

ETTERDREYET

En saga till rollspelet Drakar och demoner Trudvang



Författad av Patrik Plavén-Sigraý & Anders Jacobsson

Illustrationer av Magnus Söderström & Alvaro Tapia

© RiotMinds 2006



Grofen sade:

*”Morgu, lyssna till din tjänares rop, hör din krigares stämma
Min förstfödda son är försvunnen, hans spår går icke att finna
Bandet kring hans arm var släktens klenod, utan dess gull är jag blottat
Hjälp mig, åh Morgu, att finna dessa åter, visa hur jag skall gå till väga.”*

Flowran svarade:

*”Din ed har jag hört, ditt blod har jag smakat, lyssna till mina ord
Ge mig en jakt, låt andra leta, tvinga dem följa din lag
Om mången stupar, sökandes efter din släktgåva, när oron snart sitt slut
Endast en överlever, endast en klarar sig, endast hjälten står kvar.”*

BAKGRUND

Bakgrunden till scenariot består av de tre delarna: Sagan om Astvald Ormbuk, Berättelsen om Levigild den främste och Berättelsen om Erdiwald och Gjernfinn.

Sagan om Astvald Ormbuk

För länge sedan, fyrahundra årstider före Soteflys gäspning, för en man från Arje till Majnjord för att där dräpa en orm. Mannen hette Astvald Feygur och i honom sades det finnas både hjältemod och stordådskraft. Utanför staden Bristlingarum hade lindormen Gjernfinn vuxit sig stor och förde både buller och oreda i bygden. Många tappra kämpar hade redan fallit offer för ormens käftar och det sades snart att besten var omöjlig att dräpa då svärds klingor och spjutspetsar inte bet på ormens hårda fjäll. Då Astvald anlände till Gjernfinns håla och såg de brutna svärden och krossade sköldarna förstod han att ormen endast kunde dräpas med list och slughet. Astvald vände därför om till närmaste by där han lät dräpa en stor tjur som han sedan gömde sig i. Tjuren lades utanför ormhålan som en gåva till Gjernfinn och när denna krälat fram och svalt djuret drog Astvald sin ringdolk och sprättade upp ormen från insidan av buken. Astvald blev vida känd för sitt dåd och prisades för sin list och sitt mod och kallades där efter för Astvald Ormbuk. Av folket i staden skänktes han en furstlig gåva som tack, ett armband med formen av en orm, smitt av renaste dvärgguld. För att hedra sin fallne fiende döpte Astvald smycket till Gjernfinn och lindormens ande blev så hedrad att den valde att förena sig med smycket. Så stor var dess kraft att ingen från den tagen har lyckades klyva Astvalds sköld och hans ättlingar skulle sedan för alltid bära det på sin sköldarm.

Berättelsen om Levigild den Främste

Levigild den främste hette en man i Arje. Han var ättling i rakt nedstigande led till hjälten Astvald Ormbuk. Levigilds fader var grof över staden Hust och en respekterad man. Som ung pojke visade Levigild tecken på att bli en lika stor och dådsjungen hjälte som sin beryktade förfader Astvald. Vid tolv års ålder dräpte han sin första fiende för att sedan, fortfarande blodig, skalda ett storslaget stycke om striden. När Levigild nådde myndig ålder gavs han smycket Gjernfinn av sin fader, precis som denna fått smycket av sin fader som hade fått smycket av sin fader och så vidare tillbaka till då Astvald Ormbuk gav Gjernfinn till sin förstfödde son. Hjälteblodet fick Levigild att rida omkring över Arjes slätter och dräpa ondskan var än den visade sig. Folk kände till hans dåd och man kallade honom för Levigild den främste ty ingen visade större mod än han. Under en av sina resor träffade Levigild den vackra flickan Irysa. De blev bägge djupt förälskade i varandra och gifte sig och fick trenne söner. Det fanns dock en annan man som eftertraktade Irysa, Ollath hette han. Folk tyckte illa om Ollath då han var girig och ful men få vågade tala ont om honom då han var en duktig kämpe och en mäktig man vars lynne alltid stod nära till vrede. En natt red Ollath och hans män till Levigilds gård och brände ned alla hus som hämnd för att Irysa äktat Levigild. Folk och få brändes inne och endast Levigild och hans yngste son, som hette Erdiwald, överlevde branden.

Krossad av sorg och fylld utav hat red Levigild ut på Mittlands slätter för att där söka upp Morgu, den mörka flowran. När han tillslut fann henne föll han på knä och svor evig trohet till henne och kriget. Morgu tog honom till sig, älskade honom och lånande



sin styrka till honom. Levigild red sedan till Ollath gård och dräpte denna och alla hans män utan att själv visa blod. Förblindad av hat steg Levigild sedan in i husen och dräpte alla som vistades där. Kvinnor och barn och gamlingar, ingen visade han nåd.

Efter den natten var Levigild den Främste förändrad. Sorgen och saknaden av sin hustru blev till ett mörker som bet sig fast i hans hjärta. Strax efter dråpet på Ollath for Levigild tillbaka till Hust och sin fader och berättade för denna vad han hade gjort. Fadern anklagade sin son för mord på oskyldiga och förkunnade att de inte längre var fader och son. I vredesmod över dessa ord anföll Levigild sin fader och dräpte denna och utropade sig själv som grof över staden. För att hålla sitt eviga löfte till Morgu såg Levigild till att Hust blev en stad där den starkes rätt rådde. Flowran fanns ständigt närvarande i det blod som flöt längst med stadens gränder.

Berättelsen om Erdiwald och Gjernfinn

Årstiderna passerade och Erdiwald växte upp under sin faders bistra ögon. Redan i tidig ålder visade pojken tecken på att ha ett stort hjärta fyllt av kärlek och medlidande. Levigild som förvandlats till en ond och hatisk människa och som spred skräck och död omkring sig, bespottade sonens rena hjärta och tyckte sig endast se svaghet i detta. Men sonen blev en kraftig yngling och lärde sig hantera både svärd och spjut och sköld i ung ålder och visade alla tecken på att bli en redig karl. Erdiwald vändades kraftigt över att se sin fader begå hor och dräpa oskyldiga ty han visste att under den främstes hatiska blick vilade en aldrig sinande brunn av sorg och saknad av sin döda hustru. För fyra årstider sedan överlämnade Levigild smycket Gjernfinn till sin ende son i samband med dennes giftermål med Hyltra, dotter till grof Berig Enhänt av Nagvarda. Berig var Levigilds frände i maktkampen mot kraljen Hengest II Bokralaas och giftermålet mellan deras barn var ett gott sätt att binda pakten ytterligare.

Två årstider efter giftermålet sände Levigild iväg sin son för att skåda hur skogsarbetarna vid Drakskogen skötte sig. När Erdiwald red in i skogshuggarnas läger tillsammans med sina två närmaste fränder fick han syn på Viska, dotter till viltjägaren Frejwe, och de bägge blev förälskade i varandra. Efter den dagen återvände Erdiwald varje månvarv till Drakskogen under falska förespeglingar för att tillbringa en natt hos sin älskade Viska. Detta förhållande var dock inga problem om det vore så att Erdiwald hade fått en arvinge med Hyltra, men så var tyvärr inte fallet. De visste bägge att om Levigild kom på dem skulle han låta avrätta Viska, ty hon var endast en enkel jägardotter och inte tillräckligt god att bära en grofsons första barn. Men deras kärlek till varandra var för stark, när de träffades brann deras ögon av åtrå och tiden tycktes stå stilla. De enda som delade hemligheten var Viskas fader och Erdiwalds två bästa vänner Loched och Saxe, ty på dessa litade han mer än på några andra.

I Drakskogen bodde ett skogsrå, Gulligull hette hon. Hon hade ofta legat på lur och sett hur Erdiwald ridit genom skogen tillsammans med sina fränder. Då skogsrån endast kan få barn med människor fattade hon tycke för den unga mannen och bestämde sig att han var en fullgod fader till hennes dotter. Efter att Erdiwald lämnat sin älskade jägardotter förtrollade skogsrådet hans sinne och lurade iväg honom och hans två följeslagare att irra runt i Drakskogen.

En natt då de tre männen hade slagit läger anfalls de av nattulmar. Erdiwald lyckades vakna och kunde blödandes fly ut i skogen men hans bägge vänner tömdes dock på blod och dog sovandes. Erdiwald fann en grotta där han kunde gömma sig och när han vaknade

morgonen därpå upptäckte han att han inte var densamma, han hade gripits av rugtannesjukan. Erdiwalds kropp var täckt av svart hår och hans ansikte förvridet till ett hiskeligt tryne. Hans lemmar hade vuxit sig grövre och starkare och han fann att han längre inte trivdes i solens ljus då skenet brände honom svårt. Förkrossad över vad som skett vandrade han under nätterna genom Drakskogen på jakt efter vilda djur som kunde släcka hans nyväckta blodtörst.

Årstiderna passerade och i Hust satt Levigild och vändades över att hans enda son inte återvände med Gjernfinn. Utan smycket var han sårbar och naken och utan armingen kunde han inte gå till strid mot kralj Hengest. Levigild red därför ännu en gång ut på Arjes slätter för att söka hjälp hos Morgu. Den mörka flowran uppenbarade sig för honom och gav honom rådet att ställa till en jakt, endast om Levigild fick andra att söka efter Gjernfinn skulle han återfå smycket. När den främste återvände till Hust lät att fylla sina fängelsehålor med utbölingar och annat folk som visade sig vara dugliga i strid. Han lät även köpa en tunnna med honungsgift som han sedan spädde ut för att göra det mindre dödligt och istället verka på länge sikt.

SAMMANFATTNING

Rollpersonerna sitter fängslade i Levigilds fängelsehåla i staden Hust och dricker sedan ovetandes gift när de bjuds på en måltid. De får reda på att Levigild son har försvunnit i Drakskogen med smycket Gjernfinn. Det finns bara en dos motgift och den som återvänder med smycket Gjernfinn kommer att vara den som överlever. Ute på borggården ligger vapen till fångarna och strid utbryter. Rollpersonerna beger sig av mot Drakskogen. Ett skogshuggarlager i Drakskogens utkant är det första klara delmålet. Där får de reda på att en varelse kallad Nattmannen dräper folk och få.

Inne i skogen bor jägaren Frejwe med sin dotter Viska. Viska är Erdiwalds älskade men om detta tiger hon. Rollpersonerna kommer dock få reda på denna hemlighet från två gästar men bara om de hjälper gästarna att finna deras föremål och hämnas en oförrätt. I skogen bor även skogsrådet Gulligull tillsammans med sina två livvakter, troll Kluns och Duns. De bägge trollen vet vart Erdiwald finns men vill endast berätta detta om rollpersonerna lovar att dräpa Erdiwald.

Rugtannen och fhomoren Mordoghost har tagit sig till skogen för att dräpa den rugtanne som härjar omkring (Erdiwald). Allt han behöver för att hitta Erdiwald är en härlock från ett skogsrå, så att hans förtrollade slagruta kan locka tillräckligt med vitner för att fungera.

Under hela tiden finns det andra förgiftade fångar som försöker komma före rollpersonerna.

När rollpersonerna slutligen mött Erdiwald och fått Gjernfinn så måste de färdas tillbaka till Hust. Om fler än en rollperson är kvar kommer de som är kvar att ställas mot varandra för att avgöra vem som skall överleva och förtjäna titeln hjälte.



INLEDNING

Läs följande text för spelarna:

Det är höst i Arje. Kalla vindar ifrån öster sveper in över slätterna och för med sig regn och rusk. I staden Isenbrant sitter kralj Hengest II Bokralaas och ser sin makt över landet sakta försvinna. En allians, känd som de tre tyrannerna, mellan grofarna Berig Enhänte, Stede av Hinterhalt samt Levigild den Främste har börjat göra anspråk på makten i Arje. Allt de tre grofarna behöver är den unga grofens Heldkraljes stöd eller löfte på att inte ingripa i ett kommande krig mot kralj Hengest. Ni, kära äventyrare, var på besök i staden Hust i södra Arje efter att ha arbetat som hyrsvärd till en rik honungshandlare. Staden Hust styrs av Levigild den Främste och är en mycket otrevlig plats och ett pisshål till stad där den starkes rätt gäller. Dråp kan ske öppet på gatorna och kvinnofolk kan inte vistas ute i mörker utan att riskera att bli tagna med våld på gatan. Det var i en gränd bakom en av dessa gator som ni, efter en vild kväll med honungsmjöd, blev omringade och gripna av beväpnade män ur Levigilds livvakt. Trots att ni gjorde berusat motstånd övermannades ni och blev förda till en kall källarhåla. Ni har nu suttit fångslade i ett helt månvarv. Den fuktiga luften har fått era kläder att mögla och ert hår och skägg har vuxit sig vildvuxet. Det dagliga brödet slutade serveras för en vecka sedan. Anledningen sades vara mögel. Ni har levt i svält i sju dagar och era kroppar är kraftlösa. I denna kalla källarhåla tar sig en saga början om saknad, sorg och förlorad kärlek. I dessa usla förhållanden börjar sagan om Etterdrevet...

Levigilds skål

Levigild den Främste har beordrat sina vakter att hämta upp alla fångar till stora salen. Rollpersonerna kommer få sina händer slagna i bojor för att sedan bli utförda från källarhålan. Färden upp är omtumlade för rollpersonerna vars kroppar är i dåligt skick. När ögonen vant sig vid facklornas sken upptäcker rollpersonerna att de står i en stor sal tillsammans med ett hundratal andra fångar. Framför dem står stora ekbord dukade för festmåltid. Salen är helt i trä och väggarna är smyckade med vackra sniderier föreställandes hjältar och ormar i kamp mot varandra. Längst med väggarna står ett tjugotal beväpnade män införda tunga rustningar. De håller vaksamma ögon på fångarna och har order att döda alla som uppträder hotfullt. De statuerar snabbt exempel genom att hugga ner ett par fångar som försöker ta sig loss.

På en balkong, cirka fem meter över salens golv, sitter Levigild och ser ut över den bräckliga samlings fångar. Bredvid sig har han två vakter med pilbågar på ryggen och vid hans fot ligger en stor hund. Grofen låter fångarna stå en stund innan han reser sig upp, går fram till räcket och säger med myndig stämma:

"Var hälsade ni folk från underjorden, mitt namn är Levigild den främste, grof över staden Hust och ättling till Astvald Ormbuk. Er vistelse i underjorden har varit allt annat än bekväm, men det är slut på det nu. Ät och drick så mycket ni vill. Håll till godo av min gästfrihet!"

Nu får rollpersonerna slå sig ned och börja äta. Har någon försökt innan Levigild talat klart kommer en av vakterna slå personen i ansiktet (1 KP i skada). Många av fångarna i salen är för svaga för att orka stå upp eller för att äta och en del kollapsar under talet, dessa utarmade krakar dräper vakterna mitt fram de andras fångarnas ögon och måltiden blir allt annat än angenäm. Levigild sitter uppe på sin balkong och spottar kött och mat omkring sig. I hans knä sitter nu en kvinna vars kläder är färgade av allt det vin som grofen håller i sig och över henne. Efter ett tag knuffar Levigild bort kvinnan för att tala till sina fångar:

"Sluta ät och lyssna till min skål. Ni alla är utvalda av Morgu, utvalda att föra fram en hjälte vars död kommer att besjungas i evighet. Jag skålar till er, hjältar! En skål för er lycka och framgång. Den som inte skålar är inte värd att kallas hjälte och kommer att dräpas i min sal. Drick mina hjältar, drick!"

Under den Främstes skål har nya kannor med vin burits fram och alla fångars bågare fylls på. När Levigild tystnar sätter han sin bågare till munnen och dricker djupa klunkar. Vinet som fångarna dricker har grofen förgiftat med en svagare variant av honungsgiftet. En lömsk blandning som sakta dödar sitt offer. Skulle någon rollperson envisas med att inte dricka kan spelledaren låta en annan fånge först bli dräpt för att få spelaren på andra tankar. När alla har druckit ur sina bågare tar Levigild åter till orda, dock i ett helt annat tonläge.

