eller när en träl förklarar sig vara fri. Lagen lyder: Om någon önskar påstå att en fri man är hans träl måste han visa vilken rätt han har till dennes ägande och lydnad; och om trälen skulle förklara sig vara fri måste han i samma mån påvisa existensen av sin frihet. Normalt görs detta påvisande med röster, men som alla vet gäller egentligen inte lagar i Vargafjard därför att alla här är fredlösa och spottar på alla lagar någonsin yttrade av jarlar och annat pack. Däremot tror vi på frihet, frihet till handling. Om Höngill Alegast påstår att dessa är hans trälar så stödjer jag hans tanke att han vill att dessa ska vara hans trälar. Samtidigt säger dessa att de är fria män och kvinnor som inte alls är Höngills trälar. Jag stödjer även deras vilja av vara fria. Det enda som kan lösa denna situation är att någon av parterna övertygar den andra om vem som har rätt. Samma sak gäller rätten till yxan som Vringelgorm bär. Vringelgorm påstår att det är hans egendom och Edwige påstår att det är hennes. Även här kan situationen endast lösas genom att någon av parterna övertygar den andra om vem som har rätt. Detta kan ni antingen göra genom Täl eller Blod. Är detta ett gott beslut för att avgöra tvisten?»

Många nickar och alla håller upp handen för att visa det vara ett gott beslut. Även Höngill håller upp handen efter en kort stunds

tvekande irriterad över att ingenting verkar gå hans väg. Fifrilde ser nöjd ut och fortsätter:

»Gott. För er som inte känner till denna sed ska jag nu berätta vad det innebär. Med **tal** menas att varje part inför ett dussin man ska med egen tunga berätta och övertyga om sin rätt. Därefter ska dussinet åhörare välja den av parterna som hållit det troligaste och mest övertygande talet. Den som har hållit det mest övertygande talet har rätten på sin sida. Med **blod** menas holmgång. Holmgången är en formell men beväpnad kamp som kommer att utkämpas på Rovborgens tak på den utspända fällen som är fem alnar bred. Varje kämpe ska ha ett enhandsvärn av eget val och tillgång till 3 stycken sköldar. De utser själva en sköldman som kan förse dem med dessa sköldar under striden. Varje kämpe har rätt att under holmgången be om vila och då ska kampen upphöra för andrum. Första hugget ska gå till den som blivit utmanad. Näden tillkommer enbart kämparna, vilket betyder att ingen annan får hindra stridens förlopp. Holmgången är över om någon kämpe stigit av skinnet med båda fötter (och därmed förlorat), ber om nåd (och därmed förlorat) eller dött (och därmed förlorat). Rätten tillkommer den som segrat i holmgången.»

Fifrilde kommer att förklara för rollpersonerna att det är deras uppgift att välja om det ska bli tal eller blod. De får själva välja ut en person som ska möta Höngill i tal eller blod. Edwige tänker möta Vringelgorm angående sin yxa. När Fifrilde frågar henne om hon väljer tal eller blod väljer hon blod.



Tal

Om rollpersonerna väljer tal och inte blod så ska en utvald rollperson hålla ett tal och detta ska likväl Höngill få göra. Som spelledare bör du låta spelaren ta sig lite tid med att förbereda talet, men tänk på att om han tar för lång tid på sig så blir åhörarna irriterade av den långa väntan och därmed mer skeptiska till rollpersonens tal. Ett slag för färdigheten Retorik kan givetvis göras, men det slaget borde bara ha betydelse om spelledaren har svårt att välja mellan vilket tal som var bäst av rollpersonens och Höngills. Åhörarna kommer att vara Fifrilde, Vilgar Varg, Oggkefer; Sigrid Agnemärr, systrarna Grette och Unn; Irpa Sjarbrud, Ödger och Ormar; Skamkel och hans två äldsta söner Lambe och Lambe. Efter att talen har hållits ska åhörarna välja vems tal som var bäst. Detta är en bedömning som spelledaren helt får göra på egen hand.

Höngill Alegast tal:

»Det finns två typer av trälägare: födare och rövare. En födare är en trälägare som parar trälarna och ser till att på det sättet få fler trälarna. En rövare gör strandhugg och skaffar nya trälarna. Dessa nya trälarna var sällan trälarna innan strandhugget utan blev det när de satte sin fot i rövarens skepp. Jag är en rövare och jag tog dessa personer som trälarna när de satte fot på mitt skepp. Därefter höll jag dem som fångar och gav dem ett ärligt val: antingen fick de välja träldom eller så fick de välja döden. En [alternativt "fler" om någon rollperson valde döden] av dem valde döden, resten av dem valde träldom. Därför är de mina trälarna. De lever idag av en enda anledning och det är

för att jag räddade deras liv till träldom. De är på Vargafjard idag av en enda anledning och det är för att de på mitt skepp kom hit som trälarna. Jag har inte bara räddat deras liv utan jag har även gett dem valet att dö med hedern i behåll eller att bli mina trälarna och de valde själva. Inget jag har sagt är lögn och inte en enda av de som står här kan säga annorlunda.»

Blod

Om det inte blev tal om något tal eller när det blir dags för Edwiges holmgång så rör sig alla upp på Rovborgens tak. Uppe på taket blåser det rejält och man blir tvungen att höja rösten för att höras. Längs med takets löper ett stenkrön men själva taket är gjort av trä. I dess mitt finns ett stort blodfläckt björnskind utspänt.

Reglerna för holmgången har Fifrilde redan berättat, men följande gäller:

- Åtminstone en fot måste stå på den utspända fällen.
- Man har tillgång till 3 stycken skabbiga sköldar, alla med BV 13 (ursprungligen BV 20).
- En utvald vän är sköldman och räcker över ny sköld av dessa tre vid behov.
- Man har ingen rustning.
- Ingen vitner eller gudomliga förmågor är tillåtna, då kan motståndaren vägra att slåss till han är säker att det blir en jämn kamp.
- Man har tillgång till valfri typ av enhandsvapen.
- Den utmanade får första hugget, i detta fall Vringelgorm och eventuellt Höngill. Hugget får givetvis försöka pareras.



Vringelgorm är redo för envig med Edwige



Edwige och Vringelgorms holmgång

Edwige väljer stridsyx som vapen och det gör även Vringelgorm. Om Edwige lyckats konvertera någon rollperson vid detta lag så utser hon denne till sköldman, i annat fall väljer hon Slag-Brage till sköldman. Vringelgorm utser Bolmung Armastyver till sköldman. Därefter stiger de med yxa och sköld upp på det utspända skinnet. Edwige håller hela tiden blicken fäst vid marken och Vringelgorm tar ett par steg av och an och skrockar leende. Edwige rör sig inte eftersom det är Vringelgorm som ska få första hugget. Fifrilde utropar: »Holmgången kan börja!« och utan tvekan svingar Vringelgorm yxan med enorm kraft mot Edwige. Hon för upp skölden och lyckas blockera hugget. Hon tar ett par steg tillbaka av kraften när skölden går sönder. Efter att Edwige fått en ny sköld vänder hon sig mot Vringelgorm och ser honom rakt i ögonen. Hans tidigare leende försvinner och han verkar helt plötsligt osäker. Med ett par stapplande steg bakåt råkar han trampa utanför med en av fötterna. Han låter blicken falla och märker sitt feltramp och när han tittar upp igen är Edwige framme vid honom med ett hugg. Han hinner inte riktigt få upp skölden och hennes yxa begraver sig djupt i hans högerarm. Vringelgorm tappar yxan och medan såret blöder ymnigt verkar han inte kunna röra armen längre. Edwige stiger tillbaka en meter på fällen och avvaktar. Vringelgorm står kvar och helt plötsligt verkar han förstå att han nu måste slåss utan vapenarm eller anse sig själv besegrad. Efter en lång väntan låter han sin andra fot lämna fällen. Edwige har segrat och får därför sin stridsyxa.

Holmgång med Höngill

Vem av rollpersonerna som ska slåss mot Höngill och vem som ska vara sköldman är upp till rollpersonerna. Denna händelse äger alltså endast rum om de väljer blod istället för tal. Höngill kommer att välja en morgonstjärna och sticker beväpnad med den och en sköld upp på fällen. När även rollpersonen stigit upp så ropar Fifrilde: »Holmgången kan börja!« Då är det Höngill som ska få göra första hugget. Efter hans första hugg (som rollpersonen givetvis måste försöka parera) så börjar striden. Varje gång en sköld går sönder så upphör striden tillfälligt då den med trasig sköld får den utbytt. Märk väl att en sköld går sönder om dess BV sänkts till 10 (vilket betyder att en träff på mer än 13 KP i skölden och sedan en BV-sänkning på 3 räcker för att en sköld ska gå sönder). Om alla tre sköldarna skulle gå sönder så måste man slåss utan sköld. Höngill kommer att slåss till döden och kommer inte att visa någon nåd: besegrar han rollpersonen så kommer han att dräpa denne med ett kraftfullt slag mot skallen inför allas åsyn. Den som vinner har rätten på sin sida. Detta betyder att om rollpersonen vinner så är rollpersonerna och de andra fria från Höngill och om

Höngill vinner så är rollpersonerna återigen Höngills fångar. Alla de andra havsvargarna som står uppe på taket och iakttar kommer givetvis att hålla ordningen och se till att den som har rätten på sin sida kan utnyttja den.

Höngill Alegast

Han är en reslig man med långt, stripigt grått hår och ett kort, stubbigt gråsvart skägg. Hans blick är mörk och hans ögonbryn yviga. Hans armar är bara då han är klädd i en armlös skintunika och han har en hårig fäll över ryggen med mörkt hår som det ryktas är taget från en lögrjotn. Över hans högra arm löper ett flertal smala, raka ärr som är en lista på antalet män han har dräpt. Den som kan räkna får antalet till 27 ärr. Höngill har i övrigt en senig kropp och han stinker sprit. Han är känd för att aldrig bli utmattad och tåla hur mycket stryk som helst.

Twistens eftermäle

När dessa tvister är över så stegar alla ner igen till Rovborgens lägsta våning där det skålas till lyckade beslut och innan folk har försvunnit eller kommit alldeles för djupt i stopen hör man Fifrilde säga:

»Nu när detta är över kan vi börja diskutera viktigare saker som varför Hafsdronyg hittade hit och varför hon attackerade Vargafjard!«

Givetvis blir det livliga diskussioner där folk menar att det kan vara rollpersonerna som ledde dem hit, att Nidhstynger har vaknat eller att det är något som drar de odöda mot ön, kanske Rovborgen, att de bodde i den förr i tiden. Många är upprörda över detta och det diskuteras länge. Det enda de kommer fram till utan rollpersonernas hjälp är att de måste bygga ett bättre försvar nere i hamnen.

Här är tanken att det ska äga rum ett råd där alla är närvarande och om rollpersonerna här kläcker orden att de ska till Dödens hallar och att gubben vet vägen så kommer de att få hjälp med proviant och utrustning för resten i Vargafjard vill veta var de kan hitta Hafsdronyg. Om rollpersonerna kan hitta var skeppets gömställe är så kan de samla sina krafter och attackera skeppet när det är som svagast. Har de dräpt Höngill så kan de även utmana Bolmung eller någon annan från skeppet Ergimsvandrer för att komma i besittning av skeppet. Om Höngill fortfarande är i livet så måste rollpersonerna på annat sätt få ett skepp. Till exempel kan de bygga ett skepp vid Vargafjard men det kommer att ta flera veckor. Stulet timmer finns det dock gott om på ön likväl som byggkunnigt folk.



MOT TODESHJALL

Himlen ljusnade med ett eldblossande sken vid horisonten och gryningen var på god väg. Biorn hade satt sig ute vid en av klipporna och verkade ha problem med sin näsa. Efter att han hade lyckats med konststycket att nästan pressa upp hela pekfingeret i näsan och gröpt runt, likt en slev i en gryta, drog han ut fingeret och inspekterade det fundersamt. Därefter började han peta lite på de halvtorkade snorskorporna på handen och mumlade för sig själv:

»Nu pekar fingeret dit näsan ska och lukten av död ska föra mig rätt. Jag ska nog hitta dig, min son.«

Därefter torkade han av fingeret mot tunikan och reste sig upp för att tömma blåsan ut i fjordens mörka vatten. Sagadrap som var ute med geten bestämde sig för att inte varna honom även då hon visste att han stod precis där kastvindarna slog...

DETTA KAPITEL ÄR INTE aktuellt förrän rollpersonerna insett att de ska till Todeshjall och att Biorn är personen som kan leda dem dit. Det kanske inte är solklart för rollpersonerna att komma på detta, men spelledaren kan hjälpa till genom att vid fler och fler tillfällen låta Biorn kommentera antingen för rollpersonerna eller andra spelledarpersoner att han varit vid dödens hallar och någon gång kan han klämma ur sig att det kallas Todeshjall. Om rollpersonerna inte nappar på detta så kommer de tyvärr inte att kunna lösa äventyret även om det kan bli rätt skoj ändå.

För att komma till Todeshjall behövs fyra saker: ett skepp, en besättning, en vägvisare och en hel del mod. Modet står rollpersonerna för och Biorn är givetvis vägvisaren. Att skaffa ett skepp är givetvis mycket problematiskt och de enda möjligheterna är, som det har sagts redan i slutet på förra kapitlet, ifall rollpersonerna dödade Höngill och tog hans skepp Ergimsvandrer eller att de ser till att bygga ett eget skepp. Det senare förslaget innebär en massa arbete som kommer att kosta en hel del pengar (helt upp till spelledaren, men runt 5.000-6.000 silvermynt) om de inte övertalar arbetarna att detta sker för att Vargafjard ska bli säkrare. En snäll spelledare kan låta Fifrilde bistå med en del material och arbetare alldeles utan kostnad. De andra hövedsmännen, inklusive Fifrilde, är alldeles för betagna i sina skepp att slänga ut dem i okända farvatten.

Oavsett om rollpersonerna får handskarna på Ergimsvandrer eller ett nybyggt skepp så kommer de att behöva en besättning. Bjarking Hlodvirson kommer med hjälp av så många som möjligt att försöka ta över Ergimsvandrer även om rollpersonerna inte är intresserade att hjälpa till. Om ett annat skepp låter byggas så föreslår Bjarking att en del av skeppet faktiskt ska vara löning för

honom, Ejlög och Slag-Brage. I vilket fall som helst är Bjarking, Ejlög och Slag-Brage utomordentliga havsvargar som kan föra ett skepp. De behöver dock 3 personer till förutom minst ett dussin roddare. Om Höngill och Vringelgorm blivit dräpta så kan Bolmung övertalas att låta rollpersonerna ta över skeppet Ergimsvandrer. Åtminstone åtta besättningsmän kommer att med tvivel ställa sina tjänster till förfogande medan resten kommer att länsa skeppet från sina ägodelar och överlämna det i rollpersonernas vård. Hur rollpersonerna utöver detta går tillväga för att skaffa en fullgod besättning är ett uppdrag i sig. Antagligen måste de göra sig hemmastadda i Vargafjard och lyckas få befolkningens tillit innan några ställer sina tjänster till deras förfogande. Detta kan gå till så att rollpersonerna vinner någon supartävling, något slagsmål, erbjuder pengar, eller på annat vis påvisar sin välvilja och sitt mod.

