

# Ofullbordat öde för 5-6 spelare

av Christel Johansson

**Spelsystem:** T20. 1=Perfekt. 20 = Fummel. Lika med eller lägre =Lyckat  
Enkla slag 16, vanliga slag 12, svåra slag 8, mycket svåra 5.  
Ingen parering eller undvika i strid. Slå 1 i strid = full skada.  
Övriga tärningar för skada: T4, T6, T8, T10. Ganska så fri spelform.  
Spelas med färdiga karaktärer. Första sidan av Rollpersonens blad vet alla om, baksidan är endast för den som spelar den valda karaktären.

## Hur världen ser ut

Tidsålder: järnålder. Olika Klaner som krigat med varandra under flera 100-tals år. Svek och lögn, grymhet, stor kriminalitet och fattigdom, egoism. Prästerskapet och den starkes lag råder. Stora orättvisor. Ofta hungersnöd på grund av kriget. Antalet människor mycket lågt. Många sjuka, hög dödlighet.

**Religion:** Guden Sethanon är en fruktad gud. Han kräver människoeffter. Ingen går säker när prästerna ska välja ut nästa offer. Prästerskapet bär röda eller rödbruna kläder och dödskallemasker. Prästerna anser att alver är demoner och jagar dem hänsynslöst. Ett utvalt offer kan genom att överlämna en alv skydda sig och sin familj under 2 år.

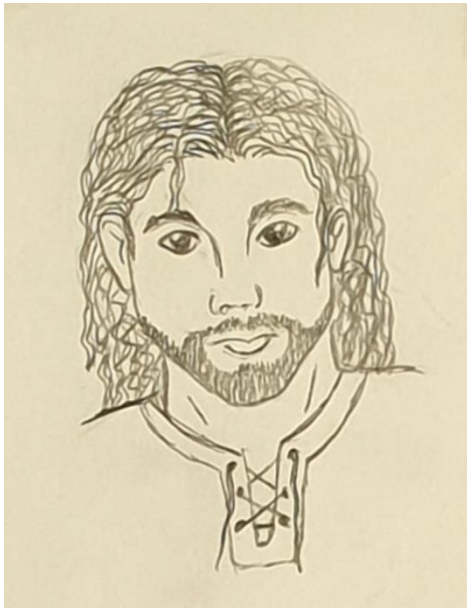
**Magi:** Magin utövas med hjälp av ritualer, sånger, danser och amuletter. Det är mycket få utövare. Vanligast är stridsmagikerna. En och annan helare finns.

**Alver:** Alverna har dragit sig ut på stäppen norrut, där de lever som nomader. Här lämnas de ofta ifred eftersom deras magi och antal är för starka. Alverna verkar samarbeta och är därför friskare och starkare än människorna.

**Gryningsryttarna:** En grupp legosoldater som leds av Tryggvar och Mathias. De säljer sina tjänster där de behövs. De har rykte om sig att har de väl ingått en uppgörelse så håller de den. De är onormalt lojala, vänliga och hjälpsamma (om man jämför med resten av mänskligheten i denna värld). De ser sig lite som rättvisans kämpar och tar inte alltid de jobb som betalar bäst om de ser att de kan hjälpa någon som har blivit orättvist behandlad.

Äventyret tar ca 4 timmar. Passar konventsspel. Sist i äventyret finns det några extra scener att lägga in om ni vill spela längre.

Om färre spelare får SL sköta överbliven RP eller lämna dem. Mathias och Andrea behövs. Kärleksrelationerna mellan karaktärer kan strykas om man vill, utom Mathias. (*De står inom parentes på karaktärerna.*)  
SL får gärna slänga in händelser allteftersom som ger RP chans att spela ut.



Kapten **Tryggvar Björn** 25 år.  
Brunt vågigt hår, blå ögon, lång och axelbred.

Pilbåge och stridsyxa.

Kommer från Grävlingsklanen.  
Charmig, pratglad, vänlig, rättvis, lojal,  
diplomatisk och förtroendeingivande  
ledargestalt. Tillåter endast några få att kalla  
honom Trym.

Valde att bli krigare efter att hans gravida fru  
och halva byn omkom i ett krig för 7 år sedan.

Drömmer om en fredligare och rättvis  
värld. Blodsbroder med Matte. De startade  
Gryningsryttarna för 6 år sedan. De fattar de

flesta beslut gemensamt angående Rytterna. Tycker illa  
om religionen.

| Hälsa | Skydd | Skadeb<br>onus. | Båge 135m | Yxa   | Pilar |  |
|-------|-------|-----------------|-----------|-------|-------|--|
| 25    | 2     | +1              | 1T6+1     | 1T8+2 | 20    |  |

Förflyttning 10 rutor

Mathias: Bästa vän. Du litar fullkomligt på Matte som du vill skydda och hjälpa. Känt varandra i 10 år. Att Matte bad dig att bli sin blodsbroder efter att familjen dog gjorde att du fick tillbaka livslusten. Han har räddat ditt liv på många sätt. *(Kan han bestämma sig för hur han känner för Seline? Ibland visar de öppet att de verkar vara ett par, för att sedan bara vara vänner. Är du en dålig vän om du försöker få honom intresserad av Andrea i stället?)*

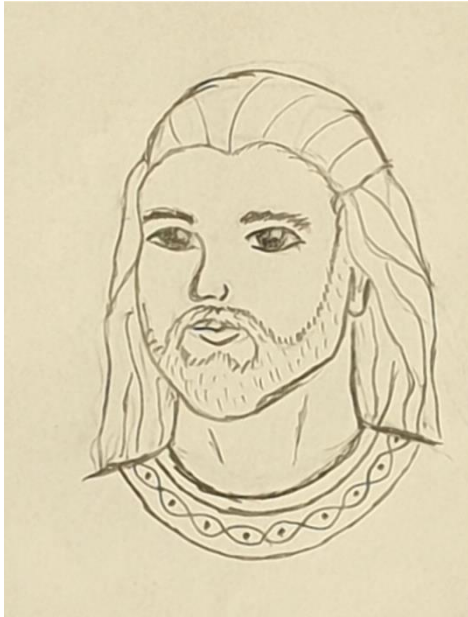
Seline: Du har märkt att Seline har en mjuk och beskyddande sida som hon döljer bakom sin tuffhet. Du respekterar och litar på henne och behandlar henne som en jämlike. *(Du älskar Seline men misstänker att det kan vara något mellan henne och Matte och håller därför en låg profil tills du vet hur Matte känner.)*

Andrea: Tacksam att ni fick en så duktig helare att ansluta sig. Du respekterar och värdesätter henne. Hon verkar mycket rädd för Sethanonprästerna. *(Kan du få henne att bli ihop med Matte? Han verkar ju bry sig om henne eftersom han bad Vidar vakta henne.)*

Vidar: Respekterar, litar på och värderar högt. Är lite avundsjuk på att Vidar och Matte är så goda vänner sedan 15 år och har en väldigt djup vänskap. Du kan bli lite irriterad på honom då han ofta kastar en blick på Matte som för att få en bekräftelse av dina order innan han följer dem.

Garm: Du, Matte och Vidar räddat honom för 4 år sedan från att offras. Han är tacksam och lojal och backar upp dig när så behövs. Följer dig ofta som en skugga. Du respekterar hans styrka och skicklighet. *(När du och Matte pratar brukar Garm se fundersamt på er. Han verkar lite obekvämt i Mattes närhet. Undrar varför? Är han kär i Matte?)*

Du avskyr den blodiga dödsälskande religionen. Du har en känsla av att den är fel och att det borde finnas något annat istället. Du ser hur folket lider och du önskar du kunde göra något för att ge alla en värdig chans till ett lyckligt liv. Vad som helst måste vara bättre än hur det är nu. Du tar alla chanser du kan för att göra världen lite bättre.



Vice kapten **Mathias Lejonberg** 27 år.  
Ljusblond, lila-violetta ögon, stark och smidig.

Svärd, yxa, långspjut.

Kommer från Lejonklanen.

Strateg, vänlig, rättvis, lojal, kraftfull ledargestalt. Drömmer om en fredligare och rättvis värld. Hans planer verkar alltid gå i lås, oavsett hur konstiga de är. Kallad Matt eller Matte av sina vänner.

Blodsbroder med Trym. De startade

Gryningsryttarna för 6 år sedan. De fattar de flesta beslut gemensamt angående

Ryttarna. Avskyr religionen, men visar det inte

alltför öppet.

| Hälsa | Skydd | Skadebonus | Svärd | Yxa   | Spjut (ej kast) |  |
|-------|-------|------------|-------|-------|-----------------|--|
| 25    | 2     | +1         | 1T8+1 | 1T8+2 | 1T6             |  |

Förflyttning 10 rutor

Tryggvar: Bästa vän som du gärna umgås med och litar fullkomligt på. Är glad att Trym tar den största rollen av ledarskapet för Ryttarna då han är mer diplomatisk. Känt varandra i 10 år. Blodsbroder på grund av att du var rädd att han skulle söka döden efter att familjen dödade. Gryningsryttarna skapades först för att ge Trym en ny mening i livet.

Seline: Nära vän som du litar på och respekterar. Hon har varit bra på att låtsas vara din flickvän för att bli av med efterhängsna kvinnor. Förmodligen er bästa krigare.

