

BENKAMMAREN

- ◆ Ligger i utkanten av *Värmskogen* ut mot *Grimsmyr*.
- ◆ En underjordisk sal med väggar och tak täckta av skallar, ihopmurade med lera.
- ◆ Från taket hänger klasar av människoskallar som knutits samman med rep.
- ◆ Här finns flera makabra skulpturer av ben och lera.
- ◆ Mitt i salen står en minutiöst ornamenterad skalle från en jätte. På skallens hjässa ligger en *fördömd artefakt*.

SKALLSAMLAREN

- ◆ Ett flera hundra år gammalt troll. Krum och ihopkrupen hållning. Långa lemmar och fingrar.
- ◆ Klädd i djurhudar. Ett halsband av människoskallar och armband av ben.
- ◆ Han berättar gärna om sin samling (se *Samlingen*).

MOTIV: Att ha en komplett samling av skallar.

VILJA: Döda ormen i träsket och återför dess avhuggna huvud till honom.

BELÖNING: En *fördömd artefakt*, samt löftet att förvisa hunden till underjorden.

TEXT OCH FORM: Peter Malmberg

ILLUSTRATION: Sir Harry Johnston

SAMLINGEN

VÄRBACKOLAR: Jättarnas främste kämpe. Han dräpte flera hundra krigare, men blev förråd mitt under fältslaget av *Jödur Natulv* (som dräpte honom med *Själsläckaren*).

LODVAR GRÖNSÄRK: Härföraren från söder. Han stred i spetsen vid varje framgångsrikt slag. Han bar ett av de främsta svärd som smitts i södern (*Vinterklingan*). Kvällen innan slaget i Norrvirden förgiftades han av *Yngvild Rotlöse*.

GUTTORM DEN VITE: Nordens mest klarsynte hövding – han som lyckades ena hövdingarna i kampen mot den invaderande hären. Han red tappert in i sin sista strid och ingöt mod i sina mannar med ekande hornstötter (från *Hövdingahornet*).

JÖDUR NATTULV: Förrädaren. En hövding från norr som övergav sina landsmän för att sluta förbund med hären från söder. Han var illa ansedd som en utöware av svart sejdkonst. Istället för rustning tog han förtrollade smycken med sig i striden (*Andebesvärjarens krage*).

YNGVILD ROTLÖSE: Frihetsskämpan som med blixtanfall och bakhåll hindrade den invaderade härens framfart. Tack vare henne var fiendehärens försvagad när den nådde Norrvirden. I sagorna berättas hur hon med sin säregna hjälm slog skräck i fienden (*Oraklets huvud*).

BENFÄLTEN

- ◆ En vidsträckt karg hed där inget växer.
- ◆ Vitbleka lik från människor och hästar ligger i drivor över hela fältet.
- ◆ Trasig och sönderrostad utrustning ligger kvar bland benen.
- ◆ På håll kan man skymta gestalter som står orörliga ute på fältet, de rör på sig när man blinkar eller tittar bort (*fältgastar* och *fördömda drauger*).
- ◆ Fältet ligger ofta höljt i dimma vari rörelser kan urskiljas (*dimvittror*).
- ◆ Ute på fältet är det tyst som i graven, med undantag för kadaverkråkornas plötsliga kraxande borta från *Värmskogen*.
- ◆ Ett flera meter långt jätteskelett (utan skalle) ligger i fältets mitt.

DJÄVULSHUNDEN

- ◆ En grotesk underjordisk best med flädd skalle och ett enormt gap fyllt med krökta huggtänder.
- ◆ Den är *skallsamlarens* husdjur som hämtar skallar och skelettdelar åt honom om nätterna.

UPPHOVS RÄTT: Creative Commons (CC-BY-SA 3.0)

BENFÄLTEN I NORRVIRDEN

ETT ENBLADSSCENARIO TILL
VALFRITT SVENSKT FANTASYROLLSPEL

BAKGRUND

Benfälten – de gamla slagfälten – löper som ett oheligt sår genom bygdens natur såväl som historia. Norrvirden ligger i en avlägsen gränstrakt som för många år sedan härjades av krigshärar. Bosättningar brändes, befolkningen dräptes och allt som fanns av värde beslagtogs. På Norrvirdens hedar möttes härerna i en avgörande strid – den numerärt överlägsna hären från söder mot de inhemska hövdingarnas motståndstrupper. Tack vare ett förbund med bergsjättar från öst lyckades hövdingarna tvinga fiendehären till reträtt. Förlusterna var stora för båda sidor men på den inhemska härens sida stupade alla – jättar som hövdingar – ja, varenda en. Norden vann kriget men förlorade sin framtid.

