

## **'A furore normannorum libera nos domine'**

[Vad Toke] nu mest hade i tankarna var att finna ett gott namn för sitt svärd. Ty ett sådant svärd som hans var säkert lika gott smide som svärdet Gram, som Sigurds, eller Mimming, som var Didriks, eller Skofnung, som Rolf Krake bar; och därför borde det hava ett namn liksom de. Likväl kunde han inte finna något som syntes honom gott nog, fast han ofta tänkte efter. Men Ulf kallade sitt Wyrmbane.

### **Förord**

Scenariot 'A furore normannorum libera nos domine' kom till som alla andra projekt, när studieångesten blev för stor och vi bestämde oss för att lägga ännu ett scenario till vårt CV. 'A furore normannorum libera nos domine' utspelar sig på vikingatida Island, dvs lite tidigare än vad Werewolf the Dark Ages egentligen utspelar sig. Detta ska emellertid inte orsaka några större problem och vi har även inkluderat en liten historisk tidslinje för att underlätta för er kära spelledare. 'A furore normannorum libera nos domine' är som precis som Werewolf i övrigt, ett hjältespel med en touch av ångest. Detta realiserar genom karaktärerna som är en bunt med hårdnackade Fenrir som tvingas till en kall och ogästvänlig plats. Scenariot har en grundplot, men om karaktärerna missar eller väljer att helt enkelt in följa denna, finns en uppsjö av annat roligt att ägna tiden åt på Island. Speciellt med tanken på att det karaktärerna tvingas åka till Island för, inte alls har nått att göra med vad som försiggår i den elaka biskopens Isleifs onda hjärna. Dessutom är både Alltinget och Mootet igång när karaktärerna anländer, vilket borde få Spelarna att ha fullt upp under Scenariot. Vi förutsätter att Spelledaren har någon hum om World of Darkness och iaf Werewolf the Apocalypse, men vi har försökt att förklara alla användbara gifts i slutet (och vilka kommer att tas upp de andra där de är intressanta). När det kommer till riter, så antag att karaktärerna och spelledarpersonerna har de nödvändiga och användbara. Scenariot kan lätt dra ut på tiden, så kom ihåg att hålla ganska snabbt tempo, men om nu spelarna hellre vill syssla med själva mootet eller alltingen, så kör på bara.

Torbjörn Arnoldsson; [torbjorn.arnoldsson@fetaholkar.org](mailto:torbjorn.arnoldsson@fetaholkar.org)  
Johan Broman; [johan.broman@fetaholkar.org](mailto:johan.broman@fetaholkar.org)

/feta holkar & ond bråd död productions

### **Scenariot i korta drag**

Fyra-fem varulvar (karaktärerna) blir sända till Island för att hämta svärdet Wyrmbane. Deras Sept har problem med Wyrmvarelser i Norge och är i desperat behov. De har fått det förklarat för sig, av sin Jarl (Åsktand), att utan detta föremål är de dömda. De anländer till Islands Garuos moot, som sammanfaller med människornas Allting.

Svärdet är i Fenrir Torgrims ägor. Han har ärvt det av sin far och tänker inte lämna ifrån sig det. Han och hans flock har igen förståelse för klemade norrmen som inte kan ta hand om sig själva. Dessutom har de själva på senare tid känt närvaro av Wyrmen (Isleif; se nedan) i Reykjavik och anser att de behöver Wyrmbane för att skydda sig mot Wyrmen.

Samtidigt har Biskop Isleif anlänt till Island för att ta stärke den kristna kyrkans verksamhet på ön. Det folk är ovetande om, är att Isleif under sin utbildning i Westphalen blev biten och skolad av en Lasombra. I sin utbildning upptäcker han att det borde finnas en gammal vampyr begravd i ett kloster på Island. Isleif ser sin chans till att diabliserar sig upp och dessutom utropa Island som sitt domän. Dessutom är han inte alls glad över att det finns en bunt med Garou, som ränner runt på "hans" ö. I hans planer ligger då även att överfalla Mootet för att göra sig av med de jobbigt beskyddarna av Gaia.

Det gamla klostret ligger på Torulfs marker, som är en gammal asadyrkare och inte alls gillar kyrkan. Dessutom har Torulf gömt stora mängder silver i klosterruinen och vill inte att någon skall komma dit och rota. Detta medför att Torulf vägra Isleif tillträde till klosterruinerna, "Absolut ingen fjantig biskop ska komma med sina smutsiga tassor och rota bland mina skatter". Under senast tinget hetsar Isleif de andra stormännen mot Torulf. Torulf är sedan gammalt en kinfolk till varulvsstammen och därmed är konflikten igång.

## Historia

- 800. Innan normännen kom till Island, anlände en bunt med irländska munkar till denna gudsförgätna ö. Dessa munkar anlägger ett litet kloster, vid Papay, på Islands östkust. Med dessa kom även en gammal Vampyr för att komma ifrån det intrigerande vampyrlivet på kontinenten och ägna sig åt sin forskning. När vikingarna kommer till Island flyr munkarna hals över huvud och den gamle vampyren som gått självmant Torpo glöms bort. Plundringarna sätter klostret i brand och de munkar som inte lyckats fly tas som trälar. Vampyren glöms bort och fortsätter ligga i Torpo i sin kista, i klostrets källare.

800 - 835. Norska vikingarna upptäcker och bosätter sig på Island. De första varulvarna anländer.

874. De första nybyggarna från Norge anländer till Island. Först ut är den fredlöse Ingolfur Arnarson med sin fosterbror. De har tagit en omväg förbi Irland för att plocka upp lite trälar (därav de första Fianna). Efter dem följer fler nybyggare från Islands västkust, fast även normän som levte i de keltiska delarna av de brittiska öarna (framför allt Hebrides och Irland). De flest kommer från *fylke*.

Ingolfur Arnarson låter sina högsätospålar driva i land. Han blir väldigt tacksam när gudarna visar honom en vacker bördig vik med en massa fina varma källor, vilket norrmannen inte var van vid. Han döper sin gård efter den vita röken som kommer från källorna; Reykjavik.

930. Alltinget upprättas på Island.

1000. Island kristnas genom en bestämmelse på Alltingen.

1056 Biskop Isleif, son till Gizur Teitson blir aktiv på Island. Han är utbildad på Kloster i Westphalien.

1065. Fyra Norska varulvshirdmän anländer till Island.

## **Varulvarna på Island**

”En hamrammr är en hamnskiftare som tar den form av djur som den senast satte i sig. Dess styrka ökar med mängden djur den sätter i sig. Den nuvarande och mer korrekta formen är varulfur.”

### **Fenrir**

Vargarna i norr utgör en hård stam och i vikingarnas fotspår, ser Fenrir dem själva som fenrisulvens krigare. De är stolta, modiga, starka och tror på handlig istället för de andra klemiga varulvarnas politiska spel. Fenrir har liten tolerans för Wyrms och se de andra klanernas svagheter som tecken på Wyrmsmitta. Om inte de andra varulvarna kan ta vara på sina territorier, så är Fenrir de som gör det.

### **Fianna**

Fianna spred sig med kelterna runt om i Europa, men till Island fördes dessa som trälar och utvandrande nordmän från de brittiska öarna. Dessa varulvar är stolta över sin passion, både gällande i krig och i kärlek. De både dricker och slåss ordenligt, men inte i närheten av Fenrir. Särskilt avvikande är de när det gäller deras passion för sång och dans, på grund av deras starka muntliga traditioner när det gäller både sång och berättarkonst. Fenrir oroar sig över Fiannas starka band med älvfolken och brukar behandla dem som en bunt med mjukisar, fast detta inte alltid är helt sant.

### **Shadowlords**

Manipulativa och oberäkneliga, med påbrå från Balkan, ser den här stammen sig själva som Garous framtida härskare. De är maktthungriga och litar sällan på andra klaner, vilket oftast är ömsesidigt. Målet rättfärdigar medlen, när det gäller Shadowlords och det kan sträcka sig så långt att de även kan samarbeta med Vampyrer och andra tvivelaktiga Wyrmsvarelser.

### **Septen**

Garou kom som redan nämnt med folket från Norge. Med dessa kom givetvis Fenrir, men i och med att det även följde med nordmän som varit på Irland, så har även en liten del Fianna rotat sig. Det finns även en Shadow Lord som kom ur en trälfamilj från Balkan. När Islands Sept upptäckte att shadowlordens släkt var kinfolk, genom att varulven Miro Vuckovic genomgick sin första förändring, gav man dem friheten. Totalt finns det nu på Island 21 stycken varulvar.

Med anledning till att varulvarna på Island, som mer eller mindre funnit sig en fristad bortom kontinenterna, inte har nått större hot från någon befintlig Wurm, har de som alla grupperingar, istället börjat ägna sig åt interna stridigheter. Detta främst då Fenrirs sociala struktur alltid berott på starka krigare. Smått gnabb och tjafs brukar resultera i eskalerade skärmytslingar och holmgång är väldigt vanligt. Många av de äldre och ”visare” varulvarna brukar alltid slita sig i morrhåren, när det gång på gång, bryter ut stridigheter på grund av mindre trivialiteter.

Just på grund av detta inre konfliktspele har andra intressenter, läs; tex Isleif, kunnat få fotfäste för att slutgiltigt kunna slå sina Wurmklor i Island.

På grund av att varulvarna är så få, att Wurm inte har så stark fäste (enligt dem själva iaf), att det är långt innan apokalypsen och att det är Fenrir som är majoritet av varulvarna så tolereras

inte metis. Det har endast skett nått enstaka fall och dessa har dödats direkt. Så när det gäller metis på Island är det nolltolerans.

### **Varulvarnas lagar (the litany)**

1. Garou skall icke para sig med Garou
2. Bekämpa Wyrms var den än finns och var den än förökar sig
3. Respektera varandras revir
4. Acceptera ett ärofullt nederlag
5. Respektera de av högre rang
6. Första delen av bytet till den av högst rang
7. Du skall icke äta människokött
8. Respektera de under dig – alla är av Gaias börd
9. Slöjan skall icke bli lyft
10. Du skall icke tynga din flock genom att tvinga de att ta hand om din sjukdom
11. Den av högst rang må alltid bli utmanad när som helst under fred
12. Den av högst rang må icke bli utmanad under krig
13. Du skall icke handla så att din Cearn blir vanärad

### **Septledare**

Jarl (Marshall)

Jarlens uppgift är att leda varulvarna i strid och se till att de flesta av varulvarnas lagar efterföljs. Freke, en Fenrir, sitter för tillfället som Jarl.

Gode (Master of the rites)

Den gamla goden är han leder alla blotning på Island vid alla store tillställningar. Galliarden Skallagrim är Islands Gode

Lagsagomän (Council of elders)

Både jarlen och goden svarar inför Lagsagomännen. Till skillnad från människornas sociala herarki finns det hos varulvarna tre stycken. Dessa har ett fasligt sjå att hålla septen intakt med alla de unga vilda Fenrir. En av lagsagomännen är dock Fiannan; Hrolf som blev vald för tre allmoot sedan. Detta har stärkt Fiannas plats på island och gjort så att många av dem har fått bättre framtidsutsikter och många ser det både på gott och ont som att Fiannas plats äntligen blivit accepterad. Hur som helst är fortfarande två av tre lagsagomän Fenrir vilket medför att livet trots allt fortgår som vanligt. Mjöd och holmgång åt folket!

### **Fenrir**

Fenrir på Island är uppdelade i fyra flockar.

”De ylande vargarnas flock.”

Freke

Freke är för tillfället Jarlen på Island. Han är en hårdnackad jävel som gärna vill ha allt sin väg och bangar inte en rejäl holmgång. Han har hybris och tror att utan honom kommer Islands varulvar att gå under. Han ser sig själv som Islands rättmäktiga enväldshärskare. Tyvärr är det Floki som leder flocken, men tids nog ska han nog visa den gamle kusen hur stopet ska dras.

### Torgrim

Detta är den tillfälliga ägaren av Wyrmbane. Torgrim är en erkänd krigare och det är i flera holmgångar han har svingat Wyrmbane med förödande effekter. Han är grining och hatar norrmän vilka förvisade han släkt från Trondheim. Torgrim och Floki är kusiner men Torgrim ses mest tillsammans med Hjoerleifur och Freke, vilka fem, tillsammans med Ragnhild, utgör samma flock.

### Floki

Floki är en av varulvarnas tre lagsagomän, tillsammans med Sigurd och Hrolf. Floki har även ämbete lagsagoman i de isländska vikingarnas ting, vilket gör att han är en av dem som har mest att säga till om på Island. Floki har alltid varit en god kristen och han drar hela tiden paralleller mellan treenigheten, Gud-kristi-den heliga anden, och Gaia. Flera av Flokis söner har gått i skolning hos Isleif och han har stor tilltro till biskopen.

### Hjoerleifur

En riktig ruggig Fenrir som brukar svinga mjödbägaren tillsammans med Torgrim och Freke. Han har ett antal ungar runt om på Island men det är inget man brukar tala högt om, då han brukar se till att personen ifråga som vräker ur sig anklagelsen blir lika blå i ansiktet som hans fru är för jämnan. En av hans trälar är Miro's syster, som han släpat med sig till Tinget bara för att reta Miro(se nedan).