Andrea: Ser Dea som en lillasyster som behöver skyddas. Fantastiskt duktig helare. Du respekterar och värdesätter henne. Hon döljer något, berättar säkert när hon är redo. Hon är mycket rädd för Sethanonprästerna.

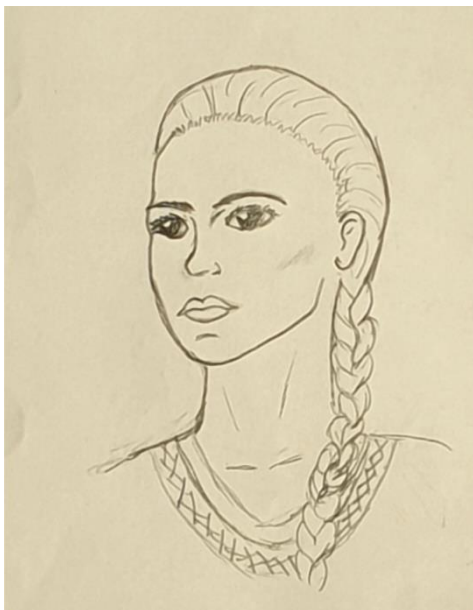
Vidar: Bästa vän. Känt varandra i 15 år. Mycket skicklig på det mesta. Någon som du fullkomligt litar på och gärna umgås med och som du kan anförtro allt. Han är den ende som vet dina innersta tankar. Du vet att han är halvalv och skyddar denna hemlighet. Du gör det du kan för att dölja hans närvaro för prästerna. Du ger gärna specialuppdrag till Vidar eftersom han är den du litar mest på.

Garm: Du, Vidar och Trym räddat honom för 4 år sen från att offras. Du gillar inte när Garm behandlar folk nedlåtande. Han betar sig besvärat och konstigt när du är i närheten, särskilt om ni är ensamma. *(Han verkar kär i Trym? Garm är ofta i närheten av Trym och han brukar stirra konstigt på dig när du och Trym pratar.)*

Det känns som om du saknar något jätteviktig, men vet inte vad det är du letar efter. Som om du inte var hel. Du har en känsla av att det finns någon uppgift som väntar på dig, något som bara du kan göra och att tiden håller på att rinna ut. Vad det är har du ingen aning om. Ibland drömmer du mardrömmar där det enda du minns är känslan av att vara fast och du når inte det där jätteviktiga som du måste hitta.

Du har inte hittat kärleken ännu, men du tror att den rätta kvinnan finns någonstans där ute. Du väntar tills du hittar henne, eftersom alla du träffat hittills verkar sakna något viktigt. Då ingen kvinna har väckt ditt intresse är du fortfarande oskuld.

Du värderar allt liv högt och avskyr den blodiga dödsälskande religionen. Du känner att den är fel och att det borde finnas något annat, godare, istället. Vad som helst måste vara bättre än den värld ni lever i nu. Du gör det du kan för att göra världen till en bättre plats.



Svärdskämpe **Seline Havtorn** 26 år. Blont hår i fläta, lila ögon, snabb, stark, smidig.

Två svärd, långspjut, stridskonst.

Kommer från Gripklanen.

Hon är tuff, självsäker och framåt, lite brysk, lojal, rättvis och har en positiv syn på livet.

Anser att alla borde vara jämlika med samma värde. Hatar att bli behandlad "som en ömtålig blomma" och den som försöker blöder. Har en drake graverad på sitt favoritsvärd. Gick med i rittarna för 2 år sedan.

Brukar ofta träna tillsammans och retas vänskapligt med Vidar. De två har en inbördes tävlan om bästa stridsskicklighet och stridsresultat.

| Hälsa | Skydd | Skadebonus | Svärd | Yxa   | Spjut (ej kast) | Stridskonster |
|-------|-------|------------|-------|-------|-----------------|---------------|
| 25    | 2     | +2         | 1T8+1 | 1T8+2 | 1T6             | 1T4+1         |

Förflyttning 11 rutor

Slåss oftast med två svärd i strid (ger två handlingar)

Tryggvar: Du respekterar och litar på Trym. Han behandlar dig som en jämlike. *(Du älskar Trym. Eftersom du är osäker på hur han känner vet du inte hur du ska kunna göra något åt saken. Du vill helst inte skämma ut dig i onödan då du visar upp en rätt så tuff personlighet inför alla. Fast vill du ha något brukar du ju ta det. Hur ska du göra?)*

Mathias: Nära vän med Matte som du känner dig trygg med och kan prata om allt. Du har fått rycka in några gånger och låtsats vara hans flickvän för att hjälpa honom att bli av med särskilt efterhängsna kvinnor. *(Du är säker på att Matte egentligen är kär i Vidar.)*

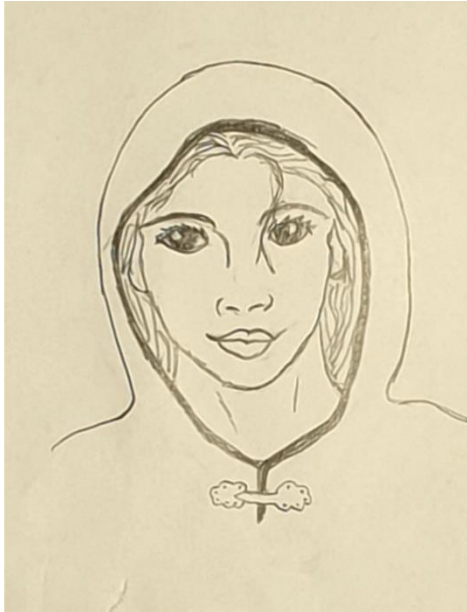
Andrea: Svag och osjälvständig. Uppskattar Andreas helande förmåga och behandlar henne med respekt. Skönt med en annan kvinna i gruppen. Synd att hon inte kan stridsmagi. Du skulle gärna vilja bli bättre vän med henne.

Vidar: Respekterar Vidar för hans skicklighet. Är lite avundsjuk för att Vidar verkar stå både Trym och särskilt Matte nära, de litar helt på honom. Matte ger honom gärna specialuppdrag, där du ofta försöker få följa med.

Garm: Dryg översittare. Fast han är så stor fick han rejält med stryk när han försökte behandla dig som en ömtålig kvinna istället för den krigare du är. Nu verkar han låtsas att du är en man istället, men hellre det. Han är iallafall en duktig krigare och du är tacksam att han hjälper till att hålla Trym säker. *(Han verkar förälskad i Trym eftersom han jämt följer efter honom. Kan du få honom intresserad av Andrea istället?)*

Du växte upp som en föräldralös. Du har fått utstå mycket som barn innan du lärde dig att försvara dig. Du hade dött 7 år gammal om det inte var för att en alv, Villemira Kiritsha, hittade dig halvt ihjälfrusen en vinter. Hon tog hand om dig och lärde dig att slåss. Ni skildes åt när du var 16 år. Du vet att alverna är goda, men du håller tyst om allt som har med dem att göra. Kan du hjälpa en alv så försöker du göra det. Vet att alverna har många gudar.

Allt du velat ha har du fått slåss för. Du gick först med i Gryningsryttarna eftersom de var så berömda. Nu vill du göra världen till en bättre plats för alla. Du vill helst inte att folk ska få reda på att du innerst inne har blivit en mjukis. Du vill hjälpa de svaga och värnlösa. Blir du påkommen hittar du alltid på någon tuff förklaring till varför du matat kattungarna, hjälpt ett vilset barn hitta hem, gett tiggaren halva din matportion mm.



Helare & magiker **Andrea Pil** 28 år.  
Rött långt hår i fläta till midjan, gyllene ögon,  
fräknar. Späd kroppsbyggnad.

Vandringsstav.

Kommer från Renklanen.

Är en stark helare men en svag stridsmagiker.  
Andrea är vänlig och omtänksam, hon värderar  
liv högt och avskyr därför religionen. Andrea  
blev värvad till gruppen av Matt som helare.  
Sedan hon gick med i Gryningsryttarna för 1½  
år sedan har Andrea blivit mer säker på sig  
själv. Matt har bett Vidar att vara hennes  
personliga livvakt och han finns ständigt i

hennes närhet.

Familiare: ormen **Yscha**. Grönbrunskimrande med pärlemorfläckar, skiftande  
ögonfärg, 122 cm lång. Intelligent. Giftig: 2T6+4, förlamande gift som dödar  
inom 5 stridsrundor.

| Hälsa | Magi      | Lagrad magi | Hela      | Stridsmagi | Stav |  |
|-------|-----------|-------------|-----------|------------|------|--|
| 22    | 7 ggr/dag | 2 ggr       | 3T6 hälsa | 1T4 skada  | 1T4  |  |

Förflyttning 11 rutor

Hela: slå 16 eller under (t.ex. hela skada, sömn, ljus, skyddsfält, vatten, dölja)

Stridsmagi/sådant som kan skada: slå 4 eller under

Läkebrygder: 6 st. á 1T6 hälsa

Amuletten med lagrad magi kan laddas 1 gång per hel dags ritual.

Slåss med stav: slå 8 eller under



Tryggvar: Du litar på och respekterar Tryggvar. Bra värderingar. Duktig diplomat och ledare.