Intill det ofantliga slagfältet breder en djup urskog ut sig. När kriget härjade tog många sin tillflykt dit in i hopp om att undkomma härernas ödeläggelse. Skogen kom därför att kallas *Värmskogen*. När slaget väl var avgjort förbannade *Skogens konung* mänskligheten och dess blinda förärv. Människorna fördrevs från skogen och alla de själar som stupat i kriget fäng-

slades i Andepassagen – halvvägs mellan Folkvanger och Själariket – dömda att gå igen tills naturen återtagit det som berövats den.

ÄVENTYRSKRÖK

Ni har åtagit er att se till en grupp av *prästinmor* som bor ensligt och utsatt i den ogästvänliga Norrvirden. De lever på arvegården *Krokebol* och ingen har hört ifrån dem på flera år. Ni känner till att det finns flera gamla berättelser om Norrvirden, att trakten ödelades under kriget, och att vissa menar att det vilar förbannelser över den och de som dväljs där.

ÖPPNINGSSCEN

Efter att ha färdats genom de djupa gränsskogarna har mörkret nu lagt sig över landskapet. Det är kväll när ni når utkanten av Norrvirdens karga heder. Ett svagt månlyus lyser upp slätten men det är inte ängsgräs och barmark som ni ser framför er, utan till synes oändliga drivor av vitblänkande ben och skelettdelar. Det är alldeles stilla och en kuslig tystnad omsluter er som en kvav filt.

VÄRNSKOGEN

- ◆ Urskog. Rejåla trädstammar med tjock bark och krokiga grenar. Allt är täckt av mossa. Branta bergsslutningar och fallna träd gör det svårframkomligt.
- ◆ Skelett finns överallt bland törnesnår, under mossa och kring trädens rötter.
- ◆ Djurlivet är märkligt och rentav sjukligt (se *Slumpmöten*).
- ◆ En onaturlig köld tycks tränga igenom varje klädesplagg.
- ◆ I utkanten mot *Krokebol* finns en uråldrig stencirkel i en liten lund. En forntida offerplats. Där finns gamla bronsföremål och en *fördömd artefakt*.
- ◆ I utkanten mot *Benfålden* häckar oerhörda kolonier av kadaverkråkor i trädtopparna.
- ◆ I utkanten mot *Grimsmyr* finns ett hundratal kranier upphängda i träden (vid ingången till *Benkammaren*). Här finns också mängder av stora tassavtryck (från *Djävulshunden*).

SKOGENS KONUNG

- ◆ Ett kentaurlikt andeväsen, lika gammalt som skogen själva.
- ◆ Kroppen utgörs av skel-ettedelar från djur. Till huvud har den ett älgkranium med väldiga skovelhorn. Armarna är långa och liknar mer fladdermusvingar.
- ◆ Hans uppenbarelse omges av ett svagt mörker som tycks absorbera ljuset runt om honom.
- ◆ Han är förbunden med djur- och växtlivet i skogen. Kadaverkråkorna är hans ögon i luften som skvallrar om allt.
- ◆ Han omges av skogsdjur som verkar sjuka och lynniga (se *Slumpmöten*).

MOTIV: Värna om skogens djurliv till varje pris.

VILJA: Få offerblod från prästinnorna för att återfå makten att fördriva det sjukliga ur skogen.

BELÖNING: Lovar att förgöra *djävulshunden*, som det underjordiska vidunder den är.

