

Vargamåne



2014-års konventsarrangemang
till Svavelvinter-rollspelet

Vargamåne

2014-års konventsarrangemang till Svavelvinter-rollspelet

Text: Pauli Paananen

Bilder: Används med tillstånd från Fria Ligan

Arrangörsgruppen: Pauli Paananen, Christoffer Hagström,
Simon Engqvist, David Altsäter & Henrik Bergendahl

Tack till: Tomas Härenstam & Erik Granström

INNEHÅLL

Introduktion	sid 3
Prövningar	sid 5
Startscen: Sitta i båten	sid 7
Möten	sid 8
Bifigurer	sid 12
Appendix 1: Spelarkaraktärer	sid 16
Appendix 2: Gatves klippa	sid 22
Appendix 3: Kartor	sid 23

INTRODUKTION

Äventyret baseras på ett avsnitt ur romanen *Slaktare små* av Erik Granström. Den stora skillnaden i denna version av händelserna på Gatves klippa är att de mänskliga romanfigurerna uteblir till förmån för fyra stycken vargmän och -kvinnor. (Antagligen har de båda kargomiterna Xellimogga och Didra redan besökt ön tidigare.)

Handlingen kretsar kring den vitpälsade vargkvinnan Raoga, vargfolkets orakel i Vulferveden, som har blivit bortförd av de så kallade tvillingmagikerna från ön Gatves klippa. Karaktärernas uppdrag är att försöka fritaga henne med till buds stående medel. Detta är dock ett karaktärsdrivet scenario och fokus ligger snarare på spelarkaraktärerna och dynamiken inom vargfolksgruppen. Det är viktigt att äventyret når en definitiv och dramatiskt slutpunkt. Hur detta sker är upp till spelgruppen.

Sidhänvisningar till "grundboken" åsyftar den första utgåvan av spelet där också en världsdel ingår. I flera fall gäller sidhänvisningen även den senare utgåvan utan världsbeskrivning, men en del referenser kan helt enkelt sakna motsvarighet i väntan på den nya världsboken. Den som helt saknar tillgång till regelverket kan ladda ned en gratisversion genom Fria Ligans hemsida:

http://frialigan.se/wp-content/uploads/2012/07/svavelvinter_snabbstart.pdf

Bakgrund

För många år sedan installerade sig tvillingmagikerna Kamalkus och Fundibéra på Gatves klippa. Man såg potential i en allians med det intilliggande riket Vulferveden, trots att man betraktade vargfolket som lägre stående vildar. Efter att formella närmanden till drottningen Onda Bettet misslyckats bjöd man in hennes rådgivare och livläkare till sitt citadell. Trollkarlen Kamalkus lyckats sålunda efter upprepade försök snärja medicinmannen Kreulw för syskonens sak.

Planen var att väcka vargmannens mindre ädla och mera mänskliga drivkrafter såsom äregirighet och makthunger. Genom att få shamanen att bryta mot sitt folks tabun skulle man förmå denne att steg för steg fjärma sig från sitt eget folk, för att på detta vis kunna binda honom närmare till sig. Den grånade vargmannen har med tiden blivit trollkarlens lärning.

Gudarnas planer för världen skulle visa sig sammanstråla med Kamalkus egen törst efter hämnd på sin ärkerival; trollkarlen Shagul som nyligen och oväntat stigit ur sin grav. En profetia vid namn *Vox Ranzina* kunde nämligen tolkas som att Vulfervedens orakel Raoga skulle kunna användas som ett vapen mot den gemensamma fienden. Planer sattes i verket för att föra den vita ylerskan till Gatves klippa.

Vid tillfället hade den heliga vargkvinnan drabbats av sinnessjukdom efter att ha kommit i kontakt med bärare av det smittsamma vansinne som allmänt är känt under namnet Remuntra (se grundboken). Onda Bettet såg för gott att isolera den galna spåkvinnan innan paniken kunde få fotfäste i Vulferveden och rådfrågade därför sin andra andliga rådgivare, nämligen Kreulw. När det blev allt svårare att hålla Raoga isolerad och hemlighålla hennes olyckliga tillstånd, kunde drottningen förmås att låta Kreulw hantera situationen på egen hand.

Därmed ledde Kreulw sin rival rakt i händerna på Kamalkus fångstmän. Den svekfulla medicinmannen återvände till sin drottning med budskapet att man blivit överfallna och att Raoga blivit bortförd. Det visade sig dock att det fanns vittnen som komplicerade saken och nyheten om

oraklets bortrövande spreds i Vulferveden. Nu förbereder sig vargfolket för hämnd på tvillingmagikerna på Gatves klippa liksom krig mot människorna söder om vargfolkets skogar.

Spelarkaraktärerna

Spelarna gestaltar fyra medlemmar av vargfolket från Vulferveden:

- **Ledarhonan Grimsha** har den otacksamma uppgiften att leda anfallet mot Gatves klippa och samtidigt försöka undvika krig. Har på eget initiativ lyckats köpa lite tid för en diplomatisk trevare som måhända skulle kunna blidka de krigiska hannarna. Tvivlar själv på uppdraget och oroas av ryktet om Raogas vansinne.
- **Hovhonan Mooncha** anlände nyligen från ett möte med Onda Bettet och har armbågat sig in i gruppen. Har fått med sig hemliga order; såvida inte Raoga blivit botad från sin galenskap så skall hon inte tillåtas lämna Gatves klippa levande. Hemligheten skaver och hon anser troligen också att hon borde leda uppdraget.
- **Shamanen Kreulw** har erbjudit sig att ansluta sig till troppen eftersom han känner till såväl Gatves klippa och dess herrar som sin kollega Raoga. Har sin egen agenda och oroas över att sveket riskerar att avslöjas. Vill helst dominera över de övriga i gruppen, men känner sig kluven mellan sin flockkänsla och sitt makthunger. Om hans dåliga syn blir alltför tydlig kan det också vara förödande för hans position inom gruppen.
- **Utlöparen Graezel** är van att handskas med människor och har erkänt gott väderkorn. Följer med sin syster Grimsha för att han nyligen är hemkommen från Marjura. Hur uppdraget förflyter kan vara avgörande för hans återanpassning till samt plats inom stammen.

Översikt

Äventyret inleds under överfarten från byn Silvernesund på Trinsmyras östkust till ön Gatves klippa där Tvillingmagikerna tros hålla oraklet. Det finns flera motstridiga viljor och motiv inom gruppen. Detta är egentligen en onaturlig situation för en grupp vargfolk – alltså att man inte drar åt samma håll och blint följer ledarens order.

Väl på Gatves klippa stöter man på öns invånare, däribland de så kallade tvillingmagikerna. Det är oklart vad som egentligen hänt Raoga och de mäktiga syskonen verkar snarast vara ute efter att driva gäck med de stackars vargarna.

Sanningen är att själva grunduppdraget är dömt att misslyckas; Raoga är redan död. Hennes kraft sitter dock i pälsen, vilket trollkarlen Kamalkus är medveten om. Istället får karaktärernas egna motiv och målsättningar utrymme i äventyret. Det utspelar sig nämligen under en natt med Vargamåne, som månförmörkelse kallas i dessa trakter. Vargmännen själva tror att den stora flocken på himlavalvet slukar månen, vars kalv därefter pånyttföds när månskuggan passerat. Under sådana nätter åsidosätts de vanliga lagarna och reglerna – även *Tändernas lag* som vargfolkets egna livsmönster kallas. Det är alltså fritt fram att hävda sina anspråk och realisera sin egen potential.

Om äventyret inte når sin dramatiska höjdpunkt under själva månförmörkelsen så kan man istället låta vargmännens stundande straffexpedition till ön utgöra finalen.

PRÖVNINGAR

Utmana vargasinnet

Berättaren kan utmana karaktärens vargasinne precis som med öden och förbannelser. Hon föreslår ett visst beteende eller en reaktion som skulle passa i situationen utifrån karaktärens djuriska sida. Om spelaren antar utmaningen så belönas detta med ÖT i vanlig ordning – annars får denne böta en ÖT.

