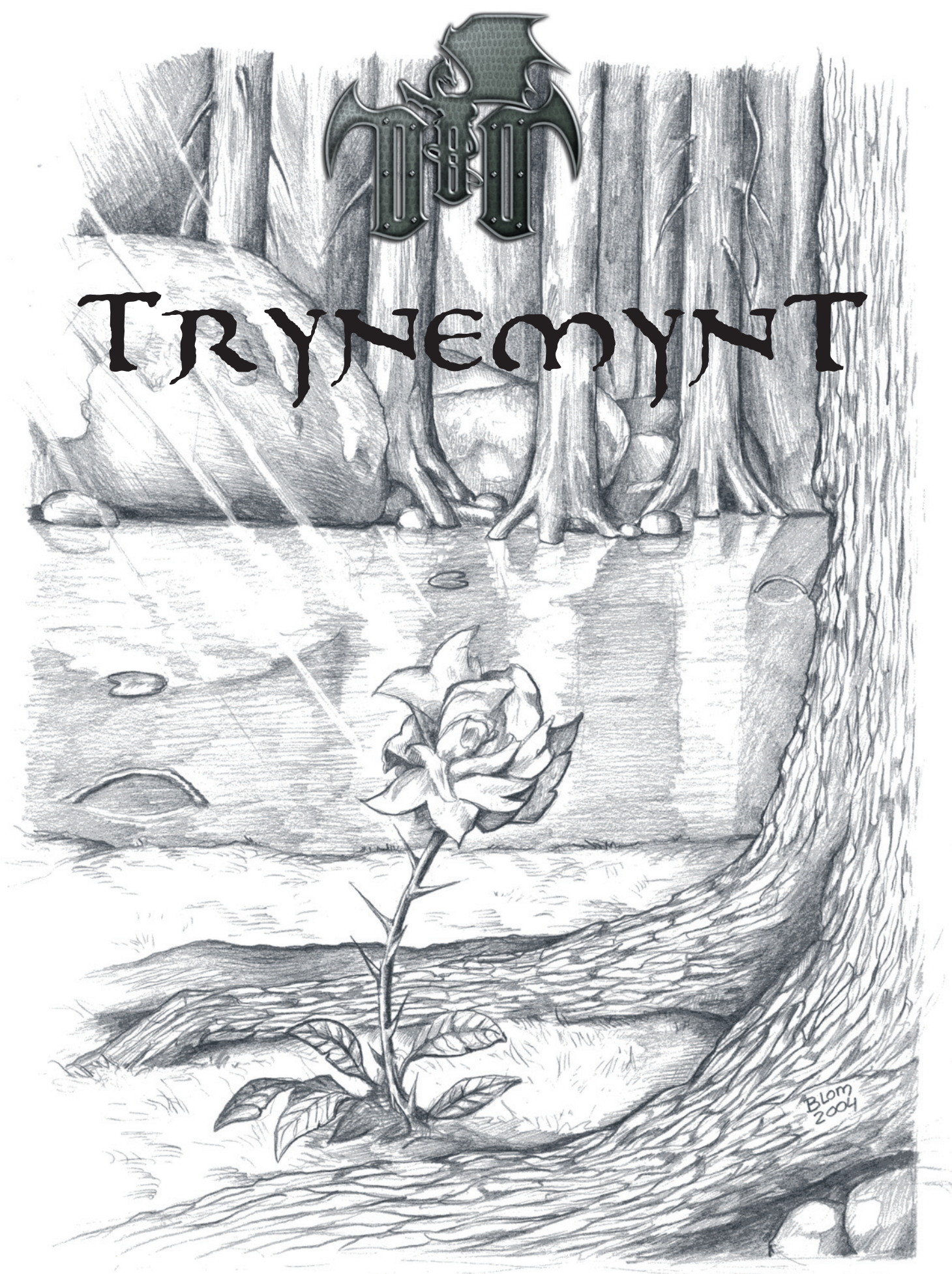




TRYNEMYNT



Ett äventyr till Drakar och Demoner 6



TRYNEMYNT

"Låt mig för er måla, det finns en växt,
liknande ulvbärsblomman,
vars taggar likt en ros sticker fingret ditt.
De händer som denna växt når
ungtjurens kraft får, kroppen ung åter blir,
och sådan för all tid.
Växtens namn Trynemynt äro,
för enda gyllene äro det, av tusen försakade liv,
I Trynemarkens förruttnade land."
- Ur sången om Tryhn

Ett kort äventyr till Drakar och Demoner 6
Antal spelare: 1 spelare och 4-5 spelare
Författare: Anders Jacobsson
Illustrationer: Anders Blom

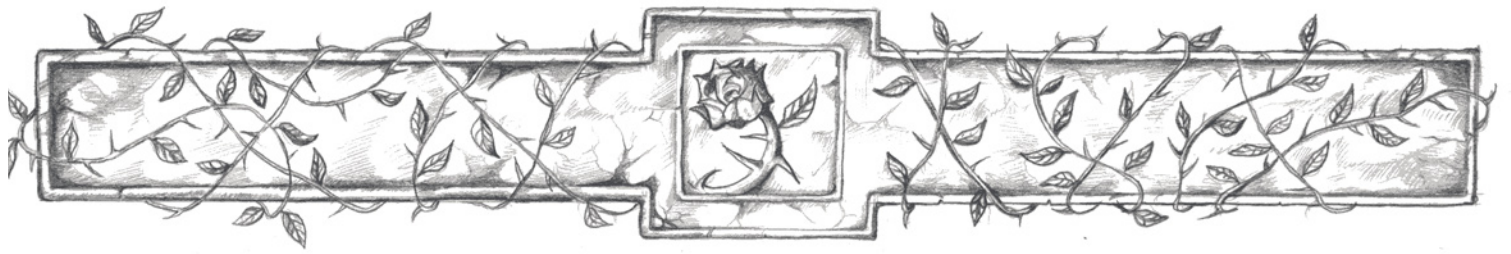


Författarens ord

I de allra flesta fall väljer jag att skriva ett äventyr som håller sig på avstånd från episka proportioner och sagolika företeelser. Jag föredrar hårdkokt och lågmäld fantasy där det varken krävs magi eller mirakel för att skapa vardagliga hjältar. Men nu har jag skrivit ett äventyr som ska försöka återknyta lite mer till sagostämningen i rollspelet. Jag tror ändå att det blir en slags hybrid mellan mytisk epik och vandring på leräkern i motvind.

Detta äventyr bygger på Gilgamesheposet från den sumeriska kulturen. Konung Gilgamesh av Uruk, en halvgud av kött och blod, söker efter växten Amaranth så att han kan få evigt liv. Detta är hans önskan efter att hans vän Enkidu blev dräpt av gudarna och föll ner i Ereshkigals dödsrike.

Äventyret är skrivet så att det inte behöver vara på en särskild geografisk plats utan kan placeras var som helst i Trudvang. Förslagsvis någonstans i anslutning till Svartliden eller liknande.



Bakgrund

I slutet på profeternas tid fanns en konung med ett begär att erövra världen. Hans namn var Tryhn den magnifike, ättling av gudar. I slag efter slag lade han mer och mer mark under sig och hans rike blev allt större. Detta erövringståg skulle dock komma till ända vid den träskfyllda dalgång som idag kallas Trynemarken. Där möttes två stora arméer för att ärelystet kämpa till sista bloddroppen. Över ett par tusen man föll livlöst i sumpens vadhöga dy. Emedan den försvarande styrkan splittrades blev det en dyrköpt seger för Tryhn. Även hans vän och trogne vapenbroder Esilges kropp låg blek och orörlig i det grumliga vattnet. När konungen stod där sorgfälld på slagfältet hände det allra märkligaste, mitt bland all förruttnelse och död spirade ett gyllene blomster. Så vacker var blomman att konungen förstod att detta inte kunde vara något annat än allt det liv som försakats för hans giriga erövringar. Han visste att det inte fanns någon förlåtelse för de liv han tagit, men det fanns åtminstone ett sätt att bevara för eftervärlden det arv han lämnat. Denna plats och denna blomma skulle därför vaktas så att ingen skulle kunna förstöra den eller stjäla den som sin egen.

Tryhn gick inför alvernas hov och bad dem beskydda platsen där detta offer så vackert blomstrade. Men alverna sade bara att när nu gudarnas vilja stod klar så skulle alverna dra sig tillbaka till skogarna och ej längre beskydda landet bortom. När konungen besviket vände om var det ändå en ung utvald alv som steg fram och åtog sig uppgiften med orden "En träskmark må vara en förruttnad och död skog, så illa omhändertagen, men det liv som däri fortfarande spirar är ett arv av den forna skogen väl värd att beskydda." Dessa ord kom från alven Valvoja, som följde Tryhn till människornas rike för att vakta det enda gyllene i träskmarken kallad efter konungen.

Detta skulle nedtecknad på sten och lertavla, men med tiden endast bli en myt som vars sanning sedan länge blivit förglömd. Mer än sexton sekel senare skulle dock en gammal man finna de avnötta runor som vittnade om forntidens händelser.

För fjorton år sedan hade lydkonungasonen Hanagild den yngre bestämt sig för att ta makten ifrån sin fader. Från borgen knuffade han ner sin fader i den brusande floden och ingen såg den senare igen. Hanagild den yngre kunde nu krönas vid försvinnandet av sin fader. Vad ingen visste var att Hanagild den äldre hade överlevt fallet och flodens strida ström. Han fann nåd hos ett par fiskare som inte kände igen sin härskare. När han frågade dem hur de ville att deras kung skulle vara svarade de helt enkelt att en kung skulle vara ung och stark som en dräng, men vis som en gammal man. Efter den dagen har den gamle tronsittaren sökt efter ett sätt att hitta sin forna styrka och skönhet utan att bli av med sin vishet. Det var under detta sökande han fann en runtext om växten Trynemynt som åter skulle ge honom hans ungdom.



INLEDNING

*En mulen dag, på vandring lång
Längs bräken och gärd
Halvvägs kommen av munter sång
Steg på steg men tård
Av backländig färd
Porlande bäck, blir ro av gång*

På en av alla de vandringar rollpersonerna bemödat sig med att ta finner de rast och ro invid en porlande bäck. Att väta strupen och svalka fötterna i det klara vattnet gör gott. Kanske äter de en bit mat och språkar om den fortsatta färden eller girigt försöker fånga en av bäckens fiskar. Efter en stund hör de en gammal mans stämma:

"Detta går över mitt förstånd, sade kärringen som gick i vatten över knäna."

Bakom dem sitter en gammal man skrockandes på en av de stora stenarna som ligger invid bäcken. Han kommer inte alls utgöra något hot utan är enbart en vandringsman som gick förbi och ansåg det vara på sin plats att ta en liten rast där det fanns sällskap. Mannen plockar fram en vackert silverornamenterad pipa som han börjar stoppa. Under tiden frågar han gärna vem rollpersonerna är och vad de gör i trakten. Själv presenterar han sig:

"Andra kallar mig Ganglere för att jag vandrat fler stigar än det är mödan värd att gå. Eller det är åtminstone vad många tycker. Man kan kalla mig en sökare efter sällsynta växter och örter och i dessa trakter finns det ju en hel del att tillgå. Söker ni själva efter något då ni är ute och vandrar i denna oländiga obygd?"

Ganglere (det betyder gångtrött) heter egentligen Hanagild den äldre och var den förra lydskonungen av staden Hedengriff i landet Dranvelte, men detta avslöjar han givetvis inte. Om rollpersonerna är misstänksamma av sig och inte vill avslöja något för honom så säger mannen att han inte menade att trampa på några tår. Han röker sin pipa en stund under tystnad innan han fortsätter:

"Det är klokt av er att färdas i grupp. Man vet aldrig vad som

kan finnas runt nästa knut. I vildmarken vilar ingen säker, ingen trygghet från omgivningen och inte särskilt mycket att erbjuda förutom olycka och elände. Om ni varken har bråttom eller är helt tillfredsställda med detta liv till fots så har jag ett förslag att erbjuda. Nå vad säger ni, har ni tid för en gammal man?"

Om rollpersonerna inte visar intresse så tar Ganglere farväl och beger sig åt motsatt håll där han fortsätter sitt sökande efter hjälp. Om de är intresserade däremot så fortsätter han:

"Som jag sade är vägarna farliga och jag skulle behöva några färdkamrater dit jag är på väg. Jag söker efter växten Trynemynt som endast växer i Trynemarken bortom Slasapikarna och Mörkerträsk. Om ni hjälper mig att få tag på växten och sedan att ta mig tillbaka så kan jag till en början erbjuda ett armband av renaste guld och en ring av samma beskaffenhet. Hjälper ni mig hem igen efter detta så kan jag erbjuda åt var och en av er ett gross stenkast mark åt vart håll av bördig jord eller löt, ett dussin av de finaste hästar och 500 guldmünt. Nå vad säger ni, har ni lust att slå följe med en gammal man?"

