

# GALTES ARV

Ett äventyr till Eon 3.

Skrivet av: Emil Forslund

## **Speltestare**

Emil Forslund

Patrik Lindqvist

Erik Grönlund

Joakim Vretlund

Kalle Johansson

Petter Deregren

Anton Lindqvist

## BAKGRUND

Äventyret utspelar sig en solig och gassande varm sensommardag i den lilla byn Tjärgårda i västra Soldarn. En av rollpersonerna har färdats dit ihop med sin grupp vänner och följeslagare för att se över det arv som en av dennes mer avlägsna släktingar lämnat efter sig. I det brev rollpersonen fått står inte mycket mer än att det gäller en gård någon fjärdingsväg utanför samhället.

I byn har även en annan grupp främlingar samlats. Riddare ur den fruktade Zoriánorden har rest långt genom det skogsbevuxna riket för att sätta stopp för de trollräder som de senaste månvarven blivit allt vanligare. I den vanligtvis lugna byn händer mycket på samma gång. Riddare glömmer sina svorna eder när konungens hand är för långt borta och i byn börjar det viskas om allt från våldtäkter till rena mord. Rollpersonerna finner sig i mitten av en röra där de måste försöka klara upp omständigheterna till släktingens död samtidigt som lagens män tar till allt hårdare tag kring lokalbefolkningen.

## BESKRIVNING

Äventyret är uppbyggt som ett lökäventyr där rollpersonerna får dyka djupare och djupare in i den lilla byns konflikter och problem. Samtidigt är det ett ganska kort äventyr skapat i åtanke att det inte skall ta mer än ett möte för en erfaren grupp att spela igenom. Känns det som om äventyret blir för mycket går det att ta bort en del relationer och där med göra det lite mer lättspelat. På samma sätt kan man enkelt lägga till egna personer och konflikter om äventyret känns för platt.

## GALTES GÅRD

Då äventyret börjar med att rollpersonerna anländer till byn för att undersöka arvet beskrivs här den gård som omnämndes i brevet. Tanken är att rollpersonerna skall kunna använda gården som en bas under äventyret, men kanske även i framtida sådana. Därför beskrivs den lite mer detaljerat än många andra platser.

Galtes gård byggdes i början av århundradet som vid äventyrets början är inne på sitt 67e år. Det var Galtes farfar som byggde boningshuset så väl som ladan, men stallet som står på tomten byggdes för inte mer än åtta somrar sedan efter att den gamla byggnaden brunnit ned under ett mörkt och stormigt åskoväder. Gården består alltså i dagläget av tre byggnader, ett boningshus med två våningar, en lada med plats för ett tjugotal kor eller grisar och ett stall där Galtes två draghästar lever. Tjänstehjonen Lena och Hans bor på loftet i huvudbyggnaden. I anslutning till ladan finns även ett mindre hönsstuga samt en stia där grisarna kan söka skugga under de varmaste dagarna. Byggnaderna är omgärdade av en gårdsgård och mellan dem bildas en öppen plats där gårdens murade brunn står. Runt gården finns det sex gårdar som hör till gården, var och en på två tunnland. Två av dessa är uppodlade och på de andra två betar boskapen när de ligger i träda. Det är aldrig långt till skogen i de Soldiska småbyarna, och heller inte här. På alla håll omsluts marken av höga kungsgränar. Skogen är snårig och tät, och allt annat än lättpasserad. Det är dock rikt på vilt i denna del av rikskonungadömet och att jaga på markerna brukar vara värt de skrubbade knän och sönderslitna hosor det innebär att ge sig in under grenarna.

Gården som rollpersonen ärvt är inte i överdrivet bra skick, men den är heller inte vanskött. Galte levde ensam om man bortser från hans två tjänstehjon sedan hans hustru dött ihop med hans arvinge i barnsäng. Hönsstugan har hål som en modig räv nog skulle kunna ta sig igenom och på många ställen behöver gårdsgården repareras. Ett av gästrummen i boningshuset har en takläcka som gör att det droppar när det regnar som mest och brunnen skulle nog behöva rensas från skräp. Detta är dock endast små detaljer som en flitig rollperson mycket väl skulle kunna arbeta på efter äventyrets slut. Gården har stor potential och byggnaderna är mycket vackra när sommarsolen skiner över de grovt timrade stockarna och de svajande fälten.

## GARDSFOLKET

På gården arbetar två personer. När rollpersonerna anländer är det dock bara drängen Hans som finns där.

### Lena

En mycket vacker kvinna mitt i tjugooårsåldern. Hennes hår är lika blondt som solens och hennes ögon är klart blå. Byborna kan beskriva henne som en rar tös vars skratt aldrig är långt borta. Hon går vanligtvis klädd i en enkel, vit linneklänning med ett hårt åtsnörat förkläde. Hennes ställning som piga är inte hög i det soldiska samhället men hon är ändå lycklig för sin lott och kommer bra överens med de andra i byn. Flickan växte upp på gården och brukade leka ihop med Galte som barn, trots att han var nästan tio år äldre än hon själv. Hennes mor arbetade som piga på gården innan hon dog i sjukdom den kalla vintern '61.