### Ragnhild

Ragnhild är en hårdnackad kvinna i sina bästa år. Hon är en duktig Theurg men är inte sen när det gäller att ta till nävarna istället för ”kallprat”. Hon är inte den vackraste av jordens skapelser men hon har lyckats få sig en son efter en blöt kväll i Reykjavik under midsommarbloten, utan minne av vem fadern är, även ifall det nu är sannolikast att fadern inte skulle erkänna barnet. Hon är en vis dam som bor ensam i de nordöstliga delarna, speciellt nu medan hennes son går i skolning hos Isleif. De närliggande gårdarna brukar turas om att hjälpa Ragnhild med gården och dessutom så brukar de skjuta till henne en slant.

### ”Isviddernas flock”

### Sigurd

Sigurd är den äldsta varulven på Island. Han är en lång, smal men spänstig man i 50-års åldern. Hans glesa skägg skulle få honom att se lite yngre ut om det inte vore för hans kala hjässa. Han haltar gravt och skulle inte kunna ta sig fram om det inte vore för hans käpp. I och med han är så pass gammal är resten av Fenrir rädda att han ska dö till sängs och därmed dra skam över hans familj. Sigurd verkar fortfarande vara vid god vigör förutom hans haltande och varje gång någon påpekar att han inte bör dö till sängs avvisar han dem med en rapp örfil. De unga varulvarna har stor respekt och alla de Isländska varulvarna lyssnar till hans visdom. Det finns bara få som Sigurd har respekt för och det är Isviddstass, Asarna och Gaia. Det är inget under att Sigurd är en lagsagomannen, vilken post han har innehar sedan länge.

### Skallagrim

Detta är Islands Gode och främste Galliard. Hans kontakt med andarna är lika stark som hans sångröst och hans berättelser om Midgårdssormen får inte bara små barn att lägga svansen mellan benen.

### Gere

Gere är en gammal man i 40 års ålder och är även lagman i människornas ting. Han är en tystlåten man som heller lyssnar än talar och är väldigt blödig. Gere bär på en mörk hemlighet. Han är far till Gram Fladdervinge och ytterligare en Metis som han kallar för Vilgered, med modern Jofrid. Kärleken mellan dem var för stark för att de skulle kunna hålla sig ifrån varandra och i hemlighet födde Jofrid en bastard. Gere och Jofrid höll honom hemlig men när han blev för stor, flydde han från Geres hem till Kirkjan (se nedan). Jofrid och Geres kärlek fortsatte trots det första tecknet på att deras passion icke var önskvärd av Gaia och Jofrid födde för 16 vintrar sen ytterligare en son, Velgered. Vilgered hålls nu inlåst hos Gere som inte hade hjärta att döda honom. Frågan är bara hur länge de lyckas hålla Vilgered hemlig.

”Dansande i Månljus flock”

Garm

Garm är en duktig skald och antagligen som kommer att ta över efter Skallagrim som Gode. Han sjunger lika bra som han dricker mjöd.

Hate

Hate är även en av stormännen på island, en kraftig karl som av någon konstig anledning är Ragabash. Alla har förväntat sig att han ska byta Auspice men han håller sig troget kvar. Man kan bakom det kraftig strikta anletet ana en liten finurlig Ragabash blick.

Ingun

Unga Ingun är en vacker syn för ögat. Hon är i 20 årsåldern med långt vackert kastanjebrunt hår och ögon som kan trollbinda vilken karl som helst. Men man ska inte ta henne för ett våp då hon är både smidig och stark och en utomordentlig Ahroun. I mannamun kallas hon för Valkyrian och hon har fortfarande inte tagit sig en make, även ifall omnejdens karlar stått på kö.

Jofrid

Jofrid är en kvinna i 30-års åldern med långt blond hår och välksvarvade former och maka till en av stormännen på Island, Naddodd. Jofrid har haft en längre hemlig relation med Gere som givit resultat i två stycken metis. Jofrid har bortförklarad dem för Naddodd som dödsfödda.

”De sista”

Denna är den yngsta av flockarna och de har ännu inte döpt sin flock, vilket medfört att de brukar kallas helt sonika för De sista. Flocken består av fyra ungtuppar vid namn Torfinn, Bjarki, Hjalti och Egil. De är alla unga män och ingen av de övriga varulvarna lägger så stor vikt vid vad de har för åsikter, vilket har medfört att de hela tiden försöker hävda sig, inför de andra varulvarna.

**Fianna**

De få Fianna som finns på Island utgör av säkerhetsskäl för sin Tribe en enda flock. Detta har dock fått motsatt effekt, där Fenrir gärna ser ner på dem tillsammans. Trots att deras brittiska blod har assimilerats, så se fortfarande de resterande Fenrir på dem som om de var utbölingar.

”Gaias skald”

### Hrolf

Fiannan lyckades få sin position som lagsagoman för tre allmot sedan, och har därefter lyckats hålla sig kvar. De andra Fianna på Island ser detta som ett stort steg för deras Tribe, medan Hrolf ser det som en skenpost och tycker att han för jämnan blir överkörd av Floki och Sigurd.

### Kristian och Esbjörn

Dessa båda herrar är tvillingar och har ärvt, och delat på, sin faders gård. De är goda kristna och deras söner går för tillfället i skolning hos Isleif.

### Torfinna

Torfinna är en robust, mörk kvinna och maka till en av stormännen på Island, Svarvar. Den timide och blyge Svarvar är helt i händerna på Torfinna, som använder honom i sitt maktspel på Island. Detta är allmänt känt och det pratas bakom Svarvars rygg att det egentligen är den manipulativa maken som står för alla beslut och förslag. Deras äldsta son har precis kommit tillbaka från skolning hos Isleif och deras två yngre söner tillbringar för tillfället studier där. Torfinna är en god kristen och stödjer Isleif full ut.

### Shadow lord

#### Miro Vuckovic

Miro härstammar från en familj trälar, från Balkan. Dessa var under Fenrin Hjoerleifurs tak, men det uppdagades att familjen Vuckovic var kinfolk när Miro genomgick sitt första hamnskifte. Hjoerleifur tvingades av alltinget till att ge Miro hans frihet, tillsammans med hans föräldrar. Dock lyckades Hjoerleifur hålla kvar Miros syster som träl (av den anledningen att hon bar Hjoerleifur barn). Miro och hans familj fick en fjuttig lott i utkanten av Hjoerleifurs ägor. Miro är givetvis tacksam för sin frihet men har inte glömt Hjoerleifurs grymhet och absolut inte sin syster. Allt Hjoerleifur gör sticker i ögonen på Miro och han vill heller inte att det kommer hit fler Fenrir från Norge. Det är nog med slödder som det är på ön. Miro har inget eget pack men har med sina manipulativa kladdiga fingrar lyckats nästla sig in hos Garm, Hate, Ingun och Jofrids flock. Garm är där den obestridde ledaren, men Miro har lyckats få Garm om lillfingret och det är bara en tidsfråga innan han använder flocken emot Hjoerleifur. Miro har starka band med sina släktingar (Ancestors 4) och har därför starka band med "sin" Tribe.

### Andra fraktioner

#### Biskop Isleif

Isleif är som sagt en av de förhatliga kains barn som med hjälp av kunskap funnen i tyskland är på jakt efter den ancilla som sover på Island. Han har länge försökt att komma till Torulfs marker, men denna har vägrat på grund av deras religiösa motsättningar, och Isleifs besparingar, gömda i klostret efter ett vikingatåg mot England. I sina försök att finna stöd hos andra stormän har Isleif lovat dem mer självbestämmande och delar av Torulfs marker. Vissa av dem har nekat honom men han har ändå med hjälp av gåvor och sina förmågor lyckats binda ett antal stormän till sig. Dessa är kristna åtminstone till det yttre. Dessutom har Isleif sitt egna följe bestående av hängivna munkar vilka de äldre av dem känner till hans hemlighet. Han håller dem i schack med hjälp av blod, terror och gåvor. Isleif har även upprättat ett lärosäte på sin stora gård. Hit kommer många av stormännens söner för att få en kristen skolning. De av dessa som visar stor styrka eller visdom stannar kvar hos Isleif för att

tjäna honom. Detta uppskattas inte av alla, flera av de stormän som sent iväg sina söner har blivit bittra när dessa inte vill komma hem och ta han om sitt arv. Därför finns det några släkter som har slutat att skicka sina söner till skolning. Detta har den andra stormännen ser detta som ett tecken på att de inte ännu har tagit till sig den kristna tron.

På Isleift gård finns det en hird på lite över ett dussin dugliga karlar med fina tyska rustningar och svärd. Han har tio munkar som fungerar som både skrivare och hans personliga uppassare.

Han har valt att inte inviga sin son Gizur, utan använder denna som sin representant i den mänskliga världen, speciellt under sommarhalvåret. Istället har han invigt en av de andra munkarna vid namn Hjerolf. Gizur sköter nu Isleifs affärer och talan vid motet, och till sin hjälp har han en handfull munkar. Gizur är en ung man med kaxig uppsyn och rapp käft och han tolererar absolut inte om någon ställer sig emot honom. Så fort han får tillfälle ser han till att hota med sin far och guds vrede.

Dansa med Skugga är ett sorgligt kapitel, för någon generations sedan så lyckades Isleif ta tillfångna en av varulvarna på Island. Isleif pressade den stackars varulven på all behövlig information om varulvarna och invigde denne sedan som ett experiment och för att han ville se till att hans närvaro här på Island skulle hållas hemligt. Dansa med Skugga överlevde som ett av naturen nyck och Isleif lät sin skapelse fly ut för att se hur han reagerade på omvärlden och hur omvärlden reagerade på honom. Vilse, förtvivlad och avskuren från moder Gaia, försökte varulvsvampyren ta sig tillbaka till sina fränder. Här möttes han dock inte av något medlidande, utan vid synen av honom, försökte han bröder och systrar spilla han blod. Dansa med Skugga flydde vidare mot Dimmuborgi för att sätta sig själv i exil, men möttes här av några förvridna varulvar (Black spiral) som även de, fick honom att fly hals över huvud.

Dansa med Skugga insåg att hans tid var över och att förvandlas till ett hån mot Gaia. Hans enda utväg var att ta sig eget liv och döda det som han förvandlats till. Men på klippans rand, med havets brus nedanför, tog Isleif tag om Hans liv. Isleif försäkrade att han var den ende som kunde hjälpa Dansa med Skugga och lovade denne att försöka få tillbaka sin kontakt med Gaia. Den ensamma Dansa med Skugga övertalades av Isleif och har sedan dess dragigt hårda lass för Lasombran. Skulle han bli dödad av några varulvar skulle han dock bara bli lycklig.

## **The Ancilla**

När de irländska munkarna kom till Island för att bygga sitt lilla kloster på östra sidan, kom de egentligen i följe med en gammal Lasombra. St. Ramirez kom egentligen från Ibiren, men blev skickad till de brittiska öarna av kyrkan och sin klan, för att sprida "läran". Den gamle St. Ramirez tröttnade dock på det politiska hektiska spelet runtomkring på de brittiska öarna och vill inte hellre än att bara söka upp en lugn och fridfull plats där han kunde ägna sig åt sina små experiment. Efter en missnavigering mot Nordnorge, hamnade han med följe på Island. Inte det minsta besviken, utan snarar tvärt om, byggde han sig ett lite kloster där han kunde hålla på med sina små projekt. Efter ett tag börjar det blir lite långtråkigt och en sommar när det är som ljusast bestämmer sig vampyren att gå i Torpor för att vila upp sig. Munkarna sägs till att väcka honom om några år. Då anländer lyckosökarna från Norge. De stackars munkarna flyr i vild panik och de som stannar kvar dödas eller tas som trälar. Vikingar bränner därefter klostret och Lasombran fortsätter att ligga i Torpor i källaren. Det behöver väl inte påpekas att St. Ramirez kommer att bli fruktat sur om han kommer att vakna upp ur Torporn och upptäcka att dels hans *Haven* är bränt till grunden och att hans domän Thule (Island) är bebott av en massa dödliga, varulvar och att dels en annan vampyr har börjat göra anspråk på ön.

St. Ramirez är en gammal vampyr med gammalt humör. Han är bitter och cynisk man som ser ut att vara i 30 års ålder. Han är klädd i en munkkåpa med matchande mörkbrun tonsur

(munkklippning) utan ansiktsbehåring. Det kusliga med St. Ramirez är att han alltid tycks ha skuggor runt omkring sig, som döljer hans anlete, även i kistan.

## **Gurahl**

Gurahlen Isviddstass, en varbjörn har smitit ifrån sina vidder och då de kräver ett stort revir har han tagit norra Island och norrom som sitt revir. Isviddstass är en väldigt gammal och vis varbjörn som på äldre dar dragit på sig en smärre demens. Han är fortfarande väldigt klok och den Isländska varulvsstammen tar gärna upp frågor med honom, som de själva känner att de inte har någon kontroll över. Minnet efter det stora kriget mellan hamnskiftarna lever fortfarande kvar, så varulvarna försöker lämna gamle isviddstass ifred i så stor utsträckning som möjligt. Han är dock väldigt gammal och lugn och har dessutom demensen dragigt sig på lite starr. Han är långt ifrån aggressiv men lite av en enstöring. Men när det väl kommer främlingar på besök brukar han vara gästvänlig och hövligt, om än lite slö och trött.

