

BITTERBAND

Ett konventsäventyr till Drakar och Demoner Trudvang av Richard Nilsson

Det sägs att en gång var Gisle på färd med Bård och Torkel. Han var halvvägs till Grannaskeid - så heter det där Bård bodde - och när man minst väntade det, högg Gisle ihjäl Bård. Torkel vredgades och sade att Gisle hade gjort illa, men Gisle bad sin bror lugna sig, ”och lät oss byta svärd, så att du får det som biter bäst” - han skämtade med honom.

Nu lugnar sig Torkel och sätter sig ned hos Bård, men Gisle beger sig hem och berättar för sin far, och han var belåten. Det blev aldrig bra mellan bröderna sedan. Torkel godtog inte vapenskiftet och ville inte vara där hemma. Han begav sig till Holmgångs-Skägge på ön Saxa - han var nära släkt med Bård - och där var han. Han eggar Skägge hårt att hämnas Bård, sin släkting, och gifta sig med Tordis, hans syster. Nu beger de sig till Stokkar, tjugo tillsammans, och när de kommer till gården säger Skägge att han vill bli Torbjörns mäg, ”och make till Tordis, din dotter.”

Men Torbjörn vill inte gifta kvinnan med honom.

- Ur Gisle Surssons saga

Detta konventsäventyr skiljer sig från traditionella äventyr i det att scenariot kretsar främst kring rollpersonernas relationer och på att spelarna spelar sina roller mot varandra. Istället för att rollpersonerna kämpar mot ett gemensamt mål handlar Bitterband om rollpersonernas relationer till varandra, de mörka hemligheter de döljer och deras kamp att uppnå sina mål på bekostnad av varandra. Äventyret innehåller naturligtvis även en ramhandling och ett antal scener, men dessa syftar främst till att provocera fram spelarnas reaktioner och få dem att spela ut sina roller.

Fokus ligger således lika mycket (eller mer beroende på spelarnas och spelledarens tycke) på att spelarna interagerar med och intrigerar mot varandra som att de spelar mot spelledarpersoner och försöker lösa yttre problem. Naturligtvis går äventyret även att spelas mer traditionellt med fokus på hämndhistorien om spelare och spelledare så föredrar, men risken är då att mycket av scenariots potential och speciella stämning går förlorade.

Eftersom fokus ligger på intrigerna mellan rollpersonerna innehåller scenariot färre förutbestämda scener än de flesta konventsäventyr. Förhoppningsvis lever sig spelarna in i sina rollpersoner och driver själva handlingen framåt genom att spela mot varandra. Vid behov kan spelledaren lägga in ytterligare slumpmässiga möten med vilddjur och fientliga varelser hämtade ur Trudvangs Stigar. Tänk dock på att det avslutande slaget sannolikt kommer ta en god stund att spela.

VISTERGALP

Det fordom blomstrande landet Vistergalp i södra Vastermark är nu hårt och kargt, härjat av krig och skövlande thoorkaaler. Det är ett land styrt av svärmod, skuld och osämja. Fallet från Gaves nåd kom för ett århundrade sedan då landskapet över en natt förändrades. Plötsligt uppstod stora jordiga sår och sprickor på platser över hela Vistergalp och landets invånare som såg likheterna med vad som hänt i det hedniska eldhärjade Thoorkaal i söder fruktade Gaves och Ovus vrede. Även om landets befolkning aldrig officiellt utropades som kättare flydde gavlianerna Vistergalp och deras styre ersattes av tungt rustade furstar som genast började kämpa om landområden. Vissa menar att Vistergalp är den förlorade sonen, dömd att åter falla ned i det mörker ur vilket Siro Werte lyfte västerns länder.

Provinen Nerton där äventyret utspelar sig styrs av ätten Herstal som härskat över området mellan Vilores vita stränder och Thoorduns höga toppar sedan Gaves tjänare flydde. Men sedan ättens överhuvud Karloman dödades för fyra år sedan råder kaos i landet. Hans son Meldrike är spärlost försvunnen och trakterna plundras av thoorkaaler, troll och ättens forna krigsmän. Spillran av herstalerna har dragit sig tillbaka i en borg belägen i bergen och väntar på den försvunne Meldrikes återkomst. Landets befolkning har lämnat åt sitt öde och får själva försvara byar och gårdar mot härjningarna.

Sagan om Rorik Halte

Rorik hette en man och han bodde i Vistergalp. Rastlösheten och gängarlusten riste honom och med sin bror Beorik drog han ut på blodstäg mot hedningarna i Thoorkaal. Under rid-

dersmannen Tryngist såg han många strid. Så tröttnar Rorik på kamp och död. Med sin bror Beorik söker han en plats att slå sig till ro. Vid Vilores vita kust fann de en vik och bördig mark. Landet var gott. Båda bröderna ville ha plätten närmast vattnet för att kunna titta ut över bränningarna i väst. Längre varade deras ordande över marken. Då sade Rorik: "Låt oss dricka på saken!" Vinet rann i floder nedför deras strupar, men om morgonen slumrade de båda och saken var oavgjord. Då sade Rorik: "Låt oss raffla på saken!" De kastar tärningarna, men gång på gång kommer samma antal ögon upp och saken var oavgjord. Då sade Beorik: "Låt oss dansa på saken!" De slår en stock över två klippor och kastar sig fram över stocken i takt till vågornas svall. Men stocken blir hal av skummet och så är saken avgjord. Rorik faller ned från stocken och bryter sitt ben så illa att mårgen spräcker huden. Illa läker det och från den dagen stappar hans gång. Så fick Rorik namnet Halte. Men enbart bakom ryggen. När någon är dåraktig nog att göra sig lustig över benet inför Rorik rinner sinnet av honom. Då slungar han de väldiga knytnävarna.

Nu förmörkas Roriks sinne. Han ser Beorik ta sig en vacker hustru, plöja den bördigaste åkermarken och fånga de praktigaste fiskarna. Allt detta fördrar Rorik. Han sväljer sin avundsjuka tills den står honom i halsen och han kräks upp den bakom gårdsknuten tillsammans med vin vid varje gästabud.

En dag när Rorik och hans bror Beorik gick på heden såg de en halt räv. Beorik sänkte sin bäge och sade: "Inte kan jag ta sikte på min strakbente bror." Han skämtade. Sinnet rann av Rorik och han dräpte sin bror. Sedan begrov han honom på heden. Från den dagen växte inget gräs på platsen. Aldrig berättade Rorik för någon att han bragt sin bror om livet. När han kom hem frågade Beoriks sväger Marik efter sin systers make. Först ville Rorik inte svara men sedan sade han att Beorik fallit från en klippa. Tre gånger frågade Marik efter sin sväger och tre gånger svarade Rorik. Då fyllde etter Mariks mun och han spottade anklagelser i Roriks ansikte. Marik var fortfarande en ungväl, så Beoriks änka som Rorik tagit till sin, tiggde för sin broders liv. Marik skonades och fördrevs från gården.

Nu lever de här. Gården växer. Yxor sjunger mot timmerstockar, trä binds med järnbeslag. De odlar grödor på torra marker och kastar nät från vindpinade klippor. Ro kan man inte, eljest båten krossas i bränningarna. Många gånger slog bränningarna mot klipporna och Rorik fick två söner. Den första döpte han till Beorik, ty han skämdes över sitt dåd och ville hedra sin bror inför Gave. Den andra döpte han till Rorik, trots att seden krävde att detta namn skulle tillfalla den äldste sonen. Bränningarna slår och söner tar sig fruar. Hans egen har för länge sedan dött.

Nu är Rorik Halte en gammal man, trött och tyngd av skuld över sitt dåd. Då kommer de, vildmän likt dom han kämpade mot i sin krafts dagar. Leds gör de av Marik, ungvälpen som blivit en garm. Längre kämpar Rorik Halte för sin gård. Likväl är det förgäves. Forne vapenbrodern Tryngist sitter ensam i sin högborg vid bergets fot och tid finns inte att sända bud. Han söker sina söner med blicken men allt han ser på gårdsplanen är det dräpta gårdsfolket och lågorna som förtär hans arv. Så möter han Marik i envig. Längre kämpar Rorik Halte för sin gård mot Marik Frändehärjaren. Så dundrar Mariks väldiga eldgissel vrälände ned över Roriks skult, spräcker skallen itu

och stöter ena ögat ur dess håla. Då sade Rorik Halte detta: Där tog det. Så faller Rorik Halte.

Nu ligger Rorik på marken i det torra gräset med livsaffterna drypande från den kluvna hjässan. Hans gård brinner, hans fränder har dräpts och hans bror är hämnad.

Så slutar sagan om Rorik Halte.

Bakgrund

Sagan om Rorik Halte återger gårdskarrens liv sannfärdigt med ett undantag: Den utelämnar att Rorik redan var gift och hade en son när han dräpte sin bror och tog hans hustru. Vid tiden för dådet hade hustrun slitit bort av feber och lämnat Rorik ensam med deras årsgamla son. Hans nya hustru kunde dock inte fördrå tanken på att en annan kvinnas barn skulle ära gården istället för sonen hon fått med den dräpte Beorik. Med fagra ord och ömma smekningar förmådde hon Rorik att inkvartera barnet hos gårdsfolket, vilka gav honom namnet Galred. Han växte upp på gården som tjänstehjon och fick aldrig veta sitt sanna ursprung. Rorik Halte skämdes och lät det gå ut över Galred som behandlades värre än ett kreatur.

