

VINTER- SKOGENS hemlighet



Ett äventyr till Drakar och Demoner

VINTER- SKOGENS hemlighet

Version 1.1 (2001-01-09)

Antal spelare: 1 spelare och 4–5 spelare

Speltid: 2–3 spelkvällar

Författare: Magnus Seter

Idé: Magnus Seter och Dan Algstrand

Ytterligare idéer: Theo Bergquist

Design och layout: Dan Algstrand

Kartor: Dan Algstrand

Illustrationer: Peter Bergting



*There once was a king, who called for the spring,
For his world was all covered in snow,
But the spring had not been, for he was wicked and mean,
In his winter-fields nothing would grow;
And when a traveller called seeking help at the door,
Only food and a bed for the night,
He ordered his slave to turn her away,
The girl with april in her eyes ...*

»The girl with april in her eyes« – Chris De Burgh



Detta äventyr får endast läsas av spelaren

FÖRORD

Det var länge sen jag skrev något till Drakar och Demoner. Så länge sen att jag faktiskt hade glömt hur roligt det var. Nu har jag fått chansen att skriva det första officiella äventyret till den sjätte upplagan av Sveriges mest populära rollspel, Drakar och Demoner. Detta är extra spännande då Drakar och Demoner var det första rollspelet jag spelade.

Jag har alltid haft starka minnen av de äventyr min första rollperson upplevde. Corl Drakdödarens första utmaning var *Sarkath Hans Gravvalv*. Detta följdes av *Dimön*, *Skelettbyns Hemlighet* och *Döda Skogen*. Jag spelade själv en hel del, *Bland alfer och troll* från regelboken var det första, och jag ledde mina vänner genom en mängd egna äventyr, med fantasifulla namn som *Blodskullarnas Hemlighet* och *Baknarats Grotta*.

Dessa äventyr stod för en speciell stämning och känsla, en känsla av sagor och sägner, äventyr och magi, troll och svartalfer. En känsla som jag efter de första stapplande stegen i Drakar och Demoners värld alltid försökt uppnå i mina egna äventyr och för mina egna spelare.

Om jag har lyckats med det kan bara ni som läser och spelar mina äventyr bedöma. Men jag hoppas att ni ska ha mycket nöje av detta äventyr till Drakar och Demoner.

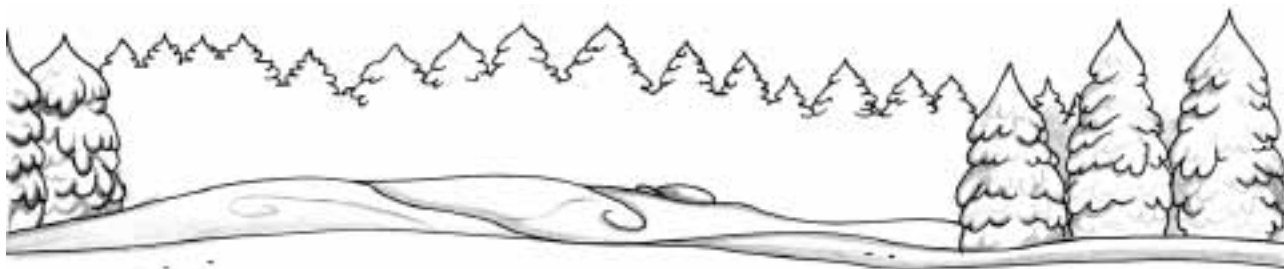
Jag vill tillägna detta äventyr Tomas Karlsson, som var min första och oslagbart bästa spelare.

Mycket nöje.

Magnus Seter

Stockholm
2000-11-05

Ett äventyr till Drakar och Demoner



HEMLIGHETEN

Frosten biter hårt i kinderna. Träden står frusna i evig is, kristalltappar hänger från snötunga grenar. Världen står tyst och död och tom. Kall och gnistrande stjärnnatt speglas i de istäckta tjärnarna. Var är våren? Var är porlande bäckar och sjungande fåglar? Varför tar aldrig vintern slut?

I Vinterskogens Hemlighet blir rollpersonerna fångade i en trolsk dal, där vintern håller skogen i ett järngrepp. Någoting är fel och trots att våren kommit till andra delar av landet vägrar kölden och mörkret att ge med sig. I fem långa år har vintern rasat i skogen. Nu står hoppet till rollpersonerna. De måste trotsa kölden och isen och söka svaret på gåtan. Hur kan de bryta förbannelsen?

Vinterskogens historia

För att förstå de händelser som skakar skogen och dess invånare idag måste man blicka många mansåldrar tillbaks i tiden. Tillbaks till en tid då skogen var ung och vild, en tid då magiska energier flödade ur mystiska källor, en tid då drakar och demoner härjade fritt.

I denna tidsålder anlände en mäktig och vis Serguront till skogen. Hon sökte skydd från andra trollkarlar och där två gagnetrådar korsade varandra uppförde hon ett mäktigt torn. Från den högsta kullen blickade hon ut över dalen och skogen som hon nu fann sig vara beskyddare av.

Och åren gick ...

Efter många år fann skogens beskyddare att hennes krafter började tvina. Hennes besvärjelser var inte lika mäktiga som de en gång varit. Fylld av oro och rädsla för att hennes fiender skulle finna henne sökte hon efter mäktigare magi som kunde ge henne och skogen skydd i ytterligare tusen år.

Till slut fann hon den besvärjelse hon sökte efter. Hon uppförde ett tempel mitt i skogen för att det skulle fungera som ett nexus för besvärjelsen, och vid midsommarnattens sista timme intonerade hon de magiska stavelserna som slöt besvärjelsens cirklar.

Från den dagen hade skogen fyra väktare; varje årstid tog en mänsklig skepnad. Sommaren blev en skålmsk jägare, hösten en vis och stark prästinna, vintern en våldsam krigare och våren en ung och vacker bard. I dessa skepnader skyddade och vårdade årstiderna skogen och skogens invånare.

Det var en lycklig tid. Men få saker varar för evigt.

Efter ytterligare flera mansåldrar hann till slut tiden ikapp den åldriga Serguronten. En morgon var hon borta och ingen i skogen visste vart hon tagit vägen. Åren gick och hennes magiska torn förföll till intet. Idag finns endast ruinerna kvar som ett minne över

hennes liv och hennes gärningar. Men trots att trollkvinnan försvann fortsatte hennes mäktigaste besvärjelse att verka. Årstiderna vandrade bland träd och gläntor, likt ekon från svunna tider.

Och åren gick ...

Runt skogen växte ett litet kungadöme fram. Ett rike med en kung och med undersåtar, ett rike som var som människornas riken är mest. Sakta utforskade kungens män landets domäner och en vacker sommardag fann de en mystisk dal, med en mystisk skog. Skogen myllrade av djur och villebråd, av porlande bäckar och doftande gläntor. Träden sträckte sig högt mot skyn och rötterna borrade sig djupt ner i berggrunden. Fåglar kvittrade i skyn och vinden smekte sakta trädens kronor.

Uppfyllda av iver återvände kungens män till sin herres slott. Han lyssnade andäktigt till deras berättelser om kronhjortar, vildsvin och björn och kunde knappt tro sina öron när männen berättade att skogen låg i hans eget rike. Kungen samlade hastigt ihop sitt hov och begav sig för att inspektera sina kungliga jaktmarker.

Dessa betog honom så att han genast lät uppföra en liten jaktborg i dalen. I närheten av borgen byggde han en liten gård och där placerade han sina mest trofasta tjänare att vakta skogen från intrång.

Och åren gick ...

Kungar och skogvaktare kom och gick. Ibland ekade jakthornen bland träden var och varannan dag, ibland stod skogen tyst och stilla under flera år. Borgen och skogvaktarnas gård blev hem för många generationer jägare och tjänare. Men allteftersom tiden gick blev jaktutflykterna till skogen allt färre, och till slut fanns bara skogvaktarna kvar.

Och över detta vakade årstiderna oförtrutet.

Så en dag för tio år sedan kom en man vid namn Gelle till skogen. Gelle var en ung och frispråkig man som kommit i onåd hos kungen och som straff blivit skickad till det som nu ansågs vara en avkrok av kungadömet. Han och hans unga hustru bosatte sig i den forna jaktborgen, och hans tjänare gjorde skogvaktarnas gård till sin egen.

Gelle och hans hustru Unn utforskade tillsammans skogens mysterier, och snart fann de resterna av den sedan länge döda trollkvinnans torn. De förundrades över de uråldriga stenarna och sökte noga igenom platsen för att finna en ledtråd till ruinernas gåta. Sökandet avslöjade en liten jordkällare, som överlevt tidens vassa tand.

I källaren fann paret en säck och i säcken fann de två amuletter. Amuletterna hängde i varsin guldkedja och när Gelle lyfte dem ur

säcken kände han att de utstrålade en magisk kraft. Förundrad gav han den ena amuletten till sin hustru. Han hängde den andra kring sin egen hals. Genast kände de två hur deras kärlek för varandra blev starkare och klarare. De vandrade hand i hand ned i skogen, lyckligare än någonsin förut.

Och åren gick ...

Så för fem år sedan förvandlades idyllen till en mardröm. En sen vinterkväll, alldeles innan våren skulle komma till skogen, föll Gelles hustru genom isen på en tjärn och drunknade. Den förtvivlade maken försökte allt i sin makt för att rädda sin själs älskade men allt var förgäves.

Först när natten fallit fann Gelle och skogvaktarparet hennes kropp, frusen och kall på tjärnens botten. Utom sig av sorg och förtvivlan tog Gelle den magiska amuletten från sin hustrus kalla hals och stapplade blint ut i vinterns och nattens kyla. Han rusade från träd till träd, genom snö och över is i ett desperat försök att undkomma smärtan i sitt hjärta. Till slut föll han utmattad ned i en snödriva, kall och frusen och utan livsvilja.

Då skedde det ödesdigra. En vacker kvinna vandrade sjungande fram genom träden, följd av ett varmt och milt ljus. Snön smälte i hennes spår och isen förvandlades till klingande droppar varhelst hon la sina händer. Våren hade kommit till skogen.



Plötsligt stannade hon till. Vid hennes fötter låg den döende Gelle. Betagen av mannens starka känslostorm böjde hon knä vid hans kropp och lade sina händer på hans huvud. Sakta återvände livet till Gelles frusna lemmar, och han öppnade sina ögon. Framför honom satt den vackraste varelse han någonsin sett och förblindad av sorg och av Vårens skönhet sträckte han fram Unns amulett som en gåva.

Våren greps av mannens känslösvallande utbrott och tog varsamt emot gåvan. Men magin i amuletten var inte menad för de odödliga, och en mörk förbannelse sänkte sig över skogen. Magin knöt Vårens hjärta till Gelle och fångade henne i en fälla. Hon kunde omöjligt lämna hans sida och var nu oförmögen att sköta sina uppgifter. Våren var förlorad och vintern behöll sitt grepp om skogen.

Och åren gick...

Förbannelsens följder

Förutom att vintern är evig och snön ligger djup har förbannelsen andra följder för skogens invånare. Det är främst djuren som drabbas eftersom förbannelsen innebär att dessa kan inte lämna skogen. De är bundna av vinterns kraft och är dömda att leta efter den mat som finns under snön. Trots att vintern pågått i fem år verkar det finnas nog mat för att djuren ska överleva, även om de ständigt går hungriga. Så stark är sagans kraft ...

Människorna och trollen i skogen kan komma och gå som de vill, med ett undantag; Gelle.

OM ÄVENTYRET

Vinterskogens Hemlighet är anpassat för rollpersoner som precis har börjat sin äventyrskarriär, men du kan enkelt anpassa äventyret till att vara utmanande även för mer erfarna rollpersoner. Det enda du behöver göra då är att göra varelserna duktigare än de beskrivs i äventyret, till exempel genom att göra dem bättre på att slåss eller använda magi.

