

# Sagospalet **Äventyr**<sup>®</sup>



10. Äventyrssaga: Skogsbruk

## KONSTRUKTION

Dag Stålhandske

## ILLUSTRATIONER

Richard Svensson

## REDIGERING & LAYOUT

Daniel Lehto

## SPELTESTAT OCH GRANSKAT AV

Maja Stålhandske (8 år) och Elmer Stålhandske (6 år)

*Baserat på platser och personer skapade av Daniel Lehto och Sappho Lehto Strömberg*

# TILL SAGOBERÄTTAREN

---

Det här äventyret är skrivet med så mycket stöd som möjligt för Sagoberättaren. Genomgående i texten finns förslag på händelser som kan läggas till eller tas bort, för en längre eller kortare historia. Det finns också stöd för när tärningskast kan göras, och hur de går till. Det finns även ett antal texter avsedda att läsa högt vid olika delar av äventyret.

När ni spelat detta äventyr kan ni gå vidare till häfte 5. Resurser och äventyrsförslag, där förslagen med viss improvisation kan spelas som färdiga äventyr.

Gröna rutor är text avsedd att läsas högt för spelarna.

Gula rutor är spelfakta.

Blå rutor är tips till Sagoberättaren.

**Tips!** Med i regelboxen finns vikfigurer och spelplansbitar. Använd gärna dessa när ni spelar spännande händelser för att hålla reda på var alla spelfigurer och eventuella monster står i förhållande till varandra.



# SKOGSBRUK

## - NORDANSKOGS HEMLIGHET 2

---

Det här äventyret handlar om Mirina Skogsväkterska och hennes konflikt med skogshuggarna utanför Gruvby. Det nämns som ett sagoförslag på sidan 20 och 22 av *Sagospellet Äventyr* (upplaga 3.0). Denna konflikt är delvis behandlad i äventyret *Nordanskogs Hemlighet* som var en av de första sagorna som spelades på konvent.

Den sagan lämnar dock grundkonflikten mellan Mirina och skogshuggarna olöst. Denna saga handlar om hur konflikten blossar upp igen.

Sagoberättaren kan förbereda sig genom att läsa den här texten och det som står om Gruvby och Nordanskog i häfte 8: *Alea Masona*. Ifall man spelat *Nordanskogs Hemlighet* för länge sedan kan det vara nyttigt att ögna igenom den för att friska upp minnet. Sagan kan användas till att lära spelarna om ansvarsfullt skogsbruk och jorderosion. Om du vill kan det vara bra att läsa på om sådant, och även något ni kan diskutera eller prata om efter sagan. Nordanskogs hemlighet finns publicerat i häfte 8, *Alea Masona*.

## DETTA HAR HÄPPT

---

I *Nordanskogs hemlighet* hade några skogshuggare försvunnit och Mirina Skogsväkterska misstänktes ligga bakom. Hon hade nämligen hotat skogshuggarna med att förvandla dem till paddor ifall de fortsatte hugga ner träd. Undersökningen visade emellertid att de rövats bort av troll som betalats av Jill Borgmästare. Hon ville ha en ursäkt att döda eller fångsla Mirina så att de kunde använda skogen utan att bry sig om henne. Antingen avslöjade spelfigurerna henne, eller också har hon flytt av rädsla för att bli avslöjad. Efter den första delen av sagan fortsatte saker att hända. Vad spelfigurerna inte visste var att Jill redan kallat till sig fler skogshuggare från andra delar av Masona för att kunna hugga ner mer träd. Dessa kom och satte sig i arbete.

Det tog tid att installera en ny borgmästare efter Jill. Den nya borgmästaren heter Ifigenia. Hon begriper sig inte på skogsbruk och överlät åt skogshuggarna att själva försöka komma överens med Mirina. Skogshuggarna är emellertid inte överens med varandra. De nya skogshuggarna hugger mer och snabbare än de äldre och tar mest träd nära staden eller nära skogshuggarlägret för att slippa släpa timret längre sträckor. De äldre skogshuggarna var nogga med att ta träd lite här och var, och inte hugga ner hela områden. De gallrar snarare än kalhugger.