Mathias: Matt är som en storebror. Du söker gärna hjälp och råd hos honom. Matt verkar försöka dölja Vidars närvaro för Sethanonprästerna. Han kanske kan hjälpa dig med? (*Är han kär i Seline? Ibland visar de öppet att de verkar vara ett par, för att sedan bara vara vänner.*)

Seline: Smått läskig kvinna som har en väldigt tuff attityd. Önskar du hade hälften av hennes mod och framåtanda. (*Är hon kär i Matt eller Vidar? Du gör det du kan för att hon ska intressera sig för bara Matt. De verkar ju ibland ha ett förhållande.*)

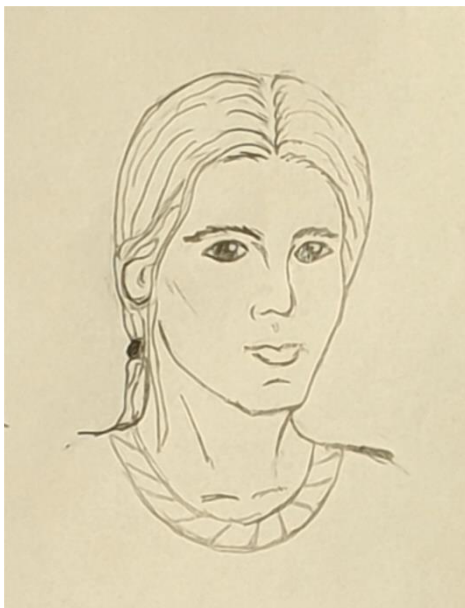
Vidar: Känner dig trygg och sedd i hans närhet. Yscha verkar gilla honom och ligger ibland i hans knä. (*Du älskar Vidar. Du har inte gått vidare med detta då Vidar verkar intresserad av Seline. Vad skulle Vidar säga om han fick reda på att du är halvalv?*)

Garm: Dryg översittare. Vet inte var du har honom då han ibland behandlar dig nedlåtande, ibland med respekt. (*Han är kär i Trym, men verkar inte kunna berätta det. Kan du hjälpa honom på något vis?*)

Andrea döljer att hon är halvalv. Hennes mamma Agnes blev kär i en alv och har dolt förhållandet genom att flytta runt. När Andrea föddes ljög hon att hon blivit änka och fick bo i en liten skogshuggarkoja. Andrea har träffat sin pappa Ellamenierdim Månsångare flera gånger. Pappa har lärt henne att hela och hur alverna lever och tänker. De ber till flera gudar. Andrea har även bott med pappas stam under ett par år, tills Yscha ville söderut.

En morgon för 9 år sedan när Andrea vaknade låg Yscha där och väntade på fällen. Alverna säger att Yscha är en mycket ovanlig regnbågsorm och behandlar henne nästan vördnadsfullt. Yscha är mycket intelligent och kan även förmedla känslor till Andrea. Hon har hjälpt dig många gånger. Det var Yscha som ledde dig till Matt i Gryningsryttarna. Att både Tryggvar och Matt är så omtänksamma om sitt manskap och andra människor är mycket ovanligt, men enligt Andrea det enda rätta.

Andreas största skräck är att någon kommer på att hon är halvalv så att hon blir ett dödsoffer.



Utbygdsjägare **Vidar Tranesjö** 24 år. Vitblont hår, bruna ögon. Smal, smidig, starkare än man tror.

Svärd, kastyxa, spjut, fällor.

Kommer från Tranklanen. Glad, uppmärksam, modig, härdig, lugn. Överlevnadskonstnären som är lika hemma i vildmarken som i storstan. Fenomenal på att gömma sig. Avskyr religionen och gör allt för att undvika den och prästerna. God vän med Matte sedan innan Gryningsryttarna bildades. Den förste som gick med för 6 år sedan.

Matte bad honom bli Andreas livvakt och han är ständigt i hennes närhet. Brukar ofta träna tillsammans och retas vänskapligt med Seline. De två har en inbördes tävlan om bästa stridsskicklighet och stridsresultat.

| Hälsa | Skydd | Skadebonus | Svärd | Kastyxa 10 rutor | Spjut (ej kast) |  |
|-------|-------|------------|-------|------------------|-----------------|--|
| 26    | 2     | +1         | 1T8+1 | 1T6+2            | 1T6             |  |

Förflyttning 12 rutor

Gömma sig slå 18 eller under

Fällor och liknande slå 16 eller under

Tryggvar: Du respekterar och litar på Trym. Är lite avundsjuk över att Matte valde att bli blodsbroder med Trym men inte bett dig. Det är Matte du följer, inte Trym. Ibland när Trym ger dig en order så brukar du titta på Matte för att kolla att det är OK innan du gör det han bett om.

Mathias: Har känt Matte i 15 år. Bästa vän som du fullkomligt litar på och som du beundrar. Matte skulle kunna be dig om vad som helst nästan. Ni umgås mycket och du vet att Matte bara anförtror sina innersta tankar för dig och du bevarar Mattes hemligheter. Till exempel vet du att Matte fortfarande väntar på att möta sitt livs stora kärlek, och att han har en känsla av att det är något viktigt han måste göra innan tiden tar slut. Matte vet att du är halvalv och skyddar din hemlighet och hjälper till att gömma dig för prästerna. Han brukar ge dig specialuppdrag eftersom han litar mest på dig.

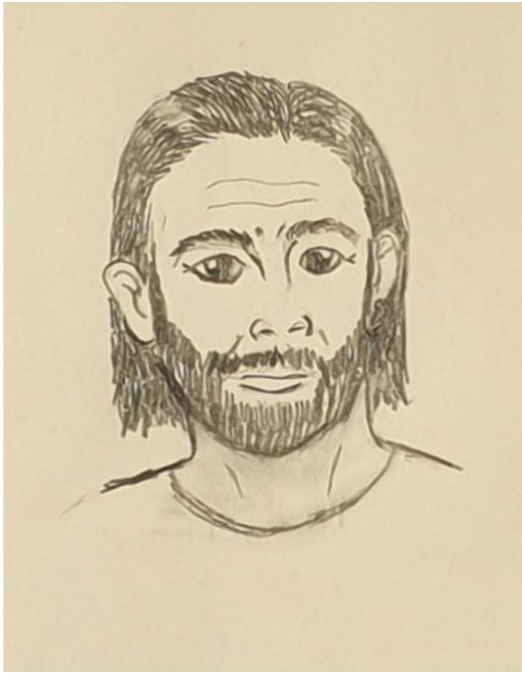
Seline: Respekterar Seline för hennes skicklighet. Hon är lika duktig som dig, kanske till och med bättre i strid. Hon försöker ofta följa med dig när Matte gett dig ett specialuppdrag. *(Du misstänker att Seline är kär i dig.)*

Andrea: Respekterar henne. Duktig helare. Ormen Yscha verkar gilla dig och ligger ibland i ditt knä. Du har börjat lägga märke till att hon gärna döljer sina öron. Är även hon halvalv? Hon verkar också mycket rädd för prästerna. *(Du blev kär i Andrea vid första ögonkastet. Är hon intresserad av Matte?)*

Garm: Tillsammans med Matte och Trym räddade du livet på honom för 4 år sedan när han höll på att bli offrad. Han är en god vapenbroder som du gärna har på din sida i en strid. *(Är han kär i Trym? Han verkar nästan svartsjuk på Matte och är väldigt besvärad i hans närhet.)*

Du har vuxit upp med din pappa Fritz. Du och Fritz har tillbringat mycket tid i skogen och du är suverän på att gömma dig. Ni flyttade runt i många klaner tills ni återvände till Tranklanan. Där har ni bott sedan du var 9 år. När du blev äldre och mer lik din pappa började ni vara mer med andra människor. När du var 13 år dog din pappa och han berättar på dödsbädden att du är halvalv. Din mamma Lovianne blev tillfångatagen och offrad av prästerna när hon var på väg hem efter att ha besökt sitt folk. Då var du 5 år. För 7 år sedan har du lyckats få kontakt med din morbror Rehamerandel Skogviskare som gett dig kunskap om alverna.

Du har din mammas ögon och en mycket svag antydning till spetsiga öron. Du är rädd att bli upptäckt och offrad.



Kämpen **Garm Röde** 38 år.

Svart hår, gröna ögon, storvuxen, muskulös och många ärr.

Svärd, dubbelyxa, pilbåge.

Kommer från Forellklanen. Bister, lojal och uppmärksam. Säger vad han tycker. Kan ibland bete sig överlägset mot de han tycker är mindre värda. Märks tydligt vilka han inte gillar. Hatar orättvisor och religionen. Håller sig undan Sethanons präster så gott det går. Gick med i Ryttarna för 4 år sedan. Följer Tryggvar som en beskyddande skugga.

| Hälsa | Skydd | Skadebonus. | Svärd | D. yxa | Båge 135 m | Pilar |
|-------|-------|-------------|-------|--------|------------|-------|
| 28    | 2     | +2          | 1T8+1 | 1T10+2 | 1T6+1      | 20    |

Förflyttning 9 rutor

Tryggvar: Har bra ledaregenskaper och du respekterar honom. Du litar helhjärtat på Tryggvar. Du vill visa honom att han kan lita på dig till 100%. Han verkar vilja förbättra världen och du vill skydda honom och hans ideal.

