

SAGA

av Anders Lekberg

TRUÐVANG

Med äventyret

Huset bortom dörren

av Niklas Wistedt



SAGA TRUDVANG

av Anders Lekberg.

Speltestat av Linus Eklund-Adolphson, Lars Jansson och Magnus Lekberg

Illustrationer av Robert Örtengren

Form och omslagsillustration Tomas Arfert

FÖRORD

Jag vill spela *Drakar och Demoner: Trudvang* men inte med de regler som presenteras i de tre utgåvor som finns idag. Jag har spelat *Drakar och Demoner* länge och jag har spelat den reviderade sjätte upplaga enda sedan den kom. Den utgåvan hade ett regelsystem som påminde mycket om "gamla vanliga *Drakar*". Men jag tröttnade på att slå i böckerna efter tabeller och regler, färdighetsbeskrivningar och rustningsvärden. Mycket av spelandet och spelledande avbröts av regelfunderingar, argumentation och tolkningar. Men, så skulle det nya "Drakar" komma, ett rollspel utan grundenskaper! Jag såg fram emot *Drakar och Demoner* boxen. Jag slukade texterna i regelboken så väl som det som skrivits om världen i boken *Trudvangs stigar*. Men jag blev både glatt överraskade och besviken. Reglerna var nya, till viss del nytänkande och spännande, men mycket var invecklat och osammanhängande. Efter jag skapat flera karaktärer och spelat, jag har spellet och slagit i böcker. Samma problem som tidigare har uppstått, som spelledare så sitter jag och letar efter storlekstabeller, färdighetsfördjupningar och träfftabeller.

Men det är en sak som gör mig rådlös. *Trudvang* är en sådan fantastisk plats, det är en unik spelvärld som inte kan jämföras med någon annan fantasyvärld. Jag är beredd att säga att *Trudvang* är lika unik och underbar som rollspelsvärlden *Mutantskandinavien* med sitt *Pyrisamfund*, men självklart på två helt skilda vis.

Det är med min beundran till världen *Trudvang* som jag skriver denna artikel. Det är en omfattande husregel, sådana regler som *Riotminds* alltid har uppmuntrat sina rollspelare att skriva och använda sig av. Så, mina husregler är helt enkelt att använda rollspelets *Sagas* regler till spelvärlden *Trudvang*.

Mycket nöje!

SAGAS REGLER



Saga är ett fantasyrollspel som utspelar sig i legendarisk medeltid och världen Arcaria. Reglerna till spelet är enkla, genomtänkta och snabba att använda. Det finns egenskaper, färdigheter och för- och nackdelar. En rollperson tar cirka tjugo minuter att skapa (regeltekniskt). Självklart kan det ta timmar och dagar innan rollpersonen är helt färdig med bakgrund, utrustningslista och djupanalyserad personlighet. Men, som sagt, reglerna är enkla, så väl vid rollpersonsskapande som vid spelande, och om du är riktigt sugen kan du och dina polare komma igång att spela på mindre än en halvtimme.

Det är med dessa regler som jag vill uppleva Trudvang och för mig och mina spelargrupper så ser jag bara fördelar med att använda Sagas regler och det är därför jag vill dela med mig av mina husregler.

För att kunna använda denna artikel krävs att man har rollspelet Saga och minst en kampanjbok till rollspelet Drakar och Demoner: Trudvang, några exempel är *Osthem*, *Mittland* och *Eld och Sot*.

Det som presenteras nedan är tillägsregler till rollspelet Saga och det som inte tas upp här finns att läsa i Sagas grundregler (de finns gratis för nedladdning på www.sagagames.com).

RASER

I Trudvang kan du som spelare gestalta ett flertal olika raser och folkslag. Alfer, dvärgar, stormländare och virann är några exempel. De flesta av världens raser beskrivs i kampanjböckerna som utgivits till Drakar och Demoner: Trudvang.

Nedan följer en tabell som visar vilka modifierationer som de olika raserna och folkslagen får på egenskaperna.

EGENSKAPER

Egenskapen *Gåvan* har bytt namn till *Spiritus*

och egenskapen *Ars Arcana* heter *Vitnervärning*. I övrigt så har de exakt samma innebörd som beskrivs i grundreglerna.

På samma sätt som egenskapen *Styrka* leder till att rollpersonen för ett positivt eller negativt värde i egenskapen *Styrkebonus* så påverkar egenskapen *Motorik* rollpersons reaktionsförmåga och snabbhet. Genom att använda samma tabell som du använder för att räkna fram *Styrkebonus* får du fram din rollpersons *Initiativbonus*. *Initiativbonus* läggs till ett tärningsslag för att avgöra din rollpersons plats i turordning i strid. Se grundreglerna om *Initiativ*.

Begränsningsvärde är något nytt. Det är ett värde som begränsar rollpersonens fysiska handlingar när han bär på tunga saker. Exempel på saker som har ett begränsningsvärde är rustningar men det kan också röra sig om stora ryggsäckar eller andra otympliga saker som en rollperson kan tänkas bära runt på. *Begränsningsvärdet* är ett negativt värde som dras från din rollpersons total färdighetsnivå och värdet begränsar endast fysiska handlingar. Men om din rollperson har en *Styrkenonus* så dras *begränsningsvärde* först från den.

Exempel: Din rollperson har +1 i *Styrkebonus* men bär en helrustning. En helrustning har ett begränsningsvärde på -3. Då får han endast dra av två från sin total färdighetsnivå för fysiska handlingar tack vare sin *Styrkebonus*.



SAGA TRUDVANG

RAS/FOLKSLAG	STY	MOT	INT	SIN	SPI	KP
ALF						
<i>Illmalaina</i>	+2	+3	—	—	+4	1T6+4
<i>Korpikalla</i>	+2	+4	—	—	—	1T6+5
DVÄRG						
<i>Borjornikka</i>	+3	+3	—	—	—	1T6+6
<i>Buratja</i>	+3	+3	—	—	—	1T6+6
<i>Zvorda</i>	+4	+2	—	—	—	1T6+8
HALVFOJK						
<i>Gråehjon</i>	+4	+2	-1	—	—	1T6+8
<i>Halvalf</i>	+3	+3	—	—	+1	1T6+5
MÄNNISKA						
<i>Mittländare</i>	+3	+3	—	—	—	1T6+6
<i>Stormländare</i>	+3	+3	—	—	—	1T6+7
<i>Virann</i>	+3	+3	—	—	—	1T6+6

LÄNGD, VIKT OCH ÅLDER

Människor i Trudvang blir cirka 80 år gamla. Det kan förekommer att en människa blir så gammal som 100 år men det tillhör ovanligheterna. Kvinnorna har en medellängd på 170 cm långa och väger 65 kg. En man är cirka 180 cm och väger 80 kg. Det är sällan en människa blir längre än två meter men det förekommer. Halvalferna har samma kroppsbyggnad som människorna men kan bli så gamla som 120 år. Det är ett arv från deras släktskap med alferna. Alferna är något kortare än människorna och en alfman är cirka 170 cm och väger 65 kg. En alfkona har en medellängd på 155 cm och väger 50 kg. Aldrig har det skådats en alf som är längre än två meter. Alferna är långlivade och kan bli över 200 år gamla.

Dvärgarna har en kroppsbyggnad som skiljer sig mycket från de övriga raserna och folkslagen. De är kortväxta, både männen och kvinnorna är ungefär lika långa. De har en medellängd på 100 cm och en medelvikt på 80 kg. En dvärg kan som längst bli cirka 130 cm. De blir äldre än människor men inte lika gamla som en

alf. Det finns dvärgar som har blivit nästan 150 år gamla.

De stora Gråehjon, halvtrollen, blir ofta över två meter och väger över 100 kg. Det finns gråehjon som blivit över 250 cm långa. De har ett kortare liv än människorna och blir sällan äldre än 60 år.

SPRÅK

Språk och *Läsa/skriva* är inte längre färdigheter utan behandlas på ett nytt sätt. Alla språk graderas enligt en skala mellan 1 och 4, där 1 är dåliga språkkunskaper, 2 är okej men med brytning, 3 har din karaktär i sitt modersmål och nivå 4 betyder att din rollperson har studerat och fulländat sina språkkunskaper.

Till sitt språk kan man köpa kunskapen att läsa och skriva.

När du skapar din rollperson så får du gratis nivå 3 i ditt modersmål. För att kunna läsa och skriva eller tala ett annat språk så får du köpa detta. Du kan spendera lika många poäng som din rollperson har i egenskapen *Utbildning*. För att kunna tala ett annat språk än ditt modersmål så köper du nivåer i detta. En nivå kostar

ett poäng. Om du vill kunna läsa och skriva ett språk så köper du inte nivåer utan betalar två poäng. Då kan du läsa och skriva språket till samma nivå som du kan tala. (Din rollperson förlorar inte några egenskapspoäng i Utbildning utan den siffran visar endast hur mycket han kan förbruka på språk).

Exempel: Magnus ska spela en stormländare. I Stormländerna så talas främst språket nordvrok. Magnus rollperson får därför nivå 3 i nordvrok. Magnus bärsärk har 2 i egenskapen Utbildning. Han funderar på om hans rollperson ska kunna läsa och skriva. Han struntar i det och köper språket trolliska till nivå 2 i stället. Hans bärsärk brukar slåss mot gråtroll och kungstroll och har på det sättet snappat upp ganska mycket av deras språk.

Eika

Detta är det språk som också kallas alfiska. Det talas av alfer över hela Trudvang och förekommer bland halvalferna främst i Mittland men även bland halvfolket i andra delar av världen. Drakspråket härstammar från Eika så väl som skriftspråket Estiatika som används av lärda i Mittland och Vastermark.

Tharkba

Dvärgarnas språk härstammar från bastjunal, eller trolliskan som det också kallas. Dvärgarna är hemlighetsfulla och håller sitt språk för sig själva. Det är få ickedvärgar som lär sig språket men i Osthem så kan vildbronjor eller stormländare ha visats sig värdiga att lära sig dvärgarnas språk.

Röna

Den vanligaste rönan är väströna, det talas i hela Vastermark och har också blivit Nidendomens officiella språk. Rönan är besläktad med tronländskan och eikan.

Vrok

Kanske det vanligaste språket i Trudvang. Det finns många dialekter, nordvrok, vildvrok, bultvrok och fornvrok för att nämna de vanligaste. Språket har sitt starkaste fäste i Stormländerna och Nhoordland.

Trolliska

Detta språk talas av troll, vättar, skogsväsen och av en del vilda mänsikostammar. Det är enkelt att lära sig och saknar skriftspråk. Det trolliska språket kallas också bastjunal.

KROPPSPOÄNG

Eftersom några av de raser som finns i Trudvang kan ha mindre än 7 KP och fler än 12 KP så finner du en ny tabell för att beräkna kroppspoängen i rollpersonens kroppsdelar (se tabell nedan).

NYA FÖRDELAR OCH NACKDELAR

För att skapa en rollperson som lever i Trudvang så krävs det något som gör honom unik. Med hjälp av för- och nackdelar så kan du skapa en spännande rollperson. I Sagas regelbok så hittar du redan många för- och nackdelar som du kan använda. Nedan följer några nya och mer specifika för just världen Trudvang.

TOTAL KROPPSPOÄNG	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Vänster ben	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9
Höger ben	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9
Kropp	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10
Vänster arm	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8
Höger arm	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8
Huvud	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6



Arvegods (fördel)

Genom generationer så har en klenod, ett arvegods lämnats vidare inom din familj. Det kan vara ett svärd eller en sköld, en ring eller en vacker klädnad. SL bestämmer exakt vad föremålet har för egenskaper.

Bärsärk (fördel, endast Dvärgar och Stormländare)

Rollpersonen har fötts med förmågan att gå bärsärk. Han kan under en stridsrunda bygga upp en fruktad ilska och vrede för att sedan i vilt raseri kunna attackera sina motståndare. Under 1-6 stridsrundor har bärsärken 1 extra attack med sitt vapen och ger +1 i skada. Nackdelen är att rollpersonen inte försvarar sig eller parera. Regeltekniskt så får inte bärsärken slå för Försvar och får heller inte parera med sköld eller vapen.

Deargtaja (fördel, endast Vastermarkare)

Om du har valt att spela en människa från Vastermark så kan du välja denna fördel. Du har tronländskt blod i dina ådror. Du tillhör en grupp människor som har fötts med rätten att

bli tronländsk sköldvaktare och har dessutom förlänats med ett förlängt liv och du blir cirka 20 år äldre än en virann.

Kyrkligt fribrev (fördel, endast nidendomsanhängar)

Rollpersonen har ett kyrkligt fribrev utskrivet av Ovus i sin ägo. Om rollpersonen visar upp detta fribrev för folk i områden där nidendomen är dyrkad så kan han räkna med gratis husrum och mat och att folk uträttar enklare sysslor åt honom, så som att sko om hästen, laga kläder eller rustningar.

Osttron (fördel, endast Mittländare)

Om du har valt att spela en människa från Mittland så kan du välja denna fördel. Du har alviskt blod i dina ådror. Du tillhör inte gruppen halvvalfer men tack vare ditt alviska ursprung så har du förlänats med ett förlängt liv och du kan bli 20 år äldre än en människa. Flera familjer av de högre kasten i Mittland tillhör Osttronerna, något som har blivit en signum för de mittländska ledarna.

Trollblod (nackdel, +1 np)

Du har trollblod flytande i dina ådror och dina ögon är gula. Även om du kan se i mörker så är trollblodet en förbannelse. Du är utstött från samhället och lever ofta ett ensamt liv i Svartliden. De enda som skulle kunna vara dina vänner är personer utan fördomar eller en gråehjon.

Vitnerskräck (nackdel, +2 np)

Rollpersonen är livrädd för magi, vitnervävare och förtrollade vapen. Om han stöter på något magiskt så måste han klara ett Närvaroslag för att inte gömma sig, lämna platsen eller attackera skräckkällan.

MAGI OCH GUDOMLIKA FÖRMÅGOR

I Trudvang så finns det magi, eller vitner som det också kallas. En rollperson som är

magiker har blivit skolad i vitnervävning eller är självlärd. Han kan se och knyta samman den magiska väven. Det symboliseras av egenskapen Vitnervävning. För varje steg du har lagt på den egenskapen ger din rollperson en startbesvärjelse. Besvärjelserna finns i Sagas grundregler men ett tips är att inte använda de latinska namnen på besvärjelserna, det blir inte så trudvanskt.

I Trudvang finns det också gudomliga förmågor. Det är krafter som kommer från gudarna och inom de olika religionerna så är det prästerna och de heliga krigarna som kan åkalla gudarnas makt. I Sagas grundregler så finns det inte gudomliga förmågor men för att på ett enkelt sätt använda sig av sådan så vänder vi oss till besvärjelserna. Nedan så listas de besvärjelser som får representera de gudomliga förmågor som heliga män kan använda sig av. Det finns ett trudvanskt namn på förmågan och inom parantes så står det vilken besvärjelse som används och dessa finns beskrivna i Sagas grundregler.

Din rollperson kan lika många gudomliga förmågor från spelstart som han har i egenskapen Utbildning. Din rollperson kan åkalla gudarnas makt lika många gånger per dag som han har i egenskapen Närvaro.

När en präst eller helig krigare ska tillbe sin gud och uttala en kraftbön så används samma regler som för en magiker. Det enda som skiljer sig från reglerna att kasta en besvärjelse och att lägga en kraftbön är vilken grundegenskap som ska användas. Där en magiker förlitar sig på grundegenskapen Magi så använder prästen istället av grundegenskapen Närvaro.

Grundegenskapen Närvaro blir således den viktigaste för en helig man. Inte bara därför att han ska slå under grundegenskapen med iT20 för att lyckas använda sina gudomliga förmågor. Det är även grundegenskapen Närvaro som används för att motstå besvärjelser och magi. Det betyder att en präst eller helig krigare lättare kan motstå den mystiska magin och om lokalbefolkningen är rädda för en vedun som lever i

närheten av byn så blir det stormikjalten eller pilgrimitens uppgift att skydda byn från den kringströvande vitnertämjaren.

Gerbanis

Gerbanisreligionen är den dominerande i Osthem och stormländarna tror på den starka guden Storme. Gerbanisreligionen tror på en gudafamilj vars medlemmar också tillbeds vid sidan av guden Storme. I tillbedjan ingår ofta blot, främst djurblot men i ovanliga fall även människoblot. Om prästen blotar något i samband med åkallandet av den gudomliga förmågan så för prästen +1 på slaget. Gerbanis präster heter Stormikjalter, över dem finner vi silverbryckarna och högst upp i hierarki sitter Pater. De nyskapade rollpersoner som kan lära sig gudomliga förmågor skänkta av guden Storme måste ha valt arketyperna Jaarnbrotir eller Stormikjalt.

En stormikjalt eller jaarnbrotir talar eller skriker ut sina gudomliga förmågor. Brännmärkt (Skada), Grindekraft (Portal), Gudasyn (Mörkersyn), Hela/ Rena sår (Hela skador), Kraft och Mod (Motstå eld), Känna sinne (Telepati), Rädsla (Skräck), Skingrande eld (Upphäva magi), Stormrustning (Rustning), Stormvägg (Luftsköld), Vindas hand (Skärpa) och Vårkraft (Motstå kyla).

Nidendomen

Nidendomen är den religion i Trudvang som har flest anhängare och har sitt starkaste fäste i Vastermark. En person som tillber nidendomens enda gud Gave tror på evigt liv i ljusets rike. Tillbedjarna tror att människorna i Trudvang är fallna änglar som måste leva sitt liv efter den heliga skriftens Rortans ord och endast då kan han få återförenas med sin gud Gave. Om prästen använder två stridsrundor till djup bön innan han använder sin gudomliga förmåga så får han +1 på slaget. De nyskapade rollpersoner som kan lära sig gudomliga förmågor skänkta av guden Gave måste ha valt arketyperna Gavlian eller Nidendomsriddare.

En gavlian eller nidendomsriddare ber, mässar eller talar ut sina gudomliga förmågor. Dagerglans (Ljus), Gastbane (Skada men endast mot odöda), Gaves blick (Förstena), Gudamål (Telepati), Hallbön (Portal), Helbrägdagörelse (Bota sjukdom), Helgad rustning (Rustning), Helgat vapen (Skärpa), Helgavard (Måltid), Läkebön (Hela skador), Solgård (Upphäva magi), Stigmata (Skada), Uppenbarelse (Siare), Uvenlavärn (Kontrollera demon) och Väderhägn (Förutse väder).

Ostroseden

Ostroseden är en gammal anfadersdyrkan som med tiden har fått inslag av naturdyrkan. Den har sitt starkaste fäste i Mittland. Traditionen dyrkar inga gudar. Istället så hedras löften, eder och pakter och speciellt sådan som har avlagts till naturandarna, flowrarna, och förfäderna. Att tro på ostroseden är att tro på hjältedåd och att sätta sin tillförlit till hoppet även i de mörkaste av tider. Om hjälten använder ett instrument (och lyckas med ett färdighetsslaget för att spela det) i samband med användandet av den gudomliga förmågan så får han +1 på slaget. Nyskapade rollpersoner som kan lära sig gudomliga förmågor skänkta av ostrosedens traditioner måste ha valt folkslaget Mittländare, det är upp till spelledaren att avgöra om rollpersonen får börja spelet med en ed.