Galte var förälskad i sin piga och hon i honom. När Galtes hustru Kristina dog i barnsäng var den käre bonden helt förtvivlad och sökte tröst i Lenas säng. Vad de gjorde höll de hemligt för att inte solgudarna skulle vredgas, men när deras hemlighet väl läckte ut var det inte gudarnas förtvivlan som blev deras dom. Drängen Hans har ända sedan han kom till gården för så många år sedan varit kär upp över öronen i den fagra pigan, men i blyghet aldrig vågat tala till henne. När han en dag såg bonden och flickan i ladan svor han att hämnas på sin husbonde.

När äventyret börjar går inte Lena att finna någonstans. Hans letar förtvivlat efter flickan när rollpersonerna anländer. Hon har då blivit kidnappad av en av Zoriánriddarna som kommit till byn, den temperamentsfulle herr Dirulv av ätten Sol och Måne, men detta vet inte någon annan än Lena och riddaren själv något om. Den senaste personen som talade med flickan var mivellen Rogan för vilken hon erkände att hon misstänkte att hennes husbonde blivit mördad. Mivellen själv har dock fått annat att tänka på sedan byns spåkvinnas besök hans tempel. De som träffat honom på sistone kan dock svära på att hans tycktes ovanligt nervös och att det verkade som om han dolde någonting. Kan faderns hemligheter intressera en grupp nyfikna äventyrare mån tro?

---

**Lena Piga** – STY 6, TÅL 7, RÖR 13, PER 17, PSY 12, VIL 9, BIL 7, SYN 8, HÖR 9.

Lojalitet 13, Heder 15, Amor 13 (Galte), Aggression 7, Tro 14, Generositet 13, Rykte 7, Tur 10, Resurser 6. Förflyttning 7 m/runda, BF 6,5kg, UK 4, Chockvärde 7, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 2, Qadosh 1.

**Slag** (7), ObK1T6-1, SI (1/2). **Undvika** (12).

**Färdigheter:** Boskapsskötsel 6, Fingerfärdighet 8, Förföra 14, Gömma 10, Handel 9, Hoppa 8, Jordbruk 9, Kasta 8, Klättra 8, Köra vagn 12, Matlagning 14, Ockultism 12 (Samoriska Läran), Rida 9, Skådespel 8, Smyga 11, Stridsvana 0, Supa 5, Söka 10, Undervisning 10, Undvika 12, Växtlära 8, Värdera 10, Överlevnad 7, Övertala 11.

---

## Hans

Lång och ståtlig som en sann soldisk soldat är en beskrivning som skulle falla väl in med den hårt arbetande drängen Hans. I 13 av hans totalt 38 långa år har han levt som grovarbetare på den lilla gården och tjänat sin husbonde Galte väl. Han är en enstöring som trivs bäst om han blir lämnad ensam och trivs därför mycket väl i den avlägsna byn. Människorna i hans omgivning vet inte mycket om honom mer än det de sett i templet varje månad och vad Galte berättat för dem, men den käre bonden har aldrig känt någonting annat än tacksamhet gentemot mannen och därför har sladdertackorna i byn inte fått tillräckligt om benen att skvallra om.

Hans har ända sedan han först lade blicken på den fagra mön i den lilla gården haft ett ömt hjärta för tösen. I hans drömmar lever de sida vid sida och har tiotals små blonda söner och flickor, och många är de främlingar som kommit till byn och fått bistra blickar från den protektiva drängen. När han en dag fick se sitt livs kärlek i ladugårdshalmen med sin husbonde fylldes hans bröst av hat, men istället för att storma in mot mannen som krossat hans drömmar valde Hans att gå på ett annat sätt tillväga. Då Galte inte hade några ättlingar och Hans tjänat honom troget och väl under en mycket lång tid valde han att istället låta förgifta sin husbonde. Gården skulle då i all rimlig mening tillfalla honom, och då skullen han vara fri att äkta vem han ville. Vad Hans inte kände till var att Galte hade ett testamente gömt i mivellen Rogans ägo, ett testamente som inte nämnde en rad om Hans. När rollpersonerna anländer till gården har den största chocken som följde mordet börjat lägga sig. Hans är övertygad om att det inte finns några spår som kan leda till honom. Att en grupp äventyrande rollpersoner börjar lägga sina fula näsor i blöt är dock ingenting han vill riskera, men när hans älskade försvinner spårlöst en natt har han inget annat val än att vända sig till sina nya mästare om hjälp.

---

**Hans Dräng** – **STY** 14, **TÅL** 13, **RÖR** 9, **PER** 13, **PSY** 11, **VIL** 12, **BIL** 8, **SYN** 9, **HÖR** 8.

Lojalitet 9, Heder 7, Amor 16 (Lena), Aggression 12, Tro 8, Generositet 8, Rykte 5, Tur 8, Resurser 7.

Förflyttning 8 m/runda, BF 13,5kg, UK 6, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 4, Qadosh 0.