*(Gillar Tryggvar både kvinnor och män? Du vet inte hur du ska bete dig när Tryggvar och Mathias pratar tillsammans och du brukar stirra på dem för att försöka ta reda på vad Tryggvar känner för Mathias.)*

Mathias: Mathias är lysande i strid och hans planer lyckas alltid, även om du inte riktigt kan förstå hur. *(Du är övertygad om att Mathias älskar Tryggvar. Du är obekväm i detta och vill helst inte vara ensam med Mathias. Du förstår att det bara är ett skådespel som Mathias och Seline sätter upp ibland när de låtsas vara ett par, för att dölja Mathias känslor för Tryggvar. Du håller god min för att inte genera Tryggvar som inte verkar förstå hur det ligger till.)*

Seline: Lysande krigare som man bör behandla med respekt, eller bli skadad. Du har själv gjort misstaget att behandla henne som en vanlig kvinna och åkte på storstryk. Behandlar henne efter det som om hon var en man och det går bra. *(Din första förälskelse dog hastigt efter det slagsmålet och du föredrar att hitta lugnare och mindre aggressiva kvinnor i fortsättningen.)*

Andrea: Duktig helare, men svag och ömtålig. Du behandlar henne ibland nedlåtande, ibland vänligt.

Vidar: Synd att han måste vara barnvakt åt Andrea då han är mycket duktig i fält. Du respekterar honom och umgås gärna. Är lite avundsjuk på att han står på så god fot med ledarna.

Du är äldste sonen och var tronarvinge till Forellklanen. Din avundsjuka lillebror Orvard fick dig falskt anklagad för mordförsök på er pappa Sarimann för 4 år sedan. Du blev arvlös, förvisad och skulle offras till Sethanon när Tryggvar, Mathias och Vidar räddade livet på dig. De tog in dig i Gryningsryttarna och behandlar dig med respekt. Utan dem hade du varit död och du har lovat dig själv att gottgöra dem, om det så är det sista du gör. Du har hört att din pappa dog mystiskt för 3 år sedan och din bror Orvard sitter nu på tronen.

## Spelets början.

Det är 1 april och RP har övervintrat i Hasselmusklanens borg som betalning för sommarens och höstens krig. Nu är våren här och legosoldaterna kastas ut då inga faror längre verkar hota. Ryttarna har sparat sina pengar på att bo hos Hasselmusklanen över vintern, så det är ingen panik på att hitta jobb. De kan gott klara sig ett par månader. De sadlar sina hästar och beger sig iväg.

Ett kraftigt regnväder under hela dagen.

*( Kan uteslutas: På eftermiddagen anfall av 3-5 krigare som vill ha hästarna och pengarna. De har gjort en fälla med träd och massa lös jord. Se gärna till att minst en häst dör eller försvinner. Fastnar någon RP och blir skadad?)*

På kvällen kommer RP in till byn Helgadal. Här finns en gammal stenbro över floden. Det finns ett värdshus i byn, Månskäran. Det är ett av de äldsta och större husen i byn. Det ligger vid bytorget där även bybrunnen ligger i mitten. Vid brunnen sitter en utmärkt flicka (Aino), ca 6 år, och tigger med sin dödsjuka lillebror (Liam), 4 år, bredvid sig under en trasig filt. Ingen i byn bryr sig om de föräldralösa barnen.

Vid värdshusets dörr finns en anslagstavla där folk har satt upp lite olika lappar: 1) Försvunnen katt, 2) Dräng sökes med vana av grisar, 3) Upphittad häst återfås mot beskrivning, 4) Äventyrare sökes för ett uppdrag åt gamle Rynd. Yscha visar stort intresse för den sista lappen som verkar ha hängt där längre än de andra.

*(Kan uteslutas: Om RP vill bada finns det en gemensam badtunna i ett hus på bakgården. Vid badet finns det risk för stöld av deras värdesaker. Terrian, 10 år, är föräldralös och mycket hungrig. Han har en lös bräda in till badhuset för att lätt kunna stjäla.)*

Anslagstavlans uppdrag:

**1)** Lilla Matilda 7 år saknar sin gråa katt Mauser. Den är jätteduktig på att fånga råttor och möss men nu är den borta. En avundsjuk pojke, Pirelk, i byn har tagit katten och håller på att dränka den i en vattentunna bakom sitt hus. RP kommer fram i sista sekunden.

**2)** Grisbonden Hastor behöver hjälp att flytta sina 5 grisar till skogskojan där de ska få äta upp sig i skogen.

**3)** Om RP tänker försöka få sig en gratis häst måste de först beskriva den för bonden Allan. De kan först ha spionerat i stallet för att se hur hästen ser ut, eller att Andrea har skickat in Yscha att kolla. Ormen kan nicka eller skaka på huvudet på deras frågor. Allan vill ha lite ekonomisk kompensation för allt foder hästen har ätit, men han har absolut inga problem med att lämna ifrån sig den även om RP inte har några detaljer. Hästen har en svart kropp med ett grått huvud, vita sockar på frambenen. Den svarta manen är flätad med olika band. Hästen är väldigt snäll och lätttriden. Ca 3-4 år gammal hingst.

Tar RP med sig hästen kommer de nästa morgon upptäcka att en av deras första hästar är borta. Var tredje natt kommer den nya hästen att stilla absorbera en annan häst tills de är slut, eller att RP märker vad som händer. Den nya hästen lutar sig mot/lägger mulen mot en annan häst som lugnt och stilla sakta dras in i den nya hästens kropp tills den är helt absorberad. När hästarna är slut eller RP har märkt vad som händer: slå en **T6. 1&2**- Den har ätit sig mätt och behöver inga fler hästar. Pälsen kommer att börja fällas och under finns en svagt självlysande silvergrå päls. **3**- Inget händer förrän den träffar en annan häst. **4**- Hästen rymmer sin väg. **5**- Väntar på ett annat 4-fota djur kommer i dess närhet (absorberar den en köttätare börjar hästen bete sig aggressivt). **6**- Börjar försöka absorbera RP.

Om Andrea klarar ett mycket svårt slag vet hon: Det är en naturlig men mycket sällsynt ejernaut-häst som lever vilt på en ö långt söderut. Den absorberar bara andra hästar/varelser nattetid, i övrigt betar den sig som en vanlig häst. Det utvalda offret lockas till ejernauten och djuret ställer sig lugnt så att det kan absorberas. Den kan bara fortplanta sig inom sin egen ras. Den behöver absorberingarna för att kunna bli könsmogen och fortplanta sig. Se slag 1&2.

#### **4) Rynds stuga**

Om ingen nappar på betet så kommer Yscha på morgonen att göra allt för att få dem till Rynd. T.ex. plocka ner lappen och trycka den mot näsan på Andrea. Frågar de var de kan hitta Rynd får de veta var den halvgalne ekorre gubben bor. Han har dille på att mata ekorrar och det kryllar av dem på hans gård.

Rynd är en skinntorr, gammal gubbe. Han verkar hålla på att gräva upp ett trädgårdsland och frågar irriterat varför RP kommit.

Han har en liten skatt nedgrävd någonstans i trädgårdslandet och om de kan hitta den får de hälften. Han måste betala en skuld innan imorgon, annars blir han av med gården. Vill de hjälpa honom? (Egentligen hjälpa till att gräva upp landet, det finns ingen skatt. Här kan Matte t.ex. komma på iden att använda grisar till att böka upp landet åt gubben.). Efter ett tag ser Rynd Mathias ögon och blir väldigt uppspelt och säger:

- Jag undrar om ... Strunta i grävandet en stund.

Han visslar och fram skuttar en ekorre. Rynd muttrar något till den och den skuttar iväg för att hämta en gammal tygpåse. Gubben tar fram 6 släta guldringar. Han ber RP prova var sin.

En behaglig värme strålar från ringarna och det framträder dessa former:

|                  |              |                |
|------------------|--------------|----------------|
| Lejon (Tryggvar) | Grip (Matte) | Drake (Seline) |
| Varg (Vidar)     | Tjur (Garm)  | Orm (Andrea)   |

Rynd säger detta:

- -Det är ni som är de utvalda! Att hämta Gudagåvan är ert uppdrag. En ny och bättre tidsålder kan börja om ni lyckas. Gudarnas gåva ska rädda mänskligheten från att utrota sig själv och ge fred, rättvisa och välstånd åt alla. Min familj har under flera generationer vaktat ringarna och hållit en

profetsia vid liv. **Profetsian** säger: ”De utvalda som ska förändra världen känns igen på de ringar som förvandlats. Endast de har kraften att ställa världen tillrätta och fullborda ödets gång.”

- Först måste **Nyckeln** till Gudagåvan hittas. Den hålls gömd i **Rönnskogen**, i Gripklanens land, där två vatten möts. I den rätta gläntan ska det finnas 2 stora stenar och en hägring som döljer vägen. Där finns mer information. Utan Nyckeln går det inte, och då kommer människorna att fortsätta utrota sitt släkte.
- Dessa **ringar** kan hjälpa er i slutstriden vid målet. De kan **endast aktiveras en gång**. Säg då: **-Mahane, hjälp mig!**

(t.ex. ändra fummel till lyckat, minska/öka skada mm. Upp till SL vad som går) Ingen kan ta av sig ringen efteråt. RP får veta nu i början att alla får - 2 CL =chans att lyckas, det är 2 enklare att slå bra med T20.