- **Flocksinn:** Vargfolk är av naturen grupporienterade och har svårt att undertrycka instinkten att lyda order och respektera rang. Helst av allt vill karaktären vara del i en stabil grupp där alla vet sin plats, vilken plats denne själv får finna sig i är sekundärt.
- **Inre konflikt:** Det är onaturligt för vargfolk att hålla hemligheter eller förställa sig. Den inre konflikten kan ta sig uttryck i kroppsspråk, ofrivilliga läten eller till och med antisocialt beteende. Berättaren kan avkräva ett dådslag mot Vatten i sådana situationer.
- **Kulturkrock:** Karaktären uppfattar felaktigt ett beteende eller en reaktion hos en människa som hotfull eller fientlig. Det kan handla om att någon ler och därmed blottar tänderna, höjer armen till hälsning på ett sätt som uppfattas som hotfullt, eller så uppfattas bara en frisyr, huvudbonad eller klädesplagg som att man rest ragg.
- **Vittring på byte:** Karaktären känner lukten av ett bytesdjur, slaktavfall eller fiskrens, alternativt lagrad eller tillagad mat. Vargen i tarmarna vaknar till liv och manar hungrigt karaktären att undersöka saken närmare.
- **Gemensam måltid:** Vargfolk äter enligt strikt ordnade former, där den med högst rang antingen äter först av bytet och väljer ut de bästa bitarna, alternativt fördelar bytet mellan gruppens medlemmar.
- **Vidskeplighet:** Vargfolk är inte vana vid magi, demoner och andra övernaturligheter. Därför kan karaktären instinktivt rygga tillbaka inför ockulta företeelser.
- **Markera revir:** Hannarna äger en instinktiv drift att skvätta ned omgivningen. Om båda hannarna markerar samma plats så kan detta leda till konfrontation. (Ett annat exempel på vad urinering kan få för konsekvens finns i romanen.)
- **På alla fyra:** När det brådskar är det effektivare att röra sig på alla fyra. Däremot är det inte möjligt att samtidigt bära vapen eller andra redskap i framtassarna.
- **Dominansutmaning:** Karaktären vill utmana ledarens eller någon annans plats inom gruppens hierarki. Detta kan hanteras som en *dominansutmaning* som är en slags retorisk konflikt som ger tvivel i elände. Istället för Vatten använder man Eld eller Sten. ÖT kan satsas upp till nivån i förmågan Bärsärk.
- **Skogsblodet:** Karaktären tar elände som följd av ett dåd- eller konfliktslag. Spelaren kan välja att tillfälligt låta "skogsblodet" ta över som *konsekvens av elände*. Karaktären använder nu blodet Vatten i samtliga slag under resten av scenen, och den enda förmågan som kan användas är Jaktmästare.
- **Argumentation:** Vargfolk löser meningsskiljaktigheter genom att göra upp om rang, där den med lägre rang blir tvungen att hävda sin sak genom att utmana den dominerande partens rang. Den med högre rang förväntas förfäkta sin sak för att inte förlora heder och därmed riskera sin egen rang.
- **Återhämtning:** Vargfolk hämtar styrka ur flocken eller gruppen. En typisk återhämtningsscen består i att gruppen slickar rent varandras sår och lindrar varandras elände.

Individuella provningar

Nedan återfinns förslag till provningar som berättaren kan använda för att utmana karaktärernas öden, förbannelser och tillfälliga mål.

Ledarhonan Grimsha

- I någon avgörande situation gör hennes tvivel på sig själv eller på uppdraget sig tillkänna genom kroppspråk, ett ofrivilligt läte eller annat tecken på svaghet.
- Raoga visar sig vara död och uppdraget misslyckat.
- Krigarhannarna landstiger och kriget förefaller ha börjat.

Hovhonan Mooncha

- Kommer hon kunna undantrycka sin medfödda motvilja mot falskhet eller berätta om drottningens uppdrag?
- Kan hon i längden acceptera Grimshas ledarskap över gruppen?
- Någon annan visar inte henne tillbörlig respekt och behöver måhända sättas på plats?

Shamanen Kreulw

- Ett tillfälle uppenbarar sig att kuva någon under sin vilja.
- Ögonen sviker honom i någon avgörande situation.
- Blir behandlad som ett husdjur av sina mästare Kamalkus som söker dominera sin lärling.

Utlöparen Graezel

- Riskerar att bli gruppens hackkyckling om han inte är beredd att hävda sin plats inom den. I så fall omfattas han inte av Tändernas lag och är att betrakta som fredlös.
- Självtvivel som härrör från hans låga status sätter krokben för ett försök att utmana någon annans rang.
- Gobrugdas horndemon Adgurbog gör en lågflygning precis utom synhåll. Han har stött på ett liknande monster tidigare och enbart lukten väcker en vettlös skräck (*hamchall*) i honom.

STARTSCEN: SITTA I BÅTEN

Karaktärerna befinner sig ensamma ombord ett fiskefartyg som man, på ett eller annat sätt, förvärvat i människobyen Silvernesund. Båten är enmastad med stort latinsegel och drygt 20 alnar över kölen. Överbyggnationer saknas men under däck återfinns ett lastrum avsett för fångst och fiskeutrustning.

De sjöovana vargmännen och -kvinnorna klamrar sig fast vid reling, mast eller annan fast punkt i svallvågorna. Gruppens självutnämnda ledare Grimsha sitter med fördel på en upphöjd avsats i fören, varifrån hon såväl har uppsikt över som hon kan utdela order till gruppen. Medicinmannen Kreulw har antagligen pinkat in masten som sitt revir varpå hovhonan Moorcha förmodligen bänkat sig vid endera relingen. Den ende med sjövana, utlöparen Graezel lär ha fått bemanna styråran. Placeringen ombord behöver etableras med spelarna då den i sig kan vara ett skäl att göra upp om den inbördes rangordningen, se nedan.

Båten har hur som helst kommit i skuggan av Gatves klippa och spänningen börjar byggas upp ombord. Dels närmar man sig sitt mål och dels samlar sig stormmoln över klipporna högt över de salta dyningarna. Denna uppladdning söker någon sorts utlopp.

Kvällens seglast har lidit under tystnad och karaktärerna har haft gott om tid att begrunda situationen. Följande provningar skulle berättaren kunna utsätta karaktärerna för under scenen:

- **Hackordningen:** Under avsnittet Provningar finns flera exempel på hur karaktärernas öden och förbannelser kan resultera i så kallad *dominansutmaning*. En gemensam måltid skulle exempelvis kunna fungera som katalysator. Speciellt om någon annan än ledaren skulle ta för sig av provianten som består av den råa fångst som redan fanns i båtens lastrum.
- **Sjösjuka:** Tillfällig svaghet till följd av illamående skulle kunna resultera i maktförskjutningar inom gruppen. Berättaren kan avkräva karaktärerna ett dådslag mot Vatten (SG 1) och om man misslyckas tar man en poäng utmattning i elände. Då de båda hannarna har viss sjövana och kan de ges en bonustärning i slaget eller slippa helt.
- **Sköta seglet:** Styrmannen behöver kunna räkna med assistans från övriga gruppmedlemmar för att sköta seglet. Detta kan visa sig besvärligt då de övriga automatiskt vill konfirmera dennes order med gruppens ledare.
- **Inför landstigningen:** Det är upp till ledaren att besluta var man landstiger och hur man därefter agerar. Antingen delger denna gruppen sin plan, eller så följer gruppen helt enkelt ledarens exempel. Kommer gruppen med egna uppslag får ledaren räkna med att få hävda sitt beslut, se avsnittet om Provningar. Kreulw känner exempelvis till att det finns en bakväg in på citadellet, se avsnittet om Gatves klippa. Han skulle kunna använda sin kunskap om ön för att utmana Grimshas ledarskap, eller bara för att så split inom gruppen.

MÖTEN

Här återfinns händelser som kan inträffa under den natt då äventyret utspelar sig. Dessa behöver inte inträffa i någon speciell ordning och det är heller inget krav att alla skall hinnas med.

Byborna

Invånarna på Gatves klippa är vana vid allsköns övernaturliga fenomen liksom ankommande gäster av högst varierande beskaffenhet. Invånarna ser knappast vargfolket som ett hot såvida inte karaktärerna betar sig uppenbart hotfullt. Här finns utrymme för berättaren att utmana karaktärernas vargasinne, se avsnittet Prövningar.

Vaktstyrkan

Om bybor ser anledning att söka hjälp så kan öns vaktstyrka larmas medels en vinddriven mistlur vid Anxaliskapellet. Soldaterna torde betrakta karaktärernas vildsinta åsyn som ett hot mot ön och dess invånare, men kanske framför allt sig själva. Man torde inte förfölja vargfolket under dygnets mörka timmar om dessa lämnar bebodda trakter för öns ödsligare delar.

I själva verket var det soldater ur denna vaktstyrka som fångade in Raoga på Kamalkus order. Man inser snabbt att vargfolket i bästa fall är ute efter sin frände – och i värsta fall är ute efter hämnd. Befälhavaren Motalba ab Hymbergond (nedan) kan tänka sig inleda en dialog med karaktärerna och pekar villigt ut såväl Kamalkus som den skyldige som vägen upp till dennes boning. Därefter förskansar man sig inne i sitt logemente för att söka fly ön efter nattens våldsamma skeenden vid citadellet (se nedan).

Horndemonen Abrugbog

Eftersom demonen är ett utpräglat rovdjur riskerar karaktärernas rörelser att dra dess uppmärksamhet till sig. Den söker i första hand att undersöka potentiella byten närmare, separera svagare medlemmar ur flocken och avvakta eventuella motanfall. Om den tycker sig finna ett lättfångat byte så går den måhända till angrepp, helst i skydd av mörkret.

Medan demonen utvärderar karaktärernas styrkor och svagheter flyger den fram och tillbaka under ett onaturligt pipande oläte. Om karaktärerna inte verkar kunna utgöra något hot stannar den i luften ovanför dem samtidigt som den häver sig på sina lädervingar. Så länge karaktärerna snarare hör och luktar än ser demonen är skräckvärdet endast 2.

