DRAKAR OCH DEMONER

TRUDVANG

VÖLUSPA

Konventssenario: GothCon 2007.
Författat av: Andreas Williamsson & Tobias Radesäter
Illustrationer: Reine Rosenberg.

INLEDNING

Hövdingen låg under den tjocka björnfällen och betraktade klokgumman med sitt enda dugliga öga. Kroppen började plötsligt skaka av hostningar och han spottade upp en stor blodklump som landade i elden med ett fräsande.

”Det är hög tid Storetand Bergfast sa den gamla trollkvinnan. Stammen måste ledas av de unga och de starka.”

”Kommer… kommer man att minnas mig?” Det stora trollet lät närmast som ett ängsligt barn.

”Man kommer att minnas dig som en stort troll, ett klokt troll, en riktig hövding.”

”Nåväl, låt det då ske. Låt völvan välja.”

Klokemor Grymla vaggade långsamt ut ur grottan på sina krumma ben och blickade ut över de förväntansfulla trollskaror som hade samlats utanför.

”Resa till bortom,
vildmark betvingas.
Målet i fjärran,
mytiskt och fornstort.
Vem ska hon välja,
världsvana völvan?
Vishet ska skådas.
Öden ska stöpas.”

Hövdingen för Stenätarnas stam ligger för döden och det är hög tid att utse en arvinge. Traditionen bjuder att hövdingens söner ger sig ut på Völvans prövning, en lång vandring för att nå den sägenomspunna völvan och få ta del av hennes visdom. Hon kommer att använda sina mäktiga siarkrafter för att utse den mest lämplige kandidaten. Det är brukligt att färden till hennes boning bjuder på en rad händelser som allt tydligare klargör vem som är av det rätta virket. Rollpersonerna är alla hövdingens söner, även om bara två av dem är medvetna om det, samt stammens visa kvinna Klokemor Grymla. Vägen till völvan kommer att bjuda på tre stycken prövningar som alla kan lösas på olika sätt beroende på rollpersonernas agerande. Förutom att varje händelse har ett färdigt ramverk så finns det inga givna lösningar. Spelarna har stor handlingsfrihet men i många fall så är det inte våld som är det bästa sättet att ta sig vidare. I slutändan är det dock så att det är den gamla trollkvinnan Grymla som utser stammens nästa hövding eftersom völvan är död sedan länge.

Den sovande jätten

Den första utmaningen handlar om att lämna bergen bakom sig och för att lyckas med detta så måste rollpersonerna få hjälp av skogsjätten Glaudring, vilket visar sig vara svårare än väntat eftersom denne har fallit i sömn och ett vättesamhälle har byggts i anslutning till hans viloplats.

Det levande träsket

För att komma ut ur ett magiskt träsk måste rollpersonerna antingen dräpa eller förhandla med en sedan länge avliden alfschaman.

Den bortrövade familjen

Den sista utmaningen handlar om att rollpersonerna på något sätt ska komma över en fiskebåt och få den kunskap som krävs för att kunna hantera den. I jakten på detta så kommer de att komma i kontakt med både vettskrämda fiskare, unga istroll och lömska skogstroll.

Rollpersonerna

Spelargruppen består av fem rollpersoner. Stor-Kaxe, Granithårde, Halvkarl, Lillberget och Klokemor Grymla. Den sistnämnda förtjänar att diskuteras mer i detalj eftersom hon spelar en stor roll för äventyrets utformning och upplösning. Det är Klokemor Grymla som avgör vem av de övriga rollpersonerna som ska bli hövding baserat på hur de beter sig under de olika prövningar som de utsätts för. Den spelare som har henne som rollperson har alltså ett större ansvar än det övriga och det gäller för spelledaren att göra spelaren införstådd med detta. Äventyret tjänar på att denna karaktär inte hanteras av den mest passiva eller oengagerade av spelgruppens medlemmar. Beroende på hur självständig Klokemor Grymlas spelare är så kan spelledaren hjälpa honom eller henne på traven om det är nödvändigt. Om bara fyra spelare finns tillgängliga så kan det vara lämpligt att spelledaren tar över Klokemor Grymlas roll. Klokemor Grymla är visserligen ganska mäktig men också gammal och glömsk, den spelare som får ansvaret för henne kommer att i utbyte mot hennes stora krafter även få hennes glömska, tankspriddhet och begynnande senilitet att handskas med. Detta kommer att yttra sig dels som att hon har glömt bort en massa viktiga detaljer och helt enkelt minns färdvägen fel och dels genom att hennes magi inte är särskilt pålitlig eftersom hon har en benägenhet att blanda ihop formler eller feldimensionera dem. Spelledaren kan slå på tabellen nedan varje gång som hon lägger magi för att se vilket som blir det verkliga resultatet.

Klokemor Grymlas magitabell 1T10

1-4	Ingenting speciellt händer. Besvärjelsen fungerar som det är tänkt.
5-6	Kraftfullare effekt. Besvärjelsen blir mycket kraftfullare än planerat.
7-8	Svagare effekt. Besvärjelsen blir mycket svagare än förväntat.
9	Någon annan drabbas. Besvärjelsens effekter drabbar någon eller något annat än det tilltänkta målet.
10	En helt annan besvärjelse läggs istället. Spelledaren bestämmer vilken annan men det måste vara någon som Klokemor behärskar.

Vi uppmuntrar spelledaren att använda denna tabell för att maximera förvirringen i gruppen och övriga rollpersoners misstänksamhet mot Klokemor. Om spelledaren gör bedömningen att det vore roligast om ett visst slag misslyckades så kan han helt enkelt bestämma det och plocka ett resultat ifrån tabellen eller hitta på något själv. Kom bara ihåg att det inte handlar om att sätta dit spelarna eller ha ihjäl dem.

Även de båda bröderna Granithårde och Stor-Kaxe dras med en något felaktig självbild. I sina egna ögon är de fruktansvärt kompetenta och duktiga trots att de egentligen är två stycken bortskämda latmaskar. Detta simuleras genom att deras färdighetsvärden egentligen inte är särskilt höga jämfört med resten av gruppen, dessutom uppmanas spelledaren att öka svårighetsgraden för allting som de tar sig för så att de misslyckas oftare än de övriga rollpersonerna.

Det är inte meningen att rollpersonerna ska avlida eller ständigt hamna i återvändsgränder för att Klokemor Grymla är senil och bröderna är uppblåsta. Inte heller de inbyggda motsättningarna i gruppen är tänkta som skäl till interna uppgörelser och mord på gruppmedlemmar. Förhoppningen är att de ska leda till pinsamma situationer och roliga dialoger mellan spelarna, en dynamisk spelgrupp och en roligare spelupplevelse helt enkelt. Det står spelledaren fritt att anpassa hela scenariot till den egna gruppens förutsättningar i den utsträckning som det behövs.

Avfärd

Rollpersonerna beger sig iväg strax innan gryningen medan natten fortfarande ligger över landskapet. Hela stammen är närvarande för att ta farväl hållandes tända facklor som lyser upp det flyende nattmörkret. Till och med den sjuke gamle hövdingen Storetand har lyckats ta sig upp ifrån sin sjukbädd och betraktar rollpersonerna med skumögd gammelmansblick iklädd ett ofantligt björnskinn som döljer hans oroväckande magra kropp. Med darrande armar räcker han över det stora och krökta horn som rollpersonerna måste blåsa i för att väcka völvan ur hennes slummer. Han lyckoönskar sina söner en sista gång innan rollpersonerna beger sig iväg för att möta sina öden.

RESAN TILL JÄTTEN GLAUDRING

Rollpersonerna kommer att färdas norrut i ungefär två dygn innan de kommer till det område där jätten Glaudring lever. Resan dit går genom täta barrskogar med sparsamt djurliv. Rollpersonerna kommer inte att stöta på något farligare eller dramatiskare än småfåglar och ekorrar innan de kommer fram till jättens land.

Den sovande jätten

Spelledarpersoner: Jätten Glaudring, vättehövdingen Hrungel, schamanen Krumme, vättar

Den storvuxna skogsjätten Glaudring håller de glesa barrskogarna invid bergens skugga som sitt eget revir. Här lever han som självutnämnd härskare och ägnar sin tid åt storslaget filosoferande. Han är synnerligen välbekant med trakten och alla de klyftor som leder bortom bergen. Flera av dem är dessutom blockerade av nedfallna stenblock som få andra kan flytta förutom honom. Rollpersonerna behöver hans hjälp för att lämna klanens trygga marker bakom sig och passera genom det hotfulla bergsmassivet. Glaudring har alltid haft goda relationer med trollen, i synnerhet med klokemor Grymla, även om han för det mesta har hållit sig på sin egen kant. Ingen har på allvar sett honom de senaste 30 åren, men å andra sidan så är markerna nedom berget vidsträcka och alla troll gör klokt i att undvika att leta efter jättar som vill vara i fred. Ingen betvivlar att han fortfarande finns där och många hävdar att de har sett hans spår eller hört honom på avstånd.

Sanningen är den att efter klokemor Grymlas senaste besök så har Glaudring fallit i sömn. Skogsjättars levnadstid rör sig i en annan takt än trolls och efter att ha varit vaken i många år så kände han hur sömnen överväldigade honom. Han lade sig därför till ro intill en liten sjö och på en bädd av granar. Där har han sovit sedan dess. Strax efter att han slumrade till så anlände en liten familj med vättar till platsen bortdrivna ifrån bergen av hårda tider och otrevliga monster. Glaudrings sovplats framstod som ett idealiskt nytt hem för dem och schamanen Krumme försäkrade dem om att den väldiga jätten var deras nya gudom och beskyddare. Platsen var helig och utvald. I skuggan av den sovande jätten byggde de sig en liten by som snart blomstrade. Men snart upptäckte de att jätten inte var en ofarlig beskyddare ens när han sov. En mardröm fick Glaudring att röra sig i sömnen med följden att han krossade stora delar av byn under sin ofantliga kroppshydda. Lyckligtvis så hann de flesta av vättarna rädda sig undan innan deras bostäder förstördes. Fler incidenter följde och Glaudrings oberäkneliga drömmar orsakade stor skada ibland vättarna. Deras schaman började arbeta fram ett sätt att hantera jättens rörelser och lugna hans oroliga slummer. Han måste avskärmas ifrån yttre störningar och inte utsättas för obehag som kunde tänkas väcka honom eller oroa honom. Krumme lät bygga ett litet hus invid Glaudrings näsa för att bättre kunna tyda

hans sinnesstämning och förebygga oväntade rörelser och att jätten vaknade. Glaudrings öron fylldes med vittmossa och området närmast hans kropp blev förbjuden mark för alla utom schamanen. Vättarna började göra allt de kunde för att skydda sin gud ifrån märkliga ljud och störningar.

Vättebyn

Det finns spår av vättarnas närvaro lite varstans i den lilla skogen i form av markeringar, utplacerade fällor och rester av övernattningsplatser. Flera grupper lämnar dagligen byn i olika ärenden som jakt, vedsamling, svampplockning, getvallning eller för att beundra någon vacker sten eller något inbjudande kadaver. Vättarna är ganska lättdistraherade. Förr eller senare så kommer rollpersonerna att antingen träffa på en grupp vättar eller spår efter dem. Spåren leder vidare till byn och vättarna likaså, jaktsällskap återvänder med jämna mellanrum och vättar som konfronteras med rollpersonerna kommer att springa tillbaka för att varna sina kamrater.

Byn är inte särskilt imponerande och består av en handfull disparata byggnader som trängs kring en liten sjö. Inget hus är det andra likt, några är bara jordhålor med tak medan andra mer liknar tält gjorda av hopfogade djurhudar. Det enda som de har gemensamt är att de inte är särskilt välbyggda. En liten bit längre bort ligger den enda byggnaden av mer permanent slag i form av ett dragigt och otätt långhus i trä. Att allting är anpassat för personer av vättars storlek bidrar inte till att göra byn mer imponerande. Marken runt husen verkar uppodlad även om det är oklart vilka grödor det är som prioriteras eftersom de små jordlapparna hyser ett stort utbud av ogräs, märkliga växter, grönsaker och bärbuskar. Här och där går getter och betar, i den lilla sjön, och den bäck som finns i anslutning till den, brukar flera vättar fiska och fånga grodor. Byn är full av aktivitet under nästan alla tider på dygnet även om vättarna är märkligt dämpade och kommunicerar med viskningar och handrörelser.

Nordöst om byn breder ett stort avverkat och upptrampat område ut sig kring vad som verkar vara en stor kulle. Utkanten av området verkar vara avgränsat av en slags låg skärm sammanfogad av illa flådda djurskinn. En närmare granskning avslöjar att den stora kullen i själva verket är en sovande jätte klädd i jordfärgade och vid det här laget ganska slitna kläder. Glaudring sover på rygg med händerna korslagda på magen. Över den nedre delen av jättens ansikte har det rests ett stort tält som verkar vara delvis förankrat i hans stora, bruna skägg. Tältet rör sig i takt med jättens andetag. En liten grupp ängsliga vättar sitter med olika primitiva instrument i närheten av jättens högra öra. En närmare granskning av jätten avslöjar att det verkligen är Glaudring, att hans öron är fulla med vitmossa och att resterna av en sedan länge död vätte sticker upp mellan fingrarna på hans högra hand. Någon verkar även befinna sig inne i tältet och mässa obegripligt. Mycket mer än så hinner rollpersonerna knappast se innan de blir upptäckta av vättarna.

Vättarna har tagit sig det ståtliga namnet ”Den sovandes väktare” och är ovanligt sturska och orädda för att vara vättar. Bortsett ifrån Glaudrings utbrott så har de ett bra och tryggt liv i den lilla byn och de anser att de har sin sovande skyddsängel att tacka för allt. De fallfärdiga byggnaderna rymmer fler vättar än vad man först skulle kunna tro och allt som allt har byn drygt 100 bofasta invånare i olika åldrar. Ungefär hälften av dessa är i vapenför ålder och beredda att försvara både byn och Glaudring om det skulle behövas. Deras vapen är visserligen primitiva men det är inget fel på deras stridslystnad. Dessutom har Krumme möjlighet att manipulera Glaudring så länge som jätten sover (se nedan). Hövdingen Hrungel vill gärna tala med gästerna och rollpersonerna får röra sig fritt i byn så länge de håller sig borta ifrån jätten, är så tysta som möjligt och inte är öppet hotfulla. Om rollpersonerna följer dessa enkla förhållningsregler så kommer byns unga att flockas runt de spännande gästerna för att känna på dem och deras utrustning, och gärna låna särskilt intressanta föremål om de får chansen.

Vättehövdingens dilemma

Under de många år som har passerat sedan vättarna grundade sin by så har schamanen Krumme lärt sig att kontrollera Glaudrings sömn och beteende på olika sätt. Jätten blev orolig när han drömde mardrömmar eller hörde höga, obehagliga ljud. Då började han röra på sin väldiga kropp och fumla runt med sina kraftfulla armar. För att undvika sådana okontrollerade utbrott så fylldes Glaudrings öron med vitmossa, skogen runt hans viloplats höggs ner och särskilda jägare såg till att det inte fanns några högljudda fåglar eller annat otrevligt djurliv som kunde störa jättens sömn. All bebyggelse flyttades en bit bort och en skärm sattes upp runt jätten för att markera helgat områden och för att försöka dämpa omvärldens ljud. Byborna blev tillsagda att de måste vara tysta och en liten grupp musikaliska vättar valdes ut för att spela lugnande vaggvisor när schamanen bedömde att Glaudring visade tecken på att vakna eller drömma om obehagligheter. Den lilla stuga som från början prydde jättens ansikte har ersatts av ett stort tält som är Krummes bostad och arbetsplats. Genom att iaktta Glaudrings andning och ögonrörelser så kan Krumme förutse utbrott av mardrömmar. Men schamanen upptäckte även för flera år sedan att han i viss mån kunde manipulera jättens sinnestämning genom att bränna olika typer av örter under hans näsa. Det fanns örter som lugnade honom men det fanns även sådana som framkallade raseriutbrott. Denna kunskap visade sig vara synnerligen användbar när den gamle vättehövdingen dog och ersattes av en betydligt mer respektlös yngling som ifrågasatte Krummes stora inflytande och privilegier. Schamanen kallade helt enkelt till sig den nye hövdingen och manipulerade sedan fram ett raseriutbrott hos Glaudring som fick honom att slå vilt omkring sig. Resterna av den uppstudsige hövdingen finns fortfarande fastklämda mellan jättens högerfingrar. Sedan den dagen är det Krumme som har bestämt över vätteklanen och hövdingen har reducerats till en galjonsfigur. Detta är vättehövdingen Hrungel inte det minsta nöjd med och han såg helst att den skrumpne gamle schamanen helt

förlorade sin maktposition. Men schamanen har ett starkt stöd i byn och det är få som skulle våga sätta sig upp emot honom. Därför hoppas Hrungel på att rollpersonerna ska hjälpa honom att på något diskret sätt ta schamanen av daga eller bryta hans inflytande över byn. Något öppet stöd vågar han inte ge, däremot kan han förse rollpersonerna med en hel del värdefull information. Hrungels information är naturligtvis färgad av vidskeplighet och okunskap. Följande kan hövdingen delge rollpersonerna:

”Han som sover” är vättebyns evige beskyddare och totem. Varje dag och varje natt så är han låst i ständig kamp med vättarnas fiender och hans ande svävar över deras territorier. Skulle ”Han som sover” vakna så skulle hans ande inte hitta tillbaka till kroppen och byn är dömd till undergång!

Schamanen Krumme är officiellt språkrör för ”Han som sover” och kan vädja om olika tjänster ifrån honom. Det är bara schamanen som kan lugna ”Han som sover” när han blir arg eller förhindra de rörelser som han gör när hans ande slåss med vättarnas fiender. Krumme bor i tältet för att vara nära ”Han som sover” och för att bättre kunna förutse hans behov och önskningar.

Den föregående hövdingen ansågs inte värdig av ”Han som sover” och blev därför krossad av hans mäktiga näve. Därefter har Krummes inflytande bara ökat och idag är det ingen som vågar säga emot honom.

”Han som sover” får inte störas i sin kamp mot vättarnas fiender på något sätt, därför är det förbjudet med höga ljud i hans närhet.

