



# VÄNNASKYMMEL

DEL 3: ALVERBLAD OCH DVÄRGABRAND



ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6

# VÄTTNASKYMMEL

## DEL 3: ALVERBLAD OCH DVÄRGABRAND

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, Andreas "Walium" Williamsson, 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 ishrael" 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: Per "Perkan" Sjögren – Kummelgasten Gjafvalder i sin tronhall

VINJETT: Henrik "Henkedge" Skog

### KARTOR

Anders "Brunalven" Jacobsson & Robert "Opossum" Frick: s. 17.

Per "Perkan" Sjögren: s. 10, 25.

### ILLUSTRATIONER

Carlos "Elorion Svart" Lundhall: s. 26.

Robert "Robert" Örtengren: s. 42, 48.

Magnus "Frostulv" Söderström: s. 13, 15, 19, 21, 39, 47.

Anders "Brunalven" Jacobsson: s. 9, 28, 37, 46, 50.

Per "Perkan" Sjögren: s. 6, 7, 11, 16, 18, 23, 29, 32, 33, 35, 36, 41, 50.

HANDOUTS: Josef "Zire" Höglund, Marcus "Marqus" Björkesjö & Anders "Brunalven" Jacobsson

GRAFISK FORM: Anders "Brunalven" Jacobsson

© Riotminds 2004.

# INNEHÅLL

Förord	4	Belägringen	31
1. Hafsdronyg	5	De odöda 31 • Murbräckan 31 • Folket i borgen 31 • Edwiges hjältemod 32 • Fífrildes sista strid 32 • Porten forcerad 32 • Jakten på överlevande 33 • Belägringens tidslinje 33	
Att ta sig ombord Hafsdronyg	5	Kalahitpa återföres!	34
De odöda i Gjafvaldersvi 5 • Skeletten vid bryggan 6 • Obolhorsk 6 • Den odöda besättningen 6		Kalahitpa är förlorat!	34
Möjligheter att förbli oupptäckt	6	Striden mot Hoskuld 34	
Lomdorsvamp 6 • Dold förflyttning 7 • Vitnertämjande 7 • Gudarnas hjälp 7		Hemfärd mot Todeshjall	35
Andra försök att lämna ön	7	Todeshjalls gryning	35
Skeppet är lagat 8 • Byggd flotte 8 • Maktböner 8		Biorns sökande 36 • Nidhstyngers grotta 36	
Varför inte bara tjalla?	8	Zmajoka	36
Hafsdronyg	8	Kampen om herraväldet 37 • De åtta runorna 37	
Besättningen 8 • Gjafvalder Blodhkjuld 9 • Hoskuld Biornson 9		Vägen tillbaka till Vargafjard	39
Skeppet	10	Hjältefest och sorgedrank	39
Mittskeppet 10 • Sidoskeppen 10 • Krapparummet 11 • Lyftingen 12 • Att kapa Hafsdronyg 12		Åter till Eiglasta	40
Över vatten på Hafsdronyg	12	4. Upplösning	41
Jotunvökna 12 • Överlevande 13		Dvärgarna	41
Upptäckta!	13	Andra repändor	42
Att ta sig till Vargafjard	14	Edwige Ottefägel 42 • Valtaja 42 • Valkosva 42 • Bjarking Hlodvirson 42 • Slag-Brage & Bristagafa 43 • Rendre Haugskalp (se Snösaga) 43 • Kalahitpa 43 • Obesvarade frågor 43	
Roddbåten 14 • Valtaja 14 • Valkosva 14 • Gjafvalder 14		Rollpersonernas tro	43
2. Raukagrymmers skatt	15	Äventyrspoäng	43
Åter i Vargafjard	16	5. Appendix 1: Spelledarpersoner	45
Strid i fjorden 16		Gjafvalder Blodhkjuld 45 • Hoskuld Biornson 45 • Kertjalvad Graahufvud 46 • Olgas 46	
Sökande efter Kertjalvad	18	6. Appendix 2: Ny varelse	48
Hem till rotskalken 19		Lögrjotn	48
Hyddan Kertjalvadslöte	19	7. Appendix 3: Nya vapen	50
Rökalav 20 • Koj-odaliskan Smolka 20 • I sista andetaget 20 • Rotskalken Kertjalvad Graahufvud 22		Garmgissel	50
Kunskapens pris	22	Spjutslunga	50
Ramsan 22 • Slummersmusslan 22 • Den torra kvisten 23		8. Appendix 4: Sjöslagsregler	51
Med Olgas i sikte	23	Totala krigsvärdet (TKV)	51
Bergsresen Olgas 23 • Snaskhälet 24		Krigsvärdesgrunden (KV-grund) 51 • Individuella krigsvärden (IKV) 51	
I berggrundens inre	24	Sjöslaget	52
Raukagrymmers grotta	26	9. Appendix 5: Handouts	53
Raukagrymmer 27		10. Appendix 6: Idéerna	55
Att ta sig till Kalahitpa	27		
Kalahitpa	28		
Valtaja	29		
Om Valtaja kommer undan 30 • Om Valtaja besegras 30			
Åter mot Vargafjard	30		
3. Förbannelsens ände	31		



## FÖRORD

Detta är den tredje och sista 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](http://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 och Vattnaskymmel del 2: I stormens öga är givetvis en nödvändighet för att förstå utvecklingen i äventyret.

Det har varit både lärorikt och arbetsamt att färdigställa äventyret och det har uppmärksammats på både RiotMinds forum och på [www.rollspel.nu](http://www.rollspel.nu). Jag tackar för allt beröm och värdefull kritik jag fått under skapandets gång.

Mycket nöje!

- Anders





# HAFSDRONYĞ

Vinden ven bland de döda träden och något enstaka löv fångades av blåsten. Mörkret låg tryckande över viken, men trots detta såg man det enorma drakskeppet ligga för ankar då vattnet speglades i det svaga sken som förmådde tränga genom natten. Bland buskar och snår rörde sig ett sällskap snabbt, men försiktigt. De tog sig upp bland klipporna som ledde ner mot bryggan. Innan de kommit särskilt långt stannade de till. Bakom ett klippblock närmare gravsättningen kunde de höra ljudet av rullande småsten. De gjorde snabbt tecken åt varandra att vara tysta medan de tryckte sig mot klippblocket för att synas mindre. Medan de oroligt väntade kunde de höra ett par långsamma steg komma närmare; en sköld slog emot klippblocket en aning på andra sidan och en i sällskapet ryckte skrämt till men lyckades hålla sig ifrån att flämta avslöjande. Ett ihåligt flåsande och det plötsliga klappandet av käkar hördes och medan äventyrarna tyst kramade sina vapen bad de en bön till Jorn att mörkret skulle stå dem bi denna natt. Som om bönerna blivit åhörda försvann de skrapande stegen iväg från klippblocket och än hade de inte blivit upptäckta...

INNAN FÖRBANNELSEN ÄR HÄVD är det enda sättet att ta sig ifrån Todeshjall på skeppet Hafsdronyğ eftersom det kan färdas genom både dimman och etterstormarna utan att gå under eller förvilla sig. Det är Gjafvalders kraft som lyckas styra skeppet genom alla dessa hemskheter. Det är dock inte alltid som Hafsdronyğ är i hamn. När skeppet ankrar i viken är helt upp till spelledaren att avgöra, men Gjafvalder brukar vara ute på sitt sökande till havs åtminstone i 4-6 dagar i sträck. Därefter ankrar Hafsdronyğ i viken i 2-3 dagar innan den företar sig en ny färd.

Valkosva är inte sen med att tala om att hon vill följa med. Rollpersonerna kan givetvis vägra henne detta, men hon försöker verkligen övertala dem och lovar att vara snäll och behjälplig. Hennes stora rådjursögon är svåra att motstå och om gruppen inte är helt iskall kommer hon att få sin vilja igenom. Om de låter henne följa med kommer hon att hjälpa gruppen med lomdorsvampen (se nedan under Möjligheter att förbli oupptäckt), men om de inte låter henne följa med så får de eventuellt upptäcka detta på egen hand.

## Att ta sig ombord Hafsdronyğ

Hafsdronyğ är belägen ungefär 100 meter ut i viken när den ankrar vid Gjafvaldersvi. Normalt sett finns det tre roddbåtar (var och en med plats för 8 personer) fastknutna invid bryggan. Vid

bryggan står dock alltid tre skelett på vakt. Under vattnet i viken ligger även jätteskelettet Obolhorsk och ombord på Hafsdronyğ finns, medan Gjafvalder och de andra odöda är i land, fortfarande två draugherrar och tio drauger. För att ta sig till Hafsdronyğ krävs antingen stora mängder skicklighet i strid, magi eller list. Sammanlagt är det minst fyra moment som rollpersonerna måste lyckas med:

- ♦ Ta sig förbi de odöda i Gjafvaldersvi
- ♦ Ta sig förbi de 3 skeletten vid bryggan
- ♦ Ta sig förbi Obolhorsk
- ♦ Ta sig förbi den odöda besättningen

De två första momenten kan man undvika genom att dyka ifrån en klippa och simma ut till skeppet utan att behöva ta sig via utkanten av Gjafvaldersvi fram till roddbåtarna vid bryggan. Nackdelen med detta är att rollpersonerna då inte kommer att få med sig mer än ett medeltungt vapen och max ett sammanlagt rustningsvärde som inte överstiger rollpersonens FV i Simma (exempelvis krävs det FV 21 i Simma för att kunna simma i en heltäckande läderrustning (7x3)). De som försöker dyka i och simma måste givetvis ha ett färdighetsvärde i färdigheten Simma. Om man annars försöker ta sig ombord på skeppet är den naturliga vägen genom dessa fyra moment.

## De odöda i Gjafvaldersvi

Deras antal skiljer sig åt beroende på om Hafsdronyğ ligger ankrad i viken eller inte. Men eftersom det är rollpersonernas mål att ta sig ombord på skeppet som kommer de troligtvis att passera igenom Gjafvaldersvi när där är som flest odöda. Under denna tid kan de när de smyger genom gravsättningen bli upptäckta av antingen ett jaktlag av odöda eller en grupp ambulerande skelett. Med jaktlag menas 1T3 drauger och 1T4+1 skelett. Med en grupp ambulerande skelett menas 1T3+3 skelett. Sammanlagt finns det alltså 2 draugherrar, 36 drauger och 20 skelett i eller runt om Gjafvaldersvi under den tidsrymd som Hafsdronyğ är vid Todeshjall. Det betyder att om rollpersonerna blir upptäckta av ett jaktlag med drauger och skelett och besegrar dessa i en strid så sänks det totala antalet som finns på ön.

Om strid utbryter får skelett inom 500 meter försöka att förnimma eventuellt levande och om de lyckas så kommer de att röra sig mot striden. Pågår striden längre än 6 SR så kommer den att upptäckas automatiskt av ytterligare 1T6 drauger som kommer till de odödas förstärkning. Skulle en strid utbryta i närheten av tronhallen eller hålla på i längre än 15 SR så kommer Gjafvalder med sina två draugherrar och resterande drauger att blanda sig i striden (inget att rekommendera!).



*Obolhorsk tittar upp*



## Skeletten vid bryggan

Vid bryggan står det alltid tre stycken skelett och vaktar de tre roddbåtarna. Om roddbåtarna börjar röra på sig eller slita sig från bryggan försöker skeletten tafatt att hålla kvar dem med hjälp av sina spjut och sedan iakttä när roddbåtarna glider iväg. Upptäcker de rollpersonerna kommer de omedelbart att gå till attack. Skulle en strid påbörjas så får alla skelett inom 500 meter att försöka förnimma rollpersonerna. Om en strid påbörjas och håller på i 6 SR eller mer så kommer den automatiskt att upptäckas av 1T6 drauger som kommer till skelettens undsättning (Se ovan).

## Obolhorsk

När rollpersonerna kommit förbi Gjafvaldersvi och bryggan behöver de fortfarande färdas över vattnet 50 meter fram till platsen där Hafsdronyg ligger för ankar. Men under vattnet ligger Obolhorsk och väntar. Om han förnimmar rollpersonerna medan de färdas över vattnet kommer han att resa sig över vattenytan och attackera dem. Skulle det bli strid med Obolhorsk så kommer de odöda på Hafsdronyg att lägga märke till striden och blåsa i skeppets stridslur för att varna hela Gjafvaldersvi.

## Den odöda besättningen

Ombord på Hafsdronyg finns det hela tiden två stycken draugherrar och tio stycken drauger som går omkring och observerar de döende eller halvdöende årslavarna (se beskrivningen av Hafsdronyg nedan). De har inte förmåga att förnimma levande

utan kommer enbart att lägga märke till rollpersonerna om de syns eller gör ljud ifrån sig. Om hela sällskapet lyckas med varsitt slag för SM1 upptäcks de inte när de smyger ombord på skeppet. De som har färdigheten Smyga kan lägga detta FV till sin SM1 vid slaget för att inte bli upptäckt.

## Möjligheter att förbli oupptäckt

För att inte bli upptäckt och hamna i en strid som kan locka till sig i stort sett alla odöda i Gjafvaldersvi finns ett antal tillvägagångssätt som fungerar mer eller mindre bra. Fyra av dessa lösningar är följande (spelarna kan givetvis komma på andra briljanta planer):

- ♦ Lomdorsvamp
- ♦ Dold förflyttning
- ♦ Vitnertämjande
- ♦ Gudarnas hjälp

## Lomdorsvamp

Vid långhuset i Gjafvaldersvi växer det lomdorsvamp. Tvirlyte bär även lite lomdorsvamp på sig. Lomdorsvampen är en lillfingerlång, smal och likblek svamp som växer på platser där lik legat och



förmultnat. Den som äter en lomdorsvamp blir osynlig för alla odöda varelser under 2T4 SR. Skulle svampätaren anfalla en odöd varelse kommer den odöde inte att kunna se vem som anfaller och därmed inte kunna försvara sig. Med osynlig menas även att odöda inte ens kan förnimma den som är osynlig (förmågan Förnimma levande kan inte användas mot de som ätit lomdorsvamp). Det krävs FV 13 i färdigheten Botanik för att veta om lomdorsvampens existens och för att veta var man ska leta efter den.

Vid långhusen finns det sammanlagt 28 stycken lomdorsvampar och för att plocka dessa krävs det att man inte blir upptäckt av de vandrande skeletten som går omkring lite här och var. Att plocka alla 28 svampar tar dessutom väldigt lång tid då man måste smyga runt alla husen och leta längs med grunden i mörkret. Tvirlyte bär 6 stycken svampar på sig.

Lomdorsvampen är jättebra, men har en kort verkan. Det tar 1 SR att tugga svampen och svälja den, och ytterligare 1 SR innan den får effekt. Sedan håller effekten bara i 2T4 SR innan man åter blir synlig för odöda. Således är svampen effektiv för att undkomma då man har blivit upptäckt eller för att ta sig förbi snabba sträckor där det är svårt att smyga osedd. I vilket fall som helst kan detta vara ett mycket viktigt hjälpmedel för rollpersonerna.

Om inte rollpersonerna känner till lomdorsvampen och de har med sig Valkosva så kan hon berätta att Tvirlyti ibland lyckades smyga undan från de odöda när han inte ville bli upptäckt av dem. Detta kan leda till ett mer socialt möte med Tvirlyti (om han fortfarande lever). Om SL vill vara snäll kan Valkosva direkt avslöja att det växer lomdorsvamp i Gjafvaldersvi och att om man äter dessa så blir man osynlig för odöda.

## Dold förflyttning

Ett säkert sätt att förbli oupptäckt är att smyga, men i detta fall är det förrädiskt då skeletten har förmågan Förnimma levande. Den förmågan gör att skeletten inte behöver se levande för att veta att de finns där, men å andra sidan fungerar drauger som vanliga personer där de uppmärksammar de som syns eller ger ljud ifrån sig. Om rollpersonerna har sådan tur att skeletten inte förnimmar dem så kan de dessutom ha stor hjälp av att kunna smyga.

På grund av regelsystemets utformning är det i praktiken omöjligt för en hel äventyrsgrupp att smyga sig förbi något genom att låta alla försöka med ett slag för färdigheten Smyga. Alla brukar helt enkelt inte vara bra på att smyga och många kommer med stor sannolikhet att misslyckas! Men för att få det att flyta mer i spelet kan SL välja att låta eventuella rollpersoner med Smyga lägga till FV i denna färdighet till sin SM1 och låta alla i äventyrsgruppen slå SM1-slag istället. Alternativet är att man slår ett Smygaslag för hela spelgruppen (vilket FV det blir är upp till SL).

## Vitnertämjande

Om rollpersonerna har en trollkarl med sig kan de försöka att använda magi för att komma förbi de odöda. Exempel på besvärjelser som här är effektiva är Distraktion (för att lura iväg odöda), Driva bort lägre odöd (för att driva tillbaka skelett



Lite lomdorsvamp

till Dimhall), Driva bort odöd (för att driva tillbaka drauger, draugherrar, diser och kummelgastar till Dimhall). En trollkarl som vill lägga besvärjelser utan att höja rösten så pass att det finns risk för att bli upptäckt får -5 på sin chans att lyckas.

## Gudarnas hjälp

Med maktböner och liknande kan de få hjälp att komma ombord på Hafsdronyg oupptäckta. Om det bland rollpersonerna finns någon stormikjalt eller järnhandsriddare så kan dessa be till Jorn att natten ska skydda dem mot de odöda. Lyckas då denne rollperson med ett SPI-slag -5 (+1 för varje annan rollperson som ber oavsett om de är heliga eller inte så länge de är gerbanistroende) så samlas mörkret kring äventyrsgruppen och de odöda har då -3 i FV Förnimma levande och -5 i PER i rollpersonens SPI antal minuter.

## Andra försök att lämna ön

Att ta sig ifrån Todeshjall på Hafsdronyg låter inte så lockande

och även om rollpersonerna har fått reda på att det är den enda vägen ifrån ön så kanske de väljer att försöka ta sig från Todeshjall på ett annat sätt än med Hafsdronyg. Alla sådana försök är dömda att misslyckas. Några av dessa försök kan vara följande:

- Med skeppet de kom med
- Med en byggd flotte
- Med hjälp av maktböner



## Skeppet är lagat

Skeppet de kom med kanske har lyckats bli lagat och är redo för avfärd. Om detta sker och rollpersonerna bestämmer sig för att åka åter till Vargafjard på skeppet så kommer skeppet att segla in i dimman som omger Todeskjall. Dimman kommer att leda skeppet åter till ön utan möjlighet för någon att kunna komma igenom den.

## Byggd flotte

Rollpersonerna kan bygga en flotte av den skog som finns på Todeskjall för att försöka paddla sig ifrån ön. Detta är egentligen bara aktuellt om skeppet de kom med inte har blivit lagat. Effekten av detta försök kommer inte att utfalla på annat sätt än med skeppet ovan. När de paddlat genom dimman en längre stund kommer de att komma tillbaka till Todeskjalls klippiga stränder.

## Maktböner

En stormikjalt eller annan helig person som med maktböner kan skapa eller öppna portaler kan använda dessa böner här, men det får en helt annan effekt än vad den rollpersonen tänkt sig; på grund av den tunna gränsen mellan Trudvang och Dimhall kommer alla portaler att dras mot Dimhall. Har spelarna upplevt Snösaga kan följande vara riktlinjer för var en eventuell portal öppnar sig till:

Slå 1T6

1-2 Lifdrrippur (se Snösaga sidan 106)

3-4 Den eviga kampens fält (se Snösaga sidan 109)

5-6 Narstränderna (se Snösaga sidan 110)

Om spelarna inte har upplevt Snösaga är det bättre att spara på dessa platser i Dimhall till det äventyret och därmed bara säga att alla portaler som försöker öppnas kommer att leda till ett dimmigt och fuktigt Dimhall. Med en sådan portal kan rollpersonerna givetvis komma ifrån Todeskjall, men endast in i Dimhall där de kommer att bli offer för horder av odöda, gastar och liknande. Vill de ta sig tillbaka till Trudvang via en portal så kommer de onekligen att hamna på Todeskjall igen.

## Varför inte bara tjalla?

En tanke spelarna kanske har är varför de inte bara kan tala om för Gjafvalder var svärdet finns? Svaret är enkelt: om rollpersonerna försöker komma till Gjafvalder i Gjafvaldervi kommer de odöda att försöka döda rollpersonerna. Dessutom kommer Valtaja göra allt för att försöka få tag i Kalahitpa innan Gjafvalder. Det är först på Hafsdronyg som det kan finnas en poäng med att avslöja för Gjafvalder var svärdet finns. Nackdelen med att tala om detta är ju att man styr de odöda mot folket i Vargafjard och de kommer att lida stora förluster om de inte har blivit förvarnade.

## Hafsdronyg

När Gjafvalder i sitt vredesmod vaknade och samlade de odöda kring sig lät han bygga ett skepp som han kunde färdas med i sitt sökande efter Kalahitpa. Hafsdronyg byggdes av de kvarvarande skeppen som Gjafvalderståget en gång lämnat vid Todeskjall och även av nerhuggen skog på ön. Hafsdronyg är ett jättelikt drakskepp, 54 meter i längd och en bredd på nästan 10 meter. Relingen ligger drygt 2 meter över vattenytan och är belamrad med slitna, halvttrasiga sköldar. I fören höjer sig drakhuvudet närmare 10 meter över vattnet och tycks nästan vara levande när skeppet långsamt guppar i havet. Hela skeppet har antagit en mörkare och murknare färg och det tycks som om skutan är lika vandöd som dess besättning. Träet verkar inte vara mer än svartek, men flyter likväl på vattnet även om det här och var läcker in. Faktum är att skeppet är så murket och genomsurt att det enda som kan fatta eld är de odöda ombord och själva seglet. Längs med skeppets sidor finns det 40 årpar, vilket betyder att det får plats 80 stycken rorgastar och ytterligare besättning och passagerare utöver detta.

Detta skepp för döden med sig och därför förmörkas himlen runt skeppet så att de odöda slipper solens bländande och heliga kraft. Vart skeppet än åker kommer omgivningen kring skeppet alltid att vara mörkt som natten. Detta mörker sträcker sig flera hundra meter.

## Besättningen

När skeppet är till havs finns ombord, förutom Gjafvalder Blodhjkjuld och Hoskuld Biornson, 3 draugherrar, 40 drauger, 8 skelett och omkring 30 halv- till heldöda slavroddare. Slagordningen och fördelningen på skeppet är som följer: hövedsmannen Gjafvalder Blodhjkjuld; halskarlen Hoskuld Biornson; en utkik (draugherre); en rorsman, en skotkarl, en mittrumman och en framtrumman (drauger); 2 slavvakter (draugherrar); en trumslagare (skelett); sammanlagt 4 spjutslungare (2 stycken drauger på varje spjutslunga, en skytt och en laddare); 2 eldvakter (drauger); 37 rorgastar (30 drauger och 7 skelett); 30 slavroddare. Det betyder att 13 stycken åror saknar roddare och de tomma platserna är utspridda över hela skeppet.

Slavvakterna går omkring över mittskeppet och vaktar de fastkedjade slavroddarna och ser till så att de inte gör något dumt och att de rör när de ska. De är beväpnade med garmgissel (se Appendix 3) som de kan hudflänga slavroddarna med. Trumslagaren sitter på sin plats och trummar endast när det blir dags för roddarna att ro. Då slår han på trummorna med lårben så att dova läten hörs. Spjutslungorna står i fören tillsammans med spjutslungorna (se Appendix 3). De är redo att på order ladda och avfira spjutslungorna. Eldvakterna sitter vid eldgatan och håller liv i glöden så att de kan ordna eldpilar när det börjar närma sig strid. Slavroddarna sitter ihopsjunkna och döende på roddarbänkarna där deras fötter är fastkedjade i golvet.

När skeppet ankrar i Gjafvaldersvi finns det endast 2 draugherrar, 10 drauger och 30 slavroddare ombord på Hafsdronyg,





resten går iland. De två draugherrarna är slavvakterna; draugerna är de båda eldvakterna, rorsman, skotkarlen, mittrumsmän, framrumsman, två spjutslungare och 2 rorgastar.