Häxan Fundibéra

Om man angör öns hamn tas man emot av Fundibéra som meddelar att Raoga väntar på dem i festpaviljongen. Väl där möter man återigen Fundibéra men denna gång förvandlad till den vita ylerskan. Raoga säger sig ha blivit botad av Fundibéra och att hon är gäst hos häxan. Fundibéra söker loda honornas potential genom att pröva dem på olika sätt, samt driva gäck med hannarna. Mötet med Fundibéra i vargahamn är central för äventyrets form och kan givetvis även ske på en annan plats eller vid en annan tidpunkt på Gatves klippa.

Det bör inte vara omöjligt att avslöja Fundibéras illusion om spelarna är misstänksamma. Det viktiga är dock huruvida karaktärerna lutar på sina sinnen och att man agerar därefter. Häxan har visserligen även imiterat Raogas kroppslukt men kan däremot ha missat någon nyans eller är bara inte medveten om att vargfolk såväl utsöndrar som kan identifiera doftsignaler. Hon kan helt enkelt lukta

“fel” för situationen. Hennes kroppsspråk kan också signalerera blandade budskap. Om häxan avslöjas och/eller någon går till anfall, så skiftar hon ögonblickligen till sin mänskliga form och försvinner skrattande.

Om Fundibéras trick inte avslöjas försöker hon separera en av karaktärerna ur gruppen, för att kunna ha litet roligt på vargens bekostnad. Hon kan exempelvis erbjuda alla utom en av karaktärerna att besöka hennes bror uppe i citadellet, då hon vill språka privat med den kvarvarande. Endast om gruppen vägrar att dela på sig – vilket inte är helt osökt då vargfolk är utpräglade flockvarelser – kan berättaren vidta övernaturliga åtgärder för att isolera en av karaktärerna. Fundibéra kan exempelvis teleportera sig själv och sitt offer till en avsides plats. Alternativt kan hon passa på om någon exempelvis hamnar efter, spanar i förväg eller går vilse.

Prövning

Fundibéra avslöjar sin sanna skepnad och utsätter den kvarlämnade karaktären för en prövning eller frestelse, helst i samband med att månförmörkelsen inträffar:

- **Grimsha:** Avslöjar Kreulws svek samt skyller på sin bror i synnerhet och manlig svekfullhet i allmänhet. Uppmanar ledarhonan att föra uslingen inför drottningen med Fundibéras vänhälsning. Utger sig för att vara en välvillig häxa som enbart vill värna om den fortsatta kvinnliga dominansen i Vulferveden.
- **Mooncha:** Berättar att Raoga inte gått att rädda och redan är död. Försöker väcka vargkvinnans ärelystnad genom att hänvisa till att hon fått namnet “Månglupa” då hon föddes under en vargamåne. Genom att föra oraklets hjärta till drottningen kan hon ta äran för dådet.
- **Kreulw:** Uppmanar medicinmannen att äta upp den sanna Raogas hjärta, för att ta del av hennes siargåva och därmed också kunna ta hennes plats vid drottningens sida. Kan också fresta honom med andra gåvor, så som ungdom – eller att byta kön! Vägrar han så försöker hon förgöra honom som straff, men är själv försvagad under själva månförmörkelsen (se personbeskrivningen).
- **Greazel:** Erbjuder honom valet mellan doften av en högrankad hanne så att han kan återvända hem tryggt (neutraliserar hans förbannelse), alternativt återförena honom med Perrima (vilket krävs för hans öde). Han måste välja och det bör göras klart att detta troligen är enda och sista chansen för honom att någonsin träffa sin kära *Pi-Zou*.

Trollkarlen Kamalkus

Inför månförmörkelsen kan någon eller några av karaktärerna lockas upp till trollkarlen Kamalkus, som väntar på dem uppe i citadellet. Exempelvis kan dennes tvillingsyster Fundibéra locka dit karaktärerna, eller så följer man helt enkelt ett doftspår som leder till trollkarlen. Dels kan man få vittring om den verkliga Raogas doftspår eller så följer man det distinkta spår som efterlämnats av Kamalkus utomvärldsliga hand (se personbeskrivningen). Det viktiga är inte hur karaktärerna kommer dit utan att spelarna känner att de gör så på eget initiativ. Trollkarlen ämnar begå rituellt självmord vid själva månförmörkelsen men behöver slutföra sin plan med Raoga först, se nedan.

Kamalkus betraktar karaktärerna som primitiva vildar och räknar med att kunna dominera dem. Därför betar han sig överlägset och underskattar troligen också vargfolkets förmågor. Hans mål är hur som helst att sätta respekt i sina gäster, oavsett om det sker med ord, hot eller direkta angrepp.

Det bör noteras att Kamalkus är en ytterst potent magiker och han använder med fördel sin kunskap om Vindvävarkonst för att skapa elektriska urladdningar och nedkalla åskvigar mot sina motståndare. Alternativt kan han låta vindarna kasta ut den misshaglige i havet, eller förmå himlamalströmmen suga upp offret. Måhända återfinns den drabbade senare – levande eller död? Kamalkus är inte ute efter att döda karaktärerna men bryr sig knappast heller om deras säkerhet. Även om han som odödlig inte är rädd för att bli skadad så har han inte råd att bli hindrad i sina planer.

Om karaktärerna möter honom på citadellets balkong ligger Raoga orörlig framför honom. Kamalkus kan utan omsvep erkänna att han befriat honom ur kaklunen Remuntras grepp. Detta är ämnat att orsaka en våldsam reaktion hos karaktärerna; spelarna kan låta dem fyllas av blodsinne (bärsärkarraseri). Trollkarlens mål är i själva verket att, efter att hans kropp förgjorts under ritualen (se nedan), bli uppäten av Raogas folk. Detta är en extra säkerhetsåtgärd för att inte den odödliga kaklunen i honom skall kunna sammanfoga hans kropp på nytt (se personbeskrivningen).

Trollkarlens lärling

Kamalkus utnyttjar med fördel sin lärling Kreulw för att uppnå sina syften, exempelvis genom att vända honom mot sina artfränder. Trollkarlen kan annars låta undanslipa att odödligheten sitter i hans "trallehand" och antyda att lärlingen skulle kunna ta över denna gåva. Skulle vargmannen faktiskt sluka demonhanden så skulle kaklunen i så fall kunna inta honom inifrån, med ödesdigert resultat.

Det vita fället

Trollkarlens plan är att göra en av vargmännen till sin handgångne; i första hand Graezel på grund av dennes tidigare kontakt med personer och kopplingar till företeelser som berör kampen mot trollkarlen Shagul. (Se personbeskrivning om hans motiv och planer.) Någon bland karaktärerna kommer att få axla Raogas vita päls, bokstavligen. Raogas päls är ett steg i Kamalkus plan att hämnas på sin ärkerival Shagul, vilket är något som romanerna går närmare in på. Oraklets kraft sitter nämligen i pälsen medan såväl kropp och själ redan är förbrukade.

Kamalkus trär av läderfodralet som täcker hans demonhand (se personbeskrivningen) som omformar sig till en kvast av smala spröt. Tentaklarna sträcks till svärds längd när de genomborrar Raogas ryggskinns och sliter loss ett stycke av pälsen. Nu behöver trollkarlen någon av karaktärerna att genomgå samma operation, så att han kan ersätta en del av dennas egen päls med oraklets vita päls. Det levande plåstret sugas fast och blir därefter en del av karaktären, som därmed blir ett missfoster i sitt folks ögon och behöver fly för att inte bli dödad av de mobiliserade krigarna. Om han inte kan betvinga någon av dem med sin vilja kan han istället använda sina magiska krafter för att knäcka en av dem med någon form av elände.

Ritualen

Inför sin ritual laddar Kamalkus åskmolnet ovanför citadellet med månens kraft. (Blixtar består enligt honom av månljus som ansamlas i molnen där de söker en urladdning.) Han svingar sin åskpiska

(se personbeskrivningen) över huvudet tills den viner. Detta får molnen att rotera kring lodaxeln tills de stramas till en kon av kompakt jäsande mörker. Ett tilltagande muller hörs liksom luften fylls av en metallisk syrlighet som sticker i nosar. Ljuseruptioner bryter mörkret och hela avsatsen skakas av vibrationer. Genom att slå kedjan hårt mot golvet kan han locka ned åskviggas att lösgöra sig ur molnet och slå ned i tornspiran. Därifrån lösgörs blixten genom kopparkedjor till avsatsen där dessa kan styras av trollkarlen.

Innan månförmörkelsen är ett faktum slänger Kamalkus av sig kläderna avslöjar tatueringarna som omslingrar hans kropp. När endast en silverne ring av månljus spelar kring den mörka himlakroppen börjar tatueringarna stramas åt som en ligatur. Först reser sig ånga ur mönstren och därefter skär de djupa fåror över lemmarna. Ytterligare en stund senare kan man höra de obehagliga smällarna av revben som knäcks en efter en. Trollkarlens kropps är förvriden och han är inte längre förmögen att skrika ut sin smärta. Små blixtar leker över hans händer och söker en urladdning.