Händelserna i äventyret är avsedda att ge rollpersonerna en tuff utmaning när det gäller att hantera olika situationer. Var uppmärksam på att det oftast inte går att lösa problemen med våld. Tvärtom är det så att de spelare som använder sig av alltför våldsamma metoder snart kommer att finna att de tagit sig vatten över huvudet. Personligen tycker jag att det är roligast när spelarna rollspelar sig fram till svaret på äventyrets gåta, och i Vinterskogens Hemlighet är detta det enda sättet att lyfta förbannelsen.

Hela äventyret utspelar sig i en skog. Du kan placera skogen var som helst i din egen kampanj eftersom den inte är bunden till något speciellt område. Det enda du måste komma ihåg att ta hänsyn till är hur skogens hemlighet har påverkat området runt omkring efter fem år av väldigt lokal vinter. Det är troligt att skogen ses som förbannad och att befolkningen undviker att resa genom eller till och med i närheten av de mörka träden och den kalla snön.

Fullständiga värden för de spelardarpersoner av större vikt som används i äventyret återfinns i samband med beskrivningen av den plats där rollpersonerna troligast träffar dem.

STÄMNING

Det är viktigt att du får rätt stämning i alla äventyr du spelleder. Vadsom är rätt stämning varierar självklart från äventyr till äventyr, och från spelgrupp till spelgrupp, men i Vinterskogens Hemlighet är det viktigt att du försöker uppnå en sagostämning.

Försök få spelarna att uppfatta allting som trolskt och mystiskt. De ska känna att deras rollpersoner är en del av en saga, och att de vandrar genom en vintrig sagobok. Använd målande beskrivningar av snötäckta grenar och mystiska skuggor. Om rollpersonerna är ute på natten hör de mystiska ljud, vargar som ylar och ugglor som hoar. Om de är ute på dagen skymtar de varelser på avstånd som snabbt försvinner när rollpersonerna uppmärksammar dem. På natten gnistrar stjärnorna och på dagen lyser solen kall och klar.

Frivillig regel: Förflyttning i vildmark

En rollperson som går till fots i någorlunda jämn terräng kan förflytta sig ungefär 20 kilometer om dagen utan att överanstränga sig. Med riddjur påverkas förflyttningen betydligt. Hur långt man kommer under olika omständigheter anges nedan.

Färdsätt	Sträcka	Kontrollslag*
Gång	20 km/12 tim	Inget
Marsch	30 km/12 tim	Ett lätt SMI-slag/dag
Språng	20 km/6 tim	Ett lätt SMI-slag/timme**
Ritt	25 km/12 tim	Ett Rida-slag med +10 på FV/dag
Hård ritt	40 km/12 tim	Ett Rida-slag/dag
Fyrspång	30 km/6 tim	Ett Rida-slag/timme

* Om ett slag misslyckas inträffar ett litet missöde, till exempel att någon trampar snett och stukar foten eller att hästen skenar och rollpersonen faller av.

** Maximalt FYS km per dag. Ej mer packning än STY kg. Lämplig klädsel krävs. Omöjligt att springa längre sträckor i tunga rustningar

En mängd faktorer kan påverka förflyttningen, såväl för den som rider som för den som går till fots. Som spelledare måste du använda sunt förnuft för att modifiera förflyttningen. Här följer några förslag på olika förhållanden som kan påverka den:

- ☞ Använda färdigheter: Förflyttning med till exempel skidor kräver att rollpersonen slår ett framgångsrikt färdighetsslag för att inte drabbas av modifikation. Vid ett misslyckande hinner rollpersonen bara tre fjärdedelar så långt som vanligt, vid ett fummel endast hälften så långt.
- ☞ Väder: Dåligt väder (regn, hård vind, kyla och snö) minskar den tillryggalagda sträckan med en fjärdedel. Vid uselt väder (snöstorm eller djup blötsnö) minskar den med hälften. Rätt utrustning kan upphäva vissa vädereffekter, till exempel kan skidor användas för att upphäva effekten av snö (men inte av en snöstorm).

Att äventyra i Vinterskogen

Vinterskogens Hemlighet är ett äventyr som ger spelarna stor frihet att själva bestämma i vilken ordning de vill att deras rollpersoner ska utforska gåtan.

Förutom avsnitten *Inledning* och *Flickan och Kråkan* kan rollpersonerna röra sig fritt i Vinterskogen, precis som spelarna vill. De händelser de kan råka ut för finns markerade på kartan över dalen och skogen, och när rollpersonerna kommer till en plats utspelar sig det som står i beskrivningen av platsen. Det finns även händelser som inte är placerade på kartan. Eftersom det driver omkring troll och vargar i Vinterskogen finns en risk att man stöter på dem i stort sett vart som helst. Det betyder inte att de alltid anfaller, men det kan fortfarande påverka äventyret på många sätt.

Användbara färdigheter

Följande färdigheter kan vara särskilt användbara för rollpersonerna i Vinterskogens Hemlighet. Som spelledare kan du säkert hitta situationer där spelarna måste lyckas med ett färdighetsslag mot någon av dessa för att inte hamna i knipa.

- ☞ Finna dolda ting (se sidan 38 i regelboken)
- ☞ Förhöra (sidan 39)
- ☞ Första hjälpen (sidan 39)
- ☞ Hantera fällor (sidan 40)
- ☞ Hypnotisera (sidan 42)
- ☞ Jaga (sidan 42)
- ☞ Lyssna (sidan 44)
- ☞ Orientering (sidan 46)
- ☞ Simma (sidan 47)
- ☞ Smyga (sidan 48)
- ☞ Spå väder (sidan 48)
- ☞ Spåra (sidan 49)
- ☞ Överlevnad (sidan 51)

Om dina spelares rollpersoner saknar samtliga av ovanstående färdigheter kommer de att få det svårt att överleva Vinterskogens faror.

Väder

Varje morgon och kväll rollpersonerna tillbringar i Vinterskogen ska du slå på följande tabell och kombinera resultaten för att bestämma vilka väderförhållanden som råder (tungt snöfall och storm blir snöstorm, till exempel).

Frivillig regel: Strid i snö

Det är svårare för en rollperson eller en spelledarperson att slåss i djup snö.

Om du vill återspegla detta i äventyret kan du ge varje deltagare i en strid -5 FM (förflyttningsmodifikation), -2 IM (initiativmodifikation) och -1 till -5 SM (stridsmodifikation) beroende på hur djup snön de slåss i är. Du kan utgå från att en rollperson fortfarande kan slåss om snön inte räcker längre upp än till midjan (med maximala negativa modifikationer). Efter detta blir det helt enkelt för svårt och för jobbigt att göra annat än att försvara sig mot eventuella attacker.

Snö		Vind	
1–10	Ingen snö	1–10	Vindstilla
11–17	Lätt snöfall	11–15	Lätt vind
18–20	Tungt snöfall	16–19	Stark vind
		20	Storm

INLEDNING

Ett äventyr kan inledas på många olika sätt. Som spelledare är det viktigt att du väljer en inledning som passar dina spelares rollpersoner. Om inte spelarna tycker att äventyret har en trovärdig och engagerande start är det svårt att få rätt stämning att infinna sig kring spelbordet.

Det finns endast ett krav på äventyret, och det är att det inte får utspela sig under vintern. Detta kan tyckas vara konstigt, men eftersom äventyret kretsar kring att våren försvunnit är det viktigt att våren verkligen kommer tillbaka när rollpersonerna lyckats med sin uppgift.

Det står dig fritt att välja om äventyret utspelar sig på våren, sommaren eller hösten. Själv rekommenderar jag att du låter händelserna äga rum under sen vår eller tidig sommar. Resten av äventyret förutsätter denna tidsperiod, men det är lätt att ändra detta om du så önskar.

Nedan finner du en inledning i två delar som du kan använda till nästan vilka rollpersoner som helst. Du använder dem då i den ordning de står; först Rop på hjälp och sedan Snöstormen. Du kan också plocka de delar av inledningen som passar dig och dina spelare, eller rent av hitta på en egen inledning.

Rop på hjälp

Rollpersonerna är på resande fot och passerar en landsände de inte tidigare besökt. Plötsligt hör de rop på hjälp och när de undersöker saken närmare hittar de en ung man som ligger halvt medvetslös en bit in i skogen.

Det konstiga med mannen är att han är svårt förfrusen, trots att det snart är sommar. Mannen är uppenbarligen svårt medtagen och mumlar något om att hans bror behöver hjälp och att trollen tagit honom (detta är en ledtråd att rollpersonerna kommer att träffa på troll i äventyret. Uppmärksamma spelare kan därför redan nu vara beredda på vad som komma skall). Mannen pendlar mellan att vara vaken och medvetslös och han uppfattar inte rollpersonernas eventuella försök att kommunicera med honom.

När rollpersonerna börjar se efter mannens skador kommer två präster förbi. De tillhör Nidendomen och kommer genast att ta hand om den skadade. De knuffar vänligt men bestämt undan eventuella hjälpsamma rollpersoner, och ber dem istället att leta efter mannens bror. Själv använder de sina åsnor till att frakta den medtagne mannen till närmaste helgedom för vård.

Det är relativt lätt att spåra mannens färd genom skogen, och ju längre in bland de svarta träden rollpersonerna kommer, desto kallare blir luften. Plötsligt blåser en kall och hård vind upp, och natten faller på.

Snöstormen

När mörkret faller känner rollpersonerna en kyla som sakta tränger igenom deras kläder och biter hårt i skinnet. Vinden tilltar och snart är de tvingade att söka skydd. Om de inte har med sig egna tält kan de efter en stunds letande finna skydd under en enorm gran vars täta grenar bildar en liten koja stor nog åt rollpersonerna.

När de till slut slår läger har himlen täckts av moln och vinden tilltagit i styrka. Innan de kryper i skydd inser de att det har börjat snöa, vilket är mycket ovanligt för denna tid på året. Vindarna tilltar och snart faller tunga snöflingor över rollpersonernas provisoriska läger.

Under hela natten tjuter vinden och trädens kronor brusar i mörkret. Framåt sextiden på morgonen dör till slut stormen ut och landskapet blir kusligt tyst. När rollpersonerna vaknar på morgonen är hela omgivningen täckt av snö. Det är klart och kallt, och solen gnistrar i snön. Det är öde och tyst, men vid horisonten ser de en rökpelare som stiger upp mot himlen.

Denna kommer från Vinterskogen och äventyret tar sin början.

Om spelarna trilskas

Det kan hända att dina spelare inte vill bege sig till Vinterskogen. Ibland kan det hända att de inte tycker om att bli pekade i en riktning som de sedan förväntas följa. Istället försöker de använda alla trick i världen för att inte gå i den uppenbara riktningen.

Det finns några olika sätt att hantera detta på. Inget är bättre än det andra och då får själv välja vilket som passar dig och din spelgrupp.

- ☞ Vilse: Efter snöstormen är rollpersonerna vilse. De kan inte hitta tillbaks till stället de startade och den enda riktning där det verkar finnas folk är mot skogen.
- ☞ Skyll er själva: Låt rollpersonerna återvända till stället där äventyret började. Antingen kan du fortsätta med ett annat äventyr eller helt enkelt avsluta spelkvällen. Spelarna kommer garanterat att bli nyfikna på vad Vinterskogens Hemlighet egentligen handlade om, och kommer snart att återvända till skogen. Om de inte gör det får de helt enkelt skylla sig själva.