Isviddstass kan användas vid rådfrågning och de äldsta varulvarna kan ge riktlinjer åt Isviddstass grotta. Eller kan rollpersonerna stöta på den stora björnen när de är ute och vandrar runt på island. Isviddstass har även tillgång till Giften som är en av orsakerna till Det stora kriget; Gaias Breath, som kan få ett vardjurs själ att återvända till dess kropp. Detta håller han hemligt men kan tänkas användas om han anser det nödvändigt(läs: bunt med klumpiga spelare.).

## **Black Spiral Dancers**

Dimmuborgir är ett gammalt lavaformat landskap, klippor och varma källor. Hit har de garou som blivit åtalade fått straffet exil hänvisats. Här har en *Sept* med Black spirals har gjorts sig en *Hive*, i grottan Kirkjan, som i gammal folktro ska vara en portal till helvetet. Denna sept tar med varma händer emot utstötta Garou eller likviderar dem snabbt. För tillfället finns det endast tre varulvar här och de ser sig inte direkt som black spiral utan dyrkar bara Wyrmen i sin enkla perversion. Septen eller snarare flocken utgörs av tre stycken varulvar; Gunvor Spindelben, Kryper-med-ormar och Gram Fladdervinge. Gunvor har lyckats ta sig hit från Storbritannien men Islands varulvar upptäckte henne och hon lyckades fly till Dimmuborgir. I och med platsens mytomspunna rykte vågar ingen ta sig hit och Gunvor skapade sig snart en egen Hive. Hon fick snart besök av Kryper-med-ormar som blev försatt i exil på livstid, för att han bränt ner en Fenrirs gård inklusive familj i rått mord. Till deras lilla klan hittade snart även Gram, som de två tog varmt under sina vingar. De tre jobbar nu för fullt på att utöka sin Klan, även ifall Gram bara gör det för skojs skull.

## **Islands stormän**

Hate - Se Fenrir

Folke

Gardard

Svarvar - Torfinas make

Erik

Leif

Gere – Se Fenrir

Harald

Arn

Hjoerleifur – Se Fenrir

Bodvar  
Karl  
Njord  
Eskil

Naddodd – Make till Jofrid

Tora - Tora är en änka till den gamla Torleik som dog under en handelsresa till England. Tora ärvde hela gården och har lyckats uppnå status som en av stormännen på Island.  
Gram

## **Ploten på Island**

### **Isleifs plot**

Isleifs mål är att göra sig själv till härskare över Island. Han har lyckats relativt bra med att kontrollera människorna på ön, men garoustammen har länge stört honom. Han vet att han måste göra sig av med dem om han ska kunna styra ön. Efter flera års letande har han kommit fram till att anchillan måste vara begravnen i det gamla klostret som finns på stormannen Torulfs marker. Dock blev Torulfs uppfostrad till asatroende av sin far. Därför dyrkar han fortfarande de gamla gudarna i smyg och detta har även att göra med att han är en kinfolk. Torulfs mormor var Garou och Gaias blod flyter i hans ådror. När Isleif kom till Torulf för att be om tillstånd att vara på hans marker sa Torulfs att Isleif kunde ta sitt pick och pack och bege sig där ifrån innan han blev ihjälslagen. Torulf har gömt stora mängder silver i klosterruinen och vill inte att någon skall komma dit och rota. Efter detta lyckades Isleif att fånga en Garou som han tvingade ur var och när de höll sina moot, under alltinget några timmars väg där ifrån. Isleif såg sin chans att göra sig av med alla Garou samtidigt. Dock insåg han att han måste bli starkare för att kunna dräpa dem. Om han inte hittade ancillan snart skulle han bli tvungen att vänta ett år till. Isleif tog då kontakt med Hjalmar, Torulfs kusin. Isleif bad Hjalmar att tala med Torulf innan de skulle bege sig till Alltinget. När Torulf anlände med skepp hos sin kusin visade det sig att Isleif även fanns där. Torulf blev rasande och innan Hjalmar hann förklara för Torulf hade han slagit ihjäl honom. Isleif inser att inget kommer att övertala Torulf och då hans tro på asagudarna är för stark för att kunna påverkas av Isleifs krafter (True Faith), dödar han Torulf och beordrar sina mennar att sätta eld på gården. Alla i Torulfs följe och Hjalmars familj och trälarna brinner inne eller blir ihjälslagna av Isleifs hird. Isleif inser att han måste agera snabbt. Han stjälar Torulfs skepp och beger sig mot Torulfs marker. Han ska hitta ancillan, diabolisera denna och sedan anfalla mootet innan alltinget tar slut. Han tror sig kunna döda alla Garou då de kommer att vara trötta av inre strid och käbbel.

### **Allting och moot**

Tingsmötena varar en vecka på försommaren varje år vid Tingvallarna (naturlig förkastning några mil öster om Reykjavik). Detta medför att även klimatet är behagligt så här års. Samtidigt håller varulvarna sitt Allmoot, mootet för alla Islands varulvar. Av praktiska skäl hålls detta samtidigt som Alltinget, då alla ändå är samlade på samma plats och för att det inte ska dra för mycket uppmärksamhet från vardagslivet.

### **Alltinget:**

930 grundades Alltinget som är gemensamt för alla islänningar och det hålls vid Tingvallarna (Thingvellir) vid den stora sjön som har fått sitt namn efter platsen. Landet indelades i

fjårdingar (öst, väst, syd och norr), som var och ett har sin egen domstol, fjårdingsrätten, vid alltinget. Godarna utses domare till dem. Godarna, jämte två bisittare, utgör lagrätten. Den stiftar lagar och bestämmer om deras tillämpning. Den väjer även en lagsagoman, Islands enda ämbetsman. Han skall "säga" lagen vid varje ting, en tredjedel vart år, och han hade ämbetet i tre år.

Lagberget är alltingets centrum. Där läses lagen upp, därifrån sker sen alla kungörelser stämningar utlyses i rättsaker. Därefter hölls rättsförhandlingar i fjårdingsrätten. Det finns dock en högre rättsinstans som kallas femterätten dit man för mål som inte kan avgöras av fjårdingsrätten.

Alla rättegångar sker muntligt och det är av stor vikt att de rätta orden användes och att ingenting glömmes. Jury finns inte, men de nio personer som kallats i rollen som valplatsvittnen ska sitta i en nämnd och ge sitt utlåtande i sakförhållandet. Andra vittnen kan bekräfta och kan återge varje moment i rättegången, ett slags justeringsmän. I slutet kommer en "protokollförare" och upprepade allt som förekommit. Som bevis räknas inte fakta utan alla dessa vittnesmål som vittnena hade gått ed på. Isleif kommer inte själv att medvärka på Tinget utan har skickat en representant, sin son Gizur. Detta sticker i ögonen på vissa stormän.

### **Allmootet:**

Allmootet hålls någon kilometer från Tingvallarna och sker nattetid. Som alla Fenris moot, är det en vild tillställning. Här bestämmer oftast den starke och mootet brukar urarta i slagsmål, fylleslag och vild jakt. Islands Fianna tycker att Fenrirna är lite väl ociviliserade fast brukar lugna sig så fort mjöden kommer fram. Mootet som brukar ta en natt för vanliga varulvsepter, har förändrats på Island för att passa in, tillsammans med det Isländska Alltinget. Därav kommer varje steg av mootet föras över en natt eller fler.

#### **1. Öppnings ylandet.**

Natt 2

Galliarderna i septen ylar och förklara mootet öppnat. Sedan konsumeras stora kvantiteter mjöd och man växlar nyheter och rykten.

#### **2. Den inre Himlen.**

Natt 3

Goden tar kontakt med andarna och lagsagomännen förtäljer ulvarnas lagar ("the litany")

#### **3. Benbrytningen.**

Natt 4 och 5

Här tar septen upp alla problem och nyheter, interna som externa. På grund av att septen nu är till största delen Fenrir brukar det förekomma en hel del handgemäng, till de stackars Fiannas sorg. De flesta holmgångar sägs vara till första blodsdroppen, men i realiteten brukar det sluta vid sista. Även de flesta gåtor och *Facedowns* brukar sluta i att en av Fenrir kastar sig i raseri över den andra.

#### **4. Skalder.**

Natt 6

Här tar septens galliarder över och återberätta nya som gamla historier. I denna fas erkänns även Garous nya gärna som kan ge ökningar i rang. Även smädningar brukar förekomma. Även ifall Skallagrim är den förste och mest erkände skalden (galliard) så tillåts andra Fenrir

och Fianna att visa upp sina kunskaper i berättarkonst. Detta ses av Fenrir som det en av de två egenskaper som är bra hos Fianna. Den andra är egenheten i att konsumera mjöd.

5. Upplösningen, även känd som Alljakten.

Natt 7

Passionen i hela mootet. Här går alla medverkande på mootet i lupus form och börjar yla, sen följer den vilda jakten runt cearnen. I brist på fiender och vilt brukar man släppa ut några stackars får, för att få ut något av jakten. Även varulfsfrände som har fått straffet exil och ännu inte begett sig av, jagas här iväg. Den som inte flyr snabbt får sitt straff av de blodtörstiga Fenrir.

### **Preliminär timeline**

Dag ett:

Karaktärerna anländer till Island i båt. Fiannan Esbjörn tar emot karaktärerna vid stranden och erbjuder dem logi för natten.

Dag två:

Alltinget förklaras öppnat. Stor mässa där alla förväntas att delta. Fester och handel börjar. Gizur är Isleifs representant då Isleif själv är "sängliggande". Flera stormän ser det som ytterst underligt att varken Torulf eller Hjalmar har dykt upp.

Natt två:

Garou har sitt ting på natten en bit bort. De förklarar sitt moot öppnat med Öppnings ylandet. Goden och Lagsagomännen tar kontakt med andarna och förfäderna. Sen tar Lagsagomännen och läser upp ulvarnas lagar ("the litany"). Alla Garou utbyter nyheter och hedrar Gaia med inmundering av kolossala kvantiteter mjöd. Vissa uttrycker sin oro för Torulf men andra försäkrar dem om att han nog bara är försenad. Flertalet uttalar sin avsky för Gizur och tycker att det är skönt att inte Isleif är där.

Dag tre:

Flera olika fall tas upp. Folke anklagar Torulf för att ha stulit en del av hans boskap. Gardard påstår att en av Torulfs söner har legat med hans dotter. Torulf har ej anlänt och kan inte försvara sig själv. En tidsfrist på två dagar ges.

Natt tre:

Garou tar upp flera tvister angående revir, utmaningar utdelas och flera andar rådfrågas angående landets tillstånd. Vissa av varulvarna är oroliga för Torulf. Att deras bundsförvant varken har dykt upp eller skickat en representant ses som ett dåligt tecken. Och dessutom har inte heller Hjalmar, Torulfs kusin anlänt. Då det är mycket som måste diskuteras och avgöras. Därför utses de norska Garou, av lagsagomännen, till att få "hedersuppdraget" att bege sig till Torulfs gård för att se vad som pågår. Om de anser detta vara under deras status utmanas de snabbt på diverse tvekamper av varierande sort, strid, gåtor, poesi och liknande. Om rollpersonerna går segrande ur kamperna får de själva välja vad de vill göra. Annars anser de andra Garou att rollpersonerna borde ge sig av i gryningen nästa dag.

Dag fyra:

Har rollpersonerna åtagit sig att bege sig till Hjalmars gård påbörjar de sin färd i gryningen. Annars kanske de vill snoka runt på tinget.

Skatten börjar diskuteras (De flesta vill inte höja den), Gizur talar för att det borde samlas ihop pengar för att bygga en större kyrka på Isleifs marker. Ett flertal dispyter tas upp.

Natt fyra:

Dag fem:

Natt fem:

Dag sex:

Natt sex:

Dag sju:

Natt sju:

Om Isleif lever kommer han med alla sina krafter att anfälla varulvsmootet. En liten miss i stackars Isleifs plot är att det är dags för Alljakten (the revel) i Allmootet.

### **Rykten och händelser**

Nedan följer en rad händelser och rykten som kan stoppas in vid väl valda tillfällen. Välj ut de som passar bäst för tillfället, eller om det enkelt behövs fyllas ut en massa tid.

