

# ÄVENTYR TILL EON

---

# SKALDENS FÄRD



**E**N SKALD VANDRAR från by till by. Vid eldsken berättar han sägner om forna krig, tappra hjältar och grymma dåd. Hans fingrar vandrar över lyrans strängar och lockar fram magiska toner och de sånger som lämnar hans läppar kommer för evigt att etsa sig fast i folkets minnen. Han reser genom nordliga Consaber i sensommarens döende tid, på ölstugor och värdshus blir han varmt mottagen.

Men hans toner drar även till sig andra än bönder och hantverkare. Snart syns beväpnade män i byarna där han passerat. De frågar, hotar och mutar befolkningen till att berätta allt de vet om skalden och vart han begett sig härnäst.

Den vandrade underhållaren visar sig inte vara en vanlig skald - hans berättelser och toner tycks förebåda ett stundande krig som för evigt kan sarga Consabers mäktiga rike. Inget sägs öppet men flertalet mäktiga män letar efter denne man, några vill fånga honom, andra vill hjälpa honom. I adelsmännens hov viskas det om en komplott som kan hota deras makt, bland prästerskapet talas det om en sammanslutning avgudadyrkare och bland legosoldater och avskum erbjuds det rikliga belöningar för att finna denne vandrare.

Skaldens resa tycks påverka alla samhällsskikt men endast de som lyssnar kan ana vad som sker bakom den annars så lugna fasaden. I slutändan så tycks dock alla vägar leda till blodsutgjutelse och grym död - likt i de sagor som skalden förtäljer.

## BAKGRUND

**C**ONSABER ÄR ETT mäktigt feodalt rike men under ytan pyr hatets glöd som när som helst kan flamma upp till ett inferno av blodspillan. Rikets urgamla fiende Thalamur rustar sina arméer och i adelns borgar viskas ord om att konungen inte är rätt man att styra riket. I norr ligger hertigdömet Tokon där folket i hemlighet rustar upp ända sedan dess att konungen vägrade svära tilltro till den stora Draken – Tokons själ och det religion. Hela riket tycks ha stannat i en djup andhämtning och väntar med fruktan på vilken gnista som åter skall störta landet i krig.

### Intrigen

Greven av Firina har länge varit missnöjd med den sittande konungen och har i hemlighet haft korrespondens med inflytelserika personer inom Tokons adel samt andra missnöjda adelsmän i Consaber. På senare tid har allt börjat tala för att en väpnad konflikt är att stunda och greven använder närheten till fiendelandet Thalamur som täckmantel för att samla vapen och legosoldater i Firina. Om konungen blir avsatt så kommer greven med den tokonska adelns stöd samt stödet från sina medkonspiratörer kunna bli den nya konungen över Consaber. Han har svurit att återinföra tokons gamla tro som statsreligion och minska Daakkyrkans makt.

Efter många hemliga överläggningar har greven skrivit ett brev till Múir Delan, hövding av klanen Lúisadh i Tokon. Där svor han allians med den tokonska adeln som står emot Constantin XIV – Consabers nuvarande konung.

I brevet står det även det datum som "upproret" gentemot den falske konungen skall starta. Allt är underskrivet och stämplat med grevens sigill. Om brevet skulle hamna i fel händer så skulle greven vara i stora problem. Konungen skulle utan tvivel sända sina trognaste riddare mot honom och utan Tokons hjälp samt hjälpen från grevens allierade så skulle han bli besegrad även om han skulle kunna åsamka stor skada på kungens soldater.

Allt hänger på att brevet kommer fram och att det blir tid nog att upprusta och värva bundsförvanter. Då greven märkt att vissa individer, främst riddare trogna konungen, har börjat ta ett stort intresse i dennes korrespondens med Tokon så väljer han att sända brevet med sin trognaste undersåte Vadukind.

Detta är en före detta kämpe som tjänat greven, men också en trogen dyrkare av tokons gamla tro och en skicklig sagoberättare. Vadukind gömmer brevet i sin lyra och börjar i maktlig takt vandra norrut mot Tokon.

Greven har dock förrädare i sina led som försöka samla bevis för att denne är otrogen gentemot konungen och snart lägger ihop ett och ett. De inser att Vadukind troligtvis har begett sig till Tokon med ett viktigt meddelande.

Ryktet sprids och snart sänds beväpnade legosoldater ut för att finna sagoberättaren och det börjar viskas om att denne underlige vandrare bär på något viktigt vilket drar till sig öronen från ett flertal sammanslutningar i riket.

Vadukind är från början inte medveten om att folk letar efter honom. Då han färdas till fots och i landsbygden är han mycket svår att finna. Men snart så kommer han till byar där han får höra att beväpnade män har frågat efter en man med hans utseende. Han blir mer försiktig och inser att vägen norrut med all säkerhet är bevakad. Han vet dock att enligt legenderna så skall det finnas en väg genom den fruktade Rinyaskogen – då alternativen är få så väljer han denna mörka och enligt sagorna fasansfulla väg.

Skalden kommer slutligen till den ensliga byn Ailed djupt under de tätä trädskronorna. Där vilar en fara och en fiende som snärjer honom i sitt grepp. Den traktar inte efter den information han bär, det är hans odödliga själ varelsens suktar efter. Byborna är själva vettskrämda fångar mellan trädens stammar och offer barden till sin "gud" det väldiga skogsväsendet Sargaldhúrm och dennes döttrar. Ovetande om bardens betydelse så har byborna börjat locka ett flertal själar mot den avlägsna byn och alla vill de finna den försvunna skalden.

Självljukt kan äventyret ta många oväntade vändningar och spelledaren bör inte vara rädda att modifiera det efter sin egen vilja. Om rollpersonerna är snabba nog så hinner de kanske ifatt Vadukind innan Sargaldhúrm fått honom i sitt grepp och tillsammans måste de möta skogens fasa. Om han vill fokusera på konspirationen så kan han helt ignorera skräckdelen på äventyrets slut och likaså kan en spelledare helt ignorera konspirationen och endast koncentrera sig på skräcken i Ailed.

### Konstruktion

Petter "Åh nej!... jag tvingas stoppa ost i öronen" Nallo

### Korrekturläsare

Anton "Eonsk gladfantasy" Wahnström  
Carl Johan "Åh nej, nu tvingas jag tukta upp Petter" Ström

### Illustrationer

Alexander "Satyricon låter ju som Midnight oil" Christiansson

### Tveksamma tack till

Christoffer Bidestedt  
Robert Joelson

## Stämning

Stämningen i denna saga börjar med fantasyromantik. Rollpersonerna reser genom Consabers feodala landskap insvept i sensommarens sista varma vindar. Folket är fria från krig och lidande. Skördarna faller väl ut. På kullar och berg vilar borgar av sten. Invid dem små byar med halmtak och fält där boskap vandrar. Bäcker och vattenströmmar porlar då de första höstregnen skänkt dem vatten i norr. Men i denna idyll med stenbroar över strömmar och varma skänkstugor syns även fläckar av brutalitet och död. Brottslingar hänger i galgar och plockas rena från kött av svarta trollkorpar. Invid väggkanten står tiggare och landsstrykare med hungriga ögon och magra kroppar. Adeln begär grymma dåd gentemot folket, kvinnor pryglas, män steglas och barn tillåts att dö i förtid. I många personers ögon kan man se skräck och tårar, hur de går ihopkrupna i fruktan bara några steg ifrån galenskapens rand. Daaks präster vandrar efter vägarna och predikar trohet, avhållsamhet och varnar för de mörka krafterna i världen och de drar sig inte för att skapa avskräckande exempel vad som händer otrogna.

Sagan övergår därefter till ett mysterium – det blir uppenbart att fler än rollpersonerna letar efter skalden. Vad denne vet måste vara av stor vikt då övriga grupperingar inte drar sig för att hota och döda för att få sin vilja fram. Snart riktas blickarna mot den stora skogen i norr då bönder berättar att det var där som man senast såg barden vandra. Ju djupare in mellan stammarna man kommer desto mer övergår mysteriet till krypande fasa och skräck. Den sista byn som den omgivande befolkningen fruktar visar sig vara en underlig plats som vilar på många hemligheter. Snart kan inte rollpersonerna längre lita till sina egna sinnen och att ta sig därifrån tycks vara en omöjlighet. Dessa fador bör vara kopplade till rollpersonernas förflutna samtidigt som de sjunker djupare och djupare ned i galenskapen.