FLICKAN OCH KRÅKAN

Oavsett vilken inledning du väljer till dina rollpersoner är denna händelse det första som inträffar när de når Vinterskogen. Det spelar ingen roll vilken väg in i dalen rollpersonerna tar, de kommer alltid att träffa den lilla flickan först. Händelsen är till för att ge spelarna och rollpersonerna en introduktion till vad det är som händer i Vinterskogen och till några av de personer och varelser de kan hitta där.

Den lilla flickan

När rollpersonerna kommit in i skogen har rökpelaren försvunnit. Träden skymmer till stor del himlen och nysnön ligger djup framför dem. Plötsligt ser de en skugga som rör sig mellan träden, en bit bort från vägen. Det är uppenbart att skepnaden försöker gömma sig för rollpersonerna.

Om rollpersonerna försöker upptäcka vad det är som gömmer sig bland träden kommer de snabbt att se att det är en liten flicka med en skadad kråka i famnen. Flickan, som heter Aud, har gått vilse och är alldeles panikslagen. Endast ett lugnt och vänligt uppträdande från rollpersonerna får henne att lugna ner sig. Om någon av rollpersonerna erbjuder sig att se efter fågeln Aud bär på blir det lättare att vinna hennes förtroende.

Innan rollpersonerna övertygat Aud om att de är vänligt sinnade är hon tyst och svara undvikande på eventuella frågor. Det enda hon avslöjar är att hon gått vilse och att hon är rädd för de troll och vargar som smyger omkring i skogen.

Om spelarna framgångsrikt använder sina kommunikationsfärdigheter kommer Aud att bli mer pratsam. Hon berättar att hon är dotter till skogvaktarna Biorn och Vigdis, och att familjen bor på en gård i skogen. Eftersom hon gått vilse kan hon inte riktigt berätta var hennes föräldrars gård ligger, men hon pekar vagt i riktning in i skogen.

Om rollpersoner ställer rätt frågor kan Aud även avslöja följande information:

- ☞ Det har alltid varit vinter i skogen (inte helt sant, men för Aud har det alltid varit vinter). Hon vet inte ens betydelsen av orden sommar, höst och vår.
- ☞ Det finns en borgherre som bor i en borg i närheten av hennes föräldrars gård.
- ☞ Aud brukar vandra omkring i skogen ensam för att titta på djuren som finns där, men hon har aldrig gått vilse förut.

Vad händer nu?

Rollpersonerna har nu två alternativ; antingen lämnar de Aud åt sitt öde eller tar henne med sig och försöker hitta hennes föräldrars gård.

Lämna Aud

Om rollpersonerna lämnar flickan bakom sig kommer hon att bli dödad av vargarna när natten faller på. Låt rollpersonerna hitta flickans kropp under sina vandringar i skogen, och beskriv hur

Aud			
Styrka	5	Förflyttning: L 10	
Fysik	5	Färdigheter	
Smidighet	14	Finna dolda ting	FV 5
Storlek	6	Gömma sig*	FV 5
Intelligens	11	Lyssna	FV 5
Psykisk kraft	12	Orientering*	FV 2
Spirit	12	Skidåkning	FV 5
Karisma	13	Spå väder	FV 2
Kroppspoäng: 11		Överlevnad	
Attacker: FV 1		(Vinterskogen)	FV 2
Pareringar: FV 1		*+5 FV i närheten av skogsvaktarnas gård.	
Naturliga vapen			
2 nävar (1T2)	FV 5		
Spark (1T3)	FV 5		

skräckslagen hon måste ha känt sig under sina sista minuter i livet. Spelarna ska känna sig som fega skurkar om de väljer att överge Aud. Detta ger –10 Äventyrspoäng till alla spelare när äventyret är slut.

Ta med sig Aud

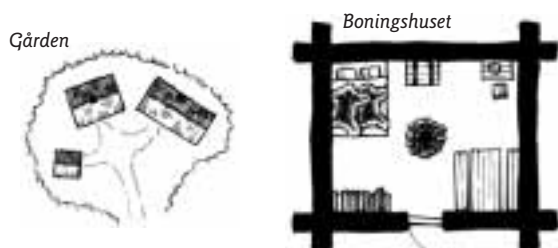
Förhoppningsvis kommer spelarna att bestämma sig för att deras rollpersoner ska ta med sig Aud och försöka hitta hennes föräldrar. När de börjar närma sig skogsvaktarnas gård kommer hon att börja känna igen omgivningarna och visar rollpersonerna till sina föräldrars gård.

Om rollpersonerna först kommer till Gelles borg kommer denne att känna igen Aud och fråga rollpersonerna varför de har flickan med sig. Om de lämnar en trovärdig förklaring eller helt enkelt talar sanning tackar han dem å Auds föräldrars vägnar och erbjuder sig att följa flickan hem, vilket han också gör om rollpersonerna så önskar. Om de inte vill lämna flickan i Gelles händer berättar han istället för dem hur de kan nå skogsvaktarnas gård.

Aud och trollen

Aud har en hemlighet hon inte avslöjar för rollpersonerna första gången hon träffar dem; hon vet var trollen bor. Och inte nog med det, hon har hittat en bakväg in i trollens grotta.

Aud kommer bara att avslöja detta om hon träffar rollpersonerna efter att de varit hos Hekla och är på väg för att hitta trollens grotta. Hon avslöjar sin hemlighet endast om rollpersonerna berättar för henne att de ska hämta en skatt i trollens grotta.



SKOGVAKTARNAS GÅRD

Skogsvaktarnas gård består av tre små byggnader; ett boningshus, ett visthus och en lada. Boningshuset är hem åt skogsvaktarna Biorn och Vigdis och deras dotter Aud. De har bott i skogen lika länge som borgherren Gelle, och har tjänat honom i över tjugo år. Biorn och Vigdis är vänliga och enkla människor. Det är sällan de träffar andra människor, men när de gör det öppnar de gärna sitt hem för dem.

Skogsvaktarparet lever numera nästan uteslutande på jakt. Det finns tillfällen då Biorn lämnar skogen och byter till sig pälsar och skinn mot mjöl och grönsaker men han beger sig aldrig långt från skogen. All mat familjen har förvaras i visthuset, som är låst med ett rejält lås.

Ladan är tom på liv förutom en gammal uggla som har sitt bo alldeles under innertaket. I ladan förvarar Biorn och Vigdis en släde, några par skidor och ett par snöskor.

Biorn och Vigdis är inte bundna till skogen på annat sätt än genom sin lojalitet mot Gelle. De skulle kunna ge sig av när som helst men deras trohet mot borgherren binder dem lika effektivt som vore de fastkedjade vid sin gård.

Rollpersonerna ankomst till gården

När rollpersonerna kommer till skogsvaktarnas gård blir Biorn och Vigdis väldigt förvånade. Inte på många år har främlingar begett sig in i skogen och de få som kommit har snart fallit offer för trollen eller vargarna, eller snabbt lämnat skogen när de insett att det vilar en förbannelse över området.

Om rollpersonerna har med sig Aud rusar Biorn fram och sveper upp sin dotter i sina armar. Vigdis uppträder mer kontrollerat men visar ändå tydliga tecken på lättnad och glädje. Rollpersonerna blir genast inbjudna att komma in i värmen och skogsvaktarna plockar fram den godaste mat de har; torkat getkött och bröd som bakats mest på mjöl och bara lite på bark.

De frågar ivrigt om nyheter från landet utanför skogen, och lyssnar andäktigt på allt rollpersonerna kan berätta. Om någon av rollpersonerna är underhållare ber de denne att framföra ett gyckel eller en sång för att roa den lilla flickan.

Om rollpersonerna övergav Aud

Om rollpersonerna övergav Aud ute i skogen kommer Biorn och Vigdis fortfarande att välkomna dem i sitt hem (om de inte fått reda på att rollpersonerna bär ansvaret för deras dotters död). Stämningen kommer att vara dämpad och båda är uppenbart oroade över vart deras dotter är. De har båda varit ute och letat men inte hittat några spår. Nu vilar de och samlar krafter inför sin fortsatta

Biorn		Förflyttning: L 13	
Yrke/YN: Jägare/utövare		Färdigheter	
Styrka	16	Geografi (Vinterskogen och kringliggande kungadömen)	FV 11
Fysik	17	Gömma sig	FV 11
Smidighet	10	Hoppa	FV 10
Storlek	15	Jaga	FV 11
Intelligens	11	Klättra	FV 10
Psykisk kraft	11	Knopar	FV 10
Spirit	11	Lyssna	FV 10
Karisma	10	Orientering (Vinterskogen)	FV 10
Skadebonus: +1T6		Simma	FV 8
Kroppspoäng: 40		Smyga	FV 8
Attacker: FV 15		Spå väder	FV 10
Pareringar: FV 10		Spåra	FV 9
Naturliga vapen		Överlevnad (skog)	FV 8
2 nävar (1T4)	FV 6		
Spark (1T8+halv SB)	FV 6		
Andra vapen		* Biorn har +2 på FV och skada när han använder sin långbåge, eftersom han är jägare och har nått yrkesnivå: utövare.	
Dolk (1T6+2)	FV 15		
Långbåge* (1T10+3)	FV 17		

skallgång. De ber rollpersonerna om hjälp att hitta sin dotter, och om dessa vägrar kommer de att be dem lämna gården.

Biorn och Vigdis

Skogvaktarna kan berätta en hel del om vad som hänt i skogen, men vissa saker måste rollpersonerna fråga om innan Biorn eller Vigdis avslöjar vad de vet.

Det de kommer att berätta utan att rollpersonerna behöver fråga är att de kom till skogen för tio år sedan, tillsammans med borgherren Gelle. Med värme i rösten beskriver de Gelle som en god men frispråkig man. Han retade adeln i landet och till slut bestämde sig kungen för att sända honom till denna avkrok där han inte kunde ställa till några problem.

Vintern har varat i fem år. Mer än så vill inte skogvaktarna prata om den och de är uppenbart besvärade av ämnet. När vintern kommer på tal tittar de skuldmedvetet ner i golvet innan de tyst avslöjar att vintern varat exakt lika länge som deras dotter levte. Hon föddes en senvinterkväll för fem år sedan och sedan den kvällen har skogen varit låst i vinterns kalla grepp.

Frågor och svar

Beroende på om rollpersonerna har utforskat andra delar av skogen kan de ha en eller flera frågor att ställa till Biorn och Vigdis. Flera av dessa är viktiga för gåtans lösning men kom ihåg att skogvaktarna inte ger rollpersonerna denna information om rollpersonerna inte ställer rätt frågor.

Vem ligger begravd på gravplatsen?

Denna fråga är en av nycklarna till gåtans lösning. Det är endast om rollpersonerna pressar Biorn och Vigdis som de kommer att

berätta vad som hände den kvällen för fem år sedan. Snyftande berättar de om borgherrens hustru Unn, och hur hon den kvällen gick genom isen på tjärnen söder om skogvaktarnas gård. Eftersom Vigdis då födde Aud hörde paret inte Unns rop på hjälp och när de upptäckte vad som hänt var det för sent. Först sent på natten fann de Unns kropp. Gelles sorg var stor och han försvann ut i skogen. Biorn och Vigdis fick själva bära Unns kropp till gården.

Varje vecka går Biorn, Vigdis och Aud till Unns grav för att smycka den med granris och ibland tända ett ljus. De har aldrig sett Gelle där, och nämner även att han inte heller närvarade vid begravningen. Biorn tror att detta beror på Gelles stora sorg eftersom han älskade sin hustru över allt annat.

Vem är kvinnan i borgen?