- Det sägs att Torulf skulle anklaga Svarvar för att ha slagit ihjäl en av hans trälar, och att Arn och hans husfolk har samlat drivved på hans marker. Både Svarvar och Arn nekar givetvis brotten och dessutom så är ju Svarvar Torfinnas make, vilket då skulle innebära att det egentligen var hon som slog ihjäl trälen. *Torfinna skulle mycket möjligt ha gjort dådet.*
- Arn anklagar Harald för att ha vallat sina får vid Arns bäck. Harald nekar till det, men Arn säger att han har en av sina trälar som vittnen. *Se nedan.*
- Om någon försöker att förhöra någon av Gizurs husfolk, eller kanske munkar, kan de berätta att några av hirdmännen kom hem sårade för någon dag sedan. Gizur försäkrar, om det skulle behövas, att det var en jaktolycka och snart håller hela hans entourage med om detta.
- Inte helt oväntat kommer norrmännen fråga om Wyrmbane. Torgrim är inte alls sugen på att ge tillbaka svärdet (Grand Klaive) och kommer att ha hela sin flock på sin sida. Skulle de visa sig dugliga kanske han skulle överväga att låna det till dem annars kan han nog visa vad skåpet ska stå!
- De stormän som har importerat stål från Tyskland vägrar att sälja det till andra.
- Eskil säljer dåligt utsäde, eller sägs det i alla fall. Karl är sur på Eskil och han är inte ensam om detta. Huruvida detta tas upp på tinget eller sköts personligt efter några stop mjöd avgörs av slumpen.
- Harald fru, Ingibjorg, har gjort XXX med Njord, om detta endast är att visa lite för mycket hud eller gått hela vägen, är lite beroende på vilket håll man hör historien. Njord dementerar i alla fall alla rykten och Ingibjorg håller sig tyst undan i sin makes tält och vårdar sitt blåa och svullna ansikte. Varulven Hate är Ingibjorgs broder och skulle han få reda på att Harald slagit sin fru kommer det bli ett himla liv, då Hate och hans tre bröder kommer att försöka ge sig på Harald. Ingibjorg är rädd att en sådan

situation bara skulle sluta i holmgång. *Oj Oj vad Ingibjorg och Njord har förlustast sig med varandra. Även Njords fru är mäkta arg och kommer att kasta sig över Ingibjorg om hon får syn på henne.*

- Rykten, alla stormän är inte nöjda med Isleif. De tycker att han stjälar deras söner. Vissa kommer inte tillbaka efter sin skolning hos Isleif utan väljer att stanna i hans tjänst. Gizur försäkrar ju givetvis att det beror på att de väljer att tjäna gud och att de skall vara stolta.
- Handel flertalet vackra hantverk säljs, bland annat Nararvalshorn, sälrep och annat krimskrams. Ibland tycker någon att de blivit lurade (exempelvis dumma spelare) och det uppstår tumult och förhoppningsvis holmgång till allas glädje.
- Miro har sett ett hemligt möte mellan Gere och Jofrid. Detta skulle han kanske kunna använda för att få fri sin syster ur Hjoerleifurs klor.
- Ingun tycker att det är dags att skaffa sig en karl, och tyvärr faller hon för en av de nyanlända utsocknes pojkar från Norge. Men är inte det förbjudet enligt Gaias lagar? Om det inte fungerar direkt kan säkert ett stop mjöd eller två övertala herrarna.
- Det säg att det spökar i det gamla klostret utanför Torleifs gård. Folk har sett ljus och rörelser från ön. Detta kan speciellt Harald verifiera då han har vallat sina får både på Arns och Torleifs marker i smyg. *Detta är givetvis Isleif som har varit där och sedan blev ivägkörd av Torleif.*
- I en av Galliardernas skalder, Kristian en Fianna, nämns en gammal och stolt krigare, men hur han likt White Howlers fick Wyrms slöja över sig. Skulle någon fråga om detta kniper varulvarna ihop och säger att det bara är en metafor eller en historia. Galliarden Kristian, som förtäljer historien blir lite illa till mods och får sedan kollektivt stryk av Fenrir. *Detta är Dansa-med-skugga som omnämns.*
- Gram har på senare tid blivit av med en ovanligt stor mängd får, på sina vallmarker i närheten av Dimmuborgir. Han anklagar sin närmsta granne Leif för att ha stulit dem, men Leif hävdar bestämt att han minsann också blivit av med några av sina får. Ragnhild påpekar att det är troll från Dimmuborgir som har tagit dem, och ett flertal av de andra stormännen börja hålla med henne. Gram är en god kristen och tror inte på Ragnhilds spökhistorier och får dessutom med sig Arn på sin sida, då han är gift med Grams syster. *Gunvor Spindelben och hennes flock har på senaste fått smak för Grams får. Skulle man undersöka Grams marker skulle man snart få upp vargtass spår mot Kirkjan där de huserar. Men även Leif har sneglat lite svartsjukt på Grams stora fårhjord.*
- Isleif kommer och anfaller varulvsmootet. Detta beror givetvis på tiden och det kan vara lämpligt att stoppa in det innan den sista dagen. Vilka han har med sig beror givetvis på tidigare händelser, men om han lämnas helt ostörd har han med sin hird (ett dussin), sina munkar, Gizur, Hjerolf (Isleifs child) och dansa med skugga. Om det skulle kännas behov av fler kan han säkert tagit kontakt med Black Spiral Dancers i Dimmuborgir och gjort ett gulligt avtal.

## **Platser**

### **1 Island tur och i bästa fall retur**

Våra hjältar sitter på båten till Island (Island Cearn är inte tillräckligt stor för att man ska kunna öppna en moonbridge till Norge.). Det är en blåsig dag och det regnar lätt även ifall det är i början av sommaren. Den gamle Åsktand har förtäljt en historia om att de är i behov av svärdet Wyrmbane, för att få den kraft att hjälpa deras sept som behövs. Resan har varit lång

och även ifall de mellanlandat på Färöarna, så har karaktärerna sedan länge tröttnat på havet. En känsla av lättnad kommer över dem när de siktar Islands kala kust och Reykjavik. När båten närmar sig land, ser de två stycken män vid bryggan. Vinden sliter i deras kläder, där de står i rusket och vevar med armarna, som en hälsning åt skeppet. När skeppet anlägger vid bryggan hjälper männen till att surra fast skeppet. Därefter, när karaktärerna stiger iland, presenterar sig en av männen som Esbjörn, av Fianna och utsänd av Islands Lagsagomän, för att hälsa norrmännen välkomna. Mannen bakom Esbjörn är en av hans trälar.

Om karaktärerna undrar varför de inte välkomnats av Fenrir, säger Esbjörn, att på Island är alla varulvar fria män och man bryr sig inte om trivialiteter som stamtillhörighet.

Esbjörn förtäljer vidare att Alltmootet, det stora årliga mootet, börjar i morgon och att så här innan, speciellt med tanke på alltinger sammanfaller samtidigt, har alla fullt upp. De är välkomna att övernatta på Esbjörns gård över natten, för att sedan resa mot Thingvellir i gryningen.

Om nu detta inte skulle passa finns det en ruggig ölstuga som norrmännen kanske kan övernatta på.

Esbjörns gård är gammal och sliten. Långhuset drar och han har bara gröt och utspädd mjöd att bjuda på, som tillreds av hans fula fru Ylva (Trots de fula tänderna och avsaknad av barnfödarhöfter har hon i alla fall ett varm och gott hjärta.).

## **2 Reykjavik**

Reykjavik ligger i en liten vik, vid Islands sydvästra kust och är en gemytlig lite by med ett hundratal invånare. Här finns bördig mark och varmvattenkällor, vilket faktiskt gör den lilla viken till en riktig trevlig plats, om det nu inte vore för det sura vädret. Reykjavik är lugnt nu under Alltinget och skulle man få för sig att besöka Isleifs boning eller kyrkan finns här bara ett antal munkar och en sårad hirdman som håller sig undan. Om man frågar efter Isleif sägs det att han ligger sjuk och inte kan ta emot besökande. Med lite övertalning kan man få ut av munkarna att Isleif inte är hemma, utan drog iväg på affärer för några nätter sedan. Den sårade hirdmannen ligger till sängs och feberyrar i kallbrand. Givetvis känner han till striden vid Hjalmarys gård men vägrar in i det sista att förtälja om detta.

## **2 Tingvallen**

Tinget och Mootet.

Tinget ligger vid en sjö och den stora naturliga förkastningen Thingvellir. Här har det kommit folk från hela Island och det kan faktiskt beskrivas som en gigantisk marknad. Det är fullt med liv, folk och rörelse.

Allmootet hålls någon kilometer från Tingvallarna och sker nattetid. Som alla Fenrirs moot, är det en vild tillställning.

## **3 Hjalmarys gård**

Redan på någon kilometers avstånd kan man se Hjalmarys nedbrända gård, som ligger rakt söderut från Thingvellir, vid kusten. När de närmar sig gården kan de se att det förekommit strid om de rotar runt bland askan. Flera kroppar kan dessutom utrönas i askan. Hjalmarys gamla gård bestod av ett långhus med två extrabyggnader, en smedja och en kombinerad fähus och trälbbyggnad. Spår leder från Reykjavik mot gården (vilka kan följas om man nu har lust med det) och det ligger en nedbränd båt vid bryggan alldeles ett antal stenkast från gården. Här finns även en liten fiskebod, fortfarande intakt och en träställning för Hjalmarys båt. Torleifs båt har Isleif lagt beslag på och begett sig med, mot det gamla klostret. Isleifs hirdmän har sett till att de inte finns några överlevande på gården och det gör ett bra jobb.

#### **4 Torleifs gård**

Isleifs gård ligger uppe på en klippa vid stranden på Islands västra kust. Det är en ganska liten gård med ett långhus, fähus, jordkällare och en liten bostad för hans trälar. Från hans gård kan man gå ner till stranden, med hjälp av en dels uthuggen och dels naturlig trappsats längst med klippan. Nere på stranden finns en liten brygga, båthus och en ställning för skeppet under den hårdaste vinterperioden. Här finns även en bunt med pålar för att rulla upp skeppet när det ska repareras eller tas upp för vintern.

När karaktärerna närmar sig gården ser de en man springa in mot långhuset. Detta är en av Isleifs trälar, Storolf som löper in, för att meddela Isleifs fru att besökare anländer.

Isleifs fru, Hrafnhild tar varmt emot besökare och har redan mat vi elden, som hon tillreder med hjälp av hennes dotter Ljufa, en skör flicka i sextonårsåldern. Hon är frågvis och undrar vad som fört dem till hennes hem, speciellt nu när det är Ting. Börja någon nämna att hennes make är borta, börjar hon bli riktigt orolig och slutligen brister hon ut i gråt. Ljufa, kommer då till undersättning för att trösta henne. Ljufa börja seden yra om att det är onda omen och att hon den senaste tiden sett oknytt från det gamla klostret. Hrafnhild har sett rörelse och rök ifrån klostret, men har inte vågat sig dit nu när hennes make är iväg på tinget.

#### **5 Det gamla klostret**

Det gamla klostret ligger en på en liten ö utanför Islands östkust och man kan tydligt se ruinerna från Isleifs gård vid stranden.

När karaktärerna anländer till klostret finns här Isleifs Hirdmän och Dansa-med-Skugga på vakt. Isleif befinner sig nere i källaren i full fart med att gräva fram den gamle Ancillan. Ancillan lät sig muras in i ett av källarrummen och när vikingarna anföll klostret rasade även delar av gången till rummet in. Isleif har kommit halvvägs och har en handfull hirdmän till sin hjälp att gräva sig igenom. I det torra unkna lilla rummet, med välvt tak, innanför stenmassorna finns en träkista där St. Ramirez ligger och slumrar. Det lilla rummet är i övrigt inte möblerat förutom fackelhållare och en lite bänk med tre små glasbehållare. Dessa innehåller varmpyrblood (3 poäng) för den eventuellt nyvakne och utsvultne vampyren. Här i klostret finns även Torulfs gömma efter sina ”handelsresor”, i det halvraserade klocktornet. Denna består av en kista full med klostersilver från Normandie, en väl utsmyckad tysk ringbrynja och ett utomordentligt svärd.

#### **6 Gurahl**

Den gamle demente och närsynte varulvsbjörnen isviddstass är en vänligt och vis själ. Han kommer att känna av ifall varulvarna kommer in på hans revir och han kommer att möta dem om de kommer för nära hans håla. Isviddstass kan användas för att ge spelarna lite hintar om att de försiggår skumma saker på Island, såsom konstiga ljus vid det gamla klostret.

#### **7 Dimmuborgir**

Detta är ett gammalt lavaformat landskap, klippor och varma källor. Hit har de Garou som blivit åtalade fått straffet exil hänvisats. Även de som har fått en kortare tid, typ ett månvarv, brukar ändå inte komma tillbaka när de väl blivit förpassade hit. Därav har myten kommit upp runt detta område och de lokala varulvarna skyr denna plats som pesten. Anledningen till att

folk inte kommer tillbaka är att en Sept med Black spirals har gjort sig en *Hive* här, i grottan Kirkjan, som i gammal folktro ska vara en portal till helvetet. Det finns ingen konstgjord ljuskälla i grottan utan dess invånare orienterar sig i mörkret och känner till den som i sin egen ficka. Grottan stinker något onämnt och är fullt av massa äcklig goja, tillsammans med avskrädeshögar och måltidsrester. Denna sept tar med varma händer emot utstötta Garou eller likviderar dem snabbt. Abominationen fick dock fly hals över huvud även här ifrån.