Istället blev det gossen som hette Beorik efter sin döde far som utropades som arvinge. Snart skänkte hon även Rorik en son som fick sin fars namn. Bröderna växte upp och blev väldiga karlar liksom sina fäder. Dessvärre ärvde de även deras humör. Beorik blev girig och ogudaktig, Rorik blev hätsk och mörk till sinnet. Det viskas på gården om Rorik Haltes dåd, men ingen vågar tala om det öppet. Inte heller vet någon att Beorik inte är Rorik Haltes son eller att den ynklige trälen Galred är den rättmätige arvingen.

Ungmön Fridith går med Rorik men eftersom hans enda framtidsutsikter på gården var ett ynkligt ruckel drog Rorik iväg på blodstäg för att vinna ära och rikedom åt sin fästmo. Under långa år kämpade han i Gaves namn mot ogudaktiga vildmän. Han såg många strid och många kamrater falla. När han slutligen återvände till gården hade han med sig en brud som han rövat från hedningarna. Marnell hatade sitt nya hemland och sin nya familj. Hon vill fly tillbaka till sitt folk, men vet inte vägen. Samtidigt inser hon att hon kan skapa sig en maktposition på gården genom att manipulera och förleda gårdsfolket. Hon bidar sin tid inför hämnanden.

Under tiden hade Fridith äktat Beorik. Hon älskade fortfarande Rorik, men hennes längtan efter att vara urmoder för en ätt och lämna efter sig något till omvärlden var större än hennes i eget tycke själviska kärlek. Några veckor innan scenariot börjar återförenas dock Rorik och Fridith under en sista natt tillsammans. Fridith är nu havande och vet inte om det är Beorik eller Rorik som är fadern.

Marik har aldrig glömt skymfen när han drevs från gården. Hans syster är död sedan länge och han minns knappt sin sväger längre. När allt kommer om kring drog han aldrig riktigt jämt med Beorik. Men skymfen att ha drivits från sitt hem förtär honom och han kan inte släppa tanken på hämnd. I Thoorkaal träffar han Whoulzarh, en hövding för en vildfolksklan som brinner av ett hat mot nidendomen och viranerna sedan hans hemtrakter härjats av riddersmän i Gaves namn som rövat med sig hans syster som är utvald av Yggghala att leda stammen som orla. Ingen av dem vet att det är Rorik

Haltes son som stult andebesvärjerskan. I spetsen för en mindre armé vildfolk tar de sig över Thoorduns bergsmassiv och in i Vistergalp där de plundrar och bränner enskilt belägna gårdar längs kusten.

Marik har dock endast ett mål för ögonen: Rorik Haltes gård. Den tidigare kraftkarlen Rorik har blivit gammal och trött. När härjarna sveper in över gården och Marik slutligen dräper honom är det en befrielse. Äntligen har han sonat sitt brott.

Men där en saga slutar begynner en annan. Nu är det rollpersonernas tur att fortsätta kretsloppet av hämnd och död.

Bitterbanden

Scenariot genomsyras av en ödesmättad stämning där undergången hela tiden är närvarande. Huvudpersonerna vet att de är fördömda och att de förmodligen inte kommer att överleva äventyret. De är styrda av ödet och sina begär, dömda att spela ut sina roller även om det betyder deras undergång.

I äventyret finns ett antal centrala konflikter mellan rollpersonerna som spelarna förhoppningsvis spelar ut mot varandra. Det rekommenderas att spelledaren hjälper till på traven genom att egga spelarna mot varandra. Nedan presenteras några av de intriger och bitterband som binder rollpersonerna samman och sliter dem isär.

Arvsrätten till gården

Den mest centrala konflikten i äventyret rör gården och därigenom vem av rollpersonerna som ska föra Rorik Haltes ätt vidare.

När äventyret startar är det Beorik som antas vara den som ska arva gården i egenskap av förstfödd son till Rorik Halte. Hans bror Rorik är dock avundsjuk och eggas av sin hustru att utmana brodern över arvsrätten. Saken kompliceras ytterligare av att Beorik inte är Rorik Haltes son, utan avkomma till dennes mördade bror. Om detta kommer till rollpersonernas kännedom har Rorik rätten på sin sida att kräva gården.

När Tryngist kommer in i gruppen ställs saken på sin spets eftersom han vet att Galred är Rorik Haltes rättmätige arvinge och kommer att verka för att denne återfår sin berättigade plats.

Kärleken mellan Rorik och Fridith

Historien om kärleken mellan Rorik och Fridith är en berättelse om omöjlig kärlek i samma anda som Tristan och Isolde eller Lancelot och Guinevere. Men till skillnad från de höviska visornas rena kärlek är detta inget annat än en ungdomskärlek som de båda klamrar sig fast vid när livet gjort dem besvikna. En kärlek framkallad av längtan till en enklare tid när sommaren var oändlig och hösten avlägsen. Hos varandra hoppas de finna den tröst de båda behöver. Kanske kan de tillsammans skapa sig en framtid på gården och uppfostra Fridiths ofödda barn.

Varken Beorik eller Marnell kommer dock acceptera deras

kärlek och risken är stor att de bedragna kommer att straffa de otrogna.

Beoriks lustande efter Marnell

Till skillnad Roriks och Fridiths kärlek är Beoriks lustande efter Marnell inget annat än rent själviskt begär. Beorik vill äga henne på samma sätt som han äger alla ting tills han tröttnar på dem. Marnell har insett att hon kan tjäna på den väldige gårdskarlens åtrå och eldar på honom med liderliga blickar och ömma löften. Några känslor för Beorik har hon dock inte. Allt han är för henne är ett medel på vägen till ett mål. För henne kvittar vilken av bröderna som dräper den andra. Allt som betyder något är att hon står på segrarens sida när kampen är över och kan sticka honom i ryggen.

Nidendomen mot hedningarna

Galred, Tryngist och till viss del även Rorik styrs alla av sin tro på Gave och nidendomen, vilket ställer dem i konflikt med övriga rollpersoners mer pragmatiska tänkande. Medan de troende kämpar för en högre princip som ibland får dem att tappa perspektivet och försätta sig själva och andra i fara, lever de otrogna istället här och nu. De kan tänka sig att försöka undvika en konfrontation med Mariks härjare, kanske till och med förhandla, medan de Gavetrogna kommer att söka strid och kämpa till sista blodsdroppen.

Ödestrådar

Grundbulten i äventyret är att rollpersonerna spinner sina ödestrådar varthän det för dem, om det så är mot deras undergång.

För att gestalta detta och driva på spelarna rekommenderas att spelledaren delar ut ÄP direkt efter en handling som för dem närmare deras livsmål istället för som brukligt är vänta tills efter spelmötet eller äventyret är slut. Förhoppningsvis kommer detta bidra till att sporra spelarnas tävlingsanda och få dem att försöka överträffa varandra.

Nedanstående poäng är endast riktlinjer och spelledaren uppmanas att belöna spelarnas uppfinningsrikedom och inlevelseförmåga genom att dela ut ÄP även i andra situationer då spelarna gjort sig förtjänta av detta. Om en rollperson utför en handling som strider mot hans eller hennes livsmål kan spelledaren även bestraffa agerandet genom en negativ modifiering av situationsslaget.

Beorik

Gården räddas från att brinna ned: +10 ÄP
Han förför Marnell: +5 ÄP
Han dräper Rorik: +5 ÄP
Han dräper sin bror efter att hans otrohet med Fridith avslöjats: +10 ÄP
För varje skatt, krigsbyte eller liknande som han tillskansar sig: +2 ÄP

Rorik

Han dräper härjarna som är kvar på gården: + 5 ÄP
Han får Fridith att lämna Beorik och återförenas med honom: +10 ÄP
Han dräper Beorik över Fridith: +15 ÄP
För varje thoorkaal han dräper: +2 ÄP

Fridith

Gården räddas från att brinna ned: +10 ÄP
Om Marnell dör: +10 ÄP
Hon återförenas med Rorik: +10 ÄP
För varje träta mellan rollpersonerna som hon löser: +2 ÄP

Marnell

Gården brinner ned: +10 ÄP
Hon förmår Beorik att dräpa Rorik eller själv är skyldig till sin makes död: +15 ÄP
Rorik dör på annat sätt: +10 ÄP
Beorik, Fridith eller Galred dör: +5 ÄP
För varje thoorkaal som undflyr eller skonas av rollpersonerna: +1 ÄP
För varje typ av kvarleva hon finner: +2 ÄP

Galred

Gården räddas från att brinna ned: +15 ÄP
Han lyckas skydda Fridith från en attack eller annan skada: +10 ÄP
Han utropas som rättmätig arvtagare till gården: +15 ÄP
För varje thoorkaal som dräps av rollpersonerna: +1 ÄP

Tryngist

Han berättar att Galred är Rorik Haltes son: +5 ÄP
Han dräper den skyldige till frändeblotet: +10 ÄP
Han möter thoorkaalerna i regelrätt strid: +10 ÄP

SAMMANFATTNING

Scenariot börjar efter att gården härjats av missdådare som alldeles nyss ridit iväg. Kvar finns några efterslänrare som fortfarande rotar igenom de brinnande byggnaderna efter byte. Rollpersonerna måste både släcka branden på gården och ta hand om de kvardröjande gärningsmännen.

Förmodligen ger sig rollpersonerna därefter iväg för att söka hjälp hos Tryngist och hämnas dräpet på Rorik Halte. På sin

vandring stöter rollpersonerna på välnaden efter Beorik, som dräptes av sin bror. Här måste rollpersonerna offra en i gruppen för att stilla diserns blodtörst. Den spelare vars rollperson faller kommer sedan att få överta Tryngist och därmed få ytterligare insikter i gruppens mörka hemligheter.