**Högaffel** (11), ObS2T6+1, SI (1/2), BRYT (5). **Slag** (12), ObK1T6, SI (1/2). **Undvika** (12).

**Färdigheter:** Boskapskötsel 14, Fingerfärdighet 10, Fiske 9, Gömma 12, Handel 7, Hoppa 11, Jordbruk 14, Kasta 13, Klättra 8, Köra vagn 13, Ockultism 8, Rida 12, Skumraskaffärer 7, Skådespel 9, Smyga 12, Spel & dobbel 10, Spåra 9, Stridsvana 5, Supa 13, Söka 14, Undvika 12, Växtlära 6, Överlevnad 10, Övertala 9.

---

## BYN

Byn är inte stor ens med soldisk skogsbygds mått mätt. Endast ett knappt hundratal individer bor i det lilla samhället som vuxit upp djupt i den fruktade Vätteskogen. Människorna i byn är inte vana vid främlingar då den lilla kärrvägen som löper mellan byggnaderna sällan för med sig varken handelsmän eller åkare. Då och då händer det att ett kompani dvärgar reser förbi på väg mot de stora städerna i söder och öst, men annars är det inte många som stör de ensliga byborna.

Trots sitt knappa invånarantal har byn en stark palisad som restes av en baron i forntiden som ansåg att hans folk behövde känna väggarnas trygghet i den farliga skogen. Tyvärr har inte byn någon garnison eller dylikt som kan bemanna palisaden när oro närmar sig, men den har ändå visat sig användbar sedan trollräderna tog sin början. De groteskt stora och inte alltid så intelligenta trollen blir lätt lurade av träväggen och drar sig för att attackera bosättningen. Istället är det de kringlevande bönderna som har fått smaka på deras våldsamhet.

Normalt sett är byborna ett trevligt folk. Kanske lite misstänksamma mot nykomlingar, men ändå gästfria. Den bild som målas upp för rollpersonerna när de rider genom portarna är dock en helt annan. Sedan de soldyrkande riddarna börjat våldföra sig på lokalbefolkningen har byn blivit allt mer oroliga. Döttrar hittas skakiga och gråtandes i leran om morgonarna och boskap så väl som sängplatser blir konfiskerade i de tvenne gudarnas namn. Riddarna vet att de kan göra vad de vill så långt bort från konungens män och tar ut sin rätt till fullo. De stackars byborna har ingenting att sätta upp med; Zoriánordens riddare är allt för mäktiga och dessutom skyddade av religionens män. Mivellen själv syns allt mindre till. De gånger folk har kommit och besökt honom har han verkat nervös och folk skvallrar om att det är han som tagit riddarna till den lilla byn.

## GÄSTGIVERIET

De gånger dvärgar eller andra resenärer spenderar en natt eller två hos människorna i bosättningen brukar de vanligtvis ta in på det slitna gamla gästgiveriet. Etablissemangent är inte stort om man jämför med de verksamheter man kan finna längst med de kungliga vägarna, men är förhållandevis stort ändå. Med fyra enkelrum och en sovsal med plats för minst ett tjugotal män är det sällan speciellt fullt. När rollpersonerna anländer har dock riddarna slagit sig ned och äter nu den stackars gästgivaren Tyvan ur huset.

## Tyvan Gästgivare

Äldra bror till den nyblivna mördaren Hans och ägare till byns enda gästgiveri är den snart 50 år gamla Tyvan. Hans lillebror fick utseendet och råstyrkan av gudarna, men Tyvan tackar ändå sin tur för det var han som fick deras faders arv. Den gamle gästgivaren är inte ful, men inte heller speciellt attraktiv. Hans blonda hår började allt för tidigt gå mot grått och nu har han inte ett strå kvar som inte blivit tunt och grått. Tyvan är en bit kortare än medellängd, ungefär 5 och en halv fot, ingenting ovanligt om det inte vore för att hans lillebror mäter nästan en hel fot mer. Hans ögon är mer grå än blå och hans rygg har börjat kröka sig. Han är klen till kroppen och hans händer skakar ibland något, men han har ett gott minne och glömmer aldrig ett ansikte som någon gång varit på hans krog. Tyvan har en hustru vid namn Vida. Det är allmänt känt i byn att de båda inte hyser mycket kärlek sinemellan och talet går att det är därför de heller inte har några barn. Det var Tyvans föräldrar som arrangerade giftemålet för att komma över flickans fars omtalade rikedom. Efter bröllopet framkom hittades Vidas far dock hängandes från kyrktaket, dräpt av sig själv när han inte längre kunde hantera sina spelskulder.

Tyvan är egentligen inte speciellt elak. Han har pengar som han tjänat ihop under sin livstid, mer än vad man kan tro när man ser hur ofta hans gästgiveri står tomt. Tyvan var kanske aldrig något skönhetsideal, men han vet hur man handskas med motgångar och har ändå lyckats samla på sig en del guld genom sitt gästgiveri. När hans bror Hans kom och berättade om sin prekära situation hjälpte han honom införskaffa blodgiftet. Tyvan har själv ingen arvinge och börjar bli allt mer desperat allt efter som han glider in på ålderns höst. Kan hans bror skaffa sig en vacker tös att avla ett par söner med hjälper han till, kosta vad det kosta vill.

