



att belägringen inte kunde hävas. Till slut skickade Kungariket ett sändebud och sökte fred.

Efter freden har Veigrids allians krympt och klanerna i Forland är ånyo självständiga, men Estfjordfolken är fortfarande enade. Både bergsfolk och fjordfolk ingår i klanen genom ingifte och allianser. För det mesta är det en harmonisk förening, men det finns konflikter mellan bergsfolkätterna och fjordfolksätterna i klanen. Bergsfolket handlar gärna med Kungariket och säljer järn och köper vin. Fjordfolket är å andra sidan mer avvisande eller till och med fientliga mot Kungariket, eftersom de är de första som möter Kungariket på havet. Å andra sidan så är Kungarikets handelskepp lovligt byte för fjordfolkets snabba långskepp.

HÖVDING ILSE ALGIRSDOTTER

Hövdingaskapet går inte i arv i Estfjord, utan Ilse Algirsdotter blev vald till ny hövding av tinget efter att Veigrid dog. Ilse är en duglig befälhavare men en skickligare politiker. Forlandsfolket väljer ofta krigsledare, men det är sällan en krigsledare kan behålla sin position eller någon politisk enighet alls efter att den omedelbara krisen är avvärd. Trots detta har Ilse lyckats hålla ihop folket i Estfjord, trots att de ursprungligen var flera klaner, både bergsfolks- och fjordfolksklaner.

Äktenskapet med Becwyr är ett rent politiskt sådant. Ilse och Becwyr är inte alls förtjusta i varandra, och man säger att utöver bröllopsnatten har de aldrig sovit med varandra. Men det hjälper till att hålla enigheten mellan folken i klanerna.

Ilse är inte lika krigisk som sin företrädare. Handeln med Kungariket genom Corvinia har gjort klanen rik, vilket också hjälper till att hålla ihop klanen. Men det finns röster som talar emot henne och hellre skulle se öppet krig igen.



SKEPPSMÄSTAREN ALASWYR

Skeppsmästaren Alaswyr leder den ena fraktionen som står i opposition till hövding Ilse. Alaswyr är pirat, och hans anhängare och släkt bland fjordfolket bordar ofta handelsskepp på havet utanför Estfjord.

Alaswyr är en sur och rynkig man. Han vill inte nödvändigtvis ha direkt krig med Kungariket igen, men skulle å andra sidan inte bli allt för ledsen om det blev det. Han var med förra gången då Kungarikets stolta flotta brann, och han har bordat tillräckligt många handelsskepp för att veta att Kungariket inte är mycket bättre nu. Han blir rik av piratverksamheten, så blir det inte krig så är han rätt nöjd med det ändå. Men han skulle gärna se en annan hövding än Ilse, helst en fjordfolkshövding.

Som han själv till exempel, eller någon av hans många barn.

GUDATALAREN HROKR

Den andra fraktionen som står i opposition till hövding Ilse leds av wonen Hrokr, klanens gudatalare. Hrokr ser Kungariket som en styggelse: han minns de gudar som Kungariket förnekar och fördriver.

Hrokr vill helst se Kungariket besegrat och det nu, och försöker därför övertala klanen att gå i krig mot Kungariket. En fredlig samexistens eller en långsiktig strategi finns inte i Hrokr's tankevärld. Det är för mycket blod på Kungarikets händer, och personer som översteprästinnan Frotlina har gjort det helt klart att hon inte tänker sluta förrän hela Forland har omvänts och allt som påminner om gudarna har förintats.

SMEDEN RADA

Rada har en hemlighet: hon kan med förfädernas hjälp skapa stål som är långt starkare än smidesstål. Ingen utom henne själv och hennes lärning vet hur man gör, utom att förfädernas ben blir ett med stålet i en sluten degel i en sluten smältugn. I slutändan får hon ut en tacka av det renaste och mest slaggfria stål någon någonsin har sett.

Radas stål har tre effekter. Den ena är att det stål som Rada framställer och vapen som kan göras av det är en extremt dyrbar handelsvara. Den andra är att stålets hemlighet blir en magnet för trubbel i form av folk som vill komma åt hemligheten eller se till att Estfjord inte har den. Den tredje effekten är att Rada och Ilse måste hantera de första två effekterna, och därför har de kommit mycket närmare varandra. Eftersom både Ilse och Rada är bergsfolk

innebär det en maktförskjutning inom klanen till fjordfolkets nackdel, och det är inte omtyckt.