"Nu är ert öde beseglat! Vinet ni drack var kryddat med ett gift som sakta kramar livet ur er. Ni är alla dömda. Det finns dock hopp, det finns ett motgift. För sex månvarv sedan försvann min enda son Erdiwald då han likt många andra gånger inspekterade ett skogshuggarlager några mil söder om min stad. Min son är död, det känner jag i kroppen, han kan ingen levande rädda. Det som kan räddas är det armband han bar på då han försvann. Ett smycke kallat Gjernfinn och som jag ska ha tillbaka i min ägo. Den av er som ger mig Gjernfinn kommer vara ensam om att överleva, ty jag har bara en flaska med motgift. Endast en kan återvända med Gjernfinn, endast en kan överleva! [paus] Seså, ryck upp er! Den som återvänder i triumf kommer bli värdig titeln hjälte. Han kommer att hyllas och aldrig bli bortglömt. Hans namn kommer leva för evigt i skaldestycken och lovsånger. Bakom er finner ni utgången. Här börjar jakten på Gjernfinn. Här börjar Levigild den främstes drev, ert etterdrev. Ge mig smycket och jag ger dig livet."

Kampen om utrustningen

Nu öppnas portarna till borggården bakom rollpersonerna. Vakterna kommer att lossa allas bojor och de kan springa ut ur salen. Då allas bojor är fästa vid en kätting längs marken räcker det att vakterna drar bort kättingen så att alla kan bli fria. Ute på borggården har Levigild lagt en hög med vapen och annan utrustning som kan komma till hands. Det räcker inte på långa vägar till alla fångar och strid kommer att utbryta då 1T10 (ÖP 9-10) fångar slår en ring runt högen. På marken finns följande vapen och föremål:



SÖDERSTRÖM

4 stridsyxor
2 små sköldar
2 medelstora sköldar
1 stor sköld
10 ringdolkar
1 svärd
2 kortspjut
1 förstärkt båge
1 jaktbåge
1 koger med 5 pilar
1 koger med 8 pilar
2 läderpungar med 10 silverstycken var
1 hjälm (RV 8, BV 18)
1 ringbryngeharnesk (RV 5, BV 14)

Att plocka på sig ett föremål tar 1 spelrunda i anspråk, under denna runda kan personen inte utföra någon annan handling.

Alla rollpersonerna får slå varsitt initiativslag. Spelledaren slår initiativ för övriga fångar med ett enda initiativslag. De spelare som slår lägre än spelledaren har rollpersoner som kommer fram 1 spelrunda före de andra fångarna. Spelare som får högre initiativ än spelledaren kommer fram först efter det att 1T10 (ÖP 9-10) andra fångar kommit fram till utrustningen. De fångar som kommer fram till högen kommer att börja försvara den för att få så mycket utrustning som möjligt.

Om rollpersonerna mot allt vett försöker storma Levigild och ta motgiftet med våld är detta lönlöst. Grofen har ett stort livgarde som skyddar honom till varje pris.

Levigilds livgarde

Ex. karaktärsdrag:	Urstark +2, Härdad +1, Obehaglig -1
Förflyttning: 8 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)
Kroppspoäng: 29	Skräckfaktor: -
Kroppsdelar:	KP RV/BV Skador
Huvud	1-2 15 4/13
Vänster arm	3-4 15 4/13
Höger arm	5-6 15 4/13
Bröstkorg	7-11 29 4/13
Mage	12-14 19 4/13
Vänster ben	15-17 19 4/13
Höger ben	18-20 19 4/13

Stridspoäng: 20 med stångvapen, +5 med sköld, 10 vid holmgång.
IM: +7 (alltid först spelrunda 1 och alltid sist spelrunda 2 när de använder spjut).

Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 10 (Vapenbärare: Enhandsfattade yxor, Sköldbärare, Kampvana, Rustningsbärare), Hantverk (valfritt) FV 5, Geografi (hemland) FV 3, Skötsel (Krig) FV 4, Lönndom FV 5, Rörlighet FV 4, Riddjur FV 6, Tala röna FV 8 (Väströna), Överlevnad (valfri region) FV 4.

Vapen: Jaktspjut, 1T10 (ÖP 9-10) i skada, BV 10, IM +4.
Medelstor sköld, BV 15, IM +2, Passivt skydd 1-3.

Rustning: Metallförstärkt läder RV 4, BV 13.

Utrustning: Godemans kläder, silverband värt 1T10 silverstycken (100-1.000 HV), ett dryckesskinn med öl, litet vapenpaket.



Förgiftade fångar

Ex. karaktärsdrag:	Stark +1, Härdad +1, Obehaglig -1
Förflyttning: 10 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)
Kroppspoäng: 24	Skräckfaktor: -
Kroppsdelar:	KP RV/BV Skador
Huvud	1-2 12 0/0
Vänster arm	3-4 12 0/0
Höger arm	5-6 12 0/0
Bröstkorg	7-11 24 0/0
Mage	12-14 16 0/0
Vänster ben	15-17 16 0/0
Höger ben	18-20 16 0/0

Stridspoäng: 13 med valfritt vapen, 13 vid holmgång.

IM: Beror helt på vilken utrustning de har.

Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 8 (Holmgång, Vapenbärande: [valfritt]) Rörlighet FV 4, Geografi Arje, Tala röna FV 8, Riddjur FV 6, Överlevnad skog FV 6.

Vapen: Det de har plockat upp eller senare plundrat.

Rustning: Det de har plockat upp eller senare plundrat.

Utrustning: Slitna och möjliga kläder.

Staden Hust

Det är inte meningen att rollpersonerna kan stanna någon längre stund i Hust och därför är inte staden noga beskriven. Staden är helt byggt i trä och kallas ofta Tvillingstaden då det egentligen är två städer med en mindre slätt mellan varandra. De leriga gatorna har börjat torka då regnet har tagit en paus, istället lyser solen från en molnig himmel. Folket i Hust känner till skogshuggarnas läger och kan ge någorlunda korrekta vägbeskrivningar.

Om rollpersoner skyndar på så kan de stjäla hästar från ett stall (1T3+1 stycken). Deras egna beslagtrog grofen och de har ingen aning om vart dessa kan vara. Är rollpersonerna långsamma kommer andra fångar hinna före och säkerheten kring hästarna ökas (redan inom någon minut), det enda som då går att stjäla är några mulåsnor som går på bete utanför staden. Att resa till Drakskogens bryn tar en halv dag med riddjur och en hel dag till fots.

I JAKTENS LED

När rollpersonerna fått kämpa för lite utrustning i Hust är det dags att så snabbt som möjligt hitta Gjernfinn. Rollpersonerna är dock fortfarande matta efter fångenskapen, förgiftade och har dålig utrustning. Nedan visas vilket väder det är och hur det påverkar rollpersonerna; giftets påverkan på deras kroppar och hur pass berörda av fångenskapen de är. Sist följer även en tidslinje som påvisar hur snabbt de andra fångarna i jakten avancerar.

Vädret

Denna höst är ovanligt regnig och stormig. För varje dag som går skall spelledaren slå 1T6 och jämföra resultatet på vädertabellen. Detta kommer att ha betydelse då vått trä är svårare att tända än torr, något som visar sig vara livsavgörande inne i Drakskogen.

Varje dag som rollpersonerna inte bär tillräckliga kläder (de uppnår inte klädkravet) så blir de av med 1 KP från totala KP som symboliserar den matthet de lider av vädret. Varje natt som de slår läger behöver de göra upp en eld för att få mer komfort. För att lyckas göra upp eld måste åtminstone en av rollpersonerna lyckas med ett slag för Vildmarksvana modifierat av vädret (se tabellen). Om de har ett läger utan eld tappar rollpersonerna kraft av att de blir frusna och sjuka, vilket regeltekniskt innebär att de blir av med 1 KP från totala KP. En person som i regn bara bär vanliga kläder och sedan sover utan eld kommer att bli av med 2 KP från totala KP per dygn.

En person som inte sover under ett dygn får istället sammanlagt -3 KP per dygn.

1T6	Väder	Klädkrav	Göra upp eld
1	Solsken	Vanliga	Rutin
2	Kraftig blåst	Vanliga	Rutin
3	Regn	Grova kläder	-2
4	Regn med kraftig blåst	Grova kläder	-3
5	Kraftigt regn	Vinterkläder	-3
6	Storm	Vinterkläder	-5

Rollpersonernas hälsa

Då rollpersonerna suttit fångslade och blivit utsultna har deras kroppar tärts och det innebär att alla situationsvärden som baseras på styrka sänks med -2 genom hela äventyret. Utöver detta så kommer rollpersonerna att drabbas av giftets effekter.

Giftet

Rollpersonerna har fått i sig en svagare och lömskare variant av honungsgiftet som är till för att sakta döda sina offer. I speltermen betyder detta att rollpersonerna kommer få större modifierationer på allt de gör ju längre tiden går, detta komma att skapa press på spelarna och ge äventyret en känsla av en hetsig jakt. Spelledaren måste hålla koll på hur många giftpoäng rollpersonen dragit på sig och vart på gifttabellen de befinner sig.

Gifttabell

När rollpersonerna har druckit bägaren med gift kommer deras dagar vara räknande. För varje dag som går måste varje rollperson slå ett situationsslag (exceptionella karaktärsdrag för Fysik används) med situationsvärde 10. Misslyckas rollpersoner får han eller hon 1 giftpoäng, när rollpersonen samlat på sig 10 giftpoäng dör han eller hon. Modifierationen i tabellen är inte kumulativa.

Rollpersoner som inte sover under ett dygn misslyckas automatiskt med sitt situationsslag.

Gifttabell

1 poäng

Kroppstemperaturen höjs och rollpersonerna börjar lättare frysa och känner sig lite febrig.

Modifierationer: Inga

2 poäng

Rollpersonen blir febrig och kroppen får en viss stelhet och matthet vilket försämrar motoriken. Huvudvärk.

Modifierationer: -1 på alla färdighetsslag för Kropp och Rörelse; -1 stridspoäng.



3 poäng

Svettningar och yrsel. Försämrad motorik. Magknip.

Modifikationer: -2 på alla färdighetsslag för Kropp och Rörelse; -2 stridspoäng.

4 poäng

Kraftig huvudvärk och yrselanfall. Starka svettningar. Feberdrömmar.

Modifikationer: -1 vid alla situationsslag där de exceptionella karaktärsdragen Styrka, Smidighet och Psyke används; Förflyttning minskas med 1 meter; -2 på alla färdighetsslag för Kropp och rörelse; -3 stridspoäng.

5 poäng

Kräkningar, feber och svettningar.

Modifikationer: -1 vid alla situationsslag där de exceptionella karaktärsdragen Styrka, Smidighet och Psyke används; Förflyttning minskas med 1 meter; -3 på alla färdighetsslag för Kropp och rörelse; -5 stridspoäng.

6 poäng

Som ovan och med blod i avföringen och urinen.

Modifikationer: -2 vid alla situationsslag där de exceptionella karaktärsdragen Styrka, Smidighet och Psyke används; Förflyttning minskas med 2 meter; -3 på alla färdighetsslag för Kropp och rörelse och -2 på alla färdighetsslag för Vildmarksvana; -6 stridspoäng.

7 poäng

Som ovan och rollpersonen känner sig vid sidan av illamående svimfärdig och uttorkad.

Modifikationer: -2 vid alla situationsslag där de exceptionella karaktärsdragen Styrka, Smidighet och Psyke används; Förflyttning minskas med 3 meter; -4 på alla färdighetsslag för Kropp och rörelse och -3 på alla färdighetsslag för Vildmarksvana; -7 stridspoäng.

8 poäng

Som ovan och rollpersonen börjar få blödningar ur näsa, öron och ändtarm. Kraftiga buksmärter.

Modifikationer: -3 vid alla situationsslag där de exceptionella karaktärsdragen Styrka, Smidighet och Psyke används; Förflyttning minskas med 4 meter; -5 på alla färdighetsslag för Kropp och rörelse och -4 på alla färdighetsslag för Vildmarksvana; -8 stridspoäng.

9 poäng

Som ovan och rollpersonen får en bortdomnande känsla i ben och armar. Svårt att tänka klart. Hallucinationer.

Modifikationer: -4 vid alla situationsslag där de exceptionella karaktärsdragen Styrka, Smidighet och Psyke används; Förflyttning minskas med 5 meter; -6 på alla färdighetsslag för Kropp och rörelse och -5 på alla färdighetsslag för Vildmarksvana; -10 stridspoäng.

10 poäng

Andning och hjärtslag upphör. Rollpersonen dör.

Tidslinjen

Tidslinjen är ett hjälpmedel för spelledaren att veta ungefär var de övriga fångarna är någonstans. Glöm inte bort att rollpersonerna är blott en liten grupp av runt hundra fångar som alla gör allt för att få behålla livet. De andra fångarna kommer inte att ha några betänkligheter för att nå målet.

Rollpersonerna kan påverka tidslinjen genom att hjälpa eller stjälp. Om rollpersonerna varnar folk i Skogshuggarlägret eller i Jaktstugan kan de senare komma undan med livet i behåll, annars är

risken att de förgiftade fångarna dräper folket i Skogshuggarlägret och i Jaktstugan.

Har andra fångar hittat till rugtannens håla ska spelledaren slå 1T10 för varje dygn. Bli resultatet 9-10 så har rugtannen besegrats och Gjernfinn upphittad. Händer detta så kommer Gjernfinn bäras tillbaka mot Hust av 1T6+1 förgiftade fångar (de har lika många giftpoäng som antal dagar de varit iväg -2). Rollpersonernas enda chans att få Gjernfinn är att genskjuta fångarna och ta klenoden från dem.

Tid	Händelse
0	Fångarna släpps loss.
6 SR	All utrustning är tagen.
12 SR	Alla riddjur är stulna eller beskyddade.
6 timmar	De första fångarna kommer till skogshuggarlägret.
12 timmar	Hela Skogshuggarlägret är plundrat och härjat.
3 dygn	De första fångarna hittar till Jaktstugan.
3,5 dygn	Jaktstugan är plundrad och härjad.
8 dygn	De första fångarna hittar Rugtannen.

JAKTEN ÖVER FÄLTET

Mellan Hust och Draskkogen ligger ett öppet tremilafält. Att ta sig över fältet till Skogshuggarlägret som ligger invid Draskkogen tar olika lång tid beroende på hur rollpersonerna tar sig dit: 8 timmar till fots, 4 timmar till häst, 2 timmar till häst (i galopp om rollpersonerna lyckas med ett slag för Riddjur).

På färden över fältet kan rollpersonerna råka ut för något av följande:

Goll och hans mannar

På färden över det öppna fältet springer eller rider alla de förgiftade fångar som ännu lever och det innebär att de som springer försöker anfalla de som har hästar och kanske till och med andra bara för att få mindre konkurrens. Många går även ihop i grupper för att överleva längre. En sådan grupp på sju fångar leds av krigaren Goll. Under äventyret kan det hända att attackerar rollpersonerna. De kommer under sin jakt att slå sig fram genom Skogshuggarlägret och Jaktstugan i jakt på Gjernfinn. De kan tänka sig att gå samman med andra för att lättare uppnå sina mål. Golls sex underhuggare har samma värden som de förgiftade fångarna. Goll har samma värden som de förgiftade fångarna med skillnaderna att han är Trollstark (+4), har +20 stridspoäng och 30 KP. Vilken utrustning Goll och hans mannar fått handskarna på är helt upp till spelledaren. Kommer Goll fram till Skogshuggarnas läger före rollpersonerna så kommer han att ha besegrat Brandhe och beväpnat sig med Ghamkjeft och Saxfrände (se nedan).

Bågskyttar

Om någon annan än rollpersonerna fått tag på en båge så kan bågskytten få för sig att ha ihjäl ett par motståndare. Bågskytten kommer att stå på 80 meters håll när han attackerar rollpersonerna och har 1T3 andra fångar med sig i sitt sällskap. De kommer att undvika regelrätt närstrid i möjligaste mån.



Gripen

Rollpersonerna ser plötsligt en grip som sveper över slätten. Den verkar onekligen hungrig och är ute efter ett lätt byte. Gripen kommer främst att attackera ensamma personer som står upp eller springer. Om rollpersonerna lyckas med ett slag för Växt- och djurliv så inser de att det är mindre risk att överfallas av gripen om de håller sig tätt tillsammans och lågt på marken. Skulle gripen attackera rollpersonerna så finns värden för gripen på sidan 117 i Trudvangs stigar.