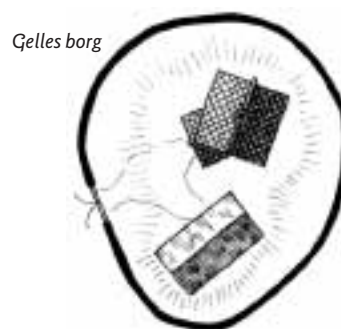
Biorn och Vigdis känner inte till kvinnan i borgen. Gelle har förbjudit dem att besöka honom sedan den ödesdigra natten och Biorn och Vigdis tror att han vill straffa dem för att de inte kunde hjälpa Unn. De tänker inte så mycket på det eftersom Gelle ofta hälsar på dem istället.

Vem är trollpackan?

Trollpackans namn är Hekla. Hon dök upp i skogen ungefär samtidigt som vintern bröt ut och Vigdis misstänker att trollpackan ligger bakom förbannelsen. De är inte säkra på var hon bor men har sett henne kring de gamla ruinerna.

Känner de till älvorna?

Både Biorn och Vigdis har sett älvorna vid tjärnen. Biorn är säker på att de hade ett finger med i spelet den kvällen för fem år sedan och att det är de som gjort något som orsakat förbannelsen.



BORGEN

Borgen ligger på en liten kulle och är en liten jaktborg, inte mycket mer än ett torn med en mur omkring. En enda port leder genom muren in på borggården. Porten är reglad från insidan.

Om rollpersonerna kommer hit efter mörkrets inbrott lyser ett starkt ljus från tornets högsta fönster. Ljuset kan ses från ganska långt håll, och man kan använda sig av det för att orientera sig i skogen i närheten av borgen. Om man kommer längre från borgen skymmer kullar och träd ljuset.

För att komma in i borgen måste rollpersonerna antingen knacka på porten eller klättra över muren. Om de väljer att klättra över muren måste spelarna lyckas med sina tärningsslag för Klättra med en modifikation på -5 på grund av murens isighet.

Vigdis		Färdigheter	
Yrke/YN: Jägare/utövare		Första hjälpen	FV 12
Styrka	12	Geografi (Vinterskogen	
Fysik	17	och kringliggande	
Smidighet	12	kungadömen)	FV 8
Storlek	10	Gömma sig	FV 14
Intelligens	14	Hoppa	FV 12
Psykisk kraft	11	Jaga	FV 14
Spiritus	13	Klättra	FV 12
Karisma	11	Knopar	FV 8
		Lyssna	FV 8
Kroppspoäng: 42		Orientering	
Attacker: FV 15		(Vinterskogen)	FV 13
Pareringar: FV 10		Simma	FV 6
		Smyga	FV 8
Naturliga vapen		Spå väder	FV 10
2 nävar (1T4)	FV 6	Spåra	FV 12
Spark (1T8)	FV 6	Överlevnad (skog)	FV 9
Andra vapen		* Vigdis har +2 på FV och skada när hon använder sin långbåge, eftersom hon är jägare och har nått yrkesnivå: utövare.	
Dolk (1T6+2)	FV 15		
Långbåge* (1T10+3)	FV 17		
Förflyttning: L 11			

Borgväggarna är byggda av sten, men golv och balkar inne i borgen är av trä. I kontrast till det skarpa kalla vädret utanför är luften i borgen relativt varm och behaglig. På alla öppna ytor, till exempel på bord och hyllor men även i trappen och i fönstersmygar, ligger mängder av torkade och vissnade blommor. De avger en stark men behaglig doft som genomsyrar hela borgen.

1. Hall

Hallen är det första rum man kommer in i om man går genom den vanliga dörren. På väggarna finns krokar där det hänger vinterkläder och på golvet står några låga ekbänkar. Alldeles vid dörren står flera par skinnstövlar och ett par snöskor. Två dörrar leder ut från hallen och en bred trappa leder upp till nästa våning.

2. Vilorum

Rummet är möblerat med två stoppade fåtöljer och ett lågt bord. De står framför en öppen eldstad som är inbyggd i tornets mitt.

3. Sovrum

Detta är Gelles sovrums. Det är möblerat med en bred säng, en kläd-kista, ett bord och ett tvättfat. Även här inne finns en öppen eldstad. Den som undersöker sängen inser snabbt att endast en person brukar sova i den, eftersom den ena sidan av sängen är helt orörd.

4. Förråd

Här förvarar Gelle allt det som han behöver och har nytta av, men som inte behöver stå framme. De varma kläder som förvaras här inne är mest kvinnokläder och verkar inte ha använts på länge.

5. Trappa

Trappan är en bred trätrappa som leder upp till andra våningen. På stenväggen hänger gamla sköldar, rustningar och jaktvapen. Även en och annan tavla med jaktmotiv pryder väggen.

6. Trapprum

Trappen från första våningen (nummer 5) leder upp till detta rum som leder vidare in i tornet. Från detta rum kan man också ta spiraltrappan (nummer 7) upp till tredje våningen.

7. Spiraltrappa

Spiraltrapporna leder upp till tredje våningen.

8. Matsal

I matsalen står ett enormt ekbord med tolv stolar. Endast de två stolarna vid bordets vardera huvudände verkar användas. De övriga är täckta av damm, spindelväv och vissnade blommor.

9. Kök

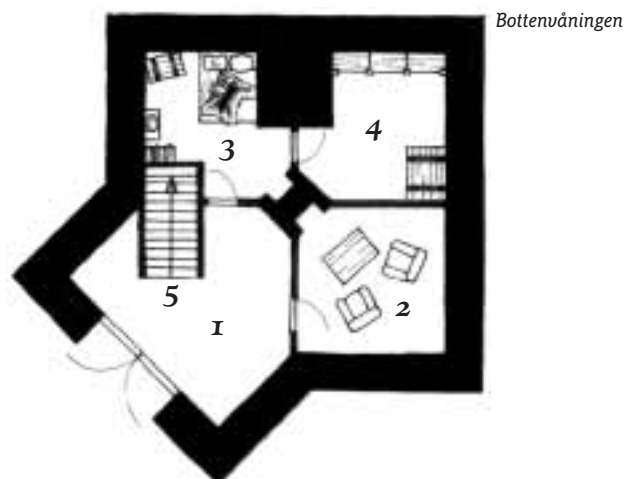
Köket är välutrustat med bord och bänkar av ek, en ordentlig spis och en fin uppsättning köksredskap.

10. Skafferiet

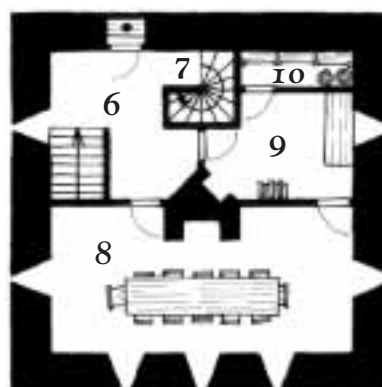
I skafferiet förvarar Gelle all mat. Precis som hos skogsvaktarna består maten till största del av torkat och rökt kött, men även av barkbröd och torkade frukter Gelle fått av Våren.

11. Gästsal

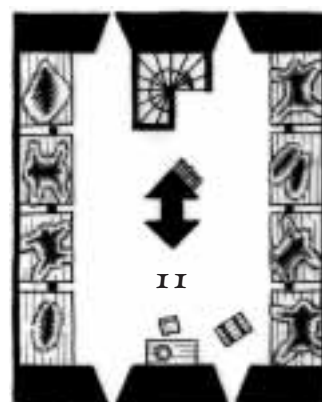
Detta rum var i forna tider den sal där borgens gäster sov. Nu är rummet hem åt Våren. Rummet är fyllt av blomstrande växter och doften av blommor är överväldigande.



Bottenvåningen



Andra våningen



Tredje våningen

Våren har full frihet att röra sig i borgen, men befinner sig oftast i sitt rum. Därav det starka ljuset som skiner när mörkret fallit. Om natten när månens ljus är som starkast vandrar hon omkring i borgen. Överallt där hon går brister knoppar ut i blom, och en väldoft och ett mjukt ljus sprids. När hon passerat tar vintern åter kontrollen och blommorna vissnar och dör. Detta är anledningen till att borgen är fylld med vissnade blommor.

Gelle hälsar välkommen

Om rollpersonerna knackar på porten måste de vänta några minuter innan något händer. Efter en stund hör de hur en dörr på insidan av muren öppnas och hur fotsteg skyndar sig mot porten. Snart öppnas en lucka i porten och genom ett litet gallerfönster ser de en pigg och livlig man i 30-årsåldern.

Mannen tittar undrande på rollpersonerna och ber dem förklara sitt ärende. Beroende på om deras förklaring låter rimlig tar mannen bort regeln från porten och släpper in dem. Han sträcker snabbt fram sin hand för att hälsa och presenterar sig som Gelle, kungens handgångna man och väktare över Vinterskogen.

Gelle är trevlig och tillmötesgående och berättar om och om igen för rollpersonerna hur trevligt han tycker att det är med besök. Han leder dem över borggården och in till det centrala tornet. Där kliver han in genom en bred dörr och ger rollpersonerna tecken att följa efter.



Gelle		Förflyttning: L 15	
Yrke/YN: Krigare/mästare		Färdigheter	
Styrka	16	Avväpna	FV 14
Fysik	17	Dra vapen	FV 12
Smidighet	14	Första hjälpen	FV 10
Storlek	15	Geografi	
Intelligens	14	(Vinterskogen)	FV 10
Psykisk kraft	8	Hasardspel	FV 8
Spiritus	9	Hoppa	FV 12
Karisma	17	Jaga	FV 10
		Klättra	FV 12
		Orientering	
		(Vinterskogen)	FV 14
		Rida	FV 14
		Slagsmål	FV 13
Skadebonus: +1T6		<i>När du spelar Gelle är det viktigt att du kommer ihåg att han inte är ond och att det aldrig var hans avsikt att fånga Våren. Han är fångad i en förbannelse han inte förtjänar.</i>	
Kroppspoäng: 75			
Attacker: FV 15/13			
Pareringar: FV 14/8			
Naturliga vapen			
2 nävar (1T4)	FV 13		
Spark (1T8+halv SB)	FV 13		
Andra vapen			
Bredsvärd (2T6+1)	FV 15/13		
Rustning: Ringbrynja (RV 6)			

Mötet med Våren

Gelle tar med rollpersonerna till matsalen där han snabbt dammar av stolarna och ber rollpersonerna att sitta ner. Sedan halvspringer han ut i köket och hämtar mat och dricka till sina gäster. När han ställer fram maten känner plötsligt rollpersonerna en annan närvaro i rummet och en doft av blommor smyger sig in i matsalen.

Med lätta steg dansar sedan Våren in i rummet. Hon är en storlagen syn, en kvinna i tjugofemårsåldern med långt, kopparrött hår utsmyckat med blommor i alla färger, ett blekt och vackert ansikte, spåda armar och gröna ögon. Hon är klädd i en vacker grön klänning. Runt Vårens hals hänger ett vackert guldsmycke som lyser upp rummet med grönt och blått ljus. Kvinnan är utan tvekan en av de vackraste varelser rollpersonerna någonsin mött.

Gelle presenterar Våren för dem, och hävdar att det är hans fru, och att de bott i borgen i många år. Detta trots att kvinnan enbart ser ut att vara något över tjugo.

Hon nickar och hälsar blygt på alla i tur och ordning. Sedan ställer hon sig bakom Gelle och slår ned blicken. Hon kommer inte att delta i samtalet oavsett hur mycket rollpersonerna försöker.

Rollpersonerna bjuds på mat och dryck och Gelle pratar gärna med dem om vad som hänt i landet utanför Vinterskogen. Han själv har väldigt lite att säga, men kan berätta att trollens och vargarnas härjningar har blivit värre med åren.