KRIGSHERREN RIGVEDI

Rigvedi leder fyrden, det vill säga huskämparna och när det inkallas även vapenfolket, och är Ilses närmaste allierade. Den enögda kvinnan är en veteran från förra kriget mot Kungariket, och även om hon är gammal och vithårig så är hon fortfarande seg som den idegransbåge som hon föredrar. Rigvedi är visserligen bergsfolk, men hon är lika respekterad av fjordfolket eftersom hon är en gammal hjälte och fortfarande lika skarp som förr. Det gör det lite lättare att hålla ihop klanen.

JÄGMÄSTAREN TYRI

Tyri leder jaktlagen i Estfjord. Jakt på småvilt klarar de flesta själva, men större bytesdjur som älg och vildsvin kräver samverkan. Då samlas jaktlaget för att driva bytet och lägga ner det.

Tyri har en andra uppgift, att spana och patrullera vildmarken runt om Estfjord för att få så tidig förvarning som möjligt om något håller på att hända i närheten.

BECWYR, ILSES GEMÅL

Becwyr är Ilses make och av fjordfolk. Han är en bildskön karl men politiskt ointresserad. Dock är han tämligen egoistisk och egenkär. Han har inga egna politiska ambitioner, men han tar ofta Alaswyr's sida i politiken i klanen, delvis av folklojalitet och delvis för att reta sin hustru.

Becwyr sover inte tillsammans med sin hustru, och det har han inte gjort sedan de gifte sig. Han har istället en bihustru som han sover med, och det är med henne som Becwyr har två barn.



ANDRA PERSONER

HÖVDING EIRI VIRSDOTTER

Eiri är hövding över Fehu-klanen söder om Estfjord. En gång i tiden var Fehu allierade med Estfjord, men sedan föll alliansen samman när kriget var över. Fehu är numera Estfjords konkurrenter om byten till havs. Fehu är inte fiender till Kungariket, utan ser dem bara som lovligt byte. Det finns inget handelsutbyte med Kungariket – man kan handla med de andra klanerna istället.

EN ANNAN INKARNATION AV KUNGARIKET

I grundboken används latinsk-klingande namn i Kungariket och de har en uttalat monoteistisk tro. Det är fullt möjligt att Kungariket – liksom den klan som spelgruppen bygger – inte nödvändigtvis är romersk-inspirerad. Faktum är att Kungariket inspirerades inte bara av Rom, utan även av Kina, frankiska riket och Persien. Det behöver inte likna det romerska imperiet. Det viktiga är att det är en stor kloss som hotar klanerna.

Här kommer en namnlista för frankisk-inspirerade namn som skulle kunna användas i ett Kungarrike mer inspirerat av frankiska riket.

Kvinnonamn: Adalgardis, Adaluildis, Alda, Ansegudis, Ansegundis, Bernegildis, Bertenildis, Berthildis, Bertrada, Bladovildis, Celsa, Celsovildis, Creada, Dagena, Ermengardis, Ermengildis, Faregildis, Framberta, Frolaica, Frotberga, Frotlildis, Frotlina, Gaudildis, Gautlindis, Gotberga, Halderudis, Illegardis, Ingohildis, Landina, Lantsida, Leutberga, Leutgardis, Martinga, Morberga, Siclehildis, Sigalsis

Mansnamn: Abrahil, Abram, Adalbertus, Adalgrimus, Aldedramnus, Avremarus, Bernardus, Bertlinus, Bertramnus, Ceslinus, Creatus, Electeus, Electus, Faroardus, Faroinus, Feremundus, Feroardus, Foroenus, Frobertus, Frothardus, Frotlaicus, Gaudulfus, Gaujoinus, Gausbertus, Gausboldus, Gautmarus, Gedalbertus, Gedalcaus, Gislevertus, Godalbertus, Guadulfus, Haldemarus, Hildeboldus, Hildegaudus, Hildevoldus, Hildoinus, Ingalbertus, Lantbertus, Marellus, Martinus, Maurifius, Ragenard, Ragenardus, Ragenaus, Ragno, Siclandus, Sicleardus, Siclevoldus, Sinopus, Trutgaudus

Det behöver inte vara en motsägelse gentemot regelbokens Kungarrike. Kungariket är stort och spänner över kontinenter, så det kan mycket väl vara en romersk-aktig kultur i en del av Kungariket, en perser-liknande kultur i en annan del, en kinesisk-liknande i en tredje och ett frankiskt rike i en fjärde del.