## Sargaldhûrms drömmar

Sargaldhûrm är ett mäktigt skogsrå som påverkar folks sinnen och drömmar. När rollpersonerna kommer nära byn Ailed hamnar de snart under dennes inflytande. Exakt hur mycket Sargaldhûrm påverkar rollpersonernas psyken är upp till spelledaren men skogsrået har förmågan att skapa hallucinationer som är allt från oemotståndliga till mardrömslika. Rollpersonens undermedvetna är det som på många sätt styr illusionerna. Det är dennes känslor, minnen och lustar som tar form av skogsråets mentala krafter. Om rollpersonen är paniskt rädd för spindlar är det en sådan han ser krypa över sin hand för att borra sig in under huden. Är det något denne åtrår särskilt starkt så är det denna person eller föremål som lockar ut rollpersonen i skogens mörker. Spelledaren bör innan spelmötet fundera ut vilka lockelser och skräckkällor som rollpersonerna (och eventuellt spelarna) har för att kunna skapa så pass lockande och skrämmande scener som möjligt. Inget är dock på riktigt

och med stark vilja så kan man bryta sig fri från deras starka grepp. Nedan följer några förslag på mentala trick som Sargaldhûrm kan utsätta rollpersonerna för.

**Grogrund:** En ilande smärta strömmar genom rollpersonens arm. Något tycks kräla under huden. Snart spricker den upp och en tjock gulvit larv täckt med blod kravlar sig upp och faller till golvet. Fler larver tycks finnas under huden och de krälar upp för överarmen och mot rollpersonens bröstorg.

**Skuld:** När rollpersonen är ensam ser han sin döda syster iakttas honom från rummets mörkaste hörn. Hon ser precis ut som när han fann henne efter det att hon begått självmord. Med viskningar anklagar hon nu rollpersonen för att han inte var stark nog att förhindra det hela, att han inte såg hennes smärta.

**Mötet:** Rollpersonen ser plötsligt sig själv stå framför honom. Han är dock förändrad och ser blek och sjuk ut. Skepnaden befäller rollpersonen att underkasta sig skogens gud eller bli dräpt. Detta är Sargaldhûrm som själv kommunicerar till rollpersonen genom illusionen.

## UPPDRAGET

**F**ÖR ATT LEDA in rollpersonerna på äventyret så måste de få en anledning att försöka finna skalden. Det enklaste är att låta rollpersonen tillhöra en fraktion vars ledare önskar att finna skalden och dennes information. Det spelar egentligen ingen roll vilken fraktion som rollpersonen tillhör (eller om de ens vet vem de tjänar) och spelledaren kan med enkla modifieringar införa nya fraktioner och anledningar att föra in rollpersonerna i äventyret. Observera att man kan föra in så många av dessa fraktioner i äventyret som man tycker är lämpligt – dock så blir det lätt rörigt och ologiskt med för många inblandade och spelledaren bör därför välja ut en handfull. Ett alternativ är att ha flera korta spelmöten med olika spelgrupper (eventuellt med olika spelledare) och sedan låta dem mötas i det mest kritiska läget, förhoppningsvis väljer de då att alliera sig gentemot den större fasa som Sargaldhûrm utgör.

### Greven

Greven har via sina spioner fått reda på att andra söker efter Vadukind eller så har han avslöjat spionen inom sitt hov. Hur som helst inser han att han är i stor fara. Om kungen eller någon fiendligt sinnad adelsman kommer över brevet kommer han och hans ätt vara dömd. Greven kan dock inte agera helt öppet utan väljer att i hemlighet sända personer som finner barden och eskorterar denne till kontakterna i Tokon. I nödfall skall de (beroende på hur förtrogna de är med honom) ta brevet och förstöra det. Det är fullt möjligt att greven låter en av sina tjänare hyra personer för uppdraget. Detta gör att dessa inte ens behöver veta vem de tjänar bara att de får en stor summa pengar för att finna och eskortera en skald. Om greven väljer att hyra personer så ser han till att dessa är dugliga män som man kan lita på. Eventuellt kan de utsända vara grevens mest trogna riddare eller söner.

### Trogen adelsman

En adelsman som är trogen kungen får information om att greven av Firina har sänt en budbärare med ett hemligt meddelande norrut och att detta meddelande är av mycket stor vikt. Adelsmannen inser att detta måste stoppas men då han inte har några bevis kan han inte konfrontera greven direkt. Om det dessutom skulle vara så att hans underrättelser visar sig fel kan ett förhastat agerande kosta honom mycket skam och eventuellt hans titel. Han sänder därför en grupp personer att finna barden och föra denne (i yttersta hemlighet) till honom. Detta kan vara allt ifrån hans trognaste riddare som reser inkognito till dugliga hyrsvärd.

### Priori Cun-sabreann

Detta hemliga sällskap har agenter runt om i riket och en grupp av dessa får reda på information om att greven av Firina har sänt en person förklädd till bard norrut mot Tokon. Denne skall bära på sig mycket viktigt information och bevis för att greven tänker vända sig mot kungen. Agenterna har varken tid eller befogenheter att varna kungen, de är tvungna att agera snabbt, finna spionen och ta reda på den information som han bär. Därefter måste de föra barden och brevet till kungen eller draken Verduhrakh.

### Tokons folk

Tokonska adelsmän väntar på att greven skall sända dem sitt sigillbrev där han svär att sluta sig till dem i ett uppror. De inser dock att det kan vara stor fara i detta och ser därför till att ha trogna män i närheten om något skulle gå fel. Snart får dessa reda på att greven sänt informationen via en bard, men även att andra letar efter barden. De inser att för att informationen skall komma fram med säkerhet måste de eskortera barden till sina herrar.

### Thalaskiska agenter

Thalaskiska agenter tillhörande Rakhori får höra om att viktig information från greven av Firina smugglas via en bard norrut till Tokonska adelsmän. De får även veta att andra letar efter denne bard. Hur agenterna väljer att agera kan variera men troligtvis försöker de få reda på vilken typ av information det rör sig om. Ett inbördeskrig skulle på många sätt tjäna Thalamur då deras fiende blir försvagad men informationen skulle även kunna bli ett utmärkt sätt att pressa greven till lydnad. De måste dock agera med stor försiktighet för om deras täckmantel avslöjas är de i stor fara.

### Daakkyrkan

Genom en bikt eller stöld av information har en man inom den sabriska Daakkyrkan fått reda på delar av grevens planer. De vet att greven sänt ett meddelande via en bard norrut som på något sätt skall öka Draktrons makt i riket och minska Daakkyrkans. Exakt vad det rör sig om vet man inte men beslutar att i hemlighet sända en grupp av sina trognaste män att finna barden och stjäla informationen av honom.

### Oberoende grupp

En oberoende grupp som inte har något med intrigen att göra har snubblat över informationen om den resande skalden. Det kan vara alltifrån en grupp prisjägare eller legosoldater som har insett att det finns en god summa pengar att tjäna till en xinukult som inser att detta kan vara ett sätt att uppnå sina mål. Dräparna eller Drakväktarna kanske har fått intressen i det hela eller cirefaliska handelsmän som ser detta som det ultimata utpressningsredskapet.

## TONERNAS SPÅR

**R**OLLPERSONERNAS JAKT EFTER skalden börjar ute på Consabers slättland. Ett område med småvägar, byar och mindre borgar. Genom att höra sig för kan man finna spår efter den vandrande skalden men även inse att man inte är ensamma om att leta efter honom. Nedan beskrivs ett flertal händelser och karaktärer som kan användas i den ordning spelledaren finner lämpligt. Vissa är direkt knutna till skalden – andra är till för att skapa stämning och ge insikt i det sabriskas samhället och skillnaden mellan riddarromantik och brutal verklighet.

### Dragkampen

På ett fält har två byalag mötts. De skall lösa en tvist med hjälp av dragkamp. Tvisten rör blott en mindre fråga om ett markstycke och om rollpersonerna ser starka ut så försöker båda sidor värva dem. De erbjuder dem maximalt ett gott mål mat samt sovplats för natten. Likaså får den förlorande sidan bjuda på öl. På festen efter dragkampen är många bybor samlade och mycket riktig så är det en av dem som minns att han mött en skald när han återvände från sin jakttur. Det var dock ett flertal dagar sedan men han berättar åt vilket håll som skalden vandrade.

### Synderskan

En ung kvinna pryglas av en upprepade folkmassa. Hennes kläder är rivna till trasor, piskrapp har rivit upp blodiga sår på hennes rygg och hennes skrik är hesa och kvävda av tårar. Folkmassan menar på att hon och hennes familj (som nu är död) alltid har varit konstiga och spridit olycka över bygden. Nu är hon av folket anklagad för att ha förfört flera av byns män med hjälp av magi och drivit dem till otukt.

En bit utanför tumultet så sitter en adelsman på en häst med två vakter vid sig. Han betraktar scenen med ett leende och tycks

njuta av grymheterna. Då folket under hans styre inte är livegna så låter han dem lösa sina egna tvister för att bevara lugnet. Om inget görs så kommer synderskan hängas i ett träd utanför byn till allas beskådan. Adelsmannen kommer dock att lägga märke till rollpersonerna om de står ut ur mängden och han tycker att det rör sig mycket underligt folk i trakten. Om rollpersonerna är allmoge och försöker befria kvinnan så hotar han med att sätta dem i stupstocken.

