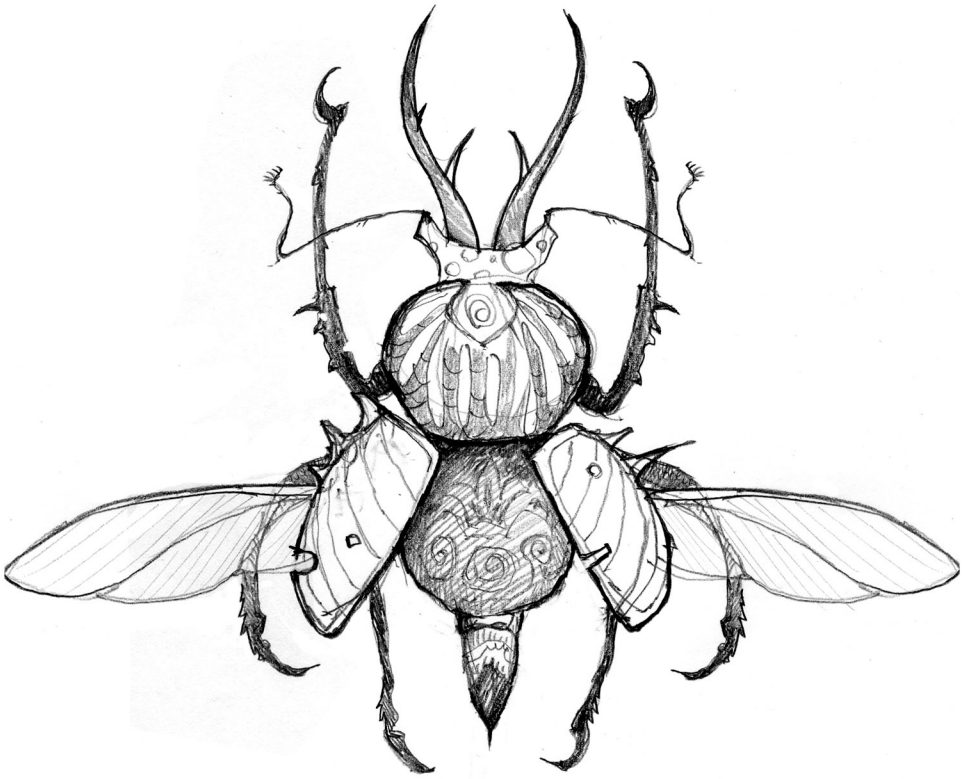


MÖRKRETS ZENIT

EN ROLLSPELSKAMPANJ I FYRA DELAR

ÄVENTYR 2:
I LEJONETS KÄFTAR

Detta är del 2 i kampanjen. För kampanjens introduktion, förord och översikt – se ”Äventyr 1: Spindeldrottningens tempel”
Sidnumreringen är fortlöpande genom hela kampanjen och börjar således här med nummer 75. Appendixen i slutet börjar med nr 283.

Detta har hänt
Mannen med benhanden - en mystisk figur ur staden Svartvinters undre värld - är på jakt efter de tre föremål som enligt legenderna skall återsmida Bronslampan. Bronslampan är en urtida artefakt med makt över ljus och mörker. I fel händer kunde den kasta hela nordanlanden i undergång. De tre föremålen finns gömda ute i det forna Valgård - ett gammalt ödelagt alvrike, numera endast ruinbeströdda ödemarker som sträcker sig över halva nordanlanden och omsluter det lilla riket Randmark.
Mannen med benhanden har hjälp av en mörkerkult vars kannibalistiska Ätare drar runt nordanlanden i jakt på de tre föremålen.
Men den benfingrade mannen är inte helt outmanad i sin jakt på Bronslampan. I Svartvinter har självaste kungen av Randmark en natt hittats blodig och nersölad på stadens gator, yrande om lampan och dess artefakter. Incidenten har hyssjats ner - rikets råd vill inte avsätta resurser på amsagor och myter, och kungen själv minns ingenting av händelsen, och förlitar sig på rådets visdom. Riket ligger på kaosets brant och mera pressande ärenden kräver all uppmärksamhet - i söder växer ett religiöst uppbackat bondeuppror, och i norr lider den randmarkiska hären förlust efter förlust mot Tjälgångarherrens orker.
Men som en följd av kungens nattliga yranden har en brokig samling äventyrare åtagit sig ärendet med Bronslampan. Det som rådet viftar undan som myter växer sig för var dag till allt starkare verklighet - mörkret tilltar, sipprar in i skapelsen, och nordlandens öde ligger allt tyngre i äventyrarnas händer.

ÄVENTYR 2:

I LEJONETS KÄFTAR

INNEHÅLL

INTRODUKTION s 76
- Sammanfattning
- Inledande utredningar
- De misstänkta
- Öppningsscen: Kungaval

SVARTVINTER s 81
- Plock ur stadens styre och elit
- Undre världen
- Vita borgen
- Kartförklaringar

MISSTÄNKT 1: DROTTNINGEN s 91
- Månvändarnatt
- Tolvstenstornet

MISSTÄNKT 2: AUGUREN s 97
- Den talande stumma

MISSTÄNKT 3: MARSKEN s 100
- Ormens Barn
- Kultmöte

MISSTÄNKT 4: KANSLERN s 106
- Mordscenen
- Vaskern

MISSTÄNKT 5: DROTSEN s 110
- Mannen med benhanden
- Nattskärrans skrå

RAUDRIM s 113
- Spegelportalen
- Sandstenspalatset
- Öknen
- Regler i Raudrim

BELÄGRADE! s 120
- Randmarks framtid

ÖVRIGA TRÅDAR OCH PERSONER s 124
- Den seende blinda
- Kvinnan från Eruda
- Kungalängden och rådsrullarna
- Den vita korpen

SLUTUPPGÖRELSEN s 127
- Hjälp med ledtrådarna

INTRODUKTION

SAMMANFATTNING

Kungen har dött! Riket står utan en tronarvinge och kaos breder ut sig. RP anländer till Svartviner med ett brev och en sigillbricka, båda upphittade på kroppen av den döde riddar Helmfast (se Äventyr 1, s. 65). Av dessa föremål kan man dra följande slutsatser:

- En förrädare finns i Randmarks råd. Denne förrädare planerar att störta rikets ledning och kröna Mannen med benhanden i kungens ställe. Förrädaren har också överlämnat försvarshemligheter för staden Svartvinter till Grinngard, som riket har ett frostigt förhållande till. Förrädaren arbetar för Mannen med benhanden och är med allra största sannolikhet en rådsledamot.

Sigillbrickan som RP hittat är en central del i avslöjandet av förrädaren. Alla 6 rådsledamöter har ett halsband, en ämbetskedja, bestående av 6 sådana sigillbrickor. Men en av dem har alltså tagit loss en bricka – något som är både förbjudet och ovanligt. Förrädaren har därmed endast 5 brickor i sin kedja. Detta kommer att vara det avgörande beviset för att hitta och fälla den skyldige. Spelarna kommer att få tillfälle att nysta runt i de olika rådsledamöternas hemligheter innan de kan hitta förrädaren.
Medan man rotar i rådsledamöternas angelägenheter trasslas man in i ett flertal andra intriger och komplikationer. RP får bl.a. insyn i rådsledamoternas maktintriger och hemligheter, draksekten Ormens barn, religiösa konflikter, och ett riktigt krig när staden plötsligt ockuperas.
Under hela äventyret forstätter också Mannen med benhanden att gäcka spelarna, och fungerar som ett mystiskt sidospår för RP att rota i. De kommer därtill att hitta en portal in till mörkervärlden Raudrim, och genom den kommer en del frågor få svar, medan andra problem kommer att dyka upp.
Äventyret inleds med kungaval, där Rådet skall välja en ny kung för riket. Valet blir oavgjort och nästa val sker om t.ex. en vecka eller tio dagar. Förslagsvis är detta också tidsramen för äventyret, och den kommande belägringen är också tänkt att utspela sig i samma tidsintervall, och fungerar som en tickande klocka. Anpassa tiden enligt hurudan intensitet du vill uppnå.

Tips: Hen
Äventyret kretsar kring en okänd identitet, som dock SL känner till. Därför uppmanas SL att aktivt använda ordet ”hen”. Annars är det lätt hänt att det slinker ett ”han” eller ”hon” i något olämpligt tillfälle, och spelarna får onödig hjälp på vägen. Ett annat tips till dig som SL är att tänka dig förrädaren som en ”hon” – då avslöjar du i alla fall inte sanningen om du råkar säga ”hon” i stället för ”hen”. Använd också ”henne” o.s.v.

KAMPANJSPEL

Förslagsvis anländer RP till Svartvinter, t.ex. från ett tidigare äventyr, och möts av nyheten om kungens död. Det har då gått ett par dagar sedan dödsbudet, vilket har gett tid åt de 6 rådsmedlemmarna, de huvudmisstänkta, att lite lämpligt gräva ner sig i sina försvarspositioner. Om äventyret i stället inleds så att RP varit i staden en tid redan kan kungen t.ex. dö innan man hittar brevet och brickan.
Svartvinter erbjuder också utmärkta möjligheter för att hitta ledtrådar till de övriga äventyren i kampanjen – se Appendix 7 för mera information.

- **Startkrav**: För att äventyret skall kunna dra igång måste RP ha kommit över riddar Helmfasts brev och sigillbrickan. Dessa hittas i kampanjtexten i Äventyr 1 i Am-Korum (s. 65), men du kan låta RP hitta dem nästan var som helst – t.ex. i något av de andra äventyren, i Marnhall eller i leran ute på Kummelvidderna. Eventuellt måste du ändra lite på texten i brevet för att passa in. Om du som SL vill att föremålen hittas inne i Svartvinter är en möjlighet att riddar Helmfast påträffas mördad i någon gränd, offer för ett simpelt rånmord.

INLEDANDE UTREDNINGAR

Här presenteras kort några allmänna tips som RP kan ha kännedom om eller enkelt inskaffa, innan rotandet kring de misstänkta börjar på allvar.

Läget i staden
Kungen har alltså dött, och riket befinner sig på tröskeln till kaos. Det finns ingen arvinge till tronen och rådet försöker desperat hålla ihop landet. Officiellt heter det att kungen avlidit i en svår sjukdom, men det viskas om mord, och rådet står handlingsförlamat. Rykten sprids om självmord, grinngardiska konspirationer och mördare från Kragma. Drottningen har försatts i husarrest, och i staden är man osäker på varför. Rådet förklarar det som en åtgärd för att garantera truppernas säkerhet i Kragma – alltså att hon eventuellt konspirerar mot riket i samråd med de fientliga klanerna i norr, inte att hon mördat sin man. Det hindrar dock inte rykten från att spridas.
En officiell undersökning av omständigheterna kring kungens bortgång leds av kungsgardets gardesriddare, riddar Haas, men verkar inte komma någonvart.
Rådet debatterar intensivt vem som skall överta tronen i landet. Efter kung Oryn III finns inga arvingar eller andra lagliga tronföljare. Rådet måste alltså rösta fram en ny kung, och hätsk lobbying pågår för fullt. Jarlen anses vara den självklara favoriten.
Samtidigt kokar landet söderut av oroligheter, och ett religiöst eldat bondeuppror växer i rikets södra delar.

GORDIGAL

Om RP inte själva kan pussla ihop vad brevet och sigillbrickan betyder så kan Gordigal hjälpa till med det. Han blir givetvis synnerligen bekymrad när RP visar föremålen åt honom och ber RP omedelbart inleda utredningar kring vem förrädaren är. Det är en rådsledamot, vilket betyder mycket stor makt och stort inflytande. Därför uppmanar han RP att hålla ytterst låg profil. Förrädaren är också nära kopplad till Mannen med benhanden, och arbetar för denne. Ännu en orsak till att vara försiktig.
Gordigal har själv varit rådsmedlem en gång i tiden, men besitter inga befogenheter mera. Han kan dock ge värdefulla inledande tips om två av de misstänkta: marsken och auguren, och han kan ordna audiens hos *en* av rådsmedlemmarna *en* gång (inte drottningen). Låt dock RP ha initiativet, och erbjud Gordigals hjälp bara om de behöver det.

BREVET OCH SIGILLBRICKAN

Riddar Helmfasts brev är skrivet på ett alldeles vanligt papper, vikt runt sigillbrickan och förseglat med en ostämplad klump lack. Bläcket är av standardkvalitet, och handstilen är darrig och skakig. En handstilsexpert skulle kunna utläsa att skribenten var under stor press, nervös eller stressad. Finns det då handstilsexperter i Svartvinter? – Nej, men om RP explicit undersöker handstilen noga så kan de kanske själva få ungefär samma information med hjälp av lämpliga färdighetsslag. Några blodsdroppar dekorerar helheten, men kan knappast ge någon ytterligare information. Sanningen är att brevet alltså inte är skrivet av förrädaren själv, utan av en fånge till denne. Handstilen passar således inte in på någon av rådsledamöterna.

Riddar Helmfast var en av gardets högsta riddare och behövde inte rapportera åt någon på vems order han begav sig vart. Men gardets skrivare har dock info om när han begav sig av, och med vem. De gardister han hade med sig vet inget om uppdragets bakomliggande struktur eller vem som gett ordern.

Sigillbrickan är en bronsplatta stor som en handflata med det randmarkiska lejonet i relief i mitten. Den skiljer sig på intet sätt från (de flesta, se nedan) övriga brickor som RP kan tänkas komma åt att studera. Rådsledamöterna i rikets råd är alltid 6 till antalet och det finns endast 6 ämbetskedjor, alla med 6 likadana sigillbrickor i brons med relief av rikslejonet. Brickorna är femhundra år gamla och även om en förfalskning eventuellt vore tänkbart är det i praktiken omöjligt att återskapa nötningen, den gamla legeringen, de 24 stämplade kungaemblemen på baksidan och de otaliga välsignelser som lagts över brickorna genom seklen. Gordigal, en präst från Bergstemplet, eller en skicklig guldsmed kan alla intyga att brickan med 99 % sannolikhet är äkta. Även RP kan sedan på samma sätt med en snabb överblick av de misstänktas rådskedjor göra en relativt säker bedömning på att även alla de är äkta.
Att lossa en bricka från keden är egentligen ett brott mot kungens lag, men görs ibland om en rådsmedlem skickar ut ett sändebud i hemligt ärende och vill vara extra säker på att det uppfattas vilka befogenheter personen rör sig med. Det officiella sättet att bemyndiga gardister och sändebud är med ett stämplat pergament undertecknat av rådsmedlemmen själv, men det fungerar givetvis inte om man vill hålla sig inkognito.

- **Lejonets tänder:** Av avgörande betydelse för lösandet av fallet är antalet tänder som lejonen på sigillbrickorna har. Det finns två olika sorters brickor – sådana med 3 och sådana med 4 tänder. Det är en pytteliten detalj och information som ingen i utgångsläget känner till - inte Gordigal, inte rådsmedlemmarna, ingen. RP kommer själva att upptäcka det under äventyret, troligtvis i Tolvstenstornet. När man väl gjort den upptäckten går det sedan, när man väl vet vad man söker efter, att hitta stöd för det i gamla arkiv, och det framgår att två ämbetskedjor har tretandade sigillbrickor, medan resten har 4. Sigillbrickan som RP har hittat har 4 tänder i sitt lejongap.

RÅDETS UTREDNING AV MORDET

Mordet på kungen utreds officiellt av kungsgardets gardesriddare, riddar Haas. Han har dock ytterst svårt att komma någon vart då rådet inte kan enas om riktlinjer för utredningen och med vilka befogenheter han skall agera. Han är trots allt underställd rådet fast han skall utföra en objektiv undersökning. Bl.a. har han inte fått gå igenom kungens dokument, eftersom han inte har tillräckling rang för eventuella rikshemligheter. För tillfället har han endast förhört hovets tjänstefolk vilket inte har gett honom någonting. Haas kan eventuellt övertalas att tala med RP. Han är trots allt i desperat behov av hjälp i utredningen. Informationen han har är dock knapphändig:
Kungen hittades död den 1a i månaden (gärna ca 4 dagar innan äventyret inleds) i sitt arbetsrum, på golvet med halsen uppskuren. Rummet bar spår av kamp – välta stolar, böcker nerfallna från hyllor, och blod på flera ställen i rummet. Kniven som användes var kungens egen, och den

låg bredvid kroppen. Han hittades av drottningen som sent på kvällen, strax före midnatt, gick till hans rum. Rummet bevakas alltid av en riddare ur kungsgardet, och denne kan bekräfta att drottningen gick in, och ganska genast kom utrusande med rop på hjälp. Riddaren är pålitlig, men ändå avsagd, förhörd och fortfarande i fängelse, främst av principskäl. Kungen hade innan det klagat på huvudvärk vid middagen och dragit sig tillbaka till sitt rum. Det var 6-tiden på kvällen. Efter det hade varken tjänstefolk eller någon annan besökt honom. Kungens rum har efter dådet förseglats och lämnats orört i väntan på att riddar Haas skall få instruktioner om hur han skall gå vidare. Han har endast en gång försiktigt genomsökt rummet, utan att hitta några som helst ledtrådar. Fönstren till kungens rum var stängda med fönsterluckor som alla var förseglade inifrån. Ingen på borgen har heller sett eller hört något som helst misstänkt.

- **Hemligheter i kungens rum**: I arbetsrummet finns en stor vägggfast spegel. Det är en portal till Raudrim – se det avsnittet. Med SPEJA kan man hitta en lönngång bakom bokhyllan i arbetsrummet – se avsnittet om Vita Borgen.

Det politiska läget
Landet ligger på gränsen till kaos och inbördeskrig. Hären i norr har tärt ohyggligt på befolkningen i form av skatter och mängder av värvat arbetsfört folk. Rapporterna från Kragma är få och dåliga. En stor del av hären består av adelsmän och deras hirder, vilket lett till att många borgar och gårdar står utan sina herrar. Det bondefolk som finns kvar har under tiden inlett protester, uppror och attacker. Slutliga Erans Orden har vunnit stort inflytande i de södra provinserna. Först nu, alltför sent, har man insett hur stark orden har blivit, och att den beväpnat sig och format en smärre här tillsammans med de uppretade bondemassorna från landen kring Blekans flodfåra – Bryte Bädd, Tistelnacken och Dyrnfold. Man har inga exakta siffror på hur stor hären är, men den rapporteras växa för var dag. Svartvinter är legendariskt svårintaglig, men har rätt få trupper till sitt förfogande. Området kring staden och Järnfållarna var det huvudsakliga området för värvandet av fotfolk till hären i norr, och ytterst lite krigfört folk finns kvar. Rådet har dock anställt ett flertal legoförband från Tusenöarna och Radessa, som man nu hoppas hinner landstiga och stoppa bonde- och prästhären. På staden går rykten om att Grinngard lånat pengar åt Randmark för köpandet av legotrupperna, och man oroar sig för vade det kan innebära. Se kapitlet ”Belägrade!”

OM KUNGEN

Kungen var enda son till kung Leoklod II, och kröntes till kung Oryn III av Aradan som endast 16 år gammal efter att hans far mystiskt försvunnit. Kung Leoklods försvinnande för 10 år sedan är fortfarande ett olöst mysterium. Samtidigt försvann även kungens kammarherre, även det till synes spårlöst och utan förklaringar. Endast några år innan hade kungens mor, drottning Hetekma, avlidit i en tragisk luftskeppsolycka. Oryn var alltid lite blek och ranglig med en aningen svajig hälsa, och lyckades aldrig få ett särskilt bra grepp om landet.
Kungens residens finns i sjätte våningen i kungstornet i Vita borgen i Svartvinter, rikets administrativa centrum.
Kungens närmaste tjänstefolk består av en åldrande kammarherre som fungerar både som sekreterare och butler, en fet eunuck från bergstemplet som fungerar som munskänk, två kammarjungfrur som sköter städning, klädtvätt och bäddning, samt en livmedikus från Kollegiet. Dessa bor på våningen under kungen i kungstornet.

- **Ledtrådar**: Om man kommer åt att prata med tjänstefolket kan man av livmedikusen få reda på att kungen – i motsats till vad man allmänt antar – inte alls var svag i själen. I stället var han psykiskt enormt stark, exceptionell rentav. Fysiskt däremot var han bräcklig, och mentalt besatt av Ödet och ovetenskaplig mystik. Av kammareherren kan man med väl lyckade slag för MANIPULERA få reda på att kungen eventuellt hade en älskarinna. Vem det var vet kammarherren dock inte.

VAD HÄNDE EGENTLIGEN PÅ MORDNATTEN?

Vad som egentligen skedde på mordnatten var varken sjukdomsattack eller mord, utan självmord. Kungen gjorde det för att hindra Ashur-Asha att överta hans kropp och göra honom till en av sina värdkroppar. Kvällen då det skedde var det partiell månförmörkelse, och Mörkret stod i zenit, vilket gjorde att Urörkret hade större inflytande i världen just då. Ashur-Asha gjorde alltså sitt andra försök att överta kungens kropp (Det första skedde i kampanjens öppningsscen – ”Mannen med benhanden”) Det utbröt en vildsint kamp där kungens kropp kastades omkring i rummet av två kämpande själar. Till slut fick kungens egen själ temporärt övertaget, men insåg att han kommer att förlora, och avslutade kampen med att skära halsen av sig.

DE MISSTÄNKTA

Äventyret går alltså ut på att försöka luska ut vem förrädaren är innan nästa kungaval. Förrädaren måste hindras från att sabotera såväl valet och från att komma åt att sätta Mannen med benhanden på tronen. Förrädaren är en av rikets 6 rådsmedlemmar, och dessa är:

- **Drottning Karkassra**. Drottningen innehar positionen som rikets amiral i rådet, med ansvar över både havs- och luftflottan – båda relativt små och undanskymda delar av dagens randmarkiska militär. För tillfället i husarrest i sitt residens, Tolvstenstornet i Vita borgen. Drottningen är mycket populär bland folket i staden.

- **Augur Melgrid Markdotter III**. Templens representant i rådet. För templens talan inför kungen och rådgör kungen i religiösa frågor. Auguren anses bland folket vara både inkompetent och elitistisk, och när ingen större popularitet.
- **Drots Emon av Hoorn.** Drotsen fungerar som ”inrikesminister” och hovledare. I jarlens frånvaro är han rådsäldste och leder ordet under rådets möten. Drots Emon är relativt omtyckt bland folket, han behöver i egenskap av drots sällan göra besvärliga beslut, och anses tillföra stabilitet i ett annars ganska rörigt råd.
- **Kansler Beldan Korins**. Rikskanslern ansvarar för rikets kassa och finanser. Föga förvånande är kansler Korins bland de minst populära personerna i riket efter rekordmånga skatteindrivningar och besparingsåtgärder.
- **Marsk Daren Stålhjalt av Fyrbranta**. Marsken ansvarar för hären, men har svurit att skydda kungen med sitt liv och befinner sig därför inte med hären uppe i Kragma, utan i Svartvinter var kungen stannat p.g.a. sin dåliga hälsa. Ett typiskt beslut av marsk Daren, som anses egensinnig och konstig. En fantastisk svärdsman som stigit till rådsledamot från anspråkslösa förhållanden.
- **Jarl Theldrick av Sala**. Jarlens ämbete är ett slags ”vicekung” och en jarl kan sköta alla ärenden i rådet och representera riket i alla tänkbara lägen där kungen är förhindrad. Just nu är jarl Theldrick härförare för Randmarks norra här, och sitter med den fast i snöstormarna i Kragma var de varit i snart ett år. Han är således den enda rådsledamoten som kan antas vara fri från misstankar i detta äventyr. Jarlen är populär, i synnerhet bland folket ute i landet, och att rådet inte väljer honom till kung genast efter kung Oryns bortgång kommer som en stor överraskning. Se ”öppningsscen” nedan.

  OBS! Jarlens ämbetskedja, komplett med 6 sigillbrickor, har han lämnat i förvar hos riddar Haas i Vita Borgen, och går lätt att få sig en titt på.

