

Dungeonbasher- Blod och gegga!

**av Sven Bergersjö
För GrottCon V 2005**

**Tillägnas
Alfred Andersson**

Register:**Register, sid. 2:1****Credlista: sid. 2:2****Inledning, sid. 3:1****Plotten, sid. 3:2****Scenariot, sid 3:3 till sid. 6:2****Karaktärslista, sid 6:2 till sid. 13****Spelarnas personliga karaktärsblad, sid. 15 till sid. 21****Credlista:**

Tack till Alfred Aldersson, Konventsgeneral på GrottCon V, för förtroendet att bjuda in mig att arrangera rollspel.

Tack till alla de jag pestat via mail för att försöka få reda på hur man kommer till GrottCon V.

Tack till Anders Fager för layouthjälpen med Pagemaker 7.0. Det funkade inte, men tack ändå...

Tack till alla som vågar spela mitt arrangemang trots alla hemska rykten.

Dungeonbasher- Blod och gegga!

Inledning:

Detta är inledningen till konventsscenarioet "Dungeonbasher- Blod och gegga!" som jag knåpar ihop i en hast för att en kille jag träffade på BSK i år bad mig komma och arrangera ett rollspel på hans konvent några veckor senare.

Det är inte oerhört invecklat, men inga av mina scenarier är å andra sidan speciellt invecklade. Det är det som är vitsen...

Plotten:

Plotten verkar först som namnet på scenariot, att alltihop går ut på att smyga runt i gångar, slå ihjäl monster och hitta saker och bli hjältar. Men det är *just det som är* plotten, att det är fel... För egentligen har de olika karaktärerna inte samma mål och önsknings, utan kämpar i hemlighet mot varandra.

Surt när spelarna upptäcker det, men det är smällar man får ta. Och ganska roligt.

Så i korthet kommer Wyona Biorn-Ylfsdotter, Erik "den Ofruktsamme" (för han fruktar Intet) och Grimm Vargblod till Mörksens Hålor för att befria landets stackars prinsessa Solgerd från ondskan (och bli hjältar och levla, så klart) men vad de hittar precis vid ingången är den svältande galningen Mäster Tawråhurr, som fastnat redan i en av de första fällorna. Han säger sig vara ute på samma uppdrag som de.

Egentligen är det naturligtvis fel. Han är där för att mörda prinsessan.

Och är hon verkligen där mot sin egen vilja?

Frågorna är många, men ska inte besvaras redan i plotten.

Scenariot:

Nu är det dags att besvara alla frågor däremot. Ja, Solgerd "Den Vackra og Mektiga" gömmer sig i Mörksens Hålor eftersom den ena efter den andra av hennes släktingar blivit mördade. Monstren där är hennes livvakter. Vilket misstag va...

Orsaken till att Mäster Tawråhurr mördar alla prinsessans släktingar, är för att han själv tillhör en annan gammal konungaätt (även om ingen tror honom när han jidrar om det) och i hela sitt liv (han är en ganska gammal alv) har han kämpat för att återta tronen. Det finns två saker som skulle hindra honom från att försöka döda Solgerd, och det är antingen att hon gifter sig med honom och föder hans barn, eller också att han dör.

Orsaken till att Wyona är med på den hjältemodiga resan: Hon är en ung häxa som går i lära hos en gammal, hennes eget trollspö är inte speciellt farligt eftersom det är ingnott i mensblod. Hon behöver färskt hjärteblod och var hittar man ordentligt med sådant om inte i en grotta full med monster och hjältar som slåss mot varandra? Hon kan dock inte tillverka trollspön och sådant där i grottan, för det är krångliga ceremonier som tar gott om tid och måste utföras rätt.

Erik "Den Ofruktsamme" (för han fruktar Intet) är den ende hjälten (även om han har sina hemligheter). Han planerar att gifta sig med prinsessan. Egendomligt vore det annars, alla damer brukar falla för hans charm, precis som alla män brukar falla för hans svärd.

Grimm Vargblod har råkat få för sig att det finns pengar att tjäna. Liksom de övriga tror han ju att prinsessan befinner sig i fångenskap, och sniken som han är kan han knappt låta bli att drömma om allt guld han ska belönas med...

Staden:

Det ligger en stad två dagsmarcher bort, det är där karaktärerna köpt de sista viktiga sakerna som mat och så. Staden är en liten håla vid namn Halmby och där finns en smed, en krog, en borgmästare, en skraddare, en sadelmakare och lite annat smått och gott. I Halmby har karaktärerna betalat två modiga gossar att visa dem till Mörksens Hålor. Grabbarna vågar förstås inte följa med in, men stannar utanför i dagarna tre och vaktar djuren.

Skogen:

Mellan Halmby och Mörksens Hålor ligger en vacker lövskog. Eftersom de flesta är så vidskepliga är de livrädda för skogen, fast inte karaktärerna naturligtvis. I skogen finns djur, vattendrag, växter och allt möjligt man kan tänkas finna i en skog. Främst Wyona kan lätt klara sig om hon hamnar där i skogen eftersom hon lätt hittar sånt man kan äta.

Bergen:

Det är i det stora bergsmassivet Blå Bergen som de djupa grottorna Mörksens Hålor finns. Det är ganska kallt och blåsig i bergen och lätt att ramla ner.

Mörksens Hålor:

Se där ja... Mörksens Hålor är egentligen en naturlig gammal grotta. Förr i tiden brukade folk från Halmby gömma sig där om det var krig. Nu har de blivit vidskepliga och vågar nästan inte gömma sig i skogen ens. Men Mörksens Hålor är långtifrån tomma. Istället används de av SÄPO att beskydda Härskap som riskerar att mördas. SÄPO tycker förstås att ryktena om monster är bra, eftersom de hindrar nyfikna från att smita in i Mörksens Hålor. Men försäkerhets skull finns där en hel del monster i verkligheten, liksom fällor.

Främst är grottorna fortfarande grottor och det finns massor av grottsystem att gå vilse i och underjordiska forsar att drunkna i, eller kanske ta sig ut genom om SL är snäll. Men det finns också galler, dörrar, mysiga små rum och rena slottsliknande platserna. Om Härskapen ska trivas i Mörksens Hålor måste där ju se ut som de är vana vid...