När rollpersonerna har modet, vägvisaren, skeppet och besättningen är det dags att resa iväg mot Todeshjall. Edwige Ottefågel kommer dock inte att följa med då hon känner på sig att detta är en plats helig för gerbanis eller på annat sätt är knutet till en annan form av makt. Hon vill inte störa den balans som råder där med sin närvaro utan hon väljer att vänta i Vargafjard för att hjälpa folket där ifall de odöda skulle återvända.

Färden mot dödens hallar

Biorn är inte den lättaste guiden att ha då han är en virrig och gammal man. Han är egentligen ute på sökande efter sin son och kan inte alls tänka sig att helhjärtat göra något annat, men då sökande innebär att han måste leta så kan han tänka sig att visa rollpersonerna till Todeshjall samtidigt som han ser sig om på havet efter sin son. Han tänker inte rita en karta över var platsen ligger och tänker inte heller tala om hur man tar sig dit på egen hand utan han håller detta för sig själv. Sanningen är att Biorn inte alls vet vägen till dödens hallar utan har bara en förmåga att hitta dit då han på något vis är knuten till platsen. Vad han däremot kan berätta är att platsen ligger ännu längre österut i de stormande haven. Mer än så vet han inte även om han inte avslöjar sin egen okunskap. Väl på väg mot Todeshjall kan han dock peka ut riktningen så att skeppet hela tiden kan rikta in sig mot ön.

Vattnet är mörkt, nästan svart och rör sig i kraftiga vågor som får båten att knaka och vrida sig. Skum bildas av de brutna vågorna och det forsar fram som mörka horder till det öronbedövade bruset.



Etterbiggorna anfaller!



Om SL vill att det ska hända något på färden mot Todeskjall står det denne fritt att lägga in ett slumpmässigt möte med någon varelse eller liknande.

Etterstormar

Bara efter ett par dagars sjöfärd sydost förmörkas himlen långsamt av svarta moln. Färden har gått väldigt långsamt. Skeppet har hela tiden varit tvunget att färdas mot vinden och försökt göra en rundande rutt så att besättningen inte tvingas ro längre sträckor. Vindarna tilltar och åskan börjar rytande rulla över skyn. Snart är det nästan omöjligt att se någonstans för det vilda vattnets anstormning över kölen och de mörka molnens tryckande. Vindarna sliter i seglet och med ett plötsligt tjut slingrar sig en drakliknande ljungeld över himlen och en ohygglig storm är över skeppet. Vinden piskar så att det är svårt att stå upprätt och vågorna slår högt över kölen och fyller däckets med vatten. Regnet börjar forsa och dess kalla droppar smärtar där de träffar då luften osar av giftiga ångor.

När rollpersonerna åker in i etterstormarna så kommer de att övermanas av havets stormande makt och kan knappt göra annat än att försöka hålla sig fast vid skeppet. Besättningen ombord börjar skrika om att vända om skutan och bege sig tillbaka ut ur stormen men Biorn står till synes oberörd av vindens piskande i skeppets för och manar på.

Regnet som börjar ösa ner späder på giftångorna i luften och

även om det inte skadar att andas så känns det obehagligt och regnet får nästan en lätt frätande effekt. De som inte skyddar sig kommer därför att skadas så allvarligt i ansiktet att de permanent får -1 i KAR. Förutom detta får de sammanlagt 5 KP i svidande skada under den tid som regnet öser ner. De som skyddar sig kommer däremot inte att bli av med något i KAR men de kläder som skyddar kommer att fräta sönder och all rustning som är framme får -1 i RV (förutom rustning som skyddar mot fräta) och alla vapen som är framme får -1 i BV.

Etterbiggorna

När etterregnet är som värst hör de isande skri och innan de vet ordet av så höjer sig etterbiggorna över skeppet och anfaller. Dessa väsen är grönaktigt ångslingrande varelser i kvinnogestalt med mörka vattenslöjor som slits i vinden. Deras händer sträcker sig mot sina motståndare och de långa, svarta klorna ryker av ångande etter. De är helt gjorda av ångande vatten och är undiner (vattenelementarer) som förvridits av etterstormarna. Giftångorna har givit dem blodsmak och de är mer eller mindre tanklösa varelser. Medan de attackerar låter de sina isande skrin skära genom den piskande vinden.

Antalet etterbiggor som anfaller är 1T6+2 och de kämpar över skeppet i 6 SR innan de försvinner in i etterstormarna. Att slåss på skeppet i stormen är svårt och alla som försöker har -5 på allt de företar sig. För värden på etterbiggorna se Appendix 2, sidan 51.



Skeppsbrottet

Efter att etterbiggorna har försvunnit eller besegrats så tilltar stormen och skeppet förs fram över vattnet som ett löv sveper fram i vinden. De kraftfulla vågorna slänger sig över skeppet och seglet slits bort. Skeppet knakar och på sina ställen brister virket. Rollpersonerna måste lyckas med ett smi-slag annars trillar de omkull och håller på att ramla av skeppet ner i det stormande havet. Det finns inget de kan göra när den kraftfulla stormen för skeppet framåt.

Slutligen håller hela skeppet på att välta när en stor del av dess för kolliderar med ett föräddiskt rev som skär upp en del av kölen. Färden haltas och skeppet står stilla i marvatten. Skummande vatten bubblar långsamt in över däck och besättningen börjar skopa. Bjarking skriker ut order om att få båten i gott skick igen medan han kollar efter skador på både besättning och skrov.

Den som ser sig om märker hur natten ligger tung över trakten och hur det stormande havet verkar ha lämnats bakom. Bara ett par stenkast bort ligger en klippö med steniga stränder. Biorn pekar med de få fingrar han har kvar och utstöter:

»Där ligger dödens port. Vi har färdats genom stormen och nu är vi nära gudarna!«

Att ta sig över till ön är inte särskilt svårt då det mörka vattnet runt ön är lugnt och stillsamt. Allt som krävs är att man kan simma och inte är allt för skadad att simma sträckan. Dock kan det bli problematiskt om man vill ha med sig tyngre vapen eller

rustningar. Har rollpersonerna varit förutseende har de kanske med sig en liten flotte eller roddbåt på draksskeppet annars får de gott sälla i vad utrustning de ska ha med sig.

Den enda som kommer att följa med i land på ön är Valtaja. Resten av besättningen väljer att stanna ombord på skeppet för att fixa detta så att inte mer vatten tas in och skeppet sjunker. Biorn väljer också att vänta ombord på båten och menar att han är redo att söka vidare över haven efter sin son när rollpersonerna har kommit tillbaka och skeppet har blivit lagat..

Redan från strandkanten kan de skönja ett ljus längre bort på ön, troligtvis en eld som blossar längre in i den vik som de stigit iland i mynningen av. Detta är elden som flammor ovanpå griftekammaren i Gjafvaldersvi (se nedan).

Todeshjall

Runt 30 mil sydost om Vargafjord ute i de mörkaste vatten i Rimhaven ligger den lilla ön som fått namnet Todeshjall, eller Dödens hallar. Ett par stenkast utanför ön stormar havet i etterstormar som sträcker sig flera kilometer åt alla håll utåt havet. Men de stenkast mellan ön och stormarna ligger vattnet stilla och förvånansvärt lugnt. En känsla av ödslighet ligger i luften. Himlen är mörk och molnig så att knappt månens sken lyckas tränga igenom vad som verkar vara en evig natt. Stormarna ger ifrån sig vandrande dimstråk som långsamt sveper in mot ön och döljer





det stormande havet utanför. I likhet med Vargafjard är denna ö tämligen liten, men ändå stor nog att dölja många hemligheter och skrämmande ting.

Ön är 16 kilometer lång i öst-västlig riktning och 11 kilometer bred i nord-sydlig riktning. Den består av en kalkstensgrund som på de flesta ställen blivit övertäckt med den svarta ljungen som är så karaktäristisk för Stormländerna. Vid södra delen av ön leder en liten vik in till ett bergsområde. Norr om bergsområdet breder det ut sig en glesväxt skog av krumma trolltallar och gråaktiga pilgrannar. I övrigt är växtligheten mycket sparsam på ön och även djurlivet är sparsmakat och håller sig undan från de otrevligare delarna av ön.

På ön finns tre speciella platser att ta notis om: vid bergens rand ligger Gjafvaldersvi; längst österut på en av öns uddar ligger Stinnstolpi; och norr om öns glesa skog ligger Vaftrudnisjar.

De som stiger iland på den steniga stranden kan känna något främmande medan det kalla vattnet sköljer över stenarna. Alla får intrycket av att platsen är annorlunda, mer tystlåten och kanske till och med inte verklig. Alla som har en SPI på 12 eller högre kan känna hur platsen är djupt anknuten till gerbanis, men att något känns fel: luften känns tunn och en barriär mellan Trudvang och ett annat rike verkar bruten. Heliga män av gerbanis kommer att få +2 på SPI för att lyckas lägga sina maktböner medan de är på ön. Heliga män från andra religioner får -5 på SPI för att avgöra om de lyckas lägga sina maktböner, runor, kvalevor eller förmågor. Slag på 18-20 innebär fummel för religionsutövande annat än för gerbanistroende.

Det är omöjligt att ta sig bort ifrån ön genom att färdas på vattnet såvida man inte befinner sig på Hafsdronyg. Etterstormarnas dimma ser till att man är fast på ön när man väl kommit dit. Det enda sättet är alltså att ta sig ombord på Hafsdronyg för att ta sig ifrån Todeshjall. Detta kräver att Hafsdronyg befinner sig vid Todeshjall vilket den inte alltid gör. När förbannelsen är upphävd (se Vattnaskymmel del 3) så finns det även ett annat sätt att ta sig bort ifrån ön, Stinnstolpi (se nedan).

På ön finns det massor av odöda och de flesta håller till i Gjafvaldersvi. Sammanlagt finns det 4 draugherrar, 46 drauger och 20 skelett, förutom de särskilda karaktärer som presenteras i texten (Gjafvalder, Tvirlyti, Valkosva, Obolhorsk, Nidhstynger, Vaftrudne och Hoskuld Biornson), men antalet odöda och vilka personer som befinner sig var beror på om Hafsdronyg ankrar i viken eller inte. När Hafsdronyg inte är ankrad i Todeshjalls södra vik så finns det en draugherre, 6 drauger och 12 skelett i Gjafvaldersvi förutom de särskilda personerna eller varelserna som presenteras i texten (Tvirlyti, Valkosva, Obolhorsk, Nidhstynger i Gjafvaldersvi och Vaftrudne i Vaftrudnisjar). När Hafsdronyg ankrar i viken så finns det sammanlagt 4 draugherrar, 46 drauger och 20 skelett förutom de särskilda personerna eller varelserna som presenteras i texten (Gjafvalder, Hoskuld Biornson, Tvirlyti, Valkosva, Obolhorsk, Nidhstynger i Gjafvaldersvi och Vaftrudne i Vaftrudnisjar). Omnämns draugherrar, drauger eller skelett så är det sammanlagt ovanstående antal som menas. Var dessa karaktärer och de odöda befinner sig framgår av platsbeskrivningarna. I Appendix 3, sidan 52 finns det en lathund

över hur många odöda som befinner sig var och när.

Se Appendix 1, sidan 44 för värden till skelett, drauger och draugherrar.

Helighet och odöda

Ön är en helig plats fylld av kraft förankrad i gerbanis. På ön finns emellertid en hel del odöda som osaligt vandrar omkring. Hur fungerar detta tillsammans: helighet och vandöda i ett? Jo, de odöda är inte nödvändigtvis onda eller oheliga utan de är komna från Dimhall för att skydda Gjafvalder i hans vredesmod. Även om de är tanklösa väsen så störs inte platsens helighet av de odödas närvaro då den gudomliga kraft som ligger över platsen inte är ägnad att motsätta sig de vandöda. Då den gudomliga kraften fungerar som en länk till Stormes rike så är döden mer påtaglig på denna plats och de som gör bra ifrån sig vid sin död kommer att finna vägen enklare till hans rike, men först efter att Gjafvalder funnit ro. I sin vrede har Gjafvalder återvänt från Stormes rike och kallat de till sig som funnits spår av runt omkring, och så gör han till den stund han kan återvända till Stormes sida. Då Gjafvalder snarare styrs av vrede än av plikt så är det osalighet snarare än salighet som styr honom och hans mannar.

En person som dör kommer med största sannolikhet att vakna upp som vandöd för att tjäna Gjafvalder till den stund då Gjafvalders vrede försvinner. När detta händer (se slutet) så kommer alla odöda att försvinna till Stormes rike eller Dimhall, bestämt av deras gärningar i livet. Innan dess kommer dock de odöda att osaligt vandra omkring. Beroende på den döde rollpersonens (eller SLP) kraft och erfarenhet så kommer denna att anta en viss form av vandöd och dennes grundegenskaper och färdigheter kommer att få en rejäl förändring:

Diser:

Alla trollkarlar som dör kommer att väckas till osaligt liv som diser. De saknar STY och FYS, får +5 i SMI, får SPI x2 och deras KAR sänks till 3. De blir av med alla sina besvärjelser och även sitt FV i besvärjelsekonst. Sammanlagda KP består av SPI och då disern inte har en fysisk kropp så används TKP-sys. Disern får även en skräckfaktor på +6, förflyttning flyga SMI antal meter. Disern har även förmågorna Dimgång, Dödsskri FV 8, Livsut tömning FV 14, Förnimma levande FV 15 och Mörkersyn (se Jorges bestiarius sidan 30-31). Disern kan bara skadas av besvärjelserna Driva bort odöd, Tryckvåg, Livsut tömning och av maktbönen Förgöra odöd till kunskapsnivån Utövare.

Draug:

Alla krigare och missdådare som dör kommer att väckas till osaligt liv som drauger. De får +6 i STY, +1 i FYS, -2 i SMI, +2 i STO, -4 i INT, får sin SPI x3, KAR och PSY sänks till 3. KP blir SPI x2 (det vill säga den ursprungliga SPI multiplicerat med 6) och draugen kan bara skadas av maktböner och magiska vapen som gör minst +1 på skadan. De får en skräckfaktor på +1 och mörkersyn (se Jorges bestiarius sidan 36-37).