---

**Tyvan Gästgivare** – STY 9, TÅL 8, RÖR 7, PER 8, PSY 12, VIL 13, BIL 9, SYN 7, HÖR 7.

Lojalitet 12 (Bror), Heder 6, Amor 6, Aggression 11, Tro 8, Generositet 6, Rykte 8, Tur 8, Resurser 14.

Förflyttning 7 m/runda, BF 8,5kg, UK 5, Chockvärde 10, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 4, Qadosh 1.

**Slag** (12), ObK1T6, SI (1/2). **Undvika** (12).

**Tungt armborst** (12), Räckvidd [10–50–100–225m], ObS8T6, ObS7T6, ObS6T6+1, ObS5T6+2, BRYT (7).

**Färdigheter:** Bokhållning 14, Fingerfärdighet 10, Förföra 7, Gömma 14, Handel 16, Hoppa 7, Kasta 11, Klättra 7, Köra vagn 8, Matlagning 9, Ockultism 8, Rida 10, Räkning 12, Skumraskaffärer 12, Skådespel 13, Smyga 7, Stridsvana 5, Supa 14, Söka 12, Undervisning 6, Undvika 12, Växtlära 13, Värdera 16, Överlevnad 8, Övertala 14 (Köpslå).

---

## Vida

Dotter till den omtalade rike köpmannen Ulric Steen och i forna tider en mycket vacker flicka är den brunhåriga och rödkindade Vida. Hennes familj gifte henne till en simpel gästgivarson när deras skulder växte sig allt högre, trots att hon var djupt förälskad i en solens riddare. Vida har aldrig älskat sin man. Som den soldiska kvinna hon är har hon gjort vad som krävs av henne, men när hennes uppoffring ändå inte gav henne några söner drog hon sig undan från sin make. Hennes ungdoms skönhet har långsamt försvunnit i takt med att håret gått mot det grå och låren vuxit sig tyngre. Hennes anlete kan dock än formas till ett vackert skratt om situationen är den rätta, men när unga, vackra kvinnor dyker upp på gästgiveriet får de aldrig något trevligare än en bister blick. Vida har aldrig kunnat förlåta dem för deras yppiga bröst och klara blick och pigan Lena minst av alla.

Om rollpersonerna hittar bevis för att ett giftmord har begåtts kan hon lätt bli misstänkt för dådet. Gästgiveriet besökts titt som tätt av främlingar och hennes make är aldrig sen att göra en bra affär. I hans hemliga förråd under köksgolvet finns det många ovanliga ting, varav vissa skulle kunna kosta honom halsen om de blev kända.

---

**Vida Gästgivare** – **STY 8, TÅL 9, RÖR 7, PER 10, PSY 10, VIL 14, BIL 14, SYN 11, HÖR 8.**

Lojalitet 8, Heder 7, Amor 6, Aggression 9, Tro 8, Generositet 9, Rykte 8, Tur 8, Resurser 13.

Förflyttning 6 m/runda, BF 8,5kg, UK 5, Chockvärde 10, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 2, Qadosh 1.

**Slag** (9), ObK1T6-1, SI (1/2). **Undvika** (10).

**Färdigheter:** Fingerfärdighet 7, Förföra 9, Gömma 14, Handel 13, Hoppa 6, Kasta 12, Klättra 6, Köra vagn 10, Matlagning 14, Ockultism 11 (Samoriska Läran), Rida 6, Skådespel 12, Smyga 9, Stridsvana 0, Supa 10, Söka 10, Undervisning 7, Undvika 10, Växtlära 13, Värdera 15, Överlevnad 6, Övertala 13 (Köpslå).

---

## SAMORITEMPLET

En gång för mycket länge sedan fanns det en hednisk gravplats på den plats där byn nu ligger. Grova stenar reste sig som tänder upp ur den stora kummeln. När nybyggare under greven av Hemingaland tag skogen i besittning och uppförde byn på platsen ville de inte förarga de andar som vilade där. Därför lät de gravarna vara kvar och konstruerade det samoritempel som än idag finns på platsen ovanpå kummeln. De spetsiga stenarna kan fortfarande beskådas i en vid ring kring templet.

Som de flesta samoritempel har Tjärgårdas heliga hus två torn som reser sig i öst och väst. Varken tornen eller tempelbyggnaden är speciellt anmärkningsvärda egentligen, de är konstruerade av grovt huggen sten från skogen och har ett tak i tegel. Vissa delar av byggnaden är timrad med tjocka stammar från de vilda markerna som omger trakten. Templet ser mer ut att höra hemma med den hedniska tro som en gång dyrkades på platsen än i det moderna soldiska samhället, men när den fagra minuvielsmässen hörs från insidan finns ingen tvekan om att det är solgudarnas närvaro som nu här råder.

## Mivell Rogan

Byns enda präst och ledare för det lilla samoritempel är den relativt unge mivell Rogan. Mannen som för solgudarnas talan är i slutet av tjugooårsåldern och gör sällan mycket liv av sig. Han är tystlåten, kanske något nervös men talar ändå gärna om gudarnas kärlek för bönderna som kommer till honom. Rogan har brunt hår som han håller kortklippt. Hans ögon är pigga och hans öron sticker ut något från huvudet. Från hans hals hänger den tunga solmedaljong han fick när han blev upptagen som novis i det samoriska templet. Smycket är något stort för hans tunna hals och ofta kan man se honom fingrandes på det.