Slutligen kollapsar kadavret och endast kaklun-handen, som fåktar frenetiskt som i ett försök att fly, uppvisar några livstecken. Den magiska energi som varit lagrad i trollkarlens kropp frigörs slutligen i form av en ljusblixt som pressar luften ur lungarna på alla i citadellets närhet, och som slår omkull allting uppe i Kamalkus tornvåning. Den som befinner sig på terrassen riskerar att antingen kastas i havet nedanför eller krossas mot ballustraden.

Huruvida detta verkligen är slutet för Kamalkus och hans odödliga symbroder lämnas osagt här. Själva tornvåningen förstörs hur som helst under ett bombardemang av blixtar, när stormguden Marduk tar ut sin hämnd tusenfallt för stulna åskviggas. Ingenting annat överlever hur som helst angreppet.

Landstigningsstyrkan

Vargmännens anfall på ön kan ske på morgonen efter månförmörkelsen – i strid mot den överenskommelse som ledarhonan Grimsha hade med krigarhannarnas befälhavare. Hur många flottor som faktiskt lyckats korsa havet och kommer fram är upp till berättaren. Oavsett landstiger inte hela hären samtidigt eller på samma strand. Det är inte heller otänkbart att karaktärerna bevittnar hur något av krigarnas flottor krossas mot de förrädiska klipporna runt ön.

Onda Bettets general Blodiga Tassen har personligen tagit över operationen och tänker knappast låta sina egna ambitioner komma på skam, ens om man lyckas övertyga honom om att Raoga är utom fara. Även utan generalen blir det dock svårt att förmå krigarna att inte löpa amok över ön.

BIFIGURER

Här beskrivs bifigurer som karaktärerna kan möta på Gatves klippa. Notera att vargfolk kan ha svårt att identifiera individuella människor enbart utifrån deras yttre, utan förlitar sig i första hand på luktsinnet. Därför är det också viktigare att beskriva vilka dofter bifigurer som karaktärerna möter associeras med – liksom inte minst deras kroppsspråk.

Tvillingmagikerna

Kamalkus och Fundibéra är mycket gamla och föga är känt om deras bakgrund. Syskonen verkar dock ha odlat sina magiska talanger på varsitt håll och endast på sistone ha slagit samman sina krafter. Då tvillingarna är både rika, inflytelserika och fruktade har man förvärvat adelstitlar som baron och baronessa, liksom man köpt ön Gatves klippa som förläning. Syskonen delar en aristokratisk och hedonistisk livsåskådning men är i övrigt av helt skilt kynne. Syskonrivaliteten vädras gärna öppet även om man hyser respekt för varandras magiska kunnande.

Tvillingmagikerna tillhör de mäktigaste besvärjarna i världen vars magiska förmågor inte fullt ut låter sig definieras i speltermer. Berättaren behöver inte känna sig begränsad av magireglerna utan endast av mängden ÖT som är tillgänglig för densamme. Förutom syskonens kunskaper i att färdas mellan världar torde den gemensamma nämnaren för deras magi vara kopplingen till månen och dess krafter. Deras magi är också utan undantag skapelsevidrig men på grund av deras betydande erfarenhet drabbas man normalt sett inte av kosmiska bakslag. (Man skulle kunna säga att de båda är resultatet av tidigare missöden, men att detta numera ligger bakom dem.)

Kamalkus och Fundibéra behärskar såväl *Det höga språket*, som är gudarnas skapelseverktyg, som *Det låga språket* som är en slags minsta gemensamma nämnare för all form av kommunikation. De kan samtala med karaktärerna eller vem som helst utan att onödigt språkförbistring uppstår, utan att mottagaren egentligen förstår hur det hela går till. Värt att notera är att Fundibéra inte använder vargfolkets eget språk när hon konfronterar karaktärerna i vargskepnad, vilket kan förvåna och förvirra men också utgöra en ledtråd.

Så länge tvillingmagikerna befinner sig på Gatves klippa har de fullständig kunskap om allt och alla som befinner sig där. Berättaren kan utgå ifrån att karaktärernas bakgrund, förmågor och hemligheter är kända av syskonen.

Trollkarlen Kamalkus

För en mansålder sedan var han lärning hos samma mästare som sin ärkefiende Shagul (beskrivs som skuggmakt på sidan 162 i grundboken) i Fontra Cilor. Den senare lurade Kamalkus i en fälla och tvingade in honom i exil till en främmande och fientlig värld. Under en mansålder pinades han av syraregn och närgångna parasiter i Gombitakles slemjungler, och överlevde enbart för att en ung kaklun (se grundboken sidan 317) i egenskap av odödlig erbjöd honom sitt beskydd. Hjälpen hade dock ett högt pris då varelsen krävde hans vänstra hand som betalning – och ersatte den med någonting... odefinierbart.

Till vardags döljer Kamalkus den missformade handen inuti ett läderfodral. Genom handen är trollkarlen för evigt förbunden med kaklunen, sin "symbroder", som använder handen för att nyfiskt slicka i sig dofter från hans värld. Denna symbios innebär att Kamalkus i praktiken är odödlig, men också att kaklunen i oöverblickade stunder förmedlar kunskaper till honom som ingen människa är

ämnad eller utrustad att utsättas för. Tillvaron har blivit en levande mardröm vilket trollkarlen lindrar genom ett stadigt intag av rusdrycker.

Regeltekniskt läker Kamalkus automatiskt alla former av elände och anses ha läkt all skada från en scen till en annan. Normalt sett har han dock en poäng elände i form av utmattnings på grund av rusigheten, men om han inte skulle ha tillgång till alkohol så neutraliseras även detta förgiftningstillstånd till nästa scen. Han kan visserligen tillfälligt bli knäckt av elände men behöver dock under normala omständigheter inte slå något dödsslag.

Kamalkus är en libertin som förutom stundens njutningar drivs av hämndbegär för sitt förspillda liv. Då han kunnat förnimma närvaron av en mäktig kaklun på Marjura ser han för gott att försöka avsluta sin eländiga existens, då risken är överhängande att hans symbroder lockar till sig sin motbjudande artfrände. Han har dock lyckats avskärma sin existens från insyn från omvärlden genom magiska skyddsformler, vilket dock tvingar honom att stanna kvar på Gatves klippa.

Utseende: Fetlagd, rödbrusig och smutsig. Vankar fram som en formlös padda. Stinker av träck, alkohol – och någonting onämnt som härrör ur vänsterhandens läderfodral. Kroppen är gulblek, luden och svårt sargad. Iklädd rikt broderad solkig långsärk. Guldtänder och guldsmycken. Spretigt brungrått skägg och hår. Bär ett lerkrus med vin i rem över axeln. Se illustration på sidan 128 i grundboken.

Tatueringen: Ett enkelt kroppsristat mönster, "Bektars jungfrukors", löper i kors över bålen, runt lårens insidor, upp över ryggen och för att slutligen göra ett varv runt halsen. Tatueringen är färsk och sårskorpan fortfarande rodnad.

Demonhanden: Den vänstra armen slutar i en brunaktigt glänsande klump. När den frigörs från sitt hölje skjuter handen fram tentakler som omväxlande delar sig och dras tillbaka. Handen lever ett eget liv och undersöker nyfiket alla ytor. Trollkarlen nödgas regelbundet tukta sin förhatliga "trallehand" med våld.

De fyra blodet: Sten 3, Vind 4, Eld 1, Vatten 1

Förmågor: Adlig 1, Bildning 5, Hantverk 1, Okvädning 3, Vindvävarkonst 5, Demonologi 5, Tankemagi 5, Det höga språket 2

Åskpiskan: Magisk artefakt i formen av en spiraltvinnad kedja; Räknas som en amulett med Vindvävarkonst och som ger två bonustärningar till att betvinga åskmoln.

Mål: Att slippa sin plågsamma tillvaro samt att hämnas på Shagul.

Plats: Citadellet

Häxan Fundibéra

Hon är en skuggmakt i termens sanna bemärkelse och beskrivs som sådan på sidan 163 i grundboken. Förutom att roa sig och gräva i tillvarons mysterier drivs häxan av en närmast politisk agenda. Hon och hennes anhängare ser kvinnan som skapelsens krona och söker att dra den feminina principen till sin spets, vilket också är skälet till att hon länge velat närma sig Vulfervedens drottning. Även om Fundibéra ser ned på Onda Bettets håriga halvfolk så hyser hon en respekt för den primitiva kvinnliga urkraft den ökända vargadrottningen representerar. Häxan skulle principiellt motsätta sig ett manligt maktövertagande i Vulferveden.

Fundibéra rör sig överallt där hon behagar och verkar inte vara begränsad av avstånd, ens till andra världar. Hon kan utan omsvep förflytta sig själv eller en annan varelse till en önskad plats – endast om gästen motsätter sig förflyttningen utförs ett konfliktslag. Häxans krafter är mångfaldigade (berättaren kan satsa obegränsat antal ÖT) under en fullmåne, men under själva månförmörkelsen är hon däremot tillfälligt försvagad (berättaren kan enbart satsa en ÖT i eventuella konfliktslag).