Om de frågar hur han kan erbjuda så mycket svarar han bara att växten är så sällsynt att den är värd mer än så. Om de accepterar så erbjuder han rollpersonerna sin guldring i förskotts betalning som tecken på hans tillit och glädje över deras val. Guldarmbandet är värt 50 gm och ringen är värd 20 gm. Han föreslår



att de beger sig av på en gång eller beger sig in i närmsta by för att proviantera innan de beger sig av. Han kan dock berätta att bergsmarken de ska ta sig över inte är så hög att det behövs någon särskilt utrustning för detta, men å andra sidan kan det vara ytterst besvärligt att föra med sig riddjur.

Ganglere

"Ståtligt proklamerar han sin hydda på en längd av två tum över gemene man och en avvägd tyngd mer anspråkslös än den i hans näve. Mer än en jäntha har kallat honom 'deras guldhårige furste' innan de välbehövt knuffats ner i halmen. Hans kvicka händer har fler än en gång greppat en guldbägare med kunglig grace och hans leende bländat den drygaste av krumögda nuckor. Om han inte sov med sådan erkänd lätthet skulle hans fader sömndrucket med dolken petat ut hans ögon i tron om att få ett par extra opaler till sin samling. En karaktärsfast snok av ädla drag pryder hans dråpligt sköna uppsyn. Formen på hans fot är av omdömesgill skulptör berömd och det tycks fasligt att än inte någon ring gnistrar på hans finger. Hägen hans..."

- Utdrag ur Hanagildsboken, från Hanagild den äldres ungdom

Ganglere heter egentligen Hanagild den äldre och han är den förra lydkonungen av staden Hedengriff i landet Dranvelte. I fjorton år har han vandrat genom Trudvang sedan han störtades från sin tron av sin enda son, Hanagild den yngre. Ganglere är en gammal man, som trots det slitsamma livet på vägarna och det stora statusfallet bibehåller en glad min och en gnutta humor. Då han har suttit på kungatron i över tjugo år har han dock fortfarande svårt med att låta bli att beordra folk eller avfärda folk med en enkel handvändning. Å andra sidan har han de senaste fjorton åren lärt sig ödmjukhet och ber i många fall om ursäkt för sitt opassande beteende. Kvinnor märker dock att han fortfarande är tämligen manschauvinistisk till sitt beteende. Han hemlighåller sin härkomst så länge som det är möjligt.

Han är hand högre än medellängd även om hans kroppshållning nu blivit en aning krum och därmed gör honom en aning kortare än medellängd. Han har långt grånat hår som hänger stripigt ner över axlarna men lyckas inte riktigt täcka de åldersrynkor som finns i pannan. Även om han är gammal har han fortfarande ett par livliga ögon med en skarp blick. Hans avlånga ansikte är skägglost och hans breda mun tenderar att forma sig i ett vänligt leende. Ganglere går klädd i en fint broderad tunika och ett par hosor under en sliten och skitig mantel med kantbroderier. På fötterna har han ett par hårda läderstövlar som provisoriskt har lappats ett par gånger. Han bär även med sig en lätt packning vari ett bredsvärd är gömt, inrullad i en filt.

Ganglere

Människa. Krigsman. 64 år.

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

Förflyttning: L12

Kroppspoäng: 86 (TKP-sys: 43)

Enhandsfattade svärd: (SK 11+15) Attacker FV 10/6 Parering FV 10. Sköld: (SK +13) FV 13

Vapen: Bredsvärd (2T6+2). Sköld: -

Rustning: -

Färdigheter: Kroppbyggnad FV 15, Rustningsteknik FV 8, Enhandsfattade svärd FV 15, Stångvapen FV 13, Små sköldar FV 13, Avväpna FV 15, Dra vapen FV 8, Läkevetenskap FV 8, Geografi FV 8, Slagsmål FV 14, Taktik FV 10, Kunskap om religion (ostroseden) FV 10, Överlevnad skog FV 8, Rida FV 12, Botanik FV 10, Simma FV 6, Administration FV 10, Dans FV 7, Heraldik FV 12, Tala väströna FV 13, L/S väströna FV 10, Tala nordvrok FV 10, L/S nordvrok FV 10, Tala fornvrok FV 5.



Färden dit

Från där rollpersonerna är tar färden upp emot en vecka att ta sig till Trynemarken. Ganglere vet att om man färdas på den gamla färdleden så ska man kunna ta sig genom bergen hyfsat snabbt och träffa på ett värdshus på andra sidan. Enligt honom ska dock bergen vara farliga att vandra i på grund de hinder man kan stöta på där som Slasatroll och Smogsiren. Själva färden till bergen Slasapikarna tar längs med den gamla färdvägen österut



bara en dag. Vägen är inget annat än ett par halvt om halvt överväxta vagnsspår, så man förstår att vägen knappt används längre utan är en kvarleva från en äldre tid.

Slasapikarna

"Slasapikarna namnet på stenkilpan voro,
som vaktade den stigande, och sjunkande solen var dag,
över vilka endast Whotes spjut syntes spira,
och dess fot ner till Narstränderna nådde.
Pikarnas port vaktad voro,
av smygande slasatroll så skrämmande
att de bar dödens dok,
och deras mörka makt sinnet molade,
men även då Tryhn av fasa tvekade,
andades han mod och monstren mötte.

[...]

Ingen förr hade över bergen vandrat,
Ty av tungt mörker, till tjoget fjärdingar fylld,
där även ljummet ljus doldes i dimbläckan.

Längs färdvägen Tryhn sig sökte,
en fjärding han vandrade,
mörkret tungt var, ljus fanns där inget.
Varken vad fanns framför eller vad låg lämnat han se kunde.
Två fjärdingar han vandrade,
mörkret tungt var, ljus fanns där inget,
varken vad fanns framför eller vad låg lämnat han se kunde."
- Ur sången om Tryhn

Den gamla färdvägen leder fram till Slasapikarnas fot. Dessa berg är inte alls särskilt höga eller mäktiga som många berg i Trudvang, men fortfarande leder de upp i okänd mark. Massivet leder från norr till söder och färdvägen löper tvärsöver från väster till öster. Vid bergens början ligger snåren tätt och de brunaktiga klipporna som höjer sig är inte alltför branta utan öppnar sig som ett kulligt och snårigt landskap som hela tiden blir klippigare till de vandrar i en klippskreva uppför bergen. Skreven slingrar sig så att det är svårt att se någon längre sträcka och det finns många platser för bakhåll. Den blir djupare och djupare och till slut når skrevans väggar högre än ett dussin famnar (en famn är 6 fot, motsvarande 1,8 meter). Om spelledaren vill kan denne här slänga in ett slumpmässigt möte eller arrangera ett passligt bakhåll.

Bronsporten

Efter någon timmes färd genom skreven så slutar den abrupt där en enorm och grönmärglad bronsport står både stängd och bommad. Porten sträcker sig ett halvt dussin famnar upp och når från ena sidan skreven till den andra på en bredd av åtta famnar. Själva porten är helt i brons, men har av tidens tand märglats

svårt och den förut så dekorativa ytan har nu nästan helt försvunnit under märgel. Över portens vänstra kant höjer sig ett porttorn av bronstäckt sten, även detta märglat. I porttornets utkik syns det varken ljus eller rörelse.

Bronsporten är fem fot tjock och ovanpå porten löper en tre fot bred gång mellan en fot tjocka bronsvärn som är tre fot höga. Gången leder från ena sidan porten till den andra där den slutar i en murken, men bronsförstärkt trädörr in till porttornet (dörren har BV 15 och en rollperson behöver två lyckade slag på motståndstabellen för att få upp dörren). Porttornet består av två rum. Ett stort utkiksrum varifrån man kan komma ut på portgången. Hela porttornets sida som vetter mot det håll varifrån rollpersonerna kommer har en stor utkik, tre fot hög och en famn bred. Denna utkik kan stängas med en avlång trälucka. I rummet finns ett par oanvändbara armborst uppställda bredvid utkiken, men också ett bord med ett par pallar, ett par tomma sovalkover och två dörrar. En tunn söndermurknad trädörr leder in till ett smalt avskräde där det endast finns ett hål i vägen att utföra sina behov genom. Den andra dörren liknar den som leder ut på porten, en murken men bronsförstärkt trädörr (BV 15). Utanför denna dörr finns en liten avsats där det står ett stort bronshorn fäst i marken och från avsatsen leder en stentrappa ner på andra sidan av porten. Trappan är huggen direkt ur bergsidan av skreven.

På andra sidan av porten finns invid skrevväggarna två stycken kvarnhjul som uppenbarligen används för att, med kättingar som löper bort mot portens mitt, öppna porten. Bredvid varje kvarnhjul står två stora stenbumlingar. Kvarnhjulen har endast en hjulstock som går rakt igenom hjulet och därmed kan enbart två personer försöka driva hjulet samtidigt. För att driva ett kvarnhjul så att det öppnar ena porthalvan krävs det en sammanlagd styrka på 70.

Det dubbla paret stenbumlingar som står vid respektive kvarnhjul är sammanlagt fyra stenhinjuror som nu fallit i sömn. Om någon blåser i hornet upp på avsatsen vid porttornet så ljuder en dov hornstöt som först inte verkar ha någon verkan, men efter ett tag börjar stenbumlingarna röra på sig. Med ljudet från malandet av sten mot sten så vaknar stenhinjorna. Utan vidare order börjar de båda paren vrida på de båda kvarnhjulen så att portarna öppnas.

Det enda sättet att ta sig förbi porten är alltså att alla klättrar upp på porten och sedan tar sig igenom porttornet och ner på andra sidan. Alternativet är att endast en klättrar upp och sedan blåser i hornet så att stenhinjorna öppnar porten för resterande rollpersoner. Att klättra upp för porten invid den högra skrevväggen (den där inte porttornet finns) kräver ett extremt svårt SMI-slag (-10 på slaget) för att lyckas. Har en rollperson färdigheten klättra kan han lägga till färdighetens FV till sin SMI vid slaget.



Om de lyckas kasta upp och fästa en änterhake på porten så krävs det endast ett vanligt SMI-slag för att lyckas klättra upp.

Om rollpersonerna väljer att väcka stenhinjorna så att de öppnar portarna kommer de sedan att knuffa igen portarna efter att alla har kommit igenom och sedan kommer de att återgå till sin vila invid kvarnhjulen. Om rollpersonerna försöker konversera med stenhinjorna så förstår de inte rollpersonernas moderna språk och väljer att inte tala med dem. Skulle rollpersonerna attackera dem så försvarar de sig utan att tveka.

Stenhinjorna

För länge sedan användes dessa fyra stenhinjur för att öppna bronsporten som ledde till Trynemarken. Konung Tryhn den magnifike lät bygga denna port som en försvarspost för att ingen skulle ta sig in till Trynemarken objuden. Stenhinjorna var en gåva från en sedan länge glömd dvärgakonung. Dock föll hans rike isär med tiden och stenhinjorna föll i sömn när porten lämnades till glömskan.

Stenhinjorna är grovhuggna stenvarelser som reser sig till längd av två famnar. De är breda som stora oxar, det knastrar av sten när de rör sig och marken vibrerar där de går fram. De rör sig långsamt. Deras anleten är knappt urskiljbara i den del av stenen som utgör deras huvud. De saknar medvetande (se Jorges bestiarium s. 129), vilket betyder att de kan leva hur länge som helst och utför främst den uppgift de var skapade för att göra.

Vonga, Flettugrjot, Gneist och Hornblende

Stenhinje. Portöppnare. Ca 1600 år.

Grundegenskaper: Styrka 38, Fysik 27, Smidighet 5, Storlek 28, Intelligens 5, Psyke 16, Perception 8, Spiritus 14, Karisma 8

Initiativmod: +3 Förflyttning: L8

Skadebonus: 4T6 Kroppspoäng: 110 (TKP-sys: 55)

Stenbumling: (SK 24+5) Attacker FV 12/7, Parering FV 10.

Vapen: Stenbumling (1T6).

Naturligt skydd: Stenhud RV 10

Färdigheter: Slagsmål FV 5, Slåss med stenbumling FV 5, Falla i dvala FV 15.

Förmågor: Immun mot kyla och eld, Mörkersyn.