En mittländare viskar, talar eller sjunger ut sina gudomliga förmågor.

Bestvrok (Telepati), Brinnande blod (Hela skador men endast på sig själv), Frihet (Sväva), Hamnskifte (Skepnad), Helande hymn (Hela skador), Hjältarnas spjut (Stensvärd), Kalkdräkt (Skräck), Ledarens brygd (Rustning), Morgus pilregn (Sandspjut), Nemans dimma (Dimma), Vitnervärn (Upphäva magi) och Väderlek (Förutse väder).

Savenpaha

I alfernas historia står det att läsa om gudarnas svek, Savenpaha. Det är detta svek som har format den alfiska kulturen och den kan idag ses



som en religion. De fyra alfiska gudarna representera var sin årstid, Kivatta är våren, Kesinen är sommaren, Syksylla är hösten och Talvi är vintern. De flesta alferna tror att gudarna svek dem och lämnad Trudvang som en prövning och lyckas alferna förvalta världen väl så ska de åter vandra vid gudarnas sida.

Det är endast ett fåtal alfer som har Arvet, de gudomliga förmågorna. Det är upp till spelledaren att bestämma om din rollperson är en av dessa. Ett annat alternativ är att slå i 20, blir resultatet 1-5 så har alfen givits en gudomlig förmåga. De alfiska förmågorna fungerar lite annorlunda än de övriga religionernas maktböner. En alf kan endast ha en förmåga, alfen kan aktivera sin förmåga lika många gånger per dygn som han har i egenskapen Psyke och för att lyckas aktivera den så måste han klara ett Närvaroslag. Om alfen befinner sig i skogen så ökar han chanser att lyckas aktivera förmågan med +1. (Om spelledaren vill så kan det finnas andra platser som ger samma eller högre bonus, till exempel en förtrollade glänta (+2) eller en alfisk stad (+3).

En alf som har ärvt sin gudomliga förmåga sjunger för att aktivera den.

Eldfödd (Motstå eld), Helare (Hela skador),

Jordens mästare (Forma jord), Pilmakare (Vindspjut), Spårare (Spår), Tankens mästare (Telepati), Vattenbarn (Skapa vatten), Vildmarkens skugga (Osynlighet), och Överlevare (Förutse väder).

Thuldom

Thuldomen är dvärgarnas religion och det är thularna, dvärgernas präster, som förkunnar bergets vilja. Berget, eller Borjorn som dvärgarna kallar det, är en del av dvärgarnas öde. Det är endast dvärgafolket borjornikka som har thular men även de andra dvärgafolket tror på religionen. Thuldomen handlar om fetischism och ödestro och de dyrkar de artefakter som deras skickliga runsmeder skapar i berget inre.

Dvärgarna har tre gudar som de dyrkar. Den första är Borjorn, skaparguden. Den andra är Yukk, en fruktad gud som strider mot Borjorn. Yukk har ofta skepnaden av en vit orm, där av dvärgarnas fobi mot ormar och reptiler. Den tredje guden är Gutka, Borjorns yngsta dotter. Hon är nyckfull och okontrollerbar så som eldens slickande tungor.

Thularna kan rista, smida och måla runor som innehåller gudomlig kraft. En runa kan alltså sitta på ett vapen och skänka bären kraft eller tatueras på någon för att ge den målade gudarnas krafter.

En thul målar, ristar eller smider sina gudomliga förmågor.

Bergets runa (Forma jord), Eldens runa (Eld), Färderuna (Portal), Försynens runa (Uppväcka död), Gutkas eldruna (Motstå eld), Gutkas frostruna (Motstå kyla), Helandets runa (Hela skador), Historiens runa (Jordens vittnesbörd), Markens runa (Forma jord), Skyddsruna (Rustning), Smedens runa (Upptäcka metall), Stenruna (Jord till sten) och Vattnets runa (Skapa vatten).

ARKETYPER

I Sagas grundregler så presenteras flera olika arketyper som du kan använda för att skapa din rollperson. Dessa är gjorda specifikt för Sagas

kampanjvärld Arcaria. Därför presenteras här nya arketyper som är gjorda för världen Trudvang.

Bestiarie

Skelettdelarna låg utspridda över hela grottgolvet och det var omöjligt att undvika dem när sällskapet försökte smyga tvärs över den stora kryptan. Inne i mörkret kunde de höra läten av kungstrollen och alla var på sin vakt. Gruppens bestiarie studerade benbitarna i fackelskenet och tog god tid på sig. Kanske skulle det finnas ett eller annat kranium eller revben som skulle kunna ge svar på hans obesvarade frågor. De övriga fortsatte till salens andra ände och lämnade sin kamrat bakom sig för ett ögonblick. Det skulle visa sig bli ett ödesdigert misstag.

Fördelar: Bra lukt och smaksinne, Djurvän, Iakttagelseförmåga, Immun, Lokalsinne, Magiskt motstånd och Minne.

Nackdelar: Dåligt humör, Envishet, Enögd, Feghet, Girighet, Intolerans, Ohyra, Vidrig vana och Ärlighet.

Färdigheter: Bågskytte, Djurkunska, Djurtränare, Fiske, Första hjälpen, Gillra/desarmera fällor, Gömma sig, Hantverk, Historia, Jakt, Köra vagn, Lyssna, Ockultism, Rida, Upptäcka, Värdera och Överlevnad.

Utrustning: Grova och tåliga kläder, kniv, 10 m rep, bläck, penna och pergament och skeltdelar från döda djur.

Bärsärk

Så kom det sig att Asmund stod ensam kvar på slagfältet utanför Daugehem. Han stridsraseri hade lagt sig och han började känna smärtan i sin arm och sitt bröst. Han släppte greppet om skäggyxan och lät vapnet falla till marken. Omkring honom låg hans dräpta bröder i högar tillsammans med gråtrollens stinkande kroppar. Hans blick stirrade rakt fram och det enda han kunde se var Svartlidens mörka skogsbyn. Han hade slagits för men aldrig varit ensam. Nu vill han inte slåss mer och sakta började han vandra mot de urgamla träden som ruvade på

länge glömda hemligheter. Han skulle aldrig mer återvända hem.

Fördelar: Bondförnuft, Bärsärk, Lokalsinne, Sjätte sinne och Snabba reflexer.

Nackdelar: Alkoholist, Blodlust, Dåligt humör, Edsvuren, Impulsiv, Intolerant, Ohyra, Trollblod och Våghals.

Färdigheter: Klättra, Närstrid, Stridsmanövrar, Överlevnad och Upptäcka

Utrustning: En yxa eller ett svärd, läderrustning med pälskläder, en plunta med djurblod, vattenlägel och elddon.

Gandman (endast Mittländare och Virann)

Han läste texten som han själv skrivit, bara för att kontrollera att ingen av de magiska runorna skulle vara fel. Sedan tittade han upp på väggen där den demoniska formeln han kopierat fanns. Han var nöjd. Det hade varit värt de timmar han lagt ned på detta. Även om hans vänner hade varit otåliga på att fortsätta sitt sökande så hade han lyckats övertala dem om att den magiska kraft som fanns i den här borgen inte var att skratta åt. I trappan ner till templet hade hans kamrater oskadliggjort istroll och dräpt iskulterdyrkare men när det kom till vitner så gick de i blindo. Det var tur att han var med, det var tur att han kunde ledsaga dem till templets hjärta. *Fördelar:* Iakttagelseförmåga, Minne, Sjätte sinne och Språksinne.

Nackdelar: Drogberoende, Envishet, Fanatism, Fiende, Förbannelse, Pyroman och Storhetsvansinne.

Färdigheter: Alkemi, Etikett, Första hjälpen, Historia, Lag, Matematik, Ockultism, Politik, Växtkunskap och Upptäcka samt besvärjelser.

Utrustning: Kåpa, pungar med örter och extrakt, ett par pregament med magisk text, en stav, skrivdon och pregament och korpfejdrar.

Gavlian (endast Virann)

Du var redan som liten en boklig person. Din fars samling av heliga skrifter fängslade dig i timmar. Enkla bilder gjorda av kolkritor i rött

och svart fanns på ett fåtal sidor av bokens många uppslag. Som tonåring i Carlonne så såg du vägen tydligt framför dig. Gaves ord och kunskap fanns redan djupt rotad i dig. I vuxen ålder skulle du bli en gavlian, en nidendomspräst som skulle missionera Nhoordlandets befolkning.

Fördelar: Gott rykte, Kyrkligt fribrev, Minne, Musikalitet, Människokännare och Språksinne.

Nackdelar: Edsvuren, Fanatism, Feghet, Girighet, Intolerans, Lathet och Ärlighet. *Färdigheter:* Etikett, Första hjälpen, Historia, Lag, Läkekonst, Ockultism, Politik, Religion, Sjunga och Talare samt gudomliga förmågor.

Utrustning: Ordenskläder, heliga texter, bläck, penna och pergament, en stav, ett vackert smycke med religiös symbol.

Gårdsman

Allt brann ner. Din gård, ditt boningshus, ditt arbete och ditt liv. Nu stod du ensam kvar och allt du ägde var det mästerns svärd du höll i din hand. Längs klingan rann ditt blod, det svalnade mot stålet och snart skulle såret i din hand vara läkt. Du hade svurit en ed, ett heligt löfte som ingen utom flowrarna skulle kunna bryta. Ingen vila eller värme skulle du känna innan din blodshämnd var uträttad. Din familj och gård var



borta och allt du hade kvar var det hårda, kalla stålet och ett sinne fördunklat av hat.

Fördelar: Bondförnuft, Djurvän, Iakttagelseförmåga, Lokalsinne, Magiskt motstånd och Mäniskokännare.

Nackdelar: Alkoholist, Dåligt humör, Envishet, Intolerant, Ohyra, Vitnerskräck och Ärlighet.

Färdigheter: Bågskytte, Djurkunskap, Djurtränare, Gömma sig, Hantverk, Jakt, Köra vagn, Lantbruk, Rida, Upptäcka och Överlevnad.

Utrustning: Enkla och grova kläder, en kniv och en säck med mat.

Hantverkare

Träfigurerna såg inte så konstiga nu när solens strålar fyllde rummet och gav tillräckligt mycket ljus för att Vidilya skulle kunna urskilja detaljerna. Hennas alfiska systrar hade skolat henna i snidandets konst och i över en mansålder hade hon kämpat för att förfina sin kunskap. Men de urgamla konstverken som stod uppradade i grottan var inte ett hantverk som var utfört av någon alf. Deras perfekta linjer och egendomligt vackra drag var aldeles för vackra. Hon skåda dem med stor nogrannhet och betraktade varje linje in i minsta detalj. Är det ett verk av gudarna tänkte hon.

Fördelar: Bondförnuft, Gott rykte och Iakttagelseförmåga.

Nackdelar: Dåligt humör, Dåligt rykte, Envishet, Fanatism och Ärlighet.

Färdigheter: Gömma sig, Hantverk, Köpslå och Värdera.

Utrustning: Enkla men slitstarka kläder, hantverksredskap med ämne, en börs och en packåsa med hantverksföremål.

Havsvarg (endast Stormländare)

Det var flera år sedan Orbräckaren hade sett sitt hemlands stränder. Han hade tvingats lämna Junghart på grund av sitt yrke. Han var en pirat, en plundrande sjöman eller som det också kallas, en Havsvarg. Nu, när han återigen såg sitt lands klippiga kust kunde han inte låta bli att fälla en tår. Hans längtan efter sin familj hade

gäckat honom länge och exilen i Dranvelte hade varit en pina. Han hade bestämt sig, aldrig mer skulle han svinga sin huggsabel på en båt eller under våldsamt strid tvinga någon annan till slaveri. Han skulle ärva sin faders gård och leva resten av sitt liv i frid.

Fördelar: Lokalsinne, Mörkerseende, Sjätte sinne, Skarp blick och Tur.

Nackdelar: Blodlust, Envishet, Enögd, Kleptomant, Mytoman, Ohyra och Vågghals.

Färdigheter: Akrobatik, Bluff, Fiska, Första hjälpen, Kastvapen, Klättra, Köpslå, Närstrid, Ro/ paddla, Segla, Simma, Sjömanaskap, Spel, Undre världen, Upptäcka och Värdera.

Utrustning: Praktiska impregnerade kläder, en kniv, en huggsabel, en läderrustning, fiskeutrustning och lite båt.

Helare

I skogen Vildhjarta växer de märkligaste av örter. Men vandra aldrig längre in bland träden än att du fortfarande kan se skogens bryn. Enligt sägnen kan du fastna i skogens våld och slukas av dess mörka inre och smutsiga hjärta. Gamle Wourulf brukade ofta komma hem med just denna växt. Den har en helande verkan och det är därför som jag har lagt de mörkgröna bladen mellan det öppna såret och tygbandaget. Om ett par dagar kommer du att kunna svinga din bronshuggare igen min käre Åmner.

Fördelar: Gott rykte, Minne, Mäniskokännare, Sjätte sinne och Tur.

Nackdelar: Edsvuren, Feghet, Impulsiv, Sadist och Ärlighet.

Färdigheter: Första hjälpen, Gömma sig, Läkekonst, Ockultism, Religion och Överlevnad.

Utrustning: Slitna kläder, ryggsäck med vildmarksutrustning, några helande örter och en kniv.

Hirdman

I Donericks sold hade du i alla fall fått varm mat och en torr säng. Riddersmannen hade varit hård men rättvis. Men nu stod du här. Regnet piskade i marken och kastvindarna lyckades



hela tiden ta med sig din mantel och lämna dig helt oskyddad mot det bistra vädret. Du minns inte hur många nätter du stått vakt eller hur många dagar som gått sedan du följt med blodståget mot Arje. Flera av dina vänner sa att det var flera årstider kvar innan ni skulle nå erat mål. Om det skulle fortsätta så här, Gave benåda dig, så visste du inte om du skulle orka. Det här arbetet var värdelöst. Du hade bestämt dig, det var bättre att bli en desertör, en jagad och fredlös man, dömd av kyrkan att hängas.

Fördelar: Bondförnuft, Mörkerseende, Sjätte sinne, Skarp blick, Snabba reflexer och Tur.

Nackdelar: Alkoholism, Blodlust, Intolerant, Ohyra, Trollblod, Vitnerskräck och Våghals.

Färdigheter: Bågskytte, Första hjälpen, Kastvapen, Klättra, Närstrid, Rida, Spel, Stridsmanövrar, Upptäcka och Överlevnad.

Utrustning: Slitna, praktiska kläder, en dolk, ett svärd eller en yxa, ett spjut, elddon, ett spel, vattenskinns med mjöd, en läderrustning eller ringbrynja och en hjälm.

Jaarnbrotir (endast Stormländare)

Över slagfältet kunde dina bröder och systrar höra Stormes ord. Din bön hade hörsammats och himlen klövs av en ensam blix. Mitt i trollhorden, på andra sidan dalen, slog blixten ned och flera av fiendens största och starkaste

krigare slogs till marken och dog. Men det skapade en nackdel. Ljusskenet hade skrämt upp Stortrollet, ett troll som var dubbelt så stort som alla de andra. Nu gick besten bärsärk och rusade som en tjur ner i dalsänkan med sikte på den lilla grupp jaarnbrotir som du själv ingick i. Det skulle bli ett våldsamt och dödsbringande slag.

Fördelar: Arvegods, Gott rykte, Sjätte sinne, Snabba reflexer och Snabb läkning.

Nackdelar: Edsvuren, Envishet, Fanatism, Fiende, Hederskod, Intolerans, Våghals och Ärlig.

Färdigheter: Första hjälpen, Lag, Närstrid, Ockultism, Politi, Religion, Ridderskap, Rida, Stridsmanövrar och Talare samt gudomliga förmågor.

Utrustning: Ordenskläder, svart plåtröstning, metallhjälm, slagsvärd, stor rundsköld, björntass, dryckeshorn, björnskinnsmantel, pergament och kolkritor.

Jägare

Väntan hade varit lång men nu var den över. Tunnelsvinen hade hittat sitt bete nära den plats du och dina bröder hade gillrat fällorna. Ni kunde höra djuren böka och ströva i den djupa grottan. Men plötsligt kom tystnad, en tystnad som kändes onaturlig. Ni hann inte fatta era spjut eller stridshammare innan vättarna var över er. Jakten hade övergått till öppen strid och i tumultet var det svårt att skilja vän från fiende. Du svor en ed om hämnd och vedergällning. Ditt jaktspjut bröts på mitten och kvar fanns endast handyxa, ett farligt vapen i dina händer. Dvärgar, vättar och tunnelsvin låg döda på grottgolvet och ensam kvar stod du.

Fördelar: Lokalsinne, Mörkerseende, Sjätte sinne, Skarp blick och Tur.

Nackdelar: Dåligt humör, Fredlös, Ohyra och Trollblod.

Färdigheter: Bågskytte, Djurkunskap, Gillra/desarmera fällor, Gömma sig, Hantverk, Jakt, Klättra, Lyssna, Simma, Smyga, Upptäcka och Överlevnad.

Utrustning: En båge, kraftiga kläder i naturfärger, rensel med vildmarksutrustning, koger med pilar, en kniv och tre hartassar.

Kunskapare

Dvärgaporten du står framför är den portal som du har förberett dig för hela ditt liv. Din faders vän, dvärgen Volkmor, hade lärt dig att tyda runor och skrifter som liten och idag kan du läsa sex språk, varav två är utdöda. Men det var framför den stora stenporten som allt ställde sig på sin spets. Tronländarnas vandring hade fört dem till denna östliga del av Trudvang och tillsammans med dvärgarna hade de byggt en underjordisk stad i klippa. Klippan som idag bär namnet Tronklacken är ett av de mysterier och hemligheter som du läst om i de böcker och bokrullar som passerat din blick. Nu är sanningens stund kommen, det är dags att leda din grupp in i staden.

Fördelar: Arvegods, Iakttagelseförmåga, Immun, Lokalsinne och Språksinne.

Nackdelar: Envishet, Fiende, Tvångstanke och Våghals.

Färdigheter: Dyrka upp lås, Förfalskning, Förklädnad, Gömma sig, Historia, Kastvapen, Klättra, Lyssna, Närstrid, Politik, Skugga, Smyga, Undre världen och Upptäcka.

Utrustning: Valfria kläder, ett lätt närstridsvapen, kastkniv, penna, bläck och pergament.

Köpman

Guldmark, silverklimpar eller ett armband av vildlänskt koppar, allt funkar som betalning hos mig. Men sådana där skinande stenar som alferna kommer dragandes med vet jag inte vad jag ska göra med. Det är därför jag aldrig handlar med de där. Men, visste, det har hänt. Jag färdades genom Arje och passerade en stor glänta. Mellan träden kunde jag skymta skepnader och det skulle visa sig att det vara sådana där svartalfer. Jag talade med dem och vi bytte några varor med varandra. Jag tackade nej till deras pengar, de där stenarna, men jag lyckades lägga händerna på en fin kortbåge. De sålde jag

Baldrsvik förra hösten och jag lever på silvermarkerna fortfarande.