Skatter:

Om man springer omkring lite i Mörksens Hålor kan man rusa på en skatt. Det är oftast fällor som SÄPO lagt ut så man ska fastna och dö en smärtsam död. Det kan dock vara sådant som blivit kvar på grund av att andra äventyrare antingen tappat det eller dött. Skatterna kan bestå av mynt, ädelstenar, vackra saker och annat dyrbart.

Vapen:

Liksom skatterna består upphittade vapen oftast av fällor, men kan också vara sådant som andra tappat (eller dumpat). Upphittade vapen kan vara farliga eftersom de kan bestå av en förbannelse. Å andra sidan kan de vara välsignade. Det gäller förövrigt även somliga skatter såsom ringar. Men att gå omkring och samla på sig gammalt skräp är så klichéartat...

Fällor:

Det är bra om fällorna inte är så farliga att karaktärerna genast dör. Om ett eller annat finger ryker däremot är ju bara roligt. Fällor kan bestå av att taket eller golvet rasar, att en stor sten kommer rullande, att ett djävla ljud hörs och det lockar fram monster, att en vass påle eller flera skjuter fram, att det far ut pilar från väggen osv...

Monster:

Det finns varelser i Mörksens Hålor som inte ens SÄPO är så förtjusta i, ungefär som råttor och möss. Men råttor och möss äter mest upp maten, dessa varelser ställer till med all möjlig djävlskap.

De Små Under Jorden:

Dessa varelser är maximalt någon halvmeter höga. De stjälar vad de kommer åt. De kan kasta otrevliga små förbannelser som gör att man har otur någon dag, i övrigt är de inte så farliga, men de flesta människor är väldigt rädda för dem. De tror att de kidnappar människobarn.

Trollen:

Trollen förvänder synen och luras. För att skydda sig mot trollen kan man ställa sig i en ringströdd av salt eller rista en ring med järn (kniv, nål, svärd etc.). Av den orsaken är de flesta dörrar i Mörksens Hålor järnbeskoddade...

Glufsar:

Obehagliga saker som hasar omkring i mörkret och äter allt som luktar någorlunda färskt, eller om de är hungriga allt överhuvudtaget. De är ungefär lika stora som människor, har tjock päls och luktar oftast ganska illa. De brukar vara kladdiga.

Stor-råttor:

I grottsystem såsom dessa kan man stöta på muterade råttor om man har otur. De kallas stor-råttor och verkar kunna bli hur stora som helst, de är väldigt aggressiva och möter man dem blir man ofta uppäten. Sådana som undkommit brukar säga att de är 3-5 meter långa, förutom svansen. SÄPO gör faktiskt vad de kan för att utrota dem.

SÄPO:

Främst består SÄPO förstås av alver och människor. Sådana vakter bär uniform (eller rustning) och kortsvärd samt spjut. Men SÄPO har också en del monster på lager, såsom:

Ylare:

Jobbiga saker som skriker och gapar. De är främst till för att skrämmas, de flyger omkring i grottorna. De är tama och har lärt sig att bara yla mot främlingar, såsom karaktärerna.

Zombies:

Gamla döda äventyrare som SÄPO hittat och sytt ihop. De är inte så farliga, de hasar mest omkring och mumlar rappakalja. Men de luktar illa och ser otäcka ut.

Gäggel:

Efter många år av forskning har professorer inom SÄPO lyckats tämja någon sorts gägga. Den ser ut som någon sorts rosa klet och klibbar fast. Har man otur kan den ta sig in i näsa, öron, mun eller

annat och då kan det lätt vara kört... Bästa sättet att bli av med den är att bränna den.

Draken:

SÄPO har en drake som förstås är tam, en vakt Drake. Den äter 20 kor om dagen så det går åt en hel del. Det är inte så lätt att besegra en drake förstås. Det är kärlek som behövs. Wyona kan bli drakens vän (draken trivs inte speciellt där i en dyster håla, den vill vara fri och flyga i bergen) och Erik "Den Ofruksamme" kan byta hamn till en sexig drakhona.

Prinsessan:

Solgerd "Den Vackra og Mektige" är ett fläskberg på uppåt 200 kilo och hon har inga tänder kvar. Hon tycker om att äta och dricka. Hon är lesbisk och vill verkligen inte gifta sig med någon karl.

Början på äventyret: Wyona, Grimm och Erik "Den Ofruksamme" träden in i Mörksens hålor och finner Mäster Tawråhurr naken och svältande i en djup grop där golvet rasat...

Namn: Wyona Biorn-Ylfdotter

Kön: Kvinna

Ålder: Mellan 20 och 30 år

Utseende: Wyona har ett grönt och ett svart öga, risigt långt ljusblont hår i dreads, hon har ett sött ansikte som alltid är smutsigt. Hon har fasta bröst i kupstorlek C och en rund och fast bak, seniga hårda muskler och ovanligt långa och vassa hörntänder. Hon hade säkert varit väldigt tilldragande om hon inte alltid var så smutsig och risig och illaluktande.

Historia: Wyonas första år är klädda i mystik. När hon var ungefär i femårsåldern var det en jägare som fann henne i skogen. Hon kröp då omkring naken på alla fyra och nosade på marken, och när hon såg jägaren morrade hon fientligt åt honom. Jägaren tog med henne hem. Under natten blev hans hus attackerat av en varghona och en björnhane, som båda dödades av jägaren.

Jägaren, som inte hade någon familj, hade planerat att flickan skulle bli hans piga och sköta hushållet. Så blev det aldrig. Hon envisades med att sova på golvet i många år och i ännu fler år åt och drack hon som en hund. Hon struntade totalt i all renlighet och allt hushållsarbete, hur mycket stryk hon än fick. Det tog många år innan hon lärde sig tala ordentligt. Andra barn försökte mobba henne ett tag, men det slutade de med abrupt då hon nästan bitit ihjäl en pojke som var nästan huvudet högre än henne. Nu var alla rädda för henne och ryktena började cirkulera. Detsades att hon var förbannad, att hon var ett monster, att hon var avkomman av två hamnbytare. Många ville att hon skulle skickas tillbaka till skogen, men vid den tiden blev hon könsmogen, och nu fick hon ett nytt beteende. Hon upphörde med att vara fientligt inställd till jägaren. Allt han försökte lära henne gjorde hon sitt yppersta för att snabbt lära sig. Hon var dock värdelös på hushållssysslor, så det upphörde han att försöka få henne till. Däremot var hon mycket intresserad av att följa med honom in i skogen på jakt och samling. Han märkte fort att hon hade ett makalöst luktsinne och en otrolig hörsel, i klass med hundars.

