

Uppvaknandets tid av Martin Larsson och Tomas Larsson

Förord

En utforskare dör en mystisk död och när rollpersonerna börjar gräva i orsaken finner de ett gammalt pergament där en gåtfull vers finns nedtecknad. Versen beskriver vägen till en sedan länge bortglömd dal belägen högt upp i Khazimbergens mäktiga massiv. Rollpersonerna lyckas med mycken möda ta sig till denna dal, och upptäcker där ett folk som sedan urminnes tider levt och arbetat under sina tyranniska härskare, utan att känna till sin rätt till frihet.

Tiden för Uppvaknandets ceremoni närmar sig, ritualen som dalens härskare använder för att behålla sin makt över folket. Skall rollpersonerna lyckas stjäla Uppvaknandets kristall, kärnan i ceremonin, och på så vis häva förbannelsen och störta diktatorn?

Det här äventyret kan till en början verka väldigt styrt, men det är nödvändigt för att kunna förmedla den känsla som egentligen är äventyrets syfte. Det finns ett flertal på förhand mycket bestämda händelser -- se bara på slutstriden -- men dessa ger spelledaren ypperliga möjligheter att utöva sann berättarkonst.

Lómerna

Lómerna är det människosläkte som lever i dalen där äventyret utspelar sig.

Historia

Lómernas historia måste berättas i två versioner. Dels den sanna och dels den som nu lever kvar i folkets tradition (se Kommentarer nedan). Början är densamma för de två berättelserna, men sedan skiljer de sig åt.

Början på historien

Längre bodde lómerna i den urgamla dalgången i södra Khazimbergen och levde där ett fridsamt liv. På den tiden ledde flera pass ut ur dalen, men de flesta omintesgjordes under tidens lopp och lómerna började leva ett alltmer instängt liv, med knappt någon kontakt utifrån.

Den sanna historien

Den mäktige magikern Halladan var på vandring genom Khazimbergen, och upptäckte en dal, genomsyrad av magiska platser och kraftlinjer. Han insåg hur otroligt stark han kunde bli om han lyckades tämja dalens krafter. Men i dalen levde ett folk som kallade sig själva lómer. Halladan tänkte först driva bort dem, men insåg sedan att han istället kunde utnyttja detta folk för sina egna syften.

Så i hemlighet nedkallade Halladan med hjälp av sin trolldom en förbannelse över lómerna, en sjukdom som var stark nog att utrota dem. Men istället för att låta epidemin göra sin fulla verkan helade han alla sjuka, detta för att få folkets fulla stöd.

Detta mycket vidskepliga folk utropade Halladan till sin ledare, eftersom de trodde att han var en av Hjältarna som kommit för att rädda dem ur deras stora nöd. Halladan lät anlägga tempel och lundar som skulle hjälpa honom att tämja dalens enorma krafter. Lómerna arbetade villigt för honom i tron att de var skyldiga honom detta, som tack för att han räddat hela folket från förintelse.

Myten

Så drabbades hela lómernas stam av en epidemi som spred sig i rask takt och smittade både folk och få. Då kom det sig att Halladan, som var en av de forna hjältarna, var på vandring förbi dalen. Och när han såg vad som hänt folket botade han dem alla med sin trollkonst.

Människorna i dalen ville inget hellre än att utropa Halladan till sin ledare. Först ville han inte gå med på detta anbud, men till slut lät han sig övertalas. Lómerna insåg hur oändligt mycket de var skyldiga Halladan, och började bygga stora tempel till sin härskares ära. Halladan ville inte att folket skulle slita ut sig för hans skull, ty han var mycket mån om deras väl, och gav dem därför allt de behövde.

Kommentarer:

Den version av berättelsen som är allmänt känd hos folket har Halladan och hans ättlingar fått dem att tro på, mestadels med hjälp av magi, genom den ceremoni som genomförs var sextonde år. Detta är anledningen till att lómerna låter sig kuvas så lätt.

Religion och tradition

Redan innan Halladan kom var folket starkt troende. Religionen är fortfarande densamma, eftersom Halladan ansåg att den kunde utnyttjas för att snärja folket.

Skapelsen

Legenden säger att lómerna skapades när hjälten Caldarrion för första gången genomförde Uppvaknandets ceremoni, med hjälp av Uppvaknandets kristall som sägs ha slipats av själva Solen och Månen. Denna ceremoni har sedan dess genomförts var sextonde år för att ge hälsa och välfärd åt folket.

Religionens grunder

Lómernas religion baseras på tron på världens tre grundvalar, de tre ting som ger världen dess substans och mening. Dessa grundvalar är Tiden, Materiens värld och Andevärlden. Dessutom är tron på Solen och Månen som ett slags gudar, eller 'beskyddare', mycket grundläggande.

Tiden: Det mest grundläggande och orubbliga av allt. Ger existensen dess mening.

Materiens värld: Den värld vi lever i. Andevärldens spegelbild. Ger, tillsammans med Andevärlden, existensen dess substans.

Andevärlden: Här dväljs alla andar, demoner och liknande varelser, och är själens egentliga hemvist. Andevärlden är en spegling av Materiens värld (och tvärtom). När en varelse dör släpps dess själ fri i Andevärlden. Ingen fysisk materia kan förekomma här, men vissa mäktigare andar kan ibland påverka materien i Materiens värld. Även Andevärlden rör sig genom tiden.

Solen & Månen: Dessa två kan närmast liknas vid gudar. I lómernas religion kallas de dock beskyddare, och vakar över varsin värld. Solen är beskyddaren av Materiens värld, och befinner sig i den världen. Månen är Andevärldens beskyddare, och där lyser den lika klart som Solen gör här. Månen vi ser är egentligen bara en blek återspeglning av den riktiga Månen vars starka ljus delvis tränger igenom barriären mellan världarna. På samma sätt förlorar Solen mycket av sin ljusstyrka när den syns i Andevärlden.

Hjältarna: I lómernas religion förekommer ett antal personer som kallas hjältar. De kan närmast liknas vid helgon, i och med att de är vanliga människor med stora krafter och kunskaper. Den störste av alla hjältar var Caldarrion, som skapade lómerna. De flesta hjältarna var män, men även kvinnliga hjältar förekommer. Då Halladan 'räddade' folket från undergång trodde alla att han var en av hjältarna, varför han behandlades med stor respekt. Hans styrande ättlingar tros också vara hjältar, dock inte av samma höga rang som Halladan själv.