Fördelar: Attraktiv, Gott rykte, Människokännare och Språksinne.

Nackdelar: Alkoholist, Dåligt rykte, Fiende, Girighet, Glupskhet, Lathet och Mytoman.

Färdigheter: Bluff, Köpslå, Köra vagn, Matematik, Talare och Värdera.

Utrustning: Hela och rena kläder, en börs med pengar, en kniv, ett träskrin, några handelsvaror och en vagn med dragoxe.

Nidendomsriddare (endast Virann)

Du har svurit att skydda nidendomens ord och anhängare. Oavsett om du tillhör Rortvakten eller Pilgrimiterna så är du en ordensriddare och lever hela ditt liv som en sann soldat. Du är bokligt bildad och en fruktad krigare. Du hjälper gavlianerna att färdas tryggt på sina pilgrimsresor eller så deltar du i det tredje blodståget som en rortväktare. Du är nidendomens absoluta spjutspets och få i Vastermark kan matcha dina vapentekniker.

Fördelar: Arvegods, Dearthaja, Gott rykte, Kyrkligt fribrev, Sjätte sinne, Snabba reflexer och Snabb läkning.

Nackdelar: Edsvuren, Envishet, Fanatism, Fiende, Hederskod, Intolerans, Våghals och Ärlig.

Färdigheter: Etikett, Första hjälpen, Lag, Närstrid, Ockultism, Religion, Ridderskap, Rida, Stridsmanövrar och Talare samt gudomliga förmågor.

Utrustning: Ordenskläder, morgonstjärna, riddarsköld, glef eller pendelyxa, plåtrustning med grenhjälm, en helig skrift och dryckeshorn.

Ordenskrigare

Den nya gröna manteln kändes tung mot dina axlar. Men det var en känsla som stärkte dig. Du hade fått den som bevis på ditt medlemskap i Norrvaktsorden, en orden som hade till uppgift att skydda Junghart från folken och trollen i norr. Som väpnare till norrvakten Gunnlaug

Ander hade du lärt dig ordens viktiga skrift och kunde nu även läsa andra skrifter som skrivits på estiatika, de lärdas språk. Gunnlaug var död sedan i vintras och nu är det din uppgift att föra norrvaktorden vidare.

Fördelar: Arvegods, Iakttagelseförmåga, Minne, Sjätte sinne, Skarp blick, Snabba reflexer och Språksinne.

Nackdelar: Blodlust, Envishet, Fiende, Intolerant och Våghals.

Färdigheter: Etikett, Förklädnad, Första hjälpen, Gömma sig, Historia, Klättra, Lag, Lysna, Närstrid, Politik, Ridderskap, Rida, Smyga, Stridsmanövrar och Upptäcka.

Utrustning: Kolkritor och pergament, välsydd kläder, ringbrynja, ett svärd eller yxa, en hjälm och en mantel med ordens emblem broderat på.

Riddersman (endast virann)

Jag knäppte mina händer så att de arkiska krigarna kunde binda mig. Jag hade inte valt att komma hit av egen vilja men mitt svek i hemlandet hade tvingat mig till krigståg. Det hade varit det enda alternativet för att mig. Jag hade varit tvungen att slåss för att få tillbaka men heder. Men allt hade gått fel. Dvärgarna i Lavgund hade lurat mig och hela min här hade slaktats av arkernas bakhåll. Från skyn hade de anfallet oss från sina bevingade ödlor och jag och mina män hade suttit fast i bergspasset. En handfull av oss hade tagits till fånga och allt var mitt fel. Mitt högmod och min jakt på återerövring av min titel hade lett mig till en plågsam död långt från mitt kära Vastermark.

Fördelar: Arvegods, Attraktiv, Dearthaja, Gott rykte, Osttron, Sjätte sinne, Snabba reflexer och Snabb läkning.

Nackdelar: Edsvuren, Envishet, Fiende, Hederskod, Storhetsvansinne, Våghals och Ärlighet.

Färdigheter: Bågsytte, Etikett, Första hjälpen, Iakttagelseförmåga, Lag, Närstrid, Politik, Ridderskap, Rida, Spel, Stridsmanövrar och Talare.

Utrustning: Fina och välgjorda kläder, en

dolk och ett slagsvärd, en sköld och en metallrustning.

Skald

Med svärd och luta färdades du längs vägen mot Dranvelte. Du hade passerat Baldersviik för flera dagar sedan men din mat var på väg att ta slut. Du hade fått det goda rådet att köpa proviant av de många karavaner som du skulle stöta på längs vägen. Men inte en enda handelsman eller varulast hade du sett på över en vecka. Du var ingen jägare. Det var musik, sång och dans som var de egenskaper som betalade för ditt uppehälle, inte kött och päls. Du rundade en krök och din sikt hade varit begränsad på grund av kumlarna som låg spridda på sidorna av vägen. Men nu kunde du plösligt se, Dranvelte. Utsikten var obeskrivbar men ändå plockade du fram



papper och penna. Detta ögonblick skulle du föreviga i ett poem.

Fördelar: Attraktiv, Gott rykte, Minne, Människokännare och Språksinne.

Nackdelar: Dåligt rukte, Impulsiv, Hövishet och Storhetsvansinne.

Färdigheter: Dansa, Etikett, Förförelse, Kastvapen, Lyssna, Sjunga, Spela instrument och Talare.

Utrustning: Vandringskläder, två musikinstrument, bläck, penna och pergament, filt och ett par kastknivar.

Stigfinnare

Du hade länge haft den fula vana att bita på en lös bågsträng. Det var varken smaken eller konsistens som tilltalade dig men det var därför det var en FUL van. Men något ska man förströ sig med i Svartlidens djup. Skogen ruvade på många hemligheter och det var ditt värv att lyckas tyda några av mysterierna och finna stigar, gångar och vägar mellan trädens uråldriga stammar. En bruten kvist där, spår efter en hjort stenar som lagts på rad och varnade läskunniga om trollen i skogen. Genom alla dessa spår och tecken hittade du nya farleder och genvägar genom farliga områden.

Fördelar: Lokalsinne, Mörkerseende, Sjätte sinne, Skarp blick och Tur.

Nackdelar: Fredlös, Impulsiv, Ohyra, Trollblod, Vitnerskräck och Våghals.

Färdigheter: Bågsytte, Geografi, Gömma sig, Klättra, Närstrid, Smyga och Överlevnad.

Utrustning: En båge och en stav, naturfärgade, sköna kläder av tyd och skinn, vattenlägel, rensel, elddon, rep och kriter.

Stormikjalt (endast Stormländare)

Vortland, Paters land, var inte som du hade trott. Du hade rest över slätterna från Trollbergen och passerat flera vadställen. Din färd mot kusten hade fått ett nesligt slut. Fast du var en kyrkans man, om än något till åren, så hade de unga rövarna anfallit ditt sällskap. Din brorson, en jaarnbrotir och en sann krigare, hade inte

lyckats rädda dig. Hans tunga svärd hade nedgjort ett tjog med klena tjuvar och dina maktböner hade blivit hörda av Storme själv. Det var länge sedan du använt den gudomliga kraften och nu, din sista strid, blev den sista gången du uttalats Stormes ord men genom stormen kunde du se hans öppna famn.

Fördelar: Gott rykte, Minne, Människokännare, Sjätte sinnne och Språksinne.

Nackdelar: Fanatism, Girighet, Intolerans, Vitnerskräck och Ärlighet.

Färdigheter: Första hjälpen, Historia, Lag, Ockultism, Religion, Sjunga, Talare och Överlevnad samt gudomliga förmågor.

Utrustning: Ordenskläder, heliga texter, bläck, penna och pergament, en stav, ett vackert smycke med religiös symbol.

Svärdsmagiker (endast Mittländare)

Du har färdats över de mittländska slätterna, tränat svärdskonst hos bulturerna i öst och lärt dig väva vitner hos hellawes i Runvjiik. Än så har ingen skrivit något kväde om dig men du drömmer om de stora hjälteåden och låter din häst föra dig till platser där strid, oroligheter och mysterier finns. Du söker äventyret vart än du kommer och du är väl förberedd. De kan väva fram besvärjelser med din röst och är skicklig med ditt svärd. I det land du kommer ifrån så kallas du för en fhomor. Du är en svärdsmagiker.

Fördelar: Ambidextritet, Osttron, Sjätte sinne och Snabba reflexer.

Nackdelar: Blodlust, Drogberoende, Förbannelse, Storhetsvansinne och Våghals.

Färdigheter: Bluff, Första hjälpen, Historia, Kastvapen, Klättra, Närstrid, Ockultism, Politik, Stridsmanövrar och Upptäcka samt besvärjelser.

Utrustning: Pergament, bläck, penna, kolkriter, läderrustning, besvärjelsesamling, skalm, bredsvärd och praktiska kläder.

Thul (endast dvärg)

Allas blickar vändes mot mig. Alla ville hör vad jag hade att säga och det var inte första gången

som mina råd och förslag var av stor vikt för resans utgång. Jag hatade att färdas längs vägar och jag försökte snabbt komma på några anledningar som skulle kunna övertyga de andra i mitt sällskap att inte följa handelsleden till Patr. Vi kunde vara förföljda men det var inte tillräckligt. Jag behövde komma på en annan anledning. Det kunde vara vad som helst. Bara jag slapp att färdas bland mänsikorna. Jag öppnade min mun och kunde höra min egen röst när jag började förklara för, Magnomond, Gaur, Sankil och Bailhorn. Det finns en stor barkaorm. . .

Fördelar: Gott rykte, Minne och Språksinne.

Nackdelar: Alkoholism, Fanatism, Girighet, Glupskhet, Intolerans, Lathet och Ärlighet

Färdigheter: Första hjälpen, Hantverk, Historia, Lag, Närstrid, Ockultism, Religion och Talare.

Utrustning: Rejåla kläder, en ringbrynjerustning och ett närstridsvapen, färg och nålar samt pergament och kolkritor.

Tjuv

Tuppen gal och gjorde kuppen omöjlig. Jag hade hoppats på att stjåla ett dussin av hönsens



ägg men fågelfäna väsnades så. Jag han gömma mig men mycket riktigt så hade galandet väckt trälarna och de kom ut för att se vad som orsakat kacklet. Men det var ännu bättre för mig. Tack vare tjänstefolket så kunde jag ta mig in genom den öppna dörren och tömma matkällaren på bröd, kött och nötter. Men det slutade olyckligt. På vägen ut ur syllhuset så stötte jag på en yngling. Det gällde livet och min dolk lyckades dräpa barnet innan han han tillkalla uppmärksamhet. Det var inte första gången jag släkt någons liv men i mina böner så önskar jag att de klarar sig genom stormen och får sitta med sina bröders sida.

Fördelar: Bra lukt och smaksinne, lakttagelseförmåga, Immun, Lokalsinne, Mörkerseende och Sjätte sinne.

Nackdelar: Dåligt rykte, Envishet, Fiende, Kleptoman, Mytoman och Våg Hals.

Färdigheter: Bluff, Dyrka upp lås, Förklädnad, Gömma sig, Kastvapen, Klättra, Lyssna, Närstrid, Smyga, Undre världen och Upptäcka.

Utrustning: Anonyma kläder, en dolk, dyrkar, kastkniv och en guldring.

Vedun (endast Stormländare)

Skolad i magi och hatad av gerbanisanhängarna har tvingat dig att leva i vildmarken. Du har gömt dig i skogarna eller uppe i bergen och endast kommit i kontakt med andra när du själv valt det. Djuren och naturen har blivit dina vänner och vissa skulle säga att du kan tala med fåglarna och höra trädens klagosånger i vinden. Dina kunskaper i vitner har underlättat ditt liv bland trollen och vildarna. De som vet att du finns respekterar dig, om än av misstänksamhet och misstro. Fynhemmarna är inte beredda att ha dig levande mitt ibland dem så du har tvinagats till exil, något som du har lärt dig att tycka om.

Fördelar: Lokalsinne, Mörkerseende, Minne, Sjätte sinne och Skarp blick.

Nackdelar: Dåligt rykte, Fiende, Förbannelse, Mörk hemlighet och Trollblod.

Färdigheter: Bluff, Djurkunskap, Förklädnad,

Gillra/ desarmera fällor, Gömma sig, Klättra, Ockultism, Växtkunskap och Överlevnad samt besvärjelser.

Utrustning: Grova kläder i naturfärger, stav, kolkritor, besvärjelsesamling och kråkfjädrar.

Vildbronja (endast Stormländare)

Kovr, Haaral och Svartleif var alla vildbronjor. De var kända för sitt raseri i strid, sin obrytbara lojalitet och sin vilja att samarbeta. Under fyrtio årstider hade de tjänstgjort som hirdmän och personlig vakt åt sköldjarlen i Saaga. Men i våras mötte de alla sin baneman, Angvar. Denna Angvar, en man från det vilda landet i norr, hade sänts till Ejland för att utfärda en blodshämnd, hans uppdrag var att dräpa Saagas jarl och blota hans kropp. Men mellan den vildländske mördaren och herremannen stod det tre vildbronjor. Men inte ens dessa tre bärsäkar kunde hindra Angvar från sitt dåd.

Fördelar: Bärsärk, Lokalsinne, Mörkersyn, Sjätte sinne, Skarp blick och Tur.

Nackdelar: Alkoholism, Blodlust, Dåligt rykte, Fiende, Intolerans, Ohyra, Trollblod, Vitnerskräck och Våghals.

Färdigheter: G/D fällor, Gömma sig, Jakt, Klättra, Närstrid, Smyga, Stridsmanövrar, Överlevnad, Upptäcka,

Utrustning: Praktiska kläder av päls och skinn, skäggyxa, huggsabel, stor rundsköld, björntass, läderharnesk, vattenskin, småviltssnaror halsband med vargtänder.

VAPEN OCH RUSTNINGAR I TRUDVANG

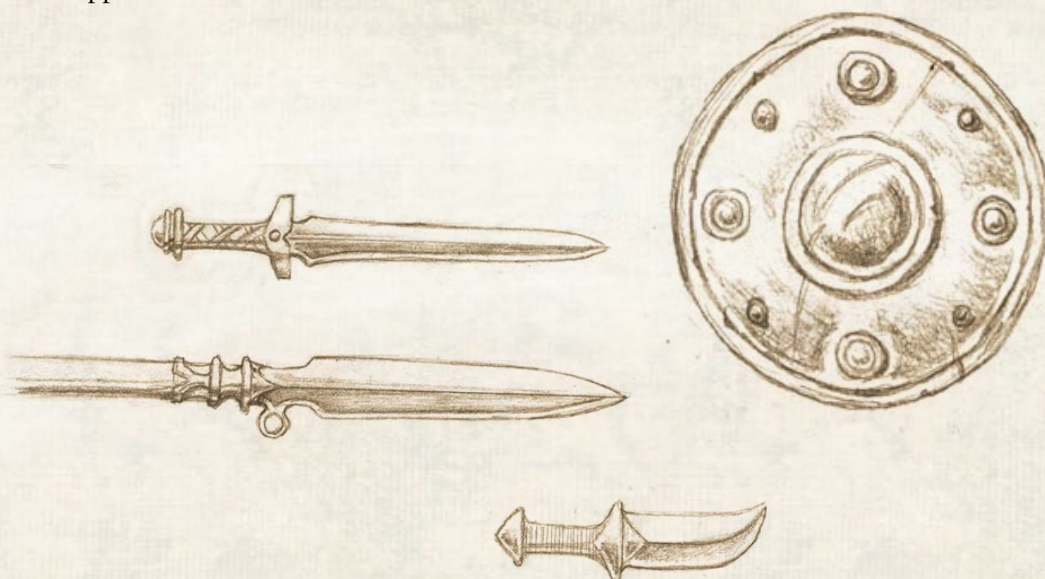
Nedan finns en vapentabell där vapen, specifika för Trudvang presenteras, tillsammans med de vapen som presenteras i Sagas grundregler. Några vapen kan ha bytt namn eller fått ändrade värden i attackmodifikation och skadeförändring.

Det finns en ny regel som påverkar Attackmodifikationen. När A-mod. blir +4 så omvandlar man den modifikationen till iT6.

Exempel: Din rollperson har +1 i Styrkebonus och beväpnar sig med ett tvåhandssvärd. Då ska skadan slås med 2T6 istället för iT6+4.

Obeväpnad strid

Ett slag mot ansiktet, en spark mot skrevet eller tackling i ryggen. Alla attacker som inte sker med vapen eller tillhygge hamnar i denna kategori och omfattas av samma regler.



SAGA TRUDVANG

NÄRSTRIDSVAPEN	FATTNING	A-MOD.	S-MOD.	PRIS
Obeväpnad strid	1H	0	-1	—
Kniv	1H	+1	0	1 sm
Dolk	1H	+1/+3**	0	3 sm
Skalm	1H	+1/+3**	+1	9 sm
Huggsabel	1H	+3/+1*	+1	11 sm
Bredsvärd	1H	+2	+1	12 sm
Meikka	1H/2H	+3/+1*	+2	14 sm
Slagsvärd	1H/2H	+3/+1*	+2	18 sm
Tvåhandssvärd	2H	+3/+1*	+3	24 sm
Träklubba	1H	+1	0	3 km
Stav	2H	+1	0	4 km
Spikkklubba	1H	+1	+1	8 km
Stridsklubba	1H	+2	+1	4 sm
Stridshammare	1H/2H	+3/+1*	+1	8 sm
Tvåhandsklubba	2H	+3/+1*	+1	4 km
Morgonstjärna	1H	+2	+2	9 sm
Tvåhandshammare	2H	+3/+1*	+3	23 sm
Handyxa	1H	+1	+1	5 sm
Stridsyxa	1H	+2	+2	9 sm
Skäggyxa	1H/2H	+3/+1*	+2	12 sm
Pendelyxa	1H/2H	+3/+1*	+2/+1T6***	9 sm
Stridshacka	1H/2H	+3/+1*	+2	8 sm
Tvåhandshacka	2H	+3/+1*	+3	15 sm
Tvåhandsyxa	2H	+3/+1*	+3	18 sm
Jaktspjut	2H	+3/+1*	+1	3 sm
Långspjut	2H	+3/+1*	+2/+1T6***	4 sm
Glef	2H	+3/+1*	+3	14 sm
Huggspjut	2H	+3/+1*	+3/+1T6***	16 sm
Piska	1H	+3/+1	0	1 sm
Stridsslaga	1H	+1	+1	6 sm
Stridsgissel	1H	+1	+2	10 sm
Tvåhandsslaga	2H	+3/+1*	+2	9 sm
Trollgissel	2H	0	+3	14 sm

* Dessa vapen har +3 i Attackmodifiering så länge man kan hålla motståndaren på normalt avstånd. Kommer han in på kort avstånd så får man bara en modifiering på +1.

** Dessa vapen har +3 i Attackmodifiering så länge man kan hålla motståndaren på kort avstånd. Håller han sig på normalt avstånd får din rollperson endast tillgodo se sig en modifiering på +1.