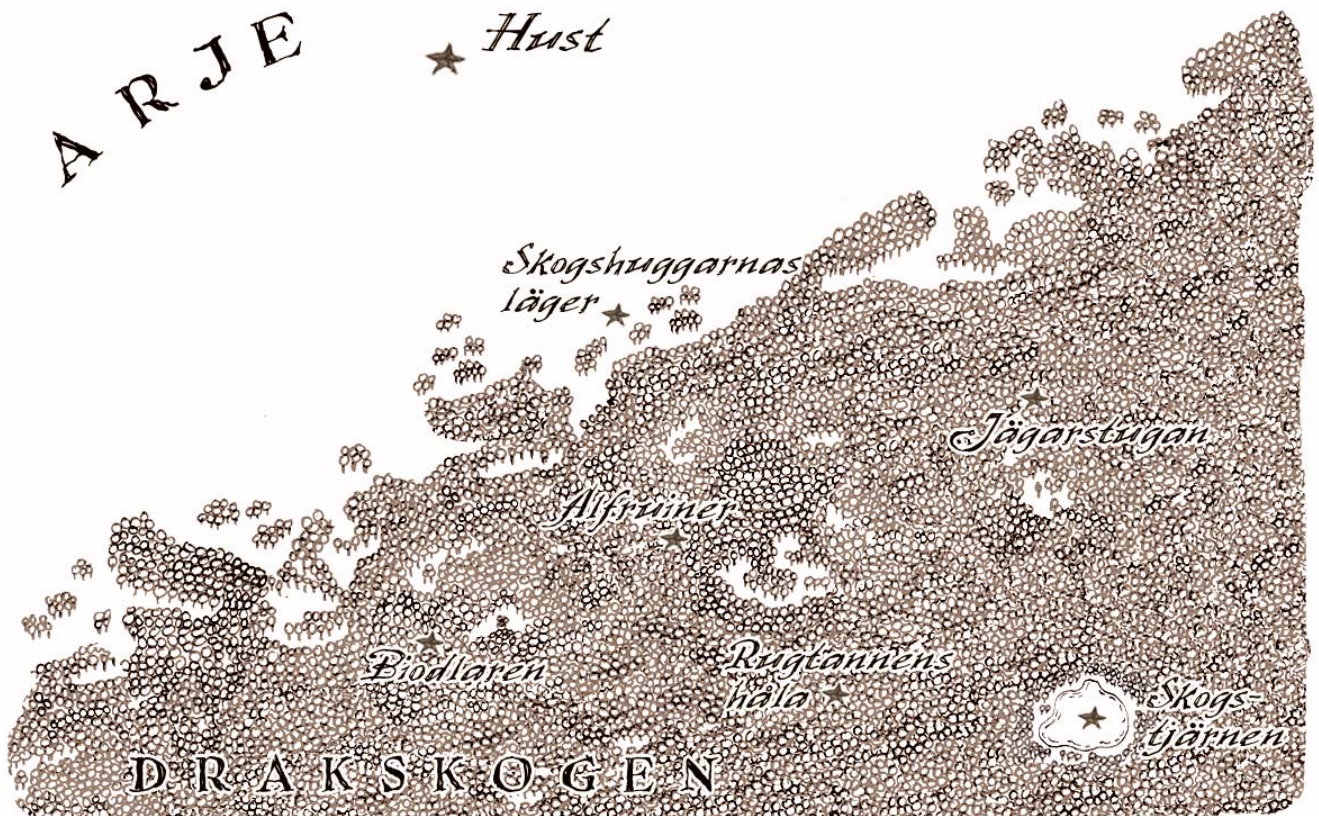
Hästen

Halvvägs över till Skogshuggarnas läger lägger rollpersonerna märke till hur en av de som fick tag på en häst nu försöker få upp den efter att hästen fastnat i en mindre göl. Fången försöker förtvivlat få upp hästen innan rollpersonerna kommer fram. Har rollpersonerna dragna vapen medan de närmar sig kommer fången att överge hästen och bege sig därifrån, annars står han kvar och ber om hjälp. För att få upp hästen behövs ett lyckat situationsslag med situationsvärde 10. Exceptionella karaktärsdrag som baserar sig på styrka läggs till och för varje extra person som hjälper till så ökar situationsvärdet med +2.

SKOGSHUGGARNAS LÄGER

Framför er i diset så skymtar ni nu några tält och skrangliga skjul. Marken är lerig efter tidigare regn och vatten har samlats i fotspåren efter både folk och få och bildar en gytjtig sörja. På avstånd hör ni ljudet av yxor som hugger ved. Det rytmiska ljudet dränks snart ifrån gråten av ett barn. Några rökstrimor stiger upp ur diset och den svaga lukten av mat blandas med stanken från träck. Framför er ute i gytjtjan står en skara män med bistra miner, väntades på att ni skall rida in i gytjtjan.

Några mil söder ifrån Hust, vid Drakskogens bryn, ligger skogshuggarläget där Erdiwald senast sågs. Läget består av ett dussin tält och några snabbt ihopsnickrade träuckel i vilka de tjugotal skogshuggarna lever i tillsammans med sina familjer. Förmannen i läget heter Brandhe. Platsen ger ett dystert intryck, svin bökar omkring bland de skitiga tälten och barn sitter halvnakna i leran lekandes med kottar och stenar. Skogshuggare har levt här under fattiga förhållandet i två år och de lyder alla under Levigild som sände ut dem hit för att ha ständig tillgång på trä inför ett kommande krig. Att leva nära Drakskogen är farligt och det senaste halvåret har ett antal nyttodjur och en skogshuggare har dödats av en varelse från skogen. Folket i läget kallar varelsen för Nattmannen och de brukar varje natt tända stora eldar runt läget för att hålla honom borta.





Hur Skogshuggarlägre ser ut när rollpersonerna anländer beror på hur lång tid de tagit på sig. Har ingen kommit fram till lägre så kommer de att mötas av förmannen Brandhe och sju starka skogshuggare som undrar vad som pågår. Visar sig rollpersonerna vänliga och berättar vad som hänt kommer Brandhe snabbt att svara på deras frågor och sedan kommer skogshuggarna att samla ihop sina familjer och ta sig bort från lägre för att inte drabbas av den anstormande hären av vildsinta fångar.

Skulle rollpersonerna komma efter de första fångarna så har Brandhe och hans närmaste vänner slagits ihjäl. En del familjer har flytt medan andra fortfarande gömmer sig i sina skjul. Svärden Gharmkjeft och Saxfrände har tagits av andra fångar. Ingen i lägre vill tala med rollpersonerna utan vill bara bli lämnade ifred.

Kommer rollpersonerna först efter 12 timmar har lägre blivit helt plundrat. De barn och vuxna som inte flytt har antingen blivit dräpta eller tillfångatagna. Lägre ligger helt öde: tält och skjul är raserade eller nerbrända. All användbar utrustning har blivit plundrad. På marken ligger det kvar både döda från lägre och några fångar som dött i skogshuggarnas tappra försök till försvar.

Brandhes hemlighet

Brandhe är en kraftig man med ett stort flätat skägg och bullrande skratt. Han står, precis som de flesta av skogshuggarna, i skuld till Levigild. Brandhe är skyldig grofen en större summa pengar som han nu måste slita ihop som trädgårdare. Han avskyr den fattiga och bedrövliga tillvaron och har lovat sin fru och son att de snart kan bege sig iväg och starta ett nytt liv långt iväg från Draskkogen. Utanpå verkar Brandhe vara en bullrig och glad man med ett gott humör och sinne för humor. Han delar gärna med sig gamla minnen och berättar gärna historier om saker han har varit med om. Favoritberättelsen

Brandhe och skogshuggarna

Ex. karaktärsdrag:	Härdad: +1, Beslutsam +1, Trögtänkt -1
Förflyttning: 8 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)
Kroppspoäng: 26	Skräckfaktor: -
Kroppsdelar:	KP RV/BV Skador
Huvud	1-2 13 1/8
Vänster arm	3-4 13 1/8
Höger arm	5-6 13 1/8
Bröstkorg	7-11 26 1/8
Mage	12-14 17 1/8
Vänster ben	15-17 17 1/8
Höger ben	18-20 17 1/8

Stridspoäng: 10

IM: +4 (skogshuggarna +3)

Färdigheter (fördjupningar): Skötsel gård FV 9, Hantverk trä FV 8 (Grovsnickeri), Tala röna FV 8 (Väströna), Riddjur FV 8, Kulturkännedom Arje FV 5, Strid FV 10.

Vapen: Handyxa, skada 1T10 (ÖP 10), BV 14, IM +3, SH 4
Brandhe bär på en vedyxa, skada 1T10 (ÖP 9-10), BV 15, IM +4, SH 3

Rustning: Tjocka kläder

Utrustning: Silverband värt 1T6 silverstycken (100-600 HV), litet lägerpaket, litet hantverkspaket.

handlar om ett slagsmål vid stenslungarfesten där han sparkade en annan man mellan benen så hårt att mannen somnade, ett minne som rollpersonerna kan få höra många gånger om öl eller andra starka drycker intages.

När man för sex månvar sedan sökte efter Erdiwald och hans två vänner fann Brandhe och fem andra skogshuggare Locheds och Saxes kroppar, tömda på blod och med sönderslitna strupar, liggandes vid några alfruiner. De bägge människans utrustning var fortfarande i mycket gott skick och Brandhe förstod att de mästersmida klingorna och praktiga ringbrynorna kunde bli början på ett nytt liv om dessa böts mot silver. Tillsammans plundrade de sex skogshuggarna de döda på deras bägge vapen och rustningar för att sedan gömma kropparna. Värdesakerna ligger nu gömda i en kista i Brandhes skjul där de väntar på att de inblandade skogshuggarna skall klura ut hur de skall lyckas sälja allt. För att dyrka upp läset till kistan krävs ett slag för färdigheten Lönndom eller att man tillfogar läset 20 i skada.

I kistan ligger följande:

Locheds mästersmida bredsverd Gharmkjeft, Saxes mästersmida bredsverd Saxfrände, två stycken ringbrynor (RV 5, BV 14) och två stycken hjälmor (RV 9, BV 20).

Gharmkjeft

Vapengrupp: enhandsfattade svärd; **Klass:** medeltung; **Material:** järn; **Initiativmodifikation:** +4; **Längd:** 1 m; **Vikt:** 1,8 kg; **Brytvärde:** 16; **Stridshandlingar:** 3; **Skada:** 1T10 (ÖP 9-10)+2; **Värde:** 12 000 (120 sm) **Övrigt:** Gharmkjeft har givits egenskapen Skärpa. Eftersom svärdet är mästerligt ger det även +3 stridspoäng.

Saxfrände

Vapengrupp: enhandsfattade svärd; **Klass:** medeltung; **Material:** järn; **Initiativmodifikation:** +4; **Längd:** 1 m; **Vikt:** 1,8 kg; **Brytvärde:** 24; **Stridshandlingar:** 3; **Skada:** 1T10 (ÖP 9-10); **Värde:** 12 000 (120 sm) **Övrigt:** Saxfrände har givits egenskapen Hållbarhet. Eftersom svärdet är mästerligt ger det även +3 stridspoäng.

Om rollpersonerna besökt gastarna och konfronterar Brandhe kommer han först att hota dem med stryk för att de far med osanning. Står rollpersonerna på sig kommer han att bryta ihop och förklara grätandes hur han endast ville skapa ett bättre liv för sin fru och dotter. Brandhe kommer inte att avslöja vilka de andra inblandade är för att skydda dem och deras familjer. Han kommer frivilligt att följa med rollpersonerna tillbaka till gastarna om rollpersonerna svär på att inte berätta vad som har skett för någon samt att hans fru och son inte kommer att skadas. Innan han lämnar lägre kommer han att be en av sina vänner att försöka se efter och försörja hans familj.

Tre vägar in i Draskkogen

I Skogshuggarlägre finns det gott om information att hämta om man bemödar sig med att fråga runt lite. Det finns i huvudsak tre ledtrådar som rollpersonerna kan följa: Jaktstugan, Biodlaren och Alfruinerna.

Mot jaktstugan

Skogshuggarna vet inte så mycket om Draskkogen eller dess invånare. De fruktar skogens träd och ogillar att fälla dessa då de tycker sig känna hur skogens hat växer för varje yxhugg. De färdas sällan in i



skogen och påpekar att om någon känner till skogen och dess stigar så är det jägaren Frejwe som lever tillsammans med sin dotter Viska två dagsmarscher in i skogen. Frejwe brukade besöka skogshuggarna för att byta kött och päls mot bruksföremål men nu det var länge sedan han kom på besök och folket i lägret börja misstänka att de har hänt honom något. De flesta skogshuggarna kan peka ut riktningen till Jaktstugan.

Mot Biodlaren

Skogshuggarna vet även att det bor ytterligare en man i skogen, de kallar honom Biodlaren då han under sina två besök i lägret bytt till sig verktyg och betalat med saftiga honungskakor. Skogshuggarna beskriver honom som kufisk typ med långt hår hängandes framför ansiktet och med en stor präktig näsa, värdig ett troll. De misstänker att han bor ganska långt väster in i skogen men ingen vet riktigt vart. Skogshuggarna kan peka ut en ungefärlig riktning, men vet inte hur många dagsmarscher in i skogen han bor.

Mot alfruina

Brandhe själv och alla utom en av skogshuggarna som var med och plundrade Loched och Saxe berättar inget om Alfruina eller deras plunder. Skogshuggaren Edelwin däremot är en av de som var med om plundrandet, men inte fick ett enda silverstycke eftersom Brandhe ville hålla allt plunder för sig själv. Edelwin som är girig och småsint vill därför hämnas på Brandhe och kan tänkas kontakta rollpersonerna om de varit fredliga. Han berättar för dem att det ligger Alfruina en dagsmarsch in åt sydväst. Han berättar också att han vet att Erdiwald och hans följeslagare begav sig av dit. Edelwins förhoppning är att rollpersonerna genom att resa dit ska märka att kropparna blivit plundrade och komma tillbaka för att ställa Brandhe mot väggen.

Övriga saker i Skogshuggarlägret

Övriga saker man kan få reda på och göra i Skogshuggarlägret är att få information om Erdiwald, höra rykten om Nattmannen och idka byteshandel.

Information om Erdiwald

För den som undrar kan skogshuggarna berätta om hur Erdiwald i sällskap med två vänner brukade stanna till för en natt i lägret innan han red vidare in i skogen. Grofsonen brukade göra detta minst en gång varje månvarv och han brukade bli borta i ungefär en vecka. För ungefär sex månvarv sedan red Erdiwald in bland träden och kom aldrig ut igen. Trots att Levigild sände ut en smärre armé för att leta hittades inga spår efter de tre männen eller smycket Gjernerfinn. Vad sonen gjorde i skogen har folket i lägret ingen aning om men de delar gärna med sig av underliga men helt felaktiga misstankar. De rekommenderar rollpersonerna att inte bege sig in i Drakskogen då det är en uråldrig skog med ett förvridet sinne.

Rykten om Nattmannen

Skogshuggarna berättar även gärna om Nattmannen, en varelse som lever i skogen och som ibland kommer och suger livet av lägrets nyttodjur. Skogshuggarna tror de är en ond anda som hämnas för att de hugger ned hans skog. Skogshuggarna är mycket rädda för Nattmannen då han endast för tre dagar sedan bröt sig in i ett skjul och sög livet ur tre svin. Man oroar sig eftersom han för ett tag sedan

dödade en skogshuggare som hade gått ut för att pissa. De misstänker att han snart inte alls kommer att nöja sig enbart med djurblood utan bara sukta efter människor. Egentligen är Nattmannen rugtannen Erdiwald som kommer för att släcka sin blodtörst.

Byteshandel

När rollpersonerna har fått de ledtrådar de behöver så måste de göra sig redo för sin resa in i Drakskogen. Om rollpersonerna är dåligt utrustade kommer de få det svårt att överleva inne i skogen. Du som spelledare bör påpeka detta om spelarna visar tendens till att vilja träda in bland träden utan vapen eller överlevnadsutrustning.