Efter några år dog jägaren, och hon bodde i mitten av tonåren ensam i hans lilla stuga i början av skogen. Hon levde hyfsat i sin ensamhet på att jaga och samla växter, svampar och annat inne i skogen. Hon hade också lärt sig att somliga stenar som fanns i vattendrag gick att sälja till stadsborna, men hon gick sällan in i staden, för hon visste att folk var rädda för och äcklades av

henne. Och själv trivdes hon bäst ensam.

Ibland kunde hon få huvudvärk och se konstiga syner. Hon var säker på att det berodde på hennes svarta öga. Eftersom de där synerna ofta visade saker som hände längre fram, kallade hon det svarta ögat för Framtidens Brunn.

Hon drömde ofta om vargar och björnar, så därför tog hon sig namnet Biorn-Ylfsdotter, eftersom hon själv trodde på ryktet att hon var dotter till två hamnbytare. Hon visste däremot inte om hon själv kunde byta hamn, eller hur hon skulle göra för att försöka.

En dag när hon gick omkring i skogen och plockade blåbär, mötte hon en gammal kvinna. Kvinnan hade likadana ögon som hon själv. Kvinnan log emot henne och sa att hon väntat på denna dagen, och att Wyona var hennes barnbarn. Wyona följde med henne längre in i skogen och de kom fram till en sjö. Kvinnan berättade att detta var en offersjö sedan urminnes tider, och att där fanns mäktig styrka av offrade själar från människor och djur. De satte sig vid sjön och talade länge och väl, och det blev natt. Fullmånen steg och lyste över sjön. Den gamla reste sig och klädde av sig kläderna, och Wyona gjorde likadant. Så klev de i det kalla vattnet och simmade ut. De dök och var länge därnere. Wyona tyckte sig skåda kroppar på pålar. När de kom upp igen kände hon en ny och stark kraft i sitt hjärta. Aldrig mer fick hon huvudvärk när hon såg syner. Hon kände att hon en dag skulle kunna bli en hamnbytare, men visste inte när.

Varje fullmåne besökte hon den gamla för att simma i sjön. Den gamla häxan blev hennes mästarinna i häxeri och trolldom. En midsommarnatt tillverkade Wyona ett trollspö genom att utan ett ord klättra naken upp i en ek och skära ett flygträd av ask, som hon därefter smörjde in med sitt mensblod. Hennes trollspö var inte speciellt farligt, det var mäktigast när det gällde fruktbarhet. Den gamla hade ett trollspö insmört i hjärteblod, det var mycket farligt. Men Wyona var ännu för oerfaren för att kunna bemästra så farlig trolldom, och dessutom hade hon inte tillgång till hjärteblod.

Ryktet började på något sätt gå att Wyona gick i lära hos den gamla häxan, och eftersom den gamla var ännu mer fruktad än Wyona och dessutom bodde längre in i den skog de flesta inte utan orsak var rädda för att vistas i, började det dyka upp besökare i Wyonas stuga. Folk som ville ha hennes hjälp mot sjukdomar och annat... Hon upphörde inte att vandra i skogen, men fick nu mer tillgång till sådant hon hade svårt att samla på sig på egen hand.

Eftersom folk märkte att Wyona inte ville dem illa, försvann något av skräcken inför henne, men ryktena försvann aldrig... Nu när de dessutom visste att hon var häxa var det många som tänkte: "Vad var det vi sa!"

Än idag lever hon så... Hon är alltid smutsig eftersom hon struntar helt i sitt utseende. Hon klär sig i samma kläder tills de nöts sönder, och använder därefter lumpen till något annat. Eftersom hon numera bor ensam har hon varit tvungen att ta hand om hushållet, men gör det så lite det går, så det är ytterst smutsigt i hennes hem. Men hon har lärt sig att spinna, sticka och nålbinda av den gamla, eftersom det går att binda trollkraft i textilen.

Wyonas åsikter skiftar sig mycket efter humöret. Ibland kan hon känna sig ensam, men oftast trivs hon bra som hon har det. Är hon deppig kan hon bli hatisk i sina tankegångar men oftast tänker hon inte överhuvudtaget på andra människor, utom när hon möter någon. Oftast är hon neutral och väntar med att bilda sig en åsikt om andra tills hon sett vad de går för. Hon tycker mycket om sin mästarinna, hyser stor respekt för henne och är mycket lojal. Hon kan känna sig ganska bortkommen bland många människor på en gång, och försöker därför undvika folkmassor. Hon trivs bäst i skogen, även när vädret är dåligt, men håller sig ofta hemma numera för att träna på häxeri och trolldom.

Hon är med på denna resa för att få tag i hjärteblod till ett nytt trollspö.

Åsikter om de andra: Grimm Vargblod är en karl helt enkelt, vad kan man säga? Erik "Den Ofruktsamme" är en fjant med världens största ego, men likväl är det något egendomligt med honom som inte går att se... Mäster Tawråhurr anses av de flesta vara en galen gammal gubbe-just därför är han intressant. De som oftast är galna är vanligt folk, och de Wyona respekterar mest är gamlingar.

Speltips: Hon är en naturmänniska som inte bryr sig så mycket om andras åsikter.

