

*Döden vid  
Bromme Stenar*







# ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER

**KONSTRUKTION, LAYOUT OCH KARTOR**  
**Stefan Wallin**

**OMEDVETEN ASSISTANS**  
**[www.erebaltor.se](http://www.erebaltor.se)**

*“Av samma tyg, som drömmar göras av,  
Vi äro gjorda, och vårt korta liv  
Omfamnas av en sömn.”*

William Shakespeare

# DÖDEN VID BROMME STENAR

Plats: Jarladömet Krakelid (Jorduashur)  
Ledord: Mara, skräck, mord, saltgruva

## Prolog

Likt ett ynkligt russin i en kaka ligger det lilla gruv-samhället Bromme Stenar insprängt bland Kardbergens taggiga och snöskrudade nordmassiv. Byns torftiga samling långhus är belägen i dalgången Valheims Gryt där floden Kräklas rasande bergsforsar övergår i serpentinslumrande gång österut mot Krakelids flackare vidder.

Den vindpinade, karga trakten i sig skulle knappt ens intressera den mest tjockhudade jordukærl då dess magra mull är i det närmaste förbannad i sin ofruktsamhet, den ena vintern är kärvare än den andra och allsköns avskryvårda kreatur stryker omkring bland bergen.

Den enda egentliga orsaken till den lilla bosättnings existens är Jarl Ulf Stupas saltgruva i trakten, där mansfolket arbetar. Eller rättare sagt arbetade. Någonting hemsöker inte bara Bromme Stenars environger utan även bybornas sinnen, hus och härd. En mardrömslik fasa som hotar att slita sönder de bosatta familjernas tunna väv av trygghet. Tal om trolltyg, förbannelser och om hur mörka krafter har störts och väckts ur sin svarta slummer uti gruvans djup har fått allt arbete att upphöra. De normalt stabila arbetshästarna som tidigare dragit vagnarna med den brytna salten återfinns svettlöddriga och skräckslagna på morgnarna och männen som jobbade i gruvan bryts sakta ned fysiskt och psykiskt efter nätter av diaboliska mardrömmar. En mara har anlant till Bromme Stenar och snart övergår den nattliga terrorn i ond, bråd död.

## Hur allt började

Allt började med ett mord. Gyda Harvaldsdottir var den vackraste ungmön i Bromme Stenar men hon kom också att visa sig vara väldigt speciell. Hennes far, smeden Harvald Yskilsson, hade inte hjärta nog att stilla hennes tunga och lät henne hållas när hon extatiskt berättade om hur hon kunde tyda fåglarnas sång, höra bäckarnas lågmälda mummel och hur hon i sina drömmar jagade tillsammans med bergens vargar. Han hade förlorat sin hustru Alsa i barnsäng så Gyda var allt han hade kvar och han älskade dottern över allt annat.

Ryktena om dotterns alltmer sällsamma upplevelser, syner och säregna uppträdande började snart florerar i den lilla byn utan att smeden kunde göra

någonting åt det hela. Kvinnfolket började undvika Gyda som pesten och elakartade rykten spreds likt löpeld. Männen i byn drogs dock till henne på de mest märkliga vis. Gyda mötte dock alltid deras tafatta närmanden med osedvanlig kyla och förklarade att hon var vigd åt vildmarkens gudom, vænirn Outar. Hennes prat om ett äktenskap med Outar gjorde att alla började frukta henne och föranledde ett intensivt blotande i bergsbyn. Hennes egen far visste knappt hur han skulle te sig till allt.

Ulf Stupas bryte, Okvid Långe, en högt uppsatt träl i jarlens tjänst med ansvar för gruvdriften i området började också frukta Gyda. Men av helt andra orsaker. Smedsdottern hade efter en rad visioner börjat protestera högljutt och frenetiskt mot gruvdriften i området och menade att de hade fogat ett tillräckligt djupt sår i berget. Att gräva djupare skulle bara vara tecken på människans girighet och skulle vredga de högre makterna och bergens andeväsen. Gruvarbetarna började bli väldigt oroliga, vilket inverkade på deras arbetsmoral. Gruvdriften började bli lidande.

Okvid Långe var fullt medveten om att jarlen inte skulle acceptera ett misslyckande. Hans tillvaro som jarlens bryte var betydligt drägligare än hans tidigare år i trälldom. Okvid hade lyckats vinna sin herres gunst genom sitt anletes svett och sitt blod och var inte beredd att förlora allt han kämpat sig till, speciellt inte på någon trollkonas rabiata och vidskepliga utbrott. Han bestämde sig för att sätta stopp för henne.

En kall vinterdag efter att Gyda begett sig iväg mot saltgruvan för att "samtala med bergets andar" så stötte hon ihop med Okvid. Han såg sin chans och slog ihjäl henne med en slägga. Senare på kvällen när arbetarna gett sig av så dumpade han hennes livlösa kropp i ett gammalt, översvämmat gruvschakts brådsvarta djup. Gydas spårlösa försvinnande diskuterades friskt bland byborna under någon tid för att sedan ebba ut. De var trots allt rätt glada att hon försvann. Troligtvis hade gudinnan Norna straffat hennes förmåtenhet.

Hennes far Harvald tog naturligtvis inte allt lika lättvindigt och utom sig av sorg har han nu vigt sitt liv till att försöka blidka gudarna med blot och febrilt sökande efter dottern.

Den mördade Gyda har när äventyret börjar, återuppstått som en mara fyra dagar efter sin död. Kanske är det på hennes brutala döds skull eller rentutav genom högre maktens försorg. I hiskelig marskepnad kommer hon att ta ut sin nattsvarta vrede, skapad och förvrängd av minnesresterna av det brutala dödsögonblicket. En hämnd som kommer att drabba byborna som försköt henne och smädade hennes visioner. Sist men inte minst så kommer hon att utgjuta sin bitterhet och hämnd på mannen som mördade henne.

Redan efter fyra dagar så upptäcker byborna hur deras få arbetshästar är slutkörda, vettskrämda och



löddrande av svett. Detta pågår under en rad nätter och byborna är villrådiga. Därefter börjar några av gruvarbetarna i byn drabbas av blodisande mar-drömmar. Detta fortgår under mer än två veckors tid, med ett nytt offer för marans drömsändning varje natt. Efter denna tid så börjar maran koncentrera sig på att terrorisera Okvid. Det är ungefär vid denna tidpunkt RPna kommer in i bilden.

