

natt i två månader, innan solen till slut inte längre sänker sig under horisonten och den långa dagen börjar.

ÅTT ÖVERLEVA PÅ ISVIDDERNA

Det finns tre stora faror med isvidderna: det föränderliga och landmärkeslösa landskapet, den eviga kolden, och avsaknaden av mat och vatten.

Köldskada: Isvidden dödar. För varje timme som tillbringas utan skydd förlorar man en poäng *Gard*. Är *Gard* slut förlorar man Hälsa istället. Har man inte bra kläder går det ännu fortare: två eller fler poäng per timme. Det går ännu fortare om man inte har mat nog. Väder är också en försvårande faktor. Uthungrad, med dåliga kläder och i dåligt väder kan man dö av köld på bara några timmar.

Därför är det viktigt att få upp skydd där man kan få upp temperaturen. Isvidderns stammar har med sig tält på sina slädar där de kan söka skydd, och de kan också konsten att bygga tillfälliga skydd av packad snö.

Mat: Det finns inga grödor på isvidderna. I vattnet under isen finns det dock val, säl och fisk. Isen kan vara metertjock på sina håll och det är nästan omöjligt att hugga sig ner till vattnet. Stöter man på en nyöppen vak eller spricka så gäller det att utnyttja tillfället.

Vatten: Vatten finns av två sorter: fruset och salt. Det går inte att avsalta vatten, och det kostar mycket energi att smälta snö och få färskvatten på det sättet. Mycket av vattnet man behöver tillgodoses istället i maten.

Navigation: Solen och stjärnorna är de enda saker som är pålitliga nog att navigera efter på isvidderna. Isvidderns stammar lär sig hur de rör sig och hur man läser dem för att hitta rätt. Isvidderna är en fördjupning under *Stigvana* som används för att läsa himlen.

VARGAFADER

Isvidderna är Vargafaders rike, och folket på isen lever där med hans tillåtelse. Till och med frostjättarna fruktar den väldiga vargen. Normalt sett är han inte våldsam, men han är en naturkraft. Han är för det mesta inte intresserad av vad dödlige hittar på, utan vandrar över sitt revir och vakar över dess gränser. Risken är därför störst att man möter honom vid Isvallen, antingen på isen strax norr om den eller på kusten vid tundran strax söder om den.

Det händer ibland att dödlige ber honom om en favör, ofta i ren desperation när det inte finns någon annan utväg. Då kan han uppenbara sig vid den nödstälde och lyssna på hennes bön. Ibland svarar han också.

Vargafader talar sällan, men när han gör det är det med en djup mansröst som hörs över den starkaste storm. Det är nästan så att den kommer rakt in i huvudet utan att gå genom öronen. Oftare svarar han bara genom att gå åt det håll där andra dödlige kan hjälpa den nödstälde, eller åt det håll som han vill att en person ska gå för att hjälpa honom.

För ibland behöver han faktiskt hjälp. En varg stor som ett långhus har sina begränsningar, och det krävs ibland att små och dödlige går hans ärenden, exempelvis om han behöver ge sig ner i underjorden eller in i frostjättarnas fäste. I utbyte lovar han att komma en gång när de kallar, och han håller sitt ord. Skulle någon som har ett sådant löfte ropa hans namn så kommer han i den mån det är möjligt, och eftersom han springer på norrskenet eller smyger genom snödiset kan han vara där på ett ögonblick om det är vinter eller natt. Han kommer dock inte om man är inomhus, såvida inte huset man är i är så bräckligt nog att en jättevärg att spränga sig in genom tak och väggar.

SPELDATA FÖR VARGAFADER

Enorm, Iskall

Gard: 20 **Hälsa:** 80

Färdigheter: Grund 65%, Spåra 95%, Springa 95%, Yla 105%

Vargafaders käft 85%, skada 6T6

Vargtass 75%, skada 5T6, Tung

Frostandning 75%, skada 5T6, Yttäckande, Förvarning, Uppladdning

Vit vargapäls, skydd 4T6, Mjukt



HÄXDROTTNINGENS HORDER

Bortom Järnbergen breder Östveden ut sig ända till Skymningsbergen och vidare bort mot Utgård, jättarnas och trollens rike.