Slasatrollens trakt

"Det var den gamla tiden då folk fortfarande vandrade rotlösa då bergen inte hade något namn. De kallades helt enkelt för stenvägen till solen. Där nedanför skulle det bosätta sig ett par bröder, Slojoger och Slase. Medan Slojoger brukade jorden och skaffade riktig familj så låg Slase och latade sig i trädets skugga och lockade frillor. Båda bröderna fick stora familjer med tiden. Ett år blev det missväxt så att maten inte räckte till för alla. När så en dag Slojoger och hans familj var ute på marken och arbetade så bestämde sig Slase för att hans familj skulle ha en fest. Han såg till att hämta mat från Slojogers förråd och alla Slasarna åt sig mätta och glada. Mot kvällen kom Slojoger och hans familj

tillbaka, lade märke till hur förråden hade länsats och såg hur Slasarna fortfarande låg belättna i trakten. Slojoger hade då fått nog av sin broder, tog sin sädesslaga och slog ihjäl honom. Resten av slasarna jagades utan vidare barmhärtighet upp i bergen som därefter döptes efter dem.

Uppe i bergen fick slasarna erfara att det inte fanns någon mat och därför började de slåss inbördes. Under dagen strålade dock solen så kraftfullt över bergen så att de gömde sig under stenarna till mörkret kom. När de inte slog ihjäl varandra för att kunna få mat så jagade de vandrare nattetid och lärde sig att dräpa dessa med gift. Med tiden förvandlades de till trollmonster och kallas idag för slasatroll..."

Den gamla färdvägen som slingrat sig genom skreven blir brantare och rollpersonerna får gott klättra bitvis uppför de brunaktiga klipporna. Någon timme av mödosam klättring senare står de på en höjd mellan ett par slasapikar och kan se långt ut över bergen. Det är ett klippigt landskap som längre bort försvinner in i dimma.

På berget finns inte särskilt mycket växtliv utan här och var kan man hitta en fläck lav eller en snårig buske, men ingenting man kan leva av. Bland klipporna finns däremot en hel del skrevor där mycket kan gömma sig och det borde hålla rollpersonerna vaksamma mot bakhåll. Ganglere manar på och menar att detta är en farlig trakt att göra annat än att skynda framåt i. Samtidigt varnar han för överfall av slasatroll utan att egentligen veta vad dessa är för några.

Dock kommer de inte att stöta på något bakhåll eller något levande under hela dagen utan kan slå läger i en liten skreva. Här uppe blir det relativt kallt under natten och om rollpersonerna inte samlat ved under ett par timmar eller har haft med sig virke så kommer de att sakna en eld att värma sig med.

Under natten kommer de att bli attackerade av slasatroll oavsett om de slår läger eller går vidare för att komma så långt som möjligt. Har de slagit läger och har nattvakt kommer slasatrollen att försöka överrumla nattvakten. Om de går vidare så överfaller de från alla håll innan rollpersonerna kommer fram till dimbläckan. Attacken görs av 1T6+4 slasatroll.

Slasatrollen attackerar genom att hugga mot fiendens ben med sina klingor så att de inte kan springa iväg samtidigt som deras offer då blir förgiftade av de rostiga klingornas gift. Därefter hoppar de på eller drar ner sina motståndare i en skreva där de kan ligga och självdö medan de ger sig på nästa motståndare. Under striden avger de ett stridsvrål som snarast liknar ett upprepat visslande tjut.

Alla slasatroll är små bergstroll och deras klingor dryper av giftig vätska. Deras gift är otroligt farligt och många gånger för-



litar de sig på att giftet ska ta hand om deras motståndare innan de kan äta ifred och ta med sig föda hem. Slasegiftet är ett starkt funktionsnedsättande gift med STY 17. Detta gift är egentligen en mycket potent avart till skuugacksblodet. Det finns dock ett motgift till detta gift och det är vad som konstigt nog blivit kallat drakaska. Drakaska är egentligen askan från uppbränd vitlav som varit indränkt i skuugacksblodet. För att utvinna tillräckligt med motgift krävs det att ett stycke indränkt vitlav, stor som en handflata, ligger över öppen eld i åtminstone en minut innan man får tillräckligt mycket aska för att bota giftet. Askan kan antingen tuggas eller blandas med vatten och drickas, vartefter det tar 1T10 SR innan giftet har blivit helt neutraliserat. När giftet är borta ur kroppen försvinner alla symptom utan de som blivit permanenta (se funktionsnedsättande gifter i DoD6Rev sidan 205).

Slasatrollen

Dessa är hemska bastjurs som bor i skrevor och under större klippblock i bergen Slasapikarna. De tycks vara en blandning mellan något vagt skogstrollsliknande och helt bindgalna bergresar. Dess härdade hud är antingen brunaktig eller stenlik till färgen och dess kroppsbyggnad påminner om en hukad bastjur med dålig hållning. Varelsen kan mäta åtminstone sju fot om den sträcker på sig men då den i princip alltid håller sig hukad eller ihopkrupen är den inte högre än en meter. Till kroppsbyggnaden är den senig och tanigt byggd. Dess fötter är oproportionerligt stora och försedda med klor; dess armar är muskulösa och slutar i stora kloförsedda labbar som oftast håller i ett par förgiftade klingor. Dess ansikte är mer avlångt än ett trolls, dess käft innehåller kraftfulla tänder och i pannan kan de bergsreseliknande hornen synas. Dess ögon är smala och gula. De har ofta kraftig behåring över nacke och rygg som är smalt och spretigt, rotliknande mörkt hår på skallen och lavaktig över ryggen. Slasatrollen kan se i mörker, men saknar magisk mörkersyn vilket gör att de håller sig ifrån dimbläckan. Dessa varelsor är ytterst revirstyrda och kan attackera varandra om en annan flock kommer in på fel område. Många slasatroll har därför jagats in av andra i dimbläckan och på detta sätt finns det slasatroll som funnits sin väg till andra sidan bergen.

Slasatroll

Urstam:	Bastjurs
Hemvist:	Berg
Vanlighet:	Mycket sällsynt

Grundegenskaper

STY	15
FYS	17
SMI	13
STO	14
INT	7
PER	14
PSY	8

SPI	10
KAR	7
TKP-sys	20
TKP	39
Typålder:	30 år
Maxålder:	60 år
Initiativmod:	-1
Skräckfaktor:	Ingen
Skadebonus:	1T3
Förflyttning:	Land 14 m
Naturligt skydd:	RV 1 (härdat och segt skinn)

Stridskapacitet

Huggare

SK 23 (15+8), attacker FV 10/8/5. Två vapen SK +8, attacker FV 8.

Färdigheter

Gömma sig FV 14, Smyga FV 10, Spåra FV 8, Slagsmål FV 10, Enhandsfattade svärd FV 8, Två vapen FV 8, Tala trolliska FV 7.

Förmågor

Mörkersyn, Orädd.

Om rollpersonerna antingen inte får nog av striden med slasatrollen eller motståndet blir för litet så kan SL introducera slasemonstret som bor en bit bort i en djup skreva, långt in i en mörk grotta. Men annars kan rollpersonerna nästa dag färdas vidare över den klippiga marken och ta sig runt djupa skrevor för att så småningom vandra in i dimbläckan.

Slasemonstret (Drahixa)

Enligt historien slogs Slase ihjäl av sin broder, men hans favoritfrilla flydde med de andra upp i bergen. Det sägs att det var hon som gav giftet till slasatrollen och förmörkade deras sinnen. Egentligen är detta en enorm och galen skuugacks. En gång för länge sedan krälade hon in i grottan för att förvandla sig från primitiv varelse till en fullfjätrad skuugacks, men under dvalan växte hon till sådan storlek att hon inte längre kunde komma ut ur den grottan hon tagit sig in i. I fasa tappade hon förståndet då hon såg all kunskap som världen hade att erbjuda falla utanför hennes grepp. Med sorgsna tjut kallade hon till sig de bastjurs som fanns i bergen och fick dem att mata henne. För att ge trollen större lycka i sin jakt har hon förlänat dem med sitt blod. Uråldrig lever hon än idag som ett fasansfullt monstrum, ledare för och dyrkad av alla slasatrollen. Långt in i en mörk grotta ligger slasemonstret och ruvar. Hon utnyttjar gärna mörkret och ligger still och tyst till hennes byte är alldeles nära då hon inte längre kan motstå att kurra med ett dovt väsande ljud innan hon anfaller. Slasemonstret ska bara användas i nödfall om det är så att de vanliga slasatrollen inte bjuder något motstånd av någon besynnerlig anledning.

Drahixa

Skuugacks. Ca 400 år.



Grundegenskaper: Styrka 26, Fysik 26, Smidighet 10, Storlek 29, Intelligens 10, Psyke 18, Perception 12, Spiritus 22, Karisma 6
Förflyttning: Land 20 m

Skadebonus: 3T6 Kroppspoäng: 114 (TKP-sys: 57)

Klor, attacker FV 11/10/10, skada 1T8+2+SB (även gift på detta).

Naturligt skydd: Härdat och segt fjäll RV 4.

Färdigheter: Slagsmål FV 10, Giftkunskap FV 5, Smyga FV 10, Gömma sig FV 10, Tala trolliska FV 10, Tala drakiska FV 10.

Förmågor: Gift (funktionsnedsättande, STY 17), Mörkersyn.

Dimbläckan

När äventyrarna vandrat i bergen i en eller ett par dagar så ser de en mörk dimma längre fram. Den sträcker sig över bergslandskapet så långt ögat kan se och även om kraftiga vindar sveper över de höga bergen så tycks dimman ligga oberörd av väder. De kan varken se in i den, igenom den eller om något finns inuti den.

Dimbläckan fungerar som ett magiskt mörker vilket betyder att de med vanlig syn, nattsyn och mörkersyn inte ser ett smack i dimman. För att kunna se något krävs magisk mörkersyn. Naturligtvis kan de försöka att använda lyktor, facklor eller andra belysningsmedel men dessa kommer man bara att skönja från en meters avstånd och således inte få någon hjälp av när de ska vandra genom dimman. Dimman är ingen illusion eller avbild utan är ett mörker skapat för länge sedan när kaosgudarna fortfarande härjade fritt i världen. Dimman går inte att skingra med någon besvärjelse. Besvärjelsen Ljus neutraliserar mörkret så att det inom besvärjelsens räckvidd blir normalt ljus, det vill säga dagsljus om det är dag och nattmörker om det är natt. Besvärjelserna Mörkersyn, Normalsyn och maktbönen Guds öga (om den ger tillgång till mörkersyn) gör att man kan se genom dimman som om den bara var ett töcken, en tunn slöja runt omkring. Eldbesvärjelseer och Karta ger inget resultat, det vill säga att eld lyser upp lika mycket som vanliga facklor, nästan obefintligt, och besvärjelsen Karta ger besvärjaren en bild av mörker. Maktbönen Mörker till Ljus fungerar inom sin räckvidd. Den alviska förmågan Ljus/Mörker är verkningslös.

Dimbläckan sträcker sig ett halvt dussin mil över till andra sidan berget och ännu längre över dess rygg. Vandringen kommer således att ta dryga tre dygn om de spatserar på i den oländiga terrängen utan fruktan för att ramla ner i skrevor och dylikt. Utan möjlighet att se är det nästintill omöjligt att ta sig över utan då kommer de att förlora orienteringen och gå vilse i mörkret för att aldrig hitta ut. Det enda sättet att ta sig igenom är i princip att ha en trollkarl eller en helig man som kan leda vägen, tänk dock på att visa besvärjelser och böner bara lyser upp en liten area och således inte är till så stor hjälp för att navigera sig över stora områden.

För att inte tappa bort varandra kan de låt knyta fast varandra

i ett rep och om de inte kommer på det själva kommer Ganglere att föreslå detta. Alla som inte kan se men ändå går i mörkret ska slå ett SMI-slag varje dag som går. Misslyckas slaget så har rollpersonen under dagen trampat snett eller tappat balansen eller liknande och ådragit sig 1T4 KP skada som rustning inte skyddar emot.

Smogsirenerna

När äventyrarna vandrat i mellan en halv dag till en dag så börjar de höra läten från mörkret. Först är det svårt att höra vad det är för något, men snart blir ljuden högre och högre. Det är sorgliga, men vackra röster som hymniskt letar sig fram genom mörkret. Sången kommer hela tiden att hålla sig på avstånd och försöka locka rollpersonerna till sig. Det krävs ett lyckat slag mot PSY för att inte omedvetet börja följa de lockande tonerna. Sången kommer ifrån flera ställen och det tycks lika rätt att följa en röst som en annan. Det enklaste sättet att undvika dessa är att stoppa sina öron med något dämpat material, men även då kan de sorgliga rösterna klinga igenom och rollpersonen behöver då lyckas med ett mycket lätt PSY-slag (+5) för att inte avvika från den tänka rutten. Dessa slag måste de slå en gång per dag.

En rollperson som kan se genom dimbläckan kommer inte att störas av de sorgliga stämmorna då denne mer bryr sig om vad hon ser. Runt omkring sällskapet kretsar förvridna andar med ihålig blick och skräckinjagande uppenbarelse. Vinden som blåser är dessa andrar som sliter i deras kläder för att få dem att följa dit de vill ta dem. Denna insikt gör att en rollperson behöver slå ett slag på skräcktabellen med en skräckfaktor på +6.