## Retur och upplösning

Detta scenariot är väldigt öppet. Spelarna kan välja att helt enkelt försöka att komma åt svärdet genom duell. De kan även försöka att på något sätt förtjäna det eller hjälpa islands garou att bli av med den wyrm som finns på ön. Vad som än händer och hur de än agerar kommer de troligtvis att vara på mootet när Isleif anfaller. Hur utgången av denna striden blir beror väl till viss del på hur spelarna har skött sina kort. Om de har lyckats att lösa konflikter mellan de olika flockarna så kanske de kan sätta upp en strid mot vampyren. Men om de stoppar honom tidigare kommer det att vara lättare. Troligtvis kommer de ha ansetts förtjäna wyrmbane och alla övertalar Torgrim att ge det till spelarna. Deras fortsatta äventyr i Norge är en helt annan sak. Tanke är att det skall vara en upplevelse att vistas den här veckan på Island. Vad som händer den är inte så viktigt så länge inget blir tråkigt. Kanske kan de t o m ”backtracka” Isleifs göranden och dela ett förrödande slag mot kyrkan på Island?

## Appendix

### Wyrmbane – Grand Klaive

Denna lilla artefakt (fetish) är ju trots allt anledningen att de norska hirdmännen beger sig till Island. Den ser ut som en vanlig grand klaive men med ett lätt Perception + Primal Urge slag kan man märka att den verkligen är mäktig. Det är väl inte riktigt tänkt att den kommer att användas under själva scenariot, men man vet ju aldrig vad som kan hända. De kanske helt enkelt lyckas ”övertala” Torgrim att ge dem Wyrmbane. Torgrim har för tillfället Wyrmbane dedikerad till sig, vilket kan göra det en aningen svårt att bara snappa åt sig det.

Wyrmbane fungerar i stort sett som en vanlig Grand Klaive, med en bunden krigsande. Fast den har Gnosis 8 och gör Strength + 4 i skada och bäraren förlorar 2 effektiva Gnosis. Fast mot icke Wyrmvarelser (inklusive vampyrer och banes) eller Wyrmsmittade varelser gör den bara Strength + 1 i skada. Dessutom är det skalbaggeande bunden i svärdet vilket gör att svingaren får två extra ”soak” tärningar.

Restider från tingsplatsen	Människa	Till häst	Hispo	Båt( segel)
Mootet	5 timmar	2 timmar	1 timme	-----
Torulfs gård	60h/ 7 dagar	30h/ 3 dagar	15h/ hel dag	20h/ två dagar
Hjalmars gård	30h/ 3-4 dagar	15h/ hel dag	7h/ halv dag	-----
Dimmuborgi	50h/ 6 dagar	25h/ 3 dagar	12h/ hel dag	10h/ en dag
Isviddstass grotta	40h/ 5 dagar	27h/ 3 dagar	13h/ hel dag	-----
Reykjavik	10 timmar	5 timmar	2 timmar	-----

## **Namn**

### **Manliga**

Alfgeir, Arnald, Attli, Bodvar, Bjork, Eirlend, Eyjolf, Eyvar, Giermund, Glum, Glombjörn, Halfdan, Hegg, Hildir, Hromund, Hrrolag, Illugi, Ingjald, Jorund, Kalf, Ketil, Ljot, Olvald, Ornolf, Rognvald, Serk, Skuli, Skapti, Styrmir, Surmalidi, Thangbrand, Tjodolf, Torberg, Tord, Unn, Vali

### **Kvinnliga**

Aslof, Asny, Dalla, Grima, Gudrid, Gyda, Hrefna, Jorunn, Moeid, Osk, Rannveig, Sigrid, Sigrun, Solveig, Torgerd, Ulfeid, Valgerd, Vigdis, Yngvild, Yr

## **Karaktärer och npc's**

### **Karakärerna**

#### **Ulf**

**Breed:** Lupus

**Auspice:** Ragabash

**Tribe:** Fenrir

**Attributes:** Strength 2(4/6/5/3), Dexterity 4(4/5/6/7), Stamina 2(4/5/5/4), Charisma 2, Manipulation 4(3/1/1/1), Appearance 1(0/0/1/1), Perception 4, Intelligence 2, Wits 3

**Abilities:** Alertness 2, Athletics 3, Brawl 1, Dodge 4, Empathy 1, Expression 1, Intimidation 2, Primal Urge 2, Subterfuge 3, Animal Ken 1, Archery 2, Melee 3, Stealth 3, Survival 1, Enigmas 2, Heart Wisdom 1

**Backgrounds:** Totem 1, Ancestors 4, Resources 1

**Gifts:** (1)Heightened Senses, Blur of the Milky Eye, Scent of Running Water, Resist Pain (2)Scent of Sight, Blissful Ignorance (3)Reynards lie

**Rank:** 3

Rage 5, Gnosis 4, Willpower 4

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

### **Gunnlaug Sigfridsson**

**Breed:** Homid

**Auspice:** Theurge

**Tribe:** Fenrir

**Attributes:** Strength 3(5/7/5/4), Dexterity 3(3/4/2/2), Stamina 2(4/5/5/4), Charisma 2, Manipulation 3(2/0/0/0), Appearance 3(2/0/3/3), Perception 3, Intelligence 4, Wits 4

**Abilities:** Alertness 3, Brawl 2, Dodge 2 Empathy 3, Leadership 1, Primal Urge 3, Animal Ken 1, Etiquette 1, Melee 1, Survival 1, Enigmas 4, Hearth Wisdom 3, Medicine 2, Occult 3, Politics 1, Rituals 4

**Backgrounds:** Totem 1, Rites 3, Resources 2

**Gifts:** (1)Speech of the World, Spirit Speech, Visage of Fenris, Mothers Touch (2)Sight from Beyond (3)Expel Spirit, Calm the savages Beast,

**Rank:** 3

Rage 4, Gnosis 6, Willpower 5

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Brynolf Eiriksson**

**Breed:** Homid

**Auspice:** Philodox

**Tribe:** Fenrir

**Attributes:** Strength 4(6/8/7/5), Dexterity 3(3/4/5/5), Stamina 3(5/6/6/5), Charisma 4, Manipulation 3(2/0/0/0), Appearance 2(2/0/2/2), Perception 3, Intelligence 2, Wits 4

**Abilities:** Alertness 2, Brawl 4, Dodge 3, Empathy 1, Expression 1, Intimidation 4, Leadership 4, Primal Urge 3, Animal Ken 1, Etiquette 3, Melee 3, Survival 1, Hearth Wisdom 1, Law 1, Politics 3, Rituals 1

**Backgrounds:** Totem 1, Pure Breed, Resources 3

**Gifts:** (1)Master of fire Truth of Gaia, Visage of Fenris (2)Staredown (3)Sense Guilt, Warriors Eye

**Rank:** 3

Rage 3, Gnosis 4, Willpower 5

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Snorre Den Flinke****Breed:** Homid**Auspice:** Galliard**Tribe:** Fenrir**Attributes:** Strength 3(5/7/6/4), Dexterity 2(2/3/4/4), Stamina 5(7/8/8/7), Charisma 4, Manipulation 3(2/0/0/0), Appearance 2(1/0/2/2), Perception 2, Intelligence 3, Wits 2**Abilities:** Alertness 1, Brawl 2, Dodge 1, Expression 3, Primal Urge 2, Animal Ken 2, Etiquette 2, Melee 3, Performance 4, Survival 1, Enigmas 2, Law 2, Politics 1, Rituals 2**Backgrounds:** Totem 1, Fetish 3, Resources 2**Gifts:** (1) Master of fire, Call of the Wyld, Resist Pain  
(2) Beast speech (3) Calm the savage beast, Song of Rage**Rank:** 3

Rage 6, Gnosis 5, Willpower 3

**Health Levels:** OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitated**Fetishes:** Klaive (dedikerad).**Merist/Flaws:** Compulsion, Snorre är väldigt svag för mjöd och kan bara undvika att dricka när det bjuds, genom att offra ett temporärt willpower.**Lief Svennar****Concept:** Bärsärk från Svearike**Breed:** Homid**Auspice:** Ahroun**Tribe:** Fenrir**Attributes:** Strength 5(7/9/8/6), Dexterity 3(3/4/5/5), Stamina 4(6/7/7/6), Charisma 2, Manipulation 2(1/0/0/0), Appearance 2(1/0/2/2), Perception 3, Intelligence 2, Wits 3**Abilities:** Alertness 2, Athletics 1, Brawl 4, Dodge 4, Intimidation 3, Primal Urge 2, Crafts 5, Melee 2, Stealth 1, Survival 2, Rituals 1**Backgrounds:** Totem 1, Resources 2

**Gifts:** (1)Hares Leap, Razor Claws, Resist Pain  
(2)Spirit of the Fray (3)Silver Claws, Might of Thor

**Rank:** 3

Rage 5, Gnosis 5, Willpower 4

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Merits/Flaws:** Berserk, Leif kan gå i frenzy när han önskar, och därav undgå minus på grund av skador. Dessutom är det omöjligt för Lief att gå i fox frenzy.

### **Pack Totem; Fenris**

Fenris är givetvis fenrisulven, vilken är blodtörstig, mäktig och stark. Denna totem innebär att flokken aldrig kan neka ett tillfälle för bråk, men igengäld får någon utvald en extra poäng i Physical attribute. Dessutom får flokken lite mer respekt av Fenrir, som dessutom kommer konstant erbjuda dem att följa med på jakt. Det är inte lätt att vara den tuffaste vargflocken på de nordliga breddgraderna.

**Rage:** 4

**Willpower:** 3

**Gnosis:** 3

**Power:** 20

### **Islands varulvar**

**Fenrir**

**Breed:**

**Auspice:**

**Tribe:**

**Attributes:** Strength ( / / / ), Dexterity ( / / / ), Stamina ( / / / ), Charisma , Manipulation ( / / / ), Appearance ( / / / ), Perception , Intelligence , Wits

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Gifts:**

**Rank:**

Rage , Gnosis , Willpower

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Rites:**

**Fetishes:**

**Image:**

**Roleplaying Notes:**

**Fianna**

**Attributes:** Strength ( / / / ), Dexterity ( / / / ), Stamina ( / / / ), Charisma , Manipulation ( / / / ), Appearance ( / / / / ), Perception , Intelligence , Wits

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Gifts:**

**Rank:**

Rage , Gnosis , Willpower

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Rites:**

**Fetishes:**

**Image:**

**Miro Vuckovic**

**Breed:** Homid

**Auspice:** Ragabash

**Tribe:** Shadowlord

**Attributes:** Strength 2(4/6/5/3), Dexterity 2(2/3/4/4), Stamina 3(5/6/6/5), Charisma 3, Manipulation 4(3/1/1/1), Appearance 2(1/0/2/2), Perception 3, Intelligence 3, Wits 4

**Abilities:**

**Backgrounds:** Ancestors 4

**Gifts:** (1) Aura of Confidence

Varulven verkar vara omgiven av en mörk aura av styrka och självförtroende och det är omöjligt att finna svagheter hos honom. Shadowlorden rullar Charisma + Subterfuge (diff 7) och hindrar honom från alla Gift eller Discipliner som vill skåda hans aura eller finna svagheter hos honom.

(2) Lunar's Armor

Varulven koncentrerar sig i en runda och spenderar sedan en Gnosis och rullar Stamina + Survival (diff 6). För varje lyckat slag får varulven en extra i Stamina för att *soaka* skada, inklusive silver.

**Rank:** 2

Rage 3, Gnosis 5, Willpower 5

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Rites:**

**Image:**

**Människor inklusive kinfolk**

Mänskliga stormän

**Attributes:** Strength 2, Dexterity 2, Stamina 3, Charisma 3, Manipulation 2, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 2, Wits 2

**Abilities:**

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Vampyren och hans följe**

**Isleif**

**Clan:** Lasombra

**Sire:** Guntlaug.

**Generation:** 7th

**Embrace:** 1036 eKf

**Attributes:** Strength 3, Dexterity 3, Stamina 3, Charisma 4, Manipulation 5, Appearance 4, Perception 2, Intelligence 3, Wits 3

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Disciplines:** Obteneration 6, Fortitude 2, Potence 3, Presence 3, Dominate 3

**Road:** Humanity 5

**Virtues:** Conscience, Self-control, Courage

**Willpower:** 7

**Bloodpool:** 20

**Merits/Flaws:** True Faith

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Image & Roleplaying Notes:**

### **Gizur**

**Attributes:** Strength 2, Dexterity 3, Stamina 2, Charisma 4, Manipulation 3, Appearance 2, Perception 2, Intelligence 3, Wits 2

**Abilities:** Melee 4,

**Backgrounds:**

**Willpower:** 4

**Merits/Flaws:** True Faith

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Image:**

**Roleplaying Notes:**

### **Isleifs sex hirdmän (Gouls)**

**Attributes:** Strength 4, Dexterity 3, Stamina 3, Charisma 2, Manipulation 1, Appearance 2, Perception 2, Intelligence 2, Wits 2

**Abilities:** Melee 3, Brawl 2,

**Backgrounds:**

**Disciplines:** Potence 1, Fortitude 1

**Willpower:** 3

**Bloodpool:** 10

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Merits/Flaws:** De är immuna mot "the Dilerium"

**Image & Roleplaying Notes:**

**Klostermunkar**

**Attributes:** Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2, Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 3, Wits 2

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Willpower:** 3

**Merits/Flaws:** True Faith

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Image:**

**Roleplaying Notes:**

**Hjerolf – Isleifs child**

**Clan:** Lasombra

**Sire:** Isleif

**Generation:** 8th

**Embrace:** 1047 eKf

**Attributes:** Strength 2, Dexterity 3, Stamina 2, Charisma 3, Manipulation 4, Appearance 3, Perception 3, Intelligence 4, Wits 3

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Diciplines:** Obteneration 3, Domination 2, Presence 3

**Road:** Humanity 7

**Willpower:** 5

**Virtues:** Conscience, Self-control, Courage

**Bloodpool:** 15

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Image:**

**Roleplaying Notes:**

### **Dansa-med-Skugga The Abomination**

Om varulvarna har det svårt och ångestfull så har Dansa-med-skugga ett rent helvete. Efter att ha blivit infångad, torterad och mentalt nedbruten, lät sig Isleif omfamna den stackars varulven och därmed förvandla den utarmade varulven till vampyr. Isleif lät Dansa-med-skugga löpa i panik och för att sedan fly från sina forna bröder ännu snabbare. Utsatt för något av det värsta en av Gaias barn kan blir, stog Dansa-med-skugga på branten till att ta sitt liv. Den onde Isleif lät inte denna lätta utväg ske, utan band Dansa-med-skugga istället nära till sig som en slav. Dansa-med-skugga är fruktansvärt ångerfull, knappt accepterat vad han har blivit och längtar bara efter att få komma tillbaka till sina forna bröder och Gaia. Dock är han väl medveten om att alla Gaias barn skulle göra mer för att få se honom, än Isleif, död.