Skogshuggarna är villiga att byta till sig det mesta av värde, exempelvis riddjur. Beroende på hur fort rollpersonerna tagit sig till lägret kommer tillgången på välbehövda föremål försämrats. Ju längre tid det tog att ta sig till lägret, ju fler förgiftade har redan passerat lägret och tagit det mesta.

Rollpersonerna behöver inte byta till sig utrustning de kan även stjäla den eller ta utrustning från skogshuggarna. Skulle rollpersonerna hota skogshuggarna försöker de i första hand gå samman till så många skogshuggare som möjligt för att mota bort rollpersonerna, men om rollpersonerna är välbeväpnade eller om någon av dem hotar med en båge kommer skogshuggarna att backa undan och låta rollpersonerna ta vad de behöver.

Handyxa: skada 1T10 (ÖP10), BV 14-10, IM +3, SH 4

Värde: 600-300 (6-3 sm)

Vedyxa: skada 1T10 (ÖP 9-10), BV 15-10, IM +5, SH 3

Värde: 800-400 (8-4 sm)

Dolk: skada 1T10 (ÖP 10), BV 12-8, IM +1, SH 4 Värde:

200-100 (2-1 sm)

Klubba: skada 1T10 (ÖP 10) BV 10, IM +2 SH 4 Värde

20 (0,2 sm)

Jaktbåge: skada 1T10 (ÖP 9-10) IM +2, PV 2/0, Kort

distans 2-70 m, Lång distans 40+ (FVx5) m, Värde: 600

(6 sm) Pilars värde: 25 (0,25 sm)

Litet lägerpaket Värde: 400 (8 sm)

Vanligt lägerpaket Värde: 800(8 sm)

Litet jaktpaket Värde: 400 (4 sm)

Mat 1 port Värde: 400 (4 sm)

Häst: Värde: 5000 (50 sm)

Mulåsa: Värde: 2500 (25 sm)

Skogshuggarlägret är plundrat

Kommer rollpersonerna till lägret efter att det blivit plundrat och övergivet är rollpersonernas nästa steg att helt enkelt följa spåren in i skogen. Antingen kan de följa spåren som leder till Biodlaren eller spåren som leder mot Jaktstugan. Om spelledaren vill kan det krävas lyckade slag för Jakt och fiske för att inte tappa spåren och gå vilse.



DRAKSKOGEN

Drakskogen är en mycket stor och gammal skog som bär på många hemligheter. Det är en sagolik skog där dimman verkar vilja dölja skogens hemlighet för vandrares ögon. Enorma träd skjuter upp hundratals famnar i skyn och låter väldigt lite solljus nå den mossklädda marken. Stora klippblock ligger likt öar utspridda i havet av mossa. Rötter, tjocka som smörttunnor, slingrar sig över stigarna och bildar valvbågar stora nog för en ryttare att rida under. Ju längre in man färdas desto tystare och hotfullare blir skogen, det som verkade vara en trevlig och sagolik skog förvandlas till en hemsk och farlig plats.

Något som har format landskapet i skogen är spinnmalen, en insekt stor som en människohand och som spinner sina nät mellan skogens träd. Malen lever på insekter och mindre djur såsom fåglar och gnagare. Ibland kan hela gläntor och områden vara inlindade av malens nät vilket försämrar sikten och framkomligheten markant. I detta äventyr kommer rollpersonerna endast röra sig i utkanterna av skogen och stöta på endast en bråkdel av skogens invånare. Efter att rollpersonerna har lämnat skogshuggarnas läger kan de gå hur de vill mellan skogens olika invånare. Som spelledare skall du beskriva den sagolika stämningen och hur tiden tycks stå stilla.

Drakskogen är så tät att det inte går att rida snabbare genom skogen än det går att gå fram till fots.

I Drakskogen kan rollpersonerna resa mot Jaktstugan, Biodlaren, Alfruinerna, Skogstjärnen och Rugtannens håla. Utöver dessa platser finns det ett antal händelser rollpersonerna kan råka ut för. Hur ofta rollpersonerna råkar ut för händelser är helt upp till spelledaren. Rollpersonerna bör inte råka ut för samma händelse mer än en gång.

1T6	Händelse
1	Olmsjukan
2	Nattulmarna
3	Tre döda män
4	Älvan
5	En ensam man
6	Sovande förgiftade

Olmsjukan

Här och var i skogen kan vandrare få syn på träd vars smaskiga bär får det att vattnas i munnen. Den som plockar ett bär från trollolmen kommer att sticka sig i händerna på de lömska taggarna som gömmer sig under trollolmens blad och därmed löpa risk att drabbas av olmsjukan. Själva bären går att äta och smakar gott och härligt friskt.

Trollolmstagg

Typ: förändrande; **Styrka:** 4; **Utseende:** Trollolmen ett är ett litet och knotigt träd med små blad och brunröda smaskiga bär. Den är mycket ovanlig förutom i Drakskogen där den växer i överflöd; **Beredning:** ingen; **Intagningsätt:** personen sticker sig på de taggar som gömmer sig på trollolmen; **Varaktighet:** 8 timmar; **Effekt:** Den som sticker sig på taggarna blir skogsbiten och förälskar sig i skogen. Smittade personer blir lyckliga och vill äta fler frukter ifrån trollolmen. De får svårt för att skada skogen eller bruka föremål som inte kommer från naturen. En stucken person får även -5 för situationslaget för att motstå en skogsrås förtrollning.

Lindrig verkan: Personen blir fnittrig och känner sig härligt tillfreds i skogen.

Måttlig verkan: Kan inte skada naturen genom att bryta av grenar eller tända en eld. Kan inte döda djur eller äta kött. Vill endast äta trollolmsbär och andra frukter som skogen erbjuder.

Ansenlig verkan: Kastar av sig kläder och föremål som inte tillhör naturen. Vandrare i lyckorus ut i skogen på måfå med stor risk för att gå vilse.

Fullständig verkan: Den påverkade kastar av sig sina kläder och alla sina föremål som inte tillhör naturen. Därefter vandrar han i lyckorus ut i skogen för att leva tillsammans med den. Vidare skyddar offret naturen med våld och skadar därmed personer som skadar naturen eller dödar djur.

Nattulmarna

Det är mörkt, månskenet sipprar ned genom löverket och skapar små fläckar av ljus på marken. Det är väldigt tyst, inga insekter spelar, ingen vind viner. Plötsligt fladdrar något till i ögonvrån. Ni hör ljudet av vingslag. Plötsligt är de överallt: stora flaxande varelser med trynen till ansikten. Deras käftar hugger efter er och deras hessa grymtningar ekar i skogen.

Under det senaste året har flera grupper av nattulmar vuxit sig stora i norra Drakskogen. Under dagen sover de i grottor och i urholkade träd för att nattetid jaga efter byten. Det var en av dessa nattulmsflockar som attackerade Erdwald, Loched och Saxe vid Alfruinerna. På senaste tid har de vuxit sig så starka att det är livsfarligt att vistas utomhus nattetid i Drakskogen. Det krävs ett stort sällskap och en kraftig eld för att hålla nattulmarna borta. Ensamma vandrare lever ett svårt liv i Drakskogen då inte ens den största brasan kan hålla de hungriga blodsugarna borta.

För varje natt rollpersonerna tillbringar utomhus i Drakskogen skall spelledaren slå 1T10. Blir resultatet 8-10 så har en grupp på 1T6+1 nattulmar uppträckt rollpersonerna. Om rollpersonerna gör upp en stor eld och är fler än fyra till antal kommer blodsugarna inte att våga attackera. Om rollpersonerna saknar eld kommer nattulmarna att försöka suga livet ur dem i sömnen. Nattulmarna flyr om fler än en av dem dödas i strid.

Bedövande saliv

Nattulmar är lömska varelser som hellre smyger upp och suger blod från sitt offer än anfäller huvudstupa. Till sin hjälp har nattulmen sin saliv som den spottar på det ställe där den tänker bita (vanligtvis halsen, underarmen eller låret). Offret slår ett situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Fysik används). Misslyckas slaget bedövas ytan i 3 spelrunder och nattulmen kan slicka i sig blod obehindrat. När 3 spelrunder passerat måste nattulmen applicera ytterligare saliv och ett likadant situationsslag sker. När nattulmen suger blod förlorar offret 2 kroppspoäng varje spelrunda tills att denna dör eller att nattulmen upphör med sitt sugande.

Att bli en rugtanne

En människa som har blivit biten av en nattulm och smittats av rugtannesjukan kommer efter några nätter se sig själv förvandlas till en blandning mellan nattulm och människa. Personen blir hårigare och håret antar svart och spretigt form; kroppen antar en gråaktigare hudfärg och musklerna blir senigare samtidigt som händerna blir



Nattulmarna

Ex. karaktärsdrag: Stark +1, Graciös +4, Korkad -2

Förflyttning: Land 4 m, Luft 18 m **Storlek:** Mansvarelse

Kroppspoäng: 24 **Skräckfaktor:** -

Kroppsdelar:		KP	RV/BV	Skador
Huvud	1-2	12	0/0	
Vänster vinge	3-4	12	0/0	
Höger vinge	5-6	12	0/0	
Bröstkorg	7-11	24	0/0	
Mage	12-14	16	0/0	
Vänster ben	15-17	16	0/0	
Höger ben	18-20	16	0/0	

Stridspoäng: 13

IM: ±0

Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 12 (Dold förflyttning, Gömma sig, Smyga), Rörlighet FV 12, Strid FV 3 (Naturlig strid [nivå III], Bett [antal handlingar (nivå III), Skada (nivå I)], Klor [antal handlingar (nivå II), Skada (nivå I)]).

Naturliga vapen: Bett, skada 1T10+1 (ÖP 10) SH 1; Klor, skada 1T5+1 SH 2

Förmågor: Bedövande saliv, Nattsyn

Övrigt: Nattulmens bett kan överföra den fruktade rugtannesjukan eller ulmsot som den också kallas. För varje bett är det 1-5 på 1T20 att offret smittas av sjukdomen. Om en person blir smittad kommer han att förvandlas till en rugtanne inom 1T6 dagar.

klokliknande; ansiktet förvrängs till att likna en nattulms med ett ulmtryne, plirande mörka och blänkande ögon, huggränder och rinnande saliv.

Förutom den groteska skepnaden måste personen livnära sig på blod från en varmblodig varelse för att må bra. Varje natt som rugtannen inte slickar i sig blod får han -1 på alla handlingar. När han fått sammanlagt -10 på alla handlingar är han så svag att han går i dvala till dess att han får nytt blod.

En rugtanne kan leva upp mot tre gånger så länge som en vanlig människa men endast vistas utomhus på nätterna. En rugtanne som vistas i dagsljus tar 1 KP i skada från totala KP per minut (6 spelrundor).

Observera att om en rollperson förvandlas till en rugtanne så kan han sprida rugtannesjukan vidare med sina bett. Varje bett överför rugtannesjukan på resultat 1-5 på 1T20. En person smittad med rugtannesjukan blir en rugtanne inom 1T6 dagar.

Rugtannens exceptionella karaktärsdrag ändras enligt följande:

Styrka: +4 för situationsslag och skademodifikation (dock ej mer än +6); **Smidighet:** +4 för situationsslag och förflyttning (dock ej mer än +6); **Fysik** +6 för situationsslag och i kroppspoäng (dock ej mer än +8); **Karisma** -4 i situationsslag och raud (dock ej lägre än -6).

Övriga egenskaper

Naturligt skydd: RV 1 (hud); **Bedövande saliv:** saliv som appliceras på ett offers kroppsdel gör att offret inte känner någon smärta i kroppsdelens under 3 spelrundor om offret misslyckas med ett fysikbaserat situationsslag mot situationsvärde 8; **Fördjupningen Bett** [Antal handlingar (nivå I); skada (nivå I)], **Fördjupningen Klor** [Antal handlingar (nivå II); skada (nivå II)]; **Nattsyn;** **Skräckfaktor** 1T10 (ÖP 10).

Färdigheter

Rörlighet +3 färdighetsvärden, Lönndom +6 färdighetsvärden.

Fördjupningar

Dold förflyttning, Gömma sig, Smyga, Undgå attack.

Eftersom rugtannen blir tåligare mot skador i och med att fysiken förbättras kommer dess kroppspoäng att ändras. Lägg därför till rugtannens nya kroppspoäng till de redan befintliga och räkna kroppsdelspoängen på nytt. Rugtannen är även mycket tåligare mot giftet och blir därför av med upp till 2 giftpoäng och kommer inte att drabbas lika snabbt av giftet på grund av sitt höga fysikbaserade karaktärsdrag.

Tre döda män

Rollpersonerna upptäcker en glänta där tre stycken personer verkar ligga och sova trots att det är mitt på dagen. Vid en närmare undersökning är personerna döda, deras strupar är sönderslitna och de är helt tömda på blod. De döda verkar dock inte ha vaknat och all utrustning är i ordning. Om rollpersonerna letar finner de:

- 1 vedyxa
- 2 silverstycken
- 6 portioner torkat kött
- 1 harnesk i härdat läder (RV 3, BV 12)
- 1 litet vildmarkspaket





Älvan

En älva bestämmer sig att slå följe med rollpersonerna. Undrar rollpersonerna vem hon är så introducerar hon sig som Frövinge. Frövinge följer sjungandes efter rollpersonerna hela dagen och försöker stjäla deras utrustning eller mat så fort hon får chansen eller kastar kottar och småsten på dem. Rollpersonerna skall uppleva henne som mycket irriterande och påfrestande. Tillslut kommer Frövinge att fastna i ett spinnmalsnät. Om rollpersonerna hjälper henne kommer hon tacka dem och sedan flyga iväg. Skulle rollpersonerna senare i äventyret hålla på att dö av giftet i deras kroppar medan de är i Drakskogen återvänder Frövinge med flera vänner och förbättrar deras tillstånd. Regelmässigt så förlorar rollpersonerna fyra giftpoäng. Läs följande text:

Ert blod brinner likt logars eld och svetten rinner ned för era kroppar. Sakta svartnar det för ögonen, ni tar några kliv till innan ni faller ned i mossan. Ni kan alla höra [rollpersons namn] hostar blod och snart ligger ni döendes. Plötsligt så ser ni några vita prickar dansa framför er. Ni hör en svag sång och det känns som om ni lyfts upp från mossan. När ni öppnar ögonen

ser ni en skara älvor dansa runt er. En av dem ler mot er, ni känner igen henne men vet inte vart ifrån. Ni känner hur ni återfår era krafter, smärtan försvinner med sången. Plötsligt är ni återigen ensamma i skogens djup...

Låter rollpersonerna bli att hjälpa henne kommer hon att bli uppäten och rollpersonerna går miste om hennes hjälp.

En ensam man

I mossan bredvid en nyfallen fura ligger en skadad man och ropar på hjälp. Hans ben är brutet och ligger fastkilat under trädet. Hans namn är Uskar och han utger sig för att vara en vilsen vandrare ifrån Isenbrant på jakt efter vilda blommor i Drakskogen. Egentligen är han en annan förgiftad som hoppas kunna slå följe med rollpersonerna. Om rollpersonerna tar med sig honom kommer han endast att vara till besvär då han, förutom att sakta ned gruppen, kommer att sprida lögner och försöka vända rollpersonerna mot varandra. Hemma i Isenbrant kallades han Uskar Ormtunga ett namn han gjort sig förtjänt av. Hans mål är att bilda pakt med någon i gruppen så att de tillsammans kan döda dem andra. Självklart kommer han att bryta





pakten och försöka lägga vantarna på Gjernfinn själv. Uskar gillar att smida ränker och att vinna. Hans favoritsamtalsämne är egentligen blommor och bin men för att behålla sin täckmantel talar han endast om blommor.