Rogan föddes inte i byn utan kommer ursprungligen från grannbaroniet Viltbäck. Han har dock kommit in sig bra i byn och de flesta tycker om honom. Han är dock fortfarande något osäker på namn och verkar ha svårt att lära sig dem utantill. Ibland har han försökt med fusklappar men tillsist beslöt han sig för att helt enkelt kalla alla för "mitt barn", även om personen i själva verket är äldre än honom själv.

För en vecka sedan kom Lena till Rogan och delgav sina misstankar om hennes husbondes död. Rogan ville inte att mörka rykten skulle börja spridas i onödan och bad därför flickebarnet att inte tala med någon annan tills dess att han hunnit forska i saken. Den unge mivellen hade alla avsikter att gå till botten med saken, men tyvärr blev han redan samma kväll påhållad av byns enda spåkvinnor, Kita. Hon berättade för mivellen hur hon sett en helig mans bråda död i sina oxinälvor och befarade att mivellens liv var i fara. Rogans vidskeplighet tog överhanden och de efterforskningar han lovat Lena föll snart ur hans korta minne. När riddarna ur den fruktade orden kom till hans tempel gjorde han allt för att inte dra på sig deras vrede. Han gav dem solgudarnas välsignelse att göra vad de önskade för att bekämpa trollen och lovade att stå bakom dem i deras kamp. När rollpersonerna anländer kommer den unga mivellen förmodligen betrakta dem med största försiktighet. Vem som helst kan vara en blodig och hänsynslös mördare som kommit för att ta hans liv.

## • Äventyr: Galtes Arv •

**Mivell Rogan** – **STY** 8, **TÅL** 8, **RÖR** 8, **PER** 13, **PSY** 9, **VIL** 7, **BIL** 15, **SYN** 10, **HÖR** 11.

Lojalitet 9, Heder 11, Amor 9, Aggression 7, Tro 14, Generositet 12, Rykte 8, Tur 9, Resurser 10.

Förflyttning 6 m/runda, BF 8kg, UK 3, Chockvärde 7, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 1, Qadosh 5.

**Slag** (7), ObK1T6-1, SI (1/2). **Undvika** (7).

**Färdigheter:** Berättarkonst 14, Ceremoni 13, Fingerfärdighet 7, Förföra 6, Gömma 8, Handel 9, Hoppa 6, Kasta 6, Klättra 6, Köra vagn 8, Läkekonst 13, Matlagning 11, Ockultism 15 (Samoriska Läran), Rida 7, Skådespel 10, Smyga 11, Stridsvana 0, Supa 5, Söka 12, Transformerings 13, Undervisning 13, Undvika 7, Växtlära 13, Värdera 12, Överlevnad 5, Övertala 12.

---

## Spåkvinnans hus

I en by med ett hundratal invånare känner alla till alla, och det finns inte någon som inte vet vem spåkvinnan Kita är. Hennes dekoker har använts i årtal för att stilla feber och huvudvärk och hennes salvor kan få groteska sår att läka fint. Mest känd är hon för sina spådomar och många är de som söker hennes råd. Kita är dock mycket förtegen om vidden av sina krafter. Hon vill inte störa det övernaturliga allt för mycket med triviala frågor och många måste återvända hem besvikna om hon inte anser deras frågor viktiga nog.

Kita är en kvinna i femtioårsåldern med grått, stripigt hår som hänger fritt från huvudet. Hennes ansikte är dock lent och åren har varit nådiga mot henne. Från hennes hals hänger ett tiotal medaljonger av varierande ursprung och kvalitet, gåvor enligt henne själv från hennes olika klienter. När hon talar gör hon det med en varm men svag röst och hon har lyckats hålla sig vän med de flesta i byn. Ofta kommer bybor med mat till henne som tack för att hon inte kallat de övernaturliga makterna över dem.

När riddarna slog sig ned i byn insåg många att Kitas säkerhet var hotad. Zoriánorden ser sällan med blida ögon på häxor och sierskor, även förhållandevis harmlösa sådana som Kita. Skulle de få reda på att kvinnan finns i byn skulle snart en vild häxjakt starta. Därför har byborna kommit överrens om att hålla tyst om vem som bor i huset. Skulle någon fråga berättar man bara att det står tomt sedan den föregående ägaren försvunnit spårlöst. Om rollpersonerna är ute nattetid kan de dock råka glimta ett ljussken i huset som talar för någonting annat.

---

**Spåkvinnan Kita** – **STY** 6, **TÅL** 8, **RÖR** 6, **PER** 8, **PSY** 12, **VIL** 12, **BIL** 11, **SYN** 8, **HÖR** 7.

Lojalitet 12 (byn), Heder 10, Amor 6, Aggression 9, Tro 8, Generositet 10, Rykte 6, Tur 11, Resurser 8.

Förflyttning 6 m/runda, BF 7kg, UK 5, Chockvärde 8, Skadetålighet 4 rutor, VINIT 5, Insikt 2, Qadosh 0.