Att helt sonika väcka Glaudring är förstås en enkel lösning på hövdingens dilemma, utan den sovande jätten är inte Krumme mer än en listig gammal vättegubbe och ett lätt offer för hövdingen. Men detta är en lösning som saknar stöd av samtliga vättar som är dödligt rädda för att gå miste om sin mäktiga beskyddare. Det är därför synnerligen oklokt att öppet hysa sådana ambitioner. Hrungel som är både äregirig och hänsynslös kan lova rollpersonerna både guld och gröna skogar om de hjälper honom. Alltifrån hemliga vättevägar ut ur bergen till gömda guldskatter och andra belöningar. Dessa löften kommer att vara lögnaktiga om inte spelledaren anser något annat.

Att väcka jätten

Det är troligt att rollpersonerna förr eller senare försöker väcka jätten för att få information om vilka vägar som finns ut ur bergen. Att väcka den slumrande Glaudring är dock inte fullt så enkelt som det kanske verkar. Det är väldigt svårt att komma honom nära eftersom vättarna kommer att förhindra detta, jätten är skyddad ifrån höga ljud både av vitmossan i öronen och den lilla vätteorkestern som kommer att försöka dränka allt oljud i vaggvisor och han är relativt okänslig för smärta utom på vissa känsliga punkter så-

som näsa och underliv. Om rollpersonerna tar lite tid på sig för att observera den sovande jätten så kommer de att höra märkliga ljud ifrån hans mage. Vad ingen utom Krumme vet är att Glaudring håller på att vakna eftersom han är hungrig. Själva uppvaknandet kan dock ta ett bra tag till om inte hans hunger uppmuntras ytterligare till exempel genom att han känner lukten eller smaken av kött.

I grund och botten finns det så många olika sätt att väcka Glaudring att de är omöjliga att räkna. Här är det i mångt och mycket upp till spelarna att klura. Det som är viktigt att veta är att jätten när han vaknar antingen är glad eller arg. Om Glaudrings väcks på ett otrevligt sätt till exempel genom att rollpersonerna sticker ett svärd i hans öga, gör höga ljud, blockerar hans andning, förgiftar honom eller på något annat sätt drogar honom då kommer han att vakna med ett vredesvrål och mer eller mindre gå bärsärkagång. Något som sannolikt kommer att drabba alla i hans närhet. Han kommer att försöka krossa allt liv han ser och slänga stora träd och stenblock omkring sig. Därefter kommer han att försvinna iväg ut i skogen ilsket mumlande på jakt efter något att äta. Det kommer att dröja ett bra tag innan han lugnar ner sig och skulle det senare komma fram att rollpersonerna ligger bakom hans obehagliga uppvaknande så kommer han inte att vilja hjälpa dem.

Om Glaudring istället väcks på ett mer behagligt sätt, till exempel genom lukten av mat, att någon kittlar hans fötter (kan vara ganska riskabelt dock), tålmodiga viskningar och så vidare så kommer han att vara betydligt mer tillmötesgående även om han fortfarande kommer att vilja äta först innan han diskuterar med rollpersonerna. Detta kan dock gå rätt fort eftersom en by full med vättar av någon anledning finns alldeles i närheten.

Det är alltså svårare att komma nära jätten än att väcka honom. För att få fri tillgång till Glaudring så krävs det att Krumme avlägsnas eller på något sätt övertalas att ge rollpersonerna tillgång. Annars så får rollpersonerna smyga och smussla med sina avsikter så att den sluge gamle schamanen inte blir misstänksam.

När Glaudring väl har stillat sin hunger så är det åter möjligt att kommunicera med honom och han är villig att visa rollpersonerna den lättaste vägen ut ur berget.

Sömngångaren

Det är förstås fullt möjligt att rollpersonerna väljer att alliera sig med schamanen Krumme istället för vättehövdingen. För att det ska vara möjligt så måste de på något sätt försöka kommunicera med honom vilket innebär att de måste ta sig i närheten av den sovande jätten eller göra sådant väsen av sig i vättebyn att Krumme får veta att de är i närheten. Om de beger sig innanför den skyddande skärmen så kommer schamanen att bli informerad om deras intrång och surmulet fråga vad de gör där. Han är försiktigt avvaktande eftersom han förstår att rollpersonerna höjer sig ganska högt över den vanliga grå massan av vättar. Om de behandlar honom med respekt och vördnad och berättar om sitt uppdrag så kan han tänka sig att hjälpa dem, förutsatt att de gör honom en liten tjänst.

Krumme har insett att Glaudring är på väg att vakna upp ur sin slummer vilket kommer att medföra att vätteschamanen förlorar kontrollen över honom och det beskydd som han hittills har inneburit för byn. Men Krumme hoppas kunna undvika detta genom att blanda ihop en särskild örtdekokt där den starkt hallucinogena och beroendeframkallande synsvampen är en viktig ingrediens. Med örtblandningen hoppas Krumme kunna försätta jätten i ett permanent tillstånd av halvdvala och göra honom mer mottaglig för kommandon och förslag ifrån andra. Men detta berättar han knappast för rollpersonerna. Han vill att de ska samla ihop ett dussin synsvampar åt honom ifrån den enda plats i skogen där de växer nämligen ett litet kärr ungefär en dagsmarsch ifrån vättebyn. Kärret är hemvist åt en ung skogsorm vilket är skälet till att vättarna undviker platsen. Huruvida Krumme faktiskt berättar att kärret inte är tomt beror mycket på vilket intryck som rollpersonerna har gjort på honom. Ser han dem bara som farliga agenter åt hövdingen eller respektlösa oduglingar så säger han ingenting men om de har vunnit hans förtroende så varnar han dem för ormen.

Kärret är en ganska liten och halvt igenväxt pöl full av blodtörstiga och högljudda insekter. I kärrets mitt finns en liten ö där stammen av en urgammal ek trotsigt pekar mot skyn. Vid den döda ekens rötter växer små grupper av gulaktiga synsvampar. Den lilla ön är dessvärre också en populär sovplats för skogsormen som brukar vila sitt huvud på en av rötterna och låta sin långa kropp ligga i det svalkande vattnet. Ormen sover långa perioder men vaknar om den hör höga ljud eller kraftiga plaskanden.

Om rollpersonerna återbördar synsvamparna så kommer Krumme omedelbart att påbörja bryggandet av sin dekokt. Det är upp till spelledaren om han lyckas kontrollera jätten eller bara väcker honom. Väcks jätten genom en misslyckad örtbrygd så kommer han dock att vakna arg. Om rollpersonerna lurat på den något närsynte schamanen fel svampar så kan effekten också bli helt annorlunda. Får Krumme kontroll över jätten så kommer denne att befinna sig i ett permanent tillstånd av halvdvala med en fot i den vakna världen och en i sömnen. Krumme kommer att placera sig själv på Glaudrings ena axel och orkestern på den andra för att öva upp sin kontroll över jätten. De följande dagarna vandrar Glaudring som i trans runt i skogen jagande sina egna hallucinationer och drömmar tills Krumme lär sig att kontrollera honom. Därefter kommer han att med jättens hjälp öppna upp ett pass i bergen för rollpersonerna. Men alla troll som aspirerar på att bli hövdingar inser snabbt att det inte är en merit att ha försett en liten klan med vättar med ett så livsfarligt vapen…

Spelledarpersoner

Vättehövdingen Hrungel

Hrungel är en ganska småvuxen vätte med ett oproportionerligt stort huvud och utstående öron. Hans ögon är

vakna och intelligenta och han är klädd i en exklusiv dräkt av lodjursskinn som han bär med stor stolthet tillsammans med en krona gjord av en bit av stammen på en urholkad ungbjörk.

Hrungel är en smart och ambitiös ung vätte som har stora planer för den lilla byn. Tyvärr blockeras alla hans planer av det faktum att det är den konservative gamle schamanen Krumme som bestämmer över klanens framtid i enlighet med sina egna dammiga åsikter. Hrungel är för feg för att öppet våga angripa Krumme eller underminera schamanens makt. Särskilt eftersom han vet att de övriga vättarna nästan alltid sympatiserar med den starkaste parten vilket helt klart är Krumme. Därför hoppas han på att rollpersonerna kan göra grovjobbet åt honom och avlägsna den besvärande schamanen.

Schamanen Krumme

Krumme är lång och reslig för att vara en vätte. Hans ansikte är täckt av lager på lager av mystiska tecken ritade i djurblod och lera. Där inunder går det att ana ett fint nät av djupa rynkor. Ögonen är små och misstänksamma och munnen verkar ha fastnat i ett permanent hångrin. Ett enkelt höftskynke av en inkompetent flådd kanin skyddar det viktigaste medan resten av kroppen är behängd med mängder av skallar ifrån små gnagare och fåglar.

Krumme är en myndig och synnerligen erfaren vätteledare vars omdöme numera aldrig ifrågasätts. Vilket är lika bra eftersom han inte har särskilt mycket tålamod med andras åsikter. Han bryr sig visserligen om byns bästa men ser det som synonymt med vad som är bäst för honom eftersom de övriga vättarna är dömda att gå under utan hans förnämliga ledarskap. Krumme är mottaglig för smicker förutsatt att man inte brer på för tjockt eftersom han i så fall blir misstänksam.

Schamanen Krumme

Exceptionella karaktärsdrag:

Spirituell +4 Intelligens +2 Fysik -2 KP: 12

Färdigheter:

Extraktkunskap 12 [Extraktmakare, Drogkunskap, Örtkunskap]
Religion (Hamingjes) 15 [Helig, Gelltis kraft]
Strid 12 [Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare: (Stickvapen)]

Stridspoäng: 22 (27 med Skalm)

Gudapoäng: 15

Gudaförmågor: Bergresens ilska, Bergresens galenskap, Grusat sinne, Trollstark, Hinjestark

Utrustning

Vapen: Skalm 1T10 (ÖP), BV 15, Handlingar 4, IM +3

Bergsresetand

»Bergsresens kraft är min.«

Kvarlevan kan även vara ett horn från en bergsrese.

Genom att kalla på andens kraft får andebesvärjaren ett stridsrus som gör att han går bärsärk. Efter bärsärkaruset är över är andebesvärjaren förvisso trött, men lider inga men av det i övrigt.

I: Bergsresens ilska

Gudapoängskostnad: 8; Varaktighet: FV/2 spelrundor; Räckvidd: personlig; Aktivering: 8

Andebesvärjaren hamnar i ett raseri som får hår att växa ut på hans armar och krokiga horn att börja växa i hans panna. Raseriet har följande effekt:
+3 kroppspoäng (dra bort skada från denna bonus innan vanlig kroppspoäng påverkas)
+1 skadepoäng i skada med närstridsvapen eller kastvapen
Andebesvärjaren kan varken parera eller undvika
Andebesvärjaren ignorerar alla effekter av skräck

II: Bergsresens galenskap

Gudapoängskostnad: 14; Varaktighet: FV/2 spelrundor; Räckvidd: personlig; Aktivering: 8

Andebesvärjaren hamnar i en galenskap som får hår att växa ut på hans armar och krokiga horn att börja växa i hans panna. Galenskapen har följande effekt:
Andebesvärjaren får skräckfaktor 1T5
+5 kroppspoäng (dra bort skada från denna bonus innan vanlig kroppspoäng påverkas)
+3 skadepoäng i skada med närstridsvapen eller kastvapen
Andebesvärjaren kan varken parera eller undvika
Andebesvärjaren ignorerar alla effekter av skräck

Braskeltuppskalle

»Jag ser med braskeltuppens blick.«

Kvarlevan kan även vara en klo från en braskeltupp. Med denna kraftfulla förmåga kan andebesvärjaren kalla på braskeltuppens förstenande kraft. Denna förmåga kan hävas av Helbrägdagörelse och förhindras av vitner som skyddar mot rimvitner, exempelvis Antimagi (Motravitn).

I: Grusat sinne

Gudapoängskostnad: 6; Varaktighet: FV minuter; Räckvidd: synhåll; Aktivering: 4

Andebesvärjaren riktar sin blick mot en motståndare som drabbas av ett förslöande. Motståndaren känner sig trög och har svårare att röra sig. Den drabbade motståndaren får under varaktigheten -2 på alla färdighetsslags färdighetsvärden som kräver hastiga rörelser, som stridshandlingar. Den drabbade får även +2 på initiativet under varaktigheten.

Hrimtursetåben

»Hrimtursen ger mig styrka.«

Kvarlevan kan även vara hornspetsen från en hrimturse. Den mörka anden från hrimtursen skänker styrka genom sin grymhet. Den som aktiverar denna förmåga kommer under inga omständigheter att visa barmhärtighet eller erbjuda nåd.

Styrka	Situationsslag/Skademodifikation
Tursestark	+8
Hinjestark	+6
Trollstark	+4
Urstark	+2
Stark	+1
Normal	±0
Svag	-1
Klen	-2
Orkeslös	-4

I: Trollstark

Gudapoängskostnad: 4; Varaktighet: FV/2 spelrundor; Räckvidd: personlig; Aktivering: 4

Anden skänker styrka som manifesterar sig i andebesvärjarens sannolikhet att klara styrkesituationer och skada. Andebesvärjaren stiger tre steg på tabellen för de exceptionella karaktärsdragen ovan, dock högst Hinjestark.

II: Hinjestark

Gudapoängskostnad: 10; Varaktighet: FV/2 spelrundor; Räckvidd: personlig; Aktivering: 6

Anden skänker styrka som manifesterar sig i andebesvärjarens sannolikhet att klara styrkesituationer och skada. Andebesvärjaren stiger fyra steg på tabellen för de exceptionella karaktärsdragen ovan, dock högst Tursestark.

Skogsjätten Glaudring

Glaudring är utan tvekan den största varelse som rollpersonerna någonsin har sett. När han står upp så höjer han sig högt över den småvuxna skogen men även när han ligger ner så bildar hans kropp en imponerande kulle. Glaudring är en skogsjätte med mörkbrunt hår och skägg samt en synnerligen imponerande uppsättning gulfläckade betar. Hans horn är långa och raka istället för att kröka sig så som brukligt, något som han skäms något alldeles förfärligt för. Därför brukar han dölja dem under en ofantlig luva. När han vaknar kommer hans kläder sitta ganska illa eftersom de har blivit slitna av väder och vind och eftersom han har gått ner ett ganska stort antal kilon under sin vila. Han kommer att försöka hålla uppe sina allt för stora byxor med den ena näven för att hindra att de faller av. Ett utmärkt sätt att blidka jätten är alltså att ge honom kroppen av den döda skogsormen som bälte.

Skogsjätten Glaudring

Exceptionella karaktärsdrag: Jotunstark +8, Motståndskraftig +4

Förflyttning: Land 60 meter Stor lek: Hög som en gran (7ggr)

Kroppspoäng: 140

Stridspoäng: 30 i holmgång

Färdigheter

Rörlighet FV 10
Strid FV 10 [Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare (holmgång), Vapenmästare (holmgång), Holmgång, Holmgångsmästare, Extra handling]
Tala Bastjumal FV 10
Jakt och fiske FV 12
Överlevnad (skogslandskap) FV 12 [Lägerbyggare]

Vapen:

Nävar och fötter 1T10+8 (ÖP 9-10), IM +2, Handlingar 3

Rustning:

Naturligt skydd (rv 2), Pälskläder (rv 2/bv 10).

Förmågor:

Nattsyn; Forma träd; Vid attack mot mansvarelse träffas 1t3 kroppsdelar ; Alla attacker mot Glaudring får +3 på att lyckas; Avståndsattacker mot Glaudring har alltid ±3 på träff tabellen; Får utnyttja sin Stridspoäng över 3 spelrundor istället för 1 på grund av sin storlek.

Glaudring är i vanliga fall vänlig men inte särskilt skärpt, men hungern och den långa sömnen har påverkat hans humör och jämvikt negativt. Han kommer därför att vara väldigt lättretad när han väl har vaknat oavsett hur han har blivit väckt.

Den sovande Glaudring har en stridshandling med färdighetsvärde 8 på att träffa. Vid träff så träffas 1T3 kroppsdelar. Givetvis så kan han inte undvika attacker i sömnen även om det finns en stor risk att han vaknar.

Vättar

Vättarna är nyfikna, frågvisa och klåfingriga varelser. De anser sig vara utvalda och välsignade på grund av Glaudrings närvaro. Men annars är de svältfödda på underligheter och det är inte många som har sett troll tidigare. Därför finner de rollpersonerna synnerligen fascinerande och flera stycken kommer att hänga dem i hasorna om inte de blir bortjagade. Även då kommer några av de djärvaste att försöka smyga efter dem. Vättarna är inte särskilt smarta men det kommer ändå vara svårt att väcka jätten utan att de förstår att något fuffens är i görningen. Att bli av med sin gud och beskyddare är det sista de vill.

Vättarna har värden som ”skogstroll” (se sidan 142 i ”Trudvangs stigar”)

Vättar

Urstam: Bastjurs; Hemvist: Skog; Vanlighet: Vanlig; Typålder: 20 år; Maxålder: 50 år; Storlek: Midjehög (1/2gg); Skräckfaktor: Ingen; Förflyttning: Land 8 meter; Naturligt skydd: Inget;
Exceptionella karaktärsdrag: Trolldum -4; Smidig +2;
Kroppspoäng: 10—18;
Kroppsdelspoäng: Huvud & armar: 5—9 (KP/2); Bröstkorg: 10—18 (KP); Mage & ben: 7—12 (KP/1,5);
Träfftabell (1T20): 1–2: Huvud; 3–4: Höger arm; 5–6: Vänster arm; 7–11: Bröstkorg; 12–14: Mage; 15–17: Höger ben; 18–20: Vänster ben;
Färdigheter: Lönndom FV 10; Rörlighet FV 14; Strid FV 9; Tala (Bastjumal) FV 8; Jakt och fiske FV 8; Överlevnad (Skog) FV 14;
Fördjupningar: Kampvana; Rustningsbärare; Sköldbärare; Holmgång; Kamouflage;
Förmågor: Orädd; Nattsyn;
Stridskapacitet: Skademodifikation: ±0;
Holmgång: 14 Stridspoäng;
[Alt 1: Holmgång FV 14]
Holmgång: skada 1T3;
Beväpnad strid: 13 Stridspoäng; 5 stridspoäng (bunden till en sköld);
[Alt 1: Vapen: Handling FV 13; Sköld: Parering FV 5], [Alt 2: Vapen: Handling FV 10; Sköld: Parering FV 8], [Alt 3: Vapen: Handling FV 7; Handling FV 6; Sköld: Parering FV 5], [Alt 4: Avståndsvapen: Handling FV 13]
Rustning: Rustning med rustningsvärde 1-6 (allt från en skyddad kroppsdel till heltäckande skydd)

Ytterligare komplikationer

Om spelarna klarar av detta moment väldigt snabbt och spelledaren vill lägga in ytterligare komplikationer för att förlänga scenen så kan han låta två unga vättar; Smyge och Klåfinger, stjäla något viktigt föremål som till exempel hornet som behövs för att kalla völvan. Ett annat alternativ är att rollpersonerna själva blir hyllade som vättebyns nya gudar efter att de har väckt jätten. De blir överrösta med gåvor, krav och absurda förfrågningar och omges ständigt av nyfikna och pratglada vättar.