Dessa smogsirener kommer aldrig att skada rollpersonerna då de inte har särskilt mycket fysisk kraft och heller kan de inte bli skadade av fysiska attacker. Alla sätt att fördriva lägre odöda kommer även att fungera på smogsirenerna. Problemet är att ju längre de går desto fler smogsirener stöter de på för i dimbläckan finns det fullt utav dessa. Smogsirenerna är andarna efter döda vandrare som gått vilse i mörkret och dött svältöden. De försöker nu locka de enda levande som finns i mörkret att följa med till deras kvarlevor för att få dem att plocka med dem utifrån dimbläckan. Detta är inte uppenbart utan kommer istället att leda till att rollpersonerna vandrar vilse när de följer de olika smogsirenernas sång ifall de inte försöker avskärma sig.

Har rollpersonerna gått vilse på detta sätt måste de navigera sig efter stjärnorna, månen eller solen för att komma rätt igen och detta kan de endast genom att kunna se igenom dimbläckan (exempelvis med magisk mörkersyn).

Minoxandarna

Om äventyrarna har lyckats ta sig till den femte milen av dimbläckan kommer smogsirenernas sorgsna klagan att blekna och de kommer återigen att vandra endast med vinden i deras öron. Men det dröjer inte mer än ett par timmar innan de hör



ett trummande ljud framöver. Ju närmare de kommer desto högre blir trummandet och även de med stoppning i öronhålorna undkommer inte det rytmiska dundrandet. Först när de är nära kommer ljudet att avslutas och bytas ut mot obehaglig tystnad. Den eller de rollpersoner som kan se ut genom dimbläckan kan nu se hur en hel armé av andelika minoxar har rört sig fram på led och nu står tyst och stilla i väntan på ett tecken.

Oavsett vad rollpersonerna gör i det läget kommer den främste av minoxarna utstöta ett fruktansvärt dödsskri som kommer att följas upp av resterande armé. Så fasansfullt är skriet att alla rollpersonerna måste slå ett väldigt svårt PSY-slag (-5) för att överhuvudtaget få agera. De som misslyckas paralyseras, deras kroppar förfrysas av skräck medan övriga kan slänga sig handlost i de smala och låga skrevor som marken har att erbjuda som skydd. För efter skriket gör hela minoxarmén en rusande bär-särksattack mot sällskapet. När de slår in i rollpersonerna ser de hur de enorma yxorna sveper över dem, men då de inte är fysiska glider de bara igenom med isande kyla tätt följd. De som inte lyckas undvika genom att tidigare lyckas med ett PSY-slag kommer att känna kylan slå igenom deras kroppar och hur dessa minoxar sliter kraft från deras kroppar i sitt anfall, vilket betyder att yxhuggen tömmer dem på liv och drar 1T6 SPI permanent per rollperson. Lika snabbt som anfallet kommer är det över och minoxarna har dragit förbi.

Dessa minoxar är liksom smogsirenerna folk som gått vilse i dimbläckan, men då smogsirenerna var ensamma vandrare eller mindre sällskap var minoxerna ett folk som vandrade upp i bergen för att erövra och det fortsätter de med i döden.

Galzagård

"Ett värdshus invid vattnets kant funnes,
där värden ett gott liv levde.
Slaktstugan var för henne gjord såväl som det lagda taket;
de målade krukorna var för henne gjorda
såväl som de gyllene blomster invid husets kant.
Hennes anlete var täckt av en slöja..."
- Ur sången om Tryhn

Vid Slasapikarnas östra brant vetter en liten gård ut mot Mörkerträskets stilla vatten. Gården har funnits där många hundra år och förr i tiden var det ett värdshus dit mången vandrare tog sig i sin färd norrut mot nya handelsområden och krigsdrabbade trakter. Värdshuset ägdes i forna tider av en släkt beslöjade kvinnor som serverade förbipasserade mat och dryck, och lät dem övernatta. Ofta fanns det en gammal kvinna där, en medelålders värdinna och ett par yngre flickor som serverade sällskapen. Att det inte fanns några män tillhörde traditionen då de karlar välsignade med bättre utseende kunde komma undan notan genom att befrukta värdinnan. Ingen man fick dock se kvinnorna utan

slöjer då de ville hålla sin härkomst hemlig. På det viset kunde ingen man hävda att han var fader till någon av kvinnorna och därmed inte hävda någon arvsrätt. De män som kom dit i tron att enbart få ett nyp misstog sig rejält och kunde av en sådan förolämpning finna sig dräpta under slakthusbänken.

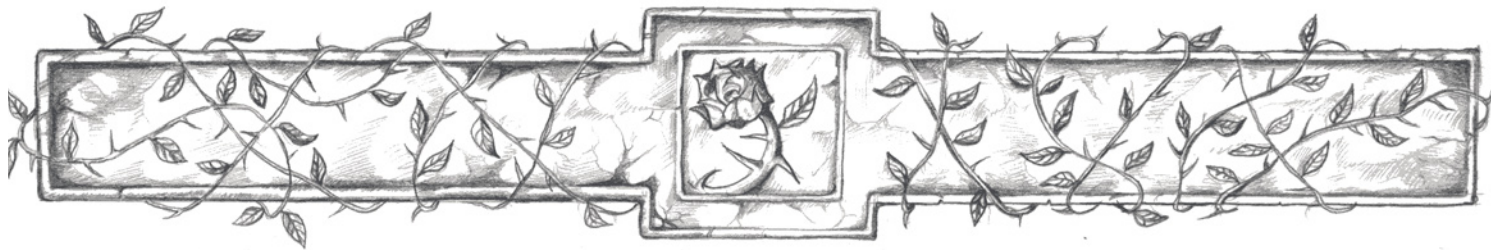
Under flera sekel skulle det vara en särdeles mystisk plats där hemlighetsfulla kvinnor serverade vandrare, men för tre decennier sedan utbröt allvarliga former av lungdot i området och handelsvägen stängdes av. Många av kvinnorna i värdshuset dog i sjukdomen och husets popularitet föll i graven. När så tre fredlösa, stormländska män flytt norrut från de södra byarna hamnade de vid värdshuset där de med våld gifte in sig och tog över huset. Dessa män var Galge Hunding, hans bror Stöt-Norakh och Galges son Olker.

Nu för tiden är gården inte ett värdshus längre utan endast en gård där galgarna lever. Galge har trillat av pinn och därför har hans son Galge-Olker Galgeson tagit över gården. Han har gift sig med den förre värdinnans dotter Sidris som har fått kallelse-namnet Smörblonda Sidris efter sitt gulblonda, vackra hår (som egentligen är stripigt och rättblont). Galges bror Stöt-Norakh lever än men börjar bli till åren. Han sitter mest utanför huset i en stol och röker på en pipa. Galge-Olker och Sidris har fått en son tillsammans som de döpt till Sjolff.

Galgarna har lärt sig att ta vara på sig själva och även då de kan tyckas riktigt gästfria är de egentligen ingenting annat än rövarpack och mördare. Detta kommer de givetvis inte att tala om för rollpersonerna utan det ska de bittert få erfara.

Gården ligger invid en bergsknall så att man i princip kan ta ett steg från bergshällen rakt ner på husets grästak. Huset är en lång korstimrad stuga med stengrund och två rökgångar. Ett par drakvingar har blivit ditsatta i efterhand liksom ett par snidade syllstockar. Stengrunden tyder på att huset en gång skapats av välbärgat folk. Mot den huvudsakliga byggnaden ligger även ett fähus och ett slakthus. Runt fähuset ligger en liten hönsgård omgärdad av ett meterhøgt staket. Husen och en öppen gård är omgärdad med en knähög stenmur. På gården ligger det timmer som delvis blivit upphuggen och ett par vagnar varav en är trasig står invid stenmuren. Från gården löper en väg söder ut och en nästan igenvuxen väg norrut. Bara ett stenkast ifrån gården ligger Mörkerträskets stilla vatten där det finns en bastant brygga men ingen båt.

När äventyrarna kommer dit så börjar det bli sent på eftermiddagen. Utanför gårdshuset sitter Stöt-Norakh och röker på sin pipa. Om rollpersonerna hälsar så nickar han bara på huvudet och puffar vidare på sin pipa. I samma stund som de kommer traskandes mot gården lägger de märke till Sjolff Hönsbane komma gående från norrvägen. Han lunkar svettig in på gården och välter av sig en säck från ryggen, en väska från midjan och



ett tungt arborst som han burit på. Sedan reser han på sig och hälsar rollpersonerna välkomna till Galgagård.

Sjolf kan berätta att det finns en hel del slasatroll norröver i bergslandet som lyckats ta sig igenom dimbläckan och man kan få en bra slant för drakaska, skuugacksblodet såväl som trollskal-larna. Det sista säger han medan han drar fram ett slasatroll från säcken han burit på ryggen och drar bort den mot huggkubben för att yxa av huvudet. Han undrar vad rollpersonerna gör här och om de här på gården kan hjälpa till med något.

På gården kan de få tag på drakaska för 30 silvermynt per dos. De kan även få möjlighet till övernattnig för 4 silvermynt per person och natt. Maten kostar 4 silvermynt per portion och då serveras mest gröt och tråkig stuvning. Om de vill färdas över Mörkerträsket så menar Sjolf att de kan kalla på färjkarlen. Det kostar 10 silvermynt per person att färdas över Mörkerträsket.

Rollpersonerna bjuds in i huset efter att Sjolf är klar med sin trollslakt. Där inne är det dunkelt och tyst. Smörblonda Sidris tassar omkring och ordnar med kvällswarden. Längre bort ligger Galge-Olker och sover sin eftermiddagslur. Sjolf menar att de ska hålla låga röster då hans far är trött efter att ha huggit ved och matat djuren hela dagen. Inne i huset hänger fina draperier längs väggarna och vid takbjälkarna är fina sköldar och vapen uppsatta. De kan slå sig ner vid ett fint långbord i snidad ek där de bjuds på öl. Sjolf talar gärna om det ena och det andra och kan bland annat berätta sagan om Slasapikarna. Om de frågar hur de kan ha så fina saker i huset så berättar Sjolf att hans släkt har varit rik, men när norra leden stängde ner så lever de det som finns kvar (detta är egentligen en lögn då alla fina saker är sådant de erhållit genom att röva och döda folk).

Vid middagen stiger Galge-Olker upp och han blir glad till humöret av att det kommit nytt besök till huset. Han hör gärna historier från västra sidan av bergen. Om de underhåller honom med hejdlösa historier blir han på ännu bättre humör och bestämmer sig för att de kan få övernatta utan kostnad. Om de inte säger så mycket kommer han själv att berätta om hur grisarna bråkar i fåhuset, om smogsirenerna i dimbläcket där hans styvmor försvann för flera år sedan och alla dumtrutar i de södra byarna. Frågar rollpersonerna om träsket kan han bara berätta att det är ett farligt ställe som färjkarlen känner till bättre. Honom kan de få träffa om de ska ut i träsket enligt Galge-Olker. Det enda han vet om träsket är att det finns fullt av korstroll och lyktgubbar där. Om de frågar om Trynemynt kan han berätta att det finns rykten om att det bortom träsket ska finnas en vacker dal där som är så gudalik att gyllene äpplen växer på träden och gräset är silverglimmande. Han vet inte om det finns någon sanning i dessa rykten, men han menar att där regnbågen har sin fot där ligger porten till gudarnas värld och en sådan port kommer inte att vara osmyckad (detta är historier han berättar för

att locka folk att vilja åka ut i träsket av den anledningen som berättas under Mörkerträsket, se nedan).

Om rollpersonerna vill till Trynemarken måste de ta sig genom Mörkerträsket. Sjolf erbjuder sig att kalla på färjkarlen vid gryningen. När de sedan i dagbräckningen står på bryggan så har Sjolf med sig en fackla som han viftar fram och tillbaka ovanför sitt huvud. Efter en stund kan de se en smal men avlång båt komma glidande genom träskdimman och på båten står en mörk och ihopsjunken gestalt. När båten glider in till bryggan kan de se att det är Stöt-Norakh som står på båten. Sjolf skrattar bara till om de verkar förvånade och önskar dem lycka till på färden.

Stöt-Norakh hade gått upp tidigare och hämtat båten längre norrut där den ligger gömd i vassen. Den har legat gömd där så att ingen ska ta den från bryggan utan deras samtycke.

Galge-Olker Galgeson

Han är en bred och skäggig karl med ett runt, rödflammigt ansikte. Hans hår är långt, mörkt och slitet och det har på de flesta ställen börjat tappa färgen. Han har tjocka smackande läppar och en kliande potatisnäsa. Galge-Olker går klädd i en fint broderad tunika som är alldeles för kort i ärmarna. Till sättet är han en gladlynt och pratglad person som blir särdeles irriterad av feta husflugor. När flugorna retat honom tillräckligt länge runt hans viftande så fångar han en fluga i näven, suger in i munnen, tuggar och sväljer, varpå han skrockar förnöjt. Sin hustru hunsar han omkring som boskap.