Ovannämnda information bör RP ha koll på, eller få koll på genast i början av äventyret

Audiens

Att få träffa de de misstänkta är svårt. Rådsmedlemmarna är alla synnerligen avogt inställda till en bunt smutsiga äventyrare – de må sedan ha uträttat vilka hjältedåd som helst, i rådsmedlemmarnas ögon är de patrask. Ingen (förutom kanslern) kommer att bevilja dem audiens om de inte ser att de själva kan vinna något på det, eller om RP börjar ana deras hemlighet och sätter press på dem. Till drottningen går det inte att ens ansöka om audiens.

För att ansöka om audiens skall man lämna in en skriftlig ansökan till portvakten i Vita borgen, och samtidigt nämna var man bor. En kurir söker sedan upp en om audiens beviljats. Observera att en träff knappast sker i enrum med ledamoten, utan gardister och skrivare finns troligen på plats. Ledamöterna kommer inte att diskutera riksaffärer med RP eller under några som helst omständigheter gå med på att visa upp sina rådskedjor. De har alla sina personliga orsaker till detta, vilka presenteras senare i äventyret. De litar inte ens på varandra, så ett par vilt främmande äventyrare kommer inte att ha det lätt att vinna deras förtroende.

Att visa upp brevet och försöka hänvisa till att den som visar upp sina sigillbrickor också bevisar sin oskyldighet, hjälper inte. Dels eftersom ingen av dem kan visa upp 6 brickor (utom drotsen) och dels eftersom de anser det vara betydligt mera sannolikt att de kan bevisa sin oskuld gentemot några loppiga äventyrare, än att de på riktigt skulle misstänkas för mord eller mordplaner på kungen. Rådsledamöterna är alla vana att bli åtlydda och ovana att bli motarbetade. Dylika försök som öppet avslöjar vad man vet om brev och sigillbrickor kommer att nå den benfingrade mannens öron och man kommer att få besök av Nattskärrans lönnmördare.

Alla rådsledamöter kan beordra kungsgardister som de behagar så länge det inte går emot kungens eller rådets övriga direktiv. (Detta gäller för tillfället dock inte drottningen, men innan fängslandet hade hon samma rättigheter).

Hemligheter

I texten finns under varje rådsledamot upptaget en hemlighet som hen bär på. Denna hemlighet avslöjar personen under inga som helst omständigheter, utan det krävs snokande från RPs sida. När spelarna har en grundläggande uppfattning om hemligheten kan de konfrontera ledamoten och med MANIPULERA få fram hela sanningen. Hemligheterna är synnerligen känsliga punkter för de misstänkta. Känner man till en hemlighet har man den personen i sitt våld.

Randmarks råd

Randmarks riksråd utses av kungen och bistår honom i skötandet av landets affärer, att stifta lagar och upprätthålla ordning, ekonomi och försvar. Endast kungen kan utse rådsledamöter och endast han kan avsäga dem. Om en rådsledamot dör ersätts denne av sin närmaste släkting tills kungen har hunnit utse en permanent ersättare. Om kungen dör utan direkta tronarvingar är det rådets uppgift att rösta fram en ny kung. Av rådsledamöterna själva får endast jarlen ställa upp som kandidat och de övriga får alltså inte väljas.

Rådet har alltid 6 medlemmar enligt urgammal tradition. Rådet möts i Vita borgen, i drottning Asgråds torn, och träffas i regel en gång om dagen.

ÖPPNINGSSCEN: KUNGAVAL

Rådet sammanträder för öppen publik i Bergstemplet samma dag som äventyret sparkar igång. Alla får gå dit och ta sig en titt när Rådet röstar fram rikets nästa kung. Bergstemplet är en väldig amfiteater av vittrad ljus granit och således helt under öppen himmel. Under teatern och inhugget i berget bakom scenen finns små alkover, celler,

meditationsrum, och ett litet bibliotek för prästerskapet, men all liturgi tar plats utomhus. Amfiteatern är omgiven av en cirkel med enorma stenpelare, inristade med uråldriga runor och fläckiga av lavar och korpspillning. Ingången till grottorna bakom scenen är enkel och kantas av två sanslöst gamla och halvdöda ekar vars grenar sträcker sig långt ut över amfiteaterns platta mittparti, var rikets grädda nu sitter på provisoriska bänkar i 18 rader. Framför dem sitter de fem rådsledamöterna i massiva ekstolar med ansiktena mot folket. En stol står tom – jarlens. Bakom rådet står kungsgardets 25 riddare i stram givakt. Mellan bänkarna och rådet står en urna på en piedestal med Bergstemplets överstepräst bredvid. Folket trängs i mängder på amfiteaterns proppfulla stenläktare, korpar cirklar ovanför mot stålgrå moln, det är en kylig morgon, och kungavalet sätter igång.

Röstandet

Först mässar översteprästen en stund varefter rådsledamöterna i tur och ordning kort talar och lovar välja en bra kung och tjäna folket och riket etc. Därefter ges ännu ordet åt folket, och en representant för adeln, handeln och bönderna får muntur. Även de säger mest nervösa plattityder. Sedan reser sig rådsmedlemmarna i tur och ordning, går fram till urnan, skriver ett namn på en lapp och lägger lappen i urnan. När röstandet är gjort räknar översteprästen lapparna. Två tempelassessorer, templets bödelriddare, och en utlottad riddare ur adeln kommer också upp och kontrollgranskar lapparna. När allt dividerande är klart bränner assessorerna lapparna i urnan, och översteprästen höjer händerna och förkunnar med rungande stämma att ingen kung har utsetts idag, nästa val sker om en t.ex. vecka (anpassa enligt vald tidsram för äventyret). Rådsledamöterna reser sig och tågar iväg under eskort av kungsgardet.

Efterspel

Det utbryter givetvis upprört sorl och folk blir länge kvar för att diskutera det skedda. Att jarlen inte utsågs till kung var en stor chock för många, och oron bland folket är stor. RP kan med lämpliga färdigheter få fram hur röstresultatet såg ut, den informationen läcker snabbt ut. Hur de enskilda rådsledamöterna röstade vet dock ingen. Jarlen fick 2 röster (av kanslern och auguren, men det vet alltså ingen), en avlägsen kusin till kungen – en obetydlig furstinna bosatt i sydlanden – fick 1 röst (drotsen), drottningen fick en röst (drottningen själv) och en röstsedel var blank (marsken). Att drottningen fick en röst sprider ytterligare överraskat mummel bland folket – hon är inte ens tillåten att ställa upp! Reglerna (vilket Gordigal kan berätta) föreskriver att kungen skall utses med enkel majoritet (d.v.s. 3 röster räcker) och man får rösta på sig själv (vilket givetvis inte gagnar en det minsta om man inte är jarlen).
Under hela mötet kan Gordigal peka ut viktiga personer ur rikets elit för RP, och givetvis skall RP få bra känn på de 5 rådsledamöterna och huvudmisstänkta.

Tronföljden: De randmarkiska riksreglementen upprätthåller inte en tronföljd längre än inom regentens kärnfamilj, och tvingas man som i detta fall gå utanför den, måste man gå via kungaval. Det finns i princip ingenting som säger att den nyvalda kungen bör höra till den aradanska ätten, men underförstått är det en självklarhet. De flesta blodsätter i Randmark kan också på något sätt påvisa släktskap till Oryn I. (Drottningen kvalificerar sig med nöd och näppe genom sitt äktenskap) RP kan alltså i princip, om de är skickliga, styra kungavalet i önskad riktning till precis vem som helst…
Kung Oryn III hade inga syskon, och av hans fars syskon finns inga kvar i livet. Av deras barn (d.v.s. kungens kusiner) finns endast hovskrivare Rehart (som avsagt sig alla tronaspirationer), en äldre furstinna som gift sig i Zir, samt prins Everat, ansvarig för rustandet av den Norra hären, men spårlöst försvunnen sedan ett par år tillbaka. Dessutom är redan kusin så avlägset att det inte enligt lagen garanterar tronföljd, utan även det kräver kungaval . Jarlen är pyssling till kungen.

SVARTVINTER

Randmarks huvudstad ligger på kanten av en samling vassa klippor vid floden Blekans strand. Här bor närmare 50,000 personer vilket gör den till nordanlandens största stad. Staden är uppdelad i den branta Höga staden uppe på en sluttande bergsplatå i norr, och Låga staden ute på tre kanalomgärdade flacka flodbankar. I Höga Staden bor de mera välbemedlade: arlar, pappersriddare, landsfogdar och de rikaste handlarna och mest renommerade hantverkarna. Husen i Höga Staden är pampiga timmerresidens och mindre palats i gråsten med glasverandor, trädgårdar, klockstaplar och duvtorn, glänsande koppartak och mossiga tegeltak. Gatorna sluttar ganska brant ner mot Stora Kanalen, och är oftast stenlagda med täta trappartier. I Låga staden bor hantverkarna och arbetarna, här finns lager och horhus, slakthus och mjödkokerier, smedjor och plankgårdar, båtvarv och fattighus. Byggnaderna i Låga staden är anspråkslösa, ofta inte mer än fuktiga plankskjul, men på sina ställen reser sig höga timmerhus med halmtak, enstaka tegeltorn och stentempel. Vägarna varierar mellan allt från lerstigar till hala bryggor och stenlagda kajer.

Befolkningen är främst mänsklig med betoning på nordlänningar av olika härkomst och utseende. Men man stöter också på sydländska handelsmän, hyrsvärd och emissarier på stadens gator. En ansenlig population jorddvärgar finns också i staden, många arbetande i Smältverket eller andra smedjor och handelsbodar. Halvlingar finns i många handelshus som kassörer och köpslagare. Vildfolk finns också i rikliga mängder bland stadens underklass.

Nedan följer några förslag på möjliga slumphändelser:

Slumpändelser Svartvinter, ett urval	
Välj eller slå 1T10	
1.	Avrättning av grinngardisk spion på Tingstorget
2.	Teologisk dispyt mellan Slutliga Erans anhängare och bergstemplets präster.
3.	Svältbröderna (se nedan) gör en skatteräd i ett närbeläget värdshus
4.	Politisk dispyt mellan anhängare till jarlen och drottningen – urartar i krogbråk
5.	Stormarknad – gycklare, tjuvar och nedsatta priser!
6.	Nasare utsatt för hårdhänta tag av fulla stadsvakter. Visar sig dock att de fulla vakterna har rätt och kvinnan handlar olagligt. Handlaren är en av handelshuset Nordstjärnans ägare, och hon rustar inför deras stora karavan till Kormund (se äventyr 4: ”Bronsvägen”)
7.	Auktion av den i Kragma stupade riddar Bockabräcks kvarlåtenskap.
8.	Efter belägringen: Plundring av förbommad handelsbod.
9.	Efter belägringen: Räddningsoperation i brinnande hus.
10.	Efter belägringen: Alle man till murarna! Fienden anfaller ”en masse”.

PLOCK UR STADENS STYRE OCH ELIT

Det kungliga Smältverket

Handel med järn och stål står för merparten av Randmarks inkomster och är hårt kontrollerat av staten och kronan. Detta organiseras från Smältverket, en organisation som äger allt från gruvor, masugnar och en veritabel flotta av malmpråmar, till smedjor, kontor, karavaner och handelsavtal. Smältverkets hjärta i staden är tre väldiga masugnar och deras skorstenspipor som dominerar Låga stadens siluett vid Stora kanalens inlopp. Runt masugnarna breder olika smedjor och kontor ut sig. Smältverket sköts och styrs av främst två mäktiga ätter – Hoorn och Durenfort. Fursten av Hoorn, den s.k. Hoornfursten, en av rikets mäktigaste personer, är Smältverkets överintendent. Han håller själv till i Hoornborgen i Järnfållarna, men en strid ström av hans barn, syskonbarn och kusiner sköter Smältverkets administration i Svartvinter. Drots Emon av Hoorn, en av äventyrets misstänkta i Rådet, är brorsson till fursten. Smältverkets andra intendent är arlessan av Durenfort, överdådigt rik och förmäten.

Arl Vohang och stadsvakten

Svartvinter är en kunglig stad och har inget egentligt eget styre. Kungen utser en amtman för staden, och denne fungerar ungefär som en borgmästare. Amtmannen har ansvar för stadsvakten samt vissa tull- och skatteindrivningsskyldigheter. Stadens amtman har i närmare tio år redan varit arl Vohang, en stilig man med utmejslad haka och skarpa åsikter. Han är beundrad i staden och har fått bukt på många brottsliga element som ännu på kung Leoklods tid plågade svartvinterborna. I synnerhet vildfolk och jorddvärgar har fått utstå stadsvaktens ytterst hårdhänta tag. Det senaste året har dock samtidigt sett ökat inflytande av olika nyare kriminella organisationer, t.ex. Svältbröderna (se nedan). På staden går också rykten om att arlen tillhandahåller en lista över vissa invånare som är särskilt viktiga och som förtjänar stadsvaktens beskydd. Att ha sitt namn på listan är oerhört fint och eftersträvansvärt. SL kan också läsa mera om arl Vohang under kapitlet om marsk Daren och Ormens Barn.

Stadsvakten har en total styrka på ca 300 man, oftast rätt dåligt tränade.

Tinget

Ett litet torn intill tingstorget utgör stadens rättsystem. Under tingstornet fängslas brottslingar, och i tornets kontorsvåningar sitter rättslärda munkar från Tolvgudatemplet och mäter ut straff, tillämpar lagar och skriver in nya förordningar. Stadsvakten har sitt högkvarter i en barrack intill, och ett rum i tornet är reserverat åt kungsgardet som alltid har minst två man på plats. På torget utanför verkställer bergstemplets bödlar de domar som utfärdats i

tornet. Fängslade vars brott är riksomfattande förs dock till Vita borgen för tortyr, och dom av självaste kungen.

Bergstemplet
Bergstemplet är det teologiska centret i hela Randmark. Templet är tillägnat Skriftaren och Föderskan, är uråldrigt – betydligt äldre än staden själv - och ligger inrättat på bergsväggen på södra sidan av staden under bar himmel som en stor amfiteater. Den långa och svindlande branta trappan upp från Låga staden kantas av små bönehus, skriptpörten och meditationspaviljonger blandat med granna böneflaggor och lukten från munkarnas rökelsekar. Precis invid entrén till amfiteatern – själva templet – finns 8 enorma bronslurar installerade längs bergsbranten. Lurarna blåser för högtid och gudarnas välsignelse.
Templets överstepräst och ledare är moder Tessel, en närmare två meter lång äldre kvinna, klädd i svepande svarta kåpor av glänsande mullvadsskinn. Alltid allvarlig och sävlig. Om hon rör sig utanför templet har hon alltid två akolyter med sig som strör ut grus hugget från bergstemplets heliga grottor framför hennes fötter så att hon alltid skall vara ett med berget. I de heliga grottorna under templet anser man att Skriftaren och Föderskan i tidernas begynnelse beslöt skapa mänskan och låta den befolka nordlanden.

Börsen
Börstorget ligger så tätt omgärdat av präliga gråstenshus och timmerpalats att det snarare påminner om en innergård. Här har så gott som alla stadens handelshus en representant med eget stånd – ibland bara ett enkelt skrivbord, ibland ett tält, men en del har rentav byggt små paviljonger åt sig. På börstorget regleras valuta, besluts om tariffer och tullavgifter, karavanrutter och rättigheter till flodhandel. Och givetvis handlas här – det köps och säljs andelar i karavaner och skeppslaster, handelshus bjuder ut aktier eller söker finansiering för mera riskfyllda projekt. Mitt på torget finns ett litet podium var man får föra sin talan och försöka överrösta det öronbedövande sorlet. Tid på podiet köps, vilket gör att fattiga handelshus får nöja sig med att föra fram sina synpunkter på nattens småtimmar inför en tom börs. En liten armé av skrivare sitter vid ena sidan och försöker få krämarnas munhugg, gräl och tjatter överfört till skrift och verkliga stadgar. Kommer man så långt går pappren vidare till arl Vohang, eller rakt till kungen om det gäller områden utanför staden, för ett eventuellt godkännande. Börsen kan utöver förslag på lagar och förordningar även ge utlåtanden, krav och yrkanden, och är en av de viktigaste instanserna i stadens styre.

UNDRE VÄRLDEN

Banditgäng och lönnmördare
Stadens laglösa verksamhet domineras av ett antal hamnligor, ett större lönnmördarskrå, samt två maffialiknande kriminella organisationer (se nedan). Hamnligorna är simpla banditgäng av utstötta, försupna och drogberoende skurkar. De är dåligt organiserade och saknar större resurser, och de är i konstant gräl med varandra. Ligorna närs av en strid ström av flyktingar och fattiga som flyr till staden i hopp om ett bättre liv, bort från missväxt, oroligheter och skördeskatter ute på landsbygden. Köttkokerskan, Hattmakaren (se kampanjens öppningsscen) och Stryp-Hild är namnet på några av de banditledare som på senare tid lyckats etablera sig. Vissa av gängen används av Mannen med benhanden som kanonmat och för enklare uppgifter.
Nattskärrans lönnmördarskrå är en välorganiserad och välutbildad grupp illgärningsmän, fruktad och effektiv. Den styrs totalt av Mannen med benhanden, se mera under avsnittet för drotsen.

De myrniska Svältbröderna.
Ursprungligen ett regemente hyrsvärd under ledning av de skrupelfria bröderna Halla. Anlitades av kungen för att råda bot på Utöarnas piratattacker mot Myrna för 4 år sedan, och fick som betalning för sina tjänster lov att i 10 år uppbära skatt i Myrna. De har sedermera utökat sina ”tjänster” till beskattning av allt och alla varor som har något att göra med Myrna, och har därigenom etablerat sig också i huvudstaden. Deras framfart har satt staden Myrna i ekonomisk misär, och sugit ut allt vad den har att erbjuda. Därför har bröderna nu sin största verksamhet här. Nu skattar de helt olagligt alla tänkbara potentiella myrniska varor; horhus som anställer eller någon gång anställt en myrnisk prostituerad, varje värdshus som säljer vin som kan antas ha fraktats via Myrna, o.s.v. Bröderna Halla är rika, hutlösa och skrupelfria. Personer som inte kan eller vägrar betala ”den myrniska frihetsskatten” matar brödernas hejdukar åt malarna i Blekan, och gärna släkt och vänner också. P.g.a. det politiskt instabila läget vågar Rådet och staden inte ingripa, utan låter bröderna göra sina ytterst frikostliga tolkningar av det ursprungliga avtalet, så länge det inte blir alltför uppseendeväckande. Bara bröderna håller Myrna och den ändan av riket lugnt får de vara. Öknamnet Svältbröderna härstammar från brödernas huvudsakliga krigstaktik under piratkrigen – belägra, vänta och svälta ut.

Jorddvärgarnas Gille
Folk i Randmark har som regel kraftiga fördomar mot jorddvärgar. Det skulle säkert lätt kunna rättas till om det inte vore för Gillet, som bekräftar alla tänkbara fördomar och lite till… Det är en lös sammanslutning av skrupelfria jorddvärgar och en del djuriska vildfolk från fel sida av lagen. De livnär sig på illdåd, stöld, mord och utpressning. En stor del av deras inkomster kommer från beskyddarverksamhet mot Svältbröderna, som på senare tid övertagit Gillets position som stadens främsta brottssyndikat. För folk i staden är dock jorddvärgarnas beskydd en riskfylld business, då stadsvakten ofta vänder bort blicken från Svältbrödernas framfart men gillar att slå till synligt och spektakulärt mot ”halvfolken”. Gillets viktigaste inkomst är dock handel med den förbjudna drogen ”gravskugga” – ett pulver malt av benen från forntida gravar, och vars hallucinatoriska effekter ger en inblickar i forna kungars och drottningars liv. Det är helt enkelt en vision, genom dödsriket, till andra mänskors upplevelser, och

med en rejäl dos gravskugga av bra kvalitet kan man leva en hel dag som t.ex. en forntida alvprinsessa. Det här gör dödsgudarna irriterade och därför har Bergstemplets präster förklarat drogen olaglig.

KARTFÖRKLARINGAR:

ADMINISTRATION OCH MILITÄR:

1. **Vita Borgen**. Kungens residens och kungsgardets högkvarter, se nedan.
2. **Tingstorget**. Intill Tingstorget finns tinget – stadens rättsinstans (se ovan) – och stadsvaktens barack.
3. **Malmporten**. Från Malmporten kommer man upp på Malmarhyllan – små passdalar, byar och ängar inklämda i Kantbergets sluttningar.
4. **Stora Porten**. Området mellan Stora Porten och Malmporten – Malmhusen – är nyare och anses lite ofint jämfört med övriga kvarter i Höga stan.
5. **Flodborgen**. Det största försvarsverket vid Blekan. Reser sig närmare 60 meter upp ur det grumliga flodvattnet.
6. **Hangartornet**. Stormryttarnas högkvarter. Ett smalt torn med bryggor på olika höjd för rikets luftskepp. Nedanför finns en gård med en trång torrdocka. Se äventyr 3 – ”Den svarta hammaren”.
7. **Tullhuset**. Flodhandelns administrativa centrum. Hem för hamnvakten, skattemätare, tullknektar och en mängd olika räkenskapare – både stadens och de olika handelshusens.
8. **Veteranernas hus**. Ett av Låga Stadens få stenhus, en rejäl krenelerad barack. Här bor soldater från rikets olika slag, som pensionerats med heder eller skadats permanent. Många av veteranerna är ännu i fullt stridbart skick och de är också är en riktig maktfaktor i staden, bunden till ingen, och därmed aningen oberäknelig. Veteranerna är uppdelade i ett antal regementen enligt vilka slag de deltog i. Bland de största kan nämnas Lumlinks tistelnackar – iklädda hjälmar brämade med bäveskinn och orkskallar hängande i bältet, samt Riddarmöarna – en gruppering av kvinnliga veteraner, välrustade och benägna till tysta protestmarscher mot krig och maktmissbruk.
9. **Kansler Korins residens**. Se avsnittet för Kanslern.
10. **Drots Hoorns timmerpalats**. En överdådig och pampig byggnad. Se avsnittet för drotsen.
11. **Arl Vohangs säte**. Arlens hus har ett av stadens få ståltak, glänsande och nylagt. I övrigt består huset av 3 stora granittorn dingnande med burspråk, balkonger, spiror och utskjutande paviljonger.

TEMPEL OCH LÄRDOM:

12. **Bergstemplet**. Se ovan.
13. **Kollegiet**. Se kampanjens öppningsscen – Mannen med benhanden.
14. **Tolvgudatemplet**. Ett myller av skriftesnoviser och pergamentmunkar svansar fram kring Tolvgudatemplets massiva kalkstenspelare.
15. **De Unga gudarnas dom**. En relativt nyetablerad religiös orden som lockar unga och liberala teologer och mystiker.
16. **Vintergudens klocktorn**. En asketisk gråstensbyggnad tillägnad den bistra guden Tvarr. Här tillbeds årstiderna, traditionerna och tidens gång, samt framsteg och framtid. Prästerna är alla hårt självspäkta och väl beväpnade.
17. **Kyrishas kapell.** Skogsjungfrun tillbeds i en trädgård arrangerad runt ett grovbyggt timmertorn, låst och hemlighetsfullt, se avsnittet för den siste alven.
18. **De dödas hus.** Här begravs många av stadens ädlingar och rika, och under huset ringlar sig långa katakomber. Här finns också stora stenhuggerier och balsameringssalar. Här terminalvårdas också folk med farliga och obotliga sjukdomar.