Ägodelar:

I hemmet:

En liten stockstuga med en enorm bakugn och stor öppen spis

Ett dass

Fäbod (djuren går dock fritt, och går in i boden när det är dåligt väder)

katter i okänd mängd

1 get och två killingar

5 hönor och 1 tupp

1 skafferi med många små burkar torkade produkter från skogen och staden

1 spinnrock

lite nålar av olika slag

en stor gryta

andra husgeråd av olika slag

1 kryddträdgård

några fruktträd

En damm med flodkräftor

En brunn med en hundraårig ål

En säng med halmmadrass och pälsar

Ett bord och två pallar

En kista med grejer som hon aldrig tittat närmare i, som blivit kvar efter jägaren

En pilbåge (jägarens)

Ett antal knivar (jägarens)

Okänt antal pälsar av olika slag

En jordkällare med lite av varje

Sådant hon brukar bära med sig:

Trätöfflor med halm om vintern (på sommaren går hon barfota)

Vit linklänning (den är sällan vit så länge)

Mörk kjol av ull

Mörkt livstykke av ull

Mörk sjal av ull (om vintern)

Mörkt huckle av ull (av lin om sommaren)

1 halsband av skelettdelar från en människa (present av den gamla), väl dolt under klänningen

1 bälte av läder

1 liten vattentät läderpåse med vatten

1 skinnpung med salt

1 skinnpung med torkad belladonna

1 skinnpung med några slantar

1 månskära

1 liten vass täljkniv

1 trollspö, väl dolt inne i livsticket

1 vandrarstav, vackert ristad med uråldriga tecken (en present av den gamla, som själv fått staven av sin mästarinna. Ingen vet tecknens betydelse, men staven är av ask och mycket gammal)

Namn: Grimm Vargblod

kön: man

art: människa

ålder: 38 år

Utseende: Grimm är en lång, tanig man med väldigt solbränd hud, som nästan ser ut som garvat läder. Han har arbetat hårt i livet, och är en stark, tålig och uthållig person. Hans ögon är ljust gråblå. Han har förlorat 4 framtänder, och de övriga tänderna är gula. Hans mun luktar unket, ofta sprit. Hans ansikte är prytt av ett rejält, grått skägg, som räcker ner till bröstet, men på huvudet är han nästan skallig. Bara några långa hårtesar här och var, så oljiga att man inte kan se färgen.

Han har en underlig tatuering på vänster hand, den ser ut som om den döljer något... Vilket den faktiskt gör. Under tatueringen av ett sjöodjur finns ett brännmärke som visar att han är en gallärslav... Men den syns inte, som sagt.

Historia: Grimm växte upp i en fattig familj som bodde nere vid havet och livnärde sig på allt de kunde komma på: Fiske, jakt, den magra jorden, hantverk och inte sällan stölder. På det viset blev han snabbt en ganska mångkunnig person.

Han hade fyra äldre bröder, en lillasyster, en mor och en far. Alla barnen hatade fadern, som misshandlade hela familjen. När Grimm var 11 år dog hans mor, som han tyckte mycket om, i lunginflammation.

Strax efter det började fadern utnyttja den då 8-åriga dottern sexuellt. Hon var det enda syskonet som Grimm tyckte om, för bröderna brukade slå honom precis som fadern. När han fick veta vad som försigick, mördade han fadern och bröderna genom att bränna ner huset en natt när de låg och sov ruset av sig. Bara systemen tog han med sig därifrån.

De strövade runt några år på vägarna och tiggde och stal, och ibland arbetade de som dräng och piga hos någon bonde. När systemen var 15 år var det en ung, rik bondson som blev kär i henne, och snart var hon gravid. Först blev Grimm arg och tänkte döda bondsonen, men det visade sig att systemen var kär i honom också. Det visade sig att bondfamiljen var rättfärdig: de unga två blev snabbt gifta. Grimm förstod att hans syster skulle få ett mycket bättre liv som rik bondmora än att luffa omkring med honom, så en natt stack han iväg utan ett ord.

Därefter har han arbetat med väldigt mycket: som legionär, guldgrävare, rövare, jägare, smed, sjöman, gallärslav, sjörövare, tjuv, dräng, försäljare... Det mesta han ägnat sig åt har varit ganska riskfyllt, så han skulle tjäna mycket pengar snabbt (och det var till exempel därför han blev gallärslav), pengar som han sedan förlorade ännu snabbare igen på horor, spel och dobbel och skumraskaffärer.

Han har aldrig brytt sig om någon annan än sig själv, förutom sin syster och sin mor. Hans moral i livet är ungefär "gör vad du vill, men ångra dig inte sen".

Han bråkar inte i onödan - bara om han tjänar på det eller blir attackerad. Han hjälper heller inte till i onödan - bara om han tjänar på det eller blir tvingad.

Han tycker om vackra kvinnor, god mat, rusdrycker och andra droger, och sånt han tycker om lägger han mycket pengar på.

Han haltar lite lätt på vänster ben, efter ett gammalt knivstick i jumsken.

Efter alla sina år i strid är han ganska skicklig på att använda de flesta vapen.

Orsaken till att han är med på resan är förstås att han räknar med att få gott om pengar för att befria prinsessan.

Åsikter om de andra: Erik "Den Ofruktamme" är en farlig karl. Bäst att inte bråka med honom. Wyona är en djuriskt vacker kvinna. Kvinnor är till för att ha det mysigt med. Vad mer behöver sägas? Mäster Tawrahurr är en galen gammal alv som jidrar en massa dumheter.

Speltips: Grimm är en egoist, men klok och intelligent. Han gör vad som för tillfället är det klokaste.

Ägodelar:

En smutsig skinnstjorta

Ett par ännu smutsigare skinnbyxor

Ett par stövlar

En väl använd läderrustning

En hjälm av läder och metall

En läderrem

En stor slidkniv

En liten slidkniv

Ett bastardsvärd med skida

Ett kraftigt spjut, användbart som vandrarstav

En pilbåge av trä

Ett pilkoger med pilar

Ett par stinkande yllestrumpor

En skinnpung, innehållande ytterst lite pengar

En stor säck, innehållande:

En yllefilt

En bleckskål

En träslev

Några olika instrument, hammare, tänger, nålar, en fingerborg

Torra senor att sy med

Lite skinnbitar

En vattenpåse

En saltpåse

En glasflaska bläck (tatuering)

En guldring i vänster öra

Allt utom guldringen, glasflaskan, bläcket och mynten har han själv tillverkat, eller tagit fram från djur han själv dödat.

Namn: Mäster Tawråhürr

Kön: Man

Art: Ljusalv

Ålder: Glömt

Utseende: Mäster Tawråhürr ser ut som just vad han är: en gammal gubbe. Han har mycket långt, vitt skägg och långt vitt hår. Ögonen är stålblå, nästan vita. Han har alltid ett stolt leende på läpparna, hur illa det än ligger till för honom. En av de övre framtänderna är av guld.

Historia: Mäster Tawråhürr är den ende som fortfarande lever av en mycket gammal konungaätt.