Eftersom Estfjord är en politisk soppa av allianser som måste komma överens så anser Eiri att estfjordingarna är förklemade. Riktiga sjöfarare har inte tid med kompromisser!

Eiri är arrogant, envis, bångstyrig och väldigt självständig. Hon viker verkligen inte en tum, vilket ibland ligger henne till last. Om någon går in i en förhandling med förväntningar på henne – typ om man säger »om jag gör det här så gör du det där« – så blir förhandlingen mycket svårare, eftersom man har gjort misstaget att säga åt henne vad hon ska göra. En lämpligare taktik är att säga vad man själv vill ha och fråga vad det skulle vara värt. Då hamnar fokus på vad man själv behöver göra i utbyte, snarare än på vad hon måste göra, och då är det inte lika svårt att förhandla.

GUVERNÖR HALDEMARIS

När Haldemaris kom till provinsen Sevanien var hon en fattig nyutnämnd guvernör över en rik provins. Tio år senare var hon en rik guvernör som lämnade en fattig provins bakom sig. Haldemaris tror nog att hon ska kunna upprepa den bravaden med Forland.

Det som talar emot är att Forland inte är en provins i Kungariket, utan en barbarisk landsända som inte har något styre alls. Innan Haldemaris ska kunna ta in några skatter alls måste Forland tämjas. Senaste gången Kungariket försökte erövra Forland med våld, och det slog tillbaka med råge.

Men Haldemaris är en ambitiös och listig guvernör med känsla för såväl strategi som politik. Hon är inte dummare än att hon inser att barbarerna inte kan kuvas med våld. Hon måste övertala dem att se fördelarna med att vara Kungarikets undersåtar och låta dem införliva sig själva i Kungariket.

Samtidigt måste hon skydda Corvinia, vilket innebär att hon också måste projicera makt.

PRÄSTINNAN FROTLINA

Frotlina är översteprästinna i Corvinia. Frotlina drivs inte av makt eller rikedomambitioner. Hon tjänar den Ende, Ljusets herre, och hennes mål är att omvända hedningarna till varje pris. Om predikan och mirakler inte hjälper så får det ske med vapenmakt istället. Hellre att hedningarna dör snabbt och får möta Ljusets herre efter reningens eldar än att de lever okunniga i mörkret och plågas i all evighet i efterlivet.

Frotlina höjer aldrig rösten. Hon behöver inte. Som översteprästinna i Corvinia har hon makten över människors själar. Går någon i Corvinia mot

· M F F N A X I P F : A P P F R . C P O M · U I M B E T F · X J U J Y N : A P P F R . U I S F O X X · U J T J P R J F M F U : J P P T F

henne så kan hon kasta ut denne från kyrkans nåd och Ljusets herre tar sin hand från syndaren.

Hennes ansikte förvrids ytterst sällan i vrede. Hon kan le euforiskt, konspiratoriskt, nedlåtande, grymt, sorgset eller av medlidande, och det är nästan mer skrämmande.

MIRAKLER

Frotlina är inte bara översteprästinna, utan även helbrägdagörerska. Hon är Ljusets herres sändebud och kan åkalla Hans helgon för att utföra mirakler. Skulle någon antyda att hon åkallar andar på samma sätt som hedningarnas häxor så skulle man förmodligen få se henne arg.

Frotlinas mirakler är regelmässigt jämförbara med andarnas effekter. Varje helgon (som motsvarar en ande) kan åkallas en gång, varefter hon är tvungen att be till Ljusets herre och helgonen för att de ska kunna åkallas igen. Varje helgon kan ge en effekt. Normalt sett behöver spelledaren inte slå för Frotlinas mirakel, utan de inträffar i alla fall. Det är i stort sett bara vid motsatta slag som det behövs.