Spelledartips

Den här episoden blir roligast om spelarna väljer att försöka förhandla med vättarna istället för att lösa sina svårigheter med våld. Därför kan spelledaren öka antalet vättar och/eller förbättra deras vapen och färdighetsvärden om han inte tror att de är tillräckligt avskräckande för hans spelgrupp. Han kan även låta Krumme demonstrera sitt inflytande över jätten genom att spela upp hur en tjuv straffas genom att Glaudring krossar honom under sin ena köttiga näve.

DET LEVANDE TRÄSKET

Spelledarpersoner: Leinikka - vandöd alfshaman, dalens ande, skelettet efter ärkesejden Gunhilde Lodbjersdottír, Gammelormen, diverse insekter.

Bortom bergspasset ligger ett område som en gång i tiden var en bördig dalgång, inramad mellan grönskande bergssidor. Det var hem åt ett fåtal människor som levde i små gårdar mellan de täta skogarna. Sedan klokemor Grymla passerade här förra gången har något fruktansvärt hänt. Den långtifrån nogräknade alfshamanen Leinikka anlände till dalen i syfte att lära sig hemligheter från dalens ande som hon sedan skulle kunna använda för att hjälpa sitt folk. Dalens ande var mindre samarbetsvillig än Leinikka hade räknat med. Hon lyckades trots hårt motstånd fånga den och försökte tvinga av den nyckeln till att göra jorden bördig, att kontrollera trädens växande och att förstå fåglarnas språk. När anden vägrade dela med sig av sina kunskaper blev den stolta alfshamanen galen av vrede. Hon byggde ett tempel av sten för att utestänga anden från sin dal. Hon utvecklade obegripliga tortyrmetoder för att tvinga ett svar ur den motstridiga anden. Det enda resultatet blev att dalen runt anden förvreds av den utdragna plågan. Människorna flydde från den. Skogarna tappade sin färg, den bördiga myllan förvandlades till seg tjära, djuren blev mörka till kropp och sinne. Snart fanns där ett spöklikt träsk där det en gång funnits en bördig dal. Det är den platsen rollpersonerna anländer till.

En av de märkligare förändringarna som skett med området är att det är omöjligt att hitta ut ur det om man väl kommit in. Alla stigar leder obönhörligen in mot träskets centrum där Leinikkas stentempel väntar. För att hitta ut måste man

befria områdets ande och därmed bryta träskets förbannelse, eller få hjälp av Leinikka själv att hitta vägen ut.

Miljön

Träsket blir gradvis mer och mer onaturligt och skräckinjagande ju längre man befinner sig där och ju längre in i det man kommer. Ytterdelarna skiljer sig inte från vanlig skog, men snart blir marken sankare och den bördiga myllan börjar mer och mer likna gyttja. Träden blir mindre och krummare, det grönskande lövverket ersätts med svarta vissnande löv täckta av lianliknande växter som rör sig som ormar uppe i träden. I de centrala delarna av träsket är marken en sank tjärliknande substans, som man lätt sjunker djupt i om man inte är försiktig när man sätter ner fötterna.

Träskets djurliv liknar inte det man finner i de omgivande skogarna. I träsket finns i princip tre sorters mindre djur: Fiskar, grodor, samt insekter och andra leddjur i olika giftiga och blodsugande varianter. Rollpersonerna kommer ständigt att plågas av färgglada, flygande kräk, som vill kalasa på deras livsvätskor. Det finns inget sätt att slippa undan dem med mindre än att man täcker sig helt i tyg. Insekterna är inte farliga på något sätt, bara fruktansvärt irriterande och obehagliga. Rollpersonerna kommer snart att vara täckta av kliande insektsbett.

Rollpersonerna i träsket

När rollpersonerna först kommer till träsket kommer de inte att ha mycket annat att göra än att försöka ta sig helskinnade till andra sidan. Det är först när de märker att något hindrar dem som de kommer vilja att göra något mer aktivt. För att fördriva tiden tills rollpersonerna märker träskets beskaffenhet kan man spela upp ett par kortare möten som är tänkta att sätt stämningen och visa vilken farlig och onaturlig plats de hamnat på.

Händelser

Följande händelser kan spelas upp i valfri ordning, beroende på vad rollpersonerna tar sig för och vad spelledaren finner lämpligt.

Matbrist

Den mat rollpersonerna har med sig in i träsket kommer att börja ruttna redan första dagen och snabbt förvandlas till en oaptitlig grogrund för insektslarver. För att slippa svälta måste rollpersonerna hitta en alternativ näringskälla, vilket inte är speciellt enkelt i det ogästvänliga träsket. De alternativ man har är att äta insekter (vilket är ganska äckligt, även om många av dem är fyllda med näringsrikt blod!), grodor (vilket inte alls rekommenderas eftersom flera av dem är giftiga och tydligt signalerar detta med starka färger) eller fisk (vilket kräver en del jobb, men ger en relativt bra, om än smaklös, kost). Om rollpersonerna inte äter kommer de gradvis att försvagas.

Poängen med matbristen är inte att tvinga rollpersonerna att slå en massa färdighetsslag för att se om de lyckas skaffa mat – poängen är den diskussion som förhoppningsvis uppstår om vilken del av träskets oaptitliga fauna de ska försöka äta upp och vem som ska ordna fram mat åt rollpersonerna.

Fiskmonster

Det är ont om riktigt farliga monster i träsket, men det finns gott om djur som verkar mycket hotfulla och inte på något sätt låter sig skrämmas av rollpersonernas närvaro. Den mest påtagliga närvaron är ett stort fiskdjur som ständigt håller sig i rollpersonernas närhet. Då och då visar den sin matta kopparrygg över vattenytan, eller sträcker upp sitt enorma huvud för att svälja en groda som sitter och vilar på ett kronblad.

Fiskmonstret bör användas för att visa att träsket kan vara farligt och för att göra spelarna oroliga om rollpersonerna måste ge sig ut i sankare mark, men det kommer inte att utgöra ett faktiskt hot mot rollpersonerna.

Det brunna trädet

Rollpersonerna kommer fram till resterna av ett enormt träd som tycks ha splittrats av en blixt och sedan brunnit upp. Den förkolnade stammen är fortfarande fem meter hög och delad i två delar nästan ända ner till dem mosstäckta roten. Mossan och de små spirande skotten som tittar fram ur den svarta barken visar att branden inträffade för lång tid sedan. På trädet hänger ett skelett av en människa (fast rollpersonerna kommer att se det som skelettet av ett ganska litet troll), fastkedjat med rostiga kedjor som går hela varvet runt trädstammen. Skelettet är fortfarande klätt i murknade läderkläder. Ett svärd i skida ligger på marken nedanför.

Svärdet är förvånansvärt välbevarat, faktiskt helt opåverkat av väder och vind, även om skidan ser ganska sliten ut och lädret runt hjaltet har missfärgats. Parerstången är formad som varghuvuden i guld med små röda ädelstenar som ögon. Det ser värdefullt ut och utstrålar styrka. Svärdet är, precis som spelarna säkert antar, magiskt. Den som bär det får +2 på sin stridsfärdighet när han använder svärdet. Men den starkaste magin i svärdet är den som ger bäraren förmågan att tala med vargar (och därmed även med hundar) och ge dem order. Den förra förmågan är ganska lätt att upptäcka, eftersom vargyl och hundskall omedelbart får en klar innebörd så fort bäraren hör dem. Svärdets värdefulla utseende kommer förhoppningsvis att leda till att både Stor-Kaxe och Granithårde insisterar på att de ska få det.

Det brunna trädet är en av de få platserna i träsket som är lätta att känna igen. När rollpersonerna gått ett tag kommer de att komma tillbaka till det, eftersom de går i cirklar. Den här gången är det däremot något som är annorlunda: Skelettet som hänger på trädet har börjat vakna till liv. Det var visserligen vid liv även förra gången rollpersonerna pas-

serade, men då var det lite för nyvaket för att göra något väsen av sig. Nu börjar det röra på sina stela leder och tilltalar rollpersonerna med kraxande röst.

Skelettet var en gång för länge sedan ärkesejden Gunhilde Lodbjersdottír som gav sig in i träsket för att finna dess hemlighet. Det lyckades hon inte med i livet, utan mötte istället Leinikka som dräpte henne. Eftersom en ärkesejd är så mäktig att något så mundant som döden inte stoppar henne band Leinikka det fortfarande levande skelettet vid trädet med kallt stål. Gunhilde har förstått att Leinikka ligger bakom det som hänt med området, och att alfshamanen går att finna i träskets mitt, men det är allt hon vet. Hon kan peka ut den rätta riktningen. Detta gör hon helt utan att kräva något i utbyte, men önskar att rollpersonerna, innen de går vidare, begraver hennes skelett så att hon kan färdas vidare till dödsriket. Hon vill även att hennes svärd ska begravas med henne. Om rollpersonerna inte gör som hon vill händer absolut ingenting.

Om rollpersonerna fortsätter att försöka ta sig ut ur träsket kommer de att återkomma till det brunna trädet gång på gång, tills de ger sig in mot träskets mitt istället.

Templet

Leinikkas tempel ligger i träskets exakta mitt. Ovan jord är det bara en enkel stenbyggnad. Under jord finns ett par kammare som håller på att förfalla.

Templet är ungefär tre meter högt och uppfört i marmor som är nästan helt täckt av slingerrankor och mossa. Det består av en stenplattform och åtta pelare som håller upp ett sprucket stentak. Mitt på plattformen gapar ett mörkt hål med en spiralvriden stentrappa.

Trappan leder tre varv ner i underjorden till en drygt två meter hög gång som efter ett par meter delar sig i en T-korsning. Det finns inga ljuskällor här och hörs inga ljud. Vatten har sipprat in genom sprickor och når nästan 1 meter över golvytan i hela det underjordiska gångsystemet. Man kan ana levande varelser som rör sig i det unkna och grumliga vattnet.

Gången till vänster öppnar sig efter ett par meter i ett cirkelrunt rum med kupolformat tak. I salens mitt står en rund glasboll med två meters diameter på en ställning av rostigt järn. Man kan se en rökliknande skugga röra sig inne i det grönaktiga glaset. Det är här dalens ande sitter inspärrad. Glasbubblan är nästan okrossbar, men kan öppnas med ett lås som sitter på järnställningen. Om man använder Leinikkas nyckel spricker glasbollen i två perfekta halvklot och anden släpps fri.

Gången till höger leder till ett identiskt rum, men med en upphöjd säng/altare av sten. Leinikka ligger på rygg på altaret och ser väldigt död ut. Man kan inte se några livstecken från den halvgenomskinliga kroppen, men linneklänningen rör sig i en vind som inte går att känna. Vänster hand saknas annars verkar kroppen mer eller mindre intakt om än ganska förruttnad.

Leinikka har nyckeln till andens fängelse i en läderpung i bältet. Det är möjligt att smyga sig på henne och stjäla nyckeln därifrån, men det är inte speciellt lätt. Om rollpersonerna kliver in i rummet utan att vara extremt försiktiga kommer hon att vakna till liv och tilltala dem. Hon kommer inte direkt att svara på några frågor, men om rollpersonerna frågar om vägen ut ur träsket kommer hon att berätta att hon kan hjälpa dem, bara de hjälper henne först. Hon säger att hon vill ha tillbaka sitt barn (det är exakt vad hon säger) som slukades av Gammelormen för ett år sedan. Om rollpersonerna, trots uppdragets absurda natur, är villiga att hjälpa henne kommer hon bita av sig lillfingret på sin hela hand och ge det till en av rollpersonerna. Det spöklika fingret kommer att peka ut riktningen till barnet säger hon.

Jakten på Gammelormen

Leinikkas avhuggna finger pekar mycket riktigt ut den rätta vägen. Man kan se att målet rör sig fram och tillbaka, men mot skymningen stabiliseras dess position. Rollpersonerna kommer då fram till en sänka som är förvånansvärt torr. I svalkan under några krumma träd ligger den mäktiga Gammelormen och sover.

Rollpersonerna kan försöka möta Gammelormen i ärlig strid, eller vara smartare än så och gillra en fälla eller ett bakhåll. När de dräpt den kommer de inte att hitta något barn, men om de skär upp ormens mage hittar de en spöklik vänsterhand som krälar runt av egen kraft.

Om rollpersonerna överlämnar den avhuggna handen (och det avbitna fingret de fick som vägvisare) till Leinikka pekar hon ut en riktning åt dem och förklarar att de kommer komma ut ur träsket bara de följer den riktningen.

Ut ur träsket

Rollpersonerna kan komma ut ur träsket antingen genom att följa Leinikkas instruktioner eller genom att befria dalens ande och sedan själva hitta rätt väg ut (vilket är ganska enkelt när dalens förbannelse hävts). Om rollpersonerna färdas genom dalen efter att anden släppts fri kommer de att märka hur träsket gradvis förvandlas runt dem, att ny växtlighet spirar, att det sjuka och ruttna ersätts av liv och att insekterna och reptilerna ersätts av fåglar och däggdjur.

Gammelormen

Gammelormen levde i dalen innan Leinikka anlände. Den är gammal, slug och fullständigt livsfarlig. Den 20 meter långa kroppen är täckt av kopparfärgade fjäll som ser nötta och slitna ut. Huvudet är kilformat och den breda munnen rymmer en uppsättning sylvassa tänder, även om det är uppenbart att de en gång var betydligt fler. Ormen är förvånansvärt intelligent för att vara ett djur och kommer inte att gå i några lätta fällor. Dessutom är den extremt folkilsk efter att i ett helt år haft en irriterande hand som klöst i dess mage.

Gammelormen

Urstam: Drakjord; Hemvist: Skogar; Vanlighet: Ovanlig; Typålder: 30 år; Maxålder: 60 år; Storlek: Lång som en helgedom är hög (4ggr); Skräckfaktor: 1T5; Förflyttning: Land 20 meter; Naturligt skydd: Rustningsvärde 2;
Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark: +6;
Kroppspoäng: 90;
Kroppsdelspoäng: Huvud: 45 (KP/2); Fram-, mitt- & bakkropp: 60 (KP/1,5); Svans: 60 (KP/2);
Ormen dör om Huvud, fram-, mitt- eller bakkropp får fler skadepoäng än vad den har i kroppsdelspoäng
Träfftabell (1T20): 1–5: Huvud; 6–9: Framkropp; 10–14: Mittkropp; 15–18: Bakkropp; 19–20Svans;
Avståndsattacker har alltid ±1 på träfftabellen.
Färdigheter: Strid FV 15;
Fördjupningar: Bett [Antal handlingar (nivå III); skada (nivå V)]; Naturlig strid (nivå III);
Förmågor: Kramning; Vid bett mot mansvarelse träffas 1T3 kroppsdelar;
Naturlig strid: 30 Stridspoäng [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor]
[Alt 1: Bett FV 15; Bett FV 15], [Alt 2: Bett FV 10; Bett FV 10; Bett FV 10], [Alt 3: Kramning FV 15]
Skademodifikation: +6; Bett: skada 1T10 (ÖP 8-10)+6;
Kramning: se nedan;

Kramning

Lyckas en orm slingra sig om sitt offer har det fångats i ormens kraftiga grepp och kan endast bryta sig fri genom att lyckas med en parering (fasthållning). Misslyckas offret med sin parering kommer varje nytt försöks färdighetsvärde att parera kramningen att minskas med -3. För varje extra person som hjälper till med att bända loss det fångade offret modifieras färdighetsslaget med +1. Har den hjälpande personen exceptionell styrka läggs även bonusen från styrkan till på färdighetsslaget.

Varje spelrunda som ormen spenderar på att krama sitt offer kan ormen inte göra något annat.

Offret får varje spelrunda lika mycket i skada som ormen har i skademodifikation i 1T3 kroppsdelar.

Ormen kan välja att i stället för att fortsätta krama sitt offer försöka bita det eller en annan motståndare. När detta sker har det fasthållna offret ±0 på att lyckas med en parering för fasthållningen.

Färdighetsvärde för att lyckas slingra sig kring ett offer är lika med färdighetsvärde i färdigheten Strid.

Leinikka

Leinikka är gammal och har förtvinat kroppsligt och själsligt tills endast en skugga återstår av henne, men den skuggan hålls vid liv av hennes inneboende magi. Hon har idag skepnaden av en halvt genomskinlig, mager kvinna, men man kan fortfarande ana kraften i hennes blick och styrkan i hennes armar. Det vita håret svävar som en krona runt hennes huvud och ögonen lyser av galenskapens ljus. Det enda hon har på sig är en enkel linneklänning och ett bälte med magisk utrustning och ett svärd. Sedan ungefär ett år tillbaka saknar Leinikka sin vänstra hand som slukades av Gammelormen under en av hennes fåtaliga utflykter utanför templet.

Leinikka är trött på livet och det mesta, men det hon är allra tröttast på är det eländiga träsket. Hon planerar att ge sig av därifrån, men har ännu inte orkat samla energi nog för det projektet. Hennes beteende är dämpat, nästan drogat, men om hon retas kan hon uppträda som den kraftfulla magiker hon är under korta ögonblick. Hon tycks då tätna något och ansiktet och lemmarna återfår lite av livets färg.

Leinikka

Exceptionella karaktärsdrag: Styrka +4 Smidighet +4 Spirituell -2

KP: 85

Färdigheter

Besvärjelsekonst 15 [Kraftfull, Potent, Samlad, Snabbvävare]

Strid 15 [Kampvana, Vapenbärare: (enhandsfattade svärd), Precisionsattack, Stridsvana, Extra attack, Vapenmästare: (enhandsfattade svärd), Avväpna]

Vapen:

Miekka [1T10+4 (ÖP 9-10), BV 16, Handlingar 4, IM +4]

Stridspoäng: 25, 35 med miekka

Vitnerpoäng: 40

Besvärjelser: Eld (Låga, Eldkvast), Förändra egenskaper (Syn/blindhet, Styrka, Vighet), se nedan.