När rollpersonerna anlant till Tryngist måste de veta att en här av vildmän är dem i hasorna. Äventyret avslutas med ett episkt slag på Thoorduns klippiga slätter där sannolikt flertalet av rollpersonerna kommer att falla.

Det bör dock betonas att ovanstående sammanfattning endast utgår från den övergripande ramhandlingen. Hur äventyret i sig kommer att gestalta sig avgörs helt av spelarnas handlingar. En möjlighet är att rollpersonerna bestämmer sig för att stanna kvar, återuppbygga gården och där spela ut sina intriger mot varandra. I detta fall kan spelledaren anpassa äventyret genom att låta disern Beorik uppenbara sig på gården, Tryngist anlända till undsättning och låta sista striden stå på ängarna nära gården. Eller så släpps denna intrig helt till förmån för spelarnas egna handlingar.

INLEDNING

Klockan slår och slår i vinden medan lågorna härjar Rorik Haltes gård. Mossa och halm sprakar ovan taket, tungorna dansar över hans blanka blick. Från den kluvna hjässan sipprar de sista dropparna ned i det förkrympta gräset. Runt omkring honom ligger gårdsfolket, uppfläkta och sönderslitna bredvid de fallna kreaturen. Dräpta av missdådare.

Endast en handfull har överlevt mannsakten. Med händer darrande av vrede stryker de blodet ur ögonen och med ansikten höjda mot de flammande skyarna svär den sista spillran av Roriks ätt hämnd och död åt Marik Frändehärjare.

När scenariot börjar har så gott som alla härjarna redan gett sig av. Kvar finns endast två stycken efterslänrare som fortfarande rotar igenom gårdshuset efter byte. Rollpersonerna är spridda över olika delar av gården.

Huvudgården står i lågor och för att kunna släcka elden krävs att samtliga av rollpersonerna hjälper till och langar trähinkarna från brunnen. Vissa av dem kan säkert frestas att anfalla de två härjarna. Efter 1T10 (ÖP 9-10) +2 rundor kommer dock gården att vara övertänd och om rollpersonerna ska kunna ha en chans att rädda den måste de ha besegrat thoorkaalerna innan dess.

Rollpersonerna vet sedan tidigare att de i händelse av en attack mot gården ska söka hjälp hos Tryngist, en gammal vapenbroder till Rorik Halte som bor några dagsmarscher inåt landet. I detta läge kan rollpersonerna välja mellan att stanna kvar på gården, bygga upp den och förskansa sig mot ytterligare attacker eller att uppsöka Tryngist och utkräva hämnd på Marik. I det första fallet är äventyret mer eller mindre helt i spelarnas händer och hänger på att de spelar ut sina intriger mot varandra. I det senare fallet väntar en lång vandring. De övriga vildmännen har redan försvunnit och tagit alla hästar med sig.

Hämgården

Rorik Haltes gård består av ett antal mansbyggnader och uthus sammanbyggda runt en stor gårdsplan med en brunn och uppförd som det man i Vastermark kallar en hämgård. Vildfolket har plundrat det mest av värde från gården och dödat alla utom rollpersonerna. Bland de brinnande gårdshusen ligger mer än två dussin döda och ett antal härjare som fallit i striden. Om rollpersonerna söker igenom gården efter utrustning finner de lättare proviant och verktyg. Några andra vapen än thoorkaalernas krumsvärd och de vapen rollpersonerna redan bär finns inte. Porten är uppbruten av thoorkaalerna och för att laga den krävs Hantverk (Trä) FV 6 och en hel dags arbete.

Genom Vistergalp

Hösten närmar sig Vastermark. Med skymningen kommer dimma och kyla, om morgonen glittrar frosten i gräset. Vissa dagar drar kalla våta vindar in från havet i väst och andra dagar kastar sig unkna sotflagiga dunster från Thoorkaal över Thoorduns toppar och ned över det vistergalpska landskapet.

Kusten är inte lika gästvänlig här som i andra trakter. De vita klipporna är taggiga och vattnet fyllt av spetsiga skär. Att föra en båt nära land är riskabelt. Landskapet domineras av ängsmarker med torrt gräs och vidsträckta roströda ljungedar där förkrympta buskar och knotiga tallar klamrar sig fast. Här och var finns små avtynade plättar med bok- och ekskog, isolerade utlöpare till Kantergrif. På vissa platser skär milsvida sprickor genom trakten och påminner om fallet från Gaves nåd och att Vistergalp är fördömt.

Långsamt höjer sig landskapet mot Thoorduns bergsmassiv. Den avlägsna bergstoppen Dulm i söder är fortfarande en aktiv vulkan och från dess topp bolmar ständigt en rökpelare mot skyn. Emellanåt för sydliga vindar med sig nattsvarta sotflagor som regnar ned över slutningarna och fläckar den förkrympta växtligheten.

Färden som rollpersonerna måste företa sig för att komma till Tryngist högberg tar 4 dagsmarscher under vilka rollpersonerna kan spela mot varandra. Spelledaren kan även använda tabellen nedan för att slå fram slumpmässiga möten. Dessa möten kan utnyttjas av Marnell för att tillförskaffa sig kvarlevor.

Slumpmässiga möten

1 T 10	Händelse
1-2	Spricka
3-4	Ringlafältet
5-6	Troll
7-8	Thoorkaaler
9-10	Vitnerfjätter

1-2 Spricka

En milsvid spricka skär genom landskapet och tvingar rollpersonerna att ta en omväg på en halv dags färd. Nedifrån det mörka djupet hörs emellanåt väldiga brak när sprickan sakta

vidgar sig med ett trollfinger om dagen och får marken att rista.

3-4 Ringlafältet

Rollpersonerna kommer fram till ett fält av knähögt gräs. De torra gulbleka grässtråna vajar sakta av och an i höstbrisen och sträcker sig så långt ögat ser. Ett lyckat färdighetslag i Lönnedom avslöjar att ett stråk i gräshavet inte rör sig i samma takt som det omkringliggande böljande fältet. Mitt i fältet lurar en jätteorm som tagit sikte på rollpersonerna och nu plöjer sig fram mot dem. Om rollpersonerna inte lyckas med situationslaget blir de överraskade och jätteormen får initiativet i första rundan.

5-6 Troll

Rollpersonerna hör ett blodisande vrål som ekar mellan bergsväggarna och dundrande nedför passet kommer ett troll släpandes glödgade kedjor som bränner dess händer. Trollet frustar och ylar när det galen av smärta anfaller rollpersonerna. Skulle rollpersonerna lyckas lugna ned trollet och befria honom från de glödmande kedjorna kommer det vara evigt tacksamt och endast slå ihjäl och sluka hälften av dem.

7-8 Thoorkaaler

En liten spaningstrupp på tre thoorkaaler har hunnit ifatt rollpersonerna. De väntar till kvällningen när de flesta av rollpersonerna somnat eller kurar runt lägerelden innan de försöker kontakta Marnell och berätta att en här ledd av hennes bror Whoulzarh är en halv dagsmarsch bort. De försöker förmå Marnell att följa återvända med dem till thoorkaalernas härläger och tillsammans med sin bror rusta för striden mot rollpersonerna som varit fräcka nog att röva bort en vördad orla.

9-10 Vitnerfjätter

Fjättrad med en smal kedja vid en päle är en gammal man som sitter hukande på marken. Hans hår och skägg mäter flera meter och fingernaglarna har växt sig så långa att de kröcks i spiraler. Kläderna hänger i förmultnande trasor från hans magra kropp. Runt omkring syns de vitnande benen från fallna rovdjur sticka upp ur gräset.

Om rollpersonerna väljer att anfalla vitnervävaren kommer han inte kunna försvara sig utan falla för första slaget. I döden uppbadar han dock sina sista krafter och slungar en mäktig förbannelse över sin baneman: "Innan dagen är över kommer du fallit." Därefter faller vitnervävaren ihop i en hög av torrt skinn och benknotor. Den förbannade rollpersonens fiender kommer i nästa strid att vid ett tillfälle få +10 i skada. Exakt när denna extra skada läggs till avgörs av spelledaren.

Om rollpersonerna istället väljer att hugga av vitnervävarens fjättrar kommer han att buga sig djupt med ett snett leende på

läpparna. När han rätar på sig igen har han förvandlats till en gosse på nära dussinet år, med korpsvart hår och ljusa kläder. Gossen kliver fram och stryker sin befriare med en korpffäder över pannan: "Idag kan ingen mäta sig med dig på fältet." Den välsignade rollpersonen kommer i nästa strid att få +10 strids-poäng varje runda. Därefter förvandlas gossen till en korp och flyger mot skyn. Det sista rollpersonerna ser av vitnervävaren är hur han cirklar mot de mörka molnen, ger upp ett högljutt kraxande och försvinner iväg mot Kantergrif.

Brödrakumlet

Denna scen utspelar sig relativt tidigt på vandringen, förmodligen innan spelarna på allvar börjat käbbla och intrigera mot varandra. Tanken är att denna händelse kommer att verka som en katalysator för rollpersonerna och deras motsatta mål.

Någon dags vandring från gården kommer rollpersonerna till en plats där det förtvinade gräset är rostbrunt och förkrympta träds rötter slingrar och vrider sig likt äspingar. Rollpersonerna anländer i skymningen när sol och måne båda syns på himlen och kylan har börjat bita i händer och ansikte. En cirkel av stenar är knappt synliga i det torra gräset och i cirkeln mitt finns ett lågt, halvt raserat stenröse.