Det är en tät urskog, i stort sett vild och obefolkad. Det finns få landmärken och det är lätt att gå vilse. Det finns några gamla vägar, men det är svårt att hitta dem. Östvedens invånare är mestadels troll, vättar och vildmän. Trollen och vättarna lever mestadels under jord, medan vildmännen lever i små samhällen med upphuggen och uppodlad mark, men det är långt mellan dem. Invånarna tvingas föra en ständig kamp mot urskogen som snabbt återtar den upphuggna marken om den får möjlighet.

I Östveden bor också flera mörkalvklaner. De lever i skogens djupaste delar, och håller sig för det mesta för sig själva. Där har de byar och utposter i träden, medan mörkalvernans drottning styr i ståtliga och överjordiskt vackra grottor under marken. Vildmän, troll och vättar låter dem vara.

En liten del av Östvedens invånare är människor: fredlösa och flyktingar som tvingats bo i Östveden eftersom de inte är välkomna i klanernas land eller i Kungariket. De lever där på vildfolket, trollens och vättarnas nåde, för Östveden är inte människornas land.

Med ett undantag: häxdrottningen Esgithe.

DROTTNING ESGITHE

Djupt inne i Östveden finns en kall, mörk och stilla sjö. Högt upp på en klippa över sjön finns ett torn av svart glas, draget ur marken av trolldom som inte är av denna värld. Det är drottning Esgithes torn, och därifrån härskar hon över Östveden.

När Esgithe var väldigt ung var hon en prinsessa av Freoland, granne med Sörland. Tillsammans höll de stånd mot Kungariket. Men efter att Neidhöll ödelade Sörland var flanken svag, och Kungariket svepte in i Freoland. Det var det sista fria riket som inte var klanland. Esgithes far, kung Sigismund, flydde med henne för att undkomma Kungariket när de ödelade Freoland. Till slut hade de ingen annan väg att gå än in i Östveden, den väldiga förbannade skogen som gränsar mot Utgård.

Under exilen i Östveden lärde sig Esgithe många saker. Hon lärde sig att överleva i skogen. Hon lärde sig att tala med djur och andar. Och hon lärde sig en kraftfull magi från själva vyrdväven, en magi som bara de mäktigaste av gudarna behärskar.

Drottningen av Östveden är på många sätt en formidabel fiende. Hon bygger upp en här för att svepa

ut ur Östveden, återta sin fars rike och ge Kungadömet ett nyp som de sent kommer glömma.

Drottning Esgithe är en mörk skönhet, lång och ståtlig med långt svart hår som flyter ihop med släp och mantel. Hennes guldgula ögon tränger genom märg och ben in i ens innersta väsen.

Esgithe är ytterst formell mot alverna och både tar emot ambassadörer från dem och skickar sina egna ambassadörer till dem. Hon ger ett hem åt flyktingar och fredlösa i Östveden. Vilfolk är hennes allierade, men troll är Esgithe inte så förtjust i. Däremot nyttjar hon deras tjänster.

Esgithe är både kall och emotionell. Hon är kall och beräknande och arbetar mot sitt långsiktiga mål att återta sin fars förlorade rike. Hon känner att hon har blivit bestulen på sitt arv, och hon planerar långsiktigt för att återta det. Samtidigt tappar hon lätt humöret! Hon kan slå ut utan förvarning mot undersåtar som svikit henne eller gå igång med eldiga tal.

Esgithe är inte främmande för att anlita rollpersoner för att utföra uppdrag som vare sig hon själv eller de Mörka ryttarna kan utföra. Tänkbara uppdrag kan vara att jaga kraftfulla föremål eller spana i Freoland, och vinner rollpersonerna Esgithes förtroende så kan de även få bli ambassadörer gentemot stammar utanför Östveden.

SPELDATA FÖR ESGITHE

Förtrollande

Gard: 35 **Hälsa:** 25

Färdigheter: Grund 85%, Magi 105%, Wyrd 105%

Häxblixt 105%, skada 5T6

Häxflamma 105%, skada 4T6, Yttäckande

Isspjut 105%, skada 4T6, Yttäckande, gör målets zon Svårtillgänglig tills isen smält

Kraftsköld 105%, Skyddande, Skydd mot avståndsanfall

Magiskt hår, skydd 2T6

EGENSKAPEN FÖRTROLLANDE

Egenskapen Förtrollande gör att all uppmärksamhet fokuseras mot varelsen. Alla allierade till varelsen får +20% på anfall och försvar mot dem som glör på varelsen. Man kan vända bort blicken från varelsen som en övrig handling genom ett slag för Viljestyrka. Om slaget lyckas får de av varelsens allierade som angriper en inte någon bonus på anfall och försvar.