**Slag** (7), ObK1T6-1, SI (1/2). **Undvika** (7).

**Färdigheter:** Berättarkonst 15, Fingerfärdighet 8, Gömma 11, Handel 9, Hoppa 6, Kasta 9, Klättra 6, Köra vagn 8, Läkekonst 12, Matlagning 11, Ockultism 13 (Vidskeplighet), Rida 5, Skådespel 9, Slaktare 12, Smyga 10, Spådom 12, Stridsvana 0, Supa 5, Söka 13, Undervisning 11, Undvika 7, Växtlära 15, Värdera 12, Överlevnad 9, Övertala 11.

---

## SKOGEN

Den gamla och vilda Vätteskogen sägs en gång ha varit en del av del väldiga Sunariskogen när denna sträckte sig hela vägen ner till kusten. Detta kan man inte tro när man vandrar genom dess buskar och dess snår då Sunari sägs vara en vacker och mystisk skog full med alver och enhörningar medens Vätteskogen endast har granar, tallar, mossiga stenar och en och annan vätte eller troll. De jägare som lever i byn som dagligen beger sig ut i skogen ser många upp till; att frivilligt vandra in i den mörka skogen måste tyda på stort mod.

Skogen är en granskog och en mycket berrig sådan. Här och var kan man hitta någon ek eller björk, men annars är det sylvassa taggar på långt blicken når. Marken är grov och ojämn. Överallt löper rötter över stora, mossiga stenar som mer än en bybo tagit för ett troll eller en lindorm. På vissa ställen tycks marken helt övergå i stenbumlingar och på vissa ställen kan man även finna ruiner så fullständigt uppslukade av den hungriga skogen att man inte märker dem förrän dess att man råkar slå läger under dem.

Djurlivet i skogen är rikt. Det finns björnar och älgar och fler rävar än vad jordbrukarna i trakten skulle önskat. Vintertid tar sig också mycket varg ned från de höga bergen i väst och hemsöker böndernas boskap. Förutom dessa världsliga monster finns det varelser under granarnas skuggor som hungrar efter vilsna vandrare. Troll stora som visthusbodar och vättar som är lika illvilliga som de är små. Under sten och rot lever tomtar vars förbannelser kan vända upp och ned på en ladugård lika lätt som en pigas huvud och under de djupa rösen finns det kummelgastar som inte räds en sekund att kasta sin uråldriga vrede de som råkar passera deras grav.

## TROLLEN

De enda odjur som hör detta äventyr till är dock trolLEN som på sistone blivit allt mer aggressiva. Det är få som är mindre än en manslängd och än färre som är svagare än en riddare. Med hud lika tjock som de rötter och stenar vilka de vaktar och med armar och ben lika tjocka som granarnas stammar rör de sig genom den gamla skogen. En jägare som stöter på ett eller flera av dessa monster har inte stor chans att undkomma med livet i behåll.

---

**Skogstroll** – STY 40, TÅL 20, RÖR 10, PSY 8, VIL 12, BIL 7, SYN 8, HÖR 14, LUK 16, VÅR 10.

Aggression 12 – Anfaller (Söker kontakt).

Förflyttning 10 m/runda, BF 30kg, UK 10, Chockvärde 24, Skadetålighet 9 rutor, VINIT 7, Insikt 6..

**Trädstam** (10), ObK7T6, SI (3/1), BRYT (15). Slag (12), ObK4T6+2, SI (2/2).

**Greppa** (12), Bett (12), ObH4T6, SI (1/2).

**Riddarsköld** (14), Täcker 4, 6, 8, 10, 12, 14, BRYT (18).

**Rustning:** Generellt [H6, K7, S6], täcker 1–26.

**Färdigheter:** Gömma 16 (-Ob1T6 i skogsterräng), Hoppa 8, Klättra 8, Simma 10, Smyga 14, Spåra 15, Stridsvana 10, Undvika 13, Växtlära 15.

**Regenerering:** Skogstroll kan regenerera upp till 3 kryss av vardera Trauma, Smärta och Blodförlust samt tre nivåer Blödningstakt varje runda. Varje runda det regenererar får trollet tre (+3) kryss Långtidsutmattning.

---

## ZORIÁNRIDDARNA

De män i skinande rustningar som kom till byn för att bekämpa ondskans väsen rör sig titt som tätt genom den täta skogen i jakt på mörkrets bestar. Hästar kan inte ta sig genom de täta snårerna och därför är riddarna allt som oftast till fots när de med spjut, yxor och hundar letar efter trolLEN. Riddarna är tio till antalet men ofta tar de hjälp av jägare från byn för att hitta genom buskagen. De stolta männen leds av en Herr Ylvan av ätten Wackt, en förskjuten ädling som tjänat orden i 20 år istället för att hamna i galgen för ett mord han råkade begå i sin ungdom. Hans ätt bad raxskonungen om nåd för den då mycket unga krigaren och fick benådning mot att ungen band sitt liv till solgudarna. Ylvan har allt sedan den dag tjänat gudarna, kanske inte på det sätt som hans riddarlöften lovat dock. Han försöker dock att hålla sig undan trubbel och tar gärna uppdrag som för honom långt bort från civilisationen. En annan riddare som är speciellt viktig för historien är Herr Dirulv av ätten Sol och Måne. Denna svarthåriga man är mer känd som rovriddare än Zorián, men har hittills lyckats behålla sin titel genom sina kontakter med dels sin moster, lagmannen Ninna Sol och Måne av Östmark, och dels dennes kusin hertigen.