Uppvaknandets ceremoni: Detta är den utan jämförelse viktigaste högtiden inom religionen. Den måste enligt traditionen genomföras var sextonde år för att hålla lómerna vid god hälsa

och ge dem framgång. Ritualen har genomförts ända sedan lómerna skapades av hjälten Caldarrion. Uppvaknandets ceremoni genomförs alltid vid sommarsolståndet det rätta året, den enda tid då solen och månen står i exakt rätt position (se Uppvaknandets Ceremoni nedan). Vad lómerna dock inte vet är att Halladan och hans ätt använder ceremonin för att snärja dem. Besvärjaren har nämligen vävt in en besvärjelse i riten som påverkar lómerna. Det är tack vare den som Halladan och hans ättlingar har kunnat bevara folkets tilltro.

Uppvaknandets tempel

Detta är den plats där Uppvaknandets ceremoni äger rum var sextonde år. Det är egentligen inte en byggnad, utan består av stora megaliter som ställts i vissa positioner. Templet är beläget på en liten upphöjning som ligger i rak linje med det smala pass där dimflodens utflöde finns, och dess centrum utgörs av podiet där Uppvaknandets Kristall måste ligga under ritualen. Rakt öster om podiet finns Solporten. Solporten består av två megaliter placerade bredvid varandra, mellan vilka solstrålarna lyser när ritualen genomförs. Till väster om podiet står en megalit med inskriptioner som symboliserar tiden. Nordväst respektive sydväst om podiet står megaliter som symboliserar Andevärlden respektive Materiens värld, även dessa försedda med inskriptioner. Dessa stenblock bildar en ring runt podiet. När ritualen genomförs bryts ljuset från solen i kristallen, och tre riktade ljusstrålar följer inskriptionerna i de tre stenarna medan solen fortsätter sin gång över himlavalvet.

Uppvaknandets kristall

Detta är en uråldrig artefakt tillhörande lómerna. Enligt legenden slipades den av själva Solen och Månen, och när man ser dess sinnrika fasetter och intrikata vinklar blir man benägen att tro att det är sant. Kristallen är själva nyckeln i Uppvaknandets ceremoni, mittpunkten kring vilken hela ritualen kretsar. Det är den som bryter solljuset så att det belyser inskriptionerna på de tre stenarna i templet (se ovan).

Kristallen är helt unik och därför även ovärderlig vilket gör att man skulle kunna få i princip hur mycket som helst för den om man försökte sälja den.

Uppvaknandets Ceremoni

För att ritualen skall kunna genomföras måste solen stå i exakt rätt läge och röra sig på exakt rätt sätt. Detta inträffar endast en gång var sextonde år, vid sommarsolståndet. Ritualen inleds med en offerceremoni till Månens ära strax innan solen blir synlig.

När ceremonin genomförs lyser Solen på Uppvaknandets Kristall, i vilken ljuset delas i tre strålar som belyser varsin av de tre stenar som representerar Tiden, Materiens värld och Andevärlden. Kristallen är så välslipad att medan solen rör sig så förflyttas även solljuset längs de teckenrader som finns på stenarna. Alltsammans tar ungefär en halvtimme, sedan har solen stigit för högt.

Betraktare kan medan ritualen pågår se hur en blå aura tycks uppstå runt varje lóm. Aurorna expanderar i allt snabbare takt, och i samma ögonblick som ritualen fullbordas exploderar aurorna utåt och blir ett med varandra och universum, samtidigt som jorden skälver svagt och ett dovt muller hörs. Sedan Halladan förvanskade ceremonin kan dessutom en svag rödaktig blixtnäskönjas vid ceremonins fullbordande.

Språk

Från början talade lómerna sitt eget språk var helt obesläktat. Halladan talade dock ashariska, och detta hade väldigt stor inverkan på lómernas språkbruk. Därför talar folket nu en sorts ashariska med många inslag från det gamla språket, vilket gör att det är svårt för en talare av ashariska att förstå det, även om viss kommunikation ändå är möjlig.

De enda skrivna rester av lómernas gamla språk som fortfarande finns bevarade är inskriptionerna på megaliterna som utgör Uppvaknandets tempel (se nedan).

Övrigt

Om världen utanför dalen är mycket lite känt av lómerna, och man har egentligen aldrig genomfört några expeditioner ut från dalen. Detta beror framför allt på att Halladan och hans efterföljande inte velat ha någon som helst inblandning utifrån, och även om risken att någon lóm skulle stöta på en utomstående under en dylik expedition är liten, så har dalens härskare föredragit att ta det säkra före det osäkra.

Dalen

Detta är dalen där det av omvärlden okända folket lever under sina tyranniska härskare. Den är belägen i Khazimbergen, någonstans mellan dvärgfästena Khazim Renk Ghor och Krhun Renk Roghan, sydväst om den övergivna tirakstaden Kiaz. Den enda kända vägbeskrivning som existerar är den vers som återges längre ned i texten.

Geografi

Dalen är vid och skålformad och är på alla sidor omgiven av höga och otillgängliga berg. Ingenstans finns det något pass genom vilket man kan ta sig från dalen; alla pass som finns är så högt belägna att de är oframkomliga hela året.

Från bergen runt om dalen rinner ett flertal små bäckar ned. Allt detta vatten samlas i en stor sjö på dalens botten kallad Dimsjön, på grund av den täta dimma som varje morgon ligger över sjöns yta. Från denna flyter en flod, dimfloden, ut från dalen genom det enda lågt belägna passet. Det måste dock betraktas som ytterst svårt att ta sig ut den här vägen, för floden är mycket strid och har under årtusenden gröpt ur berggrunden så att en trång och ganska djup kanjon har bildats. Dimsjön är fattig på fisk, varför just fisk anses vara festmat och bara äts vid högtider och andra speciella tillfällen.

Vad gäller dalens bebyggelse så finns det två typer av byggnader, dels de stora, magnifika tempel och pyramider som lómerna byggt åt sina härskare, och dels de enkla hus där de själva bor. De förra är alla belägna i ett område vid Dimsjöns norra strand och är byggda av stora klippblock och prydda av skulpterade stenstatyer. Lómernas bostadshus är timrade stugor, vanligtvis med halmtak, som ligger samlade i en by vid sjöns östra strand nära Dimflodens upprinning.

Klimat, flora och fauna

Klimatet i dalen är mycket varierat. På botten är det som varmast och där växer en hel del träd, framför allt bok och tall. Dessa bildar vidsträckta skogsmarker som endast på ett fåtal platser röjts undan för att ge plats åt folkets byggnader. Ju högre upp längs dalens sidor man kommer, desto lägre blir temperaturen. Med stigande höjd övergår vegetationen dessutom gradvis till att slutligen bestå av endast barrträd, främst gran och lärk. Ovanför trädgränsen finns rishedar där endast förkrympta buskar, blommor och gräs växer.