Vad **ringarna** gör av sig själva utan RPs vetskap eller inblandning kommer att märkas eftersom det behövs. SL får sköta detta på ett snyggt sätt.

**Andrea:** Hon förstår nu Yschas ord i enklare meningar, om SL vill hjälpa till.

**Trym:** Modifiera misslyckat T20-slag till lyckat om han på detta sätt kan rädda/hjälpa någon han älskar = Seline och Matte.

**Matte:** Ger 2 extra i skada mot nattbestar, 4 extra skada på mantikora.

**Seline:** Varje gång i strid som hon slår perfekt får hon en extra attack.

**Vidar:** Känner på sig om en fara närmar sig inom 30 min. Vet inte vad det är, utom om präster kommer. Kan känna i vilken riktning faran finns.

**Garm:** Om någon av RP håller på att dö i strid kommer Garm att ta halva den skada som annars skulle ha dödat någon.

*(Här kan man på vägen till Gripklanen stoppa in extra äventyr om man vill: Fårstölden, Tallheden och Hästruinen, som finns i slutet på detta äventyr.)*

## **Rönnskogen**

Det är tidig kväll när de kommer till byn Mistellund i Gripklanens dalgång. De tar in på byakrogen Klippredet (skylten har en bleknad bild av ett gripbo på en klippa). Väster om byn ligger Rönnskogen. Byborna varnar för att skogen är förbannad och det är märkliga bestar som brukar anfalla de som går för långt in åt sydväst. Ju närmare kusten desto farligare.

Senare på kvällen märker Vidar av att det är 5 Sethanonpräster på väg mot byn. De ska utföra en offerrit i byn för att fördriva demoner och rena byn med omnejd. Stannar RP kvar kommer 3 av dem att bli ”frivilliga” offer. Hur gör de för att smita?

*(Kan hoppas över: Längre in i skogen på natten: anfall av 4-6 ulvar. Är ejernaut-hästen kvar och slog 5 tidigare kommer en av ulvarna lugnt fram till hästen. Hästen lägger mulen mot ulven och absorbera den. De övriga ulvarna kommer inte nära ejernaut-hästen och den nöjer sig med en ulv.)*



Dag 2 i skogen: på förmiddagen kommer RP till en stor öppen gräsglänta där två bäckar möts. Lite till höger, nära skogskanten står två 1,5 m höga stenblock med 1,5 m mellan sig. Hägring av fortsatt skog mellan stenarna.

Om Andrea slår under 16 ser hon istället hur konturerna av en stig löper in i en annan glänta, likt en rund labyrint med start från stenarna, mot mitten där en lilaviolett energivägg skimrar. Yscha kan hjälpa henne. Om någon inte följer stigen teleporteras denne till skogsbrynet. Det syns inga spår i gräset där man gått så man måste följa efter Andrea eller Yscha.



(Färg energivägg i mitten)

I mitten är en vägg av lilaviolett energi som går i en cirkel med 5 meters diameter. När RP går i innersta kurvan hörs en kvinna sjunga en besvärjelse. I cirkeln ser de henne barfota, klädd i urgamla trasor dansa fram sin magi och plötsligt slå händerna mot energiväggen. Hennes svarta knälånga hår och trådslitna kläder fladdrar till som av en stark vind, väggen skimrar till men håller. Hon verkar vara ca 26 år gammal, smal och vältränad. Hon sjunker trött ner för att hämta andan innan hon reser sig med ett beslutsamt uttryck och börjar om med att sjunga och dansa fram sin magi igen.

Mathias står som slagen av blixten med öppen mun och flämtar efter luft. Han börjar rodna och ett förälskat leende sprider sig över hans ansikte. Han harklar till och försöker samla sig men kan inte sluta att le och stirra in på kvinnan. (Känslan av att kvinnan i hans liv står framför honom känns så rätt. Äntligen har han hittat den han sökt och väntat på!)

Det verkar som om de utanför cirkeln kan se in och höra vad som händer, men kvinnan märker inget annat än det som finns inne i cirkeln. De hittar en sten med en urgammal inskription på. Ge RP "bildstenen". Ovanför texten är bilder av en eldslåga med ametistskärvor, ett öga med en ametist och en mansfigur inhuggna. De känner bara igen tecknet för siffran 2.

Låt RP fundera lite själva innan de får hjälp. Andrea kan lägga magi så hon kan tyda **texten**. "Endast 2 i cirkeln kan vandra. Bara han som kan lämna, hennes öde kan bestämma. Hans öga och elden sammanfalla för lyckad färd."

RP förstår (med hjälp av SL) att endast en man med likadan ögonfärg som ametisten kan gå in utan att skada sig = Mathias. Försöker någon annan blir de

skadade 2T6 och slungas ut till skogskanten. Försöker Andrea med magi på väggen stärks den bara och hon försvagas rejält tills hon slutar/svimmnar.

Mathias kan gå oskadd genom energiväggen. Det är som att tränga sig igenom gelé och en känsla av myror kryper över huden, men det går snabbt över. Där inne varken ser eller hör han något på andra sidan.

Kvinnan verkar helt uppslukad av sin magiska ritual och märker honom plötsligt när hon vänder sig om. Hon flämtar förvånat till och säger:

- **Ni hon infamass farga hulora. Wynnja Isa-Tuane shuy Gropeda araag sinnho. Velom kritt'are sanam ghe?** (= *Så du är nu också fångad. Wynnja Isa-Tuane från Gripen jag är. Vad heter du?*)

När Mathias talar strålar energi från väggen och omsluter honom snabbt för att sedan lägga sig över kvinnans huvud. Det går snabbt över och sedan pratar hon felfritt på modernt språk. Isa presenterar sig igen och frågar vem han är.

Beroende på samtalet med Mathias kan detta framkomma:

- Nyckeln till Gåvan vet hon inte vad det är eller var den finns. Det kan vara **vad som helst från en riktig nyckel till en persons kunskap**. Om hon bara kunde komma ut från cirkeln skulle hon kunna kalla på guden Mahane och fråga om Nyckeln och Gåvan.
- Gudarna kan **ge någon utvald** en gåva, men att det finns en specifik som vem som helst kan hämta tycker hon verkar lite märkligt.
- Hon har aldrig hört talas om guden Sethanon och blir förskräckt om hon får reda på hur dagens religion fungerar.
- Isa-Tuane **kan inte komma ut** hur mycket hon än försöker. Hon försöker bygga upp en nog mäktig besvärjelse för att kunna bryta igenom den magiska barriären. Hon är Wynnja (=översteprästinna och språkrör) åt guden Mahane och känner igen hans magi. Hon var 21 år när hon hamnade här för kanske 3-4 år sedan. Hon **vet inte varför** hon hålls fängslad. Det sista hon minns är att klanens krigare kom springande med dragna vapen.
- Energin i cirkeln ger henne allt hon behöver för att kunna leva. Hon sover sällan. Bara när hon har töjt sin magi till bristningsgränsen i sina flyktförsök.
- **Matte är den andre** som kommit in i cirkeln. Den förste föll dödligt sårad igenom väggen och dog i hennes famn innan Isa han hela honom.
- Hon gillar **Mattes ring** med sina svarta diamanter till ögon (som inte fanns där förut!). Hon märker att det ligger magi runt ringen men är osäker på vad det innebär då cirkelns kraft stör.

Mathias kan gå ut från cirkeln om han vill. När han gör det står en lysande kraftladdad gestalt (guden Mahane) framför honom.

- Hon är nyckeln ni behöver för att lyckas med ert uppdrag. Om du vill rädda henne måste ni ha **obruten kroppskontakt, hud mot hud, tills solen** har bränt bort morgonens dimmor. Annars kan jag inte längre hjälpa henne och hon kommer att försvinna för alltid med denna plats för evigt. Är du inte säker nog så lämna henne i cirkeln nu så får vi fortsätta vänta och ert uppdrag är förlorat. Om du vill ta med henne så kan hon komma ut om du **håller hennes hand och du går först**. Tiden börjar räknas från när Wynnjan kommer ut, och hon måste komma ut under dagens timmar. Du måste hålla fast vid henne hela natten. Kom ihåg att inte släppa taget förrän solen gått upp!

Sedan är gestalten borta.

SL får improvisera vad som sägs när Mathias kommer ut med Isa-Tuane. Isa-Tuane behöver kunna röra sig fritt för att kalla på Mahane för att få svar på RPs frågor, så det får bli nästa dag. *(Seline kan göra ett svårt slag om hon hört något om en prästinna som fångslats i Gripklanen. För väldigt länge sedan berättas det om en förbjuden kärlek som slutar i våldsamt död.)*

ca 30 min efter att de lämnat gläntan anfalls de av 2 bågskyttar och 4 krigare. Isa sjunger: - Den heliga elden ska skydda oss båda. Den som rör oss skall BRINNA! (inget tar sig genom skyddsbarriären och Isa och Matte är säkra.)

Under kvällen börjar Isa bli förälskad i Mathias, men hon försöker dölja det.