## Gjafvalder Blodhkjuld

På tronen sitter en mäktig gestalt. Även som odöd med benvit lysande blick är han högre och värdig. Han är två meter lång och bred över axlarna. Till skillnad från de flesta andra kummelgastar väcktes han inte till liv igen förrän över 500 år senare, så hans kött och skinn har försvunnit sedan länge. I stort sett är han bara ett gulnat skelett som är iklädd sin forna rustning. Han bär en behornad rokjärnshjälm över en tung ringbrynjuhuv. Över bringan bär han en mörk rokjärnskyrass och över ryggen bär han en vitgulnad garmpäls. Gjafvalder bär även en stor rundsköld med symbolen för Blodhkjuldsläktlinje: den röda stjärnan på den svarta bakgrunden. Han är även beväpnad med en tung morgonstjärna (eftersom han inte kan få tag i Ormerfadre och inte kan hitta Jomfrublack).

Han hatar allt levande och hans enda mål i sin vandödhed är att finna Jomfrublack så att han kan återvända till dödens rike. Gjafvalder var i livet en fruktad krigare och mäktig man, vilket även i döden har gjort honom övermodig, vilket mycket väl kan få honom dödad ytterligare en gång.

Gjafvalder Blodhkjuld



När Gjafvalder föddes baddades han i blodet av en nydräpt grottorm och det siades att han skulle bli en stor och mäktig man. Dessa spådomar föll inte till föga då han växte upp och blev både större och starkare än någon annan man i Fynhem. Hans liv var rastlöst och när han svor sig till att bli en drakriddare så var det med eld i blicken och sällan skådad fanatism. Det sägs att han under sin livstid dräpte fler än en handfull drakar och att han i vad som kallas Gjafvalderståget reste ut över österns hav för att hjälpa Jörn att besegra Nidhstynger.

De som är historiskt intresserade kan lista ut av alla rokjärnsdetaljer som Gjafvalder bär att det är troligt att han faktiskt dräpte järndraken Muspelkafr (se Historien om Zmajoka och Kalahitpa i Vattnaskymmel del 1). För värden på Gjafvalder se Appendix 1, sidan 45.

## Hoskuld Biornson

Han är storväxt och de seniga musklerna hänger fortfarande kvar under den gråaktiga och slappa huden. Hans blick har blivit tom och dunkel och hans mörka björnlurv har svartnat och fått spindelväv i sig. Han går än i rortvåktarens traditionella bandrustning och bär en yxa likväl som en sköld med en stiliserad bloddroppe. Över ryggen hänger en sliten ulvpäls och runt hans hals och nedre ansiktet är en tjock halsduk virad. Det syns därför inte att han saknar underkäken.

Hoskuld är främmande för allt levande och följer Gjafvalder i allt. Om han skulle se Edwige eller Biorn så skulle han först inte känna igen dem. Om han hamnar i strid med rollpersonerna och Edwige är i närheten så kommer han efter Edwiges kall att känna igen henne och ge upp för att bli besegrad och återvända till dödsriket (den sl. som vill göra det riktigt symboliskt kan låta Hoskuld bli dräpt av ett svärdshugg i huvudet). Om detta händer kommer han att i efterlivet förlåtas av Gave för sina misstag. Om han inte dör i kamp med rollpersonerna och Edwige (i Vargafjard) så kommer Biorn att "befria" honom på slutet (se nedan: Förbannelsens ände). I detta fall kommer han istället att ha gjort sin plikt för att hamna vid Stormes sida (mer om Hoskults öde under Förbannelsens ände).

På en fisketur med sin fader, Biorn Stormtäger, blåste det upp till storm och de föll i vattnet och skildes åt av ovädret. Hoskuld lyckades klamra sig fast vid en åra och i flera dagar låg han till havs utan någon möjlighet till hjälp. Efter en vecka utan färskvatten, mat och ständigt bedjande till Gave övergav han sin gud. Han kallade åter på Storme och bad om förlåtelse för sina misstag och hans sista ord löd:

*»Om jag inte tillåts vara i livet så önskar jag inte annat än att få kämpa mig genom stormen till gudarnas och din sida!«*

Med dessa ord försvann hans livsgnista och han skulle därefter vakna upp som vandöd och fiskas ombord på Hafsdronyg för att där plikta för sin svaga tro. För värden på Hoskuld se Appendix 1, sidan 45.



## Skeppet

Här följer en översikt av skeppet:

### Mittskeppet

#### 1. Mittgång

Detta är gången mellan sidoskeppens roddarbänkar. Gången är fyra meter bred och över den ligger allehanda rep, trossar och rostiga kättingar. Här och där läcker vatten igenom och bildar vattenpölar.

#### 2. Trumbänk

Närmare lyftingen (aktern) står en tunna fastsurrad och upphöjd i en bänk. Istället för lock är dess ovansida överdragen med skinn (människohud för den som inspekterar närmare). Undersidan av tunnan är urslagen. Ett par lärben ligger över trumman (om inte trumslagaren håller i dem). Den som har en sto på 9 eller mindre kan krypa in under bänken och in i tunnan underifrån, vilket kan fungera som ett bra gömställe ända tills det ska bli trummande av. Om någon gömmer sig där när det trummas så förstärks inte trumljudet av tunnans luftrum och kommer därmed inte att höras särskilt högt.

#### 3. Eldgata

Mellan masten och krapparummet ligger en eldgata längs med mittskeppet. Den är en meter bred, sträcker sig åtta meter i längd och är en fot djup. I eldgatan ligger det glödande träkol som

eldvakterna kan sätta fyr på med extra ved om de vill. Kanterna och botten på eldgatan är belagd med brons och runt om eldgatan leder även en upphöjning av brons så att det inte ska rinna ner vatten i eldgatan. På långsidorna finns det dock små klykor i bronsupphöjningen (där man kan lägga eldpilar så att de fattar eld av glöden).

#### 4. Vedsamling

Mellan masten och eldgatan ligger en större samling med kvistar, grenar och vedbitar i en hög. Denna vedansamling används som bränsle till eldgatan.

#### 5. Pilkorgar

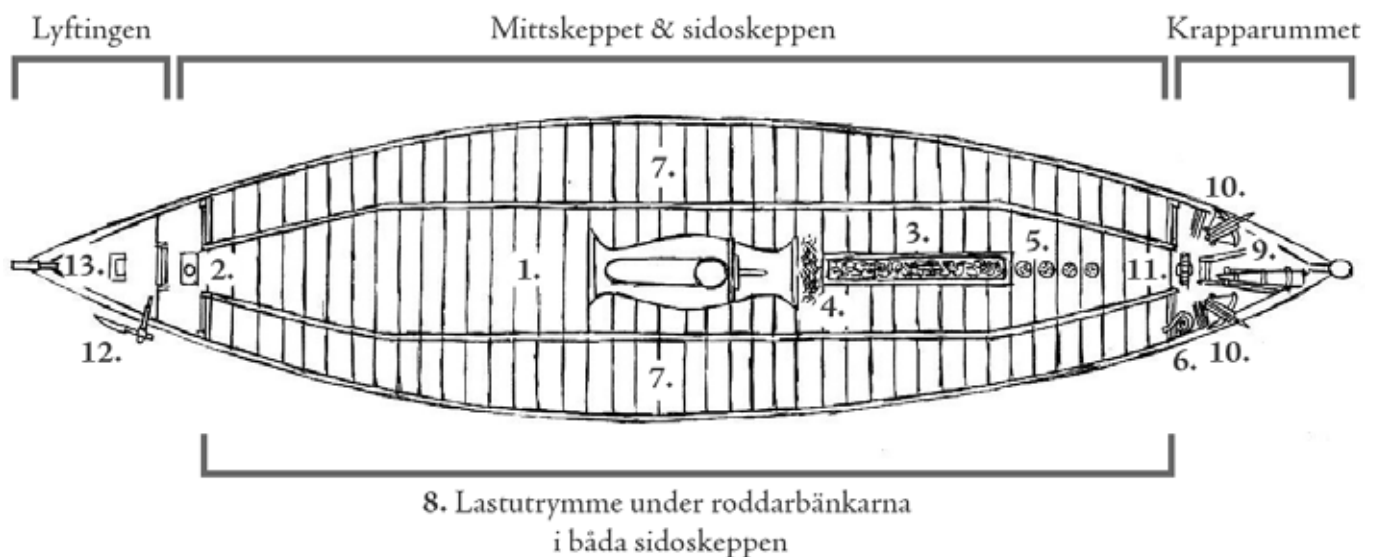
Mellan eldgatan och krapparummet står fyra breda korgar fyllda med allehanda pilar. En av korgarna har färdiga eldpilar medan det i de andra tre korgarna finns vanliga pilar. Varje korg innehåller omkring 100 pilar. När inte eldvakterna håller på med glöden så sitter de vid korgarna och gör om vanliga pilar till eldpilar.

### Sidoskeppen

#### 6. Relingstross

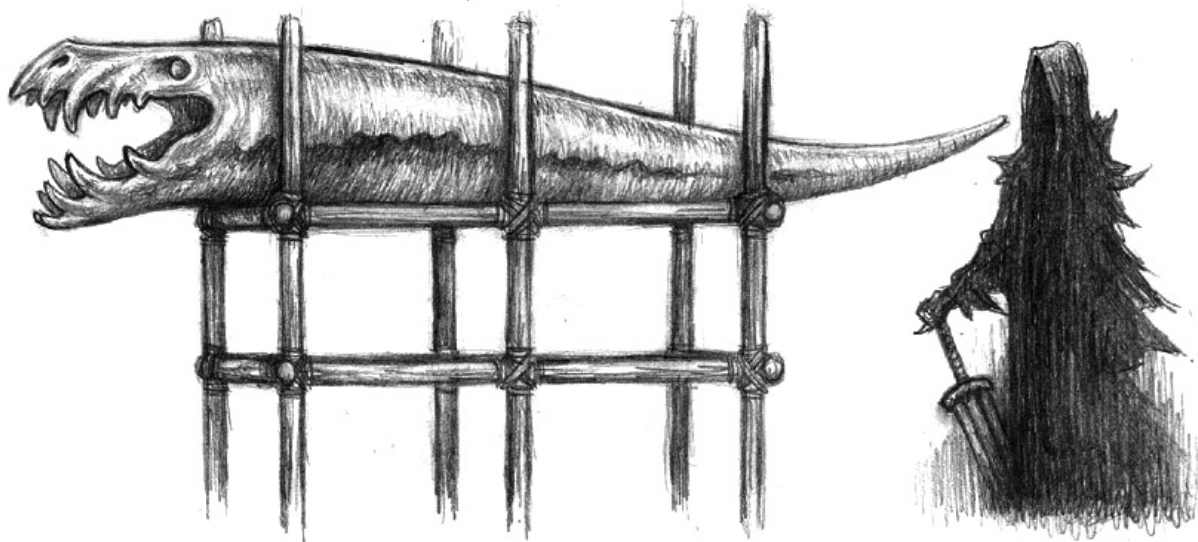
Vid relingen på styrbord sida (höger) mellan roddarbänkarna och spjutslungaren ligger en relingstross (fastsatt i den främre roddarbänken) som lätt kan slängas över relingen så att det blir lättare att klättra ombord. Den ser ut som ett tjockare rep med tjocka knutar på.

## Karta över hafsdrong





## Dynurhorn



### 7. Roddarbänkar

På varje sida om mittskeppet löper längor av sidoskepp som man likt en hög tvåstegstrappa kan kliva upp på. På dessa sidoskepp sitter roddarbänkar. Roddarbänkarna löper från krapparummet till lyftingen och det finns 40 roddarbänkar på varje upphöjt sidoskepp. En roddarbänk är en sittbänk nära årklykan i relingen och vid bänkens golv finns en bronsring i vilken en kätting är fäst. Vid trettio av roddarbänkarna sitter det halvdöende slavroddare fastkedjade.

### 8. Lastutrymme

Eftersom roddarbänkarna ligger på en upphöjning av sidoskeppen löper det ett lastutrymme under själva roddarbänkarna från krapparummet till lyftingen. Ingång till detta lastutrymme finns nedanför den främsta roddarbänken och nedanför den bortesta roddarbänken. Ingångarna har dock inga dörrar eller luckor utan är bara öppningar som gör att lastutrymmet mer eller mindre blir en korridor som löper under roddarbänkarna från skeppets för till skeppets akter. Det finns dessutom öppningar upp till roddarbänkarna från lastutrymmet. I lastutrymmet ligger högar med äntherakar och rep som snabbt kan slängas upp till roddarbänkarna. Där finns även en del kistor med rostiga vapen och rustningar (upp till varje SL att avgöra vilka vapen och rustningar och deras kvalitet). Det finns även ett extra segel i lastutrymmet på babord sida. Det finns inte mat eller sötvatten i något av lastutrymmena. Golvet i lastutrymmet är mer eller mindre täckt med vatten av ungefär en decimeters djup. Dessa platser är mörka och utmärkta ställen att försöka gömma sig på. Det är dock inte

särskilt trevliga levnadsytor då de är fulla av väta, rost och mörker. Lastutrymmet är dock inte särskilt effektivt gjort då årorna från nedersta roddarbänkraden löper rakt genom lastutrymmet. Det är en klar miss i de odödas båtbyggarkunskaper.

## Krapparummet

### 9. Utkik

Vid krapparummets främre del leder ett par stocksteg upp till en högre plattform vid skeppets för. Denna plattform är placerad mellan skeppets spjutslungare. Från denna plats har man god utsikt över vattnet men även över skeppet. Över hela utkiken ligger ett enormt förgyllt bronshorn upplagt på en stabil träställning. Hornet är ungefär 3 meter långt och mynningen på hornet är format som ett drakhuvud. När det blir strid eller liknande blåser draugherren vid utkiken i hornet för att få folk att tro att det är en drake som kommer.

### Dynurhorn

Hornet på Hafsdrönyg är inget annat än ett drakhorn som Gjafvalder fört med sig på sina färder. Om man blåser i hornet så tycks det som om skeppet (drakhuvudet) verkar röra sig och ryta som en levande drake. Egentligen är det bara effekten av hornets magiska egenskaper. När man blåser i hornet läggs besvärjelsen Chock (se DOD6R sidan 79-80) på alla som befinner sig framför hornet och kan höra det. Den effektiva räckvidden för besvärjelsen är hornblåsarens FYS x5 meter. Alla inom den räckvidden som är framför hornet översköljs med magi och blir genast förstelnade



och förstummade när de ser hur en drake närmar sig dem. De förhågade förlorar kontrollen över sig själva och kan inte utföra några direkta handlingar under varaktigheten (2T4 SR). Offrena kan dock parera en attack per SR med halverad SK-grund. En bieffekt som uppstår hos de offer som utsätts för chocken är att de har +1 på alla slag på skräcktabellen under de nästkommande 24 timmarna. Alla offer för besvärjelsen kan försöka stå emot chocken genom att lyckas med ett svårt (-2) GE-slag för grundegenskapen PSY. Hornet kan lyftas av träställningen men det är 3 meter långt och väger uppemot 150 KG.

#### 10. Spjutslungor

På var sin sida om utkiken står det en mindre krigsmaskin. Dessa tvåmetersarmborst kan laddas med spjut och skicka iväg dem med enorm kraft. De är snett vända mot förens båda sidor och kan vinklas upp till 45 grader (vilket gör att de inte kan avfyras rakt åt sidan och heller inte vridas runt mot däck). De är dessutom lutade snett uppåt och kan därför inte avfyras mot mål som är närmare än 10 meter.

Bredvid spjutslungorna ligger högar med spjut som man kan ladda krigsmaskinerna med. I varje hög ligger det runt ett dussin spjut.

#### 11. Ankarkvarn

Mellan eldgatan och utkiken står det ett kvarnhjul som ankartrossen är vriden kring. Trossen är ett tungt rep som slutar i ett stort bronsankare. Bronsankaret ligger i öppningen till lagerutrymmet på babord sida när skeppet inte ankrar. För att få upp ankaret krävs det åtminstone att man lyckas med STY 30 då bara ankaret väger modiga 200 KG.

### Lyftingen

#### 12. Roder

Även aktern höjer sig över mittskeppet och på styrbord sida finns ett stort roder fäst vid relingen med gedigna bronsringar. Rodret har ett vertikalt skaft som gör att rorsmannen kan lägga hela kroppens tyngd bakom sig när han manövrerar rodret.

#### 13. Tron

Mitt i lyftingen höjer sig en snidad trätron beklädd med en ruttnande björnfäll. Tronen är fastslagen med bronsspikar i däck, men mellan tronens ben finns ett utrymme dolt framtill av fällen. En person med STO 11 eller mindre kan gömma sig under tronen. Tronen är tom när skeppet ankrar i Gjafvaldersvi, men så fort skeppet börjar röra på sig så sitter Gjafvalder i tronen och väser sina order.

### Att kapa Hafsdronyg

Krigiska rollpersoner kan komma på idén att försöka kapa Hafsdronyg och detta är givetvis fullt möjligt. Det innebär dock att rollpersonerna behöver besegra de odöda, inklusive Obolhorsk, få upp ankaret och sticka iväg innan Gjafvalder hinner ut till skeppet.

I vilket fall som helst är det en kortsiktig lösning som inte leder någonvart då Gjafvalder krävs på skeppet för att det ska kunna ta sig igenom dimman runt Todeskjall. Att försöka kapa skeppet rekommenderas därför inte.

### Över vatten på Hafsdronyg

Efter 2-3 dagar i Gjafvaldersvi kommer Gjafvalder med sin odöda besättning att åter gå ombord Hafsdronyg där ankaret tas upp och skeppet lägger ut till havs. Under hela denna färd kommer Valtaja att hålla sig undan så gott han kan och endast visa sig för rollpersonerna när han verkligen behöver dem (han vill ha deras hjälp till att besegra Raukagrymmer så han vill givetvis ha dem i livet tills vidare, vilket inte betyder att han kommer att offra sig för dem).

De som på Hafsdronyg har placerat sig så att de har översikt kan under färden genom dimman se ett vackert spektakel: etterbiggor som dansar bland dimslöjorna kring skeppet medan stormen blåser upp. Vindarna viner och bränningar slår över relingen även på detta stora skepp!

Nu påbörjas en färd genom stormigt vatten ombord på ett skepp där vandöda vandrar. Om rollpersonerna saknar sjökunnighet så kan de återigen bli sjösjuka precis som under den första sjöfärden (se Vattnaskymmel del 1). Stormen pågår i några timmar medan Hafsdronyg kastas upp över gigantiska vågor och masten knakar oroväckande, men efter detta så lugnar havet ner sig och skeppet seglar vidare.

Vad som händer till havs är mycket upp till varje SL att avgöra, men Gjafvalder är upptagen med sitt sökande så skeppet kommer att färdas till synes planlöst. Om rollpersonerna inte har agerat inom 4-6 dagar kommer Hafsdronyg att återkomma till Gjafvaldersvi. Under den tiden kommer inte Hafsdronyg att specifikt vara på väg till Vargafjord om inte rollpersonerna avslöjat för Gjafvalder att Jomfrubland kan hittas där (se nedan). På skeppet kommer det inte heller att finnas några förnödenheter eller färskvatten, så om rollpersonerna inte har tagit med sig något sådant kan de få hjälp av Valkosvas förmågor att få färskvatten (Vattenkälla), eller få lite föda genom att tyst fånga det fåtalet råttor som finns ombord, men i annat fall så kommer de att lida av näringsbrist.

Nedan finns ett par händelser som kan utspela sig på färden innan rollpersonerna har bestämt sig för att försöka ta sig den sista biten till Vargafjord:

### Jotunvökna

Havet stormar upp och vågorna höjs allt högre och högre. Medan vinden sliter tag i skeppet tycks havet bli allt mer otämj. Plötsligt ser man längre bort hur något enormt bryter vattnets yta. Upp ur vattnet slänger sig kropparna av två ofantliga havsjättar i en makaber holmgång där den ena lögrjoten har ett stryppgrepp om den andra jätten. Lika snabbt som de uppenbarats i sin vildsinta



vrede lika snabbt stillar de sig när de märker skeppet längre bort. Fortfarande med greppen om varandra iakttar de skeppets långsamma förbifart medan de tycks vara i valet och kvalet om det ska slita skeppet i stycken. Det skummande vattnet rinner av deras hakor och sedan försvinner de åter under ytan. Om det är för att anfälla skeppet underifrån eller för att strunta i det helt och hållet är först osäkert, men efter en stund verkar faran för lögrjotnarna bedarrat.

Den SL som tycker att det är påpassligt att smaska på med lite strid mellan skeppet och ett par lögrjotnar kan alltid använda värdena som presenteras i Appendix 2, sidan 48.

## Överlevande

Vid ett annat tillfälle närmar sig skeppet vad som verkar vara vrakspillror efter ett mindre långskepp. En del av kölen guppar på vattenytan, utslagen uppå den ligger en skäggig och sliten man. Hafsdronyg drejar bi och ett par av skeletten sliter ombord den utslagna mannen och förser honom med bojar på en av de tomma årplatserna. Vem mannen är och vad hans öde kommer att bli är helt upp till SL att avgöra. Kanske vet han något om nästa äventyr eller om något från någon av rollpersonernas bakgrund? Kanske är det en havsvarg från Vargafard eller till och med en saknad holmuman från Bekkrmert? En sak är säker: utan rollpersonernas förbarmande kommer han att dö vid roddarbänken.

## Upptäckta!

Vad händer om äventyrarna blir upptäckta ombord på Hafsdronyg? Det kan vara väldigt bra att veta då det är en överhängande risk att de inte kommer att lyckas hålla sig undan helt och fullt under flera dagar på samma skepp som åtskilliga odöda, såvida inte de allihop är mästertjuvar.

Om rollpersonerna blir upptäckta kommer de helt enkelt att tas som fångar. Om rollpersonerna skulle kämpa emot och gå i strid så kommer de i striden att omringas av odöda och risken är stor att rollpersonerna då blir dödade. Om de däremot ger sig så kommer de att fångas vid varsin roddarbänk i båtens främre del. Skulle någon av rollpersonerna, vid upptäckt, i förtvivlan eller list utropa något om Jomfrublack (alternativt Kalahitpa) så uppfattar Gjafvalder detta och vill med en uppfodrande gest att den personen i fråga ska föras till hans tron och fångas där istället. Den person som fångslats vid Gjafvalders tron kommer att under påverkan av besvärjelsen Smärta få tala om exakt allt denne vet om Jomfrublack. Om Gjafvalder inte blir nöjd så dräper han denne med ett tungt slag från sin morgonstjärna.

Skulle rollpersonerna ge upp fångas de vid roddarbänken med fotbojar som har BV 20. Dessa fotbojar går att dyrka upp med lyckat slag för färdigheten Dyrka lås. Rollpersonerna kommer inte att bli genomsökta om de upptäcks, men kommer att tas ifrån uppenbara vapen och sköldar.







Även om chansen är minimal så finns det en möjlighet att rollpersonerna kan övermanna hela skeppet och dräpa Gjafvalder (detta borde dock kräva en utomordentlig plan och att rollpersonerna verkligen är ruskigt mäktiga). Om Gjafvalder dräps så kommer alla odöda att återvända till Dimhall och därmed kommer förbannelsen att vara över även om Gjafvalder själv aldrig kom till sinnesro. På skeppet faller alla skelett och drauger ihop medan deras andar vandrar in i en dimaktig portal till Dimhall. Skeppet hamnar i marvatten och börjar långsamt sjunka. Utan Gjafvalders kraft är inte skeppet sjödugligt utan kommer efter bara ett par minuter att sjunka helt under ytan. Det finns dock någon kista eller liknande som rollpersonerna i detta läge kan försöka flyta på. Om Gjafvalder dräps kommer även Nidhstynger att åter falla död till marken och stormen och natten kring Todeskjall kommer att upphöra (se Förbannelsens ände för mer information om detta). Denna händelse gör i så fall att rollpersonerna inte nödvändigtvis behöver återbörda Kalahitpa till Gjafvalder utan de kan då återvända till Todeskjall för att hämta Zmajoka. Valtaja kommer dock att försöka övertala rollpersonerna till att följa honom för att få handskena på Kalahitpa.

## Att ta sig till Vargafjard

Hur ska då rollpersonerna lyckas ta sig till Vargafjard efter att de kommit ombord på Hafsdronyg? Gjafvalder är ju nödvändigtvis inte på väg dit! Det finns ett par olika alternativ för rollpersonerna att kunna komma åter och de som tas upp här är inte uttömmande förslag utan spelarnas list kan överträffa vad som här står skrivet.