En dimma stiger sakta ur marken och börjar anta en vagt människoliknande skepnad. Med ens faller temperaturen och rollpersonernas andedräkter står som röckvistar ur deras munnar. Dimman förtätas och snart kan rollpersonerna se gästen av en man med långt blondt hår och skägg. Det är Beorik, brodern som Rorik Halte dräpte som nu är en diser (se Jorges Bestiarium). Rollpersonerna saknar dock medel att tillfoga Beoriks vålnad någon skada, varför inga värden anges för disern. Mötet har skräckvärde 1T10 (ÖP 9-10).

Solens sista strålar skiner igenom Beoriks genomskinliga uppenbarelse och med en hes röst som rispar längs rollpersonernas ryggrad tar han till orda:

"I fordom dag dräptes jag av min frände och dömdes att hemsöka dessa marker. Nu står spillran av hans ätt för mig. Ett offer kräver jag för att få min vila. Vem det blir väljer ni. Fem går in i ringen, endast fyra går ut."

Frändeblotet

Diserns mörka krafter hindrar rollpersonerna från att lämna stencirkeln innan en av dem dräpts av de andra. De känner bitterheten mot varandra bubbla upp och varje rollpersonen måste lyckas med ett situationsslag med värde 12 (situation-modifikationen för Psyke används) eller anfalla närmaste kamrat. Varje spelrunda som någon rollperson förblir passiv minskar situationsvärdet ett steg tills samtliga rollpersonerna strider mot varandra. Rollpersonerna kan dock själva välja vem de ska attackera och på vilket sätt. Striden pågår tills en av dem dräpts.

Dimmorna skingras och kvar på marken ligger den dräpte rollpersonen. Övriga rollpersoner återfår samtliga Kroppspoäng de förlorat i striden och i särens ställe återfinns endast blek-

nande ärr. Eventuellt offrade raud återfås dock inte.

Om Beorik dör

Vålnaden böjer sig ned och omfamnar den fallne Beorik. Tårar glimmar i hans skuggögon:

Fordom hemlighet är nu blottlagd. Beorik döptes efter sin far. Min bror tog honom från mig. Nu har jag gossen åter.

Om Rorik dör

Ett bistert skratt hörs från vålnaden:

Rorik tog en son från mig och nu tar jag en från honom. Ack, hade det bara varit hans förstfödde!

Om Fridith dör

Vålnaden sänker sitt huvud i sorg:

Med modern dog även barnet hon bar i sitt sköte och två liv spilldes istället för ett. Balansen är rubbad. Marken kommer nu aldrig att sluta törsta efter blod.

Om Marnell dör

Vålnaden väser i vrede:

Hednahonan är dräpt, men min törst är inte släckt. Hennes uppsåt var alltför likt mitt eget. Nu trängtar änklungen redan en ny brud.

Om Galred dör

Ett illvilligt leende sprider sig över det genomskinliga ansiktet:

Hur lite betyder inte äkta blod mot årtal av lögn? Den ni trodde var den lägste av er var den främste. Min bror tog min äldste. Nu tar jag hans.

När disern uttalat sin profetia bleknar den och upplöses i rök som sprids för vinden. Den dräpte Beorik har nu trätt in i Dimhall. Långt borta i öst kan rollpersonerna se morgonrodnaden över Kantergrifs fjärran trädtoppar. De har kämpat hela natten i frändeblotet. Skulle rollpersonerna få för sig att gräva upp graven finner de endast brutna benknotor, ett rostigt bältespänne och liknande klädesdetaljer som inte förmultnat.

Sannolikt kommer denna scen att komma som en chock för spelarna, inte minst för den spelare som precis mist sin rollperson. Spelledaren bör i detta läge ta denna spelare avsides och ge honom eller henne rollformuläret till Tryngist samt berätta att han eller hon snart kommer in i spel igen. Eventuellt kan Tryngist komma in i spel redan innan rollpersonerna når högborgen genom att komma till deras undsättning i en strid med någon av varelserna från slumptabellen.

Tryngists högborg

Tryngist och hans riddersmän har forskansat sig undan oroligheterna i en fallfärdig högborg. Dessvärre har alla utom Tryngist dukat under för svält eller sjukdomar och lämnat honom ensam att grubbla i tornet. Av de tidigare så ståtliga hästarna återstår enbart fallna högar av benknotor och torrt skin. Det söndervittrade tornet är byggt i tre våningar med en smal trappa som ringlar runt insidan och leder upp till dess topp där kreneleringen smulats sönder av ålder och vädret och fallit till marken nedanför.

När de övriga rollpersonerna närmar sig tornet står Tryngist på dess topp och kan i fjärran se en här av thoorkaaler en halv dagsmarsch bakom.

Hur mötet mellan rollpersonerna och Tryngist gestaltar sig är helt beroende på spelarna. Kanske får Tryngists spelare för sig att omedelbart attackera rollpersonen som dräpte hans tidigare rollperson. Kanske lägger Tryngist allt bakom sig och insisterar på att de ska förbereda sig inför striden med den anstormande hären av hedniska vildfolk.

I vilket fall har de en kväll och en natt på sig innan thoorkaalerna anländer till högborgen. Under denna tid kan man förmoda att Tryngist kommer att avslöja att Galred är Rorik Haltes rättmätige arvinge, vilket kan leda till en hel del konfrontationer mellan spelarna. Det är även möjligt att Marnell försöker smyga sig ut för att ansluta sig till sina hedniska fränder.

Sagens slut

I gryningen anländer hären anford av Marik och Whoulzarh. Totalt utgörs den av trettio thoorkaaler. Om rollpersonerna försöker förhandla så går hedningarna med på att skona dem om de utlämnar Marnell. Detta är dock inget annat än krigslist. I samma ögonblick som de återfått sin älskade orla kommer de att ursinnigt anfalla och försöka jämna tornet med marken.

En sista ödesdiger strid och rollpersonerna har egentligen endast två valmöjligheter: Att kämpa mot vildfolket forskansade i högborgen eller att kliva ut på slutningarna och modigt möta dem i öppen strid. I vilket fall kommer rollpersonerna sannolikt att stupa för de framrusande horderna. Vissa rollpersoner kommer kanske att ta tillfället i akt att hugga de andra i ryggen. För andra kan det vara en möjlighet att glömma gammalt groll, sona sina synder och offra sig för något högre.

Eftermäle

Det var en strid som kommer omtalas i myter och sånger i generationer framöver. Likväl stelnar nu de fallna i den kalla vinden på Thoorduns kala slutningar. Thoorkaalernas härjartåg drar vidare, om än tillfälligt fördröjt.

Så slutar eran saga. De flesta eller alla av er fallna för varandras händer eller i en meningslös strid som började långt innan er. Era liv var ett kort knistrande ögonblick av glädje, sorg och kamp. Nu bleknar världens larm, dövat av Dimhalls tystnad.

Men där en saga slutar begynner en annan. Nya hjältar kommer träda fram för att ta er plats i Trudvangs magiska värld. Må de dra lärdom av dem som kommit innan.

SPELLEDARPERSONER OCH VARELSER

Nedan presenteras de spelledarpersoner och mytiska varelser som rollpersonerna kan stöta på i äventyret.

Härjande thoorkaaler

Invånarna i sydliga Thoorkaal stod en gång inte virannerna långt efter i lärdom och kultur men sedan deras hemland förvandlats till en eldhärjad ödemark har thoorkaalerna blivit barbariska nomader som har mer gemensamt med amurerna och arkerna. Deras stammar styrs av eldsgudinnan Ygghalas översteprästinor som kallas orlor och som uttolkar gudinnans vilja i lågorna.

Thoorkaalerna är insmorda i sot och blod som smetats i krigssmyckning och bär håret i spretiga rödfärgade stripor för att ära Ygghala.

Exceptionella karaktärsdrag: Urstark +2, Härdad +1, Obehaglig -1

Förflyttning: Land 10 meter **Storlek:** Mansvarelse (1 gg)

Kroppspoäng: 26-30 KP

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV
Huvud	1-2	13-15	0/-
Vänster arm	3-4	13-15	0/-
Höger arm	5-6	13-15	0/-
Bröstkorg	7-11	24-30	0/-
Mage	12-14	17-20	0/-
Vänster ben	15-17	17-20	0/-
Höger ben	18-20	17-20	0/-

Stridskapacitet: 20 Stridspoäng

Viktiga färdigheter (fördjupningar): Strid FV 10 (Kampvana, Vapenbärare: Enhandsfattade svärd), Lönndom FV 8, Rörlighet FV 9

Vapen: Krumsvärd, skada 1T10 (ÖP 10), BV 16, IM +3

Rustning: Saknas

Utrustning: Avgudabild av stelnad lava, spridda mynt och annat krigsbyte

Jätteormen Gräsringla

Som liten äsping ringlade jätteormen genom trädkronorna i Kantergrif, men i takt med att sjukan som hemsöker Vistergalp naggade skogen i kanten sökte hon sig ut på grässlätterna. Här i det höga gräset på Thoorduns sluttningar har hon funnit ett hem och i en liten jordhåla kläckt sina äspingar. Djur och oförsiktiga vandrare som korsar ängen kramar hon ihjäl och släpar till jordhålan där hennes telningar slingrar kors och tvärs över kadavren.

Hennes främsta prioritet är hennes avkomma och om hon tar mer än hälften av KDP i skada i någon kroppsdel kommer hon att retirera till hålan för att skydda sina små.