Specialförmågor:

Leinikka kan vara en ganska skrämmande uppenbarelse och varje SR kan hon utstöta ett fruktansvärt skrik som tvingar alla som hör det att slå ett situationsslag mot viljestyrka med -2. Den som misslyckas får 1t6 skräckpoäng.

Eld (Loganojd)

Besvärjaren har lärt sig att frammana eld ur tomma intet och att kontrollera redan existerande eldar. Genom att kanalisera vitner till ett fokus kan besvärjaren uppbåda sådan energi att saker och ting plötsligt fattar eld. Med vitners hjälp kan han även styra elden så att den helt upphör eller brinner med extra stor intensitet.

Negationer

När en besvärjare skapar eld sker en stor värmeförändring på platsen dit vitnern styrs. Värme tas från omgivningen som plötsligt blir mycket kall. Frost kan uppkomma lokalt på till exempel buskar och träd, men även på varelser som helt oväntat blir fyllda av frost och självklart känner sig väldigt frusna, vatten fryser till is och varm mat blir genast kall. Vill en besvärjare kontrollera eld sker motsatsen till detta på en annan plats. Eld som brinner lugnt i en eldstad sprider sig och kan vålla stor skada. Ljus och facklor brinner med sådan intensitet att något i dess omgivning kan fatta eld.

I: Låga (Gnistlogir)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Bevarande; Varaktighet: 10 spelrundor; Räckvidd: Personlig, Manatid: 2
Besvärjaren får en liten låga att slå upp i sin hand vars ljussken motsvarar det från ett större ljus. Lågan kan antända brännbara material, precis som vilken eldslåga som helst, men skadar inte besvärjaren. Besvärjaren kan när som helst välja att strypa lågan.

Kostnad	Extra effektgrader:
2	Öka intensiteten i lågan så att den motsvarar en fackla (besvärjaren kan minska eller öka lågans effekt, från minimum till maximum, hur han vill under varaktigheten)
2	Lägga ifrån sig lågan så att den brinner från en vald punkt som ett ljus eller fackla, kan vara toppen på en stav, en sten eller något annat föremål (föremålet börjar dock inte brinna)
3	Öka Varaktigheten med 1 minut
4	Öka varaktigheten med 1 timme

II: Eldkvast (Logild)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Ögonblicklig; Varaktighet: 1 spelrunda; Räckvidd: 10 meter; Manatid: 6
Besvärjelsen åstadkommer en plötslig eldsvåda som flammar upp inom ett område av 10 meter från besvärjaren. Det besvärjda området har formen av en cylinder med den ungefärliga diametern 1 meter.
Inom denna cylinder är det inte bara elden som skadar utan även luften, vilken på ett ögonblick har värmts upp till flera hundra grader. Den ofattbara värmen medför att inga rustningar skyddar mot elden och hettan.
Elden tillsammans med den upphettade luften ger 1T5 skadepoäng i skada i berörda kroppsdelar (se tabell nedan). Eldkvasten försvinner lika fort som den uppstod. Lättantändliga föremål löper därför bara risk att antändas under varaktigheten.
Har offret fördjupningarna Undgå attack, Undfly attack och Undvika attack kan han försöka att hoppa ifrån det berörda området, med -10 på färdighetsslaget, för att då endast ta halv skada. Varje skada i en kroppsdel räknas som en attack, så en person med Undfly attack kan endast undvika halv skada i två kroppsdelar, om han lyckas med färdighetsslagen.

Skada Eldkvast

Storlek	Antal kroppsdelar
<1/3	Alla
≥1/3 – 2/3	1T3+2
≥2/3 – 1,5ggr	1T3+1
≥1,5 – 3ggr	1T3
≥3 – 5ggr	1T3
≥5 – 10ggr	1
≥10ggr	1

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka räckvidden med 1 meter
4	Öka eldkvastens storlek så att en varelse bränns i fler antal kroppsdelarkliv ett steg upp på tabellen, exempelvis en normalstor varelse (2/3 – 1,5ggr) får effekten för (1/3 – 2/3) och så vidare)
5	Öka skadan 1 Steg: 1T5 ☛ 1T10 ☛ 1T10 (ÖP 10) ☛ 1T10 (ÖP 9-10) ☛1T10 (ÖP 8-10) ☛ 1T10 (ÖP 7-10), högst ÖP 7-10
6	Öka varaktigheten 1 spelrunda så att besvärjaren kan skapa ytterligare en eldkvast i nästkommande runda (med besvärjelsens grundutförande)

Förändra egenskaper (Breitjakraftla)

Besvärjelsen förändrar en varelses egenskaper till antingen det bättre eller det sämre. Man kan förändra en varelses styrka och smidighet, men det går även att förbättra eller försämra en varelses perception. Det vill säga varelsens tre sinnen lukt, hörsel och syn.

Negationer

Negationen som inträffar när besvärjaren frammanar en Förändrad egenskap är alltid en motsats till den som frammanades. Väljer besvärjaren att göra en varelse starkare blir en eller flera varelser på en annan plats svagare och tvärtom. Samma sak gäller för övriga besvärjelser inom gruppen.

I: Syn/blindhet (Skönja)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Bestående; Varaktighet: 5 spelrundor; Räckvidd: Beröring; Manatid: 2;
Besvärjelsen ökar temporärt synen hos den förtrollade under varaktigheten. Den som förtrollas ser plötsligt allt mycket klarare och skarpare. Detaljer som han tidigare inte sett eller haft problem med att se framstår genast mycket tydligare. Den förtrollade får +3 på alla situationsslag och färdighetsslag där synen har en betydande faktor för att lyckas i situationen.

Besvärjelsen går även att frammana med negativ effekt vilket betyder att den förhäxade i stället får -3 på alla situationsslag och färdighetsslag som har med synen att göra. En varelse som besvärjts med så många extra effektgrader att han fått -10 är blind och kan inte se något under varaktigheten. En varelse som utsätts för denna negativa besvärjelse kan undvika effekten genom att lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Fysik används vid slaget).

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Minska offrets chans att lyckas med situationsslaget med -1
1	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
3	Öka plus-/minusmodifikationen som uppstår med ±1
3	Affektera en extra varelse (med besvärjelsens grundutförande)
3	Öka varaktigheten med 1 minut
5	Öka varaktigheten med 30 minuter

II: Styrka (Jotnastyrkja)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Bevarande; Varaktighet: 5 spelrundor; Räckvidd: Beröring; Manatid: 4
Besvärjelsen förändrar den förtrollades muskler, som omedelbart växer i både storlek och styrka. Den förtrollades styrka ökar därför omedelbart vilket bland annat leder till ökad skademodifikation och ökad chans att lyckas med situationsslag som har med styrka att göra med.

Plötsligt kan den förtrollade svinga jättelika stammar omkring sig som om de vore små grenar eller kasta stenbumlingar som om de vore smånsten. Den som förtrollas stiger ett steg på tabellen för de exceptionella karaktärsdragen nedan, dock högst Jotunstark.

Styrka	situationsslag/skademodifikation
Jotunstark	+8
Hinjestark	+6
Trollstark	+4
Urstark	+2
Stark	+1
Normal	±0
Svag	-1
Klen	-2
Orkeslös	-4
Vek	-6
Kraftlös	-8

Besvärjelsen kan även användas med omvänd verkan, vilket betyder att ett offers muskler förtvinar. Offrets styrka minskar omedelbart, vilket bland annat leder till minskad skademodifikation och minskad chans att lyckas med situationsslag som har med varelsens styrka att göra med. Den förhäxade sjunker ett steg på tabellen för de exceptionella karaktärsdragen nedan. Offret kan dock försöka undvika besvärjelsens effekt genom att lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 6 (exceptionella karaktärsdrag för Fysik används vid slaget).

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Minska offrets chans att lyckas med situationsslaget med -1
1	Öka räckvidden med 1 meter (beröring ej längre nödvändig)
1	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
3	Affektera en extra varelse (med besvärjelsens grundutförande)
3	Stig eller sänk ytterligare ett steg på tabellen
4	Öka varaktigheten med 1 minut
6	Öka varaktigheten med 10 minuter

II: Vighet (Lokraftla)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Bestående; Varaktighet: 5 spelrundor; Räckvidd: Beröring; Manatid: 4
Besvärjelsen förändrar den förtrollades muskler och kropp som genast blir både vig och spänstig. Den förtrollades vighet ökar omedelbart, vilket bland annat leder till ökad rörelseförmåga (förflyttning) och ökad chans att lyckas med situationsslag och färdighetsslag som har med varelsens smidighet att göra med. Plötsligt kan den förtrollade förflytta sig snabbare och blir mer precisare i allt som har med rörlighet att göra (typiska färdigheter som berörs: Rörlighet och Strid). Den som förtrollas stiger ett steg på tabellen för de exceptionella karaktärsdragen nedan.

Smidighet	Situationsslag/ Förflyttning	Färdighetsslag
Drauglosmidig	+8	+5
Elastisk	+6	+4
Graciös	+4	+3
Smidig	+2	+2
Vig	+1	+1
Normal	±0	±0
Stel	-1	-1
Ovig	-2	-2
Orörlig	-4	-3
Oböjlig	-6	-4
Stenstod	-8	-5

Besvärjelsen kan även användas med omvänd verkan, vilket betyder att offrets kropp blir både stel och orörlig. Den förhäxades vighet minskar omedelbart, vilket bland annat leder till minskad rörelseförmåga (förflyttning) och minskad chans att lyckas med situationsslag som har med varelsens smidighet att göra samt får det svårare att lyckas med smidighetsbaserade färdigheter (typiska färdigheter som berörs: Rörlighet och Strid). Den som förhäxas sjunker ett steg på tabellen för de exceptionella karaktärsdragen ovan. Offret kan dock försöka undvika besvärjelsens effekt genom att lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 6 (exceptionella karaktärsdrag för Fysik används vid slaget).

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Minska offrets chans att lyckas med situationsslaget med -1
1	Öka räckvidden med 1 meter (beröring ej längre nödvändig)
1	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
3	Affektera en extra varelse (med besvärjelsens grundutförande)
3	Stig eller sänk ytterligare ett steg på tabellen
4	Öka varaktigheten med 1 minut
6	Öka varaktigheten med 10 minuter

Dalens ande

Dalens ande är fängslad i en glasbubbla av Leinikka och kan inte ta sig ut av egen kraft, eller kommunicera med personer utanför bubblan. I sin fängslade form liknar den mest otydlig dimma. Om glasbubblan öppnas kommer anden att välla ut som ett tjockt grönt rökmoln som snabbt löses upp. Den kommer inte att tacka sina befriare på något sätt annat än att den kommer övervaka deras fortsatta färd genom dalen och se till att de hittar friskt vatten och ätliga bär.

Gunhilde Lodbjersdottír

Gunhilde har varit död i nästan 20 år och börjar känna av det. Hennes skelett är bitter, livstrött och kraftlöst. Hon klarar inte av att göra något mer avancerat än att röra lederna långsamt eller tala.

DEN BORTRÖVADE FAMILJEN

Spelledarpersoner: Byäldsten Torbjörn, istrollen Banke, Nävkrosse och Stor-Hunger, skogstrollet Skate, bybor

När rollpersonerna börjar ana völvans ensliga bergstopp framför sig så blir det allt klarare att en stor våt pöl skiljer berget ifrån fastlandet. Ingen av rollpersonerna är simkunnig eller vet något om båtar och segling. Men vid havskanten ligger ett litet människosamhälle där de kan få hjälp med överfarten om de gör byborna en tjänst. Rollpersonerna har dock aldrig stött på människor tidigare heller så det kan dröja ett tag innan de lyckas kommunicera med byns invånare. När väl detta lyckas så får de veta att de kan få hjälp om de i gengäld återbördar en fiskarfamilj som försvunnit för en dag sedan. Vad inget vet men vad rollpersonerna snart ska bli varse, är att det är en trio unga istroll ifrån norr som har rövat bort familjen. De tre ynglingarna är ute i världen och ser sig omkring, ett mandomsprov inte olikt rollpersonernas. En dag när de var hungriga så fann de inget annat villebråd än en liten grupp skogstroll som de snabbt satte i sig. Det sista av trollen hette Skate och var lite mer kvicktänkt än sina fränder. Han lovade att föra de tre istrollen till en plats där de kunde få avnjuta mört människokött i utbyte mot att de skonade hans liv. Eftersom de tre var ganska mätta så gick de med på detta och Skate ledde dem mot den fiskarby där rollpersonerna nu befinner sig. På vägen dit så bredde Skate på ordentligt till de tre istrollen var övertygade om att det inte fanns något som kunde vara godare än mumsiga människor. När de kom till en liten fiskarstuga i närheten av byn så tog de helt sonika och bar med sig denna och den senaste dagen så har de försökt komma åt familjen som finns däri utan någon större framgång. Övriga bybor har kunnat konstatera att det antagligen är troll och trolldom som ligger bakom familjens försvinnande och har därefter låst in sig bakom byns palissad.

Människobyn

Ju närmare rollpersonerna kommer människobyn desto tydligare blir tecknen på bebyggelse. Marken är upptrampad, skogsdungar bär spår av redskap och överallt finns en ständig lukt av hav och fisk. Ute på den stora, glänsande pölen syns små träkonstruktioner med någon slags varelser i. Byn är en liten, isolerad avkrok som lever på fiske och jakt. Den skyddas av en hög och ganska välgjord palissad som sträcker sig fem-sex meter över marken. Innanför finns ett antal ganska ynkliga och betydligt sämre byggda småhus som utgör bybornas boningar. Efter den föregående nattens försvinnande så har beredskapen höjts ordentligt och alla utom en handfull fiskare håller sig innanför palissaden och porten är ordentligt stängd. Två bybor står ständigt på vakt och spanar ut över det omgivande landskapet. Chansen är stor att rollpersonerna bli upptäckta även om de försöker smyga sig fram till byn och de kommer definitivt att bli det om de försöker ta sig innanför palissaden. Antalet bybor uppgår till ungefär 50 personer.

Om rollpersonerna blir upptäckta så kommer stor uppståndelse att uppstå och flera ansikten kommer att bli synliga över palissaden. Några bybor kommer att vifta med ljuster och slungor på ett föga hotfullt sätt. Då och då kommer någon kaxig yngling utbrista ”Vi är inte rädda för er!” mot rollpersonerna för att sedan hastigt ta skydd. Försöker rollpersonerna att kommunicera eller om de bara står i närheten av byn en längre stund utan att se hotfulla ut så kommer byäldsten Torbjörn att högljutt stånkande ta sig upp på palissaden. Han kommer att försöka förmå rollpersonerna att återlämna fiskaren Botolf och dennes familj,

fast övertygad om att det är rollpersonerna som har kidnappat dem. Torbjörn är ganska snål och poängterar hela tiden hur fattig byn är så att rollpersonerna inte ska få för sig att de kan få något värdefullt i utbyte. Att rollpersonerna faktiskt är oskyldiga är det ingen som tror på, de är ju troll! Deras konstiga frågor om var fiskaren bodde och när han och hans familj försvann besvaras tålmodigt. De flesta av byborna utgår ifrån att troll är minst lika dumma som de är onda. Rollpersonerna dirigeras till en liten vik alldeles i närheten av byn.

Jakten på istrollen

En gång i tiden så bodde Botolf och hans familj i en rejäl stuga uppbyggd på stadiga stöttor vid vikens början. Allt som återstår nu är de tomma stöttorna och diverse trasiga fiskeredskap. Ofantliga fotavtryck syns lite varstans i närheten av förödelsen. Det är ganska lätt att konstatera att tre stycken mycket stora humanoider, sannolikt troll, har vistats en kort tid vid viken nyligen och sedan begett sig i nordöstlig riktning därifrån. Spåren är lätta att följa och det är uppenbart att inga försök har gjorts för att dölja dem. De leder mot en liten sänka och upprörda trollröster kan höras på långt håll. Om rollpersonerna smyger närmare så kan de se de tre istrollsyngligarna stå och diskutera hur de ska komma åt de smaskiga människorna, vid deras fötter står en något skamfilad stuga och de tre trollen har alla olika former av mindre blessyrer på händer och ansikte. Samtalet kretsar kring hur gott det är med människokött, hur de har tänkt äta människorna och vilka strategier som de ska använda sig av för att komma åt det goda, goda människokött. Då och då börjar någon av dem fingra på huset för att kort därefter dra tillbaka sin hand med ett argt utrop.

De tre istrollen är unga, oerfarna och ganska korkade. Efter att ha fyllt på ordenligt med skogstroll och diverse andra smådjur så är de fortfarande ganska mätta och detta i kombination med att de är ganska fega har gjort att de ännu inte gjort mos av stugan. Egentligen vet de inte hur människor ser ut, bortsett ifrån att de är små och den vettskrämda familjen har försvarat sig mycket tappert mot alla deras försök att öppna upp den robusta stugan. Särskilt verkningsfullt har det varit att hälla kokande vatten på de trevande trollhänder som försökt komma åt husets smaskiga innanmäte. Men det är bara en tidsfråga innan de blir så hungriga eller arga att de kastar alla försiktighet överbord och förvandlar stugan till späntved. Det lilla skogstrollet Skate sitter lite undanskymt på en stor sten och dinglar med fötterna. Han ser sig ängsligt omkring och fingrar nervöst på sin näsa. Emellanåt händer det att något av de tre istrollen tittar surt på honom och då försöker han instämma i den åsikt som senast uttryckts och försäkrar än en gång att människokött minsann är det bästa som finns.

Det är nu upp till rollpersonerna att på något listigt sätt rädda hela eller delar av den vettskrämda fiskarfamiljen. Liksom när det gäller de övriga två scenerna så finns det bättre sätt att lösa problemen på än genom våld. Om de är diskreta och försiktiga så kan de smyga fram till Skate och få hans hjälp och den information om trollen som han

besitter. Det finns i princip tre möjliga lösningar: den mest självklara är att försöka locka bort eller oskadliggöra istrollen och få hjälp av de tacksamma byborna, ett annat alternativ är att lura iväg istrollen till fiskarbyn istället och tvinga eller lura Botolf att föra över rollpersonerna i sin båt och det sista alternativet är att försöka förlita sig på Skates mer eller mindre ihopljugna kunskaper om hav och båtar.

