

Träskvandrarens Hämd

Forbidden Lands

ÖVERBLICK

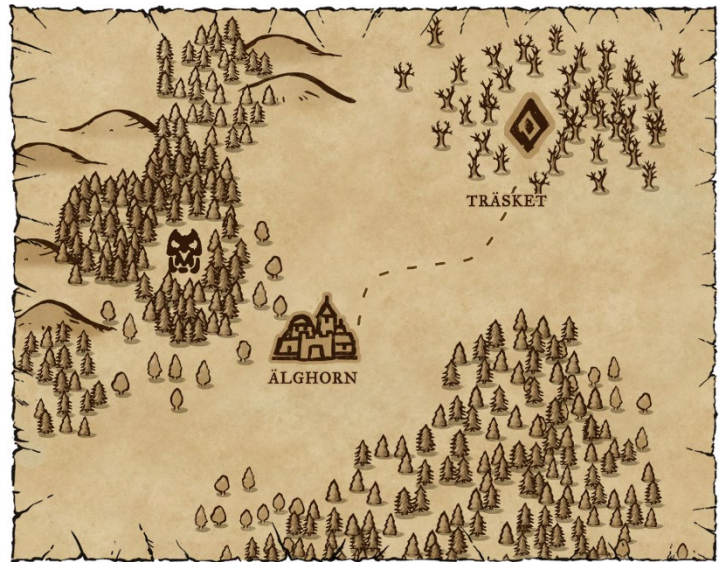
Byn Älghorn är liten men viktig för närområdet. De kultiverar landskapet och är ett yttre försvar för byarna i närheten. Rövare och orcher har smugit sig fram nu när blodsdimman försvunnit. Byn gör ett rätt uselt jobb med sitt försvar då gardet är slitet och många av vapnen är trasiga. Byns borgmästare, Erk van Åderkvist tar betalt för att Älghorn ska skydda de andra byarna och har slutit avtal med orcherna. De anfaller inte om han förser dem pengar, ett flöde som nu börjat sina då Erk spenderar det på nöjen. Han erbjöd dem därför att få plundra gravarna utanför byn som betalning denna gång. Resultatet av detta är istället ett problem med vandöda som vandrar fälten runt byn. På dagen håller de vandöda till runt gravarna och på natten försöker de ta sig in i byn och håller byborna vakna. Erk erkänner inte sitt misstag med orcherna frivilligt och vill i smyg ha hjälp att fördriva de vandöda. Flera rykten cirkulerar i byn:

"Orcherna har lämnat skogen och det är fritt" - "De odödas vaknande är Rostkyrkans fel!" - "Svartalferna har kommit för att plundra byn och grävt upp gravarna!" - "Fattigparet Jorgun och Lia! De har grävt upp alla gravar för att få pengar!"

Svärdets sång är i grunden en hexcrawl, så det är viktigt att ge incitament att hjälpa byn med t.ex. skatter. RP är trots allt äventyrare!

HÄNDELSEFÖRLOPP

Äventyrarna kommer till byn för rum att sova. Gardet berättar gärna om problemet med de odöda från gardet och berättar sägen om stridsgisslet. Erk erbjuder dem femtio silver för att hitta stridsgisslet och slå sönder alla vandöda utanför byn. Det är ca 30st vandöda utspridda på gravplatsen utanför byn. Byborna är så pass desperata att Jorgun och Lia kommer att offras till Rost inom ett dygn i ett försök att fördriva de vandöda. Jorgun och Lia vill inte offras men vet inte om byns planer. Det finns ingen rostpräst i byn, men en offerplats i sten finns utanför på fälten sedan blodsdimman. Byborna kommer att binda paret och lämnar dem på offerplatsen för de vandöda att konsumera men detta löser inget. Om gardet övertalas att hjälpa äventyrarna att hitta gisslet eller slåss med de vandöda, kommer fem orcher att smyga in och plundra och mörda i byn medan tre orcher ligger vakt vid skogsgränsen med armborst.



BYN ÄLGHORN

Älghorn ligger intill en bäck som rinner ner från kullarna genom skogen i väst. Byborna arbetar på fälten utanför om de inte är och jagar i skogen syd väst – en skog som är rätt tom på byten. Byn har ca 50 innevånare och styrs av borgmästare Erk van Åderkvist. Han är rik och tar betalt av byarna runtomkring för att skydda dem från orcherna i skogen. Gardet består av tio trötta män som hellre spenderar sin tid på tavernan **FLUFFIGA HÖNAN** än att arbeta. **SMEDJAN** tillverkar alla vapen och smeden är helt enkelt usel på sitt jobb. De flesta vapen och rustningar går sönder lätt. Att använda hans rustningar och vapen gör att varje slaget vid pressad redskapsbonus ger dubbel skada på föremålet (**VANDÖD** – s.114 Spelledarboken).