De yngre skogshuggarnas beteende stör Mirina Skogväkterska som tycker att man inte kan ta riktigt så mycket och att man måste ta det från litet överallt i skogen. Mirina har inte förstått skillnaden mellan den nya gruppen skogshuggare och de som länge varit i Nordanskog. Som hon ser det har skogshuggarnas beteende förvärrats. Hon har varnat, men de nya skogshuggarna hyser inte samma respekt för Mirina som de äldre, vilka bött kring Gruvby hela sina liv. Trä behövs till gruvan, till timmer, till ved, till skeppsbygge i Nederstad och Överstad (se karta sidan XXX i häfte 8, Alea Masona). Nyligen upptäckte hon att någon bränt och skövlat ett stort område nära Gruvby på ett sådant sätt att återväxten blir svår och det finns risk för jorderosion. Då fick hon sätta ner foten och gjorde klart att den som högg ett enda träd till i skogen minsann skulle bli förvandlad till en padda.

Hela Gruvby är mycket olyckliga över detta, inte bara skogshuggarna blir arbetslösa, hela staden har svårt att klara sig utan trä. De yngre skogshuggarna talar om att anfälla Mirina. De äldre skogshuggarna skyller på de yngre.

### DEN SKYLDIGE

Vad de inte vet är att dvärghövdingen Balin ligger bakom skövlingen av området närmast Gruvby. Han anser att silvergruvan i Gruvby är hans, men är inte stark nog att ta den från Gruvby. Därför vill han förvärma bråket mellan Mirina och skogshuggarna så att staden inte får hugga träd. Då går det knappast att driva gruvan särskilt länge, varpå han kan ta över och sluta ett avtal med Mirina, som nog skulle låta honom använda en måttlig mängd trä. Han och hans män gick in på natten och röjde och brände ett stort område. Mirina själv sov när det hände, men några av skogens



djur som såg det. Dessvärre vet de inte riktigt hur man skiljer på en människa och en dvärg. Mirina visste inte ens att det fanns dvärgar i närheten och antog att det var skogshuggarna som låg bakom.

Spelfigurerna kan bli involverade på många sätt. Ifall någon kommer från Gruvby kan de få reda på hur illa ställt det är med staden från sina föräldrar eller syskon. Då beslutar de sig nog att göra något åt saken. De kan också få uppdraget av borgmästaren i Gruvby. Alternativt kan drottning Paunella skicka spelfigurerna att försöka reda ut saken. Detta är förstas särskilt rimligt ifall Paunella tidigare sett spelfigurerna vara duktiga på att lösa bråk. Man kan också tänka sig att de är på resa i trakten och blir anfallna av utfattiga skogshuggare som behöver pengar för att föda sina familjer. När de besegrat rövarna får de veta varför de rövar.

Gruvbys borgmästarinna Ifigenia den Kne-piga (på bild till höger) är mycket bekymrad över situationen. Här nedan kan du se vad hon kan berätta för spelfigurerna om de ställer frågor åt henne:



### VAD HAR HÄNT SEDAN SIST?

[Här sammanfattar Sagoberättaren vad som hände i Nordanskogs Hemlighet.]