Istrollen är vidskepliga och dumma, det är därför inte särskilt svårt att skrämma dem med märkliga ljud eller magi. Men eftersom de är tre stycken så har de också en tendens att hetsa varandra så det är sällan som de förblir rädda någon längre tid om det inte handlar om riktigt fruktansvärda saker. Skate har redan lyckats lura dem en gång och skulle kunna övertalas att hjälpa till igenom om rollpersonerna lovar att låta honom löpa. Istrollen är även hungriga och förtjusta i saker som går att äta, det vore därför möjligt att locka bort dem eller eventuellt förgifta/droga dem med någon form av föda. Det måste dock handla om både ansenliga mängder och något som ser väldigt aptitligt ut för att de ska överge människoköttet. Fiffiga och silvertungade rollpersoner skulle även kunna försöka byta bort det magiska svärd som de fann i träsket mot att trollen begav sig iväg eller använda det som någon form av lockbete.

Skulle istrollen komma i kontakt med den lilla fiskebyn så skulle de med liv och lust försöka ta sig förbi palissaden för att sedan börja förtära de vettskrämda invånarna. Med tanke på deras storlek och styrka så borde inte palissaden bereda dem något större hinder men det skulle ändå ta ett bra tag att fånga in och sätta i sig byborna och rollpersonerna skulle ha gott om tid på sig att smita ut till havs.

Lite som en nödlösning så finns även möjligheten att rollpersonerna efter att ha pratat med Skate får veta att han anser sig vara något av en sjöman och är villig att hjälpa dem. Skate är dock inte precis en särskilt pålitlig eller ärlig person och det är ganska stor skillnad på vad han säger sig kunna och på vad han verkligen kan. Under alla omständigheter så vet han i alla fall mer än rollpersonerna och kan lära dem de mest grundläggande sakerna om båtar, rodd och segling. En färd med honom eller efter hans instruktioner bör vara både tidskrävande, obekväm och nära att sluta med att båten kapsejsar.

Spelledarpersoner

Torbjörn

Torbjörn är en magerlagd man med grånat hår och skägg och ett rynkigt ansikte. Men både blick och tanke är fortfarande skarpa och han tänker inte låta sig luras av opålitliga troll. I sin ungdoms dagar var han något av en kraftkarl som var duktig på att hantera både svärd och spjut. Även på sin ålders höst så har han bybornas respekt och förtroende. Det var hans idé att bygga palissaden och utan hans ledarskap skulle bygemenskapen sannolikt upplösas i skräck och kaos, särskilt om det blev känt att det fanns istroll i närheten.

Bybor

Fiskarna är enkelt folk, härdade av hårt arbete och livet i vildmarken men egentligen inte några krigare. Så länge de befinner sig bakom skydd och eldas upp av Torbjörn så kommer de att försvara sig men det krävs inte mycket för att de ska börja oroa sig mer för sina familjer och sina egna liv än byns sammanhållning.

Bybor

En daglönare är en dräng eller piga som tar dagligt arbete hos gårdsfolk. Ena dagen kan de jobba hos en husbonde och andra dagen hos en annan. Det är ett lågavlönat jobb och daglönarna är inte särskilt högaktade.
Härdad +1, Beslutsam +1, Trögtänkt -1
KP: 26/23; Huvud & armar: 13/12; Bröstkorg: 26/23; Mage & ben: 17/15
Färdigheter: Skötsel (Gård) FV 9, Hantverk (Trä eller Mjuka material) FV 8, Tala modersmål FV 8, Riddjur FV 8, Kulturkännedom (hemtrakt) FV 5, Strid FV 4, Växt- och djurliv FV 3.
Stridspoäng: 4
Fördjupningar: -
Vapen: Dynggrep, 1T10 i skada, BV 10, IM +5.
Rustning: -
Utrustning: Fattigmans kläder, silverband värt 1T6 silverstycken (100-600 HV).

Banke, Nävkrosse och Stor-Hunger

De tre istrollen kan närmast beskrivas som korkade och omogna tonåringar modell större vilket egentligen inte gör dem mindre farliga. Trots att de inte är fullvuxna så höjer de sig ändå fem meter över marken. Deras skägg är däremot bara ynkliga tofsar och betarna är ynkliga i jämförelse med fullvuxna istroll. Baserat på enbart på deras utseende är det svårt att skilja dem åt eftersom de alla är klädda likadant och medvetet försöker efterlikna varandra. Deras kroppar är magra och ganska kantiga med undantag för putande kulmagar som sticker ut över de smutsiga höftskynkena och kommer att bli allt mindre efterhand som tiden går. Magra troll är hungriga troll och hungriga troll vill äta.

Det är dock ganska enkelt att skilja trollen åt genom att lyssna på dem. Banke har en ljus målbrottsröst som spricker upp hela tiden trots att han försöker tala så djupt som möjligt. Han pratar gärna och ingående om att banka saker, tidigare minnesvärda bankningar och glädjen i att banka svagare varelser till mos i största allmänhet. I sin ena hand håller han stor äggformad sten som är hans favoritverktyg när det gäller att banka saker och som han ofta slår i marken för att understryka någon särskilt viktig poäng.

Nävkrosse är mer fysisk och vill gärna känna och klämma på saker med sina ofantliga händer. Han är den mest korkade av de tre och minst benägen att resonera filosofiskt kring våld och död. Däremot så är det något som han gärna utövar om tillfälle ges. Nävkrosse förstår inte alltid vad de andra två pratar om men utgår oftast ifrån att de skämtar och brukar därför skratta till vid de mest oväntade tillfällen.

Stor-Hunger är något av trions ledare och den med mest ambitioner. Han anser sig stå över andra istroll och vara smartare än det stora flertalet. Medan de övriga två bara är intresserade av att äta sig mätta för stunden så har Stor-Hunger mer långtgående planer. Hans senaste besatthet är möjligheten att föda upp och sälja människor som en trolldelikatess. Tyvärr brukar det flesta av hans planer rinna ut i sanden när han blir hungrig och glömmer bort dem.

De tre istrollens värden finns på sidan 140 i ”Trudvangs stigar”, Stor-Hunger är beväpnad med en ofantlig klubba medan Banke har en enorm sten och Nävkrosse enbart sina nävar.

Banke, Nävkrosse och Sor-Hunger

Urstam: Bastjurs; Hemvist: Frusna ödemarker; Vanlighet: Sällsynt; Typålder: 60 år; Maxålder: 140 år; Storlek: Högre än en skeppsmast (3ggr); Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10); Förflyttning: Land 28 meter; Naturligt skydd: Rustningsvärde 1;
Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark +6; Motståndskraftig +4;
Kroppspoäng: 62—72;
Kroppsdelspoäng: Huvud & armar: 31—36 (KP/2); Bröstkorg: 62—72 (KP); Mage & ben: 41—48 (KP/1,5);
Träfftabell (1T20): 1–2: Huvud; 3–4: Höger arm; 5–6: Vänster arm; 7–11: Bröstkorg; 12–14: Mage; 15–17: Höger ben; 18–20: Vänster ben;
Avståndsattacker har alltid ±1 på träfftabellen
Färdigheter: Rörlighet FV 6; Strid FV 12; Tala (Bastjumal) FV 8; Jakt och fiske FV 6; Överlevnad (Snölandskap) FV 8;
Fördjupningar: Kampvana; Stridsvana; Vapenbärare (valfritt vapen); Vapenmästare (valfritt vapen); Extra handling: Vapenbärare; Rustningsbärare; Holmgång; Holmgångsmästare; Extra handling: Holmgång;
Förmågor: Hrimkropp; Nattsyn;

Stridskapacitet: Skademodifikation: +6;
Holmgång: 22 Stridspoäng [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor]
[Alt 1: Holmgång FV 16; Holmgång FV 6], [Alt 2: Holmgång 1 FV 14; Holmgång FV 8]
Holmgång: skada 1T10 (ÖP 10)+6;
Beväpnad strid: 22 Stridspoäng, 10 Stridspoäng (bunden till ett vapen), [fördelar ut sin stridspoäng på 2 spelrundor]
[Alt 1: Vapen: Handling FV 16; Handling FV 16], [Alt 2: Vapen: Handling FV 12; Handling FV 10; Handling FV 10]
Tunga vapen: skada 1T10 (ÖP 8-10)+9;
Rustning: Rustning med rustningsvärde 1-6 (allt från en skyddad kroppsdel till heltäckande skydd)

Hrimkropp

Liksom hrimtursen har istrollen levt så länge i kylans land att deras kroppar har absorberat kylan. En ständig frost pulserar ut i en sfär med radien 1,5 meter kring istrollet. Kölden kallas för Hrimkropp och innebär att alla som befinner sig inom sfären måste lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 9 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget) för att inte fly ut ur sfären. Kylan inne i sfären ger nedanstående skada för alla som befinner sig i hrimkroppen:

Runda	Skada
1	-
2	1 skadepoäng i 1 kroppsdel
3	1 skadepoäng i 1 kroppsdel
4	1 skadepoäng i 1T3 kroppsdelar
5	1 skadepoäng i 1T3 kroppsdelar
6	1 skadepoäng i 1T6 kroppsdelar
7	1 skadepoäng i 1T6 kroppsdelar
8	2 skadepoäng i 1T3 kroppsdelar
9	2 skadepoäng i 1T3 kroppsdelar
10	2 skadepoäng i 1T6 kroppsdelar
11	2 skadepoäng i 1T6 kroppsdelar
>11	Skadan ökar med +1, i två spelrundor skadas 1T3 kroppsdelar följt av två spelrundor med 1T6 skadade kroppsdelar. Därefter (efter 4 spelrundor) ökar skadan med +1 igen och följer sedan samma mönster som innan (först två spelrundor med 1T3 frysta kroppsdelar och två spelrundor med 1T6 frysta kroppsdelar).

Grova vinterkläder gör att personen kan vistas i hrimkroppen under 4 spelrundor innan den tar. Till vinterkläder räknas: tjocka byxor, pälsjacka, pälsmössa, pälsskor och kraftiga vantar. Den som har en full uppsättning vinterkläder som är tillverkat av mastomantens päls tar ingen skada.

Skate

Skate är ett ganska litet skogstroll som höjer sig en knapp meter över marken. Allting på huvudet är stort, ögon, näsa, öron medan kroppen i övrigt är mager och klen och inte riktigt verkar passa ihop med överdelen. Skate är ett ovanligt välklätt troll eftersom han alldeles nyligen stulit ett par byxor ifrån fiskarbyn. Tyvärr är de inte riktigt anpassade för en person av hans storlek utan slutar under hans haka. Han har blivit tvungen att göra hål i sidorna för att kunna använda sina armar. I de väldiga byxorna har han gömt en massa annat stöldgods som han har kommit över och vill spara på av olika anledningar. Eftersom Skate stjäl tämligen urskiljningslöst så rymmer hans gömmor allt ifrån döda fiskar och tofflor till snörstumpar och lerkrus.

Skate har fått sitt namn ifrån sin tjuvaktighet men förutom att stjäla så är han även förtjust i att överdriva, skryta och ljuga. Särskilt när han fruktar för sitt liv, eftersom han är liten, svag och feg så betyder det att han nästan alltid ljuger. Som många andra fegisar så är han mycket mottaglig för både beröm och hot. Skate är mycket fascinerad av människor och har följt fiskarnas förehavande på avstånd under flera år och anser sig vara något av en expert på deras göromål. Helst av allt skulle han själv vilja vara en människa men ännu har ingen gud visat något större intresse av att uppfylla det önskemål trots dagliga böner och vädjanden.

Skate

Urstam: Bastjurs; Hemvist: Skog; Vanlighet: Vanlig; Typålder: 20 år; Maxålder: 50 år; Storlek: Midjehög (1/2gg); Skräckfaktor: Ingen; Förflyttning: Land 8 meter; Naturligt skydd: Inget;
Exceptionella karaktärsdrag: Trolldum -4; Smidig +2;
Kroppspoäng: 10—18;
Kroppsdelspoäng: Huvud & armar: 5—9 (KP/2); Bröstkorg: 10—18 (KP); Mage & ben: 7—12 (KP/1,5);
Träfftabell (1T20): 1–2: Huvud; 3–4: Höger arm; 5–6: Vänster arm; 7–11: Bröstkorg; 12–14: Mage; 15–17: Höger ben; 18–20: Vänster ben;
Färdigheter: Sjöfart FV 3; Lönndom FV 10; Rörlighet FV 14; Strid FV 9; Tala (Bastjumal) FV 8; Jakt och fiske FV 8; Överlevnad (Skog) FV 14;
Fördjupningar: Kampvana; Rustningsbärare; Sköldbärare; Holmgång; Kamouflage;
Förmågor: Orädd; Nattsyn;
Stridskapacitet: Skademodifikation: ±0;
Holmgång: 14 Stridspoäng;
[Alt 1: Holmgång FV 14]
Holmgång: skada 1T3;
Beväpnad strid: 13 Stridspoäng; 5 stridspoäng (bunden till en sköld);
[Alt 1: Vapen: Handling FV 13; Sköld: Parering FV 5], [Alt 2: Vapen: Handling FV 10; Sköld: Parering FV 8], [Alt 3: Vapen: Handling FV 7; Handling FV 6; Sköld: Parering FV 5], [Alt 4: Avståndsvapen: Handling FV 13]
Rustning: Rustning med rustningsvärde 1-6 (allt från en skyddad kroppsdel till heltäckande skydd)

VÖLVANS Ö

Spelledarpersoner: Jättehummer

Völvans ö ligger en bit utanför kusten, men så nära land att man kan se den under en klar dag. Den sticker upp ur havet som en svampformad klippa, eroderad till den formen av vågorna under årtusenden. Runt den sticker vassa klippor upp, vilka gör vattnet runt ön oroligt och fullt av förrädiska virvlar. Völvan bor på toppen av en liten stenklippa som reser sig från öns topp. Utöver Völvan finns det två livsformer på ön. Dels gräs som täcker hela öns ovansida, förutom den stenklippa där Völvan bor, och dels lunnefåglar som i tusental häckar på ön. När rollpersonerna närmar sig ön är det de första de ser: en matta av svartvita fåglar, med färgglada näbbar, som står och stirrar ut över havet och då och då kastar sig i vattnet för att fånga fisk.

Klättring

Völvans ö är inte speciellt stor, inte mer än femtio meter tvärs över. Det är däremot ungefär åtta meter upp till öns gröna ovansida, och för att komma dit måste man bestiga en hal klippvägg som lutar utåt. Om man åker runt ön kan man inte hitta något ställe som är lätt att bestiga, bara ställen som är mindre svåra. Om någon rollperson vill klättra på ett slumpmässigt ställe på klippan kommer han få -8 på sitt slag. Om de först undersöker hela ön efter ett perfekt ställe att klättra klarar de sig med -4. Naturligtvis kan den som klättrar upp ta med sig ett rep som övriga rollpersoner kan använda för att klättra (vilket istället ger modifikationen +2). Den enda svårigheten är att hitta en plats att fästa repet på den trädlösa ön, men det går att hitta klipputsprång som uppfyller syftet. Tre rollpersoner tillsammans (eller Lillberget ensam) är starka nog för att hissa upp en annan rollperson med repet.

Gången till toppen

Det finns ett lättare sätt att ta sig upp på den otillgängliga klippön. Rollpersonerna kan upptäcka det på två sätt: Antingen genom att uttryckligen säga att de spanar efter en annan väg upp eller håller ögonen på vattenlinjen runt ön, eller genom att någon av dem trillar i vattnet (vilket är lätt hänt om man misslyckas med att klättra). Precis under vattenlinjen finns en naturlig grotta som huggits upp till ett större hålrum. Den låg ursprungligen helt över vattenytan, men syns nu bara vid lågvatten eller när vågorna blottar den. Grottan leder omedelbart uppåt och är därmed vattenfri efter bara några meter. En rollperson som trillar i vattnet kommer att sugas in i den. Tänk på att grottan är kolmörk.

Grottgången leder uppåt till en stentrappa som mynnar ut på öns ovansida. I teorin är det bara att gå uppför de slippriga trappstegen så kommer man upp på ön. I praktiken är det lite svårare än så, eftersom ynglet till en jättehummer har letat sig in i grottan för att ömsa skal. Det skräckinjagande djuret sitter en bit upp i trappan och kommer att angripa alla som försöker ta sig upp. Trappan är så smal att endast en rollperson kan slåss mot det, och det är svårt att se vad det är man slåss mot. Allt man ser är glänsande svarta kitinsköldar, vispande spröt och huggande klor. Djuret är inte speciellt farligt, men det är svårt att veta när det kommer rasslande nedför trappstegen.

Gången mynnar ut mitt bland lunnefåglarna, som inte reagerar nämnvärt när fem troll kommer uppklättrande ur hålet i jorden.

Völvans klippa

Völvan bor på toppen av en liten flat klippa mitt på ön. Trappsteg uthuggna ur berget leder upp till klippans topp. Klokemor Grymla vet att den urgamla traditionen är att endast hon går upp och talar med Völvan. Sedan kommer hon ner och meddelar Völvans beslut. Först ska ritualen utföras och man ska blåsa i hornet. Hornblåsandet har ingen egentlig effekt alls, utan är bara till för att skapa stämning och en känsla av att något viktigt ska äga rum. Effekten blir ännu mäktigare av att tusen panikslagna lunnefåglar kastar sig i vattnet samtidigt när hornet ljuder.

Völvan är död och ser ut att ha varit det en längre tid. Det enda som finns på toppen av klippan är ett halvt skelett efter ett troll samt osannolika mängder måsskit.

Beslutet

Eftersom Klokemor Grymla är den enda som går upp på klippans topp är det bara hon som vet att Völvan är död. Hon har möjlighet att helt på egen hand bestämma vem av de fyra andra trollen som ska bli nästa hövding, eller berätta vad hon sett och komma fram till något annat sätt att avgöra frågan. Det är naturligtvis inte säkert att de andra trollen accepterar valet.

Oavsett hur och om ett beslut fattas är äventyret slut här. Förhoppningsvis kommer den nyutsedda hövdingen (oavsett vem det blev och hur han blev utsedd) att leda stammen mot en ljus framtid, men det är en annan historia. Om det finns tid och spelarna är påhittiga så kan de själva få beskriva vilket öde som stammen går till mötes om någon av dem väljs till hövding. Beskrivningen av deras rollpersoner ger en vink om vilken kompetens de besitter när det gäller hövdingaämbetet.

ROLLPERSON

KLOKEMOR GRYMLA

"Jag minns det som igår, tror jag."