Gelle kan dock inte erbjuda rollpersonerna tak över huvudet, eftersom borgen är så liten och inte längre har något gästrum. Om de insisterar låter han dem sova i en övergiven lada ute på borggården. Där är det kallt och tomt, och all halm har för länge sedan ruttnat bort. Under inga förutsättningar låter Gelle rollpersonerna sova över inne i borgen.

Något är fel ...

Rollpersonerna anar säkert att något inte är som det ska. Det finns flera ledtrådar till vad som pågår.

Gelles hustru

Även om Gelle påstår att Våren är hans fru, nämner han henne aldrig vid namn. Om han pratar om henne använder han ord som »min kära», »min hustru» och »min själs älskade».

Spelarna kan mycket väl misstänka att Våren är en farlig trollkvinna som förtrollat och förslavat Gelle. Hennes mjuka och ödmjuka sätt kan mycket väl tolkas som ett försåtligt beteende, särskilt när situationen är som den är.

Om rollpersonerna envisas med att försöka tala med Våren ilsknar Gelle till och leder iväg henne till hennes rum under förevändningen att hon är sjuk och behöver vila. När han kommer tillbaka ber han rollpersonerna att lämna borgen.

Smycket

Smycket är uppenbart ett magiskt föremål, och spelar en viktig roll i dramat. Vad rollpersonerna inte anar är att Gelle bär ett likadant smycke, som dock inte lyser med samma kraft. Anledningen till att Vårens smycke lyser med sådan styrka är att Våren själv är en odödlig, magisk varelse. Gelles smycke skimrar svagt i rött och gult.

Rollpersoner som uttryckligen säger att de försöker se om även Gelle har ett smycke runt halsen måste lyckas med ett slag mot Finna dolda ting. Om de lyckas ser de en glimt av smycket när Gelle böjer sig ner för att plocka upp en sked han tappat på golvet.

Samtalsämnen

Det finns samtalsämnen som Gelle inte klarar av att tala om. Om rollpersonerna talar om den aldrig vikande vintern, blir borgheren förvirrad. Han har skjutit den hemska sanningen ifrån sig, och tror att vintern bara har varat lite längre än vanligt. Om rollpersonerna envisas med att diskutera vintern och varför den inte ger med sig berättar han att det troligen är trollens fel. Han vet att de kom till Vinterskogen vid samma tid som han upptäckte att vintern vägrade ge med sig.

Han berättar att det är åtminstone ett stentroll och kanske fyra eller fem skogstroll som bor i skogen. Deras grotta ligger troligen i den nordvästra delen av skogen.

Om rollpersonerna frågar Gelle om hans hustru Unn, eller berättar att de varit på gravplatsen och sett hennes gravsten bryter mannen ihop totalt och faller vanmäktig till golvet. Våren skyndar in och med rollpersonernas hjälp flyttar hon Gelle till hans sovrum. Efter detta ber Våren rollpersonerna att lämna borgen, då de redan gjort stor skada. Om de vägrar använder hon sina krafter för att driva iväg dem.

Som en tjuv om natten

Om rollpersonerna väljer att smyga sig in i borgen på natten har de stor chans att upptäcka den mystiska relation som råder mellan

Våren		
Manifesterad naturkraft		Kroppsvärme 6
		Köldskydd 8
Styrka	9	Ljus 6
Fysik	18	Ljusväg 20
Smidighet	18	Luftfärd 16
Storlek	9	Luftsköld 14
Intelligens	18	Luftstråle 2
Psykisk kraft	18	Lyft 8
Spiritus	100	Minska 14
Karisma	18	Mod 6
		Mörkerskydd 6
Kroppspoäng: 23		Obemärkt 12
		Osynlighet 18
Naturligt skydd: Kan bara skadas av vapen av stål. Tar ingen skada av trävapen.		Regenerera 30
		Regnkontroll 6
		Rena 4
		Repväx 4
Förflyttning: L 14		Röra sig ljudlöst 6
		Sammetsröst 8
Besvärjelser	Kostnad	Sannsyn 12
Besätta ryggradsdjur	10	Snabbhet 14
Blända	12	Snabbväx 6
Bro	18	Spårlös 8
Dans	4	Stiltje 8
Dela vattensamling	8	Syn 20
Distraktion	4	Söva 12
Finna vatten	2	Tala med djur 6
Fjärrsyn	8	Vaka 16
Försköna/förfula	4	Vattengång 10
Förstärka föremål	10	Vila 10
Förälskelse	4	Väderförutsägelse 8
Förändra föremål	12	Värme 8
Förändra varelse	24	Återfinna 6
Glädje	12	Öka 16
Häva förstening	12	Öppna 4
Illusion	12	
Jordväg	16	Våren anfaller aldrig med fysiskt våld, endast med besvärjelser.
Kamouflage	6	
Knackning	2	



Gelle och Våren. På natten sover Gelle ensam i sitt sovrum, medan Våren planlöst vandrar omkring i borgen.

Om rollpersonerna avslöjar sig för henne kommer hon stillsamt dra sig tillbaka till sitt rum. Om rollpersonerna försöker följa efter henne dit använder hon sina krafter för att hindra dem. Detta väcker Gelle som kommer att beväpna sig och försöka att med våld kasta ut rollpersonerna från borgen.

Se avsnittet *Upplösningen* om en strid skulle uppstå mellan rollpersonerna och Gelle, eller mellan rollpersonerna och Våren.

GRAVPLATSEN

På gravplatsen vilar flera av de skogvaktare som dött i skogen under årens lopp, men även en och annan adelsman som stupat i en jaktolycka. Alla gravar är markerade med en grovt tillhuggen sten där namnet på den döde och året då döden inträffade är inristade.

Alla gravar utom en är gamla och täckta av snö och mossor. Många av de har vittrat sönder och runorna är numera oläsliga. Den enda grav som skiljer sig är den där Gelles hustru Unn vilar. Biorn, Vigdis och Aud går till graven varje vecka och rensar den från snö och lavar.

Här vilar Unn. Året var 744 efter Torgils död

Datomet är enligt landets egen tideräkning, där år 0 är det år då landets grundare Torgil Trollkväsare dog. År 744 var för fem år sedan.

TJÄRNEN

Tjärnen är täckt av is och vattnet under är svart och kallt. Det var i denna tjärn som Unn miste livet. Isen är tjock nog att hålla för sammanlagt femton poäng Storlek. För varje poäng över 15 finns det 1 chans på 20 att isen brister (om isen till exempel belastas med sammanlagt 30 poäng i Storlek ska SL slå 15 eller mindre på en T20 för att isen ska brista).

Tjärnen är kall och cirka tre meter djup på det djupaste stället. Om isen brister under rollpersonerna slår du 1T3 för att bestämma hur djupt vattnet är där rollpersonerna faller i. För att ta sig upp måste en rollperson dels använda färdigheten Simma och dels klara ett grundegenskapsslag mot Styrka. För varje rollperson som hjälper till får en kämpande rollperson +1 på chansen att lyckas med sitt grundegenskapsslag (men notera risken att isen brister om de inte vidtar åtgärder för att hindra detta).

En rollperson som drunknar tar skada enligt regelboken, sidan 63.

Älvorna

Om rollpersonerna tillbringar tid med att undersöka området runt omkring tjärnen märker de snart att de är iakttagna. Ett lyckat slag mot Finna dolda ting avslöjar fem älvor som försöker gömma sig bakom några träd.

Om de blir upptäckta flyger älvorna fram till rollpersonerna. De är fyllda av nyfikenhet och börjar med sina spåda röster fråga rollper-

sonerna vilka de är och varför de kommit till Vinterskogen. Om älvorna inte får några svar börjar de retas genom att göra sig själva osynliga och börja dra i rollpersonernas kläder och hår. Om de får chansen försöker de stjäla utrustning som hänger lös. Lyckas de få tag på ett föremål flyger älvorna ut över tjärnen med det, i förhoppningen att den bestulna rollpersonen ska följa efter och gå genom isen (se ovan).

Om rollpersonerna vill tala med älvorna måste de fånga deras intresse. Det enklaste sättet att göra det på är att berätta en historia om spännande äventyr, eller genom att framföra ett gyckel eller en ballad. Allt som är underhållande eller spektakulärt roar älvorna och ger rollpersonerna möjlighet att ställa frågor till dem.

Vintern

Älvorna har bott kring tjärnen i många år, och är väldigt trötta på vintern. Om man pratar lite mer med dem om årstiderna i skogen märker man att de talar om dessa som »han» och »hon». Om en rollperson frågar varför skrattar älvorna och säger åt honom att »fråga Gelle, fråga Gelle».

Unns död

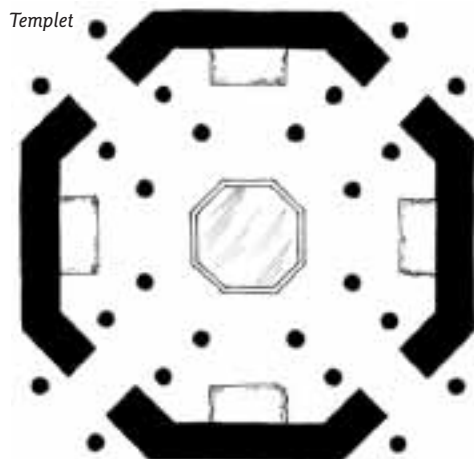
Endast älvorna vet hur det kom sig att Unn gick genom isen den ödesdigra natten. Det var nämligen älvorna själva som orsakade Unns död, och spelare som tänker efter kan med lite tankemöda lista ut detta. Rollpersonerna kan ha råkat ut för älvornas rackartyg och om de gjort det kanske de har insett att älvorna försökte lura dem att falla i tjärnens kalla vatten, precis som Unn gjorde för fem år sedan.

Om de konfronteras med detta faktum gör sig älvorna genast osynliga och försvinner in i skogen. De vägrar svara på några frågor om Unn eller vad som hände vid tjärnen för fem år sedan.

Älvorna

Styrka	4	Andra vapen	
Fysik	3	Dolk (1T4+2)	FV 3
Smidighet	13	Pilbåge* (1T6+1)	FV 3
Storlek	2		
Intelligens	11	Förflyttning: L 8/F 10	
Psykisk kraft	11		
Spirit	11	Färdigheter och förmågor	
Karisma	11	Botanik	FV 17
		Sjunga	FV 13
Kroppspoäng: 12		Spela instrument	FV 13
		Stjäla föremål	FV 17
Naturliga vapen		<i>Avbild*</i>	
2 nävar (1T2)	FV 3		
Spark (1T3)	FV 3		

* Se sidan 168 i regelboken.



TEMPLET

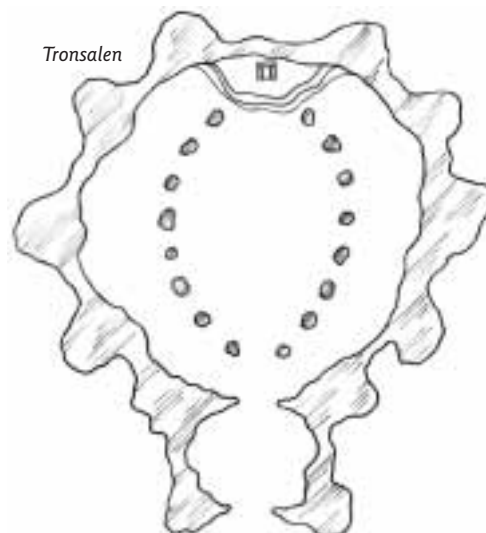
Templet ligger mitt i skogen och det är den enda byggnad som står kvar efter trollkinnans försvinnande. Det är här rollpersonerna kan få den mest tydliga ledtråden till vad det är som pågår i skogen.

Templet är en låg oktagonal byggnad och det finns fyra ingångar; en i nordöst, en i sydöst, en i sydväst och en nordväst. Inne i tempellets mitt hittar rollpersonerna en källa där vattnet frusit till is.