VILDFOLKET

Vildfolket är inte människor, gudar, troll, jättar eller alver. De är ett eget folkslag. En del menar att det är



ESGITHES MAGI

Esgithes magi är inte alls som den vanliga trolldomen i *Järn*, där man sluter en pakt med andar. Istället är hennes magi en form av betvingande av wyrdväven, där hon river upp den och väver om den och på så sätt tvingar världen att omforma sig efter hennes vilja.

Om du har tillbehöret *Magins väv till Hjältarnas tid* så kan du använda det för Esgithes magi (det är kompatibelt med *Järn*). Om du inte har det är det inte så farligt, eftersom hennes magiska anfall står upplistade i hennes speldata.

från vildfolket som rävfolket kommer. Några menar att vildfolket var människor som fysiskt förvridits av skogens andar. I själva verket är deras själsform alltid delvis manifesterad, så de har djurögon, svans, samt klövar, tassar, horn, öron eller päls från sin själsfrände (se sidan 37 i *Järn*).

Själsformen manifesteras när de finner den djurande som de är bundna till, vilket händer ungefär vid sex eller sju års ålder, antingen med hjälp av stammens völva eller på egen hand.

Vildfolkets stammar håller sig mestadels till Östveden. Utanför Östveden är de inte välkomna.

Kvinnonamn: Adalheidis, Ædelind, Bertha, Brynja, Cunigund, Edda, Frida, Gerhild, Gerlind, Hadewig, Ingeburg, Linza, Mildburg, Odilia, Raganhildis, Romilda, Theudelinda

Mansnamn: Adalwin, Æsc, Baldarich, Brando, Choldulf, Egilhard, Egino, Friduman, Gasto, Haimo, Kuno, Liupold, Meginrat, Odo, Raban, Reinhold, Sigdag, Theodoar, Waldo

Själ: 25 **Gard:** 20 **Hälsa:** 20

Påslag på färdigheter: +2T6 Stigvana, +2T6 Uthållighet

Eftersom själsformen är delvis manifesterad kan du också lägga till modifikationerna från »Delvis i själsform« till färdighetsvärden.

MÖRKA RYTTARE

Drottningens närmsta undersåtar är de sju mörka ryttarna. De utför hennes vilja och leder hennes styrkor när hon själv inte gör det. Behöver hon ha ett särskilt uppdrag utfört så är det de mörka ryttarna som får utföra det. I sin officiella roll bär de rustningar i svart och silver under en mörkgrå kappa med huva. Men det är inte alltid de går klädda så: oftare går de klädda som vem som helst och smälter effektivt in bland övrig befolkning som ännu en främling – åtminstone bland vildfolket.

De mörka ryttarna är alltid sju till antalet. Dör någon utser Esgithe snabbt en ersättare.

Hengist: Hengist är ledaren för de sju. Det är en gammal hjortsjäl, lojal till Esgithe men bitter. Han har väntat länge på tillfället att rida ut ur Östveden och leda vildmännen svepa över världen.

Meginfrid: Meginfrids själsform är en skogskatt, men bara ögonen lyser igenom, och kanske även håret är en manifestation av skogskattens imponerande man. Hon är den mest visa och också mest stillsamma av de sju.

Erminlinda: Det är lodjuret som är Erminlindas själsform, men det lyser inte igenom mer än genom ögon och öronen. Erminlinda högaktar Hengist som en fosterfar, och är rädd att förr eller senare kan Hengist inte tämja Gaut.

Gaut: Gaut anser att han borde vara ledare för de sju, men han tänker för kortsiktigt. På så sätt har Hengist hittills lyckats utmanövrera Gaut. Det gör inte Gaut gladare. Gaut har rejäla käkar ut vilka vildsvinsbetarna sticker upp.

Adalwin: Adalwins järvsjäl lyser bara igenom i form av små luriga ögon och vassa tänder, men den reflekteras å andra sidan i hans ensamma och vildsinta beteende. Den enda som han egentligen trivs tillsammans med är hans älskare Ortwin.

Ortwin: Den bildsköne Ortwin är inte bara Adalwins älskare, utan också en källa till lugn. Elaka tungor säger att Ortwin bryr sig mer om sitt yttre, med sin vackra silverbruna mårdpäls, men egentligen är det för att ge Adalwin en varm och trygg famn att vila i som han sköter om sin päls med sådan noggrannhet.