*** Detta vapen ger +1T6 i Skadeförändring om den används från hästryggen när hästen rör sig (travar eller galopperar) i attackens riktning.

FATTNING berättar hur många händer som din rollperson måste använda för att hantera det vapen som han har i händerna. Ett vapen med 1H/2H kan användas med såväl en hand som med två händer.

A-MOD betyder Attackmodifiering och visar hur mycket plus din rollperson får på sin totala färdighetsnivå på färdigheten Närstrid när han använder sitt vapen.

S-MOD står för Skadeförändring och visar det värde som din rollperson får lägga till den T6 som han slår för att få fram skadan.

PRIS visar hur mycket vapnet kostar. Det visar priset i kopparmynt (KM) eller silvermynt (SM) men på många ställen i Trudvang så används byteshandel och då ska varorna som används som betalningsmedel ha ett värde av det angivna priset.

SAGA TRUDVANG

AVSTÅNDSVAPEN	FATTN.	A-MOD.	S-MOD.	ELDH.	RÄCKV.	PRIS
Jaktbåge	2H	+2/+1	0	1/1	40m/ 100m	6 sm
Förstärkt båge	2H	+2/+1	+1	1/1	70m/150m	10 sm
Sammansatt båge	2H	+3/+2	+2	1 2	100m/200m	22sm
Lätt armborst 1H/	2H	+3/+2	+1	1/2	50m/100m	32 sm
Armborst	2H	+3/+2	+2	1/2	80m/150m	45 sm
Tungt armborst	2H	+3/+2	+3	1/3	120m/200m	75 sm
Slunga	1H	+2/+1	0	1/2	(STYx2)/(STYx10) m	1 sm
Stavslunga	2H	+2/+1	+1	1/2	(STYx2)/(STYx20) m	3 sm
Liten sten	1H	+1/0	-1	1/1	(STYx2)/ (STYx5) m	—
Stor sten	2H	-1/-2	+1	1/2	(STY)/(STYx3) m	—
Kastkniv	1H	+1/0	0	1/1	(STYx2)/(STYx5) m	1 sm
Kastyxa	1H	+1/0	+1	1/1	(STY)/(STYx5) m	5 sm
Kastspjut	1H	+2/+1	+2	1/1	(STYx2)/(STYx10) m	3 sm

FATTN. berättar hur många händer som din rollperson måste använda för att hantera det vapen som han har i händerna. Ett vapen med 1H/2H kan användas med såväl en hand som två händer.

A-MOD. betyder Attackmodifikation och visar hur mycket plus din rollperson får på sin total färdighetsnivå på färdigheten Bågsytte eller Kastvapen när han använder sitt vapen. Det första värdet används när målet finns inom den korta räckvidden och det andra värdet används när trollet befinner sig längre bort än den korta räckvidden men inom den långa räckvidden.

S-MOD. står för Skademodifikation och visar det värde som din rollperson får lägga till den T6 som han slår för att få fram skadan.

ELDH. står för Eldhastighet och det visar hur ofta skytten kan avlossa en projektil. 1/1 betyder att han kan skjuta varje Stridsrunda, 1/2 betyder att det tar en Stridsrunda att ladda om och därför kan han endast avlossa sin projektil varanna Stridsrunda och 1/3 betydeer att det tar två Stridsrundor att ladda om och därför kan personen som använder vapnet endast skjuta var tredje Stridsrunda.

RÄCKV. betyder Räckvidd och det visar hur långt vapnets projektiler kan avfyras och fortfarande göra skada. Det första värdet visar vad vapnet har för kort avstånd. Befinner sig målet inom detta så kan skytten tillgodo ses sig en högre Attackmodifikation. Den andra räckvidden visar vapnets maximala räckvidd.

PRIS visar hur mycket som rustningen kostar. Det visar priset i silvermynt (SM) men på många ställen i Trudvang så används byteshandel och då ska varorna som används som betalningsmedel ha ett värde av det angivna priset.

SKÖLD	NÄRSTRIDSFÖRSVAR	AVSTÅNDSFÖRSVAR	BV	PRIS
Liten sköld	+1	+1		1 sm
Medelstor sköld	+1	+2		2 sm
Stor sköld	+2	+3	-1	3 sm
Metallskoning	+1*	—	-1**	1/ 2/ 3 sm***

* +1 läggs till sköldens ursprungliga värde i Närstridsförsvar.

** -1 läggs till sköldens ursprungliga värde i Begränsningsvärde.

*** Priserna anger kostnaden för metallskoning för en liten sköld/ medelstorsköld/ stor sköld.

NÄRSTRIDSFÖRSVAR är ett värde som visar hur mycket din rollperson får lägga till sin egenskap Försvar när han slåss i Närstrid.

AVSTÅNDSFÖRSVAR är det värde som visar hur mycket som din rollperson får lägga till din rollpersons Försvar när han försvarar sig mot attacker från avståndsvapen.

BV står för Begränsningsvärde och är ett värde som dras från din rollperson totala färdighetsnivå när han försöker utföra fysiska handlingar.

PRIS visar hur mycket som rustningen kostar. Det visar priset i silvermynt (SM) men på många ställen i Trudvang så används byteshandel och då ska varorna som används som betalningsmedel ha ett värde av det angivna priset.

Kniv

Kniven är en 20 till 25 centimeter lång eneggad klinga. Främst används kniven som ett redskap, så väl av kockar, lädermakare som fiskare och trädgårdsmästare. Men för vissa ljusskygga individer så kan en kniv räcka för att utföra ett dulgadråp.

Dolk

En dolk kan se ut på många olika sätt. Den kan var böjd, rak, bred eller lång. Det som skiljer dolken från kniven är att den allt som oftast är dubbeleggad och något längre. Några exempel på dolkar är den stormländska Björntassen eller den mittländska Ringdolk.

Skalm

Skalmen är en kort svärd. Den är cirka en halv meter lång och ofta dubbeleggad. Skalmen är sällsynt i Stormländerna men är dessto vanligare i Mittland där vapenmästarna skolas i kamp med två svärd.

Huggsabel

Det är ett eneggat svärd med rak eller böjd klinga. Det används att hugga med och fungerar dåligt i trånga utrymmen där stöt- och sticktekniker är att föredra. Huggsabel härstammar från vildbronjorna men används idag i hela Osthem.



Bredsvärd

Bredsvärdet är ett mittländskt vapen. Det är ett rakt, dubbeleggat svärd på cirka en meter. Det är till för strid och nästan alla vapenföra män i Majnjord bär ett bredsvärd. Ibland kallas det för stridssvärd.

Meikka

Det alfiska svärdet Meikka var från början en stridsklubba gjord av trä. I och med att alferna lärde sig smideskonsten så ersatte de den främre delen av stridsklubban med en svärdsklinga.

Slagsvärd

Slagsvärdet är ett tungt enhandssvärd som endast de starkaste av krigare orkar svinga. De fruktade jaarnbrotir från Vortland är beväpnade med sådan svärd. Klingan är över en meter vilket tillsammans med hjaltet gör vapnet till mer än 120 centimeter långt. Det är alltid dubbeleggat och kan svingas i två händer.

Tvåhandssvärd

Det är sällan man stöter på ett långt svärd som kräver två händer för att svinga. Vilbronjorna har ärbara krigare som utrustas med tvåhandssvärd smidda av brons. Svärdet är cirka en och en halv meter långt och är ett fruktat vapen i rätt händer.

Träklubba och Tvåhandsklubba

En gren från ett träd, ett stolsben eller en vackert sniddad träklubba. Alla dessa saker och några till faller under denna kategori och regeltekniskt behandlas de på samma sätt.

Stav

Snida och silversmyckad eller hämtad direkt från marken, alla stavar mellan en och en halv till två och en halv meter behandlas på samma sätt, regeltekniskt. Gandmän och Vedunar brukar bär stavar. Ofta är de endast till för vandringar men vissa kan svära på att de gjorda av renaste vitner.

Spikklubba

En klumpig träklubba med rostiga spikar tillverkad av ett troll eller en snidad träklubba med bronsnitar på, båda typerna behandlas med hjälpa av samma regler.

Stridsklubba

En stridsklubba är gjord av trä men har förstärkts med metallbeslag. Den kan flensar eller nitar av metall och träskaftet är ofta lindad med läder för att öka vapnets tålighet. Stridsklubban är ett vanligt vapen i Vastermark då Nidendomen inte tillåter användandet av svärd.

Morgonstjärna

Morgonstjärnan är en stridsklubba med klotformat och nit eller spikförsatt huvud. Vapnet är en meter långt och på grund av det metallskodda huvudet så är det ett tungt och fruktat vapen.

Stridshammare och Tvåhandshammare

Stridshammaren är ett ovanligt vapen som sällan ses i händerna på andra än dvärgarna. Vapnet är cirka en meter långt och har ett litet hammarhuvud längst ut på ena änden. Tvåhandshammaren är nästan en och en halv meter lång och har ett betydligt större huvud.

Handyxa

Handyxan är, precis som kniven, egentligen ett redskap. Man kan hugga ved eller bygga ett läger med hjälp av yxan. Men självfallet fungerar den också som ett vapen. Handyxan är cirka en halv meter lång.

Stridsyxa

Denna yxa är strax under en meter lång och är smidd för strid. Skaftet är lindat med läder för att öka vapnets tålighet och yxans huvud är stort och är en lång egg. Vapnet är vanligt i så väl Stormländerna som Vastermark men används inte lika ofta av mittländarna, som alla vet fördrar svärdet.

Skäggyxa

Den här yxan är den tyngst varianten som en människa orkar hantera i en hand. Den har ett stort tungt yxhuvud med ett kraftigt skaft. Yxan är vanlig bland vildbronjorna och stormländska bärsärkar.

Pendelyxa

Pendelyxan är ett ryttarvapen som enbart finns i Vastermark. Skaftet är långt, över en meter och yxans huvud är stort och halvmåneformat och till skillnad från vanliga yxor så pekar eggen rakt fram i stället för åt sidan. Nidendomsridarna är mästare på denna typ av vapen.

Stridshacka och Tvåhandshacka

Hackan är ett ovanligt vapen och används främst som ett redskap vid malmbrytning och tunnelgrävning. Det är därför som det oftast används som ett vapen av dvärgarna. Det är sällan det används att slåss med av människorna annat än i nödfall.

Tvåhandsyxa

Tvåhandsyxan är en och en halv meter lång yxa med stort och tungt huvud. Skaftet är oftast lindat med läder för att öka vapnets tålighet. Tvåhandsyxan är ett otympligt men skräckinjagande vapen och användas endast av starka och hårda krigare, oftast från Vildland.

Jaktspjut

Detta spjut är cirka två meter långt och har ett kraftigt skaft och blad. Det används främst till jakt men det går alldeles utmärkt att spetsa troll med det.

Långspjut

Långspjutet är cirka tre meter långt men det kan mäta ända upp till fyra meter. Det används främst som lans från hästryggen men i vissa arméer så är även hirdsmän beväpnade med spjuten och då främst för att möta beridna krigare och riddare.

Glef

Glefen är ett vastermarkiskt vapen. Det har ett skaft på cirka två meter och på ena änden sitter det en klinga. Vapnet används främst att hugga med men kan i nödfall användas som ett stickvapen. Det sägs att den vastermarkiska glefen är förgångaren till det mittländska huggspjutet.

Huggspjut

Huggspjutet är cirka 2 meter långt och på vars ena ände det sitter en stor och kraftig klinga. Vapnet används främst att hugga med, som man hör på dess namn, men fungerar utmärkt att sticka med. Det är ett tungt spjut som nästan utslutande används i Mittland.

Piska

En piska är egentligen inget vapen utan ett redskap som används av boskapsskötare. Men självklart går det att använda som ett vapen men det är svåranvänt. Alla typer av piskor, korta, långa eller flertungade behandlas med samma regler.

Stridsslaga och Tvåhandsslaga

Från början var slagan ett bonderedskap men den som används i strid har förstärkts med metallbeslag. Slagan är gjord av trä men har klätts med metall. Tvåhandsslagan är stridsslagans storebror och ger mer i skada. Precis som stridsslagan så är tvåhandsslagan vanligast i Vastermark.

Stridsgissel

Stridsgisslet är ett ovanligt vapen som härstammar från södra Vastermark. Vapnet består av ett halvmeter långt skaft i vars ena ände det finns en halvmeterlång kedja sattfast. I änden på kedjan finns det en klot, som kan vara försett med spikar. Hirdsmannen svingar vapenat så att klotet ska träffa motståndaren. På grund av vapnets kedjelänk så är det svåranvänt.

Trollgissel

Ett trollgissel är ett vapen som består av en cirka två meter lång, kraftig kedja i vars ena ände det sitter ett spikföret järnklot. Vapnet är mycket tungt och otympligt men i händerna på ett troll eller anna storvuxen fiende kan det utdela skrämmande hög skada.

Jaktbåge

Jaktbågen är i första hand ett redskap som en jägare använder sig av vid jakt av mindre vilt. Det är den vanligaste pilbågen i Trudvang. Många äger en båge och allt från bönder till jarlar har en hemma. Men, en jaktbåge kan också fungera som ett dugligt avståndsvapen och hirdsmän, spjutsvennar och vapenbröder runt om i Trudvang använder jaktbågen som ett vapen.

Förstärkt båge

Den förstärkta bågen används också till jakt men då ofta mot större djur som björn, älg och troll. Den är kraftigare än sin lillebror och själva bågen är byggd av flera material, till exempel trä, horn och ben. Om det finns bågskytta med i en här så är de ofta beväpnade med den förstärkta båge tack vare den långa räckvidden.

Sammansatt båge

Den sammansatta bågen, eller alfbågen som den också kallas, är den kraftigaste bågen och dessutom den som har längst räckvidd. Den är precis som den förstärkta bågen sammansatt av flera olika material men är dessutom konstruerade på ett annat sätt än de två andra bågarna. Det är denna konstruktion som få människor känner till och bågen har därför blivit förknippad med alferna då de uteslutande använder sig av den sammansatta modellen.

Lätt armborst

Generellt tillverkas och används armborst endast i Vastermark. Dvärgarna har också lärt sig hantverket men det är mycket få mittländare, nhoordländare och stormländare som

använder sig av armborst. Det lätta armborstet är ett komplementsvapen till en yxa eller svärd och kan, av starka krigare, avfyras med en hand, men den måste laddas om med två händer.

Armborst

Ett vanligt armborst, många av krigarna i de vastermarkiska härerna utrustas med armborstet. Det är ett effektivt vapen, även om det tar en liten stund att ladda, och fungerar utmärkt även för en otränad kämpe.

Tungt armborst

Det är ovanligt att se en personen som beväpnar sig med ett tunga armborst. Det fungerar oftare som ett monterat pallisadvapen eller som bestyckning på ett skepp. Men det har förekommit att personer bär och avfyrar tunga armborst utan att behöva stöd, ett exempel är gråehjonshärjarna från norra Vastermark. De bar alla ett tungt armborst och satte skräck i så väl bönder som hirdsmän i området.

Slunga och Stavslunga

Slungan är ett billigt och därför också vanligt avståndsvapen i Trudvang. Det är från början ett jaktredskap främst för jakt av gnagare och småvilt så som harar och fåglar. Slungan är inget kraftfullt vapen men kan med en lyckad träff mycket väl söva en vuxen karl. Stavslungan är en vidarutveckling av den vanliga slungan och har en längre räckvidd än sin kusin.

Liten sten och Stor sten

Varken den lilla stenen eller den stora stenen är några vapen. Men kastar man sten på någon så kan det ge skada. Men den stora stenen används flitigt av försvararna uppe på murar och pallisader. Man välter helt enkelt ut stora stenar på angriparna medan de försöker resa sina belägringsstegar. Det är ett mycket billigt alternativ till pilbågar, kokande olja eller vitnervävare.

Kastkniv

Kastkniven är en en kniv med dubbeleggat och tungt blad som gör den fördelaktigt, jämfört med en vanlig kniv eller dolk, att kasta. Vapnet är inte så vanligt då krigsmän väljer att använda sin vanliga knivar till att kast, men får då inte tillgoda sig någon attackmodifikation för detta.

Kastyxa

Kastyxan sägs vara dvärgarnas påfund. På samma sätt som med kastkniven så kan man kasta den vanliga handyxan men får då inte tillgoda sig den attackmodifikation som kastyxan har.

Kastspjut

Kastspjutet är ett kort och lätt spjut med tungt blad som gör att den fördelaktigt att kasta. Kastspjutet används främst av alferna men även av vildar och skogsfolk i Osthem och Nhoordland.

Liten sköld

En liten sköld bärs fastsatt på bärarens underarm och kan vara antingen rund, trekantig eller frykantig. Den är vanlig bland båtsmän och havsvargar eftersom det är enklare att ha små sköldar och vapen ombord på en båt med alla master, tunnor och trånga utrymmen. Den lilla skölden används också av av småväxta folk, vättar, småtroll och andra Svartlidsknytt.

Medelstorsköld

Den medelstora skölden är den absolut vanligaste. Riddarmännen från Vastermark har sina droppformade sköldar och stormländarnas hirdsmän har sin enkla runda. Skölden är gjord av trä men kan vara så väl klädd med tyg som läder eller utsmyckade med koppar eller järn. Om den är metallskod så tål den dessutom mer stryk.

saga trudvang

RUSTNING	R-MOD.	BV	PRIS	KROPPSDELAR
Läder/päls	1			
Benskenor/ byxor			3 sm	Höger och vänster ben
Gördel			2 sm	Mage
Kjol			5 sm	Mage, höger och vänster ben
Armskenor			3 sm	Höger och vänster arm
Harnesk			5 sm	Bröst och mage
Jacka/tunika			8 sm	Bröst, mage, höger och vänster arm
Skjortel			11 sm	Bröst, mage, höger och vänster arm samt höger och vänster ben
Huva			1 sm	Huvud
Huva med hätta			3 sm	Huvud och bröst
Metallförstärkt läder	2			
Benskenor/ byxor			7 sm	Höger och vänster ben
Gördel			4 sm	Mage
Kjol		-1	11 sm	Mage, höger och vänster ben
Armskenor			6 sm	Höger och vänster arm
Hätta			5 sm	Bröst
Harnesk			9 sm	Bröst och mage
Jacka/tunika		-1	15 sm	Bröst, mage, höger och vänster arm
Skjortel		-1	22 sm	Bröst, mage, höger och vänster arm samt höger och vänster ben
Hjälm			3 sm	Huvud
Ringbrynja	3			
Byxor/kjol		-1	23 sm	Höger och vänster ben
Skjorta		-1	30 sm	Bröst och mage
Tunika		-2	40 sm	Bröst, mage, höger och vänster arm
Skjortel		-2	63 sm	Bröst, mage, höger och vänster arm samt höger och vänster ben
Huva			10 sm	Huvud
Huva med hätta		-1	25 sm	Huvud och bröst
Fjällpansar	4			
Kjol		-2	33 sm	Höger och vänster ben
Hätta		-1	21 sm	Bröst
Harnesk		-2	42 sm	Bröst och mage
Tunika		-2	70 sm	Bröst, mage, höger och vänster arm
Skjortel		-3	103 sm	Bröst, mage, höger och vänster arm samt höger och vänster ben
Plåtrustning	5			
Ben skenor		-2	45 sm	Höger och vänster ben
Armskenor		-2	39 sm	Höger och vänster arm
Harnesk		-3	58 sm	Bröst och mage
Hjälm		-2	19 sm	Huvud

Värdena för arm- och benskenor är alltid utsatta i par. Om din rollperson endast vill ha en så halvera pris och vikt.