- Roddbåten
- Valtaja
- Valkosva
- Gjafvalder

### Roddbåten

När rollpersonerna smög sig ombord på Hafsdronyg var de så förutseende att de lät knyta fast en av roddbåtarna vid Hafsdronyg. Om de gjorde detta så har inte någon av de odöda reagerat särskilt över detta utan låtit saken bero. Med denna resurs till hands kan de smyga ombord på roddbåten när de känner för att lämna Hafsdronyg ute till havs och därmed försöka ta sig till Vargafjard. För att hitta dit krävs det att de lyckas med ett färdighetsslag för

Navigera. Valtaja kan hjälpa dem i denna situation precis som nedan, förutom att han kan navigera.

### Valtaja

Valtaja har förmågan att under en viss tid förvandla sig till en grå korp som kan ta sig snabbare till Vargafjard och där uppsöka hjälp så att alla skepp där kan samlas till en attack mot Hafsdronyg eller helt enkelt bara komma och plocka upp rollpersonerna om de hoppat av skeppet. Det kan dock ta upp till någon dag beroende på avståndet. Om det bäddas för att skeppen från Vargafjard ska anfalla Hafsdronyg så kan s1 med fördel använda sig av sjöstridsreglerna som finns beskrivna i Appendix 4 på sidan 51. Anledningen till att Valtaja skulle kunna hjälpa till är för att han själv vill ha rollpersonernas hjälp för att nå fram till Kalahitpa.

### Valkosva

Om rollpersonerna har med sig Valkosva kan hon med sina förmågor (Djurvän och Tala med djur) tala med eventuella havsdjur (exempelvis narvalar eller späckhuggare) och få deras hjälp. På det viset kan rollpersonerna på ett sagoaktigt vis kunna rida eller dras av havsdjur till Vargafjard. Hon kommer dock inte att komma på denna idén själv utan måste ha lite hjälp på vägen då hon inte riktigt är medveten om alla sina förmågor. Om läget verkar hopplöst och rollpersonerna inte har någon aning om vad alvförmågor innebär så kan hon spontant lyckas tillkalla ett vänligt sinnat havsdjur.

### Gjafvalder

Om rollpersonerna blir upptäckta och avslöjar något om Jomfrublack är sannolikheten stor att Gjafvalder får reda på allt rollpersonerna vet. Det kan också tänkas att rollpersonerna inte alls tycker det är en dålig idé att tala om allt för Gjafvalder då skeppet automatiskt kommer att sätta kurs mot Vargafjard så att Gjafvalder kan återbörda Jomfrublack. Vet Gjafvalder att Jomfrublack finns på Vargafjard kommer han att styra Hafsdronyg dit. Rollpersonerna kommer dock fortfarande att fångas vid roddarbänkarna. Nackdelen med att tala om för Gjafvalder var Jomfrublack finns är att de odöda kommer att hugga sig genom hela Vargafjard för att få tag på svärdet. Om rollpersonerna kan komma åt svärdet innan de odöda dödat alla i Vargafjard kan de ju rädda liv!



# RAUKAGRYMMERS SKATT

Edwige tuggade mekaniskt det sega köttet medan hon fann sig själv stirrande på en av väggens sköldar. Fifrilde flackande blick lade märke till detta rätt snart och pekade på skölden med en såsdrypande köttbit medan han sade:

- Den tillhörde troligtvis en gammal stridsman vid namn Vig-Skarv och det sades, enligt vad som står ristat i bordet i Rovborgen, att han var den som kunde hålla i sig flest stop mjöd på en och samma kväll. Antagligen var han densamme som lät upprätta stenåbäket en gång i tiden. Av vilken anledning vet vi ju självklart inte, inte heller vad som hände dem som bodde här.

- Kanske lika bra det, tyckte Edwige som istället riktade sin blick ner mot fatet vars innehåll var lika bistert som henne själv.

Fifrilde kunde inte låta bli att iaktta henne lite pillemariskt innan han böjde sig en bit över bordet för att göra saken lite mer privat.

- Ni är en mycket vacker kvinna, Edwige, även om ni bibehåller ett allvarligt yttre allt som oftast. Kanske har ni en

berättelse som tål att lyssnas på?

Komplimangen verkade irritera henne som en fläck med måsskit innan hon reste sig abrupt från bordet med orden:

- Ni får ursäkta, bäste hövedsman, jag har helt förlorat aptiten. Adjö.

- Det kan hända även den bästa, replikerade Fifrilde artigt medan Edwige lämnade långhuset. Besynnerligt bister, men betagande kvinna det där, mumlade han sedan till Oggkefer som satt bredvid med munnen full av halvtuggade rovor.

- Hon kanske är orörd, log Oggkefer fänigt medan en bit rova föll ur hans mun.

MEDAN ÄVENTYRARNÄ HAR VARIT IVÄG FRÅN ÖN HAR DET INTE HÄNT SÄRSKILT MYCKET DÄR. LIVET HAR GÅTT VIDARE ÄVEN OM FOLKET DÄR IBLAND HAR STÄLLT SIG FRÅGAN OM ROLLPERSONERNA FORTFARANDE LEVER (VILKET DOCK FÖRUTSÄTTER ATT ROLLPERSONERNA TIDIGARE INTE HAR HÄRJAT RUNT PÅ VARGAFJÄRD UTAN ATT SKAFFA VÄNNER). MÅNGA ÄR DOCK BEREDDA PÅ ATT HAFSDRONYNG SKULLE KOMMA INSMYGANDE I FJORDEN VILKEN DAG SOM HELST.



Hafsdrönyg lämnar Todeskjall



### Långbåtarna i Vargafjord



## Åter i Vargafjord

Det här kapitlet kan börja väldigt olika beroende på om rollpersonerna lotsat in Hafsdronyg mot Vargafjord eller lyckats ta sig ifrån skeppet utan att bli efterföljda. För enkelhetens skull delas handlingen här upp i två alternativ:

- Strid i fjorden
- Lugnet före stormen

### Strid i fjorden

Om rollpersonerna leder Hafsdronyg till Vargafjord kommer det där att bli strid. Valtaja kommer i vilket fall som helst att försöka varna de i Vargafjord för den ankommande konflikten då han anser att Gjafvalder är ett hot mot hans egen agenda att få tag på Kalahitpa. Så i värsta fall (om Valtaja dött tidigare eller om någon hindrar honom) kommer Hafsdronyg att överraskande attackera Vargafjord i en vildsint anstormning. Om Valtaja har lyckats förvarna havsvargarna så har så många som möjligt gjort sina skepp redo och istället för en attack mot stranden så kommer Hafsdronyg att i fjordens mynning strida till sjöss mot Vargafjords skepp (huruvida alla fem skeppen är redo för sjöstrid när Hafsdronyg anländer är upp till sl).

Om det blir strid på stranden (det vill säga om ingen varnat) kommer de odöda att vinna mark och slutligen kommer det att bli en belägring av Rovborgen (mer om detta i nästa kapitel där det finns en fullständig genomgång på slutstriden!).

Om det blir strid till sjöss kan följande värden användas när ett slag enligt sjöslagsreglerna (se Appendix 4 sidan 51) används (att det räknas kv-grund i decimaler beror på att det finns enstaka individer av olika raser ombord på vissa skepp):

#### Anfallande sidan TKV (totalt krigsvärde):

##### Hafsdronyg TKV 27 (18+9)

kv-grund 18,2 avrundat till 18 (sammanlagt 83 ombord)  
Gjafvalder Blodhkjuld: kv-grund 0,4, IKV +1 (x4 för kummelgast, +1 för legend)  
Hoskuld Biornson: kv-grund 0,3 (x3 för draug)  
Draugherre x3: kv-grund 0,9 (x3 för draug)  
Drauger x40: kv-grund 12 (x3 för draug)  
Skelett x8: kv-grund 1,6 (x2 för skelett)  
Slavroddare x30: kv-grund 3  
Hafsdronyg: IKV +4 (40-sessa)  
Dynurhorn: IKV +1  
Spjutslungare x2: IKV +2  
Eldpilar x10: IKV +1

**Försvarande sidan TKV:** varierar (välj vilka skepp som är med nedan och addera deras TKV)

-3 i TKV för att det är mörkt och ingen eller nästan ingen har Mörkersyn.

Exempelvis ger Disagisl och Gullög av Grymslante en total TSV på 10 (7+6-3=10) då de slåss i mörkret mot Hafsdronyg.

##### Disagisl TKV 8 (5+3)

kv-grund 5  
Havsvargar x50: kv-grund 5  
Disagisl: IKV +2 (25-sessa)  
Edwige Ottfägel: IKV +1 (helig)



### **Gullög av Grymslante TKV 7 (4+3)**

KV-grund 4

Havsvargar x40: KV-grund 4

Gullög av Grymslante: IKV +2 (20-sessa)

Arbalest x2: IKV +1 (mindre krigsmaskiner)

### **Gamblebatr TKV 6 (4+2)**

KV-grund 4

Havsvargar x40: KV-grund 4

Gamblebatr: IKV +2 (20-sessa)

### **Ergimsvandrer TKV 4 (3+1)**

KV-grund 3,2 avrundat till 3

Havsvargar x32: KV-grund 3,2

Ergimsvandrer: IKV +1 (16-sessa)

### **Dimfare TKV 4 (3+1)**

KV-grund 3,2 avrundat till 3

Havsvargar x32: KV-grund 3,2

Dimfare: IKV +1 (16-sessa)

Rollpersonernas IKV är upp till SL att bedöma men en stridsför rollperson som har legendariska kunskaper eller helig rollperson kan ge ett IKV på +1, medan en rollperson som är stridsför endast

tillför 1 person till styrkan (+0,1 i KV-grund). En person som varken är stridsför eller helig ger inga bonusar alls och tillför inget till KV-grunden.

Eftersom Hafsdronyg innehåller en armé av odöda gäller särskilda regler vid detta sjöslag. De odöda kommer inte att anses besegrade ens om de förlorar tre stycken delslag, utan den enda orsaken som kan få dem att förlora slaget är om Gjäfvalder förintas. De får heller inget minus eller plus i TKV beroende om de förlorar eller vinner ett delslag, men däremot så kommer hela försvararens sidas förluster att sluta sig till de odöda, en tredjedel av den försvarande sidan om den anfallande sidan vinner eller en tiondel av den försvarande sidan om de odöda förlorar. Dessa kommer att bli drauger.

För att uppnå bästa dramaturgiska moment bör inte Hafsdronyg besegras redan i detta skede, möjligtvis att Hoskuld blir dräpt på ett episkt vis (se nästa kapitel), men annars så är det bästa om försvararna drivs tillbaka (något av skeppen kanske helt blir översållat med odöda som ger de odöda sammanlagt två skepp och en hel hög med färskas drauger). När striden väl hamnar på land så kommer folket att drivas in i Rovborgen där de kommer att hålla ställningarna medan de odöda belägrar (se Förbannelsens ände). Om inte rollpersonerna redan har gett sig av i sökandet efter Kertjalvad Graahufvud så är det god tid nu, om inte alla i Vargafjord ska gå en hemsk död till mötes.





Vilgar Varg visar vägen



## Sökande efter Kertjalvad

Beroende på läget i Vargafjord när rollpersonerna kommer dit (om det är strid eller inte) finns det olika möjligheter för dem att fråga ut folk om hur de finner Kertjalvad Graahufvud. Här får SL göra det bästa av situationen utan att eventuellt göra det hopplöst för rollpersonerna att komma vidare. Antingen kan de ju i lugn och ro fråga folket där (om Hafsdronyg inte har kommit) eller så kan de exempelvis i den belägrade borgen få reda på informationen (om Hafsdronyg kommit). In i den belägrade borgen kommer rollpersonerna förhoppningsvis innan de odöda börjar belägra den, annars får de smyga sig in genom den dolda gången under Fifrildes långhus. Allt rollpersonerna behöver göra för att få reda på informationen om vem Kertjalvad är och var han befinner sig är att fråga rätt personer. Följande personer vet följande:

### Fifrilde

»Kertjalvad Graahufvud? Är inte det den där galna gubben som kom med Sigrids skuta för 16 år sedan? Jag tror det. Han kanske har dött nu? Han höll till en del tillsammans med Ergimsvandrerers folk förr i tiden, men nu har jag inte sett honom på mer än fem år. Vilgar kanske vet något om honom, han har ju blicken med sig.«

### Sigrid Agnamärr

»Kertjalvad? Har aldrig hört det namnet förr. Jaså, ni menar Rotskalken! Den gubben har jag inte sett på år. Han flyttade väl ut på ön någonstans så fort han kom hit. Han ville tydligen inte bli störd i sina förehavanden, vilket antagligen beror på att han är förbannad trollgökare! Allt han var bra för var ju ändå att ordna grötförband och plocka backtimjan. Om det var någon som kunde bota kopparslagare så var det han.«

### Vilgar Varg

»Ha, ha, vad vill ni honom? Den gamle kålsuparen bor ute bland klipporna. Han var tydligen en nyttogubbe när han först kom hit, men så länge jag har hört så tänkte han med skrevet och följde dit öltarmen drog. Jag har köpt en del fynört av honom i mina dagar... mot mygg alltså, men jag har också hört att han sålde en hel del vissmarsört till Höngill och hans mannar. Följer man fjorden inåt land så tror jag att man kan hitta hans stuga alldeles vid fjordens slut.«





### **Vringelgorm**

*(om han fortfarande lever eller är i Vargafjard)*

»Jag vet inte så mycket om Kertjalvad, men Bolmung var (är) ju son till Olgas och spöade upp Tvirlyti en del som liten. Tvirlyti var ju Kertjalvads son. Olgas vet säkert mer, men han bor norrut på klipporna. Jo, han sålde en del vissmarsört som man kunde röka, men nu har jag inte sett honom på ett bra tag. Bolmung visste (vet) var han bor...«

### **Bolmung**

*(är packad och i stridsrus om han fortfarande lever eller är i Vargafjard)*

»Brinn i Blotheim era saltstinna rövslickare. Det enda jag tänker ge er är eggen på min yxa om ni inte stannar och slåss! Fega uslingar!«

## **Hem till rotskalken**

Vägen till Kertjalvad Graahufvud är inte särskild svår att hitta. Precis som Vilgar Varg har sagt så behöver de bara följa fjorden till dess slut, vilket i och för sig innebär en vandring över ön på klippiga hållar och snårig mark. Det löper en liten mosstrampad stig för den vaksamme att se och färden dit är ungefär 3,5

kilometer. Att färdas denna korta sträcka är ändå tämligen jobbigt på grund av terrängen liksom det kraftiga blåsten och de som inte lyckas med ett SMI-slag erhåller ett otal rivsår från snårbuskar och vassa klipputsprång. Rivsåren ger ingen skada men ger temporärt -1 i FYS på grund av påfrestningen. Modifikationen försvinner efter två timmar.

## **Hyddan Kertjalvadslöte**

Där fjorden slutar höjer sig klippor flera meter upp och allt som finns att hitta vid dess ände verkar vara mossiga stenar, snår och mässkit på klipporna som löper ner till havet på andra sidan ön. Om det inte vore för en smal rökstrimma skulle det vara mycket svårt att upptäcka den lilla hyddan som ligger i lä mellan ett par stora stenblock. Hyddan är en samling flitigt sammanfogade pälisar som knutits upp på ett tjäll av björkslanor lutade mot en klippvägg. Upphängda på pälisarna finns ett överflöd av torkade växter av olika slag och ingången till hyddan verkar vara ett koskinn som hänger nerför ett par avkortade slanor och därmed bildar en kil i den lutande boningen. Mörk rök bolmar makligt från rökålet som inte verkar vara mer än ett mellanrum mellan klippväggen och pälisarna. Utanför hyddan ligger det en ansamling med tomma lerkrukor och bara ett par steg bort kan man se en ingrodd fläck på klippväggen.

De som undersöker lerkrukorna kan känna lukten av gammalt öl och om man undersöker fläcken på klippväggen närmare tycks det inte vara något värre än en ständigt påbyggd urinfläck.

Kertjalvadslöte





Om de drar undan koskinnet och går in i hyddan slår en sötaktig rök emot dem (se Rökalav nedan) och inne i hyddan kan de inte se mycket mer än vad det bleka ljuset som de släpper in kan falla på. I mitten av hyddan glöder en eldstad med en liten kittel hängandes över. I kitteln ligger en rykande bit lav. På insidan av hyddans pälsvägg är fiskskelett fastsnörade i björkslanorna och på fiskbenen hänger det allsköns växter. Mot klippväggen ligger en hög med vedträn huller om buller och bredvid dessa står en gryta med ett halvdussin slevar i.

För den som letar och har kunskap om örter finns följande flora att tillgå från hyddans alla hörn: 6 nävar rökalav, 2 tistlar tungelin med sammanlagt 9 blad (se Osthem, sidan 25), 8 kvistar vissmarsört (motsvarar sammanlagt 2 buskar), 22 knippen med fynört, 3 nävar trollmossa, 4 stycken muspellmurklor (se Jorges bestiarius sidan 139), 1 morgonsvamp (se Jorges bestiarius sidan 138) och 1 foljoskanting (se Vildhjarta sidan 35).

De hör en hostning och harkling från hyddans ena mörka hörn och kan om de går närmare urskilja en mossbädd överslängd med ett antal fårskinn. På den bädden ligger en halvnaken skogstrollskvinna i välbehag (det är Smolka, se nedan). När hon får syn på några manliga rollpersoner så pussar hon med munnen mot dem. Om rollpersonerna frågar henne om Kertjalvad så pekar hon på en läderbit slängd på sängen och säger »Död!« med ett fånigt leende. På läderbiten står det på nordvrok skrivet med kol (se även Appendix 5 sidan 53):

»Till vem som än läser detta:

Den oövervinnlige Kertjalvad Graahufvad av mäktig börd har vid skrivandets stund bestämt sig för att med list undkomma dödens säningsman genom att själv förekomma honom, att på eget bevåg avlasta hans morbida intresse och med fisahålet blåsa honom allfanders. Likväl kan Storme ta och knyta igen lungsäcken med gautlaringen för dit Kertjalvad vandrar ska det banne mig vara lä!»

Smolka är alldeles för drogad för att göra något vettigt så om rollpersonerna vill ta reda på om Kertjalvad verkligen är död får de klara sig utan hennes hjälp.

## Rökalav

**Styrka:** 6; **Basgrupp:** växtriket [--]; **Utseende:** en torr, svampliknande mossa av gröngrå karaktär; **Vanlighet:** sällsynt; **Användbara delar:** allt; **1 dos:** en handfull; **Växtplats:** den mustiga rökalaven växer lite överallt men har störst berusningseffekt om den plockas där den legat över gamla måsbon och dragit till sig gasen av fåglarnas spillning; **Preparering:** rökalaven är mycket eldfångd och för att den inte ska brinna upp på en gång i ett nästan explosionsartat poff så måste man fukta den med vatten och lägga den i en uppvärmd kittel där den kan avge en berusande rök; **Effekt:** berusande effekt av olika karaktär, se tabell 7-1.

Tabell 7-1: Effekt av rökalav

### IT20+FYS

2-3	Dödlig effekt av andningsgift: kvävning och syrebrist. Den drabbade dör inom FYS X2 SR.
4-8	Allvarlig effekt av andningsgift: medvetenhet, kraftiga hostanfäll. Slå ett GE-slag för grund-egenskapen FYS varje dygn (som effekten håller i sig), misslyckas slaget uppstår det syrebrist i hjärnan (-1 på INT och PER permanent).
9-14	Måttlig effekt av andningsgift: kraftig yrsel och tryck över bröstet vilket leder till att den drabbade får värkande hostningar och förlorar 1T6 i skada i bröstkorgen. Modifikation på grundegenskaper samt GE-baserade färdigheter: SMI -5, INT -5, PSY -5.
15-19	Starka hallucinationer av exempelvis jätteormar som slingrar sig ur kitteln, gastar i mörkret eller attackerande fåglar: Slå på skräcktabellen med +6 i modifikation.
20-24	Upphetsning: alla av det motsatta könet har enligt personen KAR +5.
25-29	Välbehaglig känsla av trötthet: INT -2 i 1 timme.
30-33	Järtecken: ett ögonblick av framtiden skådas och därefter följer en enorm trötthet: FYS -5 i 3 timmar. Vad för något som skådas är upp till SL.
34+	Ingen effekt.

## Koj-odaliska Smolka

För att vara ett skogstroll är Smolka faktiskt rätt attraktiv med runda äppelkindar, smal haka och en karaktärsfast potatisnäsa. Hennes stora öron är smyckade med kopparringar och hennes ansikte är modigt sminkat med gula symboler. Håret är mörkt, infettat och fyllt med torkade blommor. Hon har bar överkropp endast täckt med ett par stycken snäckhalsband. Runt midjan löper ett repliknande bälte med en dolk som täcker skrevet och en bastsvans som halvt om halvt täcker bakkdelen. Hon är en riktig pingla... åtminstone bland trollfolk.

Smolka tenderar att ständigt vara drogad och medgörlig av rökalaven, men lyckas med jämna mellanrum göra ett dugligt dagsverke genom att samla kvistar eller sopa hyddan. Hon kan tala lite nordvrok, men använder gärna kroppsspråk.

## I sista andetaget

Kertjalvad har helt enkelt tagit ett rep och gått ut till klipporna som leder ner till havet. Där har han knutit repet vid ett gammalt, dött träd och försökt att hänga sig själv. Grenen gick dock av och han föll ner i en skreva mellan ett par klippor och bröt benet och blev sedan slagen medvetenlös när grenen landade på hans huvud.

Om rollpersonerna söker efter honom kommer de att hitta honom efter ett tag om de letar i omgivningen och lyckas med ett PER-slag. De ser då först ett dött träd med en avbruten gren och ett tomt krus som ligger vid dess rötter. Därefter ser de Kertjalvad



## Smolka

Skogstroll. Frilla och hjälpreda. Kvinna. 29 år.  
 Grundegenskaper: Styrka 9, Fysik 15, Smidighet 15,  
 Storlek 6, Intelligens 9, Psyke 9, Perception 10, Spiritus  
 13, Karisma 10  
 Initiativmod: -2  
 Skadebonus: -  
 Förflyttning: Land 11 m  
 ТКР: 30 (ТКР-сyс: 15)  
 Stickvapen: (SK 13+8) Attack FV 11, parering FV 10.  
 Vapen: Dolk (116+2).  
 Rustning: -  
 Färdigheter: Dans FV 8, Stickvapen FV 8, Historia FV  
 8, Klättra FV 6, Spela brädspel FV 10, Spela flöjt FV 8,  
 Simma FV 8, Slagsmål FV 7, Tala trolliska FV 9, Tala  
 nordvrok FV 6.  
 Förmågor: Nattsyn, Orädd.

ligga medvetlös tillsammans med en bit rep och en avbruten gren  
 ett halvdussin meter ner i en skrevla mellan två klippor.

För att ta sig ner till honom krävs det två lyckade slag för  
 färdigheten Klättra. Har man rep kan man även hissas ner och  
 då behövs endast ett lyckat SMI-slag för att inte falla ner. Att ta sig  
 upp kräver samma sak, två lyckade slag för Klättra eller ett lyckat  
 SMI-slag om man har rep och folk däruppe som hjälper till att dra.

Ett fummel innebär att man trampar i ett fågelbo, blir näbbad i  
 ögat av en fågel innan man faller ner.

Om man rör vid Kertjalvad kommer han inte att vakna, men  
 om man ger honom vatten så kommer han att vakna spottande:

*»Vid Enkens håriga röv, försöker du dräpa mig med tarvligt  
 veneno, ditt trånghuvade löshjon!«*

Den som kan esteatika vet att »veneno« betyder »gift«. Om någon  
 undrar vad han gör där så kan han tålmodigt förklara:

*»Av anledningar som övergår ert ringa förstånd har jag valt  
 att utföra svikidio, som vi kunniga kallar det på det lärda  
 språket! Ni har dock förstört allt genom att väcka min törst  
 och därmed har mången timme av svårhämtad disciplin  
 och koncentration gått till spillo så även tämligen avsevärda  
 mängder vitner latente! Bönder!«*

Den som kan esteatika vet att »svikidio« betyder »noga övervägd  
 självdöd« och att »vitner latente« betyder ungefär »värdelös  
 magi«.