KOMMERS OCH HANDEL:

19. **Börsen**. Se ovan.
20. **Smältverket**. Se ovan.
21. **Lin- och Ullkompaniet**. Ett av stadens större handelshus i ylle. Här ligger kontor, huvudlager och finspinneri. Utspritt i staden finns därtill ett antal av husets mindre grovspinnerier. Läs mer i avsnittet om Kanslern.
22. **Vävarhuset**. Ledande mode- och skräddarhus i staden. Se avsnittet om Kanslern.
23. **Blå Porten.** Mindre handelshus med rötter i Ulbrek. Läs mera i kampanjens öppningsscen och i avsnittet om Marsken.
24. **Tobakskajen**. Härifrån avgår pråmar till Tornön, men hamnen är också viktig för flodhandeln norrifrån – järn, tjära och päls av bergslejon.
25. **Kung Oryns torg**. Stadens största torg, kantat av 12 statyer av landsfadern Oryn I. En staty föreställer honom med Bronslampan i handen, kommenderandes sina trupper. En annan staty avbildar bevingade varelser som nådigt knäböjande överrräcker lampan åt honom. De övriga avbildar mera mundana poser där han blickar statsmannamässigt ut över horisonten, men på ett anmärkningsvärt stort antal statyer är hans högra hand bortvittrad…
26. **Svinmarknaden**. Stadens livligaste offentliga rum. Här går boskapsmarknad av stapeln varje vecka, och torget fylls av kreatur av olika slag – packsvin, paddelsvin, mysksvin, oxar, mammutar och hästar. Boskapsmarknaderna är alltid stora tillställningar med gycklare och underhållning. Övriga dagar säljs här kött och läder, och stanken hänger tung från garverier, isterkokerier och rökerier.
27. **Korn- och råghuset.** Här ligger stadens sädesmagasin, och här utmäts jordbruksstöd, skatter och spannmålstullar.

VÄRDSHUS OCH UNDERHÅLLNING, ETT URVAL:

28. **Gamla stencirkusen**. När björnkamp (se avsnittet om drottningen) ännu var tillåtet var detta eventuellt stadens sanna hjärta, och blodiga spektakel utspelade sig här varje vecka. Numera ordnas här

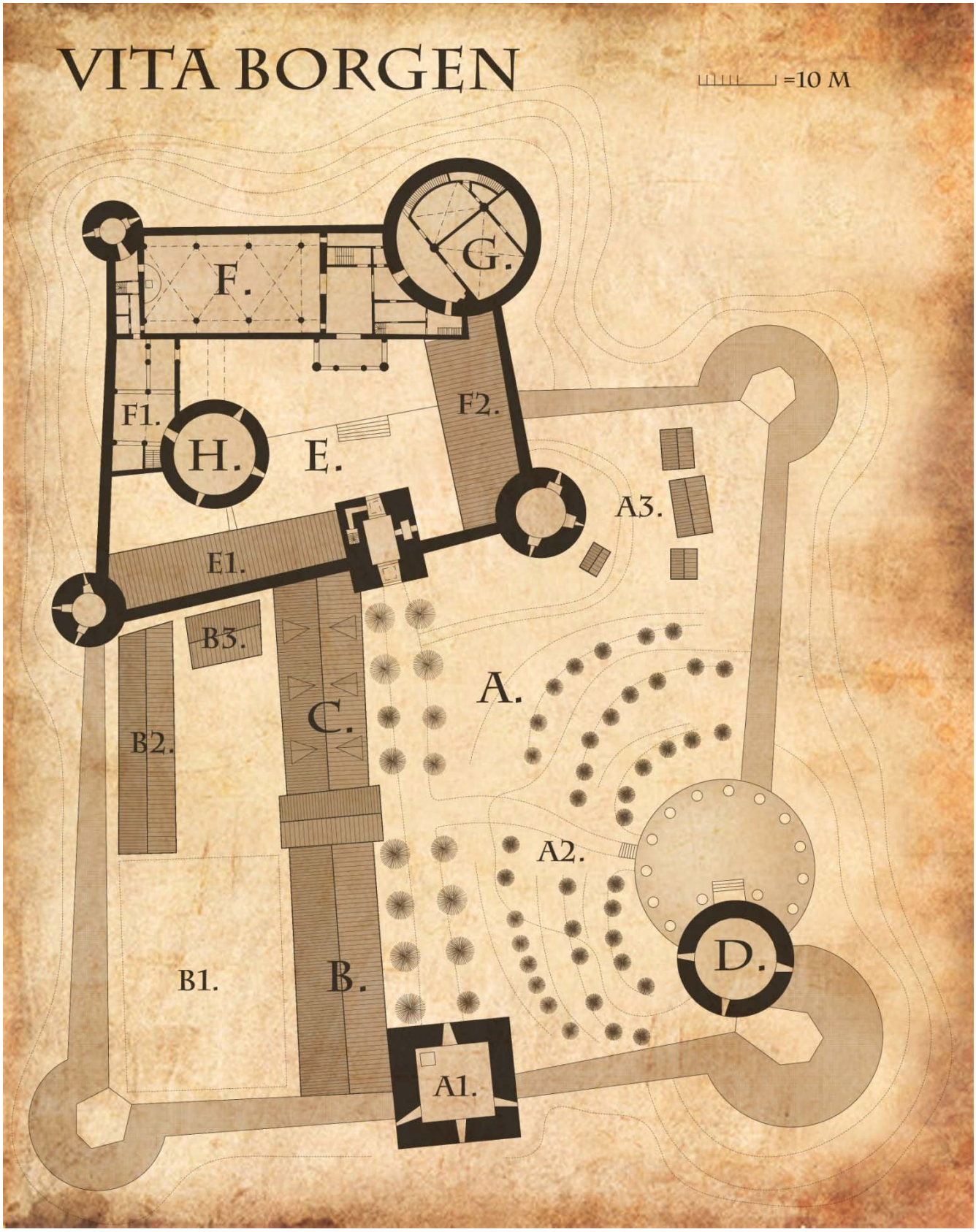
mest svinfajter och hundkapplöpningar, men en del inofficiella gladiatorer tränar här ännu stundvis. Kringdragande cirkusband uppträder här när de kommer till staden.

29. **Teaterskråets gille**. En sofistikerad underhållning för finsmakande ädlingar och förnämt folk. De flesta skalder och sångare som uppträder här kommer från de gamla kulturerna i Sydlanden.
30. **”Ormen och Korpen”.** Malmhusens största värdshus är de myrniska Svältbrödernas (se ovan) högkvarter.
31. **”Terestras lustgård”.** Bakom kulisserna på detta välrennomerade hor- och hazardhus pågår en storskalig slavhandel till de lukrativa marknaderna på Tusenöarna var exotiska nordlänningar, vildfolk och småfolk står högt i kurs.
32. **”Vinfloden”.** Ett gemytligt värdshus i en av stadens äldsta byggnader. Föreståndaren är en äldre besvärjare från sydlanden som tappat sin magiska förmåga. Hon är följaktligen alltid är intresserad av artefakter som kan tänkas hjälpa henne att åtefinna sin talang.
33. **”Pråmhandlarens Dotter”.** Se kampanjens öppingsscen.
34. **”Örat och Grisen”.** På detta mjödhus hänger oftast ett stort antal vildar och jorddvärgar. Följaktligen är detta också bästa stället att hitta någon som vet ingången till Gillets (se ovan) hemliga underjordiska gångar.
35. **”Piprökarklubben”.** Stället för varje arl eller furstättling med självrespekt och vältrimmad mustasch.
36. **”Fröken Dalias Rökhus”.** Se avsnittet för Marsken.
37. **”Silverflaskan”.** Populärt vinhus för akademiker och lärda. Från Tolvgudatemplet söker sig en strid ström av noviser hit efter att skymning lagt sig och Tolvgudarna slutit sina ögon.
38. **”Röda Möllan”.** Ett sjabbigt och ständigt fullspäckat värdshus inrättat i en gammal kvarn. Se kampanjens öppningsscen.

VITA BORGEN

Alla misstänkta nås i Vita Borgen – kungens bostad och rikets högsäte. Det finns gott om trådar att dra i även utspritt över staden, och man kan komma långt i sina utredningar utanför borgen, men för att nå rådsledamöterna måste man in stadens administrativa hjärta. Borgen är en större försvarsanläggning och kungligt residens uppdelat i olika delar:

A- **Yttre borggården**.
A1: Borgporten. Enda in- och utgången till staden
A2: Trädgård och gravkummel. Välklippta äppel- och körsbärsträn i tre linjer över en stenig sluttning upp mot Tolvstenstornet. I sluttningen finns ett flertal runprydda stenportar till gamla kungars gravkummel. I ett färskt kummel ligger kung Oryn III.
A3: Slakthus, tvättstugor, vedlider



B- **Gardesbaracken**. Kungsgardets högkvarter
B1: Exercisplan
B2: Stall
B3: Smedja

C- **Fogdehuset.** Landsfogdarna som arbetar i denna byggnad är representanter för de olika borgmarkerna ute i landet. Varje arl och markherre har sin egen fogde i huvudstaden. Därtill finns kronofogdar från kungens sida som sköter kontakten utåt.

D- **Tolvstenstornet.** Drottningens bostad. Se egen ritning.

E- **Inre Borggården.** Omgärdat av en rejäl stenmur, tre mindre försvarstorn samt ett porttorn.
E1: Kungens stall, hundgård och falkhus.

F- **Kastalen**. På första våningen finns tronsalen, två våningar hög. Andra våningen innehåller ett smalt galleri till tronsalen med fönster ut till inre borggården, och ett par små salonger. Tredje våningen har ett bibliotek och bl.a. jarlens och drotsens arbetsrum. I källaren finns en mindre festsal och vinkällare.
F1: Ministerflygeln. Lägst ner finns en väntesal och ett antal skriptorium. I entrén sitter en skriftläggare dag och natt. På andra våningen finns skattevalv, arkiv och två rum för rådsassistenter. På tredje våningen finns kanslerns kansli och två rum för hovskrivare. På vinden finns några enkla bostadsceller for skrivare och annan personal.
F2: Köksflygeln. I källarvalven finns vin-, öl-, och iskällare, sädesmagasin, brunnshus och sylteri. På första våningen ligger det väldiga köket. Ovanför det en matsal för tjänstefolket och ovanpå det bostäder för tjänstefolket.

G- **Kungstornet.** Första våningen innehåller en audienssal och ett regalierum. Andra våningen består av en stor krigsmöteshall med ett bord av massiv ek, ingraverat med nordlandens karta. Tredje och fjärde våningen består av prins- och prinsesskammare, samt gamla kungens och drottningens gemak, tomma för tillfället. Därtill finns mindre rum för hovriddare, hovrättsassessor, klockriddare, jaktmästare, slottsjungfru och ceremonimästare. På tredje våningen har också marsken sitt rum. Femte våningen har en kunglig salong samt rum för tjänstefolket - här bor kungens kammarherre, munskänk och livmedikus. Sjätte våningen är kungens – se egen planritning. Sjunde våningen är en förråds- och vindsvåning, och på taket ovanför den vajar kungens flagga, och 2 vakter står ständigt posterade.
I Kungstornets källarvåningar finns kryptan – borgens lilla kapell.

H- **Drottning Asgråds torn**. Här finns fängelseceller och tortyrkammare i källaren, på första våningen borgens rust- och vapenkammare. Ovanför det en exercissal, sedan kommer rådets mötessal, och ovanför det ett litet skriptorium samt slottets brev- och kråkhus.

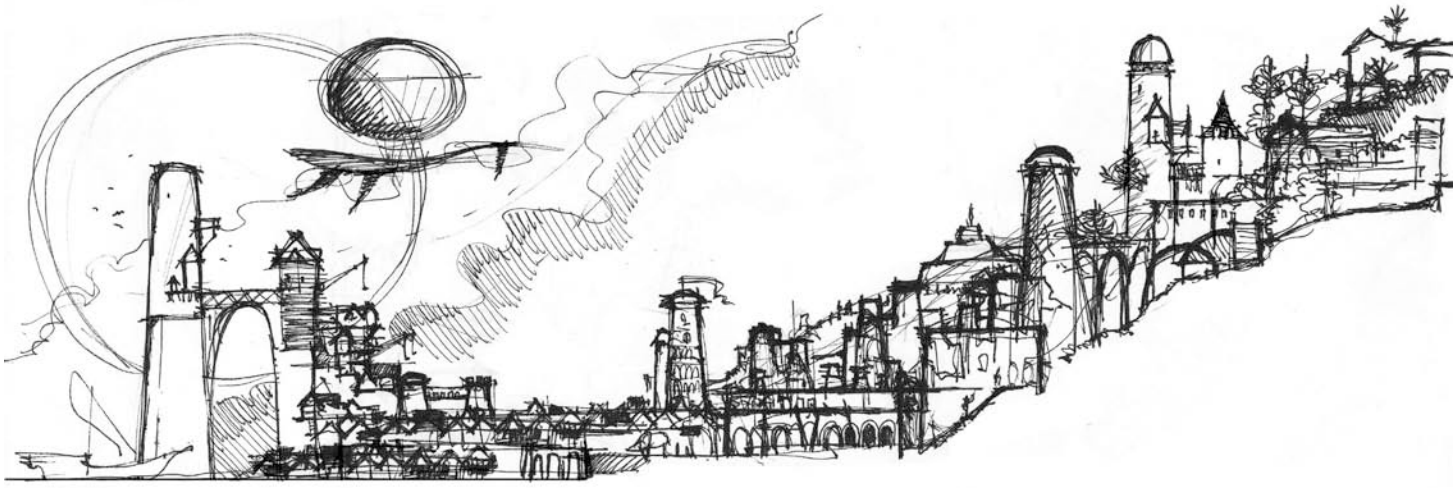
ATT RÖRA SIG I VITA BORGEN

Hela borgen omgärdas av en rejäl mur och jordvall som på tre sidor övergår i klippiga stup. Den nås endast söderifrån från staden. Inga civila tillåts tillträde i Vita borgen utan eskort av en kungsgardist och en inbjudan från någon inne i borgen. Man lämnar alla sina vapen åt vakten vid borgporten och förs sedan av en bister gardist till det ställe man uppgett, och som godkänts av portvakten.

Kungsgardet

Gardisterna ser sig som en elittrupp, utvalda och bättre än allt annat militärt patrask. Det stämmer också långt, men påverkar ofta kraftigt deras beteende. Totalt uppgår gardet till närmare 200 man, varav ca 25 riddare. Deras huvuduppgift är kungen, rådet och Vita Borgen, men de bemannar också tillsammans med stadsvakten vissa av stadens portar och torg, och patrullerar vissa gator i Höga stan. Gardet leds av den gamle riksgeneralen arl Trodga. Under sig har han två gardesriddare – riddar Haas och sköldmö Garixa.

- **Vaktpostering**: Vita Borgen bevakas dag och natt av 20 gardister. De står på Kungstornet, kastalens port, vid Tolvstenstornets båda ingångar, på både yttre och inre borggården, patrullerar inne i kastalen o.s.v. Borgporten har 4 man vid vindbryggan och 3 man på taket. En riddare bevakar kastalens ingång, och en kungens kammare.



Lönngången
En hemlig gång leder från kungens arbetsrum (bakom bokhyllan mittemot skrivbordet) ner till de gamla kloaktrummor som löper under staden och som mynnar ut i en av Blekans underjordiska grottförgreningar, som i sin tur mynnar ut i en gömd öppning i vassen under ruttna bryggor i Stora Kanalen. På vägen gör lönngången avstickare till marskens rum och till östra galleriet i 3e våningen i kastalen, intill korridoren som förbinder kung Asgråds torn med kastalen. När RP gör sitt första besök i Vita borgen skall SL se till att de hittar gången. Sannolikt sker det i östra galleriet var lönndörren till den hemliga gången finns i en stor och sällan använd öppen spis. RP kan då t.ex. se att en av stenplattorna i spisens bakvägg bär en inristad runa som tyder på en passage. Det här kan ske med hjälp av färdighetsslag eller inte, men spelarna bör hitta gången. När de har hittat och använt lönngången har de en fri passage in i borgen för vidare smygande och snokande.
Lönngångens dörr till kastalgalleriet är utmärkt med symbolen δ på kartan över 3e kastalvåningen.

PERSONER

Riddar Haas, kungsgardets förste gardesriddare
Stressad och mager riddare med spretigt skägg och mörka ringar under ögonen. Betrodd med utredandet av kungens mord. Om RP visar sigillet och brevet åt honom kommer han än mer vilja ha RPs hjälp – om någon av rådsledamöterna är inblandad i mordet har han ingen chans att någonsin reda ut det.
STY 2
SMI 3
INT 4
KAR 4
Utrustning: Eleganta kläder och ett ceremoniellt kortsvärd vid bältet – riddar Haas har inte varit i fält på mycket länge.
Färdigheter: Bildning 4, Genomskåda 4
Talanger: Ögon i nacken 2

Typisk kungsgardist
Kungsgardisterna är disciplinerade och dugliga soldater, vanligtvis snäppet bättre än vanliga stads- och hamnvakter eller standard värvade soldater. På skölden bär de det kungliga bergslejonet i polerat stål på svart trä, och över axlarna en svart mantel. På kroppen, över ett långt fjällpansar bärs en vit enkel vapentunika. På huvudet bärs kittelhjälm med ett stålgaller över ansiktet, bakom vilket inga ansiktsdrag syns, inget skägg sticker ut eller hårtestar fladdrar – en trupp kungsgardister är ytterligt enhetliga och anonyma. Två av tre bär båge, bredsvärd och sköld, resten bär endast spjut. Men alla använder helst närstrid, och i strid brukar endast en i gruppen använda båge.
STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 3
Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Manipulera 1, Skytte 3
Utrustning: SKYDD: Fjällpansar (skydd 4) och täckt hjälm = Skydd 7
VAPEN, ANTINGEN: Bredsvärd (Skada 2, bonus +2), Stor sköld (Bonus +2), Dolk (Skada 2, bonus +1), Långbåge (Skada 1, bonus +2). ELLER: Långspjut (Skada 2, bonus +2)
Talanger: Sköldens väg 1

Stadsvakt
Enkla män ur stadens mänskliga befolkning, enkelt utbildade och med snäppet för stor makt för sitt eget bästa. Vet att de alltid backas upp av arl Vohang och knappast behöver stå till svars för eventuella överträdelser av sina befogenheter.
STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2
Utrustning: SKYDD: Nitläder och öppen hjälm = 5
VAPEN: Kortspjut (Skada 2, bonus +2) liten sköld (+1)
Färdigheter: Närkamp 3, Speja 1, Manipulera 1
Talanger: -

Typisk buse från någon av stadens kriminella ligor
Kvinnor och män, smutsiga, ofta drogade eller fulla, ibland sjukliga, stinkande och ute efter enkel vinning. De har levt hela sitt liv i misär där endast våldets väg visat sig lönsam.
STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2
Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 2, Rörlighet 2, Speja 2, Manipulera 1, Skytte 1
Utrustning: ETT AV FÖLJANDE VAPEN: Dolk (Skada 2, bonus +1), Knölpåk (Skada 2, bonus +1) Träklubba (Skada 1, bonus +1), 1T6 kopparmynt
Talanger: -

SLUMPMÄSSIGA PERSONER UR STADEN:

Pappersriddaren Eldrik av Anglor
Uppbackad av stormrika släktingar i Anglors borg – ättens borgmark i det sydligaste Bryte Bädd – har Eldrik levt sötebrödsdagar i Svartvinter i flera år, slagit dank och gått på banketter. Nu har dock pengarna slutat komma och Eldrik har funnit sig i situationer där hans betjänt panikslaget skakar på huvudet och väser ”herr Eldrik, vi har inte råd!” Detta har Eldrik synnerligen svårt att greppa och även om han förstår att något är på tok, tycker han betjänten är enormt petig och löjlig. RP kan träffa på honom där han försöker sig på någon illa överlagd affär, eller ett lån med hårresande vilkor.
STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 4

Utrustning: Överdådigt eleganta kläder och ett kortsvärd som aldrig dragits ur sin skida. 12 silver
Färdigheter: Manipulera 2, Bildning 2
Talanger: -

Handlaren Ynnia Vass

Ynnia är egenföretagare och handlar med viner och kryddor från sydlanden, främst från Zir. Affärerna går dåligt då handelsvägarna från Ulbrek går genom krigszoner, så hon försöker omdirigera sina kontakter till Myrna. Där är dock tullarna så vansinnigt skyhöga att vinsten, trots höga priser och god åtgång i Svartvinter, blir synnerligen mager. Nu försöker hon avgöra om hon vågar anta anbud från smugglare som för i land längs Järnfållarnas karga kuster. Hennes handelsbod ligger i Höga staden och hon har två assistenter samt en handfull lagerkarlar och ett magasin vid Stora kanalen.

STY 2
SMI 2
INT 4
KAR 3

Utrustning: Eleganta men praktiska kläder, 8 silver
Färdigheter: Manipulera 3, Genomskåda 3, Hantverk 1
Talanger: -

Vagnmakaren Kodmirk

Kodmirk är en driven och effektig man från Utöarna med en distinkt brytning och ryckigt blinkande vänsteröga. Han har en lönsam vagnsverkstad intill Svinmarknaden vid gamla kanalen. Han har dock skulder hos Svältbröderna som anser att hans virke härstammar från Myrnisk mark och således bör frihetstullas. Två ärriga jorddvärgar från ”Gillet” sitter nu dag och natt och bevakar vagnparken.

STY 3
SMI 2
INT 3
KAR 2

Utrustning: Läderförkläde, måttstock och stämjärn
Färdigheter: Hantverk 4, Manipulera 2
Talanger: -

Tjuven Styvfinger

Enstörig vilde med blekblå uggleögon och kloaktiga naglar. Hon har alltid hållit sig utanför stadens mera organiserade ligor, och tänker fortsätta med det nu när Mannen med benhanden härjar. En av stadens hamnligor under ledning av ”Köttkokerskan” har dock gjort upprepade försök att få Styvfinger att arbeta för dem på heltid, och efter ett misslyckat inbrott anser de nu att hon är skyldig dem en större summa pengar. Gömmer sig på olika finare värdshus var hamnligorna inte rör sig, men tvingas byta ställe efter hand som hon blir utslängd.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 2

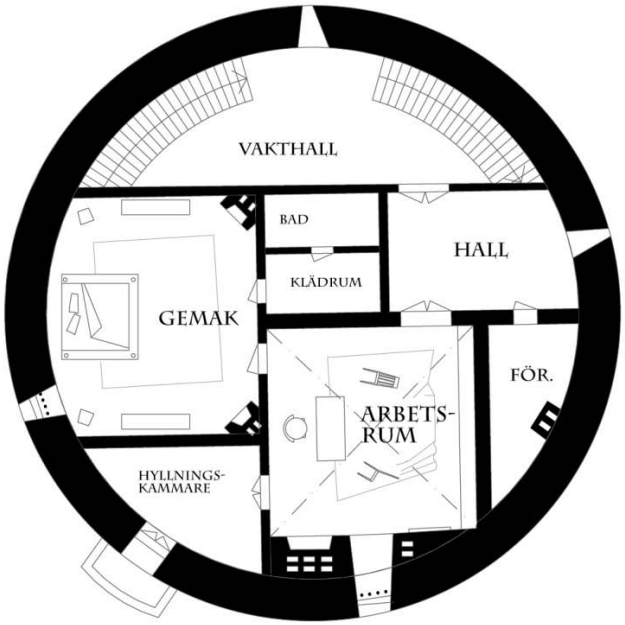
Utrustning:
Färdigheter:
Talanger: -

Dagvid, präst av Slutliga Erans Orden

Den Slutliga Eran har inte tillåtits etablera sig i huvudstaden, och Dagvid bor tillsammans med ett antal gatupredikanter i övre våningen hos en gammal nätsömmerska i Östermyra. Gatupredikanterna rör sig oftast i vanliga kläder inkognito, men Dagvid iklär sig varje dag den blodröda kåpan och ställer sig på olika torg runtom i staden och förkunnar visdomsord från den Enda Guden Kvar tills han blir bortjagad. Varje morgon går prästerna beslutsamt över bron in till staden, och varje kväll kommer de tillbaka, bespottade och utskällda. Dagvid lider av teologiska dubier och planerar att överge orden, köpa sig ett litet torp och börja ett nytt liv som bonde. Till detta samlar han pengar (ytterst förbjudet för Slutliga Erans präster) genom att erbjuda sitt medicinska kunnande för en överarbetad livmedikus i Höga Staden.