Därför tar hon inga onödiga risker i den avgörande stunden, utan är beredd på att vid behov behöva retirera i säkerhet.

Utseende: Häxan kan anta någon av tre skepnader; flickan, kvinnan och haggan, men kan även maskera sina specifika drag med hjälp av illusioner. Här framträder hon exempelvis som vargkvinnan Raoga och maskerar då även sin doft med en förvirrande blandning av doftsignaler. Det går dock att urskilja att hon fortfarande är i fruktbar ålder – samt har ägglossning vid fullmåne då äventyret utspelar sig. (Det senare kanske kan vara en ledtråd för karaktärer som är närmare bekanta med oraklets intimare dofter.)

De fyra blodet: Sten 1, Vind 4, Eld 2, Vatten 3

Förmågor: Adlig 1, Bildning 5, Intrigmakare 5, Spåkonst 3, Illusionism 5, Måndyrkan 5, Demonologi 5, Tankemagi 5, Det höga språket 2

Beväpning: Ingen

Mål: Att söka inflytande hos Onda Bettet och samtidigt driva gäck med hennes utsända.

Plats: Överallt och ingenstans.

Övriga bifigurer

Horndemonen Abrugbog

Shaguliten Gobrugda, som allierat sig med trollkarlen Kamalkus efter Shaguls svek (se romanen *Svavelvinter* alternativt äventyret *Döds ände*), har skickat sin tjänare horndemonen Abrugbog till Gatves klippa för att fungera som förbindelselänk. Notera att magikern när som helst kan ta kontrollen över horndemonen och exempelvis avbryta en attack.

Speldata återfinns på sidan 317 i grundboken (eller sidan 201 i nya regelboken). Skräckvärdet 5 används för offret om demonen går till angrepp.

Bybor

Öns infödda befolkning utgörs av en hundrahövdad skara fiskare och grovhantverkare. De såväl härdade som härjade byborna är samtliga i vuxen ålder då man skickar iväg barnen för att bo hos släktingar på fastlandet. Man respekterar visserligen baronen och baronessan men ser sig själva som separerade från deras affärer och göromål. De utför utan alltför mycket knorrande de välbetalda tjänster som öns herrar ber om, så länge de inte är uppenbart farliga. Även om man fruktar magikernas vrede så vet man att dessa i viss mån också är beroende av sina undersåtar.

Typisk bybo: Sten 2, Vind 2, Eld 2, Vatten 2. Skeppare 1, Hantverk 1, tillhygge.

Soldater

Dessa är ett dussin till antal och inhyrda av tvillingmagikerna främst för bybornas beskydd.

Soldaterna är såväl erfarna och rådiga som välbetalda. De är på utkik efter eventuella okända faror som kan tänkas lura i faggorna.

Speldata för soldater återfinns på sidan 187 i grundboken men varje legoknekt har även en nivå i någon ytterligare användbar förmåga (som Prickskytte, Jaktmästare eller Tjuvkonster).

Kondottiären Motalba ab Hymbergond

Soldaternas befälhavare har tidigare gjort karriär under kondottiären Cymba i Hymbergond, men har numera dragit sig tillbaka till den bekväma och "intressanta" tjänsten på Gatves klippa. Han tar motvilligt order från den trakoriska säkerhetspolisen Digeta Longa som förväntar sig underrättelser om framför allt häxan Fundibéras förehavanden. Den stackars knekten har ingen möjlighet att

fullfölja sitt uppdrag, speciellt som Fundibéra från första början varit medveten om hans dubbla lojaliteter.

Utseende: Ärrad med ett aggressivt kroppsspråk. Ser hotfull ut i sin stora rustning (om han haft tid på sig att förbereda för batalj). Bär på lukt av vapenfett, impregneringsolja och körsbärsvin.

De fyra blodet: Sten 2, Vind 2, Eld 3, Vatten 1

Förmågor: Befäl 2, Svärdskonst 2 (Specialist; svärd, Snabbdrag), Prickskytte 1 (specialist: armborst)

Beväpning: Svärd, sköld, armborst, tung rustning

Mål: Att sitta av sin tjänstgöring för att kunna spendera sin sold någonstans långt borta.

Plats: Soldaternas förläggning

Arvor Salmello

Den före detta poeten heter egentligen Strypto da Gomza men har antagit sin populära romanfigurs identitet. Numera försörjer han sig som kurtisan men då han börjat komma till åren och dessutom är jagad av gäldbärare från Triska, har han funnit en fristad som gäst hos tvillingmagikerna.

Utseende: Klenbyggd och hårlös, bär endast en svag doft av mandom. Fylliga läppar och långt gråsprängt hår. Iklädd djupt skuren särk överdragen med en kaftan. På huvudet en kalotthatt med tofs.

De fyra blodet: Sten 1, Vind 2, Eld 2, Vatten 3

Förmågor: Bildning 1 (Bortglömda versmått), Artisteri 3 (Akrobatik, Gatuartist, Trollbinda)

Beväpning: ingen

Mål: Att hålla sig gömd på Gatves klippa tills Kamalkus fullföljer sitt löfte att skänka honom odödlighet.

Plats: Citadellet

Krigarhannarna

Vargfolkets krigare har byggt ett dussin stora flottar vid kusten och inväntar order om att avsegla mot Gatves klippa. Hannarna är ett par hundra till antal och har kollektivt försatt sig i blodsinne, eller rrochla, och befinner sig alltså i ett tillstånd av permanent bärsärkarraseri.

Typisk vargman: Sten 3, Vind 1, Eld 3, Vatten 1. Bärsärk 1, Jaktmästare 1, Svärdskonst 1, spjut.

Generalen Bloarth, "Blodiga Tassen"

Den gigantiska vargmannen för befäl över Vulfervedens samlade styrkor. Generalen leder personligen landstigningen på Gatves klippa med hänvisning till att ledarhonan Grimsha övergett sin post.

Utseende: Extremt kraftfull även för att vara en hanne; effekten förstärks av hans vana att resa sin raggiga päls till hot. Bär en distinkt rovdjursluk som skrämmer iväg vilda djur redan på långt avstånd.

De fyra blodet: Sten 4, Vind 1, Eld 2, Vatten 1

Förmågor: Befäl 2, Bärsärk 3 (Okontaktbar, Kämpa vidare, Lemlästa), Svärdskonst 2 (Specialist; svärd, Parera pilar), Jaktmästare 1 (Hetsjakt)

Beväpning: Tänder, slagsvärd

Mål: Att krossa allt motstånd på Gatves klippa.

Plats: I spetsen för sin armé.

APPENDIX 1: SPELARKARAKTÄRER

Att gestalta karaktärerna som vargfolk är en väsentlig del av äventyret. Spelarna kan låta sig inspireras av hundar – och även vargar – och ta ut svängarna rejält. Vid behov kan berättaren och bordet i stort hjälpa till med uppslag till beteende. Notera att en del av gestaltningen behöver beskrivas istället för rollspelas, så som kroppsspråket. Att höja eller sänka öronen eller svansen, eller att resa ragg, är dessutom exempel på kroppsspråk som är bortom karaktärens medvetna kontroll. Se sidan 312 i grundboken samt i avsnittet nedan för mera information om vargfolket. Regler som kan användas för att simulera ett varglik beteende återfinns istället under Prövningar.

Karaktärerna beskrivs i rangordning, där ledaren porträtteras först. Denna hackordning är dock endast föreslagen och den gällande rangordningen bör befastas från första början. Speldata för spelarkaraktärerna återfinns i separata dokument vilka utgör ifyllda karaktärsblad. Bakgrunden till respektive karaktär, som återfinns på fristående sidor nedan, bör delas ut till spelarna tillsammans med formulären och omfattar även uppgifter om hur karaktärerna förhåller sig varandra.

Om vargfolk

Vargfolk pendlar ständigt mellan två motpoler; sin civiliserade mänskliga sida och sin vilda djuriska sida. Vargasinnet feltolkas gärna av andra folk som ett uttryck för mångalenskap men detta kunde inte vara mera fjärran från sanningen. I själva verket är vargfolk extremt sociala varelser med en utpräglat grupporienterad kultur. Individens heder betyder allt och mäts i förhållande till övriga medlemmar i gruppen som antingen kan vara familjegruppen, det vill säga den egna flocken, eller stammen. Flocksinnat reglerar även den inbördes rangordningen inom sekundära grupper så som ett jaktlag eller inom militära förband. Den strikta hackordningen garanterar att alla arbetar mot samma mål och att ingen ifrågasätter order eller rang. Flocksinnat regleras formellt av det som kallas Tändernas lag – vargfolkets livsmönster.

Politiskt domineras vargfolkets rike Vulferveden av drottning Aoya, eller Onda bettet som den mytomspunna ledarhonan kallas. Hon sägs ha ett sjätte sinne som till och med överglänser det som skogens vilda djur äger. I själva verket är hon endast den senaste i en rad dominanta honor som ärvt makten i mer eller mindre rakt fallande släktled. Över huvud taget brukar grupper av vargfolk, så som stammarna, domineras av en hona som regerar med stöd av inflytelserika honor inom flocken. De manliga ledarvargarna är i regel hänvisade till att leda enskilda grupper av manliga jägare och krigare (beroende på omständigheterna) underställda stammen eller rent av själva drottningen.