*(Kan hoppas över om: Ca kl. 4 på natten anfall av 3 (SL avgör lämpligt antal) nattbestar. Isa väcker alla i tid om inte Vidar vaktar.)*

### **När guden Mahane tillkallas kommer detta fram**

Isa-Tuane har hållits i säkerhet i 947 år. Isa-Tuane och Mahes (=härförare) Kirri-Than var djupt förälskade. Det var egentligen förbjudet då hon var Wynnja. Mahane hade hoppats på att Isa-Tuane och Kirri-Than skulle gifta sig efter Månormens ankomst. När den svartsjuka Hanam-Kartine (hövdingens äldste son) upptäckte Isas och Kirris kärleksförhållande blev han galen. Kunde inte han få Isa-Tuane skulle ingen annan heller få henne. Han mördade hövdingen och beskyllde Kirri-Than och Isa-Tuane för mordet, så han fick krigarna till hjälp att döda paret.

Mahane var tvungen att rädda henne till cirkelns säkerhet då hon är den enda som kan överlämna gudarnas makt. Varje gång gudarna turas om att ta den ledande rollen har Isa i sin dåvarande inkarnation varit den som lämnat över till nästa. Druidernas era skulle börja med Månormens ankomst.

På grund av denna händelse kunde inte Månormen ta över och gudarna fick snabbt kasta in en temporär lösning. Gudabarnet Sethanon var den enda som kunde kringgå de kosmiska reglerna och hoppa in i stället för Mahane, vars kraft började nå sin gräns. Sedan fick alla vänta på att Kirri skulle återfödast. Gudarna

har en plan för att säkerställa och förenkla överlämnandet framöver, men först måste druidernas era under Månormen komma.

Vad känner Isa för Mathias? Vad känner Mathias för Isa? Det är helt rätt att Isa-Tuane är förälskad i Mathias. Mahes Kirri-Than har blivit återfödd som Mathias. Kirris 8 tidigare reinkarnationer har försökt rädda henne men dödats innan denne nått fram. Endast en lyckades nå henne men var dödligt sårad när han föll genom barriären. Kirri och Isa har en evig kärlek. När de befinner sig i gudarnas rike är de tillsammans formen av kärlekens gudom; den manliga hälften Bereth och den kvinnliga hälften Anya. Vid varje gudsskifte visar deras inkarnationers kärlek till varandra hur nästa era blir. Allt elände som råder nu är på grund av att de blev åtskilda för drygt 900 år sedan. Bereths vistelser i gudariket mellan sina reinkarnationer har gjort att det finns åtminstone en liten gnutta medmännisklighet och en svag tillstymmelse av kärlek i världen.

RP har påverkats av Mathias och därför har de en så stor medmänsklig värme och önskan om en bättre värld.

Mahanes sista krafter har han sparat för Isa-Tuanes och nu Mathias skull. Om Gryningsryttarna lyckas befria Månormen kan han snart få återhämta sig.

En portal hålls stängd av 3 magiska kedjor. De skyddar även portalen från att förstöras. Kan endast öppnas av de älskande överlämnarna. Det är ni Wynnja Isa-Tuane och Mahes Mathias. Ni måste tillsammans lägga händerna på dessa kedjor för att öppna portalen.

Hanam-Kartine stal portalen från gripklanens tempel och gömde den i den slocknade vulkanen i det som förr var Salamanderklanen. När han försökte förstöra den blev han förvandlad till en mantikora av Sethanon. Tyvärr så bands även hans liv till portalen och han vaktar den tillsammans med en flock nattbestar. (Nattbestarna kom av misstag till denna värld för över 900 år sedan. En magisk ritual gick snett i deras värld och i och med detta bröt en vulkan fram och en flock hamnade här. När Månormen befrias kan hon skicka tillbaka nattbestarna till sin egen värld.)

Den arge Sethanon uppenbarar sig plötsligt och säger att det är bäst för dem att de lyckas denna gång så han slipper detta helvete! Misslyckas de kommer Sethanon se till att utrota alla människorna. Han är fullt nöjd med alvernas fredliga förstånd. Han kommer att skita i lagen om den fria viljan. Isa kan fångslas igen och Mathias återfödas som en alv om några hundra år till. Sedan försvinner den gudomliga tonåringen igen.

### **Vulkanen**

Isa vet vägen till det som förr var Salamanderklanen och de hittar lätt den slocknade vulkanen.

Ta sig in i grottssystemet och hitta portalen. Strid mot 8-10 nattbestar samt den galna mantikoran Hanam-Kartine. (Kan ibland behövas upp till 20 nattbestar beroende på RP) Mantikoran kommer att vråla "Isa-Tuane! Du är bara min! Jag dödar alla andra som kommer dig nära." Sedan anfaller han. Riktat främst in sig på Matte.

Isa klarar sig själv. Hon kommer hjälpa först och främst Matte om det behövs. Ringar kan aktiveras. SL har fria händer att göra detta så episkt som det går. Befria Månormen. När Isa och Matte lägger händerna på kedjorna förvandlas de till 10 000-tals konstiga svart- gulrandiga insekter som ingen har sett förut (= bin). Portalen öppnas och ut kommer en otroligt vacker silver- och ljusgrönskimmrande befjädrad flygande jätteorm med drakliknande huvud. Hon tackar för att hon blivit befriad och välsignar alla innan hon samlar ihop ev. resterande nattbestar och skickar iväg dem. Andrea får en förfrågan om hon vill bli Månormens första druid. När allt har lugnat ner sig lite kommer Månormen tillbaka till Andrea.

Mahane och en överlycklig Sethanon står plötsligt där. De tackar RP. Sethanon och Månormen ger sig iväg tillsammans för att meddela att det är nya tider på väg. Mahane kommer nu endast att vaka över Isa och Mathias under deras nuvarande liv.

Nu kan druidernas tid börja med fred och välgång.  
Och kanske några andra lyckliga slut? Bröllop?

Sommaren och hösten ger rekordskördar som man aldrig sett i mannaminne. Efter ett par år märks det att freden äntligen slagit rot. Fritt fram att berätta om hur bra det äntligen börjar bli.

Alverna kommer att ses som jämlika grannar och handel med mera kommer att uppstå mellan alverna och människorna.

**SLUT.**

Kapten **Tryggvar Björn** 25 år. Förflyttning: 10

|       |       |            |            |       |  |  |
|-------|-------|------------|------------|-------|--|--|
| Hälsa | Skydd | Skadebonus | Båge 135 m | Yxa   |  |  |
| 25    | 2     | +1         | 1T6+1      | 1T8+2 |  |  |

Vice kapten **Mathias Lejonberg** 27 år. Förflyttning: 10

|       |       |            |       |       |       |  |
|-------|-------|------------|-------|-------|-------|--|
| Hälsa | Skydd | Skadebonus | Svärd | Yxa   | Spjut |  |
| 25    | 2     | +1         | 1T8+1 | 1T8+2 | 1T6   |  |

Svärdskämpe **Seline Havtorn** 26 år. Förflyttning: 11 Två svärd

|       |       |            |       |       |          |  |
|-------|-------|------------|-------|-------|----------|--|
| Hälsa | Skydd | Skadebonus | Svärd | Yxa   | Stridsk. |  |
| 25    | 2     | +2         | 1T8+1 | 1T8+2 | 1T4+1    |  |

Helare och Magiker **Andrea Pil** 28 år. Förflyttning: 11

|       |           |             |      |       |      |            |
|-------|-----------|-------------|------|-------|------|------------|
| Hälsa | Magi      | Lagrad magi | Hela | Strid | Stav | Läkebr.    |
| 22    | 7 ggr/dag | 2           | 3T6  | 1T4   | 1T4  | 6 st / 1T6 |

Utbygdsjägare **Vidar Tranesjö** 24 år. Förflyttning: 12 Fällor

|       |       |            |       |                  |       |  |
|-------|-------|------------|-------|------------------|-------|--|
| Hälsa | Skydd | Skadebonus | Svärd | Kastyxa 10 rutor | Spjut |  |
| 26    | 2     | +1         | 1T8+1 | 1T6+2            | 1T6   |  |

Kämpen **Garm Röde** 38 år. Förflyttning: 9

|       |       |            |       |        |            |  |
|-------|-------|------------|-------|--------|------------|--|
| Hälsa | Skydd | Skadebonus | Svärd | D. yxa | Båge 135 m |  |
| 28    | 2     | +2         | 1T8+1 | 1T10+2 | 1T6+1      |  |

Initiativ: Slå T20 ordning

## Ulv

|              |     |
|--------------|-----|
| Hälsa        | 15  |
| Skydd        | 1   |
| Bett         | 1T8 |
| Klor         | 1T4 |
| Förflyttning | 14  |

Nattbest: ca 150 cm hög. Tänk Thanator från filmen Avatar (planeten Pandora)  
2 attacker /stridsrond: klo+klo / bett+klo. Naturligt skydd mot vanlig magi.

|              |       |
|--------------|-------|
| Hälsa        | 35    |
| Skydd        | 1     |
| Bett         | 1T8+3 |
| Klor         | 1T6+1 |
| Förflyttning | 14    |