**Breed:** Homid

**Auspice:** Ahroun

**Tribe:** Fenrir

**Sire:** Isleif

**Generation:** 8th

**Embrace:** 1056 eKf

**Attributes:** Strength 4(6/8/7/5), Dexterity 3(3/4/5/5), Stamina 4(6/7/7/6), Charisma 2, Manipulation 1(0/0/0/0), Appearance 3(2/0/3/3), Perception 4, Intelligence 3, Wits 3

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Gifts:** (1) Master of fire, Falling Touch, Resist Pain  
(2) Spirit of the Fray (3) Reshape Object, Might of Thor

**Disciplines:** Potence 2, Fortitude 2, Obteneration 2

**Rank:** 3

Rage 5, Gnosis 3, Willpower 3

**Virtues:** Conscience, Self-control, Courage

**Road:** Road of Humanity 5

**Bloodpool:** 15

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Rites:** (1) (2) (3) (4)

**Image:**

**Roleplaying Notes:**

**Utomstående: Gurahl**

...Gaia log och tillät. Sedan såg hon sig omkring och insåg att Gurahl inte var där. "Nuwisha, gå och väck Mitt slumrande barn." Vilket han gjorde genom att kittla hans fötter med en av Carax fjädrar. Till sist, när den trötta varbjörnen stod framför hans moder, förstod han att de flesta platser var tagna. Han tänkte och tänkte, och undrade var någonstans på Jorden det kunde finnas en plats för honom... och till sist fick han en idé. "Moder," gäspade han, "Eftersom jag är så trött, speciellt under vintern, kan jag bli tilldelad en grotta där jag kan krypa ihop och mysa tills det våras för Jorden? I återgäld ska jag avsäga mig mina anspråk på alla andra delar av ditt verk. Låta våra syskon få allt, så länge vi har en grotta som vi kan kalla vår egen och vi ska skydda alla andra platser och varelser som lever där. Gaia log efter sådana visdomsord från hennes välvilligaste barn, men Hon frågade sedan, "Kommer grottor att vara tillräckligt stora för att inhysa er? Ni är inte små som Ratkin eller viga som Bastet." Och Gurahl svarade, "Låt oss då leva ensamma."

**Isviddstass**

Gural har inte lika lätt för att gå in i Umbra som Garou, utan måste hitta speciella ställen (Umbral Glade), Isviddstass har sitt sin grotta. Dock brukar Isviddstass sällan färdas inom umbra, då han måste genomföra en rit för att gå in där utan sin Umbral Glade.

**Tribe:** Ice Stalkers

**Breed:** Ursine (Lupus)

**Auspice:** Kieh (Theurge)

**Attributes:** Strength 2(5/7/6/5), Dexterity 3(3/1/1/3), Stamina 3(6/8/7/6), Charisma 2, Manipulation 2(0/0/0/0), Appearance 2(0/0/2/2), Perception 2(1/1/2/2), Intelligence 5, Wits 2

**Abilities:** Alertness 2, Brawl 3, Dodge 3, Intimidation 5, Primal Urge 5, Animal ken 5, Survival 4, Enigmas 5, Rituals 3, Heart Wisdom 5,

**Backgrounds:** Umbral Glade 3

**Gifts:**

(1)

Fiddelfish

Isviddstass kan alltid hitta fisk med denna Gift. Vill han hitta mer än en näve, måste han spendera en Gnosis.

#### Ignore Wounds

Varbjörnen spenderar en Willpower och ignorerar alla modifikationer från skador.

Natures plenty,

Perception + Primal Urge, diff 7, för att hitta mat eller helande örter.

(2)

#### Weather Watch

Isviddstass kan med hjälp av att offra en Gnosis och slå Perception + Primal Urge, förutspå väder.

#### Sens the Unnatural

Med den här Giften kan varulven upptäcka onaturlig närvaro och antal lyckade avgör hur mycket man kan avgöra om styrka och typ. Rulla Perception + Enigmas mot 7. För att behandla informationen kan det beövas ett Intelligence + Occult slag.

(3)

Survival of the Beer (ämh, Bear skulle det vara),

En Varbjörn med den här Giften kan smälta in i alla kulturer och tala kulturen språk Dock kan inte uppenbara fysiska skillnader döljas. Isviddstass slår Manipulation + Empathy och svårighetsgraden varierar beroende på kultur.

#### Ease of the fevered mind.

Med ett Perception + Medicine slag, diff 7, kan Isviddstass undantrycka en derangement för en scen. Under längre perioder kan det försvinna helt. Detta är Isviddstass känd för, hos Islands varulvar, vilket medför att man ibland söker upp honom, givetvis medförs då gåvor.

(4)

#### Masking the Hunted

Med ett Manipulation + Stealth slag, diff Perception + Alertnes för jagaren plus en Gnosis, kan Isviddstass få jagarens "byte" att försvinna. Buskar tätar, växter snårar igen sig och spår försvinner, helt enkelt ett naturens sanktum.

(5)

#### Gaias Breath

Med ett Charisma + Occult kan Guralen få ett vardjurs själ att återvända till en kropp.

Svårighetsgraden är 6 plus det antal timmar, sen personen dog (max diff 10), dessutom måste Isviddstass använda en Willpower och en Gnosis permanent. För varje succes utöver den första får vardjuret tillbaka en health level. Detta är en av de gifts som var anledningen till att Garou anföll Gurahl i Kriget. Isviddstass håller sin kunskap dold för Islands varulvar men kan tänka sig använda den ifall det skulle vara absolut nödvändigt (läs: bunt med klumpiga spelare.)

**Rank: 5**

**Rage: 6 Gnosis: 8 Willpower: 10**

**Merits/Flaws:** Artistic ability; dot i craft, Insatiable Curiosity, Isviddstass har ett stort behov av att lösa all gåtor (enigmas) han stöter på.

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Rites:**

(1)

Rite of the greeting and leave-taking

Formell rit för att hälsa och bocka för andra Gurahler

(2)

Rite of the changing moon:

Tillåter guralhen att byta auspice

Rite of the River-porten

Med hjälp av en fisk inälvor förutspår Isviddstass framtiden och får omen.

Intellegence+Enigmas, diff 8.

(4)

Rite of the pure land

Stamina+rituals, diff 8, för att rena en plats från wyrm-taint och annan ondska. Kräven att Gurahlen offrar lite av sitt blod, typ en health level per kvadratmil.

(5)

Rite of the long sleep

Isviddstass kan försätta en person i dvala, inte helt olik björnens. Detta kräver ett wits+rituals, diff målets Willpower och en permanentGnosis. Om man använder denna rit på en vampyr, försätts denne i torpor.

**Image:** Isviddstass springer mest runt i sin isbjörnsform och undviker att gå i Homid form. När han är i den formen är han dock en gammal smutsig man, med grått långt hår och skägg, endast iklädd trasor.

**Roleplaying Notes:**

**Utomstående: The Ancilla**

**St. Ramirez**

**Clan:** Lasombra

**Sire:** Boukephos

**Generation:** 5th

**Embrace:** 312 eKf

**Attributes:** Strength 7, Dexterity 6, Stamina 7, Charisma 4, Manipulation 5, Appearance 3, Perception 5, Intelligence 5, Wits 3

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Diciplines:** Obterneration 7, Precence 5, Fortitude 4, Theurgy 5, Obfuscate 4, Celerity 2  
Auspex 4

**Virtues:** Conscience 2, Self-control 4, Courage 5

**Road:** Road of Sin 8

**Willpower:** 9

**Bloodpool:** 40

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Image & Roleplaying Notes:** St. Ramirez är en gammal vampyr med gammalt humör (speciellt efter att ha legat i Torpo i ett antal år). Han är bitter och cynisk man som ser ut att vara i 30 års ålder. Han är klädd i en munkkåpa med matchande mörkbrun munkklippning utan ansiktsbehåring.

### **Utomstående: The Black Spiral**

**Gunvor Spindelben**

**Breed:** Homid

**Auspice:** Ragabash

**Tribe:** Black Spiral Dancers

**Attributes:** Strength (///), Dexterity (///), Stamina (///), Charisma , Manipulation (/), Appearance (///), Perception , Intelligence , Wits

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Gifts:**

(1) Bane Protector

Varulven kan frammana Banes till sin hjälp, genom att spenderar en Gnosis och rulla Manipulation + Leadership (diff 7). Varje lyckat slag innebär en Bane

(2) Ears of the Bat

Denna Gift ger Varulven förmågan att kunna naviger sig i mörker genom ultradjud.

(3) Foaming fury

Varulven kan genom att spendera en Gnosis aktivera en produktion av grönt slem i sin käke. Detta skum gör att alla som blir bitna av varulven ifråga måste slå ett Stamina slag mot 8 eller få i *Frenzy*.

**Rank:** 3

Rage 5, Gnosis 4, Willpower 6

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Rites:** (1) (2) (3) (4)

**Fetishes:**

**Image:**

**Roleplaying Notes:**

**Kryper-med-ormar**

**Breed:** Lupus

**Auspice:** Ahroun

**Tribe:** Black Spiral Dancers

**Attributes:** Strength (///), Dexterity (///), Stamina (///), Charisma , Manipulation (/), Appearance (///), Perception , Intelligence , Wits

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Gifts:**

(1) Sense Wurm

Denna Gift får en Garou att känna manifestationer av Wurm genom att slå ett Perception + Occult slag med varierande svårighetsgrad beroende på Wyrms koncentration och styra. Känslan är mer mystisk än fysiks. Och ja, vampyrer registreras som Wurm.

(2) Ears of the Bat

Denna Gift ger Varulven förmågan att kunna navigera sig i mörker genom ultradjud.

Howl of the Banshee

En Garou kan utstöta en fruktansvärt ylning genom att spendera en Gnosis och rulla Charisma + Intimidation mot 6. Alla som hör ylingen måste slå ett Willpower mot 8 ( 6 för allierade) eller fly i vild panik, i en runda per lyckat slag.

**Rank:** 2

Rage 4, Gnosis 5, Willpower 3

**Health Levels:** OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Rites:** (1) (2) (3) (4)

**Fetishes:**

**Image:**

**Roleplaying Notes:**

## **Gram Fladdervinge**

**Breed:** Metis

**Auspice:** Galliard

**Tribe:** Black Spiral Dancers

**Attributes:** Strength (///), Dexterity (///), Stamina (///), Charisma , Manipulation (/), Appearance (///), Perception , Intelligence , Wits

**Abilities:**

**Backgrounds:**

**Gifts:**

(1) Shroud

Varulven kan skapa fält av ogenomträngligt mörker där endas hon kan se, genom att spenderar en Gnosis och rulla Gnosis (mot varierande svårighetsgrad). För varje lyckat slag ökas radien 5m.

(2) Ears of the Bat

Denna Gift ger Varulven förmågan att kunna navigera sig i mörker genom ultradjud.

(3) Patagia

Varulven får förmågan att kunna glida genom luften som en flygekorre, med hjälp av spindeltrådstunna vingar.

**Rank:** 3

Rage 5, Gnosis 5, Willpower 2

**Health Levels:** -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitated

**Rites:** (1) (2) (3) (4)

**Fetishes:**

**Metis Flaw:** Gram har på grund av varulvsinavlen helt fötts utan ögon, men har sedan han träffade Gunvor lär sig Giften för att navigera i mörker. Där ögon skulle varit är nu bara ett par öppna variga sår som gör konstant ont vilket för att han alltid har en nivå i skada.

**Image:**

**Roleplaying Notes:**

### **Gifts**

Här nedan följer en förklaring på de flesta användbara Gifts;

**Homid gifts**

## Level 1

### Master of fire

Spendera 1 gnosis och därefter är all skada från eld som bashing istället för aggravated

### Smell of man

Varulven kan använda denna gift när han vill helt enkel genom att säga till när han aktivera eller deaktiverar den. Alla djur förlorar en tärning från alla poler när de är inom 7 meter från varulven, förutom när de försvarar sig. Tama djur kommer att känna igen varulven som deras ägare och kommer att vägra att skada dem.