Vargfolk är av naturen ärliga och renhåriga vilket är ytterligare ett utslag för flocksinnat, ty det är viktigt för sammanhållningen att alla kan lita på och tydligt markerar sina intentioner gentemot varandra. Det är främmande att hemlighålla någonting för sina fränder, sin flock och sin stam. Sådant beteende kan rent av tolkas som ett utslag för sinnessjukdom, vilket anses smittsamt och är strikt tabu. I själva verket har vargfolk svårt att dölja sina intentioner då deras kroppsspråk i så fall genast skulle förråda dem. Det förekommer dock makthungriga eller bara politiskt ambitiösa individer som använder list snarare än råstyrka eller det sociala spelet för att avancera i rang. Ränker och falskspel tillhör exempelvis inte ovanligheterna vid drottningens hov. Sådan falskhet anses med rätta vara dekadent och ohedersamt beteende bland Vulfervedens stamrevir.

Vargfolk har en, åtminstone utifrån sett, primitiv religion baserad på animism och förfädersdyrkan. Varje stam har en medicinman eller shaman som tolkar omgivningens omen och järtecken, samt

fungerar som länk till den *Stora flocken* på himlen som förfäderna också kallas. Stjärnor som är synliga med blotta vargögon är döpta efter betydelsefulla ledarfigurer ur historia och legender.

Man praktiserar ättestupa, det vill säga att flockmedlemmar som blivit för gamla, sjuka eller handikappade självmant söker ensamheten utanför stamreviret. Att vandra upp i bergen för att aldrig höras av igen anses vara ett hedersamt beteende och för det mesta behöver ingen drivas bort med våld eller hot därom. Istället vårdar man och tar hand om sina skadade och sjuka flockmedlemmar tills dessa är redo för den sista avfärden, alternativt lyckas återhämta sina krafter.

Dominans och underkastelse

Individens rang inom gruppen baseras på att man ständigt markerar sin högre status gentemot de med lägre rang. Detta sker antingen genom hotfullt kroppspråk eller morrande läten, genom fysiska tjuvnyp eller genom att man exempelvis tar för sig av ett byte före någon annan. Vargmannen eller kvinnan med lägre rang markerar att man accepterar sin lägre rang genom ett undergivet, eller rent av ett inställsamt, beteende. Så länge båda parter följer flocksinnet behöver ingen förlora någon heder eller riskera sin position inom gruppen.

Det är både möjligt och brukligt att utmana någon annans högre rang, vilket utan undantag resulterar i vad som utomstående betraktare förmodligen skulle ta för ett slagsmål. I själva verket är det endast en uppvisning i dominansbeteende, även om det givetvis också kan urarta i blodutgjutelse om någon av parterna gör avsteg från *Tändernas lag*. Normalt sett är våld och skarpa hot dock ledarvargens privilegium, liksom det är dennas ansvar att hålla resten av gruppen i schack. Om någon inte följer reglerna bör ledaren kunna räkna med uppbackning av sin flock.

Det är värt att notera att diskussioner och meningsskiljaktigheter bland vargfolk i regel följer detta beteendemönster, där den med lägre rang blir tvungen att hävda sin åsikt genom att utmana den dominerande partens rang. Förfarandet får i regel som konsekvens att ledaren i slutändan bestämmer efter eget huvud, då det skulle kosta för mycket prestige att låta sig påverkas av sina underordnade. Ett undantag, som snarare är regel, är tillfällen där ledarhonan tar ett beslut tillsammans med sina lojala honor.

Grimsha, “Grällfäll”

Din mor var en varginna som förlorade sin rang inom Hukklog-stammen i Vulferveden genom en opassande dräktighet. Till skillnad från henne lyckades du med tiden överkomma flockens förakt och avancera uppåt i hierarkin. Du utmärkte dig tidigt som en skicklig jägare och för din goda sociala förmåga, och belönades slutligen med hedersuppdraget att agera som stammens representant hos drottningen Onda Bettet. Du deltar dock fortfarande i flockens jakt och har inte förlorat din plats inom stammen, vilken du värderar högre än några titlar eller privilegier.

För ett halvår sedan nåddes hovet av budet att vargfolkets orakel, den vitpälsade ylerskan Raoga, blivit galen. Då galenskap är tabu bland det pälsklädda folket förvisades den orakelkäftade honan till en avlägsen del av urskogen. Oron var stark vid hovet men dess medlemmar försågs med sträng munkavel av Onda Bettet självt, för att galenskapen inte skulle ges tillfälle att få fotfäste och sprida sig som en löpeld i Vulferveden.

För en vecka sedan försvann Raoga då hon i all tysthet skulle förpassas till de förvildade Glach norr om Vulferveden. Det skulle visa sig att hon blivit bortrövad av pälslösingar och spanare kunde snart spåra henne till ön Gatves klippa ute i havet, där de ökända så kallade tvillingmagikerna håller hov.

Tändernas lag dikterade att tilltaget måste hämnas; klo för klo, tand för tand. Onda Bettet var dock inte överväldigad av utsikten av en öppen konflikt med slättlandets kalhudingar. Drottningens general Blodiga Tassen mönstrade dock redan, med hänvisning till vargfolkets oskrivna men villkorlösa lagar, stammarna till krig. Först skulle man dock slå till mot Gatveklippan och göra processen kort med dess invånare, samt söka fritaga magikernas fånge.

För att förhindra en katastrof skickade Onda Bettet sina mest betrodda honor, däribland alltså dig, till människobyen Silvernesund för att sondera terrängen och invänta krigarhannarnas ankomst. Goda råd var dyra och i ett försök att vinna tid lyckades du i kraft av din egen rang men till priset av blodvite trotsa krigarnas befälhavare och få hannarna att avvakta sin invasion. På så sätt skulle du få tillfälle att försöka tala tvillingmagikerna till rätta, under hot om invasion om så krävs. Huruvida detta skulle blidka blodlusten bland de krigsrasande hannarna är dock högst osäkert.

Kännedom om andra karaktärer

- **Mooncha (Månglupa): 1**

Har tillbringat lång tid vid hovet där hon rullat sig i drottningens skvättningar. Har väldigt höga tankar om sig själv och sin status, men skulle knappast kunna leva upp till självbilden under jakt eller i fält.

- **Kreulw (Gråöga): 1**

Obehaglig äldre medicinman som egentligen borde låta en lärjunge sköta fältarbetet. Har kunnat hålla fast vid sina privilegier tack vara sin position som drottningens livläkare. Ättestupan torde inte vara långt borta, speciellt om han skadar sig eller drabbas av lyte.

- **Graezel (Grisselhår): 1**

Utlöpare till yngre broder som precis återvänt till Vulferveden. Beroende av ditt stöd då han under sin utlöpa förlorat hemlukten; den som identifierar honom som flockmedlem. Även om blodsbandet är viktigt riskerar han att bli en belastning för uppdraget.

Mooncha, "Månglupa"

Du var en av många valpar till ledarparet i Kamrrras-stammen i Vulferveden. Med detta följde en hög rang men också förpliktelser, vilka du hanterade med sådan finess att du utan tvekan kunnat överta ledarskapet för flocken när det blivit dags för din mor att stiga åt sidan. Din äregirighet ledde dig dock istället till drottningens hov, där du avancerade till en av Onda Bettets mest förtrogna hovhonor. Med åren har du också lärt dig att smida ränker, dölja dina avsikter och intrigera bakom ryggen på andra vargar, något som med rätta ses som dekadent och ohedersamt beteende inom stamreviren.

För ett halvår sedan drabbades drottningens teckentydare Raoga, tillika Vulfervedens orakelkäftade ylerska, av galenskap. Detta var ett mycket olycksbådande tecken i sig, och många rådsslag hölls om läget. Onda Bettet gjorde allt hon kunde för att inte nyheten och därmed skräcken skulle sprida sig bland stammarna. Under tiden hölls Raoga isolerad vid Imrrri, vargfolkets heligaste plats dit ingen annan vågar sätta sin tass.

Slutligen, för en vecka sedan, bestämdes det att Onda Bettets livläkare shamanen Kreulw, tillika Raogas rival vid hovet, skulle få ansvaret att ta hand om problemet. Han skulle eskortera Raoga till det förvildade Glachland norr om Vulferveden för att där antingen bota henne – eller tillse att hon inte skulle ge sig tillkänna igen. Det visade sig dock att denne fört henne i fel riktning och återvände med budskapet att oraklet blivit infångat av päslösingar.

Nu var problemet med Raoga egentligen löst men drottningens general Blodiga Tassen återopade Tändernas lag och krävde vedergällning. Onda Bettet ville till varje pris undvika krig men var väl medveten att inte ens hon stod över vargfolkets lagar. Drottningen skickade betrodda honor för att spana i förväg medan generalen mönstrade sin här av stamkrigare. Under tiden beslutades slutligen att Raoga inte skulle tillåtas återvända i livet. Du skickades till människobyn Silvernesund tillsammans med Vulfervedens armé för att tillse att Onda Bettets order fullföljs, dock utan att det framkommer att drottningen i hemlighet beseglat oraklets öde.