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark +6

Förflyttning: Land 20 meter **Storlek:** Lång som en helgedom är hög (4 ggr)

Kroppspoäng: 76 KP

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV
Huvud	1-5	38	2/-
Framkropp	6-9	50	2/-
Mittkropp	10-14	50	2/-
Bakkropp	15-18	50	2/-
Svans	19-20	38	2/-

Stridskapacitet: 24 Stridspoäng (fördelar ut sina stridspoäng på 2 spelrundor)

Viktiga färdigheter (fördjupningar): Strid FV 9 (Bett [Antal handlingar (nivå III), skada (nivå V)], Naturlig strid (nivå III))

Naturliga vapen: Bett, skada 1T10 (ÖP 8-10)+6; Kramning

Särskilda förmågor: Kramning, Paralyserande blick (se sidan 121 i Trudvangs stigar), Vid bett mot mansvarelse träffas 1T3 kroppsdelar

Trollet Löploge

På Thoorduns södra bergssluttningar lever troll som är resultatet av mångtusenåriga korsbefruktningar mellan bastjurs olika

arter. Att Löplöge tillhör en av dessa stammar märks tydligt på hans abnormt stora huvud vars underkäke fylld av gula betar hänger långt ned på magen. Dessutom är han ovanligt spensligt byggd förutom de enorma knytävarna som släpar i marken. I en av dvärgarnas räder mot trollen tillfångatogs Löplöge och slogs i järn men lyckades fly sina fångväktare efter en kort strid. Dessvärre råkade han några dagar senare falla ned i ett eldhål och bli svårt svedd. Dessutom fastnade några loguboldskärvor i kedjornas länkar som alltsedan dess pyr glödgade. Trollen har nu under flera veckor rusat över Thoor-duns toppar och galen av smärta och rädsla slagit ihjäl varenda levande varelse det fått syn på.

När trollen anfaller piskar de glödgade kedjorna okontrollerat runt honom och varje spelrunda är det 1-5 chans på 1T20 att rollpersoner som står närmare än 2 meter blir träffade och tar 1T10 (ÖP 9-10) i skada.

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark +4, Härdad +1, Trolldum -4

Förflyttning: Land 15 meter **Storlek:** Något mindre än merparten av en ära (1,5 ggr)

Kroppspoäng: 36 KP

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV
Huvud	1-2	18	1/-
Vänster arm	3-4	18	1/-
Höger arm	5-6	18	1/-
Bröstkorg	7-11	36	1/-
Mage	12-14	24	1/-
Vänster ben	15-17	24	1/-
Höger ben	18-20	24	1/-

Stridskapacitet: 15 Stridspoäng

Viktiga färdigheter (fördjupningar): Lönndom FV 6, Rörlighet FV 8, Strid FV 10 (Holmgång), Tala (Bastjugal) FV 6, Överlevnad (Skog) FV 6

Holmgång: skada 1T10+4

Vapen: Glödgade kedjor, skada 1T10 (ÖP 9-10)

Utrustning: Avslitet dvärghuvud som är fastknutet med skägget i trollens bälte

Marik Frändehärjaren

Den hämndlystne Marik har hela sitt liv skyltt alla sina tillkortakommanden på Rorik Halte och dennes ätt. Sedan han fördrevs från gården har han dragit runt och plundrat i södra Vistergalp innan han hamnade i Thoorkaal. Men istället för att bli rika på plundrade skatter från forntiden så dräptes Mariks rövarband av blodtörstiga thoorkaaler och endast Mariks mörka skin och thoorkaalska arv räddade honom från att bli ihjälslagen och kastad i ett av Ygghalas heliga eldhål. Mariks mor hade varit från Thoorkaal och under sin tid med stammen omfamnar han sitt arv och blir en mästare på att svinga ett eldgissel. Han har lagt sig till med thoorkaalernas tradition att smycka sig i sot och röd färg, men fortfarande märks hans viranniska påbrå i hans relativt ljusa hud och ovilja att helt underkasta sig Ygghalas makt.

Allt Mariks hat är fokuserat på Rorik Haltes ätt och när han får veta att dennes söner överlevt blodbadet på gården bestämmer han sig att utplåna ätten eller dö på kuppen. Om rollper-

sonerna lyckas övertala honom om att Galred är Roriks äldste son kan han dock nöja sig med trälens liv. Likaså kan han tänka sig att skona Beorik om det bevisas att denne är Mariks svägers son. Om han på slagfältet får syn på Fridith kommer han att försöka döda henne för att ända Rorik Haltes ätt.

Marik svingar ett eldgissel, ett fruktansvärt vapen som används av vissa krigare i Thoorkaal. Vapnet är likt ett vanligt stridsgissel, men istället för ett klot finns en spikförsedd bur fylld av oljeindränkt tyg och brinnande torv. Den vrålande eldburen verkar distraherande på motståndare och ger -2 på alla attacker och pareringar. Vidare riskerar tyg, päls och andra material som träffas att ta eld om man slår 9-10 på 1T10. Första rundan gör elden 1 poäng i skada, andra 1T3 och därefter 1T6 varje runda tills elden släcks eller förbränt personen.

Exceptionella karaktärsdrag: Stark +1, Klipsk +1, Obehaglig -1

Förflyttning: Land 10 meter **Storlek:** Mansvarelse (1 gg)

Kroppspoäng: 26 KP

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV
Huvud	1-2	13	0/-
Vänster arm	3-4	13	0/-
Höger arm	5-6	13	0/-
Bröstkorg	7-11	26	2/10
Mage	12-14	17	2/10
Vänster ben	15-17	17	3/12
Höger ben	18-20	17	3/12

Stridskapacitet: 12 Stridspoäng, +10 Stridspoäng (Kättingvapen)

Viktiga färdigheter (fördjupningar): Strid FV 12 (Kampvana, Vapenbärare: Kättingvapen), Lönndom FV 8, Rörlighet, FV 10

Vapen: Eldgissel, skada 1T10 (ÖP 8-10)+2, BV 13, IM +5

Rustning: Härdat benläder, pälsväst

Whoulzarh

Marnells bror är en fruktansvärd uppenbarelse med den massiva blottade överkroppen täckt av vita ärr och snirkliga tatueringar, det långa svarta håret behängt med djurskallar och stripor av kletig röd färg och de genomträngande isblå ögonen fyllda av hat. Han vadar genom striden endast iförd ett höftskynke av päls och med benen täckta av pansar från svedda djurben. I sina enorma nävar svingar han ett massivt tvåhandssvärd av sotsvart stål med hullingar som plöjer genom rader av fiender, sliter sönder rustningar och klyver män på mitten.

Whoulzarh har sökt efter sin stams orla och syster i alla gårdar de härjat längs kusten. Det är först när en av hans krigare visar upp ett thoorkaalskt armband funnet i krigsbytet från en tidigare plundrad gård som han inser att de haft sin älskade orla inom räckhåll men svikit henne. Nu jagar hären otröttligt dag och natt över markerna för att finna spår efter henne.

På slagfältet kommer han främst att söka efter Tryngist och Rorik. Om han får veta att Marnell valt att gå över på virannernas sida kommer han först att försöka dräpa sin förrädiska syster.

Genom att spendera 5 stridspoäng kan Whoulzarh efter en lyckad träff slita ut hullingarna ur motståndarens kött och orsaka ytterligare 1T5 i skada (rustningar skyddar ej).

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark +4, Smidig +2, Trögtänkt -1

Förflyttning: Land 12 meter **Storlek:** Mansvarelse (1 gg)

Kroppspoäng: 30 KP

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV
Huvud	1-2	15	0/-
Vänster arm	3-4	15	0/-
Höger arm	5-6	15	0/-
Bröstkorg	7-11	30	0/-
Mage	12-14	20	0/-
Vänster ben	15-17	20	3/12
Höger ben	18-20	20	3/12

Stridskapacitet: 13 Stridspoäng, +15 (Tvåhandsfattade eggvapen)

Viktiga färdigheter (fördjupningar): Strid FV 13 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare: Tvåhandsfattade eggvapen, Krafthugg), Lönndom FV 10, Rörlighet FV 12

Vapen: Tvåhandssvärd, skada 1T10 (OP 8-10)+3, BV 16, IM +6

Rustning: Benknöteförstärkt päls virat runt benen

ROLLPERSONERNA

Innan äventyret börjar bör spelledaren betona för spelarna vikten av att de lär känna sina fördjupningar och förmågor då äventyret inte enbart kretsar kring strid och andra färdigheter kan vara nog så användbara när de intrigerar mot varandra. Spelledaren bör även förklara för spelarna att intrigerna mellan dem är själva grundbulten i äventyret och att de tjänar på att spela ut dessa.

Eftersom rollpersonerna under scenariots gång kommer att tilldelat ÄP med jämna mellanrum är det bra om spelarna är inlästa på kostnaderna för att höja sina färdighetsvärden

och köpa fördjupningar så att de kan sköta detta själva utan alltför stor inblandning av spelledaren eller att dra till sig uppmärksamheten från de andra spelarna som då kan dra nytta av kunskapen om rollpersonens exakta värden och fördjupningar.

Om några av rollpersonerna dör innan slutstriden kan spelledaren låta dessa spela Marik och Whoulzarh under den sista kampen. Har deras rollpersoner fallit för de andra rollpersonernas händer är spelarna förmodligen lika inställda på hämnd som thoorkaalerna.