Galge-Olker Galgeson

Människa. Baneman. 53 år.

Grundegenskaper: Styrka 13, Fysik 12, Smidighet 13, Storlek 13, Intelligens 11, Psyke 15, Perception 12, Spiritus 10, Karisma 12

Initiativmod: -1 Förflyttning: L13

Skadebonus: +1T3 Kroppspoäng: 40 (TKP-sys: 20)

Stickvapen: (SK 13+10) Attacker FV 8/8 Parering FV 7.

Vapen: Kortsvärd (1T8+2).

Rustning: -

Färdigheter: Smyga FV 10, Stickvapen FV 10, Extraktkunskap FV 8, Gömma sig FV 10, Hantera fallor FV 5, Undre världen FV 6, Värdera FV 10, Tala nordvrok FV 11.

Smörblonda Sidris

"Hon är from som ett lamm och vek som smör," brukar Galge-Olker säga då och då. Smörblonda Sidris kallas så på grund av sitt gulblonda, vackra hår enligt hennes nära och kära, men egentligen har hon tunt, råttblont hår utan särskild lyster. Var man än ser henne går hon beslöjad med ett halvtransparent dok som gör att man kan skymta ett ansikte därunder utan att verkligen se det. Sidris håller tyst då hon varken har någon att säga eller är intresserad av att konversera. Hennes tystnad är även något hon lärt sig är bäst för henne i längden då hon slipper slänga



ur sig en groda som ger henne en örfil av Galge-Olker. Därför är hon tillbakadragen och ointresserad.

Smörblonda Sidris

Människa. Tjuv. 46 år.

Grundegenskaper: Styrka 9, Fysik 12, Smidighet 14, Storlek 11, Intelligens 11, Psyke 8, Perception 14, Spiritus 12, Karisma 11

Initiativmod: -1 Förflyttning: L13

Kroppspoäng: 31 (TKP-sys: 16)

Stickvapen: (SK 12+8) Attacker FV 10 Parering FV 10.

Vapen: Dolk (1T6+2).

Rustning: -

Färdigheter: Smyga FV 12, Stickvapen FV 8, Stjäla föremål FV 12, Gömma sig FV 10, Finna dolda ting FV 10, Undre världen FV 4, Värdera FV 12, Tala väströna FV 11, Tala nordvrok FV 11.

Sjolf Hönsbane

Han fick sitt namn av att han redan som en liten grabb tyckte om att döda gårdens höns. På äldre dagar har han mer vett i skallen och låter hönsen vara då han har fullt upp med slasatrollen. Sjolf är en stor och välbyggd man med rågblont hår efter sin mor och stor, kliande näsa efter sin far. Han går klädd i mörk läderrustning och har ett tungt armborst på ryggen och en skäggyxa inom räckhåll. Liksom sin far är han en pratglad sälle och visslar gärna en trudelutt på sina vandringar.

Sjolf Hönsbane

Människa. Krigsman. 30 år.

Grundegenskaper: Styrka 15, Fysik 13, Smidighet 13, Storlek 17, Intelligens 10, Psyke 13, Perception 10, Spiritus 7, Karisma 10

Initiativmod: -1 Förflyttning: L15

Skadebonus: +1T6 Kroppspoäng: 58 (TKP-sys: 29)

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

Armborst: (SK 14+12) Attacker FV 20

Vapen: Skäggyxa (3T6+1), Tungt armborst (2T8+8).

Rustning: Läder RV 3.

Färdigheter: Kroppbyggnad FV 6, Rustningsteknik FV 3, Enhandsfattade yxor FV 10, Armborst FV 12, Små sköldar FV 10, Geografi FV 4, Slagsmål FV 10, Kunskap om slasatroll FV 10, Överlevnad berg FV 8, Simma FV 8, Tala nordvrok FV 10.

Stöt-Norakh

För att vara en riktigt gammal gubbe är Stöt-Norakh ändå rätt rörlig utav sig. Normalt sitter han still på en bänk utanför stugan och röker, men när han väl får för sig att gå en sväng har han inga problem med det åldern till trots. Han kallades Stöt-Norakh för att han under sina unga dagar var skicklig med dolken, och under sina äldre dagar för att han är bra med stören till båten. Han har långt vitt hår och vitt skägg och en rynkig panna. Hans fingrar som håller pipan är knotiga och hans blick är trött. Stöt-Norakh går klädd i gamla, slitna grå kläder och har en lång,

grå kåpa på sig för att skydda sig mot fukten när han för båten över träsket.

Stöt-Norakh

Människa. Stråtrövare. 74 år.

Grundegenskaper: Styrka 9, Fysik 8, Smidighet 12, Storlek 15, Intelligens 12, Psyke 16, Perception 7, Spiritus 11, Karisma 10

Förflyttning: L14

Kroppspoäng: 39 (TKP-sys: 20)

Stickvapen: (SK 10+12) Attacker FV 12/10.

Stångvapen: (SK 10+10) Attacker FV 10/10.

Vapen: Dolk (1T8+2), Stör (1T8)

Rustning: -

Färdigheter: Stickvapen FV 12, Stångvapen FV 10, Slagsmål FV 10, Gömma sig FV 8, Hantera fallor FV 3, Undre världen FV 3, Överlevnad träskmark FV 12, Simma FV 10, Tala nordvrok FV 12.

Mörkerträsket

"Den beslöjade värden till Tryhn sade:

En färdväg har där aldrig funnits,

ingen har sedan förglömda tider detta vatten korsat.

Endast Whote själv däröver vandrat,

Men förutom honom vem kan över fara!

Färden är svår, dess väg förrädisk

och mellan, döden likt en hämsko ligger."

- Ur sången om Tryhn.

Det är Stöt-Norakh som är färjkarlen. Endast han vet hur man färdas över träsket, vilket han avslöjar vid ett muntert tillfälle. Han står längst bak i båten och använder en lång stör för att föra båten genom träsket. Han kommer endast att tala när han behöver svara på äventyrarnas frågor och han svarar då mest med svar som egentligen inte betyder något. Om de exempelvis frågar om farorna i träsket så säger han att de är många och dödliga, om de frågar om vägen genom träsket så säger han att den är lång och krånglig. Den enda egentliga information som han ger är att de måste övernatta ett par dagar ute i träsket, men det är ingen fara då han känner till ett par fina träskplättar.

Båten är inte bredare än en halv famn men den är dryga tre famnar lång så det finns gott om plats för sex personer och deras packning. Däremot finns det inte så mycket rörelseutrymme eller möjlighet till aktivitet. Båten läcker in lite längst fram så den som sitter där kan gott och väl skopa ur lite om denne inte vill få sin packning genomsur.

Även då Stöt-Norakh framstår som en färjkarl är han en gammal stråtrövare och galgarna har haft sällskap tidigare som de både rövat och sett till att dräpa. Hans intentioner är mörka



även om han alls inte avslöjar detta. Galgarnas plan är att föra äventyrarna till en träskplätt till natten där de övernattar. Mitt i natten kommer Stöt-Norakh att smyga ner till båten och lämna ön utan rollpersonerna. Därefter är tanken att rollpersonerna antingen ska självdo ute på träskplätten eller bli dräpta av lyktgubbar. Galgarnas tanke är att när de dött så kan de plundras och ge familjen lite mer rikedom. Bli de nerdragna av lyktgubbar så får Stöt-Norakh helt enkelt dragga om något värdeföremål gått förlorat.

Träsket är stilla och tyst. Det enda som hörs är störens plaskande och flugors surrande. Vattnet är mörkt och på sina håll fyllt med sly. En och en annan stinkpadde kan höras kväka ute i träsket. I luften finns det stora samlingar med myggor och flugor som finner extra stor glädje i att irriterande surra runt rollpersonerna och sätta sig i deras ansikte och hår. Även om träsket ger en känsla av ödslighet så ligger en dimma över vattnet och det är svårt att se någon längre bit. Stöt-Norakh kan meddela de som tvättar sig i vattnet att det finns gott om klumpmask som kryper upp under huden och livnär sig på blod.

Gamle mjälthugg

När någon håller en hand nere i träskets vatten så avslöjar Stöt-Norakh att det bor en träskdrake i vattnet som förut har ryckt vattenglada typer ur båten. Då kan rollpersonerna se hur vattnet krusar sig i närheten av båten. Det krusar sig länge och väl och vid något tillfälle gungar båten till av en svallvåg som bildats längre bort i dimman. Han kan berätta att han kallar den Gamle mjälthugg för den har funnits här i träsket ända sedan han kom dit och det är inte ett litet tag det. Under färden till träskplätten får de dock inte se mer av detta monster även om Stöt-Norakh berättar om hur han sett besten slita nyfikna i stycken med sina sylvassa tänder.

Detta är egentligen ingen träskdrake utan en enorm sjöorm. Den är större än en vanlig sjöorm och har växt till den ståtliga längden av hela 25 meter. Den har svarta fjäll med stora inslag av bruna fläckar. Under vattenytan är den i princip omöjlig att upptäcka. Ormen är gammal och har många ärr. Dess vänstra öga saknas och en liten bit av underkäken har blivit avhuggen, men dess käft är ändå fylld med sylvassa tänder.

Gamle mjälthugg attackerar inte båten under färden, men lockas alldeles för mkt om någon människa skulle hamna i vattnet. Normalt sett attackerar den underifrån och syns inte så mycket ovanför ytan utan drar ner sitt offer till botten där den biter eller kramar livet ur det. En person som hamnar i vattnet har i princip ingen chans att överleva en konfrontation med ormen. Eftersom Gamle mjälthugg ska vara med i slutet på äventyret så är det viktigt att den inte blir alltför skadad om det visar sig att rollpersonerna är på jakt efter den och har ruskig tur. Om rollpersonerna försöker att hålla sig undan jätteormen så låt dem någon gång då och då se dess brunfläckiga fjällkropp svepa förbi

i det mörka vattnet ett par gånger så att de verkligen är medvetna om jätteormens existens.

Gamle mjälthugg

Sjöorm. Ca 400 år.

Grundegenskaper: Styrka 32, Fysik 20, Smidighet 14, Storlek 45, Intelligens 6, Psyke 14, Perception 10, Spiritus 2, Karisma 4

Initiativmod: -1 Förflyttning: Vatten 25 m

Skadebonus: 5T6 Kroppspoäng: 120 (TKP-sys: 60)

Skräckfaktor: +4

Bett FV 11, skada 1T6+½ SB

Kramning, skada enbart SB

Naturligt skydd: Fjäll RV 6

Färdigheter: Slingra FV 14.

Förmågor: Kamouflage (Se Jorges bestiarium sidan 76).

Ormen kan i varje SR antingen välja att anfalla med sitt bett eller försöka att slingra sig runt sitt byte. För att lyckas slingra sig runt någon måste ormen slå ett lyckat färdighetsslag med färdigheten Slingra. Lyckas ormen har offret fångats i ormens kraftiga grepp och kan endast bryta sig fri genom att möta ormens STY med sin egen på motståndstabellen. För varje extra person som hjälper till för att bända loss det fångade offret läggs varje hjälpanandes STY/2 till STY för slaget på motståndstabellen. Varje SR som ormen har någon i sitt grepp kan den välja att anfalla med sitt bett med +5 på sitt färdighetsvärde eller krama livet ur offret.

Träskplätten

Mot kvällningen glider båten in mot en torrare plats i träsket. Det är en lerig, liten ö fylld med träskgräs. Ön är inte mer än femton gånger femton meter stor så det finns inte mycket plats att göra annat än sträcka sig på efter att ha suttit i båten hela dagen. Stöt-Norakh låter båten glida upp lite i leran på ena sidan ön så att den sitter där utan att självmant glida ut igen. På ön finns inte särskilt mycket liv utan enbart lite småkryp som flugor och spindlar.

Efter ett mål mat och lite värme framför en liten brasa så blir det dags att sova. Stöt-Norakh erbjuder sig att hjälpa till med nattvakten om de bestämmer sig för att ha en sådan. Han menar att han ändå har så svårt att sova på gamla dagar. Om han får en nattvakt kommer han under den att smyga bort mot båten och lämna ön. Om han inte får en nattvakt så kommer han att lämna sällskapet mitt i natten. Om någon eldvakt undrar var han är på väg så säger han bara att en gammal man måste lätta på blåsan. Istället går han ut i mörkret varefter han tar båten och lämnar ön.