## Rollpersonernas entré

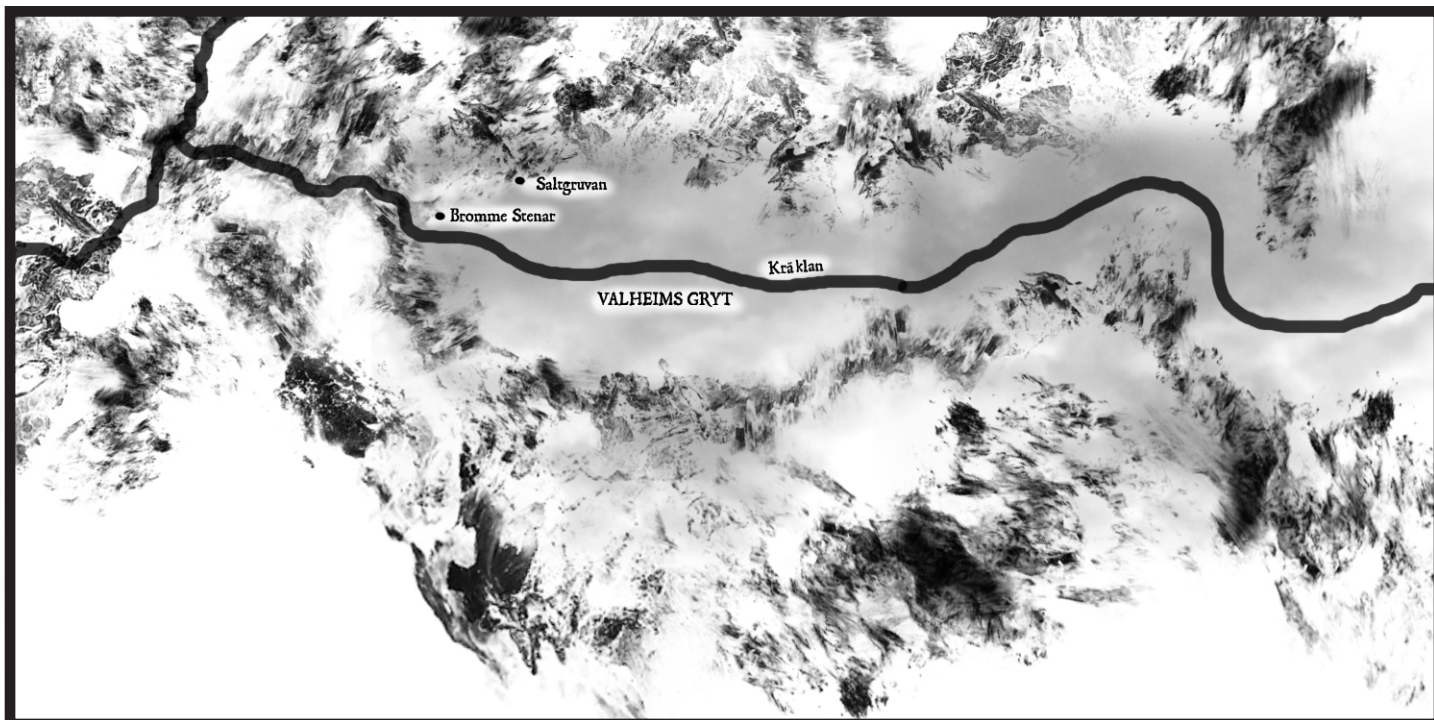
Vad har RPna för incitament för att bege sig till en bergshåla som Bromme Stenar mitt under den smällkalla vintern? Om de har lyckats skapa sitt ett namn under sina tidigare äventyr så är en möjlig variant att de anlitas av Jarl Ulf Stupa eller någon representant för denne som har nåtts av ryktena om hur gruvdriften har störts i Kardbergen. Salttransporterna från Bromme Stenar har upphört. Jarlen kräver att RPna tar reda på varför och att de åtgärdar problemet. Naturligtvis blir de rikligt belönade

om de är framgångsrika.

Om de är infödda jordukærlar så kanske de rentutav är i jarlens sold sedan länge. De kanske tjänstgör i hans hird. Jarlen utser då en mindre skara för att få gruvdriften på fötter igen. Är de lojala hirdmän så kan nog inte RPna räkna med mer än sin vanliga lön.

Ytterligare en variant kan vara att de befinner sig i bergstrakterna (kanske på skattjakt, kartografi - eller prospekteringsexpedition eller för att jaga någon sägensomspunnen best?) när de stöter ihop med Gydas far Harvald som söker efter sin dotter, mannen är nu nästintill galen utav sorg. Sanna hjältar hörsammar troligtvis sitt kall och lovar att hjälpa mannen finna dottern. Allt av värde Harvald äger är de verktyg han använt i sitt smidesarbete. Ett städ någon? Nya hästskor? Naturligtvis kräver inte sanna hjältar betalt.

Det är helt upp till dig som SL att hitta en passande anledning för att RPna ska bege sig till Bromme Stenar och hur de kommer dit.