R-MOD. Står för rustningsmodifikation och det är det värde som dras av från den skada som en träff från ett vapen eller dylikt åsamkar.

BV står för Begränsningsvärde och det är ett värde som dras av från din rollpersons totala färdighetsnivå när han utför fysiska handlingar. Det är endast det högsta Begränsningsvärdet som används. Om din rollperson till exempel har plåt på ben, armar och kropp så får han ett Begränsningsvärde på -3, inte det sammanlagda som skulle ha blivit -7.

PRIS visar hur mycket som rustningen kostar. Det visar priset i silvermynt (SM) men på många ställen i Trudvang så används byteshandel och då ska varorna som används som betalningsmedel ha ett värde av det angivna priset.

KROPPSDELAR berättar vilka kroppsdelar som den valda rustningen skyddar. Om din rollperson blir träffad på någon av de skyddade kroppsdelarna så får han tillgodo se sig R-MOD för den träffen.

Stor sköld

Den stora skölden används inte så ofta. Mittländarna tar fram sin stora, runda sköldar när det nalkas tronskifte och gråtrollen i Bjarnskog är starka nog att bär dessa tunga sköldar. Om den stora skölden dessutom är skodd med metall så är det endast de starkaste krigarna som lyckas kämpa med den.

Läddrustning

Läddrustningen är den vanligaste rustning i Trudvang. Armskenor av läder kan en jägare bära, benskenor är inte ovanligt på karavanvakter och bland hirdsmännen och krigarna är det mycket vanligt med både tunikor, skjortlar och huvor av läder.

Metallförstärkt läder

Till skillnad från de vanliga läddrustningarna så bärs de nit- eller ringförsedda läddrustningarna av erkända kämpar, jarlar och herremän. De kan var vackert dekorerade med stärkande metall men kan lika gärna vara ful, sotiga och fullproppade med nitar, plattor och ringar, allt beroende på vem som bär den.

Ringbrynja

Ringbrynjerustningen är tillverkade av små ringar som har länkats samman, om sex eller

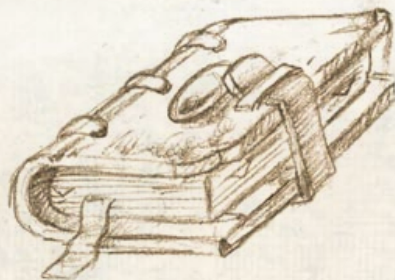
åtta ringar. En ringbrynjeskjorta bärs av rika kämpar och heliga krigare. Ringbrynjan är lätt att röra sig i men är betydligt tyngre än rustningar av läder.

Fjällpansar

Denna rustningstyp är inte så vanlig i Osthem utan förekommer i Mittland och Vastermark. I grunden är det en läddrustningen men som har klätts med fjäll, som sitter så tätt tillsammans att de bildar ett heltäckande skydd. Fjällens form kan variera, ett kungstrolls fjällpansarkjol är mycket olik en mittländsk svärdmästares fjällpansartunika.

Plåtrrustning

Plåtrrustningen är ovanlig. Hos människorna så kännetecknas de vastermarkiska herremännen av att i strid bära plåtrrustningar. Det finns självfallet andra folk som använder plåt som kroppsskydd. Där är dvärgarna ett av dessa folk. De är mästare på plåtsmide och deras plåtrrustningar är oöverträffade i kvalitet. Vildmän från Nhoordland och stormländska hirdsmän kan ha vissa delar av sina rustningar gjorda av plåt, så som endast benskenorna eller harnesket. Men aldrig har man skådat en alf i plåt rustning och mycket sällan bär de mittländska svärdssvingarna rustningar av plåt när de beger sig ut i strid.



saga trudvang

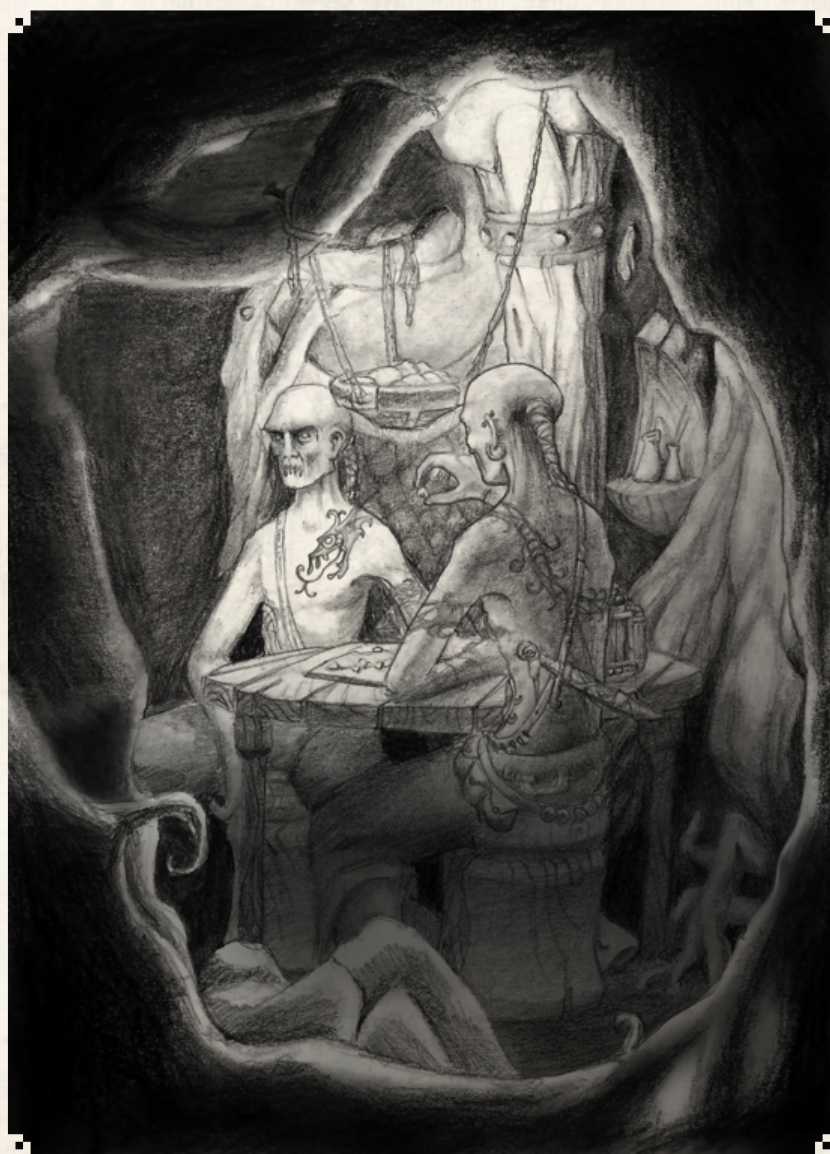
huset BORTOM DÖRREN

Ett äventyr till Saga Trudvang

av Niklas Wistedt

Viss bearbetning av Anders Lekberg

Illustrationer av Gabriel Forsén



Vargsabel

INLEDNING

Huset bortom dörren är tänkt att vara ett klassiskt detektiväventyr för 3-6 spelare. Äventyret bygger på problemlösning och användandet av sinnet är ofta att föredra framför en skicklig svärdshand. Äventyret passar alla typer av spelare, nybörjare såväl som mer erfarna. Jag har medvetet skrivit relativt omfattande beskrivningar av alla viktiga rum och spelledarpersoner i syfte att förenkla för den oerfarne spelledaren och minimera förhandsarbetet för denne. Äventyret skall kunna spelas med alla typer av yrken men det underlättar för spelarna om gruppen innehåller minst en tjuv och en nidendomskrigare eller gavlian med besvärjelsen Uvenlavärn.

Om SL vill att spelarna skall få det lättare att klara av äventyret så kan han låta en av rollpersonerna vara gandsman/svärdsmagiker.

Huset bortom dörren bygger på Saga-Trudvangs regelverk. Följande publikationer krävs för att äventyret skall kunna spelas som det är tänkt;

Saga: Rollspelet

Artikeln: Saga-Trudvang

Jorges Bestiarium

Mittland: kampanjemodul

Förkortningar som används i detta äventyr är:

SL = *Spelledare*

RP = *Rollperson*

SLP = *Spelledarperson*

TN = *Total nivå, det värde som ska underskridas med resultatet av 1T20*

Översikt

Äventyret börjar med att Rollpersonerna överraskas under en resa i skogen av ett fruktansvärt oväder och på så sätt tvingas söka skydd i Huset bortom dörren - ett gigantiskt, underjordiskt värdshus i hjärtat av skogens djup. Snön vråker ner och Rollpersonerna tror att deras sista

stund är kommen när de plötsligt får syn på en oljelykta i vinternatten.

När Rollpersonerna stiger in i värdshuset märker de snart att allt inte är som det skall. Stämningen är tryckt och folk är oroliga och rastlösa. Rollpersonerna nås av informationen att folk har dött nyligen innanför Husets väggar.

Rollpersonerna påbörjar förhoppningsvis efterforskningar och utforskardelen i äventyret tar fart. Här lär Rollpersonerna känna Husets invånare och olika rum. Förhoppningsvis kommer de så långt i sitt detektivarbete att de förstår att en demon är lös i Huset och att alla runtomkring dem är potentiella mördare, till och med de själva! Nu måste de finna ett sätt att förgöra demonen på innan de förgörs själva. Men det är en kamp mot klockan. Varje dygn uppdragas nya mord och ondskan kan ruva i var man och kvinnas hjärta. Missströsta intel! Lösningen på detta gruvliga problem finns inom Husets väggar, ty allt är inte vad de ser ut att vara, den mörkaste skuggan kan innehålla ljusets vapen...

Vad vore ett klassiskt äventyr utan en slutstrid mot ärkeskurken? Givetvis ska Demonen få på pälsen och dräpas, eller flyr den ut i Trudvangs skogar för att slicka sina sår och en dag återvända till människornas värld?

Bakgrund

Huset bortom dörren är ett stort, underjordiskt värdshus beläget någonstans i Svartliden norr om borgen Taldwen i norra Runvjiik.

Utvärdshuset är beläget under rötterna på ett jättelikt barrträd, det enda som syns på utsidan är en enkel trädörr försedd med en portklapp. Huset bortom dörren är en magisk plats på många vis men det som är grunden till värdshusets mystik är en förtrollad källa långt ner i underjorden. Källan har en rad egenskaper, ehuru vattnets föryngrande förmågor måste nämnas som dess främsta. Konsekvenserna av denna förunderliga källa blir följaktligen att många utav husets gäster och anställda är mycket, mycket gamla.

På värdshuset är alla välkomna, gråehjon som alf, människa som dvärg. Vissa gäster stannar bara en natt, andra en livstid eller längre. I salarnas dunkla rum kan man möta på såväl vänner som potentiella fiender. En gäst är välkommen att bosätta sig i huset om hon så önskar. Så länge det finns ett rum ledigt och gästen inte ställer till problem får hon stanna hur länge hon vill. Har man inga pengar finns det alltid andra sätt att göra rätt för sig. Således hade livet sin stilla gång i Huset bortom dörren i århundraden och alfen Ithan, som grundat gästgivargården med sin mänskliga fru Esrid skulle fira sitt fyrahundratjugoandra år som värdpar för detta osannolika värdshus när plötsligt mörka moln skymde en annars klarblå hösthimmel..

För sex dagar sedan kom en ung kvinna till Huset bortom dörren, hon var svårt skadad efter en strid mot en, för värdfolket, okänd motståndare. Sanningen är att hon slagits mot sin egen kropp, besatt av en demon. Kvinnan dog, bara timmar efter att hon anlät till Huset, men detta visste bara demonen själv, som bosatt sig i hennes kropp. Demonen som besatt henne fascinerades av värdshusets brokiga invånare och började sakta men säkert studera dem noggrant. Efter ett par dagar började osämja sprida sig bland Husets gäster och anställda. Munnugg ledde till slagsmål, och slagsmål ledde till mord. En tillfällig gäst, viltjägaren Use, drap en portvakt vid namn Gyra och flydde sedan galen ut i mörkret för att aldrig återvända. Men demonen stannade osynlig kvar, nöjd med sitt illdåd. Dagen efter hittades kokerskan Hirgid död. Styckad låg hon i sin största gryta. Hon mördades av demonen när denne tagit värdshusvärden Ithans skepnad. Så går demonen till väga, den tar skepnad av någon som offret känner och litar på, och slår till när ingen väntar det. Paniken spreds i värdshuset samtidigt som snön utanför vräkte ner likt aldrig förr (en fimbulvinter?). Men än vågar folk inte lämna Huset på grund av rädslan att inte överleva den stränga vinter som råder utanför. Det är många

dagsmarscher till närmsta bosättning och chanserna till överlevnad är små.

Sådan är stämningen i Huset bortom dörren, rädsla blandad med misstänksamhet. Var man och kvinna sover med handen på svärdshjaltet och med ett öga öppet. Men genom den stränga kylan och meterdjupa snön pulsar sig ett sällskap förtvivlat fram för att söka skydd, och deras steg leder dem närmare Huset bortom dörren...

Stämning

Den stämning som SL skall försöka förmedla när han leder detta äventyr är mörk. Värdshuset är en magisk plats och många märkliga saker ryms innanför dess väggar. Gästerna på värdshuset är i många fall märkliga och främmande, och kan ibland uppfattas som skrämmande. En bisarr och brokig skara som på sätt och vis påminner om persongalleriet i TV-serien *Twin Peaks*. Detta i samband med skräcken som demonen sprider genom sina ritualmässiga och vedervärdiga dråpargärningar borde få den tuffaste av rollpersoner att kallsvettas. Spela på det onaturliga och okända i värdshuset. Låt äventyret vara som en sjuk dröm som pendlar mellan angenäma ögonblick och stunder av djupaste terror. Spela på karaktärernas ibland nästan sinnessjuka beteende. Spela på det oförutsägbara i Husets natur, hur allting inte är vad det ser ut att vara.

SL skall dock inte glömma att även vänner står att finna i denna tid av obehag. Många av de som bor i Huset Bortom Dörren är godhjärtade varelser som gärna ställer upp på rollpersonerna även om rädslan tynger deras sinnen.

ÄVENTYRET BÖRJAR

Rollpersonerna har färdats genom skogen i dagar när de plötsligt överraskas av ett vinteroväder ingen av dem tidigare sett like till. De tappar snart orienteringen och pulsar förtvivlat fram genom den iskalla vinternatten.

"Ni pulsar förtvivlat fram genom den piskande, iskalla

snön. En bitande vind viner fram mellan de jättelika trädstammarna och från de avlägsna trädkronorna rasar sjök med snö ner över er. Vindens rytande överröstar skogens alla ljud och ni tvingas skrika till varandra för att göra er hörda. Sakta men säkert ebbar era krafter ut och förtvivlan börjar tynga era sinnen. Plötsligt skymtar ni ett avlägset ljus mellan skogens stammar. Träden delar sig och framför er breder en glänta ut sig. I mitten av gläntan tornar ett jättelikt träd upp sig över er och skymmer månens ljus. Trots snöstormen får ni syn på en dörr mellan trädets rötter och ovanför dörren källan till det ljus ni tidigare skymtat, en oljelykta.”

Förhoppningsvis gör nu rollpersonerna som både du och jag vill, de knackar på dörren. Den är låst med en regel från insidan, så att bara stövla in går uppenbarligen inte för sig. Innanför dörren sitter portvakten Surte på post och han öppnar genast dörren när någon knackar på. Den senaste tiden har Surte, av förklarliga skäl, behandlat besökare lite mer misstänksamt och han kommer att vilja ta en ordentlig titt på Rollpersonerna innan han släpper in dem. Surte är ett stort gråehjon med bister uppsyn som tillsammans med sin bastanta träklubba borde avskräcka från alla försök till bråk. Surte sträcker sig en bit över två meter från marken och hans bröstkorg är bredare än någon människas. Hans skäggiga ansikte, breda näsa och klargula ögon avslöjar omedelbart hans ursprung och släktskap till bastjurs ätt. Trots sitt vresiga humör och sin misstänksamma uppsyn är Surte en redig och hedersam karl som inte tar till nävarna i onödan.

Skänkrummet

När rollpersonerna väl kommit in genom dörren leder en kort, kraftigt sluttande gång in till skänkrummet som är placerat strax under jordytan. I den stora matsalen är det fullt med folk och Rollpersonerna möts av en brokig skara gäster. Uppmärksamma rollpersoner kan redan här uppfatta att stämningen är tryckt. Likväl är ankomsten till Huset Bortom Dörren rollpersonernas räddning från en säker död i



Surte

den obarmhärtiga vinterkylan och här bör det ges tillfälle att andas ut innan de kastas in i det mörka äventyr som väntar dem. Husets skänkrum är ett varmt och ombonat rum. Kraftiga träpålar bär upp ett sviktande och lågt tak i vilket det hänger ett stort antal oljelykter. En bred eldstad är den stora värmekällan i rummet och runt denna samlas ofta de nyanlända gästerna vars kroppar fimbulkylan ännu inte släppt ur sitt grepp. Ett tiotal långbord samlar större delen av gästerna och lågmälda diskussioner blandas med enstaka skrockanden och ibland hörs en sorgsen dryckessång. För den som vill samla ett mindre sällskap finns det även mer avskilda platser i rummet där man kan slå sig ner vid runda träbord. Mat finns i överflöd och var och en betalar så mycket hon själv anser vara själigt. I rummets borte ände ligger bardisken där värden Ithan och bardrängen Olavhe serverar törstiga gäster maskrosvin och mjöd. Väggarna i skänkrummet täcks med tygbonader med hemtrevliga motiv som Ithans fru Esrid tillverkat under långa vinternätter. I rummets mitt öppnar sig ett stort hål i golvet

från vilket en spiraltrappa ringlar sig ner till våningarna under. Denna trappa löper genom hela värdshuset och är den enda synliga förbindelsen mellan dess våningar.

Värdshusvärdinnan Esrid möter rollpersonerna med ett bekymrat ansiktsuttryck och erbjuder dem ett bord att sitta ner vid varpå varmt vin genast serveras till de genomfrusna vandrarna. Hon ojar sig genast över att de har varit ute och "ränt" i snöstormen och att det var rena turen att de hittade till värdshuset. Esrid är en vacker och rundnätt, medelålders kvinna med ett rakt igenom vänligt ansikte, trots att den senaste tidens mörka händelser har satt spår i hennes en gång så strålande leende. Hon har lång, rött hår och blå ögon och bär ett mörkrött förkläde. Det råder ingen tvekan om vem som för befälet i skänkrummet och hon är väldigt mån om sina gäster. De tre flickorna som serverar i skänkrummet heter Sölvha, Rigmod och Rundla. De tre är mycket flitiga och mycket omtäckta av såväl gäster som värdparet. Låt gärna rollpersonerna serveras av Sölvha så att de skapar ett personligt band till den unga barflickan. Sölvha är mycket trevlig och dessutom vacker och lätt att tycka om. Detta gör det lättare att motivera rollpersonernas delaktighet i lösandet av mordhistorien då hon mördas redan senare samma kväll och blir således det första offret efter att RP:na anlant till Huset..