Om rollpersonerna är grymt misstänksamma kan de ha en möjlighet att stoppa honom, men förslagsvis kommer han un-



dan mitt framför ögonen på dem eller så vaknar de nästa morgon alldeles övergivna. Stöt-Norakh kommer inte att återvända för-rän efter en vecka för att se om de har dött. Om de fortfarande lever så försvinner han igen för att dyka upp ytterligare en vecka senare. Varje gång han återkommer glider han fram ur träskdimman med båten och håller sig på behörigt avstånd för att se om de rör på sig.

Första natten, efter att Stöt-Norakh lämnat dem i sticket så får de se små månljus ute i träsket. Förtrollande vackra ljus som inte tycks finnas mer än några steg bort. Värmande ljus som får deras öde på ön att blåsas bort. Egentligen är detta lyktgubbars vitdimmiga lyktögon som lyser upp och förtrollar rollpersonerna att vandra ner i träsket. Väl nere i träsket kommer ljuset att försvinna för dem som vadat ut, men inom några få rundor så dras de ner under ytan av lyktgubbar. Det finns sammanlagt 1T8 lyktgubbar runt ön och de kommer bara fram nattetid (för mer information om lyktgubbar se Jorges bestiarium sidan 92).

Livet på ön är hårt och om de undersöker ön mer ingående hittar de faktiskt gamla ben halvt nergrävda. Det krävs inte mycket funderande för att förstå att det är förmultnade människoben. Har de inte färdproviant och färskt vatten med sig kan det bli tufft att överleva. Ger de sig ut i vattnet finns det stor risk att de lockas till sig Gamle mjälthugg. Men har de tur kan de kanske fånga en ål i vattnet intill ön eller en sumpfågel som godtroget väljer att landa på ön en liten stund. Träskvattnet kan de dricka men det är skitigt och för varje dag som går måste rollpersoner som dricker träskvattnet lyckas med ett FYS-slag för att inte få träskfebern. De som får träskfebern får yrsel och erhåller -2 på FYS, PSY och SMI. Detta påverkar deras personlighet negativt och de tål inte vildmarkslivet lika bra (se Drakar och demoner sidan 193-195). Då ön är så liten räknas området som otroligt kargt och ger -6 i FV för Jaga/Fiske samtidigt som det inte blir något plusmodifikation för att jaga småvilt. Småvilt är dessutom det enda man kan försöka att jaga. Jakten handlar mest om att vänta på rätt tillfälle till när det dyker upp något levande som de kan fånga och nära sig på. Det finns ingenting på ön att bygga med.

Det finns ett par bra sätt att komma ifrån ön även om alla förslag givetvis ska värderas högt. Ett sätt är att simma från ön, men för varje minut man simmar i vattnet så finns det 5% chans att Gamle mjälthugg dyker upp och attackerar. Vidare krävs det att man kan simma. Den närmsta ön finns 8 minuter simfärd åt norr. Den ön är lite större och på den ön växer det ett litet träd, men annars finns inget av intresse. Ett annat sätt är att spela död när Stöt-Norakh dyker upp i sin båt. På det viset kan han luras att komma i land, men det krävs att rollpersonerna verkligen har förstått att han kommer tillbaka för att se om de har dött. Denna plan borde fungera åtminstone efter andra veckan på ön. Ett tredje sätt att komma av ön är helt enkelt att skjuta ner Stöt-Norakh med en pil när han kommer i båten och sedan simma ut

för att hämta båten. Detta kan göras mer spännande genom att offra en rollperson: den rollperson som simmar ut för att hämta båten kan råka ut för Gamle mjälthugg men innan han dör så lyckas han knuffa på båten så att den glider fram till ön. Om de lyckas ta sig till en annan ö i träsket så kommer Stöt-Norakh förr eller senare att hitta dem, så att rollpersonerna kan få en smal möjlighet att få tag på båten.

När de sedan fått tag på båten igen kan de fortsätta att färdas österut mot Trynemarken. Om de spelade döda så finns det en chans att de tagit Stöt-Norakh tillfång och då kan han fortsätta att guida dem annars så tar de sig fram genom träsket i blindo. Förr eller senare kan SL låta det bli en klar dag där de kan se berg både mot nordost och sydost och då kan Ganglere berätta att Trynemarken ska ligga i en dalgång mellan två bergskedjor. Detta gör att de åtminstone kan komma åt rätt håll.

Synsvamparna

Efter ytterligare en dags färd genom träsket så blir det ibland så grunt som myrmark och det blir till att navigera mellan de allt mer påtagliga markbitarna. Ibland måste de helt enkelt bära båten över smala sträckor av grunt vatten. På dessa områden växer det svamp i dyn. Svampen är synsvampar (beskrivs i Jorges bestiarium sidan 139). De som äter av dessa svampar erhåller förmågan Sannsyn under en kort stund. Denna effekt motsvarar den för besvärjelsen. Samtidigt blir rollpersonen som äter dessa svampar mer och mer beroende av svamparna.

Fördelen med svamparna är att man ser igenom alla illusioner och att den mättar en aning. Denna fördel visar sig kunna ge rollpersonen förmågan att se hur träskmarken är uppbyggd som en illusion och hur de kan ta sig ur den. Med svampätaren som vägvisare kan de på ett par timmar ta sig fram till Trynemarken.

Om ingen äter av svampen så kommer det vara svårt att hitta till Trynemarken. Spelledaren kan då låta rollpersonerna förvilliga sig ytterligare någon vecka innan de hittar ut ur träsket och kommer fram till Trynemarken.

Trynemarken

"Döden kan ingen se,
dödens anlete kan ingen skåda,
dödens röst kan ingen höra,
ändå finns där en brutal död som människan bryter.
För vilken tid bygger vi en boning?
För vilken tid hedrar vi ett löfte?
För vilken tid delar vi ett arv?
För vilken tid finns det över landet avundsjuka?
För vilken tid rasar våra krig,



att våra vänner lämnar oss så att vi dem i livet aldrig igen må träffa?

Den levande blick som dödens anlete skådat
har aldrig funnits."

- Ur sången om Tryhn

Till slut har äventyrarna lyckats ta sig till Trynemarken. Här syns dock inget vackert landskap och framför allt inga gyllene äpplen på några träd eller något silverstänk i gräset. Bortom Mörkerträsket fortsätter en träskmark som snarare kan liknas med sumpig mark och gles skog. Här och var finns fortfarande en del kärr och vattenhål som verkar vara hoplänkade med Mörkerträsket, men större delen av marken är gångbar även om det ibland blir till att vada genom knähög dy. Dimman glider undan och till skillnad från träsket kan de nu se längre än ett halvt stenkast. Både i norr och i söder kan man skymta bergstoppar mot molnen och bergen verkar närma sig varandra längre åt öster.

Efter ett tag vandrande i sumpen kan rollpersonerna stöta på en smal och låg jordvall som leder mellan genom våtmarken österut. Jordvallen når inte mer än en tvärhand över dyn och är inte bredare än ett par fot. Men det är tämligen uppenbart att det har fungerat som en gång då den är lagd med nersjunkna stenplattor. Gången har dock inte använts på länge och överallt sticker det upp ogräs och annat mellan och i de spruckna stenplattorna.

Gången leder österut i kringelkrokar mot Stora håle och Hålegryt. Dessa ligger dryga två mil bort så det tar upp emot en dag att traska. Om rollpersonerna väljer att övernatta på stigen och samla torra grenar från de döda träden som finns här och var så att de även kan göra upp en eld så kommer folket från Hålegryt att upptäcka eldskenet och skicka ut lite spejare för att fånga in rollpersonerna under natten. Se dock till att rollpersonerna märker dessa spejare och har en chans att undkomma dem då ett eventuellt infångande antagligen leder till att äventyret blir mycket svårare att överleva.

Hålegryt

Den smala, stenlagda stigen leder djupt in i sumpmarken där landskapet öppnar upp sig mer och framför sig kan man se hur en stor sjö breder ut sig framöver. Stigen leder dock fram till en liten bosättning i anslutning till vattnet.

Sjön kallas Stora Höle och är en ganska liten sjö även om den breder ut sig över träskmarkens landskap så pass att den når från bergen i norr till bergen i söder. Invid dess strand ligger vassen tät och det verkar vara långgrunt till en början då stora stenar tittar upp över vattenytan lite här och var. Vattnet är alldeles för mörkt för att man ska kunna se dess dyga botten.

Stenstigen leder ut som en gång i Stora Höles vatten bort mot bosättningen Hålegryt. Denna bosättning är upprörd på pålar och där små trästugor med skinn hängandes över dörröpp-

ningarna höjer sig över vattnet. Dessa små stugor, eller hyddor är sammankopplade med bryggliknande gångar. I vattnet invid dessa bryggor ligger små roddbåtar förtöjda. I bosättningens mitt leder ett par trappsteg i trä upp till en plattform där det finns en större trähydda. På andra sidan Stora Höle ligger även en liten brygga i vars bortre ända finns en liten, öppen hydda.

Hålegryt är ett hemvist för fodakorarna (ett namn som ursprungligen betyder 'De som föder det kungliga djuret') vilka själva, i vardagstal kallar sig hølare. De leds av en kvinnlig hövding kallad Haukstimma (höga stämman) formellt sett och annars Storhölän. Hölarna är på inget sätt ett primitivt tänkande folk, men har levt isolerade från omvärlden som jägare/fiskare i flera hundra år. De talar därför endast en gammal lokal variant av nordvrok (fornvrok) som idag nästan är helt oförståelig. Rollpersoner med över FV 15 i tala nordvrok kan förstå ett och annat ord, men inte mer. Hölarna är i princip alla mörkhåriga och de flesta av dem har sitt hår inoljat med salvan från draksnoken (en helt ofarlig snok som tycks avge doften från en drake). De är alla lite brunfläckiga i skinnet av ständigt träskleverne och de går enkelt klädda i höftskynken och annan läderklädsel från träskkatten (ihopsydda med senor), och fjäderdräkten från sumpstorken pryder deras kläder.

Hölarna lever på arvet att de är ett heligt folk som med sin fångst ska nära ormguden som finns på andra sidan sjön. Därför går en del av fångsten av fisk och annat till att föras över sjön till bryggan där stammens heligaste man bor, kallad Dyrtragher. Denne person tillsammans med hans utvalda lärjungar tar sedan offergåvorna och beger sig på en mässande färd in i gudarnas land där de offerar fångsten till ormguden. Detta sker genom att de på en liten båt färdas fram över det gamla slagfältet och lämnar bytena på en ö där Gamle mjälthugg bor (se ovan och nedan). Den enda som har kommit i närheten av ormguden är just Dyrtragher och många gånger har det visat sig att guden varit vredgad och dräpt den heliga mannen. Därför offerar man mkt och ofta för få är det som är heliga och modiga nog att vara en Dyrtragher. I bosättningen finns åtskilliga tecken på att man tillber ormguden, men det vanligaste är att man bär på ett halsband eller armband med fjäll eller tänderna från en draksnok. Sedan finns det även på ett flertal ställen uppstoppade huvuden av draksnokar satta på pålar. I bosättningens mitt finns även byns heligaste kvinna, Haukstimma, som är ormgudens språkrör. Hon leder byn men hennes stämma är också helig. Den som avbryter hennes tal döms till döden genom att offeras till ormguden för att blidka denne. Samma sak gäller om man rör vid henne. Hela folket anses heligt på grund av sin uppgift inför ormguden och därför är alla som beträder dess mark inkräktare, eller så kallade "drengringer". Även om deras religion tycks säregen så fungerar den precis som Hamingjes.

Det finns några få sätt som rollpersonerna kan komma i kontakt med Hålegryt. Ingen av de alternativen där de kommer i



direkt kontakt med bosättningen är att rekommendera då risken blir stor att de kommer att komma obehäpnade senare i äventyret. Antingen blir de upptäckta medan de sover på stenstigen med tänd eld under natten. Eller så går de helt enkelt in i bosättningen under dagen. I båda fallen kommer hölarna varnande att ropa "dreginger!" och ta dem tillfånga. Antagligen vill de göra motstånd, men hölarnas krigare, hyvgelterna, är 6 stycken till antalet och förberedda på motstånd. Detta kommer antagligen att betyda att rollpersonerna förr eller senare befinner sig bundna och vapenlösa i en fångsthydda med illaluktande fisk i bosättningen vaktad av två hyvgelter. En snäll SL kan dock ge rollpersonerna chansen att komma undan eller låta hyvgelterna retirera om de blir skadade. Om de inte vill väcka någon uppmärksamhet hos träskfolket så kan de antingen försöka att smyga genom Hölegryt nattetid och stjäla en båt för att ta sig mot andra sidan sjön eller så kan de helt enkelt försöka simma över hela sjön. För att inte bli upptäckta när de smyger genom bosättningen krävs det att alla rollpersonerna inklusive Ganglere lyckas med ett slag för färdigheten Smyga eller ett väldigt svårt (-5) slag för SMI. För att simma över krävs ett lyckat slag för färdigheten Simma. Misslyckas det slaget så fastnar man i något, orkar inte fortsätta, eller blir upptäckt från bosättningen. Alla som simmar genom vattnet måste även slå ett FYS-slag för att inte drabbas av träskfebern (se ovan). Blir rollpersonerna upptäckta kommer det från bosättningen att skrikas "dreginger!" varpå mellan 5-10 hyvgelter tar sig an rollpersonerna. Ganglere känner inte till detta folk, men han menar att det nog är bäst att försöka undvika dem.