## BROMME STENAR

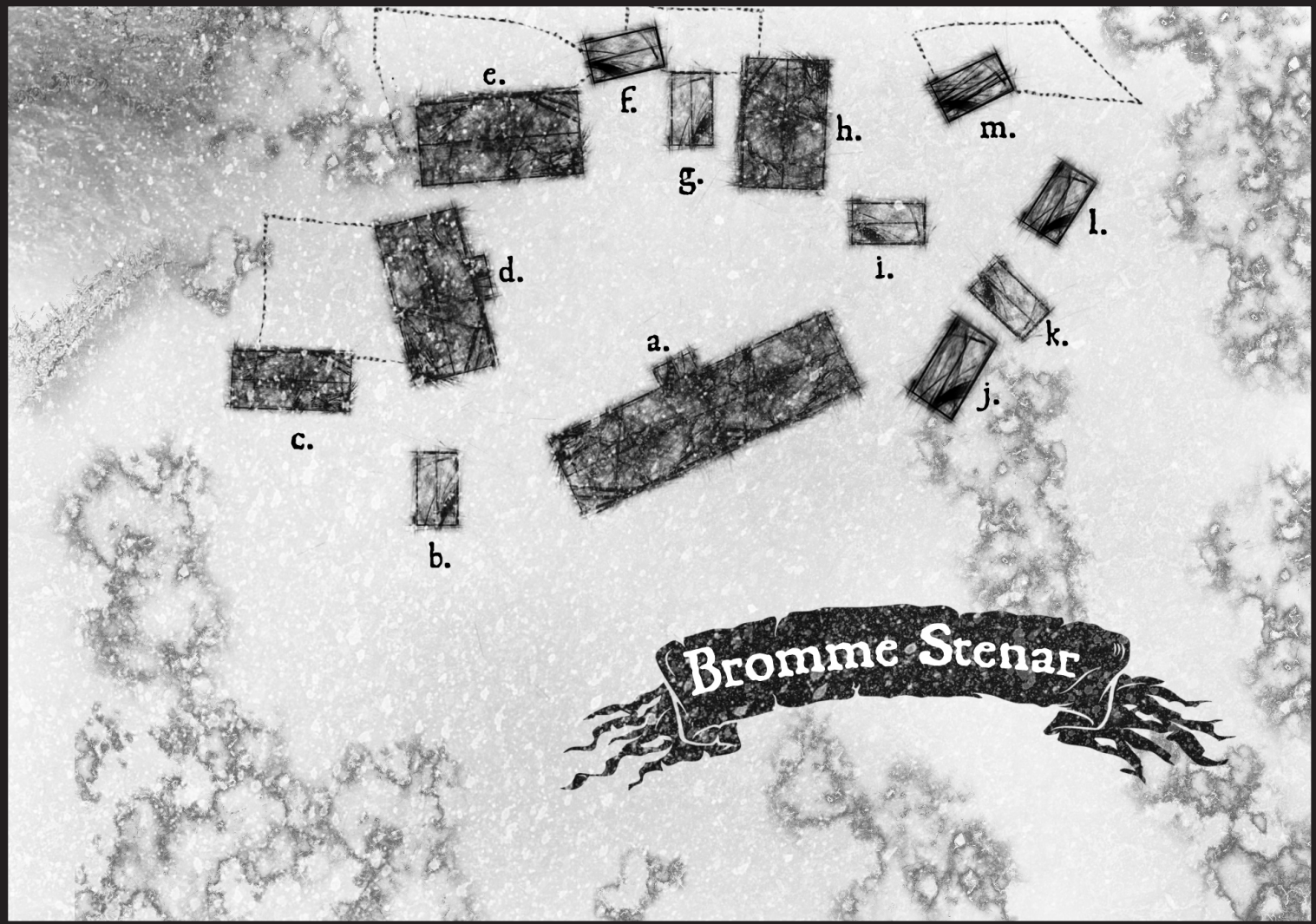
Den lilla gruvbyn ligger i norra delen av en dal som, så långt mannaminne sträcker sig tillbaka i tiden, har kallats Valheims Gryt. Enligt legenderna föddes ronsjotnen (jätten) Valheim här, närd av bergens rötter, i en tid när gudarna själva var unga. När jätten vuxit till en så gigantisk storlek att bergen inte kunde hålla honom så drog han helt enkelt av sig sitt täcke av stenig mark för att bege sig ut på vandring i världen och sålunda skapades dalsänkan.

Bromme Stenar är inte mycket mer än en oansenlig skara långhus med lerklinade väggar och torvtak. De flesta männen i byn är normalt sett upptagna med att arbeta i jarlens saltgruva, medan kvinnfolket sköter ungarna och kreaturen. 84 tappra själar

härddar ut i det hårda bergslivet. De få bördiga delarna i närheten av byn har odlats upp så gott det går och kvinnorna plockar svamp och bär när det är säsong, men jakt, boskapsskötsel och sporadiskt fiske är vad byborna i huvudsak livnär sig på. Det finns gott om småvilt i trakterna vilket de yngre sönerna snarar och ibland faller männen i byn större vilt tillsammans. Under månaderna då lax och havsöring leker i Kräklas vatten så samlas alla i hela byn, gammal som ung, för fiskafänge och arbetet i gruvan upphör under en kortare tid. Merparten av fångsten saltas för att dryga ut kosten under de bitra vintermånaderna.

Flera av invånarna i Bromme Stenar är trälar i jarlens tjänst. Även om tillvaron är hård så åtnjuter de en känsla av frihet bland bergen, något som trä-





larna i Krakeborg inte kommer i närheten av. Dessutom befinner de sig i ett landskap som inte direkt uppmanar till flykt. Längre västerut finns den svartfolksinfesterade, hotfulla Kardskogen och Kardbergens kalla famn ger inte heller den pardon åt dåligt utrustade trälarna på flyende fot.

Vissa i byn är dock fria män (och kvinnor) som får en viss naturaersättning för att utföra vad som kan liknas vid dagsverken i gruvan. Smör, salt och kryddor, spannmål och andra varor är kanske torftig betalning i djärva äventyrarens ögon, men är livsviktiga för invånarna i Bromme Stenar. Dessa varor och en snålt tilltagen del för trälarna får de när de med jämna mellanrum fraktat den brytna salten med vagnar till ett av de större gruvcentrum jarlen förfogar över, drygt fem dagsmarcher österut.

### Ankomsten till byn

*"När ni äntligen siktar den lilla gruvbyn Bromme Stenar efter åtskilliga dagars färd så har det redan börjat att skymma. Snöflingorna virvlar upp-  
bjudna till dans av dalgångens bistert tjutande kastvindar. Röken från invånarnas värmande bränsor ringlar ut genom de snötäckta takens vindögon för att skingras och skäras sönder våldsamt av den kraftfulla blåsten. De senaste dagarnas snöfall har sinkat er färd genom Kardbergen och*

*förvandlat alltsammans till ett kallt och blött litet helvete. Snön och vindarnas piskande kyla kunde lika gärna varit hämtade från Niflhems bleka och isiga vidder. Men nu ser ni framemot att få värma era fötter och torka era genomsura kläder vid en sprakande eld. Ni hör hundars skall inifrån långhusens hägn när ni med bestämda steg närmar er, pulsan genom snö och skare."*

När RPna kommer fram till det största långhuset på kartan (a) så öppnas dörren och Okvid Långe bemöter dem med misstänksam blick, yxan i hand och med en stor, raggig byracka morrande vid sin sida. När han förstår att de inte har onda avsikter ber han dem stiga in.