Det var längesedan den ätten regerade och de flesta har glömt dem, men inte Mäster Tawråhurr. Han anser fortfarande att det är han som är landets konung (vilket han aldrig varit), och därför har han alltid kämpat för att återta tronen. Han är väldigt stolt och anser fortfarande inte att han är besegrad: så länge det finns liv finns det hopp.

Mäster Tawråhurr är en svärdskämpe, en mästare inom svärdskonsten. Det sägs att han ska ha offrat båda sina öron för att lära sig svärdets hemligheter av fäktguden själv, om det är en saga är det ingen som vet. Sant är att Mäster Tawråhurr inte har några öron.

Mäster Tawråhurr är också en skicklig konstnär. Fast han brukar ofta påpeka att "Svärdet är mäktigare än penseln".

Nu ligger han naken och huttrande i en kall håla och hoppas på att kunna hitta ett sätt att ta sig därifrån...

Orsaken till att han befinner sig i Mörksens Hålor är att Prinsessan Solgerd "Den Vackra og Mektige" är den sista i sin konungaätt. Mäster Tawråhurr är där för att döda henne och återta tronen (till skillnad från de andra, som sannolikt är där för att rädda henne). Tyvärr klantade han sig så fort han kom till Mörksens Hålor och föll i en grop när golvet brakade. När han vaknade hade De Små Under Jordan varit där och stulit allt han hade, och nu ligger han och fryser och svälter.

Åsikter om de övriga: Människor. En kvinna och två karlar.

Speltips: Ytterst stolt, men vänlig, positiv och glad. Alla ser honom som en galning, vilket han egentligen inte är.

Ägodelar:

1 guldtand

Namn: Erik "Den Ofruktsamme" (för han fruktar intet)

Kön: Nej

Ålder: gammal som tiden själv

Art: Hamnskiftare (naturväsen)

Utseende: Erik kan se ut som han vill, även som Erika om han (eller den) har lust. Men de senaste 300 åren (ungefär) har han sett ut som (och uppfört sig) som en muskulös, stilig yngling. Han är 1:90 hög, har långt, rågblont hår ner till baken, bländande vita tänder och blåklintsblå ögon. En riktig machohjälte. Ofta är han känd för att stå i heroiska poser. Som alla rejäla karlar bär han ett kraftigt skägg.

Historia: "Eriks" historia är höljt i dunkel. Det är ingen som vet om att "han" är ett naturväsen egentligen, utom gudarna och han själv. Han är ju sedan hundratals år en känd hjälte som aldrig åldrats, så ingen tror att han är en människa, men det finns ju lite olika arter som inte brukar åldras så mycket. Namnet Erik har "han" själv hittat på. Egentligen äger han inget namn, men brukar alltid kalla sig något. Men nu har det som sagt länge varit just Erik "Den Ofruktsamme" (för han fruktar intet). Vad han tidigare haft för hamnar kan han knappt minnas själv. De senaste 300 åren har varit fyllda av superi, slagsmål, hejdlöst matvrakeri och sex med vackra damer, allt på olika konungars gårdar.

Som hjälte måste han förstås ta sig ur dimman ibland och ge sig ut på äventyr. Han måste ju tänka på sitt rykte... Så av och till brukar han utföra några hjältedåd varje år, mest för att folk inte ska börja tycka att han blivit lat. För egentligen gillar han inte äventyr. Nej, det är festerna han tycker om. Nu har han festat länge och tänkte därför att det vore på sin plats att befria den där prinsessan, men det är inget han alls tycker är kul. Men sen ska han gifta sig med henne såklart, det kan nog bli mysigt.

Förmågor: Som hamnskiftare byter "han" förmågor utefter vilken hamn han bär. Som Erik "Den Ofruktsamme" är han bäst på att supa, äta mycket, slåss och ha sex. Det innebär också att han är bra på att charma damer. Det brukar han göra genom att rapa, klappa till damerna i baken och säga: "Sätt dig här i mitt knä!" Då får han antingen en örfil eller också en fnittrig dam i sitt knä. Eftersom han är en känd och stilig hjälte blir det oftast det senare alternativet.

Han är också stark och bra på att slåss med rejäla vapen (stora, tunga grejer- inget litet fjolligt!), och på att skallas, krama ihjäl folk, gå bärsärkargång, slåss utan vapen samt ta mycket stryk själv.

Hans åsikter om de övriga: Wyona är het. Vargblod är ful. Gubben är galen.

Speltips: Supa, slåss, sexa och äta. Inte speciellt smart, men det funkar för en sån som Erik "Den Ofruktsamme". Om han byter hamn byter han förstås personlighet...

Ägodelar:

Ett par maskulint åtsittande svarta skinnbyxor

Ett brett läderbälte med ett tjockt guldspänne

Ett fett guldhalsband

Breda skinnarmband (Robin Hood-varianten) på båda armarna

Svarta stövlar av läder

En läderplunta med sprit

Ett stort, tungt tvåhandssvärd (som han mest använder med en hand) med laderskida (svärdet är fullt av ornamentik, hjaltet och skidan är förgyllda och han har slagits med många som viljat ha det- exempelvis mannen som ägde det från början). Svärdets namn är Thungurnifur.

En vargskinnspäls

En uroxe (tjuren är inte speciellt tam egentligen, men den gör som Erik säger. Mest har han den att rida på- hästar är så klena och inte alls lika coola som uroxar.)

Namn: Wyona Biorn-Ylfdotter

Kön: Kvinna

Ålder: Mellan 20 och 30 år

Utseende: Wyona har ett grönt och ett svart öga, risigt långt ljusblont hår i dreads, hon har ett sött ansikte som alltid är smutsigt. Hon har fasta bröst i kupstorlek C och en rund och fast bak, seniga hårda muskler och ovanligt långa och vassa hörntänder. Hon hade säkert varit väldigt tilldragande om hon inte alltid var så smutsig och risig och illaluktande.

Historia: Wyonas första år är klädda i mystik. När hon var ungefär i femårsåldern var det en jägare som fann henne i skogen. Hon kröp då omkring naken på alla fyra och nosade på marken, och när hon såg jägaren morrade hon fientligt åt honom. Jägaren tog med henne hem. Under natten blev hans hus attackerat av en varghona och en björnhane, som båda dödades av jägaren.