Härefter följer beskrivningar av de olika rum som finns i Värdshuset. De viktigare rummen och personerna beskrivs mer ingående än de som jag lämnar till SL själv att utveckla om så behövs. Tanken är dock att SL skall klara sig med det material som finns nedtecknat.

Gästrummen

De vanliga gästrummen i Huset är av hög standard. De finns som dubbelrum och enkelrum varav de förra kostar ett silvermynt per person och natt att nyttja och de senare kostar femton kopparmynt att övernatta i. Rummen är rena och ombonade även om de är charmigt slitna av tidens tand. Väggar och golv täcks oftast utav

tjocka, karmosinröda mattor som håller urb-ergskylan ute. I varje rum finns ett fyrfat med glödande kol som byts några gånger om dagen av tjänstefolket. Detta innebär att en hemtrevlig och avslappnande värme alltid möter de trötta vandrare som kommer på besök. Möblemanget i varje rum består av en eller två rejäla sängar bäddade med flera tjocka filter. Till varje säng hör också en kista med lås och nyckel för personliga tillhörigheter. En pall och ett skrivbord av mörkt trä ingår i möblemanget såväl som ett stort klädskap med tillhörande galgar.

Läsrum

Läsrummet är samlingsplatsen för de gäster som inte orkar stoja runt i skänkrummet utan snarare nöjer sig med en lågmäld diskussion eller en stunds bläddrande i en god bok. Rummet är ovalt och längs väggarna trängs stora, mörka bokhyllor i samma bastanta träslag som resten av värdshusets möbler är tillverkade i. I bokhyllorna kan man hitta gott om skönlitterära verk då Ithan är en stor konsument av heroiska riddarsagor och annan lättsmält litteratur. Exempel på titlar som återfinns i hyllorna är "herr Glyfwa och sanningens svärd", "riddar Thurgunn och draken Mask" och "Gandmannens förbannelse". Ett antal nötta, skinnklädda fåtöljer finns i rummet som lysas upp av fyra stycken kandelabrar i järn. En öppen spis i rummets borte ände blir den naturliga samlingsplatsen för äventyrare som vill överträffa sina kollegors rövarhistorier i sällskap av en kopp varmt maskrosvin. Rölekka ser alltid till att skrinet med piptobak som står på det runda bordet i mitten av rummet är fullt. Tobaken är av högsta klass och har milt berusande och avslappnande egenskaper varpå den röks under stor njutning av trötta gäster.

Isdolk och Vargsabel

"Den mörka järndörren glider upp på ljudlösa gångjärn och en söt doft av rökelse slår emot er. Rummet innanför dörren är mer en jordkula än ett rum. Längs väggarna och i rummets tak har det enorma trädets grova, knotiga

rötter letat sig ut. Från rötterna i taket hänger ett stort fyrfat i tre kedjor, dess innehåll knastrar lågmält och sprider ett rött, dunkelt ljus. Vid ett runt träbord sitter två barbröstade män på enkla pallar och spelar ett spel med små, vita stenar. De två männen är mycket lika varandra och har mycket mörka, nästan svarta ögon. Båda två är ljusa, nästan bleka i hyn och deras skallar är kalt rakade med undantag från varsin lång, röd hårfläta. De långa och smala männens munnar är hopsyddas med läderband, vilket förklarar deras tystnad.”

De två männen som sitter i rummet kallas Vargsabel och Isdolk. De båda är banemän och tillhör en gammal, bortglömd döds kult som en gång hade ett visst inflytande bland arkerna i norr Mittland. Vargsabel och Isdolk har för länge sedan glömt hur man talar, så det läderband som hindrar dem från att namnge sina bröder har alltså förlorat sin funktion. De två lever på flytande föda som de intar genom näsan. Både Vargsabel och Isdolk talar tjuvarnas och banemännens teckenspråk (total nivå 18) och de kommer enbart att kommunicera på detta sätt. Isdolk har en nyckel till ett rum vilken han endast är beredd att spela om. Spelet kallas ”Stupemannens bila” och det krävs minst total nivå 8 i färdigheten Spelför att känna till dess regler. Isdolk kommer att kräva en insats från motspelaren på minst 50 silvermynt, eller ett föremål med minst detta värde. Om någon av de två banemännen märker att rollpersonen som spelar med Isdolk fuskar kommer de att försöka döda honom. De båda bär på förgiftade dolkar, och båda vet hur man använder dem. Vargsabel och Isdolk känner på sig att det finns en demon i huset bortom dörren men de fruktar inte döden och bryr sig därför inte nämnvärt.

Isdolk & Vargsabel

Mittländare, män

Fördelar: Bra lukt- och smaksinne och

Sjätte sinne

Nackdelar: Fanatism, Fredlös och Stum

Färdigheter: Närstrid TN 12, Spel TN 13 och

Upptäcka TN 13

Språk: Teckenspråk 4

Styrka	6
Styrkebonus	0
Begränsning	0
Motorik	8
Initiativ	+1
Försvar	8
Intelligens	3
Utbildning	0
Kunskap	3
Sinne	3
Psyke	4
Närvaro	7
Spirit	1
Vitnervävning	0
Magi	1

Anfall: Dolk (1T6), Total nivå 13/15

Total kroppsöppning: 9

Skydd: Inget

Övrigt: Isdolk har sytt ihop sin mun med en läderrem och talar inte.

Odan och gästernas kammare

”Rummet som ni stiger in i är långt och smalt, nästan en korridor. Längs väggarna står höga, enkla bokhyllor tillverkade i mörkt trä. Hyllorna är fulla av små statyetter, alla mästerligt tillverkade i vad som liknar vanlig täljsten. Bokhyllorna är flera famnar höga och en ranglig stegen står lutad mot en utav dem. På stegen hänger en oljelykta som sprider ett svagt, men fast, ljus i det i övrigt oupplysta rummet. Bredvid stegen sitter en gammal man klädd i gråa, slitna kläder och sover på golvet. Den lilla mannen har vitt, tunt hår. Hans svaga andetag är de enda ljud som hörs i rummet”

Rollpersonerna har stigit in i gästernas kammare. Den kallas så på grund av de mängder av statyetter som utgör rummets interiör. Varje gång en person stiger in i huset bortom dörren skapas en perfekt avbild av denne i detta rum. Statyetten försvinner om gästen dör eller lämnar värdshuset. Även de som arbetar i huset

bortom dörren har sina avbilder här. Mannen som sover sittandes på golvet heter Odan och har till uppgift att hålla statyetterna rena och fria från damm. Han trivs här och lämnar aldrig rummet. Odan är mycket gammal (och ganska galen) och har inte talat med någon på länge, språket han talar är sedan länge bortglömt. Om Odan väcks av rollpersonerna kommer han att fortsätta sitt arbete, utan att ägna dem någon uppmärksamhet. En RP med färdigheten Upptäcka kan genom ett lyckats slag upptäcka rollpersonernas egna statyetter. Ytterligare ett slag mot färdigheten medför att Rollpersonerna upptäcker att Silvas statyett rasar sönder i en hög med sand. Hon har nu blivit mördad, något som får Odan (om han är vaken) att brista ut i gråt, varpå han ömt samlar ihop sanden i en liten urna och ställer den på samma plats som statyetten hade. Nu finns det möjlighet för Rollpersonerna att skaffa sig ett mäktigt vapen mot demonen. Eftersom demonen finns i Huset så står även hans statyett någonstans på hyllorna. Antingen i form av den kvinna vars kropp han besatt eller som någon annan skepnad han är iklädd. Det enda Rollpersonerna behöver göra är att ha uppseende över statyetterna och se när någon av dem byter form, detta förutsatt att de har förstått att demonen är formskiftare. Har de inte förstått detta kan SL låta dem skymta en statyett som plötsligt byter skepnad, exempelvis med ett slag mot Upptäcka (eller Närvaro). När Rollpersonerna väl har lagt beslag på statyetten så har de en otrolig fördel, de vet hela tiden hur demonen ser ut och vet således vem som kan vara deras fiende. Men ha i åtanke att samma skepnad finns på två statyetter, demonens såväl som den gästs som han valt att efterlikna.

FÖRFATTARENS PRÄGEL

”När ni stiger in i rummet möts ni av en fuktig kyla. Innanför dörren breder en liten, naturlig grotta ut sig framför era ögon. I en förhöjning i mitten av grottan ser ni en klar vattenkälla. Från en stalaktit i taket porlar vatten ner i källan och skapar ett lugnande bakgrund-

sljud. Rummet är väl upplyst med hjälp utav ett stort antal lysande, gröna och vita kristaller. Bredvid källan står en enkel träbrits och bredvid denna, ett lågt träbord på vilket det är upplagt ett antal vassa, stålverktyg. Grottans väggar är fulla med utsökta reliefer föreställande olika djur och bestar. Det vackra ljudet från en benflöjt möter er, en sorgsen melodi som förstärks av grottans utformning. Källan till ljudet är en man som sitter på en pall vid den bortre grottväggen. Mannens överkropp är naken och täcks av tatueringar som liknar de stiliserade djur ni ser på grottväggarna.”

Rollpersonerna har nu trätt in i Vitulvs kammare. Vitulv är en, till utseendet, medelålders man, som har bosatt sig i huset bortom dörren för att kunna förfina sin teknik i all evighet genom att varje dag dricka av Rölekkas källa. Han är tatueringsskulptör och skapar med stor sannolikhet de vackraste mönstren i hela Trudvang. Vitulvs tatueringar medför inga särskilda förmågor till skillnad från dvärgthularnas runor. Tatueringarna är däremot speciella av en annan anledning. För att bli tatuerad av Vitulv måste man offra ett poäng Spiritus permanent (detta är det pris Vitulv tar). När tatueringen sedan påbörjas måste ett slag mot Närvaro (utan modifikation) göras för att kunden skall kunna utstå smärtan från mannens nålar. Misslyckas slaget kommer rollpersonen inte att kunna genomgå processen (Spirituspoängen är dock förbrukad och kan inte fås tillbaka). Lyckas slaget så fortsätter processen i 1T20+10 timmar. När tatueringen är klar höjs rollpersonens Närvaro med 1 permanent samt att rollpersonen får fördel Attraktiv. Vitulvs kunder väljer inte själva vilka motiv de skall ha. Tatueringen väljer själv detta efter hur han uppfattar kundens personlighet. Tatueringarna som skapas i denna kammare innehar också egenskapen att de glimmar likt silver om de exponeras i månsken. Något som borde få eventuella tjuvar att tänka efter var de skall placera tatueringen.

Vitulv är som sagt till synes medelålders. Han har rakad skalle och rött skägg. Vitulv har relativt kraftig kroppsbyggnad med vissa anlag

till "ölmage". Vitulvs bröstborg, rygg och armar är täckta av tatueringar föreställande stiliserade vargar och korpar. Han bär inga vapen men på ena väggen hänger en stridshammare och en rund sköld som han har sparat som minne från sin tid som krigsman i stormländerna då han slogs mot vildbronjorna.

Vitulv känner till att blod har spillts i huset bortom dörren, men han känner inte till något om någon demon. För ett par dagar sedan hände dock något konstigt, Vitulvs varghund Freike började morra mitt i natten och sprang fram mot dörren och gläpste. Vitulv tyckte att det hela verkade konstigt men brydde sig inte om det då hunden lugnade sig efter en liten stund. Om Rollpersonerna undersöker golvet utanför Vitulvs dörr kan de (med ett lyckat slag mot Upptäcka) finna att någon har tappat ett hårstrå. Hårstrået är långt, grovt och svart, det kommer från demonen iklädd gråehjonet Rukes skepnad. Demonen försökte ta sig in till Vitulv men avskräcktes av skallet från Freike.

Vitulv

Mittländare, man

Fördelar: Osttron och Mörkerseende.

Nackdelar: Hederskod (gamla krigartraditioner)

Färdigheter: Närstrid TN 10 och Hantverk

(tatuering) TN 24

Språk: Väströna 3, L/S Väströna 3

Magi: Magisk tatuering (förklaring, se ovan)

Styrka	6
Styrkebonus	0
Begränsning	0
Motorik	6
Initiativ	0
Försvar	6
Intelligens	5
Utbildning	0
Kunskap	5
Sinne	4
Psyke	4
Närvaro	8
Spiritus	15

Vitnervävning 3

Magi 18

Anfall: Stridshammare (iT6+1), TN 13/11

Total kroppsöäng: 10

Skydd: Inget

Övrigt: Vitulvs bröstborg, rygg och armar är täckta av tatueringar föreställande stiliserade vargar och korpar.

Sorgstungna älvor i Korleika trädgård

"Gängen ni följer mynnar ut i en varm och fuktig grottsal, full av stalaktiter och stalagmiter. Salen sprudlar av växtlighet, väggarna och taket täcks av klängväxter och golvet består av en skog av böljande ormbunkar och buskar med bär i alla former och färger. I urbergets naturliga håligheter tränger hundratals olika växter och örter fram och sprider en behaglig arom. I taket sitter mängder av lysande kristaller i olika färger och det mångfärgade ljuset från dessa skapar en magisk stämning i trädgården. I mitten av trädgården ligger en spegelblank källa varifrån små porlande bäckar sträcker sig ut och förser trädgårdens alla växter med vatten. Ett litet rangligt trädgårdsskjul med dörren på glänt står bredvid källan. Ni hör ett visslande och får syn på en liten alf. Varelsen kommer gåendes med en skottkärra full av grönsaker längs en av trädgårdsgångarna."

Grotträdgården förser huset bakom dörren med örter och grönsaker. Vattnet i källan har magiska egenskaper och är tillsammans med grottkristallerna förutsättningen för att trädgården skall kunna växa på denna plats. Om man dricker av vattnet i källan läker man genast iT6 KP. Vattnet botar dessutom de flesta sjukdomar och är även ett suveränt motmedel till bakfylla. Det är det magiska vattnet i denna källa som gör att de som dricker av den varje dag slutar att åldras. Detta medför att de som är bofasta eller arbetar i huset bortom dörren kan vara mycket gamla utan att det syns på dem. En del av värdshusets gäster kommer gärna ner hit för att meditera eller på annat sätt njuta av det trivsamma lugn som råder här. Trädgårdsmästaren heter Röleka och har till uppgift att vårda trädgårdens

växtlighet och förse köket med färska grönsaker och örter varje eftermiddag. Rölekka är en glad och öppen herre i sina bästa år och talar gärna med rollpersonerna. Han har kort, svart hår och naturfärgade arbetskläder. Om någon av rollpersonerna vill tala om botanik så blir Rölekka eld och lågor och fattar genast tycke för denne. Den lille trädgårdsmästaren vill gärna bjuda på sitt maskrosvin som han förvarar i trädgårdsskjulet där han också bor. Om man vandrar i trädgården finns chansen att man stöter på de två älvorna som bor där. Älvorna är numera mycket sorgsna till sinnet, ty de känner demonens närvaro i värdshuset. Älvorna vill inte prata med rollpersonerna. Om någon frågar Rölekka varför de är ledsna säger han att han inte vet, men de har varit så i ungefär en vecka (demonen kom till huset bortom dörren för en vecka sedan). Rölekka känner inte till något om någon demon, han vet bara att hemska saker har hänt i värdshuset, men han känner sig trygg i sin trädgård.

Rölekka

Alf (Korpikalla), man.

Fördelar: Iakttagelseförmåga, Magiskt motstånd och Snabbläkning.

Nackdelar: Drogberoende och Ohyra.

Färdigheter: Lantbruk TN 16, Växtkunskap TN 18, Närstrid TN 11, Upptäcka TN 12, Smyga TN 17, Gömma sig TN 16 och Kastavapen TN 12.

Språk: Tala Eika 3 och Tala Väströna 2

Styrka	5
Styrkebonus	0
Begränsning	0
Motorik	8
Initiativ	+1
Försvär	8
Intelligens	4
Utbildning	1
Kunskap	5
Sinne	6
Psyke	4
Närvaro	10

Spiritus	3
Vitnervävning	0
Magi	3

Anfall: Kniv (IT6), TN 11, Liten sten (IT6-1), TN 11/10

Total kroppsöäng: 7

Skydd: Inget

Övrigt: Rölekka är snäll och glad. Om han skulle uppfatta ondska hos den som träder in i trädgården kommer han att gömma sig och kasta sten på inkräktaren tills denna ger sig av. Om Rölekka inte vill bli sedd så är han nästan omöjlig att upptäcka.

Knastrs kammare

”Det är inte utan ansträngning som ni skjuter upp den massiva ekdörren på dess kraftiga gångjärn. Ni möts av en enorm hetta och ett fasligt oväsen. Det rum ni stiger in i är en smedja vilket hörs på det öronbedövande klingandet från de två smedernas hammare. En stor, svart ugn i smedjans borte ände brinner med en frenetisk och närapå onaturligt het eld vars knastrande dån nästan överröstar smedernas arbete. Smederna är ett omaka par, den ena, en kort och massiv buratja med bar överkropp och eldsvett skägg, den andra en lång och slank alfkona med hårt flätat hår och sotigt ansikte. Båda bär de grova läderförkläden och på deras städ ligger järnet glödande rött. Längs väggarna står hyllor fulla med smidda bruksföremål i svart järn. Ett antal tunnor och kistor står också uppställda längs väggarna. Smederna upphör plötsligt med sitt arbete och vänder sig istället mot er. Dvärgen tvingas skrika för att överrösta elden när han hälsar er välkomna till Knastrs kammare, Huset Bortom Dörrens smedja.”

Knastrs kammare utgör en av de märkligaste sammanslutningarna av varelser i Huset Bortom Dörren. De två smederna, buratjadvärgen Halvdyr Gastmejsel och borpikallaalfen Vilya Sistraya, är vänner sedan länge och har valt att bosätta sig i Huset för att, liksom många andra anställda, få utveckla sina färdigheter till perfektion. Den märkligaste delen är ändå deras ugn. För länge sedan när de två utforskade

ett gammalt grottsystem i Noordland stötte de på en liten loge vid namn Knastr som förvirrat sig bort från sin lavaflod. Den lille logen var döende ty hans kropp höll på att stelna. Vilya och Halvdyr erbjöd då logen att krypa in i en övergiven dvärgugn som de var på väg att forsla bort från grottsystemet. Den övergivna dvärgugnen var en av buratjadvärgarnas gamla logeugnar som och hade de egenskaper som krävdes för att Knastr skulle överleva. Halvdyr och Vilya reste land och rike kring med sin lilla logeugn och gjorde sig kända som exceptionella smeder och deras tjänster var vida efterfrågade. Men så spreds ryktet till buratjadvärgarna som blev mycket vreda. De sände expeditioner med krigare för att dräpa de två smederna och ta ugnen ifrån dem, ty de såg denna allians som ett helgerån. Men varje expedition som gav sig i strid med smederna dräptes av alfen, dvärgen och logens förenade krafter. Till slut flydde de tre kompanjonerna in i skogen och fann Huset Bortom Dörren. Här har de nu levt i över hundra år och försett världshuset och dess gäster med smidesföremål av högsta klass.