*"Tyvärr hade Jill redan skickat efter många nya skogshuggare och när de kom ökade uttaget av skog markant. Det tog ett tag innan jag blev installerad och jag uppmanade skogshuggarna att försöka komma överens med Mirina. Det tycks de inte ha lyckats med för nu hotar hon att göra folk till paddor ifall de tar ett enda träd till i skogen."*

### VAD ÄR PROBLEMET?

*"Samma som förra gången när Jill var borgmästare. Mirina Skogsväkterska har förbjudit skogshuggarna att fortsätta ta timmer från Nordanskog och hotat att förtrolla dem till paddor. Detta är mycket allvarligt, Gruvby behöver timmer för stötter, husbygge och ved."*



## KAN PI HITTÄ ANPAT ÄN JUST TRÄ?

"Vi behöver inte bygga nya hus. [Ifall det är höst eller vinter tillägger hon: Stenkol kan ersätta ved, även om det är dyrt.] Men stöttor till gruvorna, sådant som håller upp gruvans tak så att det inte rasar, kan man inte klara sig utan. För att kunna fortsätta gruvidriften har man tagit gamla stöttor från övergivna gruvor, vilket självklart är mycket farligt. Problemet är inte begränsat till Grubby. Överstad är beroende av timmer från Nordanskog för sitt skeppsbygge. Värst drabbas förstås skogshuggarna själva då de har familjer att försörja. Det påstås att de tar alla sorters jobb - också det livsfarliga arbetet att ta tillbaka gamla stöttor ur nedlagda delar av gruvan. Skördetiden närmar sig och då får alla förstås jobb, [ifall detta stämmer med årstiden i spelet] det löser problemet för de närmaste två månaderna, men sedan blir det riktigt svårt för de fattiga. Särskilt illa är det för de nya, unga skogshuggarna. De har vanligtvis inte så mycket släkt och vänner i staden som kan hjälpa."

## HAR PI INGET TRÄ ALLS?

"Vi river gamla hus, gamla staket, gamla båtar och stöttor i gamla gruvor. Vi försöker också köpa, men det finns inga skogar i närheten och det går inte att flotta trä mot strömmen så det är mycket svårt att få hit så tunga och stora saker som timmer. För tre dagar sedan kom också några av de äldre skogshuggarna med trä. Jag vet inte var de fått tag i det. Somliga påstår att de hade det hela tiden men väntade med att sälja tills priset var riktigt högt."

**Not:** Sanningen är att det hade varit storm några dagar innan och de gamla skogshuggarna gick in med vagn, men utan yxor och tog litet stormfällda träd. Hela tiden ropade de att de bara tog träd som redan fallit för att Mirina skulle förstå att de inte högg ner träd.

## VAD VET DU OM MIRINA SKOGSVÄKTERSKA?

"Hon har funnits så länge någon kan minnas och förmodligen mycket längre. Hon skall visst se ut som en gammal kvinna. Mirina kan trolla. Bland annat sägs det att hon kan tala med alla skogens djur, förvandla sig och andra till djur, kontrollera vädret och bota de flesta sjukdomar. De äldre skogshuggarna vet mycket mer om henne."

## TILL VEM SA MIRINA ATT MAN INTE FICK HUGGA TRÄD I SKOGEN?

"Det var bröderna Tord och Tom. De är äldre skogshuggare och var tydligt skrämda. Det finns ingen anledning att tvivla på dem."

### FÅR VI PÅGÖP BELÖNING?

"Två små tackor silver, värt 20 guldkronor var och stadens tacksamhet förstås, ifall ni lyckas nå någon sorts överenskommelse som låter oss ta något trä. Hälften ifall ni kan få henne att bara gå med på att tala med oss igen innan vintern. [Spelarna kan köpslå upp priset ganska lätt.] Kanske kan även skogshuggarna och gruvchefen belöna er [skogshuggarna är för fattiga för att ge så mycket belöning och gruvchefen är för snål för att ge något ifall man inte fått honom att lova detta innan man löser problemet]."

### OM VI DÖDAR MIRIPA?

"Ni får ingen belöning för mord av mig. Fast skogshuggarna och gruvchefen kan nog tänkas belöna er för det. Ni gör dock klokt i att glömma en så dum idé. Även om vi bortser från den etiska aspekten, så är hon är en mycket mäktig trollkvinna, skyddad av alla skogens djur. Jag tror inte ni lyckas och ifall ni lyckas kanske hon kommer tillbaka som ett spöke, ännu argare. Jag begriper inte hur förra borgmästaren Jill kunde tro att hon skulle kunna gripa eller döda henne. Ni förverkar dessutom er belöning på de två silvertackorna om ni dödar henne."