Kertjalvad är inte alls nöjd med att fortfarande vara i livet och  
 tänker på inget vis anse att han är skyldig någon något för att  
 eventuellt ha blivit räddad. Han tänker inte heller hjälpa någon  
 med något, han kanske kan överväga att göra det om han får tag  
 på ett krus med brännvin, men lovar inget. Om rollpersonerna  
 lämnar honom där kommer han att ropa till sig Smolka som i sin  
 tur kommer att fira ner brännvin till honom varpå han kommer att

Kertjalvad och Smolka





dricka sig redlös och ligga kvar skadad. Om rollpersonerna hjälper honom upp så ser han till att få lite brännvin i sig då istället. I vilket fall som helst kommer han inte att göra något vettigt innan han fått i sig en anseelig mängd klunkar brännvin.

## Rotskalken Kertjalvad Graahufvud

Han är en medelålders man med ett smalt ansikte, grått skägg och hängande hår. En höknäsa ger ett aktyningsfullt drag åt hans anlete medan hans torra, spruckna läppar och ruttnande tänder ger ett mer nergånget intryck. Kertjalvad är smal till kroppsbyggnaden och har ovanligt långa och smala fingrar. Han går klädd i en lång blek kappa med en liten getfäll över och är helt naken under.

Kertjalvad är stingslig och överlägsen i sitt sätt. Han gillar att folk är beroende av honom likväl som att kalla andra för nedlåtande saker. Hans största laster är att han är alkoholist och sjukligt brunstig. För värden på Kertjalvad se Appendix 1, sidan 45.

## Kunskapens pris

Hur Kertjalvad än bemöter rollpersonerna kommer de att vara intresserade av att få information ur honom. Enligt Vaftrudne skulle Kertjalvad veta var Raukagrymmer befinner sig och hur man dödar honom.

Kertjalvads hjälp är dock dyrköpt. Finns det en kvinna med i gruppen kommer han att kräva älskog med henne som pris, men kan pruta ner detta till en våt kyss efter mycket agiterande (han kommer att stå fast vid älskogskravet rätt länge). Om det inte finns någon kvinna i gruppen så är hans pris en färsk avhuggen hand av en människa, dock inte hans egen. Han behöver en sådan för att skapa en vitnerkraftig kittelrörare.

Efter att Kertjalvad är nöjd kan han avslöja vad rollpersonerna vill veta (det vill säga att han inte avslöjar något innan han fått sin betalning). Han avslöjar alltid följande:

- Raukagrymmer finns på ön Vargafjard, Olgas kan visa er vägen.
- För att kunna dräpa honom behöver de en ramsa (se nedan).

Detta ska givetvis inte tas bokstavligt då Raukagrymmer inte finns på ön Vargafjard utan egentligen i en grotta i ön Vargafjards grund. Ramsan i sin tur dräper inte alls Raukagrymmer utan den gör så att rollpersonerna kan ta sig fram till honom för att i sin tur kunna dräpa honom. Inget av detta förklarar Kertjalvad om de inte har varit mycket vänliga mot honom och tillfredsställt honom på många sätt. Han kan dock i vilket fall tala om att Olgas befinner sig på öns sydligaste del inte alls långt härifrån, bara ett par kilometer.

Om Kertjalvad är extra nöjd med rollpersonerna kan han även hjälpa dem ytterligare genom att ge dem hjälp att dräpa

Raukagrymmer med list. Han ger då rollpersonerna en stor mussla inbäddad i fuktiga grodblad (Slumtermussla, se nedan) och en torr kvist (se nedan). Tanken är att musslan ska användas till att söva Raukagrymmer och kvisten till att impregnera jätten så att han torkar ut och dör. Hur denna plan ska lyckas är upp till rollpersonerna.

## Ramsan

Denna ramsa är skriven med kol på ett läderstycke som sedan blivit ihoprullat. Kertjalvad förklarar noga att äventyrarna måste använda ramsan för att kunna dräpa Raukagrymmer. När de känner sig redo ska de läsa ramsan högt och alla som hör ramsan kommer att känna dess effekt. När ramsan är läst kommer koltexten att försvinna. Har rollpersonerna varit snälla mot Kertjalvad kan han förklara att det är rollpersonerna som ska ta del av effekten och att den gör att de krymper så att de kan ta sig genom en trång gång ner till Raukagrymmerens grotta. Han kan också berätta att effekten håller i sig i en timme, så om de vill ut samma väg så får de raska på. Om de inte har varit snälla får de helt enkelt räkna ut det själva och förhoppningsvis håller de alla inte för öronen när besvärjelsen utlöses.

Högt uppläsande av ramsan är det utlösande villkoret för besvärjelsen Sigill applicerat på läderstycket. Sigillbesvärjelsen håller i sin tur besvärjelsen Pyssling som när villkoret uppfylls kommer att förminska alla som hör ramsan. Efter att ramsan lästs en gång högt kommer den inte att kunna användas igen. Följande är ramsan (se även Appendix 5 sidan 53):

*Nu är du en stark en  
Kom lite närm're marken  
Stig ner ifrån din höjd  
Bli liten tok och böjd*

*Från storberg till småsten  
Trollar jag dina ben  
Inälvor, späck och tarm  
Också din grova arm*

*Även den största man  
Liten ju blir minsann!*

## Slumtermussla

**Styrka:** 30; **Basgrupp:** djurriket [++]; **Utseende:** en gråsvart mussla stor som en kokosnöt; **Vanlighet:** ytterst sällsynt; **Användbara delar:** allt; **1 dos:** en användning, se effekt; **Växtplats:** slumtermusslan lever normalt vid stenstränder där det är vanligt att de attackeras av större fiender; **Preparering:** den ska hållas fuktig för att inte torka ut och dö, klarar sig utan näring i en vecka innan den dör; **Effekt:** Slumtermusslan är ett mycket listigt djur. När den blir skrämdd öppnar den en springa mellan sina skal så att det glänser däremellan. Detta får många att tro att det finns en gömd pärla i dess inre, när de giriga då närmar sig för



*Kvisten*



att öppna skalen så blåser musslan ut en mycket starkt sövande gas, STY 30. Den som drabbas av gasen och misslyckas ett slag mot sin FYS på motståndstabellen somnar i differensen antal timmar. Exempel: Hölge har FYS 16 och drabbas av gasen. Han måste då slå 1 på 1T20 för att inte somna. Han slår 7 och somnar därför i 6 timmar (7-1).

## Den torra kvisten

Kvisten är en helt vanlig träkvist utan en uns av fukt kvar. Längs med kvisten löper lite runor som påvisar att det kan finnas vitner i den. Kertjalvad förklarar noga att man ska bryta av kvisten när man vill aktivera vitnern i kvisten och därefter ska man vidröra

med båda kvistbitarna det man vill att effekten ska hamna på. Kvisten har besvärjelsen Sigill lagd på sig med ovanstående villkor och besvärjelsen Impregnera. Det organiska material som får besvärjelsens effekt kommer därefter att vara helt vattentätt i 36 timmar (vilket enligt Kertjalvad är tillräckligt länge för att en lögrjotn ska torka ut och dö).

## Med Olgas i sikte

Redan från långt håll kan man höra ett snickrande och hamrande läte från den sydligaste delen av ön. När äventyrarna kommer närmare kan de se en liten stuga och bredvid den en stor bjässe som snickrar på en liggande stock. Stugan är oansenlig och består av en hög ansamlad ved som är provisoriskt hopbankad för att hålla ute vinden. En päls hänger över dörröppningen. Olgas är antingen vänligt inställd när rollpersonerna kommer eller så är han ursinnig. Slå 1T20, är resultatet 1-10 så är han vänligt inställd, men är det 11-20 så är Olgas ursinnig.

## Bergsresen Olgas

Han är en storväxt bastjur på över 3,5 meter och större delen av ansiktet består av ett tjockt skägg. Ur skägget sticker ett par betar och en lång vårtig näsa. I pannan sticker det ut två horn varav

*Bergsresen Olgas i arbete*







ett pekar neråt. Han är klädd i allehanda skinn, men har bar överkropp och bara ben. Han håller i en yxa.

Som bergsrese är han väldigt instabil i sitt sätt och kan växla från glad till ursinnig på ett ögonblick, men behåller därefter sinnestillståndet några timmar om han inte blir påverkad på ett sätt som gör honom glad igen, i vilket fall han bara efter ett par minuter kan lugna ner sig.

Följande saker gör honom glad på en handvändning:

- En kvinna som talar om hur stor och stark han är
- Tvirlyti kommer dit
- Någon har fåglar med sig till honom
- Någon dansar väldigt fångt

Följande saker gör honom asförbannad på ett ögonblick:

- Någon påpekar att hans ena horn pekar neråt eller åt fel håll
- Någon påpekar att hans stuga är ett ruckel
- Någon frågar om han bor ensam
- Någon säger att Tvirlyti/Bolmung är död eller att de dödat honom

Olgas känner sig mycket ensam på Vargafjard då det inte finns några kvinnor som tycker om honom eller vill dela hans liv. Han blir därför mycket intresserad av eventuella samtal med kvinnor och kan gärna bli sur om någon kvinna avbryts av en rollperson eller annan.

Tvirlyti har varit som en son för honom även om hans riktiga son Bolmung spöade upp honom en del, men Olgas har alltid haft ett gott öga till Tvirlyti. För värden på Olgas se Appendix 1, sidan 45.

När rollpersonerna anländer håller Olgas på att bygga ett stockspö för att kunna fånga narval. Men han behöver bete och Kertjalvads son Tvirlyti (som var utmärkt fågeljägare) försvann för flera månader sedan. Om de har med sig Tvirlyti tillbaka så kommer han automatiskt att hjälpa dem, men annars vill han att någon ska fånga ett dussin fåglar åt honom om de vill ha något i gentjänst. Innan dess kommer han normalt sett inte att visa dem vägen till Raukagrymmer. Anledningen till varför han vill ha fåglar som bete och inte fiskar är att han sätter stor heder i att fånga stora fiskar och dessutom tycker han om att äta fisk till skillnad från fågel.

## Snaskhålet

Om rollpersonerna har gått med på Olgas krav så visar han in dem i sitt ruckel. Hans koja är så dåligt uppbyggd att den kan falla ihop precis när som helst och det syns för alla som kommer nära den. Var 10:e SR som rollpersonerna är i närheten av kojan bör ett slag avgöra om byggnaden faller ihop eller ej (1-2 på 1T20). Inne i kojan är det skum belysning så Olgas tänder en fackla och sätter fast i ett hörn farligt nära några uppknutna grenar. Om ingen stoppar honom eller flyttar facklan ökar risken för att kojan ska falla sönder till 1-10 på 1T20 var 10:e SR. Skulle stugan falla samma blir

Olgas ursinnig och skyller på rollpersonerna. För att få mer hjälp av Olgas måste han lugnas.

Möbleringen är sparsam, men det finns en stor bädd bestående av hopsamlad moss, torv, ris och fjädrar. Det finns en lår med gamla fiskar bredvid en hög med fiskben. Längs med ena väggen står ett antal fiskespön och ett nät upphängt. I ett hörn ligger en död och halvrudden råtta.

Kojan verkar vara halvt uppbyggd på en större sten och Olgas pekar på stengrunden där det syns ett litet hål inte större än 2-3 decimeter i höjd och bredd medan han säger:

»Där snaskhål! Jätte snarka så grus falla, jag äta gott! Väg till jätte!«

Olgas har byggt stugan vid stenen på grund av att han upptäckt att det bildas grus där av vibrationerna när Raukagrymmer snarkar i fjordens inre. Det gruset kan han förnöjsamt tugga i sig och suga på. Han bjuder gärna med sig av det fina gruset ifall rollpersonerna är sugna på lite snask.

För att kunna komma in i hålet behöver man ha en STO på 4 eller mindre. Har man STO 4 kan man bara åla långsamt genom hålet med risk att fastna men om man har mindre så kan man röra sig fortare och friare. Troligtvis är enda sättet för rollpersonerna att ta sig genom gången att läsa ramsan och därmed aktivera besvärjelsen Pyssling. Olgas kommer givetvis att lyssna på ramsan och därmed påverkas av besvärjelsen. Att bli pytteliten gör Olgas ursinnig. Om det krävs, eller rollpersonerna övertalar Olgas, kan han följa med in i hålet.

## I berggrundens inre

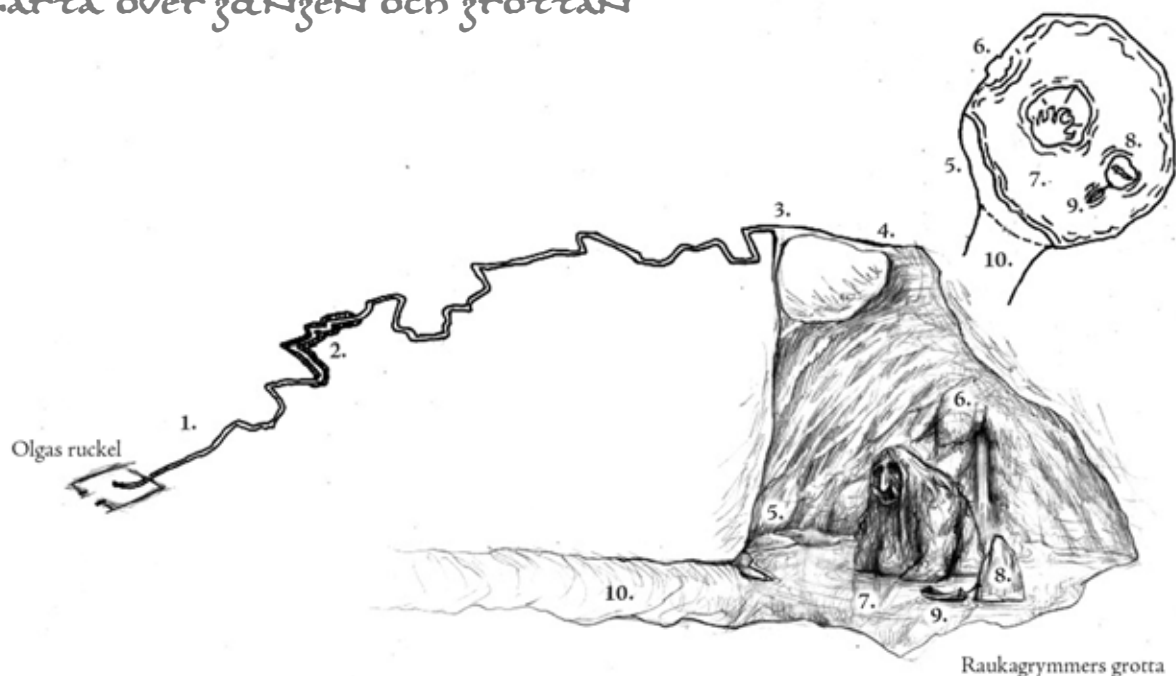
När väl besvärjelsen Pyssling aktiveras kommer rollpersonerna och deras utrustning att vara en tiondel av sin ursprungliga storlek. Detta kommer att vara i exakt en timme varefter de kommer att förstöras till sin normala storlek oavsett var de befinner sig! Tänk på att alla avstånd ska räknas tiofald när det gäller deras förflyttning (det vill säga att om det står 100 meter så betyder det motsvarande 1000 meter att förflytta sig då rollpersonerna är så små, alternativt bara dela rollpersonernas förflyttning med 10). Glöm inte heller bort att det är mörkt inne i gången och att rollpersonerna säkerligen behöver en eller flera ljuskällor.

### 1. Gången

In i hålet leder en gång som är en fot bred och en fot hög. Gången är en naturlig stenhålighet och är således bara ett luftrum mellan sammanpressade stenblock. Det finns därför ingen upptrampad stig eller ens ett golv, utan det är sammanförda och lutande stenblock som man får hoppa fram över om man är liten nog. Gången lutar i huvudsak neråt men löper i kringelkrokar in i berggrundens inre.



## Karta över gången och grottan



### 2. Silverådern

Ungefär 50 meter in i gången glimmar det till i stenväggarna och de tidigare grå väggarna lyser nu upp och även för de som inte har någon kunskap om geologi är det uppenbart att detta är en åder av ädelmetall. Mycket riktigt är det en mycket ren silveråder som löper rakt genom gången. Här finns hur mycket silvermalm som helst och silverhalten i malmen är 0,5 % (det vill säga att man får 5 gram silver av ett kg silvermalm). Tänk på att rollpersonerna endast kan bära en tiondel av vad de normalt orkar bära om de skulle få för sig att vilja hacka loss lite silvermalm. På ett ungefär är 5 gram silver värt 1 silvermynt så 1 kg silvermalm är värt 1 silvermynt.

### 3. Schaktet

Förbi silverådern, sammanlagt 120 meter in i gången, öppnar det upp sig ett djupt schakt mitt i den lutande gången. Schaktet är 1 meter långt, sträcker sig över hela gångens bredd och försvinner ner i mörkret. Det är mycket svårt att hoppa över då det motsvarar en längd på 10 meter för en pyssling. En person med förmågan kattsprång eller liknande kan dock hoppa över. Annars krävs det att man slänger över ett rep i äntherhake eller klättrar på sidoväggen över. Det krävs tre lyckade Klättraslag för att klättra på sidoväggen, men bara två lyckade SMI-slag för att klättra på rep över schaktet.

Schaktet är 40 meter djupt och leder ner längs med den södra väggen av Raukagrymmers grotta. Att klättra ner där är vådligt, men möjligt. För varje meter måste rollpersonen slå ett lyckat Klättraslag. Om rollpersonen inte längre berörs av besvärjelsen så behöver denne bara slå ett lyckat färdighetsslag per 3 meter. De första 10 metrarna kommer dock att vara väldigt trånga innan det

öppnar upp sig i en grottsal. Beräkna att det går ungefär en halv minut till en minut för varje klättraslag som görs.

### 4. Stupet

På andra sidan schaktet fortsätter gången vidare, nu med allt större lutning neråt. Den fortsätter ytterligare 15 meter efter schaktet och därefter försvinner den ner i ett stup och framför dem finns bara sten. Den som har mörkersyn eller nattsyn kan dock se glimmandet av vatten längre ner. Den lodräta gången sträcker sig runt 5 meter och sedan öppnar den upp sig i en grottsal med en sjö i (se nedan). De som kastar sig nerför stupet kommer att falla sammanlagt 35 meter innan de når vattenytan (5 meter i gången och 30 meter från grottans tak till vattenytan). Då vattenytan inte är helt stilla kommer det inte att göra någon större skada att falla den sträckan, men om rollpersonerna kastar sig ner och misslyckas med ett SMI-slag så tar de 2T6 i skada (från sin normala KP).

När de går i gången kan Raukagrymmen börja snarka. Om detta händer så kommer hela gången att börja vibrera och luft börjar strömma genom gången samtidigt som grus (stenblock för rollpersonerna) faller från taket. Rollpersonerna behöver då slå ett PER-slag och ett SMI-slag. Om de misslyckas med PER-slaget kommer de inte att upptäcka att de står ivägen för ett fallande stenblock och kommer därför att träffas av ett sådant, vilket ger 3T6 i skada (från deras normala KP). Om de misslyckas med SMI-slaget kommer de att tappa balansen och allt fäste, men ingen annan effekt kommer att inträffa såvida de inte är beroende av balansen eller fästet (exempelvis om de står vid schaktet eller håller på att klättra). Snarkningarna pågår i fem minuter.



## Raukagrymmers grotta

Den naturliga grottan är 30 meter hög och formad som en cirkel med en diameter på 50 meter. Nästan hela grottans golv är vattenfyllt och djupet varierar kraftigt mellan någon meter upp till 15 meter. Vattnet är dock mörkt och avslöjar inget om sitt djup eller de vassa stalagmiter som döljer sig på dess botten. Det är mörkt i grottan och det enda ljus som syns är möjligtvis det reflekterande ljuset från Kalahitpa som ligger på klippan. Porlande vatten kan höras från vattenfallet likväl som ett svagt nynnande av en ljuv kvinnoröst som ekar genom grottsalen. Mitt i grottan sitter lögrjotn Raukagrymmer som en enorm klippa fylld av alger. Han sover lätt av svärdets sövande sång.

### 5. Stranden

Längs med grottans sydvästra del löper en smal strand av ojämna stenblock. Klippstranden lutar successivt mot den mörka vattenytan och mellan grottväggen och vattenytan är det inte mer än 3 meter. Schaktet löper ner till strandens södra del. Längst nordväst på stranden övergår den i högre klippor som till slut blir en del av grottväggen. I skårorna mellan dessa höga klippor rinner det ett vattenfall. Stranden höjer sig inte mer än 1 meter över vattenytan.

### 6. Vattenfallet

I grottans västra del porlar ett smalt vattenfall från en spricka i övre delen av grottans vägg ner över några klippor mot vattenytan. Klipporna som vattnet rinner över lutar mot väggen och ligger i en hög av stenblock som försvinner ner under vattnet.

### 7. Sjön

Vattnet breder ut sig över större delen av grottan ända fram till den sydliga klippstranden och det enda som syns över ytan förutom väggarna är vattenfallet, Raukagrymmer, klippan och båten som sitter fast i klippan. Vattnet är mörkt och djupet varierar mellan 1-15 meter där det är grundast i den nordligaste delen. Om rollpersonerna slänger sig ner från stupet kommer de att landa mellan Raukagrymmer och stranden och där är djupet mellan 5-15 meter, vilket gör att de inte kommer att skada sig mer än mot själva ytan (om de kan simma). Vad som inte syns är att det på ett par ställen på botten av sjön finns ett par murkna kistor fyllda med silver och guld. Den sammanlagda rikedomerna man kan samla om man hittar dessa kistor är 4 320 silvermynt i form av föremål och mynt. Den sammanlagda vikten för denna skatt är 58 kg och kistorna är alldeles för murkna för att flyttas på.



Lögrjotn Raukagrymmer

C.L.



## 8. Klippan

Mitt ute i grottan höjer det sig en 10 meter hög klippa. Mellan klippan och vattenfallet sitter Raukagrymmer. Klippan har nästan helt lodräta och fuktiga väggar och är mycket svår att klättra upp på. Den som försöker får -3 på sitt slag för Klättra och måste lyckas 3 gånger. Uppe på klippans topp glänser det i det eventuella ljusskenet då det verkar ligga ett metalliskt objekt där. Objektet är inget annat än svärdet Kalahitpa. Vid klippans grund är det en rostig järnring inslagen i stenen i vilket ett rep till båten är surrat.

## 9. Båten

Surrad med ett rep till en järnring som är fastslagen i klippan guppar en liten roddbåt. Det är en fullt fungerande roddbåt med ett par åror liggandes under sittbänken. Inrstat vid båtens akter står det »BB«.

Båten tillhörde (tillhör) Brune Bjarmal som använde (använder) detta som sitt hemliga skattställe sedan några år tillbaka. Han har dock inte varit här sedan Raukagrymmer kommit hit, men tänkte återvända när det var lågvatten så att han kunde fylla på sitt hemliga förråd av skatter. Ingen annan än Brune Bjarmal kände (känner) till detta gömställe.

## 10. Tunneln

Ett par meter under klippstranden ligger en vattenfylld tunnel som slingrar sig hela vägen ut i slutet av fjorden under ön. Tunneln är tio meter djup, nästan 20 meter bred och är dryga tre kilometer lång. När det är högvatten täcks hela tunneln med vatten och den syns då inte från över vattenytan. När det är lågvatten sjunker vattnet så pass mycket att en meter av tunneln mellan tak och vattenyta syns. Medan det är lågvatten kan man ro ut hela vägen om man sitter hukad i roddbåten. Raukagrymmer är otroligt stor, men han kan ändå krypa genom tunneln ut i fjorden och när han beger sig in i tunneln pressas det vatten upp i grottan så att vattenytan höjs med runt 1 meter, vilket gör att klippstranden helt täcks under vattenytan.

## Raukagrymmer

Han är en enorm jätte, till och med stor för att vara en lögrjotn. När han sitter ner i vattnet höjer han sig 20 meter över vattenytan och hans axelbredd är närmare femton meter. Han är så stor att den mäktiga grottsalen ser ut att vara en liten håla. Från hans mun sticker det upp meterlånga betar och från hans huvud hänger det långt, mörkt hår vilket blandas samman med stora hängen av alger som dinglar ner och lägger sig likt en matta över hans axlar. Förutom alla alger som har klamrat sig fast vid hans kropp är han helt naken och sitter stillsamt i vattnet med slutna ögon.