Gjafvaldersvi



Kummelgast:

Alla de (människor och alver) som är heliga män, kvinnor eller heliga krigare; krigare med högre titel (furste eller jarl); en person av yrkesnivå legend eller högre, eller någon som sammanlagt erhållit 500 eller fler ÄP (motsvarande legend) kommer att vakna upp till osaligt liv som kummelgast ifall de blir dräpta. De får sin STY x2, +1 i FYS, +2 i SMI, +2 i STO, -3 i INT, -4 i PSY, SPI x4 och KAR sänks till 3. KP blir SPI x2 (det vill säga den ursprungliga SPI multiplicerat med 8) och gästen har en skräckfaktor på +4. De får förmågorna Frammana dimma, Mörkersyn och Skri (se Jorges bestiarius sidan 82-83). Utöver detta kan de även slänga besvärjelserna Knackning, Spökröst, Försegla, Kalla handen, Frukta och Söva. Dessa rollpersoner kan bli fruktansvärda fiender till resten av spelgruppen.

Skelett:

Alla andra som blivit dräpta väcks upp till osaligt liv som skelett. De får +4 i STY, -4 i SMI, SPI x2, PSY/2, INT sänkt till 2, FYS och KAR sänkt till 3. KP blir SPI x2 (det vill säga den ursprungliga SPI multiplicerat med 4) och har en skräckfaktor på +2. Skelett tar ingen skada av pilar, stickvapen och stötvapen och endast halv skada av huggvapen. Krossvapen ger normal skada. Ett skelett faller ihop om skallen huggs av eller TKP tar slut. De får förmågorna Förnimma levande FV 8, Kontrollera djur FV 10 och Mörkersyn (se Jorges bestiarius sidan 117-118).

Om en rollperson dör och blir en odöd så kan spelledaren och

spelaren komma överens om att rollpersonen ska spelas vidare som odöd, men betänk då att den odöde rollpersonen kommer att färdas till Gjafvalder för att tjäna honom i första hand.

Gjafvaldersvi

På södra delen av Todehjall ligger Gjafvaldersvi i anslutning till berget som sträcker sig över vattenytan. Berget ligger intill öns södra vik och det är mellan viken och bergets rand som det gamla lägret ligger. Gjafvaldersvi är ingen stad, inte heller en by, utan endast ursprungligen en lägerplats för de 60 krigare som kommit hit för att besegra Nidhstynger. Här byggdes en tronhall åt den döde Gjafvalder, ett par långhus och en smedja, en griftkammare med griftgång samt en brygga innan de få som fortfarande levde begav sig av hemåt. Marken är stenig och från viken mot Nidhstyngers håla höjer sig marken alltjämt mellan klipputsprång.

1. Grottöppningen

Ett tjugotal meter över vattenytan, ungefär 100 meter från vikens vattenkant öppnar sig en enorm grottmynning. Sida till sida sträcker sig grottöppningen över 40 meter och höjer sig upp till 30 meters höjd i det uppskjutande berget. Ifrån viken sett är öppningen ofantlig och kantas av sex uppställda syllstockar på



var sida om öppningen. Dessa syllstockar är rikligt ornamenterade med orm- och drakmönster. Dessa syllstockar skyddar mot onda andar och odöda och de odöda som finns utanför grottan kan inte passera syllstockarna och komma in i grottan. Samma sak gäller för de odöda som råkar befinna sig inuti grottan, de kan inte ta sig ut förbi syllstockarna. Syllstockarna fungerar på så vis som en barriär för de odöda. Inga odöda håller heller till vid grottöppningen.

2. Gjafvalders tronhall

Mitt framför grottöppningen är Gjafvalders tronhall byggd. Tronhallen är byggd i trä, helt öppen mot sidan som vetter mot havet och vid utgången ligger ett par syllstockar nerrivna. På tronhallens tak syns två stora snidade drakvingar. Längs med salens väggar står enorma draktänder uppställda längs väggarna och längst in i tronhallen står en tron utmejslad ur sten. Bredvid tronen står även ett par stora kistor med rikedomarna som funnits i drakgrottan.

Kistorna är låsta med nycklar som bärs av Gjafvalder. Om man vill slå upp låsen så har de BV 25. I kistorna ligger sammanlagt 678 guldmynt, 1.982 silvermynt, en kunskapssten, Gringolats käke och en magisk dolk bland en massa annat krafs.

Kunskapsstenen innehåller sådan enorm kunskap om viljans kraft att den som får kunskapen ökar sin PSY +1 permanent. För att kunna få kunskapen måste man vidröra stenen inom 6 SR från att någon lagt besvärjelsen Syn på den. Om ingen vidrör den under denna tid så går kunskapen förlorad.

Gringolats käke är ett gulnat käkparti av ben. Dess tänder är långa och smala, men ser annars ut som en gammal vanlig människokäke. Andebesvärjare kan dock kalla till sig fragment av Gringolats ande om de utför en bindande ritual mellan sig och käken. Kvarlevan får då följande effekter:

Gringolats käke

Vikt: 0,5

RS-modifikation: -6

Max antal skallar: 1 (den är unik)

Amatör (1-7)

Modifikation: Ingen

Frekvens: Permanent

Andebesvärjaren har automatiskt FV 3 (eller +3) i färdigheten Retorik. Andebesvärjaren börjar visa tecken på egenkärlek och anser sig själv ha KAR+2 även om så inte är fallet.

Lärling (8-12)

Modifikation: Ingen

Frekvens: Permanent

Andebesvärjaren har automatiskt FV 5 (eller +5) i färdigheten Retorik. Andebesvärjaren börjar visa tecken på egenkärlek och anser sig själv ha KAR+4 även om så inte är fallet.

Utövare (13-15)

Modifikation: -2

Frekvens: 1 gg/ dag

Andebesvärjaren får en aura som utstrålar makt, auktoritet och härlighet och har samma effekt som besvärjelsen Maktaura (se reviderade utgåvan sidan 91). Varaktigheten är SPI antal minuter. Andebesvärjaren börjar visa tydliga tecken på egenkärlek och anser sig själv ha KAR+6 även om så inte är fallet.

Mästare (16-17)

Modifikation: -2

Frekvens: 1 gg/ dag

Andebesvärjaren ord fylls av en sådan pondus att folk som hör dessa tycker att andebesvärjarens resonemang är klokt och förnuftigt. Denna förmåga har samma effekt som besvärjelsen Sammetsröst (se reviderade utgåvan sidan 95). Varaktigheten är SPI/4 minuter. Andebesvärjaren börjar visa tydliga tecken på egenkärlek och anser sig själv ha KAR+8 även om så inte är fallet.

Legend (18+)

Modifikation: Ingen

Frekvens: 1 gg/ 10 år

Andebesvärjaren slutar att åldras i 10 år genom att offra en INT-poäng permanent. När det gått 10 år kan andebesvärjaren offra ytterligare en INT-poäng permanent för att inte åldras i ytterligare 10 år osv. Om denne vill höja INT med AP så kommer värdet man utgår ifrån att vara ursprungsvärdet. *Exempel: Edelbert har INT 14 och offrar 1 i INT fyra gånger så att han inte åldras i 40 år. Han har då 10 i INT. Han vill då höja sin INT till 11 med AP. Kostnaden för detta och tidsåtgången motsvarar ändå som om han skulle höja sin INT till 15 (då han från början hade INT 14).* Andebesvärjaren börjar visa enorma tecken på egenkärlek och anser sig själv ha KAR+10 även om så inte är fallet.

Den magiska dolken är en stor gulnad bendolk med lindat svart läder kring skaftet. Den har ett par runor inristat längs med eggen och den som har läsa Fornvrok FV 8 eller mer kan tyda att dolkens namn är Nidasting då den är gjord av en tandflisa från Nidhstynger, vässad av en mästarsmeden Angolf som medföljde Gjafvalders tåg, kvarlämnad som en offergåva till drakdräparen.

Nidasting

Vapengrupp: stickvapen

Klass: lätt

IM: +1

Vikt: 0,4 KG

BV: 15

Styrkekrav: 2

Skada: 1T6+6

Pris: ovärderlig

Särskilt: när Nidasting drar blod, 1 KP räcker, så börjar en hinna av etter bildas över eggen. Detta etter gör att den rustningsdel man hugger på får sin RV sänkt med 1T3 av



den frätande etter som lägger sig över rustningen. Samma rustningsdel kan aldrig sänkas mer än en gång på detta sätt.

När Hafsdronyg inte ligger för ankar i viken är tronen tom och de enda som finns vid tronhallen är en draugherre, 4 drauger och 3 skelett. Draugerna vaktar tronhallen och skeletten vandrar omkring planlöst i och omkring tronhallen.

När Hafsdronyg ligger för ankar i viken kommer Gjafvalder att under ett par dagar att gå och sätta sig på sin tron i väntan på att de odöda ska leta igenom ön igen efter Kalahitpa (se nedan under Berättelsen om Gjafvalders vrede för mer information om Gjafvalders sökande) och sedan så reser han sig upp och tar med sig sin besättning till Hafsdronyg för att åter söka över havet. När Gjafvalder sitter på sin tron så finns det även två draugherrar vid hans sida. Den odöde Hoskuld Biornson (se Vattnaskymmel del 3) kommer att gömma sig i mörkret bakom tronen. Längs med hela tronhallens sidor kommer det att stå drauger (sammanlagt 36 stycken) som ibland bara vaktar och ibland beger sig ut tillsammans med ett dussin skelett för att leta lite sporadiskt över ön. Utanför kommer det planlöst att gå runt en handfull skelett.

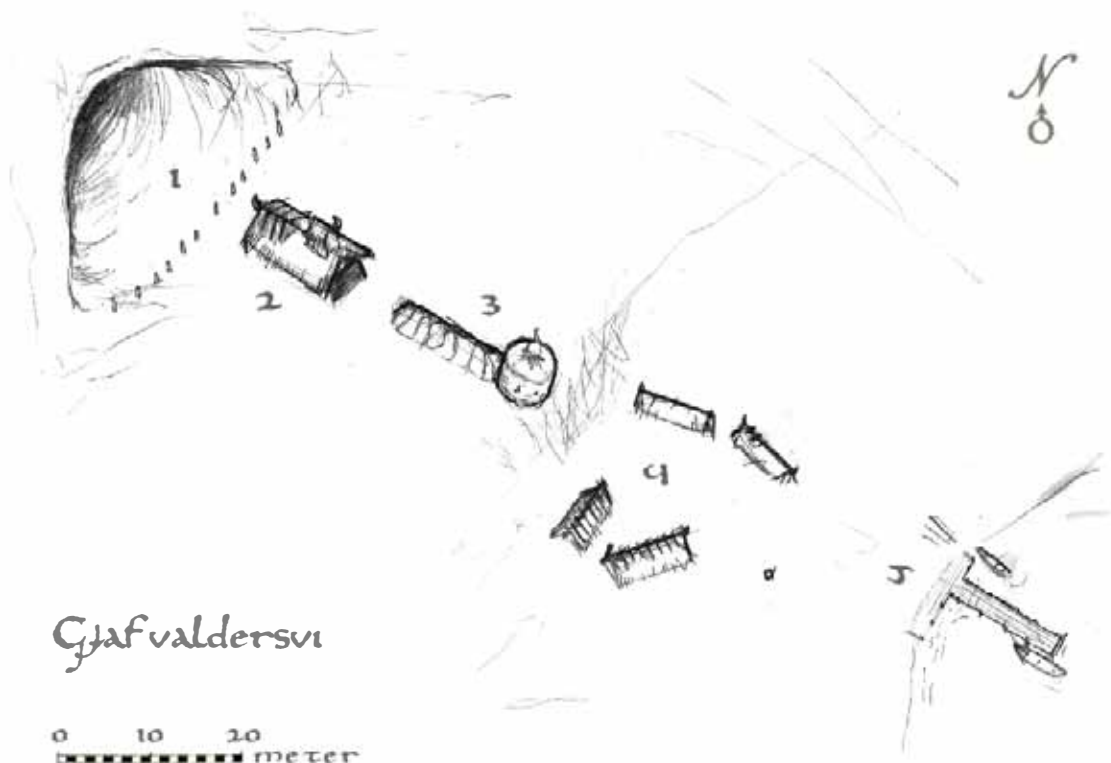
3. Griftkammaren

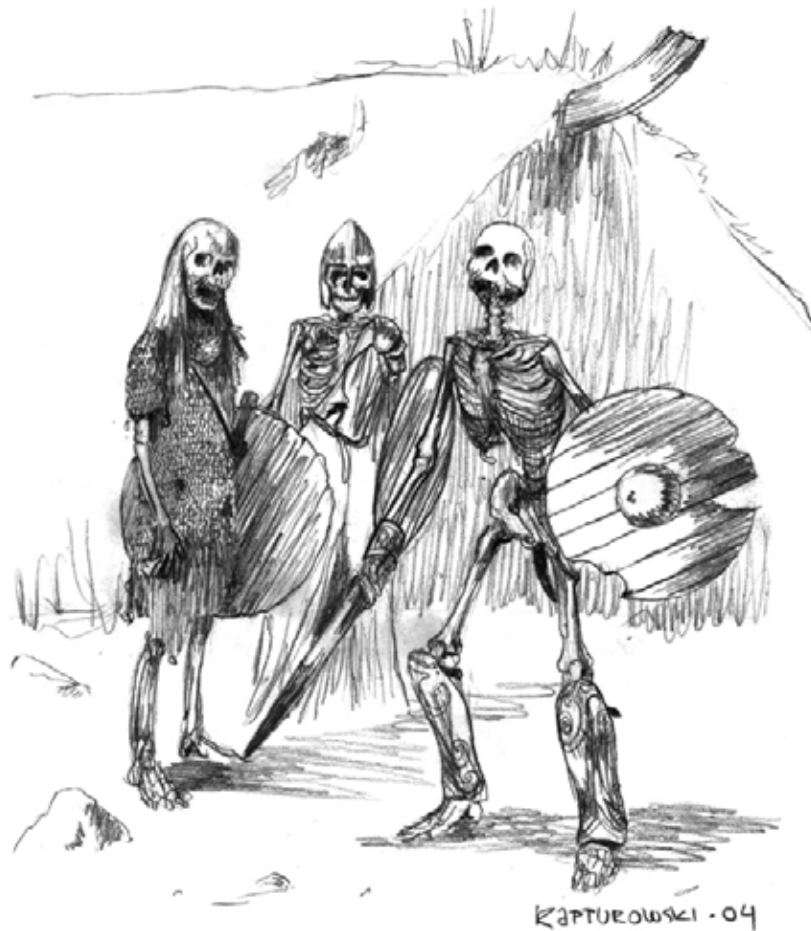
Bara ett dussin meter ifrån tronhallens öppning löper en bred griftgång tjugo meter längs med den lutande bergsranden fram

till en större griftkammare. Griftgången är byggd av hoplutade klippblock som bildar en låg gång in till griftkammaren. Griftkammaren är en rund tornbyggnad av sten som höjer sig fyra meter upp. Ovanpå griftkammarens tak är ett bål anlagt som hela tiden brinner och fungerar som en fyr för de som närmar sig ön. En trästege står ställd mot griftkammaren så att man kan slänga upp mer ved på fyrbåket. Bredvid griftkammaren är det även staplat med ved och inte långt därifrån finns en huggkubbe med en yxa i.