Om någon skulle vara så dumdristig att hon angriper någon av smederna i deras smedja så kommer de att möta rejält motstånd. Både Halvdyr och Vilya är världsvana äventyrare och de hanterar sina smedshammare som vapen med stor skicklighet. Om strid utbryter i smedjan kommer dessutom Knastr att flyga ut ur sin ugn och försvara sina vänner.

I Knastrs kammare finns det en stor mängd mästersmidda föremål. Priserna på alla föremål ligger något under det normala (- 10%). Både Vilya och Halvdyr bär varsin magisk hammare. De två hammarna är smidda av rokjärn av smederna själva. Hammarna ser ut som vanliga hammare med undantag av rokjärnets rödsvar-ta färg. När hammarna svingas mot någon typ av metall aktiveras deras magiska förmågor och ger användaren +3 i färdigheten hantverk (smide). Om båda hammarna svingas i samma rum ger de smederna +5 i samma färdighet.

Halvdyr Gastmejsel

Dvärg (Buratja), man.

Fördelar: Lokalsinne, Minne och Snabba reflexer.

Nackdelar: Dåligt humör och Enögd.

Färdigheter: Närstrid TN 15 och Hantverk (smide) TN 18.

Språk: Tala Tharkba 3 och Väströna 3.

Styrka	8
Styrkebonus	+1
Begränsning	0
Motorik	6
Initiativ	0
Försvar	6
Intelligens	4
Utbildning	0
Kunskap	4
Sinne	3
Psyke	4
Närvaro	7
Spirit	3
Vitnervävning	0
Magi	3

Anfall: Smideshammaren Rokeätt (1T6+2).

TN 18/16

Total kroppsöäng: 11

Skydd: Inget

Vilya Sistraya

Alv (Korpikalla), kvinna.

Fördelar: Mörkersyn

Nackdelar: –

Färdigheter: Närstrid TN 17 och Hantverk TN 18

Språk: Tala Eika 4 och L/S Eika 2

Styrka	7
Styrkebonus	+1
Begränsning	0
Motorik	8
Initiativ	+1
Försvar	8
Intelligens	4
Utbildning	1
Kunskap	5

Sinne	5
Psyke	5
Närvaro	10
Spiritus	3
Vitnervävning	0
Magi	3

Anfall: Smideshammaren Gnisttämje (iT6+2).

TN 20/18

Total kroppsöäng: 9

Skydd: Inget

Knast

Se Jorges Bestiarium s. 87 för Logars typvärden.

Stormes tempel

”Den tunga stendörren glider upp med ett dovt ljud. Innanför dörren är det mörkt, mycket mörkt. Ljuset utifrån avslöjar dock ett massivt påle i rummets bortre del. Påle är enkelt utsmyckat, en enkel, ringformad relief avslöjar att denna plats tillhör Stormes folk och att platsen står under Gerbanis beskydd. Framför blotpålen står ett antal mycket enkla stenbänkar. Rummet är täckt av damm och luften är unken och stillastående. Några sekunder efter att dörren har öppnats flamlar en fackla upp på väggen bakom helgedomen. Stormes närvaro är uppenbar”.

En tung stendörr med ett intrikat lås är ingången till detta rum. Rollpersonerna har två alternativ att forcera detta problem. Antingen kan de spela till sig (eller försöka stjäla) nyckeln från Isdolk, eller så kan de försöka dyrka upp låset genom att slå tre lyckade slag mot Dyrka lås. Ett alternativ till att öppna dörren är att tyda den kryptiska text som göms bland ornamenten på den gamla dörren. Det krävs ett lyckat slag mot Upptäcka för att tyda texten, och för att läsa den måste man behärska läsa/skriva estiatika 3.

Texten lyder:

”nygler og laas blott for otrogne
den sanne tjaanare blott tron nyttjar
att åpne dørren av muspeljotuns blod
seg namnet pa stormarens halvte brootir”

Vilket med ett modernare ordval torde betyda ungefär:

”nycklar och lås blott för otrogna
den sanna tjänaren nyttjar blott tron
att öppna dörren av eldjättens blod
säg namnet på Stormes halvbror”

Om rollpersonerna inte kan tyda det gammalmodiga språket så kanske de kan övertala bibliotekarien Lachombra eller någon annan gammal person på värdshuset. Svaret på gåtan är Enken, Stormes halvbroder. En rollperson som är gerbanistroende kan troligtvis svaret. Ett annat sätt att lista ut gåtan är genom ett lyckat slag mot färdigheten Religion Om SL vill att rollpersonerna skall få kämpa lite extra för svaret på gåtan så kan de få leta upp svaret i biblioteket. Detta är det gamla tempel som inrättades i Huset Bortom Dörren för hundratals år sedan. Sedan Ithan tappade bort nyckeln till det har det varit stängt och låst. Enklare gudstjänster har hållits i ett provisoriskt tempel, upprättat i ett av gästrummen. Storme har inte uppskattat denna försummelse och länge hållit sin hand borta från Huset. Han tycks nu vara nöjd med att det ålderdomliga templet åter står öppet för sina anhängare. Om Rollpersonerna lyckas öppna templets dörr och inte uppträder blasfemiskt inom dess väggar så kommer Stormes ande åter vara närvarande i Huset vilket medför att demonen får -2 på alla sina färdighetsslag. Demonen kan ej träda in i detta tempel.

Rummet i sin helhet är mycket enkelt utformat. Fyra rader med enkla stenbänkar står uppställda framför en stor blotpåle i härdat trä. Påleens enda utsmyckning är en uthuggen ring på dess framsida. Bakom pålen finns en fackla fäst i väggen, denna flamlar upp när dörren öppnas som ett tecken på Stormes återkomst i Huset. Från långsidornas väggar sticker tio stenskulpturer föreställande bepanrade nävar ut. Varje hand håller i en järnring i vilken ett enkelt stearinljus är fäst. Utöver detta saknar templet utsmyckning.

En rollperson som lyckas med ett svårt (-4) slag mot färdigheten Upptäcka och dessutom kan läsa estiatika (minst 2 i Läsa/skriva estiatika) kan läsa följande inskription på altaret:

*”Tio män med Stormes styrka
skakar pansrad jättehand,
öppnar handskens tysta kyrka,
träder in i huggarns land”*

Under värdshustemplet finns det en hemlig kammare. Denna kan endast öppnas genom att man drar i stenhändernas ringar så att händerna dras ut från väggarna. Om man drar i alla ringar samtidigt så glider golvet under pålen åt sidan med ett dovt ljud och blottar en stentrappa som leder ner i ett mörkt, kvadratisk rum som är mycket lågt i tak. I detta rum gömde hantverkaren som byggde templet, en helig man vid namn Groltj, sin högst älskade skatt. Skatten består av ett par slitna läderhandskar välsignade av gerbanisprästen Ulthan Kvastfogne. Handskarna ger en gerbanistrogen bärare (SPI lika med eller över 5) +5 i hantverksfärdigheten stenhuggning. Detta förutsatt att bäraren redan behärskar färdigheten med ett TN på minst 5.

Lachombras bibliotek

”Den runda trädörren kärvar något men öppnas till slut. Bortom den blottar sig ett trångt, cirkelformat rum vars väggar täcks av dammiga bokhyllor. Ni står på en plattform av slitet trä och nedanför er ser ni hur bokhyllorna fortsätter i en till synes bottenlös avgrund. Ovanför er fortsätter bokhyllorna uppåt och rummets tak är inte urskiljbart i det sparsamma ljuset från en ensam oljelampa som sakta vajar på en enkel järnkrok innanför dörren. En rostig spiraltrappa av järn leder både uppåt och nedåt i det märkliga biblioteket och i dess skelletliknande konstruktion har spindelnäten brett ut sig. En påtaglig tystnad råder i rummet och luften känns tung, som om ingen andats den på många år.”

Rollpersonerna har nu tagit klivet in i värdshusets bibliotek. Biblioteket är ett cirkulärt rum med en diameter på ca tre meter. En trappa av järn löper genom hela rummet, både uppåt och

nedåt. Om man följer trappan så kommer man var tionde meter att stöta på träplattformar som är stora nog att stå på. Rummets väggar består av bokhyllor som är på lagom avstånd från spiraltrappan för att man skall kunna nå böckerna. På grund av en mindre dimensionsreva så lyder biblioteket inte under Trudvangs naturliga lagar. Om man följer trappan uppåt eller nedåt så kommer man tillslut tillbaka till den plattform som rollpersonerna kom in på från början. Hur länge man måste följa trappan för att komma tillbaka kan variera (1T20 minuter). Det är mycket, mycket svårt att finna vad man söker bland de miljontals böcker som förvaras här. Det krävs ett lyckat slag mot färdigheten Räkna för att förstå sig på det komplexa arkiveringssystemet. Om rollpersonerna har tur så kan de dock stöta på bibliotekarien Lachombra. Lachombra är ett spöke som bosatt sig i biblioteket. Han var ursprungligen en mänsklig bibliotekarie från Dranvelte som brändes inne i sitt bibliotek när detta stacks i brand under en belägring för drygt femhundra år sedan. Han irrade länge runt i Trudvang och sökte efter en plats att slå sig till ro på när han fann dimensionsrevan i samband med att huset bortom dörren grundades av Ithan och Esrid. Böckerna i hans bibliotek är egentligen inte några riktiga böcker utan snarare en sorts astrala kopior av alla riktiga böcker som finns i bibliotek runt om i Trudvang. Detta går dock inte att se på dem. Om någon försöker medföra en bok från biblioteket så kommer denna att tyna bort och återfå sin ursprungliga plats inom ett par minuter. Lachombra är en mycket försynt och blyg liten gast som sällan visar sig. Det enda som kan få honom vred är om någon uppträder högljutt inne i biblioteket. Då dyker han upp med en sur uppsyn och hyssjar de som betar sig illa. Om rollpersonerna uppträder respektfullt inför den enorma samling kunskap som biblioteket innehåller och uttrycker uppskattning inför denna så blir Lachombra glad och kan erbjuda sin hjälp att finna det som rollpersonerna söker. Dessvärre är den lille gästen mycket glömsk och

det är bara en chans på tio att han kommer ihåg vart boken som efterfrågas finns. Lachombra ser ut som en mycket smal, medelålders man med begynnande flint och ett par krokiga glasögon. Han kommer inte att gå till anfall mot någon men om han blir riktigt arg så kommer han att blåsa ut alla ljuskällor i biblioteket (även magiska eller sådana som rollpersonerna för med sig). Det kan då bli mycket svårt och tidskrävande att hitta ut ur biblioteket. Om rollpersonerna vinner Lachombas förtroende så kan han berätta för dem att han har känt en närvaro i huset som inte riktigt är ett spöke som han själv men som inte kommer från Trudvang.

Syrsas flickrum

Dörren till rummet är gjord av trä och låst. Esrid har nyckeln till rummet men kommer inte att lämna över den frivilligt. Ett lyckat slag mot Dyrka upp lås med modifikationen -3 krävs för att låsa upp utan nyckel.

Rummet som rollpersonerna stiger in i är upplyst av ett ensamt stearinljus på nattygsbordet bredvid en enkel säng med vita himmelslöjor. På golvet sitter en gammal kvinna med ett vansinnigt leende på läpparna. Hon stirrar stint på Rollpersonerna.

En mörk hemlighet vilar över värdparet i Huset Bortom Dörren. För drygt hundra år sedan fick Esrid ett flickebarn. Glädjen som paret kände visste inga gränser. Ithan och Esrid var stoltare över sin dotter än över något annat i deras liv och de älskade henne högt. Esrid for dock med osanning. Barnets fader var inte Ithan utan en främling som bott en kort tid på värdshuset. Främlingen var en ung, vacker trollkarl av alvsläkt som besattes av den vackra värdinnans charm. Han förförde henne genom magi och en natt när Ithan sov lämnade Esrid parets säng. Esrid och den unge magikern förenades för en natt och deras brott resulterade i ett barn avlat utanför äktenskapets gränser. Flickebarnet döptes till Syrsa och växte snart upp till att bli en vacker ung kvinna. Men vitnerna hade från den dag hon avlades påverkat

hennes väsen. Hon blev inte den arvtagerska som paret hoppats. Ett mörkt sinne hade hon och det förvärrades ju äldre hon blev. Hon slöt sig inåt och lät inte någon komma nära henne. Inte ens hennes föräldrar kunde nå henne. Syrsa var redan från början dömd. I puberteten blev hon omöjlig att kontrollera. Hon led av djup paranoia som förvärrades ju äldre hon blev. Fasansfulla röster vrålade i hennes inre och hon blev våldsam och oregerlig. Parets sorg var oändlig. Deras dotter var förlorad men sådant inser sällan älskande föräldrar. Syrsa spärrades in i sitt rum och vårdades som en sjuk gamling. Hon blev apatisk och veckor gick utan att hon sade något för att plötsligt explodera i vilda utbrott. Esrid grät. Ithan grät. De uthärdade och lät henne dricka av vattnet från Rölekkas källa för att hon en dag skulle kunna botas från sin galenskap. De ville hålla henne evigt ung för att hon en dag skulle få möta världen som den vackra, unga kvinna hon var. Men åren gick och ingen bot stod att finna. Föräldraparet slutade säga henne vatten från källan och lät henne åldras då de inte kunde finna mod att på annat sätt avsluta hennes lidande. Idag är Syrsa en gammal kvinna. Ett sinnessjukt vrak, vars inre är mörkt och kaotiskt. Men vitnerna flödar inom henne och hon har känt demonens onda närvaro i Huset Bortom Dörren. Esrid eller Ithan kommer aldrig att nämna Syrsa för rollpersonerna men om de råkar stöta på henne i hennes rum så kan de försöka tala med henne. Det är mycket svårt att få något vettigt ur den gamla kvinnan som ägnar större delen av sin tid att stirra upp i taket. Ibland gråter hon lågmält. Ibland skratrar hon hysteriskt eller fnittrar som en liten flicka. Hennes uttalanden är kryptiska och det mesta som sägs är rent nonsens. Hon talar ofta om sin far, sin far som övergivit henne, ty hon vet att Ithan inte delar hennes blod. Det är upp till SL att avgöra vad Syrsa kan hjälpa rollpersonerna med. Tänk dock på att det hon säger är mycket svårt att förstå och att hon aldrig talar klarspråk. Det lättaste sättet att kommunicera med henne är att tala som om hon var ett litet

barn då hennes sinne inte har utvecklats mycket sedan hon var en liten flicka. Om Rollpersonerna försöker tala om Syrsa med Ithan eller Esrid så kommer de att bli mycket vreda för att Rollpersonerna snokar i deras privatliv. Flera av värdshusets bofasta känner till delar av historien om Syrsa men inte att Ithan ej är hennes fader.

Syrsa är en gammal och sliten kvinna. Hennes hår är vitt och stripigt och hon är mycket mager. Hennes huvud hänger slappt på hennes spåda och rynkiga hals. Hon sitter oftast i skräddarställning på golvet i sitt rum. Hennes mörka ögon stirrar stint men uttryckslost på den som träder in i rummet. Hon bär ett enkelt nattlinne och i hennes knä ligger en gammal docka.

Sovsalen

Detta stora rum används endast när alla andra gästrum i värdshuset är fullbelagda. Rummet är kvadratisk och rymmer tjugo sängar som alla går att skärma av med vinröda tygskynken. Vid varje säng finns en kista med nyckel där gästen kan låsa in lite värdesaker och kläder. Bredvid varje säng står också ett litet bord med ett stearinljus. Liksom alla andra gästrum i Huset så är allting i mycket fint skick. Sängkläderna är rena och golvet är bonat. Ett dämpat, rött ljus sprids från glöden i de fyra stora fyrfaten som står på kraftiga järnstativ i mitten av rummet. När Rollpersonerna anländer till Huset bortom dörren bor ingen i detta rum men det hålls ändå i skick och uppvärmt. I några av kistorna kan man finna lite kvarglömda kläder av varierande snitt och kvalitet.

Avträdet

Avträdet består av ett grottrum genom vilket en underjordisk flod stilla rinner fram. Över floden har en träbrygga byggts. På bryggan finns det ett antal toalettåsar med faciliteter för såväl tvagning som uträttande av andra behov. Det hela är mycket finurligt och medger att gästerna kan hålla en god hygien så länge de stannar på

värdshuset. I anslutning till bryggan har också en badstege upprättats så att man på ett säkert sätt kan ta sig ett uppfriskande dopp i det kalla vattnet. Grottrummet lysas upp av facklor som är fästa i väggarna med hjälp av hållare i järn. På bryggan står en skål med mynt av blandade valörer där gästerna kan betala vad som de anser är skäligt för denna service.

Om någon av rollpersonerna tar ett dopp i floden och uttryckligen dyker ner mot botten så kan denne mot ett lyckat slag för Upptäcka hitta ett litet metallhandtag bakom en sten. Om man vrider handtaget så öppnas en liten, väl kamouflerad stendörr under vattenytan i rummets borte vägg. Innanför dörren finns en liten, vattenfylld gång. Gången sträcker sig tio meter in i berget och mynnar ut i en, till hälften vattenfylld, grotta. För att lyckas öppna gången och simma igenom den krävs ett lyckat slag mot färdigheten Simma. Grottan är grovt uthuggen ur berggrunden och saknar utsmyckningar. Den delen av grottan vars mark är torrlagd är ca fem gånger tre meter. Det är givetvis bäckmörkt i grottan så rollpersoner utan mörkersyn måste föra med sig någon typ av ljuskälla vilket kan innebära problem då man måste simma under ytan för att få tillträde till rummet. Exempelvis kan man medföra en av kristallerna från Rölekas trädgård. Det enda som finns i rummet är en stor spegel som står i ett stativ av mörkt trä mitt på golvet. Framför spegeln ligger ett nästan förmultnat skelett. Spegeln tillhörde en magiker som bodde på värdshuset för ungefär trehundra år sedan. Magikern, som hette Kvarthjold hade förlorat allt han ägde förutom en endaste sak, en spegel med magiska krafter. Spegelns kraft är att den visar betraktaren vilket hot som är närmast honom. Kvarthjold blev paranoid av att hela tiden se potentiella hot och gömde sig i den hemliga grottkammaren. Dessvärre så var Kvarthjold allergisk mot pälsdjur och således visade spegeln honom hela tiden hundar och vargar som andra gäster medförde till värdshuset som sällskapsdjur. Den fege trollkarlen misstolkade spegelns budskap och trodde att alla djur in-

nanför husets väggar var ute efter honom och vågade därför inte lämna sin kammare. Snöpligt nog visade slutligen spegeln trollkarlens egen spegelbild där han satt, nedbruten och utmär- glad, innan han dog av svält. Spegeln kommer att visa rollpersonerna bilder av olika invånare i Huset bortom dörren. Den visar alltid den per- son vars gestalt demonen antagit. Följaktligen så är spegeln ett mäktigt vapen mot demonen då den både visar vems skepnad denne bär och i viss mån även var odjuret befinner sig. Tråkigt nog så går spegeln inte att flytta på då den är för stor och tung för att kunna forslas ut genom ingången in till rummet.