Hyvgelter

Människa. Jägare. 20-40 år.

Grundegenskaper: Styrka 13, Fysik 13, Smidighet 13, Storlek 14, Intelligens 9, Psyke 12, Perception 10, Spiritus 8, Karisma 10

Initiativmod: -1 Förflyttning: L14

Skadebonus: +1T3 Kroppspoäng: 39 (TKP-sys: 20)

Stångvapen: (SK 13+8) Attacker FV 8/5 Parering FV 8

Pilbågar: (SK 13+10) Attacker FV 13/10

Vapen: Kortspjut (1T8+1), Kortbåge (1T8+4).

Rustning: Läder RV 3.

Färdigheter: Stångvapen FV 8, Rustningsteknik FV 3, Pilbågar FV 10, Slagsmål FV 8, Kunskap om ormguden FV 4, Jaga FV 8, Spåra FV 6, Smyga FV 8, Överlevnad träskmark FV 8, Simma FV 10, Tala fornvrok FV 9.

Fångenskap

Om äventyrarna blivit tillfångatagna så har de förts in i bosättningen där de blivit av med sina vapen som lagts i en tunna utanför en fångsthydda. Därefter får de sina handleder knutna och läses in i fångsthyddan där det ligger en massa illaluktande fisk. Här kommer rollpersonerna att vara antingen till det blivit dag eller ett par timmar om de fångades under dagen. Efter denna tid kommer de att föras inför Storhölan.

Bundna kommer de att inför nyfikna hölingar av fyra hyvgelter föras in till bosättningens mitt och uppför ett par trappsteg mot den plattform som utgör Hölegryts nav. Denna plattform kantas av pålar med spetsade kattdjursskallar. I dess mitt står en kort och bred piedestal och längst bort på plattformen finns en större hydda klädd med hudarna från träskkatter. Utanför den står fyra stora och barbröstade hyvgelter. När rollpersonerna förts upp på plattformen kan man höra hur folket runt omkring mässar "Haukstimma!" för att åkalla sin ledarinna, men helt plötsligt tystnar dem i väntan. Pälserna för öppningen viks undan av en hyvgeltes och ut stiger en ung, maskerad kvinna. Hon tar ett par kattlika steg fram och folket vrålar av glädje. Två av hyvgelterna tar tag i henne varsamt och lyfter upp henne på piedestalen.

Haukstimma (storhölan)

Hon är en ung kvinna med långt mörkt hår flätat i flera flätor där fjädrar och rovdjurständer blivit fästa vid flätornas slut. Hon är helt insvept i en lång mantel skapat av tunt, brunskimrande ömsat ormskinn (från Gamle mjälthugg). Endast när hon går fram kan man se ett par nakna ben sticka fram vid hennes gracila gång. Hennes ansikte är täckt av en utbuktande trämask överspänd med ansiktshuden av en stor draksnok. Haukstimman är bosättningens kvinna med den vackraste rösten förlänad av ormguden. Hon är dock ung och även om hon har stor plikt inför guden så är hon en kvinna som söker kärlek. Detta kan hon dock inte visa öppet.

Haukstimma

Människa. Prästinna. 18 år.

Grundegenskaper: Styrka 8, Fysik 13, Smidighet 16, Storlek 10, Intelligens 14, Psyke 14, Perception 10, Spiritus 15, Karisma 17

Initiativmod: -3 Förflyttning: L13

Kroppspoäng: 37 (TKP-sys: 19)

Stickvapen: (SK 12+12) Attacker FV 12 Parering FV 12.

Vapen: Dolk (1T6+2).

Rustning: Ormskinn RV 2

Färdigheter: Kunskap om ormguden FV 12, Rustningsteknik FV 2, Stickvapen FV 12, Andebesvärjande FV 13, Sjungna FV 16, Dansa FV 14, Slagsmål FV 8, Retorik FV 10, Överlevnad träskmark FV 4, Simma FV 10, Tala fornvrok FV 14.

Kvarlevor: Sumpstorkfjädrar (se Droktillskalle), Draksnokens ansiktshud (se Alvs-skalle max nivå lärling), Jätteormsskinn (se Manclidkäke max nivå utövare).

Storhölan kommer sedan att med en mycket vacker sångröst att proklamera på den lokala varianten av fornvrok att sällskapet är inkräktare och att om de inte för med sig offer eller gåvor till ormguden så har de fört ohelig kraft på fodakorarnas mark. Sådant kan bara straffas med offer till ormguden. Om inte en av dem väljer att offras så kommer dem alla att offras till ormguden. Om en offras kommer resten att föras ut ur Hölegryt tillbaka



den väg varifrån de kom. Om ingen av rollpersonerna förstår så kan Ganglere översätta små delar som han tror sig förstå.

Ganglere vägrar att bli offerad ensam och om alla vägrar så kommer de alla att föras mot bryggan längst ut mot sjön, sättas i båt och föras över mot andra sidan sjön, bundna utan vapen och packning (om ingen rollperson förstår språket kommer Ganglere helt enkelt ljuga och säga att de alla ska offras utan att nämna möjligheten att en kan offra sig för att de andra ska få leva). Om en av dem väljer att offra sig så kommer denna person att skeppas över till andra sidan sjön, bunden utan vapen och packning. Resten kommer att eskorteras ut ur byn längs stenstigen bundna medan ett halvt dussin hyvgelter bär på deras packning och vapen. En halv dagsmarsch bort kommer de att slänga deras saker på marken och gå tillbaka. För att rädda sin vän som valt att offra sig måste de antagligen välja att göra något innan hyvgelternas lämnar dem.

Det enda undantaget som görs i detta fall är om det finns en manlig rollperson med KAR på 15 eller mer. Denne person får då möjligheten att stanna i Hölegryt för att förmedla hölingarna om omvärlden. Detta är Haukstimmans vilja då hon inför folket säger att det är ormgudens vilja att marken inte blir inkräktad på och därför måste det påbörjas en kontakt som gör utomstående medvetna om detta. Hennes egentliga skäl är att hon har blivit attraherad av rollpersonen. Det är dock förbjudet att avbryta hennes tal och att röra vid henne så hon kommer att försöka skapa tillfällen då hon i det fördolda kan umgås med rollpersonen, om han väljer att stanna kvar.

Andra sidan Stora Höle

Om de alla väljer att offras kommer de att sättas i båtar för att skeppas över. Två och två i varje båt så långt det går vaktade av två hyvgelter vid sidan av en roddare. Om de förs över sjön med hjälp av hölarna så kommer de att landstiga vid bryggan annars kan rollpersonerna välja att stiga iland längre bort ifrån bryggan.

De som beträder marken på andra sidan Stora Höle ska akta sig för att bli upptäckta om de redan inte ska offras. Antingen håller rollpersonerna sig dolda och följer efter Dyrhtragher och hans lärjungar när de ska offra för att hitta vägen, men då kommer de att behöva en båt, eller så försöker de att hitta vägen själva. Runt området går allt som oftast utvalda krigare för att skydda marken från drengingers och annat otyg, dessa är inte fler än 4 stycken men är ytterst skickliga krigare beväpnade med hölarbågen. Detta är en båge skapad av det extremt sega träslagen som växer vid Stora Höle och har därför blivit ett särdeles kraftfullt och dödligt vapen. Om rollpersonerna kommer med båtar till bryggan så kommer dessa krigare att befinna sig där.

Utvalda hyvgelter

Människa. Krigsman. 25 år.

Grundegenskaper: Styrka 16, Fysik 14, Smidighet 14, Storlek 16, Intelligens 10, Psyke 13, Perception 10, Spiritus 8, Karisma 10
Initiativmod: -1 Förflyttning: L15

Skadebonus: +1T6 Kroppsöäng: 62 (TKP-sys: 31)

Stångvapen: (SK 15+12) Attacker FV 10/7 Parering FV 10.

Stickvapen: (SK 15+14) Attacker FV 15/5 Parering FV 12. Två vapen: (SK +10) attack FV 12

Pilbågar: (SK 15+12) Attacker FV 14/13

Vapen: Kortspjut (1T8+1), Dolk x2 (1T6+2), Hölebåge (3T6+4, STY-krav 30).

Rustning: Härdat läder (jämför nitläder) RV 4.

Färdigheter: Kroppsbyggnad FV 8, Rustningsteknik FV 4, Dra vapen FV 6, Pilbågar FV 14, Stångvapen FV 12, Stickvapen FV 14, Två vapen FV 10, Slagsmål FV 12, Kunskap om ormguden FV 3, Överlevnad träskmark FV 8, Simma FV 8, Tala fornvrok FV 10.

Vid bryggan finns även en öppen hydda där Dyrhtragher och hans sex lärjungar bor. Framför hyddan finns en flåplats där gamla bitar av skinn och mörka fläckar av blod fortfarande syns. Här renas allt offer genom att flås. Överallt hänger fallar och skinn upphängda. Om rollpersonerna ska offras kommer de inte att flås utan de kommer att renas genom att få gammalt blod kastat på sig och sedan kommer de att föras in i ormgudens land där de på en längre båt förs fram till offerplatsen. Om rollpersonerna kommer hit oupptäckta så ligger alla här och sover på natten förutom två stycken utvalda hyvgelter som är ute på patrull, vilket betyder att hyddan tas upp av Dyrhtragher, sex lärjungar och två utvalda hyvgelter. På dagen är alla utvalda hyvgelter antingen där eller på patrull. Dyrhtragher och hans lärjungar är antingen där i förberedelse för offer eller iväg på färd för att offra.

Dyrhtragher

Denna man är en stor och muskulös karl med bar bringa. Över bröstet finns ett otal ärr efter både vapen, eld och klor, och runt halsen hänger ett halsband med stora klor (gamla klor från en död huvfurdrake). Han går endast klädd i ett höftskynke, har en träskkattsfall över ryggen och handlederna skyddade av ömsat ormskinn (från jätteorm). Hans ansikte är maskerat med en stor, gulnad och behornad skalle av en tjur, eller tjurliknande varelse (minox). Han talar med en dov stämma och endast hans uppenbarelse väcker djup respekt.

Dyrhtragher

Människa. Huvudjägare. 30 år.

Grundegenskaper: Styrka 18, Fysik 14, Smidighet 15, Storlek 18, Intelligens 10, Psyke 13, Perception 8, Spiritus 16, Karisma 13

Initiativmod: -2 Förflyttning: L17

Skadebonus: +1T6 (+ ytterligare 1T3 för minoxhorn) Kroppsöäng: 72 (TKP-sys: 36)

Stickvapen: (SK 16+14) Attacker FV 10/8 Parering FV 8. Två vapen: (SK +12) attack FV 10/6

Vapen: .



Rustning: Ormskinn RV 2.

Färdigheter: Kunskap om ormguden FV 10, Rustningsteknik FV 2, Andebesvärjande FV 16, Kroppsbyggnad FV 14, Stickvapen FV 14, Undvika attack FV 13, Två vapen FV 12, Överlevnad träskmark FV 8, Smyga FV 10, Simma FV 12, Tala fornvrok FV 10.

Kvarlevor: Minoxhorn, Skogstrollskalle, Träskkattens skinn (se Alvskalle max nivå lärling), Jätteormsskinn (se Manclidkäke max nivå utövare), Huvfurdrakklor, Bruten istrollstand (se Istrollstand max nivå lärling).

Lärjunge

Människa. Huvudjägare. 17 år.

Grundegenskaper: Styrka 13, Fysik 14, Smidighet 14, Storlek 13, Intelligens 10, Psyke 10, Perception 10, Spiritus 13, Karisma 10
Initiativmod: -1 Förflyttning: L14

Skadebonus: +1T3 Kroppsöäng: 47 (TKP-sys: 24)

Stångvapen: (SK 14+8) Attacker FV 12 Parering FV 10.

Vapen: Långspjut (3T6).

Rustning: -

Färdigheter: Kroppsbyggnad FV 5, Andebesvärjande FV 5, Stångvapen FV 8, Slagsmål FV 8, Kunskap om ormguden FV 5, Överlevnad träskmark FV 5, Simma FV 10, Tala fornvrok FV 10.

Kvarlevor: -

Ormgudens land

Bortom Stora Höle fortsätter träskmarken och efter bara en liten bit blir hela marken vattentäckt, men är inte djupare än än tvärhand på de flesta ställen. Gräset under ytan vajar fram med vattnets rörelser och det finns en kuslig känsla över den öppna trakten som om det fanns liv i vinden.