ORCHERNA

Orcherna har sitt tillhåll nord väst, i den mörkaste delen av skogen. De har gjort en gammal ruin till sitt hem. De är totalt åtta till antalet och leds av Buugug. Deras tillhåll är en timme bort från byn (**URHUR** – s.61 Spelledarboken).

MYREN I TRÄSKEN

Träsket ligger ca en timmes vandring från byn. Diset ligger tungt och en stickande doft av ruttet ägg sprider sig över myren för varje fotsteg. I fjärran lyser Träskvandrarens upp myren med sitt gissel. Att **SPRINGA** i strid kräver ett slag mot **RÖRLIGHET** om kort handling används för förflyttning. Misslyckas slaget faller äventyraren till marken. I myrens mer öppna



och djupa delar – även kallat träsket – finns gott om odöda. Faller en äventyrare finns det en risk att en odöd tar tag i henne och drar ner henne under ytan. De odöda gör **GREPP** med **STY 5**. Lyckas slaget ligger äventyraren under ytan och riskerar att **DRUNKNA** (s.109).

TRÄSKVANDRAREN

Gänglig, benig och klädd i en mörk och sliten rustning vandrar detta skelett myren i träsket. Ljusets från hans gissel har ett obehagligt sken i myrens dis.

Träskvandrarén slåss för att behålla sitt gissel. Han har bara ett mål i efterlivet och det är att vakta detta område från de odöda. Han flyr aldrig. Avväpnas han väcks odöda upp som monsterattacken **ANIMERA BEN** inom några sekunder. När han blir bruten rinner ett svart mörker ut ur hans ögonhålör och marken skälver. Han upplöses i en svart dimma och endast hans stridsgissel finns kvar. Alla odöda på myren och träsket kan nu vakna och vandra mot byarna. Detta är hans hämnd mot de som fördrivit honom.

STY 12, SMI 5, INT 5, KAR 5

FÄRDIGHETER: Speja 3

SKYDD: 6 (rustning)

BENRANGEL: Pilar och vapen med **SPETS** kan aldrig göra mer än 1 poäng skada i en enskild attack.

STANK: Täckt i sump. Alla äventyrare på **ARMSLÄNGDS** avstånd slår för **UTHÅLLIGHET** varje runda. Misslyckat slag ger 1 poäng skada på **KAR**.

MONSTERATTACK

T6 ATTACK

- 1 **SLAG!** Gisslet svingas mot två äventyrare på **NÄRA** avstånd och slår med nio grundtärningar och vapenskada 2 (krosskada) mot var och en. Kan pareras.
- 2 **KROK!** Träskvandrarén sätter krok på en äventyrare! Slå attack med åtta grundtärningar och vapenskada 1 (krosskada). Vid träff faller äventyraren till marken och träskvandrarén slår igen med sex grundtärningar och vapenskada 1 (krosskada).
- 3 **SPARK!** Ett rangligt ben stampar dig i magen! Attack med elva grundtärningar och vapenskada 1.

- 4 **PARALYS!** En äventyrare på **KORT** fångas av träskvandraréns blick och måste klara ett svårt (-2) slag för **GENOMSKÅDA** eller tappa sin nästa korta och långa handling.

- 5 **SVART DIMMA!** Träskvandrarén omges av en mörk dimma som gör honom omöjlig att se. Inte ens hans gissel skiner igenom. Träskvandrarén räknas som att han är i **MÖRKER** (s.109) för äventyrarna, men han själv slåss som vanligt.

- 6 **ANIMERA BEN!** Skelettdelar animeras från vattnet och bildar T3 varelser av olika form och typ. Skeletteten har **STY T3+2, SMI T3+1** och har förmågan **BENRANGEL**. Var kreativ i vad för skelett som skapas och ge dem fler egenskaper (svävar, fem ben, två huvuden, avlång, en boll etc).



TRÄSKVANDRARENS STRIDSGISSEL

SÄGEN

Det sägs att en odöd vandrar i träsket vid byn Älghorn. Att han slogs i krigen innan blodsdimman och att han aldrig slutat slåss, men nu kämpar han mot de odöda i träsket. Han var brutal och sägs ha använt fiendens dödsallar för att skapa sitt stridsgissel! Kanske vandrar han fortfarande de djupa myrarna i träsket. Kanske är det han som håller de odöda på sin plats.

UTSEENDE – Handtaget är gjort av ben från en alv och kedjan är täkt av spetsar av stål som alltid droppar av fukt. Själva klotet är en dödsalle fylld med stål. Skallen lyser som en fackla i mörkrets dis.

EFFEKT – Detta stridsgissel har vapenbonus +2, vapenskada 2, (artefakttärning T8 mot odöda). Detta föremål lyser upp allt på **NÄRA** avstånd som en fackla när den används och odöda är inom kort avstånd. En odöd som bryts av stridsgisslet fördrivs på en ✕.

NACKDEL – Gisslet drar till sig odöda. Efter sömn eller vila kommer den som bär gisslet att känna ett behov av att anfalla och jaga odöda om hon misslyckas med slag mot **GENOMSKÅDA**.