### Speech of the World

Rulla intelligens + lingvistik (diff. 7). Effekten varar en hel scen och varulven kan konversera på önskat språk, dock med en uppenbar accent.

## Level 2

### Staredown

Varulven kan skrämman slag ur dödliga och djur och få dem att fly för sina liv. Riktat mot en Garou får dem snarare att frysa, än att få dem att fly. Denna gift kan bara riktas mot ett mål åt gången och varulven slår ett Karisma + Inditmitation slag mot 5 (+ ev. rank eller courage). Får spelaren mer än fem succses kommer målet att fly en hel scen.

## Level 3

### Calm the savages beast

Denna gift tillåter att varulven lånar ut en Willpower till en annan garou som är Frenzie och får denna att lugna sig. Rulla Manipulation + Primal-Urge (diff 8 ). Om slaget lyckas överförs en temporär Willpower och därmed hindrar den andre Garou från att gå Frenzie. Krävs beröring

### Reshape Object

Varulven kan ändra form på något, en gång levande (dock inte odöda, typ vampyrer), material till något helt annat på sekunden. Tex kan stenar bli spjutspetsar, och blommor parfym, men objektet påminner dock om vad det en gång var. Varulven spenderar en Gnosis och rullar Manipulation + Crafts mot en varierande svårighetsgrad beroende på objekt transformation. Antal lyckade slag avgör hur länge objektet stannar i sin form, och fem lyckade innebär permanent.

## Level 4

### Bury the Wolf

Varulven spenderar en Gnosis och rullar sedan Gnosis mot Willpower. Ifall slaget lyckas så verkar varulven vara en vanlig människa för alla sinnen (inkluderat Gifts, magi och Diceplines) Så länge effekten varar så reduceras Rage temporärt med antal lyckade slag. Varulven kan inte spendera Rage eller använda Gifts som kräver att man använder Rage. För att kalla tillbaka ”vargen” krävs det att man spenderar ytterligare en Gnosis.

### Sprit Ward

Genom att vifta lite i luften och rulla Manipulation + Rituals (diff 7), så avvärjer varulven alla Spirts inom 20 meter. Inom 40 meter förlorar alla Spirits en tärning från alla deras tärningspoler

## Level 5

### Assimilation

En varulv med den här Giften kan smälta in i alla kulturer och tala kulturens språk. Dock kan inte uppenbara fysiska skillnader döljas. Varulven slår Manipulation + Empathy och svårighetsgraden varierar beroende på kultur. Tex kan en annan varulvssept vara 5 medan en Black Spiral Hive är 7.

## Level 5

### False Comfort

Varulven spenderar en Gnosis och rullar Gnosis mot 7. För en runda per lyckat slag är varulven helt opåverkad av mänsklig teknologi såvida han inte önskar vara det. Varelser kan se, gå och sträcka sig genom allt som är skapat av människohand inkluderat väggar och rustning.

## Lupus Gifts

### Level 1

#### Hare's Leap

Denna Gift tillåter gigantiska hopp. Varulven slår Strength + Athletics (diff 7) och om lyckat slag hoppar varulven dubbelt så lång hela scenen. Denna förmåga antas vara reflexiv.

#### Heightened Senses

När varulven är i Homid eller Glabro form, är dennes sinnen lika skarpa som hos en varg. Varulven spenderar en Gnosis och effekten varar i en scen. Alla Perception's svårighetsgrader minskar med två och varulven kan tex spåra med lukten ( Perception + Primal Urge).

#### Ley Lines

Varulven kan instinktivt känna var närmsta Cearn är och antal lyckad slag avgör information om den, såsom hur långt ifrån den ligger och hur kraftfull den är. Varulven slår Perception + Enigmas mot svårighetsgrad 7.

### Level 2

#### Scent of Sigh

Varulven kan helt kompensera synen med hjälp av lukten, vilket gör att den kan attackera osynliga varelser eller navigera i totalt mörker. Varulven slår Perception + Primal Urge med svårighetsgraden beroende på hur starka lokala lukter är.

#### Sense of Unnatural

Med den här Giften kan varulven upptäcka onaturlig närvaro och antal lyckade avgör hur mycket man kan avgöra om styrka och typ. Rulla Perception + Enigmas mot 7. För att behandla informationen kan det beövas ett Intelligence + Occult slag.

### Level 3

### Devils Child

Varulven morrar och rullar Manipulation + Primal Urge (diff motståndarens Willpower). Ifall varulven lyckas så nerkallar varulven effekten av *the Delirium* på offret. För Att påverka övernaturliga varelser, såsom vampyrer, krävs det att varulven spenderar ett Gnosis.

### Name the Spirit

En varulv med den här Giften kan känna igen alla Spirits. Rulla Perception + Occult (diff 8) och antalet lyckade avgör hur mycket information som är tillgänglig.

### Level 4

#### Beast Life

Varulven kan kommunicera med, och till och med kommendera, vilda djur. Tama djur kan tilltalas men brukar tendera till att lyda sina ägare. Varulven spenderar en Gnosis och rullar Charisma + Animal Ken (diff 7). För varje lyckat slag kan varulven tillkalla sig djur inom en radie av 6 mil.

#### Gnaw

Varulvens käkar är så starka att den kan tugga sig igenom nästan allt. Varulven spenderar en Gnosis och rullar Stamina + 4 mot en varierande svårighetsgrad (3 för trä, 6 för järn och 9 för stål). Tiden det tar att tugga sig igenom avgörs av antalet lyckade slag. Utöver detta gör dessutom varulven två extra tärning i skada när han biter.

### Level 5

#### Elemental Gift

Varulven spenderar en Gnosis och slår Gnosis (diff 8). Om lyckat, så kallar varulven på en elementar som ger varulven förmågan att kontrollera ett element. 7x7x7 per lyckat slag.

#### Song of the Great Beast

Varulven spenderar en Gnosis och slår Charisma + Primal Urge (diff 8) för att attrahera The Great beast. Detta är varelser ur svunnen tid, såsom mammut och sabeltandad tiger. När denna anländer ut ut Umbra kan varulven be om en önskan. För varje lyckat slag så är The Great Beast mer mottaglig för önskan.

## Ragabash

### Level 1

#### Blur of the Milky Eye.

Varulvens form blir suddig och otydlig. Rulla Manipulation + Stealth mot svårighetsgrad 7. Varulven blir inte osynlig men för varje lyckat slag så ökar Perception's slag 1 för att upptäcka denne.

#### Scent of Running Water

Varulven kan maskera sin doft helt. Alla slag för att känna doften av varulven ökar med två. Denna förmåga är alltid aktiv, så snart varulven lär sig Gift:en.

#### Snow Running

En Garou som använder denna Gift kan färdas eller jaga med lätthet på snö eller is, utan att lämna tass eller fotspår. Varulven spenderar en Gnosis och Gift:en vara en hel dag.

## Level 2

### Blissful Ignorance

Varulven kan bli osynlig för alla sinnen genom att stå still. Rulla Dexterity + Stealth mot 7. Alla som "aktivt letar efter varulven" måste slå över antalet lyckade med ett Perception + Alertness slag.

### Sense of the Prey

Varulven vet allt om hennes tilltänka byte. Inget slag är nödvändigt om inte offret aktivt gömmer sig, i vilket fall varulven måste slå ett Perception + Enigmas mot bytets Wits + Stealth.

## Level 3

### Open Moon Bridge.

Varulven har förmågan att öppna en Moon Bridge genom att spendera en Gnosis och med hjälp av en Pathstone.

### Reynard's lie

Varulven kan ljuga oberoende av hur osannolik lögnen är och lyssnaren kommer att tro den. Varulven slår Wits + Subterfuge mot lyssnarens Wits + Subterfuge. Ett lyckat slag övertygar en person medan minst tre krävs för att lyckas övertala en folkmassa. En botch innebär att lögnaren bör lägga benen på ryggen eller svansen mellan benen och blotta halsen.

## Level 4

### Leper's Curse

Varulven kan lägga en förbannelse på en fiende, om man lägger den på en annan varulv kan man räkna med blodsfejd. Varulven spenderar en Gnosis och slår Gnosis mot målets Willpower. Målet kan göra ett motståndsslag med Gnosis mot attackerarens Gnosis. För varje lyckat slag kan varulven ta väck en poäng från målets *Physical Attributes*.

### Luna's Blessing

När varulven spenderar en Gnosis för att aktiverar denna Gift kommer inte silver att skada honom. Dvs han kan soaka och regenerera silver som vanlig skada. Denna Gift kan bara användas när månen är synlig.

## Level 5

### Thieving Talons of the Magpie

Denna Gift ger varulven förmågan att stjäla andras övernaturliga förmågor genom att slå Wits + Stealth mot motståndarens Willpower. Det krävs tre lyckade för att lyckas och varulven kan behålla förmågan så länge han spenderar en Gnosis per runda. Varulven använder sin gnosis istället för värden han inte innehar, såsom en vampyrs bloodpool.

### Chimerical Form.

Varulven kan ta vilket djurs form och får alla dess egenskaper genom spendera en Gnosis och rulla Intelligence + Animal Ken (diff 6)

## **Theurge**

### Level 1

#### Mother's Touch

En Garou med den här Giften kan hela sår genom beröring, genom att spendera en Gnosis och rulla Intelligence + Empathy mot mottagarens temporära Rage. Antalet lyckade tärning avgör hur många health levels som kan helas. Även battlescars kan helas på detta vis om Gift:en används i samma scen.

#### Sense Wyrms

Denna Gift får en Garou att känna manifestationer av Wyrms genom att slå ett Perception + Occult slag med varierande svårighetsgrad beroende på Wyrms koncentration och styra. Känslan är mer mystisk än fysik. Och ja, vampyrer registreras som Wyrms.

#### Spirit Speech

Varulven kan förstå och prata med Spirits. Ett slag med Intelligence + Enigmas mot varierande svårighetsgrad måste lyckas för att förstå andarnas invecklade och gåtfulla tungmål.

### Level 2

#### Command Spirit

Varulven kan genom att spendera en Willpower och rulla Charisma + Leadership mot andens Gnosis, kommendera denne.

#### Sight from Beyond

När en Garou lär sig denna Gift, blir hon ett orakel. Ett Wits + Occult slag mot 7 för att avgöra omen.

### Level 3

#### Expel Spirit

En Gaoru med denna Gift kan fördriva en Spirit från platser eller objekt med hjälp av ett Manipulation + Intimidation slag med andens Willpower.

#### Pulse of the Invisible

En Garou med den här giften kan se rakt in i Umbra om hans permanenta Gnosis överstiger *the Gauntlet*, annars måste han slå ett gnosis mot svårighetsgraden.

### Level 4

#### Grasp the Beyond

Varulven kan ta med sig föremål eller personer in i *Umbra*. Dock måste han offra en till tre Willpower beroende på föremålets storlek.

#### Spirit Wassail

Varuleven kan suga ut Essence ur Spirits och lägga till antalet till sin egen Willpower. För varje lyckat slag med Gnossis mot Andens Essence tar han en Essence.

## Level 5

### Nightmare Possession

Varulven kan kalla ner en otäck *Spirit of the Wyld* och låta denne besätta sitt offer. Varulven måste slå Wits + Empathy ( mot offrets Willpower + 3) och spendera ett antal Gnosis. För varje två Gnosis förlorar offret en permanent Intelligence.

### Malleable Spirit

Varulven kan forma Spirits efter sin vilja genom att slå ett Gnosis slag mot Anden.

## Phlodox

## Level 1

### Resist Pain

Varulven spenderar en Willpower och ignorerar alla modifikationer från skador. Varulvar är tuffa.

### Scent of the True Form

Varulven kan avgöra en varelses sanna form. För alla Kinfolk eller Varulvar luckas förmågan automatiskt och i alla andra fall krävs det att varulven rullar Perception + Primal Urge (diff 6). För att känna av människor och djur krävs två lyckade. Andra hamnskiftare och vampyrer kräver två medan magiker och fomor kräver fyra.

### Truth of Gaia

Varulven rullar Intelligence + Empathy mot målets Manipulation + Subterfuge och kan avgöra om denne ljuger eller talar sanning.

## Level 2

### Call to Duty

En Garou kan med denna Gift tillkalla och befalla en Spirit som hon känner vid namn, genom att rulla Charisma + Leadership mot Andens Willpower. Har varulven missbrukat denna förmåga kan Andarna vägra att dyka upp.

### Strenght of Purpose

Eng gång per scen kan varulven rulla Stamina + Rituals (diff 7), för att för varje två lyckade slag återfå ett Willpower.

## Level 3

### Spirit Witness

Med denna Gift kan en Garou se igenom tidens slöja om han väl finner en Spirit som har skådat händelsen. Genom att hitta Spiti och slå Charisma + Investigation (diff 7 – 10) kan varulven ska svunna händelser.