### Tid & plats

Som det är nu är de flesta händelserna inte knutna till särskilda platser på kartan och ej heller är det beräknat hur långt före rollpersonerna Vadukind är. Det är dock inget större problem för spelledaren att konstruera ett tidschema för var Vadukind befinner sig och hur han färdas dag för dag. Spelledaren måste även besluta när och var rollpersonerna kommer in i handlingen och vilka händelser som sker vid vilka platser samt var det är möjligt för dem att få ledtrådar. Detta gör att rollpersonernas snabbhet blir avgörande för handlingen. De tidsangivelser som ges i äventyret är upp till spelledaren att modifiera så det passar handlingen och reshastigheten.



## De två liken

När rollpersonerna kommer ridande på vägen möter de en grupp bönder med en vagn. På vagnen ligger liken av två män – blöta och bleka. Männen är uppenbart hyrsvärd av något slag då de är beväpnade och rustade. Bönderna fann liken i en å som korsar vägen längre fram. Om rollpersonerna undersöker liken finner de att personerna bragts om livet med ett par väriliktade svärdshugg. Det som hänt var att två legosoldater lade sig i bakhåll för Vadukind vid en stenbro som de misstänkte att han var tvungen att passera. Mycket riktigt så vandrade han den vägen men de underskattade hans skicklighet som krigare och då de inte var beredda så lyckades han nedgöra dem båda. Han slängde därefter deras lik i ån i förhoppning att de skulle flyta bort men de fastnade i den steniga botten. Vadukind vandrade därefter av vägen och valde att bege sig genom vildmarken rakt mot Rinyaskogen. En av bönderna som är med och kör liken till närmaste by kan berätta att han såg en man följa ån norrut för några dagar sedan.

## Handelsmannen

**Veral – Handelsmannen:** Med sitt strålande och felfria leende och förföriska blick har Veral fått många kvinnor på fall. Han sköter väl om sitt yttre och kammar ofta sitt kortklippta korpssvarta hår och välansade skägg. Han rör sig överdrivet höviskt och är iklädd de finaste tyger. Hans kläder är dock gamla, urblekta och lagade, ringarna på hans fingrar är inte av äkta guld och man kan efter ett tag genomskåda hans självsäkerhet. Veral är en handelsman som reser runt norra Consaber med sin stumma tjänare och livvakt Hayil och sin missleträll Daggmåne. Han försöker inge en aura av nobilitet och respekt samtidigt som han försöker kränga sina varor. Han kan lätt bli påfrestande då han inte vet när det är lämpligt att sluta med sitt skryt och sitt eviga köpsläende. Veral kan erbjuda thalaskiskt myrbärsbrännvin, ett vackert smitt stridssvärd, fina halsband, enklare tyger, goda sadlar och diverse läderarbeten. Han erbjuder även att låta Hayil sko om rollpersonernas hästar för en billig summa och hyr gärna ut sin missleträll till kärlekskranka män – han ger till och med mängdrabatt i dessa fall. Ett lämpligt tillfälle att träffa på Veral är när de skall slå läger då han gärna vill dela deras lägerplats samtidigt som han vill kräng varor. Han vet inget om skald eller liknande och anser sig inte ha någon information av vikt i detta ärende.

**Hayil – Den stumme:** En storväxt karl med rakat huvud, risigt skägg och dålig syn. Han var smedson i nordliga Consaber men fick sin tunga utskuren efter att han satt sig upp mot baronen som styrde området. Då han inte stod ut med skammen så begav han sig av hemifrån och träffade Veral och de två slog sig ihop. Hayil känner ingen direkt lojalitet gentemot Veral men då han får lön för sin möda så klagar han inte.

**Daggmåne – Missleträlen:** En vacker missle flicka med blont oredigt hår och sorgsna blå ögon. Hennes spetsiga öron slakar för det mesta och när hon talar så gör hon det i viskningar. Hennes kläder är slitna och hon går barfota då hon inte rider på Hayils häst. Uppenbara tecken på att hon blivit hårt pryglad

går att finna på hennes kropp. En grov halsring som skaver mot hennes hud visar på att hon är träll. Daggmåne växte upp i en liten by i norra Consaber. Det där om vad som var ditt respektive mitt hade aldrig så stor betydelse för henne och folket i byn visste vanligen att så fort något saknades så gick man till Daggmåne och hennes familj och hämtade tillbaka föremålet, såvida det inte var en paj eller godsak då den med all säkerhet var uppäten. En dag så stal Daggmåne ett vackert gnistrande silversmycke från en adelsman som stannat för att ta sig ett mål mat. Adelsmannen kom dock på henne. Han hade först tänkt slå ihjäl henne eller hugga av hennes händer men efter att Daggmånes föräldrar bönat om nåd för sin dotter så nöjde han sig med att sätta henne i träldom. Daggmåne såldes för en struntsumma till handelsmannen Veral och har sedan dess tjänat som passopp och sängvärmare i snart två års tid. Om rollpersonerna är snälla mot Daggmåne så kan hon berätta att hon blev "utlånad" till en grupp män med vapen för några dagar sedan. Dessa pratade om en skald och den mängd pengar de skulle få när de väl hade hittat honom. Hon kan även beskriva männen och var hon såg dem.

## Stupstocken

I en av byarna sitter en mycket gammal man fast i stupstocken. En kall vind blåser och han hackar tänder och kvider bedjande om hjälp. Mannen har stulit äpplen från det närbelägna klostrets trädgård och har dömts till en natt i stupstocken av länsherren. Folket är livegna och är praktiskt taget till dennes vilja och vet att om de trotsar honom kommer det med all säkerhet leda till än grymmare straff. Om inget görs så kommer den gamle mannen inte att överleva natten.

## Överfall

En annan fraktion har insett att rollpersonerna också letar efter skalden. De beslutar sig därför att upprätta ett bakhåll för rollpersonerna. De väljer sin plats med omsorg. Kanske en tätvuxen skogsdunge som vägen löper nära eller så försöker de smyga på rollpersonerna när de slagit nattläger. Fraktionen vill inte döda alla rollpersoner då de vill ha reda på vilka de är samt vad de vet om skalden. Exakt hur överfallet ser ut beror på fraktionen och dess metoder.

## Isaela – Fågeldamen

Under sin färd stöter rollpersonerna på ett underligt torp på en låg kulle. Torpet ser smått förfallet ut men rök kommer i skorstenen och några magra grisar bökar runt i jorden på bakgården. I träden runt torpet och på taket sitter mängder med svarta ikamriska korpar och dessa tycks i tystnad iakttå rollpersonerna. Den som bor i torpet är en gammal kvinna vid namn Isaela som av folket i trakten är betraktad som en trollgumma som man bör passa sig för. Rollpersonerna kan dock ha blivit hänvisade till henne om de frågat efter skalden då Isaela sägs kunna se i det fördolda och spanar på folk och få genom att använda korparnas skarpa ögon. Isaela är en gammal

kvinnan med långt mörkgrått hår. Hon bär en sliten klänning som hålls ihop av lappar, snören och läderband. Trots sin ålder är blicken klar och hon står ståtligt rakryggad. Hon är ständigt omgiven av stora ikamriska korpar, de har bon på hennes stuga, flyger runt henne när hon samlar svamp och nötter i skogen och sitter på hennes axlar när hon vilar. Även om Isaela, vilket är hennes namn, är en godhjärtad människa så har alla sorger fördunklat hennes sinne och hon kan ofta vara barsk och korthuggen. Men då är hon också en kvinna som världen varit mycket grym emot. Barn, syskon och make har alla dött i diverse sjukdomar eller i krig och hon har lämnats ensam. Kyrkans män spottar hon efter och tyr sig istället till naturen och de andar som hon säger sig kunna komma i kontakt med. Isaela har försökt sköta sitt lilla torp så gott det går men åldern tar ut sin rätt och hon orkar inte längre utföra alla sysslor. Isaela har dock en god insikt i vad som händer i området. Dessutom känner hon väl till skalden då denne kom förbi hennes stuga för några nätter sedan. Han frågade om en väg genom Rinyaskogen och hon berättade om de få byar som ligger under den mörka skogens trädskronor och pekade ut vägen för honom. I gengäld spelade han vackra melodier för henne under nattens sena timmar innan han slutligen gav sig av då det ljusnade. Detta var för några dagar sedan. Isaela vet även att skalden är eftersökt av beväpnade män. Om någon frågar henne om hon sett något så tar hon det hela med sitt vanliga lugn och erkänner jakande att hon sett saker och att skalden varit hos henne. Men att hon inte känner något behov att säga vad detta skulle vara utan något i gåva. Nu är det inte så att Isaela är girig och vill fylla sin börs med silver. Hon vill ha ett helt dagsverke på gården av de som frågar. Ved måste huggas, taket måste lagas, skorstenen måste sotas, fönsterluckorna måste sättas på plats inför vintern och så vidare. Pengar intresserar henne inte, likaså lyssnar hon inte till hot. Hon är en gammal kvinna som redan förlorat allt. Om rollpersonerna arbetar hårt kan de klara av arbetet på en halv dags tid och därefter pekar Isaela ut hållet skalden reste och förklarar att han skulle försöka sig på att resa genom Rinyaskogen. Hon hänvisade honom till byn Irja som ligger i skogens utkanter och att man nog där kan finna spår efter honom.