Han har funnit stor ro i att lyssna på Kalahitpas lugnande stämma och det har blivit som en drog för honom. Han skulle bli rasande om någon försökte stjäla detta lugn från honom. När han blir väckt är han också fruktansvärt hungrig, så hungrig att han skulle kunna tänka sig att äta en hel äventyrsgrupp.

Raukagrymmer är dock rädd om sitt liv och om han får mer än halva sin KP i skada så försöker han att fly.

## Raukagrymmer

Lögrjotn. Man.

Grundegenskaper: Styrka 58, Fysik 26, Smidighet 9, Storlek 82, Intelligens 7, Psyke 9, Perception 10, Spiritus 11, Karisma 8

Initiativmod: +1

Skräckfaktor: +6

Skadebonus: 7T6

Förflyttning: Land 30 M (även längs med havets botten)

TKP: 234 (TKP-sys: 117)

Enhandsfattade krossvapen: (SK 31+5) Attacker FV 14/14/8

Vapen: Stenblock (6T6).

Rustning: RV 5 (algtäckt, fuktig och tjock hud)

Färdigheter: Enhandsfattade krossvapen FV 5,

Sjökunnighet FV 7, Jaga FV 5, Slagsmål FV 9, Tala trolliska FV 7.

Förmågor: Mörkersyn, Vattensyn.

De som Raukagrymmer attackerar med ett stenblock 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).

## Att ta sig till Kalahitpa

Även om det kommit ner i grottsalen är vägen till Kalahitpa inte helt enkel. Har de en ljuskälla eller nattsyn/mörkersyn så kommer de med lätthet att upptäcka att Kalahitpa ligger på klippan. Raukagrymmer sover och har inte vaknat av eventuella ljud eller plaskande så länge rollpersonerna inte börjar skrika eller dylikt. Det finns ett antal olika sätt att ta sig fram till Kalahitpa (nedan följer några exempel):

- Klättra upp för klippan
- Klättra över Raukagrymmer
- Söva Raukagrymmer
- Valtaja
- Valkosva

Att klättra uppför klippan är mycket svårt. Först måste man simma fram till klippan och därefter klättra uppför den. Väggarna är hala och lodräta och ger -3 på färdigheten Klättra. Det krävs 3 lyckade slag för att komma upp till toppen.

Att klättra över Raukagrymmer är mycket farligare, men en väg som är fullt möjligt. Först måste man klättra uppför klipporna vid vattenfallet, vilket kräver ett lyckat slag för färdigheten Klättra. Väl uppe på klippan måste man hoppa över till Raukagrymmers



axel vilken man lyckas med om man klarar av att hoppa 4 meter (se regler för färdigheten Hoppa, sidan 50 i regelboken, reviderade utgåvan). Vål på Raukagrymmers högeraxel kan man lätt smyga över till vänsteraxeln där man, med hjälp av hans hår och de stora algstyckena, kan svinga sig över till klippan med ett lyckat SMI-slag. Misslyckas det sista SMI-slaget kommer rollpersonen att dundra in i jättens arm så att han väcks.

Man kan också söva Raukagrymmer med hjälp av de ting som man har fått av Kertjalvad om man varit snäll mot honom: slumtermusslan och den torra kvisten. Om Raukagrymmer får musslan i sin hand och blir väckt kommer han automatiskt att bli intresserad av den pyttelilla musslan. Med sina kraftfulla nypor kommer han att bräcka upp skalet med ett krasande läte och ett moln av sövande gas kommer att lägga sig över jättens ansikte i musslans dödsögonblick. När detta händer är det dags att slå ett slag för Raukagrymmers FYS mot slumtermusslans STY på motståndstabellen. Om Raukagrymmer misslyckas kommer han

att somna i differensen antal timmar (se slumtermusslans effekt ovan). Lyckas han med slaget så förblir han vaken och hungrig. Om han somnar så kommer inget utom våld att väcka honom: blir han attackerad så vaknar han och försvarar sig. Om rollpersonerna vill kan de efter de har sövt honom att lägga besvärjelsen Impregnera på honom med hjälp av den torra kvisten. Det kommer att göra att jätten under 36 timmar kommer att torka ut. När han vaknar upp kommer han att bli skrämmd över hur torr han är och vill genast med ett dånande vrål ut i havet för att återfå fukt. Därför kastar han sig under ytan i sjön och försvinner ut genom tunneln för att aldrig återkomma. Hans öde kommer de aldrig att få reda på.

Ber de Valtaja om hjälp så blir han bara glad. Han kan med hjälp av sin förmåga Djurskepnad förvandla sig till korp och flyga över till klippans topp eller så kan han klättra över Raukagrymmer eller uppför klippan. Han har FV 10 i Klättra och förmågan Kattsprång till sin hjälp. Anledningen till varför han eventuellt inte flyger till svärdet är för att han bara kan förvandla sig till korp en gång per dag och måste i så fall vänta en dag på klippan om han vill plocka upp svärdet och sedan kunna flyga därifrån som korp. Han kommer inte att orka lyfta svärdet som korp, men om han tar svärdet och sedan förvandlar sig till korp kan han få med svärdet i förvandlingen. Om han väcker Raukagrymmer kommer han att gömma sig på jätten eller på klippan och om möjligt göra en avledande manöver (kasta en sten) så att jätten lägger märke till rollpersonerna (sen nedan under Valtaja).

Om rollpersonerna har med sig Valkosva kan hon börja sjunga en Sövande sång (förmåga) så att Raukagrymmer somnar under 116 minuter. Han kommer då att vara sövd och endast vakna om han blir attackerad. När han är sövd går det att ta sig över honom till klippan (se ovan).

## Kalahitpa

På klippan ligger Kalahitpa. Det är ett smäckert alvsvärd med böjd, avsmalnande klinga. Klingan saknar dock den yttersta spetsen som verkar ha blivit avslagen. Eggen är smidd i alviskt silver belagd med silverornamentik. Även parerstängen är fylld av alviskt svepande och snirklig ornamentik ovanpå hamrat silver och vitguld. Hjaltet täcks av vad som först tycks som mörkt silke, men som vid en närmare observation visar sig vara tunna mörka hårstrån snurrade runt hela handtaget. Längs med svärdsknappen av silver löper en krans av pärlor.

När svärdet är dragen ur sin skida tycks bladet sjunga med en lågmäld men ljuv kvinnoröst. Det finns något oerhört rofyllt och lugnande i nynnandet. Alla som hör sången kommer att känna sig bättre till mods och inte alls särskilt aggressiva. Sången hörs inte särskilt långt, maximalt 20 meter i en tyst omgivning. Den är inte bara lugnande utan så oerhört vacker att det är svårt att slita sig ifrån den och det är vanligt att habegäret väcks när man ser svärdet. Det är nästan så att svärdet kallar till en, liksom en käresta i plågad nöd. För att låta bli att försöka plocka upp svärdet när det inte ligger i någons förvar och medan det sjunger så måste man



Kalahitpa



lyckas med ett PSY-slag. När någon väl håller i det behöver ingen annan slå ett PSY-slag, men det kommer fortfarande hos dessa att finnas en känsla av att ha förlorat något vackert. Man kan dock inte med tvång få någon att släppa svärdet såvida inte bäraren själv släpper den av egen vilja, orkeslöshet eller skador.

Den som bär Kalahitpa känner sig automatiskt mycket modigare då svärdet ger bäraren mod och kraft. Skräckmodifikationen hos bäraren modifieras därför med -10 för den trygghet som sången ger (gäller även när svärdet inte är draget). Bäraren kommer även om nätterna att drömma om Dräperskan från vattnet, hur hon omfamnar bäraren och för honom med sig ner i källan för att älska honom i evighet. Kärlek till klingen är inte alls särskilt svårt att motivera och det är för bäraren svårt att skiljas från det. Att släppa svärdet ifrån sig kräver att bäraren lyckas med ett mycket svårt (-3) PSY-slag.

Svärdet skapades för att förintä allt ont som finns i Trudvang och för att försvara det som är gott. Svärdets BV kommer därför att vara beroende av vad man använder svärdet till. Om man slåss för det syfte det skapades så är svärdet av hårdaste alvsilver (BV 35), medan om man missbrukar det så blir det skörare och mer kroppsligt (BV 10), det vill säga att om det skadas så kommer det att börja blöda. Anledningen till detta är ju att svärdet smiddes av en vitnärmäktig alvkvinnas kropp. Om svärdet används till sitt syfte i kampen mot ondska så kommer även den kvinnliga rösten att sjunga kraft i bäraren så att denne får en osynlig men skyddande aura runt sig som skyddar RV 12 och inte ger några modifierationer, samt kan kombineras med andra skydd. Utöver detta kommer svärdet och bäraren att skyddas av besvärjelsen Antimagi till en SPI-poäng av 80 för att beräkna motstånd (med Permanens och Nexus, men fungerar endast om svärdet är draget och används i gott syfte). Om svärdet inte används för att skydda godhet och för att bekämpa ondska så slutar sången och istället börjar svärdet kvida och skrika av smärta när det träffar andra material (organiska som oorganiska). Under denna tid har alltså klingen ett BV på 10, ger ingen bonus till skräckmodifikationen, ingen bonus till RV och inte någon Antimagi.

Svärdet heter Kalahitpa på alviska vilket betyder dräperskan från vattnet. På nordvrok kallas det Jomfrublack vilket betyder jungfruklingen.

### **Kalahitpa (Jomfrublack/Dräperskan från vattnet)**

**Vapengrupp:** enhandsfattade svärd

**Klass:** lätt

**IM:** +2

**Vikt:** 1,5 KG

**BV:** 35 (10)

**Styrkekrav:** 5

**Skada:** 2T6+6

**Pris:** ovärderlig

**Särskilt:** Kalahitpa räknas som ett magiskt vapen som ger +1 i skada för att bedöma vilka varelser som tar skada av det. Det är mästerns mitt i finaste alvsilver. Övriga egenskaper, se beskrivningen ovan.

## **Valtaja**

Som nämnts tidigare har Valtaja en helt egen agenda: han vill ha Kalahitpa för sig själv så att han med hjälp av klingen kan sammanföra alverna i östra Osthem och skapa ett nytt alvrike. Om rollpersonerna är inställda på att återföra svärdet till Gjafvalder kommer Valtaja nu att se rollpersonerna som sina motståndare. Därför kommer han utan att tveka försöka komma först fram till Kalahitpa och om Raukagrymmer väcks i processen så ser han till att gömma sig för honom och lockar jätten mot rollpersonerna. Valtaja har inga skrupler när det gäller att komma över svärdet. Han kan göra det på följande vis:

- ♦ Komma fram till svärdet först
- ♦ Med list
- ♦ Med våld

Först och främst försöker han komma fram till svärdet först och helst gör han detta genom att inte använda förmågan Djurskepnad

*Valtaja med Kalahitpa*







förrän han faktiskt greppat svärdet och kan vara på väg därifrån. Här använder han sin smidighet och sin enorma förmåga att kunna röra sig osedd. Om någon annan ändå får tag i Kalahitpa innan honom så försöker han med list att få handskarna på svärdet. Det kan handla om att han ber om att få tolka symbolerna på svärdet eller liknande. I sista hand försöker han få tag i svärdet med våld vilket helt enkelt innebär att han med sina svärd hugger bäraren av Kalahitpa över handen så att han tappar svärdet och sedan plockar han upp det. Om inget av följande är aktuellt så kommer han i ett senare mer passande skede att försöka få handskarna på svärdet.

När Valtaja fått tag på Kalahitpa kommer han att försöka fly med svärdet genom att förvandla sig till en korp och flyga upp genom schaktet och i korpform sedan hoppa hela vägen ut till Olgas skjul. Därefter kommer han att hålla sig väl gömd till Gjafvalder tagits hand om eller det finns möjlighet att ta sig tillbaka till Eiglasta. Om rollpersonerna vill hindra honom så kommer han ifall det krävs att slåss emot dem. I sådant fall använder han med fördel sina blad från den vita hagtornsbusken för att frammana en dimma som han kan gömma sig i.

Huruvida Valtaja faktiskt använder svärdet för att bekämpa ondska är upp till sl. att bedöma beroende på vad rollpersonerna har tänkt sig ha svärdet till, men normalt sett borde han inte få några bonusar av svärdet då han slåss med det för egna intressen (högmod), även då hans huvudsakliga mål egentligen är att samla sitt folk under sig.

## Om Valtaja kommer undan

Om Valtaja kommer undan med Kalahitpa är det inte hela världen utan äventyret kan lösas ändå genom att besegra Gjafvalder. Att leta efter Valtaja på ön kommer att hjälpa föga då han är så extremt bra på att gömma sig och dessutom kan överleva på vad naturen har att erbjuda. Om Valtaja kommer undan ifrån grottan med svärdet är det mest sannolikt att de inte kommer att se honom igen, åtminstone inte förrän de återkommit till Eiglasta.

## Om Valtaja besegras

Valtaja slåss till döden för sin övertygelse och precis innan han dör så säger han följande:

*»På dödens rand ser jag mitt öde klart och tydligt. Aldrig var det högmodet som ledde mig hit, ty det var ej att samla de gömda levande till ett ny stjärna i öster utan det var att samla de spridda fallna som väntar i det kvarvarande ljuset...«*

Antagligen förstår inte rollpersonerna något av detta, men den vise kan förstå att han talar om alverljuset.

## Åter mot Vargafjard

Det finns egentligen bara två sätt att ta sig ut ur grottan och tillbaka till Vargafjard, men om rollpersonerna kan komma på någon annan möjlighet genom briljant list så ska detta givetvis berömmas:

- ♦ Gången
- ♦ Tunneln

Gången kan rollpersonerna bara ta sig igenom på tillbakavägen om de är små i grunden eller om besvärjelsen Pyssling fortfarande är aktiv. Besvärjelsen håller i sig i en timme (från att den aktiverades i Olgas stuga) och för att komma ut genom gången måste de ta sig upp 40 meter genom schaktet innan de kan ta sig genom gången. Det är inte troligt att de hinner ut igen medan besvärjelsen fortfarande är aktiv såvida de inte är raskt snabba och listiga.

Den andra vägen är genom tunneln. Antingen att simma 3 kilometer under vatten med vattensyn och vattenandning medan det är högvatten eller att simma alternativt ro i båten ut i fjorden under lågvatten. Lågvatten blir det först efter att de befunnit sig i grottan ett dygn.



# FÖRBANNELSENS ÄNDE

*Fifrilides långhus stod i höga lågor som slickade sidan av borgens spruckna stenar likt hungriga salamandrar frammanade endast för att skapa förödelse. Det var svårt att se över borgtakets krön då både värmen och den stickande röken var outhärdlig, men ändå fick folket som flytt in i borgen och överlevt de odödas anfall en glimt av den mörka styrka som samlade sig utanför. Längre bort var ett dussin vandöda i full fart med att hugga sönder ett långhus för att bygga samman en duglig murbräcka. Uppe på en av byns klippfyllor stod en lång behornad gast helt stilla i väntan på att kunna inta borgen och jämna den med marken. Gastens ihåliga blick vändes mot borgens framsida där det samlats allt fler odöda. Krigare som varit döda sedan flera hundra år slog dova slag mot sina rostiga sköldar bredvid färska lik från de dräpta havsvargarna som nu återigen rest sig upp i väsande vrede. Det var bara en tidsfråga innan den skrämde skara som gömt sig undan i borgen skulle slitas från livet och ansluta sig till den odöda skaran, precis som sina vänner utanför.*

DENNA DEL ÄR ENBART väsentligt om Hafsdronyg eller Gjafvalder inte redan tidigare har blivit besegrade. Om Gjafvalder fortfarande lever i sin vandöda form kommer han tillsammans med alla de odöda han kan få tag på att attackera Vargafjard i sökandet efter Kalahitpa. Antingen har rollpersonerna lett dem dit och redan varit med i konflikten med de odöda, där de sedan lämnat striden för att söka efter svärdet, eller så har äventyrarna lyckats ta sig till Vargafjard utan att Hafsdronyg följt efter dem. I det sista fallet kommer Hafsdronyg ändå att ha hittat sin väg till Vargafjard där de odöda anfaller befolkningen och belägrar de överlevande i borgen. I båda fallen kommer en strid att leda till en belägring av borgen.

## Belägringen

Folket i Vargafjard har samlats i Rovborgen där de barrikaderat porten. Utanför brinner ett flertal långhus då de odöda tänt på dessa med sina eldpilar. Ett av husen som brinner är Fifrilides långhus som står i anslutning till Rovborgen. Då de odöda hela tiden håller till runt Rovborgen är det mörkt som den ljusfattigaste natt oavsett tid på dygnet. Runt 40-50 personer har fallit offer för de odöda och vaknat upp som drauger. Mellan 30-40 personer har lyckats fly ut över klipporna. Resten har samlats i borgen.

## De odöda

Utanför borgen håller de odöda till i olika grupperingar. Hur många de är och var alla befinner sig är upp till SL, men om ingen strid skett till havs så finns det minst 70 drauger, sammanlagt runt 100-110 odöda. Om en strid har ägt rum kan man decimera denna styrka med 20-30 odöda, främst skelett och slavroddare (som också kan räknas som skelett). De odöda befinner sig normalt i tre huvudsakliga grupperingar. Den första gruppen ledd av en draugherre finns ombord på Hafsdronyg för att skydda mot eventuella bakhåll; den andra gruppen består av ungefär ett dussin odöda som håller på att skapa en murbräcka av slaktade långhus; den tredje gruppen är den största och befinner sig runt Rovborgen där de inväntar ett anfall. Vid den sista gruppen håller sig både Gjafvalder och Hoskuld (om han fortfarande lever) tillsammans med åtminstone en draugherre.

## Murbräckan

Murbräckan tar åtminstone en halv dag att göra då de odöda inte är vana hantverkare. Första försöket att bräcka porten kommer att misslyckas då Fifrilde i en briljant plan lyckas ansamla tillräckligt med kraft för att slå sönder borgens krön så att stenbumlingar faller ner framför porten och förstör murbräckan samt får långhuset bredvid att falla ner framför porten och nästan helt täcka den med brinnande virke. Detta köper försvararna i borgen ytterligare ett dygn då de odöda gör ytterligare en murbräcka medan de väntar på att elden framför porten ska falna. Därefter kommer de odöda att arbeta för att frilägga området framför porten och sedan göra ett nytt försök med att bräcka porten.

## Folket i borgen

Inuti borgen har det samlats ungefär 110-120 personer, åtminstone till hälften barn och kvinnor. Borgen är alltså i princip full med folk, särskilt sådana som är skrämde och har låg moral. Porten är barrikaderad likväl som de relativt högt sittande träluckorna. Till detta har man huvudsakligen använt borgens långbord och bänkar. Då borgen har fungerat som ölstuga finns det gott om dryck där, men också en hel del förnödenheter, men det kommer ändå bara att räcka i allra högst en vecka åt hundra personer. Det finns tre vägar ut: porten, trappan på andra våningen och källarvägen. Porten är barrikaderad och går inte att ta sig ut genom. Trappan på andra våningen är en dörr från balkongen som leder ut till en trappa på borgens baksida. Trappan har dock blivit sönderslagen för att inte de odöda ska kunna ta sig upp den vägen.



Källarvägen är en gång under borgen som leder ut till jordkällaren under Fifrilde's långhus. Den vägen kan man ta sig ut, även om det är mycket vådligt, medan långhuset fortfarande brinner. När huset väl har brunnit ner har det dock fallit så mycket förkolnat bråte över luckan att även den vägen är blockerad.

## Edwiges hjältemod

Ett flertal av de som befinner sig i borgen har pilbågar och pilar, men dessa verkar inte ha någon större effekt på de odöda om de inte får hjälp av Edwige att helga bågarna. Detta upptäcks när det finns 30-40 pilar kvar då Edwige börjar helga bågarna och man lyckas nedgöra mellan 10-15 drauger från borgens tak. Under den tiden försöker Edwige även att förintä odöda med sitt heliga ljus. Den bönen har dock en begränsad räckvidd och när hon vågar sig alltför nära borgens krön misslyckas hennes heliga skydd att försvara henne mot en pil som träffar henne i buken. Edwige bärs ner och vårdas på första våningen. Hon ses som en hjältinga bland folket även om inte alla riktigt förstått att hon tillber Gave.

## Fifrilde's sista strid

Efter detta kommer den andra murbräckan att färdigställas och det släckta bråtet framför porten att flyttas undan. Medan detta pågår samlar Fifrilde ihop ett modigt fåtal som planerar att smyga sig ut från borgen genom källargången, förstöra den andra murbräckan och anfälla Gjafvalder i ryggen. De som följer Fifrilde i detta vansinniga självmordsuppdrag är Oggkefer, Irpa Sjarbrud

(Bristagafa, Orm Tjalveson och Ejlög Flatrnas om de är där och inte på skeppet vid Todeskjall), en av Lambesönerna. Oavsett vem som är med är de åtminstone modiga sex stycken. Edwige lyckas i ett ögonblick av vakenhet med ansträngning helga tre vapen innan hon faller medvetlös.

Den lilla gruppen lyckas smyga sig ut och dela upp sig i två grupper, där Irpa leder två krigare bort mot murbräckan och Fifrilde leder Oggkefer och Lambe bort mot Gjafvalder. Irpa och de andra två lyckas sätta eld på murbräckan, men blir upptäckta och strid utbryter. Om Orm är med kommer han att offra sitt liv genom att försöka rädda andras, då han ändå vill kämpa för att återse sin älskade Viga-Estrid. Den enda som överlever av dessa tre är Irpa som, skadad i armen och huvudet, kastar sig ut i vattnet för att antingen hittas av rollpersonerna eller drunkna.

Fifrilde, Oggkefer och Lambe upptäcks i sitt försök att smyga sig på Gjafvalder och de lyckas dräpa tre drauger där Lambe också dräps. Oggkefer kommer i strid med en draugherre och ser ut att vinna då Hoskuld hugger honom i ryggen. Fifrilde hamnar i envig med Gjafvalder, lyckas skada honom i armen men får först sitt ena ben krossat och i hjälplöshet sedan även sin skalle. Alla från borgen kan se striden och deras mod är nu helt bortblåst.

## Porten forcerad

Med en tredje murbräcka lyckas de odöda forcera porten. När folket i borgen inser att porten kommer att ge vika så flyr de upp mot taket och slår sönder trapporna upp mot andra våningen. De lyckas släpa Edwige med sig och ber henne att rädda dem även



*Belägringen av Rovborgen*



*En kamp mellan liv och död*



om hon knappt är vid medvetande. När de odöda fyller första våningen dräper de alla som är kvar och misslyckas med att följa efter upp mot taket, då det inte längre finns någon väg upp. Bord, bänkar och annat bråte samlas på första våningen av de odöda, vilket sedan sätts i brand för att röka ihjäl de på taket. Många på taket ligger kvar och dör i rökförgiftning medan andra förgäves försöker att fly: somliga genom att slänga sig ner mot marken där de skadar sig, blir upphunna av odöda och ihjälslagna; andra slänger sig ner i bränningarna och drunknar. Ingen överlever, inte ens Edwige Ottefågel.

## Jakt på överlevande

När belägringen är över och Gjafvalder fortfarande inte har funnit Kalahitpa kommer han att låta söka genom ön under ett par

dagar innan han tillsammans med de odöda lämnar ön och seglar tillbaka mot Todeshjall.

## Belägringens tidslinje

Belägringens förlopp kan givetvis ändras om rollpersonerna kommer tillbaka, men syftar till att ge SL riktlinjer om vad som har hänt till den stund då rollpersonerna faktiskt återkommer till krigsplatsen. Det finns två sätt att avgöra belägringens förlopp, antingen genom tidslinjen nedan eller att belägringen håller på till rollpersonerna återkommer. Fifrildes, Edwiges och alla de andras liv hänger i det första fallet på att rollpersonerna kommer tillbaka i tid, medan de mycket väl fortfarande kan vara vid liv i det senare alternativet oavsett när rollpersonerna kommer tillbaka. Vilket alternativ som används är helt upp till spelledaren.



Dag	Timme	Händelse
1	0	De odöda anfaller
1	1	Barrikadering i borgen
1	2	Börjar bränna Vargafjard
1	4	Belägringen börjar
1	16	Första murbräcken färdig
1	18	Första försöket att bräcka porten misslyckas
2	1	Edwige blir skadad
2	6	Andra murbräcken färdig
2	9	Fiffrildes sista strid
2	12	Porten åter blottlagd
2	15	Porten forcerad och trapporna sönderslagna
2	17	Bålverket startas
2	23	Belägringen är över
3	0	Jakt på överlevande påbörjas
5	0	De odöda lämnar Vargafjard

## Kalahitpa återföres!

Följande händer om rollpersonerna kommer tillbaka med Kalahitpa.