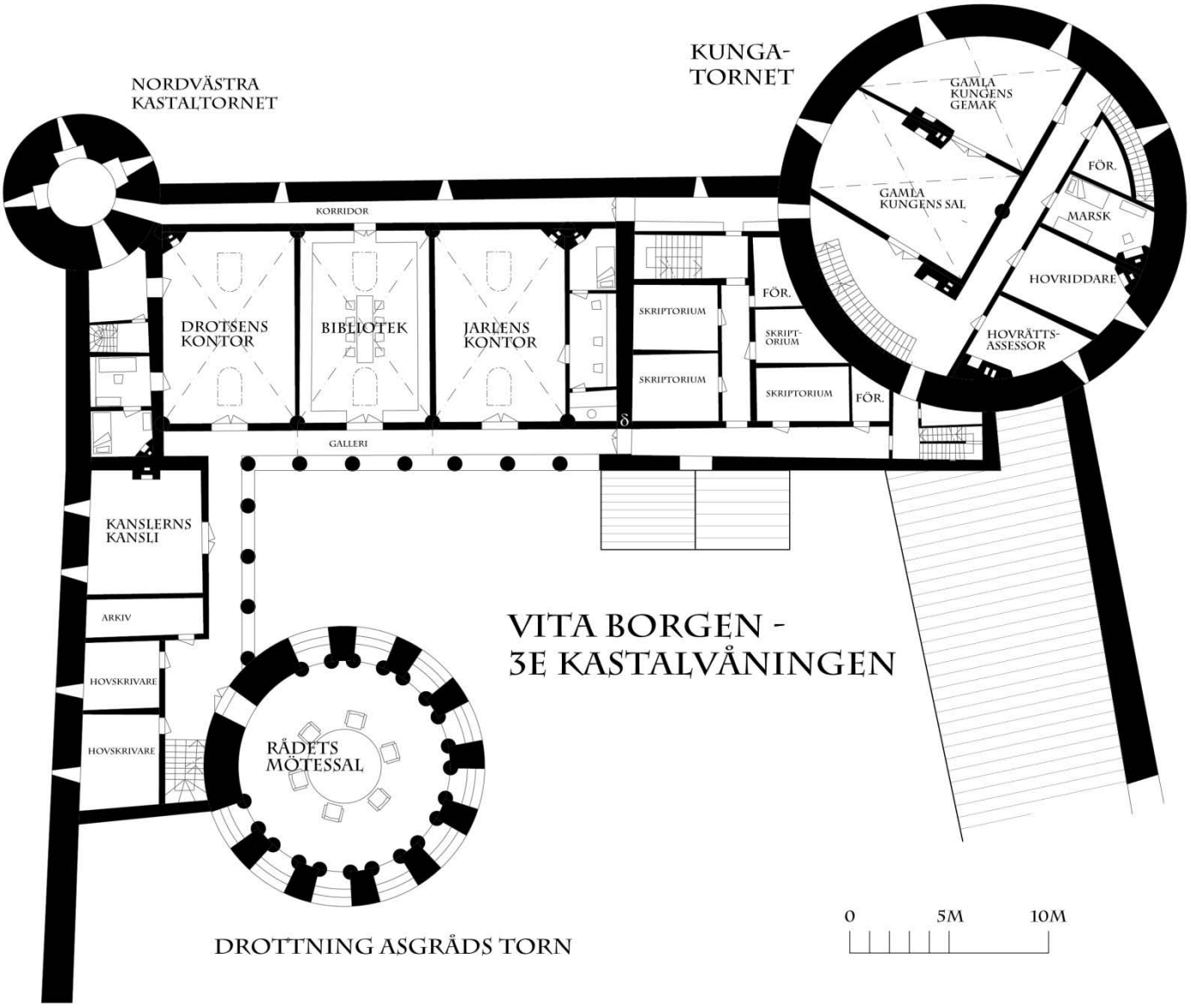
STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 3

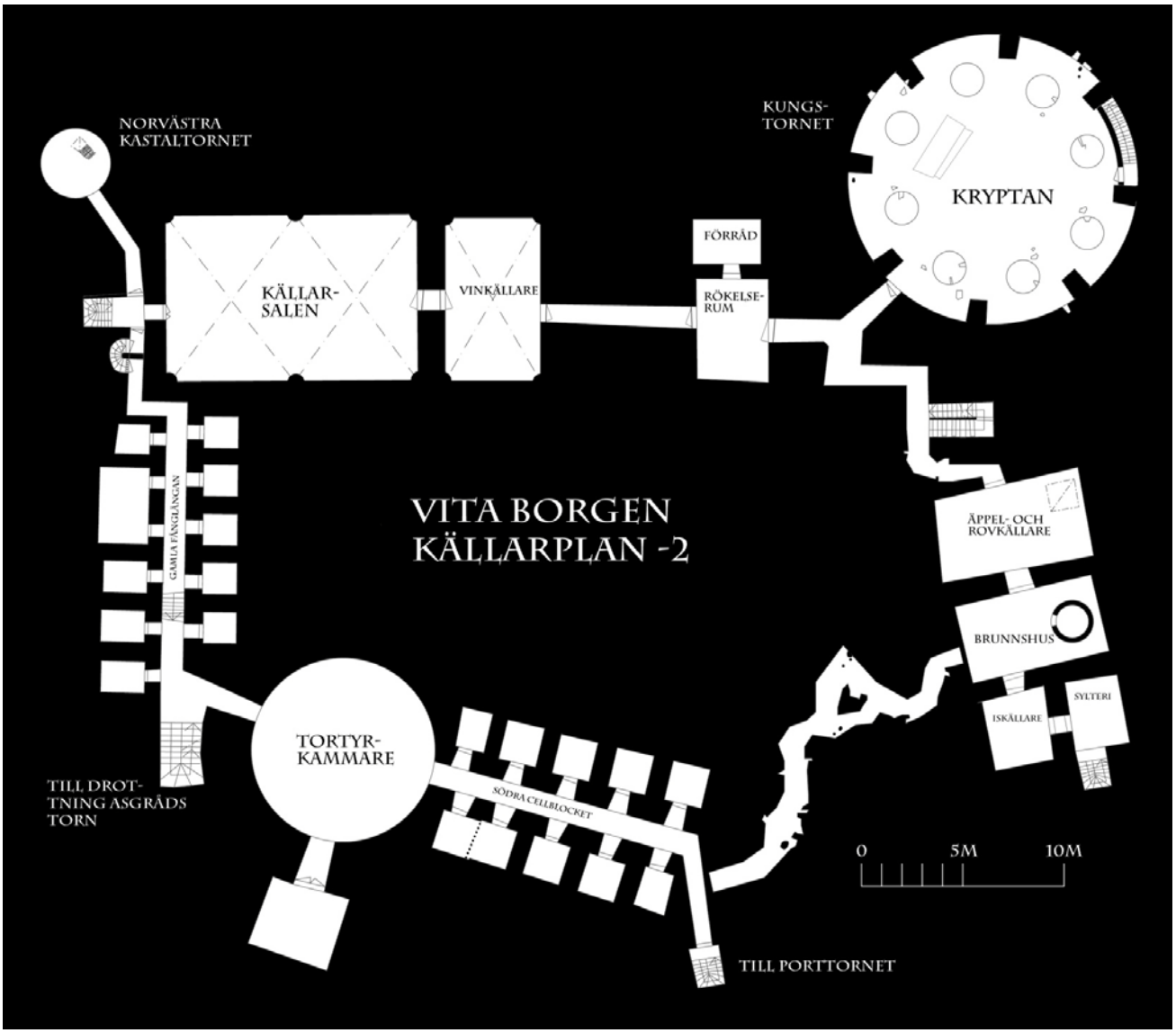
Utrustning: Blodröd kåpa, offerdolk och en bönebok för nedskrivande av gudens sanningsord, men som är full med olika tips för äppelodling, botande av mul- och klövsjuka samt byggande av gärdsgårdar. 18 silver (en synd!)
Färdigheter: Läkekonst 4, Bildning 3, Manipulera 3
Talanger: -



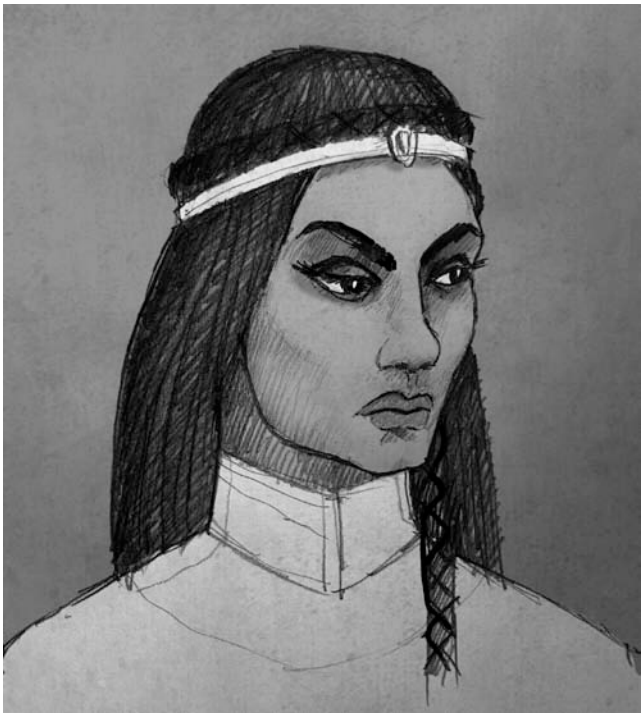
0 5M

VITA BORGEN, KUNGSTORNET 6E VÅNINGEN - KUNGENS BOSTAD




NORVÄSTRA KASTALTORNET
KUNGS-TORNET
KRYPTAN
FÖRRÅD
KÄLLAR-SALEN
VINKÄLLARE
RÖKELSE-RUM
VITA BORGEN
KÄLLARPLAN -2
GAMLA FÄNGLÅNGAN
ÄPPEL- OCH ROVKÄLLARE
BRUNNSHUS
SYLTERI
ISKÄLLARE
TORTYR-KAMMARE
SÖDRA CELLBLOCKET
TILL DROT-TNING ASGRÅDS TORN
0
5M
10M
TILL PORTTORNET

MISSTÄNKT 1: DROTTNINGEN



Bakgrund
Kungens fru, drottning Karkassra, är en reslig klankvinna från Kragmas högland. Hon är klanernas heliga blodsledare och livstida överhöghet. I en gest av evig vänskap överräckte hennes far henne som gemål åt kungen av Randmark. Detta skedde för ca två år sedan och hon utnämndes till rådsledamot för ett år sedan. Att drottningen är del av rikets råd är ganska ovanligt, men med tanke på drottningens bragder på slagfältet ser knappast någon det som konstigt att hon är rikets amiral. Genast efter giftermålet ledde hon nämligen rikets flotta till avgörande segrar mot de pirater från Utöarna och Halsreven som intagit staden Myrna.

Popularitet och beteende
Man vet allmänt att det kungliga giftermålet inte var lyckligt, utan endast en politisk manöver för att få klanerna i Kragma att sluta sig till den randmarkiska fanan i kampen mot Tjälgångarherrens orker. Efter att närmare hälften av klanerna ändå övergått till fiendens sida efter drottningens fars död, började det spridas osäkerhet kring vem hon egentligen är lojal till. Tänk om kungens gemål visar sig vara en vasall till rikets fiende nr 1…? På grund av dessa misstankar försatte rådet henne i husarrest efter mordet på kungen – dels för att på så sätt visa klanerna i norr att deras blodsvurna ledare är i rikets våld och därmed försöka påtvinga dem lojalitet, och dels för att försäkra sig om att inga statshemligheter läcker via drottningen till Tjälgångarherren. Man hade gärna fängslat henne tidigare, men kungen godkände givetvis inte dylika tankegångar. Hennes husarrest har väckt misstankar om hennes inblandning i kungens eventuella mord, och elaka rykten går i staden.
Trots allt detta åtnjuter drottningen ännu mycket stor popularitet i staden. Hon är en stark och vacker kvinna som gett det skakiga kungahuset välbehövd stadga, så hon är lätt att beundra. Hon har också under sin korta tid som drottning bidragit till många tydliga förbättringar i samhället och framförallt i Svartvinter - bland annat har hon öppnat upp handeln från att ha varit rätt strängt statskontrollerad, invigt fattighus och sjukgårdar, och gett kvinnor en plats i skråna. Det har givetvis gett henne en del fiender också bland de mera konservativa, och det faktum att hon inte ”gett” riket en tronarvinge ser vissa som ett svek från hennes sida. Det barnlösa äktenskapet är hur som helst också orsaken till varför drottningen inte krönts till regent. Enligt lagen är hon inte tronarvinge utan egen arvinge, och som barnlös änka har hon knappt några rättigheter eller befogenheter mera.
Drottningen tror att kungen tog livet av sig som en följd av långvarig sjuklighet och ”bräckligt sinnelag”. Hon litar dock inte på marsken som hon anser knäpp, och misstänker att den konservativa kanslern ligger bakom hennes fängslande.

- **Plats**: Drottningen har hela sin tid i Svartvinter bott i Tolvstenstornet, strax utanför kastalen i Vita Borgen. Som sagt, äktenskapet var inte så lyckligt… Nu är Tolvstenstornet förbommat och kungsgardet kontrollerar vem som får gå in och ut. De enda kontakterna med yttervärlden som drottningen tillåts är en bevakad daglig tur till Asgråds torn då rådet har möte (hon tillåts inte tala med främmande personer annat än i rådets närvaro), samt att en gång i månaden få ordna s.k. Månvändarnätter, se nedan. De enda som har tillträde till tornet är viceamiral Warhälter, drottningens närmaste underställda, samt tjänstefolk som Rådet utsett – två kammarjungfrur och en köksa. Därtill har hon ansökt om att få sitt porträtt målat, då hennes officiella porträtt förstördes under mordnattens tumult i kungens arbetsrum. Det har Rådet beviljat och också utsett en målare som tillsammans med tjänstefolket tillåts inträde i tornet. Alla dessa personer har skuggats och övervakats av kungsgardet, och konstaterats pålitliga – inga kontakter till klanfolk eller andra som kan kopplas till Kragma har rapporterats.
  Tolvstenstornet har två ingångar – en köksingång ner mot borgporten, och en huvuddörr via en maffig terrass med statyer från trädgården som förbinder Tolvstenstornet med Vita borgen. Båda bevakas av

en kungsgardist och är låsta. Kungsgardisten vid varje dörr har nyckeln. De små fönster som Tolvstenstornet har, är alla förbommade och fastspikade.

- **Hemlighet**: Drottningen planerar att krönas och ta den tron som hon anser att rättmätigen tillhör henne. Eftersom hon saknar arvinge kan hon inte ärva eller göra anspråk på tronen efter sin man, utan måste väljas av rådet. Det går dock inte heller eftersom hon är rådsledamot, och sådana får inte väljas till ny regent (förutom jarlen). Det går inte att avsäga sig rådsplatsen – endast kungen får göra det. Men drottningen är övertygad om att tronen tillhör henne. Hon har därför påbörjat extensiva förfalskningar av papper med vilka hon ämnar påvisa att kungen avsagt henne rådstiteln, och på så sätt kan hon väljas via kungaval.
  När hon hittade kungen på kvällen den 1a hade hon sinnesnärvaro nog att direkt göra upp planer för sin kröning. Hon insåg att hon högst troligt skulle sättas i husarrest omgående, så medan hon var ensam i kungens arbetsrum stal hon dokumentet för hennes rådsutnämning – ett officiellt pergament med kungens och rikets vapen i guld samt flera stämplar. Dokumentet är standard procedur vid utnämnandet av rådsledamöter, och där framgår vem hon efterträder, att denne avgår som amiral och att hon utses i hans ställe etc. Ett likadant dokument tänker hon nu förfalska, ett som beskriver hennes avsägande. Tillsammans med sin ämbetskedja tänker hon sedan placera det i kungens arbetsbord, så att det kan hittas där när rummet åter öppnas. Porträttmålaren som besöker henne dagligen har hon värvat till sin sida, och det han egentligen gör är förfalskningen. Hon har meddelat viceamiral Warhälter att kungen fråntagit hennes ämbetskedja och ämnade utse honom i hennes ställe, men att en officiell överföring av rådsposten aldrig hann göras. Hon har viceamiralen runt sitt lillfinger och han kommer med säkerhet att rösta på henne vid kungaval, när han väl fått sin rådspost. Förfalskningen är snart klar och skall vid nästa månvändarnatt överräckas åt en inbrottstjuv som drottningen bjudit in. Tjuven skall smuggla in dokumentet och ämbetskedjan till kungens arbetsrum. Hon har inte haft någon kontakt med tjuven, utan hoppas kunna värva honom under festen. En liten stund på tu man hand är allt som behövs. Drottningen har full tillit till sin förmåga att övertala och charma folk, och blir hon regent på kuppen kan hon utlova vilka belöningar som helst. När det förfalskade pappret och rådskeden är på plats kan hon i rådet köra för ett öppnande av kungens arbetsrum, vilket hon hittills bromsat.
  P.g.a. denna plan kan hon inte tänka sig att uppvisa sin rådskedja innan hon konfronteras av RP. Den kan hon ju rimligtvis inte ha tillgång till då den ju skall ligga i bordslådan i kungens arbetsrum.

- **Sigillbrickorna**: Har en intakt ämbetskedja med alla 6 brickor. Var den är kan du som SL fritt bestämma. Den kan t.ex. vara i hennes sovrum i tornet, gömd bakom en lönndörr i golvet under mattan. Äventyret är konstruerat med sikte på att RP konfronterar drottningen under Månvändarnatt, så om någon RP t.ex. lyckas ta sig in i Tolvstenstornet innan Månvändarnatt, utan att t.ex. ha konfronterat mäster Valja, och kommer åt att snoka runt där, eller om RP på annat sätt lyckas konfrontera drottningen så är det upp till dig att avgöra om de har en chans att hitta ämbetskedjan. Grundprincipen är att endast om hennes hemlighet (eller stommen i den) avslöjas kommer drottningen att visa sin ämbetskedja. Men i alla äventyr finns det möjligheter att spelarna hittar genvägar och då är det bara att spela med.
  Avgörande när man hittat drottningens ämbetskedja är att man då ser att alla lejonen på hennes sigillbrickor har endast tre tänder. Det finns alltså trots allt olika sigillbrickor, och detta är nyckeln till lösningen. Med den här informationen kan man ganska lätt luska fram att två av rådskedjorna har lejon med bara tre tänder, medan resten har lejon med fyra. Den bricka som RP hittade i riddar Helmfasts ficka har fyra tänder.

Mäster Valja

Mäster Valja är porträttmålaren som Rådet anlitat åt drottningen på hennes begäran om en ny tavla. Om man sett scenen i spegelportalen (se avsnittet om Raudrim) och lägger ihop pusselbitarna är det lätt att få fram att drottningen har begärt en porträttmålare, och vad han heter. Därefter hittar man honom utan problem i hans ateljé vid Lilltorget, bredvid Vintergudens klocktorn, fylld med stenskulpturer och målningar. Eller så kan man följa honom när han går från Tolvstenstornet på kvällen.
Han är upp över öronen förtjust i drottningen, och därför ytterst lojal, men inte svår att få att spilla sina bönor. Han vet dock inte mer än att det papper han förfalskat skall överräckas till någon under månvändarnatten. Han vet också vad han förfalskat och vad det innebär – att drottningen avsätts från rådet och kan väljas till regent. Något som han helhjärtat understöder.

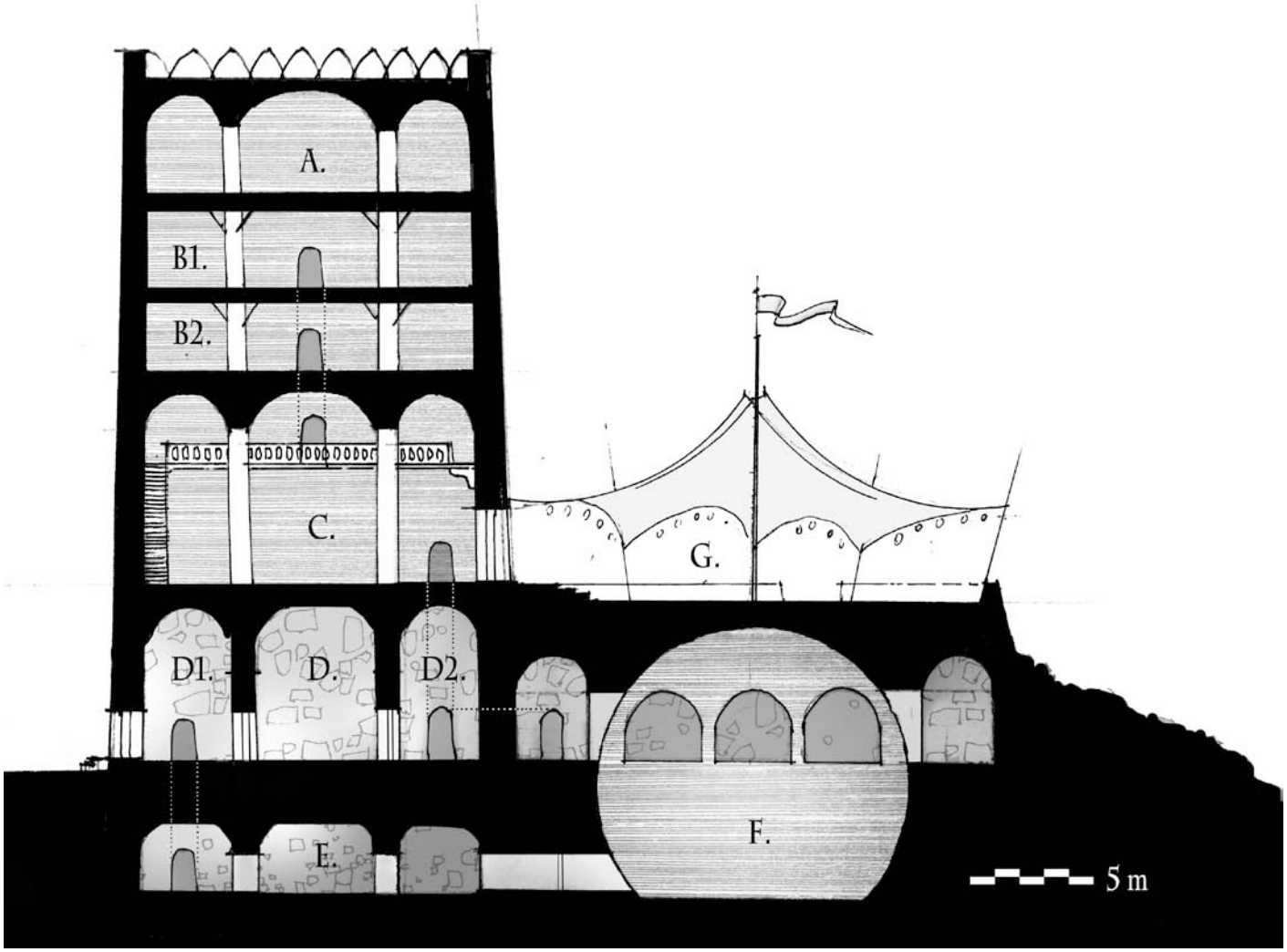
MÅNVÄNDARNATT

Månvändarnatt är en gammal festtradition från Kragma som drottningen månatligen anordnat i Tolvstenstornet ända sedan hon kom till Svartvinter. Festligheterna är omåttligt populära bland stadens elit, och man kämpar om att få en inbjudan. Även folk som offentligt motarbetar drottningen och hatar allt vad hon representerar, gör vad som helst för att få komma med. Festligheterna är vilda och skruvade, med laglig björnkamp som höjdpunkt. Björnkamp är en gammal randmarkisk tradition som förbjudits sedan man märkt att landets svärdföra befolkning minskat markant på grund av svinn i björngropen. Drottningen försökte legalisera björnkampen igen, men fick inte genklang i rådet – men lyckades däremot hävda att hennes hem är kragmisk mark, och där är det således tillåtet.
Vinnaren av björnkampen sägs få tillbringa resten av festen i drottningens alkov med de allra finaste gästerna, och lär därtill få önska sig vad den vill av henne, med hen-

nes ord på att uppfylla det efter bästa förmåga. Men även utan björnkamp bjuder Månvändarnatt till bra möjligheter att smyga omkring.
Festen går av stapeln i Tolvstenstornets nedersta våning, samt på terrassen utanför. Därtill avnjuts björnkamp i källarvåningen, men de övre våningarna av tornet är drottningens privata och hålls låsta. Terrassen och trädgården övervakas av sex kungsgardister varav en riddare, och köksingången bevakas av tre gardister. Borgens bevakning vid portarna fördubblas.
Alla gäster är uppklädda till det mest överdådiga de och deras silverkista klarar av. Staden är sannolikt belägrad vid det här laget – detta kan vara den sista festen! Vissa är lätt utklädda med en enkel mask över ansiktet, vissa inte. Vid dörren granskas gästerna av kungsgardister och kungens munskänk. Till skillnad från gardisterna har han bra koll på stadens högskikt, men har av drottningen fått order om att inte vara så nogräknad (eftersom en viss inbrottstjuv är på kommande och hon inte vill att det skall uppstå någon situation som drar uppmärksamhet till honom) Av gammal lojalitet lyder munskänken.

Inbjudan
Att få en inbjudan till drottningens fest är inte lätt – de har redan skickats ut för en månad sedan. Det är dock inte nödvändigtvis svårt att luska ut vem som fått en inbjudan, men att sedan stjäla en och dyka upp i stället för dess rättmätiga ägare kräver mera finess. Om du som SL vill, kan Gordigal ha fått en inbjudan och med en fnysning överräcka den åt RP. Att köpa biljett på svarta marknaden går också – på värdshuset ”Äpplet” är det t.ex. allmänt känt att överblivna biljetter säljs för hutlösa priser. Om SL vill, kan där finnas gardister på plats för att övervaka att ingen olämplig gör ett köp. Det går givetvis också att på festkvällen postera sig på en lämplig plats i staden och invänta någon arl eller arlessa som med lämpligt lätt eskort är på väg till Tolvstenstornet, och norpa deras inbjudningar.
Rollpersoner med musikaliska talanger kan säkert fixa sig en plats i orkestern eller bland de oljade dansarna och gycklarna.

Björnkamp
Rollpersoner som är säkra på sina stridskunskaper kan välja att komma in genom björngropen i stället. Anmälningar tas emot av en ärrad gladiator vid den gamla stencirkusen nere i Låga Staden. Han ber en gå några rundor mot en trädocka och meddelar sedan när man skall vara på plats, stridsklädd, vid porten till Vita Borgen någon timme innan själva festen börjar. Han tar tacksamt emot frivilliga kämpar, men har plats för högst två till. Vid porten kan man sedan syna sina kommande motståndare innan man förs in i Tolvstenstornets källare. Där finns fyra mänskliga krigare och en vagn med burar för två gråbjörnar (se värden från regelboken), en malorm (se äventyr 1), en långbent grann fågel med fruktansvärd benknäckarnäbb (se nedan för värden) och två bergslejon (använd spelvärden för ulv från regelboken). Efter en stunds upp-



värmning och tid för att slipa sina vapen, börjar den gamla gladiatorn vråla ut order och slänga in kämparna i björngropen – en mot en i åtta omgångar. Björngropen (F) är en väldig stenkittel, ca 10 meter i diameter och kanterna närmare 5 meter höga. Stenen är välslipad och ger inte fotfäste för klättring. På kanten står festdeltagarna och hejar vildsint på. Alla gäster tittar inte på brutaliteterna i källaren, men medan kämpandet pågår lättar trycket aningen i de övriga våningarna och på terrassen.
Striderna börjar med kvartsfinaler, därefter går vinnarna vidare till semifinal och sedan till final. Förlorarna slängs i en kärra som efter kampen dras direkt till fattiggravarna utanför staden. SL avgör vad en eventuellt deltagande RP möter. I pausen mellan kamperna serverar den gamla gladiatorn en läkande sörja åt segrarna (läker 1T6 poäng STY och SMI). I finalen slängs ett djur med in i leken som överraskningsmoment, och en stund är det tre i gropen som alla kämpar för sina liv.

Svarta Klon
Under festen skall drottningen överräcka sin ämbetskedja och det förfalskade dokumentet till en tjuv hon bjudit in enkom för detta. Tjuven är ingen mindre än Gronkus Kulaj – en av rikets främsta skalder och tonsättare. Nattetid extraknäcker han som Svarta Klon, och har gjort ett namn åt sig inom stadens undre värld. Han vet inte varför han bjudits, men anar något speciellt då det i inbjudan stod att drottningen ”ser framemot att träffas och diskutera, och gärna ser att ni bär svart, inte luta” – en signal att drottningen vet om hans nattliga alter ego och vill diskutera inbrott. Han bär mycket riktigt svart och försöker diskret fånga drottningens uppmärksamhet under festen.

Kapten Akhrin
Kapten Akhrin från kungsgardet har i uppgift att bevaka drottningen under festligheterna och genast ingripa om hon misstänker att drottningen ger information åt någon med kopplingar till Kragmas klaner. Hon är en ung kapten och skicklig skuggare, men har svårt att hålla fokus i det vilda vimlet där drottningen rör sig skickligt och pratar med otaliga personer som kaptenen inte känner igen eller som är maskerade. Om RP märker (SPEJA +1) att hon bevakar drottningen kan de göra en avledande manöver genom att t.ex. lura kaptenen att spektakulärt ingripa i någon oskyldigs förehavanden – riva peruken av någon äldre arl och vräka en oskyldig arlessa till marken i en kaskad av krasande flaskor och skålar.

Mannen med benhanden
Även Ashur-Asha är på plats i form av Rovriddaren för att hålla koll på sina blivande undersåtar. Han har kommit in med en stulen inbjudan. Han iakttar drottningen och ser till att allt går väl till. Han vill att drottningens krav på tronen skall avancera (men inte för väl) för det skapar än mera turbulens i rådet och gör det än osannolikare att Randmark kommer åt att kröna någon innan hans planer förvekligats i och med den grinngardiska invasionen. Eventuellt iakttar han också RP om de gjort sig förtjänta av det. Han är dock försiktig att ingripa för Rovriddaren är hans bästa kropp i Svartvinter, och han vill inte riskera den.

Övriga rådsledamöter
Varken auguren eller marsken lär vara på plats, men om du vill kan t.ex. drotsen mingla runt i vimlet.

Drottningens gemak
Dörren upp till de tre översta våningarna och drottningens privata gemak är låst, och drottningen själv har nyckeln. Två kungsgardister vaktar dörren, och dörren är därtill fullt synlig från festvåningen. För att ta sig in obemärkt krävs t.ex. en lämplig avledningsmanöver av något slag. Till det kan en brand fungera bra, eller om något av björnkampens odjur ”råkar” rymma, eller om en ”oturlig olycka” gör att de oljade akrobaterna kraschar bland festpubliken. Om man lyckas lura kapten Akhrin enligt texten ovan kan hon också ställa till med rejäl kalabalik. Allt fungerar för att få bort vakterna från dörren och allas blickar åt annat håll. Uppe i drottningens gemak finns hennes ämbetsked, om du som SL inte beslutat att hon har den på sig (dold).

TOLVSTENSTORNET

Platserna nedan beskrivs som de är under Månvändarnatt.

A. Drottningens gemak. Sovrum och en liten salong, kammare och ateljé var hennes ”porträtt” målats. Det finns ingen väg upp till taket.

B1, B2. Kammarjungfrurnas rum, drottningens arbetsrum och klädrum. Här finns inget av intresse, men dörren upp till översta våningen är dold och kräver ett lyckat slag för SPEJA eller BILDNING för att hitta bakom ett porträtt. Misslyckas slaget har de två kammarjungfrurna kommit upp för att klä om sig inför serverandet av nattmaten, och man blir hittad om man inte gömmer sig med SMYGA eller lyckas MANIPULERA dem att tro att allt är precis som det skall.

C. Festsalen. Uppe i galleriet vid dörren till de översta våningarna står 2 vakter. På salsgolvet är det sprängfullt av minglande riddare, handelsmagnater, arlar och arlessor. En blåmålad snöleopardkvinna spelar stålharpa uppe på en piedestal ur vilken skimrande eldsflugor bolmar ut. Men trots att hon tar i så att strängarna bågnar har hon svårt att göra sig hörd över det öronbedövande sorlet. Ovanför svingar oljeglänsande akrobater i trapetser från taket.
Härifrån leder en smal trappa upp till tornets tak, utan att ha en enda dörr till någon annan våning.

D1. Köksentré med dörr till trappan ner till källaren. Bredvid källartrappan är en rejäl varuhiss riggad, som kan vinschas ner för transport av allehanda monster till björngropen.

D Köket. Full panik och stress råder här med serveringspersonal och kockar som rusar härs och tvärs, grytor bubblar, pannor fräser.

D2 Hall och trapprum upp till festsalen och in till björngropens åskådargalleri.

E. Källarvåning med diverse förråd och burar för de olika djuren till björnkampen. Här värmer björn-

kämparna upp inför kamp, vässar vapen och kontrollerar rustningen. En smal tunnel leder ut till björngropen vart de kämpande förs ut en åt gången.

F. Björngropen. En rund kittel med ett galleri ovanför med öppningar ner till gropen. När björnkampen inleds söker sig nästan hälften av gästerna ner till galleriet och trängs i öppningarna för att se det blodiga spektaklet.

G. Terrassen. Inför månvändarnatten täckt med ett blodrött tält med lyktor hängande i kanten. Här välkomnas gästerna, och drottningen kommer att tillbringa en stor del av kvällen här. Lika smockfullt av gäster som i festsalen. Här uppträder halvnakna eldslukare och i mitten dansar 4 skäggiga dvärgdamer med en besynnerlig fågelman från Derafras djungler. Allt i takterna till 8 stora trummor som riggats upp längs terrassens kanter. Bredvid ingången till tornet har man satt upp en bastant bardisk var det utöver vanliga drycker även serveras sjok och den illegala drogen gravskugga i sirliga vattenpipor.

PERSONER & MONSTER

Drottning Karkassra

Reslig och ståtlig, vänlig och storsint, men benhård och obenägen att vika en tum. Under den världsvana och charmerande ytan kan man ana ett listigt och maktsuget sinne utan skrupler.

STY 5
SMI 4
INT 4
KAR 5

Utrustning: Oftast klädd i amiralutstyrsel med svart stålharnesk och randmarks grinande rikslejon i silver, en enorm björnpälsmantel och ett rejält tvåhandssvärd över axeln. På månvändarnatt klädd i en skimrande klänning av hundratusentals vita fjärilsvingar.

Färdigheter: Manipulera 5, Genomskåda 5, Bildning 4, Speja 4, Närstrid 4

Talanger: Svärdets väg 3, Omutlig 3

Mäster Valja, porträttmålare

Mustaschprydd man i medelåldern. Oändligt prydlig och noggrann. Tycker fantasi förstört mången fin målning och vägrar måla annat än exakt det ögat ser.

STY 2
SMI 2
INT 3
KAR 3

Utrustning: Staffli, penslar och ett ryggskåp med små färgkaggar.

Färdigheter: Hantverk 5

Talanger: Målare 3

Viceamiral Warhälter, luftflottans överbefälhavare

En rödkindad och smällfet man med barsk och rödsprängd uppsyn. Klädd i eleganta kläder som anstår en rikets amiral. Sur och principfast och hatas högt av sina underordnade. Han tror på drottningens lögn om att kungen avsagt henne rådsplatsen och vet att han skall utnämnas i hennes ställe. Drottningen har berättat att ”en liten teknisk detalj” bara måste uträttas först och den sluge mannen har fattat galoppen och avstått från att fråga mera. Makt och inflytande väntar honom och han tänker inte låta något hindra det. Tills alla ärenden är upprädda tiger han som muren. Han känner således inte till mäster Valja eller var dokument och rådskedjor finns.

STY 3
SMI 2
INT 4
KAR 3

Utrustning: Strama amiralskläder med höga blanka stövlar, riksvapenrock och handskar. Kortsvärd.

Färdigheter: Manipulera 2, Genomskåda 2, Bildning 3, Närstrid 2

Talanger: -

Kapten Akhrin från kungsgardet

Nitisk kapten som är rent hysteriskt mån om att göra ett klanderfritt arbete i alla lägen. I närheten av gardets riddare om möjligt ännu rakare i ryggen än vanligtvis, alltid beredd att direkt utföra vad än för order som kommer.

STY 4
SMI 3
INT 4
KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 4, Rörlighet 2, Speja 2, Manipulera 1, Skytte 2

Utrustning: SKYDD: Fjällpansar och täckt hjälm = Skydd 7
VAPEN: Bredsvärd (Skada 2, bonus +2), Stor sköld (Bonus +2), Dolk (Skada 2, bonus +1)

Talanger: Sköldens väg 2

Svarta Klon, alias trubaduren Gronkus Kulaj

Romantiskt lagd inbrottstjuv med sinne för smörig poesi. Har lyckats närmast perfekt med att bygga upp en hemlig dubbelidentitet – skald om dagen, tjuv om natten. Åkte dock fast något år sedan för ett inbrott i Höga Staden och avslöjades efter förhör av drotsen, men släpptes av densamme (med tanken att han senare kan komma till användning) Via detta fick drottningen nys om Svarta Klon och dennes dubbelidentitet (kanske avsiktligt av drotsen) och tog kontakt till Månvändarnatten.

STY 3
SMI 5
INT 3
KAR 3

Utrustning: Dolk, en dos förlamande gift med styrka 8, svarta kläder och svart mask.

Färdigheter: Smyga 4, Manipulera 4, Genomskåda 3, Fingerfärdighet 5, Skaldekonst 2

Talanger: Ansiktets väg 2, Låsdyrkare 3

Björnkämpe1: Svinmannen Hårgog Hårdhuding

Fet svinbrottare med enorm ryggborst och vässade betar. Inleder gärna med en tjurrusning och försöker få ner motståndaren på marken. Hårgog har 2 Kraftpoäng i en eventuell kamp mot en RP.

STY 6
SMI 3
INT 2
KAR 1

Utrustning: Bar överkropp och tajta brottarbyxor av läder. Obeväpnad. Den tjocka isterhuden ger honom Skydd 4.

Färdigheter: Närkamp 3

Talanger: Slagskämpe 3, Stadig på foten 2, Stryktålig

Björnkämpe 2: Ormkvinnan Zess

Tatuerad och ärrad kvinna från Radessa. Svarta tänder och blekt stirrande ögon. Innanför rustningen har hon en liten giftorm som anfaller när hon tappat hälften av sin STY. RP kan med SPEJA se henne gömma något innanför harnesken. Zess har 2 Kraftpoäng i en eventuell kamp mot en RP.

STY 4
SMI 6
INT 3
KAR 2

Utrustning: En dolk och ett kortsvärd i var hand. Nitläderharnesk (skydd 3), barhuvad. Ormen innanför harnesket har ett dödande gift med styrka 5. Samma gift är insmetat på dolken. (Det går att upptäcka med SPEJA)

Färdigheter: Närkamp 4

Talanger: Blixtsnabb 3, Dubbelfattning 2

Björnkämpe 3: Marodören från Myrna

En dreglande halvrese med skelande ögon och böldinfekterad kropp med svällande muskler. Gillar att Ta sats för att göra maximal skada. Marodören från Myrna har 3 Kraftpoäng i en eventuell kamp mot en RP.

STY 7
SMI 3
INT 2
KAR 1

Utrustning: Skydd 1 (hud) plus tunnhjälm 4 = 5
VAPEN: Tung stridshammare (+2, 3)

Färdigheter: Närstrid 4

Talanger: Bärsärk 3

Björnkämpe 4: Svärdsslingaren Ederron

Hemmapublikens favorit, den stilige Ederron, hjälte från bondeupproren år 509, alla damers ögonsten och alla herrars idol. Ederron har 3 Kraftpoäng i en eventuell kamp mot RP.

STY 5
SMI 5
INT 3
KAR 5

Utrustning: SKYDD: Ringbrynja + täckt hjälm = 8
VAPEN: Stor sköld (+2), Slagsvärd (+2, 2)

Färdigheter: Närstrid 5, Genomskåda 4

Talanger: Svärdets väg 3

Djur i björngropen: Benknäckarhäger

Benknäckarhägern är en blygrå 2,5 meter lång nakenfågel från Tharagros heta askslätter.

STY 5
SMI 5

Utrustning: Skydd 2 (skruttigt grått skinn)

Färdigheter: -

Monsterattacker, slå 1T3:

1. **Magspark**. En överraskande karatespark av fågelns kraftiga ben, ämnad att slita ut tarmarna ur ett överrumplat offer. Attack med 8 grundtärningar som inte går att parera, endast ducka.
2. **Stridskackel**. Kacklet sker som en attack med 9 grundtärningar mot ett slag för GENOMSKÅDA för offret, och ger skada på INT.
3. **Näbbattack**. Fågeln hugger två blixtsnabba attacker med sin benkrossarnäbb. 7 grundtärningar och vapenskada 1 per attack. Om attackerna ger skada utdelas omedelbart även en kritisk skada, oberoende av hur många poäng STY som offret gick miste om. Slå 1T6: 1 = resultat 23, 2 = 25, 3 = 41, 4 = 44, 5 = 54, 6 = 56.

MISSTÄNKT 2: AUGUREN

Bakgrund
Melgrid Markdotter III är äldsta barn till arlen av Mark, en av norra Randmarks rikaste personer. Melgrid tog tidigt tjänst i templet och gjorde en raketkarriär, hon var målmedveten och skärpt. Elaka tungor menar dock att hennes far banat väg för henne genom tempelhierarkin med hjälp av välplacerade och omfångsrika mutor, men ingen kan påstå att inte Melgrid också själv visade iskall talang för ledarskap, ända upp till toppen av alla ämbeten inom prästerskapet – riksaugur.

Popularitet och beteende
Oflexibel, principfast och alltid ”by the book” är karaktärsdrag som förknippas med henne. Hon är en riktig paragrafryttare som går åt folkkära gamla präster som inte följer skrifterna till punkt och pricka. Dylika rykten har gjort henne rätt illa omtyckt av både folket och tempelmästarna i landet. Hon anses elitistisk och världsfrånvänd, och samtidigt anklagas hon för att vara svag och hon ses som huvudskyldig till att Slutliga Erans orden fått fotfäste i landet.
Kungen respekterade henne dock högt och hon kallades ofta till hans rum för att ställa hans horoskop och spå rikets framtid inför svåra beslut.
Auguren kan inte tro att kungen tagit sitt eget liv utan tror att han mördats, möjligen av drottningen (som hon misstror, främst av svartsjuka – se nedan) eller av marsken (som hon misstror eftersom han inte bryr sig om regler och verkar ogudaktlig). Järtecknen är obegripliga och ger ingen insyn i frågan. Hon är öppet fientligt inställd till kanslern (se dennes avsnitt).

- **Plats**: Auguren håller ofta till i kryptan under kungstornet i Vita Borgen – slottets kapell – men rör sig mycket till de olika templen i staden, främst Bergstemplet, var hon också har en enkel bostad. Hon kan eventuellt tänkas ta emot RP, antingen i Vita borgen eller ute på staden. När hon rör sig utomhus har hon alltid två stumma systrar med sig och ibland också slottskapellets klockriddare om det är sent eller hon måste ta sig till mindre lugna ställen i staden, som t.ex. Vattentemplet i hamnen.

- **Hemlighet**: Är gravid med kungens barn. Auguren har länge haft ett förhållande med kungen – något som är reglementsvidrigt på flera sätt: Dels är kungen gift med en annan kvinna, och dels har auguren avgett ett heligt kyskhetslöfte när hon upphöjdes till sin nya tjänst. Båda är allvarliga brott inför gudarna. Hon saknar en sigillbricka och är därför ovillig att visa upp sin kedja. Brickan har fallit av under ett av hennes nattliga besök till kungens kammare, och ligger nu inkilad bakom madrassen till kungens säng. Först efter att man tillslutit kungens gemak insåg auguren att en sigillbricka saknas, och också var den med största sannolikhet är. Hon saknar dock mod och initiativförmåga att själv smyga in i kammaren och ta bort brickan, och kungsgardisterna som bevakar gemaket har order om att endast öppna dörren med hela rådet samlat eller med orderskrift med allas namn på. Hon är dessutom rädd att ett eventuellt smygande där bara skulle dra oönskad uppmärksamhet till henne. Hon inser att sigillbrickan mycket väl kan tas som ett tecken på att hon mördat kungen, likväl som ett tecken på att hon varit hans älskarinna – och ingendera tankegången vill hon associeras med. Att förhållandet gick att hålla hemligt så länge beror till stor del på augurens rykte som ohyggligt pliktskyldig och reglementstrogen, och delvis på grund av kungens rykte som sjuklig och romantiskt ointresserad. Endast kungens kammarherre anar att kungen hade en älskarinna, men inte ens han vet vem det var.

- **Sigillbrickor**: Ämbetskeden bär hon på sig, gömd under kläder, och den saknar alltså en sigillbricka. Brickan återfinns i kungens säng. Den bör RP hitta om de snokar i kungens kammare. (Korpen Snö kan hjälpa vid behov – se Övriga tips, s. 126). Augurens sigillbrickor har alla fyra tänder precis som brickan från riddar Helmfasts ficka.

DEN TALANDE STUMMA

En akolyt av de Stumma Systrarna i tjänst hos auguren, sägs ha brutit sitt tysthetslöfte, och hålls nu fången i bergstemplet, i väntan på gudarnas straff. Denna information kan RP få av Gordigal via en pladdrig bergspräst, eller

som ett rykte på staden via färdighetsslag. Den olyckliga flickan lär inte ha sagt annat än att hon vet något förfärligt om auguren. Templet kan naturligtvis inte be henne berätta vad det är, det vore ju att låta henne bryta sitt löfte igen. (All kommunikation räknas som synd för de stumma systrarna – svarar du på en fråga med en nickning eller genom att t.ex. rita (de kan inte skriva…) något på en lapp så har du kommunicerat och är för evigt förtappad)
Om man lyckas bluffa eller muta sig in i bergstemplet och får träffa henne (och lyckas få henne att bryta sitt tysthetslöfte en gång till, vilket antagligen endast går om man lyckas lova henne gudarnas förlåtelse på något sätt, d.v.s. MANIPULERA…) kan hon, under hysteriskt gråtande, berätta att hon sett auguren ställa följande fråga till gudarna: ”Skall jag döda kungen eller inte?” Vilt tjutande avslutar hon med: ”Och gudarna svarade… Ja!” (Annars också verkar hon ha svårt att hålla volymen nere när hon väl släppt stämbanden fria) Om man lyckas få mera ut av den skakade flickan kan hon berätta att auguren offrat en kungspadda, ställt frågan högt, och läst svaret i offrets inälvor – en standard procedur för en augur. När hon hade tytt inälvorna hade hon rest sig häftigt och störtat gråtande ut ur kryptan i Vita borgen. Den stumma systern hade stått osedd vid dörren till rökelsekammaren (”det var inte min avsikt att tjuvlyssna!”) och sedan smugit sig in och läst svaret själv i resterna på offerbordet. Alla stumma systrar genomgår grundkurs i tydande av järtecken, så det var ingen oklarhet vad inälvorna sade.
Systern vet också (och berättar gärna) att auguren inhandlat besynnerliga örter hos en skum örthandlare i Låga Stan, och hon misstänker gift.

Sanningen
Vad hon egentligen bevittnat har dock varit auguren som bett gudarna om råd för vad hon skall göra med barnet hon bär på - skall hon göra abort eller behålla det. Kungspaddan symboliserar både kung och ofödd kung, vilket den stumma systern inte insett, eller kunnat tänka sig.
Örterna som auguren inhandlat är avsedda för abort, vilket ett besök hos den obehagliga örthandlerskan kan ge vid handen. (Med t.ex. BILDNING eller ÖVERLEVNAD)

MÖTE MED AUGUREN

Konfronterar man auguren med information om hennes hemlighet försöker hon antagligen göra ett avtal med RP. Hon inser att om RP luskat ut hennes hemlighet kommer den utan tvivel att läcka ut till allmänheten också. Men samtidigt erbjuder RP en väg ut ur eventuella framtida anklagesler för kungamord. Auguren är övertygad om att ifall hennes förhållande med kungen blir känt kommer det brottet obönhörligt att knippas ihop med mordet – hon blir den perfekta syndabocken för allt ont i riket. Men med hjälp av RP kan hon kanske undgå den ena anklagelsen. Hon vill nämligen inte lyda järtecknen som säger att hon skall göra abort, utan hon vill behålla sitt barn. Det blir ju då omöjligt att hålla hemligt, men om hon undviker anklagelser om mord kan hon ha en chans till en rättegång inför gudarna, och kan komma undan med livet och barnet i behåll. Hon kan nämligen då begära om en stridsdom (en ”trial by combat”) för avgörandet av hennes dödsstraff. Så om någon av RP går med på att stå för henne i en stridsdom är hon villig att bekräfta allt som RP vet om hennes hemlighet, fylla på alla luckor och detaljer, och bistå i allt vad RP kan tänka sig angående utredningarna och till och med kungavalen. Genom en stridsdom har hon nämligen en chans att rädda både sig och sitt barn, och kanske den pladdriga stumma systern också (som hon inte hyser agg mot, utan snarare tycker har handlat rätt) Dödsstraffet väntar annars med säkerhet dem alla.
Auguren kan till en början formulera det som att hon är villig att berätta allt om RP står i en stridsdom för den stumma systern – på det sättet avslöjar hon inte sin skuld innan hon har RP ombord. När alla bönor är spillda står det klart att löftet om bistånd i stridsdomen även inkluderar henne själv.

Stridsdomen
RP kan välja att stå själva i stridsdomen, eller övertala eller köpa tjänsten av någon annan. I staden finns hyrsvärd och dankslående riddare att välja på. Det är upp till SL att besluta när stridsdomen utspelar sig. Det kan vara mitt under pågående äventyr och då kan man tänka att auguren erkänner sina synder ganska omgående efter att hon talat med RP. Det blir naturligtvis oerhörd skandal, och ännu en ny ingrediens har slängts in i soppan kring tronföljaren – ett oäkta kungabarn! Auguren avsätts naturligtvis omedelbart från Rådet och fängslas under Bergstemplet tills stridsdomens dag.
Dagen för domen förs den RP som strider för Melgrid tidigt i gryningen till Bergstemplet, tvagas och genomgår en gudarnas syn för att godkännas som kämpe. Ceremonin utjämnar med gudarnas försyn ojämna odds mellan de kämpande. Detta betyder att en RP som skall strida har högst 5 Kraftpoäng kvar efter ceremonin. Mitt på dagen samlas sedan hela templets prästerskap och en hel mängd åskådare i amfiteatern var kampen skall avgöras. Översteprästen mässar en stund och de anklagade förs fram, och templets bödlar sprider ut sig runt amfiteaterns platta och stenlagda mittcirkel. Innanför detta område (ca 12 meter i diameter) bör kämparna hållas. Sedan är allt klart och de två stridande föses in i cirkeln.
Den RP som strider får möta bergstemplets något ålderstigna men oerhört erfarna riddarbödel. Striden går tills någondera stupar. Vinner RP får auguren sin heder tillbaka och får behålla livet, men avstängs ändå från templet och avseglar till sydlanden följande dag.

Mannen med benhanden
Ashur-Asha kan mycket väl tänkas intressera sig för auguren och hennes barn om han får reda på graviditeten – en av ytterst få hemligheter som han och förrädaren lyckats missa. Barnet är son till kungen, och eventuellt en potentiell tronföljare, och kan därför mycket väl komma att födas i Mörkrets Zenit. En sådan chans vill Ashur-Asha inte missa, och möjligtvis börjar han spinna trådar för att få augurens barn legitimiserat och auguren själv friad från skuld.

PERSONER

Augur Melgrid Markdotter III

Högfärdig, rakryggad och utan minsta fläck i vare sig karriär, karaktär eller gudsfruktighet. I alla fall tills hennes hemlighet avslöjas… Orubbligt övertygad om sin egen rätt och att gudarna står henne bi, lättsårad och starkt benägen att lita på sin första maginstinkt snarare än sakargument.

STY 3
SMI 4
INT 5
KAR 4

Utrustning: Enkel men ypperligt välgjord kåpa och mantel av finaste myrniskt ylle. Offerdolk av sten.

Färdigheter: Skaldekonst 5, Läkekonst 3, Bildning 4, Manipulera 4, Genomskåda 5

Talanger: Synens väg 3, Omutlig 3

De stumma systrarna

Unga och bleka kvinnor i svarta särkar svurna till Tjänargudinnan, den siste av Tolvgudarna. Utbildas och håller till i Tolvgudatemplet, och två finns alltid till hands för auguren.

STY 2
SMI 2
INT 3
KAR 3

Utrustning: Ingen

Färdigheter: Skaldekonst 2

Talanger: Inga

Slottskapellets klockriddare

En äldre herre med prominent ölmage och bockskägg, rödplöfsig och konstant lätt upprörd uppsyn. Bor i Kungstornet i Vita borgen i fjärde våningen.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: Slagsvärd, liten sköld

Färdigheter: Närstrid 4, Speja 2

Talanger: Sköldens väg 3

Bergstemplets bödlar

Tysta och allvarliga, alla svartklädda män med svepande vida och korta kåpor, långa svarta läderhandskar och höga stövlar, och en svart säckhuva över huvudet.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: Bödelyxa (som stridsyxa)

Färdigheter: Närstrid 2, Bildning 3, Läkekonst 2

Talanger: Bödel 2

Bergstemplets riddarbödel

Skallig man i övre medelåldern, senig och erfaren, men aningen långsam. Klär sig i strid som övriga bödlar, men bär en svart ringbrynja under sin kåpa. Strider under total tystnad – inget kan bryta hans koncentration.

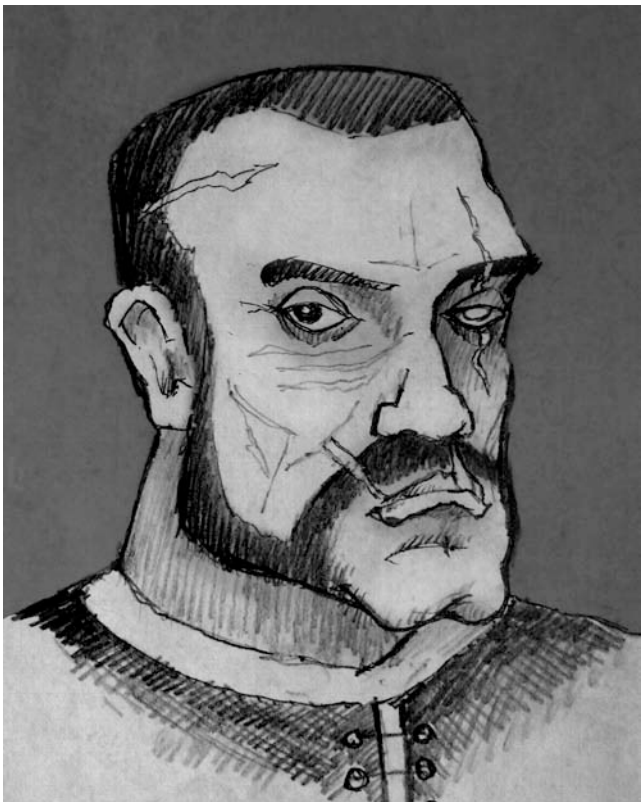
STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 4

Utrustning: Bödelyxa (+2, 2), Stor sköld (+2), Dolk (+1, 2), SKYDD: Ringbrynja

Färdigheter: Närstrid 5, Rörlighet 1, Genomskåda 5

Talanger: Sköldens väg 3, Stadig på foten.

MISSTÄNKT 3: MARSKEN



Bakgrund
Daren av Fyrbranta valdes till marsk i rådet efter att han räddat kungen på slagfältet under bondeupproret år 509. I samma uppror dog den gamle marsken och på så sätt uppstod lämpligt en ledig plats. Han hade dubbats till riddare endast något år tidigare av den gamle fursten av Fyrbranta, en av kungens mest respekterade rådgivare och förtrodda. Fursten dog också i slaget, men hade dessförinnan upprepade gånger hyllat sin unge riddare inför kungen, och berättat om dennes saktmodiga beslutsamhet och övertygelse om att han ännu kommer att rädda kungen och hela nordanlanden. Detta samt Darens prestationer på slagfältet slog genast an på kungens svaghet för mystik och det oundvikliga Ödet. Daren förlänades sin gamle herres borgmark och upptogs i rådet.
Marsken härstammar ursprungligen från sydlanden och anspråkslösa förhållanden. Han är fullständigt orädd på slagfältet och ryktas ha utfört de mest häpnadsväckande dåd med sitt svärd och sin yxa.

Popularitet och uppträdande
Marsken ses allmänt som ytterst udda och egensinnig, tystlåten och tvär. Han håller sig mest för sig själv, och har påtagit sig en roll som kungens livvakt, och finns nästan alltid vid kungens sida då denne rör sig i staden eller längre. Ensam ses marsken ibland besöka Fröken Dalias rökhus vid Västra bergsporten, men annars rör han sig inte just i staden. I Vita borgen håller han sig mest på sitt eget rum förutom vid rådsmöten, måltider eller när han mönstrar kungsgardet på exercisplanen intill gardesbaracken. Man är allmänt ganska misstänksamt inställd till den sydländskbördiga riddaren, och en hel del äldre riddare och renommerade härförare surar över att en obekant nykomling snott marsktiteln.
Marsken har varken tjänare eller adjutanter, och han ägnar inget intresse åt spekulationer kring hur kungen dog. Endast vad det innebär för framtiden är intressant.

- **Plats**: Marsken har ett anspråkslöst rum i kungstornet på våning 3. En hård säng, ett litet bord, och en hel arsenal vapen och rustningar på väggarna. En öppen eldstad dominerar rummet, framför står en stol vänd mot brasans stora öppning. I bordets enda lilla låda finns en tobakspåse med texten ”Fröken Dalias” på, och i den ett par silvermynt med en drakruna inristad på baksidan (symbolen för Elmgryning, se nedan). Rummet är låst när han inte är på plats, och han bär själv nyckeln. Han är dock ytterst sällan länge borta, så en genomgång av rummet kan mycket väl avbrytas av nyckeln som går i dörren.
  Den hemliga gången från kungens gemak har en lönndörr in till marskens rum. Genom en springa i karmen kan man se nästan hela hans rum utan att öppna dörren eller bli upptäckt. Han använder dörren själv en hel del, och har gillrat en fälla som utlöses om dörren öppnas medan han är borta. Om man inte upptäcker fällan (SPEJA) trillar ett krus vildeld ner från en skreva mellan dörrkarmen och taket, krossas mot golvet och slår hela lönngången *och* marskens rum i lågor. Alla som står inom 6 meter från dörren antänds. Om man inte snabbt lyckas släcka sig själv och branden i marskens rum, övertänds strax hela rummet och en eldsvåda bryter ut i slottet, och allt tjänstefolk plus en stor del av kungsgardet tillkallas. De får först efter stor möda branden släckt. Om detta sker kommer marsken ändå att fortsätta använda det brända rummet – han hämtar bara nya möbler och fixar ett lås på lönndörren.

- **Hemlighet**: Marsken tillhör drakkulten Ormens barn, och är en av dess mest högtuppsatta medlemmar i landet. Han är bevandrad i eldens hemligheter, invigd sedan barnsben av kultens äldsteråd i sydlanden. Han sitter varje kväll i bön framför eldstaden och läser lågorna. Redan som barn uttalade äldsterådet en profetia för honom om att ”kungen i norr skall visa vägen”. Sedan dess har han sökt sig allt närmare kungen av Randmark, och lyckats nå ända till hans råd. Efter ett år i rådet utan minsta vidare tecken från elden eller drakarna om vad kungen skall visa började han redan misströsta och undra om han haft fel. När kungen sedan dog såg han blodspåren på spegeln i hans rum (läs mera under avsnittet för Raudrim, s. 113) – kungen hade en sista gång visat vägen! Han använde lönngången som han tidigare hittat till kungens gemak och gick in genom spegel-

portalen till Raudrim. (Han *är* född i Mörkrets Zenit) Med tårar i ögonen av lycka hittade han Glimring i oasen. (Återigen: läs mera under kapitlet om Raudrim, och nedan om Ormens barn) Nu är han dock rådvill igen – Glimring måste väckas, men hur i all världen skall det gå till? Elden menar fortfarande att ”Kungen skall visa vägen” och han tänker vänta tills en ny kung utnämnts och se vad denne nya kung visar. Han försöker därför att inte påverka valet av kung medvetet utan låta ödet bestämma. Det håller på att driva de andra rådsmedlemmarna till vansinne, för han verkar aldrig ha en åsikt i frågan som är rådets absolut viktigaste just nu. Han går varje vecka till drakkultens möte i vetemagasinen (se nedan) för att rådslå med de kultlärda. För att få mera svar av lågorna har han redan för en tid sedan placerat sina sigillbrickor i eldstaden i sitt rum för att få lågorna att visa syner om kungen. Lejonen på sigillbrickorna är kungens symbol och han har fått dem av kungen – med dem i lågorna visar elden ofta syner om just kungen, och han närmar sig svaret på vart denne slutligen skall visa honom.

- **Sigillbrickor**: Marskens sigillbrickor återfinns alltså i hans eldstad. Han har valt ut sin kammare på basen av just eldstaden – ett präktigt tegelmassiv i det lilla rummet. Lågorna i den är rena och fylliga. Sigillbrickorna har han kilat in i springorna mellan stenarna i den öppna spisens bakvägg så att de uppslukas av lågorna när han eldar. De är placerade i spetsarna på en sexsidig stjärna som han huggit in i den sotiga stenen med en drakruna i mitten. Sigillbrickorna smälter inte, men har aningen formats av värmen, och då de redan från början hamrats in av marsken med resolution så lossnar alla inte mera. Brickorna är också kraftigt sotiga och kräver en ordentlig putsning innan man kan se att de alla har lejon med endast tre tänder. Om man bara gnuggar lite på dem för att se att de säkert är sigillbrickor räcker det inte för att upptäcka tandlösheten. Man måste uttryckligen räkna tänder eller putsa upp dem med avsikt att få dem att se ut som nya för att märka det.
  Förrädaren har dock tagit en av hans sigillbrickor för att fylla på i sin egen kedja och i nödfall kunna uppvisa en enhetlig kedja med 6 brickor. Marsken har alltså endast 5 brickor, och en spets av den sexsidiga stjärnan i brasan gapar tom. Han har märkt det, men inte fäst särskilt stor vikt vid det, och tror att han kanske tappat en i elden någon gång. Elden ger honom ytterst klara och bra syner om kungen just nu, så han klagar inte, och försöker inte heller hitta sigillbrickan. Brickorna fyller sin uppgift bättre än någonsin just som det är nu så han är nöjd – svaret på hans frågor kommer vilken dag som helst.

ORMENS BARN

En kult tillägnad nordlandens drakar har etablerat sig i Svartvinter. Kulten leds av arl Vohang, Svartvinters amtman och ledare för stadsvakten. Han ackompanjeras av två kultlärda från landen i söder - eldschamanen Xux Ekh från Esgorras brända öknar, och hans sydländske tolk – drakologen Lan Bela. Dessa två lärda predikar om den kommande undergången då världen skall uppslukas i ett brinnande inferno – Elmgryning. De kultlärda är fanatiska anhängare av ljuset, ormen och undergången, och har lockat arlen till sin ideologi. Arl Vohang har dock en annan, lite mera sekulär betoning på det hela. De lärda framhäver drakarnas och eldens överhöghet och antyder att allt liv måste offras för ormarnas härlighet i en brinnande apokalyps – Elmgryning, medan arlen menar att det finns en tid efter apokalypsen, och att Elmgryning bara är en kort intervall efter vilken en ny tid danar. Han ser Elmgryning som en renande eld som skall rensa världen på vad han anser vara lägre stående folk – klanfolk, vildar, djurfolk, alver, dvärgar och orker – allt det smutsiga pack som nu förfular jordytan. Endast renrasiga nordländare skall genom hans genialitet överleva och sedan bygga upp ett nytt samhälle. Ormen är mera som en symbol för renande och styrka i hans tolkning. Lan Bela låter honom yra på med sina rasistiska teorier, eftersom det gynnar kulten, och nänns sällan påpeka att efter Elmgryning finns inget kvar, varken mänska eller vilde. Ju fler anhängare kulten har, desto bättre förkämpar har drakarna i de första kritiska skedena av Elmgryning, då när drakarna behöver hjälp.

Mål

De båda lärda från söder känner till Bronslampan och är definitivt intresserade av den, men de har inte riktigt kommit så långt ännu att de skulle veta var dess delar finns. Deras första mål är nu draken Glimring, att hitta henne och väcka henne. Läs mera i Appendix 3.

Metoder

Arl Vohang har ett par kraftiga blonda män, arbetare från smältverket i staden, som värvar anhängare till kulten. Arlens rasistiska ideologi sprids dessvärre lätt i dessa hårda tider bland stadens krigsveteraner, arbetslösa och

utstötta. Värvarna väljer ut starka och lämpliga individer – endast de bästa får vara med när det nya samhället skall byggas. De spär friskt på existerande fördomar och hat, och erbjuder sedan medlemskap i kulten. Värvarna sköter arbetarklassen, arlen å sin sida sköter värvandet bland överklassen – se arl Vohangs lista, nedan.

Bas
I de övergivna magasingrottorna under Fröken Dalias rökhus har arlen inrättat ett basläger för kulten. Här skall de samla proviant, utsäde, material o.s.v. för återuppbyggandet efter Elmgryning. I grottorna kan kultmedlemmarna också gömma sig under själva utrensningen så att de inte i misstag stryker med.

Elmgryning
I Elmgryning skall drakarna ta över världen och bränna den till aska. Nordlandens sista drake, Glimring, den största av alla ormar, urormarnas urmoder, skall återfödas och återges sitt rike. Enligt drakkulten utlovades urdrakarna Elmgryning av gudarna som betalning för världsormens uppoffring och som kämpar mot Mörkret i nordlanden. Gudarnas förhastade löfte om Elmgryning till drakarna var en av orsakerna till att alverna kunde använda Bronslampan för att stärka Mörkret så mycket – gudarna ville inte ingripa innan drakarna var borta ur spelet.
Glimring är central för Elmgryning eftersom hon är den enda draken som finns kvar av de som slöt avtalet med gudarna, och därmed den enda som faktiskt kan starta Elmgryning. Enligt de kulttroende är alla drakar heliga, men Glimring är nyckeln. Drakkulten grundades genast när gudarna gav sitt löfte till drakarna, så de första drakdyrkarna var alltså gudatrogna munkar och druider som bara följde sina gudars väg, och började förbereda sig inför den kommande eldtiden. Möjligt är att de rentav var präster i Erudas tempel..? När gudarna sedan försökte släta över sitt misstag, och de draktroende rensades ut, levde kulten ändå envist kvar.
Symbolen för Elmgryning, och också hela kulten, är en orm som slingrar sig runt skapelsen.

ARL VOHANGS LISTA

Gordigal har för en dryg månad sedan fått en inbjudan av arl Vohang till ”ett samarbete rikets främsta emellan, ett slags tankarnas smedja inför de ovissa tider i vilka vi stå”… Gordigal avfärdade det som strunt och anser arlen vara en av Randmarks större virrpannor, men fick en lista på de personer arlen skröt med att redan ha med sig i sitt ”brödraskap av fritt tankeutbyte”. På listan finns marsken med, och det är tänkbart att Gordigal informerar RP om det här i ett tidigt skede av utredningarna. På listan finns också Ludor Kasp – ägare till handelshuset Blå Porten – som RP kanske känner från tidigare, samt ett par andra handelshusägare, ett antal pappersriddare, någon enstaka arl av lägre rang, en enligt Gordigal galen magiker o.s.v. Gordigal har hört av andra som fått samma erbjudande och i stadens övre skikt viskas det en hel del om ”Vohangs lista” och vad det egentligen kan vara.
Samma information kan man få ute på staden om man frågar runt om marsken. Då brukar Vohangs lista dyka upp i diskussionerna, kryddat med vilda spekulationer om vilka de utvalda på listan är, vad den är till för, o.s.v.

Ludor Kasp
Om RP söker upp Ludor Kasp på Blå Porten kan Dar och hans fru Laenna berätta att han inte synats till på en tid, och att de börjat bli lite oroliga. Det sista de sett av Ludor var tidigt föregående dag då han, tillsammans med handelshusets skrivare, begav sig iväg till en mjödbryggare för att diskutera ett erbjudande. Handelshuset handlar vanligtvis inte i mjöd, varför erbjudandet verkade lite skumt, men det var så fördelaktigt att de ändå beslöt att undersöka saken närmare. Laenna kan ge adressen till bryggeriet. Nämner man arl Vohang kommer de ihåg att Ludor för en tid sedan visst talade om arlen och nåt sällskap, men att det hade visat sig vara en bunt idioter, och att han upprört och abrupt slutat med det efter en tid.
Bryggeriet ligger på en av stadens sjaskigaste gator, och är en ranglig, eländig och mögelinfekterad bod. Inne ligger några tunnor mjöd på jäsning, och bakom en omkullvält hylla med flottiga jästburkar ligger Blå Portens skrivare brutalt ihjälslagen. På hans förkläde har någon klottrat symbolen för Elmgryning i hans eget blod. I ett skrin i ett kullvält bord ligger en elegant påse tobak med texten ”Fröken Dalias rökhus” broderat med sidentråd. Inne i påsen bland tobaken ligger ett antal silvermynt med runan för Elmgryning inristad på baksidan.

KULTMÖTE

Om RP följer upp ledtrådarna kring drakkulten kommer de att stumla in i ett kultmöte i övergivna vetemagasin under staden.

Fröken Dalias rökhus
Söker man upp rökhuset och köper en dos sjok, en pipa ziriska drömlöv, eller kanske lite blaskig slangtobak, och betalar med ett av silvermynten med draksymbol på baksidan (antingen från marskens rum eller från mjödbryggeriet), leds man till en privat loge bakom ett tungt draperi. Där finns en liten dörr bakom ett annat draperi, och därifrån leder en smal gång ner till kultens möteslokal.
Också om man betalar med vanliga silvermynt och slår sig ner på en rökdivan för en stund, kan man strax se en del personer från Vohangs lista komma in, betala, och med några blickar över axeln försvinna bakom draperiet till den privata logen. Har man inte mynten kan man alltså med lite list nå kultmötet ändå.

Drottning Selgas vetemagasin
Den smala gången från rökhuset vindlar sig ner i berget under staden i ett hundratal meter, svagt upplyst av små lyktor med jämna mellanrum. Till slut öppnar den upp sig i ett litet rum var en vakt står framför en bastant metalldörr. Han begär ett lösenord, men går relativt enkelt att

antingen manipulera eller klubba ner. I en liten alkov i rummet finns en säck med röda huvor med hål för ögonen. Dörren är olåst och leder vidare till en ny gång, som strax mynnar ut i en väldig silo, ca 30 meter i diameter och lika hög. Detta är drottning Selgas vetemagasin, som byggdes i tiderna före kung Oryn I, då stadsborna levde i konstant skräck för drakangrepp. Man byggde därför magasinen som draksäkra förråd, uthuggna i urberget, djupt under staden. Efter Glimrings förmodade död föll magasinen i glömska och kom aldrig i användning.

I grottan sitter ett fyrtiotal personer på bänkar. Alla har röda huvor över huvudena. Framför församlingen, bakom ett enkelt långbord, sitter en man och en kvinna utan huvor, och tre andra personer med huvor på. De två utan huvor är de kultlärda Xux Ekh och Lan Bela, och de behuvade är marsken, arl Vohang, samt Svartvinters gillesmästare – Svan Eleonor.