Jägaren, som inte hade någon familj, hade planerat att flickan skulle bli hans piga och sköta hushållet. Så blev det aldrig. Hon envisades med att sova på golvet i många år och i ännu fler år åt och drack hon som en hund. Hon struntade totalt i all renlighet och allt hushållsarbete, hur mycket stryk hon än fick. Det tog många år innan hon lärde sig tala ordentligt. Andra barn försökte mobba henne ett tag, men det slutade de med abrupt då hon nästan bitit ihjäl en pojke som var nästan huvudet högre än henne. Nu var alla rädda för henne och ryktena började cirkulera. Det sades att hon var förbannad, att hon var ett monster, att hon var avkomman av två hamnbytare. Många ville att hon skulle skickas tillbaka till skogen, men vid den tiden blev hon köns mogen, och nu fick hon ett nytt beteende. Hon upphörde med att vara fientligt inställd till jägaren. Allt han försökte lära henne gjorde hon sitt yppersta för att snabbt lära sig. Hon var dock värdelös på hushållssysslor, så det upphörde han att försöka få henne till. Däremot var hon mycket intresserad av att följa med honom in i skogen på jakt och samling. Han märkte fort att hon hade ett makalöst luktsinne och en otrolig hörsel, i klass med hundars.

Efter några år dog jägaren, och hon bodde i mitten av tonåren ensam i hans lilla stuga i början av skogen. Hon levde hyfsat i sin ensamhet på att jaga och samla växter, svampar och annat inne i skogen. Hon hade också lärt sig att somliga stenar som fanns i vattendrag gick att sälja till stadsborna, men hon gick sällan in i staden, för hon visste att folk var rädda för och äcklades av henne. Och själv trivdes hon bäst ensam.

Ibland kunde hon få huvudvärk och se konstiga syner. Hon var säker på att det berodde på hennes svarta öga. Eftersom de där synerna ofta visade saker som hände längre fram, kallade hon det svarta ögat för Framtidens Brunn.

Hon drömde ofta om vargar och björnar, så därför tog hon sig namnet Biorn-Ylfdotter, eftersom hon själv trodde på ryktet att hon var dotter till två hamnbytare. Hon visste däremot inte om hon själv kunde byta hamn, eller hur hon skulle göra för att försöka.

En dag när hon gick omkring i skogen och plockade blåbär, mötte hon en gammal kvinna. Kvinnan hade likadana ögon som hon själv. Kvinnan log emot henne och sa att hon väntat på denna dagen, och att Wyona var hennes barnbarn. Wyona följde med henne längre in i skogen och de kom fram till en sjö. Kvinnan berättade att detta var en offersjö sedan urminnes tider, och att där fanns mäktig styrka av offrade själar från människor och djur. De satte sig vid sjön och talade länge och väl, och det blev natt. Fullmånen steg och lyste över sjön. Den gamla reste sig och klädde av sig kläderna, och Wyona gjorde likadant. Så klev de i det kalla vattnet och simmade ut. De dök och var länge därnere. Wyona tyckte sig skåda kroppar på pålar. När de kom upp igen kände hon en ny och stark kraft i sitt hjärta. Aldrig mer fick hon huvudvärk när hon såg syner. Hon kände att hon en dag skulle kunna bli en hamnbytare, men visste inte när.

Varje fullmåne besökte hon den gamla för att simma i sjön. Den gamla häxan blev hennes mästarinna i häxeri och trolldom. En midsommarnatt tillverkade Wyona ett trollspö genom att utan ett ord klättra naken upp i en ek och skära ett flygträd av ask, som hon därefter smörjde in med sitt mensblod. Hennes trollspö var inte speciellt farligt, det var mäktigast när det gällde fruktbarhet. Den gamla hade ett trollspö insmört i hjärteblod, det var mycket farligt. Men Wyona var ännu för oerfaren för att kunna bemästra så farlig trolldom, och dessutom hade hon inte tillgång till hjärteblod.

Ryktet började på något sätt gå att Wyona gick i lära hos den gamla häxan, och eftersom den gamla var ännu mer fruktad än Wyona och dessutom bodde längre in i den skog de flesta inte utan orsak var rädda för att vistas i, började det dyka upp besökare i Wyonas stuga. Folk som ville ha hennes hjälp mot sjukdomar och annat... Hon upphörde inte att vandra i skogen, men fick nu mer tillgång till sådant hon hade svårt att samla på sig på egen hand.

Eftersom folk märkte att Wyona inte ville dem illa, försvann något av skräcken inför henne, men ryktena försvann aldrig... Nu när de dessutom visste att hon var häxa var det många som tänkte: "Vad var det vi sa!"

Än idag lever hon så... Hon är alltid smutsig eftersom hon struntar helt i sitt utseende. Hon klär sig i samma kläder tills de nöts sönder, och använder därefter lumpen till något annat. Eftersom hon numera bor ensam har hon varit tvungen

att ta hand om hushållet, men gör det så lite det går, så det är ytterst smutsigt i hennes hem. Men hon har lärt sig att spinna, sticka och nålbinda av den gamla, eftersom det går att binda trollkraft i textilen.

Wyonas åsikter skiftar sig mycket efter humöret. Ibland kan hon känna sig ensam, men oftast trivs hon bra som hon har det. Är hon deppig kan hon bli hatisk i sina tankegångar men oftast tänker hon inte överhuvudtaget på andra människor, utom när hon möter någon. Oftast är hon neutral och väntar med att bilda sig en åsikt om andra tills hon sett vad de går för. Hon tycker mycket om sin mästarinna, hyser stor respekt för henne och är mycket lojal. Hon kan känna sig ganska bortkommen bland många människor på en gång, och försöker därför undvika folkmassor. Hon trivs bäst i skogen, även när vädret är dåligt, men håller sig ofta hemma numera för att träna på häxeri och trolldom.

Hon är med på denna resa för att få tag i hjärteblod till ett nytt trollspö.

Åsikter om de andra: Grimm Vargblod är en karl helt enkelt, vad kan man säga? Erik "Den Ofruktamme" är en fjant med världens största ego, men likväl är det något egendomligt med honom som inte går att se... Mäster Tawråhurr anses av de flesta vara en galen gammal gubbe- just därför är han intressant. De som oftast är galna är vanligt folk, och de Wyona respekterar mest är gamlingar.