### Warrior's Eye

Alla varulvar är erfarna krigare (speciellt Fenrir), men med denna Gift har varulven det lilla extra. Genom att rulla Perception + Melee eller Brawl mot svårighetsgrad 8, kan varulven se svagheter hos sin motståndare. För varje lyckat slag får varulven en bonustärning på sin attack eller skada.

#### Level 4

##### Roll Over

Varulven kan göra en *staredown* mot flera motståndare. När varulven slagit tre eller mer lyckade än en av motståndaren, förlorar den sistnämnde och faller ut ur tävlingen. Människor bugar och varulvar visar deras strupe.

##### Scent of Beyond

Genom att slå Perception + Enigmas mot svårighetsgrad 8 kan varulven skicka sina sinnen till en annan plats som hon är familjär med, även ifall det är *Umbra*.

#### Level 5

##### Earthfiend's Pact

När en varulv med denna gift slår Charisma + Expression mot 8 och spenderar en Gnosis. Marken börjar skada under dennes fienders fötter och tvingar dem på knä och i värsta fall slukar dem. Alla inom 12 meter måste slå ett Dexterity + Athletics mot 7 eller faller ihop på marken och får fem nivåer av *Bashing* skada. I slutet av runda öppnar sig marken och de som är liggande måste slå Dexterity + Dodge (diff 6) eller faller ner. De som faller ner måste *soaka* tio nivåer av *Bashing* skada och sedan gräva sig ut ur marken. För varje lyckad efter den fjärde kan varulven öka tiden en runda, öka svårighetsgraden eller försvara en flockmedlem.

##### Geas

Varulven spenderar en Gnosis och rullar Manipulation + Leadership mot motståndaren Willpower. Ifall lyckat så måste offret färdigställa uppgiften varulven ger till denne.

### Galliard

#### Level 1

##### Beast Speech

Denna förmåga får varulven att kunna tala med all djur genom att slå Charisma + Animal Ken mot varierande svårighetsgrad.

##### Call of the Wyld

Denna Gift får varulven att kunna stärka sitt ylande i övervarulviga proportioner. Rulla Stamina + Empathy mot 6 och varje lyckad avgör hur mycket längre ylandet når. Denna gift ska användas ihop med andra varulvs yl och ger en bonustärning för varje lyckat slag.

##### Waking Dream

Varulven spenderar en Willpower per inblandad person och slår Manipulation + Empathy mot motståndarens Willpower. Om varulven lyckas sträcker han sig in i Drömlandet och drar tillbaka en bit dröm, tillräckligt stor, för att kunna ha en långdistans konversation med de inblandade.

## Level 2

### Call of the Wyrms

Med denna Gift kan en Garou yla till sig Wyrms hantlangare, genom att slå Manipulation + Performance mot Wyrmvarelsens Willpower.

### Distractions.

Varulven distrahera sin motståndare med ylande och gnylande, så att denna förlorar en tärning från sin tärningspol för varje lyckat slag. Rulla Wits + Performance mot motståndarens Willpower.

## Level 3

### Eye of the Asp

Med en stålblick kan varulven lura till sig sin motståndare inom anfallsradie. Varulven slår Appearance + Enigmas mot motståndarens Willpower. Tre lyckade slag är nödvändigt för att lura till sig motståndaren.

### Song of Rage

Varulven kan med ett Manipulation + Leadership slag mot motståndarens Willpower, få sin motståndare att gå i *Frenzy*, i en runda per lyckat slag.

## Level 4

### Song of Mockery

Denna Gift tillåter en Garou att ta reda på hennes rivals mörkaste, hemligaste hemligheter. Tyvärr måste detta sjungas ut inför en folkhop. Rulla Wits + Investigation (diff 8) och karaktären börja sedan sjunga ut en hemlighet per lyckat slag och ökar kvalitén på sången ett steg. Hemligheterna kan vara allt från att rivalen äter för mycket lök och därför stinker, till att han avlat fram en Metis.

## Level 5

### Dream Golem

En Garou med denna gift kan släpa fram varelser från drömmarna (eller mardrömmarna). Varulven slår Intelligence + Performance (diff 8) och kan ge varelsen en *dot* i någon *trait* per lyckat slag. Varulven kan fortsätta att forma varelsen så länge hon önskar så länge hon inte sluta sjunga. En frammanad varelse kräver en Gnosis per scen för att hållas vid liv.

### Call for Vengeance

När ett brott mot Gaia är så stort att det inte kan gå ostraffat, använder en Garou denna Gift för att nedbringa Garous vrede på brottslingen. Varulven rullar Stamina + Performance mot 7 och ylar brottslingens namn och brott mot himlen. Alla varulvar inom 20 mil radier per lyckat slag känner sig tvingade att jaga upp brottslingen, annars måste de dra av tre från sin Willpower. Dessutom om brottslingen här ylandet måste han dra av två Willpower under en vecka.

## Ahroun

### Level 1

### Falling Touch

Denna Gift tillåter varulven att skicka iväg sin motståndare flygande till marken med ett lätt tryck genom att rulla Dexterity + Medicine mot motståndarens Stamina + Athletics.

### Inspiration

Varulven spenderar en Gnosis och alla allierade som ser *Ahroun*:en får ett automatiskt lyckat slag i Willpower under resten av scenen.

### Razor Claws

Genom att vässa sina klor mot något hårt och spendera en Rage, kan varulven göra en extra tärning i skada för resten av scenen.

## Level 2

### Spirit of the Fray

Denna förmåga får varulven att attackera med blixtrande hastighet. Så fort denna förmåga är inlärd är den konstant aktiv och adderar varulven 10 till varulvens initiativ slag. Om varulven önskar kan han addera ytterligare 10 genom att spendera en Gnosis.

### True Fear

Varulven rullar Strength + Intimidation mot motståndarens Willpower. För varje lyckat slag så böjer sig målet i en runda. Motståndaren kan inte anfälla varulven men får försvara sig.

## Level 3

### Heart of fury

En Garou kan med denna Gift motstå *Frenzy*, genom att rulla Willpower mot permanent Rage. Vartannat lyckat slag ökar en svårighetsgrad till att gå i *Frenzy*. I slutet av scenen måste dock varulven offra en Willpower för att inte gå i *Frenzy* eller slå mot den vanliga svårighetsgraden.

### Silver Claws.

En Garou med denna Gift kan förvandla sina klor till silver, genom att slå Gnosis mot 7. Klorna gör förbannat ont även för varulven som bär dem och ger henne varje runda en Rage poäng och försvårar alla normala handlingar med två.

## Level 4

### Full Moon's Light

Varulven kan genom att spendera en Gnosis få alla som aktivt motarbetar dennes flock, att lysa upp av ett svagt ljus, som upplyst av månljus. Denna gift kan användas för att motarbeta Obfuscate eller magi som gömmer kastaren.

### Stoking Fury's Furnace.

När väl denna Gift är inlärd är den alltid aktiv. För varje poäng skada varulven tar får han en poäng *Rage*.

## Level 5

### Kiss of Helios

Varulven kan spendera en Gnosis och för resten av scenen tar hon ingen skada av alla naturliga källor av eld. All övernaturlig skada gör bara en fjärdedel skada och anses som *Bashing*.

#### Strenght of Will

Varulven spenderar en Willpower och rullar Charisma + Leadership mot svårighetsgrad 8. för vare lyckat slag får varulven allierade inom 30 meter en extra poäng Willpower.

### **Fenrir**

#### Level 1

##### Hunter's Harmony

Men denna Gift kan varulvar kommunicera utan tal eller yl genom att slå Charisma + Primal Urge för en enkel kommunikation. För varje lyckat över svårighetsgraden 6 kan öka komplexiteten i kommunikationen.

##### Resist Pain

Varulven spenderar en Willpower och ignorerar alla modifikationer från skador. Varulvar är tuffa.

##### Visage of Fenris

Varulven rullar Charisma + Intimidation mot 6. För varje lyckat slag kan en Garou få en människa eller varulv av samma rank att förlora ett i initiativ. Alla allierade blir imponerade av hans styrka och därav får han minus ett i svårighetsgrad i alla sociala situationer. För att påverka en varulv av högre rang måste han slå dubbelt så många lyckade, som skillnaden i rang.

#### Level 2

##### Halt the Coward's Flight

En Garou spenderar en runda koncentrerad och rullar Charisma + Intimidation mot målets Willpower. Ifall slagets lyckats halveras målets förflyttning med hälften under en scen.

##### Sense Guilt

Varulven rullar Perception + Empathy mot 8 och kan avgöra någons annan "skuld". Ett lyckat ger en vag känsla av skuld medan fem avgör specifik runt brottet.

#### Level 3

##### Might of Thor

Varulven spenderar en Gnosis och en Rage och slår sedan ett Willpower slag mot 8. Varulvens styrka dubblas sedan för en runda per lyckat slag. Dock så får sedan varulven ett i alla fysiska attributer och halverad Willpower under en timma.

##### Redirect Pain

Varulven spenderar en Rage och slår Manipulation + Primal Urge mot svårighetsgrad 8 och därefter i en hel scen känner alla motståndare som orsakar skada på varulven själva av den.

#### Level 4

### Berserker's Song

En varulv med denna Gift kan sjunga sig själv i Frenzy, vilket skiftar honom till Crinos direkt, genom att spenderar två Rage poäng och rulla Charisma + Primal Urge (diff 6).  
Bärsärkagången varar i två runder per lyckat slag men kan sluta när varulven önskar.

### Iron Cannot Pierce

Genom att karva in runar i huden och spenderar en Gnosis och Rage blir varulven immun mot alla järnbaserade vapen, inklusive stål. Dessutom så splittras vapnen om de gör mer än två nivåer av skada.

### Level 5

#### Blaze of Glory

Alla Fenrir vet att deras sista strid kommer att bli en ärofylld sådan och många gamla Fenrir får ofta denna gift innan deras sista strid. Varulven spenderar en poäng Gnsosis, Rage och Willpower och rullar sedan Willpower mot 6. Varje lyckat slag gör fem *Aggrivated* nivåer av eldskada inom 10 meter. Detta inklusive den Fenrir med denna Gift och går inte att *soaka*.

### Fianna

#### Level 1

##### Distract the Fool

Varulven rullar Manipulation + Expression mot 7 och alla som hör varulven rikta sin uppmärksamhet dit varulven pekar.

##### Faerie Light

Varulven kan frammana ett ljusklot som lyser upp med en diameter på två meder. Varulven slår Wits + Enigmas mot 6 för att frammana den och den varar i en minut per lyckat slag fast kan vara i en hel scen om hon spenderar en gnosis. Klotet kan röra sig 5 meter per runda.

##### Resist Toxin

Med denna Gift kan en Garou motstå gifter genom att rulla Stamina + Survival mot 6. För varje lyckat slag ökar Stamina med 3 tärningar när det gäller att motstå gifter. Effekten vara i en scen.

#### Level 2

##### Howl of the Banshee

En Garou kan utstöta en fruktansvärt ylning genom att spenderar en Gnosis och rulla Charimsa + Intimidation mot 6. Alla som hör ylningen måste slå ett Willpower mot 8 ( 6 för allierade) eller fly i vild panik, i en runda per lyckat slag.

##### Warrior's Drought

Genom att varulven håller lite av sitt blod i någon form av alkoholhaltig dryck, förvanda denna till ett potent elixir. Varulven spenderar en Gnosis och den som dricker drycken går automatiskt i *Frenzie*.

#### Level 3

#### Faerie Aid

Varulven kan kalla på älvfolk genom att spenderar en Gnosis och rulla Manipulation + Occult mot svårighetsgrad 8. Genom att spenderar mer Gnosis kan varulven öka styrkan hos älvan med fler lyckade slag innebär att fler älvor kommer springandes.

#### Woadling

Varulven rullar Dexterity + Occult (diff 6) och ritar en massa keltiska mönster på sin kropp. Sedan i strid kan varulven spenderar en Gnosis för att animera målningar, som distrahera motståndare genom att dra ifrån en tärning per lyckats slag från motståndarens attack och defensiv pool.

#### Level 4

##### Balor's Gaze

Varulven spenderar en Rage och en Gnosis, och därefter slår hon Perception + Occult mot 8. Alla fiender som möter varulvens ögon måste slå ett Willpower slag mot 8, och får fler än varulvens antal lyckade slag, eller förlora 5 tärningar från sin tärningspol.

#### Semblance

Varulven kan skapa en illusion genom att spendera en Gnosis per 3 m<sup>3</sup> och rulla Intelligens + Expression mot 6. Alla som tvekar på illusionen måste slå Intelligence + Allertness (diff 6) för att genomsåda den och får fler lyckade än varulven.

#### Level 5

##### Fog on the Moor

En Fianna med den här Giften kan förvandla sig till en spökliknande form och passera genom alla material förutom silver. Varulven spenderar en Willpower och rullar Gnosis mot 6 och för varje lyckat slag stannar varulven en runda i den formen.

##### Gift of the Spriggan

Denna Gift kan få en Garou att skifta storlek, tre gånger hans normala storlek. För varje 100% förändring så får eller förlorar han en *dot* i Strenght och Stamina. Giften kräver att man spenderar en Gnosis och rullar Stamina + Primal Urge mot 8 och effekten varar i en timma per lyckat slag.