Väl inne i det stora långhuset sörjer de bosatta för att RPna kan värma sig vid elden, börja torka sina blöta paltor och få sig lite till livs. En skål välling med en strimma saltat fläsk och en sup är allt vad husfolket kan bjuda på. När de klargjort varför de är i trakterna så berättar Okvid sin historia om vad som hänt i Bromme Stenar:

*"Mitt namn är Okvid Långe och jag är Jarl Ulf Stupas bryte här i Bromme Stenar. Det är jag som leder arbetet vid traktens saltgruva. Mystiska ting har försigått i trakten den senaste tiden och männen i byn vägrar nu att arbeta i gruvan. Och det är inte bara gruvan som verkar skrämja folk. Någoting verkar hemsöka vår by också. Djuren*



är vettskrämda och flera män i byn säger att de har hemsökts av ondskan själv under nätterna. Vuxna, starka karlar har vaknat upp och snyftat som spädbarn i nattamörkret, efter att ha känt hur någonting försökt kväva dem i deras bäddar. Jag vet inte vad jag ska tro. De har blotat för att blidka gudarna, men utan resultat verkar det som. Många pratar om att det rör sig om svartkonster eller en förbannelse, men jag har aldrig varit vidskeplig av mig. Allt jag vet är att gruvdriften blir lidande, och det är jag som har fått jarlens förtroende att sköta allt.”

Om RPna är i byn för att hjälpa fadern Harvald att hitta sin dotter, så är det tänkbart att Okvid nämner något om hur underlig Gyda Halvardsdottir var, hennes häxerier, konstiga syner och hur hon försvann utan spår, enligt byborna troligtvis straffad av gudarna själva. Okvid kommer inte att föra den försvunne Gyda på tal överhuvudtaget om RPna är anlätade av jarlen.

Okvid förklarar att de är välkomna att bo i hans hus över natten (och längre om de vill hjälpa byn). Nedan följer en kort översikt över Bromme Stenar, samt vad dess invånare kan berätta för undersökande rollpersoner.

#### **a. Okvid Långes hus**

Se ovan samt Persongalleriet. Okvids familj (fru, två yngre söner och tre äldre döttrar), Okvids stora hund "Rapp" samt fyra buttra kämpar ur jarlens hird bor i byns största långhus. Ena änden av huset upptas av kreatursdelen (med separat ingång) där två arbetshästar, några höns, ett par tamsvin och tre får finns.

#### **b. Askur med familj**

Här bor den frie mannen Askur Alesson, hans familj på fyra (en tonårsdotter, tre äldre söner samt fru) och den trakoriske trälen Balbus. Balbus var ursprungligen en handelsman från Saphyna på väg till Mastika Agga, men har nu varit Askurs träl under nästan två års tid. Han har varit mycket motsträvig när det gäller att lära sig det inhemska språket och kan man inte samtala med honom på kontinental jori, så måste man nöja sig med att gestikulera och peka. Askur och sönerna jobbar normalt sett i gruvan, men trakoriern Balbus har visat sig vara i klenaste laget och brukar ofta få hjälpa till i hemmet.

#### **c. Broke Eskilsson och Lage Finnvidson med familjer**

I detta långhus bor två familjer - Broke med fru, sin gamla mor, en äldre son och en nyfödd flicka och Lage Finnvidson med fru, två tvilling söner i övre tonåren samt en äldre, väldigt ful dotter. Brokes familj har en handfull värphöns och ett par jakthundar medan Lage äger ett par tamsvin. De är fria män.

#### **d. Troste och Alrik Arnorson med familjer**

De två fria bröderna Troste och Alrik bor i detta hus med sina respektive familjer. Fjorton personer in al-

les bor i huset. De bägge bröderna äger dessutom några höns, tre tamsvin och ett tiotal får.

#### **e. Styrmir Sveinson med familj**

I långhuset bor totalt 10 personer, inkluderat Styrmir's gamla föräldrar. Fadern Svein är blind och ganska senil men vägrar låta Styrmir ta över helt. Svein är den som har bott i trakten längst och slog i ungdomsåren upp sina bopålar på platsen, långt innan saltgruvan existerade. Som ung hade han blivit förklarad fredlös efter att ha slagit ihjäl en storbonde i närheten av Krakeborg, men det har han inte nämnt för någon.

#### **f-g. Styrmir Sveinsons fähus & stall**

Familjen är den som har det bäst ställt i byn och de äger några får, höns, en arbetshäst, två kvigor och en dragoxe.

#### **h. Otkel Ketillsson och Ragnar Armstarke med familjer**

Här bor 10 personer totalt. Familjerna har lite höns och tamsvin.

#### **i-l. Jarlens trälar**

Totalt 18 män och fyra kvinnor bor trångbott och fördelade på dessa mindre hus. Kvinnorna bor i hus (i). De flesta kommer österifrån och har varit i träl-dom såpass länge att deras flyktbenägenhet minskat avsevärt. Några är födda som trälar.

#### **m. Smeden Harvald Yskilssons hus och smedja**

När RPna anländer till byn letar smeden efter sin dotter bland bergen och huset står således tomt. Själva smedjan är en öppen konstruktion, i princip bara ett torvtäckt tak på pålar i husets ena ände.

## **Vad de kan berätta**

Alla i byn känner givetvis till vissa delar av bakgrundshistorien med Gydas samtal med naturandar, prat om vänirn Outar och hennes plötsliga försvinnande. Däremot är det inte sagt att de talar om henne öppenlydligt, eftersom många tror att byns hemsökelse har något med smedsdottern att göra. Nedan följer en kort summering av vad RPna kan få höra om de börjar prata lite med byborna om vad som hänt den senaste tiden:

- Smeden Harvald har inte varit hemma sedan hans dotter försvann. Kanske Harvald inte hade rent mjöl i påsen? Eller så kanske Harvald har något med det hemska som drabbat byn eller dotterns försvinnande?
- När en ny ort i saltgruvan påbörjades så började också problemen i byn. Många män i byn har haft ohyggliga mardrömmar och djuren är skrärade. Någonting fasansfullt måste ha väckts i gruvan.
- De nattliga fasorna som drabbat många i byn är på grund av att gudarna har varit missnöjda med blotandet. Allt började när smedens hädiska dotter började att dyrka den onda guden Outar.

Wòdur straffade dottern och han kommer att straffa alla som hänfaller åt vænirdyrkan.

- Vissa av trälarna är troligtvis hedningar som nu använder sina svartkonster för att skada resten av invånarna i Bromme Stenar.
- Jarlen har i sin girighet väckt gudarnas raseri och nu har hela trakten förbannats.
- Om nätterna har ett kacklande, ondskefullt skratt hörts utanför vissas husknutar. Många är övertygade om att det rör sig om ett övernaturligt väsen, en demon som sänts för att terrorisera byn.

Vissa av byborna har ytterligare information som kan intressera RPna:

#### **Broke Eskilsson**

Broke i hus (c) kan berätta om hur han under en natt vaknade av att ett stinkande kvinnolik med stripigt, dyblött hår och döda, svarta ögon satt gränsle över hans bröst och tyngde ned honom med fasansfull styrka, såpass att han inte kunde andas än mindre ropa på hjälp. De andra i huset säger att han hade en mardröm, men han är säker på att han var vaken då allt hände. Kvinnan försvann när hans hundar vaknade upp och började skälla. Sedan dess sover han alltid med yxan nära till hands och med två järnspikar under tagelmadrassen som skydd mot demonkvinnans häxkonster. Många andra män i byn har upplevt liknande kvävande drömmar den senaste tiden.

#### **Arfast Styrmirsson**

Styrmir Sveinsons yngste son, en 11-årig rödhårig spjuver, hade varit ute en kväll för att utfodra familjens höns när han tyckte sig vara iakttagen av något som gömde sig i fähusmörkret. Han blev rädd, men sa ingenting förrän familjen nästföljande morgon upptäckte att djuren var ordentligt skrärade. Deras häst Aslak var alldeles täckt av löddrande svett och var så illa därän att de nästan började tro att de var tvungna att slakta den. Hästen repade sig dock ganska snabbt, men Arfast går aldrig ut om kvällarna längre.

#### **Trälen Brand**

Brand som bor i hus (l) kan berätta hur han hade haft svårt att sova en natt, speciellt med tanke på allt som hänt i byn. Han var den ende som låg vaken och hade då hört att något tungt hade befunnit sig uppe på hustaket, men vågade inte undersöka saken förrän gryningen därpå. Till sin stora förvåning såg han spår av nakna kvinnofötter över hela det snötäckta taket och runt huset. Han är övertygad om att de döda går igen och att det är den vandöda skepnaden av trälkvinnan Morga som drunknade i våras. De kunde dock inte hitta hennes kropp och ge henne en riktig begravning. Brand slog genast en järnspik i varenda fotspår han kunde hitta som skydd mot Morgas vålnad. Han har även strött salt runt hela huset så att det ska vara fredat. De vandöda kan inte korsa saltet, menar Brand.

## **Okvids hemsökelse**

### **Natt 1**

Den andra natten efter att RPna anlant till Bromme Stenar, så börjar maran att ansätta Okvid Långe med sin drömsändning. Om RPna sover i långhuset väcks de och resten i huset plötsligt av Okvids skräckslagna skrik. Han har vaknat i panik efter en blodisande mardröm och rusar vrålände upp ur sin bädd för att hämta sin yxa. När han inser att allt var en ryslig dröm lugnar han ned sig något, men är märkbart skrädd och vägrar gå till sängs under resten av natten, sittande vid elden med yxan redo. Faktum är att ingen i hans familj eller de inneboende hirdmännen får en blund. De har alla blivit nervösa av nattens händelse. Okvid vägrar att prata om vad exakt det var han drömde om. Under hela nästa dag är Okvid trött och väldigt irriterad.

### **Natt 2**

Nästföljande natt så drabbas han av fasansfulla mardrömmar igen. Om RPna sover vaknar de upp av att Okvid med ett blodisande skrik kastar sin yxa mot ett av långhusets mörka hörn. Yxan susar genom luften och naglas våldsamt fast i väggen strax över huvudet på en av RPna. Okvid har fortfarande befunnit sig i drömstadiet när han kastade yxan men vaknar sedan upp och ber skamset om ursäkt. Skulle det bli bråk kommer männen ur jarlens hird att ingripa. Okvid är kallsvettig av skräck och spenderar nästkommande dag med att be till högre makter.

### **Natt 3**

Denna natt så sover ingen i långhuset. Någon gång under vargtimmen (03.00-05.00) så händer något fruktansvärt. Okvids fru, Gudrun, attackeras av maran! Den odöda Gyda slår ner sina fruktansvärda klor genom husets torvtäckta tak och lyckas klösande få tag på hennes hår och huvud, för att sedan helt sonika slita upp Gudrun genom taket med sin enorma styrka. Uppe på taket så anfaller maran Gudrun och sargar henne svårt med sina klor. Allmän panik utbryter naturligtvis under den chockerande attacken och marans skräckinjagande kacklande gör att alla inom 30 meters avstånd måste slå ett slag på Skräcktabellen med modifikationen +5.

Två av männen ur jarlens hird fattar mod och rusar ut för att möta skräckkällan med dragna yxor. De hinner knappt upp på taket förrän maran slår till mot dem i vintermörkret och bryter deras nackar som torra kvistar. Männens livlösa och sargade kroppar kastas ned vid dörröppningen och maran lämnar platsen.

Naturligtvis kan det hända att RPna är modiga hjältar och att de slår följe med krigarna ut för att möta fasan. Maran har en klar fördel med sin styrka, smidighet och mörkersyn men söker undvika att attackera RPna detta första möte. Naturligtvis kommer hon dock inte låta RPna stoppa henne. Skulle maran dö, så kommer hon dock att återuppstå igen



(se Persongalleriet). Maran skyndar iväg till gruvan efter nattens attack och Okvid får hjälp att föra ned sin svårt blödande fru från taket. Hon har fått 5 KP i skada i högra armen och 7 KP i skada i bröstkorget, förutom marans gift (STY 10) som nu måste övervinna med kvinnans FYS (12). Skulle giftet verka fullt ut kommer Gudrun att dö för att återuppstå som en mara fyra dygn senare, om kroppen inte bränns. Blir det en alldeles för övermäktig uppgift för RPna att bekämpa två maror, kan du som SL alltid nonchalera margiftet och bara låta Okvids fru bli svårt sargad och sedan sängliggande med feber etc. Okvid kommer dock att försöka spåra varelsen nästföljande dag för att utkräva hämnd oavsett om Gudrun överlever eller inte (se nedan).