När Herr Dirulv såg Lena Piga på Galtes Gård kunde han inte hålla fingrarna borta. Han tänkte inte utan lät sina köttliga lustar ta överhanden, vilket inträffat flera gånger under deras då än korta vistelse i byn. Någoting var dock annorlunda med flickan. Han kände att hans passion gentemot henne rann djupare än vad han kunde tillfredställa på blott en natt i den kalla byleran, därför tog han henne och gömde henne i en övergiven trollhåla han hittat dagen tidigare i skogen. Han band henne där i mörkret till ett par rötter och lovade att komma tillbaka innan veckan var slut. Han lämnade med henne ett välfyllt vinskinn och en korg med mat som han tagit från en skräckslagen bonde i skogen.



• Äventyr: Galtes Arv •

**Herr Ylvan Wackt** – STY 15, TÅL 16, RÖR 14, PER 10, PSY 11, VIL 16, BIL 10, SYN 9, HÖR 9.  
Lojalitet 12, Heder 8, Amor 10, Aggression 12, Tro 14, Generositet 8, Rykte 10, Tur 8, Resurser 8.  
Förflyttning 10 m/runda, BF 15,5kg, UK 8, Chockvärde 15, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 10, Insikt 9, Qadosh 2.  
**Stridshacka** (16), ObS5T6, SI (3/2), BRYT (11). Slag (14), ObK1T6+2, SI (1/2). Undvika (13).  
**Riddarsköld** (14), Täcker 4, 6, 8, 10, 12, 14, BRYT (18).  
**Rustning**: Tunnhjälm, plåt [H28, K21, S29], täcker 1–3, BRYT (24).

**Helrustning**, plåt [H15, K12, S15], täcker 4–11, 14–26, BRYT (20).

**Handskar**, läder [H3, K4, S3], täcker 12–13, BRYT (14).

**Färdigheter**: Ceremoni 8, Fingerfärdighet 8, Förhöra 13, Gömma 10, Handel 6, Hoppa 11, Kasta 13, Klättra 8, Köra vagn 8, Ledarskap 13, Marsch 9, Ockultism 13 (Samoriska Läran), Rida 15, Skumraskaffärer 7, Skådespel 9, Smyga 10, Speja 12, Spel & dobbel 11, Spåra 12, Stridsvana 14, Supa 10, Söka 12, Transformerering 8, Undvika 13, Överlevnad 10, Övertala 12.

**Zoriánkämpens Väg** (14): Moment: Stridshacka, Riddarsköld. Tekniker: Dödande anfall, Advancerat anfall <Hugg>, Momentspecialisering: Stridshacka, Meditation, Ridteknik, Utspel.

---

**Herr Dirulv** – STY 16, TÅL 16, RÖR 14, PER 7, PSY 8, VIL 16, BIL 9, SYN 12, HÖR 11.  
Lojalitet 9, Heder 7, Amor 13 (Lust), Aggression 13, Tro 14, Generositet 7, Rykte 10, Tur 8, Resurser 14 (Vänner).  
Förflyttning 10 m/runda, BF 16kg, UK 8, Chockvärde 16, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 10, Insikt 9, Qadosh 2.  
**Bredyxa** (16), ObH5T6+1, SI (2/2), BRYT (11). Slag (14), ObK1T6+2, SI (1/2). Undvika (13).  
**Riddarsköld** (14), Täcker 4, 6, 8, 10, 12, 14, BRYT (18).  
**Rustning**: Tunnhjälm, plåt [H28, K21, S29], täcker 1–3, BRYT (24).

**Helrustning**, plåt [H15, K12, S15], täcker 4–11, 14–26, BRYT (20).

**Handskar**, läder [H3, K4, S3], täcker 12–13, BRYT (14).

**Färdigheter**: Ceremoni 7, Fingerfärdighet 10, Förföra 8, Förhöra 14, Gömma 12, Handel 6, Hoppa 11, Kasta 13, Klättra 8, Köra vagn 8, Ledarskap 9, Marsch 9, Ockultism 12 (Samoriska Läran), Rida 15, Skumraskaffärer 12, Skådespel 9, Smyga 10, Speja 12, Spel & dobbel 13, Spåra 10, Stridsvana 14, Supa 14, Söka 10, Transformerering 7, Undvika 13, Överlevnad 12, Övertala 10.

**Zoriánkämpens Väg** (14): Moment: Stridshacka, Riddarsköld. Tekniker: Dödande anfall, Advancerat anfall <Hugg>, Momentspecialisering: Stridshacka, Meditation, Ridteknik, Utspel.