De enda vägarna in i griftkammaren är antingen genom dörren som griftgången leder fram till eller en av de små tittöppningarna i byggnadens stenvägg. Dörren in till griftkammaren är en bastant träport som öppnas utåt, men som på utsidan även är rejält reglad med en tung tvärslå. För att kunna lyfta bort tvärslån krävs ett lyckat slag för sty.

I närheten av griftkammaren brukar Tvirlyti hålla sig (se nedan). Det är han som samlar och hugger veden för att sedan klättra upp för stegen och slänga på mer virke på bålet. Förutom detta samlar han lite mat och småsten. Maten består mest av kött av de fåglar han lyckats skjuta ner med sin båge och den förtär han i stort sett själv. De fågelrester som blir över kan han tänka sig att slänga in i griftkammaren. I griftkammaren sitter en ung alvkvinnas fången, Valkosva. Hon sitter där och sjunger för sig själv när hon inte får småsten eller fågelrester kastat på sig av Tvirlyti. Tvirlyti tycker om att reta och försöka få Valkosvas uppmärksamhet då han är förälskad i henne. Han vet dock att hon inte har något till övers för ett halvblod som honom och vet att hon gör sig bäst





fången i griftkammaren, för om han skulle släppa ut henne skulle hon springa sin väg, fly från honom och det skulle även kasta Gjafvalders vrede över honom. Han ser henne som en egendom och kommer att försvara henne mot alla inkräktare som försöker ta henne ifrån honom. Valkosva överlever av det fåtal näringsrika örter som med hennes hjälp växt upp ur den torra marken i griftkammaren.

Det händer att 2-3 skelett vandrar förbi griftkammaren då och då, men de odöda håller sig normalt till tronhallen, långhuset eller bryggan.

4. Långhuset

Mellan tronhallen och bryggan, vid båda sidor om griftgången och griftkammaren ligger det sammanlagt fyra långhus byggda. Grästaket har sedan länge blåst och vittrat bort så att man kan se de kraftiga slanorna som utgör det håliga taket. I husen finns bord, sängar och dylikt, men ingenting av egentligt värde. Här bodde de överlevande krigarna medan de byggde tronhallen, griftkammaren och syllstockarna innan de begav sig av tillbaka mot Fynhem medan de sjuka lades utanför att dö och vittra bort av väder och vind. Längs med husen, lite här och där växer det rikligt med

lomdorsvamp (se Jorges bestiarius sidan 138).

Kring dessa byggnader vandrar det planlöst mellan 4-6 skelett.

5. Bryggan

Nere vid viken ligger en bastant brygga gjord av sammansurrade stockar. Tre roddbåtar ligger snörade vid bryggan. Här står det alltid 3 skelett på vakt. När Hafsdronyg ligger för ankar så gör den det ungefär 100 meter ut i vattnet och kvar på skeppet finns då fortfarande 2 draugherrar och 10 drauger. Ett halvdussin meter bortom bryggan står en stor runsten uppställd, vilken är fylld av inskriptioner och mönster. Det krävs L/S nordvrok FV 13 eller mer för att tyda allt som står där klart och tydligt. Det som står på runstenen är det som presenteras i bakgrunden till äventyret under rubriken Gjafvalderståget, Vattnaskymmel del 1.

Vad som inte syns är att Obolhorsk ligger under vattnet i viken. Obolhorsk är skelettet av en lögrjotn som blev ihjälslagen av lögrjotn Raukagrymmer (se nedan under Vaftrudnisjar och även Vattnaskymmel del 3 för mer information om Raukagrymmer). Han ligger under vattnet till den stund det kommer levande som han förnimmer för då reser han sig över vattenytan och försöker dräpa allt levande. Om han misslyckas med att förnimma någon



levande så kommer han att stanna oupptäckt under vattnet. Enda tillfället då Obolhorsk annars skulle dyka upp är ifall Gjafvalder kallar på honom från Hafsdronyg eller sin tronhall.

Obolhorsk

Detta är en 30 meter hög odöd jätte, tidigare en lögrjotn (se Vattnaskymmel del 3). Han ser helt enkelt ut som ett jättelikt gulnat och skitigt skelett med enorma händer, fötter och huvud. Från hans käkar sticker det fortfarande ut stora tänder och stora mängder med alger hänger över hans kropp, mellan revbenen och över axlarna. När han stiger upp ur vattnet rinner det hela tiden vatten om honom mestadels från algerna, vilket gör att han ser ut som ett uppskjutande berg när han gör entré.

De som kommer inom 3 meter ifrån Obolhorsk kommer att få -2 på alla sina rörliga handlingar då de får vattenspill och fallande alger på sig. De som Obolhorsk attackerar med stenen har automatiskt en chans att lyckas undvika träffen genom att lyckas med ett SM1/2-slag. Om detta slag inte lyckas så kan rollpersonen försöka att parera eller blockera som vanligt (tänk på BV och den enorma skadan). Obolhorsk skadas inte av pilar, stickvapen och stötvapen. Huggvapen ger halverad skada medan krossvapen gör skada som vanligt. Han berörs inte av eventuella skador utan slutar enbart att röra sig och kämpa om huvudet blir avslaget eller han får en TKP på 0 eller lägre. Obolhorsk ger inte upp. OBS!!! Då Obolhorsk är en så mäktig fiende så behöver han endast tas med i äventyret om SL känner att rollpersonerna behöver lite extra motstånd.

Nidhstynghers håla

Den som går in i grottöppningen, förbi de uppställda syllstockarna träder in i Nidhstynghers håla: den plats där drakbesten Nidhstyngher förgjordes av Gjafvalder i en mäktig kamp. Denna plats är inget annat än en enorm grotta som från öppningen löper in i berget ungefär tvåhundra meter. Vägen in är klippig, mörk och lutar neråt en aning. Ungefär hundra meter ner i mörkret ligger den fasansfulla kvarlevan av Nidhstyngher. Drakskelettet ligger livlöst och sträcker sig till en enorm storlek. Skallen grinar elakt och ett otal betar skjuter fram från dess käkar och storleken på skallen överstiger nästan ett långhus. I mörkret är det svårt att bedöma dess omfång men draken är från nos till svanspets nästan 100 meter lång. Den som är skarpögd kan se att ett glänsande slagsvärd sitter fastkilat i kanten av drakens högra ögonhåla. Detta är svärdet Zmajoka (för fakta och värden på svärdet se Vattnaskymmel del 3).

Om rollpersonerna kommer hit efter att alla odöda har kommit till ro så kommer Nidhstyngher att fortsätta att ligga orörlig (se Vattnaskymmel del 3), men om de kommer hit innan dess så kommer Nidhstyngher plötsligt att röra sig när rollpersonerna kommer riktigt nära och på så sätt skrämja dem innan den går till anfall.

Drakriddarnas aspekter som enbart fungerar mot drakdjur

Obolhorsk

Skelett/ Lögrjotn.

Grundegenskaper: Styrka 54, Fysik 6, Smidighet 7, Storlek 51, Intelligens 2, Psyke 6, Perception 6, Spiritus 42, Karisma 3

Initiativmod: +2

Skräckfaktor: +6

Skadebonus: 7T6

Förflyttning: Land 29 M (även längs med havets botten)

TKP: SPI x2 84 (TKP-sys: 42)

Enhandsfattade krossvapen: (SK 22+6) Attackerar FV 14/14

Vapen: Stenblock (6T6).

Rustning: Hårt benpansar RV 6

Färdigheter: Enhandsfattade krossvapen FV 6,

Sjökunnighet FV 6, Slagsmål FV 7.

Förmågor: Förmåga att leva FV 8, Kontrollera djur FV 10, Mörkersyn.

Nidhstyngher

Skelett/ Logedrake.

Grundegenskaper: Styrka 172, Fysik 15, Smidighet 12, Storlek 175, Intelligens 3, Psyke 14, Perception 10, Spiritus 210, Karisma 3

Initiativmod: -

Skräckfaktor: +11

Skadebonus: 7T6

Förflyttning: Land 32 M

TKP: SPI x2 420 (TKP-sys: 210)

Nidhstyngher kan utföra två av följande attacker varje SR (askekvasten tar dock ensam en hel SR att utföra)

Bett FV 16, 1T8+SB

2 klor FV 12, 1T8+SB

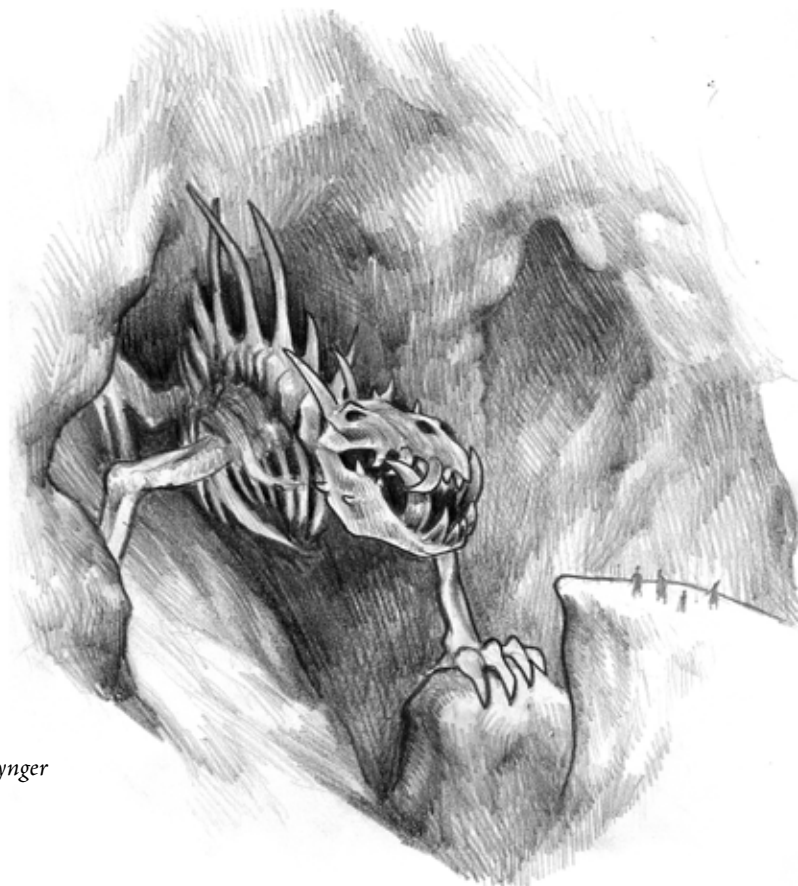
Svanssnärt FV 7, 1T6+ ½SB

Askekvast FV 15, Ingen skada (När Nidhstyngher använder sin askekvast så utandas den ett stort moln av aska som förmörkar omgivningen och släcker alla naturliga ljuskällor, och de som andas askan måste slå ett FYS-slag för att under 1T3 SR kunna göra något annat än att hosta).

Rustning: Hårt benpansar RV 10

Förmågor: Förmåga att leva FV 8, Kontrollera djur FV 10, Mörkersyn.

fungerar inte mot Nidhstyngher då denne är en odöd varelse. Maktböner och besvärjelser som påverkar odöda påverkar i samma utsträckning Nidhstyngher. Denne skadas inte av pilar, stickvapen och stötvapen. Huggvapen ger halverad skada medan krossvapen gör skada som vanligt. Nidhstyngher berörs inte av eventuella skador utan slutar enbart att röra sig och kämpa om huvudet blir avslaget eller han får en TKP på 0 eller lägre. Den



Den odöde Nidhstýnger

odöda drakbesten ger inte upp. OBS!!! Det är egentligen inte meningen att rollpersonerna ska slåss mot Nidhstýnger utan istället att de ska skingra förbannelsen som håller de odöda kvar och sedan kunna hämta Zmajoka på ett säkrare sätt. Men om spelarna ändå väljer att försöka besegra Nidhstýnger kan de gott och väl få sluta sina dagar som odöda.

Tvirlyti

Tvirlyti växte upp på ön utanför samhället Vargafjard. Han är sonen till den excentriske och tillbakadragne Kertjalvad Graahufvud och skogstrollet Smolka. Kertjalvad hade under en av sina större rus hamnat i älskog med det kvinnliga skogstrollet Smolka som sedan några år tillbaka varit hans hjälpreda. Resultatet av detta blev Tvirlyti. Även då Kertjalvad vägrade att erkänna pojken som sin son döpte han honom till Två lyte (Tvirlyti) för att barnet inte bara var fult utan dubbelt fult och avskyvärt. Tvirlytis uppväxt har blandats med enkla överlevnadsknep, men också av en del kontakt med folket i Vargafjard. Han brukade nämligen fånga fåglar som han direkt sålde eller lät plocka och sålde dunet. Redan för ett halvår sedan var han ute på en flotte och jagade fisk när Hafsdrönyg svepte förbi och fångade in honom. Genom att lova dyrt och heligt inför Gjafvalder att han skulle tjäna denne till den dag han dog så fick Tvirlyti behålla livet och lämnades på

Todeshjall för att hålla fyrbåken vid liv. På ön lyckades han fånga in Valkosva som han sedan en månad tillbaka har haft inburad i griftkammaren. Gjafvalder har inget emot detta då Valkosvas sång påminner honom om Kalahitpas sövande hymner.

Tvirlyti är ett ungt halvtroll. Han är inte särskilt stor som andra halvtroll utan snarare mindre och senigare då hans moder är ett skogstroll och inte en människa. Hans hud är brunaktig och aningen läderartad och hans spetsiga öron höjer sig över den hårlösa hjässan. Han har ett mindre underbett som gör att hans spetsiga tänder syns väl och näsan hans är tjock och en aning tilltryckt. Under hela sin tidigaste barndom har han varit bunden till Kertjalvads hydda och han har än idag kvar kedjan kring sin nacke av ren vana, dock inte fastkedjad i något särskilt. Annars går han klädd i en mindre björnfäll över ryggen och ett antal ihopsydda harfällar kring länden.