## Okvids död

Nästkommande dag så kommer Okvid Långe att försöka spåra det väsen som attackerade hans fru under natten. Dog frun kommer han att delta vid förberedelserna inför hennes och hirdmännens begravning för att sedan ta sin yxa och sin hund och sätta av i jakten på maran. Om någon erbjuder sin hjälp kommer han att vägra och muttra bistert att det är något han "måste göra ensam". Ju längre han lyckas följa spåren av nakna kvinnofötter i snön, desto säkrare blir han på vem maran ursprungligen var. När han står utanför gruvan så vet han att maran en gång var smedsdottern Gyda som han mördade.

Det kan hända att RPna försöker följa efter Okvid på behörigt avstånd under hans färd till gruvan. De kan lägga märke till hur han väl där tänder en fackla, basunerar ut Gydas namn och att han är där för att skicka tillbaka henne till det helvetshål hon kröp upp ur. Han släpper sedan lös sin stora hund som skällande rusar in i gruvgången (nummer 1 på kartan över gruvan). Okvid greppar sedan yxan hårt och stegar in i gruvans djup, för att aldrig mer se dagens ljus.

## Ned i gruvan!

Oavsett om rollpersonerna följt efter Okvid eller inte så kommer han att dödas av maran nere i gruvans mörker. Har de inte följt efter honom, så kan t ex hans hund "Rapp" återvända ensam och gnyende runt eftermiddagen (Okvid har då varit död i flera timmar). RPna är då tvungna att, med lämpligt antal slag i färdigheten SPÅRA, följa Okvids färd genom snön mot saltgruvan.

Har RPna följt efter Okvid Långe så kan de plötsligt höra hans fasansfulla dödsrop eka genom gruvgångarna när de befinner sig vid saltgruvans rand. De kommer senare troligtvis att hitta Okvids kropp (se gruvbeskrivningen).

Det finns inga tända facklor eller oljelyktor i gruvan när inga arbetare finns på plats, så hela gruvan

badar i kompakt mörker. Dagtid så når visst solljus delar av gruvan via de två vertikala schakten (s k *sänken*, 2 & 3 på kartan). Dessa sänken skapades tidigare än ingången via bergssidan och började som dagbrott (*stötter*).

Många av orterna i gruvan är inte mer än metern höga (runt 1,5-2 meter i bredd), och försedda med stötter av trä och innertak av stockvirke (s k *bockorter*), vilket ytterligare bidrar till en klaustrofobisk miljö. Enkla trästegar, som nu på vintern kan vara blöta och hala, t o m istäckta, förbinder olika nivåer. I sitt arbete har gruvarbetarna, klädda i enkla yllekläder och läderskor, använt sig av hackor och tillmakningsmetoden (där eld används för att spräcka berget). Det brytna bergssaltet har sedan kånkats till ytan med hjälp av ladderyggsäckar eller firats upp via tunnor i schakten.

Som SL kan du påpeka att vissa gruvgångar inte ser helt säkra ut och om någon RP skulle vara dvärg kan du poängtera hur amatörmässigt allt har stötats. Rasrisken är överhängande och luften är stagnerad och dålig. Ventilation och säkerhet har inte varit mottot för gruvdriften. Nedan följer en kort beskrivning av de på kartan markerade platserna i saltgruvan.

### 1. Gruvingången

Vid den sydligt belägna gruvvingången kan man hitta några facklor, ryggsäckar av läder som använts för saltfrakt samt verktyg som hackor och spett. Här är den genomsnittliga takhöjden högre än i orterna i gruvan (runt 2 m som lägst) och man kan därmed stå raklång utan problem. Taket stöds med stötter av trä.

### 2. Södra schaktet (sänket)

Schaktet är lite över 20 meter djupt. En ansamling istäckta och slippriga trästegar leder etappvis ned till schaktets botten, och innebär en mödosam och riskfylld klättring. En hästvinda/hästvandring med tillhörande block och taljor vid schaktets mynning används för att föra upp tunnor med den brytna salten. Tunnan dras upp med tvinnade läderrep av oxhud.

### 3. Norra schaktet (sänket)

Det norra gruvschaktet är dubbelt så djupt som det södra och även där finns en hästvinda, block och taljor. Även här är stegetapperna hala och förrädiska.