PLATSER

FORLAND

Kungariket gör misstaget att anse att Forland bara är ett barbariskt land längst ut i kanten på den kända världen. Tvärtom, ut en synvinkel ligger Forland ypperligt till. Resor över landsväg är begränsade till vad en oxkärra kan dra, och det om det faktiskt finns en väg över huvud taget. Det går aldrig snabbare än vad en människa kan gå, och vildmarken är full av odjur och banditer.

Forland, å andra sidan, består i stort sett enbart av kust. Rundar man Stenudden och seglar österut når man Vidaland, och långt bort i öster Gryningsbergen och dess jättar. Söderut på andra sidan havet finns Kungariket. Seglar man åt sydväst når man Thyrsu, Kungarikets västligaste utpost, och därifrån kan man komma till vilken hamnstad som helst i södra Kungariket.

Forlänningarnas klinkerbyggda skepp har utmärkta sjöegenskaper, samtidigt som de är lättare att hantera nära kusten och ändå ta en inte oansenlig mängd last. De seglar snabbare än vad oxkarrar rullar, och finns det vatten så kommer de fram. För Forland är havet inte något som separerar folk, utan något som förenar. Deras skepp låter dem segla långväga för handel och krigståg, och det har gjort Forland rikt.

Det har inte alltid varit så. Forland är ett kargt landskap, med stormpiskade kuster och låga skogar. Det finns inte mycket bördig mark, och den som finns ligger långt inne i de djupa fjordarna och floddalarna. Även om Forlands smeder är vitt kända för sitt järn och stål så ger bergen endast motvilligt ifrån sig sina rikedomar. Forland är inte ett land att bli rikt i. Rikedomarna kom först med långskeppen och kunskapen att segla dem.

CORVINIA

Corvinia är Kungarikets utpost mot Forland. Det är en befäst handelsstad på en ö vid Estfjords mynning. Corvinias har en väl skyddad naturlig hamn, förstärkt med en konstgjord vågbrytare. En tre meter hög mur skyddar hamnen för angrepp utifrån. En stadsmur utgör den andra försvarslinjen.

Corvinia är prydligt utlagd med ett rätvinkligt gatumönster, med hus i rappat tegel och korsvirke. Paradgatan som går tvärs genom staden från hamnen till guvernörens palats är stenlagd, medan sidogatorna är plankbelagda eller grusbelagda. Jämfört med Forlands folks vanliga hus, med rundhus av

flätverk och lera och halmtak eller långhus av trä och stenverk, ter sig Corvinias hus med uppvärmda tegelgolv som ett smärre mirakel.

Kungariket har flera syften med Corvinia. Dels är det en plats för handel mellan Forlands folk och Kungariket, där barbarerna får en skymt av Kungarikets rikedomar och förhoppningsvis får smak för dem, så att de låter sig omskolas till att bli vänligt sinnade mot Kungariket och kanske tar till sig deras vanor, underkastar sig Kungariket och låter sig beskattas. Dels är det ett administrativt centrum för Kungariket, dit de klaner som underkastar sig Kungariket kommer för att betala skatt och få tvister lösta av guvernören, istället för att inte betala skatt och själva lösa tvister på tinget.

Slutligen är Corvinia en militär utpost som projicerar Kungarikets makt mot Forland. Den utgör en första försvarslinje mot barbarerna och en avstampspunkt för straffkampanjer eller offensiver om hedningarna blir för uppstudsiga. Därför finns inte bara handelsmän, hantverkare och hamn här, utan också en fast garnison vars manskap roteras halvårsvis.

HÄVARÖ

Den heliga ön Hävarö ligger vid Estfjords mynning. Det var på Hävarö som underjordens gud Welu födde döttrarna Hefu och Still, havsgudinnorna.

Ingen man får sätta sin fot på Hävarö, utom vid höst- och vårdagjämning samt sommar- och vintersolstånd, då Hefus och Stills völvor tillåter mäns närvaro på ön. Vid alla andra tillfällen kan män segla fram till ön, men inte kliva utanför båten. Att endast kvinnor tillåts på Hävarö är en bidragande orsak till att många av klanerna kring Estfjord har kvinnliga hövdingar: det är mycket lättare att fråga gudinnorna om råd om man får tala direkt till oraklen istället för att sända ombud.