## Vadukind

En man som ser ut att vara mellan 30 och 40, hans starka band till den stora draken har dock fördröjt hans fysiska åldrande – han är egentligen över 50 år gammal. Vadukinds axellånga hår är grånat och de grå ögonen vittnar om världsvanhet. Han håller sig alltid propert klädd och låter aldrig stubben övergå till skägg. Även om han är en mycket skicklig skald så är han även en god kämpe. Han bär ett stridssvärd inlindat i sin packning och brukar det med skicklighet. Sin käraste och viktigaste ägodel (i synnerhet under uppdraget) är hans luta där det hemliga meddelandet från greven finns gömt.

Vadukind är en trogen tjänare till sin herre greven av Firina. Han är en starkt troende man och har svurit sin själ till

tokons gamla tro. Daakkyrkan ser han på med ett starkt ogillande. Att hans herre har beslutat att göra uppror mot Consabers konung och slåss för ett nytt, starkt, rike ser han som en stor och ärbar gest. Han vet att hans uppdrag är livsviktigt och försöker lyckas med det till alla pris. För att undkomma förföljarna beslutar han att färdas genom den nordliga skogen och ta sig till Tokon den vägen. Föga anar han den fasa som vilar i skogens djup.

Var man stöter på Vadukind inverkar mycket på dennes beteende och förmåga att interagera med rollpersonerna. Om man möter honom på vägen till Ailed så är han misstänksam men inte ovänlig om rollpersonerna bemöter honom väl. När han väl är i skogsråets händer är hans sinne nästintill krossat – det kan dock räddas om man befriar honom i tid.

## SKOGSMÖRKER

**I** DENNA DEL AV äventyret har rollpersonerna lyckats spåra skalden in i den fruktade Rinyaskogen. Nedan beskrivs ett antal händelser som spelledaren kan använda sig av. Händelserna är dock rakare då rollpersonerna troligtvis reser efter vägen mot skogens djup och vissa platser stöter de på med all säkerhet. Rollpersonerna lämnar också det feodala riket bakom sig och färdas nu in i en skog fylld med mystik och mardrömmar.

### Skogsvägen

Vägen som leder in i Rinyaskogen följer en bred å vars svarta stilla vatten sakta rinner västerut mot havet. I vägens mitt växer det sly och det är uppenbart att den sällan färdas på. Man kan inte finna denna vägsträcka på några kartor. Trädens kronor är på sina ställen så täta att man större delen av dagen färdas i halvdunkel. Underliga ljud och lukter slår emot rollpersonerna och djurlivet är rikligt. Ån används utav skogshuggarna i byn Irja uppströms för att flotta timmer västerut och man kan finna murkade stockar på sina ställen vid strandkanterna.

### Forskaren

När rollpersonerna färdas in i skogen finns det en chans att de stöter på forskaren Buril vilken är en underlig person som spenderat allt för stor tid i ensamhet. Han känner dock till mycket om skogen och dess hemligheter. Man kan eventuellt skymta hans lägereld från vägen då man reser i skymningen

eller så finner man honom då han klättrat upp i ett träd för att undersöka ett par underliga trädsvampar.

Buril är en medelålders man med grågröna kläder som inte tvättats på ett bra tag. Det kraftiga skägget är tovtigt och löv, lavar och barr har fastnat däri. Buril är medlem i Legio Colonan och har spenderat en lång tid i skogens yttre områden för att där kartlägga växter och djur. I sin stora anteckningsbok skriver han ned allehanda fakta, mystisk kunskap och liknande. All tid i ensamhet har fått honom att bli lite underlig och han pratar ofta för sig själv och är intresserade i alla som är intresserade i skog och mark. Till dessa berättar han länge och gärna om underliga växter, lustiga djur och spännande ting som han upplevt – ting som är spännande för en botaniker det vill säga. Han känner väl till byn Irja som ligger djupare in i skogen och vet även att vägen fortsätter men att den sista byn Ailed inte hörts av på flera år och tros vara utplånad. Enligt vad han har hört skall det bortifrån den byn finnas ett sätt, troligen att följa en bäck eller älv, att ta sig genom skogen ända upp till



Tokon. Han har dock aldrig vågat bege sig så långt då det finns henéa-alver i skogen. Dessa säger han är blodtörstiga och primitiva varelser som alla borde utplånas. Han visar eventuellt upp ett par alvöron som han skall få inväxlande för 10 silver i byn Herika. Alven hittade han dödligt sårad, riven av ett djur, och han gjorde bara slut på dennes ogudaktiga existens.

Buril känner även till att det finns underliga väsen i skogarna som kan förvrída ens sinne. Dessa ser ut som vanliga träd men som kommit till liv på något sätt. De är illasinnande och man skall vara ytterst försiktig om man misstänker att ett sådant finns i närheten. Huvudsaken är att man lyssnar till sin logik och inte låter sig luras av illusioner. Han har även en salva som man kan smörja på sin överläpp om man tror sig vara i ett sådant väsens våld. Denna salva gör att man kan stå emot illusionen. Han kan sälja en näverburk med 10 doser av den för 15 silver till rollpersonerna. Det är även möjligt att han har andra örter och droger om rollpersonerna är intresserade.

**Salvan:** Salvan är vitgrå, kletig och med delar av mossa i sig. Den luktar mycket stark och när man har den på överläppen så försvinner allt luktsinne. Salvan gör lätt att man känner sig illamående och man måste lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot VIL den första timmen för att inte kasta upp eller ta bort salvan. Därefter vänjer man sig vid den fräna doften. Om man har salvan under näsan och blir utsatt för ett skogsrås hallucinogena feromon så har man två nivåer lättare (-Ob2T6) på sitt TÅL-slag. Om slaget lyckas så uppfattar man inte hallucinationen. Gentemot Sargaldhúrm som till stor del använder sig av mentala förvrídning av sinnena har man endast en nivå lättare (-Ob1T6).

## Rinyaskogen

Denna väldiga skog breder ut sig mellan Tokonmassivet och Urmassivet där svala och fuktiga vindar från alariviken ger en riklig nederbörd. Skogen består till stor del av mörk och mossig granskog som här och där övergår till lövskog, i synnerhet vid bäckar och sjöar. Det är mycket dunkelt under trädskronorna och mossan ligger djup. Det finns gott om små spegelblanka tjärnar, porlande bäckar och mindre myrmarker. Skogen är hemvist för henéa-alverna som markerar sina jaktrevir med djurkranium, men även med resterna av oförsiktiga människor och dvärgar. Det finns gott om skrönor om skogen. Under femte thalaskiska kriget vandrade stammar från Tokon genom skogen för att anfälla den thalaskiska armén i ryggen. De som reste genom skogen berättade sedan om fasanfulla ting som hemsökte deras drömmar och hur folk i deras närhet blev galna och mordiska. Consaber har ett flertal gånger försökt införliva skogen i riket och besegra alverna men alltid misslyckats. Även efter dessa fälttåg har man hört skrämmande historier från soldaterna. Många menar på att skogen är ondskefull och att något mörkt och förintande är begravt djupt under trädens rötter.

## Irja

Irja är en liten skogshuggarby som ligger invid den breda sjön Afla som övergår till den stillande flytande å som löper ut ur skogen. Byn styrs inte av den sabriska adeln utan sköts av ett byråd vilka består av de äldsta byborna. Den är lämnad ifred och är nästintill okänd. Det är endast i byarna västerut ditt timret flottas varje sommar som man vet om dem. Timmer, fiske och jakt utgör dess näring och det är ytterst ovanligt med besökare. Inte långt ifrån byn så avverkas den ovanliga svartgranen vars virke är mycket hårt och helt svart till färgen. Det är handeln med denna trädsort som gör det möjligt för byn att existera.

Byggnaderna i byn är alla timrade och mycket gamla. Taken är täckta av grönmossa som på de äldsta husen är beväxt med färggranna flugschampar. Irja är byggd på slutningen ned mot sjön och ett flertal mindre fiskebåtar ligger vid bryggorna. Det finns en enkel ölstuga där skogshuggare, fiskare och jägare kan ta sig ett stop efter dagens slit.