KROKEBOL

- ◆ En gammal gård med ett boningshus och två förfallna uthus.
- ◆ Boningshusets utsida är täckt av inristade skyddsrunor. Framför dörren finns människoskallar på pålar.
- ◆ Uthusen är förstörda. Dörrarna har klösts sönder och husen är täckta av både bit- och rivmärken. På gården finns stora tassavtryck (från *Djävulshunden*).
- ◆ Boningshuset är uppdelat i en bostadsdel där bänkar och eldstad finns, samt en fähusdel där en gammal märr står och tuggar.
- ◆ I bostadsdelen sitter en mumifierad gammal gumma på en tron ("Gammelmormor"). De andra prästinnorna behandlar henne dock som om hon levde och går ofta och viskar till henne eller lyssnar till vad hon har att säga.
- ◆ På väggarna hänger enn uppsjö av vapen, sköldar, hjälmar och annan utrustning. Här finns även en *fördömd artefakt*.

PRÄSTINNORNA

- ◆ Fyra kvinnor och ett spädbarn som lever för sig själva. I åldersordning: "Gammelmormor", Kari, Nori, Siri samt spädbarnet som ännu inte namngivits.
- ◆ Prästinnorna är de sista i ett långt släkte av religiösa utövare i bygden. De tilltalar alltid varandra som "syster".
- ◆ De går klädda i långa brunröda tyger som de svept in sig i.
- ◆ På huvudets båda sidor har de horn likt får. De äldsta prästinnorna har stora rundkrökta horn, medan de yngre bara har ett par korta trubbiga horn.
- ◆ De är noga med skyddsgaldrar och runor för att skydda sig mot onda andar.

MOTIV: Häva förbannelsen över Norrvirden så att de kan fortsätta att föra vidare sitt arv.

VILJA: Döda besten som stryker omkring om nätterna.

BELÖNING: En *fördömd artefakt* eller annan utrustning som de har hängandes i huset. Om de förgör hunden kommer dock *skallesamlaren* att förfölja dem.

GRIMSMYR

- ◆ Ett stort sankmarksområde med knähögt vatten.
- ◆ Här finns en övernaturlig kyla som tränger rakt in till mårgen. På vattenytan ligger ett lager is av varierande tjocklek. Den håller för det mesta att gå på.
- ◆ Massvis av människolik finns utspridda över myren, fastfrusna i och under isen. Kylan tycks ha hindrat dem från att förruttna.
- ◆ Många av de döda har huvud, armar och överkropp ovanför isen. De vaknar och börjar greppa efter förbipasserande ifall slumpmöte 1–3 inträffar.
- ◆ I mitten av träsket finns en fastfrusen eka. I den ligger en stor samling silver och guldföremål – allt från mynt till utsökt ornamenterade smycken och armringar. Där finns också en *fördömd artefakt*.
- ◆ Kritvita fjäll kan skymtas under isen (*Grafvitner*). En bit från båten sticker en enorm vit nos upp ur isen. Om ekan vidrörs vaknar hon.
- ◆ Dimma lägger sig ofta över myren. I den syns rörelser och oförklarliga ljussken (*dimvittror*).
- ◆ I utkanten mot skogen saknar de flesta av liken sina skallar.

GRAFVITNER

- ◆ En tiotal meter lång drakorm, tjock som en människas midja.
- ◆ Hon har kritvita fjäll, långsmalt reptilhuvud med långa skäggtömmar.
- ◆ Om hon bryter sig loss ur isen täcks kroppen av ett fastfruset ispansar.

MOTIV: Hitta en ny viloplats åt sig i *Värnsbogen*.

VILJA: Att fördriva *Skogens konung* så att hon kan få ro där.

BELÖNING: Skatten i ekan. Som bonus kommer även förbannelsen över Norrvirden att upplösas i och med konungens död – djurlivet förblir dock fortsatt sjukligt och kommer inom några år att försvinna helt från skogen.

1T6	SLUMPMÖTEN
1	1T6 Dimvittror
2	1T6 Fältgastar
3	1T6 Fördömda drauger
4	<i>Djävulshunden</i>
5	1T6 × 100 Kadaverkråkor
6	<i>Sjukligt djurliv</i>

4T6	SJUKLIGT DJURLIV			
1	En	groteska	vargar	(aggressiva)
2	Två	utsvultna	vildsvin	(närgångna)
3	Tre	skabbiga	björnar	(avvaktande)
4	Fyra	missbildade	älgar	(undvikande)
5	Fem	uppsvällade	hjortar	(skygga)
6	Sex	skinnflådda	lodjur	(döda)