Mantikoran Hanam-Kartine, vitgrå päls, gammal skäggigt mansansikte  
2 attacker /stridsrond: svans/svansprojektil + bett/klor/övrigt,  
eller klor + bett/klor. Imun mot gift.

|                |            |   |
|----------------|------------|---|
| Hälsa          | 70         |   |
| Skydd          | 1          |   |
| Bett           | 1T10+1     |   |
| Klor           | 1T6        |   |
| Svans          | 1T10-1     |   |
| Svansprojektil | 1T4 + gift | 20 st.<br>Gift 2/stridsrond tills helande |
| Förflyttning   | 12         |   |



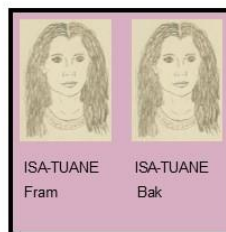
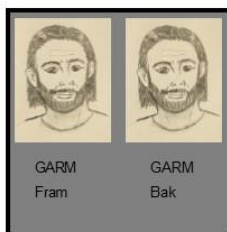
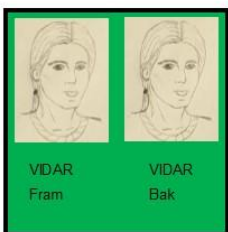
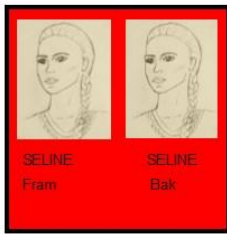
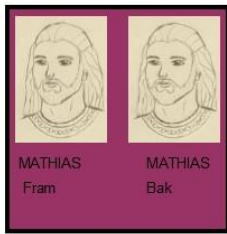
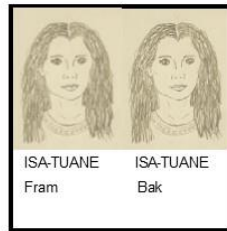
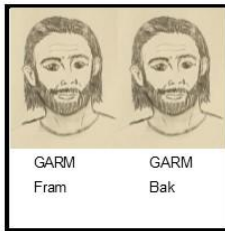
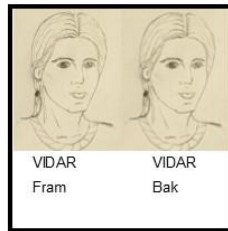
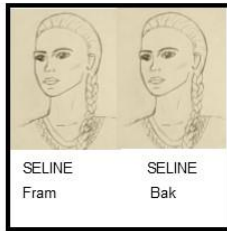
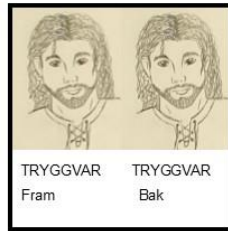
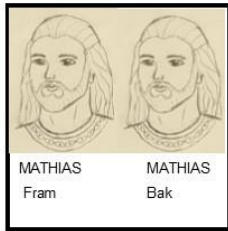
Färgen på energin i cirkeln i mitten.

Stentavlan vid mitten av labyrinten:





Stridsmarkörer att klippa ut om du vill.



**G**

**M**

**T**

**S**

**A**

**V**

**I**

**10**

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**



1

1



2

2



3

3



4

4



5

5



6

6



7

7



1

1



2

2



5

5



1

1



2

2



3

3



4

4



5

5



6

6



1

1



2

2



3

3



4

4



1

1



2

2



3

3



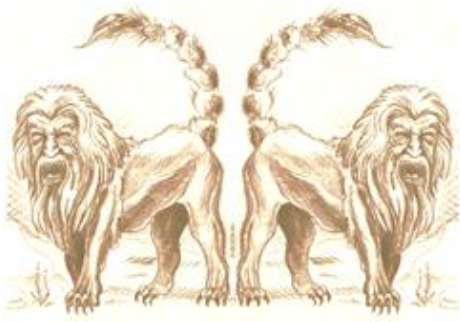
4

4



5

5



1

1



2

2



3

3



4

4



1



2

2



3

3



4

4



5

5



6

6



7

7



8

8



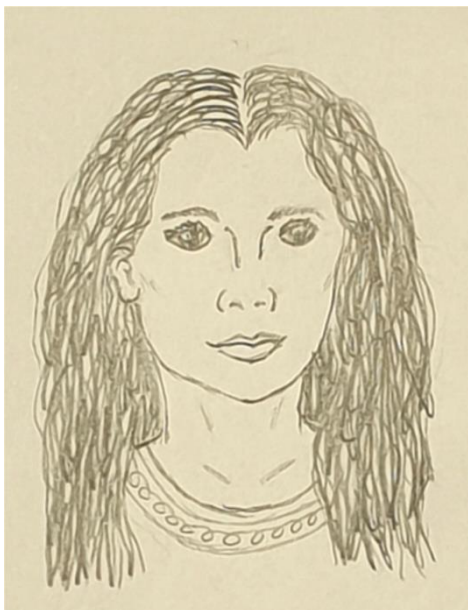
9

9



10

10



**Wynnja Isa-Tuane** 26 år (eg. 968).

Svart långt hår i till knäna, lilaviolettera ögon, långa ögonfransar, rak näsa. Smidig, smal och vältränad.

Guden Mahanes Wynnja, magiker och helare.  
(Wynnja = översteprästinna och språkrör, står i direktkontakt med guden)

Kommer från Gripklanen.

Lugn och självsäker, mycket kompetent, stolt men samtidigt ödmjuk. Vänlig och hjälpsam.

| Hälsa | Magi       | Hela | Stridsmagi |  |  |  |
|-------|------------|------|------------|--|--|--|
| 25    | 15 ggr/dag | 5T6  | 4T6        |  |  |  |

Förflyttning 11 rutor

Magi slå 18 eller under

Skyddande sång: Den heliga elden ska skydda oss båda. Den som rör oss skall BRINNA! = inget tar sig genom 1-3 rutor runt Isa. Varelse som försöker skadas 2T6

Vid kris kan Isa be Mahane om hjälp.

De första nätterna efter att hon räddats behöver hon bara sova 3 timmar. Sedan övergår hennes sömnbehov till max 6 timmar per natt.

## **Extramaeterial**

### **Fårstölden**

Klanhövding Berek av Rådjursklanen behöver hjälp. Det är en liten och fattig klan som har fått hela sin fårhjord stulen. RP får i uppdrag att ta tillbaka djuren. Spåren verkar leda mot Korpklanen. Är Vidar med märker han snabbt att något verkar inte stämma. De riktiga spåren är dolda och falska spår leder till Korpklanen. Det är Harkklanen som snott djuren och försöker starta ett krig där de hoppas att de starka Korparna ska utplåna de svaga Rådjuren som de vill ta över.

Hur löser RP detta?

Som tack bjuds RP på festmiddag och ska få sin lön nästa morgon innan de reser vidare.

Morgana, en piga som är förälskad i kapten Tryggvar kommer inspringande just när de ska skåla och skriker:

- Drick inte! Det är förgiftat.

Strid utbryter och Morgana dödas först av alla. Berek själv och 6 krigare.

RP's öl är förgiftat då klanhövding Berek inte har några pengar att betala med. Han tänkte komma billigt undan med mord. Ingen kommer ändå sakna ett kringstrykande gäng legosoldater. Dessutom har RP mycket mer pengar som han gärna lägger vantarna på.

Om RP inte tänkt ta betalt kommer de inte att bli förgiftade.

### **Tallheden**

När RP närmar sig byn Tallheden på kvällen känner Vidar av närvaron av 4 präster. Kommer de närmare ser de att byn är omringad av olika soldater och prästerna. De två utvalda offren har slagit ner prästerna och gömt sig. Om byborna inte lämnar fram dem innan kl. 12 imorgon kommer hela byn, 21 personer, att dödas. De två offren har redan sprungit till skogs för att gömma sig där, men det bryr sig inte prästerna om. Hade de inte blivit nerslagna skulle de kunnat nöja sig med att välja ut 4 nya offer istället (2 extra offer som straff för de som rymde). Nu vill de göra en avskräckande handling så människorna inte får för sig att de kan ostraffat anfälla en präst.

Om RP vill kan de spåra upp rymlingarna i skogen och fånga dem till prästerna.

### **Hästruinen**

De kommer att rida förbi ruinerna av Hästklanens högborg, som nu tillhör Talgoxeklanen. Vid Hästruinen känner sig Vidar olustig, som om de är iakttagna av någon med onda avsikter. Plötsligt ropar Yscha "Fara!" till Andrea och så kastar sig Yscha mot Andreas hästs bak och biter till. Hästen stegrar sig av

smärta och precis då får den en förgiftad pil i sig som annars skulle ha träffat Andrea. Hästen faller och har krampanfall med fradgande mun. Blir den inte helad kommer den att dö om 3 stridsrundor. Andrea slå T20 (ett svårt slag) om hon fastar under hästen och tar skada.

Anfall av 3 män: 1 man med blåsrör och 4 till förgiftade pilar (sömnmedel på pilarna), hans 19 årige son med yxa, hans 14 årige son med pilbåge. Hälsa 20. De skriker att det är deras alv och att RP ska dö! De har jagat en alv som de tror gömmer sig i ruinerna. De vill ge alven till prästerna.