Sawine: Esgithes senaste ryttare har inte riktigt fallit in i rollen än. Sawine är yngst och minst erfaren, men hon brinner av samma ilska som hennes furstinna. Hennes varg-själ lyser igenom som ögon, öron och svans.

SPELDATA FÖR MÖRKA RYTTARE

Skrämmande

Gard: 40 **Hälsa:** 35

Färdigheter: Grund: 65%, Skrämma 85%, Bli åtlydd 95%

Svarta svärd 85%, Egg, Flexibel, Hög status

Svarta sköldar 85%, Otymlig, Skyddande, Stadig, Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Svart brynja, skydd 3T6, Hindrande, Hårt, Tung

· M J F R X : N P F R · L P X M · M F X X : N P F R · L P X M · M F F L M X I P F : N P F R

ORMEN WELUNG

Utanför Forland finns en grupp karga öar, Järnklipporna. För bara hundra år sedan var det en ögrupp som ingen utanför Järnklipporna brydde sig om, då där bara fanns fisk och får. Det har funnits järngruvor på öarna, men de övergavs när den stora sjöormen Welung gjorde det för riskabelt att ta sig till eller från öarna med stora skepp.

Med Colm den store fick Järnklipporna en plats på kartan, när han började härja i farvattnen utanför Järnklipporna. Hans dotter Aisling tog över efter sin far, och har styrt Järnklipporna i mer än ett halvsekel. Järnhandeln har också tagit fart igen, eftersom Aisling inte bara är en lika skarp pirat som sin far, utan också har funnit ett sätt att kontrollera sjöormen. Och tack vare sjöormen kan hon hålla Järnklipporna fria från Kungarikets inflytande.

JÄRNFOLKET

Järnfolket är ett hårt och saltstänkt folkslag som lever på de karga Järnklipporna. De odlar vad de kan, fiskar ur havet, föder upp får och getter på klipporna, och stjälar vad de kan från de skepp som vågar sig in på deras vatten. Det är ett stolt folk, som håller sin självständighet högt.

Kvinnonamn: Aifric, Aine, Birte, Camryn, Ciara, Dairine, Duana, Eithne, Eryn, Fiadh, Grainne, Imogen, Maelligh, Muireann, Niamh, Paisligh, Sorcha, Tara

Mansnamn: Aodh, Aonghus, Braden, Caoimhin, Caoilan, Cinaed, Darragh, Erin, Feidhlim, Gannon, Keagan, Mael, Naomhan, Oisín, Seanan, Struan

Själ: 20 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: Sjömannaskap +5T6, Stigvana +5T6, Spana +2T6

AISLING DEN RÖDA

Aisling gör inte längre så mycket skäl för namnet. Åldern har tagit det röda ur hennes vilda lockar, gjort hennes hud rynkig och stulit glansen från hennes ögon. Men tro inte för en sekund att hon har förlorat sin ungdoms brand, och hon försvarar fortfarande sitt karga örike, även om det numera inte så ofta är med yxan i hand.

Aisling var fjorton år gammal när hon tog över efter sin far och enade Järnklippornas klaner mot Kungarikets skepp. Med klanerna under sig och kontroll över sjöormen Welung har hon härjat fritt i vattnen kring Järnklipporna under sextio år.

Aisling har två vuxna döttrar. Den yngre, Seoine, har ambitionen att ta över efter hennes mor, medan den äldre, Ailis, är mer intresserad av kunskap och kunnande. Hon försöker istället samla på sig så mycket texter från Kungariket och andra länder som möjligt.

Aislings tre söner vuxna har dött: en drunknade, en söp ihjäl sig, och en fångades och torterades till döds av Kungariket. Det fanns fler barn än så, men inga av dem nådde vuxen ålder.

SPELDATA FÖR AISLING DEN RÖDA

Gard: 35 **Hälsa:** 15

Färdigheter: Grund 75%, Ledarskap 95%, Diplomati 105%, Befalla Welung 85%

Aislings yxa 80%, skada 5T6, Egg, Krossande, Lå-sande

Aislings sköld 80%, skada 2T6, Otymlig, Skyddande, Stadig, Trubbig, Täcker mot avståndsvapen

Aislings harnesk skydd 3T6, Hindrande, Hårt, Hög Status, Tung

WELUNG

Den stora sjöormen Welung jagar utanför Järnklipporna. Welung är en gigantisk sjöorm, en best som jagar för att stilla sin hunger och för att hävda sitt revir. Den kan lätt sänka det stadigaste långskepp och sedan stilla sin hunger med desperata sjömän som simmar i vattnet. Welung hotade alla, även järnfolket, och vattnen vid Järnklipporna var alltid mycket osäker. Sjömännen lärde sig att läsa tecknen när sjöormen kunde vara i närheten.

En dag angrep ormen hövding Colm och hans skepp, och slukade Colm hel. Hans hustru, Nerys, tog hans jakthorn och blåste i det för att kalla på hjälp. Till allas stora förvåning slutade Welung att anfalla, och böjde sitt huvud i fruktan. Den var rädd för toternerna av det stora myskoxhornet.

Nerys kunde inte förmå sig att ta över styret över järnklipporna, men hennes dotter Aisling tog upp både sin fars yxa, jakthorn och skepp. Med jakthornet kan hon rikta Welungs hunger och vända bort sjöormen med fruktan. Inte ens Kungariket kan hota Järnklipporna, tack vare Welung och Aislings kontroll över sjöormen.

SPELDATA FÖR WELUNG

Skrämmande, Enorm, Vattenvarelse

Gard: 25 **Hälsa:** 100

Färdigheter: Grund 45%, Simma 95%, Välta båt 75%

· K P X M · H I M B E T T · X J U J Y N : N P F R · H I X P X X · H J T J P R J F M F H : J F

generationer, rikt dekorerade och med en lång och namnkunnig historia.

Allt detta lämnades kvar på Aesfeld.

Asagundas spjut: En av Herewits sköldmöer var den sköna Asagunda. Hon var en av de skickligaste krigarna i riket med sitt långa spjut. Man säger att spjutet var en gåva från Fenris, som hon fick när de skiljdes efter ett passionerat men kortvarigt förhållande. Asagundas spjut fungerar som ett vanligt spjut, men om det kastas så träffar det alltid sitt mål (upp till tre zoner bort) och gör skada direkt mot Hälsa.

Widekins harpa: Widekin var en legendarisk vandrare bard. En gång hade hans trolovade Siglinde tagits som gisslan av hövding Frodewic. Widekin sökte upp Frodewic och bad honom att släppa Siglinde och ta honom som gisslan istället. När Frodewic frågade varför han skulle göra det spelade Widekin så underskönt på sin harpa att Frodewic rördes till tårar och släppte dem båda. Widekins harpa gör att Spelmannaskap kan användas istället för en annan färdighet i en social konflikt eller någon form av verbal utmaning.

Crom Cruachs öga: Den fasansfulla underjordsormen, Crom Cruach, har bara ett öga. Det andra stals av Cuthert den Vise. Med ögat kunde han skapa fantastiska smycken med intrikata figurer inskurna i ädelstenar och guld. Till exempel visar kung Herewits huvudband ett helt fältslag i relief, där man kan identifiera krigarnas ansikten. Ögat ger +50 på resultatet för slag för Smide, Stenverk och Timmermanskaps om man gör detaljerat finhantverk.

Kung Herewits huvudband: På kungens huvud vilar ett enkelt huvudband av guld istället för en krona som tecken på hans kungamakt. Men tittar man noga så ser man att huvudbandet har en relief som föreställer slaget vid Vedun, då kung Herewit enade Aesfeld under en storkung. Huvudbandet ger +20% på Status och rätten till kungatiteln över de ödelagda brända öarna.

DUNBORGS RUINER

På Aesfelds västkust ligger ruinerna efter Dunborg, kung Herewits fäste och Aesfelds huvudstad. Den som seglar in i Dunborgs hamn kommer bara se brända stenmurar och förkolnade timmerstumpar av den en gång så stolta staden. Sten, aska, ben och klagande röster från själarna som dog, det är allt som återstår.

Det mest framträdande i Dunborg är fortfarande den stora borgen. Det är ett försvarsverk av en rund

jordvall med yttre diken och vallar. En gång i tiden var det en hög palissad högst upp på vallen, men den är till stora nerbränd nu.

Innanför jordvallen står ruinerna av fem långhus, fyra mindre som omger kungens stora långhus. Bara grunden återstår av dessa. Allt träverk är uppbrunnet. Det är fler ben här, efter såväl vuxna som barn. Här utkämpade de sin sista strid, och här dog de för Kungarikets svärd.

ASKSPÖKE

När landet dör och bränns till aska, när de som bor där förtärs av lågorna, då finns det inget efterliv som kan ta emot dem. De hemsöker sitt land till tidens ände. Kroppslösa söker de allt det de förlorat – familj, ägodelar, hem och liv.

Askspöken har ingen kropp och syns inte i den vanliga världen. I andevärlden syns de, men i den vanliga världen måste de virvla upp aska från marken för att kunna ha form alls.

Askspöken är inte nödvändigtvis fientliga. För det mesta låter de en vara. Anfaller man dem, eller hotar dem, så går de till angrepp tillbaka. Ibland kan de skydda något – ett föremål eller en plats – och försöker man göra intrång så angriper de. För de mesta är de sorgsna och förvirrade själar som knappt minns vem de var innan de dog och hemsöker en plats och letar efter något de inte minns.

SPELDATA FÖR ASKSPÖKE

Skrämmande, Immateriell

Gard: 25 **Hälsa:** 30

Färdigheter: Grund 35%, Manövrer 45 %, Uthållighet 45 %

Livskraftstjälande grepp 65%, skada 2T6, Livsstöld

Kvävande aska 65%, skada 4T6, Kvävande

NY EGENSKAP: KVÄVANDE

Ett mål som utsätts för ett lyckat Kvävande anfall får slå ett slag för Uthållighet varje runda i början på sin tur. Är målet berett på anfallet får personen +20% på färdigheten. Om slaget misslyckas blir målet medvettslöst och riskerar att dö av kvävning eller drunkning. Om slaget lyckas klarar sig målet, men modifikationen på Uthållighetsslaget ökar med +10%.

När målet börjar drunkna får hon 1T6 i skada per runda på Hälsa i början på sin tur. Skydd hjälper inte. Håll isär denna skada från vanlig skada på något sätt. Om målet kommer fri och kan andas får hon tillbaka 1T6 kvävningsskada i början på sin tur.

· N N · H J S · F R F X · X J P F Y · X J S F E · N S F J R · S I N Y N J T M · H P F · N J S

KUNG HEREWIT

Kung Herewit är död, men han är fortfarande Aesfelds härskare. Han vandrar osaligt på ön och söker sina undersåtar, men hittar bara askspöken. Herewit är bunden till ön och kan inte lämna den, och han är bunden till den här världen för tid och evighet tills han har fått sin hämnd. Först därefter kan dödsriket ta emot hans själ.

Ibland sitter kung Herewit gråtande på sin tron i Dunborg. Ibland vandrar han på Dunborgs gator. Och vid andra tillfällen rider han runt på sin döda häst och söker efter de som inte finns längre.

Om någon försöker stjäla Dunborgs skatter, om någon förolämpar kungen, eller om någon från Kungariket träder in i Dunborgs fästning, då kommer kung Herewit angripa den olycksalige och kalla på askspökerna efter sina krigare i Dunborg.

Kung Herewit brinner för hämnd. Han kan dock inte få den, eftersom han inte kan lämna ön och Kungariket inte färdas dit eftersom Aesfeld har förklarats öde. En mäktig sejdkona skulle dock kunna leda kung Herewit och hans spökhär genom Andra sidan till en plats där Herewit kan få sin hämnd. Det är ett väldigt kraftfullt vapen som garanterar seger i ett avgörande fältslag mot Kungariket. Det kan inte vara vilken skärmytsling som helst. För att Herewit ska vilja slåss krävs det att fienden leds av Kungarikets kung eller överstepräst, eller att det är om den kungliga huvudstaden. Han och hans spökhär kommer också ödelägga landet på samma sätt som med Aesfeld.

Det krävs också att sejdkonan kan övertala kung Herewit att hon kan öppna vägen genom Andra sidan. Och förstås krävs det att hon faktiskt kan öppna vägen, vilket skulle kunna vara något som Åskans ande skulle kunna göra till rätt pris.

SPELDATA FÖR KUNG HEREWIT

Skrämmande, immateriell

Gard: 35 **Hälsa:** 60

Färdigheter: Grund 85%, Skrämma 105%

Dödstjut 75%, ingen skada, Förlamande fasa, Yteffekt

Vittrande grepp 95%, 2T6, Livsstöld, Snärjande Spökhärskrud 2T6

NY EGENSKAP: FÖRLAMANDE FASA

Vapenegenskapen Förlamande är ett anfall där målet använder Viljestyrka för försvarsslag. Det gör ingen skada, men om anfallet vinner över försvarsslaget får målet inte använda Gard mot anfall från varelsen. Målet kan Fatta mod på samma sätt som för egenskapen Skrämmande (se sidan 94 i *Järn*).