Uskar Ormtunga

Ex. karaktärsdrag: Smidig +2, Behagfull+1, Tvehågsen -1
Förflyttning: 6 meter (brutet ben) **Storlek:** Mansvarelse (1gg)

Kroppspoäng: 26

Skräckfaktor: -

Kroppsdelar:		KP	RV/BV	Skador
Huvud	1-2	13	1/8	
Vänster arm	3-4	13	1/8	
Höger arm	5-6	13	1/8	
Bröstkorg	7-11	26	1/8	
Mage	12-14	17	1/8	
Vänster ben	15-17	17	1/8	
Höger ben	18-20	17	1/8	

Stridspoäng: 13 med dolk

IM: +1

Färdigheter (fördjupningar): Gyckelkonster FV 8 (Utbrytarkung), Lönnedom FV 12 (Dulgastöt, Ficktjuveri) Rörlighet FV 8 (Alert), Strid FV 8 (Vapenbärare [dolk]), Tala röna FV 8 (Väströna, Ormtunga).

Vapen: Dolk, skada 1T10 (ÖP10), BV 12, IM +1, SH 4.

Rustning: Tjocka kläder.

Utrustning: -

Sovande förgiftade

Det är natt eller tidig morgon som rollpersonerna ser en rökpelare stiga upp framför sig mellan träden. När de smyger närmare så uppträder de ett litet nattläger med 1T4+1 andra sovande förgiftade. En av de förgiftade sitter vakt men har inte uppträckt rollpersonerna. Det verkar finnas gott om utrustning och mat. Rollpersonerna får själva välja hur de skall hantera situationen.

De sovande förgiftade har följande:

- 1 vanligt jaktpaket
- 1 vanligt lägerpaket
- 2 handyxor
- 1 vedyxa
- 4 dolkar
- 1 jaktbåge
- koger med 8 pilar
- 1 spikklubba
- 1 bredsvärd

JAKTSTUGAN

Jaktstugan ligger 2 dagsmarscher ifrån Skogshuggarnas läger, 1 dagsmarsch från Alfruinaerna, 2 dagsmarscher från Biodlaren och 1 dagsmarsch från Skogstjärnen.

I Jaktstugan bor jägaren Frejwe med sin dotter Viska. De bor i en liten timmerstuga med ett tillhörande skjul som förutom redskapsbod

fungerar som hem till geten Adrwn. Geten brukar vara fastkedjan på bodens tak där den gillar att nalla lite på gräset och mossan som växer där. Stugan ligger i en glänta bredvid två enorma klippblock som en liten källa porlar fram under. Utanför står en huggkubbe med en stapel färdighuggen ved och ur stugans rökhål stiger en svag strimma rök upp. Själva stugan är mysigt och varmt där en eld alltid sprakar i mitten av rummet och sängarna täckta av härliga mjuka fällar.

Frejwe

Frejwe blir misstänksam när rollpersonerna dyker upp. Både han och Viska har haft det jobbigt senaste tiden med nattulmar och främlingar som kan betyda ännu mer trubbel gör honom inte alls glad. Han hoppas dock på att rollpersonerna är vänliga själar. Frejwe och Viska har inte kunnat lämna stugan på grund utav nattulmarna och nu hoppas han att rollpersonerna kan hjälpa honom och Viska i säkerhet till Skogshuggarnas läger. Frejwe börjar bli gammal och hans stela ben gör det svårt att jaga, istället har Viska fått sköta jakten ensam de senaste veckorna. Han kommer efter ett tag att ursäkta sig för att sedan gå och lägga sig. Frejwe oroade sig förut över rugtannen som strök omkring runt huset men nu när Viska verkar jagat bort varelsen är hans enda bekymmer att dölja sin dotters förhållande till Erdiwald. Han fruktar att Viska kommer avrättas om Levigild får reda på vad som har skett.

Frejwe gillar att prata om jakt, fällor och skogen. Han gillar inte att tala om krig eller folk som skryter eller försöker imponera på hans dotter. Han gillar absolut inte att tala om Erdiwald eller om Levigild den Främste. Om någon talar gott om hans get Adrwn så blir han glad och berömmar rollpersonen senare för att vara en god karl/kvinna.

Viska

Viska är en vacker kvinna med ett flätat korpsvart hår och klarblå ögon. Hon är väldigt självständig och eftersom hennes fader är gammal och trött så kommer rollpersonerna antagligen att tala med henne. Hon kommer att bjuda rollpersonerna på torkat kött och getmjölk i utbyte mot nyheter från omvärlden. Viska är en mycket god jägare och känner precis som sin fader skogens stigar och faror. Hon brukade vara en glad och lycklig kvinna men har efter Erdiwalds försvinnande blivit deprimerad och tungsint. Viska vet om att Erdiwald har förvandlats till en rugtanne, han besökte henne i sin nya groteska form och de grät tillsammans hela natten. Hon började sätta ut mat till honom men efter ett tag slutade han både att äta och besöka henne. Till slut fann hon ett meddelande inrstat i en bit näver där Erdiwald förklarade att han inte längre vågade träffa henne på grund av sin blodtörst. Viska letar nu efter Erdiwald under lögnen att hon försöker leta reda på rugtannen och döda honom. Hon trotsar faran att vistas utomhus under natten och har flera gånger vandrat omkring i dagar på jakt efter sin älskade.

Viska gillar precis som sin fader att tala om jakt. Hon gillar dessutom att höra spännande historier och sagor och berättar gärna själv om skogsrädet, gastarna och den nyinflyttade Biodlaren. Viska undviker att prata om Nattmannen eller om rugtannar och det smärftar henne att ljuga om Erdiwald.



Viska

Ex. karaktärsdrag: Smidig +2, Klipsk +1, Svag -1

Förflyttning: 10 m **Storlek:** Mansvarelse (1gg)

Kroppspoäng: 22 **Skräckfaktor:** -

Kroppsdelar:		KP	RV/BV	Skador
Huvud	1-2	11	0/0	
Vänster arm	3-4	11	0/0	
Höger arm	5-6	11	0/0	
Bröstkorg	7-11	22	0/0	
Mage	12-14	15	0/0	
Vänster ben	15-17	15	0/0	
Höger ben	18-20	15	0/0	

Stridspoäng: 13 med jaktbåge, 8 med dolk

IM: +1 med dolk, +2 med båge

Färdigheter (Fördjupningar): Lönnedom FV 8 (Smyga), Växt- och djurliv Drakskogen FV 8 (Zoologi), Jakt och fiske FV 15 (Vildmarksman, Vildmarksvana), Strid FV 8 (Vapenbäare: pilbågar), Tala röna FV 8 (Väströna), Överlevnad skog FV 12 (Överlevare [skog]).

Vapen: Jaktbåge, skada 1T10 (ÖP 10), IM +2, PV 2/0, Kort distans 2-70 m, Lång distans 40+ (FVx5) m

Jaktdolk, skada 1T10 (ÖP10)-1, BV 12, IM +1, SH 4

Rustning: -

Utrustning: Koger med 20 pilar med järnspets, fattigmans kläder, stort lägerpaket (25 kg), stort jaktpaket (15 kg).

Viska och Frejwe vet följande

Viska och Frejwe kan berätta vägen till tjärnen där skogsrådet bor samt vägen till Biodlaren. De kan både berätta om att det har börjat spöka längre in i skogen, borta vid en stor mosse (Alfruinaerna). Viska är dock inte beredd att visa rollpersonerna vägen till något ställe om inte rollpersonerna först hjälper Frejwe att ta sig till Skogshuggarnas läger (eller till säkerhet någon annanstans). Berättar rollpersonerna om Nattmannen kommer Viska hävda att det antagligen bara är skogshuggarnas fantasi och att det hela handlar om en nattulm.

Att konfrontera Viska

Då rollpersonerna konfronterar Viska om att hon och Erdiwald hade ihop det kommer hon direkt erkänna och berätta hur de för första gången såg varandra i Skogshuggarlägret och att de genast blev förälskade. Om rollpersonerna berättar att de misstänker Erdiwald för att vara en rugtanne kommer hon skratta nedlåtande och säga:

"Visst är Erdiwald inte den man han var förut men jag älskar honom fortfarande och inget kan få mig att förråda honom. Min kärlek bränner så starkt jag vare sig fruktar svärd eller eld. Den som försöker döda min älskade måste även döda mig, för jag kommer hämnas hans dråp, det svär jag på."

Om rollpersonerna antyder att Erdiwald skulle vara en rugtanne utan att avslöja deras förhållande kommer hon att bli vred och be dem att lämna huset. Skulle de återvända lovar hon att skicka dem pilar som välkommande.

Berättar rollpersonerna att Biodlaren vet vart Erdiwald befinner sig kommer hon att tro på dem och väljer att följa med. Om Frejwe är ensam kvar i stugan kommer han att bli attackerad av nattulmar och dödas. Har rollpersonerna där emot fört honom i säkerhet kommer inget speciellt att hända.

Andra förgiftade kommer fram

Efter 3 dygn kommer 1T10+2 förgiftade fram till Jaktstugan. Det är upp till spelledaren om det är Goll och hans mannar eller andra förgiftade. I sin desperata jakt på rugtannen kommer de att misshandla Frejwe och våldföra sig på Viska för att få reda på allt de vet. När de får reda på att Viska letar efter rugtannen och kanske kan spåra upp honom så dräper de Frejwe och rövar med sig Viska som ska leda dem till rugtannen. Stugan bränner de till grunden så att ingen annan kan hitta något av värde där.

Kommer rollpersonerna först efter 3,5 dygn är stugan nerbrunnen och bland resterna hittar de förkolnade rester av en person. Med ett lyckat slag för färdigheten Jakt och fiske kan rollpersonerna spåra de som kidnappat Viska och försöka komma ifatt dem. Det tar rollpersonerna 1T3 dagar att komma ifatt och de förgiftade kommer att gå till attack mot rollpersonerna om rollpersonerna inte är försiktiga och lägger sig i bakhåll. Viska kommer att bli tacksam för att de räddat henne och hjälpa dem i den mån hon kan utan att avslöja något om Erdiwald.

ALFRUINERNA

Den kalla dimman smeker era kinder. Ni ryser av obehag och känner hur nackhåren reser sig. Ropen hörs allt tydligare och trots att ni försöker skynda fram så känns det som om ni långsamt glider fram genom dimman.

Alfruinaerna ligger 1 dagsmarsch från Skogshuggarnas läger, 1 dagsmarsch från Jaktstugan, 2 dagsmarscher från Skogstjärnen och 1 dagsmarsch från Biodlaren.

Besök under dagen

Ruinerna ligger i mitten av en stor mosse där skogen för tillfället öppnar upp sig. Rollpersonerna kan se i vita husgrunder löpa längst med marken och några enstaka omkullvälta pelare ligga utspridda över ången. Det mesta är av ruinerna är överväxt av gräs och buskar. I ett par av buskarna ligger kropparna efter Loched och Saxe. För att finna dessa krävs det ett lyckat slag i Lönnedom med svårighetsmodifikation -3 samt att spelaren uttryckligen säger att hon letar efter just döda kroppar.

Besök under natten

En tjock dimma vilar över ruinerna och klagande rop hörs inifrån. Håren reser sig på rollpersonerna och den kusliga stämningen ger 1T10 (ÖP 10) skräckpoäng. Kliver rollpersonerna in i den kalla och täta dimman måste de slå var sitt situationsslag med situationsvärde 12 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används). Misslyckas slaget



kommer rollpersonen att hamna i en slags slummer och ovetandes vandra in mot centrum av dimbanken.

Inne i dimman finns det två stycken kummelgastar. Det är Locheds och Saxes andar som går igen eftersom de nekats inträde till Othwa på grund av att skogshuggarna med Brandhe i spetsen stal deras vapen. De har bägge glömt bort sina namn och även fast de inte är direkt fiendliga mot rollpersonerna uppträder de kusligt och oberäkneligt. Deras kroppar är gråaktiga och uttorkade och ur de tomma ögonhålorna lyser ett dimmigt sken. Kummelgastarna talar med slöa och hesa röster på de dödas språk, ett ohyggligt språk som rollpersonerna nätt och jämt förstår.

Kummelgastarna kräver att rollpersonerna skall återlämna deras vapen som de stulit. Om rollpersonerna nekar kommer gastarna att bli en aning aggressiva och säga följande:

"Gharmkjeft, Saxfrände, våra klingors namn. För dem till oss i Brandhes famn! Om ej, ni i dimman irrar för evigt!"

Gastarna är inte intresserade av att svara på några frågor utan berättar hellre om hur Brandhe och hans män plundrade dem på deras utrustning. Berättar rollpersonerna om sitt letande efter Gjernfinn så kommer gastarna att lova berätta en hemlighet som rollpersonerna kommer att ha stor nytta för. Lovar rollpersonerna att återvända med de stulna föremålen och Brandhe kommer gastarna att ta bort dimman så att rollpersonerna kan hitta ut.

Kummelgastarna

Ex. karaktärsdrag:	Trollstark +4			
Förflyttning:	10 m	Storlek:	Mansvarelse (1gg)	
Kroppspoäng:	40	Skräckfaktor:	1T10	
Kroppsdelar:		KP	RV/BV	Skador
Huvud	1-2	20	0/0	
Vänster arm	3-4	20	0/0	
Höger arm	5-6	20	0/0	
Bröstkorg	7-11	40	0/0	
Mage	12-14	26	0/0	
Vänster ben	15-17	26	0/0	
Höger ben	18-20	26	0/0	
Stridspoäng:	27 med enhandsfattade svärd, +5 vid bruk av sköldar, 17 vid holmgång.			
IM:	±0 utan vapen och rustning, +6 med vapen och rustning.			
Vinterpoäng:	43 (morkvitalja)			
Färdigheter (fördjupningar):	Rörlighet FV 10, Strid FV 12 (Holmgång, Kampvana, Stridsvana, Rustningsbärare, Vapenbärare [enhandsfattade svärd]), Besvärjelsekonst FV 12 (Vinterkalla, Havitnerkalla, Vitnerförädling, havitnerförädling, Insiktsfull)			
Vapen:	Inga (fram tills att rollpersonerna ger tillbaka dem)			
Förmågor:	Frammana dimma, Mörkersyn, Skri (se Trudvangs stigar sidan 124).			
Besvärjelser:	Jordkraft (Gungfly), Känslor (Skräck), Luftkontroll (Lufttrustning).			

Gastarnas hemlighet

När rollpersonerna återvänder med gastarnas svärd Gharmkjeft och Saxfrände samt Brandhe kommer de att tacka dem och berätta sin hemlighet.

De berättar att Viska och Erdiwald var hemligt förälskade i varandra och varje månvarv red Erdiwald in i Draxskogen för att besöka sin älskade. Loched och Saxe följde med som bästa vänner för att skydda grofens son mot skogens faror, tyvärr var deras hjälp otillräckligt. När Erdiwald red genom skogen, på väg hem, så vände han plötsligt om och började ta sig allt djupare in i skogen. Han gav ingen förklaring till sina två vänner och de tyckte bägge att han inte var sig lik, hans blick var glansig och hans besatthet var onaturlig. Det sista gastarna minns från livet är hur de gick och lade sig här vid ruinerna, hur de dog vet de inte. De bägge kummelgastarna ber sedan rollpersonerna att lämna dem och Brandhe ensamma. Skogshuggaren gråter av rädsla och gastarna vägrar att svara på vad de tänker göra. Vägrar rollpersonerna att lämna ruiner kommer gastarna att först utstötta varsitt skri för att sedan attackera dem och Brandhe.

Det är inte alltid lätt för samvetet att överleva. Lämnar rollpersonerna Brandhe ensam med gastarna kan de, vandrandes tillbaka genom dimman, höra mannens skrik bakom sig. Återvänder de nästföljande dag kan de se förmannens tilltyglade kropp och hur hans ansikte är förvridd av skräck. Rollpersonerna kan om de vill plundra gravarna själva och på så sätt få tag på riktiga vapen men även två mycket mäktiga fiender.

SKOGSTJÄRNEN

Det är tyst. Tjärnen ligger helt stilla som om de vore frysta till is. Det svarta vattnet verkar sväva på ett hål, ett mörkt och bottenlöst hål, beredd att sluka allt levande. De stora träden höjer sig kring tjärnen med krumma grenar ut över vattnet som om de ville spegla sig i den blanka ytan. Uppå en sten vid vattenbrynet sitter en vacker kvinna och beundrar sin spegelbild. Hon är helt naken och hennes blonda svallande hår är det enda som döljer hennes bröst. Hon verkar inte ha upptäckt er utan bryter istället tystnaden med en klar och vacker sång.