Hitta skadad blodig alv som gömt sig. Hälsan ligger på 6 av 27. Andrea känner igen sin farbror som är en av de bästa krigarna i pappas stam. Han säger att han är på väg söderut för att plocka sällsynta helande örter som inte går att få tag på i norr. Irrianedel letar egentligen efter Andrea. Väldigt tyst så att bara (?) Andrea hör viskar han på alviska:

”Ormvän, din pappa Ellamenierdim Månsångare har skickat mig. Du måste ta med dig Gryningsryttarna till Ekormannen i Helgadal. Han är väktare av hoppets ringar. Gudarna har sagt att nu finns en möjlighet att sätta världen på rätt spår igen, och att det är du och dina vänner som är de utvalda. Alla alver hoppas och ber för att ni ska lyckas. Då kommer världen äntligen att bli god som den var förr i tiden.”

Han blir väldigt glad om Andrea berättar att de redan har ringarna och är på väg efter nyckeln.

Irrianedel kommer att bege sig hem igen efter att ha blivit räddad. Han önskar alla allt gott för framtiden innan han försvinner in i skogen.

## Vad hände för ca 900 år sedan i huvudstaden Gryningsäng i Gripklanen

**Isa-Tuane** övertalade sina föräldrar att adoptera en halvdöd 8 årig pojke, **Go-Rrasch** som hon hittat i skogen när hon var 10. **Innosan** (=arvtagaren till Gripklanen) **Hanam-Kartine** hatade **Go-Rrasch** som kom från Salamanderklanen som utplånats av ett plötsligt vulkanutbrott. Han gör allt han kan för att göra livet surt för pojken. **Go-Rrasch** blev fosterbror till **Isa-Tuane**. Han älskar henne djupt och har avlagt en hemlig ed till **Mahane** om att han viger sitt liv åt att beskydda **Isa** och hennes lycka.

När **Isa** var 12 år kom guden **Mahane** och sa att han valt ut **Isa-Tuane** som sin **Wynnja** och hon började tjänstgöra i templet. Ryktet om att **Mahanes Wynnja** fanns i **Gryningsäng** spreds och det kom mycket folk på besök till **Gripklanen**.

När **Isa** blivit 16 år blev **Innosan** (=arvtagaren till **Gripklanen**) **Hanam-Kartine** kär i **Isa-Tuane**. Han är en härsklysten översittare som har svårt att acceptera att det är förbjudet att ha ett förhållande med en **wynnja** i aktiv tjänst. **Isa** är inte ett

dugg intresserad av honom och försöker få honom att lämna henne ifred. Han försöker övertala Isa att bli en vanlig prästinna istället så de kan gifta sig, men ger sig efter en sträng tillsägning från Mahane. Hanam nöjer sig tillslut med att träna efter Isa på avstånd. Kan inte han få henne ska ingen annan heller.

När Isa är 17 år får hon veta att **Unni-Assaram**, hennes lillasyster ska upptas som novis i templet. Det är ännu en hemlighet, men snart ska gudarna byta och Unni är utvald att bli nästa gudoms wynnja. Isa börjar träna upp henne enligt Mahanes instruktioner.

Detta år flyttar även en familj in i staden. De kommer från en bergsby i Gripklanen. Mamman är väldigt sjuk och de hoppas hon kommer att må bättre i staden. När Isa går till henne för att erbjuda sin hjälp möts hon av äldste sonen Kirri-Than, 18 år. De blir båda störförälskade i varandra vid första ögonkastet. De försöker hålla relationen på en vänskapsnivå till en början. Kirri-Than blir snabbt vän med Go-Rrasch och börjar träna honom till krigare. Det märks ganska fort vilken otroligt skicklig krigare Kirri är och **Jerubel** (=hövding över en klan) **Nari-Dyansi** tar in honom i sin här tillsammans med Kirris tvillingsyster **Eila-Hisune**.

I hären träffar Kirri krigaren **Inno** (=hövdingens andre son) **Sagass-Mothane**. De blir bästa vänner.

När Isa är 18 och Kirri 19 fördjupas deras förhållande till en riktig kärleksrelation. Go-Rrasch kommer på dem men lovar att skydda deras hemlighet. Senare under året ber Lejonklanen om hjälp. De blir inte av med en drake som härjar deras byar. Hären beordras ut och det är tack vare Kirri, Eila och Go som draken dödas. Eila kastade sig dödsföraktande på draken och gav det dödande hugget. Efter detta kallas hon för Draken av respekt för hennes mod och vapenfärdigheter. Kirri blir befordrad till Mahes (=härförare) efter detta uppdrag. Hans skicklighet och vänlighet gör honom mycket populär. Go har blivit en av Kirri-Thans mest betrodda och bästa krigare och nära vän. Hanam tycker inte om Kirri-Than och den makt och popularitet han har som härförare. Han börjar se orättvisor i allt och börjar försöka undergräva Kirris position.

Nästa år kan inte Isa och Kirri hålla sig längre och de blir ett älskande par fullt ut. Eila-Hisune berättar att hon är kär och ska gifta sig med Uttar-Faraki i grannstaden. Efter bröllopet flyttar hon dit.

Våren då Isa fyllt 21 samlades flera prästinnor från många klaner i Isas tempel som nu är huvudtemplet. De har fått i uppgift att frambesjunga en stenportal som ska öppnas under sommarsolståndet. En ny gud ska komma och Unni-Assaram ska bli dess överstedruid. Efteråt är Isa helt slut och hon och Kirri drar sig undan till deras hemliga glänta. Isa misslyckas med att lägga en döljande besvärjelse

eftersom hon är så trött. Hon somnar i Kirris armar. Oturen är framme när Hanam är på väg tillbaka efter en jakttur. Han ser paret sova tätt tillsammans och förstår att de har ett förhållande. Han blir galen av svartsjuka. Hans första impuls är att rusa in och döda Kirri, men Kirri är bättre på att slåss så han vågar inte. Istället går han hem och börjar smida en ond plan.

Efter en månad sätter han planen i verket. Hanam mördar sin far och säger att det är Kirri och Isa som gjort det eftersom Jerubel Nari-Dyansi upptäckte att de är ett älskande par. Han beordrar ut alla krigare att straffa paret för den dubbla synden, hövdingamord och förbjuden kärlek. Endast Go-Rrasch och Sagass-Mothane försöker hjälpa paret att fly. En hård strid utbryter. Kirri dödas och plötsligt sveps Isa in i ett lilaviolett ljus och försvinner. Go och Sagass dödas strax därefter.

Nu tar Hanam-Kartine över rollen som Jerubel. Han blir en diktator som är misstänksam mot alla.

Efter några år när klanen tröttnat på Hanam-Kartines diktatoriska styre startar Eila-Hisune en revolution och lyckas driva bort Hanam-Kartine. Han flyr med en handfull män. Ny Jerubel blir Klavar-Edes, en vänlig herre med goda diplomatiska färdigheter. Han lyckas medla fred med grannklanerna igen.

Året därpå smyger sig Hanam in i templet och tillfångatar Unni. Han försöker tvinga henne att förstöra portalen. När hon vägrar dödar han henne. Ett silversken drar ut Unnis blod från kroppen och 3 magiska kedjor lägger sig beskyddande runt stenportalen. Med hjälp av sina män stjälar Hanam portalen. De flyr med portalen söderut. När de kommer till före detta Salamanderklanen anfalls de av märkliga svarta bestar. Hanam är rädd för att dö och gör ett sista försök att krossa portalen. Plötsligt står där en ung kort gud som argt stampar med foten. ”Din idiot, vad gör du?! Jag ska straffa dig för att du förstör allt!” Guden förvandlar Hanam till en mantikora och nattbestarna äter upp de andra männen. Nattbestarna känner av guden Sethanons magi och lyder till en början Hanam. De hjälper honom att flytta portalen in i den slocknade vulkanen där de har sin håla. När Sethanons ”doft” avklingar tolererar nattbestarna Hanams närvaro, men struntar i honom i övrigt.

Efter 13 år dödas Eila-Hisune av ett mystiskt monster i Rönnskogen. Det syntes spår som av ett jättestort lejon och konstiga taggar där hennes kropp hittades. Klanerna drog igång en omfattande monsterjakt, men varelsen hittades aldrig. Hon lämnar maken Uttar-Faraki med deras 3 barn.



**Tryggvar** reinkarnation av krigaren **Inno Sagass-Mothane**, hövdingens andre son och Kirri-Thans bästa vän.

**Mathias** reinkarnation av härföraren **Mahes Kirri-Tha**n. Isa-Tuanes älskare.

**Seline** reinkarnation av **Eila-Hisune**, Kirri-Thans tvillingsyster kallad Draken. Seline härstammar i rakt nedstigande led från Eila-Hisune.

**Andrea** reinkarnation av **Unni-Assaram**, Isas lillasyster och Månormens utvalda druid.

**Vidar** Reinkarnation av **Go-Rrasch**, ende överlevare från Salamanderklanen. Isa räddade honom som 8 åring. Blev fosterbror till Isa-Tuane. Han älskar henne djupt och har avlagt en hemlig ed till Mahane om att han viger sitt liv åt att beskydda Isa och hennes lycka. En av Kirri-Thans mest betrodda och bästa krigare och nära vän. Skyddade vetskapen om kärleken mellan Isa och Kirri.