I varje av de fyra stora väderstrecken norr, öst, söder och väst finns inristningar gjorda av de kulter som tillbad de fyra årstiderna när skogen fortfarande var ung. Bilderna på väggarna avslöjar att årstiderna tog mänskliga skepnader som skyddade skogen och dess invånare. Alla fyra årstider är avbildade. På den norra väggen ser man vintern som en högre, vild krigare, på den östra ser man våren som en vacker ung kvinna, på den södra sommaren som en ung man och på den västra ser man hösten som en ståtlig, vis kvinna.

Om rollpersonerna träffat Vintern redan känner de honom på bilderna. Det är svårare att känna igen Våren, eftersom hon inte har några direkta kännetecken som utmärker henne på samma sätt som Vintern. Den enda likheten man kan se är att både våren på bilderna och Gelles »hustru» är unga kvinnor med långt hår.

Förutom detta är templet tomt och övergivet.



VINTERNS TRONSAL

Om man lämnar templet och beger sig rakt norrut kommer man efter en stund till Vinterns tronsal. Det är här Vintern håller hov under sin tid på året och det är här han samlar alla sina undersåtar.

Tronsalen är en enorm byggnad, helt gjord av glimmande is. Tinnar och torn stiger mot himlen och en enorm port står öppen in till en stor förkammare. Från denna träder man in i själva tronsalen, där en vacker tron av is är placerad mot den norra väggen. Byggnaden har inga fler rum, och inga fönster. Allt ljus släpps in genom den klara isen och ger salen en dunkel belysning.

Nu har Vintern övergivit sin tronsal, för att desperat leta efter Våren. När rollpersonerna kommer dit finner de den bebodd endast av Vinterns undersåtar, mest olika kråkfåglar som kraxar olycksbådande.

Kråkorna är inte helt ensamma i tronsalen. Framför tronen ligger en vresig och trött björn vars hela liv har blivit förstört av Vårens försvinnande. Istället för att vakna varje vår och somna varje vinter, är björnen vaken mest hela tiden vilket gör den arg och våldsam.

Rollpersonerna kan antingen slåss med björnen eller lura bort den från tronsalen. Den slåss tills den förlorat 30 kroppspoäng varefter den försöker fly. Om den inte lyckas utan blir trängd slåss den tills den stupar. Om rollpersonerna skulle lyckas söva ner björnen (till exempel med magi eller örter) får rollpersonerna +5 AP var när äventyret är slut. Björnen går in i en dvala som varar flera veckor. När den vaknar är den betydligt mer utvilad och på mycket bättre humör (särskilt om rollpersonerna lyckats befria Våren).

De andra väderstrecken

Om spelarna inser att väderstrecken i templet hänger samman med placeringen av Vinterns tronsal kan det hända att deras rollpersoner försöker hitta de andra årstidernas tronsalar. Om de letar i de andra riktningarna kommer de emellertid inte att hitta annat än tomma gläntor på motsvarande platser. Så länge en årstid härskar över skogen vilar de övriga tre, och deras gläntor är tomma.

Björnen

Nytt monster

Styrka	20
Fysik	11
Smidighet	11
Storlek	20
Intelligens	5
Psykisk kraft	11
Spirit	11
Karisma	6

Skadebonus: +1T6

Kroppspoäng: 42

Naturliga vapen

2 klor (1T8)	FV 10
Bett (1T8+halv SB)	FV 10

Naturligt skydd: Skinn (RV 2)

Förflyttning: L 15

Färdigheter

Klättra	FV 7
Simma	FV 16
Spåra	FV 16

KRIGAREN VID BRON

Någon gång då rollpersonerna passerar en av Vinterskogens två stenbroar möter de en trött och förvirrad krigare. Han bär en imponerande björnfäll över sina axlar, och under detta en silverglänsande ringbrynja. Krigaren har långt och tovtigt skägg, fyllt av istappar. Håret spretar åt alla håll och hans blick är intensiv och skrämmande. I ena handen håller han en stor dubbelyxa.

Detta är självklart Vintern i egen hög person. När Våren först försvann gladdes Vintern då han insåg att hans egen makt skulle bli ännu större, men glädjen förbyttes snart i sorg, förtvivlan och till slut vansinne då han insåg att han aldrig skulle få vila så länge Våren inte kom till skogen.

Nu driver Vintern omkring i skogen i hopp om att hitta Våren. Han har nästan gett upp allt hopp om att någonsin finna ro när han träffar rollpersonerna. Med myndig röst stannar han dem mitt på bron, och kräver att de berättar vilka de är och vilket ärende de har i skogen.

Oavsett vad rollpersonerna säger kommer Vintern att anklaga dem för att ha stulit Våren. Han kommer inte att godta att rollpersonerna hävdar att de inte vet vad han talar om och till slut kommer han att anfälla dem, om de inte redan har flytt eller kommit undan på något annat sätt.



Vintern

Manifesterad naturkraft

Förflyttning: L 14

Styrka	18	Färdigheter och förmågor
Fysik	18	Se texten
Smidighet	9	
Storlek	18	Vintern anfaller endast med sin snöstormsförmåga.
Intelligens	9	
Psykisk kraft	18	
Spirit	18	
Karisma	9	

Vintern anfaller genom att förvandla sig till en snöstorm som sveper in rollpersonerna. Alla som blir fångade i den rasande stormen måste lyckas med ett grundegenskapsslag mot Fysik för att inte ta 1 poäng i skada per runda av den intensiva kylan. Vidare måste de klara ett slag med sin Storlek (aktiv) mot Vinterns Styrka (passiv) på Motståndstabellen, för att inte falla omkull. De rollpersoner som faller omkull måste också klara ett grundegenskapsslag mot Styrka för att inte tappa eventuella föremål de håller i händerna.

Stormen pågår i 1T6+2 rundor varefter den upphör lika plötsligt som den började. Vintern är borta och rollpersonerna är täckta av snö. De som tappat föremål i snön måste lyckas med Finna dolda ting för att återfinna dem.

Efter denna händelse är det 1 chans på 20 att rollpersonerna träffar Vintern vid någon av broarna nästa gång de kommer dit. Han är lika förvirrad då, och går inte att tala med. Om rollpersonerna inte undviker honom upprepas ovanstående händelse.

TROLLEN

Rollpersonerna kan antingen träffa på trollen under deras vandringar i skogen eller i deras grotta i den nordvästra vildmarken (se avsnittet Bland vargar och troll).

Trollen kom till Vinterskogen av en slump för tre år sedan. Deras ledare var ett stentroll som hette Grote, och han åtföljdes av tre skogstroll vid namn Stein, Horgal och Hoski. De njöt i fulla drag av vintern och Grote insåg snart att skogen var ett perfekt gömställe för dem. Från sin grotta kunde de bege sig ut ur skogen och plundra och röva, och när förföljarna insåg att deras villebråd begett sig in i Vinterskogen avbröt de allt som oftast förföljandet. De få som vågade sig in i skogen blev lätta byten för trollen eller för vargarna.

När de inte är ute på plundringståg driver trollen mest omkring i skogen och ställer till med otyg. Men trots sitt skurkaktiga beteende vet trollen mer om skogens legender och magi än skogsvaktarna, Gelle eller till och med älvorna.

Grote har nämligen gjort en pakt med trollpackan Hekla. I utbyte mot speciella föremål de hittar under sina plundringar hjälper Hekla dem med enklare former av magi, som till exempel att laga deras vapen eller hela lättare sår och skador. Under dessa möten har Hekla avslöjat fragment av skogens historia, så som hon känner till den.

Om rollpersonerna lyckas fånga Grote och frågar ut honom om vintern och vad som orsakat förbannelsen kommer denne att avslöja att någon stulit våren och att det är därför som vintern aldrig tar slut. Trollen insisterar på att det inte är han och hans troll som är de skyldiga, vilket också är sant. Om rollpersonerna lyckas pressa honom lite till berättar han något osammanhängande om en lysande stjärna, vars ljus gör ont i trollens ögon (han menar förstås amulettens som Våren bär om halsen). Grote tror att det är stjärnan som är vårens livskraft.

Det enda rollpersonerna kan få fram ur skogstrollen är att de hört Grote tala med Hekla om att någon har stulit våren.

Trollens grotta

Trollen bor i en grotta i Vinterskogens nordvästra del. De tillbringar förhållandevis liten del av sin tid i grottan och har därför skaffat två ulvar som vaktar deras tillhörigheter när de själva inte är där. Grottans ingång är blockerad med en stor ekport, som alltid är låst när trollen inte är närvarande.

Alldeles innanför porten finn ett mindre rum där ulvarna står fast-kedjade vid väggen. Deras kedjor tillåter dem att röra sig fritt i närheten av porten och om någon skulle öppna den kan ulvarna också röra sig en meter utanför grottan.

Efter förrummet kommer man in i trollens stora grottsal. Grottan är full av skräp och olika prylar som trollen samlat på sig under sina



Grote		Andra vapen	
Stentroll		Stridsyxa (2T6+3)	FV 12/8
Styrka	25	Naturligt skydd: Skinn (RV 6)	
Fysik	13	Förflyttning: L 10	
Smidighet	10	Färdigheter	
Storlek	25	Smyga	FV 7
Intelligens	10	Finna dolda ting	FV 9
Psykisk kraft	11	Hoppa	FV 6
Spirit	11		
Karisma	3		
Skadebonus: +2T6		Utrustning: Börs med 200 silvermynt, stridsyxa, björnfäll, guldarmband (värt 5 guldmynt)	
Kroppspoäng: 55		För Grottes förmågor, se sidan 166 i regelboken.	
Attacker: FV 12/8			
Pareringar: FV 10			
Naturliga vapen			
2 klohänder (1T8)	FV 7		
Spark (1T8+halv SB)	FV 5		



plundringståg. Grote har tagit hit en vacker och bekväm fåtölj som han har ställt upp som en tron mitt i rummet. Vid fåtöljen står en fotbänk och ett litet bord och på det står ett litet silverskrin fyllt med tobak. Bredvid skrinet ligger en vackert utsirad pipa av dvärgursprung. På bordet ligger också ett kort brev till trollen, som uppmanar dem att till varje pris hindra att någon bryter förbannelsen över skogen. Brevet är präntat i blod och signerat »Blodughadda».

I en träkista vid ena väggen kan rollpersonerna hitta tre skinande guldmynt. Trollen stal dessa från en magiker för att de var blanka

Stein, Horgal och Hoski		
Skogstroll		
Styrka	10	
Fysik	10	
Smidighet	14	
Storlek	8	
Intelligens	10	
Psykisk kraft	8	
Spirit	5	
Karisma	4	
Kroppspoäng: 15		
Attacker: FV 7		
Pareringar: FV 5		
Naturliga vapen		
2 klohänder (1T8)	FV 7	
Bett (1T8)	FV 5	

Andra vapen		
Kortsvärd (1T8+2)		FV 7
Förflyttning: L 11		
Färdigheter		
Smyga		FV 8
Finna dolda ting		FV 3
Hoppa		FV 8
Utrustning: Varsitt kortsvärd		
För skogstrollens förmågor, se sidan 165 i regelboken.		

Trollens ulvar		Andra vapen	
Styrka	15	Naturliga vapen	
Fysik	14	Bett (1T10)	FV 10
Smidighet	16	Naturligt skydd: Skinn (RV 3)	
Storlek	11	Förflyttning: L 14	
Intelligens	5	Färdigheter	
Psykisk kraft	11	Gömma sig	FV 8
Spirit	11	Spåra	FV 15
Karisma	6		
Skadebonus: +1T3			
Kroppspoäng: 27			

och fina, men har inte förstått att guldmynten är magiska. I varje mynt finns det lagrat 10 poäng sp1 som kan användas som kraft när man kastar en besvärjelse. Poängen försvinner för alltid allteftersom de används.