»De odöda stannar plötsligt till, som om alla har lagt märke till något, innan de vänder sig mot er. Väsande skelett och klagande drauger börjar med släpande steg att samlas och omringa er lilla skara. De kommer farligt nära, men ingen anfaller. En korridor bildas mellan de odöda och genom den vandrar Gjafvalder fram, en bepansrad och hjälmbehornad gast, runt vilken mörkret håller sig som en täckande mantel. I sin ena näve håller han en stor morgonstjärna i ett fast grepp. Ett ögonblick står tiden stilla och ingen rör sig, men i nästa ögonblick höjer gästen sitt krossvapen och går till attack. Resten av den odöda hären minskar cirkeln ni står i för att dräpa er.«

Det ögonblicket som rollpersonerna överlämnar Kalahitpa eller slänger det ifrån sig kommer attackerna mot dem att upphöra. Glöm dock inte bort att den som bär Kalahitpa måste lyckas med ett mycket svårt (-3) psy-slag för att kunna lämna svärdet ifrån sig. De odöda kommer i så fall att ge dem mer utrymme och Gjafvalder kommer att plocka upp Kalahitpa. Med svärdet i sin hand kommer han att höja det mot skyn för alla att se och bland de odöda höjer sig ett väsande segervrål. Därefter kommer Gjafvalder att vända sig om och vandra ner mot Hafsdronyng med de odöda efter sig. Väl på skeppet kommer det att lägga ut och åka tillbaka mot Todeshjall.

Om rollpersonerna inte lämnar ifrån sig svärdet kommer de att behöva slåss mot Gjafvalder, Hoskuld och dryga 30 drauger. Om Gjafvalder förintas kommer dock alla odöda att falla livlösa till marken och mörkret att försvinna.

Det kan vara mycket frestande för rollpersonerna att med Kalahitpas hjälp försöka dräpa alla de odöda, men om bäraren inte har något annat syfte än att komma undan med livet i behåll och Kalahitpa vid sin sida så kommer denne att finna att Kalahitpas hjälp inte kommer till bärarens värn i den striden (inga bonusar). Om bäraren däremot har andra goda syften långsiktigt sett och egentligen bara vill lösa tvisten utan att förstå att den enklast kan lösas genom att ge Gjafvalder klingan så kommer bäraren dock att erhålla klingans krafter. På det stora hela är det en bedömning som varje SL måste göra, men det torde inte vara godtagbart att rollpersonerna bara kan ta svärdet, hugga ihjäl de odöda med hjälp av dess krafter och sedan springa iväg på nya äventyr utan en tanke på den mäktiga artefakt de bär på.

## Kalahitpa är förlorat!

Om rollpersonerna kommer tillbaka utan Kalahitpa (vilket antingen beror på att de inte kan hitta svärdet, inte kommer åt svärdet eller att Valtaja tagit svärdet och lyckats komma undan) ligger belägringens fasa framför deras ögon. Hur långt belägringen är gånge är helt upp till SL (se ovan under tidslinjen) och det är nu upp till rollpersonerna att lyckas lösa problemet med den invaderande odöda hären. Det är inte en lätt uppgift och den kommer inte att lyckas utan offer. Hur äventyrarna tampas med detta problem bäddar i vilket fall som helst för en episk slutstrid.

Om de återkommer innan Fiffrilde gjort sin sista strid kan rollpersonerna följa med på uppdraget och kanske lyckas de istället!

Om rollpersonerna lyckas ta sig in i borgen igen kommer Edwige att kalla på dem där hon ligger skadad och med stora ansträngningar helga vapen åt de rollpersoner som blivit konverterade till nidendomen. Därefter kommer hon att be dem att dräpa Hoskuld åt henne.

## Striden mot Hoskuld

Om rollpersonerna kommer tillbaka innan Edwige har blivit skadad kommer hon själv att slåss mot Hoskuld, men om hon hunnit bli skadad så får det istället bli någon av de eventuellt konverterade rollpersonernas uppgift. Låt striden bli en envig som gärna kan luta åt Hoskults favör, men som slutar med att han får syn på Edwige antingen på borgens tak eller om han slåss mot henne (då ser att det verkligen är hon) varpå han medvetet blottar sig för en nådastöt och dör för att bli förlåten av Gave. Om han dräps på detta sätt kommer Edwige att känna frid i sitt hjärta men Biorn som finns på Todeshjall kommer aldrig att finna sin son (se nedan).



*Edwige och Hoskuld i närkamp*

## Hemfärd mot Todeshjall

Om Gjafvalder får Kalahitpa så kommer han tillsammans med alla odöda att segla tillbaka till Todeshjall på Hafsdronyg. Om Gjafvalder istället dräps försvinner förbannelsen: alla odöda faller livlösa till marken och mörkret försvinner, liksom stormarna och dimman kring Todeshjall. I vilket fall som helst är det ett tillfälle för rollpersonerna att ta sig tillbaka till ön för att få handska på Zmajoka. Om rollpersonerna redan dräpt den odöda Nidhstynger och tagit Zmajoka är följande onödigt och i så fall kan hela äventyret hoppa till Hjältefest och sorgedrank (se nedan). Om rollpersonerna inte har fått tag på Zmajoka men dräpt Gjafvalder får de välja mellan alternativ 3-4 (se nedan) för att ta sig till Todeshjall. Endast Nidhstyngers håla är då intressant på ön vid sidan av Stinnstolpi.

Det finns fyra olika sätt att ta sig till Todeshjall och färden dit tar ungefär 3 dagar:

- På Hafsdronyg
- Följa efter Hafsdronyg
- På egen hand
- Vänta på Bjarking

Rollpersonerna kan utan problem ta sig ombord på Hafsdronyg. Ingen odöd kommer att hindra dem eller uppträda aggressivt mot dem så länge de inte är aggressiva själva eller helt enkelt ber om att få smaka på ett odött kokt stryk. En färd på Hafsdronyg kommer att vara särskilt konstig då de i flera dagar lever sida vid sida med

odöda. Hur de själva ska överleva (mat, vatten) under färden till Todeshjall är helt upp till rollpersonerna.

Ifall de inte stiger ombord på Hafsdronyg kan de alltid följa efter Hafsdronyg om det finns ett annat skepp i Vargafjord som inte är förstört.

Om rollpersonerna kan hitta tillbaka på egen hand behöver de inte Hafsdronygs hjälp utan kan helt enkelt planera själva hur färden ska gå till. Om rollpersonerna inte hittar tillbaka till Todeshjall och Hafsdronyg redan försvunnit ur sikte så får de helt enkelt vänta på att det förra skeppet de reste med kommer tillbaka med Bjarking (eller om det var någon annan som var hövedsman).

## Todeshjalls gryning

När Hafsdronyg återkommer till Todeshjall kommer samtliga odöda att lämna skeppet och landstiga. Därefter följer de Gjafvalder upp mot tronhallen. Vid tronhallen stiger Gjafvalder in, sätter sig på tronen och lägger Kalahitpa till ro i sin famn. Slutligen sjunker han ihop en aning som om det vandöda livet lämnat honom och i samma stund faller alla odöda livlösa till marken. Mörkret håller sig kvar oroväckande länge och om Hoskuld följde med tillbaka till ön så försvinner mörkret först under (Biorns sökande, se nedan), annars försvinner mörkret en liten stund efter att de odöda försvunnit.





## Biorns sökande

Om Hoskuld återvänder till ön kommer han att falla livlös till marken precis som alla andra odöda när Gjafvalder går till vila. Därefter kommer Biorn, som har väntat på ön, att samla ihop ett mindre bål på vilket han kommer att bränna Hoskulds kropp. När bålet flammar tycks det som om lågorna lyser upp och får mörkret att försvinna och låter ljuset åter träda fram. Dimman kring ön drar sig undan och etterstormarna lägger sig till ro. Samtidigt bleknar det starka alverljuset över Eiglasta. När dagens ljus kommer åter är även Biorn försvunnen.

Om Hoskuld dräpts på Vargafjord kommer Biorn att sitta och vänta på rollpersonernas ankomst vid en lite lägereld i utkanten av Gjafvaldersvi. Han kommer att fråga rollpersonerna vad som hände med hans son. Om han får det berättat för sig kommer han nästa dag att vara spårlöst försvunnen, annars kommer han att sitta kvar på Todeskjall i väntan på att Hoskuld ska komma åter.

## Nidhstyngers grotta

Efter att Gjafvalder har blivit förintad eller gått till vila ligger grottan mörk och tyst. Längst in i det fuktiga berget ligger Nidhstyngers skelett helt orörligt. Det finns inga skatter här inne överhuvudtaget utan allt som Nidhstynger samlat på sig togs av giriga besättningsmän som följt med gjafvalderståget, vilket är en av de betydande anledningarna tillsammans med stormarna varför inget skepp återkom till Fynhems kust. Den enda egentliga skatt som återfinns i grottan är det glimmande svärdet som sitter tryggt inbäddat i kanten Nidhstyngers högra ögonhåla.

Det finns ingen som kommer att stoppa dem från att ta svärdet. De enda hindren som finns är att alla inte kan bära

Zmajoka (se under Zmajoka nedan) och att svärdet sitter fastkilat i drakskelettet. Det betyder att någon antingen måste ta tag i svärdet och dra ut det eller att de måste hacka sönder drakbenet runt omkring svärdet så att det faller loss självmant. En idé är att försöka frakta iväg svärdet genom att ta med sig hela drakskallen, men betänk då att drakskallen är över tio meter långt, mer än 5 meter högt och väger runt 6-7 ton. Att försöka dra ut svärdet kräver att man först lyckas klättra upp på drakskallen och sedan lyckas med ett STV-slag på motståndstabellen mot STV 20 efter att kampen om svärdet herravälde (se nedan) har avklarats. Drakbenet har ett BV på 10 och för att få loss Zmajoka måste man sänka brytvärdet till hälften med ett vapen eller en hacka.

## Zmajoka

Faststucket i drakskelettets ögonhåla sitter det glänsande slagsvärdet. Det är mästerligt smitt i rokjärn och dess mörkröda glans påminner om rinnande blod. Längs med eggen löper dvärgiska kraftrunor i raka rader djupt etsade och fyllda med mithril. Parerstången är av hamrat rokjärn och formad som vassa draktänder. Hjaltet är skårat så att det smidda rokjärnet nästan liknar finstrimmig bark och svärdsnappen är formad till en slingrande ormkropp med ett bärnstensöga.

Svärdet skapades i början av järndrakens tidsålder, när de första järndrakarna gjorde sig påmind. Det är antagligen det första svärdet som smiddes av rokjärn och det har gjort att svärdet inte bara har fått en del av järndrakens kropp i sig utan även en del av dess själ. Draken vars blod och själ fångslades i svärdet kallades av dvärgarna för Prizelezmij (den första järnbesten). Den lever nu



Nidhstyngers skalle



vidare i klingen för att påvisa sin makt över andra drakdjur och mätta sin hunger. Zmajoka skapades för att ge dvärgarna ett vapen mot de invaderande drakarna.

## Kampen om herraväldet

Då Zmajoka inte är ett vanligt svärd utan ett svärd med en till hälften obetvingad själ fångslad i metallen så är det inte alla som kan hantera svärdet och därmed inte alla som kan dra fördel av den makt som klingen besitter. Varje gång någon vidrör svärdet så kommer synas av en frustande järndrake att skölja över personen och en bestialisk röst kommer hungrigt att fråga:

*»Är du ute efter min makt, lilla yngel?«*

Om personen har en vilja att bära svärdet eller att någonsin kunna svinga eller utnyttja svärdets krafter så kommer draken att behöva betvingas. Att betvinga draken kräver att personen lyckas med ett PSY-slag på motståndstabellen mot draksjälen PSY på 24. Lyckas detta är draksjälen betvingad och ser bäraren som sin herre och därmed ger honom tillgång till svärdets krafter. Denna person kommer herefter att kallas svärdets herre. Det kan bara finnas en herre till svärdet och det är den senaste personen som betvingat draksjälen. Endast svärdets herre har tillgång till svärdets krafter. Om personen misslyckas med PSY-slaget måste denne slå på skräcktabellen med en skräckfaktor på +9 (gäller bara de 3 första försöken).

Om personen som tar i svärdet inte har viljan att någonsin kunna svinga eller utnyttja svärdets krafter kommer draksjälen att lugnas och synerna försvinna. Draksjälen anser sig då vara herre över personen. Han eller hon kan nu hålla i svärdet utan att få tillgång till runornas kraft eller någonsin få kraft att kunna svinga svärdet (det kommer att kännas alldeles för tungt och skrämmande). Den personen kommer alltså aldrig att kunna utnyttja svärdet annat än att hålla i det eller bära det.

## De åtta runorna

Svärdet har åtta dvärgiska krafter runor som alla är en länk till att fångsla draksjälen i metallen. Varje runa har dessutom en specifik kraft att erbjuda bäraren till en viss kostnad. Om Zmajoka inte har en bärare (det vill säga att det inte finns någon som har herraväldet över draksjälen) så sover draksjälen och kräver inget underhåll, men om någon fått herravälde över draksjälen och tagit del av Zmajokas krafter så kan inte längre draksjälen vila utan måste födas då det ständigt hungrar. Draksjälen kräver 1 permanent SPI i veckan (utöver det som krävs för runornas krafter) och detta kan bäraren lämpligast ge genom att hugga någon varelse som har grundegenskapen SPI (den fysiska skadan blir 4T6+3 och om svärdet drar blod kommer svärdet att suga i sig ett permanent SPI från offret). Om svärdets herre vägrar att föda draksjälen kommer han finna att svärdet exempelvis faller ur skidan och träffar någon han älskar eller att han råkar skära sig själv på eggen och därmed måste betala ett permanent SPI själv. Skulle bärarens SPI hamna



Zmajoka

på noll så faller han livlös till marken och draksjälen har nu slukat hans själ fullständigt.

Svärdets herre kommer att ha kraften från runorna beroende på om han bär svärdet eller har det draget, men kommer att förlora kraften när han lägger svärdet ifrån sig. De runor som inte är permanenta måste aktiveras och det fungerar automatiskt men tar en SR i anspråk. Följande är de åtta runorna:

### Drakens fjäll

**Antal:** permanent.

**Varaktighet:** temporär (se villkor).

**Effekt:** svärdets herre erhåller +10 i RV (räknas som naturligt skydd och kan användas i samband med andra rustningar).

**Villkor:** denna runa ger enbart effekten när svärdet är draget ur sin skida och hålls i vapenhanden.

**Nackdel:** när svärdets herre erhåller effekten blir hans hud hård och fjällig vilket ger denne -1 i KAR under effektens varaktighet, dock inga andra begränsningar.



### **Drakens bane**

**Antal:** 1 ggr/månad.

**Varaktighet:** 2T6 SR.

**Effekt:** svärdets herre får järndrakens skadebonus (7T6).

**Villkor:** det kostar svärdets herre 1 permanent SPI för att aktivera runan (kan inte dras från någon annans SPI). Denna runa ger enbart effekten när svärdet är draget ur sin skida och hålls i vapenhanden.

**Nackdel:** -

### **Drakens blod**

**Antal:** 1 gg/vecka.

**Varaktighet:** 2T6 SR.

**Effekt:** Zmajokas klinga fattar eld och gör +1T10+5 extra i skada.

**Villkor:** svärdets herre måste stryka klingan med sitt eget blod (motsvarande en skada på 5 KP) som blir utgjuter för att aktivera runan (tidigare skada räknas ej). Denna runa ger enbart effekten när svärdet är draget ur sin skida och hålls i vapenhanden.

**Nackdel:** -

### **Drakens eld**

**Antal:** 1 ggr/år.

**Varaktighet:** omedelbart.

**Effekt:** En plötslig eldstorm blossar upp och alla inom en radie av 10 meter från svärdets herre tar 7T6+25 KP i skada från TKP. Rustningar skyddar som vanligt.

**Villkor:** det kostar svärdets herre 2 permanenta SPI för att aktivera runan (kan inte dras från någon annans SPI). Denna runa ger enbart effekten när svärdet är draget ur sin skida och hålls i vapenhanden.

**Nackdel:** svärdets herre tar själv 32 KP i skada från TKP. Rustning skyddar som vanligt.

### **Drakens klor**

**Antal:** permanent.

**Varaktighet:** temporär (se villkor)

**Effekt:** svärdets herre erhåller +5 i SK-grund.

**Villkor:** Denna runa ger effekten så länge personen är svärdets herre.

**Nackdel:** svärdets herre får svarta naglar och röda iris i ögonen, vilket medför att denne får -1 i KAR.

### **Drakens ande**

**Antal:** 1 ggr/10 år.

**Varaktighet:** 1 dag.

**Effekt:** svärdets herre förvandlas till en järndrake och erhåller alla järndrakens egenskaper.

**Villkor:** det kostar svärdets herre 3 permanenta SPI för att aktivera runan (kan inte dras från någon annans SPI). Denna runa ger enbart effekten när svärdet är draget ur sin

skida och hålls i vapenhanden.

**Nackdel:** när effekten upphör faller svärdets herre i djup magisk draksömn i 1 år och kan inte väckas. Denne kommer dock att vakna upp först 1 år och en dag efter att runan aktiverats.

### **Drakens tand**

**Antal:** permanent.

**Varaktighet:** temporär (se villkor).

**Effekt:** svärdets herre erhåller +3 i alla sina grundegenskaper.

**Villkor:** Denna runa ger effekten så länge personen är svärdets herre.

**Nackdel:** svärdets herre drabbas av hybris och övermod. Detta gör att personen inte tar order ifrån någon och aldrig ser ett mål som onåbart då denne anser sig vara likställd med gudarna.

### **Drakens död**

**Antal:** 1 ggr.

**Varaktighet:** omedelbart.

**Effekt:** svärdets herre samlar sin kvarvarande kraft och gör en självmordsattack som lyckas automatiskt mot ett drakdjur och därmed dräper det.

**Villkor:** det kostar svärdets herre permanent alla sina kvarvarande SPI för att aktivera runan (kan inte dras från någon annans SPI). Denna runa ger enbart effekten när svärdet är draget ur sin skida och hålls i vapenhanden.

**Nackdel:** svärdets herre dör när dess själ slukas av svärdet.

Zmajoka är dvärgiska och betyder drakarnas fader. På nordvrok kallas svärdet Ormerfadre.

### **Zmajoka (Ormerfadre/Drakarnas fader)**

**Vapengrupp:** enhandsfattade svärd / tvåhandsfattade svärd

**Klass:** medeltungt

**IM:** +4

**Vikt:** 3,6 KG

**BV:** 31

**Styrkekrav:** 14

**Skada:** 4T6+3 (+1 permanent SPI för varje träffat hugg som drar blod)

**Pris:** ovärderlig

**Särskilt:** Zmajoka räknas som ett magiskt vapen som ger +1 i skada för att bedöma vilka varelser som tar skada av det. Det är mästersmitt i renaste rokjärn. Den har åtta runor som ger bäraren kraft om denne lyckats bli svärdets herre (se ovan). Svärdet hungrar och måste ha 1 permanent SPI per vecka om draksjälén är vaken.



## Vägen tillbaka till Vargafjard

När rollpersonerna fått handskarna på Zmajoka finns det inte längre någon anledning för dem att vara kvar på Todeskjall och det finns då två sätt att ta sig ifrån ön: antingen med ett skepp eller genom portalen i Stinnstolpi. Åker de med skepp kommer färden att ta runt 3 dagar.

Portalen mellan stenstoderna i Stinnstolpi har nu aktiverats då mörkret över Todeskjall försvunnit. För att kunna använda portalen måste man vänta till solen står i zenit så att solen lyser ner mellan pelarna så starkt att man inte kan se förbi dem. De som har varit där innan vet att om man stiger mellan pelarna kommer man att ramla nerför stupet pelarna står vid. Men just medan solen står i zenit öppnas en portal som kan föra rollpersonerna tillbaka till Vargafjard. Det kostar dock varje person som väljer att färdas genom portalen 8 SPI-poäng. Om någon som har färre än 8 SPI-poäng går genom portalen kommer denne att istället falla 200 meter nerför stupet och slå emot klipporna nedanför.

Portalen öppnar sig på taket av Kertjalvads hydda eftersom den

är byggd på den gynnsammaste vitnerpositionen på ön. Alla med STO 6 eller mer kommer att rasa rakt ner genom taket och skapa ett ovanligt stort rabalder med krus, kvistar och svampar flygandes åt alla håll. Om Kertjalvad är utslagen av alkohol eller mitt i en ritual vid tillfället är upp till SL att avgöra.

## Hjältefest och sorgedrank

När folket i Vargafjard fått reda på att hotet från de odöda för alltid är stävjat kommer rollpersonerna att tackas och utses till hjältar. Till deras ära kommer det att hållas en tackfest, men festen är även ett sorgedrank för alla stupade vänner och familjer som omkommit de senaste dagarna. Festen kommer dock att vara kortvarig och kanske får rollpersoner någon gåva av havsvargarna (upp till SL), men annars kommer de att ha fullt upp med att bygga upp sitt samhälle igen. Rollpersonerna kommer givetvis att få ännu högre anseende om de hjälper till att bygga upp de

*Havsvargarna Magno och Theur skålar segern*





nerbrända husen och läker de skadade och så vidare. Eftersom det inte längre finns timmer på Vargafjard finns det intresse att hämta det på Todeshjall, till Vaftrudnes förtvivlan, men det är ett helt annat äventyr.

Bjarking kommer (om han fortfarande lever) att samla ihop allt han hittat och alla han kan få till besättning på ett skepp (om de inte har något sedan tidigare kommer han se till att bygga ett) och sedan tänker han bege sig tillbaka till Eiglasta. Rollpersonerna får givetvis följa med om de inte på något annat sätt redan begivit sig av.

## Åter till Eiglasta

Resan mot Eiglasta kommer att ta sex dagar av blandat väder (använd tabell i Vattnaskymmel del 1). Återfärden kan bli ett äventyr i sig, där SL kan känna sig fri att komma på egna händelser. Alla ombord på skeppet tillbaka kommer åtminstone att diskutera vad de ska göra när de kommer fram och de flesta i besättningen är överens om att aldrig åka så långt österut över Rimhavet igen.



# UPPLÖSNING

*Dimman ligger tät över vattnet och endast vågornas kluckande kan höras. En av besättningsmännen håller fingret framför munnen så att alla ska förstå att de ska hålla tyst. Utkiken ropar: »Storme!« och väntar på eko innan det ropas på nytt. Snart hörs ett svagt eko och nästan i samma veva hör man bronsklockors avlägsna klang. En lättnad sprider sig över skeppet då man än en gång lyckats ta sig över haven och många leenden ombord utbyts medan dimman långsamt glider undan för att avtäcka den lilla kuststaden. Halskarlen utbrister: »Åtminstone en sup ikväll ska va för Eiglasta, ett välkommet hem!«*

## Dvärgarna

DE FEM DVÄRGARNA HAR levt knapert under hela tiden som rollpersonerna har varit borta och de har nu blivit så trötta på människorna i Eiglasta att det fullkomligen sprudlar av glädje i deras, under skägget gömda, mungipor när de får höra att

rollpersonerna kommit tillbaka. Det första de kommer att göra är att uppsöka äventyrarna och kräva dem på Zmajoka. Deras tid i Eiglasta har lett till att de interagerat med omgivningen och troliga händelser de råkat ut för är följande:

- ♦ Hamnat i dispyt och kanske handgemäng med brongsodharna över metallangelägenheter.
- ♦ Hjälpt att brygga mjöd på Farmyndel och därmed blivit goda vänner med Esklaklanen.
- ♦ Ouppsåttligt förolämpat gavlianen Hwyna Rodnadsjäre och skapat ett nytt hatobjekt för den driftige pilgrims-krigaren Aurun Dvärgknacke.