Hävarös völvor tar upp flickor som noviser oavsett klan. En del av dem blir sköldmöer som skyddar ön från pirater och från Kungariket. Andra arbetar på ön för att försörja de andra. Några lär sig hemligheterna och blir völvor, och ett fåtal blir orakel som talar med systragudarna.

KORPSUND

Korpsund är samhället på fastlandet motsatt Corvinia. Det är en naturlig hamn vid fjordens mynning och var under lång tid handelscentrum för området kring Estfjord. Det var hit Kungarikets galärer seglade innan de grundade sin egen stad, Corvinia.

Korpsund är numera en skugga av sitt forna jag. Det är bara ett fiskeläge och färjeläge. Inte ens hednatemplet i Korpsund besöks längre.

FORLANDS GUDAR

Forlands gudar är gamla och mäktiga, men de är inte eviga. Två äldre generationer gudar har kommit och gått, och detta är den tredje och sista generationen. När dessa når sitt slut når även världen sitt slut.

Welu: Welu är den viktigaste guden. Han är en underjordens och smideskonstens gud, och äldst av de nuvarande gudarna. Det är till Welu som de döda kommer när deras tid i världen är över.

Wala: Wala är gudinnan som hämtar de döda till de fallnas salar och för dem till Welu. Wala är också en gudinna för hem, välkomnande och gästfrihet.

Othel: Othel är en rikedomsgud och en gud man offrar till för framgångsrik handel och för rika skördar.

Still: Still är Welus ena dotter och tvillingsyster med Hefu. Hon är en havsgudinna som råder över stilla och lugna hav och fiske.

Hefu: Hefu är Stills tvillingsyster. Även hon är en havsgudinna som råder över stormar, vågor och vindar. Flera olika sorters havsmonster bor i hennes hov. Hon är vild och lekfull, men kan ofta vara alldeles för busig.

Hlid: Inför krig blotar man till Hlid, krigens och plundringens gudinna för att få krigslycka, seger och rikt byte. Man blotar också till Hlid för att hon ska skona ens liv när pirater och plundrare anfaller. Hlid är en nyckfull gudinna, och man vet aldrig var hon står.

Thurs: Thurs är en tjuvarnas gud och en skaldernas gud. Han inspirerar dem som spinner historier, oavsett om det är lögner, bluffar eller hjältesånger. Mycket av gudarnas bekymmer kommer från Thurs lögner och överdrifter.



RETROAKTIV DARWALD

Om man inte har med Darwald på klanformuläret så kan man stoppa in honom under vakan. Gör det genom att låta en spelledarperson i klanen berätta hur Darwald hjälpte honom när spelledarpersonen behövde hjälp, och rita samtidigt in en relation från spelledarpersonen till Darwald. Sedan får spelarna göra samma sak: berätta om en händelse där Darwald är inblandad och hur väl rollpersonen tyckte om Darwald, och rita en relation mellan rollpersonen och Darwald. Avsluta med att Eira berättar sitt niddal om hur Darwald misslyckades med sin viktigaste plikt, den som far.

VAKAN

Likvakan är ett sätt att ta avsked av den döde, behandla sorgen, och stötta de anhöriga. Det innebär mat, dryck och upprepade skålar och berättelser om den döde.

Det är inte nödvändigt att den dödes kropp är närvarande under vakan. Istället kan man skära en träfigur av den döde, och i kroppens närhet helga den som en tillfällig boning för själen. Sedan kan man ha träfiguren i huset, medan kroppen kan ligga kvar där den är. Genom träfiguren kan den döde ändå vara närvarande under vakan.

Det är en skymf att inte närvara under vakan. Till och med fiender kan söka gravfred, det vill säga fri lejd till, från och under vakan. Så till och med Darwalds förra hustru, Eira, kommer till vakan.

Men Eira talar inte väl om Darwald, utan väljer tvärtom att förringa honom och lämnar vakan så tidigt som möjligt. Hennes och Darwalds gemensamma barn kommer inte, utan Eira kommer i deras ställe. Denna skymf gör att Darwald inte kommer till Welus salar obefläckad, och det kan hända att Welu inte tar emot den döde.