Han är egoistisk och feg, men gör allt för att få behålla Valkosva. För värden på Tvirlyti se Appendix 1, sidan 44.

Valkosva

För ett halvår sedan fick de två lögrjotnarna Raukagrymmer och Obolhorsk plötsligt nys om en vacker sjungande kvinnoröst som verkade lindra plågor och gav behag åt kropp och själ. För att få reda på var sången kom ifrån vandrade de upp från havet och stolpade



fram till Gjafvalders tronhall där drakdödaren satt livlös. Där kunde de båda lögrjotnarna höra att sången kom från ett smäckert svärd som Gjafvalder hade i sin famn. De båda kom genast fram till att svärdet, Kalahitpa, var en tingest som de ville ha, men de kunde inte komma fram till vem av dem som skulle få svärdet. På grund av detta startade de ett bråk som skulle få en dödlig utgång för mer än en av dem. Raukagrymmer och Obolhorsk slängde sig på varandra och i vilt slagsmål vilket skakade hela ön skadade de varandra svårt. Raukagrymmer lyckades dock bryta ryggen på Obolhorsk och kände därefter segerns sötma. Han steg fram till tronhallen och snodde åt sig Kalahitpa. Med det sjungande svärdet i sin nypa gick han drömskt iväg över ön lyssnandes på den vackra rösten. Vad han inte var medveten om var att Obolhorsk inte var helt dräpt utan hade lyckats släpa sig efter honom. När Obolhorsk ryckte till Raukagrymmer i benet föll lögrjotn omkull och tappade Kalahitpa så att dess spets slogs av mot en stor sten. Spetsen studsade på en annan sten innan den försvann ner i en närliggande tjärn. Efter att Raukagrymmer kommit på fötter och slagit det sista livet ur Obolhorsk fick han åter fatt på Kalahitpa och försvann iväg från ön.

Spetsen som fallit ner i vattnet förvandlades till en ung alvkvinn. Ett fragment av Kalahitpa som var alldeles omedveten om sitt eget ursprung även om det inom henne fanns stor kunskap. Detta var Kalahitpas vilja, att åter få leva som den kvinna hon en gång var och därför valde hon att skiljas från den och låta viljan få ett eget liv.

När Valkosva bröt vattenytan var hon ensam i en ny värld: rädd, men nyfiken på samma gång. Utan att kunna ty sig till någon blev hon ledsen och började gråta och hennes snyftande lockade till sig uppmärksamhet. Fjoltrollet Vaftrudne som bodde vid tjärnen, Vaftrudnisjar, fann henne gråtandes och bestämde sig för att ta hand om henne. Han lärde på sitt gåtfulla vis ut kunskap till henne och hon insöp kunskapen snabbt. På bara ett par månader började hon leva sitt nya liv i skogen på ön och fann lycka i skogens mystik och stillhet. Men inte långt senare upptäckte hon att något var fel och när hon undersökte saken såg hon att odöda vandrade över södra delen av ön. Under en av dessa nyfikna upptäcktsfärder blev hon ertappad av Tvirlyti som burade in henne i griftkammaren. Där har hon levt i en månad på de små örter som hon har lyckats locka fram ur den torra myllan.

Hon är en vacker ung alvkvinn med ljusbrunt nästan rödglänsande långt hår. Hennes mun är smal utan att läpparna är tunna och hennes hy är ljusblek och tycks nästan skimra i mörkret. Valkosvas ögon är bruna som håret och tycks vara bottenlösa källor av både pigg nyfikenhet och sorgmodigt medlidande. Hon sitter endast klädd i ett litet tygkläde virat kring kroppen och fastknutet med ett litet snöre, vilket gör att hon ibland fryser i det bittra klimatet. Hon lyckas dock värma sig med sina egna krafter då Tvirlyti vägrat att ge henne något mer täckande att klä sig i.

Valkosva är alviska och betyder vitsippa.

Till naturen är hon impulsiv för att vara en alv och hon styrs av sin nyfikenhet. Valkosva finner lugn i att sjunga och gillar att spendera tid vid sötvattenskällor. Hon är en aning dumdristig och mycket modig. Hon är dock helt osjälvisk och följer sitt hjärta.

Även då hon har blivit infångad av Tvirlyti kan hon inte låta bli att känna medlidande för det stackars halvblodet och hon skulle inte kunna tänka sig att skada honom. Hon vill dock bort ifrån griftkammaren för att åter komma till Vaftrudnes trygghet. Under tiden håller hon modet uppe genom att nynna på en liten ramsa:

*Lintuasa linunpesa lenti
Poikan se olla vosinta
Kettu puhun sapuenti
Setarha kukko mesti jota*

Ungefärlig översättning av alviska lyder:

*Fågeln flyger till sitt bo
den har ungar, må du tro
räven kommer inte upp
han får jaga gårdens tupp*

Befria Valkosva

Om rollpersonerna kommer inom 76 meter från griftkammaren kommer tre slumpmässigt utvalda rollpersoner att höra Valkosvas vackra röst nynna sin ramsa i deras huvuden då hon spontant skapat en tankelänk mellan sig och dessa rollpersoner. De med skarp hörsel kan höra nynnandet från griftkammaren när de tar sig närmare dit, men tankelänken som Valkosva skapat ger ingen information om åt vilket håll hon befinner sig.

Det är inte nödvändigt för rollpersonerna att befria Valkosva då de kan hitta till Vaftrudnisjar på alldeles egen hand, men med hennes hjälp har rollpersonerna en klar anledning att ta sig till Vaftrudnisjar.

Om äventyrarna befinner sig i närheten av griftkammaren finns det en risk att Tvirlyti upptäcker dem (slå hans PER) och rollpersonerna inte märker honom (slå deras PER -5). Tvirlyti kommer då att ta sig i skydd bakom en klippa och skjuta iväg en pil mot en oförutseende rollperson (+10 på att träffa, vilket han lägger på att sikta på ett oskyddat område). Om denne rollperson skadas så kommer denne att skrika av smärta och kommer därmed att varna de odöda i området som då kommer att bli varse om trubbel och röra på sig mer för att förnimma levande. Om rollpersonerna inte skriker av smärta efter att pilen avlossats så kommer Tvirlyti att busvissla så att de odöda varnas ändå. Om rollpersonerna lyckas ta sig in i griftkammaren kommer Tvirlyti att avlossa pilar in genom griftkammarens små hållöppningar (-2 på att träffa) och rollpersonerna som befinner sig i den trånga griftkammaren har då ingen möjlighet att blockera dessa pilar.

I området vandrar även 3 skelett och det finns en risk att även de lyckas förnimma rollpersonerna, även om Tvirlyti har misslyckats med detta. Om dessa skelett upptäcker rollpersonerna kommer de att klappa med käkarna så att de flesta odöda varnas.

Om Valkosva upptäcker rollpersonerna så kommer hon först att med skör stämma utropa »Mavulla, kiltti mavulla« (vilket är alviska och betyder: »Hjälp mig, snälla hjälp mig«) och sedan med tankelänk: »Hjälp mig, snälla hjälp mig...«



Valkosva



Har rollpersonerna lyckats få ut Valkosva ur griftekammaren så försöker hon leda rollpersonerna ut ur Gjafvaldersvi till Vafrudnisjar utan att de blir upptäckta genom att säga »Mis'atta!» vilket är alviska och betyder »Följ mig!». De odöda kan visserligen fortfarande upptäcka rollpersonerna om de följer henne, men de kommer inte att lämna Gjafvaldersvi. Om Tvirlyti fortfarande är i livet kommer han att följa efter eller spåra sällskapet.

Valkosva talar nordvrok med stor brytning, men talar gärna för att rollpersonerna är spännande och hon har inte träffat människor (eventuellt dvärgar, halvlängdsmän och andra alver) förut. Hon har följande kunskap om någon frågar specifikt:

- Hon vet vägen till Vafrudnisjar och vet att det är säkrare där.
- Hon vet att Fjoltrollet Vafrudne bor i Vafrudnisjar.
- Hon vet att Vafrudne vet mycket.
- Hon vet inte varför de odöda vandrar.
- Hon har aldrig hört talas om Zmajoka/Ormerfadre eller Drakarnas fader.
- Hon vet inget om Gjafvalder eller Nidhstynger.
- Hon tycker att Kalahitpa låter familjärt och vet att det betyder Dräperskan från vattnet, men hon vet inte vad det innebär.

Hon har även följande frågor hon gärna vill ha svar på:

- Vem är ni?
- Vad är ni?
- Varför ser era öron ut som de gör?
- Vad har du på dig?
- Var kommer du ifrån?
- Vad är det där?

Tänk på att Valkosva är mycket ung (6 månader gammal även om hon ser ut som 18 år och har en mycket större kunskap) vilket gör att hon ibland kan verka barnslig och nyfiken. Denna nyfikenhet gör att hon har väldigt lätt för att bli kär, men också därefter väldigt lätt för att bli uttråkad och intresserad för något annat.

Valtaja är alldeles för ambitiös för att inse att Valkosva är Kalahitpas arv och inte att det är Kalahitpa själv som är viktig för återförenandet av alverna i Fynhem vilket betyder att han inte kommer att bry sig mer om Valkosva än någon annan. Han vet ju inte att hon är född ur Kalahitpa och kommer därför inte att intressera sig särskilt mycket för henne.

Levande i Gjafvaldersvi

Den enda levande som finns i Gjafvaldersvi är Tvirlyti och Valkosva, vilka de odöda har lärt sig att känna igen. Om någon av rollpersonerna skulle ta sig i närheten av Gjafvaldersvi finns det en risk att skeletten lyckas förnimma att rollpersonerna är där eller att draugerna helt enkelt upptäcker dem. För att ta reda på om rollpersonerna blir upptäckta utgå ifrån följande:

Om rollpersonerna är inom 500 meter ifrån ett skelett (även Obolhorsk) så ska varje skelett slå ett slag för att förnimma levande. Låt dessa göra detta en gång när rollpersonerna kommer inom 500 meter ifrån dem, en gång när de kommer 400 meter ifrån dem, 300 meter, 200 meter och inom 100 meter. Så sammanlagt har ett skelett flera chanser att förnimma rollpersonerna. Om ett skelett förnimmer rollpersonen varnar det dem andra. För att Obolhorsk ska börja röra på sig behöver denne själv lyckas förnimma rollpersonerna.

Om rollpersonerna är inom 50 meter ifrån en draug och inte lyckats gömma sig eller smyga så kan draugen upptäcka rollpersonen om den lyckas med ett PER-slag. Om en draug upptäcker en rollperson så kommer den att väsa, slå sin klubba mot skölden och därmed varna de andra odöda.

Stunnstolpi

På öns östra del finns en holme som höjer sig över vattnet och slutar i en klint där de höga klipporna brant försvinner ner i det mörka vattnet. Holmen höjer sig mot klinten och precis vid dess kant står två urgamla stenpelare resta med ett tjog meters



mellanrum. Stenpelarna har fått lava växandes på sig på de flesta ställen, men här och var går det att skymta gamla inskriptioner. Alla inskriptioner är skrivna på riktigt gammal fornvrok och den som vill kunna tyda dessa tecken måste kunna 1/s fornvrok FV 13 eller mer.

Det finns två olika inskriptioner på den nordliga pelaren och en inskription på den sydliga pelaren. En av inskriptionerna på den nordliga pelaren är identisk med den inskriptionen som finns på den sydliga pelaren (inskriftion 2). På den nordliga pelaren står följande:

[Inskriftion 1]

Men då Jag nu uppfyller himmel och jord, måne Jag då i Min tur omfatta och innesluta Mig? Eller fyller Jag Mig helt och blir något av Mig över, vilket Jag ej mäktat upptaga? Och i så fall: var lägger Jag detta överskott? Eller har Jag ej behov av att själv omfattas, Jag som omfattar allt, när 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?

[Inskriftion 2]

När solen lyser sin kraft
och pelarna når dess kropp
finns där en tröskel
till var gård

Detta var Gringolats bopinnar som han satte ut vid sitt nya gömställe en gång i slutet på Drömmarnas tidsålder. Pelarna fungerar som en portal när solen står i zenit för då tycks det som om solens strålar går samman med pelarna och det ljus som lyser mellan pelarna är så starkt att man inte kan se igenom ljuset. Dock kommer inte portalen att fungera medan de odöda vandrar över ön för då är det evigt mörker över ön och ingen sol visar sig. Maktböerna Portalbön och Dimensionsbön kan avslöja att pelarna fungerar som en portal, men att den just nu inte är aktiv (se Vattnaskymmel del 3).

Vafrudnisjar

Norr om den glesa skogen på Todeskjall ligger en tjärn, en mindre sjö som sträcker sig några stenkast. Vattnet ligger kallt, stilla och

täckt av vass längs med den mossiga strandkanten. Stenar ligger mosstäckta invid barrträden och ormbunkarna täcker annars marken upp till knähöjd. På ett ställe ligger ett par stora stenar utslängda i tjärnen och utanför den en liten ö, inte mer än 15 meter i diameter. Till ön kan man ta sig genom att hoppa mellan stenarna, vilket man klarar av utan ramla i plurret med ett lyckat smi-slag. Ute på ön finns en liten hydda ställt mot ett träd som hänger ut över vattnet. Invid trädet sitter ett fjoltroll och sjunger medan ett fiskespö är satt i vatten. Fjoltrollet är Vafrudne.

Vafrudne är inte alls fientligt inställd mot främmande folk utan ser det som ett trevligt besök ifall någon skulle komma. Särskilt välkomnande blir han om de har med sig Valkosva. Han har precis fångat en stor gädda och är på god väg att laga till den om det är någon som är hungrig.

Vafrudne

Detta är ett fjoltroll som bor vid tjärnen. Han är ungefär 3 meter lång och tämligen bredvuxen. Hans långa svarta hår ligger stripigt ner över axlarna och täcker delvis den ljusbruna hyn i hans ansikte. Större delen av ansiktet upptas av en enorm näsa, på vilken det vilar två små, plirande ögon. Han är klädd i enkla läderkläder och benattrialjer kan synas i hans hår såväl som knutet till kläderna.

Han är ett trevligt troll som är i ett ständigt sökande efter balans och insikt. Detta sökande har han märkt har lett honom genom Stinnstolpi till Todeskjall för flera hundra år sedan och han har nu bidat sin tid här väntandes på att ordna upp balansen mellan det onda och det goda.

Han svarar alltid en fråga med en egen fråga och alltid ett påstående med ett eget påstående. Om någon exempelvis frågar honom vem han är, så svarar han ibland »Vet du innerst inne vem du själv är, var tidigare och kommer att bli?» och om någon påstår något

Vafrudne

Fjoltroll. Man. 447 år.

Grundegenskaper: Styrka 21, Fysik 10, Smidighet 9, Storlek 20, Intelligens 23, Psyke 17, Perception 14, Spiritus 83, Karisma 14

Initiativmod: +1

Förflyttning: Land 10 m

TKP: 68 (TKP-sys: 34)

Stångvapen: (SK 13+8) Attack FV 12, parering FV 10.

Vapen: Trästäv.

Rustning: -

Färdigheter: Tala språk FV 14 (Nordvrok, Fornvrok, Estiatika, Alviska, Dvärgiska och Trolliska), 1/s språk FV 14 (Nordvrok, Fornvrok, Estiatika, Alviska, Dvärgiska och Trolliska), Besvärjelsekonst FV 15, Kunskap om magi FV 24, Retorik FV 15, Historia FV 14.

Förmågor: Den dolda magins lära (se Jorges bestiarius sidan 49), Nattsyn.



Fjoltrollet Vaftrudne



så kan han ibland säga »Ett bra sätt att rädda ansiktet är att hålla nedre delen stängd« eller andra aforismer och ordstäv. Den som själv inte känner sig särdeles vittbevandrad i dessa ordsavande konster kan slå ett getöga på följande sidor:

<http://ordboken.nu/>

<http://members.fortunecity.com/myhomecity/ordsprak.html>

Vaftrudnes kunskap

Eftersom Vaftrudne är ett fjoltroll är han även mycket vis och har en hiskelig kunskap. Han har levt på ön i mer än ett par hundra år och vet precis vad det är som pågår. Han är dock inte intresserad av att låta denna kunskap gå till spillo eller att låta chansen försvinnas till att låta ställa allt på platsen tillrätta, men samtidigt kan han inte bara låta vem som helst ställa allt till rätta utan det måste vara någon eller några som har modet och listen. Därför säger han ingenting avslöjande förrän rollpersonerna verkligen frågar.

Om rollpersonerna är nyfikna på vad han vet så frågar han:

»Tror ni att jag vet mer än ni gör?«

Svarar rollpersonerna JA på denna fråga så frågar han:

»Är ni beredda att dö för denna kunskap?«

Om de även svarar JA på denna fråga så säger han:

»Då vet jag att ni har modet men har ni listen att erhålla den kunskap jag har att erbjuda? Svara rätt på mina gåtor och jag skall ge er den kunskap ni söker.«

Svarar rollpersonerna NEJ på någon av de två första frågorna så säger han helt enkelt:

»Jag tänkte väl det, då har jag inget att berätta för er. Åtminstone inget som ni vill höra. Kanske en anekdot eller två om ollontrutarnas parningsflykt, men jag tror knappast det kommer att underhålla er särskilt länge på denna ö.«

Rollpersonerna kan givetvis i efterhand korrigera sina uttalanden och mena att de faktiskt svarade fel. Detta godtar Vaftrudne om svaret är sanningsenligt.



Gåtorna

Rollpersonerna får hur lång tid på sig som helst och hur många möjligheter de vill till att svara, men först när alla tre gåtorna är lösta så tänker Vaftrudne avslöja sin kunskap. Om det visar sig att de omöjligen kan lösa gåtorna (och du som spelledare inte vill vara snäll) så ger han rollpersonerna rådet att den enda vägen av ön är på dödens skepp. Någon mer kunskap kommer han inte att ge om de tre gåtorna inte är lösta. Som spelledare är det ett bra tips att inte låta så många SLPS vara i rollpersonernas sällskap under denna tid, men om det fortfarande skulle vara så får du ändå som spelledare bestämma huruvida du vill att de borde hjälpa till med ledtrådar. Märk väl att svaren på gåtorna i grund och botten är de mål och strapatser som rollpersonerna försöker överkomma och uppnå. De tre gåtorna han ställer lyder som följer:

Gåta 1:

Alla mig tjänar, från öst till väst,
folk efter mig strävar, mitt liv är fröjd och fest!
Jag skyr de ädla och givmilda, ty de är mina fiender, ja,
men djupt ner under jorden, dväls de som tjänar mig bra.
Med mig följer guld, och ett liv i evigt väl,
men förhasta dig inte, ty jag kan snärja din själ.

Svar till gåta 1: Rikedom (överflöd, ymnighet och kanske till och med girighet fungerar också som godtagbara svar).

Gåta 2:

Jag kommer obedd och jag går otackad.
Ingen har ännu sett mig men alla känner mig.
Jag är lika gammal som livet och starkare än järn.
Jag besegrar alla kungar och bor både i borg och hydda.
Jag råder över världen och alla vill undfly mig,
men inte ens drakarna långt ner i bergen undkommer mig.

Svar till gåta 2: Döden (bortgången och förgängelsen fungerar också som godtagbara svar).

Gåta 3:

Sköldbröder fyra vandrade, från blodiga huggjärnens krig.
Åt fyra väderstreck de gick, de alla tog envar sin stig.

Nordling hos armen stark
Östulf av jarlablodet
Vestersten med brutna bågen
Sörholdt ur mossan sprungen

Sköldbröder fyra vandrade,
från blodiga huggjärnens kulle.
Åt fyra väderstreck de gick,
men sade till samma plats de skulle.

Nordling hos armen stark

Östulf av jarlablodet

Vestersten med brutna bågen
Sörholdt ur mossan sprungen

Sköldbröder fyra vandrade,
från blodiga huggjärnens sägen.
Åt fyra väderstreck de gick,
men säg mig vart tog de vägen?

Svar till gåta 3: De gick hem (De fyra gick skilda vägar men ändå uttryckligen till samma ställe, de fyra gick naturligtvis hem vilket är gåtans svar).

Kunskapskällan

Om eller när rollpersonerna har lyckats lösa de tre gåtorna så tar han med dem till platsen under trädet. Där ber han dem betrakta tjärnens vattenyta så att han kan berätta för dem om Todeshjall. Under berättelsen kommer visa episoder att återspeglas i vattnet och det är upp till spelledaren att göra detta levande. Berättelsen är medvetet skriven för att skapa bildassociationer. Ett exempel är att låta vattenytan brytas och en illusion av de två lögrjotnarna som reser sig högt över vattenytan när Vaftrudne berättar om dem.

Berättelsen om Gjafvalders vrede

»För länge sedan letade sig trenne skepp igenom dimman till Todeshjalls stränder. Från dessa landsteg trenne tjog man i den gytjiga dyn. Ingen av dem skulle återkomma hem levande och de var alla goda vänner och stridsbröder och systrar. De leddes alla av drakriddaren Gjafvalder Blodhjkjuld som svurit blodsed på att finna Nidhstynger, draken som höll Jörn vid Trudvang. Vid sin sida hade han två mäktiga blad, Ormerfadre och Jomfrublack, som klingande sjöng efter blod. Så mäktig sades den kampen vara att det var den storm som kom där av vilka alla på sin dödsbädd behövde vandra igenom för att komma till Stormes hall. På Todeshjall fann Gjafvalder, i en djup grotta, sin Nidhstynger och i en djärv kamp där ett tjog man föll för den gruvliga besten skulle även drakriddaren själv finna sin bane: Ett dödligt sår i buken efter drakens klo. Men innan han föll blek och livlös till marken utstötte han ett stridsvrål och rände svärdet i ögat på den skriande drakormen. Med all sin sista livskraft borrar han eggen djupt in i skallen på odjuret till dess den låg helt stilla. För att hedra den döde hjälten och fira segrerns sötma lät hans mannar resa en tronhall vari Gjafvalders kropp kunde vila medan hans själ ställde sig vid Stormes sida. Där i den andra världen gav han Jörn en vänskaplig klapp på axeln för en god kamp.

Resten av de män som så hedrande upprättat en plats för Stormes senaste krigare tog sitt och begav sig av med en av



trenne skepp åter mot sitt hemland, men de som inte irrar än har landstigit vid narstränderna där de välkomnades av kalla vindar. Kvar på ön fanns Gjafvalders tronhall vari Jomfrublack stillsamt sjöng för de hädangångna. Tiden skulle gå, men inget liv fanns på ön annat än det som bubblade i dess stilla tjärn. Under flera sekler hade där bott ett par argisinta lögrjotnar, Raukagrymmer och Obolhorsk, som nu bröt dess yta och steg upp på öns mark. De hade hört den vackra sången från det övergivna svärdet och vandrade till tronhallen för att skåda dess hamn. När de såg svärdet och hörde det sjunga till dem blev de som förtrollade av den sköna sången. De ville båda ha svärdet, men Obolhorsk plockade upp det och ville ha det för sig själv. Då utbröt en strid mellan dem där de kastade varandra över hela ön och Jomfrublack slog av sin spets mot en klippa. Raukagrymmer dräpte Obolhorsk med ett tungt slag i nacken av en stor klippa. Medan en låg död i dess vik kunde den andra i segerrus plocka upp Jomfrublack i sin enorma näve. Lyssnandes på svärdets ljuva sång vandrade Raukagrymmer bort från Todeshjall och försvann i havets djupa vatten.

Ej längre fanns där Jomfrublack vid Gjafvalders viloplats och dess stillsamma sång hördes där ej längre. Nu fann Gjafvalder ej längre ro i sin vila och ursinnig slets han från Stormes sida för att åter finna sin älskade som sjöng honom trygg i döden. Han svor inför Storme att han ej skulle vila igen, ej heller slåss vid gudarnas sida förrän Jomfrublack åter var vid hans sida. Till sig åkallade han Jorn och sade med ihålig stämma: "Jag dräpte ormen som höll dig ifrån din älskade, bistå mig nu med ditt mörker så att jag kan söka efter min älskade." Jorn såg Gjafvalders kval och lade ett mörker över ön. Gjafvalder tillkallade sig sina döda vänner, stridsbröder och systrar från Dimhall och gjorde redo det skepp som lyckats hårda väder och vind under så lång tid. Med kraft från dödens

rike rodde Hafsdrönyg ut från Todeshjall för att åter söka reda på stulen kärlek.»

Var finns Jomfrublack?

Vafrudne vet inte var Raukagrymmer eller Jomfrublack finns eller åtminstone så talar han inte om detta, däremot avslöjar han att det finns en som vet var Raukagrymmer finns och hur han kan dräpas. Namnet på denna person är Kertjalvad Graahufvud och det enda sättet att ta sig ifrån Todeshjall är på de dödas skepp. Mer än så säger inte Vafrudne. Den enda på Todeshjall som känner till Kertjalvad Graahufvud är Tvirlyti eller eventuellt om rollpersonerna har med sig en SLP från Vargafjard. Dessa kan tala om att Kertjalvad är en mystisk och galen man på Fjordön utanför Vargafjard.

Var finns Ormerfadre?

Detta svärd sitter kvar i Nidhstyngers skelett. Medan Gjafvalder söker efter Kalahitpa (Jomfrublack) kommer Nidhstynger att vara vandöd drake och för att få tag på Zmajoka (Ormerfadre) måste rollpersonerna dräpa den odöda besten. Om de lyckas med detta är det inte nödvändigt att de hjälper till att hitta Kalahitpa även om Valtaja faktiskt tänker göra detta. Om de får tag på Zmajoka så finns mer information om svärdet i Vattnaskymmel del 3.

FORTSÄTTNING FÖLJER I Vattnaskymmel de 3: Alverblad och Dvärgabrand.



APPENDIX I: SPELLEDAR PERSONER

Mundilfare Egilson

Mundilfare Egilson är en tystlåten man med långt mörkt och skitigt hår. Han håller sitt huvud dolt då halva hans ansikte har blivit sönderbränt efter en kamp som slutade i att han föll med ansiktet i en eldstad. Han är till större delen klädd i trasor. Eftersom han varit här längst anser han sig vara den som har rätt till bäst saker så om rollpersonerna eller de andra har något han vill ha så har han tagit det redan under tiden då de andra varit utslagna eller skadade. Om någon försöker hindra honom så tänker han helt enkelt sätta dem på plats genom att använda sin kätting i slagsmål.

Mundilfare Egilson

Människa. Havsvarg. 28 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 14, Fysik 11, Smidighet 10, Storlek 14, Intelligens 9, Psyke 10, Perception 10, Spiritus 10, Karisma 8

Initiativmod: +1

Skadebonus: 1T3

Förflyttning: Land 12 M

TKP: 43 (TKP-sys: 22)

Enhandsfattade krossvapen: (SK 12+7) Attacker FV 10/5/4.

Sköld (+5) FV 5.

Rustning: -

Färdigheter: Enhandsfattade krossvapen FV 7,

Sjökunnighet FV 8, Sköldteknik FV 5, Rustningsteknik FV 3, Geografi FV 6, Slagsmål FV 10, Kunskap om gerbanis FV 3, Navigera FV 5, Repkonst FV 6, Kroppsbyggnad FV 4, Överlevnad FV 5, Simma FV 12, Tala nordvrok FV 9.

Biorn Stormtager

Han ser ut att vara en gammal och sliten man. När han reser sig upp och borstar av sig kan man se att han är en åtgången man. Hans tunna, gråa hår är slitet och täcker långt ifrån hela hjässan. Hans öronsnibbar saknas likväl som hans nästipp och en del av underläppen. I munnen har han inte särskilt många tänder att hurra för utan endast ett par enstaka gaddar som tittar fram. Han saknar även alla fingrar utom pekfingret och tummen på vänsterhanden och lillfingret på högerhanden. Dessutom saknar vänsterfoten två tår. Annars har han en munter uppsyn och är klädd i ett par slitna hosor och en gammal filt som han har runt axlarna.

Han är en gammal krigare som i sina unga dagar tillsammans med 11 andra grova krigare bestämde sig för att vandra över Vindpina (se Osthem sidan 21) under vintern för att stärka sin

tro till Storme. De visste inte att det skulle bli en vargavinter och den enda som kom fram var Biorn som var belamrad med köldskador. Han fick sitt namn Stormtager till priset av elva vänner, några fingrar, tår, en del av underläppen, nästippen och båda öronsnibbarna som frusit sönder. Efter detta reste han en del över haven, men därefter slog han sig ner i Eiglasta efter att han där hade funnit en kvinna som han kom att älska. Tillsammans fick de sonen Hoskuld som skulle växa upp och bli en kraftkarl. Själv var han nöjd med att försörja sig som fiskare. Biorn gillade aldrig att Hoskuld förälskade sig i en utländsk kvinna och lämnade gerbanistron bakom sig. När Hoskuld kom tillbaka från sin träning som rortvåktare så kunde de båda inte hålla sams eller samtala med varandra. En dag bestämde sig ändå Biorn att tvinga med Hoskuld på en fisketur. Fisketuren utmynnade i ett gräl medan stormen tog tag i dem och innan de visste ordet av så var de skiljda i ovädret. Biorn vaknade upp på Todeskjall (se nedan) där han såg döda röra sig. Han trodde att han själv var död men inte kunde komma till vila förrän han åter funnit sin son och förlåtit honom. Han lyckades dock smyga sig ombord på skeppet Hafsdronyng och kunde med hjälp av en gammal eka som fanns på skeppet ta sig över havet mot Vargafjord där han togs tillfånga. Han tror sig ha varit i dödens rike och han vet var det ligger. Han söker nu efter sin son för att förlåta honom.