SAGAN OM BEORIK

Beorik hette en man som bodde på sin faders gård. Hans förakt för Gave och nidendomen var omtalad. Den orsakade mycken tråta med hans bror och det siades att den skulle dra stor olycka över gården. Det enda han tror på är det han kan se, smaka, lukta och ta på. De väldiga ängarna, vinets sötma, doften från myllan, en kvinnas mjuka hull. Hans hunger känner inga gränser.

Allt åträdde Beorik. Det sades bakom hans rygg att han var girig som en dvärg. Var kvinna på gården och markerna runt omkring som naglats av hans blick äger han, om än för en kort stund. Annat vågar ingen, av rädsla för vad han ska göra mot far, bror eller make.

Men en kvinna får han inte. Marnell, sin broders hustru. I hans drömmar kommer hon till honom. Smeker och river likt en vildkatt. När han vaknar är han dräkt av svett och hjärtat bultar. Han värker efter henne. Allt skulle han

offra för att få henne. En hustru har han redan. Fridith. Vacker som solnedgången över havet och öm som vårens första bris. Likväl kan han inte skaka av sig begäret efter Marnell.

Allt så långt ögat kan se kommer han att äga en dag. Och om någon skulle utmana hans rätt kommer han att krossa hans skalle som ett ägg. Inget får hota hans ägor. Inte ens hans bror Rorik.

Stor och väldig som en björn var Beorik, med en mage som en tunna. Skägg och hår långt och styvt, välkammat och ordnat. Fåfång är han. Leendet brett och skrattet bullrande, men utan glädje. Ofta kommer det med annans olycka.

Nu står Beorik på gårdsplanen med fläckad yxa i handen och fallna fiender för fötterna. Hans fader dräpt och hans ägor i lågor.

Så begynner sagan om Beorik.

Personlighet: Garmen (egoist)

Livsmål: Girighet (att äga allt han ser och åtrår)

Potentiella delmål: Återbörda rikedomarna till gården; Återuppbygga gården och få den att blomstra; Dräpa sin bror och överta hans hustru.

Exceptionella karaktärsdrag: Motståndskraftig +4, Klartänkt +2, Ogudaktig -2

Förflyttning: Land 10 meter

Raud: 2

Kroppspoäng: 33 KP

Skada: _____

Kroppsdelar

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV	Skada
Huvud	1-2	17	0/-	_____
Vänster arm	3-4	17	0/-	_____
Höger arm	5-6	17	0/-	_____
Bröstkorg	7-11	33	0/-	_____
Mage	12-14	22	0/-	_____
Vänster ben	15-17	22	0/-	_____
Höger ben	18-20	22	0/-	_____

Stridskapacitet: 10 Stridspoäng, 5 Stridspoäng (Holmgång), 5 Stridspoäng (Beväpnad)

Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 10 (Kampvana, Holmgång), Geografi (Vastermark) FV 6, Hantverk (Trä) FV 12, Lönndom FV 5, Rörlighet FV 8, Skötsel (Gård) FV 10, Tala röna FV 10

Vapen: Handyxa, skada 1T10 (ÖP 10), BV 14, IM +3

SAGAN OM RORIK

Rorik hette en man och han bodde på sin faders gård. Yngst av två kunde han lika gärna ha varit yngst av tio. Broder Beorik är bestämd att ärva gården. Allt Rorik kan få är ett uthus.

Nu är Rorik en yngling och går på stranden med Fridith. Vacker som solen över havet en morgon, frisk som myllan efter nyfallet regn, mjuk som brisen genom blomsterängarna. Endast hon kan se godheten i Rorik och skingra dysterheten som håller honom i ett dödgrepp. Men ingenting kan han ge henne, endast ett uthus.

Så Rorik drar ut på blodståg för att vinna ära till Gave och rikedom till Fridith. Många är kämpar han mot hedniska vildmän, mången strid och mången fallen kamrat ser han. I ett slitet härläger när budet Rorik att Fridith äktat hans bror. I den följande striden dräper Rorik två tjog av sina fiender. Med blodet drypande över anletet vrålar och kämpar Rorik tills alla är döda och hans hjärta har blivit till sten.

Nu är Rorik en rasande storm under en skorpa av järn. Dräper och härjar utan att se till rätt och fel. I en by i fjärran hednaland ser han en vacker kvinna. Henne tar han. Hennes hedniska namn kan han ej ta i sin mun och döpte hennes så till Marnell. Med sin rovbrud återvänder han så till gården. Värst av allt är inte att se Beorik äga Fridith, värst av allt är att se hur hennes ansikte lyser när hon ser på Beorik och förmörkas av sorg när hon ser på honom.

Så Rorik försöker älska Marnell. Men ingenting blir rätt. Varje ömt ord blir hårt, varje smekning blir ett slag. När han söker sig till sin hustrus bädd möts han av bett och klösningar. En natt försöker han tvinga sig på henne. Då slår hon ut hans kindtand med en pall och efter det söker han sig aldrig mer under sin hustrus fäll. Röra henne får han inte, men ständigt viskar hon onda ting i hans öra. Att han borde vara den som ärver gården. Att Beorik står i hans väg. Att allt skulle bli bättre om Beorik var borta.

Gårdsfolket undviker Rorik. Om de kommer i vägen slår han med sina väldiga nävar. Värst råkar Galred ut, det ynket. Kravlar i stoftet och bugar huvudet för sin herreman. Galred är trogen Gave och Beorik borde dra jämnt med honom, men Gave älskar Galred mer än Beorik. Fri är Galred i sina fjättrar. Beorik är inlindad i svarta bitterband, bunden av allt.

En natt när Beorik är på marknaden och Marnell sover smyger han till Fridith. Nu brister allt och ärens sorg rinner ur honom. Hennes händer över hans kinder gör allt som förr. Men om morgonen är allt som vanligt.

Nu kommer olycka till gården. Huggar och bränner gör härjarna. Rorik lyfter sin stridsklubba och då är han tillbaka på slagfältet. Ingen andas när han slutat slå. Nu brinner gården, fader Rorik Halte är dräpt och nu återstår endast hämnd och död.

Så begynner sagan om Rorik.

Personlighet: Trolltjuren (våldsam hetsporre)

Livsmål: Hämnd (straffa alla oförrätter som gjorts mot honom)

Potentiella delmål: Dräpa sin faders mördare; Dräpa sin bror och överta gården; Återförenas med Fridith

Exceptionella karaktärsdrag: Trollstark +4, Religiös +2, Obehaglig -1

Förflyttning: Land 10 meter

Raud: 2

Kroppspoäng: 29 KP

Skada:

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV	Skada
Huvud	1-2	15	0/-	_____
Vänster arm	3-4	15	0/-	_____
Höger arm	5-6	15	0/-	_____
Bröstkorg	7-11	29	0/-	_____
Mage	12-14	19	0/-	_____
Vänster ben	15-17	19	0/-	_____
Höger ben	18-20	19	0/-	_____

Stridskapacitet: 14 Stridspoäng, 15 Stridspoäng (Enhandsfattade krossvapen)

Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 14 (Kampvana, Stridsvana, Vapenbärare: Enhandsfattade krossvapen), Geografi (Vastermark) FV 7, Lönndom, Riddjur, Rörlighet, Tala röna

Vapen: Stridsklubba, skada 1T10 (ÖP 9-10), BV 20, IM +5

SAGAN OM FRIDITH

Fridith hette en kvinna och hon var Beoriks hustru. Hennes föräldrar dräptes av härjande vildfolk och Rorik Halte tog in den unga flickan och fostrade henne som sin egen. I sin ungdoms vår gick hon med sonen Rorik längs stränderna. Hon var den enda som kunde driva mörkret ur hans sinne och få honom att le. Vackrare leende hade hon aldrig sett. Alla undrar varför Fridith med sitt ljusa sinne och klingande skratt går med Rorik som endast har mörka blickar och etter för vem han än möter. Fridith ensam ser hur vilken god man Rorik kan vara.

Rorik kommer inte att arva gården, endast ett uthus. Så han drar bort på krigståg för att förtjäna Fridith. Längre sörjer hon. Hon skulle nöjt sig med ett uthus. Nu friar Beorik till Fridith. Stor och bullrig med ett brett leende. En god man är inte Beorik, men nog kan han ge henne söner ändock. Kärlek finns ingen, annat än till gården.

Så kommer Rorik hem efter långa år. En brud har han tagit sig i hednaland. Ful och ond är hon, men männen sukter ändå efter henne. Hon ser de lystna blickar Beorik kastar efter Marnell. Det smärtar henne, inte för att hon älskar sin make, utan för att hon fruktar att han kommer

överge henne och deras framtida barn. I sådant fall måste Beorik dö och hon finna en ny make som är starkare. Ingenting får hota hennes kommande ätt.

Nu är Fridith mer sorgsen än då Rorik reste. För nu är allt förgjort. Så kommer kvällen då de möts igen i löndom. Vore det att hon alltid kunde vila i hans armar, men så kommer morgonen och de skiljs igen.

Inom henne växer nu ett barn. Hon har ännu inte förtäljt någon detta. Ty hon vet ej om fadern är hennes make eller hans bror. Älskad av Gave är Fridith och hans hand skyddar henne. Kanske växer fröet till ett nytt Vistergalp i henne.

Nu ligger Fridith i jordkällaren bland krossade kärll med en dräpt fiende över sig och hennes kniv i hans rygg. Hennes hem och hennes eftermäle i lågor.

Så begynner sagan om Fridith.