Klokemor Grymla är ett småvuxet fjoltroll, krumt av ålder. Hennes ansikte är ett enda stort nät av rynkor och håret är vitt som snö. De flesta av hennes tänder har ramlat ut och blicken är grumlig. Håret är alltid välkammat och hon går för det mesta klädd i en enkel jordfärgad och löst åtsittande klänning. Runt halsen hänger ett halsband av kranier ifrån olika smådjur som fåglar, råttor, illrar med flera.

Klokemor Grymla har levt längre än någon kan minnas, inklusive hon själv. Ålderna har börjat sätta sina spår i det en gång så knivskarpa intellektet. Hon har under den senaste tiden blivit mer och mer medveten om att hennes minne börjar svika henne, men gör sitt bästa för att inte visa det, eftersom det skulle underminera hennes auktoritet och skulle kunna sätta hela stammen i gungning. Även om minnet ibland är dåligt är gumman inte dum. Så fort hon märkte att hon började glömma saker skrev hon ner allt viktigt hon kunde komma på, inklusive det hon kunde minnas av vägen till Völvans klippa. Hon är säker på att det hon skrivit ner är rätt, men plågas av en gnagande oro att det är något mer som borde finnas med. De instruktioner hon skrivit ner är följande:

"Gå norrut tills du når jätten Glaudrings land. Han kommer att hjälpa dig över bergen. På andra sidan bergen finns en bördig dalgång, följ den till den breda floden. Följ floden nedströms till klippan som är formad som en svamp. Där bor Völvan."

Klokemor känner till något som ingen annan i stammen vet, förutom hövdingen och två speciella trollkvinnor. Hövdingen har inte bara två söner, utan fyra, varav två är oäkta. Stammens lagar säger att nästa hövding ska vara son till den nuvarande hövdingen, men de säger inget om att han måste vara son till hövdingens fru. Därför består den grupp som ska ge sig iväg och besöka Völvan av alla fyra sönerna, även om två av dem inte är medvetna om vem deras fader är utan bara tror att de är med som bärhjälp och livvakter. Klokemor Grymla är däremot medveten om att Völvan kan välja vem som helst av dem till hövding.

Klokemor Grymla har ingen riktig uppfattning om de andra rollpersonerna. Hon har visserligen mött dem, men spenderat för lite tid med dem för att veta vilka de är, och de hon har umgåtts med har hon delvis glömt bort.

Klokemor Grymla har inte för avsikt att ge sig in i närstrid med någon eller något och saknar därför stridsfärdigheter och vapen.

Utrustning:

Exceptionella karaktärsdrag

Styrka -2 Fysik -2 Intelligens -4 Psyke +4

Raud: 1

Färdigheter

Klokemor har lärt sig och glömt mer än vad de flesta hinner göra under en livstid så detta är bara ett litet urval:
Besvärjelsekonst 20 [Galdra, Havitnerförädling, Havitneråterkalla, Insiktsfull, Vitnerkalla, Vitnerförädling, Rimvitnerförädling, Rimvitnerkalla, Snabbvävare]
Geografi 10
Extraktkunskap FV 15 [Giftkunskap (+3 för slag mot gifter), Örtkunskap (+3 för slag mot örter)]
Läkekonst FV 20 [Benbrott, Sjukvård, Sårvård]
Lönndom FV 8
Skötsel (klan) FV 20
Språk FV 16 [Silvertunga (+3 på att övertala)]
Vildmarksvana FV 10
Växt- och djurliv FV 16

Viktig utrustning

Helarpaket

TKP: 24 **Skada** :_____

Kroppsdel	**KDP**	**RV**	**Skada**
Huvud	17	4	:_____
Höger arm	17	4	:_____
Vänster arm	17	4	:_____
Bröstkorg	34	4	:_____
Mage	23	4	:_____
Höger ben	23	4	:_____
Vänster ben	23	4	:_____

Vitnerpoäng:

60 (Morkvitner)

Illusioner (samtliga besvärjelser), Ljud (samtliga besvärjelser), Luftfuktighet (Dimma, Kontrollera nederbörd), Vitner (samtliga), Växter (samtliga) (se besvärjelsesamlingen)

ROLLPERSON

STOR-KAXE BERGFASTS SON

"Jag är den förste och den störste! Glöm inte det."

Stor-Kaxe är ett kraftigt och högväxt gråtroll med en väl tilltagen buk och ett imponerande mörkbrunt helskägg. Den stora näsan skjuter ut som en bergstopp ur ansiktets håriga massa. Skägget är vackert flätat i tre stora flätor och behängt med kostbara smycken. En vacker mönstrad läderväst täcker den håriga överkroppen och ett par åtsittande byxor av ormskinn täcker benen. Hållningen är stolt och självsäker, Stor-Kaxe är ett troll som vet vad han vill.

Stor-Kaxe är hövdingens förstfödde son och anser att han själv helt naturligt borde efterträda den gamle stöten. Allt prat om ritualer och märkliga traditioner är egentligen bara onödigt trams som han accepterar för att inte uppröra stammens gamlingar med Klokemor Grymla och hans fader i spetsen. Men Stor-Kaxe saknar verkligen inte självförtroende så om det nu måste göras på det gamla sättet så får han väl än en gång bevisa för sin bror och resten av stammen att verkligen förtjänar hövdingatiteln. Har han inte vunnit alla tävlingar tidigare? Är han inte erkänd som den främste av krigare? Nog är det så alltid.

Stor-Kaxe har sedan barndomen fått allt som han pekat på vilket gjort honom bortskämd och van att bli betjänad. Han är ovanligt fåfäng och mån om sitt utseende för att vara ett troll och det finns ingen annan i stammen som är lika välklädd som honom. Under hela uppväxten har han tävlat med sin något yngre bror Granithårde och aldrig förlorat vare sig det handlat om kraftprov eller svåra gåtor. Han är helt enkelt ett riktigt formidabelt gråtroll som anser sig kunna leda stammen in i en ny gyllene era utan några större svårigheter. Även om hans ego är massivt så har han ändå stor respekt för sin gamle, sjuke far, Klokemor och den yngre brodern. De är trotsallt alla extraordinära individer som höjer sig över genomsnittet, vilket han gärna storsint påpekar för stammens övriga medlemmar.

Om övriga rollpersoner

Klokemor Grymla har varit stammens visa kvinna och schaman så länge någon kan minnas. Hon var gammal redan när Stor-Kaxes far var ung och lär leva vidare långt efter Stor-Kaxe själv har dött. Hennes krafter och inflytande över stammen är mycket stort och det gäller att hålla sig väl med den gamla gumman. Men det lär inte bli några större problem att hantera henne med Stor-Kaxes stora charm.

Granithårde är den evige lillebrodern som alltid kämpar men aldrig riktigt kommer ifatt sitt äldre syskon. De båda bröderna har kivats, gnabbats och tävlat med varandra hela livet. Trots att han ständigt drar det kortaste strået så verkar Granithårde aldrig ge upp. Det är knappast troligt att han kommer att prestera bättre än Stor-Kaxe men finns det något hot så kommer det ifrån honom. Även om de båda bröderna alltid har tävlat så har de också alltid hållit ihop mot andra och omvärlden. Blod är tjockare än vatten.

Halvkarl är en stackars liten bastard och rent allmänt en ganska sorglig skapelse. Han må vara stammens tredje bäste jägare (efter Stor-Kaxe och Granithårde givetvis) men duger inte till så mycket annat. Dessutom luktar han illa och har en massa märkliga hudutslag. Det är nog säkrast att han håller sig undan.

Lillberget är en rejäl karl och ett riktigt kraftpaket. Säger inte särskilt mycket och verkar inte ha mycket uppe på loftet men är både stark och tålig. Stor-Kaxe har aldrig prövat sina krafter mot honom men även om Lilleberget skulle vara minimalt starkare så kommer han i alla fall alltid vara intellektuellt underlägsen. Bra att ha med som packdjur hursomhelst.

Exceptionella karaktärsdrag

Styrka +2 Fysik +1 Intelligens -2

Raud: 1

Färdigheter

Lönndom FV 10
Rörlighet FV 10
Skötsel (klan) FV 10
Strid FV 12 [Vapenbärare: Enhandsfattade yxor (+5 på yxor och yxliknande vapen)]
Vildmarksvana FV 10
Växt- och djurliv FV 10

Viktig utrustning

Stridsyxa [1T10+2 (ÖP 9-10), BV 16, Handlingar 3, IM +4]
Metallförstärkt läder över hela kroppen [RV 4, BV 13]
Några klädombyten
En bekväm kudde
En vackert broderad luva

Stridspoäng:

12 (17 med stridsyxa)

TKP: 34 **Skada** :_____

Kroppsdel	KDP	RV	Skada
Huvud	17	4	:_____
Höger arm	17	4	:_____
Vänster arm	17	4	:_____
Bröstkorg	34	4	:_____
Mage	23	4	:_____
Höger ben	23	4	:_____
Vänster ben	23	4	:_____

ROLLPERSON

GRANITHÅRDE BERGFASTS SON

"Främst av alla trollkämpar? Behöver du verkligen fråga?"

Granithårde är ett långt och bredaxlat gråtroll med en muskulös överkropp och ett markerat underbett. Den håriga kroppen är naken sånär som på ett ganska blygsamt höftskynke i läder. All naken hud täcks dock av alla upptänkliga färger som Granithårde regelbundet smetar på. Halva ansiktet är täckt med röd färg och andra halvan med vit även om det ibland skiftar. Över axeln hänger en ränsel full av olika färger, då och då stannar Granithårde upp för att beundra sig själv i en liten bronsspegel och smeta på ytterligare något lager färg.

Granithårde är hövdingens andre son men förutom detta så är han främst i alla andra kategorier: starkast, vackrast mest karismatisk. De löjliga utmaningarna kommer bara att bevisa något som alla redan vet: att Granithårde är den främste av troll och synnerligen lämpad som hövding. Men det skadar inte att visa det ännu en gång särskilt som den äldre brodern Stor-Kaxe inte riktigt verkar ha förstått hur det verkligen ligger till riktigt än. Men det lär han snart bli varse.

Granithårde har blivit uppassad och bortskämd ända sedan barndomen vilket har satt sina spår. Självförtroendet är det inget fel på och han är övertygad om att alla måste vara intresserad av vad just han har att säga. Granithårde ser sig som något av ett konstnärligt geni och använder ofta sin egen kropp som målarduk för att gestalta olika intressanta avbildningar och skeenden. Därför ändras mönstret och färgsammansättningen ständigt. Under hela sin uppväxt har han tävlat med sin äldre bror och stammens övriga medlemmar och har givetvis alltid vunnit även om Stor-Kaxe verkar ha svårt att acceptera detta. Men de är ändå bröder och släkten måste hålla ihop. När Granithårde blir hövding så kommer han att ta väl hand om sin storebror. Han högaktar både sin åldrige far och den visa schamanen Grymla.

Om övriga rollpersoner

Klokemor Grymla är en av stammens absolut viktigaste personer och har varit rådgivare åt hövdingarna och andlig ledare i generationer. Den gamla damen utstrålar stor kunskap och erfarenhet och Granithårde skulle aldrig ifrågasätta hennes omdöme. Men hon har ett ganska stort inflytande över valet av hövding så det skadar knappast att hålla sig väl med henne. Granithårde har alltid kommit bra överens med damer i alla åldrar så en liten harmlös flört kan säkert räcka för att vinna hennes stöd.

Stor-Kaxe har aldrig riktigt accepterat att han för evigt är dömd till att vara nästbäst. Men de båda bröderna är trotsallt speciella och Granithårde tänker behandla honom storsint även när han själv har blivit hövding. Stor-Kaxe är den enda som skulle ha skuggan av en chans att hota Granithårdes hövdingatitel.

Halvkarl, en liten ynklig stackare som alltid verkar vara sjuk. Varför ingen har satt ut honom till ulvarna för länge sedan är ett mysterium. Det sägs att han ska vara en framstående jägare och spårare men det är tveksamt, han lär i alla fall inte nå upp till Granithårdes egen skicklighetsnivå.

Lillberget är en pålitlig bjässe, men inte alltför begåvad. Men det gör ingenting för det är ju å andra sidan Granithårde själv. Det är skönt att ha med sig en rejäl krigare som kan lösa de mindre komplicerade problemen så att Granithårde själv kan ägna sig åt viktigare saker.

Exceptionella karaktärsdrag

Styrka +2 Fysik +1 Intelligens -2

Raud: 1

Färdigheter

Lönndom FV 10
Rörlighet FV 10
Skötsel (klan) FV 10
Strid FV 12 [Vapenbärare: Stångvapen (+5 jaktspjut, långspjut, trästav)]
Underhållning FV 8
Vildmarksvana FV 10
Växt- och djurliv FV 10

Viktig utrustning

Jaktspjut [1T10+2 (ÖP 9-10), BV 10, Handlingar 3, IM +4 (alltid först runda 1, alltid sist runda 2)]
Metallförstärkt läder över hela kroppen [RV 4, BV 13]
Behållare med vackra färger
Ett par bra penslar
Tandpetare

Stridspoäng:

12 (17 med jaktspjut)

TKP: 34 **Skada** :_____

Kroppsdel	**KDP**	**RV**	**Skada**
Huvud	17	4	:_____
Höger arm	17	4	:_____
Vänster arm	17	4	:_____
Bröstkorg	34	4	:_____
Mage	23	4	:_____
Höger ben	23	4	:_____
Vänster ben	23	4	:_____

ROLLPERSON

HALVKARL VÅSTANS SON

"Vänta bara! En dag när de minst anar det så kommer hämnden!"

Halvkarl är ett mycket småvuxet gråtroll med tunna lemmar och oproportionerligt stora händer och fötter. Näsan är ovanligt liten medan öronen är närmast ofantliga där det högra sitter aningen högre än det vänstra. Kroppen är täckt av märkliga utslag, eksem och vårtor och Halvkarl går ofta omkring och hostar. Eftersom han skäms för sitt utseende så går han alltid klädd i ett alldeles för stort och väldigt illaluktande fårskinn och en överdimensionerad slokhatt som han drar ner så långt som möjligt över ansiktet.

Halvkarl har ingen aning om vem som var hans fader och enligt stammens tradition sägs det då att det var Västanvinden som befruktade hans moder. Hon var en enkel tjänarinna som dog i förtid av hårt arbete när Halvkarl bara var ett litet barn. Under uppväxten utsattes han ständigt för de andra trollens förakt och illvilja. Halvkarl är inte hans riktiga namn utan något som han alltid har kallats på grund av sin ringa storlek och nu kommer han inte ens själv ihåg sitt ursprungliga namn. De andra trollens omilda behandling har gjort honom till något av en enstöring och han fantiserar ofta om hämnd och upprättelse. Halvkarl är en av stammens allra skickligaste jägare, bästa spejare och snabbaste löpare och har ändå fått en viss begränsad respekt i vuxen ålder på grund av detta. Men han påminner ständigt sig själv om alla tidigare oförrätter och har svårt att egentligen lita på någon. Därtill är han ganska feg och ynklig och det är osannolikt att han någonsin kommer att våga göra verklighet av sina storslagna planer. Halvkarl följer med gruppen för att förse de lata hövdingasönerna med mat och vara någon slags passopp, det är i alla fall hans bestämda uppfattning.

Om övriga rollpersoner

Klokemor Grymla är en av stammens allra viktigaste och mäktigaste personligheter. Halvkarl drömmer ofta om vad han skulle kunna göra om han hade blott en bråkdel av hennes krafter och inflytande. Redan tidigare har han vinnlagt sig om att ställa sig in hos henne genom att ständigt förse henne med det möraste kött som han kunnat finna. Nu när en massa andra troll inte konkurrerar om uppmärksamheten så hoppas han att ytterligare kunna vinna hennes förtroende. Målet är att bli hennes lärling och få ta del av de mörka krafter som hon behärskar, sedan är det ingen som någonsin mer kommer att våga skratta åt honom!

Stor-Kaxe och Granithårde är båda lättsinniga oduglingar som aldrig lyckats med något i sitt liv om inte alla andra i stammen varit så fega. De har alltid fått vad de velat och vunnit alla tävlingar för att deras far var hövding och inte för att de förtjänade det. Om Halvkarl kunde sätta dit dem utan att riskera upptäckt så skulle han överväga det. Att någon av dem en dag ska bli hövding och ansvarig för hela stammen är en skrämmande tanke.

Lillberget är en riktig klippa, han har alltid tid att lyssna på Halvkarls problem och funderingar. Han har visserligen aldrig varit utstött men har alltid räknats som lite egen. En bra lyssnare även om han inte själv säger särskilt mycket och antagligen inte är särskilt smart.

Exceptionella karaktärsdrag

Styrka -1 Fysik +2 Smidighet +4

Raud: 1

Färdigheter

Geografi FV 14 [Orientera (+3 på att navigera efter stjärnor)]
Hantverk (Trä) FV 12 [Pilmakare]
Läkekonst FV 10 [Benbrott (+3 på att spjälka benbrott), Sårvård]
Rörlighet FV 18 [Armgång, Balans (+3 vid olika typer av balanskonster), Fallteknik (+3 för att undvika fallskada)], Bergklättrare (+3 på friklättring), Höjdhopp (+3 på att hoppa högt), Alert, Snabb, Kvick, Längdhopp (+3 på att hoppa långt), Undgå attack, Undfly attack, Undvika attack]
Lönndom FV 16 [Dold förflyttning (-3 på att bli upptäckt vid förflyttning), Finna dolda ting (+3 på att hitta dolda utrymmen och föremål), Fällor, Gömma sig (+3 på att gömma sig)]
Strid FV 20 [Kampvana (+5 stridspoäng), Precisionsattack, Projektilvapenbärare: Pilbågar (+5 stridspoäng på pilbågar), Projektilvapenmästare: Pilbågar (+5 stridspoäng på pilbågar), Målbyte: (pilbågar)]
Vildmarksvana FV 12 [Lägerfinnare, Lägerbyggare, Vildmarksman, Vildmarksvana]
Jakt och fiske 16 [Desarmera fällor (+3 på att desarmera fällor), Fällor (+3 på att sätta upp fällor), Garvare, Spårare (+3 på att spåra]),
Överlevnad (Skog) 12,
Överlevnad (Berg) 12,
Växt- och djurliv 14

Viktig utrustning

Jaktspjut [1T10+2 (ÖP 9-10), BV 10, Handlingar 3, IM +4 (alltid först runda 1, alltid sist runda 2)]
Jaktbåge [1T10 (ÖP 10), PV: 2/0, Kort distans 2-40 m; lång distans 40+(FVx5)m, Handlingar 2, IM +2]
Päls över hela kroppen [RV 2, BV 10]
Lägerpaket, Jaktpaket, Hantverkarpaket, Vapenpaket

Stridspoäng:

35 med pilbåge, 25 med spjut

TKP: 26 **Skada** :_____

Kroppsdel	KDP	RV	Skada
Huvud	13	2	:_____
Höger arm	13	2	:_____
Vänster arm	13	2	:_____
Bröstkorg	26	2	:_____
Mage	17	2	:_____
Höger ben	17	2	:_____
Vänster ben	17	2	:_____

ROLLPERSON

LILLBERGET VÅSTANS SON

"Mmmhmm…vad sa du?"