---

## ÄVENTYRET

När rollpersonerna kommer till byn den andra veckan i Hömånad märker de snart att allt inte står rätt till i byn. Överallt de går möts de av misstänksamma blickar. Med lite övertalning kan de nog lyckas få någon bybo att ta dem till Galtes Gård och deras vägvisare kan berätta för dem hur en grupp Zoriánriddare tagit byn i besittning. Väl på Galtes gård en dryg fjärdingsväg utanför det lilla samhället. Där lämnar vägvisaren dem och istället möts de av den bistre drängen Hans som frågar dem vad de har där att göra. Han har redan innan hört att han inte kommer att få ta över gården men har heller inte sett fram mot deras ankomst. Rollpersonerna märker snart att mannen verkar upprörd över någonting. Han försöker att inte visa det för dem, men om de frågar efter pigan som i brevet skulle arbeta där berättar han att hon försvann natten före igår. Detta sätter start för ett av de två mysterierna som framträder i äventyret, varav det andra är du mystiska omständigheterna som får en man som inte ens sett 40 höstar att dö av en hjärtattack.

*Var hälsad! Det är med djup sorg jag tyvärr måste meddela eder att er älskade mosters sons sons sysling Galte av Tjargårda har överlätits åt solgudarnas nåd. Vår älskade vän lämnade inga arvingar efter sig, och inte heller någon hustru att ta över hans arv. För många år sedan lät han mig, hans vän i tiden, hålla hans sista vilja och testamente säkert så att när, och om, den dagen kommer då han inte längre finns med oss han saknar en arvinge och hustru, ändå kan få frid vetandes att hans arv inte går till spillo. Vår allas Galte av Tjargårda överlät alla sina jordliga tillgångar, hans gård, hans boskap, hans två hästar och hans ring till er, hans yngsta levande släkting. Det tog mig en del tid att spåra er, men kyrkböckerna talar sitt tydliga språk gällande vem som har rätten till arvet. Det skulle vara bra om ni så snart som möjligt kunde resa till Tjargårda för att göra anspråk på arvet. Det har i skrivande stund gått en hel vecka sedan vår ärade Galte gick bort, den första i månaden Hö. Ni vill säkert också snart träffa era nya tjänstehjon, Hans Dräng och Lena Piga, båda goda människor i solgudarnas skara.*

*Med ärovärdiga hälsningar, er tjänare i Aurias och Pelias namn,*

*Mivell Rogan av byn Tjargårda.*

Scenariot som presenterats kan spelas ut på flera olika sätt. Rollpersonerna befinner sig nu i det lilla samhället och har fått uppleva vad som är snett. De kommer snart att märka av riddarnas närvaro, och att dessa verkar bry sig om många saker mer än sina ridderliga eder. Kanske råkar rollpersonerna se när en av dem antastar en ung kvinna i byn eller kanske får de höra åldringarna i byn tala om händelserna i efterhand. Varje natt tar sig riddarna sin rätt på folket, så väl som genom mat, dryck, husrum och döttrar. Om rollpersonerna vill hjälpa byborna måste de tänka till. Zoriánriddarna är lagen här och alla är de starka kämpar som beskyddar varandra väl. Dessutom har de Aurias och Pelias välsignelse genom den unge mivellen Rogan och står därför under solgudarnas beskydd, någonting som religiösa karaktärer bör tänka på.

Samtidigt som rollpersonerna leker dektektiver kring den försvunna pigan och den döde släktingen gör riddarna vad de kan för att finna roten till ondskan i skogen. Snart kommer rollpersonerna inse att riddarna inte lämnar byn förrän dess att deras uppdrag är slutfört och att hjälpa dem kan faktiskt vara barmhärtigt mot de stackars byborna. Rollpersonerna kan välja att antingen följa med riddarna som tar varje person de kan få med sig på jakt eller så kan de försöka finna orsaken till att trollen betar sig underligt och få det att sluta.

I byn händer mer än att riddare överskrider sina gränser. Mivellen ser sitt livs sand rinna undan allt snabbare och

## • Äventyr: Galtes Arv •

misstänker alla i sin omgivning. Byborna gömmer en spåkvinna undan solriddarnas orden och en gästgivare söker allierade i sin kamp att bli av med hans oönskade gäster. Rollpersonerna kan välja och vraka bland intriger att dyka in bland. Aldrig har en enslig liten bondeby fallit sig så snårig.

Ett förslag till spelledaren är att iakta vad spelarna väljer att fokusera på och sedan bygga ut med mer detaljer på just det. Väljer rollpersonerna att bekämpa Zoriánriddarna kanske just denna konflikt bör ges mer ljus och de andra kanske kan falla mer i skugga. Alla konflikter måste inte lösas för att äventyret skall räknas som avslutas, men det kan vara en idé att försöka se till att kidnappningen av Lena klaras upp då väldigt många aktörer är inblandade i detta. Om sedan mordet på husbonden aldrig klaras upp så kan detta alltid passeras till framtida äventyr...

Om spelarna är riktigt uppmärksamma upptäcker de att Galte även lämnade sin ring åt rollpersonerna. Denna har han vid äventyrets början dock redan gett bort till Lena som ett tecken på sin kärlek till henne. Om de räddar henne undan trollkulan kan hon låta dem få den som tack.