Marskens kläder är sedvanligt intetsägande, men hans kroppsform och hållning passar in om man sett eller träffat honom tidigare. Arlens kläder är eleganta, och kanske han rentav har ättevapnet broderat på en ärm eller så. Bakom personerna vid bordet står fem kvinnor utan huva, med brinnande fyrfat i händerna. De är kultens eldsdöttrar – krigare vigda av elden och ljuset (Feonor, som kan påträffas i äventyr 3 – Den Svarta Hammaren – är den sjätte av dessa eldsdöttrar). Tre av dem har kommit med de kultlärda från sydlanden och fungerar som deras tjänare, och de två andra är värvade från stadens slumkvarter, och utbildas på heltid i magasinen under staden. Bakom eldsdöttrarna avskiljer ett sjaskigt draperi magasinets bortre ända från möteslokalen. Det går ganska lätt att smyga sig från magasinets ingång till draperiet, dold av bråte som staplats längs väggarna, och slinka in bakom det. Misslyckas man med SMYGA får man alla blickar på sig och tvingas (bara man har huva på sig) hostandes och mumlandes ursäkter snällt sätta sig på bänkarna med de övriga mötesdeltagarna.

När man kommer in är arlen redan mitt i sitt välkomsttal:

"… och därför sitter vi här idag, för att förbereda oss inför den renande elden, den som skall rensa bort allt smuts och elände från världen. Alla orena folk – vildar, klanfolk, orker, dvärgar – alla skall de rensas bort av drakarnas eld. Endast vi renrasiga nordbor skall bli kvar – vi starka, kunniga och friska. Vi skall bygga den nya världen efter elden." Här lämnar han en konstpaus och publiken hänger med på noterna och utbrister i rungande applåder. Sedan höjer han handen till tystnad. "De orena folken har förpestat vårt samhälle länge nog. Med sitt smutsiga förtal har de fått Randmark att hata de mäktiga ormarna! Därför måste vi ännu stå i skuggan… Alla löjliga små halvgudar och väsen får man visst tillbe och dyrka – men inte de mäktigaste av alla! Tvi på dessa förhatliga regler och bojor! Men snart kan vi ta av oss våra huvor och visa våra ansikten. Tills dess är vi försiktiga. Med hjälp av våra kultlärda - " Här för han handen mot de två barhuvade. "skall vi sedan tillsammans med de mäktiga drakarna leva i rikedom och välgång. För Elmgryning kommer, det är oundvikligt! Dessa glömda magasin skall vi fylla med förnödenheter så att när drakarna rensar jordytan åt oss, väntar vi här i säkerhet. Och sedan stiger vi åter upp med material och utsäde för att återbefolka jorden med vår rena ras!" Mera applåder och stampande av fötter. "Jag ger nu ordet till våra lärde". Mannen sätter sig och den skruttiga och halvnakna mannen utan huva reser sig långsamt. Han breder ut sina armar och börjar tala med en dovt väsande stämma på ett obegripligt språk. Han lyfter sina händer och de barhuvade kvinnornas fyrfat bakom scenen flammar plötsligt upp med dubbel styrka. Många i publiken flämtar till, och en av kvinnorna tappar sitt fat i golvet med ett förskräckt pip. Den andra barhuvade personen – en kort och mörkögd kvinna – översätter med tjock sydländsk accent:

"Elmgryning kommer, drakarna vaknar. Viger allting i elden, alla skall offras. Vi är blott instrument för att underlätta drakarnas makt. Draken tar men ger inget. Den är ljuset, den är sanningen. Den är döden, den är slutet…" Här reser sig den välklädda mannen som först hade ordet igen och avbryter "Tack, ärade lärda för era ord… Men vi skall inte ödsla all tid på endast prat. Vi har vårt första offer för året! Vi har avslöjat en spion som spridit smutsig propaganda om vår kult, och han skall offras! Vi ser inte med blida ögon på förrädare, och allra minst sådana som förbrödrar sig med smutsigt halvfolk och vildar! Innan dess är dock ordet fritt. Vi skall också utse flera värvare till vår kult, och dela ut uppgifter om materialinförskaffningar"

Det blir en stunds diskussion och kultmedlemmarna kommer med diverse enfaldiga och rasistiska frågor och önskemål. Under diskussionen finns det läge att smyga iväg eller t.ex. ta sig in bakom draperiet.

Mötets avslutning

Bakom draperiet finns en stor grop i golvet, ca 5 m djup och 10 m i diameter. Vid gropens kant ligger en fånge surrad med tjocka rep, och nere i gropen ligger en kedjad lindorm och väser aggressivt åt alla som tittar ner. Dens kedjor har skavt benen blodiga, och den är både utsvulten och förtvivlad. Fången är Ludor Kasp, och om RP inte ingriper kastas den stackars mannen ner till lindormen när sektmedlemmarna talat färdigt. Då rivs draperiet ner och mötesdeltagarna samlas runt gropens kanter för att hurrande bevittna hur lindormen under ljudligt och avskyvärt krasande äter upp köpmannen. RP som smyger in bakom scenen kan befria både Ludor och ormen, och därmed skapa enorm tumult i magasinet. Xux Ekh får ormen tyglad efter en stund, men den hinner kalasa på ett par kultanhängare innan det. Att lossa drakormens bojor är kanske tryggast med lämplig magi från gropens kant, men det går också att ta sig ner och med DJURHANTERING hålla odjuret ifrån sig så att man kommer åt splinten till kedjorna. Som kedjad är ormen kuvad och rädd. Befriad flyr den omedelbart upp ur gropen och attackerar folket i magasinsalen i ett desperat försök att komma ut.

Att släppa loss ormen är också ett bra sätt att få de samlade att ta av sina huvor, däribland marsken. Ett annat sätt är att sätta sig bland kultisterna, och när ordet efter arlens talande blir fritt, föreslå att alla tar av sig huvorna – "varför gömma sig i stället för att stolt visa upp sin kärlek inför ormen" eller dylikt. Man får omedelbart stöd för ett sådant förslag och om spelarna lite spritt ut sig kan man elda upp församlingen till att driva igenom förslaget. Man får

dock vara förberedd på att både arlen och hans värvare höjer på ögonbrynen då RPs okända nunor blir synliga. Vidare är detta ett recept på totalt kaos om RP är ”smutsiga ofolk”.
Om RP tagit sig in genom att knocka portvakten kan det mycket väl hända att han upphittas av efterkommande kultmedlemmar som rapporterar att mötet blivit kompromettterat. Om det händer kan man tänka sig att sekten förseglar magasinet med några vakter vid dörren, och en genomgång av mötesdeltagarna påbörjas.
Längst bak i magasinet, bakom ormgropen, finns en dörr till ett par mindre magasin och kammare, var de två kultlärda och eldssystrarna har sina kvarter. Därifrån leder en smal gång till ett vindlande trappschakt upp till en anonym bakdörr vid en innergård ett kvarter från rökhuset.

PERSONER & MONSTER

Marsk Daren Stålhjalt av Fyrbranta

Kraftig och ärrad man med bister uppsyn, och något avlägset i blicken. Som om han inte riktigt är fullt närvarande, utan hela tiden tänker på något annat.

STY 6
SMI 5
INT 3
KAR 4

Utrustning: Alltid klädd i läderharnesk av ypperligt björnläder (Skydd 3), en mantel av bergslejonpäls och ett enkelt bredsvärd (+2, 2)

Färdigheter: Närstrid 5, Skytte 4, Genomskåda 4, Speja 5

Talanger: Omutlig 3, Svärdets väg 3, Svärdskamp 2, Fast grepp 2, Stadig på foten 1

Arl Vohang

Lång och stilig karl med välansat skägg och intensiv blick. Artig och charmig, men samtidigt bestämd och ovillig att backa en tum.

STY 4
SMI 4
INT 3
KAR 5

Utrustning: Eleganta kläder av senaste mode, med det vohangska ättevapnet broderat i silver på kappans ärmar och rygg. Bredsvärd (+2, 2)

Färdigheter: Närstrid 4, Skytte 3, Manipulera 5, Genomskåda 4

Talanger: -

Katakombschamanen Xux Ekh

En skruttig och halvnaken äldre man med gråaktig blek hy och svarta järnringar hängande från slappt skinn vid kinderna, överarmarna och öronsnibbarna. Föredrar att spendera sina dagar i trans avbrutet av enstaka uppläsningar av kryptiska spådomar.

STY 2
SMI 2
INT 4
KAR 3

Utrustning: Stav med en stor huggtandad ormskalle i ändan

Färdigheter: Speja 3, Genomskåda 4, Bildning 4

Talanger: Drakmagi 3 (En ny magiskola fokuserad på eld och ormar, se nedan)

Drakologen Lan Bela

En något rundlagd liten kvinna med mörka ögon och ett försynt sätt. Sektens ledare i Svartvinter, boklärd och intelligent. Hyr in sig i ett etudium på Kollegiet.

STY 2
SMI 3
INT 5
KAR 4

Utrustning: Ingen. Klädd i en enkel mörk yllekåpa med huva.

Färdigheter: Manipulera 4, Bildning 5, Genomskåda 5

Talanger: Omutlig 2

Drakkultens eldsystrar

5 unga kvinnor, av vilka två är noviser, handplockade av Lan Bela från stadens gator med löfte om en bättre framtid. Övriga tre har kommit från sydlanden med Bela, och är lite äldre och lite mer fanatiska.

STY 3
SMI 4
INT 2
KAR 4

Utrustning: Dolk (+1, 2)

Färdigheter: Närstrid 3 (novis 2), Speja 2

Talanger: Knivkamp 3 (novis 1). De tre äldre har även Drakmagi 1T2.

Kultmedlem, värvare

Hårdhänta och rakryggade män från stadens arbetarklass, som arl Vohang bedömt vara renrasiga och högklassiga individer. Sköter värvandet av arbetare till Ormens barn. På kultmötet i sädesmagasinet finns åtminstone 3 av dessa värvare på plats, beväpnade och vaksamma.

STY 5
SMI 4
INT 2
KAR 4

Utrustning: Bredsvärd (+2, 2)

Färdigheter: Närstrid 3, Speja 2, Manipulera 3, Hantverk 2

Talanger: -

Lindormen i gropen

En tanig och skadad lindorm. För speldata, se regelboken. Lindormen har dock STY -2 och -1 på alla monsterattacker p.g.a. sina skador.

DRAKMAGI

En magiskola från sydliga land, obskyr och okänd bland nordanlandens lärde. Nedan presenteras några besvärjelser ur skolan.

ORMENS ÖGA

- Nivå 1
- Räckvidd: Nära
- Ingrediens: Ormkranium

Besvärjelsen ger magikern förbättrade sinnen. Hon känner lukt med sin tunga och genom marken känner hon folks rörelser på långt håll. Oberoende mörker eller mindre sikthinder som dörrar och växtlighet kan magikern veta var en eventuell fiende är, hur många det rör sig om, och för extra KP även rentav deras intentioner.

VÄXELVÄRME

- Nivå 1
- Räckvidd: Armslängd
- Ingrediens: En mantel eller en filt

Magikern kan uthärda både extrem kyla och extrem värme. Effekten håller ett kvartsdygn. I kyla behöver magikern inte slå för att bli Nedkyld, men alla slag för RÖRLIGHET sker med -2 och marschfarten halveras. Besvärjelsen skyddar mot eldskada med lika många poäng som antalet spenderade KP. I hög värme (en solig sommardag, t.ex.) ger besvärjelsen också en gratis extra handling i strid, samt +2 på RÖRLIGHET: SL om avgör om det är tillräckligt varmt.

ELD

- Nivå 2
- Räckvidd: Nära
- Ingrediens: Ett ljus eller annan flamma

Magikern kan påverka eld – få det att flamma upp på nya ställen, utöka eller strypa en befintlig flamma eller bara hetta upp föremål. Om besvärjelsen används som en attack gör den 1 poäng skada för varje spenderat KP. Därtill finns det risk att offret antänds: Slå för RÖRLIGHET. Om det misslyckas fattar elden tag i kläder och personen tar 1 poäng skada per runda tills någon hjälper med att släcka eller personen kastar sig i vatten eller rullar en hel runda på marken.

BRANDSYN

- Nivå 2
- Räckvidd: Personlig
- Ingrediens: Eldgaffel

Magikern kan se visioner i elden, bitar av framtiden och skeenden på andra platser. För varje effektgrad ger SL en lagom kryptisk vision av kommande händelser. Om magikern har en specifik fråga blir svaret också en vision, aldrig ett rakt svar. SL har rätt att vara precis så diffus som situationen kräver.

ÖMSA SKINN

- Nivå 2
- Räckvidd: Armslängd
- Ingrediens: Fjäll från en reptil

Med besvärjelsen kan magikern anta formen av en annan varelse. Proceduren är smärtsam och tar flera minuter – kvar blir en hög av blodiga skinnslamsor. Varelsen måste vara i samma storlek som magikern, och om det inte är fråga om samma folkslag eller släkte måste extra KP spenderas. Magikern kan inte strida eller utföra komplicerade handlingar i ömsad form, men ”utklädningen” är omöjlig att upptäcka annat än med Antimagi. Om SLP använder besvärjelsen bör dock SL ge lite vinkar om att något är fel (t.ex. att personen som RP talar med har besynnerligt kalla ögon, som på en orm) eller tillåta slag för GENOMSKÅDA.

ORMKROPP

- Nivå 3
- Räckvidd: Armslängd
- Ingrediens: En klunk vin att dricka

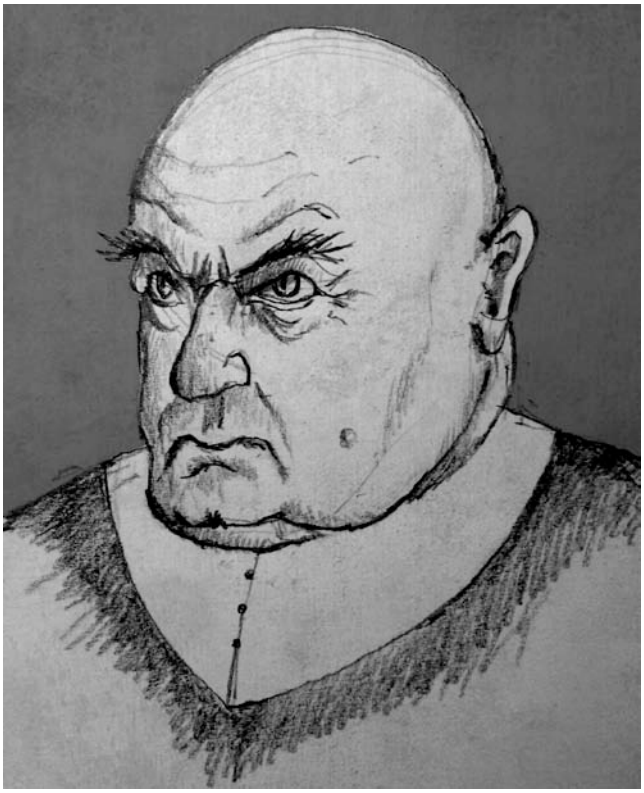
Magikern kan anta formen av en stor orm, eller ett antal (t.ex. 1 per poäng STY) mindre ormar. Detta kan användas för att komma ut ur trängda lägen, gömma sig, fly in genom små springor etc. Ormen kan automatiskt fly från strid om bara terrängen tillåter. Besvärjelsen kan också användas till att förvandla sin hud till ett tjockt lager fjäll. Fjällen ger ett Skydd på 3 plus spenderade KP. Besvärjelsen varar i tio minuter.

GIFTBETT

- Nivå 3
- Räckvidd: Armslängd
- Ingrediens: En död mus

Ur magikerns mun skjuter hisnande giftgaddar ut och käkbenen lossar - munnen blir ett enormt gap som kan hugga vilket offer som helst. Magikern kan sedan attackera med ett bett med vapenskada 1 plus effektgrad. Om attacker ger skada sprids ännu ett gift i kroppen. Giftet har styrka 4 plus effektgrad, och är av valfri sort - dödande, förlamande eller sövande. Besvärjelsen gäller för endast en blixtsnabb attack.

MISSTÄNKT 4: KANSLERN



Överblick
Rikskansler Beldan Korins möter kniven tidigt i äventyret, och finns egentligen främst med i egenskap av stämningshöjare, och för att ge en ny vinkling på undersökningarna. Tanken är att förrädaren låter döda honom precis innan RP kommer in i hans rum. Han är den enda som direkt beviljar RP audiens om de ansöker om det, och han kan också utan tillfrågan be att få tala med RP om de kanske redan talat med någon ur rådet och använt sitt ”frikort” av Gordigal. Vad ärendet gällde hinner han dock aldrig berätta för förrädaren slår alltså till strax innan.

Popularitet
Kanslern är omåttligt impopulär i landet på grund av de upprepade extraskatter han tvingats driva in för att täcka krigskostnaderna för hären i norr, uppbyggandet efter piratkrigen i Myrna och bondeupproret år 509, samt effekterna av flera dåliga års skördar och förlegad ekonomisk lagstiftning. Skatteindrivningen är en stor orsak till missnöjet i bland annat Bryte Bädd, var böndernas frustration skickligt hanterats av Slutliga Eran och omvandlats till hängivet stöd för den nya tempelorden.

- **Plats**: Kanslerns kansli i Vita borgen, på kastalens 3e våning, är litet men svulstigt inrett med gobelänger, kristallkronor och snirkliga kaffekannor av silver.
  Kanslern har därtill ett privat residens på Långa gatan 16, se nedan.

- **Sigillbrickor**: Kanslerns ämbetskedja har 5 sigillbrickor, alla med fyrtandade lejon på. Rådskedjan ligger på hans skrivbord, och det är tydligt sönderslitet, precis vid den saknade sjätte brickan. Mördaren har alltså nappat åt sig en bricka, på order av Mannen med benhanden, för att förvilla RPs undersökning.

  OBS! det är viktigt att RP hittar kanslerns sjätte bricka – utredningarna kan annars bli ytterst svåra. Låt mördaren t.ex. ha tappat brickan om RP inte lyckas hinna ikapp honom. Om RP aldrig beger sig iväg efter mördaren kan kungsgardister antingen döda honom och hitta brickan, eller bara hitta brickan.

MORDSCENEN

När RP kommer till kanslerns kansli är de troligen ledsagade av en kungsgardist. Om de i stället kommer smygande utan eskort är det enkelt att ändra handlingsförloppet enligt situationen. Precis vid de maffiga ekdörrarna till kansliet möter de en hovskrivare som meddelar att kanslern inte vill störas, och försvinner bakom korridorens krök mot galleriet i kastalen. Den eskorterande gardisten stirrar betänksamt efter hovskrivaren och muttrar något innan han knackar på, varvid dörrarna glider upp. Om man innan detta frågar varför han ser bekymrad ut muttrar han bara att hovskrivaren hade en ful uppsyn han inte sett förut och att herr drotsen nog avskedar honom om herr drotsen ser hur hans tänder ser ut – inte hovmaterial minsann.

Kansliet
Tvärs över rummet, mittemot dörrarna står ett bastant skrivbord, och en man sitter bakom det med huvudet på bordet, alldeles stilla. Går man fram till honom ser man att det är kanslern och att han har blivit mördad. Halsen är uppskuren och en väldig blodpöl håller fortfarande på att växa över skrivbordsytan. När kungsgardisten märker det här tappar han befattningen och rusar ut ur rummet skrikande och gastande. RP får alltså en liten egen stund i rummet. Där finns två saker som RP bör lägga märke till. Dels rådskedjan som ligger på skrivbordet i en hög, sönderslitet och med en saknad bricka. Därtill bör RP hitta en lapp på skrivbordet (se nedan) – den håller precis på att bli uppslukad av den växande blodpölen. RP kan gärna redan från dörren se att en rådskedja ligger på skrivbordet, vilket torde locka dem att gå närmare för att se hur många brickor den har. Gör man det ser man omedelbart att kanslern blivit mördad och hittar också lappen. Om RP genast rusar efter mördaren (givetvis hovskrivaren de mötte – en av Nattskärrans mördare) utan att titta i rummet först kan det vara svårt att komma tillbaka, och då kan du låta mördaren ha lappen i stället, om RP fångar honom. Mördaren flyr genom lönngången, och kan genskjutas där, eller inväntas i kloakerna var tunneln mynnar ut. Om RP ännu inte hittat lönngången kan det här vara

ett bra tillfälle för dem att göra det – mördaren kan ha lämnat lönndörren aningen på glänt.

Bäste herr Beldan! Med er tillåtelse tar jag pojken till Er källare ikväll. Där tror jag han är trygg och där kan Ni själv se honom och försöka få något vett ur honom. Som sagt – hans klotter är skrämmande och oroande om kungen och Rådet och allt. Han skriver att han är "mannen med benhanden"..!? Och *han verkar veta en del om kompaniet också… Fröken Addas tomma sida och så vidare…(!!) Du får avgöra vad vi skall göra. Skicka iväg honom till landet?? Hans förföljare skyr fortfarande inte några som helst medel – ytterligare två mördade spinnare hittade idag!! Utan tvivel är mördarna utsända av Vävarhuset! Jag ber dig – kom ikväll och så besluter vi vad vi skall göra.*

Warn.

VASKERN

Pojken som nämns i lappen är ett av Rovriddarens barn, ett som Ashur-Asha märkt att han kan använda som värdkropp. Och – pojken är född i Mörkrets Zenit.

Bakgrund

För tio år sedan tog Ashur-Asha sina första levande steg på flera hundra år. Rovriddaren var den första kroppen han besatt, och bland hans första instinkter var att fortplanta sig i hopp om att komma över en kropp han kan besitta som är född i Mörkrets Zenit. Han gjorde frekventa besök på olika glädjehus, men med åren insåg han det hopplösa i att den vägen komma åt en lämplig kropp, och han riktade in sig på att först ta över kronan och på så sätt med säkerhet producera en avkomma född i rätt tecken (eftersom tronarvingen alltid föds i Mörkrets Zenit, se Appendix 2). Av hans tidiga försök har han dock plötsligt upptäckt "Vaskern", en tioårig pojkspoling, son till en avdankad glädjeflicka på någon sjaskig bordell, och - född i Mörkrets Zenit. Hur han inte upptäckt pojken i sin medvetandesfär förrän nu vet han inte – kanske de kroppar han kan upptäcka och överta måste vara av en viss ålder, kanske pojkens födelsepunkt bara gått honom förbi - det springer en hel del gatubarn omkring i staden som bär rovriddarens anletsdrag, men som alla saknar den rätta födelsepunkten, och Vaskerns har kanske bara dolts i mängden. Eller så har moderns drag av vilde och det djurblod pojken bär på grumlat hans insyn i barnets själ. Hursomhelst – nu vet Ashur-Asha om honom, han har gjort ett provbesök i kroppen, och funnit den användbar. Problemet är bara djurblodet – den lilla krabaten är en hamnskiftare. Det gör att Ashur-Asha måste komma åt att fysiskt röra pojken och utföra en kort ritual för att transaktionen skall kunna genomföras till fullo. Och varje gång Vaskern byter skepnad glider Ashur-Asha ut. Det betyder också att den stackars spolingen övergått i ett fullständigt vilt blandtillstånd – ögonen rovdjursgula och vilda, raggen rest och högra handen växlar konstant mellan en liten tass och en hand, i spasmiska okontrollerade ryck. Han talar inte utan fräser bara och klöser alla i sin närhet. Men han skriver. De små stunder som hans högra hand är mänsklig rafsar han ner de mest besynnerliga texter på alla underlag han kommer åt, desperat innan handen igen övergår i en liten rovdjurstass och han sliter allt i stycken. Han har sett in i Ashur-Ashas själ, och han har sett framtiden, eller olika versioner av den, och han är vettskrämd.