Personlighet: Älvan (värtalig medlare)

Livsmål: Skapande (bygga upp gården och få den att blomstra samt föda en stark och livskraftig ätt)

Potentiella delmål: Skydda sitt ofödda barn; Återuppbygga gården; Återförenas med Rorik och förmå honom att Marnell; Övertyga Beorik att hennes plats är med Rorik.

Exceptionella karaktärsdrag: Älvalik +2, Smidig +2, Tvehågsen -1

Förflyttning: Land 12 meter

Raud: 5

Kroppspoäng: 25 KP

Skada: _____

Kroppsdelar

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV	Skada
Huvud	1-2	13	0/-	_____
Vänster arm	3-4	13	0/-	_____
Höger arm	5-6	13	0/-	_____
Bröstkorg	7-11	25	0/-	_____
Mage	12-14	17	0/-	_____
Vänster ben	15-17	17	0/-	_____
Höger ben	18-20	17	0/-	_____

Stridskapacitet: 6 Stridspoäng

Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 6, Geografi (Vastermark) FV 7, Hantverk (Mjuka material) FV 10, Löndom FV 8 (Smyga), Rörlighet FV 8, Skötsel FV14 (Gård) Tala röna FV 20, Underhållning FV 14 (Dansare)

Vapen: Dolk, skada 1T10 (ÖP 10), BV 12, IM +1

SAGAN OM MARNELL

Marnell hette en kvinna och hon var Roriks hustru. Hon föddes i Thoorkaal till ett namn endast hon nu minns. Dotter till en hövding var hon och utvald. Hon lever bland sin stam på Thoorduns eldhärdade sluttningar, och så kommer männen från norr och dräper hennes fränder. Så bor hon på en gård i ett främmande land bortom de heliga bergen. Deras sötsliskiga språk rullade över hennes tunga likt deras sura vin och fick det att stöta sig i hennes hals. Likväl lärde hon sig det förhatliga tungomålet, då hon visste att det var ett nödvändigt redskap för hennes hämnd.

Sin make hatar hon. Men hon ser hur han ser på Fridith och då drabbas hon av vrede. Då blottar hon tänder och planerar illdåd. Hon är hans egendom men han är även hennes fånge. Aldrig har en man valt en annan kvinna framför henne och fortsatt andas.

Hennes man tvingar henne att bära håret i fjättrande flåtor till offer för hans svage gud. Men närhållst hon kom utom synhåll löste hon ut flåtorna och lät det mörka håret falla som en vildvuxen man. När Rurik såg detta första gången slog han henne så att läppen sprack och skulle ha dränkt henne i strandkanten om inte hans bror hindrat honom. Likväl

fortsätter hon och går varje gång med höguret huvud och det mörka håret likt ett hedniskt mörkt vattenfall. Och varje gång tuktas hon.

I löndom sitter hon vid härden och stirrar på Yggghals lägor som berättar att stor olycka skall komma över gården. Hon kan inte låta bli att le och gårdsfolket tror hennes leende vara vänligt och ler de med. Snart kommer de veta vad hennes leende döljer.

Rorik tror henne vara svag som virannernas kvinnorna. Han anar inte att hon fostrats att bli orla och leda sin stam till ära åt Yggghala. Hon behöver ben av troll, svans av jätteorm eller skalle av dvärg för att kunna åkalla andarna. Men i detta land finns enbart svaga djur; belättna svin, skygg hjort och stimmande fisk.

Nu är Marnell instängd i skafferiet som straff för att hon återigen spottat på gårdsfolkets gud och hänat hans svaghet där han hänger från eken likt en slaktad hare. Utanför hör hon strid och larm. Hon hinner lagom spränga dörren och rusa ut på gårdsplanen för att se härjarna försvinna och gården stå i lägor. Äntligen kan hon finna en väg hem.

Så begynner sagan om Marnell.

Personlighet: Rugtannen (intrigerande illdådare)

Livsmål: Makt (styre över sin stam och människorna i sin omgivning)

Potentiella delmål: Fly från gården och återvända till sitt hemland; Övertyga Rorik att dräpa Beorik; Förföra Beorik och förmå honom att dräpa Rorik.

Exceptionella karaktärsdrag: Ståndaktig +2, Klartänt +2, Stel -1

Förflyttning: Land 9 meter

Raud: 2

Kroppspoäng: 26 KP

Skada: _____

Kroppsdelar 1T20

KP

RV/BV

Skada

Huvud

1-2

13

0/-

Vänster arm

3-4

13

0/-

Höger arm

5-6

13

0/-

Bröstkorg

7-11

26

0/-

Mage

12-14

17

0/-

Vänster ben

15-17

17

0/-

Höger ben

18-20

17

0/-

Stridskapacitet: 8 Stridspoäng, 5 Stridspoäng (Holmgång), 10 Stridspoäng (Enhandsfattade svärd)

Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 8 (Holmgång, Kampvana, Vapenbärare: Enhandsfattade svärd), Geografi (Vasstermark), Löndom FV 12 (Dulgastöt, Smyga), Religion (Hamingjes) FV 14 (Utvald, Masturs kraft, Stridsdansare), Rörlighet FV 8, Tala vrok FV 18, Tala röna FV 6

Vapen: Inget när äventyret börjar

Gudapoäng: 15

Gudomliga förmågor: Dvärgskalle (Dvärgsyn, Vapenvana), Grätrollspäls (Smittbärare, Smittohärd), Jätteormskota (Slingra, Paralyserande blick)

Dvärgskalle

»Dvärgatrick, kom till mig.«

Kvarlevan kan även vara ett revben från en dvärg. Med kraften från en dvärgs ande kan andebesvärjaren komma åt olika förmågor beroende på vilken grad av fördjupning som införskaffats.

I: Dvärgsyn

Gudapoängskostnad: 4; Varaktighet: FV minuter;
Räckvidd: personlig; Aktivering: 4

Andebesvärjaren kallar på dvärgandens syn och får mörkersyn under varaktigheten.

II: Vapenvana

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

Andebesvärjaren blir duktigare på att hantera en vapenstrid. Han får +5 stridspoäng under varaktigheten.

Gråtrollspäls

»Kom trollesot, kom smitta.«

Kvarlevan kan också vara en knäskäl från ett gråtroll. Genom denna kvarleva kan andebesvärjaren frammana gråtrollens vämjeliga smuttsfår och smittorisk. Hur allvarlig smitta som sprids runt andebesvärjaren beror på fördjupningsgraden. Både vänner och fiender påverkas av förmågan. Andebesvärjaren kan neutralisera effekten innan varaktigheten tagit slut om han koncentrerar sig på detta under en spelrunda.

I: Smittbärare

Gudapoängskostnad: 8; Varaktighet: FV timmar;
Räckvidd: FV/4 meter; Aktivering: 4

Andebesvärjaren börjar stinka av troll, flott, svett och träck. Alla som kommer inom räckvidden måste slå ett situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget).

Misslyckas offret med situationsslaget drabbas det (efter 1T6 minuter) av en kraftig förkylning och feber under 1T6 dagar vilket ger -2 på alla sina färdighetsslags färdighetsvärden och situationsslags situationsvärden under denna tid.

Ett lyckat situationsslag medför att offret blir immun mot denna förmåga i en månad.

II: Smittohärd

Gudapoängskostnad: 14; Varaktighet: FV timmar;
Räckvidd: FV/4 meter; Aktivering: 6

Andebesvärjaren börjar stinka av troll, flott, svett och träck. En del flugor har börjat leta sig till andebesvärjaren och kilar runt på hans kropp och kläder. Alla som kommer inom räckvidden måste slå ett situationsslag med situationsvärde 6 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget).

Misslyckas offret med situationsslaget drabbas det (efter 1T6 minuter) av en kraftig klåda och kräkningar under 1T6 dagar vilket ger -4 på alla sina färdighetsslags färdighetsvärden och situationsslags situationsvärden under denna tid.

Ett lyckat situationsslag medför att offret blir immun mot denna förmåga i en månad.

Jätteormskota

»Slingrande och dödlig som jätteormen är anden i min kropp.«

Kvarlevan kan också vara en svanstipp från en jätteorm. Andebesvärjaren får förmågan att släsa och förvandla sig till en jätteorm.

I: Slingra

Gudapoängskostnad: 8; Varaktighet: FV/2 spelrundor;
Räckvidd: personlig; Aktivering: 4

Andebesvärjaren får förmågan att kunna slingra sig runt sin motståndare på ett osedvanligt smidigt vis. Genom att lyckas med ett anfall i obeväpnad strid så har andebesvärjaren slingrat sig runt sin motståndare i en fasthållning där greppet får ett värde av -10 (se regler för Fasthållningar i stridskapitlet i boken Trudvangs stigar). Varje runda som andebesvärjaren har någon i sitt slingrande grepp kan han attackera sin motståndare med en obeväpnad attack eller en beväpnad attack med lätta vapen. Den motståndare som hålls fast har -10 på sina pareringars färdighetsvärden om han ska försöka parera dessa attacker.

II: Paralyserande blick

Gudapoängskostnad: 16; Räckvidd: synhåll; Aktivering: 8

Andebesvärjaren får förmågan att kunna paralysera sin motståndare med sin blick. Först måste dock andebesvärjaren påkalla motståndarens uppmärksamhet så att han/hon möter andebesvärjarens blick. Har detta väl lyckats måste motståndaren lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 8 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget) eller bli paralyserad i 1T3 spelrundor. En paralyserad motståndare kan inte göra något förrän effekten avtar.