Speltips: Hon är en naturmänniska som inte bryr sig så mycket om andras åsikter.

Ägodelar:

I hemmet:

En liten stockstuga med en enorm bakugn och stor öppen spis	Okänt antal pälsar av olika slag
Ett dass	En jordkällare med lite av varje
Fäbod (djuren går dock fritt, och går in i boden när det är dåligt väder)	Sådant hon brukar bära med sig:
katter i okänd mängd	Trätofflor med halm om vintern (på sommaren går hon barfota)
1 get och två killingar	Vit linklänning (den är sällan vit så länge)
5 hönor och 1 tupp	Mörk kjol av ull
1 skafferi med många små burkar torkade produkter från skogen och staden	Mörkt livstykke av ull
1 spinnrock	Mörk sjal av ull (om vintern)
lite nålar av olika slag	Mörkt huckle av ull (av lin om sommaren)
en stor gryta	1 halsband av skelettdelar från en människa (present av den gamla), väl dolt under klänningen
andra husgeråd av olika slag	1 bälte av läder
1 kryddträdgård	1 liten vattentät läderpåse med vatten
några fruktträd	1 skinnpung med salt
En damm med flodkräftor	1 skinnpung med torkad belladonna
En brunn med en hundraårig ål	1 skinnpung med några slantar
En säng med halmmadrass och pälsar	1 månskära
Ett bord och två pallar	1 liten vass täljkniv
En kista med grejer som hon aldrig tittat närmare i, som blivit kvar efter jägaren	1 trollspö, väl dolt inne i livstycket
En pilbåge (jägarens)	1 vandrarstav, vackert ristad med uråldriga tecken (en present av den gamla, som själv fått staven av sin mästarinna. Ingen vet tecknens betydelse, men staven är av ask och mycket gammal)
Ett antal knivar (jägarens)	

Namn: Grimm Vargblod

kön: man

art: människa

ålder: 38 år

Utseende: Grimm är en lång, tanig man med väldigt solbränd hud, som nästan ser ut som garvat läder. Han har arbetat hårt i livet, och är en stark, tålig och uthållig person. Hans ögon är ljusgråblå. Han har förlorat 4 framtänder, och de övriga tänderna är gula. Hans mun luktar unket, ofta sprit. Hans ansikte är prytt av ett rejält, grått skägg, som räcker ner till bröstet, men på huvudet är han nästan skallig. Bara några långa hårtesar här och var, så oljiga att man inte kan se färgen.

Han har en underlig tatuering på vänster hand, den ser ut som om den döljer något... Vilket den faktiskt gör. Under tatueringen av ett sjöodjur finns ett brännmärke som visar att han är en gallärslav... Men den syns inte, som sagt.

Historia: Grimm växte upp i en fattig familj som bodde nere vid havet och livnärde sig på allt de kunde komma på: Fiske, jakt, den magra jorden, hantverk och inte sällan stölder. På det viset blev han snabbt en ganska mångkunnig person.

Han hade fyra äldre bröder, en lillasyster, en mor och en far. Alla barnen hatade fadern, som misshandlade hela familjen. När Grimm var 11 år dog hans mor, som han tyckte mycket om, i lunginflammation.

Strax efter det började fadern utnyttja den då 8-åriga dottern sexuellt. Hon var det enda syskonet som Grimm tyckte om, för bröderna brukade slå honom precis som fadern. När han fick veta vad som försigick, mördade han fadern och bröderna genom att bränna ner huset en natt när de låg och sov ruset av sig. Bara systemen tog han med sig därifrån.

De strövade runt några år på vägarna och tiggde och stal, och ibland arbetade de som dräng och piga hos någon bonde. När systemen var 15 år var det en ung, rik bondson som blev kär i henne, och snart var hon gravid. Först blev Grimm arg och tänkte döda bondsonen, men det visade sig att systemen var kär i honom också. Det visade sig att bondfamiljen var rättfärdig: de unga två blev snabbt gifta. Grimm förstod att hans syster skulle få ett mycket bättre liv som rik bondmora än att luffa omkring med honom, så en natt stack han iväg utan ett ord.

Därefter har han arbetat med väldigt mycket: som legionär, guldgrävare, rövare, jägare, smed, sjöman, gallärslav, sjörövare, tjuv, dräng, försäljare... Det mesta han ägnat sig åt har varit ganska riskfyllt, så han skulle tjäna mycket pengar snabbt (och det var till exempel därför han blev gallärslav), pengar som han sedan förlorade ännu snabbare igen på horor, spel och dubbel och skumraskaffärer.

Han har aldrig brytt sig om någon annan än sig själv, förutom sin syster och sin mor. Hans moral i livet är ungefär "gör vad du vill, men ångra dig inte sen".

Han bråkar inte i onödan- bara om han tjänar på det eller blir attackerad. Han hjälper heller inte till i onödan- bara om han tjänar på det eller blir tvingad.

Han tycker om vackra kvinnor, god mat, rusdrycker och andra droger, och sånt han tycker om lägger han mycket pengar på.

Han haltar lite lätt på vänster ben, efter ett gammalt knivstick i jumsken.

Efter alla sina år i strid är han ganska skicklig på att använda de flesta vapen.

Orsaken till att han är med på resan är förstås att han räknar med att få gott om pengar för att befria prinsessan.

Åsikter om de andra: Erik "Den Ofruksamme" är en farlig karl. Bäst att inte bråka med honom. Wyona är en djuriskt vacker kvinna. Kvinnor är till för att ha det mysigt med. Vad mer behöver sägas? Mäster Tawrahurr är en galen gammal alv som jidrar en massa dumheter.

Speltips: Grimm är en egoist, men klok och intelligent. Han gör vad som för tillfället är det klokaste.

Ägodelar:

En smutsig skinnstjorta

Ett par ännu smutsigare skinnbyxor

Ett par stövlar

En väl använd läderrustning

En hjälm av läder och metall

En läderrem

En stor slidkniv

En liten slidkniv

Ett bastardsvärd med skida

Ett kraftigt spjut, användbart som vandrarstav

En pilbåge av trä

Ett pilkoger med pilar

Ett par stinkande yllestrumpor

En skinnpung, innehållande ytterst lite pengar

En stor säck, innehållande:

Enyllefilt

En bleckskål

En träslev

Några olika instrument, hammare, tänger, nålar, en fingerborg

Torra senor att sy med

Lite skinnbitar

En vattenpåse

En saltpåse

En glasflaska bläck (tatuering)

En guldring i vänster öra

Allt utom guldringen, glasflaskan, bläcket och mynten har han själv tillverkat, eller tagit fram från djur han själv dödat.