Skogstjärnen ligger 3 dagsmarscher från Skogshuggarnas läger, 1 dagsmarsch från Jaktstugan, 2 dagsmarscher från Alfruinaerna och 2 dagsmarscher från Biodlaren.

Detta är skogsrådet Gulligulls hem. Hon lever här tillsammans med sina två väktare, grätrollen Kluns och Duns. Gulligull brukar vanligtvis inte tala med människor men i dessa tider är hon beredd att göra ett undantag. När hon upptäcker rollpersonerna vinkar hon först till sig Kluns och Duns för att sedan dyka ned i en av tjärnen, simma ut till en sten och fråga ut rollpersonerna vad de vill henne. De bägge trollen slår ihjäl alla som försöker ta sig ut i vattnet utan Gulligulls godkännande.

Gulligull

Gulligull är fnittrig och flörtar hejvilt med alla manliga rollpersoner, kvinnor ger hon däremot arga och hotfulla blickar. Gulligull är manipulativ men inte direkt snabbtänkt eller klok. Hon bär en tagg från trollolmen i sitt hår som hon använder för att sticka folk för att sedan lättare kunna förtrolla dem. Skogsrådet har bestämt sig för att Erdiwald skall bli fader till hennes barn. Hon såg honom rida genom skogen med sina två fränder och förtrollade honom. Det var Gulligull som fick Erdiwald att vända om och bege sig djupare in i skogen. Skogsrådets förtrollning bröts dock då Erdiwald blev till



en rugtanne och nu letar hon efter honom, överändas om hans nya tillstånd. Gulligull förstår att hon behöver hjälp med letandet och om rollpersonerna förklarar att de letar efter Erdiwald och Gjernerfinn lugnar hon ned sig och föreslår att de samarbetar. Gulligull kommer inte tro på några historier om att han har blivit en rugtanne, hon misstänker endast att kvinnliga rollpersoner vill ha honom för sig själva.

Gulligull älskar smicker och kan aldrig höra för lite av det. Hon avskyr sin svans och är i hemlighet mycket avundsjuk på mänskliga kvinnor. Gulligull kommer enbart att tala med gruppens män och på sin höjd att snäsa otrevligt mot kvinnorna.

Innan Gulligull hjälper rollpersonerna vill hon se om de duger till något och kommer därför att be Kluns och Duns att ge rollpersonerna en omgång. Striden är inte tänkt att vara till döds och så fort en rollperson eller någon av trollen har ådragit sig mer än hälften av KP i skada kommer Gulligull att avbryta striden. Själva kommer hon under striden sitta skrattandes och klappa takten.

När trollen berättar om vägen till Erdiwald (eftersom de vet var han finns) för henne och rollpersonerna kommer hon att bli ursinnig på dem för att de inte talat om det tidigare. Gulligull känner att rollpersonerna kan vara till hjälp och erbjuder därför dem att följa med till Erdiwald om de lovar att inte skadar honom. Lovar rollpersonerna kommer Kluns och Duns att skrocka och se finurliga ut.

Gulligull

Ex. karaktärsdrag:	Gudalik +4; Smidig +2; Trögtänkt -1			
Förflyttning: 12 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)			
Kroppspoäng: 22	Skräckfaktor: -			
Kroppsdelar:	KP	RV/BV	Skador	
Huvud	1-2	11	0/0	
Vänster arm	3-4	11	0/0	
Höger arm	5-6	11	0/0	
Bröstorg	7-11	22	0/0	
Mage	12-14	14	0/0	
Vänster ben	15-17	14	0/0	
Höger ben	18-20	14	0/0	

Stridspoäng: 8 med trollolmstagg, 13 med bett.

IM: ±0

Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 10 (Kamouflage, Gömma sig, Smyga, Dold förflyttning), Rörlighet FV 17, Strid FV 8 (Holmgång), Tala futhark FV 8 (Bastjugal), Tala röna FV 11 (Väströna, Silvertunga), Jakt och Fiske FV 8, Överlevnad Skog FV 14, (Bett [antal handlingar (nivå I) skada (nivå II)])

Vapen: Trollolmstagg, ingen skada (förgiftad med olmsjukan) om träffad i kroppsdel utan skydd.

Naturliga vapen: Bett, skada 1T10 (ÖP 10), SH 1

Förmågor: Förtrolla (se Trudvangs stigar sidan 128 & 130).

Utrustning: Inget, Gulligull är spritt sprängande naken.

de döpt efter sig själva och som de även gärna pratar med. Trollen är två tröga typer och även fast det verkar som om rollpersonerna inte kommer att få ut så mycket genom att prata med dem så håller de på viktigt information. Det bästa trollen vet är att slåss, finns det ingen levande varelse i närheten går de loss på varandra eller på stubbar, stenar och svamp. Trollen tycker dessutom att det är otroligt kul att putta på folk, när dessa dragit på andan skrattar de högt och länge för att sedan börja puttas igen.

Kluns och Duns slåss hellre än att prata och om de måste prata så diskuterar de enbart slagsmål (som gärna involverar demonstrationer och vilt kroppsspråk), allt annat gör dem sega i knoppen och rastlösa. Håller rollpersonerna ut och talar om slagsmål (vilket innebär att alla som deltar blir av med 1 KP från total KP) kommer de bägge trollen fatta tycke för rollpersonerna, något som visar sig vara användbart. Detta förutsätter även att rollpersonerna utsätter sig för trollens smitta (se Trudvangs stigar sidan 137-138).

De bägge trollen vet nämligen vart Erdiwald håller hus. De har inte avslöjat något för Gulligull då de är svartsjuka på att hon skall tycka bättre om honom än om dem. Gråtrollen vill se Erdiwald död och om rollpersonerna lovar att de skall dräpa honom så berättar de vägen för dem och Gulligull.

Kluns och Duns

Ex. karaktärsdrag:	Trollstark +4, Härdad +1, Korkad -2		
Förflyttning: 15 m	Storlek: Något mindre än en ära (1,5gg)		
Kroppspoäng: 38	Skräckfaktor: 1T5		
Kroppsdelar:	KP	RV/BV	Skador
Huvud	1-2	19	1/-
Vänster arm	3-4	19	1/-
Höger arm	5-6	19	1/-
Bröstorg	7-11	38	1/-
Mage	12-14	25	1/-
Vänster ben	15-17	25	1/-
Höger ben	18-20	25	1/-

Stridspoäng: 20 med tvåhandsklubba, 15 vid holmgång.

IM: +6 med klubba.

Färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10 (Kampvana; Vapenbärare [tvåhandsklubba]; Holmgång), Tala röna FV 3 (Väströna).

Vapen: Tvåhandsklubba, skada 1T10 (ÖP 8-10)+3, BV 13, IM +6, SH 2.

Rustning: Naturligt skydd RV 1.

Utrustning: Trasiga kläder. I fickorna har de torkade svampar, avnagda ben samt harskit.

Förmågor: Nattsyn, Smittbärare (se Trudvangs stigar sidorna 137-138).

Kluns och Duns

De två gråtrollen Kluns och Duns är förtrollade av Gulligull för resten av sina liv. De älskar henne mer än allt annat och lyder hennes minsta vink även om det skulle betyda döden för dem själva. De bägge trollen är stora varelser med korkade ansikten och kraftiga kroppar täckta av hår och små bölder. De bär på varsin tvåhandsklubba som

BIODLAREN

Några årstider före Soteflys gäspning, för 240 årstider sedan, förbannade en fjomor ön Pludemarg och dess befolkning. Han hade blivit lurad och sviken. Män drivna av hämnd hade gjorde så hans älskade förvandlats till en rugtanne. Vid sin hemkomst blev fjomoren själv biten av sin



bustru och tvingades att dräpa henne. Förkrossad över vad som hade skett insåg han att han själv höll på att förvandlas. Han svor då en ed att tillbringa resten av sitt liv jagandes andra rugtannar. Hans sinne var orubbligt, hans hat var obotligt: hans namn var Mordoghast.

Biodlaren bor 2 dagsmarscher från Skogshuggarlägret, 2 dagsmarscher från Jaktstugan, 1 dagsmarsch från Alfruinerna och 2 dagsmarscher från Skogstjärnen.

Mordoghast har sedan en tid tillbaka tagit sig till Drakskogen efter att han fått nys om att en stor ansamling nattulmar hade slagit rot där. När Mordoghast anlände till Drakskogen för tre månvar sedan tydde allt på att en rugtanne redan vandrade omkring i skogen. Mordoghast begav sig därför in i skogen för att leta reda på denne. Ännu har han inte lyckats finna rugtannen, men allt han behöver är en hårlock från ett skogsrå för att göra en magisk slagruta som ska leda honom fram till rugtannens håla.

Eftersom Mordoghast är en rugtanne kan han inte vistas bland vanliga människor i sin riktiga form. Han använder därför vitner för att förändra sitt utseende när folk är i närheten. Oftast brukar han ta skepnaden av en gammal man som kallar sig själv Biodlaren. Biodlaren har vitt skägg, buskiga ögonbryn, en krokig rygg och talar med en mjuk och lugn stämma. Han befinner sig i skogen för att tämja det stora björnbiet som ger den saftigaste och ljuvaste honungen. Han har slagit sig ned i en grotta som han inrett hemtrevligt och försett med en snickrad dörr. Utanför hänger det ett flertal bikupor i några av träden och det finns gott om surrande bin i området. Biodlaren tar gärna emot gäster men eftersom han endast kan handskas med bina nattetid sover han på dagarna (detta eftersom Mordoghast är en rugtanne och inte tål solljus). På dagarna är dörren reglad med en skylt där det står "Återkommer till kvällningen". När rollpersonerna knackar på hans dörr kan trollkarlar och trollpackor i gruppen känna hur vitner formas i närheten. Det är Mordoghast som iför sig sin förklädnad.

Biodlaren kommer att vara mycket vänlig mot rollpersonerna och hjälpa dem så gott han kan. Han ger gärna goda råd och berättar allt han känner till om rugtannar och nattulmar. Undrar rollpersonerna vem Nattmannen kan vara förklarar Biodlaren att det troligtvis handlar om en rugtanne. Berättar rollpersonerna om Erdiwalds försvinnande så kan han lägga fram en teori att Erdiwald är Nattmannen.

Om någon av rollpersonerna har blivit en rugtanne så kommer Mordoghast att döda honom när tillfälle ges.

Biodlaren inser nu att han kan få hjälp av rollpersonerna att hitta rugtannen och berättar för rollpersonerna att han vet ett sätt att hitta till Erdiwald. Allt de behöver göra är att ge honom en hårlock från ett skogsrå. Skulle han få en sådan lock kan han med sina enkla vitnerknep skapa ett föremål som kan leda dem till honom. Biodlaren vet dock inte var det finns något skogsrå.

När rollpersonerna återkommer med en hårlock från Gulligull utför Biodlaren en ritual där han skapar en magisk slagruta som hela tiden kommer att peka mot rugtannens håla om man håller i den med båda händerna.

I sin rugtanneform har Mordoghast långt vitt hår, stora huggtänder och ett fasansfullt tryne. Hans mörka ögon skär rakt genom själen på de som möter hans blick. Gömt i sin packning har han även sin långdolk Solglans. Mordoghast kommer endast att dräpa Erdiwald och alla andra rugtannar och de som skyddar rugtannarna.

Märk väl att Mordoghast är otroligt mäktig och att med hans hjälp kommer de enklast att klara av att besegra Erdiwald. Skulle någon av rollpersonerna bli en rugtanne får de bara hoppas på att Mordoghast inte får vittring på dem.

Mordoghast (i sin egentliga form)

Ex. karaktärsdrag:	Hinjestark +6, Svintålig +6, Graciös +4, Klartänt +2, Fruktansvärd -6
Förflyttning: 14 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)
Kroppspoäng: 34	Skräckpoäng: 1T10 (ÖP 10)
Kroppsdelar:	KP RV/BV Skador
Huvud	1-2 17 2/10
Vänster arm	3-4 17 2/10
Höger arm	5-6 17 2/10
Bröstkorg	7-11 34 2/10
Mage	12-14 27 2/10
Vänster ben	15-17 27 2/10
Höger ben	18-20 27 2/10

Stridspoäng: 32 med stickvapen (35 med Solglans), 22 med holmgång.

IM: ±0

Vitnerpoäng: 49 (morkvitalja)

Färdigheter (fördjupningar): Besvärjelsekonst FV 12

(Vitnerförädling, Havitnerförädling, Vitnerkalla, Havitnerkalla, Snabbvävare, Kraftfull, Potent), Rörlighet FV 12, Lönndom FV 16 (Dold förflyttning, Gömma sig, Smyga, Ekipering, Skuggsprång, Dulgastöt, Draugsnitt och Hrafnerhugg), Tala röna FV 10 (Väströna), Skötsel Gård FV 10 (biodling), Jakt och fiske FV 8, Överlevnad Skog FV 13 (Lägerbyggare), Strid 12 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare [stickvapen], Vapenmästare [stickvapen], Dra vapen, Dold attack, Sköldgrepp, Holmgång, Holmgångsmästare, Extra skada [Holmgång]).

Besvärjelsetgrupper: Varseblivning (I, II), Obemärkt (I, II), Hindra varelse (I, II), Djurkontroll (I, II), Förändra egenskaper (I, II).

Vapen: Solglans (se nedan)

Naturligt vapen: Bett, skada 1T10+6, SH 1.

Rustning: Läderrustning RV 2, BV 10.

Naturligt skydd: Tjock hud RV 1.

Utrustning: Vildmarkskläder, utrustning att hantera biodling med, silverband (värde 20 sm), litet lägerpaket.

Förmågor: Nattsyn, Bedövande saliv.

Solglans

Solglans är en arjisk långdolk som förtrollats med mäktig vitner vilket gör att dess klinga är varm vid beröring och lyser med ett blekt solsken som skadar rugtannar extra mycket vid en träff. En rugtanne som träffas av dolken och skadan går igenom dess skydd tar ytterligare 1T10 (ÖP 10) i skada i total KP av Solglans inneboende solvärme.

Vapengrupp: stickvapen; **Klass:** lätt; **Material:** järn;

Initiativmodifikation: ±0; **Längd:** 0,6 m; **Vikt:** 0,5 kg; **Brytvärde:** 16; **Stridshandlingar:** 4; **Skada:** 1T10 (ÖP 10)+2; **Värde:** 45 000 (450 sm) **Övrigt:** Solglans har givits egenskapen Skärpa, Hållbarhet och Snabbhet. Eftersom långdolk är mästerlig ger det även +3 stridspoäng.



SÖDERSTRÖM

RUGTANNENS HÅLA

Månen lyser på den mosstäckta marken framför er. En uggle hoar avlägset och någonstans bakom er bryts en kvist. Framför er ser ni en bergvägg, hög och platt reser den sig upp. Träd växer ovanpå den stora stenen och deras nakna rötter slingrar sig ned likt ett försök att dölja stenen från era ögon. Månens sken lyser upp dess väggens yta och ni ser att en stor spricka öppnar upp sig likt ett sår. Utanför ligger skelettdelar efter olika djur, benen lyser vita i de mörka mossan.

Rugtannens håla ligger 1 dagsmarsch från Jaktstugan, Biodlaren, Skogstjärnen och Alfruinerne.

Erdiwald har gömt sig i en grotta. Öppningen är en liten springa som sedan leder ned under bergväggen ett tjugotal meter innan gången öppnas upp till en större grotta. Det är kolmörkt och rollpersonerna behöver facklor eller andra ljuskällor för att kunna se något (såvida de inte har nattsyn). Grottan luktar obehagligt, en svag doft av ruttet kött och avföring stiger ut ur berget. Stenarna i grottan är fuktiga och för att man inte skall halka i den branta lutningen krävs ett lyckat slag för färdigheten Rörlighet. Misslyckas slaget kommer rollpersonen att halka, glida ned till grottrummet, föra oväsen och förvarna Erdiwald.