Slagfältet

Bara en liten stunds färd österut från Stora Höle lägger sig dalen mellan bergen i en tunn dimma och rollpersonerna kan känna kyliga vindar vina förbi. Ju längre man kommer desto vanligare blir det att man kan skymta gamla lik och skelettdelar under ytan. På något ställe höjer sig en skelettarm över ytan, på ett annat lyckas inte vattenytan täcka ansiktet av en skalle. Rostade rustningsdelar och brutna vapen gömmer sig under ytan. Om rollpersonerna går igenom detta så får de som misslyckas med ett SMI-slag 1T2 i skada i ett ben då de skär sig lite på en rostig dolk eller annat vasst föremål. Likdelar, skelett och kvarlevor fyller marken överallt och på en del ställen ligger högar av uppsamlade skelett som är det enda kvarvarande efter stora likbål. Allt detta har på ett bisarrt sätt blivit bevarat i över tusen år, som om det fanns en vilja som ville visa den fasa som en gång ägt rum på detta ställe.

Om spelledaren tycker att allt gått alldeles för lätt hittills så

finns det möjlighet att slänga in skelett eller drauger efter eget tycke vid detta tillfälle.

På en del ställen är vattnet djupare och det är på dessa ställen som Dyrtragher och hans lärjungar färdas med en längre båt för att ta sig till offerplatsen och tillbaka. Om rollpersonerna ska offras så färdas de med på denna båt med bundna händer, vapenlösa och med blod på kroppen. Med på båten finns Dyrtragher som sitter längst fram och även sex lärjungar beväpnade med långspjut. Om de inte vill komma till offerplatsen utan vapen har de nu chansen att få tag på ett par spjut. Ombord på båten kan nämligen lärjungarna inte använda sina spjut och Dyrtragher sitter längst fram i båten med ryggen vänd mot de andra. Om rollpersonerna tagit sig hela denna väg utan att de ska offras så kan de antingen ha stulit offerbåten, tagit en båt ifrån bosättningen eller gå till fots där det är grunt vatten.

Dalens kusliga uppenbarelse med kalla vindar, fuktig luft, lik vid vattenytan och en tystnad som ligger obehaglig gör att rollpersonerna måste slå ett slag på skräcktabellen med en modifikation på -2. Detta är för att symbolisera hur de kan skrämmas av obehagligheten av att ge sig in i ett okänt område där döden är väldigt påtaglig.

Offerplatsen

När de antingen gått i en timme eller färdats i båt halva den tiden så kan de längre bort i dimman skymta en liten ö som höjer sig påtagligt över vattenytan. Mitt på ön står en smalt litet träd och några stenbumlingar.

Ön är inte särdeles stor utan är bara ett stenkast stor där det står ett smalt, litet träd i dess mitt. Kullen höjer sig en aning mot mitten och står man på ena sidan ser man inte så mycket av vad som finns på andra sidan ön. Runt ön är vattnet tre till fyra meter djupt åt alla håll och har man inte båt så måste man simma. Stenbumlingarna som kunde skymtas ser man nu är stora katapultstenar som halvt ligger begravda i marken. Överallt längs med öns lilla strand ligger ben och skallar efter de offer som burits hit, vilket mest verkar vara träskdjur av olika slag. Korpar pickar i sig resterna som lämnats. Annars är det tyst och öde på den lilla markbiten.

Om rollpersonerna förts dit för att offras så kommer de hit med händerna bundna och utan vapen, rustning och annan utrustning (förutom det som de lyckats dölja). När båten glider in mot öns strandkant så kommer lärjungarna att mota rollpersonerna ur båten med hjälp av sina långspjut. Därefter kommer båten att glida ut en bit och Dyrtragher kommer att på ett gutturalt språk åkalla ormguden. Först händer ingenting, men sedan blir det kyligare i luften och den som lyckas med ett PER-slag ser hur det på en del ställen bildas vågor i vattnet. Dimman gör det dock svårt att se varifrån vågorna skapats. Med ett dovt väsande, nästan mullrande läte kommer vattenytan att explodera när



Gamle mjälthugg dyker upp, kastar sig över en av rollpersonerna för att sluka den med sitt bett. Rollpersonerna kan antingen slåss emot den eller fly ut i vattnet.

Om de väljer att slåss mot jätteormen har de -5 på sitt FV för att de har bundna händer, vilket även gäller för slagsmål. Efter den första överraskningsattacken kommer Gamle mjälthugg att väsa skrämmande och försöka flankera motståndarna. Om jätteormen blir alldeles för skadad (så att den har 20 KP eller mindre kvar så kommer den att snabbt ta sig ner i vattnet igen och försvinna). Under denna tid gör hölarna inget annat än iakttar, om de är närvarande.

Om de flyr genom att hoppa ut i vattnet så kommer båten att jaga ner dem och med spjuten mota tillbaka dem mot ön. I värsta fall så spjutar de helt enkelt rollpersonerna, drar upp dem på båten och slänger tillbaka dem på ön. Att slåss i vattnet är svårt då samma rörelseförmåga saknas. Därför måste man lyckas med ett slag för färdigheten Simma för att överhuvudtaget hamna i en sådan situation att man kan attackera. Gamle mjälthugg har i och för sig bara större fördel av att slåss i vattnet då jätteormen är mycket rörligare där och kan dra ner rollpersonerna under ytan.

Om rollpersonerna lyckats ta sig till ön utan att de nödvändigtvis ska offras så finns det en chans att Gamle mjälthugg är mätt (beror på om de kommer dit en stund efter att hölarna matat odjuret). Om jätteormen är mätt så håller den sig undan, utom synhåll, eller ligger och vilar i det bleka solskenet på ön, ihopringlad runt öns mitt.

Trynemynt

Mitt på ön spirar en liten blomma vid rötterna av det smala trädet. Blomman liknar nästan en ros med gulvita kronblad och taggar längs med stjälken. Daggen tycks alltid ligga likt en tunn hinna över den och skyddar den mot uttorkning. Runt blomman har det växt upp frodigt gräs. Det smala trädets rötter tycks nästan ha ramat in blommans plats.

Ju närmre de kommer desto fullare av liv känner de sig. De som befinner sig nära Trynemynt (på ön) kommer efter ett tag märka att tidigare åkommor långsamt försvinner (såsom ledvärk, dålig syn och så vidare), lemmar växer långsamt ut för dem som saknar dessa (fingrar, armar och ben och dylikt, med 1 cm per timme) och skador läks (med 1 KP/minut). Den som är död kommer dock fortsätta att vara detta.

När rollpersonerna närmar sig blomman så kan Ganglere berättat att denna växt är unik, den enda i sitt slag. Han säger att den skapades för en kung och den kommer att vara en gåva till en kung. När han försöker plocka blomman så glider ett par rötter ihop runt hans fingrar och kniper åt. Han skriker till i smärta och när han försöker komma loss släpps han till slut och faller bakåt.

Långsamt omvandlas det smala trädet till en lång och ståtlig alv. Detta är Valvoja och han frågar sällskapet på uråldrig alviska (vojnimmha) vad de gör där. Om ingen förstår så skapar han en tankelänk och frågar igen. Valvoja har vaktat Trynemynt i 1600 år och kommer att fortsätta att göra detta hur mycket rollpersonerna än vill ha den. Det är Valvojas uppgift att skydda den renaste av växter från att hamna i en girig mans händer. Han ber därför rollpersonerna att lämna detta land i fred och aldrig mer återkomma. Om de inte gör detta så säger Valvoja att han blir tvungen att försvara växten från eventuellt hot. Valvoja tänker dock inte attackera rollpersonerna förrän de antingen försöker ta Trynemynt eller attackerar honom.

Valvoja

Även då han förvandlades tillbaka från det smala trädet ligger en vag barkaktig och gyllenbrun ton över hans skinn. Han är en reslig skepnad som rör sig med kattlik smidighet. Valvoja har en främmande och nobel uppsyn och ingjuter respekt snarare än arrogans då han låter sin tomma blick glida ovanför de han talar till. Hans röst är könlös och behaglig. Hans långa, bruna hår glimmar av guld där solskenet bryter igenom dimman. Rustad i kroppsformad och välornamenterad kyrass och en smäcker båge står han redo att försvara platsen med sitt liv. Från hans axlar faller en mörkbrun mantel, broderad längs sidorna.

Valvoja

Alv. Lotiilikja. 1968 år.

Grundegenskaper: Styrka 13, Fysik 15, Smidighet 18, Storlek 15, Intelligens 12, Psyke 17, Perception 13, Spiritus 17, Karisma 15
Initiativmod: -5 Förflyttning: L17

Skadebonus: +1T3 Kroppsöång: 84 (TKP-sys: 42)

Pilbågar: (SK 15+18) Attackerar FV 16/15 (21/20 med förmågan sikte).

Enhandsfattade svärd: (SK 15+18) Attackerar FV 12 Parering FV 11/10.

Vapen: Sammansatt båge av mästersmide (2T6+7, ytterligare +7 för förmågan sikte), Bredsvärd i alfarka av mästersmide (2T6+7).

Rustning: Alfarka RV 5.

Färdigheter: Pilbågar FV 18, Totemism FV 17, Enhandsfattade svärd FV 18, Rustningsteknik FV 3, Kunskap om alver FV 12, Kunskap om totemism FV 12, Dra vapen FV 13, Avväpna FV 15, Kroppsbyggnad FV 15, Slagsmål FV 13, Överlevnad träskmark FV 12, Simma FV 15, Tala vojnimha FV 12, Läsa/Skriva vojnimha FV 12, Taktik FV 12.

Förmågor: Djurvän, Förvandla sig till träd, Förvirring, Hela, Kattsprång, Ljudlös, Projektivän, Sikte, Svärm, Tankelänk, Växtvarelse, Återuppliva.

Det sista kronbladet

För att kunna komma åt Trynemynt krävs det att man bese-grar Valvoja. Även om rollpersonerna respekterar Valvojas vilja



och tänker lämna ön eller helt enkelt är tveksamma så tänker Ganglere inte lämna ön tomhänt. Han kommer då att proklamera inför Valvoja och de andra:

"Jag är Hanagild den äldre, ättling av Heden den rättvise och Wiglaf den Mörke; konung av Hedengrift, lydskonung under Lodowig den Store av Dranvelte. Trynemynt skapades av en konungs bedrifter och är en konungs gåva. Inget älvfolk ska stå i vägen för mitt öde!"

Med dessa ord går han bestämt fram mot Trynemynt, men innan han hinner plocka blomman så sätter Valvoja en välriktad pil i hans bröst. Ganglere faller död till marken.

"Detta är ditt öde," svarar Valvoja.

Om rollpersonerna attackerar Valvoja och besestrar honom utan att tveka eller innan Ganglere blir dräpt så kommer han att springa fram till Trynemynt, slita växten från marken och hålla den högt i sin hand medan han proklamerar som ovan bortsett från sista meningen. Innan han hinner göra något mer så bryts dock ytan återigen av Gamle mjälthugg, som med hela sin styrka i ett bett sliter av Ganglere armen och äter upp Trynemynt. Ormen försvinner sedan åter ner i träskets vatten. Ganglere faller blödande till marken. Ett sista kronblad singlar från luften och landar på marken mitt framför rollpersonerna. Innan han dör säger han:

"För det sista bladet till min son, konungen av Hedengrift, och han skall belöna er rikt..."

Om både Valvoja och Ganglere dött och en rollperson tar tag i Trynemynt så kommer Gamle mjälthugg att slita armen av rollpersonen istället, vilket ger en skada på lika många KP som rollpersonen har i sin arm + halva rollpersonens FYS (ex: en rollperson med 32 KP och FYS 10 tar $32/4 + 10/2 = 13$ KP i skada i sin arm och får den avsliten). Även här singlar det sista kronbladet ner framför fötterna på övriga rollpersoner.

Kronbladet innehåller en del av Trynemynts kraft och den som äter bladet blir av med eventuella åldersmodifikationer på sina grundegenskaper. Vidare kommer den som ätit bladet att

leva 100 år extra, men också drabbas av mardrömmar där han upplever det fruktansvärda slaget som ägde rum för 1600 år sedan.



Upplösning

Vad som kommer att hända är upp till rollpersonerna. Ska de hjälpa den girige Ganglere in i det sista eller kommer de att respektera Valvojas önskan? Kommer de att jaga ner Gamle mjälthugg som nu har blivit odödlig? Kommer de att slåss inbördes om att få handskarna på det sista kronbladet eller kommer de att tillsammans föra det till Gangleres son? Finner någon rollperson hemlig kärlek i Hölegryt? Vad som händer efter detta är upp till rollpersonerna att bestämma, men deras öden är långt ifrån uppfyllda...