Biorn Stormtager

Människa. Krigare. 62 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 11, Fysik 14, Smidighet 9, Storlek 13, Intelligens 12, Psyke 16, Perception 7, Spiritus 30, Karisma 10

Initiativmod: +1

Förflyttning: Land 11 M

TKP: 59 (TKP-sys: 30)

Enhandsfattade yxor: (SK 11+13) Attacker FV 12/10. *Sköld (+13)* FV 10/5.

Rustning: -

Färdigheter: Enhandsfattade yxor FV 13, Sjökunnighet

FV 10, Sköldteknik FV 13, Geografi FV 10, Slagsmål FV

14, Kunskap om gerbanis FV 8, Rustningsteknik FV 6,

Jakt/Fiske FV 10, Kanotera FV 10, Kroppsbyggnad FV 8,

Överlevnad FV 5, Simma FV 10, Tala nordvrok FV 13, L/S nordvrok FV 2.

Bristagafa

Hon är en ung kvinna med en vildbronnas kännetecknande drag. Hennes hår är långt och svart, hennes kindben höga och hennes



haka är spetsig. Dock har hon gula ögon och ett blodigt märke över näsryggen, men annars är hon en mycket vacker kvinna. Hon är klädd i läderrustning förstärkt med vildsvinsskinn kring länder och yvig björnpäls över axlarna och skuldrorna. Hon är en energisk och våghalsig kvinna som tar omåttliga risker för andras skull. Hon är beväpnad med en huggsabel och en rundsköld.

Bristagafa



Bristagafa

Människa. Krigare. 21 år. Kvinna.

Grundegenskaper: Styrka 12, Fysik 11, Smidighet 14, Storlek 12, Intelligens 10, Psyke 16, Perception 9, Spiritus 10, Karisma 16

Initiativmod: +1

Förflyttning: Land 13 M

TKP: 49 (TKP-sys: 25), 16 KP i skada i vänster ben.

Enhandsfattade svärd: (SK 14+12) Attacker FV 12/10.

Sköld (+10) FV 8/6.

Vapen: Huggsabel (2T8). *Sköld:* Medelstor sköld BV 25.

Rustning: Läder RV 3 (utom på huvudet där hon inte har någon rustning)

Färdigheter: Enhandsfattade svärd FV 10, Sjökunnsighet FV 5, Sköldteknik FV 10, Rustningsteknik FV 3, Geografi FV 5, Dra vapen FV 8, Slagsmål FV 12, Retorik FV 10, Kunskap om gerbanis FV 4, Navigera FV 2, Repkonst FV 2, Kroppsbyggnad FV 5, Överlevnad FV 3, Simma FV 6, Tala nordvrok FV 10.

Fifrilde

Han ser ut som en ung man, inte äldre än 25 år gammal men ändå är han över sjuttio år. I hans kropp flyter alvblod och det syns på silverslingan i hans långa korpsvarta hår och hans silverglänsande ögon. Fifrilde är en tämligen gämlig och slank person som rör sig med kattlik smidighet och alltjämt har ett pillemariskt uttryck i ansiktet. Det är många som faller för hans oemotståndliga charm, energiska framfart och översvallande optimism. Namnet Fifrilde (fjåril) är ett öknamn han fått redan under sina yngre dagar som sjöresande då han lät tatuera sig. Han visste inte riktigt vilket motiv han ville ha och det visade sig i efterhand att alla de andra råbarkade busarna inte kunde annat än att skratta åt fjårilstatueringen som efter den dagen pryddes hans bröstorg. Han går annars klädd i vit tunika, mörka byxor med byxlapp fram och benspannen vid knäna (högsta mode i delar av Mittland enligt honom). Över axlarna har han en lodjursfäll och i bältet hänger två sågtandade kroksablar.

Fifrilde

Halvalv. Havsvarg. 73 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 10, Fysik 13, Smidighet 17, Storlek 10, Intelligens 13, Psyke 12, Perception 16, Spiritus 10, Karisma 15

Initiativmod: -4

Förflyttning: Land 14 M

TKP: 35 (TKP-sys: 18)

Enhandsfattade svärd: (SK 13+15) Attack FV 10 Parering FV 10. *Två vapen* (+12) attack FV 10, parering FV 10.

Vapen: Två mästersmida kroksablar (2T6+2).

Rustning: -

Färdigheter: Enhandsfattade svärd FV 15, Sjökunnsighet FV 13, Två vapen FV 12, Geografi FV 10, Dra vapen FV 14, Avväpna FV 10, Slagsmål FV 10, Retorik FV 12, Finna dolda ting FV 13, Kunskap om gerbanis FV 10, Navigera FV 12, Repkonst FV 10, Överlevnad FV 8, Simma FV 14, Tala nordvrok FV 13, Tala väströna FV 6, L/S nordvrok FV 8.

Höngill Alegast

Han är en reslig man med långt, stripigt grått hår och ett kort, stubbigt gråsvart skägg. Hans blick är mörk och hans ögonbryn yviga. Hans armar är bara då han är klädd i en armlös skinn tunika och han har en hårig fäll över ryggen med mörkt hår som det ryktas är taget från en lögrjotn. Över hans högra arm löper ett flertal smala, raka ärr som är en lista på antalet män han har dräpt. Den som kan räkna får antalet till 27 ärr. Höngill har i övrigt en senig kropp och han stinker sprit. Han är känd för att aldrig bli utmattad och tåla hur mycket stryk som helst.



Höngill Alegast

Människa. Havsvarg. 36 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 16, Fysik 14, Smidighet 13, Storlek 15, Intelligens 12, Psyke 15, Perception 11, Spiritus 7, Karisma 13

Initiativmod: -1

Skadebonus: 1T6

Förflyttning: Land 14 M

TKP: 81 (TKP-sys: 41)

Enhandsfattade krossvapen: (SK 14+13) Attack FV 14/8.

Sköld: (SK+13) FV 14/4.

Vapen: Morgonstjärna (3T6).

Rustning: Normalt sett går han omkring i ringbrynja RV 6, men inte under holmgången.

Färdigheter: Enhandsfattade krossvapen FV 13,

Rustningsteknik FV 6, Kroppsbyggnad FV 14,

Sjökunnighet FV 12, Sköldteknik FV 13, Armborst FV 13,

Retorik FV 7, Geografi FV 10, Slagsmål FV 13, Kunskap

om gerbanis FV 10, Navigera FV 10, Repkonst FV 6,

Överlevnad FV 5, Simma FV 10, Tala nordvrok FV 12,

Tala trolliska FV 3, L/S nordvrok FV 4.



Vringelgorm

Vringelgorm

Vringelgorm är en reslig man med kalt huvud, stirrande ögon och ett hakskägg i en fläta. Han bär ett tungt armborst laddat och redo och på ryggen har han Edwiges yxa. Han är en cynisk man som aldrig verkar ha riktig tur i livet. Han förstår sig inte på gudarna, men under sitt liv har det stått klart att han aldrig varit skapt för stordåd. Detta har gjort honom till en allvarlig och mycket jordnära person som aldrig tar stora risker, men heller aldrig har känt sig riktigt nöjd med något han företagit sig. Rent regeltekniskt betyder det att Vringelgorm aldrig kan få en perfekt eller ett fummel. Varje perfekt slag blir automatiskt ett vanligt lyckat slag och varje fummel blir automatiskt ett vanligt misslyckat slag.

Vringelgorm

Människa. Havsvarg. 30 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 16, Fysik 13, Smidighet 13,

Storlek 15, Intelligens 9, Psyke 10, Perception 10, Spiritus 7, Karisma 10

Initiativmod: -1

Skadebonus: 1T6

Förflyttning: Land 14 M

TKP: 58 (TKP-sys: 29)

Armborst: (SK 14+13) Attacker FV 20.

Enhandsfattade yxor: (SK 14+12) Attacker FV 12/10. Sköld (+10) FV 8/6.

Vapen: Edwiges stridsyxa (2T8+3). Sköld: Medelstor sköld BV 25.

Rustning: Fjällförstärkt läder RV 5 (vid trätalet har han ingen hjälm)

Färdigheter: Armborst FV 13, Enhandsfattade yxor FV 12,

Sjökunnighet FV 10, Sköldteknik FV 10, Rustningsteknik

FV 5, Geografi FV 10, Slagsmål FV 11, Kunskap

om gerbanis FV 5, Navigera FV 10, Repkonst FV 6,

Kroppsbyggnad FV 10, Överlevnad FV 5, Simma FV 13,

Tala nordvrok FV 9.

Bolmung Armastyver

Denna bjässe är över 220 cm lång och väger över 150 kg. Hans ansikte täcks nästan alltid av svart stripigt hår så att ingen ska se hans bistra min och de små hornutväxterna i hans panna. Hans händer och hans grova axlar är täckta med mörkt hår och i Bolmungs mun kan det synas mycket grova tänder, en del som ibland nästan sticker ut ur munnen då han trycker fram underkäken. Han går klädd enkelt i metallskenor, metallharnesk och ett ländstycke i härdat läder. I strid tar han på sig en metallhjälm med näs- och ögonskydd samt förstärkt med en skollkäke (han har dock inga hamingjeskrafter). Anledningen till att han ser ut som



han gör är för att hans far är bergsresen Olgas som bor på ön. Han är en dödlig motståndare, men när han inte är i bärsärkarus är han mycket vidskeplig och skrämmd för det han inte förstår.

Bolmung Armastyver

Halvrese. Bärsärk. 21 år. Man.
Grundegenskaper: Styrka 21, Fysik 17, Smidighet 13, Storlek 19, Intelligens 9, Psyke 7, Perception 10, Spiritus 10, Karisma 8
Initiativmod: -1
Skadebonus: 1T6
Förflyttning: Land 16 M
TKP: 73 (TKP-sys: 37)
Tvåhandsfattade krossvapen: (SK 17+13) Attack FV 14/2
Parering FV 14.
Vapen: Tvåhandshammare (4T6).
Rustning: Plåtlamell RV 10
Färdigheter: Enhandsfattade yxor FV 10, Bärsärk FV 7 (12 på grund av sitt reseblod), Rustningsteknik FV 10, Kroppsbyggnad FV 10, Sjökunnsighet FV 7, Sköldteknik FV 12, Tvåhandsfattade krossvapen FV 13, Geografi FV 5, Slagsmål FV 8, Kunskap om gerbanis FV 6, Repkonst FV 8, Överlevnad FV 10, Simma FV 8, Värdera FV 10, Tala nordvrok FV 9, Tala trolliska FV 9.

Generell havsvarg

Människa. Havsvarg. 17-50 år. Man och kvinna.
Grundegenskaper: Styrka 13, Fysik 13, Smidighet 12, Storlek 13, Intelligens 10, Psyke 12, Perception 10, Spiritus 10, Karisma 8
Skadebonus: 1T3
Förflyttning: Land 13 M
TKP: 43 (TKP-sys: 22)
Stångvapen: (SK 13+10) Attacker FV 13, Pareringar FV 10.
Vapen: Långspjut (3T6)
Rustning: Läder RV 3
Färdigheter: Stångvapen FV 10, Sjökunnsighet FV 10, Rustningsteknik FV 3, Geografi FV 8, Slagsmål FV 10, Kunskap om gerbanis FV 5, Repkonst FV 8, Överlevnad FV 5, Simma FV 10, Tala nordvrok FV 10.

Draugherre

Draugherren är något längre än en vanlig draug med anletet dolt i mörkret av den hängande ringbrynjuhuvan. Det enda som syns därifrån är en isande andedräkt som lägger sig likt en kall och fuktig dimma varthän han än går. Liksom draugerna kan det likbleka och förruttnande köttet skymtas, men på betydligt färre ställen då det skymts av mörk rustning och en sliten

Draugherre



Draugherre

Odöd. Krigare.
Grundegenskaper: Styrka 18, Fysik 13, Smidighet 11, Storlek 17, Intelligens 7, Psyke 3, Perception 8, Spiritus 38, Karisma 3
Skräckfaktor: +2
Skadebonus: 1T6
Förflyttning: Land 14 M
TKP: 76 (TKP-sys: 38)
Tvåhandsfattade svärd: (SK 14+14) Attacker FV 10/10.
Sköld (+12) FV 12.
Enhandsfattade krossvapen: (SK 14+14) Attacker FV 10/10, FV 8.
Vapen: Tvåhandssvärd (4T6+1)/ Stridsgissel (2T8+1).
Sköld: Medelstor sköld BV 15.
Rustning: Ringbrynjehauberk med huva plus läderrustning RV 9 (6+3).
Färdigheter: Tvåhandsfattade svärd FV 14 (alt. enhandsfattade krossvapen FV 14), Sköldteknik FV 12, Sjökunnsighet FV 10, Rustningsteknik FV 9, Geografi FV 5, Slagsmål FV 7, Navigera FV 8, Repkonst FV 8, Tala nordvrok FV 7.
Förmågor: Mörkersyn.

svart mantel. Draugherrarna tillhörde Gjafvalders livhird och är därför utrustade med antingen tvåhandssvärd eller stridsgissel och rundsköld; och läderrustning med en ringbrynjehauberk över. En svart och sliten vapenrock döljer ringbrynjan över bålen. Draugherren är ingen ny varelse utan är bara en farligare draug.

Draugherren tar inte någon skada av vanliga eller naturliga



vapen. Sådana vapen har överhuvudtaget ingen effekt på dessa gengångare, men däremot kan deras rustning och vapen påverkas av vanliga vapen. För att kunna skada draugherrar krävs det att man använder maktböner, besvärjelser skapade av rimvitner eller magiska vapen. Magiska vapen kan endast skada dessa odöda om de av magin har en modifikation på skadan med +1 eller mer.

Draug

Draugerna ser ut som mörka gestalter med ruttnande och likblek hy. Håret de har kvar är långt och stripigt och ansiktet ingjuter skräck i alla de stöter på. Deras läppar har förtorkat så att deras gulnande tänder är fullt synliga och deras ögon har sjunkit in i skallen och gett dem en tom blick. Det enda ljud de ger ifrån sig är ett väsande läte som får håret att resa sig. Draugerna är vanligtvis beväpnade med en mörk morgonstjärna med rost över, ett skabbigt stridsgissel eller en gammal stridsyx, och en halvmurken rundsköld. Som rustning har de fjällförstärkt läder med rostade metallbrickor.