- ⌘ Lyft fram Eiras niddal om maken som aldrig var hemma och aldrig var en far, som hellre tjarade skepp och rep än skötte om hem och familj.
- ⌘ Påpeka att Eira lämnar vakan så tidigt hon kan.
- ⌘ Eiras två vuxna barn väljer att inte närvara.

MORGONEN EFTER

Morgonen efter vakan är det en del praktiska bekymmer som ska tas hand om. Det ska städas och röjas. Träfiguren av Darwald ska föras till kroppen så att själ och kropp kan återförenas.

Det viktiga är dock processionen. Till skillnad från vakan är den mer exklusiv, men Darwalds änka Sigrid vill att rollpersonerna och ett antal andra vänner till Darwald ska ingå i processionen.

PROCESSIONEN

Eskil, en av Eiras söner, har gett silver och vapen till några fredlösa som lever i skogarna i utbyte mot att de ska störa begravningen så att Darwald inte kan komma till Welus salar.

När processionen går upp i fjorden mot Welus portar slår rövorna till ur bakhåll. De är ganska lättskrämda, och börjar det gå dåligt för dem så flyr de. Om rollpersonerna lyckas ta fångar avslöjar de avtalet med Eskil.

De fredlösa står utanför lagens beskydd efter dom på tinget. Ingen mansbot eller annat straff kommer att utdömas om man slår ihjäl dem.

I WELUS MÖRKER

Till slut anländer processionen till Welus portar. Det är en grottöppning rakt in i berget, med två fyra meter höga grovhuggna statyer av Welu och Wala vid sidan.

Innanför grottöppningen finns en grotta med ett stenaltare där man offerar till sina förfäder. Det finns tusentals träfigurer i grottan, nästan staplade på varandra utom i en stig fram till altaret och bakom altaret djupare in i grottan. Längst in i grottan finns ett schakt som leder ner till en gång som går djupare in i berget till en stor sal, fylld av ben och gamla liksvepningar, där man lägger de döda till vila. Normalt sett lägger man den döde i sin liksvepning någonstans i salen, och lämnar träfiguren i den övre grottan bland de andra.

Den här gången är det annorlunda. På grund av Eiras nid vid vakan och sönerns skymf tar inte Welu emot den döde rakt av. Man måste visa för Welu att Darwald har gjort sig förtjänt av sin plats. Welu uppenbarar sig som en skuggliknande oformlig och okroppslig skepnad, just utanför facklans räckvidd.

Om rollpersonerna är hotfulla så kallar Welu på Crom Dubh, underjordens mörka orm. Lyckas de besegra ormen så tar Welu också emot Darwalds ande.

Om rollpersonerna uppför sig respektfullt vidtar en förhandling, vilket hanteras som en utmaning. Welu kan önska blodoffer eller guldoffer. Om rollpersonerna vinner utmaningen tar Welu emot Darwalds ande. Om rollpersonerna förlorar utmaningen kräver Welu blod eller guld. Utmaningen är civiliserad och kan inte stegas.



EFTERMÅLET

Efter gravsättningen är förhoppningsvis Darwald lagd till vila. Om Welu inte tar emot honom så blir hans ande kvar i världen som ett spöke.

Eira och hennes söner Thorkil och Eskil var inte Darwalds enda fiender, men de enda som vågade utmana hans status och rykte. Nu kommer fiendskapen märkas tydligare. Det finns risk att Eskil ställs inför tinget om någon vill resa talan mot honom för att ha hjälpt de fredlösa.

- ♣ Sätt in Eira på klanformuläret med en fientlig relation till Darwald. Så småningom kan du lägga till fler relationer till rollpersonernas motståndare i klanen.
- ♣ Sätt även in Eskil på klanformuläret, som son till Eira och allierad till de fredlösa.
- ♣ Finns inte de fredlösa på klanformuläret, sätt in dem också.
- ♣ Sätt in Sigrid som allierad till rollpersonerna och till krigsledaren.

PERSONER OCH ODJUR

SIGRID

Sigrid är en äldre sköldmö som har lagt svärd och sköld på hyllan. Hon hade stor respekt för Darwald och var en gammal stridskamrat under hans många sjöresor, men de gifte sig så sent att hon inte kunde få barn med Darwald. Det ångrar hon djupt.