SAGAN OM GALRED

Galred hette en man och han sov i stian bland svinen på Rorik Haltes gård. Hans rygg glänste ärrad röd och det sades att han var en av de tognaste och lydigaste av trälarna i hela Västermarks marker, präglad av den myckna prygel han fått som ung. Så länge han kan minnas har denna, den uslaste av lotter, varit hans. Håret klipps intill svälven varje vecka. Varför vet han inte, men uppenbarligen måste hans synder vara stora. Hade Galred växt upp som en son på gården skulle han ha varit stor och ståtlig, bredbröstad och manstark. Nu är han liten och ynkelig; ryggen böjd av slit, händerna förtvinade av arbete och sjukdom. Kinderna insjunkna av hunger, ansiktet färat.

Men Galred vet att det finns någonting större än denna värld av armod. Han sätter all sin tilltro till Gave. Särskilt älskad av Gave är Galred. Denne ynkelige träl har genom sin fromhet och sina otröttliga böner skänkts gåvor annars förbehållna gavlianer. Så han bär sin lott med lätthet, tröstad av den Ende.

Trogen är han gården, trots att Rorik Halte endast ger honom

hugg och slag. Hans söner likaså. Men allra värst är Marnell, sonen Roriks hedniska hustru. Hon spottar och hånar, kallar hans Gud för svag. Den enda som är vänlig mot honom är Fridith. Likväl smärtar detta honom. Han har sett sin matmor Fridith gå med sin sväger Rorik och trots att han vet att det inte ankommer på honom att lägga sig i vad herrefolket gör så fylls han av vrede. För han vet att det är fel, att vad de gör hotar gården, hotar ätten. Men inte kan han återgälda hennes vänlighet med att förråda henne.

Nu har han sett Fridith drabbas av morgonsjukan. Ett liv skänkt av Gave växer inom henne. Ingen har hon berättat detta för. Vem fader är kan han ana, men Galred skulle utan att tveka ge sitt liv för att skydda det ofödda barnet.

Nu kurar Galred under bänken i köket. Han som skulle ge sitt liv för gården och herrefolket törs inte ens öppna ögonen. Hans herres gård står i lågor och hans värld brinner.

Så begynner sagan om Galred.

Personlighet: Fylgjan (självuppoftande martyr)

Livsmål: Lojalitet (mot gården och Roriks ätt)

Potentiella delmål: Skydda Fridiths ofödda barn; Återuppbygga gården; Verka för att Marnell fördrivs

Exceptionella karaktärsdrag: Andlig +4, Vig +1, Hållningslös -2

Förflyttning: Land 11 meter

Raud: 2

Kroppspoäng: 26 KP

Skada:

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV	Skada
Huvud	1-2	13	0/-	_____
Vänster arm	3-4	13	0/-	_____
Höger arm	5-6	13	0/-	_____
Bröstkorg	7-11	26	0/-	_____
Mage	12-14	17	0/-	_____
Vänster ben	15-17	17	0/-	_____
Höger ben	18-20	17	0/-	_____

Stridskapacitet: 6 Stridspoäng

Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 6, Geografi (Vastermark) FV 6, Lönndom FV 8, Religion (Nidendomen) FV 8 (Gudarnas gunstling), Skötsel (Gård) FV 10, Tala röna FV 16

Vapen: Trästav, skada 1T10 (ÖP 9-10), BV 10, IM +3

Gudapoäng: 12

Nidendomens böner: Helgonakraft (Blodsbroder), Läkebön (Helig hugsvalelse), Stigmata (Blodsdroppens kraft)

Helgonakraft

»Jag är Er vän, inte Er fiende.«

Bönen framkallar känslor hos dess offer som gör att alla fientliga tankar byts ut mot vänliga. Förmågan är så kraftig att den frammanade vänskapen innebär att förmågans offer allierar sig med prästen och hjälper honom under varaktigheten. De som påverkats av förmågan anser att alla prästens ovänner är deras ovänner. Djur, bestar, demoner, odöda och ointelligenta varelser påverkas inte av denna förmåga, men de flesta människolika varelser påverkas – även troll. Enda sättet att undvika denna förmågas effekt är med vitner eller neutraliserande gudomliga förmågor.

I: Blodsbroder

Gudapoängskostnad: 14; Varaktighet: FV/2 spelrundor; Räckvidd: beröring; Aktivering: 4

Med denna förmåga kan prästen få en fiende att agera som vän under varaktigheten. Misslyckas offret med ett situationsslag med situationsvärde 14 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget) kommer han att påverkas av effekten. Offret kommer då att agera som om prästens fiender är hans fiender och prästens vänner är hans vänner. Skulle prästen eller någon av prästens vänner attackera offret bryts dock förmågans effekt.

Läkebön

»Ta emot Gaves kraft och läk dina sår.«

Prästen tar del av Gaves helande kraft och placerar sina händer på såret. Denna förmåga helar skadepoäng hos en utvald person. Benbrott, invärtes skador och särskador helas så fint att det inte ens kvarstår något ärr. Skulle den utvalde få tillbaka mer skadepoäng än skadan i en viss kroppsdel så läks även andra skador personen har. Prästen kan även lägga denna bön på sig själv. Helandet tar en spelrunda per skadepoäng.

I: Helig hugsvalelse

Gudapoängskostnad: 6; Räckvidd: beröring; Aktivering: 4

Prästen lägger sina händer över skadan och helar 1T10 (ÖP 8-10) skadepoäng.

Stigmata

» Så som Gave pinades på eken, så straffas de otrogna.«

Prästen ber till Gave att visa sina fiender hur han led på eken. Offren för bönen börjar genast blöda från öppna sår, vilka ger mer psykisk smärta än fysisk. Rustningar eller naturliga skydd har därför ingen verkan. Slå på träfftabellen för att se på vilka kroppsdelar som drabbas.

I: Bloddroppens kraft

Gudapoängskostnad: 4; Räckvidd: FV meter; Aktivering: 4

Prästen får 1T3+1 fiender att blöda ymnigt från 1T6 sår vardera. Varje sår vållar offret 1 skadepoäng i skada.

SAGAN OM TRYNGIST

Tryngist hette en man och han dväljdes ensam i sin högborg. I svunna dagar stred han mot hedniska thoorkaaler med bröderna Beorik och Rorik – innan Rorik blev känd som Halte. Såta vänner är de alla tre, räddar varandras liv många gånger och blir blodsbröder. Så tröttnar bröderna, slår sig till ro och tar fru. Inte Tryngist. Han strider vidare, mot thoorkaaler, mot hedniska vistergalpare och alla som kommer i hans väg och inte känner Gave. Oroligheterna i Vistergalp tilltar och efter furstens fall drar sig Tryngist och hans riddersmän tillbaka i högborgen för att vänta på sonfurstens återkomst.

Bistert är det i borgen. Ont om mat och träta uppstår lätt mellan männen. Så kommer sjukan och en efter en dukar de trogna riddersmännen under. Endast Tryngist är ensam kvar, lämnad åt sina grubblerier och minnen av ett liv fyllt av krig. Långa timmar sitter Tryngist och stirrar in i stenväggen.

En gång gav han ett löfte till sin blodbroder. Att inte lägga sig i, trots att Rorik dräpt sin bror Beorik och förskjutit sin unga son. Roriks förstfödde som nu uppfostrats på gården som Galred. Sonen som borde ära allt och lämna intet till de yngre. Så länge Rorik Halte lever ska han hålla sitt ord. Men den dag Rorik ger upp andan är han löst från löftet. Hur kommer då inte frändebänden att brista?

Gammal och bruten är Tryngist, sjuk och svag. Ett benrang-el som bär rustning. Hans ödestråd har snart spunnit slut och han längtar efter att förenas med Gave. Men innan dess har han ting som måste ställas tillrätta.

Nu närmar sig en sliten skara tornet. I fjärran kan han se hednahären som förföljer dem. En sista strid kommer att stå vid tornet. En strid där han skall segra i Gaves namn eller dö.

Så begynner sagan om Tryngist.

Personlighet: Yggdrasen (rätträdig grubblare)

Livsmål: Rättvisa (sprida Gaves rättvisa i Vistergalp)

Potentiella delmål: Stoppa den framrusande horden; Straffa härjandet av Rorik Haltes gård; Hämnas den som offrats i frändebudet; Se till att Rorik Haltes förstfödde och rättmätige son ärver gården

Exceptionella karaktärsdrag: Religiös +2, Ståndaktig +2, Sjuklig -4

Förflyttning: Land 10 meter

Raud: 0

Kroppspoäng: 21 KP

Skada: _____

Kroppsdelar

Kroppsdelar	1T20	KP	RV/BV	Skada
Huvud	1-2	11	9/20	_____
Vänster arm	3-4	11	6/15	_____
Höger arm	5-6	11	6/15	_____
Bröstkorg	7-11	22	6/15	_____
Mage	12-14	14	6/15	_____
Vänster ben	15-17	14	0/-	_____
Höger ben	18-20	14	0/-	_____

Stridspoäng: 25 Stridspoäng, 5 Stridspoäng (Kättingvapen), 5 Stridspoäng (Sköldar)

Färdigheter (fördjupningar): Strid FV 15 (Kampvana, Stridsvana, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Sköldbärare, Vapenbärare: Kättingvapen), Geografi (Vastermark) FV 12, Lönndom FV 4, Riddjur FV 12, Rörlighet FV 6, Tala röna FV 12

Vapen: Stridsgissel, skada 1T10 (ÖP 9-10), BV 14, IM +4

Rustning: Grenhjälm, fjällförstärkt ringbrynjeskjorta