På andra sidan sjön så fortsätter vägen djupare in i skogen. Byborna är dock ytterst ovilliga att ta någon över och varnar för att skogen på andra sidan sjön är ondskefull och grym. Det finns dock en flatbottnad flodbåt i byn som kan föra över personer och hästar till andra sidan. Det skall finnas en annan by vid namn Ailed några dagsmarscher längre upp i skogen på andra sidan sjön men då ingen i Irja hört av den på flera år så antar man att dessa har blivit slukade av skogens favor. Byborna i Irja kan dock berätta att det mycket riktigt kom en skald till byn för några dagar sedan och att han tog sig över sjön och vandrade vidare mot Ailed trots bybornas varningar.

## Skymningsskogen

På andra sidan Aflasjön tycks skogen än tätare och mörkare. Här hörs nästan inga ljud från skogens djur och en obehaglig aura vilar över nejden. Luften är kvav och tunna dimstråk vilar kring de förvrídna trädstammarna. På sina ställen öppnar sig skogen i gläntor där all växtlighet är död och en kvav sumpaktig stank känns.

## Den förvrídna

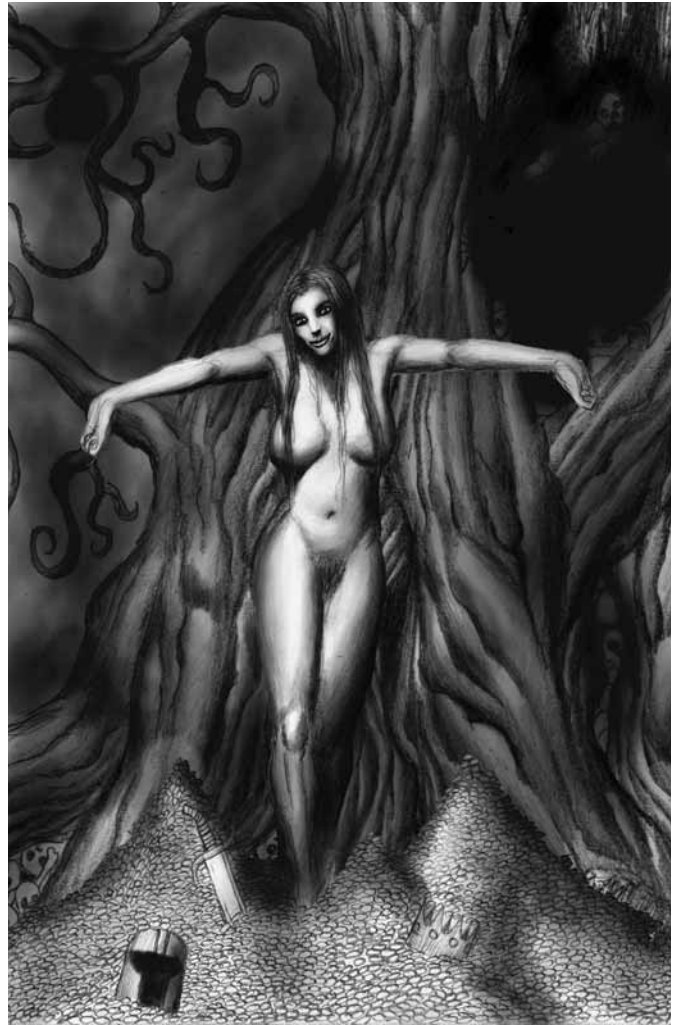
På kvällen då rollpersonerna reser genom skymningsskogen hörs kvävda rop i avståndet. De kommer mellan trädstammarna och låter mänskliga om än förvrídna av smärta och galenskap. Om de tar sig in mellan trädstammarna för att undersöka så stöter de på en fasansfull syn. Lutad mot en trädstam sitter en kort humanoid varelse. Dess gråaktiga hud är på många ställen täckt med svarta vattniga bölder och buken är kraftigt uppsvälld. Detta är en kvinnlig henéa-alv som tillhörde flocken som dyrkar Sargaldhúrm, hon är nu förvríden och förändrad utav närvaron till urträdet. Alvkvinnan var skogsråets experiment och urträdet försökte befrukta henne och lyckades få ett frö att växa i hennes livmoder. Alvkvinnan försökte fly då tiden för födseln närmade sig men kom inte långt då Sargaldhúrm hade en alltför stark kontroll över hennes sinne. Nu är den perverterade avkomman är nu i färd med att födas

och henéa-alven skriker i smärta då det demoniska väsendet sliter sönder henne inifrån. Att få kontakt med henne är näst intill omöjligt och hon förstår inget annat språk än felya nari. Inte långt efter det att rollpersonerna finner henne kommer Sargaldhürms yngel födas i en kaskad av blod och med ljudet av kött som slits isär. Med ett gurglande ljud dör modern men ur hennes sköte väller en slingrande svart massa. Det liknar mer en bläckfisk än en humanoid med ett illrött öga i mitten av de slemmiga tentaklerna och beniga utväxterna. Att döda det är inget problem men om det tillåts löpa kommer det kräla sig ned under en murken granstubbe och försvinna.

## Med lockande toner

När rollpersonerna slagit läger i den mörka skogen så kommer ett skogsrå som befinner sig i närheten försöka locka till sig en av dem. Mest troligt den som håller vakt eller någon som går iväg en bit för att uträtta sina behov. Sent under natten så kommer rollpersonen höra en röst som lockar på honom, se ett ljussken eller känna lukten av mat. Om rollpersonen tar sig ut en bit mellan stammarna så kommer han där finna det han åtrår mest – det må vara guld, kvinnor eller skalden som de letar efter.

Så fort rollpersonen närmar sig så kommer skogsrådet att slingra sina rotliknande tentakler runt honom och dra honom till sig för att sluka livet ur denne. Det är fullt möjligt att rollpersonens skrik väcker dem i lägret så att de har chans att komma till undsättning. Om rollpersonerna är misstänksamma och försiktiga är det fullt möjligt att de inte går på fällan och har då ett stort övertag då skogsrådet förflyttar sig mycket långsamt men då det ser mycket likt ut ett träd så smälter det lätt in bland trädstammarna.



## AILED – SISTA BYN

**B**YN AILED ÄR en isolerad bosättning som inte varit i kontakt med omvärlden på flertalet år. Byborna har underkastat sig Sargaldhürms styre och dyrkar samt offrar motvilligt till utträdet. Att ta sig till byn är inget större problem men att ta sig därifrån är betydligt mer problematiskt då skogsrådet kan styra om den smala vägen så att man åter finner sig vid byns rand.

### Byn

Ailed var en gång i tiden en rik och stor by. Norr om den låg rödmyrarna – väldiga sumpmarker där högkvalitativt myrmalin fanns i mängder. När malmen tog slut började byn att avfolkas och myrmarkerna växte sakta igen. Fortfarande erbjöd skogen rikedomar i form av jaktbyten, exotiska träslag och läkeörter men allt ändrades när skogsrådet Sargaldhürms medvetande sträckte sig över byn. Folket satte först upp motstånd mot det mörka skogsväsendet men slutligen blev de kuvade under dess vilja. De kunde inte fly från byn då alla vägar ledde tillbaka till bosättningen eller var bevakade av de henéa-alver som tjänade utträdet. Befolkningen lider under Sargaldhürms ok och många har dött, blivit offrade eller dukat under för evig galenskap.

Ailed har en gång i tiden haft mer än 180 invånare men nu är endast 47 i livet. I byns utkanter finns det gott om förfallna hus överväxta med mossor och snår. Fälten är beklädda med ogräs och ungräs – överallt växer det sly och mossor. På bara några år har skogen trängt sig på och omger nu hotfullt byn. Nattetid stänger sig folket in i sina hus och regler noga dörrar och fönsterluckor. Även under dagtid är det endast i yttersta nödfall som man beger sig ut i skogen. Befolkningen håller sin boskap nära byn och odlar endast upp fälten som ligger tätt inpå husen. Den gamla kyrkan i byns mitt är förfallen med inrasat tak och övertäckt med klängväxter. Det finns en stig som leder från byn – denna leder rätt till den dunkla glänta där Sargaldhürm vistas. Alla andra stigar och vägar kontrolleras av Sargaldhürm och man finner sig snart tillbaka i byn och man färdas efter dem.

## Byborna

Byborna är fångar som nästan givit upp allt hopp. Alla försök till att överlista skogsväsendet har misslyckats alla har fått uppleva förlusten av nära och kära. De äldre minns dock den ljusa tiden då de inte längre var fångar, då deras gud var den barmhärtige Daak – inte den grymma och förvridande Sargaldhûrm. Viljan att återigen göra uppror mot sin plågoande finns djupt rotad hos alla bybor men modet och styrkan att göra det har sedan länge lämnat dem.