SPELDATA FÖR SIGRID

Gard: 20 **Hälsa:** 15

Färdigheter: Slåss 65 %, Husmannaskap 55 %, Vis och erfaren 65 %, Heder 75 %

Svärd, skada 4T6, Egg, Flexibel, Hög status

Sköld, skada 2T6, Otymplig, Skyddande, Stadig, Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Vadderad vapenrock, skydd 2T6, Går lätt sönder, Mjukt

EIRA

Eira är en bitter äldre dam som till slut fick nog av att Darwald gick till sjöss varje sommar för att plundra främmande stränder, och valde att skilja sig från honom enligt klanens traditioner. Därmed sjönk hennes status betänkligt, vilket gjorde henne ännu mer bitter.

SPELDATA FÖR EIRA

Gard: 15 **Hälsa:** 15

Färdigheter: Nid 65 %, Intrigera 65 %, Örfila upp någon 35 %

Obeväpnad, skada 1T6, Trubbig

ESKIL

Eskil är Eiras och Darwalds yngste son, och han har i stort sett växt upp utan sin far. Han är arg på sin far och omogen och saknar tålmod, så självklart är han den sortens person som slänger sig rakt in i hettan utan att tänka sig för. Det är därför Eira ser till att han stannar hemma under vakan, och det är därför han köper de fredlösas tjänst.

SPELDATA FÖR ESKIL

Gard: 15 **Hälsa:** 20

Färdigheter: Slåss 55 %, Uthållighet 75 %, Styrkeprov 65 %, Mucka gräl 55 %, Manövrer 75 %

Armborst, skada 4T6, Långsam, Otymplig, Trubbig

Yxa, skada 4T6, Egg, Krossande, Låsande

Vadderad vapenrock, skydd 2T6, Går lätt sönder, Mjukt

THORKIL

Thorkil är Eiras och Darwalds äldste son. Liksom Eskil har han växt upp utan sin far, men han är lugnare, mer eftertänksam och mer planerande än sin yngre bror.

SPELDATA FÖR THORKIL

Gard: 20 **Hälsa:** 20

Färdigheter: Slåss 75 %, Uthållighet 55 %, Tänka efter 65 %, Manövrer 65 %

Yxa, skada 4T6, Egg, Krossande, Låsande

Sköld, skada 2T6, Otymlig, Skyddande, Stadig, Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Vadderad vapenrock, skydd 2T6, Går lätt sönder, Mjukt

FREDLÖSA RÖVARE

Rövarna har dömts som fredlösa på tinget, vilket innebär att de står utanför lagens skydd. De har inte rätt till mansbot om någon gör dem illa och fejd kan inte dömas vare sig för eller mot dem. De kan söka fred till tingen och där tala för att lösas från sin fredlöshet, men tinget behöver inte lyssna på deras argument eller ens ta emot dem.

SPELDATA FÖR FREDLÖSA RÖVARE

Hord (8 personer)

Gard: 0 **Hälsa** 5 (per rövare)

Färdigheter: Slåss 75 %, Manövrer 45 %, Spana 55 %, Husmannaskap 45 %, Styrkeprov 55 %, Uthållighet 55 %, Väderkunskap 45 %, Status 5 %, Stigvana 55 %, Gömma sig 55 %

Pilbåge, skada 3T6, Kvick, Spetsval

Spjut, skada 4T6, Egg, Långt, Otymligt

Sköld, skada 2T6, Otymlig, Trubbig, Stadig, Täcker mot avståndsvapen

SPELDATA FÖR RÖVARHÖVDING

Gard: 30 **Hälsa:** 20

Färdigheter: Slåss 75 %, Manövrer 45 %, Spana 55 %, Husmannaskap 45 %, Styrkeprov 55 %, Uthållighet 55 %, Väderkunskap 45 %, Status 25 %, Stigvana 55 %, Gömma sig 55 %

Pilbåge, skada 3T6, Kvick, Spetsval

Spjut, skada 4T6, Egg, Långt, Otymligt

Sköld, skada 2T6, Otymlig, Trubbig, Stadig, Täcker mot avståndsvapen

DARWALD

Darwald var en stor krigare under kriget mot Kungariket. Med sin gigantiska pålyxa dräpte han många

fiender. Efter kriget seglade han ofta söderut för att härja och hämta trälar, men odlade också jorden där hemma. Hans skägg och hår blev vitt och hans ansikte fårat, men hedern bestod obefläckad. Darwald har varit en stadig klippta i klanen sedan dess.