Draugen tar inte någon skada av vanliga eller naturliga vapen. Sådana vapen har överhuvudtaget ingen effekt på dessa gengångare, men däremot kan deras rustning och vapen påverkas av vanliga vapen. För att kunna skada draugen krävs det att man använder maktböner, besvärjelser skapade av rimvitner eller magiska vapen. Magiska vapen kan endast skada dessa odöda om de av magin har en modifikation på skadan med +1 eller mer.

Draug

Odöd. Krigare.

Grundegenskaper: Styrka 17, Fysik 12, Smidighet 9, Storlek 15, Intelligens 7, Psyke 3, Perception 8, Spiritus 33, Karisma 3

Initiativmod: +1

Skräckfaktor: +1

Skadebonus: 1T6

Förflyttning: Land 12 M

TKP: 66 (TKP-sys: 33)

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

Vapen: Stridsyx (2T8+1)/ Morgonstjärna (3T6)/ Stridsgissel (2T8+1). Sköld: Medelstor sköld BV 15.

Rustning: Fjällförstärkt läder RV 5

Färdigheter: Enhandsfattade yxor FV 10 (alt. enhandsfattade krossvapen FV 10), Sjökunnighet FV 8, Sköldteknik FV 10, Rustningsteknik FV 5, Geografi FV 5, Slagsmål FV 7, Navigera FV 5, Repkonst FV 6, Tala nordvrok FV 7.

Förmågor: Mörkersyn.

Skelett

Odöd. Krigare.

Grundegenskaper: Styrka 15, Fysik 3, Smidighet 8, Storlek 13, Intelligens 2, Psyke 6, Perception 6, Spiritus 21, Karisma 3

Initiativmod: +2

Skräckfaktor: +2

Skadebonus: 1T3

Förflyttning: Land 7 M

TKP: 42 (TKP-sys: 21)

Enhandsfattade yxor: (SK 9+8) Attacker FV 12. Sköld (+6) FV 11.

Vapen: Stridsklubba (2T8). Sköld: Medelstor rundsköld BV 15.

Rustning: Blandade märglade rustningsdelar i brons RV 3

Färdigheter: Enhandsfattade krossvapen FV 8,

Sjökunnighet FV 6, Sköldteknik FV 6, Rustningsteknik FV 3, Slagsmål FV 7, Navigera FV 2, Repkonst FV 3.

Förmågor: Förmåga att levande FV 8, Kontrollera djur FV 10, Mörkersyn.

Skelett skadas inte av pilar, stickvapen och stötvapen. Huggvapen ger halverad skada medan krossvapen gör skada som vanligt. Ett skelett berörs inte av eventuella skador utan slutar enbart att röra sig och kämpa om huvudet blir avslaget eller den får en TKP på 0 eller lägre. Skelett ger aldrig upp.

Tvirlyti

Tvirlyti växte upp på ön utanför samhället Vargafjord. Han är sonen till den excentriske och tillbakadragne Kertjalvad Graahufvud och skogstrollet Smolka. Kertjalvad hade under en av sina större rus hamnat i älskog med det kvinnliga skogstrollet Smolka som sedan några år tillbaka varit hans hjälpreda. Resultatet av detta blev Tvirlyti. Även då Kertjalvad vägrade att erkänna pojken som sin son döpte han honom till Två lyte (Tvirlyti) för att barnet inte bara var fult utan dubbelt fult och avskyvärt. Tvirlytis uppväxt har blandats med enkla överlevnadsknep, men också av en del kontakt med folket i Vargafjord. Han brukade nämligen fånga fåglar som han direkt sålde eller lät plocka och sålde dunet. Redan för ett halvår sedan var han ute på en flotta och jagade fisk när Hafsdrönyg svepte förbi och fångade in honom. Genom att lova dyrt och heligt inför Gjafulder att han skulle tjäna denne till den dag han dog så fick Tvirlyti behålla livet och lämnades på Todeshjall för att hålla fyrbåken vid liv. På ön lyckades han fånga in Valkosva som han sedan en månad tillbaka har haft inburad i griftekammaren. Gjafulder har inget emot detta då Valkosvas sång påminner honom om Kalahitpas sövande hymner.

Tvirlyti är ett ungt halvtroll. Han är inte särskilt stor som



Tvirlyti



Tvirlyti

Halvtroll. Jägare. Man. 16 år.
Grundegenskaper: Styrka 12, Fysik 14, Smidighet 15, Storlek 9, Intelligens 9, Psyke 9, Perception 15, Spiritus 11, Karisma 6
Initiativmod: -2
Skadebonus: -
Förflyttning: Land 12 M
TKP: 32 (TKP-sys: 16)
Pilbågar: (SK 14+8) Attack FV 18.
Stångvapen: (SK 14+8) Attack FV 12, parering FV 10.
Vapen: Kortbåge (1T8+4), kortspjut (1T8+1).
Rustning: -
Färdigheter: Pilbågar FV 8, Jaga FV 8, Stångvapen FV 8, Hantera fällor FV 6, Överlevnad FV 10, Orientera FV 8, Simma FV 8, Slagsmål FV 7, Tala trolliska FV 9, Tala nordvrok FV 6.
Förmågor: Nattsyn, Orädd.
Särskild utrustning: 6 st plockade lomdorsvampar.

andra halvtroll utan snarare mindre och senigare då hans moder är ett skogstroll och inte en människa. Hans hud är brunaktig och aningen läderartad och hans spetsiga öron höjer sig över den hårlösa hjässan. Han har ett mindre underbett som gör att hans spetsiga tänder syns väl och näsan hans är tjock och en aning tilltryckt. Under hela sin tidigaste barndom har han varit bunden till Kertjalvads hydda och han har än idag kvar kedjan kring sin nacke av ren vana, dock inte fastkedjad i något särskilt. Annars

går han klädd i en mindre björnfäll över ryggen och ett antal ihopsydda harfällar kring länden.

Han är egoistisk och feg, men gör allt för att få behålla Valkosva.

Valkosva

För ett halvår sedan fick de två lögrjotnarna Raukagrymmer och Obolhorsk plötsligt nys om en vacker sjungande kvinnoröst som verkade lindra plågor och gav behag åt kropp och själ. För att få reda på var sången kom ifrån vandrade de upp från havet och stolpade fram till Gjafvalders tronhall där drakdödaren satt livlös. Där kunde de båda lögrjotnarna höra att sången kom från ett smäckert svärd som Gjafvalder hade i sin famn. De båda kom genast fram till att svärdet, Kalahitpa, var en tingest som de ville ha, men de kunde inte komma fram till vem av dem som skulle få svärdet. På grund av detta startade de ett bråk som skulle få en dödlig utgång för mer än en av dem. Raukagrymmer och Obolhorsk slängde sig på varandra och i vilt slagsmål vilket skakade hela ön skadade de varandra svårt. Raukagrymmer lyckades dock bryta ryggen på Obolhorsk och kände därefter segerns sötma. Han steg fram till tronhallen och snodde åt sig Kalahitpa. Med det sjungande svärdet i sin nypa gick han drömskt iväg över ön lyssnandes på den vackra rösten. Vad han inte var medveten om var att Obolhorsk inte var helt dräpt utan hade lyckats släpa sig efter honom. När Obolhorsk ryckte till Raukagrymmer i benet föll lögrjotn omkull och tappade Kalahitpa så att dess spets slogs av mot en stor sten. Spetsen studsade på en annan sten innan den försvann ner i en närliggande tjärn. Efter att Raukagrymmer kommit på fötter och

Valkosva

Alv. Koivha. Kvinna. 6 månader (ser ut som 18 år).
Grundegenskaper: Styrka 8, Fysik 10, Smidighet 16, Storlek 9, Intelligens 16, Psyke 18, Perception 13, Spiritus 19, Karisma 17
Initiativmod: -3
Förflyttning: Land 13 M
TKP: 37 (TKP-sys: 19)
Vapen: -
Rustning: -
Färdigheter: Totemism FV 16, Simma FV 16, Kunskap om totemism FV 16, Kunskap om alver FV 10, Retorik FV 13, Slagsmål FV 6, Sjunga FV 17, Tala nordvrok FV 6, Tala trolliska FV 9, Tala alviska FV 16, L/s alviska FV 16.
Förmågor: Bota sjukdom, Djurvän, Fågelsång, Helande sång, Känna fiende, Lugnande sång, Modsång, Orientering, Regenerera, Rena vatten, Skapa växt, Skogsmage, Sömnssång, Sövande sång, Tala med djur, Tankelänk, Vattenkälla, Vattnets gåva, Växtkänedom, Överlevnad (skog).



slagit det sista livet ur Obolhorsk fick han åter fatt på Kalahitpa och försvann iväg från ön.

Spetsen som fallit ner i vattnet förvandlades till en ung alvkvinn. Ett fragment av Kalahitpa som var alldeles omedveten om sitt eget ursprung även om det inom henne fanns stor kunskap. Detta var Kalahitpas vilja, att åter få leva som den kvinna hon en gång var och därför valde hon att skiljas från den och låta viljan få ett eget liv.

När Valkosva bröt vattenytan var hon ensam i en ny värld: rädd, men nyfiken på samma gång. Utan att kunna ty sig till någon blev hon ledsen och började gråta och hennes snyftande lockade till sig uppmärksamhet. Fjoltrollet Vaftrudne som bodde vid tjärnen, Vaftrudnisjar, fann henne gråtandes och bestämde sig för att ta hand om henne. Han lärde på sitt gåtfulla vis ut kunskap till henne och hon insöp kunskapen snabbt. På bara ett par månader började hon leva sitt nya liv i skogen på ön och fann lycka i skogens mystik och stillhet. Men inte långt senare upptäckte hon att något var fel och när hon undersökte saken såg hon att odöda vandrade över södra delen av ön. Under en av dessa nyfikna upptäcktsfärder blev hon ertappad av Tvirlyti som burade in henne i griftkammaren.

Där har hon levt i en månad på de små örter som hon har lyckats locka fram ur den torra myllan.

Hon är en vacker ung alvkvinn med ljusbrunt nästan rödglänsande långt hår. Hennes mun är smal utan att läpparna är tunna och hennes hy är ljusblek och tycks nästan skimra i mörkret. Valkosvas ögon är bruna som håret och tycks vara bottenlösa källor av både pigg nyfikenhet och sorgmodigt medlidande. Hon sitter endast klädd i ett litet tygkläde virat kring kroppen och fastknutet med ett litet snöre, vilket gör att hon ibland fryser i det bittra klimatet. Hon lyckas dock värma sig med sina egna krafter då Tvirlyti vägrat att ge henne något mer täckande att klä sig i.

Till naturen är hon impulsiv för att vara en alv och hon styrs av sin nyfikenhet. Valkosva finner lugn i att sjunga och gillar att spendera tid vid sötvattenskällor. Hon är en aning dumdristig och mycket modig. Hon är dock helt osjälvisk och följer sitt hjärta. Även då hon har blivit infångad av Tvirlyti kan hon inte låta bli att känna medlidande för det stackars halvblodet och hon skulle inte kunna tänka sig att skada honom. Hon vill dock bort ifrån griftkammaren för att åter komma till Vaftrudnes trygghet. Valkosva är alviska och betyder vitsippa.



APPENDIX 2: NY VARELSE



Etterbigga

Dessa är väsen är grönaktigt ångslingrande varelser i kvinnogestalt med mörka vattenslöjor som slits i vinden. Deras händer sträcker sig mot sina motståndare och de långa, svarta klorna ryker av ångande etter. De är helt gjorda av ångande vatten och är undiner (vattenelementarer) som har förvridits av etterstormar eller vatten som på annat sätt har blivit besudlat. Giftångorna har givit dem blodsmak och de är mer eller mindre tanklösa varelser. De är mycket aggressiva och låter sina isande skrin skära genom sina offers medvetande. Etterbiggorna är fortfarande magiska varelser



även om den vitner de skapats av har förmörkats av omgivningen.

En trollkarl som frammanar en undin på en plats med mörk vitner kan mycket väl istället råka kalla till sig en argsint etterbigga.

Etterbigga

Urstam:	Sergurontjos
Hemvist:	Hav
Vanlighet:	Mycket sällsynt
Grundegenskaper	
STY	12
FYS	-
SMI	15
STO	13
INT	5
PER	12
PSY	14
SPI	12
KAR	7
TKP-sys:	20 (de kan inte skadas i kroppsdelar)
Typålder:	Varierar
Maxålder:	Varierar
Initiativmod:	-2
Skräckfaktor:	+1 (när de skriker)

Skadebonus:

-

Förflyttning:

Vatten 20 m, Luft (ångflyga) 10

M

Naturligt skydd:

-

Etterbiggan kan utföra en av följande attacker varje SR

Vattenomfamning FV 7, 1T6/SR (vattenomfamningen sveper in målet i ångande vatten för att dränka och koka det. Slå 2T6 för att se hur många SR den lyckas hålla sig kvar. När en etterbigga lyckas med detta finns det inget att göra för att få bort den. Offret tillfogas 1T6 i skada på sin Totala KP för varje SR som passerar. Etterbiggan kan endast göra detta en gång per dag.)

2 Etterklor FV 8, 1T6+SB (klorna avger etter som kan ge extra skada om klorna tränger igenom rustningen. Denna etter är ett andninggift med STY 10.)

Förmågor

Nattsyn, Vattenkropp (deras kropp består av ångande vatten och de tar därför bara halv skada av fysiska attacker)



APPENDIX 3: LATHUND FÖR ORDNING AV ODÖDA

Efter Hafsdronygs anfall av Vargafjard, från och med Mot
Todeshjall.

Totalt finns det:

Kummelgasten Gjafvalder Blodhkjuld
Draugherren Hoskuld Biornson
Obolhorsk
Nidhstynger
4 draugherrar
46 drauger
20 skelett
+ omkring 30 halvdöda/heldöda slavroddare

I Gjafvaldersvi

När Hafsdronyg ankrar

Kummelgasten Gjafvalder Blodhkjuld
Draugherren Hoskuld Biornson
Obolhorsk (i vattnet)
Nidhstynger (i grottan)
2 draugherrar
36 drauger
20 skelett

När Hafsdronyg inte ankrar

Obolhorsk (i vattnet)
Nidhstynger (i grottan)
1 draugherre
6 drauger
12 skelett

På Hafsdronyg

När det ankrar i Gjafvaldersvi

2 Draugherrar
10 drauger
+ omkring 30 halvdöda/heldöda slavroddare

När det är ute till havs

Kummelgasten Gjafvalder Blodhkjuld
Draugherren Hoskuld Biornson
3 draugherrar
40 drauger
8 skelett
+ omkring 30 halvdöda/heldöda slavroddare