### HAR MIRIPA REDAN FÖRVANDLAT PÅGÖP TILL PADDA?

"Det sägs så. Jag har inte sett det."

**Not:** Detta är inte sant. Några skogshuggare har gett sig av utan att säga något –somliga för att bli rövare. Folk tror att dessa förvandlats till paddor. Det finns rentav en stackars skogshuggarfru som tror att en padda hon hittat är hennes man som kommit tillbaka.

### HAR MIRIPA VARPAT I PPAH HOP BESLÖT ATT FÖRBJUDA ALL SKOGSHUGGNING?

"Inte vad jag vet. Jag låter skogshuggarna sköta sitt jobb utan att lägga mig i. Ni kan ju fråga dem."

### HUR SKALL VI KOMMA I KONTAKT MED MIRIPA?

"De gamla skogshuggarna vet kanske. Jag vet inte. Fast se för sjutton till att inte gå in i skogen med en yxa ifall ni vill tala med henne. Försök ta reda på så mycket ni kan innan ni går till henne och var artiga när ni talar med henne. Hon var mycket arg sist hon sågs förstår jag."

## DE ÄLDRE SKOGSHUGGARNA

---

"Många av de äldre skogshuggarna bor nu i slummen, de har inte råd med bättre. Andra har tagit in hos släktingar i arbetarkvarteren, några har lyckats behålla sina bostäder men måste kanske bo många i samma hus för att ha råd. Talar man med de äldre skogshuggarna uttrycker de tacksamhet för att spelfigurerna hjälpt dem tidigare (sagan Nordanskogs Hemlighet). De anser att de nya problemen helt och hållet är de nya skogshuggarnas fel. Exakt vad de nya skogshuggarna egentligen gjort för fel är de inte ense om. Vissa talar i allmänna ordalag om brist på respekt för skogen och Mirina. Andra säger att de helt enkelt tog för mycket skog. Åter andra påpekar att de tog alla träd utom de minsta på ett område istället för att ta träd här och var (att kalhugga istället för att gallra) och menar att detta är felet. Någon talar om att ha sett ett synnerligen skövlat område (detta är en ledtråd till området som Balin skövlade). De gamla skogshuggarna hoppas kunna klara sig på ströjobb och stöd från släktingar över vintern och då har förhoppningsvis de nya skogshuggarna gett sig av och då kanske man kan komma till en ny överenskommelse med Mirina."





## TORD OCH TOM

Pratar man med Tord och Tom (bilden på förra sidan) berättar de följande:

- Mirina var så arg att det bokstavligen slog gnistor om henne. Hon hade varnat tidigare, men nu verkade det som att något hade gjort henne fly förbannad.
- Bästa sättet att få kontakt med Mirina är helt enkelt att gå in i skogen och ropa hennes namn.

Om man hör sig litet extra noga för bland de gamla skogshuggarna kan man få reda på en liten hemlighet:

För två veckor sedan var det en storm som fällde en del träd. Då gick några gamla skogshuggare in och tog stormfällda träd. De ropade hela tiden till Mirina att de bara tog fällda träd. Det var svårt att transportera träd på det sättet, men det gick bra och de fick gott betalt för träden (nu när det är svår brist). Detta vill de inte gärna berätta för någon annan eftersom de inte vill att någon tar efter deras idé.

## BÖNDERNA UTANFÖR GRUVBY

---

Pratar man med bönderna utanför Gruvby kan de berätta att ett kalhugget område just där skogen tidigare börjat blivit härjat och bränt under natten någon dag innan Mirina totalförbjöd att man högg ner träd. De begriper inte varför någon kan ha gjort så. Kanske är det någon som tänkte bedriva svedjebruk (att bränna skog och odla i den näringsrika askan i några år). Det finns dock ingen som säger sig ha gjort det.