Darwald har haft två hustrur. Den första, Eira, valde att upphäva äktenskapet när Darwald hellre seglade på härjningståg söderut än stannade hemma med barnen. Skilsmässan gick inte väl, och de har varit bittra fiender sedan dess.

Den andra hustrun, Sigrid, är fortfarande vid Darwalds sida. Hon är en sköldmö som ofta följde med på härjningstågen, men när Darwald blev till åldern så stannade hon också hemma vid gården.

SPELDATA FÖR DARWALD (LEVANDE)

Gard: 25 **Hälsa:** 20

Färdigheter: Slåss 95 %, Manövrer 45 %, Spana 55 %, Gårdsmannaskap 65 %, Styrkeprov 55 %, Uthållighet 55 %, Väderkunskap 45 %, Status 75 %, Stigvana 55 %, Gömma sig 55 %, Taktik 85 %

Pilbåge, skada 3T6, Kvick, Spetsval

Spjut, skada 4T6, Egg, Långt, Otymligt

Svärd, skada 4T6, Egg, Flexibel, Hög status

Sköld, skada 2T6, Otymlig, Trubbig, Stadig, Täcker mot avståndsvapen

SPELDATA FÖR DARWALDS SPÖKE

Immateriell, Skrämmande

Gard: 25 **Hälsa:** 15

Färdigheter: Slåss 95 %, Manövrer 45 %, Spana 55 %, Gårdsmannaskap 65 %, Styrkeprov 105 %, Uthållighet 75 %, Stigvana 55 %, Gömma sig 65 %, Taktik 85 %

Skuggsvärd, skada 4T6, Egg, Flexibel, Hög status, Livsstöld

Skuggsköld, skada 2T6, Otymlig, Trubbig, Stadig, Täcker mot avståndsvapen, Livsstöld

WELU

Welu är en underjordens och smideskonstens gud, och äldst av de nuvarande gudarna. Det är till Welu som de döda kommer när deras tid i världen är över. När han manifesterar sig som underjordens gud inför Welus portar är han som en benlös svävande svart skugga av en mager människa med lysande röda ögon. Hans röst är uråldrig och knarrande som ben som krossas under berg.

Welu har andra former också, bland annat som en stor smed av skugga, som en vandrande gammal man, eller som en gravallvarlig pojke.



SPELDATA FÖR WELU (SKUGGFORM)

Fasansfullt, Immateriell

Gard: 30 **Hälsa:** 30

Färdigheter: Slåss 65 %, Manövrer 45 %, Uthållighet 65 %, Döma de döda 85 %, Smide 65 %, Lagmannaskap 75 %, Status 105 %, Heder 85 %, Vara gud 65 %

Iskalla skuggklor, skada 4T6, Livsstöld

CROM DUBH

Crom Dubh är underjordens stora orm. Han ringlar sig under jorden på platser där ingen människa går och ingen vind blåser. Men han är Welus slav och kommer när han kallar.

SPELDATA FÖR CROM DUBH

Jättestor, Skrämmande

Gard: 20 **Hälsa:** 40

Färdigheter: Bitar 90 %, Manövrer 65 %, Uthållighet 45 %, Smyga i skuggorna 75 %, Skrämma själen ur folk 75 %

Skuggbett, skada 4T6, Egg, Låsande, Kvick, Livsstöld

Hud av skugga, skydd 2T6

NYA SJÄLSFORMER

FALK

Basmodifikationer: +3T6 Bågskytte, +3T6 Jakt, +2T6 Spana

Delvis i själsform: +10 Bågskytte, +10 Jakt.

Full själsform: +20 Jakt, +20 Spana, +0 Manövrer, +0 Väderkunskap, resten -10 %

BERGUV

Basmodifikationer: Lagkunskap +4T6, Status +4T6

Delvis i själsform: +10 Lärdom +10 Wyrd

Full själsform: +20 Jakt +20 Spana +0 Status +0 Wyrd
Resten -10 %





FÖRFATTARE OCH DESIGN
Krister Sundelin

ILLUSTRATIONER
Ronja Melin
Krister Sundelin
John Barkestedt

Version 1.0 20170501