När skalden kom till dem så blev de chockerade. Det var den första främling de sett på flera år. På natten kom dock 'Förkunnaren' – urträdet språkrör och meddelade att skalden skulle offras till Sargaldhûrm. Byborna var för rädda för att säga nej och när dagen kom så ville skalden bli visad en väg mot Tokon. En grupp män eskorterade honom men de tog honom istället till skogsrådet som drog honom till sig och började sakta sluka hans själ. Efter det kände byborna samvetsqual och skam men var samtidigt tacksamma att det inte var någon av dem som hade dött. Nedan beskrivs en handfull bybor.

**Raskal:** En stor man med eldrött skägg och stor kroppshydda. Raskal är något av en ledare för byns folk och försöker hålla modet uppe. Han anser att det visaste man kan göra är att lyda urträdet och hoppas på att det kommer en tid då de blir fria. Alla tal om att ta till våld gentemot Sargaldhûrm ser han som ren galenskap då skogsväsendet är mäktigare än någon människa. Han är också mycket rädd. Skogsrådet har viskat i hans drömmar och visat honom bilder på hur hans barn blir dräpta och hans fru blir impregnerad med skogsrådets säd om Raskal inte lyder de befallningar som utdelas.

**Neres:** Med sin vilda blick, hysteriska prat och nervösa fnitter förstår man snart att något inte står rätt till med Neres. Han är en medelålders man med tovtigt skägg och mager kropp som stinker av sprit och träck. Han tycks inte ha någon uppgift i byn men byborna förser honom med mat och alkohol samt låter honom sova i ett av stallen. Vid de tillfällen då byborna måste kontakta skogsrådet så är det Neres uppgift att föra byns talan till urskogens väsen. Från början var Neres en frisk och modig man men han är nu driven till total galenskap. Han talar mycket om hur väl han tjänar skogens herre och att han kommer bli skonad.

**Jaina:** En ung kvinna med långt flätat rågblont hår. Hon är mycket öppen och direkt men vågar inte nämna något om vad som händer i byn. Helst av allt vill hon dock ta sig från byn och om hon tror att personer kan göra något åt saken så kommer hon att vara beredd att hjälpa dem. Jaines mor, Vasla, har blivit befruktad av skogsrådet och betar sig inte längre som sig själv. Något växer inom henne och Jaina fruktar att modern inte kommer att leva länge till. Om någon av rollpersonerna tycks vara läkekunnig så ber hon dem titta på hennes mor i hopp om att de kan bota henne.

**Vasla:** En uppsväld medelålders kvinna som är svettig och febrig. Blodådrorna är mörka och väl markerade. Hon ligger nedbäddad i sin säng och har inte förmågan att röra sig. Hon skriker, kvider och stönar samtidigt som hon rör sig i spasmer.

Buken har en brunsvart bödig utväxt som varar sig. En från stank av förruttelse och avföring omger henne. Hon är alltför förlorad i smärta för att gå att kommunicera med. För en månad sedan blev hon förd till Sargaldhûrm och denne ympade ett frö i henne som nu växer i hennes livmoder. Sargaldhûrm har även börjat få kontroll över Vasla och kan uppfatta vad som sker i hennes närhet. Rollpersonerna som stötte på den befruktade henéa-alven på resan genom skogen känner igen symtomen.

**Tenas:** En inavlad pojke på nio år. Tungan är stor, tänderna står åt alla håll och han har en oförstående blick. Saliv rinner ofta från hans halvöppna mun och han kan inte säga något förutom ett fåtal av de enklaste orden. Tenas föräldrar är döda men han har blivit omhändertagen av byns ledare, Raskal, och dennes familj. Tenas har dock en hemlighet. På natten då månen står högt på himlen så brukar han smyga sig ut i skogen och där träffa sin vän "Lyssnaren" (se Urträdet väktare) och de har upprättat ett underligt vänskapsband.

**Eben:** En bitter man som innerst inne är mycket rädd. Han insjunkna ögon, ovårdat skägg och smutsiga kläder. Eben lever ensam på en stor gård i byns utkant. Hans familj försökte fly för några år sedan men blev infångade av urträdet väktare och blev offrade. Deras avlitna huvuden hittades en morgon på brunnslocket som en tyst varning vad som händer med de som trotsar urträdet. Sedan dess har Eben plågats av mardrömmar och självmordstankar. Han har mycket dåligt samvete att de lät offra skalden och när rollpersonerna kommer till byn erbjuder han dem sovplats i sitt hus. Han försöker trotsa sin rädsla och varna dem för faran. Om rollpersonerna försöker få byborna att ta upp kamp gentemot skogsrådet är Eben en av de första som kommer att ställa sig på deras sida.

## Rollpersonernas ankomst

När rollpersonerna kommer till byn så märker de genast att folket betraktar dem med förvåning och rädsla. Hur lång tid de är efter Vadukind får spelledaren besluta men det är fullt möjligt att Sargaldhûrm förvridit vägen och fått dem att gå i cirklar. Således kan de komma flera dagar senare även om de var strax efter honom. Nedan finns förslag på händelser.

**Att fråga efter skalden:** Då byborna inte förväntat sig att det skulle komma personer och leta efter skalden så är risken stor att rollpersonerna får dubbla budskap när de frågar efter Vadukind. Vissa bybor menar kanske på att det aldrig kommit någon besökare till byn – andra att skalden var här men reste vidare. Det är lätt att se att något inte står rätt till i byn och att folk reagerar med obehag när de frågar om Vadukinds närvaro. Alla försöker dock dölja vad som verkligen har hänt och om byborna får tid på sig kommer Raskal skapa en lögn som de alla håller sig till.

**Stöter på Lyssnaren:** Om rollpersonerna stannar i byn en natt och är uppmärksamma så kan de märka hur den lilla pojken Tenas slinker ur sina föräldrars hus och smiter ut i skogen. Han är på väg för att träffa sin vän Lyssnaren. Lyssnaren är i byns närhet för att ta reda på mer om de nya besökarna och han kommer att smyga sig nära platsen där de slagit läger och

spionera på dem. Om han blir påkommen så kommer han försöka fly så tillvida han inte tror att han kan besegra sin motståndare och släpa honom till Sargaldhûrm som offergåva.

**Fler besökare:** När rollpersonerna är i byn och just börjat inse att något är fel anländer en till grupp individer som även de letar efter skalden. Detta kan leda till en konflikt eller till att de enar sig för att besegra fasan i skogen. Eventuellt anländer besökarna just när det är som mörkast för rollpersonerna och således blir de kanske räddade av sin värsta fiende.

**Uppror:** Om rollpersonerna är värtaliga och behandlar byborna väl så krävs det inte mycket övertalning innan någon av dem berättar hur det verkligen ligger till (troligen Eben, Jaina eller att de lyckas lura information ur Neres). De berättar vad de vet om urträdet, dess väktare och att skalden är offrad. Med viljestyrka och övertalning kan de få byborna på sin sida och övertala dem till att göra uppror mot deras förtryckare. De behöver något att tro på, att rollpersonerna kan få hoppets glöd att flamma upp till en eld i deras bröst. Präster och personer med gott ledarskap har lättast att få byborna med sig och i sin desperation efter frihet så är det mycket möjligt att få dem att kämpa in till döden. För att ena byborna i ett uppror krävs det dock att rollpersonerna utmanar Raskals ledarskap – han kan till och med bli så pass galen att han tar sig till urträdet och varnar det för rollpersonernas planer i hopp om att rädda sin familj. Exakt hur upproret skall gå till är upp till spelarna – byborna förväntar sig att de skall ta ledning.

**Höstoffer:** Sargaldhûrm är upptagen med att festa på Vadukinds själ och märker inte till en början rollpersonernas närvaro. När han inser att byn fått än fler besökare så sänds Förkunnaren till Ailed och meddelar med sin viskande stämma från skogens stammar att nykomlingarna skall föras inför Sargaldhûrm nästa midnatt för att där underkasta sig honom. Om rollpersonerna behandlat byborna väl så kommer dessa att ha stora moraliska dilemman om att offra dem till sin despotiske härskare. De väljer kanske att berätta för dem hur det ligger till och att de i alla fall borde försöka fly, eller så är detta chansen för rollpersonerna att få byborna på sin sida. Har däremot rollpersonerna hotat och skadat byborna så kommer dessa inte tveka länge innan de tar till våld för att fånga in rollpersonerna. Även om rollpersonerna är skickliga krigare så fruktar byborna Sargaldhûrms vrede mer än rollpersonernas klingor. Nattetid kommer de att omringa deras läger med de vapen de har till handa och facklor i sina händer.