Kännedom om andra karaktärer

- **Grimsha (Grällfäll): 1**
Duglig ledarhona och jägare, men okunnig om det politiska spelet vid hovet. Borde egentligen inse att din egen rang gör dig till gruppens självklara ledare. Då skulle du inte heller behöva hålla drottningens order för dig själv.
- **Kreulw (Gråöga): 1**
Ålderstigen föredetting till medicinman som mycket väl kan ha någonting med Raogas bortrövande att göra. Har besökt Gatves klippa tidigare och är måhända inte helt pålitlig.
- **Graezel (Grisselhår): 0**
Tidigare obekant broder till Grimsha. Har tillbringat lång tid bland päslösingar och stinker av deras städer och träck. Hör hemma längst ned i rangordningen. Potentiell hackkyckling.

Kreulw, "Gråöga"

Du föddes in i din roll som din stams medicinman. Redan som valp invigdes du i skogens mysterier, lärde dig att kommunicera med förfädernas andar liksom vilka växter och örter som utgör stark medicin. Du har tillbringat ditt liv i balans med skogen och dess andar.

Slutligen nådde dina djupa insikter i läkekonsten självaste Onda Bettet, Vulfervedens drottning. Du kallades till hennes hov för att agera som hennes personlige livläkare. Livet vid hovet skulle dock komma att förändra dig och väckte med åren också ditt maktbegär. Mest av allt fylldes du av avund gentemot den vitpälsade orakelhonan Raoga, vargfolkets heligaste teckentydare. Du förbittrades också av insikten att du aldrig skulle ha samma tillgång till drottningens öra på grund av ditt hankön, ty hovet domineras av en inre krets bestående uteslutande av högrankade honor. Över huvud taget gällde inte floccsinnet vid hovet, utan här fick varje varg vakta sin egen rygg i jakt på inflytande.

När tvillingmagikerna Kamalkus och Fundibéra installerade sig på ön Gatves klippa utanför Vulferveden, kom du för första gången i kontakt med mystiker utanför ditt eget folk. Människomagikerna ville vinna inflytande hos Onda Bettet och du fann dig snart vara en bricka i deras spel. I utbyte mot dina tjänster vid drottningens hov var pälslösingen Kamalkus beredd att delge dig tidigare oanade insikter i tillvarons mysterier, däribland hur man kan betvinga väder och vind med sin befallning. Med åren kom du att se dig själv som den odödliga trollkarlens lärling, även om du aldrig kommit överens med dennes syster Fundibéra. Faktum är att du börjat nära ett förakt mot hela kvinnosläktet.

Med dina nyvunna kunskaper om magins väsen följde också insikten att magi är makt. Därmed var din makthunger förlöst och hotar nu att uppsluka dig om du inte lyckas hålla den stängen. Fast å andra sidan skulle du inte ha någonting emot att lära dig odödlighetens gåva, speciellt som du börjat komma till åren och är på god väg att förlora synen. Som blind och handikappad kommer du aldrig att accepteras som ledare över ens den lägsta valpling.

Din rival Raoga råkade hur som helst komma under inflytande av världfrämmande makter för ett halvår sedan och förlorade sedermera vettet. Enligt Kamalkus är galenskapen smittsam och du lyckades övertyga drottningen att isolera den vita hyndan vid det heliga Imrrin-trädet. Efter en lång tids bearbetning kunde du slutligen förmå drottningen att överlämna orakelhonans öde i dina kapabla tassar, något som andra vid hovet med av goda skäl såg med misstänksamhet på. Din läromästare Kamalkus hade nämligen en önskan att komma över oraklets krafter.

Istället för att följa rådets order att leda Raoga mot det förvildade Glachland i norr, och försöka driva ut den onda demon som ansatt henne, ledde du den vita ylerskan rakt i mänskliga fångstmäns nät. Honan lät sig tillfångatas utan motstånd och hon verkade rent av tillfreds med sitt öde; hon kanske rent av redan förutspått det. Själv återvände du till din drottning med bud om att ni blivit överfallna och att Raoga blivit bortrövad. Drottningen borde blivit nöjd med utfallet om inte hennes general Blodiga Tassen åberopat Tändernas lag och krävt vedergällning gentemot barhudingarna.

Nu har du begett dig till människobosättningen Silvernesund vid havet för att på egen hand följa förberedelserna inför anfallet mot Gatves klippa. Något sådant ingick aldrig i dina egna planer och du oroas starkt av konsekvenserna av ett krig mot människorna. Speciellt ett anfall mot tvillingmagikerna och din mentor Kamalkus!

Kännedom om andra karaktärer

- **Grimsha (Grällfäll): 1**
Simpel flockhona utan insikt i världens större skeenden eller i politiska överväganden. Borde veta sin plats och lämna företräde till sina äldste. Det vore ett nöje att kuva henne.
- **Mooncha (Månglupa): 2**
Tröttsam hovhona som gärna lägger nosen i blöt. Hennes höga rang gäller knappast utanför hovet. Behöver lämpligen sättas på plats.
- **Graezel (Grisselhår): 0**
Enfaldig unghanne som uppenbarligen har blodsband till Grimsha. Hackkyckling som behöver trakasseras så att han inte glömmer sin plats längst ner i rangordningen.

Graezel, "Grisselhår"

Du föddes som olovlig sorgevalp åt en lågrankad hona i Hukklog-stammen i Vulferveden. Eftersom du ärvde din moders låga status med modersmjölken fick du kämpa för livsrum inom flocken redan från första andetaget. Till skillnad från din äldre syster Grimsha, som redan var en respekterad hona av egen dådkraft, började du alltmer blicka bortom stammens jaktmarker. Istället för att bli hackkyckling åt jämnåriga ungvargar så slog du följe med äldre och mera erfarna hannar som skulle söka anställning som spårfinnare i pälslösingarnas arméer. Snart fann du dig i lastrummet till ett fartyg som seglade norröver, närmare bestämt till polarön Marjura. Äventyret har gett dig många insikter i människornas samhälle och kultur.

Livet i din nya flock, en brokig skara utlöpare till vargfolk som sökt lyckan som legoknektar, visade sig ännu hårdare. Endast tack vare troppens förstående ledarhona kunde du så småningom finna en plats i gruppen. I dessa karaktärsdanande unga år fann du vänskapen hos och stöd hos isdruiden Perrima, som du tillgivet gett smeknamnet Pi-Zou på din egen vargatunga. Denna frändskap skulle visa sig vara starkare än något annat band som du upplevt i ditt liv, inklusive blodsbanden till din egen familj.

Vändpunkten för din långa vistelse vid polarisens rand skulle komma när Perrima återvände från en längre vistelse bland barhudingarnas länder i söder. Med sig förde hon nya vänner och snart var ni inblandade i farliga äventyr uppe på glaciären Kmorda och bland Dymramassivets mörka berg. Bland annat blev du attackerad av ett flygande demoniskt väsen som spydde ammoniakstinkande frätande slem över ditt anlete. Även Pi-Zou ådrog sig svåra skador innan era vägar slutligen skiljdes åt och ni båda reste mot sydligare breddgrader. (Många fler detaljer återfinns i romanen Svavelvinter.)

Det är din förhoppning att kunna återse din livskamrat Pi-Zou när hon har återhämtat sig från sina skador, men först behöver du återvända till ditt folk för att inte helt förlora fotfästet i tillvaron. Det visade sig dock svårare än väntat att återvända, delsvis på grund av att stammarna i Vulferveden för tillfället är på krigsstigen. Någon har nämligen rövat bort vargfolkets heliga orakel Raoga varför drottningen Onda Bettet har förklarat krig mot pälslösingarna.

Din egen syster Grimsha leder straffexpeditionen till Gatves klippa, där ett par illasinnade magiker tros hålla den heliga orakelhonan fången. Du har slagit följe med henne i ett försök att övertala de så kallade tvillingmagikerna att återlämna Raoga oskadd för att undvika blodsspillan. Dels behöver du bevisa ditt värde genom dådkraft, och dels har du ingen annanstans att ta vägen för tillfället, då du saknar din hemlukt och plats inom din flock.

Kännedom om andra karaktärer

- **Grimsha (Grällfäll): 1**
Syster och högrankad hona med kontakter inom hovet. Det gäller att hålla sig nära henne för beskydd. Det kan dock bli svårt att ta order från henne på grund av syskonrivalitet.
- **Mooncha (Månglupa): 0**
Hovhona med distinkt lukt som härrör från självaste drottningen. Verkar inte heller böja sig för flockens regler. Det vore otänkbart att ha henne som ledare.
- **Kreulw (Gråöga): 0**
Överbitare till gammal medicinman, uppenbarligen livläkare till självaste drottningen. Saknar tänder och verkar livnära sig på as och svamp, vilket förklarar den nosbedövande stanken. Inte värd någons respekt.