När rollpersonerna kommer till Eiglasta måste de bestämma sig för om de ska ge Zmajoka till dvärgarna eller inte, om de nu fått tag på svärdet överhuvudtaget. Om rollpersonerna kommer tillbaka tomhänta är risken stor att dvärgarna blir förgrymmade på rollpersonerna och lyckas övertala Esklaklanen i staden att rollpersonerna är lurendrejare som smitit med alla de pengar som Esklaklanen tidigare betalat för att få problemet med alverljuset löst (alverljuset finns förvisso inte kvar, men det beror säkert

*Ett gäng förväntansfulla dvärgar*







*Med handskarna på Zmajoka*



inte på rollpersonerna menar dvärgarna då). Detta kan leda till att rollpersonerna fångas in och görs till trälarna som får arbeta i stenbrotten norr om Eiglasta.

Överlämnar rollpersonerna svärdet till dvärgarna så blir de riktigt upprymda och ger rollpersonerna en belöning på 100 guldmynt. Om rollpersonerna nu blir sura över att de istället ska ha 1000 guldmynt säger dvärgarna bara att rollpersonerna får resten i Thrilheim. Det är nämligen så att dvärgarna är på väg tillbaka till sitt dvärgarrike efter att de har fått handskarna på Zmajoka och kan tänka sig att göra rollpersonerna till kungliga gäster. En eventuell färd mot Thrilheim och framtida äventyr där är fritt för varje SL att skapa.

Om rollpersonerna väljer att behålla svärdet kommer dvärgarna att vända sig till Esklaklanen för att få hjälp med att få Zmajoka från rollpersonerna. Det kan till och med gå så långt att dvärgarna med tårar i ögonvrån genomför ett avtal som säger att Esklaklanen ska få en mindre last mithril mot att dvärgarna får Zmajoka och eskort tillbaka till Thrilheim. Det innebär dock att rollpersonerna kommer att få allvarliga problem om de stannar kvar i Fynhem.

## Andra repändor

Rollpersonerna har under äventyret lärt känna en del SL:s och somliga av dem är kanske fortfarande i livet.

## Edwige Ottefågel

Edwige har förlorat både sin svärfader och sin tilltrodda. Hon bär därför på en djup sorg inom sig över denna förlust och har ingen större vilja att stanna kvar på samma ställe där hon har så goda minnen från tidigare som hela tiden påminner om denna förlust. Dessutom har det kommit meddelande från Dranvelte om att bulturerna i söder attackerar allt mer frenetiskt och att alla rortvaktare som kan undanvaras genast ska bege sig till Ildebad. Edwige kommer därför att ha detta som ursäkt för att resa till Dranvelte även om det lämnar Almonde utan någon rortvaktare. Om rollpersonerna har blivit konverterade av henne eller ändå har blivit vän med henne så finns det här en möjlighet för dem att följa med till Dranvelte. Ett ypperligt tillfälle ifall SL vill introducera rollpersonerna för äventyret Eldsjäl.

## Valtaja

Om Valtaja överlevde har han med stor sannolikhet Kalahitpa med sig. Med detta svärd i sin ägo kommer han att försöka samla hela mänskligheten (se Osthem) och de resurser de har för att tillsammans med alla alver han lyckats övertala att påbörja en rensning av Bjarnskogen så att ett nytt Parkashajlo kan födas.

## Valkosva

Hon är mycket nyfiken och vill upptäcka världen. När hon kommer till Eiglasta vill hon vidare till Magnerym. I förlängningen kommer hon att inse alvernas splittring och tillbakadragenhet. Med nytt mod, många färder och långa samtal kommer hon på fredlig väg att tillkalla alver från Bjarnskogen och Vildhjarta för att åter grunda Halldilanta i ett första steg att samla alverna till den forna stjärnan ifrån öster. I slutändan har hon samma agenda som Valtaja, även om hennes metoder är mycket fredligare och mer diplomatiska. Om rollpersonerna finner hennes syften och mål goda och följer henne finns det möjligheter att introducera rollpersonerna till äventyret Vildhjarta.

## Bjarking Hlodvirson

När Bjarking återkommer till Eiglasta har han förhoppningsvis med sig både ett skepp och rikedomar därtill. Har han dessa så kommer han att sälja allt för att friköpa systrarna Bri och Tylgwa från Höggvand Eskla så att han kan resa hem till Ejland och gifta sig med Bri.

Bjarking kommer inte att anse att rollpersonerna är skyldiga honom något om han åtminstone har ett skepp. Enligt avtal är ju äventyrarna skyldiga honom ersättning för ett skepp och massor



av silver för en död besättning. Bjarking nöjer sig dock med det han fått handskarna på om han också har ett skepp. Skulle rollpersonerna ha varit både giriga och snåla kommer han att ha ett stort horn i sidan på dessa.

## Slag-Brage & Bristagafa

Vid ankomsten till Eiglasta dröjer det inte långt innan Bristagafa kan avslöja att hon är med barn och att Slag-Brage är fadern. De kommer att slå sig ner i Eiglasta och bilda familj.

## Rendre Haugskalp (se Snösaga)

Han är i Eiglasta när rollpersonerna kommer tillbaka. Rendre håller på att anordna riktigt exklusiva bronsornament till Oktar af Grimmes syllstockar. Han har med sig sina livvakter Hallak och Strang. Om rollpersonerna stöter på honom så kan äventyret Snösaga introduceras här.

## Kalahitpa

Om rollpersonerna har kvar svärdet kommer bäraren vara tvungen att utföra goda gärningar med det, annars kommer alver att söka upp rollpersonen för att ta svärdet ifrån honom och antagligen korta hans liv avsevärt.

## Obesvarade frågor

När rollpersonerna har klarat av äventyret återstår kanske ett flertal obesvarade frågor. Ett par av dessa kan vara:

- Vad är alverljuset?
- Vilka var egentligen Biorn och Hoskuld?

Dessa är frågor som varje st. får bestämma själv hur det ska vara. Exempel kan vara att alverljuset var vilsekomna alvsjälur som visade Valtaja vägen till Vargafjord, och ifall han dog så samlade han upp dessa vilsna själar i efterlivet. Biorn och Hoskuld kan exempelvis vara helt vanliga personer som uppfattades som mycket mer än de var. Alternativt så var de båda en andlig bild av kampen mellan nidendomen och gerbanistron infogade i rollpersonernas liv. Om inte detta passar så kan Biorn helt enkelt vara en skugglik inkarnation av Storme, och Hoskuld en inkarnation av Jorn och att sökandet var ett eko från en lång tid tillbaka som åter blossade upp av förbannelsens kraft. Här är det bara spelledarens fantasi som sätter gränserna.

## Rollpersonernas tro

Genom hela äventyret är rollpersonernas tro något som hamnar i fokus med jämna mellanrum. Dessutom har det varit stora makter som har övervakat händelserna som har ägt rum på världens kant. Det är därför viktigt att bedöma huruvida varje rollperson varit

trogen Storme och gerbanistron, varit trogen Gave alternativt konverterat till nidendomen och därefter varit trogen Gave eller inte varit lojal mot någon av gudarna.

De rollpersonerna som varit trogen Storme och gerbanistron kommer efter äventyret att känna sig stärkta av sin lojalitet till vindarnas gud. Storme belönar de som varit honom trogen under denna möda och inte tagit den lätta vägen och blivit svuren till Gave (då dess hjälp funnits närmare till hands vid ett flertal tillfällen) och kommer därför att erhålla +1 i FYS.

De som konverterat till nidendomen eller redan tidigare varit nidendomsanhängare och fortsatt att vara lojal mot Gave under äventyret kommer att få en större förståelse för vad det innebär att tjäna en barmhärtig och förlåtande gud. Gave kommer därför att skänka insikt om vad som väntar den som följer nidendomens levnadsregler och dessa rollpersoner kommer därför att erhålla +1 i SPI.

Den som först förkastat Storme och svurit sig till Gave och sedan förkastat Gave för att åter sätta sin tilltro till Storme blir glömd och försakad av båda gudarna och kan känna en kall känsla av övergivelse. Ingen positiv effekt från maktböner tillhörande gerbanis eller nidendomen kommer efter detta ha någon effekt på rollpersonen. Denne kan nu ta namnet *Guslöse* (Gudalös) eller *Hutasvik* (Gudasvikare).

## Äventyrspoäng

Hur många ÄP som varje rollperson får baserar sig på vad de har utfört under äventyret. Man kan sammanlagt få upp till 130 ÄP om man har varit med i hela trilogin.

De handlingar markerade med samma siffra är alternativa, det vill säga att man inte kan ha gjort båda.

### Rimbavets hemligheter:

- Hjälper dvärgarna i skolljakten 5 ÄP
- Lämnar mulorna till Vretorm Jorgaltson 2 ÄP
- 1) Räddar livet på Traen Grimskafte vid myteriet 5 ÄP
- 1) Reder ut myteriet om Traen dog och pekar ut Høgne och Tibirk som ansvariga 3 ÄP

### I stormens öga:

- Lyckas fly från Höngills fångstgrotta 3 ÄP
- Räddar livet på Bristagafa när de odöda anfaller Vargafjord första gången 5 ÄP
- 2) Dräper Brune Bjarmal 2 ÄP
- 2) Väger att dräpa Brune Bjarmal 2 ÄP
- 3) Hämnas på Höngill Alegast utan att ta konflikten till vargeringen 5 ÄP
- 3) Vinna i Tal eller Blod mot Höngill Alegast 10 ÄP
- Har varit på Todeshjall 5 ÄP
- Befriar Valkosva 5 ÄP
- Dräper odöde Nidhstynger 10 ÄP
- Löser Vaftrudnes gåtor 5 ÄP



***Alverblad och dvärgabrand:***

- Tar sig från Todeshjall till Vargafjard på Hafsdronyg 3 ÄP
- Hjälper till i sjöslag mot Hafsdronyg 5 ÄP
- Hjälper Kertjalvad hem 2 ÄP
- Återbördar Tvirlyti till Olgas 3 ÄP
- Dräper Raukagrymmer 5 ÄP
- Dräper Valtaja 5 ÄP
- Hjälper till i belägringen mot de odöda 5 ÄP
- Dräper Hoskuld Biornson (med Edwiges samtycke) 5 ÄP
- 4) Dräper Gjafvalder Blodhkjuld 10 ÄP
- 4) Överlämnar Kalahitpa till Gjafvalder 10 ÄP
- Överlämnar Zmajoka till dvärgarna i Eiglasta 10 ÄP

***Efterspel:***

- Letar upp Myrkjartans familj i Magnerym och talar om för dem att han väntar på dem i efterlivet 5 ÄP
- Berättar om Gjafvalderståget och Nidhstynger i Eiglasta 5 ÄP
- Överlämnar Dynurhorn till drakriddarna i Niglaklyft 5 ÄP
- Överlämnar Nidasting till drakriddarna i Niglaklyft 5 ÄP



## APPENDIX 1: SPELLEDAR PERSONER

### Gjafvalder Blodhkjuld

ODÖD MED BENVIT LYSANDE blick är han högre och värdig. Han är två meter lång och bred över axlarna. Till skillnad från de flesta andra kummelgastar väcktes han inte till liv igen förrän över 500 år senare, så hans kött och skinn har försvunnit sedan länge. I stort sett är han bara ett gulnat skelett som är iklädd sin forna rustning. Han bär en behornad rokjärnshjälm över en tung ringbrynjuhuv. Över bringan bär han en mörk rokjärnskyrass och över ryggen bär han en vitgulnad garmpäls. Gjafvalder bär även en stor rundsköld med symbolen för Blodhkjuls släktlinje: den röda stjärnan på den svarta bakgrunden. Han är även beväpnad med en tung morgonstjärna (eftersom han inte kan få tag i Ormerfadre och inte kan hitta Jomfrublack).

Han hatar allt levande och hans enda mål i sin vandödhed är att finna Jomfrublack så att han kan återvända till dödens rike. Gjafvalder var i livet en fruktad krigare och mäktig man, vilket även i döden har gjort honom övermodig, vilket mycket väl kan få honom dödad ytterligare en gång.

När Gjafvalder föddes baddades han i blodet av en nydräpt grottorm och det siades att han skulle bli en stor och mäktig man. Dessa spådomar föll inte till föga då han växte upp och blev både större och starkare än någon annan man i Fynhem. Hans liv var rastlöst och när han svor sig till att bli en drakriddare så var det med eld i blicken och sällan skådad fanatism. Det sägs att han under sin livstid dräpte fler än en handfull drakar och att han i vad som kallas Gjafvalderståget reste ut över österns hav för att hjälpa Jorn att besegra Nidhstygner.

De som är historiskt intresserade kan lista ut av alla rokjärnsdetaljer som Gjafvalder bär att det är troligt att han faktiskt dräpte järndraken Muspelkafr (se Historien om Zmajoka och Kalahitpa i Vattnaskymmel del 1).

Då Gjafvalder, även om han är en kummelgast till kroppen, inte är mer än ett skelett så skadas han 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 den får en TKP på 0 eller lägre. Han ger aldrig upp. Skulle Gjafvalder förintas så faller alla odöda till marken och mörkret försvinner.

### Hoskuld Biornson

Han är storväxt och de seniga musklerna hänger fortfarande kvar under den gråaktiga och slappa huden. Hans blick har blivit tom och dunkel och hans mörka björnlurv har svartnat och fått spindelväv i sig. Han går än i rortvaktarens traditionella bandrustning och bär en yxa likväl som en sköld med en stiliserad

### Gjafvalder Blodhkjuld

Kummelgast. Drakriddare. 588 år. Man.

*Grundegenskaper:* Styrka 38, Fysik 15, Smidighet 14, Storlek 18, Intelligens 10, Psyke 13, Perception 8, Spiritus 60, Karisma 3

*Initiativmod:* -1

*Skadebonus:* 3T6

*Skräckfaktor:* +4

*Förflyttning:* Land 16 meter

*TKP:* 120 (TKP-sys: 60)

*Enhandsfattade svärd:* (SK 22+18) Attacker FV 14/10/8

*Sköld:* (SK +14) FV 12/10

*Enhandsfattade krossvapen:* (SK 22+14) Attacker FV 12/10/8 *Sköld:* (SK +14) FV 12/8

*Vapen:* Morgonstjärna av rokjärn (4T6). *Sköld:* Stor BV 30

*Rustning:* Rokjärnshjälm och ringbrynjuhuv RV 24 (18+6), bandrustning i rokjärn (övriga delar av kroppen) RV 15.

*Färdigheter:* Kunskap om drakar FV 15, Stora sköldar FV 14, Enhandsfattade svärd FV 18, Enhandsfattade krossvapen FV 14, Administration FV 8, Kroppsbyggnad FV 6, Rida FV 10, Rustningsteknik FV 14, Slagsmål FV 11, Konsten att behärska rädsla (aspekt 1) FV 14, Fokus (aspekt 2) FV 12, Ormhugget (aspekt 3) FV 10, Konsten att stå emot eld (aspekt 4) FV 8, Drakdödarhugget (aspekt 5) FV 6, Navigera FV 8, Sjökunnsighet FV 8, Tala nordvrok FV 10, L/s nordvrok FV 10.

*Förmågor:* Frammana dimma (se Jorges bestiarius sidan 83), Skri (se Jorges bestiarius sidan 83), Mörkersyn.

*Besvärjelser:* Spökröst, Försegla, Fruktan, Dödshand, Antimagi, Smärta.

bloddroppe. Över ryggen hänger en sliten ulvpäls och runt hans hals och nedre ansiktet är en tjock halsduk virad. Det syns därför inte att han saknar underkäken.

Hoskuld är främmande för allt levande och följer Gjafvalder i allt. Om han skulle se Edwige eller Biorn så skulle han först inte känna igen dem. Om han hamnar i strid med rollpersonerna och Edwige är i närheten så kommer han efter Edwiges kall att känna igen henne och ge upp för att bli besegrad och återvända till dödsriket (den SL som vill göra det riktigt symboliskt kan låta Hoskuld bli dräpt av ett svärdshugg i huvudet). Om detta händer kommer han att i efterlivet förlåtas av Gave för sina misstag. Om han inte dör i kamp med rollpersonerna och Edwige (i Vargafjard) så kommer Biorn att "befria" honom på slutet (se



Hoskuld Biornson



## Hoskuld Biornson

Draugherre. Rortväktare. 25 år. Man.

Grundegenskaper: Styrka 22, Fysik 15, Smidighet 13, Storlek 17, Intelligens 7, Psyke 5, Perception 8, Spiritus 45, Karisma 3

Initiativmod: -1

Skadebonus: 1T6

Skräckfaktor: +2

Förflyttning: Land 15 meter

TKP: 90 (TKP-sys: 45)

Enhandsfattade yxor: (SK 17+13) Attacker FV 13/10

Sköld: (SK +13) FV 12/10

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

Medelstor BV 25

Rustning: Bandrustning (över hela kroppen utom huvud) RV 9.

Färdigheter: Rustningsteknik FV 9, Enhandsfattade yxor FV 13, Bönekonst FV 8, Små sköldar FV 13, Kroppsbyggnad FV 8, Retorik FV 5, Geografi FV 8, Slagsmål FV 13, Kunskap om niddendomen FV 8, Rida FV 13, Simma FV 8, Tala väströna FV 6, L/s väströna FV 2, Tala nordvrok FV 7, L/s nordvrok FV 7, Sjökunnsighet FV 6, Navigera FV 6.

Förmågor: Mörkersyn.

nedan: Förbannelsens ände). I detta fall kommer han istället att ha gjort sin plikt för att hamna vid Stormes sida (mer om Hoskuld's öde under Förbannelsens ände).

På en fisketur med sin fader, Biorn Stormtager, blåste det upp till storm och de föll i vattnet och skildes åt av ovädret. Hoskuld lyckades klamra sig fast vid en åra och i flera dagar låg han till havs utan någon möjlighet till hjälp. Efter en vecka utan färskvatten, mat och ständigt bedjande till Gave övergav han sin gud. Han kallade åter på Storme och bad om förlåtelse för sina misstag och hans sista ord lød:

»Om jag inte tillåts vara i livet så önskar jag inte annat än att få kämpa mig genom stormen till gudarnas och din sida!«

Med dessa ord försvann hans livsgnista och han skulle därefter vakna upp som vandöd och fiskas ombord på Hafsdronyg för att där plikta för sin svaga tro.

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

## Kertjalvad Graahufvud

Han är en medelålders man med ett smalt ansikte, grått skägg och hängande hår. En höknäsa ger ett aktningsfullt drag åt hans anlete medan hans torra, spruckna läppar och ruttande tänder ger ett mer nergånget intryck. Kertjalvad är smal till kroppsbyggnaden och har ovanligt långa och smala fingrar. Han går klädd i en lång blek kappa med en liten getfäll över och är helt naken under.

Kertjalvad är stingslig och överlägsen i sitt sätt. Han gillar att folk är beroende av honom likväl som att kalla andra för nedlåtande saker. Hans största laster är att han är alkoholist och sjukligt brunstig.

## Olgas

Han är en storväxt bastjur på över 3,5 meter och större delen av ansiktet består av ett tjockt skägg. Ur skägget sticker ett par betar och en lång vårtig näsa. I pannan sticker det ut två horn varav ett pekar neråt. Han är klädd i allehanda skinn, men har bar överkropp och bara ben. Han håller i en yxa.

Som bergsrese är han väldigt instabil i sitt sätt och kan växla från glad till ursinnig på ett ögonblick, men behåller därefter



*Kertjalvad Graahufvud*

### **Kertjalvad Graahufvud**

Människa. Trollkarl/ Botaniker. 56 år. Man.

**Särskilda förmågor:** God SPI-källa – han kan ta SPI från sin omgivning kanaliserat genom intag av alkohol innan han lägger en besvärjelse vilket resulterar i att han endast behöver förbruka två tredjedelar av besvärjelsens SPI-kostnad. Nackdelen är att han har blivit en obotlig alkoholist.

**Grundegenskaper:** Styrka 10, Fysik 10, Smidighet 11, Storlek 14, Intelligens 15, Psyke 14, Perception 11, Spiritus 16, Karisma 9

**SPI-poäng:** 36

**Skräckmodifikation:** -1

**Förflyttning:** Land 13 meter

**TKP:** 38 (TKP-sys: 19)

**Vapen:** -

**Rustning:** -

**Färdigheter:** Besvärjelsekonst FV 8, Kunskap om magi FV 10, L/s magisk skrift FV 9, Botanik FV 15, Extraktkunskap FV 13, Historia FV 10, L/s Estiatika FV 10, L/s nordvrok FV 10, Tala estiatika FV 10, Tala nordvrok FV 15, Simma FV 6, Zoologi FV 6.

**Besvärjelser (i minnet):** Försköna/Förfula (8), Förstumma (4), Förälskelse (4), Lungfilter (4), Pyssling (16), Rena (2), Träeld (2).

**Besvärjelser (nertecknat på kalvskinn):** Besätta djur (10), Försegla (4), Impregnera (6), Sigill (12), Snabbväx (6).

sinnestillståndet några timmar om han inte blir påverkad på ett sätt som gör honom glad igen, i vilket fall han bara efter ett par minuter kan lugna ner sig.

Följande saker gör honom glad på en handvändning:

- ♦ En kvinna som talar om hur stor och stark han är
- ♦ Tvirlyti kommer dit
- ♦ Någon har fåglar med sig till honom
- ♦ Någon dansar väldigt fånigt

Följande saker gör honom asförbannad på ett ögonblick:

- ♦ Någon påpekar att hans ena horn pekar neråt eller åt fel håll
- ♦ Någon påpekar att hans stuga är ett ruckel
- ♦ Någon frågar om han bor ensam
- ♦ Någon säger att Tvirlyti/Bolmung är död eller att de dödat honom

Olgas känner sig mycket ensam på Vargafjord då det inte finns några kvinnor som tycker om honom eller vill dela hans liv. Han blir därför mycket intresserad av eventuella samtal med kvinnor och kan gärna bli sur om någon kvinna avbryts av en rollperson eller annan.

Tvirlyti har varit som en son för honom även om hans riktiga son Bolmung spöade upp honom en del, men Olgas har alltid haft ett gott öga till Tvirlyti.

### **Olgas**

Bergsrese. Fiskare. Man. 38 år.

**Grundegenskaper:** Styrka 22, Fysik 17, Smidighet 7, Storlek 22, Intelligens 8, Psyke 5, Perception 8, Spiritus 9, Karisma 7

**Initiativmod:** +2

**Skräckfaktor:** +1

**Skadebonus:** 2T6

**Förflyttning:** Land 15 m

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

**Stickvapen:** (SK 15+8) Attack FV 12/8, parering FV 3.

**Vapen:** Slö skäggyxa (3T6).

**Rustning:** RV 1 (hud)

**Färdigheter:** Fiske FV 8, Enhandsfattade yxor FV 7, Smyga FV 7, Klättra FV 7, Kanot FV 7, Överlevnad (berg) FV 8, Simma FV 7, Slagsmål FV 8, Tala trolliska FV 8, Tala nordvrok FV 4.

**Förmågor:** -





## APPENDIX 2: NY VARELSE

### Lögrjotn

LÖGRJOTNAR LEVER UTE I de vildaste och djupaste haven där de enligt myten brottas och slåss med varandra så vilt att vågor över hela Trudvangs hav bildas och varje våg som bryts mot en strand är skapad av lögrjotnarnas enorma raseri. Detta är inte riktigt hela sanningen även om detta jättesläkte är ovanligt aggressivt och lekfullt av sig. De är också mycket nyckfulla och bestiologer skulle hävda att det är en klar relation till bergsresarnas fruktansvärda humörsvängningar vilket i sin tur tyder på ett närmare släktskap. En teori är att en stor och fet bergsrese en gång föll ner från ett berg rakt ner i en djup sjö där han parade sig med en val och bildade de första lögrjotnarna. Många förkastar dock denna teori som ett

tarvligt skämt. Men det kvarstår att lögrjotnar lika gärna kan njuta av solskenet en hel dag sittandes på vattengrund klipphylla som att ryka ihop i ett ohyggligt råkurr.

Enligt sägnen ska lögrjotnarna hålla till i Jotunvökna som ligger vid den stormande randen av Trudvang, men vad få vet är att lögrjotnarna är ett nomadiskt släkte som följer de kraftiga strömmarna. Detta gör att de ofta återkommer till samma ställen. Olika familjer av lögrjotnar förflyttar sig olika långa sträckor, somliga kring hela Trudvangs hav medan andra håller sig runt samma hav.