Lillberget gör verkligen skäl för sitt namn och är utan tvekan det största gråtroll som stammen någonsin skådat. Han tornar upp sig minst ett par huvuden över också de mest storväxta av de övriga stammedlemmarna och har en massiv kroppshydda. Lillberget liknar mest en vandrande klippa. Hår och skägg är långt, ovårdat och hänger i tovor ned till knäna och ryggslutet. Näsan och de gula betarna är majestätiska. Lillberget går obekymrat runt i ett enkelt höftskynke året om och kan ofta ses stående i en tankfull pose.

Lillbergets mor dog vid hans födsel och hans fader har alltid varit okänd, det är därför som man i enlighet med stammens traditioner har sagt att han är ett barn av den mäktiga Västanvinden. Redan som liten var han ovanligt stor och hans uppfostran sköttes kollektivt av hela stammen även om Klokemor alltid höll ett extra vakande öga på honom. Lillberget har alltid varit något av en filosof och ägnat mycket tid åt att fundera över de stora livsfrågorna i ensamhet. Detta har de övriga i stammen tolkat som att han var lite bakom och trög, en föreställning som Lillberget inte gjort något för att rätta till. Tvärtom tycker han att det är ganska skönt att bli lämnad ifred utom när någonting tungt ska lyftas eller någon liten varelse ska dräpas. Det ger honom tid över till djupa funderingar och att skapa små modeller av olika intressanta maskiner och konstruktioner. Emellanåt kan han känna sig väldigt ensam i stammen eftersom ingen verkar tänka som honom eller ha samma storslagna drömmar. Alla verkar nöjda med att bara äta och fortplanta sig. Lillberget är glad över att få lämna hemmet bakom sig och ge sig ut i den stora världen även om han vet att han bara är med som livvakt åt de två hövdingasönerna.

Om övriga rollpersoner

Klokemor Grymla är en vis kvinna som alla i stammen högeligen respekterar. Hon har blivit något av en institution som aldrig ifrågasätts. Men Lillberget misstänker att hon är bra mycket lurigare än vad de flesta tror och att hennes inflytande över både hövdingen och valet av hövding är väldigt stort. Han har också lagt märke till att hon nu börjar bli gammal på allvar och att åldern börjar ta ut sin rätt.

Stor-Kaxe och Granithårde är båda dumma, okunniga och bortskämda till skillnad ifrån sin far. Lillberget bryr sig inte speciellt mycket om världsliga angelägenheter som hur stammen styrs men han finner det ändå beklämmande att någon av de båda hövdingasönerna snart kommer att styra enväldigt över samtliga troll i hela stammen. Han låter dem för det mesta hållas och försöker undvika deras sällskap om det är möjligt.

Halvkarl är ett litet förbittrat troll som tycks närmast besatt av Lillbergets sällskap. Visst är det synd om det stackars vanskapta lilla trollet som alla behandlat så illa men varför kan han inte bara lämna Lillberget i fred någon gång? Att smyga sig ifrån honom är näst intill omöjligt och att försöka få någonting vettigt gjort samtidigt som han pratar om orealistiska hämndplaner och sedan länge glömda oförrätter är inte mycket lättare.

Exceptionella karaktärsdrag

Styrka +6 Fysik +6 Smidighet -2

Raud: 1

Färdigheter

Geografi FV 10
Hantverk (Trä) FV 15 [Finsnickeri (+3 på finsnickeri)]
Rörlighet FV 15 [Rustningserfarenhet, Rustningsvana, Rustningssymbios, Stridsförflyttning]
Kulturkännedom (Troll) FV 10
Lönndom FV 13
Språk FV 15 [Lyriker (+3 på att skriva lyrik), Läppläsning, Räkna (+3 på alla typer av slag för räkning)]
Strid FV 20 [Kampvana (+5 stridspoäng), Stridsvana (+5 stridspoäng), Rustningsbärare, Vapenbärare: (+5 stridspoäng Tvåhandsfattade krossvapen)]
Vildmarksvana FV 12,
Jakt och fiske FV 12
Överlevnad (skog) FV 12
Överlevnad (berg) FV 12
Växt- och djurliv FV 10

Viktig utrustning

Tvåhandshammare [1T10+9 (ÖP8-10), BV 20, Handlingar 2, IM +6]
Metallförstärkt läder över hela kroppen RV 4, BV 13
Lägerpaket, Jaktpaket, Vapenpaket, diverse små modeller av olika konstruktioner.

Stridspoäng:

Tvåhandshammare 35 stridspoäng

TKP: 40 **Skada** :_____

Kroppsdel	**KDP**	**RV**	**Skada**
Huvud	20	2	:_____
Höger arm	20	2	:_____
Vänster arm	20	2	:_____
Bröstkorg	40	2	:_____
Mage	27	2	:_____
Höger ben	27	2	:_____
Vänster ben	27	2	:_____

Besvärjelser

Illusioner (Skenkraftla)

Besvärjaren har lärt sig skapa illusioner genom att låta vitnern i luften forma en tredimensionell bild. Genom att hålla i ett föremål eller varelse kan han lättare att projicera en avbild av detta eller denna. Det är dock inte enbart föremål och varelser som besvärjaren kan skapa illusioner. Besvärjaren kan även frambringa väldiga landskapsillusioner där han bringar hela städer, skogar och berg till den fysiska världen, i alla fall om man ska tro på vad man ser.

Negationer

När en illusion skapas av en varelse eller ett föremål blir negationen den att en varelse eller ett föremål någonstans blir osynligt eller flimrar till för en liten stund.

I: Avbild (Skenbildra)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Bevarande; Varaktighet: 1 minut; Räckvidd: 10 meter; Ritualtid: 2 spelrundor

Genom att koncentrera sig på ett föremål, en varelse eller en person kan besvärjaren frammana ett exakt duplikat av det som han koncentrerar sig på. För att få fram en perfekt avbild av något måste besvärjaren vara i kontakt med det han vill göra en avbild av (besvärjaren behöver dock endast vara i kontakt med originalet under själva frammanandet av besvärjelsen). En besvärjare som inte är i kontakt med originalet kan frammana en mindre perfekt avbild utifrån sitt eget minne eller sin egen fantasi. Dessa mindre perfekta avbilder får ett slags suddighet kring sig, vilket gör det lättare för folk att avslöja dess falskhet.

Besvärjaren kan applicera avbilden var som helst inom besvärjelsens räckvidd. Han måste dock se avbilden hela tiden, så fort den (hela avbilden) försvinner ur besvärjarens synfält upplöses den. Besvärjaren har full kontroll över det han har avbildat. Han kan till exempel få en varelse att gå eller springa och samtidigt få den att ge ifrån sig olika kroppsliga och utseendemässiga uttryck som till exempel ilska, ursinne, kärlek, aggressivitet med mera.

Han kan få ett föremål att förflytta sig eller flyga runt i luften med en hastighet av 6 meter per spelrunda. Kommer något i vägen för en avbild (perfekt eller inte) glider avbilden rakt igenom ett föremål eller varelse.

För att avslöja en perfekt avbild måste den som utsätts för den lyckas med ett färdighetsslag för färdigheten Lönndom där färdighetsvärdet modifieras med -3. Det är däremot lättare att avslöja en mindre perfekt avbild, alltså en kopia vars original besvärjaren inte är i kontakt med. Alla som ser den mindre perfekta avbilden kan genom att lyckas med ett mycket lätt (+5) färdighetsslag för färdigheten Lönndom se att avbilden faktiskt är just en avbild och inte verklig.

En avbild kan aldrig ge ifrån sig ljud eller lukt, vilket medför att det blir betydligt lättare att avslöja något som normalt ger ljud ifrån sig eller luktar mycket. Ovanstående färdighetsslag för att avslöja avbilden modifieras i sådana fall med en plusmodifikation mellan +1 och +10 beroende på vad det är som avbildas och hur mycket ljud detta normalt ger ifrån sig. Det är helt upp till spelledaren att avgöra hur stor modifikationen blir.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka räckvidden med 1 meter
2	Öka varaktigheten med 1 minut
4	Öka chansen att betraktaren misslyckas med sitt färdighetsslag med -1
5	Öka varaktigheten med 10 minuter

II: Landskapsillusion (Augvilland)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Bestående; Varaktighet: 2 timmar; Räckvidd: 300 meter; Ritualtid: 10 minuter

Besvärjelsen skapar en väldig sfärformad illusion i landskapet omkring besvärjaren. Illusionens sfär har en radie på upp 300 meter med besvärjaren som centrum och kan avbilda saker som en kulle, en skog eller en stad (det står besvärjaren fritt att välja storlek på illusionen). Besvärjaren kan inte skapa en illusion av något som rör sig och illusionen måste därför avbilda något statiskt.

För att på avstånd upptäcka att det verkligen rör sig om en väldig illusion måste betraktaren lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 6 (exceptionella karaktärsdrag för Intelligens används vid slaget) som modifieras beroende på avstånd mellan betraktare och illusion, enligt tabellen nedan. Betraktaren får slå ett situationsslag för varje nytt avståndsområde (se tabellen nedan) han befinner sig från illusionen.

Minusmodifikationer

Avstånd	mod
<50	Genomskådas
50-100m	+5
100-200m	+2
201-400m	±0
401-600m	-2
601-1000m	-5
>1000m	-10

Illusionen finns kvar på platsen tills varaktigheten för besvärjelsen gått ut, detta även om besvärjaren lämnat platsen för länge sedan. Skulle en betraktare bege sig in under illusionen försvinner den ur dennes synfält och han upplever området som det verkligen ser ut medan andra betraktare som fortfarande befinner sig utanför den förtrollade sfären alltjämt ser illusionen.

Kostnad	Extra effektgrader:
3	Öka radien på illusionen med 50 meter
4	Öka varaktigheten med 1 timme
5	Öka chansen att betraktaren misslyckas med sitt situationsslag med -1

II: Rotvälta (Rotveltja)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Bevarande; Varaktighet: 5 spelrundor; Räckvidd: 10 meter; Manatid: 6

Besvärjelsen skapar en illusion av en rotvälta. Vitnern läggs i marken under ett träd och formar där illusionen av en liten, liten rot-

välta. Direkt när rotvältan frambesvärjts börjar vitnern den består av att expandera likt en komage som blåses upp. Snart har vitnern expanderat så mycket att trädet den besvärjdes fram under välter. Man kan se att något händer eftersom jorden plötsligt börjar röra och resa på sig resa sig. I den fjärde spelrundan har rotvältan växt sig så stor att den bryter upp ur jorden för att i den femte spelrundan välta träden och sedan försvinna. För att ett träd ska välta får dess stam i marknivå inte ha en omkrets överstigande en och en halv meter. Har trädet en större stam än så orkar inte vitnern vräka omkull det. Besvärjaren som hela tiden måste vara koncentrerad på rotvältan kan bestämma åt vilket håll trädet ska falla. Har han av någon anledning mist eller avbrutit kontrollen över rotvältan fortsätter den ändå att växa tills trädet välter i en av spelledaren vald riktning.

Alla som befinner sig i närheten och som inte känner till vad besvärjaren ska göra måste genast slå ett situationsslag med situationsvärde 6 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget) för att undvika 1T10 (ÖP 9-10) skräckpoäng när rotvältan bryter upp ur jorden (spelrunda 4). Lyckas offret med situationsslaget får han bara 1T10 Skräckpoäng på grund av händelsen.

Rotvältan behöver dock inte enbart läggas under ett träd, utan kan även läggas så att den till exempel kommer upp under en sten, på plan mark eller under ett hus. Vad som händer och hur mycket som tippas undan är upp till spelledaren att avgöra i dessa fall. Rotvältan i besvärjelsens grundutförande orkar lyfta eller tippa undan ungefär 100 kg.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka räckvidden med 1 meter
2	Öka storleken på rotvältan så att den orkar välta ett träd med +0,5 meter i omkrets samt lyfta eller tippa undan +20 kg
6	Öka storleken på rotvältan så att den orkar välta ett träd med +2,5 meter i omkrets samt lyfta eller tippa undan +100 kg

III: Lindormsillusion (Ormaskepn)

Nivå: III; Kostnad: 15; BM: -5; Typ: Ögonblicklig; Varaktighet: 3 spelrundor; Räckvidd: 15 meter; Ritualtid: 2 spelrundor

Besvärjelsen skapar en illusion av en väldig lindorm (kan vara en annan best också) som reser sig upp ur marken. Alla fiender (upp till besvärjaren att utse) till besvärjaren ser hur en lindorm reser sig upp ur marken och slukar besvärjaren helt samtidigt som den fortsätter att resa sig upp ur marken med hög hastighet. Alla för besvärjelsen utsatta offer måste genast slå ett situationsslag med situationsvärde 4 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget) för att undvika 1T10 (ÖP 9-10) Skräckpoäng. Lyckas offret med situationsslaget får han 1T10 Skräckpoäng. Detta händer i den första spelrundan av besvärjelsen.

I den andra spelrundan tittar besten sig omkring som för att se vem den ska ha till middag. I den tredje spelrundan kan besvärjaren, som fortfarande står kvar där han tidigare stod, men som inte längre syns på grund av bestens kropp, låta besten utföra en attack (med färdighetsvärde 10) mot ett utvalt offer inom räckvidden. Lyckas besvärjaren med attacken hugger besten ned på det utvalda offret som då riskerar skada eftersom illusionen för ett ögonblick får fast form varefter den upplöses helt. Offret kan om han vill (eller kan) parera bettet för att undvika 1T10 skadepoäng i skada i två kroppsdelar (eller undvika det genom fördjupningen Undvika attack).

Kostnad	Extra effekter
1	Öka lindormens räckvidd med 1 meter
2	Öka chansen att betraktaren misslyckas med sitt situationsslag med -1
6	Öka erhållen skräckpoäng ett steg: 1T10 ☛ 1T10 (ÖP 10)-1T10 (ÖP 9-10) ☛ 1 T10 (ÖP 8-10) ☛ 1T10 (ÖP 7-10), högst ÖP 7-10
6	Öka skadan 1 Steg: 1T10 ☛ 1T10 (ÖP 10) ☛ 1T10 (ÖP 9-10) ☛1 T10 (ÖP 8-10) ☛ 1T10 (ÖP 7-10), högst ÖP 7-10
8	Öka varaktigheten med 1 spelrunda (besvärjaren får välja samma offer eller ett nytt offer inom räckvidden att attackera)

Ljud (Hlidkallja)

Besvärjaren har lärt sig att manipulera den vitner som för ljud framåt. Genom att forma vitnern kan besvärjaren öka eller sänka ljudstyrkan i hans omgivning. Han kan också producera öronbedövande ljud eller ljud som är så höga att en människa inte kan höra dem. Med vitners hjälp kan besvärjaren till exempel skapa besvärjaren ett eller flera oväntade ljud.

Negationer

Oavsett vad besvärjaren vill göra med ljudet i hans omgivning blir negationen alltid den motsatta. Väljer han att öka ljudstyrkan på ett ställe, minskar den på ett annat, skapar han ett väldigt dån försvinner ett lika väldigt dån på en annan plats (till exempel åska utan ljud). Vill han skapa ett ljud av någon som går över en grusgång försvinner ljudet från en person som går på just en sådan. Vill han skapa en knackning på en dörr hörs inget då en person någon annanstans knackar på en dörr. Tar besvärjaren bort ljudet på ett ställe kan en plötslig knall höras på ett annat ställ och så vidare.

I: Dån (Slammer)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Ögonblicklig; Räckvidd: Personlig; Manatid:1

Genom att kontrollera vitnern kan besvärjaren skapa ett väldigt dån, vars kraft kan jämföras med det som uppstår då åskan går. Besvärjaren själv hör inte ljudet, men alla i hans närhet och även de som befinner sig långt därifrån hör ljudet som av åska. Alla som befinner sig inom 10 meter från besväraren får genast mycket ont i öronen och får på grund av detta -4 på alla färdighetsslag och situationsslags som har med varelsens hörsel att göra. De som befinner sig mellan 10 och 50 meter får -2 i stället.

Besvärjelser

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka räckvidden* med 10 meter
5	Öka räckvidden* med 100 meter

* Dånet utgår inte längre från besvärjaren, annars samma effekt

I: Fantomljud (Hlidklapp)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Bevarande; Varaktighet: 10 spelrundor; Räckvidd: 10 meter; Manatid: 1

Besvärjelsen frambringar ett eller flera plötsliga ljud inom räckvidden. Ljudet eller ljuden består av ett läte av något slag som för tillfället passar in i miljön och i situationen. Ljudet kan till exempel utgöras av steg som närmar sig, en kvist som bryts, en morrning, ett gläfsande, en knackning på en dörr eller något annat ljud. Det är helt upp till spelledaren att avgöra hur de som hör ljudet agerar (även upp till spelare att avgöra vad deras rollpersoner gör då de hör ljudet).

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
1	Öka räckvidden med 1 meter

I: Oljud (Rifla)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Ögonblicklig; Räckvidd: 5 meter; Manatid: 1

Besvärjelsen skapar ett högfrekvent skärande ljud som omedelbart splittrar alla ting bestående av glas, lergods eller porslin (magiska föremål påverkas dock inte av besvärjelsen). Ljudet är så högfrekvent att varelser knappt lägger märke till det, och i deras öron låter det inte som annat än ett svagt pipande.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka räckvidden med 1 meter
4	Öka varaktigheten med 1 minut
8	Öka varaktigheten med 1 timme

I: Spökröst (Draugastemma)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Bestående; Varaktighet: 10 spelrundor; Räckvidd: Beröring, 10 meter; Manatid: 2

Besvärjelsen gör att den som förtrollas kan få sin röst att låta som om den kom från en plats inom räckvidden. Besvärjaren eller den förtrollade kan även förändra rösten helt efter tycke och smak. Rösten kan låta spöklik, stark, våldsam eller kraftig, men den kan också låta mjuk, snäll eller barnslig och lustig.