APPENDIX 2: GATVES KLIPPA

Den karga och bergiga holmen är belägen norr om staden Vumbra på Trinsmyras östkust. Ön mäter knappt en trakorisk mil från norr till söder och domineras av tre bergsknallar vilka på flera ställen sluttar brant ned i det omgivande havet.

Öns enda bosättning återfinns på en klipphylla söder om det nordvästra massivet. Fordom var det befolkningens uppgift att bemanna en fyrbåk som låg på toppen av den nordöstra bergsknallen, som är den högsta av de tre. Även om själva fyrbåken inte längre används utgör bergstoppen en god försvarsställning med utsikt över den glest bevuxna dalgången nedanför.

Numera bevakas ön av en grupp legosoldater vilka lejts av öns nya herrar. Knektarna håller till på sitt logemente som utgörs av ett gammalt fisksalteri längst vägen som löper från byn till hamnen i den södra änden av en delvis skyddad bukt. Bortsett från de rejäla portarna är förläggningen inte befäst.

Öns enda hamn ligger vid den nordvästra foten av den södligaste bergsknallen, där befolkningens fiskeslupar ligger förtöjda. Öns gamla befästning återfinns ovan de branta slutningarna på klippmassivets motsatta sida, dit en stenlagd väg leder upp längs bergssidan. Vägen flankeras av statyer med jämna mellanrum vilka håller treuddgafflar över en järnbalk på tråklossar som löper i vägens mitt. Ett träskjul i vägens ände fungerar som stall för trollkarlen Kamalkus så kallade åskvagn, men då densamme för tillfälle befinner sig uppe i citadellet är åbäket parkerat i ett motsvarande skjul i vägens övre ände. (Se romanen för detaljer om vagnens funktion.)

Fundibéras balsal

Byggd mot bergsslutningen vid hamnens borte ände återfinns en stor avlång fönsterlös byggnad murad i natursten. Portarna står öppna och den spartanska inredningen är undanplockad. Här underhåller Fundibéra sina förnäma gäster varpå hon pyntar sin balsal genom illusoriska medel. Denna natt tänker hon dock använda byggnaden till något annat (se Möten).

Fästningen

Vägen upp till citadellet smalnar av mot slutet till enbart vägens bredd. Efter att ha passerat under ett stenvälv ristad med magiska skyddsrune öppnar sig slutligen en brant klyfta som delas av en mur. Vapenhuset med porten har raserats varför en bräsch fungerar som ingång. Endast själva citadellet samt fähuset har restaurerats hjälpligt. Resterande byggnader, vilka är byggda direkt mot den omgivande klyftans klippväggar, har lämnats i ruiner.

Lokalbefolkningen fungerar som tjänstefolk uppe i citadellet men ingen dröjer kvar efter mörkrets inbrott. Människorna har däremot lämnat spår efter sig, inte minst i köket och det välfyllda skafferiet. Karaktärerna kan dock springa på kurtisanen Arvor Salmello (se Bifigurer) som för tillfället är gäst på citadellet.

Stallet

I det långsmala stallet, som fortfarande luktar tamboskap och möjligt strå, har Kamalkus sin bildhuggarateljé. Grovt tillyxade stenbeläten varvas i spiltorna med undersköna och närmast onaturligt naturtrogna statyer av unga människor av båda könen.

I borte änden av stallet täcks väggen av tunga sammetsdraperier vilka döljer trollkarlens magiska speglar. En av speglarna används för att förstena Kamalkus intet ont anande modeller vars skönhet

denne lovat att bevara för evigheten. Förfarandet är en eftergift för det faktum att trollkarlen helt saknar talang för det kosthantverk han gjort sig ett namn inom. Övriga speglar kan exempelvis användas för att teleportera betraktaren till en annan plats, för att se igenom väggar eller andra föremål, eller fungera som portaler till andra världar. Spegelarnas exakta funktion lämnas till berättarens omdöme.

En av speglarna ställer betraktaren öga mot öga med en illvillig spegling av sig själv och vars enda mål är att skada sin ägare. Varelsen i spegeln har samma speldata som karaktären och kan sträcka sig ut ur spegeln, men däremot inte passera igenom den. Däremot kan den försöka dra in karaktären in i spelgeldimensionen. Dödas vanspeglingen så förlorar karaktären sin spegelbild för gott – annars riskerar densamme att förföljas av sin illvilliga spegelbild för resten av livet. (Karaktärens förbannelse byts ut mot denna.)

Citadellet

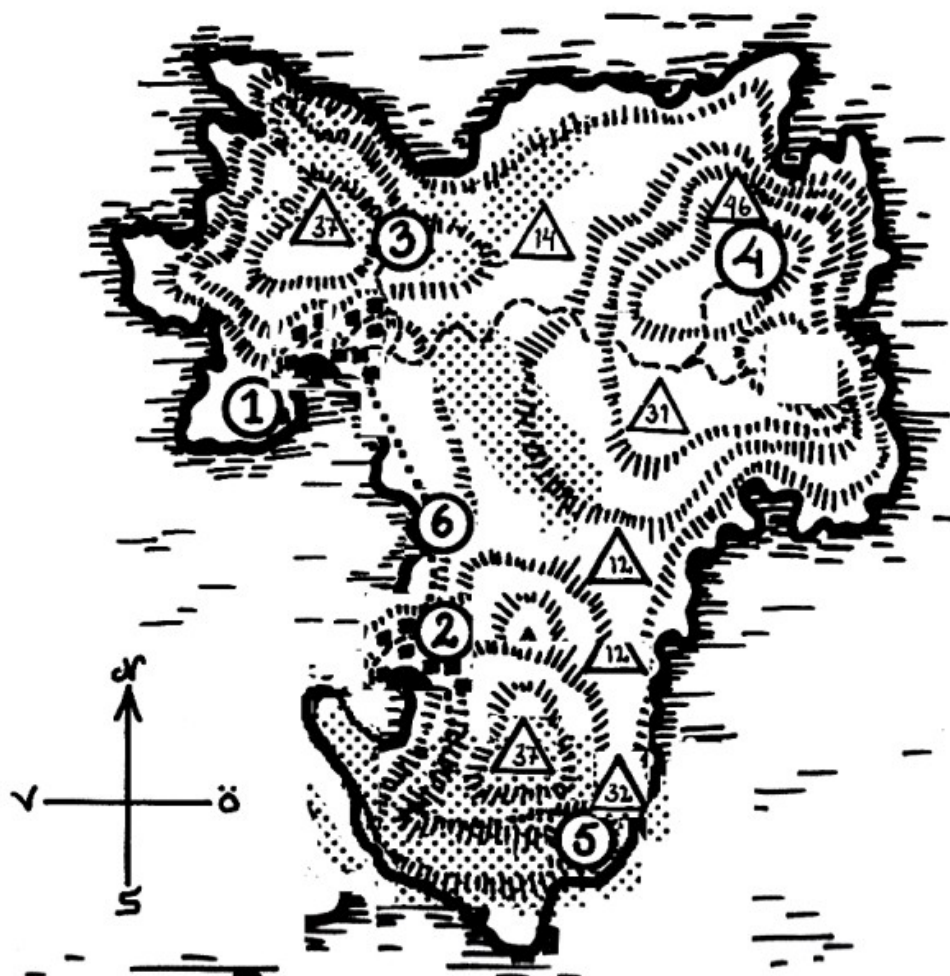
Tvillingmagikerna har restaurerat och inrett dels bottenvåningen där bland annat köket återfinns, och dels de översta våningsplanen där man hittar deras privata utrymmen samt gästrummen. Mellanvåningarna samt källarplanet, som är uthugget direkt i den omgivande klippan, befinner sig i varierande stadier av förfall och ligger öde. Bakom igenmurade väggar och rasmassor i källaren förvarar magikerna sina rikedomar, vilka endast de själva på magisk väg kan komma åt. Vinkällaren är likaledes välfylld men låst.

Tidigare fanns en bakväg in i citadellet via källaren, där en trappa ledde ned till en privat pir nedanför de saltstänkta klipporna. Landstigningsplatsen finns dock inte kvar och det vore vanskligt att försöka förtöja en båt invid klipporna. Trots att trappan inte heller finns kvar så vore det dock möjligt att bestiga klippväggen och ta sig upp till den igenkorkade dörren som leder in till källarplanet.

De översta planerna upptas dels av magikernas privata kammare samt deras gemensamma arbetsrum direkt under tornkupolen. Endast gästrummen samt Kamalkus cirkelrunda kammare, där han lever i sitt eget lort bland en stor mängd bråte, är dock tillgängliga för karaktärerna i detta äventyr. Ett par dubbelportar leder ut till den halvcirkelrunda terrassen över klippkanten där Kamalkus ämnar möta karaktärerna (se Möten).



GATVES KLIPPA



- ① ANXALISKAPELLET / SAMLINGSSALEN
- ② FUNDIBÉRAS BALSAL
- ③ ÖNS ENDA FÄRSKVATTENKÄLLA
- ④ FYRBÅKEN
- ⑤ CITADELLET
- ⑥ SOLDATERNAS FÖRLÄGGNING