**Anfallet:** Om rollpersonerna fått byborna på sin sida och de väljer att barrikadera sig i byn kommer Sargaldhûrm att bli rasande. Under natten kommer henéa-alverna samt tre skogsrån (eventuellt två om rollpersonerna blev överfallna av ett skogsrå på vägen till byn och dräpte det) att anfälla byn för att dräpa och infånga alla som finns där. Striden blir mycket brutal och om inte rollpersonerna utövar ett starkt ledarskap så kommer snart byborna att kasta sina vapen och be för sina liv. I våldsamheterna är det mycket svårt att se skillnad på vän och fiende i synnerhet när skogsråna förvrider ens sinne med sina illusioner.



## URTRÄDETS VÄKTARE

DE FÖRSTA SOM föll för det mäktiga skogsrådet Sargaldhürms inflytande var en stam henéa-alver som levde i området. De blev allt mer perverterade av demonens närvaro och kom slutligen att dyrka den som en gud. De förkastade sina totemandar, lämnade sina traditioner och knöt sina själar till det mörka urträdet.

### Flocken

Alverna uppgår till ungefär 20 individer. De lever invid urträdet och förrättar offer till dess ära. Personerna inom flocken är helt nakna, deras kroppar täcks av symboler i lera och blod samt benutsmäckningar. De är beväpnade med vässade träspjut, benvapen och klubbor. Deras läppar är ofta tillbakadragna i hånfulla grin och de svarta ögonen är uppspärrade och stirrar maniskt. De lever helt under skogsrådets medvetande. De dricker av dess sav och sover vid dess rötter. Om någon skulle försöka skada deras herre skulle de snabbt drivas in i ett raseri och anfalla. Flocken är såpass påverkade av skogsrådet både psykiskt och fysiskt att de inte klarar sig utan detta. Om skogsrådet dör så tynar de plågsamt bort.

### Personer inom flocken

Det finns några särskilda personer inom flocken som är extra utmärkande då de står såpass nära Sargaldhürm att han ser allt de ser och kan kommunicera genom dem.

**Förkunnaren:** En lång (för att vara henéa) och senig alv som är täckt av knotig och senig hud. I handen håller hövdingen en primitivt snidad träklubba vars topp liknar ett människokranium. Förkunnaren har till uppgift att meddela folket i byn om Sargaldhürm order. Orden som lämnar hans läppar är inte hans egna och dessa ord tycks kunna sägas på alla språk. Han tar sig nära byns gräns och låter sin väsande och mångröstade stämma likt en insvepande dimma färdas mellan stammarna till bybornas öron.

**Lyssnaren:** En liten och benig alv vars rygg och armar är täckt av en grågrön mossa. Han är smidig och rör sig ofta uppe i träden. Lyssnaren håller sig ofta nära byn, lyssnar och spanar. Han är fascinerad av folket som lever där och tar sig gärna nära nog för att lyssna på samtal och känna lukten av dem. När natten faller så smyger han sig ofta in i byn och letar genom avskrädeshögar, lyssnar vid dörrar och kikar genom fönsterspringor. Han har närmat sig barnet Tenas och blivit förvånad när barnet pratat vänligt med honom.

**Dansaren:** Invid urträdet ligger det en uppsvälld och vanställd alvkvinnas. Hon lever i en sorts symbios med urträdet, en grov tentakel är nedkörd i hennes hals och trädets sav rinner genom henne, andra tentakler tar in hennes avföring. Ingen annan är så nära Sargaldhürm som henne. När hon väl är lös från trädet så rör hon sig förvånansvärt snabbt men mycket ryckigt. Ur hennes handflator sticker vassa benspikar ut och detta gör att hon inte kan greppa något. Dansaren är dock starkare än vad man kan tro och försvarar Sargaldhürm intill döden.

### Förändringarna

Närvaron till skogsrådet, och i synnerhet inmundigandet av dess sav, har gjort att alverna fysiskt börjat förändras. Dessa förändringar har likt en sjukdom dräpt de flesta övriga individer inom flocken men de starkaste har överlevt. Den mest tydliga förändringen som gäller alla inom flocken är att de inte längre lämnar spår efter sig i skogen, marken återtar sin form efter det att de passerat där. Likaså är de nästintill helt okänsliga för smärta då deras nerver är avdomnade av saven. De har två nivåer lättare (-Ob2T6) på alla Chockslag samt nivåer i smärtekolumnerna. Exakt vilka övriga förändringar som förekommer är upp till spelledaren men nedan kommer ett antal förslag.

**Barkhud:** Huden har blivit tjock, knotig och hård lik bark. Det knarrar lätt när personen rör sig och ur sprickor i den skrovliga huden rinner en grumlig gul vätska. Personen har svårt att prata och ansiktet ser förvridet ut. Den lever uteslutande på urträdet sav. Barkhuden skyddar [H4, K5, S4].

**Benspikar:** Skelettet har omformats till att ombildas till att tränga ut genom huden och bilda vassa spikar. Detta är särskilt tydligt på ryggraden som har en benkam av vassa spikar. Knogar och kindben är likaså starkt påverkade. Benspikarna gör H+1 i skada.

**Mossbarn:** Huden har börjat ruttna sönder och ur de variga sårerna har det växt en grågrön mossa. Även trädsvampar och liknande tingestar tar näring från den lidande alven. Alven har mycket lätt att gömma sig i skogsterräng (upp till två nivåer lättare beroende på exakt hur terrängen ser ut) och kan försvinna i grönskan.

**Bölder:** Svagt genomskinliga och blodfyllda bölder täcker alvens kropp. När dessa krossas så sprider det sig ett mysk likt det skogsrådet använder sig av för att skapa illusioner. Alven har dock betydligt svårare att kontrollera dessa och det är därför en nivå lättare (-Ob1T6) att genomskåda dem.

### URTRÄDETS VÄKTARE

**STY 10, TÅL 10, RÖR 16, PER 6, PSY 7, VIL 8, BIL 5, SYN 12, HÖR 13.**

**För 9, Chockvärde 9, SK 6, Vinit 9, Insikt 6, UK 4.**  
H:Ob1T6+2, K:Ob1T6, S:Ob1T6+2.

**Spjut:** (13) ObS3T6+2. Bryt 4, SI(13/11).

**Benkniv:** (13) ObS1T6+3. Bryt 3, SI(10/11).

**Påk:** (10) ObK2T6+1. Bryt10, SI(12/12).

Undvika 12, Smyga/Gömma/Speja 13, Slagsmål 10.

## SARGALDHÛRM

**N**ÅGRA KILOMETER FRÅN Ailed öppnar sig en glänta i den täta skogen. I dess mitt står det väldiga urträdet Sargaldhûrm. Det är omgivet av skelettdelar och ruttnande kadaver från djur och människor som det lockat till sig. Här i gläntan lever även de henéa-alver som dyrkar urträdet. En surrealistisk aura av obehag vilar över området och man kan känna närvaron av skogsråets kraftfulla själ. Sargaldhûrm är fadern till ett flertal lägre skogsrån som denne låtit gro fram och dessa tjänar nu urträdet och bevakar de omkringliggande skogsområdena.

### Skogsrå

Skogsrån bär utseendet av söndermurknade trädstammar omslingrade av tentakellika rankor. De har ett flertal knotiga och vassa utväxter likt avbrutna grenar och ett tentakelliknande rotsystem. När de förflyttar sig – vilket tar lång tid, så låter det med knakande låtet likt grenar som bryts. Skogsrån är mellan 3–4,5 meter höga, lavar och mossor växer ofta på dem vilket får dem att se än mer trädlika ut. För att locka till sig varelser utsöndrar de ett hallucinogent feromon från en körtel på sin kropp. Om varelsen blir påverkad så kan skogsrået orsaka hallucinationer och nidsbilder som lockar eller skrämmer personen. När ett offer kommer nära så använder skogsrået sina tentakler för att gripa tag i offret (dessa har en ungefärlig räckvidd på fem meter) och därefter suga dess livskraft samt sluka dess själ. Då detta är en stor njutning för skogsrået så drar det gärna ut på det – vissa offer lever i flera dagar innan de slutligen dukar undan.

När skogsrået sprider sitt hallucinogena feromon måste alla varelser inom 20 meter omedelbart slå ett svårt slag (Ob4T6) mot TÅL för att inte bli påverkade. Om de blir påverkade ser det istället för den murkna trädstammen en varelse som de är attraherade av eller kan på andra sätt bli manipulerade utav en illusion. Om skogsrået lockar en till sig är det mycket svårt att motstå. Även om man vet att det är en fälla måste man slå ett normalt slag (Ob3T6) mot VIL för att inte skrida fram till väsendet. I andra fall så kan man med ren viljestyrka ignorera eller tränga bort illusionen om man vet att det är en sådan.