Besvärjaren kan även förvränga ett offers röst så att den låter annorlunda. Offret kan undvika effekten genom att lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Fysik används vid slaget). Lyckas han med situationsslaget förvrängs inte rösten. Misslyckas han däremot låter den precis som besvärjaren önskar att den ska låta.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
2	Minska offrets chans att lyckas med situationsslaget med -1
4	Öka varaktigheten med 1 minut
8	Öka varaktigheten med 1 timme

I: Öka ljud (Slammerkraftla)

Nivå: I; Typ: Bestående; Kostnad: 4; Varaktighet: 5 spelrundor; Räckvidd: Beröring; Manatid: 2

Vitnern som vävs kring en person eller varelse får alla ljud som denne ger ifrån sig att låta dubbelt så mycket. Besvärjelsen läggs på antingen kroppen eller huvudet. Läggs besvärjelsen på kroppen ökas alla ljud i omfång som orsakas av rörelser, som till exempel steg, kvistar som bryts under foten, prassel från kläder med mera.

Läggs besvärjelsen på en persons huvud överröstar denne då alla ljud och oljud inom räckvidden så att personen hörs klart och tydligt utan att behöva skrika. Läggs den på en ofrivillig kan denne råka ut för mycket beroende på vilken situation som råder eftersom alla i offrets omgivning kommer att tro att den förhäxade skriker.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka räckvidden med 1 meter (beröring ej längre nödvändig)
1	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
4	Öka varaktigheten med 1 minut
8	Öka varaktigheten med 30 minuter

II: Tystnad (Knystdyldja)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Bestående; Varaktighet: 10 spelrundor; Räckvidd: Beröring; Manatid: 4

Besvärjelsen skapar en sfär av energi som hindrar eventuella åhörare från att uppfatta ljud som annars skulle höras ifrån den besvärjda platsen. Besvärjelsen läggs på en punkt som både kan vara ett föremål eller en person. Flyttas den besvärjda punkten flyttas även sfären som har radien 3 meter. Alla ljud som alstras inom besvärjelsens räckvidd hävs då den möter den hindrande energin och sprids därför inte utanför det besvärjda området. Innanför besvärjelsens räckvidd låter dock allt som det ska. Besvärjelsen fungerar därför ypperligt för den som vill smyga, eftersom inga ljud når ut utanför sfärens skyddande hölje.

Besvärjaren kan om han vill minska sfärens storlek. Genom att minska den affekterade radien till bara några decimeter kan besvärjelsen läggas på en person eller varelse vars röst då helt försvinner eftersom man måste befinna sig inom sfären för att höra vad denne har att säga.

Besvärjelsen hindrar inget annat än ljud från att höras utanför besvärjelsens radie. Betraktare kan fortfarande se in genom den magiska sfären, även om de inte kan höra några ljud därifrån.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka den affekterade sfärens radie med 1 meter
1	Öka räckvidden för besvärjelsen med 1 meter (beröring ej längre nödvändig)

1	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
4	Öka varaktigheten med 1 minut
8	Öka varaktigheten med 1 timme

Luftfuktighet (Mistur)

Besvärjaren har lärt sig skapa fukt och kontrollera fuktigheten i luften. Genom att manipulera med vitners sammansättning i luften kan besvärjaren därmed skapa regn, öka eller minska nederbörd samt ändra luftens sammansättning så att den blir skadig att andas.

Negationer

När besvärjaren skapar dimma på en plats försvinner dimma från en annan. När besvärjaren antingen ökar eller minskar nederbördsmängden i sin omgivning minskar eller ökar den på ett annat ställe och när besvärjaren skapar en giftig gas omkring sig får luften plötsligt helande egenskaper på andra platser.

I: Dimma (Mistur)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Bevarande; Varaktighet: 5 minuter; Räckvidd: 100 meter; Ritualtid: 2 spelrundor

Besvärjaren framkallar en dimbank som under loppet av tre spelrundor reser sig upp ur marken eller vattnet på en av besvärjaren utvald plats inom räckvidden. Dimman utgörs av 100 m^3 och besvärjaren kan grovt forma ytan som ska läggas under dimma. Formen på dimbanken kan i princip se ut hur som helst, men för att förenkla uträkningen av storlek så är det att föredra att man använder de tre baserna längd, bredd och höjd. Besvärjaren kan även förflytta dimbanken med en hastighet av 5 meter per spelrunda.

Sikten inom dimman är mycket dålig och sänker en varelses sikt till hälften.

Exempel:
En besvärjare kan frammana en dimbank på 100 m^3 dimma. Detta medför bland annat att han kan utforma dimbanken så att den blir 20 m lång, 10 m bred och 0,5 m hög (20 x 10 x 0,5 = 100) eller 10 m bred, 10 m lång och 1 m hög (10 x 10 x 1 = 100) och så vidare. När han väl har bestämt vilken form dimbanken har kan han sedan förflytta den med en hastighet av 5 meter per spelrunda i vilken riktning som helst (norr, söder, väster eller öster).

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka räckvidden med 50 meter
1	Öka varaktigheten med 5 minuter
2	Öka dimmans täthet vilket minskar sikten till en fjärdedel
2	Öka mängden dimma med 40 m^3
3	Öka varaktigheten med 1 timme

II: Kontrollera nederbörd (Reignkraftla)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Bestående; Varaktighet: 5 timmar; Räckvidd: Beröring; Ritualtid: 3 spelrundor

Besvärjelsen skapar en skyddande sfär som minskar mängden nederbörd som faller till marken. Sfären har en radie på 10 meter med den besvärjda punkten som centrum. Besvärjaren kan öka eller dämpa mängden nederbörd en grad från rådande nederbördsmängd. I besvärjelsens grundutförande utgörs den besvärjda punkten av ett statiskt föremål eller plats, men genom att lägga till en effektgrad går det att besvärja ett flyttbart föremål vilket också medför att den besvärjda sfären går att flytta.

En besvärjare kan inte utan extra effektgrader skapa regn eller snö från en molnfri himmel.

Grad	Nederbörd
1	Ingen nederbörd
2	duggregn/mycket lätt snöfall
3	regn/lätt snöfall
4	Ihärdigt regn/snöfall
5	Piskande regn/mycket ihärdigt snöfall

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka den affekterade radien med 1 meter
2	Öka eller dämpa ytterligare 1 grad i nederbördsstyrka
2	Öka varaktigheten med 1 timme
3	Besvärj ett flyttbart föremål så att även den besvärjda sfären går att flytta
4	Öka varaktigheten med 5 timmar
4	Skapa moln som orsakar nederbörd (grad 2), ritualtid 30 minuter

Vitner (Vitna)

Besvärjarejn har lärt sig framkalla en flock korpar bestående av vitnre för att med dem störa och påverka en annan person negativt, främsta anledningen till besvärjelsen är att den riktas för att störa en annan besvärjare då denne är i färd med att frammana en besvärjelse. Besvärjaren kan även skapa en skyddande hinna som hindrar att manipulerad vitner att tränga igenom samt få samlad och formad vitner att återgå till sin forna form.

Negationer

När en besvärjare skyddar sig från en inkommande vitnerattack blir negationen den att besvärjelsen som skickades mot besvärjaren istället hamnar på en helt annan plats i världen. Besvärjelsen som då bryter ut behöver dock inte vara lika stark som den skickade mot besvärjaren, utan kan blir en mängd mindre besvärjelser som bryter ut på flera platser samtidigt. När besvärjaren tar vitner från en varelse för att placera i ett föremål händer inget ty besvärjelsen i sig är en negation då han tar vitner från en plats och lägger på en annan. När besvärjaren skingrar vitnern återgår den till sin ursprungliga form. Detta resulterar i en negation som gör att vitner formas och små besvärjelser på så sätt skapas på en eller flera platser runt om i Trudvang.

Besvärjelser

I: Frammana Korpar (Rafnkallja)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Bevarande; Varaktighet: 3 spelrundor; Räckvidd: 10 meter; Manatid: 4

Besvärjelsen framkallar en svärm korpar av vitner som flaxar och kraxar kring målet för besvärjelsen. Besvärjelsen används främst för att störa andra besvärjare under deras besvärjande, men kan även användas för att skrämma och störa andra personer och varelser än besvärjare. Varelser som utsätts för denna besvärjelse erhåller -3 på allt de företar sig under stridsrundan. Genom att lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget) får de dock endast -1 på eventuella handlingar under pågående spelrunda.

Skulle en besvärjare utsättas för besvärjelsen då han håller på, eller ska (senare under samma spelrunda) frammana en besvärjelse, blir han så pass störd av korparna att han måste lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 8 för att inte tappa koncentrationen på besvärjelsen han tänker frammana.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
1	Öka räckvidden med 1 meter
2	Minska offrets chans att lyckas med situationsslaget med -1

II: Antimagi (Motravitn)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Bevarande; Varaktighet: 2 spelrundor; Räckvidd: Beröring; Manatid: 4

Besvärjelsen skapar en hinna av skyddande vitner kring målet för besvärjelsen. Hinnan skyddar den förtrollade mot magi och kan placeras på både varelser och föremål. All magi som riktas mot den förtrollade eller det förtrollade föremålet måste klara att tränga igenom hinnan av vitner för att kunna affektera varelsen eller föremålet. För att hindra besvärjelsen att penetrera den skyddande hinnan måste besvärjaren lyckas med ett situationsslag. Situationsvärdet för att lyckas med detta är olika sort beroende på den inkommande besvärjelsens besvärjelsenivå. Se tabellen nedan.

Besvärjelsenivå	Situationsvärde
I	14
II	10
III	6

Skulle den inkommande besvärjelsen vara påbyggd med extra effektgrader som sänker offrets chans att lyckas med ett situationsslag får besvärjaren som försöker mota besvärjelsen en lika stor minusmodifikation som offret skulle ha fått. Lyckas besvärjaren med slaget neutraliseras vitnern som riktas mot besvärjaren.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka räckvidden med 1 meter (beröring ej längre nödvändig)
2	Öka varaktigheten med 1 spelrunda
3	Öka chansen att lyckas med situationsslaget med +1
4	Öka varaktigheten med 1 minut

III: Skingra vitner (Brotja vitner)

Nivå: III; Kostnad: 15; BM: -5; Typ: Ögonblicklig; Räckvidd: 5 meter; Ritualtid: 3 spelrundor

Magin som besvärjaren väver genom besvärjelsen Skingra vitner (Brotja vitner) upphäver och neutraliserar de besvärjelser som är lagda på ett föremål eller en varelse. Besvärjelsen klarar dock bara av att återställa sådan magi vars egenskaper och varaktighet är tidsbegränsad. Magiska egenskaper som har fått en permanent varaktighet kan därför inte upplösas genom besvärjelsen.

Eftersom det finns tre typer av vitner kan ett föremåls eller en varelses vitner ha blivit förändrade på tre olika sätt, antingen genom förändring av hvitavitner, vaagrivitner eller morkvitner. Skulle en besvärjare bruka samma typ av vitner som eventuella förändringar är gjorda med får han en plusmodifikation på +2 på sitt färdighetsslag då han ska försöka skingra vitnern.

För att klara av en skingring måste besvärjaren lyckas med ett situationsslag. Färdighetsvärdet för situationsslaget beror på hur stark magin är som ska skingras enligt tabellen nedan. Lyckas besvärjaren med slaget neutraliseras och upplöses den formade vitnern som utgör besvärjelsen.

Växter (Treidkraftla)

Besvärjaren har lärt sig att forma vitnern som rinner genom växter. Genom att manipulera vitnern kan besvärjaren få växter att växa till sin fulla prakt på bara en kort stund. På samma sätt kan han få växter att dö inom loppet av några dagar. Besvärjaren kan även påverka en levande varelse så att denne sakta men säkert förvandlas till ett träd. Han kan också genom att kontrollera en växts vitner forma dess stam och grenverk i vilken form han vill.

Negationer

När en besvärjare formar växter förlorar redan formade växter sin form, grenar kan flytta sig och träd kan trilla omkull. När besvärjaren låter något växa upp snabbt tas vitner från växer runt om i Trudvang som då börjar vissna. Men när en besvärjare väljer att döda en samling växter får en eller flera växter ny livskraft eller föds ur myllan.

I: Snabbväx (Raskavaksa)

Nivå: I; Kostnad: 5; Typ: Bestående; Räckvidd: Beröring; Manatid: 3

Besvärjaren kan få en växt att utvecklas till sin fulla prakt och sin maximala storlek på ett dygn. För att lyckas med detta krävs dock att växten kan växa fritt åt alla håll. Det går till exempel inte att trolla fram en ek i en blomkruka. Eken kommer helt enkelt att sluta växa när den har fyllt krukan med sina rötter.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Besvärja ytterligare en växt
2	Öka räckvidden med 1 meter (beröring ej längre nödvändig)

4	Affektera alla växter som får plats inom en cirkel med diameter 2 meter
4	Halvera tiden det tar för växten att bli fullväxt

II: Forma växter (Treidforma)

Nivå: II; Kostnad: 10; BM: -3; Typ: Bestående; Varaktighet: 5 minuter; Räckvidd: 5 meter; Ritualtid: 4 spelrundor

Besvärjelsen affekterar 5 m^3 växter, vilkas grenar och stammar besvärjaren kan forma efter behag. Besvärjaren har 15 spelrundor på sig att forma växterna. När 15 spelrundor har passerat får växterna återigen sin normala karaktär och hårdhet, men denna gång i den form besvärjaren har gett den. Besvärjaren kan både böja, vrida, dela itu och skapa håligheter i de affekterade växterna.

Varaktigheten för besvärjelsen är 5 minuter och det är så länge som växterna befinner sig i den form som besvärjaren har gett dem. Efter att varaktigheten för besvärjelsen har gått ut återgår växterna till sin ursprungliga form och plats.

Kostnad	Extra effektgrader:
2	Öka varaktigheten med 1 minut
3	Öka mängden affekterade växter med 1 m^3
4	Öka varaktigheten med 1 timme
10	Ge den formade växten permanent form

III: Missväxt (Nidskord)

Nivå: III; Kostnad: 15; BM: -5; Typ: Permanent; Räckvidd: 50 m^2; Ritualtid: 4 timmar

Besvärjelsen skapar en dimma av vitner som besvärjaren kan lägga över ett sädesfält, en skog eller annan växtlighet. Dimman ligger endast över området under några få minuter, men förgiftar all växtlighet under denna tid. Balansen av ämnen som råder i växterna störs så till den grad att de långsamt börjar dö (vilket tar 3T6 dygn). Växter som besvärjts med denna besvärjelse kan inte räddas, varken av naturliga eller magiska åtgärder utan är dömda till döden. Efter att växterna dött kan inga nya växter börja gro på platsen förrän fyra årstider har passerat (12 månader).

Kostnad	Extra effektgrader:
4	Öka den affekterade ytan med 10 m^2
5	Dröjer 1 månad innan något kan planteras eller växa på den besvärjda platsen

III: Trädförbannelse (Nidtreid)

Nivå: III; Kostnad: 15; BM: -5; Typ: Bevarande; Varaktighet: 2T6 dagar; Räckvidd: Beröring; Manatid: 7

Besvärjelsen ändrar balansen i kroppen hos ett utvalt offer så till den grad att den sakta men säkert börjar förvandlas till ett träd och slår rot. Besvärjelsen kan endast kastas på en levande varelse vars vikt i kg understiger 60 kg och står på jord med sådan tjockhet och bördighet att ett träd normalt kan växa där. Offret kan försöka att motstå förvandlingen genom att lyckas med ett situationsslag med värdighetsvärde 4 (exceptionella karaktärsdrag för Fysik används vid slaget). Lyckas offret med situationsslaget förvandlas enbart hans hud till näver eller bark och han undviker därmed att förvandlas helt till ett träd. Nävern eller barken har inga andra effekter för offret än att de syns och att han minskar sin rörlighet, vilket medför att alla färdigheters färdighetsvärden och situationsslags situationsvärden som har med rörlighet att göra får modifikationen -3. Räcker inte den besvärjda vikten till för att förvandla hela offret förvandlas endast delar av offret (hur mycket och vilka delar är upp till spelledaren att avgöra) förvandlas hans hud till näver och bark. Ett lyckat situationsslag medför att offret endast får modifikationen -1 (istället för -3 som ovan).

Misslyckas offret med situationsslaget samtidigt som den besvärjda vikten är tillräcklig slår offret genast rot och blir oförmögen att röra sig från platsen. Sakta men säkert (under cirka 3 timmar) förvandlas han till ett träd, vars art besvärjaren bestämmer (trädet måste dock vara av sådan art att det kan överleva i trakten). Trädet har samma storlek och kroppspoäng som offret hade i sin normala form och behåller vissa anletsdrag från varelsen såsom armar, ben och huvud. Medan varelsen befinner sig i trädform har den fortfarande samma uppfattningsförmåga som den hade innan förbannelsen trädde ikraft. Varelsen ser allt i den riktning huvudet är riktat och hör ljud som normalt. Alla skador som varelsen får medan den befinner sig i trädform kommer att vara kvar när den återgår till sitt naturliga ursprung. Ägodelar, kläder och utrustning förvandlas även de till delar av trädet (förutsatt den besvärjda vikten räcker till).

Besvärjaren kan när som helst välja att varelsen ska återgå till sin ursprungliga form. En varelse som på ett eller annat sätt släpps fri från sin trädförbannelsen kommer till en början att vara mycket stel och de tre första dagarna har varelsen halverat färdighetsvärde på alla färdighetsslag och situationsslag som har med personens smidighet och rörelseförmåga att göra. De tre nästkommande dagarna har varelsen halverad rörelseförmåga vilket leder till halverat färdighetsvärde för färdigheter och situationsslag som har med smidighet att göra. De tre nästkommande dagarna ökas färdighetsvärdena till två tredjedelar av sin normala kapacitet. Efter sex dagar är varelsen helt återställd från sin trädexistens. Tiden för återställningen kan dock ändras beroende på hur kort tid varelsen varit förvandlad. Har det gått mindre än en vecka är det upp till spelledaren att avgöra hur många dagar (eller timmar vid väldigt korta tider) som ska passera med ovan nämnda modifikationer.

Kostnad	Extra effektgrader:
1	Öka affekterad vikt med 10 kg
5	Öka varaktigheten med 1 dag
8	Öka varaktigheten med 1 vecka
12	Öka varaktigheten med 1 månad
20	Öka varaktigheten med 1 år