Nere i gröttans mörker lurar Erdiwald. På sin vänstra arm bär han fortfarande Gjernfinn som glimmar i fackelskenet. Från och med att han blev en rugtanne har han vandrat omkring i skogen skrikandes och gråtandes över sitt öde. Han saknar sin älskade Viska men vågar inte träffa henne på grund av sin blodtörst. För inte så länge sedan sög han livet ur en av skogshuggarna vilket har gett honom enorma samvetsksval. Erdiwald hoppas fortfarande på att det skall finnas ett botemedel mot hans sjukdom och han skulle ha lämnat Draskkogen om det inte var för sin enorma kärlek till Viska. Erdiwald vill bli lämnad i fred och han vägrar att lämna i från sig Gjernfinn till främlingar, vad de än påstår. Beroende på vilka spelledarpersoner rollpersonerna kommer med händer olika saker.

Gjernfinn

Gjernfinn är ett gammalt smycke. Smitt av dvärgguld och skänkt till Astvald Ormbuk som tack för att han dräpte ormen Gjernfinn. Smycket är i formen av en lindorm som ringlar sig runt bärarens överarm. Gjernfinn har en magisk egenskap. Då ormen som Astvald dräpte hade ett oerhört starkt fjäll har dess egenskap, genom uråldriga krafter, överförts till smycket. Den som bär Gjernfinn runt sin sköldarm kan inte få sin sköld kluven, inte ens en jättes styrka kan krossa den sköld som smyckets bärare håller i.



I sällskap med Mordoghast

Om rollpersonerna stiger ned i grottan tillsammans med Mordoghast kommer det att ske nattetid och då kommer Erdiwald att dra sitt svärd och skrika:

"Vilka är ni? Vad gör ni här? Håll er borta från mig, annars dräper jag er!"

Mordoghast kommer att gömma sig i skuggorna och anta sin riktiga form innan han går i strid med Erdiwald. Han väntar på att rollpersonerna ska ta uppmärksamheten ifrån honom. Mordoghast kommer utan tvekan att använda magi för besegra rugtannen.

När Erdiwald är död kommer han att tacka rollpersonerna för deras hjälp och ge dem Erdiwalds avhuggna arm där Gjernfinn sitter. Sedan försvinner han snabbt ut i mörkret.

Skulle rollpersonerna vända sig emot Mordoghast kommer han att fly om han förlorar hälften av sin KP. Rollpersonerna har då räddat Erdiwald från en säker död. De har även skaffat sig en mycket mäktigt fiende. Överlever Erdiwald kommer han att ge rollpersonerna Gjernfinn som tack. Han förklarar sedan att han inte längre kan stanna kvar i Draxskogen utan kommer att bege sig iväg. Erdiwald kommer sedan bege sig av, bort från draxskogen och bort från sin älskade Viska.

I sällskap med Gulligull och trolen

I sällskap med Gulligull och trolen kan rollpersonerna dyka upp vid grottan både dagtid och nattetid. Dagtid kommer Erdiwald vara nyvaken och sakna rustning, men han håller sig i grottan, långt från solljuset.

Om rollpersonerna stiger ned i grottan tillsammans med Viska och trolen kommer Erdiwald att dra sitt svärd och skrika:

"Vad för er bit? Inte kan det vara med gott uppsåt som ni besöker mig med vapen i hand. Jag varnar er, lämna mig ni eller så dräper jag er alla."

Nu är det upp till rollpersonerna vilket löfte de kommer att hålla. Om de dödar Erdiwald kommer Gulligull att bli ursinnig och beordra Kluns och Duns att dräpa rollpersonerna och eftersom Erdiwald är död så lyder trolen gärna. Lite slagsmål är aldrig fel.

Håller rollpersonerna sitt löfte till Gulligull kommer hon ändå att vara missnöjd. Hon förstår att Erdiwald inte längre kan vara fader till hennes barn så hon bestämmer sig för att använda honom som livvakt. Gulligull kommer därför ändå att försöka förtrolla Erdiwald (hon lyckas automatiskt). Gjernfinn bryr hon sig inte om men hon ger inte bort armbandets gratis. Hon söker fortfarande efter en make och om någon i gruppen blir hennes för evigt så låter hon de andra få Gjernfinn. Hon lovar sin kommande make att giftet i hans kropp inte längre kommer störa honom.

Ställer någon upp som Gulligulls make kommer hon förtrolla honom och han kommer då att för evigt att vara slav under hennes vilja. De andra rollpersonerna kommer att få Gjernfinn och får sedan se sin vän vandra ut i skogen tillsammans med skogsrädet och de bägge missnöjda trolen (det hela gick ju inte som de hade tänkt). Gulligull kan mycket väl bota giftet i rollpersonens kropp men om han överlevde eller inte förtäljer inte denna saga.

Väljer ingen av rollpersonerna att frivillig ge sig så försöker Gulligull ändå förtrolla någon av dem, fungerar inte det blir hon arg och ber Kluns och Duns att döda rollpersonerna.

Rollpersonerna kommer för sent

Skulle rollpersonerna komma först efter 8 dygn så kommer de att finna grottan tom på liv. Därinne ligger Erdiwald dräpt och plundrad på alla ägodelar. Han har ett spjut i bröstet och hans sköldarm är avhuggen. Runt honom ligger sju stycken dräpta män, nedhuggna av Erdiwald innan han föll död till marken. Gjernfinn står ingenstans att finna. Rollpersonerna måste nu skynda sig tillbaka mot Hust för att genskjuta de som tagit Gjernfinn och ta klenoden ifrån dem innan det är för sent.

Erdiwald			
Ex. karaktärsdrag:	Trollstark +4, Svintålig +6, Elastisk +6, Motbjudande -2		
Förflyttning: 14 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)		
Kroppspoäng: 34	Skräckpoäng: 1T10 (ÖP 10)		
Kroppsdelar:	KP	RV/BV	Skador
Huvud	1-2	17	9/15
Vänster arm	3-4	17	6/10
Höger arm	5-6	17	6/10
Bröstkorg	7-11	34	6/10
Mag	12-14	27	6/10
Vänster ben	15-17	27	6/10
Höger ben	18-20	27	6/10
Stridspoäng: 18 med samtliga sina vapen, +10 vid bruk av sköld, 18 med bett.			
IM: +8 med svärd, +6 med klubba, +4 med bett.			
Färdigheter (fördjupningar): Rörlighet FV 12, Lönndom FV 10 (Dold förflyttning, Gömma sig, Smyga), Tala röna FV 10 (Väströna), Jakt och fiske FV 8, Överlevnad Skog FV 13, Strid 13 (Kampvana, Vapenbärare [enhandsfattade svärd], Vapenbärare [enhandsfattade krossvapen], Sköldbärare, Sköldmästare, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Holmgång), (Naturlig strid (nivå I)) (Bett [antal handlingar (nivå I) skada (nivå II)])			
Vapen: Bredsvärd, skada 1T10 (ÖP 9-10)+4, IM +4, BV 14, SH 4; Klubba, skada 1T10 (ÖP 10)+4, IM +2, BV 10, SH 4; Järnförstärkt medelstor sköld BV 18 (går inte sönder så länge Erdiwald bär Gjernfinn), PS 1-3, IM +2, SH 2.			
Naturligt vapen: Bett, skada 1T10+4, SH 1.			
Rustning: Illa åtgången heltäckande (förutom huvud) ringbrynja, hjälm.			
Naturligt skydd: Tjock hud RV 1.			
Utrustning: Smycket Gjernfinn, trasiga rikemanskläder, kniv.			
Förmågor: Nattsyn, Bedövande saliv.			



FÄRDEN TILLBAKA

Rollpersonerna har förhoppningsvis Gjernfinn men än är inte äventyret slut. Färden tillbaka är lång och giftet i deras kroppar bränner starkare för var dag som går. Misstänksamheten mot varandra i gruppen och rädslan för att bli bedragen kan tippa över när som helst och urarta i strid, speciellt om Uskar Ormtunga finns i gruppen. När rollpersonerna har kommit så här långt kan spelledaren bestämma om han vill strunta i giftet och låta spelarna uppleva en rafflande final istället för att dö, bortglömda och försvagade i Draskkogen. Beskriv resan tillbaka som en kamp mot tiden och giftet, hur rollpersonerna känner att döden sakta kommer krypandes och att varje gång de somnar så finns risken att de aldrig mera vaknar. Bedrog rollpersonerna Gulligull eller Mordoghast kan dessa jaga dem för att ytterligare öka stressen.

Från Rugtannens håla tar det 3 dygn att komma tillbaka till Hust.

Saknar rollpersonerna Gjernfinn och behöver genskjuta andra förgiftade som fått handskarna på klenoden så måste rollpersonerna helt enkelt strunta i nattsömnerna och resa även under natten. Restiden halveras då, men rollpersonerna orkar bara detta om de lyckas med ett fysikbaserat situationslag med situationsvärde 10. Gör rollpersonerna detta så glöm inte bort att de blir utmattade och att giftet tar på dem extra hårt (se Rollpersonernas hälsa).

DET KAN BARA FINNAS EN

Giftet bränner som eld i era kroppar. Svetten rinner ned för pannan och ni känner hur era ben och armar har domnat bort. Ni vacklar in i Hust. Stadens gator är fyllda av folk som hurrar och klappar händerna åt er men ni hör inget, alla tycks stå gapandes i tystnad. Blomblad kastas framför er men ni hör bara era egna hjärtslag. Ni har återvänt, ni har överlevt så här långt. Tänk om det kunde vara för evigt.

Rollpersonernas (om de är flera än en) återkomst hyllas av alla i staden. Den bragd de lyckats genomföra är stor och hjältemodig och de förtjänar alla att leva, tyvärr har Levigild andra tankar. När rollpersonerna stiger in i hans sal reser han sig upp och utbrister i förvåning att de är flera än en. Han menar att det är mycket ädelt men att endast en kan få motgiftet. Efter att vakterna tagit Gjernfinn från rollpersonerna så ber han dem att bestämma vem som skall ha flaskan med motgift. Han anmärker att han kan se på rollpersonernas tårda ansikten att deras tid börjar ta slut och om de inte utser en vinnare så kommer de alla att dö. Levigild drar sig sedan tillbaka och vill endast bli störd då rollpersonerna har nått ett beslut. Spelledaren bör uppmuntra rollpersonerna att bestämma själva, här nedan beskrivs fyra tänkbara alternativ.

Observera att rollpersonerna INTE kan använda raud för att automatiskt överleva slutet, men om en rollperson använder raud och de andra inte har raud så kan spelledaren döma att den med raud vinner, om rollpersonen spenderar sitt raud.

Val 1: Strid

Skulle rollpersonerna bestämma sig för att strida om saken kommer de ledas ned till fältet mellan de två tvillingstäderna. I det knähöga gräset kommer de får kämpa mot varandra tills endast en står kvar. Levigild kommer att närvara med tjugo män ur sitt livgarde.

Val 2: Dra spjut

Ibland när svåra beslut skall fattas finns det en tradition i Mittland som heter "dra spjut". Det sägs att storkonung Gwaddno Éain för länge, länge sedan tvingades bestämma vilka två av sina tre söner han skulle offra till Morgu för att inte Majnjord skulle falla i troll- och vildfolks händer. Storkonungen gick då ut och körde ned tre spjut på ett fält, två korta och ett långt. Hans söner fick sedan välja ett spjut och eftersom all spjuten stack jämnt upp ur marken visste de inte vilka två av spjuten som var korta och som då ledde till att de skulle offras.

Väljer rollpersonerna att dra spjut innebär det att spelarna slår varsin tärning och den som slog högst är den rollperson som drog det längsta spjuten och är där med utvald att överleva. Slår fler personer lika högt (och ingen annan slår högre) så får dessa personer slå varsin gång till för att avgöra vem av dem som fick det längsta spjuten.

Val 3: Musselupning

Musselupning är en dödlig lek som det ofta satsas pengar på i mer ljusskygga kretsar. Denna lek går ut på att två motståndare sitter mot varandra med en stor hög med hornmusslor mellan sig. De tävlande ska sedan suga i sig innehållet i en hornmussla; en mussla varannan gång. Skalen kastas på golvet. Den som dör först har förlorat. Ungefär var femte hornmussla (alla hornmusslor ser ut som en helt vanliga musslor men med ett hornliknande spröt vid ena skalkanten) innehåller ett mycket dödligt blodgift. Varje gång man tar en mussla är det alltså en risk på 20 % att man äter giftet (1-4 på 1T20). Det finns de som överlevt mer än ett tjug sådana lekar, men de är få, både skickliga och tursamma. När rollpersonerna börjar tävlingen får de slumpa fram vem som ska börja. Levigild håller ett guldmünt i sin ena hand medan den andra handen är tom. Den som väljer den tomma handen får börja. Varje gång det är en rollpersons tur att suppa mussla så slår de 1T20. Är resultatet högre än 1-4 så händer inget, men om resultatet är 1-4 så blir de förgiftade med hornmusslans gift som är så giftigt att personen dör inom 6 spelrundor utan att få någon chans att undvika döden.

Val 4: Skalda

Många tvister i Mittland har lösts genom att skalda. Oftast ges ett ämne att skalda om eller ett ord som stycket måste innehålla så att ingen i förväg kan tjuvstarta. Levigild avgör vilket stycke som är bäst och han kommer att vara väldigt svag för smicker. Att skalda på spelmötet kan vara kul men det rekommenderas inte om det är kort tid kvar då alla spelare bör få god tid på sig för förberedelse.



SLUTET

Det är slut, allt är över, du överlevde! På ostadiga ben och med en brinnande blick ser du hur Levigild sträcker över den lilla flaskan med motgift till dig. Han ljög inte, det räcker bara åt en person, det räcker bara åt dig...

Om Ehwelfe överlevde

Ehwelfe blev vida känd för sitt dåd och kallades därefter för Ehwelfe Etterdrev. Många kända skaldar uppsökte honom för få chansen att skalda om hans äventyr och många furstar sände bud om att de ville ha hans hjälp. Trots att Ehwelfe fick sin berömmelse sörjer han än idag sin systems död. Han lämnade Hust och Arje och drog vidare mot Majnjord för att där möta nya faror och utföra nya stordåd. Det sägs att Ehwelfe band pakt med Morgu och att etterdrevet var flowrans sätt att vaska fram en ny tjänare.

Om Eidolynn överlevde

Eidolynn blev vida känd för sitt dåd och kallades därefter Eidolynn Etterdrev. Hjältinnan saknade dock sin broder så hårt att hon flydde berömmelsen. Då hennes känslor för Torsten varit starka reste hon till Ejland för att förberätta för hans familj och släkt vad som hade hänt. Hon gifte sig sedan med Torstens broder som var hirdman och tillsammans drog de runt i Osthem för att hyra ut sina vapen.

Om Oskwild överlevde

Oskwild blev vida känd för sitt dåd och kallades därefter Oskwild Etterdrev. Han stannade kvar hos Levigild och anordnade själv det bakhåll som Kralj Hengest II Bokralaas dog i. Efter kriget om makten i Arje blev han som tack utnämnd av de tre tyrannerna till grof och sattes för att styra över staden Gerdshuul i västra Arje. Han byr dock

fortfarande ut sina tjänster som dulgadräpare till de mest välbärgade och rikaste personerna.

Om Torsten överlevde

Torsten blev vida känd för sitt dåd och kallades därefter Torsten Etterdrev. Han ogillade dock namnet då det påminde honom om hans älskade Eidolynn och hennes död. Torsten återvände därför direkt till Osthem och ingen vet vad som sedan hände med honom. Åtta årstider senare dräptes Levigild den Främste då han var på resa genom Arje. Det sägs att ett dussin pälsklädda män med rakade skallar slog ihjäl grofen för att sedan bända hans bröstorg till en blodörn. Levigild hade fått lära sig innebörden av det stormländska ordet blodshämnd.

Om Gangmard överlevde

Gangmard blev vida känd för sitt dåd och kallades därefter Gangmard Etterdrev. Han stannade kvar hos Levigild den Främste i några månader för att sedan bege sig iväg till Svartliden, på jakt efter fjoltrullen och deras visdom. Några dagar efter att hantverkaren hade lämnat Levigild insjuknade grofen i en mystisk sjukdom och dog en månad senare. När Gangmard fyrtio årstider senare återvände från Svartliden begav han sig direkt in i Drakskogen. Vad som sedan skedde med honom vet ingen.