Längst bak i grottan finns ytterligare ett rum, låst med en ekdörr. Bakom denna dörr finns en liten grotta som fungerar som trollens förråd. Här förvaras mat och andra förnödenheter.

Bakvägen

Om rollpersonerna pratat med Aud och berättat att de ska bege sig till trollens grotta kan hon ha berättat att hon vet var det finns en bakväg in i grottan. Denna är Extremt svår att hitta (–10 på Finna dolda ting) om inte Aud är med. Om rollpersonerna varit så förutseende att de fått Aud att beskriva hur de ska hitta öppningen är den Våldigt svår att hitta (–5 på Finna dolda ting).

Bakvägen är en trång och låg gång som leder in till trollens förråd. Om någon skulle gå in i den stora grottan kommer ulvarna att anfalla, men eftersom de är fastkedjade vid porten kommer de inte att kunna nå fram såvida inte någon självmant placerar sig inom räckvidd för deras gapande käftar.

RUINERNA

På en kulle i den nordöstra delen av skogen ligger ruinerna efter magikerns torn. Det är många mansåldrar sen tornet rasade och nu syns bara de största av stenarna som utgjorde tornets grund. Om man letar noga bland ruinerna kan man fortfarande hitta gamla rester av magikerns hushåll, till exempel skärvor från krukor, nålar av ben och verktyg av sten.

De rollpersoner som har förmågan att känna magiska aurer kan känna att platsen besitter stark magi.



Kojan

Trollpackan

I en koja i närheten av tornet bor trollpackan Hekla. Hon kom till Vinterskogen för många år sedan, i hopp om att hennes magi skulle bli mäktigare i närheten av de mäktiga gagnettrådar som genomlöper skogen. I kojans kokar trollpackan sina brygder och forskar i magiska ritualer.

Hekla hatar sällskap, och kommer att vara väldigt otrevlig och avvisande mot alla rollpersoner som kommer till ruinerna och som närmar sig hennes koja. Om rollpersonerna i sin tur är lika otrevliga försöker hon skrämja bort dem med enkla magitrick. Om detta inte hjälper försöker hon ignorera dem, och endast om rollpersonerna blir våldsamma kommer hon att försvara sig med hjälp av alla sina krafter. Det är endast om rollpersonerna är henne övermäktiga i strid och trollpackan inser att hon kommer att bli besegrad som hon ger upp.

Rollpersoner som står ut med Heklas okvädingsord och förolämpningar och fortsätter vara artiga och inställsamma kan få svar på en hel del frågor som gäller skogen.

De rollpersoner som besegrad Hekla i strid måste använda färdigheten Förhöra för att få fram följande information. Övriga kan använda Muta eller Övertala. De som inte har dessa färdigheter kan köpa informationen av trollpackan, men priset är högt; 1000 silvermynt vill hon ha, eller ett magiskt föremål.

Hekla är en väldigt irriterande och förvirrande person. Hon talar osammanhängande och har svårt att avsluta meningar. Hon glömer ofta vad hon ska säga, och upprepar andra saker hon sagt tidigare. Använd Hekla till fullo för att driva dina spelare till vansinne. Det finns få saker som är så irriterande som en spelleddarperson de måste lyssna till för att klara äventyret. En spelleddarperson som dessutom inte håller sig till ämnet.

Hekla		
Yrke/YN: Trollkvinna/mästare		Blindhet 6
		Blixt 12
		Blända 12
Styrka 4		Chock 8
Fysik 10		Deformera 22
Smidighet 8		Dimma 6
Storlek 8		Distraktion 4
Intelligens 18		Dunkel 8
Psykisk kraft 18		Dövöra 6
Spirit 45		Fjärrsyn 8
Karisma 3		Frukta 8
		Förbanna vapen 8
Kroppspoäng: 18		Försköna/förfula 4
Attacker: FV 14		Förstumma 4
Pareringar: FV 16		Förälskelse 4
		Glömska 18
Naturliga vapen		Hörsel 2
2 nävar (1T2)	FV 5	Inbilla tanke 18
Spark (1T3)	FV 5	Järnhud 8
Andra vapen		Kalla handen 6
Stav (1T8)	FV 14	Knackning 2
		Kyla 8
Förflyttning: L 8		Låga 2
		Magisk syn 6
Färdigheter		Minne 4
Botanik	FV 14	Missväxt 24
Drogkunskap	FV 17	Mörker 6
Historia	FV 12	Nedkalla/skingra 26
Kunskap om magi	FV 15	Paralysera 8
Spå väder	FV 15	Regnkontroll 6
		Rost 6
Besvärjelser	Kostnad	Skenpest 2
Antimagi	20	Snubbla 2
Astralkropp	8	Splittra 4
Astralt spår	18	Söva 12
Avbild	8	Tala med djur 6
Avlyssning	14	Trädförbannelse 22
Avläsa magi	12	Träld 2
Besätta ryggradsdjur	10	Tvivel 4

Trollen

Hekla känner Grote och hans troll väl. Hon kan avslöja för rollpersonerna var trollen bor och hur många de är. Om rollpersonerna lyckas särskilt bra med sina färdighetsslag berättar hon även något om trollens svagheter (se sidorna 165–166 i regelboken). Mer än så berättar hon inte.

Hekla och förbannelsen

Hekla är en skicklig sierska och är den enda i Vinterskogen som vet exakt vad som hände den natten för fem år sedan. När våren försvann och vintern vägrade lämna skogen använde hon sina krafter till att avslöja händelserna som ledde till att förbannelsen uppstod. Sedan dess har hon vakat och vaktat, i väntan på att någon ska komma som kan bryta vinterns grepp.

Om rollpersonerna frågar om vintern berättar Hekla att den varat i fem långa, kalla år, på dagen lika länge som borgherrens fru varit död. Sedan skattar hon sitt kacklande skratt, och säger till rollpersonerna att fråga borgherren var hans fru är. Om de envisas med att ställa fler frågor om borgherrens fru, kacklar trollpackan sitt »fråga Gelle, fråga Gelle», precis som älvorna vid tjärnen.

Kan man bryta förbannelsen?

Eftersom Hekla verkar veta förbannelsens ursprung kan spelarna dra slutsatsen att hon även vet hur förbannelsen ska brytas. Om rollpersonerna frågar om detta vinkar hon konspiratoriskt åt dem att följa henne in under kojans tak. I det smutsiga och sotiga skjuvet visar hon dem en läderväska, utsmyckad med en bild av den amulett som Gelles påstådda hustru bär om halsen. Om rollpersonerna varit hos Gelle och träffat Våren känner de genast igen den avbildade amuletten. När rollpersonerna sträcker sig fram för att titta närmare på väskan rycker Hekla undan den och plirar illvilligt mot dem.

Hekla kacklar på sitt eget vis och berättar för rollpersonerna att väskans innehåll spelar en viktig roll i dramat. Om rollpersonerna bara går med på att utföra ett litet uppdrag åt trollpackan, ska hon avslöja hur de kan gå tillväga för att bryta förbannelsen.

Vilket uppdrag är det Hekla vill ha utfört? En liten enkel sak, en bagatell för sådana äventyrare som rollpersonerna. De ska hämta ett silverskrin och en pipa i trollens grotta. Först när de återkommer med dessa får de veta hur de ska bryta förbannelsen.

De känner igen pipan på att det är en sirlig dvärgpipa. Silverskrinet är utsmyckat med scener ur dvärgarnas mytologier, och är fyllt med tobak. Om rollpersonerna försöker lista ut vad Hekla ska med pipan och skrinet tröttnar trollpackan snabbt på dem och jagar ut dem ur sin koja. Hon vägrar prata med dem förrän de kommit tillbaks med pipan och skrinet.

Hur bryter man förbannelsen?

När rollpersonerna lyckats med sitt uppdrag och återkommer till Hekla med pipan och silverskrinet blir trollpackan översvallande glad. Hon rycker åt sig pipan och skrinet, och sitter snart bredvid sin kokande kittel och blossar nöjt.

Rollpersonerna kommer utan tvekan att vilja veta hur de bryter förbannelsen. När de för detta på tal kastar Hekla väskan till dem. Rollpersonerna upptäcker nog ganska snart att väskan är tom, och

Hekla förklarar att amuletterna som fanns i väskan är att skylla för den eviga vintern. Endast om amuletterna återbördas till väskan kommer våren att komma och skogen befrias. Hekla kräver också att rollpersonerna återlämnar väskan och amuletterna när de lyckats med att bryta förbannelsen.

Om rollpersonerna inte förstår vilka amuletter som menas eller var de finns skrattar Hekla sitt kacklande skratt och upprepar mantrat »fråga Gelle, fråga Gelle». Mer än så får de inte ut av trollpackan.

Läderväskan är förtrollad med en uråldrig variant av bevärgelsen *Antimagi*, vilket rollpersonerna kan upptäcka om de använder *Avläsa magi*. Alla föremål som läggs i väskan påverkas av *Antimagin* tills de avlägsnas därifrån, varvid de återfår sina magiska egenskaper.

BLAND VARGAR OCH TROLL

I Vinterskogens Hemlighet finns ett antal fasta platser där rollpersonerna träffar personer eller upplever händelser som är viktiga för äventyret. Men Vinterskogen är ett farligt ställe och inte alla var- elser som lever i skogen står alltid att finna på samma ställe hela tiden.

Detta gäller främst trollen och vargarna som vandrar omkring i skogen i jakt på föda och byte och det finns en risk att rollpersonerna träffar på dem när de minst anar det.

Varje morgon och kväll slår du på följande tabell för att se var trollen och vargarna håller till. Om rollpersonerna beger sig dit finns det risk för att de träffar på trollen eller vargarna. Du bestämmer själv vad som händer om detta inträffar. Det behöver inte betyda att trollen anfaller eller att vargarna börjar jaga rollpersonerna. Det kan istället betyda att trollen får syn på rollpersonerna och bestämmer sig för att följa efter dem i löndom, eller tvärtom. Allt beror på hur högljudda rollpersonerna är när de rör sig i skog och mark. Ett exempel på hur vargarna kan reagera ges nedan.

Observera att ett resultat som till exempel »Gelles borg» eller »Skogvaktarnas gård» inte betyder att trollen är inne i Gelles borg eller har tagit över skogvaktarnas gård, utan att de smyger omkring i närheten av dessa platser.

Vargarna

IT20	Plats
1	Templet
2	Bron (bestäm slumpmässigt vilken)
3	Ruinerna
4–5	Tjärnen
6–7	Vägen in till dalen (bestäm slumpmässigt vilken)
8–9	Vinterns tronsal
10–20	Norra vildmarken (nordväst eller nordost om Vinterns tronsal)

Att träffa på vargarna

Undvik att spela denna händelse i närheten av skogvaktarnas gård eller Gelles borg. Vargarna har lärt sig att hålla sig borta från Biorn och Vigdis säkra pilbågar.

När rollpersonerna råkar på vargarna har dessa just fällt en hjort. Vid tillfället finns 1T6+1 vargar i flocken. De kommer att ignorera rollpersonerna och inrikta sig helt på sin måltid. När de ätit färdigt lämnar de platsen för att uppsöka ett säkert ställe att vila på.

Om rollpersonerna stör vargarna blir de snabbt hotfulla. Vargarna känner att rollpersonerna hotar deras byte och eftersom detta innebär att de kan äta sig mätta idag är de villiga att kämpa för att behålla det.