Namn: Mäster Tawráhürr

Kön: Man

Art: Ljusalv

Ålder: Glömt

Utseende: Mäster Tawráhürr ser ut som just vad han är: en gammal gubbe. Han har mycket långt, vitt skägg och långt vitt hår. Ögonen är stålblå, nästan vita. Han har alltid ett stolt leende på läpparna, hur illa det än ligger till för honom. En av de övre framtänderna är av guld.

Historia: Mäster Tawráhürr är den ende som fortfarande lever av en mycket gammal konungaätt. Det var längesedan den ätten regerade och de flesta har glömt dem, men inte Mäster Tawráhürr. Han anser fortfarande att det är han som är landets konung (vilket han aldrig varit), och därför har han alltid kämpat för att återta tronen. Han är väldigt stolt och anser fortfarande inte att han är besegrad: så länge det finns liv finns det hopp.

Mäster Tawráhürr är en svärdskämpe, en mästare inom svärdskonsten. Det sägs att han ska ha offrat båda sina öron för att lära sig svärdets hemligheter av fäktguden själv, om det är en saga är det ingen som vet. Sant är att Mäster Tawráhürr inte har några öron.

Mäster Tawráhürr är också en skicklig konstnär. Fast han brukar ofta påpeka att "Svärdet är mäktigare än penseln".

Nu ligger han naken och huttrande i en kall håla och hoppas på att kunna hitta ett sätt att ta sig därifrån...

Orsaken till att han befinner sig i Mörksens Hålor är att Prinsessan Solgerd "Den Vackra og Mektige" är den sista i sin konungaätt. Mäster Tawráhürr är där för att döda henne och återta tronen (till skillnad från de andra, som sannolikt är där för att rädda henne). Tyvärr klantade han sig så fort han kom till Mörksens Hålor och föll i en grop när golvet brakade. När han vaknade hade De Små Under Jordan varit där och stulit allt han hade, och nu ligger han och fryser och svälter.

Åsikter om de övriga: Människor. En kvinna och två karlar.

Speltips: Ytterst stolt, men vänlig, positiv och glad. Alla ser honom som en galning, vilket han egentligen inte är.

Ägodelar:

1 guldtand

Namn: Erik "Den Ofruktsamme" (för han fruktar intet)

Kön: Nej

Ålder: gammal som tiden själv

Art: Hamnskiftare (naturväsen)

Utseende: Erik kan se ut som han vill, även som Erika om han (eller den) har lust. Men de senaste 300 åren (ungefär) har han sett ut som (och uppfört sig) som en muskulös, stilig yngling. Han är 1:90 hög, har långt, rågblont hår ner till baken, bländande vita tänder och blåklintsblå ögon. En riktig machohjälte. Ofta är han känd för att stå i heroiska poser. Som alla rejäla karlar bär han ett kraftigt skägg.

Historia: "Eriks" historia är höljt i dunkel. Det är ingen som vet om att "han" är ett naturväsen egentligen, utom gudarna och han själv. Han är ju sedan hundratals år en känd hjälte som aldrig åldrats, så ingen tror att han är en människa, men det finns ju lite olika arter som inte brukar åldras så mycket. Namnet Erik har "han" själv hittat på. Egentligen äger han inget namn, men brukar alltid kalla sig något. Men nu har det som sagt länge varit just Erik "Den Ofruktsamme" (för han fruktar intet). Vad han tidigare haft för hamnar kan han knappt minnas själv. De senaste 300 åren har varit fyllda av superi, slagsmål, hejdlöst matvräkeri och sex med vackra damer, allt på olika konungars gårdar.

Som hjälte måste han förstås ta sig ur dimman ibland och ge sig ut på äventyr. Han måste ju tänka på sitt rykte... Så av och till brukar han utföra några hjältedåd varje år, mest för att folk inte ska börja tycka att han blivit lat. För egentligen gillar han inte äventyr. Nej, det är festerna han tycker om. Nu har han festat länge och tänkte därför att det vore på sin plats att befria den där prinsessan, men det är inget han alls tycker är kul. Men sen ska han gifta sig med henne såklart, det kan nog bli mysigt.

Förmågor: Som hamnskiftare byter "han" förmågor utefter vilken hamn han bär. Som Erik "Den Ofruktsamme" är han bäst på att supa, äta mycket, slåss och ha sex. Det innebär också att han är bra på att charma damer. Det brukar han göra genom att rapa, klappa till damerna i baken och säga: "Sätt dig här i mitt knä!" Då får han antingen en örfil eller också en fnittrig dam i sitt knä. Eftersom han är en känd och stilig hjälte blir det oftast det senare alternativet.

Han är också stark och bra på att slåss med rejäla vapen (stora, tunga grejer- inget litet fjolligt!), och på att skullas, krama ihjäl folk, gå bärsärkargång, slåss utan vapen samt ta mycket stryk själv.

Hans åsikter om de övriga: Wyona är het. Vargblod är ful. Gubben är galen.

Speltips: Supa, slåss, sexa och äta. Inte speciellt smart, men det funkar för en sån som Erik "Den Ofruktsamme". Om han byter hamn byter han förstås personlighet...

Ägodelar:

Ett par maskulint åtsittande svarta skinnbyxor

Ett brett läderbälte med ett tjockt guldspänne

Ett fett guldhalsband

Breda skinnarmband (Robin Hood-varianten) på båda armarna

Svarta stövlar av läder

En läderplunta med sprit

Ett stort, tungt tvåhandssvärd (som han mest använder med en hand) med laderskida (svärdet är fullt av ornamentik, hjaltet och skidan är förgyllda och han har slagits med många som viljat ha det- exempelvis mannen som ägde det från början). Svärdets namn är Thungurnifur.

En vargskinnspäls

En uroxe (tjuren är inte speciellt tam egentligen, men den gör som Erik säger. Mest har han den att rida på- hästar är så klena och inte alls lika coola som uroxar.)