Om ingen överlevde

Ur Drakskogen red Altfax, en gammal jägare från Hinterhalt, med Gjernfinn som han med utsträckta händer gav till Levigild den Främste. Altfax blev vida känd för sitt dåd och kallades därefter för Altfax Etterdrev. Hjälten stannade i Levigilds tjänst och hjälpte de tre tyrannerna att ta makten från Kralj Hengest II Bokralaas. Altfax dödades dock senare vid slaget utanför Isenbrants portar och man reste en stor gravhög över honom. Våra hjältar syntes aldrig mer igen, de dog bortglömda bland Drakskogens träd och stenar.

HÄR SLUTAR SAGAN OM ETTERDREVE



EHWELFE

Ehwelfe växte upp med sin halvsyster Eidolynn i den lilla staden Himinbrioter i östra Majnjord. Som son till en spjutsven och ättling i en släkt bärandes på stolta hjältetraditioner lärde han sig snabbt att använda svärd och spjut. Han tog skaldernas och hjältars berättelser med största allvar och folk sade att han var ämnad för storverk och hjältedåd och att han bar på flowrars gunst. Efter att ensam överlistat och dräpt en grupp troll fann Ehwelfe, högt upp i Majnjords vildmark, nära Svartlidens mörka skugga, en man som kunde lära honom att strida med spjut, fylld med kraft från fallna hjältar.

Efter tio år återvände Ehwelfe till Himinbrioter för att se sin familj. Väl hemma fick han reda på att hans moder och fader blivit ihjälslagna av Eidolynns fader. Vid denna upptäckt svor Ehwelfe att han aldrig skulle slå sig till ro så länge hans moders och faders

baneman levde. Tillsammans med Eidolynn, ty hennes hat mot sin far var lika stort, reste han sedan riket runt på jakt efter trollet men trots sina hjälteförmågor fann han inget att stilla sin hämndlystnad med. Sökandet tog syskonen till landet Dranvelte där de bäge träffade virannen Gangmard och dennas två medhjälpare Oskwild och Torsten och de slog alla följe för att vakta ängsliga köpmän från rövare och otyg.

Ehwelfe drömmer om att utträtta stordåd och lever en hjältes liv, ständigt sökandes efter fara och berömmelse. Han håller sin halvsyster Eidolynn väldigt kär men efter att hennes fader slog ihjäl hans föräldrar så har ett frö av hat och sorg sått sig i hans bröst mot hennes trolska halva. Detta tynger honom hårt då han inte kan skilja på vad som betyder mest för honom, Eidolynn eller hämnden.

Ex. karaktärsdrag:	Religiös +2, Ståndaktig +2, Stel -1
Förflyttning: 9 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)
Kroppspoäng: 28	Raud: 1
Kroppsdelar:	KP RV/BV Skador
Huvud	1-2 14
Vänster arm	3-4 14
Höger arm	5-6 14
Bröstkorg	7-11 28
Mage	12-14 19
Vänster ben	15-17 19
Höger ben	18-20 19

Stridspoäng: 17 med stångvapen och enhandsfattade svärd, +5 med sköld

IM:

Gudapoäng: 12

Löften: Aldrig förlåta någon för en oförrätt; Aldrig använda annat spjut än Hjältarnas spjut; Aldrig lägga sig i bakhåll.

Eder:

Färdigheter (fördjupningar): Religion FV 10, Riddjur FV 8 (Beriden strid [Ryttare], Hindervana), Strid FV 12 (Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare [Stångvapen], Vapenbärare [Enhandsfattade svärd]), Jakt och fiske FV 8 (Bestjägare [Troll]), Tala röna FV 10 (Väströna).

Vapen:

Rustning:

Utrustning: Möjliga kläder

Förmågor: Dädkraft (Trollbane, kostnad 4), Hjältarnas spjut (Blosvelfangabane, kostnad 16), Saltcirkel (Lägercirkel, kostnad 8)



EIDOLYNN

Eidolynns fader är gråtrollet Stokke som överföll och våldtog hennes moder. Hennes styvfader brydde sig dock inte om detta utan behandlade Eidolynn som sin egen dotter. Som ung kände sig Eidolynn annorlunda, hon var vresigare och starkare än sina kamrater. Hennes enda riktiga vän var hennes halvbror Ehwelfe och när denna for iväg så tillbringade hon dagarna ensam vandrandes i vildmarken. Ingen annan kände till stigarna och markerna kring staden så bra som Eidolynn och hon anlätades ofta som stigfinnare och vägvisare. Femton år efter Eidolynns födsel återvände Stokke och slog ihjäl hennes moder och styvfader. Eidolynn jagade efter sin fader och under jakten kom hon i nära kontakt med andra troll. Den sida som sedan länge legat gömd under hennes mänskliga yttre vaknade till liv. Eidolynn stannade ute i vildmarken under flera år, grubblades över sin identitet. Tillslut lyckades hon spåra upp sin fader men förmådde inte att dräpa honom, trollet i henne hade vuxit sig stark och det som var tänkt att bli hämnd blev istället ett kort möte mellan far och dotter.

Efter mötet med sin fader återvände Eidolynn till sin hemstad där hon efter några månader återförenades med sin broder. När Ehwelfe fick reda på sina föräldrars död svor han att hämnas. Eidolynn som var överlycklig över att vara med sin broder, följde med honom under lögnen att även hon ville hämnas, om sin egen jakt och mötet med sin fader vet hennes broder inte om. Jakten ledde dem till Dranvelte där de i tjänst som spjutsvennar hos en handelsman träffade resten av gruppen.

Eidolynn är förälskad i Torsten, han är den enda man som förutom Ehwelfe visat respekt och inte grinat åt hennes trolska arv. Hon är dock osäker i situationen och är väldigt avvisande mot stormländaren. Eidolynn är något större än andra kvinnor och hennes trolska sida utmärks av en stor näsa, ett korpsvart hår, gula ögon och ett lättretligt och eldfänt temperament.

Ex. karaktärsdrag:	Stark +1, Viljestark +4, Obehaglig -1
Förflyttning: 10 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)
Kroppspoäng: 26	Raud: 1
Kroppsdelar:	KP RV/BV Skador
Huvud	1-2 13
Vänster arm	3-4 13
Höger arm	5-6 13
Bröstkorg	7-11 26
Mage	12-14 17
Vänster ben	15-17 17
Höger ben	18-20 17

Stridspoäng: 14 med Pilbågar, 14 i holmgång

IM:

Färdigheter (fördjupningar): Geografi FV8 (Orientera), Rörlighet FV 8 (Alert), Lönndom FV10 (Dold förflyttning, Smyga), Strid FV 9 (Projektvapenbärare [Pilbågar], Holmgång), Jakt och Fiske FV 12 (Bestjägare [Gråtroll], Fällor, Spårare), Överlevnad FV 12 (Spå väder, Tala röna FV 9 (Väströna), Tala futhark FV 3, Terrängvana, Överlevare), Växt- och djurliv FV 8 (Bestiologi [Gråtroll]).

Vapen:

Rustning:

Utrustning: Möjliga kläder



OSKWILD

Oskwild har levt ett kringfläckande liv ända sedan han lämnade sitt barndomshem i Gerdshuul i västra Arje. Hans familj var mycket fattig och slet i gruvan dag som natt. Trots allt arbete tvingades Oskwild till att stjäla mat och bruksföremål för att familjen skulle överleva. Oskwild älskade att lyssna på skaldernas berättelse om forna hjältar och deras död och han drömde om att bli lika omtalad som självaste Ardarik Erövraren. Hemma hade man skrattat åt honom då han var klent byggd och kunde vare sig rida eller hantera svärd eller spjut. När Oskwilds lillasyster dog i sjuksäng bestämde han sig för att bege sig ut i världen och göra sitt namn känt, då skulle hans familj inte längre behöva lida. Tyvärr var verkligheten hård mot Oskwild som endast sjönk djupare in i skumrask och bespottade handlingar. Under de kommande åren levde han som smugglare och ficktjuv och efter att ha blivit påkommen för en smärre stöld fick han lillfingret avhugget på vänsterhand.

Oskwild upptäckte snart att många personer var redo att betala stora summor för att få sina fiender dräpta i lönnod och han började sticka dolken i folk i utbyte mot silver. Hjältedrommen var långt borta och ödet förvandlade honom till en dulgadråpare, en man som i utbyte mot silver sätter dolken i folk. Olyckligtvis hamnade Oskwild i penningsskuld och för att slippa mista hela sin hand tvingades han infiltrera en handelsmans organisation. Det var här Oskwild kom i kontakt med resten av gruppen som arbetade som spjutsvennar för handelsmannen. Resten av gruppen vet inte att Oskwild är en missdådare av värsta sort då han använder sig av en täckmantel och falska förespeglningar. Oskwild hatar Ehwelfe då han är allt Oskwild drömmer om att vara.

Ex. karaktärsdrag:	Smidig +2, Klartänkt +2, Tvehågsen-1
Förflyttning: 12 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)
Kroppspoäng: 26	Raud: 1
Kroppsdelar:	KP RV/BV Skador
Huvud	1-2 13
Vänster arm	3-4 13
Höger arm	5-6 13
Bröstkorg	7-11 26
Mage	12-14 17
Vänster ben	15-17 17
Höger ben	18-20 17
Stridspoäng: 15 med stickvapen	
IM:	
Färdigheter (fördjupningar):	Rörlighet FV 8 (Undgå attack), Lönnod FV 12 (Dulgastöt, Draugsnitt, Finna dolda ting, Gömma sig, Smyga) Tala röna FV 9 (Väströna, Ormtunga), Strid FV 10 (Vapenbärare [Stickvapen]), Underhållning FV 8 (Skämtare, Spel och dobbel).
Vapen:	
Rustning:	
Utrustning:	Möjliga kläder



TORSTEN

Torsten växte upp på en gård utanför staden Saaga i södra Ejland och blev snabbt känd som Törsten då han drack mer mjöd någon annan. Hans fader var bärsärk och släkting på moderns sida till jarl Rodur Fenlykte. Därför hade familjen det gott ställt och kunde se till så att alla söner blev duktiga hirdmän. Torsten, som oftast har haft stor nytta av sin styrka, råkade en ödesdiger kväll av misstag krossa en karls skalle med ett robust mjödkrus under ett slagsmål. För att undvika att bli dräpt av mannens vänner gömde han sig bland lasten på en skuta men innan natten var över somnade han i sitt fylleris, liggandes bland pälsar och koppartackor. När han nästa dag vaknade upp hade fartyget lämnat Ejland för att styra väster ut mot landet Dranvelte. Förmannen på båten såg att Torsten var en god man som dög mycket till och blev därför inte vred.

Nu har Torsten tillbringat två år i Mittland, arbetandes som hyrsvärd och rika köpmän. Även fast arbetet här är lättare och ger

bättre betalt så längtar han hem till sitt vilda Ejland. Han har svårt att förstå sig på folket och deras ständiga förälskelse i forntida dåd och deras dyrkan av vidunderliga drakormar och fallna krigare. Känslan av utanförskap och hemlängtan har gjort att Torsten har förälskat sig i Eidolynn, hennes robusta uppträdande är likt kvinnornas hemma i Ejland. Hon är även den enda kvinnan han mött i västerled vars slag har fått hans kind att svullna. Han träffade Eidolynn och Ehwelfe för tre månvarv sedan i Dranvelte och Torsten funderar att vid rätt tillfälle fråga henne om giftermål trots hennes broders mörka blickar.

Torsten är en välväxt och kraftig man med ett blont tovig hår och skägg. Framsida av hårfästet är rakat och många Mittländare finner Torstens bullrande röst och yviga gester barbariska och skrämmande.

Ex. karaktärsdrag:	Urstark +2, Tålig +2, Trögtänkt -1
Förflyttning: 10 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)
Kroppspoäng: 32	Raud: 1
Kroppsdelar:	KP RV/BV Skador
Huvud	1-2 16
Vänster arm	3-4 16
Höger arm	5-6 16
Bröstkorg	7-11 32
Mage	12-14 21
Vänster ben	15-17 21
Höger ben	18-20 21

Stridspoäng: 17 med enhandsfattade yxor och tvåhandsfattade eggvapen, 17 i holmgång.

IM:

Färdigheter (fördjupningar): Riddjur FV 8 (Vildmarksritt), Skötsel [Gård] FV 8, Tala vrok FV 8 (Nordvrok), Tala röna FV 5, Strid FV 12 (Sköldbitare, Bärsärk, Vapenbärare [Enhandsfattade yxor] Vapenbärare [tvåhandsfattade eggvapen] Holmgång, Extra skada [Holmgång]), Jakt och Fiske FV 8, Överlevnad Skog FV 8 (Terrängvana)

Vapen:

Rustning:

Utrustning: Mögliga kläder



GANGMARD

Gangmard växte upp i den lilla staden Horsendel i östra Carlonne. Som den gudfruktiga yngling han var lockades han av berättelser om blodståg och tappra gavlians kamp mot alla fallna änglars fiende. När Gangmard var arton vårar gammal hamnade han i tjänst som snickare hos en riddersman vid namn Beorthil. Två årstider senare rustades det för den årliga norrvandringen, ett blodståg som skulle hålla tillbaka arkerna upp i bergen och förhindra deras plundring av västerns länder. Gangmard lyckades efter att ha mutat drängmästern hamna i sin herre Beorthils tjänst som upppassare och tillsammans med riddersmannen for han iväg mot Bysente och Svartliden.

Blodståget blev en framgång, men för Gangmard slutade äventyret i katastrof. Under en dimmig morgon red en stor grupp riddersmän och rortväktare tillammans med sitt folk vilse bland Svartlidens dystra vegetation. Gruppen anfördes av blodtörstiga arker och de som inte dödades i striden togs tillfånga. Gangmard såldes som slav och sändes till arkernas rike, långt uppe bland Jarngangs toppar. Arkerna förstod att Gangmard var duktig på hantverk och han fick till uppgift att tillverka simpla vapen och bruksföremål från

det trä som andra slavar släpat upp bland bergen. I två år slet han under piskor och knytnävsslag, han såg sina vänner dö eller tyna bort i tornrotens vansinne. Endast tron på att Gave en dag skulle hjälpa honom höll honom vid liv. En kall höstnatt lyckades han fly tillsammans med några andra fångar genom att slå ihjäl en av sina plågoandar och stjäla en grupp hästar. När Gangmard återvände hem var han så pass förändrad att han förstod att ingen framtid väntade honom, han var ärrad, obildad och förvildad. Gangmard begav sig öster ut på jakt efter lyckan och tillslut träffade han resten av gruppen då han tog arbete som dräng under en handelsman.

Gangmard är en tungsint man vars liv hittills har saknat mening och innebörd, slaveriet under arkerna utplånade hans identitet och han vandrar nu över Trudvangs marker som en spillra av sitt forna jag. Döden skrämmer honom inte och Gangmard har många nätter lekt med dolken och funderat på självspillan, Gaves ord om straff för en sådan synd bryr han sig inte längre om. Hans kropp är täckt av ärr från fångenskapen och han saknar sitt vänstra öra då detta blev avskuret.

Ex. karaktärsdrag:	Vig +1, Viljestark +4, Tvivlare -1			
Förflyttning: 10 m	Storlek: Mansvarelse (1gg)			
Kroppspoäng: 26	Raud: 1			
Kroppsdelar:		KP	RV/BV	Skador
Huvud	1-2	13		
Vänster arm	3-4	13		
Höger arm	5-6	13		
Bröstkorg	7-11	26		
Mage	12-14	17		
Vänster ben	15-17	17		
Höger ben	18-20	17		

Stridspoäng: 15 med enhandsfattade krossvapen och i holmgång.

IM:

Färdigheter (fördjupningar): Handel FV 9 (Kvalitetsbedömning), Hantverk [Trä] FV 12, (Finsnickeri, Grovsnickeri, Vapenmakare, Pilmakare), Gyckelkonster FV 8 (Våghals), Tala vrok FV 8 (Bultvrok), Tala röna FV 8 (Väströna), Strid FV 10 (Vapenbärare [Enhandsfattade krossvapen], Holmgång) Överlevnad FV 8 (Vildmarksvana, Överlevare [Klipplandskap]).

Vapen:

Rustning:

Utrustning: Möjliga kläder