Denna vargflock drar även omkring på natten och ylar. Rollpersoner som är ute och traskar i skogen på natten kan råka ut för dem om de har otur. I detta läge undersöker vargarna hur många rollpersonerna är, och om vargarna är dubbelt så många som dem anfaller de. Även vid detta tillfälle finns det 1T6+1 vargar i flocken.

Trollen

1T20	Plats
1	Templet
2	Bron (bestäm slumpmässigt vilken)
3–4	Ruinerna
5–6	Skogvaktarnas gård
7–8	Gelles borg
9–10	Tjärnen
11–12	Vägen in till dalen (bestäm slumpmässigt vilken)
13–14	Vinterns tronsal
15–16	Vandrar i skogen i närheten av Trollens grotta
17–18	Hemma i trollens grotta
19–20	Norra vildmarken (nordväst eller nordost om Vinterns tronsal)

UPPLÖSNINGEN

Nu är scenen satt och dramat närmar sig sitt slut. Rollpersonerna har utforskat Vinterskogen och om de har träffat rätt personer och utfört Heklas uppdrag har de troligen en god bild av vad som har hänt.

Hur mycket spelarna själva förstår av det som händer kommer att variera från spelgrupp till spelgrupp. Några kommer att ta vara på alla ledtrådar som ges och säkert lista ut precis hur det hela hänger ihop, och några kommer att rusa vilt genom Vinterskogen och bara ta fasta på en sak; amuletterna är orsaken till förbannelsen.

Oavsett hur rollpersonerna kommer fram till svaret är lösningen en och samma; de måste skilja Gelle eller Våren från amuletterna

de bär. Även om Hekla tror att man måste lägga båda amuletterna i väskan krävs det endast att man placerar en av dem där för att bryta länken mellan dem och därmed bryta förbannelsen.

Olika spelgrupper kommer att ha olika angreppssätt när de ska lösa problemet med amuletterna. Det är upp till dig som spelledare att göra en bedömning av deras försök och deras chanser att lyckas. Det finns dock tre olika uppenbara sätt att gå tillväga. Chansen är stor att din spelgrupp väljer ett av dessa, eller en kombination av dem.

Med våld

Våldsamma rollpersoner kan försöka besegra Gelle och Våren i strid för att sedan ta deras amuletter. Detta har självklart sina uppenbara risker då både Gelle och Våren kommer att använda alla sina förmågor för att hindra rollpersonerna från att besegra dem.

Märk också att det inte hjälper att enbart döda Gelle och sedan hoppas att förbannelsen bryts. En av amuletterna måste läggas i väskan för att detta ska ske. Om rollpersonerna dödar Gelle kommer Våren att använda alla sina krafter för att förgöra dem.

Våren kan inte dödas av rollpersonerna, även om de tillfälligt kan driva bort henne från Gelles borg.

Med list

Rollpersoner som har tillgång till färdigheter som tillåter dem att smyga sig in i borgen kan bestämma sig för att med list komma åt Gelle och dennes amulett. Det bästa tillfället för detta är om natten när Gelle sover och Våren befinner sig i borgens torn.

Man kan också tänka sig att rollpersonerna använder sig av magi eller av andra medel för att själva söva Gelle och sedan ta amuletten. Observera att Vårens reaktion på eventuella hot mot Gelle är kraftig och våldsam. Spelare som väljer detta sätt måste vara beredda på att deras rollpersoner måste vara väldigt försiktiga.

Med förnuft

Vältaliga rollpersoner kan bestämma sig för att försöka övertala Gelle och Våren att självmant ta av sig amuletterna. Detta är självklart väldigt svårt och kräver att spelarna lyckas med färdigheten Övertala eller Hypnotisera (Väldigt svårt, –5 på FV), och att de rollspelar bra.

Du kan också tillåta spelare som rollspelar extremt bra och som har pusslat ihop hela historien korrekt att övertala Gelle att ge dem sin amulett, utan att de behöver slå för Övertala eller Hypnotisera.

VÅREN KOMMER

Om rollpersonerna lyckas placera en av amuletterna i Heklas läderväska bryts länken mellan Gelle och Våren, och förbannelsen upphör att verka. Gelle faller på knä, med tårarna rinnande på kinderna. Alla döda blommor i borgen slår i blom och fåglarna kvittrar i träden. Våren själv blir stilla och ett lugn sprider sig kring henne. Hon ler mot eventuella rollpersoner i närheten och förvandlas till en svärm fjärilar som flyger ut över skogen.

Solen lyser starkt och varmt över Vinterskogen och rollpersonerna hör hur snön smälter och hur små porlande bäckar växer fram.

Vargarna		
Styrka	11	Naturliga vapen
Fysik	14	Bett (1T10) FV 10
Smidighet	16	
Storlek	6	Naturligt skydd: Skinn (RV 2)
Intelligens	5	Förflyttning: L 11
Psykisk kraft	11	
Spirit	11	Färdigheter
Karisma	6	Gömma sig FV 9
		Spåra FV 16
Kroppspoäng: 23		

Vårens dofter, en blandning av knoppande blommor och vinterns förruttnelse sveper genom skogen. Varma vindar blåser upp från söder och bär med sig vårens ljud och en behaglig smekning mot kinden.

På några timmar släpper vintern sitt grepp om Vinterskogen och den normala årstiden tar över. Förbannelsen är bruten.

ÄVENTYRSPOÄNG

När äventyret är slut ska du dela ut Äventyrspoäng till spelarna och deras rollpersoner. Hur du delar ut poängen beror självklart på hur spelarna spelat äventyret.

Det kan kännas svårt att bedöma spelarnas insatser om Vinterskogens Hemlighet är ett av de första äventyr du spelleder. Det finns dock knep som du kan ta till för att lättare bedöma hur mycket Äventyrspoäng du ska dela ut. Jag beskriver två olika varianter nedan.

Komplex variant

Jag börjar med att beskriva en ganska komplex variant. Om du tycker att detta sätt att bestämma ÄP blir för krånglig kan du använda den enklare varianten nedan.

Det första du ska göra är att bestämma hur mycket Äventyrspoäng du tycker att man maximalt ska kunna få för att ha klarat äventyret. För Vinterskogens Hemlighet bestämmer vi att varje spelare maximalt kan få 60 poäng. Dela sedan denna summa med 3.

60 genom 3 är lika med 20.

Tänk tillbaks på äventyret och på hur spelarna uppträdde, och poängsätt följande påståenden utifrån hur gruppen presterat:

1. Spelarna rollspelade bra: 1 (dåligt)–20 (bra)
2. Du hade kul som spelledare: 1 (tråkigt)–20 (kul)
3. Spelarna visade god disciplin: 1 (dålig)–20 (bra)

Hur många idiotiska saker hittade de på: –2/idiotsak

Som du säkert listat ut går skalan från 1 till 20 eftersom vi fick fram siffran 20 när vi delade 60 med 3.

Idiotstraffet ska alltid vara $-(\text{totalsumman} \div 3) \div 10$ per idiotsak.

Av dessa punkter bör åtminstone några kommenteras närmare.

Rollspelande – för att du ska ge över 15 poäng måste gruppen ha presterat en föreställning värdig en Oscar. Och kom ihåg, alla i gruppen skall ha spelat så bra! Oftast omöjligt.

Speldisciplin – bråkade spelarna sinsemellan om småsaker som gjorde att spelledaren hade det tråkigt (dåligt) eller försökte de hjälpa till att skapa en god stämning i gruppen (bra). Brydde de sig inte om att lyssna på dig så att du fick förklara allting flera gånger (dåligt) eller var de uppmärksamma på vad du sa (bra).

Idiotstraff – Rollspelare hittar alltid på de mest barocka saker när de rollspelar. Om spelare gör ofantliga idiothandlingar ger du gruppen –2 poäng. För varje idiotgrej, dra ifrån 2 poäng. Hit hänvisas även regelidioti, alltså försök att ändra en situation

genom att hänvisa till detaljer i reglerna när detta uppenbart förstör tempo och stämning.

När du funderat över dessa påståenden lägger du ihop alla poäng och får en totalsumma för gruppen. Modifiera denna individuellt med +5 eller –5 för de spelare som gjort särskilt bra eller särskilt dåligt från sig, och med eventuella andra bonusar som anges i äventyret och dela sedan ut poängen.

Om någon spelare överskrider maxgränsen 60 ÄP modifieras summan till att bli 60.

Exempel

Min spelgrupp har spelat Vinterskogens Hemlighet. Gruppen rollspelade ganska bra så de får 15 poäng för det. Jag hade roligt när jag spelledde så de får 20 poäng, men det var lite okoncentrerade så jag fick jobba hårt för att få dem att fokusera på äventyret, alltså får de 10 poäng för det. De attackerade Hekla först vilket jag tycker var idiotiskt, så de får –2 för det. Vidare var det en spelare som ville lämna Aud ensam i skogen vilket jag tycker inte passar när man spelar en saga som Vinterskogens Hemlighet. Alltså får gruppen –2 för det också.

Totalsumman för gruppen blir alltså 41 poäng. Theo och Dante rollspelade bra och får därför +5 poäng var. Anders förstörde sagostämningen vid några tillfällen och får därför –5 poäng. Alla tre får +5 poäng var för att de sövde björnen vid Vinterns tronsal, som angavs i äventyret. Resultatet blir som följer:

Theo 51 ÄP

Dante 51 ÄP

Anders 41 ÄP

Enkel variant

Detta är en enklare variant, som inte beror så mycket på hur ni spelat utan mer på hur spelarna valde att lösa äventyret.

Dela ut poäng enligt följande:

Rollpersonerna klarade äventyret: 30/spelare

Rollpersonerna löste äventyret med (endast en av nedanstående):

☛ Våld: +5/spelare

☛ List: +10/spelare

☛ Förnuft: +15/spelare

Rollpersonerna övergav Aud: –10/spelare

Rollpersonerna sövde björnen: +5/spelare

Spelarna har rollspelat bra: +5–10/spelare

En spelare kan alltså maximalt få 60 Äventyrspoäng.

VAD HÄNDER SEN?

Efter att ha klarat av farorna i Vinterskogens Hemlighet vill troligen rollpersonerna fortsätta sin resa och söka efter nya spännande äventyr. Men de behöver inte lämna skogen för att möta nya utmaningar.

- ☞ Gelle behöver hjälp att förstå vad som hänt och att komma till ro med detta. Han måste försonas med skogsvaktarna, och kungen måste meddelas. Dessutom är det Gelles uppgift att ta hand om Grote och hans gäng och han lovar en belöning till rollpersonerna om de åtar sig uppdraget att tillfångata trollen.
- ☞ Hekla kanske har fler uppdrag åt rollpersonerna. Eller hon kanske vill hämnas, beroende på hur rollpersonerna behandlade henne. Oavsett vad vill hon ha tillbaks väskan med amuletterna. Om rollpersonerna inte återbördar dessa till Hekla kommer hon att placera en förbannelse på dem som endast kan brytas genom att de återlämnar väskan och innehållet.
- ☞ Skogsvaktarna behöver hjälp att jaga eller driva bort vargflocken från skogen. När våren nu äntligen kommit har vargarna mat i överflöd och risken finns att de blir farliga för de människor som bor i skogen.

- ☞ Grote och hans pojkar kanske kom undan rollpersonerna och vill hämnas stölden av pipan och silverskrinet.
- ☞ Vem är Blodughadda? Vad är hans relation till Grote? Varför ville han att förbannelsen inte bröts?
- ☞ Vems är guldmynten som fanns i trollens grotta? Någon kanske letar efter dem och får reda på att rollpersonerna har dem? Någon kanske tror att rollpersonerna stulit mynten?

Kom ihåg att med lite fantasi och hårt arbete från dig kan Vinterskogens Hemlighet visa sig vara startpunkten för en lång och givande kampanj. Lycka till!

Slut