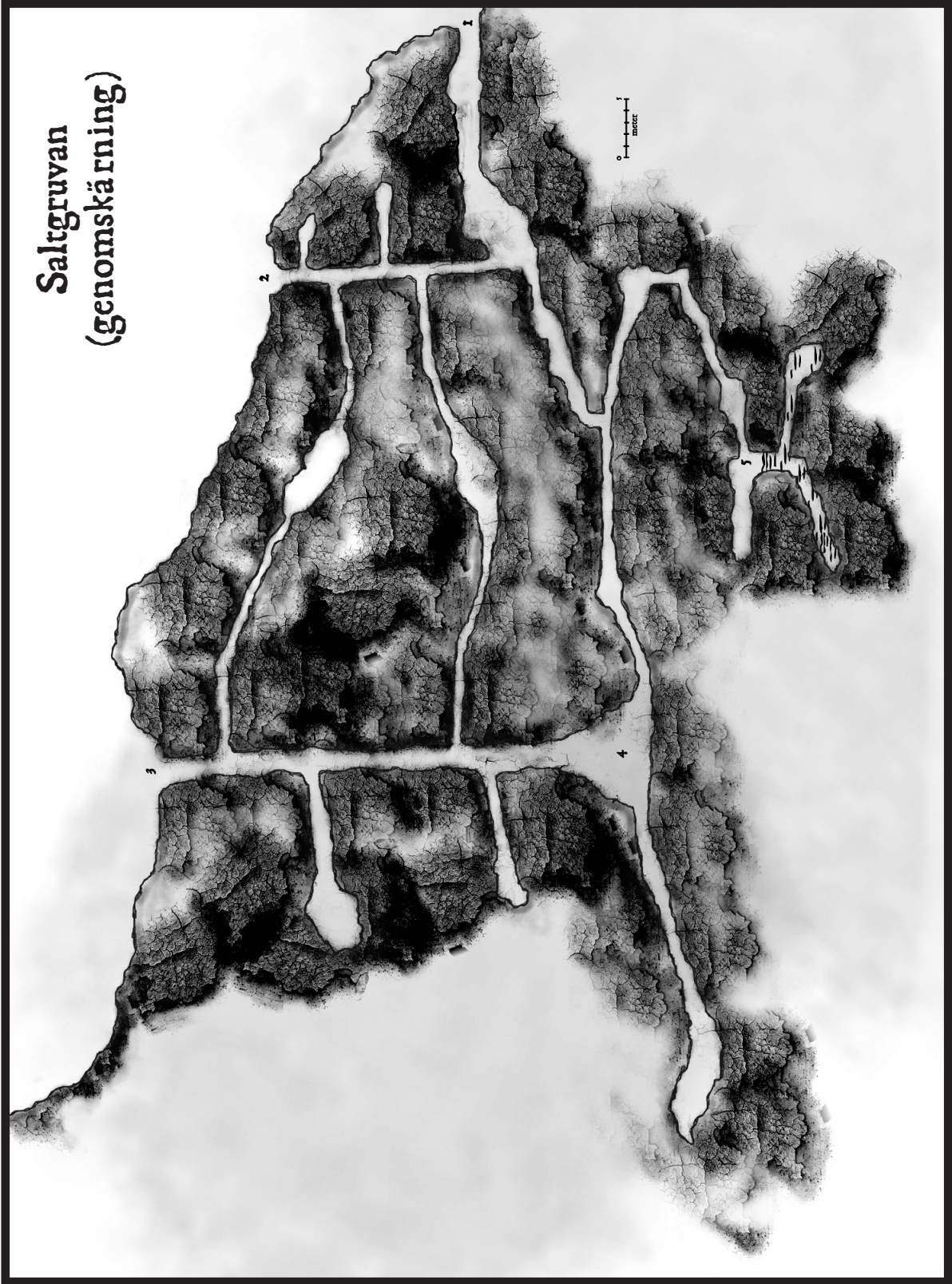
### 4. Gruvrum

Två orter och det norra schaktet mynnar ut i detta större gruvrum som stötts upp här och där av stockvirke. Dess golv är väldigt slipprigt och stora vattenpölar finns här och där. Det är här RPna påträffar Okvid Långes döda kropp, söndersliten av maran. Hade de följt efter Okvid in i saltgruvan så återfinns också hans raggiga hund här, liggande vid sin husbondes bröst. Hunden är väldigt skärrad, men är annars helt oskadd.

### 5. Det översvämmade schaktet



# Saltgruvan (genomskärning)





Grundvatten har sipprat in och översvämmat schaktet och saltgruvans två djupaste orter. Det var här som Okvid Långe dumpade den mördade Gydas kropp. Vattnet är mycket kallt och en person skulle snabbt kylas ned om denne föll i.

## Slutstrid x 3?

Maran befinner sig i den mörka gruvan under dagtid och kommer att slå till hårt och skoningslöst mot eventuella inkräktare. Gyda i marskepnad är dock ingen ointelligent best, utan använder sina krafter och förmågor till det yttersta. Hon kommer att försöka slå ut den eller de rollpersoner som bär någon form av ljuskälla först, så att hennes ypperliga mörkersyn ger henne övertaget. Sedan kommer maran att ägna sig åt en katt-och-råtta-lek i gruvans djup.

Betänk också att de trånga gruvorterna kan försvåra eller förhindra användningen av vapen som kräver större utrymmen som t ex vissa tvåhandsvapen och kättingvapen. Därutöver tillkommer modifieringar på att slåss i fackelsken eller mörker. Exakt hur mycket svårare all strid är nere i gruvan är det du, SL, som bestämmer.

En sak som troligtvis skiljer maran från andra monster och dylikt som RPna kan tänkas ha stött på är att maran kan återuppstå ytterligare två gånger, efter att ha blivit dräpt första gången (i enlighet med Monsterboken II). Den tredje gången förblir maran död. Detta är något som troligtvis kommer som en mycket obehaglig överraskning när RPna firar sin triumf väl tillbaka i Bromme Stenar. Varför inte låta maran slå till när en av RPna onyktert går ut ur långhuset för att urinera? Den nattliga terrorn återkommer och RPna måste återigen kämpa på liv och död med maran.

## Epilog

Efter att maran dräpts trenne gånger, så är Bromme Stenar äntligen fri från de nattliga ansättningarna. Livet kan återgå till det normala. Om någon av krigarna ur Jarl Ulf Stupas hird har överlevt så kommer denne att axla det temporära ansvaret över gruvdriften tills det att jarlen utsett en ersättare till Okvid Långe. Kanske skulle detta kunna bli en del av RPnas belöning, förutom eventuella HP (ett riktvärde kan vara runt 10-15 HP för maran)? Naturligtvis skulle inte sanna hjältar kunna härda ut i en håla som Bromme Stenar, men det kanske finns RP/spelare med grisodlartendenser som skulle bli fullkomligt överlyckliga över att basa i en saltgruva? Vem vet?

## Persongalleri

### TYPISK BYBO/TRÄL

STY	13	SMI	9	KAR	9
STO	13	INT	11	KP	13
FYS	12	PSY	12	SB	0

Förflyttning: L10

Färdigheter: Slagsmål 9, Dolk 9, 1 närstridsvapen 10 och Sköld 9 alternativt Kortbåge 10, Geologi B1, Jaga 12, Fiska 10, Spåra 10, Hantera fällor 11, 1 Hantverk B2, Överlevnad (berg) 10, Hoppa 10, Klättra 10, Första hjälpen 8, Upptäcka fara 9, Orientering 10

Utrustning: varierar, men är oftast av det enklare slaget. Inga bybor med astrolabier, alltså.