Lögrjotnarna lever strikt enligt den starkes princip och för

*Lögrjotnar som leker*





att få bestämma i en viss fråga så gäller det att få andras respekt genom att ge dem ett kok stryk. De är dock väldigt envisa, envetna och glömska vilket gör att de hela tiden måste slåss för att upprätthålla någon form av bestämmande. Det är därför omöjligt för en och samma person att bestämma hela tiden då denne blir alldeles för skadad utan på så vis ambulerar det hela tiden olika ledare för olika uppgifter.

Havsjättarna har narvalar som boskap och deras enda stora fiende är brugden som jagar och äter deras narvalar. Brugden är en stor och farlig haj som kan bli mer än 10 meter lång.

När lögrjotnar slåss använder de sig ofta av vattnet. Det gör att de orsakar vågsvall och frustar kuling. För att skapa ett vågsvall slänger de sig helt enkelt mot vattenytan så att det bildas enorma svallvågor. Vågen som bildas är dess 100 meter bred, dess 100 / 6 meter hög och räckvidden är 100 x 100 meter. Vad effekten blir av svallvågen är upp till varje SL, men om vågen är hög nog kan den svalla över skepp och liknande. Den verkliga effekten av vågen är att kunna få motståndare på avstånd och därmed få varelser i vattnet och skepp att svepa med vågsvallat bort ifrån jätten.

När jätten frustar kuling så tar det en SR att ansamla luft och sedan ytterligare en SR att blåsa ut den. Lögrjotnen blåser helt enkelt över vattenytan för allt vad den är värd. Alla som står i blåsten måste lyckas med en STY eller SMI mot jättens FYS på motståndstabellen. De som misslyckas kommer att flyga iväg i blåsten och falla ner i vattnet.

Lögrjotnar kan även plocka upp massiva stenblock från under vattenytan och attackera med. Dessa stenblock är otroligt otympliga och de som blir attackerade med ett stenblock har automatiskt en chans att lyckas undvika träffen genom att lyckas med ett SMI / 2-slag. Om detta slag inte lyckas så kan rollpersonen försöka att parera eller blockera som vanligt (tänk på BV och den enorma skadan). Om man blir attackerad av ett stenblock i vattnet har man inte samma möjlighet att undvika om man inte kan röra sig onaturligt väl i vatten. Däremot blir det ingen SB till skadan.

**Urstam:** Bastjurs

**Hemvist:** Hav

**Vanlighet:** Mycket sällsynt

**Grundegenskaper**

STY 42

FYS 31

SMI 9

STO 64

INT 7

PER 10

PSY 13

SPI 8

KAR 8

**TKP-sys:** 108

**TKP:** 216

**Typålder:** 400 år

**Maxålder:** 700 år

**Initiativmod:** +1

**Skräckfaktor:** +6

**Skadebonus:** 7T6

**Förflyttning:** Land 30 meter (även längs med havsbotten), vatten 10 meter

**Naturligt skydd:** RV 4 (algtäckt och fuktigt späck)

**Lögrjotn kan utföra en av följande attacker varje SR**

Vågsvall FV 16, (se ovan)

Knytnäve FV 12, 1T6+SB

Kasta stenblock FV 8, 6T6+ ½ SB (ingen SB om offret är i vatten)

Frusta kuling FV 10, (en gång varannan SR, se ovan)

**Färdigheter**

Kastvapen FV 1, Sjökunnighet FV 7, Jaga FV 5, Slagsmål FV 8, Tala trolliska FV 7.

**Förmågor**

Mörkersyn, Vattensyn.



## APPENDIX 3: NYA VAPEN

HÄR PRESENTERAS TVÅ NYA vapen: Garmgissel och Spjutslunga.

### Garmgissel

Detta vapen är en piska med kättingar och järnkrokar som har fått sitt namn av att den river som garmens klor. Den skapades först som ett envigsvapen till Varggillet i Garmvang (i Ejland), men har mestadels används som tortyrredskap eller boskapsfösande redskap för hårdhudade nordkraliska oxar och liknande. Ett garmgissel kan ha en eller flera kättingar (svansar) fästa med en järnkrok i yttre ändan. Det är ovanligt att ha fler än tre svansar på grund av tyngden, men det finns skrämmande exemplar med upp till nio svansar.



### Spjutslunga

Detta är en stationär krigsmaskin som skjuter iväg spjut. Den är normalt längre än 2 meter och lika hög som en man. För att kunna hantera maskinen effektivt krävs det två personer: en laddare och en avfyrare. På grund av sin storlek och den enorma skadan den gör tar det även tid att veva upp bågsträngen och spjutslungan kan avfyras endast 1 gång var tredje sr. Spjutslungan är inte speciellt vanlig i Osthem då det är en krigsmaskin som introducerats och fått mer genomslag i fältslag i Vastermark och Mittland.



Vapen	Klass	IM	Vikt (kg)	BV	STY-krav	Skada	Pris (sm)
Garmgissel	lätt	+2	2,5	10	6	1T4 (+1-3)* (2-7)	38
Spjutslunga	Krigsmaskin	+6**	300	-	10***	4T10+20 (24-60)	1800

\* Grundskadan är 1T4 och varje svans ger +1 i skada, max +3 i skada.

\*\* Kan endast avfyras en gång var tredje stridsrunda.

\*\*\* En spjutslungare kräver en bemanning av två man, båda med styrka 10 eller mer.



## APPENDIX 4: SJÖSLAGSREGLER

DESSA REGLER ÄR SKRIVNA för att enkelt kunna lösa utgången av stora sjöslag eller strider till sjöss som innefattar skepp och större folksamlingar. Det står spelledaren fritt att i varje sjöslag också skapa mer detaljerade stridsmoment med de vanliga stridsreglerna (exempelvis att rollpersonerna hamnar i strid med specifika personer och dylikt). Detta beror på att sjöslagsreglerna är skapta för att avgöra hur en strid kommer att förlöpa snarare än att skapa en dramaturgisk stämning.

Sjöslagsreglerna är skrivna för att fungera på ungefär samma vis som krigsföringsreglerna i Snösaga (sidan 78-79). Dock kommer de här inte att framläggas i samma storskaliga omfång som nämnda krigsföringsregler.

### Totala krigsvärdet (TKV)

Regler för storskalig krigsföring handlar i princip om en enda sak: motståndstabellen. Olika styrkeförhållanden ger olika värden på motståndstabellen och det är alltid den anfallande sidan som ska slå slaget. Det första man räknar ut är det totala krigsvärdet (TKV) på de olika styrkorna. TKV består av krigsvärdesgrunden (kv-grund) modifierad av individuella krigsvärden (IKV).

### Krigsvärdesgrunden (kv-grund)

Räkna alltid i tiotal, hundratal eller tusental (stridande personer) som grund för att få det grundläggande förhållandet mellan de anfallande och de försvarande, till exempel 10 anfallare mot 10 försvarare, eller 500 anfallare mot 500 försvarare. I första fallet blir det 1 mot 1 på motståndstabellen och i andra fallet blir det 5 mot 5 på motståndstabellen, vilket i båda fallen ger 50 % chans för den anfallande sidan att vinna, 1-10 på 1T20. När 3 000 anfallare möter 1 000 försvarare blir förhållandet istället 3 (aktiv) mot 1 (passiv) på motståndstabellen, således 1-12 på 1T20 för anfallaren att vinna slaget. Denna relation kallas för krigsvärdesgrunden (kv-grund). I det sista exemplet har anfallaren 3 i kv-grund och försvarare 1 i kv-grund.

Olika raser är olika kraftfulla och det skulle vara konstigt om tjugo människor skulle ha samma möjlighet att segra som tjugo lögrjotnar. Därför finns det en multipel man ska använda beroende på vilken ras som en styrka består av. Till exempel så har gråttroll en multipel på x2 till skillnad från människor som har x1, vilket betyder att man dubblar gråttrollens antal för att räkna ut relationen till kv-grunden. 10 gråttroll slåss helt enkelt lika frenetiskt som 20 människor och kv-grunden för de båda blir därför 2.

Här följer exempel på raser och varelser som kan hamna i sjöslag:

- x1 Människor, alver, halvlängdsmän, halvtroll, dvärgar (dvärgar räknas dock alltid som sjuka och har dålig stridsmoral, se nedan)
- x2 Skelett, gråttroll, kungstroll, manclider
- x3 Drauger, gripar, minoxer
- x4 Sjöormar, kummelgastar
- x5 Dödsgastar, tornödlor
- x20 Lögrjotnar
- x50 Logedrakar

### Individuella krigsvärden (IKV)

Ett antal modifikationer på kv-grunden bestämmer sedan det totala krigsvärdet TKV på den anfallande respektive förvarande styrkan. Dessa modifikationer bestäms i förhållande till om man i relationen till kv-grunden räknat med tiotal, hundratal eller tusental. De utgår dock ifrån tiotal. Till exempel innebär +1 kv för 1 spjutslunga +1 i kv endast om man räknar med tiotal i kv-grunden. Räknar man med hundratal så är det istället +1 kv för 10 spjutslungor och så vidare. Det står sl fritt att skapa egna modifikationer.

#### Generella IKV (kan modifiera både anfallande och försvarande styrkornas kv-grund):

- +1 för varje 10-19-sessa (minst 10 och som mest 19 årpar)
- +2 för varje 20-29-sessa (minst 20 och som mest 29 årpar)
- +3 för varje 30-39-sessa (minst 30 och som mest 39 årpar)
- +4 för varje drakskepp som är en 40-sessa eller större (minst 40 årpar)
- +1 för varje större krigsmaskin (spjutslunga och dylikt)
- +1 för varje par av mindre krigsmaskiner (arbalest och dylikt)
- +1 för varje person med legendariska stridsfärdigheter
- +1 för varje person med FV 15 eller högre i färdigheten Taktik
- +1 för varje 10 personer med eldpilar
- 1 för varje 10 soldater som inte kan simma
- 2 om havsvargarna är sjuka, sårade, trötta, hungriga, frusna eller saknar stridsmoral
- 3 om strid sker i mörker och försvararen saknar Mörkersyn



**IKV försvarare (kan endast modifiera den försvarande styrkans KV-grund):**

- +1 för varje gång den försvarande sidan vinner ett delslag mot den anfallande sidan (högre stridsmoral)
- 1 för varje gång den försvarande sidan förlorar ett delslag mot den anfallande sidan (lägre stridsmoral)

**IKV anfallare (kan endast modifiera den anfallande styrkans KV-grund):**

- +1 för varje gång den anfallande sidan vinner ett delslag mot den försvarande sidan (högre stridsmoral)
- 1 för varje gång den anfallande sidan förlorar ett delslag mot den försvarande sidan (lägre stridsmoral)

## Sjöslaget

När TKV för de olika styrkorna räknats ut är det dags att slå ett slag på motståndstabellen. Anfallarens TKV (aktiv) ställs mot försvararens TKV (passiv) i motståndstabellen. Anfallaren slår

ett slag och om hon lyckas så vinner den anfallande styrkan ett delslag, men om hon misslyckas så förlorar den anfallande styrkan ett delslag.

Varje gång som den försvarande eller anfallande sidan besegras (förlorar ett delslag), förlorar de en tredjedel av sina styrkor samt att TKV måste räknas om från början med en modifikation på -1 för varje gång man förlorat ett delslag (se ovan).

Den vinnande sidan förlorar endast en tiondel av sina styrkor, dock maximalt så många som hälften av antalet stupade fiender (den vinnande sidan kan alltså inte förlora mer än hälften av vad den förlorade sidan förlorade). Dessutom får man ytterligare en modifikation på +1 på TKV för varje gång man vunnit ett delslag (se ovan).

Observera att TKV räknas om helt vid varje delslag oavsett om man är anfallare eller försvarare, vinnare eller förlorare.

När en sida förlorat tre delslag anses hela slaget vara över, även om det skulle uppstå en situation där den förlorande sidan har ett högre TKV eller har fler antal krigare kvar än den vinnande sidan. Den besegrade sidan måste då fly eller ge upp, samt kommer att drabbas av en mycket låg moral i leden inför kommande strider.

För mer information om storskalig krigsföring se Snösaga.



## APPENDIX J: HANDOUTS

Till vem som än läser detta:

Den oövervinnelige Kertjalvad Graafiusfoud av  
mäktig börd har vid skrivandets stund bestämt  
sig för att med list undkomma dödens  
Sättningsman genom att själv förekomma  
honom, att på eget bevåg avlasta hans  
marbida intresse och med fisahålet blåsa  
honom allfanders. Likväl kan  
Storme ta och knyta igen lungsäcken  
med gautlaringen för ditt Kertjalvad  
vandrar ska det banne mig vara lä!





Nu är du en stark en  
Kom lite närm're marken  
Stig ner ifrån din höjd  
Bli liten tok och bygd

Från storberg till småsten  
Trollar jag dina berg  
Inälvor, spök och tarm  
Vexa din grova arm

Även den största man  
Liten du blir minneman!



## APPENDIX B: IDÉERNA

VATTNASKYMMEL BASERAR SIG I grunden på 23 stycken idéer av forummedlemmar från Riotminds forum. En del idéer är mer genomgående än andra, men alla har tagits hänsyn till i äventyret. Medlemmarnas idéerna och författarens kommentarer till dessa är följande:

### 1. Elendiar

»Vikingaskepp«

Författarens kommentar: Dessa fick jag med ett par stycken, så här är jag helt nöjd.

### 2. Gaara

»två pelare i sten som när rp'na vandrar igenom hamnar dom på en ö ute i havet. vikinga skepen kan ha en bas på ön.«

Författarens kommentar: Det är givetvis detta som ledde till Stinnstolpi. Jag valde dock att ge det en relativt undanskymd roll.

### 3. Marqus

»Fjoltroll«

Författarens kommentar: Vaftrudne.

### 4. Tyra Ormsdotter

»Ja om det ska bli ett äventyr som utspelar sig till havs så skulle det vara roligt med en riktigt gammal och erfaren sjöbjörn med utmärkande personlighet. Gärna lite vresig men ändå inte helt omöjlig och med mycket intressant att berätta (om man bara ger sig tid till att lyssna då förstås.)«

Författarens kommentar: Det är huvudsakligen Traen Grimskaft som fick denna rollen.

### 5. CCK

»Stenhård person från Nidendom. Riktigt stenhård. Som i "Ser ni den här piken? Den använder jag till tandpetare efter att jag satt i mig ett smörat Istroll till frukost" stenhård.«

Författarens kommentar: Eftersom det inte uttryckligen stod att den stenhårda personen skulle vara man så tog jag mig friheten och gjorde det till en kvinna: Edwige Ottefågel.

### 6. Skugg-Gunnar

»Dvärgar: En grupp dvärgar stoppar rollpersonerna på vägen och ber dem presentera sig. Om rollpersonerna svarar artigt och respektfullt kommer ledaren för dvärgarna att presentera sig som Ófeigur, son av Hornbori av Vestris blod. De övriga i följet är hans tre söner Vestri,

Difur och Nar, samt Ginnar, son av Nörkku Eldjarni av Hjans blod. Dvärgarna är ute på jakt efter hämnd. Två vildsinta skoll överföll dvärgföljet igår kväll och dräpte Finn - Ginnars broder. De frågar nu om rollpersonerna vill hjälpa till att leta upp de båda skollen och dräpa dem.

Vad gjorde dvärgföljet där från början? Förslag: (Ifall äventyret kommer att behandla Fjoltroll, som Marqus föreslog) De har lämnat sitt storrike för att söka efter Vindalfs hjälm, en artefakt som Vindalf av Vestris blod smidde någon gång i mitten av Drottningens tidsålder. Det här kan fungera som en tråd att knyta vidare på i slutet av äventyret. Kanske kan äventyret fungera som början på en kampanj? Förslag (Ifall äventyret kommer att behandla skepp som Elendiar föreslog) Dvärgarna var ute på jakt efter en artefakt som stulits av jättarna för många mansåldrar sedan. De har just kommit från ett besök hos en vis skogsjätte, som berättade att artefakten nu var förlorad i vågorna. Lögrjotnar?

Personligheter:

#### Ófeigur, son av Hornbori

Ófeigur är en rättfram dvärg med ett ståtligt vitt skägg som han bär instoppat i bältet. Det långa vita håret är flätat i en tjock fläta som hänger ner på ryggen och hålls samman med guldringar. Ófeigur är lika orädd som ett skogstroll. Han är beryktad för sin vapenskicklighet.

#### Vestri, Difur och Nar

Starka, tystlåtna och vidskepliga. Yngre kopior av sin fader. Vestri är stolt, ädel och rättfärdig. Difur är skicklig på att jaga och mycket vänlig och hjälpsam. Nar är väldigt innätvänd och säger aldrig mycket.

#### Ginnar, son av Nörkku Eldjarni

Ung dvärg, för tillfället nästan apatisk av sorg över sin nyss avlidne broder. I övrigt är han en gladlynt och trevlig dvärg som uppskattar gott dvärgiskt öl och goda skämt.»

Författarens kommentar: Inledningen.

### 7. Cre Wrekonize

»En vattenvirvel! som spelarna dras emot när de åker båt. Det är dock rätt svårt och undvika. Går o göra så att ifall de hamnar in i virveln, så hamnar de i en underjordisk grotta, fylld med små dammar.«

Författarens kommentar: Nidhstyngersvalget och fångenskapen.



## 8. Vainothell

»Ett havsäventyr skulle nog vara fint. Rollpersonerna kanske ska fara till en bestämd plats.. När de far iväg med svarta segel (eler vita om ni så gillar det mer. Upp till var och en och bestämma färg) till en bestämd plats bryter det ut en storm och helvetet bryter loss!«

Författarens kommentar: Det fanns med både ruskväder och etterstormar osv.

## 9. Galder

»Var bor lögrjotnarna? Föds deras barn i vattnet? Eller föds de på land? Om de föds på land vilken ö föds de då på? Vad har denna speciella ö att erbjuda. Den kanske ligger mitt i en strömvirvel, som ovan. Är det en undervattensgrotta under havet, eller en undervattensgrotta under en ö ovan ytan? Är det Havsvargarnas bas (kanske inte i en strömvirvel då!).«

Författarens kommentar: En hel del om lögrjotnarna kom i alla fall med.

## 10. Lao Tzu

»Tycker att det ska finnas med en mycket helig plats. En plats som är helig för de gerbanistroende. En plats så helig att den här killen: 'Stenhård person från Nidendom. Riktigt stenhård. Som i "Ser ni den här piken? Den använder jag till tandpetare efter att jag satt i mig ett smörat Istroll till frukost" stenhård.' inte vågar beträda dess mark.«

Författarens kommentar: Den heliga platsen är Todeshjall.

## 11. Jeraes

»Efter stormen faller en dimma över havet och rollpersonerna kan snart skymta ön vid horisonten. Rollpersonerna får kalla kårar längs ryggen när de vandrar på öns strand. Det verkar så tyst...för tyst...«

Författarens kommentar: Lugnet efter stormen, när de kommit till Todeshjall...

## 12. Royzon

»Drakarnas Fader: Ett svär fullspäcikat med diverse MÄKTIGA runor

Drakens fjäll: +10 i RV (permanent)

Drakens bane: 7T6 i skadebonus (1 ggr/månad)

Drakens blod: Eldklinga +1T10+5(1 ggr/vecka)

Drakens eld: Eldstorm 7T6+25(1 ggr/år)

Drakens klor: +5 i alla SK(permanent)

Drakens ande: Ärver alla järndrakens egenskaper(1 ggr/10 år)

Drakens tand: +3 i alla Grundegenskaper(permanent)

Drakens död: hehe«

Författarens kommentar: Zmajoka (drakarnas fader/Ormer-fadren).

## 13. Berosion den virrige

»Dimbank runt ön, går inte att lämna förrän den försvinner

## En drake

När jag nu tänker på det så skulle det sitta bra med någon halvvansinnig trollkarl sittandes i något hörn utav ön. Som kommer med gåtor, men aldrig ger några raka svar, och lägger "Pyssling" på RP om de mopsar sig.«

Författarens kommentar: Stormarna kring Todeshjall, Nidhstynger och sedan en liten uppdelning: gåtorna står Vaftrudne för medan den smågalne trollkarlen som lägger pyssling är Kertjalvad Graahufvud.

## 14. Havretomten med Halvtroll

»En man som försvunnit till havs flera år tidigare spolat upp på land. Han är helt förändrad och verkar ha fått någon sorts uppenbarelse eller ha spenderat tid i de dödas rike. Helst så är han mer eller mindre vansinnig men ändå med ett visst mått av vishet och skrämmande insikt.

Han vet någonting viktigt.«

Författarens kommentar: Biorn Stormtager, han kan leda rollpersonerna till Todeshjall.

## 15. Jekub

»En skum botaniker

Den skumme botanikern ska inte ha någon framträdande roll, men kanske säljer han någon typ av gift som RP:na behöver till något?»

Författarens kommentar: Kertjalvad är inte bara en halvt vansinnig trollkarl han är även en skum botaniker. Tyvärr fick han antagligen en alldeles för framträdande roll.

## 16. Judas

»Låt det hela hjärna utspela sig i en stor fjord och se gärna till att inte ha särskilt många SLPS (5-6 stycken som i VH).«

Författarens kommentar: Vargafjord består av en liten fjord. Att inte ha särskilt många SLPS medger jag att jag fullkomligt misslyckats med. Sorry.

## 17. Fly Knight

»... en mystisk björn som säges leta efter sin döde son.«

Författarens kommentar: Biorn Stormtager letar efter sin döde son Hoskuld.

## 18. Det

»Ett mystiskt skogstjärn som gömmer en stor hemlighet.«

Författarens kommentar: Skogstjärnet på Todeshjall gömde Raukagrymmer, men också hela historien som rollpersonerna kan uppleva om de lyckas svara på Vaftrudnes gåtor.

## 19. Benjamin ben ishmael

»Ta me ett spökskepp som RP:na kanske måste hämta nått ifrån,



besegra (nej förresten), befria det från förbannelsen som håller det kvar på Trudvangs hav eller så kanske dom bara skymtar det nån stormig natt som en stämningshöjare (låt dom gärna ha hört berättelser om det utav nån gammal sjöbjörn innan som säger nått i stil me 'Nej för böveln! se till så att ni inte befinner er för långt ut till havs när natten är stjärnklar, för då seglar Havets Drottning åter igen på dessa vatten, och det, det blir er undergång' men vad vet jag.....hehu«

Författarens kommentar: Hafsdrönyg.

## 20. Doomerus

»[Rollpersonerna] förs... till de dödas ö.«

Författarens kommentar: Todeshjall.

## 21. TheMessiah

»De träffar på en gammal mystisk man som sitter och sjunger långt inne i skogen alldeles ensam. Kanske kan han hjälpa rperna men han talar i gåtor och kanske vill han att rperna ska kunna svara på några av hans gåtor först?

Det här är INTE ett ytterligare ett förslag utan bara ett förslag på en gåta:

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 mithril.

Jag besegrar alla kungar och bor både i borg och hydda.

Jag råder över världen och alla vill undfly mig,

men inte ens logedrakarna långt ner i bergen undkommer mig.

Döden«

Författarens kommentar: Vaftrudne.

## 22. Andarb

»De hittar ett svärd på ön, ett mycket fint svärd som nästan måste användas, alla i gruppen får slå ett psy-slag för att se vem som tar det, om ingen tar det frivilligt (vilket ju inte är helt omöjligt). När man väl en gång tagit i det så kan man inte släppa det om man inte lyckas med ett mycket svårt psy-slag. Det går inte med tvång att få bort det från användaren

Varför vill man släppa det?:

Varje gång man slår med det så skriker svärdet i smärta, detta kan endast höras av användaren, som faller till marken (om denne inte lyckas med ett vanligt psy slag) av smärtan som överförs till honom. Om man parerar med det så att dess bv tar skada börjar det blöda och fortsätter med det tills det blivit lagat, nu skriker, gråter eller kvider det hela tiden.

Varför ett svärd ska bete sig på detta sätt får någon annan lista ut, tyckte att det lät som en kul idé.«

Författarens kommentar: Kalahitpa.

## 23. Maskrose

»Mitt förslag är att naturen stundtals ska vara otämjbar och våldsam (tänk åskoväder, stormar och skyhöga vågor osv) men samtidigt väldigt vacker. Befinner man sig t ex mitt i en storm ute på havet så tycker jag nog att man ska känna ett visst mått av hjälplöshet. Så mitt bidrag är alltså mäktiga naturkrafter...«

Författarens kommentar: Ruskväder, etterstormar och allmänna oväder ute till havs.