## DE YNGRE SKOGSHUGGARNA

---

De flesta av de yngre skogshuggarna bor nu i slummen, de har inte råd med bättre. De är begripligt nog på dåligt humör och inte så hjälpsamma eller pratsamma ifall spelfigurerna inte erbjuder dem arbete, pengar eller mat. Finns det en trollkarl bland spelarna dyker skogshuggarhustrun Yvonne och hennes tre barn upp och bönfäller dem att trolla tillbaka sin man Martin till människa igen. De håller



fram en padda. Detta är en helt vanlig padda vilket spelfigurerna inser med ett lyckat slag mot Trolldom. Yvones man Martin försvann och när de letade efter honom kom en padda fram ur skogen. De drog slutsatsen att paddan var Martin och att trollpackan förtrollat honom. Martin hade varit förtvivlad över att inte kunna tjäna pengar åt sin familj, så förmodligen hade han på natten gått in i skogen trots förbudet. Där blev han upptäckt och förvandlad till padda, tror Yvonne.

I verkligheten beslöt sig Martin och några andra för att försöka bli rövare för att försöka försörja sina familjer. Han skämdes över detta och berättade det inte. Ifall spelfigurerna kom in i äventyret genom att bli överfallna av arbetslösa skogshugare är han en av dem som överföll spelfigurerna. Vi får hoppas att spelfigurerna inte slog ihjäl honom –annars kan det vara en tankeställare att också skurkar har familj. Annars kan man lista ut att Martin blivit rövare ifall man lyckas bli vän

med några av de yngre skogshuggarna. Några av dem vet, men har inte hjärt att tala om sanningen för Yvonne.

De yngre skogshuggarna anser att de äldre skogshuggarnas klagomål bara är avundsjuka eftersom de hugger snabbare och bättre. Nu är de dock ordentligt brydda för de har inga släktingar eller vänner i trakten som kan hjälpa dem och inte så mycket pengar sparade. Djarva personer talar om att ta timmer trots Mirinas förbud, kanske på natten, skogen är stor och trollpackan kan inte vara överallt. Priserna är ju extra höga. Mirina omtalas i synnerligen negativa ordalag. Ifall de tjuvlyssnar kan spelfigurerna rentav höra några av dem tala om att försöka döda Mirina.

Andra unga skogshuggare vill att soldaterna skall skydda dem medan de går ut och hugger träd. Detta är inte realistiskt. Soldaterna behövs till annat och kan ändå inte skydda dem från Mirinas magi.

## ATT TALA MED MIRINA

Går man in i skogen och/eller ropar Mirinas namn får hon snart reda på det. Hon dyker upp med en varg, en björn, en grävling och en rovfågel som livvakter. Ifall hon känner igen spelfigurerna från tidigare tar hon bara med ett par vargar som livvakt.

Ifall de talar med Mirina Skogväkterska är hon upprörd över att man tagit skog från nära bekväma ställen så att skogen krymper (kalthuggning istället för gallring) och särskilt arg över skövling av återväxande område med skadligt bruk av eld. Det finns nu betydande risk för erosion. Du kan förklara för spelarna vad erosion är ordentligt eller bara säga att ifall man tar bort nästan allt som växer finns det inte längre något som binder fast den bördiga jorden och jorden kan rinna bort med regnet. Hon kan visa spelfigurerna detta område, ifall de inte upptäckt saken själva. Hon kan även låta dem tala med den uggle och räv som bevittnade händelsen. Ifall man frågar varför hon förtrollat Martin säger hon att hon inte förtrollat någon än, bara hotat att göra det.





## DET SKÖVLADE OMRÅDET

---

Ifall spelfigurerna letar noga i området, hittar de en mycket sotig och något bränd jacka med metallknappar. Jackan är lagom stor för ett ovanligt brett barn på kanske nio år, men alldeles för stor i halsen. Det är ett hål och en del blod på jackan. Knapparna är i tenn och har ett fint mönster de aldrig sett förut försåvitt de inte är bekanta med dvärgiskt hantverk. Den som kan något om dvärgar känner snabbt igen det som dvärgakläder.

Det som hänt är att en av Balins män ramlade och skar sig illa i mörkret. Hans kamrater skyndade sig att slita av honom jackan för att tvätta och lägga om såret. Sen satte de ihop en enkel bår och bar iväg honom. Jackan blev kvarglömd tills den sårade påminde sina kamrater om den, men då kunde man inte hitta den i mörkret och man ville inte vara kvar när solen började gå upp. De har nu dragit sig tillbaka till Ödeland i nordöst.

Ifall man talar om räven och ugglan berättar de hur en grupp människor skövlade och brände området på natten. Ifall man ber dem beskriva människorna



säger de att de verkade vara alla män, ty alla hade ordentliga skägg, de var också kortare än människor. Råven tillägger att de även luktade annorlunda än såväl skogshuggarna som traktens bönder eller stadens hantverkare. Varken råven eller ugglan har sett dvärgar förut så de trodde dvärgarna var en annan sorts människor. Ugglan kan dock dra sig till minnes att hennes mamma berättat om dvärgar i Ödemarken när hon var en liten kyckling. Vid närmare eftertanke inser han att de personer han såg och trodde var människor liknar mammans beskrivning och alltså förmodligen var dvärgar.

Tittar man noga efter spår dröjer det ett tag innan man hittar ett riktigt bra avtryck. Det liknar inte de skobeklädnader som skogshuggarna använder. Den som känner till dvärgar märker att det är avtryck av en dvärgs stövel.

När spelfigurerna förklarar att det var dvärgar som orsakade skövlingen blir Mirina Skogväkterska mildare till sinnet och kan tänka sig att skapa någon form av överenskommelse om hur man skall få hugga träd i skogen i fortsättningen. Dock måste skogshuggarna utse någon som kan förhandla för dem. Kanske spelfigurerna kan göra det?

## ΜΟΤ ΕΠ ΛÖSPING

---

Ifall spelfigurerna samlar skogshuggarna kommer de att välja en äldre man vid namn Arborius Storhugge att leda förhandlingarna. Han tillhör de äldre skogshuggarna, men är någotsånär acceptabel även för de yngre.

Att sedan ordna mötet är inte helt lätt. Mirina Skogväkterska är misstänksam mot överfall och inte så pigg att gå till förhandlingsmöte utanför skogen. (Mirina är visserligen odödlig, men det gör ordentligt ont och är besvärligt att bli dödad och återfödas.) spelfigurerna får gå med bud eller ordna någon sorts garanti. Mirina kommer att använda en sanningsformel på skogshuggarna för att få reda på vad som hänt. Till nöds får hon ta med sig livvakt.

Arborius vill inte gärna gå in i skogen eller låta trollpackan lägga besvärjelser på honom. Inte heller vill han förhandla med vilda farliga djur (Mirinas livvakt) närvarande.



Vill man ha med borgmästaren Ifigenia är hon med på noterna utan problem.

När de kommit överens om ett möte eller att spelfigurerna går bud mellan dem kan du bara anta att de når en överenskommelse eller faktiskt rollspela förhandlingarna ifall du tror att spelarna tycker sådant är roligt. Då får en spelare vara Mirina och en annan Arborius och de återstående försöker hjälpa dem att komma överens. Så här kan en överenskommelse se ut:

- Skogshuggarna får fälla träd, de skall dock gallra, inte hugga ner hela området (kalhugga).
- Skogshuggarna får skapa vägar i skogen så att träden kan forslas bort på vagnar
- Det totala uttaget måste minskas
- De områden som kalhuggits och det område som skövlats av Balin skall återställas genom att man hämtar en magiker från universitet i Drottningborg som behärskar besvärjelsen Växa (sid 77 i regelboken). Skogshuggarna eller staden får betala magikerns lön. (Ifall man frågar Ifigenia går hon med på att staden betalar.) På detta sätt kan man förhoppningsvis undvika erosion.
- Skogshuggarna skall själva se till att de följer dessa regler.
- Som det nu är finns det för många skogshuggare. Några måste byta jobb eller flytta. Dessa skall få hjälp med pengar så att de kan göra detta. Ifigenia kan tänka sig att betala för detta. Det är ju förra borgmästaren Jill som uppmanat de nya skogshuggarna att komma hit och jobba. Nu får staden ta ansvar för deras situation.
- Arborius och Mirina skall mötas varje månad för att diskutera hur arbetet skall fortsätta.
- Både Mirina och skogshuggarna skall hålla ögonen öppna efter Balin ifall skulle försöka något nytt.

Ifall spelfigurerna fått reda på att några av de yngre skogshuggarna tänkt försöka sig på att bli rövare, men inte hittat rövarna kan Mirina erbjuda sig att leta rätt på dem så att deras kamrater kan övertala dem att komma tillbaka nu när det finns en lösning.

## BIFIGURER

---

### ARBETSLÖSA SKOGSHUGGARE

---

<b>Kunskap</b> 3	<b>Rörelse</b> 4
<b>Trolldom</b> 2	<b>Upptäcka</b> 3
<b>Liv</b> 4	<b>Rustning</b> 1
<b>Initiativ</b> 7	<b>Förflyttning</b> 4

### MIRINA

---

<b>Kunskap</b> 7	<b>Rörelse</b> 4
<b>Trolldom</b> 7	<b>Upptäcka</b> 3
<b>Liv</b> 4	<b>Rustning</b> 0
<b>Initiativ</b> 10	<b>Förflyttning</b> 4



**Övrigt:** Stav, formelsamling, axelväska, magiska örter.

**Motiv:** Skydda skogen, rentvå sig från misstankar. (Eftersom hon har koll på det mesta som händer i skogen så vet hon att människorna misstänker henne. Ifall spelfigurerna inte letar/hittar henne, kanske hon tar kontakt med dem i alla fall, för hon vill inte bli falskt anklagad).

### SPECIALFÖRMÅGOR

**Odödlig:** Mirina kan förlora alla sina liv. Hon verkar dö, men kroppen tynar sakta bort och återskapas på en annan plats i skogen, varpå hon är frisk och levande igen. Man kunde tro att det faktum att hon inte kan dö skulle göra henne mycket modig, men det gör ont och är besvärligt att återfödas på detta sätt. Hon

tycker också att alla varelser skall vara rädda om sina liv. Därför är hon försiktig fastän hon egentligen inte behöver vara det.

**Stark magi:** Mirina får en nivå lägre svårighetsgrad för alla Trolldomskast.

Mirina Skogsvakt har funnits på Masona redan långt innan dvärgarnas rike grundades. Hon är skogsvakt och ser det som sin plikt att skydda skogen och djuren däri. Ibland gör det att hon hamnar i konflikt med människorna om hugger ned träd för att bygga hus, båtar och för att göra ved. Så länge man hugger träd med måtta och på ett sätt som inte försvårar återväxten går det vanligtvis bra.

Mirina ser ut som en kuttryggig och tandlös gammal gumma. Hon är mager och har rosiga kinder, ett fårat ansikte som är pinat av väder och vind, knotiga och seniga händer. Hon har endast lite vitt och stripigt hår kvar på huvudet. Ögonen är busiga. Hennes kropp är dock förvånansvärt pigg och kvick. Mirina har koll på det mesta som händer i skogen. Inte nog med att hon kan tala med alla djur, hon kan också låna alla djurs och fåglars ögon och upplevelser, så på sätt och vis är hon nästan överallt. Hon märkte dock inte Balins skövling medan den pågick eftersom hon sov vid det tillfället. Liksom de flesta människor behöver hon sova och sover vanligtvis på natten.