Skogsrået är en mycket tålig varelse och den har minus två nivåer (-Ob2T6) på alla svårighetsökningar som är orsakade av smärta. Således får ett skogsrå med +Ob3T6 på smärtekolumnen endast +Ob1T6. Skogsrået får heller ingen blodförlust. Dess barkliknande hud skyddar [H7, K10, S8].

#### SKOGSRÅ

**STY** 38, **TÅL** 30, **RÖR** 5, **PSY** 11, **VIL** 14, **VÄR** 15, **HÖR** 15, **AND** 15.

**För** 3, **Chockvärde** 27, **SK** 10, **Vinit** 7, **Insikt** 8, **UK** 10.

**Greppa** (14), se sidan 28 i Spelledarens guide.

**Låsa motståndare** (14), se sidan 29 i Spelledarens guide.

**Krossa** (14), Ob4T6+2. se sidan 29 i Spelledarens guide.

**Livsslukning** (16). Denna manöver kan bara utföras om skogsrået lyckats greppa sitt offer. Med sina vassa utskott suger den ut offrets energi. Offret tar Ob1T6 kryss Trauma och Smärta per runda medan manövern fortgår.

### Urträdet

Sargaldhûrm bär samma utseende som ett skogsrå men är betydligt större. Dess stam sträcker mer än tio meter upp mot himlen och rötterna är djupt nedgrävda i jorden vilket gör att det inte längre kan förflytta sig. Hela den knotiga stammen är täckt med utbuktningar som liknar lidande ansikten vilka härstammar från de som har sina själar bundna till Sargaldhûrm. Vadukind är det färskaste offret och hålls vid liv låst till stammen i flera dagar innan själen slukas helt. Lyran ligger söndertrampad vid skogsråets rötter bland kranium, mossa och träck.

Under århundraden har Sargaldhûrm tagit livskraft från den omkringliggande skogen men det var först då det lyckades tvinga en henéflock att dyrka det som det växte i makt och insikt. Det strävar nu att utöka denna makt – att fånga Aileds befolkning var ett steg på vägen. Numer försöker det befrukta människor med sina frön i hopp om att skapa en hybrid som kan tjäna det i människornas samhälle. Än så länge blir avkomman förvriden och svår att kontrollera.

Sargaldhûrm har en betydligt större mental kontroll än övriga skogsrån. Dess rötter sträcker sig djupt ned i skogens mylla och dess närvaro finns inbäddad i mossan och kan höras viskande i vinden. Den kan med sina mentala krafter förvrida stigar och själva skogens utseende och på så sätt locka vandrare vilse. För att inte bli påverkade av de feromoner som det skickar ut så måste man klara av ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot TÅL. Att sedan förtränga illusionerna (om man inser att det är sådana) kräver ett svårt slag (Ob4T6) mot vilja.

Sargaldhûrm är en mycket minus fyra nivåer (-Ob4T6) på alla svårighetsökningar som är orsakade av smärta. Sargaldhûrm får ingen blodförlust. Dess hud skyddar [H9, K15, S10].

#### SARGALDHÛRM

**STY** 86, **TÅL** 50, **RÖR** 5, **PSY** 16, **VIL** 20, **VÄR** 15, **HÖR** 15, **AND** 20.

**För** 0, **Chockvärde** 52, **SK** 10, **Vinit** 7, **Insikt** 12, **UK** 10.

**Greppa** (16), se sidan 28 i Spelledarens guide.

**Låsa motståndare** (16), se sidan 29 i Spelledarens guide.

**Krossa** (16), ObK8T6. se sidan 29 i Spelledarens guide.

**Livsslukning** (18). Denna manöver kan bara utföras om Sargaldhûrm lyckats greppa sitt offer. Med sina vassa utskott suger den ut offrets energi. Offret tar Ob2T6 kryss Trauma och Smärta per runda medan manövern fortgår.



## NÄR SKOGEN TYSTNAT

**D**ETTA ÄVENTYR KAN sluta på många sätt och det finns gott om lösa trådar att spinna vidare på när det väl är avklarat. Rollpersonerna kommer ha en stor makt i sina händer om de får tag på meddelandet som finns gömt i Vadukinds lyra och kanske är det de som blir de jagade. Samtidigt kan de känna att deras ursprungliga uppdrag är trivialt i jämförelse med de favoriter de stött på i skogens mörker. Nedan presenteras ett flertal möjliga slut till äventyret.

### Segev

Rollpersonerna lyckas besegra Sargaldhûrm och dennes anhängare samt finna meddelandet. Kanske lyckas de även rädda Vadukind (om det är deras uppdrag) som är svårt skadad och chockerad efter symbiosen med skogsrådet. När urträdet är besegrat så kan de lämna byn den väg de kom eller kanske eskortera Vadukind genom Rinyaskogen ända till Tokons område. I båda dessa fall så kan detta bjuda på fler äventyr. Vägen tillbaka mot civilisationen är troligtvis bevakad utav personer som alltjämt letar efter skalden. Färden genom Rinyaskogen kan bjuda på otaliga äventyr då detta dunkla område döljer många hemligheter och faror.

### Flykt

Även om det är svårt att fly från Ailed så är det inte omöjligt. Sargaldhûrm kan kontrollera naturen och förvrida ens sinnen men man kan ändå överlista honom. Om man exempelvis följer ett vattendrag så har Sargaldhûrm mycket svårt att lura rollpersonernas sinnen att färdas åt ett annat håll. Urträdet väktare kommer dock att skickas efter dem och under färden bort från den oheliga platsen kommer de upprepade gånger att bli anfallna. De kan även bli tvungna att konfronteras med Sargaldhûrms döttrar – de lägre skogsråna.

### Pakt

Det är möjligt att sluta en pakt med Sargaldhûrm. Om rollpersonerna visar sig vara mäktiga och skickliga individer så kan han skona deras liv i utbyte mot att de blir hans apostlar. Han kommer då inympa frön i deras kroppar och under plågsamma dagar kommer rollpersonerna att förändras fysiskt och psykiskt under det demoniska inflytandet. Därefter kommer de att fungera som hans tjänare och språkrör. Exakt vad deras kommande uppdrag blir är upp till spelledaren att besluta men att locka fler personer till Ailed, ta kontrollen över bosättningen Irtja eller blott sprida Sargaldhûrms budskap är troliga befallningar. Eventuellt kan han släppa dem fria från deras tjänst efter det att de skänkt honom 100 själar. Vilka typer av fysiska förändringar, dess fördelar och nackdelar, som rollpersonerna erhåller är upp till spelledaren att besluta men ju dugligare rollpersonerna tjänar sin nya herre desto mäktigare kommer deras förmågor att bli.

### Större perspektiv

När rollpersonerna kämpar för sina liv gentemot ett demoniskt väsen är det svårt att se saker och ting i ett större perspektiv – men den fasa som de upplever är blott en försmak av den förfäran och brutalitet som ett inbördeskrig skulle innebära. Om meddelandet kommer fram till Tokon så börjar trupper att rustas. I grevskapet Firina kommer greven att samlar härskaror och när tiden är inne blommar ett uppror gentemot konungen upp. Handeln kommer att skadas, sabrier kommer att kämpa mot sina egna landsmän och vilken sida som än vinner kommer att ha försvagat riket.

Om meddelandet skulle försvinna eller förintas så kommer greven i Firina, nu medveten om att han är bevakad, agera så snabbt han bara kan och skicka ett nytt meddelande med beväpnad eskort. Ifall detta skulle kunna stoppas så skulle han stå ensam i striden gentemot konungens trogna och även om skadorna på riket skulle bli mindre kommer mistro och oroligheter att sprida sig över riket.

I det fall att meddelandet skulle komma till konungens ögon så kommer denne genast att agera genom att försöka slå ut greven av Firina så fort det bara är möjligt innan han hinner få fler allierade till sin sida. Därefter kommer det göras noggranna förhör och undersökningar för att finna de adelsmän som konspirerat mot konungen. Detta kommer i sin tur leda till offentliga avrättningar, bannlysningar och en ökad makt för Daakkyrkan då följarna av tokons gamla tro kommer stämplas som förrädare och upprorsmakare.

Den allra minsta skadan skulle ske om en oberoende fraktion, exempelvis Priori Cun-sabreann, skulle förhindra greven att utföra sina planer och eliminera denne utan att kungen fick vetskap om Grevens förräderi. Detta för att skydda riket från inbördes strider även om det endast för tillfället skulle skjuta upp konflikten.

Om man vill utveckla äventyret eller fortsätta att spela efter de möjliga händelseutvecklingar som beskrivs ovan är modulen *Consaber* oumbärlig då den i detalj beskriver det feodala rike där äventyret utspelar sig. Det finns även riklig information om Tokon, deras samhälle, kultur, religion i modulen *Barbarer & människofolk*.

För mer information om skogsrån se *Monster i Mundana* och *Demoner & Demonologi*.