### MÄNNEN UR JARLENS HIRD

Utseende: Stora, starka och ärrade krigare med flätade skägg.

Personlighet: De är alla buttra, bistra och fåordiga. De är duktiga på att slåss och supa, men är tämligen enkelspåriga och humorfria.

Övrigt: De fyra hirdmännen har mer eller mindre straffkommenderats till hålan Bromme Stenar för att hålla koll på trälarna och för att bistå Okvid Långe. De låter gärna sin ilska och frustration gå ut över svagare individer när tillfälle ges.

Rollspelstips: "Flytta på dig, träl! Jag sa, flytta på dig, ditt ök!"

STY	15	SMI	11	KAR	10
STO	14	INT	11	KP	14
FYS	13	PSY	13	SB	+1

Förflyttning: L10

Färdigheter: Slagsmål 12, Dra vapen 12, Dolk 10, Stridsyxa 14 eller kortspjut 14 och stor rundsköld 14 alternativt Skäggyxa 15, Avväpna 11, Hoppa 10, Klättra 10, Första hjälpen 9, Upptäcka fara 12, Övertala 12, Härskri 9, Sjökunnsighet 13

Utrustning: vapen, Thörmhjälms med ringbryngehäng samt en kortärmad ringbrynjeskjorta.

### OKVID LÅNGE

Utseende: Okvid Långe är senigt gänglig och rör sig ryckigt och nervöst där han stegar fram likt någon stor fågel. Han är 48 år, svartmuskig med gles skäggväxt och flottslickad pottfrissa. Djupt liggande, kastanjefärgade grisögon plirar illmarigt mot allt och alla.

Personlighet: Okvid Långe är i mångt och mycket en idiot. Åtminstone när det gäller praktiska ting. Han är egentligen fel man för att sköta saltgruvans drift, men är såpass duktig på att ge sken av att kunna saker och att övertyga folk, att jarlen gjorde misstaget att utse honom till bryte.

Han är dock van sedan barnsben att kämpa med näbbar och klor för att behålla sina få vinningar i livet och det var en av orsakerna till att han mördade Gyda Harvaldsdottir. Okvid är överlag en samvetslös



person så det var inte en gigantisk vånda att dräpa den unga kvinnan.

**Övrigt:** Okvid är ursprungligen från Klomellien och bryter ganska kraftigt på hamuriska, trots att han spenderat mer än halva livet som träl i Jorduashur.

De övriga i hans familj är dock födda i träldom, även hans fru, Gudrun. Okvid älskar dock sin ragggiga gamla byracka, Rapp, över allt annat.

**Rollspelstips:** Kisa med ögonen och betrakta omgivningen med misstänksamhet. Le aldrig. Gnäll om vädret och låtsas vara mer intresserad av den imaginära hunden än spelarna. Se dig som förmer än de andra trälarna. Du har trots allt blivit utsedd av jarlen personligen.

STY	12	SMI	13	KAR	9
STO	16	INT	9	KP	14
FYS	12	PSY	13	SB	+1

**Förflyttning:** L11

**Färdigheter:** Dolk 10, Handyxa 11, Kastyxa 11, Hoppa 11, Klättra 12, Upptäcka fara 12, Övertala 13, Allmänkunskap 12, Geologi B1, Gruvdrift B1, Köpslå 12, Bluffa 15, Anfall bakifrån 10, Värdera 12, Administration 9, Smyga osedd 12, Spåra 10, Hantera fällor 7, Fiska 8, Köra vagn 10, Räkning B1

**Utrustning:** yxa, ragggig byracka

### MARAN (GYDA HARVALDSDOTTIR)

**Utseende:** Den en gång så undersköna Gyda Harvaldsdottir har i marskepnad förvridits något fruktansvärt. Hennes kropp är numera mager, knotig och kolsvart och hennes döda ögon lyser blått likt spökeldar. Det svarta, stripiga håret hänger ned och täcker marans vämjeliga anlete likt en dyblöt slöja. Gydas naglar har omformats till svarta, rovfågelsliknande klor och hennes röst är nu ett hest, kackelkraxande skratt fyllt av ondska.

**Personlighet:** Som mara är Gyda endast besatt av tanken på att utkräva sin hämnd mot alla i Bromme Stenar. Hennes sinne är såpass förvridet av ondska att hon t o m skulle kunna skada sin far, smeden.

**Förmågor:** Förutom förmågan att köra slut på hästar i marritt (se Monsterboken 2/Drakar&Demoner Monster, bok III) så kan hon sända ut mardrömmar till män (räckvidd 100 meter, ett försök per natt). Genom att övervinna offrets PSY med sin egen så får maran denne att drömma våldsamma mardrömmar hela natten. Offret har inte fått någon vila överhuvudtaget under natten och har +5 på alla slag på Skräcktabellen ända tills han får sova ostört en natt.

Marans klor är täckta med ett gift (STY 10) som kan få en annan kvinna att bli mara om hon blir klöst och giftet övervinner kvinnans FYS. Om detta inträffar så dör kvinnan, för att återuppstå som mara fyra dygn senare (om inte liket bränns). Klarar kvinnan giftattacken får hon endast 5 KP i skada (denna skada gäller även män).

**Rollspelstips:** Kraxa hest och elakt. Klös i luften

mot spelarna.

STY	42	SMI	23	KAR	1
STO	13	INT	14	KP	28
FYS	0	PSY	32	SB	+1T10

**Förflyttning:** L12

**Förmågor:** Se ovan, samt Skräckslå 0/5 (högre värdet är genom hennes skratt). Dessutom kan maror återuppstå ytterligare två gånger efter sin första död (Se Monsterboken 2).

**Naturligt skydd:** 1 poäng hud

**Färdigheter:** 2 Klor (1T6+gift) 14, 1 Bett (1T6, halv SB) 10, Slagsmål 13, Finna dolda ting 12, Gömma sig 13, Smyga 20, Smyga osedd 17, Hoppa 15, Klättra 15, Upptäcka fara 22, Botanik 13, Första hjälpen 13, Hantera fällor 10, Läkekunst 12, Orientering 10, Zoologi 12, Sjunga 14, Spela trumma 12, Shamanism 14 (De kursiverade färdigheterna är sådana Gyda hade bättre användning för innan hon blev odöd)