## ИFIGENIA ДЕН КΠΕΡΙGA

<b>Kunskap</b> 7	<b>Rörelse</b> 3
<b>Trolldom</b> 2	<b>Upptäcka</b> 4
<b>Liv</b> 3	<b>Rustning</b> 0
<b>Initiativ</b> 7	<b>Förflyttning</b> 3



**Övrigt:** Ifigenia är rätt rik och har ett fint hus i Akademikerkvarteren med det mesta en borgmästare kan behöva.

**Motiv:** Ifigenia vill vara en bra och uppskattad borgmästare och göra Gruvby till en blomstrande stad och därigenom också vinna uppskattning och rikedom åt sig själv och sin familj. Hon är klok, praktisk och välvillig, men långt ifrån osjälvisk.

När saker går bra ser hon till att få en god del av äran. När saker går dåligt ser hon till att andra får skulden. Det är till exempel svårt att få henne att medge att hon gjorde ett allvarligt misstag när hon räknade med att skogshuggarna själva skulle kunna komma överens med Mirina, särskilt inte att medge det offentligt. Sådan är nu politiken.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**Vältalig:** Alla slag för att övertala någon är en Svårighetsgrad lättare.

## ARBORIUS STORHUGGE

---

<b>Kunskap 4</b>	<b>Rörelse 7</b>
<b>Trolldom 2</b>	<b>Upptäcka 4</b>
<b>Liv 7</b>	<b>Rustning 0</b>
<b>Initiativ 11</b>	<b>Förflyttning 7</b>

**Övrigt:** Arborius är i femtioårsåldern och har barn och barnbarn. Han äger ett ganska fint hus i arbetarkvarteren och en vagn med hästar för att transportera fällda träd.

**Motiv:** Arborius vill att man skall börja kunna hugga träd igen. Han är ordentligt rädd för och respektfull mot Mirina.

### SPECIALFÖRMÅGOR

**Vänlig:** Arborius får en nivå lägre Svårighetsgrad för att köpslå, övertala eller bluffa.

Arborius är en respekterad och uppskattad person i Gruvby. Han känner till nästan allt som händer i staden och kan Nordanskog som sin egen ficka.

# AVSLUTNING

---

När överenskommelsen är klar ger borgmästaren spelfigurerna sin belöning i en liten ceremoni på Stortorget. Precis som utlovat får de två små tackor silver, värt 20 guldkronor, var och stadens tacksamhet. "Stadens tacksamhet" innebär konkret att de får gratis mat och bostad upp till tre dagar i akademikerkvarteren när de är på genomresa. De kan även räkna med att Gruvbys invånare behandlar dem respektfullt och tacksamt. Hon ger dem även tillnamnet "Fredsmäklare" (så en spelfigur som kallas Erik kan nu kalla sig "Erik Fredsmäklare") ifall de inte redan har ett tillnamn. Även Arborius får en mindre belöning för sin insats. Vid ceremonin märker man dock att Ifigenia försöker ta åt sig en god del av äran att problemet är löst. Hon kan säga något i stil med: "Jill har verkligen ställt till ett hemskt problem för oss. Jag är gjorde helt rätt när jag vände mig till er för att hjälpa mig lösa det här."

Ifigenia kommer nu att skriva brev till drottning Paunella och försöka få Balin förklarad fredlös. Ifall det lyckas kommer hon och gruvchefen att sätta ett pris på hans huvud.



Förtrollade slätten

Ödeland

Inby

Norrskoga

Karg

Nordansjö

Svartsjön Sjöhus

Broby

Sörskoga

Herr Jamons gods

Strömälv

Tjärn

Nordanskog

Silversala

Forsa

Gruvby