APPENDIX I – Tidslinje med händelser för äventyret

Dag 1; Den unga kvinnan anländer till värdshu- set och dör samma dag (fast ingen förutom Demonen vet ju att hon är död)

Dag 2; Demonen beblandar sig med folket i Värdshuset, iklädd kvinnans gestalt.

Dag 3; Demonen övertalar viltjägaren Use att Gyma är en usling som förgripit sig på en av flickorna i värdshuset varpå Use dräper Gyma och flyr ut i vintermörkret. Under natten iklä- rar sig demonen Ithans skepnad och mördar koker- skan Hirgid.

Dag 4; Värdfolket hittar Hirgid och stor fört- vivlan utbryter. Ithan hör sig för bland gästerna bland vilka en tryckt stämning sprider sig. Demonen smyger utanför Vitulvs dörr iklädd Rukes skepnad men skräms iväg av Freke.

Dag 5; Ett litet antal gäster ger sig iväg från värdshuset men återkommer några timmar senare på grund av ovädret. Rollpersonerna överraskas av ovädret.

Dag 6; Rollpersonerna anländer sent på kväl- len till Huset Bortom Dörren. Under natten

mördas skänkflickan Sölvha i sitt rum och hittas dagen efter.

Dag 7; Sölvha hittas uppspikad på väggen i skän- krummet. Portvakten Surte hittas sovande vid ytterdörren. Den som undersöker hans ölbägare med färdigheten Upptäcka) kan hitta spår av sömnmedel. Surte själv har inte sett någonting under natten. Han hävdar att en gäst vid namn Gorthan har givit honom ölet. Det är givetvis demonen som har antagit Gorthans gestalt, sövt Surte och mördat Sölvha som hade en affär med den riktige Gorthan. Gorthan är givetvis förtvivlad och bedyrar sin oskuld. Surte är dock säker på sin sak och Gorthan kommer med stor sannolikhet att spärras in eller förvisas från värdshuset. Tänk på att ingen har sett Gorthan mörda Sölvha. Inga ledtrådar står heller att finna som binder honom till brottet. Låt gärna roll- personerna förhöra både Surte och Gorthan. Det gör inget om de tror att Gorthan är mördaren och att de har löst mysteriet.

Tid för Rollpersonerna att utforska Huset och samla ledtrådar.

Under natten mördas Myrta på avträdet av demonen som denna gång tagit Myrtas kamrat Hvistjods skepnad.

Dag 8; Myrta hittas med halsen avskuren i trap- pan mellan våning 1 och 2.

Dvärgen Hvistjod dräper i vredesmod halvalfen Injade då han är säker på att denne är Myrtas mördare. Kvällen innan förlorade näm- ligen Injade stora summor pengar till Myrta när de spelade tärning.

Hvistjod berättar att Myrta skulle gå på avträdet, men att han själv somnat så han märkte aldrig att halvlängds mannen inte kom tillbaka förrän på morgonen när han vaknade.

Dag 9; Förhoppningsvis börjar bitarna falla på plats för Rollpersonerna. Om inte så kan SL låta ytterligare mord utföras i värdshuset.

Rollpersonerna kan stöta på samma person på två olika våningsplan och få ofullständiga förklaringar till detta. Givetvis har en av per-

sonerna de träffat varit demonen i den andres skepnad.

Dag 9-10; Rollpersonerna bör nu ha kommit så långt i sina undersökningar att de listat ut att mördaren är en demon, eller åtminstone en hamskiftare. Nu kan en konfrontation med Demonen uppstå. Antingen besegrar rollpersonerna demonens fysiska kropp (eller tvärtom) och dennes ande flyr, eller så fördrivs demonen till sitt eget plan genom exempelvis rimvitnerbesvärjelsen driva bort demon. I vilket fall så återfår den döda kvinnan sin form. Hon kan då återuppstå som Draug (se Jorges Bestiarium för förklaring) när Rollpersonerna minst anar det och komma tillbaka som en slutgiltig, skrämmande uppenbarelse och erbjuda stridslystna rollpersoner ytterligare en batalj.

Ej tidsbundna händelser

Det är dags för någon av rollpersonerna att få uppleva lite riktig fruktan. Under någon av äventyrets nätter kommer en av rollpersonerna att gå i sömnen, stegen styrda av demonen. Skicka iväg övriga spelare från bordet och läs följande stycke för den olycklige när alla har somnat;

”Din sömn fylls av trygga drömmar. Runtomkring dig ser du leende ansikten i Husets varma skänkrum. Munter sång blandas med hjältars kväden och bågarna höjs mot taket i vänners triumfskålar. För första gången på mycket länge känner du dig fullständigt trygg och kamratskapet till dina vänner är starkare än någonsin. Din glada dröm störs av att trubaduren i skänkrummet plötsligt börjar spela falskt på sin flöjt. Melodin blir hysterisk och de tidigare mjuka tonerna skär nu i dina öron. Du vänder dig irriterat om och kalla kårar rinner längs din rygg när du ser att trubaduren sitter i en pöl av blod. Hans skinn har slitits av och hans nakna muskelvävnad är kladdig av blod. Trots sina skador spelar han vildare och vildare och hans ögon glöder av vansinne. Det tidigare ljusa och varma rummet tycks krympa i dina ögon och mörkret sluter sig närmare om dig. I ögonvrån ser du hur dina vänner tycks ignorera trubadurens musik och

söndertrasade kropp. Du skriker för att påkalla deras uppmärksamhet och de vänder sig leende mot dig. Ur deras ögon tränger maskar fram och deras ruttna tänder blottas i illvilliga grin. Vansinnesmusiken överröstar alla ljud i skänkrummet och ditt skräckslagna skri när demonerna sträcker sig efter dig möter ingen reaktion.

Plötsligt vaknar du, svettig och andfådd. Det är mörkt runt omkring dig och du ser ingenting. Lättad pustar du ut och sträcker dig efter täcket som du tycks ha sparkat av dig i sömnen. Din hand griper bara tomma luften och i samma stund inser du att du inte ligger i din säng. Din mjuka madrass har bytts ut mot ett hårt trägolv. Dina händer famlar panikslaget runt omkring dig och får tag på ett bordsben. Plötsligt känner du hur en fruktansvärd kyla biter tag i din kropp. Du hör dämpade, långsamma fotsteg och tunga, morrande andetag – någon, eller någonting är hos dig i mörkret.”

Nu ligger den stackars rollpersonen illa till. I mörkret har demonen antagit sin sanna form och cirklar nu runt sitt skräckslagna offer. Faktum är att demonen egentligen bara leker med rollpersonen. Den festar på dennes rädsla. Den olycksalige äventyraren befinner sig precis som i drömmen i skänkrummet. Meningen är att rollpersonen skall lyckas fly nedför trappan med demonen hack i häl och till slut ta sig till säkerheten i sitt och sina kamraters rum. Låt denna mardrömsnatt bli en fruktansvärd upplevelse för rollpersonen. Som SL är det viktigt att spela på rollpersonens ensamhet och utsatta situation. Skapa panik! När rollpersonen flyr, låt henne höra hur stegen snabbas på och den osynlige fienden jagar efter henne. Låt henne höra röster i mörkret som viskar om omättlig hunger, nidingsdåd och mord. Med tanke på situationens upplägg bör inte rollpersonen besitta någon av förmågorna nattsyn eller mörkersyn.

APPENDIX II – Rykten i värdshuset

”Ingen har sett den nya kvinnan som kom till värdshuset på ett par dagar” (sant, demonen har inte använt hennes skepnad sedan dag 3).

"Injade var vred på Myrta då halvlängdsmannen ruinerade halvvalven i tärningsspel" (sant, men han har inte mördat Myrta).

"Halvdyr och Vilya har en demon i sin ugn" (falskt, de har en Loge i sin ugn).

"Ithan har blivit bestulen på sin nyckel till värdshusets Gerbanistempel" (delvis sant, Ithan tappade den för sjuttio år sedan, Isdolk hittade den och behöll den utan att säga något).

"De två mystiska männen som spelar stenspelet är banemän, de är säkert skyldiga till mordet på Vårdshuset" (delvis sant, de är banemän, men har inte mördat någon på femtio år).

"Det bor två älvor i Rölekkas grotträdgård" (sant)

"Det sägs att dvärgar är mer välutrustade än människor" (sant vad det gäller vapen, men knappast genitalier).

"Gamle Odan har inte lämnat sitt rum på åratat" (sant, faktum är att det var tvåhundra år sedan).

"Draködarna gömmer en jättelik skatt på sitt rum" (sant).

"Det bor en Yggdrase i trädet ovanför Vårdshuset" (falskt)

"Sölvha var en häxa, hon hade förhäxat Gorthan och gjort honom galen" (falskt)

"Esrid är en häxa" (falskt, men hon är en duktig helerska med örter)

"Kokerskan Hirgid mördades två dagar innan Rollpersonerna anlände till Huset" (sant).

APPENDIX III – Ledtrådar Statyetten

I gästernas kammare, rummet med statyetterna, finns det en statyett som gång på gång ändrar

skepnad. Denna statyett är demonens avbild. Då denne byter skepnad gör också statyetten det. Denna magiska artefakt kan bli ett ovärderligt hjälpmedel för Rollpersonerna.

Hängsmycket

I rummet där kvinnan som dog vårdades kan man, om man undersöker det nog, finna ett litet hängsmycke föreställande ett huvud som genomborras av ett svärd. Smycket symboliserar nidendomens gud Gaves hädangång då han dräptes av demonerna. I detta smycke var demonen fångslad när kvinnan fann den. På något sätt slapp demonen ut och tog över kvinnans kropp. Om smycket förstörs kommer demonen att tvingas anta sin sanna form. Smycket kan endast förstöras genom att placeras på ett gerbanis- eller nidendomsaltare och krossas med en hammare av mithril (stridshammare går bra). Personen som slår sönder smycket måste vara gerbanis eller nidendomen trogen och dessutom oskuld.

För att notera den onda aura som omger smycket måste man ha ett värde som överstiger 5 i grundegenskapen Spiritus.

För att inse att denna typ av smycken kan kopplas till demoner måste man besitta färdigheterna Ockultism till minst TN 8 eller Religion TN 12.

För att känna till processen för smyckets förstörelse måste man ha ett värde som överstiger 12 i färdigheten Religion.

Den enda besvärjelse som kan komma till nytta är havitnerbesvärjelsen Kontrollera demon som kan berätta för trollkarlen att smycket på något sätt kan förknippas med demoner. Maktbönen Uvenalavärn som kan läggas av mitländska hjältar fungerar på samma sätt.

Skändandet

Den tydligaste ledtråd som rollpersonerna kan finna på varje offer som fallit för demonen är hur deras kroppar har skändats. Varje offer för demonen bär förutom sina övriga skador ett kraftigt sår i pannan. En rollperson med fär-

SAGA TRUDVANG

digheten Läkekonst kan genom ett lyckat slag mot färdigheten fastställa att det har tillfogats offret med hjälp av ett svärd eller möjligtvis en stor kniv. En nidendomsanhängare eller en

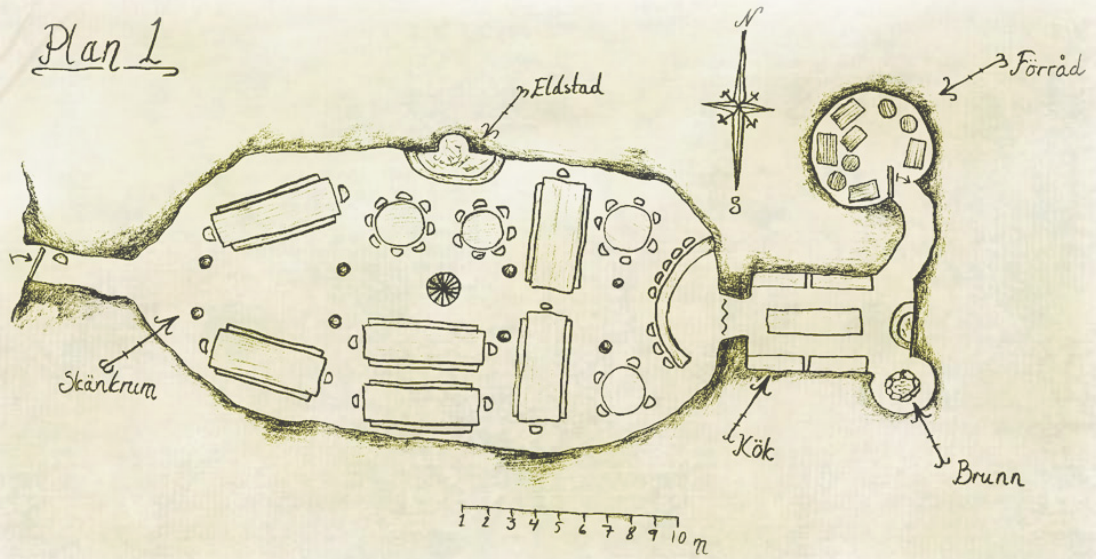
rollperson med färdigheten Religion vet givetvis att det var på detta sätt som Gave dräptes av demonerna och kan fritt associera efter denna vetenskap.

SPELLEDARPERSONER, ÖVERSIKT

Namn	Ras	Ålder	Skenbar Ålder	Yrke	Gäst/anställd	Anmärkning
Esrid Vildtrast	Människa (stormländare)	470	48	Värdshusvärdinna	Anställd	
Freke	Varghund	87	5	Vakthund	Gäst	
Haldir Gastmejsel	Dvärg (Buratja)	189	55	Hantverkare (smed)	Anställd	
Hvistjod	Dvärg (Borjornikka)	143	143	Krigare	Gäst	Dräper halvalven Injade då han misstänker denne är skyldig till vännen Myrta's bortgång.
Injade	Halvalv	45	35	Krigare	Gäst	Dräps av Hvistjod då denne misstänker Injade vara skyldig till mordet på Myrta.
Isdolk	Människa (stormländare)	120	46	Lönnmördare	Gäst	
Ithan	Alv (Korpikalla)	483	18	Värdshusvärd	Anställd	
Knastr	Loge	?	?	Åssja	Anställd	
Myrta	Halvlängdsman (Hallidja)	36	36	Smugglare	Gäst	Mördas av demonen under natten mellan dag 7 och dag 8.
Odan Hunbad	Människa (stormländare)	379	82	Historiker	Anställd	
Olav Kvarnbräke	Människa (stormländare)	60	35	Bardräng	Anställd	
Rigmod	Människa (stormländare)	31	21	Skänkflicka	Anställd	
Ruke Stenbroke	Gråehjon	26	26	Viltjägare	Gäst	
Rundla	Människa (stormländare)	24	20	Skänkflicka	Anställd	
Rölekka	Halvlängdsman (Hallidja)	96	38	Hantverkare (trädgårdsmästare)	Anställd	
Silva Lorensdottir	Människa (stormländare)	25	23	Piga	Anställd	Mördas av demonen då Rpna befinner sig i gästernas kammare.
Surte Vedergarne	Gråehjon	34	25	Portvakt	Anställd	
Sölva	Människa (stormländare)	28	18	Skänkflicka	Anställd	Mördas av demonen under natten mellan dag 6 och dag 7.
Vargsabel	Människa (stormländare)	128	58	Lönnmördare	Gäst	
Vilya Sistraya	Alv (Korpikalla)	368	27	Hantverkare (smed)	Anställd	
Vitulv	Människa (stormländare)	138	52	Hantverkare (tatuereare)	Gäst	
Lachombra	Människa (spöke)	drygt femhundra	medelålders	Bibliotekarie	Anställd	
Syrsa	Halvalv	103	90	Inget		Esrids sinnessjuka dotter

SAGA TRUDVANG

Plan 1



- ① = Enkelrum
- ② = Dubbelrum
- ③ = Förråd
- ④ = Sörsalen
- ⑤ = Läsrummet
- ⑥ = Personalbostäder
- ⑦ = Vårdparets rum
- ⑧ = Syrens flickrum
- ⑨ = Knastis kammare
- ⑩ = Biblioteket
- ⑪ = Vagsabel och Isdolk

Plan 2



SAGA TRUÐVANG rollformulär

Spelare: Spelledare:

Namn:

Hemland: Hemstad:

Ras: Folkslag:

Religion: Vapenhand:

Ålder: Kön: Längd: Vikt:

Arketyf: Socialnivå:

Språk:

Personlighet:

Utseende:

Fördelar:

Nackdelar:

Religion & Magi:

.....

.....

.....

.....

STYRKA:	SKADEBONUS:	BEGRÄNSNING:
MOTORIK:	INITIATIV:	FÖRSVAR:
INTELLIGENS:	UTBILDNING:	KUNSKAP:
SINNEN:	PSYKE:	NÄRVARO:
SPIRITUS:	VITNERVÄVNING:	MAGI:

Total kroppspoäng: Skador:

† -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

RUSTNING

TRÄFFOMRÅDE 1T20	RUSTNINGSMOD.	KROPPSPOÄNG
1-2 vänster ben		
3-4 höger ben		
5-12 kropp		
13-15 vänster arm		
16-18 höger arm		
19-20 huvud		

SKISS

VAPEN / SKÖLD

VAPEN / SKÖLD	A-MOD.	TOTAL	S-MOD.	SKADA	RÄCKVIDD	VIKT

SAGA TRUÐVANG rollformulär



FÄRDIGHETER

FÄRDIGHET	BASCHANS	TOTAL
Akrobatik (Mot./Sty.)		
Bluff (Närvaro)		
Bågskytte (Motorik)		
Dansa (Motorik)		
Dyrka upp lås (Motorik)		
Ficktjuv (Motorik)		
Fiske (Kunskap)		
Förförelse (Närvaro)		
Förklädning (Närvaro)		
Första hjälpen (Kunskap)		
G/D-fällor (Kunskap)		
Gömma sig (Motorik)		
Jakt (Kunskap)		
Kastvapen (Motorik)		
Klättra (Styrka)		
Köpslå (Närvaro)		
Köra vagn (Motorik)		
Lyssna (Sinnen)		
Närstrid (Styrka)		

FÄRDIGHET	BASCHANS	TOTAL
Rida (Styrka)		
Ro/paddla (Styrka)		
Segla (Kunskap)		
Simma (Styrka)		
Sjunga (Närvaro)		
Skidåkning (Styrka)		
Skugga (Närvaro)		
Smyga (Motorik)		
Spel (Närvaro)		
Talare (Närvaro)		
Upptäcka (Närvaro)		
Värdera (Kunskap)		
Överlevnad (Kunskap)		

UTRUSTNING	VIKT

Bakgrund, äventyr och bragder:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Guld: Silver: Koppar:

Erfarenhetspoäng: Raud: