

Häxan i Highstone

Oswyn Eymundson mötte den gröne riddaren, Chadion, under en ritt i Highstone-skogen. Han utmanades på envig och förlorade. För att köpa sig fri erbjöd Oswyn flera andra själar i utbyte mot sin egen. Chadion godtog och väntar nu på att dessa ska levereras vid fullmånen tre månader efter envigen.

De själar Oswyn tänker skänka till Chadion är bybor från Ockton som han långsamt förtrollat för att kunna styra över. Vid bybornas hus går det att hitta amuletter gjorda av fjädrar och djurben. Det är dessa, tillsammans med örter som Oswyn blandat i bybornas öltunnor, som utgör själva formeln. Det är i första hand dessa bybors barn som rymt ut i skogen då det uppenbarligen är något märkligt i görningen och deras föräldrar betar sig märkligt nu för tiden. Sedan har andra barn följt efter.

Oswyn ser det förstås som ett problem att barnen försvunnit under senaste månaden och har startat ryktet om att en häxa som bor i skogen ska ha tagit dem. Det har pratats ett tag om att man minsann borde jaga rätt på häxan och straffa henne, men det är först nu när barn försvunnit från Howe som någon tänker göra slag i saken.

Häxan Wulfrun är såklart oskyldig. Hon lever eremitliv i skogen för att det är det som passar henne bäst, men hon har viss kontakt med magikerna i konventet Altus Saxum i andra änden av skogen. Budbäraren dem emellan är talande tornuggla vid namn Wynn.

Oswyns förtrollning kan upphävas på flera sätt, till exempel genom att spela på benflöjten, använda en motformel eller helt enkelt döda Oswyn. När förtrollningen bryts så faller de drabbade först ihop för att sedan vakna som ur en lång sömn.

Wulfrun kan gissa sig till mycket av vad som pågår om hon får informationen men hon kommer bara avfärda eventuella krav/förslag på att det är hon som ska göra nåt åt saken.

Byar:

Howe (byn ligger nära en stor gravhög vid kusten)

Ockton (några stora ekar nära byn, belägen närmast skogen)

Langham (alla hus på två rader längs byagatan, den sydligaste av byarna)

Byarna är belägna norr om Llangahelnheden där nuvarande baronen Torgrims far Harald krossade en armé av norog 1106. Styrts av riddaren Oswyn Eymundson vars gods ligger ungefär mitt mellan byarna.

Oswyn Eymundson

Riddare 14 (svartkonstnär 12), 9 kp, rustningsmodifikation 2 (ringbrynja). Försvar 7.

Kan formlerna: In servitutum redigere (varar 1-6 timmar), Nebula (-2 på attacker, 1 m sikt), Delibitare (sänker Styrka 1-6 poäng i 1-6 timmar).

1. Häxan Wulfrun med korgen full av tistel och pilblad, och en halvtam uggla på axeln.
 2. En cirkel av uppresta stenar, tjocka som en människa och dubbelt så höga.
 3. 2t6 smutsiga barn med djurmasker och primitiva spjut och bågar.
 4. Eadmund, samlar ved och söker efter sin son Turstan fast han varit borta snart en månad.
 5. En klar och fin tjärn i vilken man kan se ben och skallar från får och hästar på botten.
 6. Ett brutet spjut, blodigt och slängt på marken.
 7. En björn som nyligen fått ena ögat utstucket.
 8. Theda, en sårad riddare som fortsätter jakten på björnen med svärdet i hand.
 9. En doft av rök och en lägereld som tycks skymta bortom träden men är omöjlig att hitta.
 10. Resterna av en stenvägg, nu täckta med mossa.
 11. Några vindskydd och en pyrande lägereld, svaga hostningar från ett sjukt barn.
 12. En bok skriven på Lingua Arcana, läderklädd och dekorerad med ametister.
 13. En enkelt ihopsurrad måltavla med märken efter pilar.
 14. Ett väldigt pilträd vars grenar pryds av amuletter gjorda av fjädrar och djurben.
 15. En hjort som utan rädsla betraktar rollpersonerna och låter sig skjutas om de är i behov av mat.
 16. En kraftigt träd, till synes kluvet av blixten.
 17. En magiker som nyligen bemästrat formeln Fulguralis och förtvivlat letar sin formelsamling.
 18. Tre soldater, hungriga, vilsna och fulla av historier om vilka otäcka ljud de hört om nätterna.
 19. En svart katt som leder rollpersonerna till Wulfruns hydda om de följer efter den.
 20. Ett lik, knappt mer än ben och trasor, genomborrat med ett ålderdomligt svärd. Ett magiskt svärd som inte kan tappas, stjälas eller brytas, som kommer återvända till sin ägare om det blir kallat, och som kommer försvinna när dess ägare dör.
-
1. En skog som utnyttjas av både en hednisk riddare och den lokale abbotten samt deras hushåll.
 2. En by där man varje kväll under höst och vinter blåser i ett jakthorn för att hjälpa resenärer hitta fram genom den täta skogen som ligger omkring.
 3. Klutkällan: en källa vars vatten sägs bota ögonåkommor. Namnet kommer från seden att knyta tygremsor i trädet ovanför.
 4. Älvorna på kullen: en bosättning med helt vanliga (om än hedniska) människor av albisk härkomst. De är glada och välnärda och lagar fantastisk mat. De skrattar bara åt att annat folk i trakten kallar dem för älvor.
 5. En stencirkel där man kan drabbas av visioner av en vild sommardans någon gång för länge sedan.
 6. En benflöjt som kan upphäva vissa förtrollningar.

Den enögda björnen

| | |
|-------------------------|---------------------------|
| Kroppspoäng | 16 |
| Förflyttning | 18 |
| Attack närstrid | 10/+2 (klo), 10/+3 (bett) |
| Attack avstånd | – |
| Försvar | 6 |
| Naturligt försvar | 0 |
| Närvaro/Magiskt försvar | – |
| Magi | – |
| Speciella förmågor | – |

Fladdermöss (svärm)

| | |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Kroppspoäng | 1 (per fladdermus) |
| Förflyttning | 20 |
| Attack närstrid | 1 per fladdermus/-3 (lägg på +1 per fladdermus upp till +3) |
| Attack avstånd | – |
| Försvar | 10 |
| Naturligt försvar | 0 |
| Närvaro/Magiskt försvar | – |
| Magi | – |
| Speciella förmågor | smittbärare |

Har man oturen att bli biten så kan man ha fått Den Grå Döden, en sjukdom som ofta leder till döden. Blir man biten så är det 5% chans att personen blir smittad (1: a på en T20), och blir man smittad så dör man inom en vecka om man inte får kvalificerad medicinsk hjälp.

Chadion, Den Gröne Riddaren.

| | |
|-------------------------|--------------------------------|
| Kroppspoäng | 20 |
| Förflyttning | 10 (till fots), 20 (till häst) |
| Attack närstrid | 9/+2 (bredsverd) |
| Attack avstånd | – |
| Försvar | 8 |
| Naturligt försvar | 0 |
| Närvaro/Magiskt försvar | 10 |
| Magi | 10 |
| Speciella förmågor | Se nedan |

Riddare som färdas genom Highstoneskogen kan bli utmanade av den onde Chadion vid något vadsställe. Den som träffas av ett hugg från hans svärd utsätts av en magisk attack (nivå 10) och den träffade måste lyckas med ett Närvaroslag, annars så minskar offrets Intelligens med en nivå (permanent). Chadion dräper aldrig en fiende som ber om nåd, men den besegrade måste betala en lösen, eller bli fånge i Chadions underjordiska borg för resten av sitt liv.