Hela dalen är bevuxen med en mängd olika blommor och örter, av vilka flera i generationer använts av folket som läkemedel och kryddor.

Djurlivet är ganska rikt. Framför allt är förekomsten av skogshare och snösork stor, och bland de större däggdjuren är brunbjörn och stenbock vanliga.

Särdrag

Till följd av de magiska strömmar som löper genom dalen har många underliga formationer och säregna platser bildats. Dessutom har djurlivet till viss del påverkats, så vissa djur kan vara besjälade, ha ovanligt utseende, eller vara ovanliga på annat sätt. Dessutom lever några få mycket sällsynta varelser i grottorna, bland klipporna och i den djupa skogen. Dessa är dock ofta mycket skygga och syns sällan.

I dalen bor dessutom två mycket viktiga varelser. Den ene är det åldriga skogstrollet Mulgin, som vakar över träden och skyddar dem mot alltför stora ingrepp av människorna. Mulgins närvaro är en av orsakerna till att så pass lite skog är nedhuggen i dalen. Den andra personen är hamnbytaren Melanya, som har mycket stor betydelse för äventyret. Mer om dessa båda finns under Spelledarpersoner nedan.

Kanjonen

Detta är den kanjon som under årtusenden har etsats fram av dimflodens flöde. Den har fått en mycket klippig och oregelbunden form, och den är ganska djup och mycket trång. Floden är väldigt strid, och överallt finns forsar och mindre vattenfall. Det är mycket svårt att färdas den här vägen, och man bör vara en någorlunda skicklig klättrare för att kunna ta sig fram. Den del av kanjonen som är så ogästvänlig är 400-500 meter lång, och har sin början där floden lämnar dalen. Efter omkring 400 meter börjar kanjonen utvidgas, och efter ytterligare 100 meter är det jämförelsevis enkelt att ta sig fram.

Viktiga händelser i dalens förflutna

- Halladan Besvärjaren kommer till dalen och lyckas snärja folket (se ovan).
- Det sista framkomliga passet ut ur dalen sönderfaller. Den enda vägen in och ut ur dalen som kvarstår är Dimflodens utflöde.
- En äventyrare lyckas ta sig in i dalen och blir så fäst vid en kvinna att han slår sig ned där. Han skickar dock en brevduva till sitt hemland med en vers som beskriver dalens position. Detta sker under en period då dalens härskare inte är speciellt aktiva, vilket är anledningen till att detta möjliggörs.
- Utforskaren Adreus hittar tack vare den mystiska versen till dalen och upptäcker tyrannin. Detta är dalens härskaren Fennadan medveten om och han lägger en förbannelse över Adreus som gör att denne skall dö så fort han yppar någonting om dalens hemligheter. Förbannelsen träder i kraft under äventyrets gång.

Versen

*Gränssten är början på färden så lång,
mot solnedgångsport i tålmodig gång.
I dagarna trenne vi vandra och gå,
tills slutligen de gyllene fälten vi nå.
Därefter söder längs porlande vatten,
följ dess kaskader från dagen till natten.
Sök flodens like och trotsa dess fall,
mot väst, ty vår resa må snart vara all.
Faror som lurar, raviner av makt,
klippor och forsar i ondskefull pakt.
Syner så väna oss möts efter detta,
Dalen, vårt mål, gör hjärtana lätta.*

Den första raden syftar på det gamla stenmonument som markerar Soldarns västligaste punkt (Stenbrofors ligger endast någon dagsmarsch öster om monumentet). Om rollpersonerna inte förstår detta, kan spelledaren låta dem slå ett slag mot lämplig färdighet eller attribut (BIL, Geografi, el. dyl.). Detta är utgångspunkten för färden.

Därefter skall man vandra mot en dalgång i väster, där man om kvällen kan se solen gå ned -- 'solnedgångsport', tills man kommer till 'de gyllene fälten', ett vidsträckt område nästan helt täckt av gula blommor. Färden dit tar omkring tre dagsmarscher om man färdas i normal takt.

Genom fälten rinner en flod, vilken rollpersonerna skall följa nedströms ända tills den rinner samman med en annan flod ('sök flodens like'). Denna nya flod skall följas motströms mot väster; man kan tycka att 'och trotsa dess fall' skulle kunna antyda att man skall fortsätta följa

floden nedströms, men nästa rad, 'mot väst', klargör att så inte är fallet. Floden flyter nämligen från väster till öster.

Den femte strofen beskriver kanjonens faror, medan den sjätte och sista strofen syftar på dalens skönhet och den triumferande känsla man får när man lyckats betvinga flodens faror.

Äventyret

Det är av yttersta vikt att spelledaren läser igenom hela handlingen från början och planerar så att det blir rätt med datumen. Uppvaknandets ceremoni genomförs nämligen vid sommarsolståndet (den första juni), och mötet med Melanya (avsnittet En mystisk kvinna nedan) bör inträffa åtminstone ett par dagar innan dess.

I byn Stenbrofors

Rollpersonerna befinner sig för stunden i byn Stenbrofors i västra Soldarn. Medan de sitter på byns världshus får de höra de senaste nyheterna: en upptäcktsresande har just kommit hem från en lång resa, en expedition uppe bland de mäktiga Khazimbergen, och det spekuleras vilt kring vad denne utforskare har funnit; han har ännu inte yttrat något om sin färd. När rollpersonerna får höra den hemkomnes namn, Adreus, kan en av dem erinra sig att han känner denne man. De beslutar sig för att besöka honom och få höra lite om hans resa. Alla är de troligen intresserade av berättelser från vilda och ociviliserade trakter.

Kommentar: Den enda förutsättningen för det här äventyret är att någon av rollpersonerna känner utforskaren i fråga. Att få dem att besöka vännen lär inte vara särskilt svårt, speciellt med tanke på att de antagligen är väldigt äventyrslystna och absolut inte har något emot att höra några goda historier.

Spelledaren kan gärna låta rollpersonerna få höra mer eller mindre troliga spekulationer om vad Adreus haft för sig medan de sitter på värdshuset. Om inte annat för att väcka deras intresse för att besöka upptäcktsresanden.

Möte med en gammal vän

Rollpersonerna bestämmer sig alltså för att besöka Adreus så snart som möjligt. De får höra att han bor utanför byn i ett mindre hus. Han äger ingen åkermark och saknar nära släktingar (möjligtvis med undantag för en av rollpersonerna).

Huset är ganska slarvigt skött, men är dock inte på något sätt förfallet. Det finns tre rum och ett kök, samt en mindre vind där diverse bråte från hans olika resor samlat damm genom åren. I ett av rummen har han sitt sovrum, där han har sin säng, ett skåp, ett skrivbord och ett antal hyllor. Det andra rummet fungerar som bibliotek, men de flesta böckerna ligger utspridda lite varstans i huset jämte buntar med papper och skriftrullar. Det tredje rummet är knappt använt alls. Där finns inget mer än en gästsäng och ett gammalt skåp samt tjocka lager damm. I köket finns en järnspis, ett bord, några skåp och hyllor samt ett skafferi.

När rollpersonerna möter Adreus blir han väldigt glad över att träffa sin gamle vän eller släkting, och han är väldigt öppen att lära känna de övriga rollpersonerna. Han verkar vara upphetsad över något, och bjuder ivrigt rollpersonerna att komma in.

Han sätter genast igång att laga en måltid, och rollpersonerna får slå sig ned kring köksbordet. Eventuellt kan någon hjälpa Adreus och på så vis få användning av färdigheten Matlagning. Hela tiden talar Adreus om alldagliga ting, och eventuella frågor om hans resa avspisas med hela tiden med något i stil med "Det talar vi om när maten är färdig".

Kommentar: Stycket ovan förutsätter att rollpersonerna anländer till Adreus hus framåt kvällen, vid en tidpunkt då man kan tänkas äta en välsmakande middag. Om rollpersonerna söker upp utforskaren vid någon annan tidpunkt måste spelledaren ändra på vissa detaljer i texten.

Bråd död

Slutligen är måltiden färdiglagad, och Adreus ställer fram fat till var och en.

”Nu,” säger han och sätter sig ned, ”skall jag berätta för er om min resa.”

Han börjar sin berättelse med att han för en tid sedan fann ett gammalt pergament i det kungliga biblioteket i Talon. Det enda som stod på lappen var en vers. Medan han läste den slog det honom att den beskrev en resväg, som en karta fast i versform. Han nämner i förbifarten att han i sitt skrivbord fortfarande bevarar en avskrift av pergamentet. Hur som helst så frågade han en av bibliotekarierna var pergamentet kommit från, och denne svarade att en brevduva en dag för många år sedan fört den till en invånare i staden, som i sin tur skänkt den till biblioteket.

Han berättar att han lyckades tyda versen och finna vart den ledde: till en okänd plats uppe bland Khazimbergen.

”Det var den vackraste platsen jag någonsin sett. En dal, där de mest häpnadsväckande...”

Så fort Adreus uttalar denna sista mening lägrar sig en tung och obehaglig tystnad över rummet. Inte ett ljud hörs, inte minsta andetag. Det känns som om luften laddas som inför en fruktansvärd storm, och håret reser sig på var och ens huvud. Några få sekunder förflyter och sedan plötsligt släpps det hela och ett avläggset muller hörs samtidigt som Adreus med ett gurglande ljud faller av sin stol och ligger orörlig på golvet.

Kommentar: Detta är Fennadans förbannelse över Adreus som träder i kraft. Rollpersoner med färdigheten Magiförnimmelse känner automatiskt hur stora magiska krafter tycks samlas och koncentreras kring Adreus. Krafterna känns avlägsna först men blir sedan alltmer förankrade vid den specifika tid och plats där de nu befinner sig. Under de få sekunder då tystnaden råder samlas kraften, och förbrukas i ett slag när Adreus dör och mullret hörs.

Förberedelser

Följande händelser kan inträffa i olika ordning och dessutom delvis parallellt med varandra, varför spelledaren måste vara beredd att improvisera en hel del.

A: Vad skall vi göra med liket?

Vad rollpersonerna gör med Adreus kropp är helt upp till dem själva. Man får dock inte glömma att deras Heder antagligen sätter vissa gränser. Ett alternativ är att tala om för hela byn att Adreus har dött, och anordna en vanlig begravning. Ett annat är att helt enkelt gömma kroppen, om rollpersonerna tror att det kan bli svårt att förklara dödsorsaken (de känner ju inte ens till den själva).

B: Efterforskningar

Rollpersonerna blir antagligen intresserade av Adreus resa efter vad han berättade, och inte minst efter sättet vilket han dog på. En början kan vara att leta reda på versen han talade om, och kanske söka igenom hans hem efter fler ledtrådar. Antagligen vill den av rollpersonerna som kände Adreus få reda på mera om hur och varför han dog -- hans död var ju onekligen mystisk.

Versen är dock den enda verkliga ledtråden som står att finna -- därutöver finns endast gamla nedteckningar över proviant och utrustning. Adreus dagbok gick förlorad när hans läger en natt anfölls av ett rovdjur.

C: Falska rykten

Denna händelse kan inträffa vid lite olika tidpunkt beroende på vad rollpersonerna gör med Adreus kropp.

En tid efter det att Adreus dött, börjar rykten spridas i Stenbrofors. Vissa tror att rollpersonerna avsiktligt dödade utforskaren efter att ha tvingat ur honom var han rest. De tror nämligen att platsen i fråga är fylld med rikedomar som rollpersonerna vill åt. De förklarar Adreus mystiska död med att någon av rollpersonerna är trolldomskunnig, även om så inte är fallet. Rollpersonerna får dessutom +1 var i Rykte, specialiserat mot mordet på Adreus.

Allteftersom dessa rykten sprids får rollpersonerna allt svårare att införskaffa utrustning till sin resa, och om de stannar alltför länge kan de till och med bli ansatta av våldsamma bybor med diverse tillhyggen.

Kommentar: Märk att man här utgår från att rollpersonerna redan bestämt sig för att resa i Adreus fotspår. Om de istället vill avvakta får spelledaren improvisera ytterligare. Dock kan de inte avvakta alltför länge i just den här byn, eftersom alla till slut vill att de skall bort därifrån.

Avresan

Rollpersonerna ger sig med ledning av den gåtfulla versen av mot dalen. Rollpersonerna bör få planera resan själva och inhandla proviant, packdjur och övrig utrustning som krävs för att kunna genomföra en så pass lång och svår resa. Observera att det kan bli svårt för rollpersonerna att inhandla varor till rätt pris om de avvaktar för länge och de elaka ryktena hinner få alltför starkt fäste.

Färden till dalen

Färden till dalen är väldigt strapatsrik och farofylld. Det är ju inte direkt civiliserade trakter rollpersonerna rör sig i. Som spelledare är det viktigt att man beskriver det mäktiga scenariet med inlevelse, annars kan sådana här resor ofta bli väldigt tråkiga. Naturen är väldigt storslagen och när man färdas uppe bland bergen och ser de enorma topparna överallt omkring sig känner man sig i sanning liten. Det gäller att försöka få spelarna att komma i rätt sinnesstämning och få den rätta känslan.

Spelledaren bör inte heller tveka att lägga in uppfriskande möten som en extra krydda, men man måste ändå tänka på att vara sparsam med monster -- det finns trots allt många andra saker som kan inträffa. Nedan finns några förslag på händelser som kan användas både på dit- och hemresan.

Överfall: Rollpersonerna blir överfallna av rövare. Dock är rövarbandet inte speciellt stort och rollpersonerna kan förhoppningsvis klara sig undan med smärre blesyrer. Huruvida rövarna är människor eller tiraker är upp till spelledaren att avgöra.

Flod som måste korsas: I Soldarn finns många floder av varierande storlek. Att ta sig över en sådan kan bli ett äventyr för sig.

Fallande träd: En rollperson med låg Tur hamnar precis under ett träd som av en ren slump rasar över just honom. Spelledaren slår förslagsvis ett slag mot RÖR för att se hur bra rollpersonen klarar sig.

Storm: Rollpersonerna hamnar mitt i en storm. Vad som händer ur upp till spelledaren.

Möte med vilda djur: Trakten befolkas främst av vilda djur, vilket kan bli ett stort problem för rollpersonerna. Kanske råkar de klampa in på ett rovdjurs revir...

Möte med monster: Kanske kan rollpersonerna till och med stöta på ett monster. Monster är dock ytterst ovanliga och risken för att rollpersonerna stöter på en sådan är förhållandevis liten.

Vilse: Rollpersonerna råkar gå vilse, och det tar åtminstone en dag extra att komma på rätt väg igen.

När rollpersonerna kommer till den svåraste delen av kanjonen (se Dalen, kanjonen ovan) måste de vara mycket försiktiga. Detta blir antagligen den hittills svåraste etappen av resan, och ett felsteg här kan innebära att man faller i flodens dånande forsar. Spelledaren bör inte dra sig för att låta just detta hända om någon av rollpersonerna misslyckas med ett färdighetsslag. Detta kan ge extra spänning och dramatik och behöver inte nödvändigtvis leda till att rollpersonen i fråga omkommer.

Äldre rollpersoner eller de som är mindre smidiga kan få det svårt här, men får de hjälp av yngre och spänstigare vänner kan de klara det -- ingenting är omöjligt! Om rollpersonerna dessutom är utrustade med klätterutrustning kan den ge dem avsevärda fördelar.

I dalen

När rollpersonerna först kommer till dalen har de ingen aning om den är befolkad. De kommer ju in i dalen precis vid dimflodens utflöde, och har alltså ingen som helst överblick. Det första de lägger märke till är Uppvaknandets tempel. När de ser det blir de mycket förvånade, men de förstår ändå att det finns, eller åtminstone har funnits, ett folk i den här dalen. Om de undersöker templet får de intrycket av att det är mycket, mycket gammalt och vördnadsbjudande.

Det klokaste nu är att ta sig uppför någon av bergsslutningarna som omger dalen, för att få en någorlunda överblick över dalens utseende. Ett andra alternativ är att direkt söka sig inåt dalen, rakt in i skogen för att utforska den på det sättet. I sådana fall är det troligt att de försöker följa floden uppströms.

Första kvällen när rollpersonerna slagit läger och sitter kring lägerelden får en av dem plötsligt syn på en silvergrå varg i utkanten av ljuscirkeln. Den stirrar på rollpersonerna med sina gula ögon, och för ett ögonblick möter en av rollpersonerna dess blick. Ögonblicket därpå vänder vargen om och tassar tyst ut i skogen, och rollpersonerna sitter tysta resten av kvällen. Dagen därpå undrar de antagligen om de egentligen inte drömde.

Vargen är Melanya i varghamn, och hon är nu i högsta grad medveten om att rollpersonerna finns i dalen.

Om rollpersonerna bestämmer sig för att ta sig uppför bergsslutningen för att få en överblick över dalen kan de när de har passerat trädgränsen blicka ut över hela det vidsträckta området. De kan se de oräkneliga bäckar som rinner och porlar nerför de mäktiga bergssidorna som på alla håll omger dalen. Mellan de många träden kan de se Dimsjön på dalens botten och Dimfloden som flyter fram nedanför dem och rinner ut genom den passage där de själva tog sig in. Vid Dimsjöns norra strand kan de se de stora tempel och pyramider som Lómerna byggt åt sina härskare, och där Dimfloden lämnar Dimsjön kan de skåda Lómernas by. Det hela är en storslagen syn och det är lätt att få svindel när man ser det mäktiga scenariet.

I byn

Härnäst lär rollpersonerna bege sig till Lómernas by. Om de bara följer Dimfloden uppströms kommer de till byn, och om de varit uppe på bergssidan och sett byn är det även då det troligaste stället de vill försöka ta sig till.

När de kommer till byn möts de först av förvånade och frågande miner, och folk talar med varandra med förvånade och nästan lite oroliga röster. En av byborna tar några steg mot rollpersonerna och talar till dem på sitt eget språk, vilket gör att rollpersonerna har svårt att förstå, men med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ashariska är det möjligt att någorlunda uppfatta vad som sägs. Trots att de har svårt att kommunicera med Lómerna blir de vänligt mottagna och bjudna på både mat och husrum.

De får bo hos byäldsten, och där får de ett tunt kvällsmål innan de går och lägger sig. Nästa morgon väcks de i gryningen för att inta morgonmålet tillsammans med resten av byn. Ungefär en halvtimme efter det att morgonmålet avslutats lägger en roddbåt till vid Dimsjöns strand, och en man stiger iland. Alla bybor faller på knä och blir fullständigt tysta. Mannen börjar tala, och om någon rollperson lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Ashariska förstår denne att mannen beordrar byborna att döda rollpersonerna.

Kommentar: Fennadan är nu medveten om att det finns främlingar i dalen, och har skickat sitt sändebud för att hetsa byborna att döda dem.

Flykten

Om rollpersonerna skyndar sig hinner de få med sig det mesta av sin utrustning och fly in i skogen, annars blir det mesta av utrustningen kvar. Lómerna tvekar att följa rollpersonerna alltför långt in i skogen, men ett lämpligt antal av de skickligaste jägarna tar upp jakten (se Jägare under Spelledarpersoner). Om de finner rollpersonerna blir det strid. Jägarna ger sig dock hem igen om de inte finner rollpersonerna innan solen står som högst.

Medan rollpersonerna driver runt i skogen kan spelledaren med fördel lägga in några uppgiggande händelser. Spelledaren har dessutom ett ypperligt tillfälle att beskriva den märkliga naturen som påverkats av de magiska flödena. Man måste dock komma ihåg att rollpersonerna fortfarande är på flykt, och inte kan känna sig helt säkra. Alla alver får med jämna mellanrum känslan av att vara iakttagna, vilket till slut blir väldigt obehagligt.

En mystisk kvinna

Den tredje kvällen efter att rollpersonerna blivit bortjagade från byn träffar de Melanya. Hon närmar sig rollpersonerna medan de är i full färd med att slå upp sitt läger. Det första rollpersonerna lägger märke till är hennes gula ögon. Hon är klädd i enkla, skogsfärgade kläder. Hon närmar sig försiktigt lägret utan att säga något.

Melanya kommer att förbli tyst ända tills någon av rollpersonerna börjar tala med henne och fråga vad hon vill. Då berättar hon vad hon heter och att hon lever ute i skogen. Sedan säger hon att hon har observerat rollpersonerna länge och undrar varför de kommit till dalen. Om de berättar om Adreus och beskriver honom så nickar Melanya igenkännande och berättar om vad som hände. Hur han kom till dalen och upptäckte folket och hur Fennadan lade en förbannelse över honom.

Eftersom rollpersonerna aldrig tidigare hört talas om Fennadan frågar de antagligen om honom. Då berättar Melanya om Fennadan och hans förfäder och stora delar av lómernas historia (den sanna historien) och hur de blivit lurade. Hon berättar även att Fennadan håller till i stentemplen vid Dimsjöns norra strand. Dessutom säger hon att det i hennes tro enda sättet att lösa lómerna från förbannelsen är att låta Uppvaknandets ceremoni utebli. Därefter berättar hon om denna ritual, att det inte är långt kvar innan tiden för den är inne, och att det enda genomförbara sättet att få den att utebli är att stjäla kristallen och hålla den gömd ända tills dess att solen står för högt för att ceremonin skall kunna genomföras. Slutligen frågar hon rollpersonerna om de vill hjälpa henne att stjäla kristallen.

Stölden

Det finns två sätt att stjäla kristallen på. Det ena är att försöka ta sig in i Fennadans boning och där ta kristallen. Det är dock mycket, mycket svårt med tanke på besvärjarens makt. Det andra, och betydligt enklare, sättet är att stjäla kristallen medan den fraktas till Uppvaknandets tempel. Detta är också det som Melanya föreslår.

Sista kvällen innan stölden skall genomföras sitter rollpersonerna och Melanya runt lägerelden och finslipar sina planer. Slutligen säger Melanya att hon måste ge sig av över natten, men att hon möter rollpersonerna vid den plats där de skall anfalla följet med kristallen.

Dagen före ceremonin, den sista maj, fraktas kristallen till templet. Fennadan själv går i spetsen för processionen, och runt om kristallen går tolv skickliga vakter som på ett eller annat sätt är släkt med Fennadan, och i mitten går två bärare med en bärstol där Uppvaknandets kristall ligger.

Beroende på hur rollpersonerna har planerat kan själva stölden genomföras lite olika, men gemensamt för alla varianter är att Melanya inte dyker upp. Rollpersonerna står och tvekar, när ett flertal silvergrå vargar plötsligt rusar ut från skogens dunkel och anfaller vakterna. En av vargarna stannar upp och ser på rollpersonerna med sina gula ögon innan den också rusar in i striden.

Rollpersonernas uppgift här blir alltså att i stridens hetta stjäla kristallen och försvinna med den så fort det bara går. Fennadan kommer omedelbart att ta upp jakten, och det med hjälp av hela dalens mänskliga befolkning, så rollpersonerna bör få känna sig rejält jagade. Det är dock meningen att rollpersonerna skall möta Fennadan i en slutstrid senare vid Uppvaknandets tempel, så spelledaren bör inte ge dem alltför allvarliga skador.

Kommentar: Vargen som stannade upp och såg på rollpersonerna var naturligtvis Melanya i varghamn.

Skogens väktare

När rollpersonerna i stridens hetta tagit kristallen blir de tvungna att fly tillbaka ut i skogen. Helt plötsligt hör de en djup, mullrande stämma skalla alldeles i närheten.

”Stanna” ropar den med befallande röst, och alla lyder omedelbart. Nu kan rollpersonerna skymta en stor, mörk skepnad bara fem, sex meter framför dem.

”Jag är skogens väktare och jag känner till varför ni springer. Även jag hyser stort agg mot Fennadan Skogsskövlare, och jag skall hjälpa er i er flykt och ta er till ett ställe där ni är säkra för stunden. Följ mig!” Därefter sätter sig den stora varelsen i rörelse och springer med en förvånansvärd hastighet genom skogen. Rollpersonerna blir tvungna att springa efter bäst de kan, och skulle någon av dem sacka efter stannar varelsen en stund och väntar in dem alla.

Efter en lång stund stannar äntligen varelsen och säger åt rollpersonerna att lägga sig ned och vila. Nu när rollpersonerna har möjlighet att se närmare på deras nye vän kan de se att han påminner om det som i sagorna kallas skogstroll. Trollet helar deras värsta blesyrer, men vägrar att svara på några frågor.

Slutligen tar han åter till orda:

”Jag kan bevara Stenen åt er tills tiden är förbi. Men det löser inte era problem. Den största uppgiften återstår fortfarande. Ni måste möta skogsskövlaren och besegra honom om ni verkligen vill rädda folket. Jag skall hjälpa er att finna honom. Men vila nu.”

Senare, när gryningen närmar sig väcker Mulgin rollpersonerna. Han säger åt dem att följa honom, och efter någon timmes språngmarsch kan rollpersonerna en bit bort mot öster skymta upphöjningen där Uppvaknandets tempel ligger.

”Fullgör er uppgift”, hörs trollets mullrande röst, och han lufsar tillbaka in bland träden.

Om rollpersonerna närmar sig templet kan de se en figur stå böjd över podiet. Med ens lyfter han blicken och ser rakt mot rollpersonerna. När de möter hans blick kan de se att ögonen är tårfyllda.

”Ni skall förgöras”, säger han med bitterhet i rösten i samma ögonblick som solen blir synlig i passet ovanför Dimflodens utflöde och sprider dagens första strålar över dalen.

Slutstriden

Nu börjar slutstriden, rollpersonerna mot Fennadan, nedanför upphöjningen. Besvärjaren använder all sin magi, men rollpersonerna kämpar modigt. Striden är jämn, men plötsligt rusar Fennadan upp till templet och börjar mäsna en kraftig besvärjelse. Rollpersonerna står som paralyserade, men just som Fennadan skall släppa lös magin flyger en silvergrå skepnad förbi rollpersonerna, tar ett gigantiskt språng rakt mot Fennadan och sätter tänderna i hans strupe. I samma ögonblick släpps kontrollen över magin, och en enorm explosion utlöses innanför stenringen. Det enda som blir kvar av Fennadan är lite stoft, och när rollpersonerna skyndar dit ser de resterna av Melanya i människoskepnad...

Slutet

När lómerna hör explosionen samlas de alla kring templet, som fortfarande står kvar. De är nu lösta från förbannelsen och inser hur Halladan och hans ättlingar utnyttjat dem. De tackar rollpersonerna och bjuder dem att stanna i byn så länge de vill. Dock finns det vissa som är osäkra inför framtiden och inte riktigt vet vad de ska ta sig till. Rollpersonernas ingripande har trots allt i ett slag förändrat ett urgammalt levnadssätt. Därför blir rollpersonerna inte hyllade som stora hjältar, utan får nöja sig med lómernas uppriktiga tacksamhet.

Hemresan

Spelledaren får inte glömma att hemresan från dalen blir minst lika strapatsrik som ditresan, och kanske händer något oväntat som kan ge upphov till nya äventyr. Kanske råkar rollpersonerna av misstag hamna i den övergivna men livsfarliga tirakstaden Kiaz...

Spelledarpersoner

Adreus Rinderos

Ras: Vanar	Ålder: 32 år
Kön: Man	Yrke: Utforskare
STY 10	Lojalitet 11
TÅL 12	Heder 12
RÖR 11	Amor 10
PER 13	Aggression 9
PSY 15	Tro 13
VIL 13	Generositet 13
BIL 15	Rykte 12
SYN 11	Tur 12
HÖR 11	Resurser 13

Färdigheter: Djurlära 13, Geografi 16, Historia 16, Undervisning 14, Växtlära 13.

Utrustning: Pergamentet med versen, massvis med böcker

Utseende: Adreus ser ut att vara ovanligt pigg för sin ålder. Han har mörkt, lurvigt, ovårdat hår med några få grå stänk i. Skägget är glest och spretigt med hårstrån som sticker ut åt alla möjliga håll. Man får ett intryck av att han är ganska tankspridd, i synnerhet som han ofta har sina tunikor ut-och-in eller bak-och-fram. Han klär i praktiska kläder som varit med länge.

Personlighet: Adreus är en öppen person och ler ofta. Han har alltid haft lätt att komma överens med folk, och har en positiv syn på livet. Det är svårt att inte tycka om honom. Han kan dock konsten att verka hemlighetsfull och gillar att göra en föreställning av oväntade avslöjanden.

Bakgrund: Genom åren har Adreus företagit många långa resor och besökt platser som de flesta inte ens hört talas om. Han har dessutom bott på ett flertal olika platser, och den senaste är ett hus en bit utanför byn Stenbrofors som han haft som utgångspunkt i en studie av de södra Khazimbergens geografi. Idén till sin senaste resa fick han när han var på besök i huvudstaden, då han även passade på att avlägga visit i det kungliga biblioteket. Det var då han fann det lilla pergamentet med den gåtfulla versen.

Jägare

Ras: Lóm	Ålder: 20-25 år
Kön: Man	Yrke: Jägare
STY 12	Lojalitet 16, mot Halladans ätt
TÅL 13	Heder 11
RÖR 13	Amor 11-13
PER 11	Aggression 10-12
PSY 10	Tro 13, lómernas religion
VIL 11	Generositet 10-12
BIL 8	Rykte 12-13, skickliga jägare
SYN 12	Tur 11
HÖR 11	Resurser 11

Färdigheter: Djurlära 12, Geografi spec: Dalen 12, Gömma 12, Jakt 15, Smyga 13, Spåra 14, Speja 13, Båge 15, Kastspjut 13, Stridsvana 7.

Utrustning: Båge, Spjut, 20 pilar, Jaktutrustning

Utseende: Dessa jägare har lómernas typiska utseende: svart, tjockt hår, väderbitet ansikte, djupblå ögon, omkring 170 cm lång, ganska seniga och segt byggda.

Personlighet: Alla lómer lyder sin härskare blint, men när de inte fått några särskilda order brukar de vara öppna och glada mot de flesta.

Bakgrund: Varierar ganska kraftigt.

Melanya

Ras: Lóm	Ålder: 21 år
Kön: Kvinna	Yrke: Vildmarksman
STY 11	Lojalitet 14, mot sitt folk
TÅL 14	Heder 14
RÖR 14	Amor 11
PER 12	Aggression 13, mot Halladans ätt

PSY	12	Tro	-, Melanya har ingen religion
VIL	14	Generositet	9
BIL	10	Rykte	7, som 'skogsjungfrun'
SYN	12	Tur	11
HÖR	11	Resurser	13, naturen, vargarna

Färdigheter: Geografi spec: Dalen 13, Gömma 13, Jakt 11, Marsch 12, Smyga 14, Spåra 13, Överlevnad 13, Stridsvana 13.

Utrustning: Melanya äger endas sina kläder.

Utseende: Melanya har långt, mörkt hår och gula ögon med kraftiga, mörka ögonbryn. Hon har fått vissa vargaktiga drag, och det ligger något obestämbart djuriskt över hela hennes utstrålning. Hon är ganska lång och spänstig och det syns tydligt att hon är vältränad. I varghamn ser hon ut som en vanlig varg med silvergrå päls och gula ögon.

Personlighet: Melanya är över huvud taget väldigt skygg och håller sig gärna undan, i synnerhet när hon antagit människohamn. Hon talar inte mycket, delvis eftersom hon inte talar så bra, men också för att hon av naturen är tystlåten. Dock tål hon inga förolämpningar och är ofta snar till vrede. När blir arg blottar hon alltid tänderna, ett inlärt beteende som härstammar från vargarna. Melanya vill att lómerna skall bli fria från Halladans besvärjelse, men hon har ännu inte förmått sig att göra något, men hon har alltid intalat sig själv att hon aldrig haft något bra tillfälle. När Melanya träffar rollpersonerna kommer hon inte att berätta något om sin bakgrund eller sin förmåga att byta hamn. Inte heller avslöjar hon hur hon kan känna till folkets historia, utan om rollpersonerna frågar så kommer hon med någon gåtfull förklaring eller kommentar.

Bakgrund: En gång tog Fennadan en kvinna av folket. Kvinnan blev gravid utan Fennadans kännedom, och födde en dotter som hon gav namnet Melanya. Modern kunde dock inte leva med skammen att ha en oäkting till dotter, för folk viskade och spekulerade bakom ryggen på henne, och till slut stod hon inte ut längre. Hon lämnade Melanya, som nu var två år gammal, ute i skogen i tron att vilda djur skulle döda henne. Men så skedde inte. Istället fann en flock besjälade vargar den lilla flickan och tog hand om henne. Det var under denna tid hon utvecklade sin förmåga att byta till varghamn. När hon blev äldre ville hon ta reda på vilka hennes föräldrar var och varför hon inte levde som alla andra människor. Hon övertalade vargarna att avslöja vem modern var, och en mörk natt sökte hon upp henne. Modern var först ovillig att avslöja något, men så småningom lyckade Melanya få ur henne hela sanningen. Dock blev hon så förbittrad över att hennes egen mor hade lämnat henne att dö ut i skogen, och i vredesmod bytte hon till varghamn och bet sönder den stackars kvinnans strupe. Alltsedan dess har hon dock ångrat denna handling. Flera år senare fick hon av vargarna också reda på den sanna historien om Halladan och hans ätt, då denna kunskap bevarats bland djuren i dalen.

Övrigt: Alla attribut och färdighetsvärden gäller när Melanya har antagit människohamn. I varghamn gäller fysiska attribut och färdigheter för en genomsnittlig varg (finns i Monster & Varelsor).

Fennadans krigare

Ras: Människa	Ålder: 21-27 år
Kön: Man	Yrke: Soldat
STY 14	Lojalitet 17, mot sin herre (Fennadan)
TÅL 13	Heder 14
RÖR 14	Amor 10-13
PER 10	Aggression 12
PSY 12	Tro 12
VIL 13	Generositet 11
BIL 10	Rykte 13
SYN 11	Tur 11
HÖR 11	Resurser 12

Färdigheter: Krigsföring 11, Läkekonst 11, Marsch 13, Slagsmål 14, Undvika 13, Svärd 13, Yxa 14, Sköld 13, Stridsvana 12.

Utrustning: Alla vapen de behöver samt ringbrynja.

Utseende: se Jägare ovan

Personlighet: Dessa krigare är väldigt bistra och gör vad Fennadan säger till dem. De är nästan viljelösa och har inte direkt någon utmärkande personlighet.

Bakgrund: Alla Fennadans krigare är på något vis släkt med honom, och har uppfostrats vid hans boplat. De känner sålunda inte till någon annan tillvaro än den hårda träning de fått ända sedan barndomen.

Fennadan Besväjare av Halladans ätt

Ras: Människa	Ålder: 43 år
Kön: Man	Yrke: Besväjare
STY 9	Lojalitet 15, mot sin ätt
TÅL 12	Heder 11
RÖR 10	Amor 12
PER 13	Aggression 15, mot de som vågar trotsa honom
PSY 15	Tro 5, ateism
VIL 13	Generositet 8, snål, girig
BIL 13	Rykte 15, härskare (endast i Dalen)
SYN 11	Tur 11
HÖR 11	Resurser 15, kan befalla lómerna

Färdigheter: Alstra termotropi, fototropi, heliotropi, pyrotropi, biotropi, nekrotropi 15, Besväjelse 16, Magiförnimmelse 16, Teoretisk magi 15, Transformering 14, dessutom har Fennadan tillgång till de flesta besväjelser i de aspekter han behärskar.

Utrustning: Fennadan har allt han behöver och som går att få tag på.

Utseende: Fennadan är ganska gammal, men ser yngre ut än vad han egentligen är. Han har blek hy och mörka ögon, och i hans mörka hår syns ett och annat grått strå. Han har ett tätt, svart skägg och ett stolt ansikte. Han är inte särskilt högvuxen, bara omkring 165 cm. Vanligtvis går han klädd i löst sittande kåpliknande kläder av varierande färg, dock ofta i mörka nyanser.

Personlighet: Fennadan är väldigt snål och vill ha och äga så mycket som möjligt. Han är mycket beräknande, men när han blir väldigt upprörd är det lätt hänt att han begår misstag. När något sådant händer brukar han efteråt uppsöka en lugn plats där han kan samla tankarna. Fennadan tolererar inte heller någon form av kritik. Endast en gång har någon kritiserat honom -- något som aldrig kommer att upprepas.

Bakgrund: Fennadan var första sonen i rakt nedstigande led från Halladan, och som alla andra sådana före honom började han tidigt tränas i magins konst och i att styra över dalen och dess befolkning. Sedan han som nittonåring ärvde härskartiteln har han styrt med järnhand.

Skogstrollet Mulgin

Ras: Skogstroll	Ålder: 412 år
Kön: Man	Yrke: --
STY 45	Lojalitet 17, mot skogen
TÅL 23	Heder 11
RÖR 11	Amor 15, endast på våren
PSY 10	Aggres./AGG 9 - anfaller (söker kontakt)
VIL 13	Tro --
SYN 8	Generositet 10
HÖR 14	Rykte 11, skogsväktaren
LUK 16	Tur 11
VÅR 10	Resurser 12, känner dalen

Färdigheter: Gömma 16, Hoppa 8, Klättra 8, Simma 10, Smyga 14, Spåra 12, Stridsvana 10, Undvika 10, Växtlära 10.

Utrustning: Ingenting.

Utseende: Mulgin är 273 cm lång och väger runt 300 kg. Han är liksom ett normalt skogstroll grönbrun i färgen och har långt, vågigt, silverfärgat hår.

Personlighet: Mulgin är för det mesta väldigt snäll, men kan vid sällsynta tillfällen bli uppretad, och det har hänt att somliga av lómerna som lämnat byn för att hugga ved aldrig återvänt. Ej heller har han något till övers för Fennadan, utan hatar honom och hans förfäder.

Bakgrund: Mulgin är den siste av sitt slag i dalen, och har levt där i åtskilliga hundra år. Han har sett många generationer och hur härskartiteln gått i arv från far till son, och hur de alla har behandlat dalens träd och växter på samma hänsynslösa sätt.