Läget

Vaskern arbetade på handelshuset "Lin- & ullkompaniet", var kansler Korins är en av storägarna. Vaskern sprang ärenden, packade ull, och städade i spinneriet, och fick mat och husrum i betalning. För en knapp vecka sedan, efter att Ashur-Asha gjort upprepade intrång i hans själ, flydde han i panik och gömde sig på okänd ort.

Rovriddaren har nu satt sina råaste bjussar att pressa ut information ur Lin- och ullkompaniets personal, och de har gått fram med ohygglig skoningslöshet – 8 spinnare och lastare har redan hittats mördade. Meddelandet är tydligt: Ro fram med Vaskern, annars bränner vi ner hela etablissemanget.

Kompaniets kargör får sedan tag på Vaskern, fängslar honom, och kontaktar kanslern för att få råd. Han ser vad den lilla pojken i panik klottrat omkring sig – kungamord, man med benfingrar, far, ny kung, Rådet, o.s.v.

Lappen på kanslerns bord är från kargören - Warn Kardare.

Kanslerns insikt

Förrädaren kontaktade kanslern tidigare och frågade om Vaskern, helt oskyldigt, innan massakern på Lin- och ullkompaniet. Detta väckte dock kanslerns misstankar. Dels eftersom kanslern redan då hade hört att Vaskern klottrat om mord och om rikets Råd, och dels eftersom pojken, ett obetydligt gatubarn, inte borde vara känd för förrädaren. Efter massakern konfronterade kanslern förrädaren och förrädaren insåg sitt misstag. Förrädaren alarmerade sedan omedelbart Mannen med benhanden, som skickade en av Nattskärrans lönnmördare på kanslern.

LIN- & ULLKOMPANIET

Lin- och ullkompaniets största konkurrent är Vävarhuset, ett handelshus ägt av augurens far, arlen av Mark. Förrädaren har eggat Vävarhuset och Lin- & ullkompaniet mot varandra en längre tid. Förrädaren har uppmuntrat kanslern till betydande skattefusk för Lin- & ullkompaniet. Detta har gjort att kompaniet tagit ett järngrepp om textilmarknaden. Kombinerat med att förrädaren hetsat augurens far till allt mer desperata och vansinniga investeringar, har detta försatt Vävarhuset på konkursens brant. Detta kan alltså eventuellt föra misstankarna till auguren, vilket också är förrädarens avsikt. Skattesmitande är givetvis högeligen förbjudet och skulle, om det uppdagas, skicka de ledande personerna till bödeln…

Kargören tror att rovriddarens bjussar och lönnmördare från Nattskärrans skrå är utsända av Vävarhuset för att rensa ut dem och sätta dit dem för skattefusket. Han har

redan skickat ut en patrull av handelshusets vakter för att som hämnd sätta eld på Vävarhusets magasin.

Fröken Adda
Vaskern har klottrat saker om kompaniets skattebetalningar, närmare bestämt deras ogjorda sådana. ”Addas tomma sida” är något som Vaskern krafsat ner, en direkt referens till deras bokförare, fröken Adda, invigd i skattefusket, och hennes ”tomma sida” – en hemlig loggbok var de verkliga affärerna skrivs ner, medan den officiella loggboken är rent strunt. Denna information har förrädaren och därmed också Ashur-Asha länge suttit inne med, och planerat att använda i rätt skede av kungavalet. Den vägen har informationen också nått Vaskerns undermedvetna fast han inte förstår vad det betyder.
Fröken Adda, en högboren och blodsättad äldre dam som gött sin ätt en längre tid med medel från skattesmitet, har i panik ätit gift för att inte dra skam över sin släkt när allt nu i hennes ögon oundvikligen kommer att uppdagas.

LÅNGA GATAN 16

Kanslerns bostad är ett präktigt stenhus på Långa gatan 16 i Övre staden. När RP kommer över kargörens lapp i kanslerns kansli är det lämpligen redan kvällning och man får ta sig ögonaböj till kanslerns residens för att hinna rädda Vaskern ur Nattskärrans fingrar. När man kommer dit ligger allt stilla, en vagn kommer åkande längs gatan och stannar framför huset, kusken kliver ut och tänder sin pipa. Kusken har order att ta emot en man och en pojke och föra dem till Vita Borgen – inga frågor. Kanslern hann beställa vagnen innan han dog, och planerade invänta Vaskern och kargören i Vita borgen, sätta Vaskern i en cell och se vad han egentligen vet och varifrån han fått veta det. (Eventuellt kan detta framgå av kargören eller i ett brev).
Nattskärrans mördare är givetvis också på kommande. De har via förhör av kargörens arkivarie fått veta var Vaskern finns, och man kan höra dem ropa som nattskärror från mörka gränder och kanske se skuggor som avancerar mot huset.
Inne i husets källare försöker kargören febrilt få bukt på Vaskern, för att få honom ut till vagnen, men pojken gömmer sig fräsande och klösande i en källarvrå och kargören plåstrar för tredje gången om sina rivna händer.
En emissarie från Vävarhuset uppenbarar sig också samtidigt. Kargörens vakter har inte lyckats vara så anonyma som han hoppats och den rasande vävaren och hans hejdukar kräver högljutt hämnd, straff och kompensation för den felriktade räd som kargören initierat.
Nattskärrans mördare anländer med 2 man från köksingången och 2 från en vindsglugg i taket, och har alltid 1 man på postering utanför huvudingången. De avvaktar först, d.v.s. RP kan hinna in innan dem. Om mördarna upptäcker RP innan RP beger sig in, försöker takpatrullen ta sig obemärkt runt och anfalla RP i ryggen, och deras vaktpost vid huvudingången sticker efter förstärkning. Förstärkningen består av hamnbanditer och anländer efter ca 5 minuter, eller när SL anser det dramaturgiskt och spelmässigt lämpligt.

Studerar man pojkens klotter lite närmare märker man att omnämnanden av Mannen med benhanden, kluddade skelettfingrade händer o.s.v. alltid kopplas till ordet ”far”. ”Öppna spegeldörren” ser man också ofta.

Ahur-Asha och Vaskern
Om RP inte lyckas lägga beslag på Vaskern och kanske hjälpa till att få iväg honom ut på landet, till exempel till kargörens kusins gård utanför Myrna, kommer han att hamna i händerna på Mannen med benhanden. Det betyder att Ashur-Asha har en nyckel till Raudrim. Vaskern är dock ingen optimal kropp för mörkersonen och han kommer inte att ändra sina planer vad gäller belägringen av staden och krönandet av storhertig Harrod. Du kan som SL besluta hur övertagandet av kroppen går – Vaskerns själ är bångstyrig och det kan ta flera månader. Ashur-Asha kan inte riskera att glida ur sin värdkropp inne i Raudrim – det skulle potentiellt vara ödesdigert. Observera också att mörkersonen endast kan använda Vaskern om Ödespacken producerat en svart kung i detta äventyr.

PERSONER

Kansler Beldan Korins
Fet och argsint man som tydligt mår illa av folkets hat. Hans medverkan i storyn begränsar sig dessvärre främst till att vara död.

Kargör Warn Kardare på Lin- & Ullkompaniet
Skäggig man med sjabbig uppsyn, klädd i hantverkarförkläde och grova träskor.

STY	**3**
SMI	**3**
INT	**3**
KAR	**3**

Utrustning: 8 silvermynt.
Färdigheter: Hantverk 4, Bildning 3
Talanger: -

Hamnbusar
Kvinnor och män, smutsiga, ofta drogade eller fulla, ibland sjukliga, stinkande och ute efter enkel vinning. De har levt hela sitt liv i misär där endast våldets väg visat sig lönsam.

STY	**3**
SMI	**3**
INT	**2**
KAR	**2**

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 2, Rörlighet 2, Speja 2, Manipulera 1, Skytte 1
Utrustning: ETT AV FÖLJANDE VAPEN: Dolk (Skada 2, bonus +1), Knölpåk (Skada 2, bonus +1) Träklubba (Skada 1, bonus +1), 1T6 kopparmynt
Talanger: -

Nattskärrans lönnmördare

Skickliga, kallblodiga och effektiva mördare. De är rätt smarta och försiktiga och tar inga oöverlagda risker. Till det kallar de hellre in busar och råsällar från hamnen och fattighusen. Giftet i deras blåsrör är dödande med styrka 6.

STY	**4**
SMI	**4**
INT	**3**
KAR	**2**

Utrustning: Dolk (+1, 2), strypsnara (ger +1 på att Ta grepp, och tillåter attackeraren att tillfoga skada medan greppet hålls) och blåsrör (avstånd Nära, bonus +2, men ingen skada, endast giftangrepp om mer än en sexa slås på anfallsslaget). Inget skydd.

Färdigheter: Närstrid 4, Skytte 3, Speja 4, Smyga 4

Talanger: Mördarens väg 3, eller Knivkamp 2

Vaskern

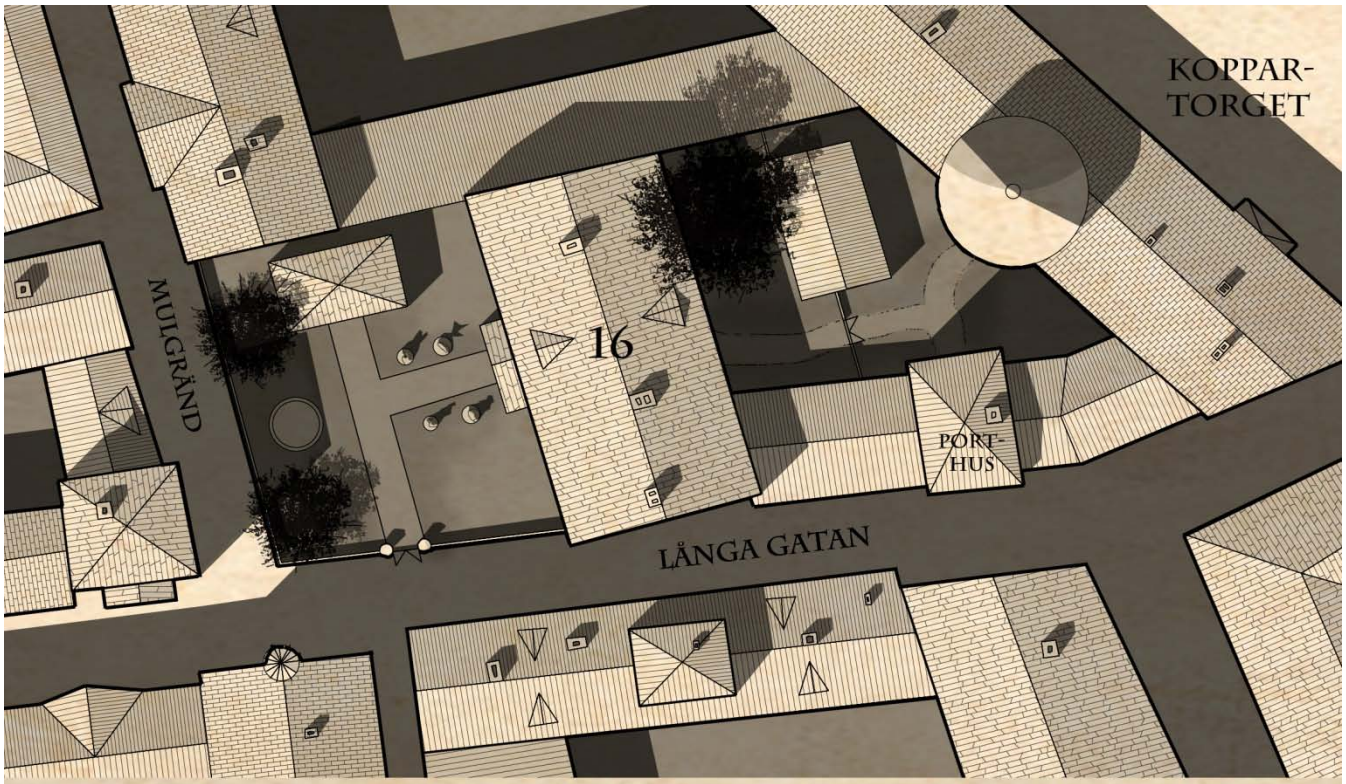
Ung pojke med rufsigt hår och smutsig nuna. Skiftar okontrollerat men konstant mellan sin mänskliga form och sin djurskepnad – en argsint och bitsk mård.

STY	**2**
SMI	**4**
INT	**3**
KAR	**3**

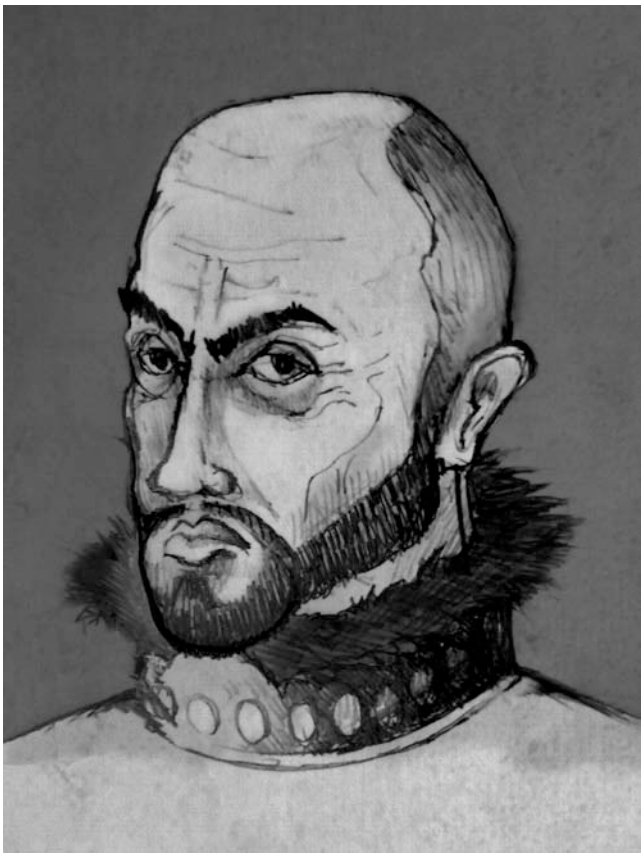
Utrustning: Ingen

Färdigheter: Närstrid 1, Rörlighet 2, Smyga 3

Talanger: -



MISSTÄNKT 5: DROTSEN



Överblick
Drots Emon av Hoorn är rådets äldsta ledamot, vald redan av kungens far, kung Leoklod. En person ur ätten Hoorn har innehaft en rådsplats i flera hundra år. Ätten är en av landets absolut äldsta och mest inflytelserika, och den väldiga Hoornborgen uppe i Järnfållarna sägs vara ointaglig och golvet i dess festsal täckt av rent guld. Ingendera är helt sant, men Hoornarna har gjort enorma vinster på handel med järn och silver från gruvorna i området.

Popularitet och uppträdande
Drots Emon är långordig och ingående, gillar paragrafer och att dra fram gamla lagar som ingen annan känner till. Folk förhåller sig till honom relativt neutralt – som sagt, en Hoorn har alltid suttit i rådet, och hans erfarenhet uppskattas. Men av samma orsak ogillas han också och ses som ett bevis på hur makten är centrerad och ouppnåelig för gemene man.
Med lite snokande kan man få reda på att han när en sadistisk ådra och brukar bistå torterarna nere i Vita Borgens fängelsehålor. Han producerar också en hel del viktig information den vägen, varför ingen ids ifrågasätta hans frekventa förslag på överdrivna tillfångataganden och framtvingade erkännanden.

- **Plats**: Drotsen är oftast på sitt kontor i kastalen i Vita borgen, men han har också ett svulstigt hus i Övre staden med stall, falkhus, trädgård och vinkällare - sällan besökt men minutiöst upprätthållet av en stor stab tjänstefolk. I palatsets flyglar bor ett antal yngre släktingar av vilka några drönar bort sin tid med vin, sjok och underhållning, allt betalt av furst Hoorn i Hoornborgen, medan några aktivt aspirerar på ämbeten inom rikets administration.
  Kontoret i Vita Borgen är ett stort rum med takfönster, och har en liten skrivkammare och ett litet sovrum intill. Allt är prydligt och neutralt. I kontoret sitter dagtid oftast båda drotsens adjutanter vid var sitt skrivbord – en arkivarie och en hovrättshållare, båda yngre avlägsna släktingar med siktet inställt på att ärva drotsens plats. Åtminstone en skriftlärd för bok och assisterar. I kontoret finns inga ledtrådar.
  Drotsen håller också ofta till i tortyrkammaren i Vita Borgens källare. Se mera nedan.

- **Hemlighet**: Drotsen är en av Ashur-Ashas mest lovande och trogna tjänare. Han är förrädaren och en Ätare av andra rang, kallsinnig och smart. Klarast fällande beviset är sigillbrickorna. Han har 6 stycken i sin ämbetskedja, men en av brickorna har endast tre tänder på sitt lejon, och tillhör alltså egentligen marsken. Det kan man härleda om man hittat och studerat även marskens ämbetskedja. Drotsen vet inte om att en av brickorna inte matchar de övriga.

- **Sigillbrickor**: Drotsen bär sin ämbetsked på sig, fulltalig med 6 sigillbrickor, men en av brickorna kommer alltså från marskens kedja och har endast tre tänder på sitt lejon. För att upptäcka den lilla skillnaden utan att veta om att det finns olika sorters brickor krävs en noggrann genomsyn av kedjan, eventuellt uttryckligen i syfte att räkna tänder. Detta går drotsen inte med på förrän han känner sig ytterst trängd – alltså egentligen först när RP vet om hans hemlighet.

MÅL OCH METODER

Drotsens mål är att fördröja och sabotera kungavalet tills den grinngardiska armén nått staden. När belägringen pågår för fullt och folket börjat inse det hopplösa i situationen tänker han driva igenom valet av hertig Harrod till kung och öppna portarna. Redan långt innan kungen dog, då han och Ashur-Asha insåg att kungens död eventuellt blir oundviklig om denne fortsätter motstå mörkersonens övertagningsförsök, påbörjade drotsen sitt påverkande av Rådet inför kommande kungaval. Så länge hertig Harrod och hären från Grinngard inte finns som ett reellt hot är det otänkbart att någon skulle rösta på fienden, även om det skulle ge dem egen vinning, så han måste se till att de första kungavalen inte leder till resultat. Han uppmuntrade drottningen till hennes egna tronaspirationer och utpressade kanslern med kännedom om dennes skattefusk (som han själv först uppmuntrat till) Med dem har han tre

röster på någon annan än jarlen, vilket räcker för att hålla läget öppet. När den grinngardiska hären sedan anländer kan han med samma medel få kanslern att rösta på hertigen. Likaså drottningen om han hotar avslöja hennes kuppförsök. Han har ännu inte gett sig på marsken fast han känner till dennes koppling till drakkulten, och räknar med att kunna utnyttja det vid behov. Auguren anser han vara ett hopplöst fall, alltför principfast, och han tolkar det som omöjligt att hon skulle ge sin röst åt fienden. (Detta innan han eventuellt får reda på hennes hemlighet).
Läs mera i avsnittet ”Belägrade” för att bedöma hur väl drotsen får de övriga rådsmedlemmarna utpressade.

Drots Emon av Hoorn arbetar alltid försiktigt, och han undviker att driva igenom beslut i Rådet, utan föredrar att genom skicklig argumentation först få någon på sin sida. Sedan låter han den andra att vara den huvudsakliga drivkraften i ärendet. På så sätt är det svårt att koppla honom till kontroversiella beslut som kan väcka misstankar, t.ex. beslutet att upphöra med militärt stöd för Ulbrek eller avtalen med legotrupperna mot bondeupproret.

Torterandet
I fängelsehålorna har han alltid minst en levande fånge som han sakta torterar i ”rikets ärende”. Sådana fångar brukar oftast användas även som skrivare för de brev han skickar var han inte vill att hans handstil skall gå att spåra. Efter ett avslutat brev brukar oftast fången ”beklagligtvis avlida innan tillräcklig information gick att uthämta”. Hans tortyrobjekt är också hans primära källa för mänskokött, och till och med kronobödeln, borgens främsta torterare, brukar rygga tillbaka när han ser drotsens efterlämningar. Tortyrkammaren kan alltså ge en viss ledtråd att gå efter, men drotsen är noggrann att inte lämna spår av Ätandet som inte kan förklaras med ”vanligt” om än överdrivet tortyr. Han bryr sig heller inte om ifall någon känner till hans passion för tortyr. Det har han full rätt till, även om det inte ingår i hans officiella arbetsbeskrivning, och han förnekar det inte.

Fängelsehålorna innehåller åtminstone en halvdöd och virrig fånge som – om förhörd – yrar på i panik om hur någon ätit av hans kött. Han kan inte ge någon ytterligare information, men man kan i fängelsets loggbok i kronobödelns rum se att mannen torterats av både bödeln och drotsen upprepade gånger (han är t.ex. en antagen grinngardisk spion). I tortyrkammaren kan man även hitta putsmedel och polerdukar. Redskapen i tortyrkammaren är välpolerade och glänsande, så det är kanske ingen stor ledtråd, men om man undersöker rummet noga kan kan med SPEJA se att en av de kasserade polerdukarna är sotig och inte blodig som de övriga. Drotsen har alltså putsat upp marskens sotiga sigillbricka här. (Men inte sett att den endast har tre tänder).

Ytterligare ledtrådar
Drotsen har inte ett speglat namn som Ätarna oftast har, eftersom det eventuellt skulle göra det hela för lätt, men om RP behöver hjälp kan du lägga in ett okänt smeknamn, t.ex. ”Eme”. Detta kan komma fram i brev och böcker i hans residens eller arbetsrum i Vita Borgen.

Kontakt med Ashur-Asha
Drotsen upprätthåller regelbunden kontakt med Mannen med benhanden, oftast genom hovskrivaren Rehart, som i skelettfingrad skepnad ofta besöker drotsens arbetsrum. Det ligger på vägen mellan hovskrivarens lilla kammare och biblioteket var han vanligtvis håller till dagtid, så den kontakten sköts ganska obemärkt. Också när Ashur-Asha är i rovriddarens kropp söker han oftast upp Emon själv. Han använder då den hemliga gången från kloakerna under staden till galleriet i kastalen, och rör sig sedan i skuggorna nattetid till drotsens rum. Ashur-Asha uppsöker Emon nästan dagligen om inte viktiga händelser i Grinngard kräver hans närvaro. Om Emon har något ärende åt mörkersonen lämnar han en lapp i en viss bok i biblioteket. Annars inväntar han lugnt besök.

NATTSKÄRRANS SKRÅ

Lönnmördarskrå som Rovriddaren infiltrerat och vars tjänster han utnyttjar vid behov. Om RP avslöjar för mycket av vad de vet kommer de att få ett par lönnmördare som förföljer dem. Ashur-Asha avvaktar nämligen gärna först och ser vad RP för till bordet, hur de påverkar läget i rådet och staden. Om de medför ytterligare kaos och förvirring kan han mycket väl låta dem hållas en stund, men om de börjar nosa alltför nära förrädaren kommer han beordra lönnmördarna att slå till.
Lönnmördarskrået har också anlitat folk att smutskasta jarlen, och man kan t.ex. på det första kungavalet höra folk i publiken ropa ”Ner med jarlen! Nej till inkompetens på tronen” och bua när han får sina röster. De försöker skapa en bild av att han misslyckats fatalt med att leda hären i norr.
Nattskärran själv – ledaren för skrået – är en okänd och fruktad gestalt i undre världen, lika vacker och skoningslös som dödsgudarna själva. Väldigt få har dock sett henne, och än färre nu då Mannen med benhanden har slagit till och tagit över hennes skrå av lönnmördare. Han håller upp en fasad av att vara hennes förtrodda och närmsta man. Skråmördarna anar dock vad han gjort, men det stärker dem bara i sin tilltro till och fruktan för honom. Nattskärran finns i Ashur-Ashas källarhus – se Appendix 2 och Rovriddaren.

Skrået har sitt högkvarter på en rejäl och murken sumppråm som ligger förtöjd i Malvattenkanalen, vid en smal brygga bland fuktskadade magasin. Täckmanteln är musselfiske, och varje dag kör skråets äldsta medlem, en halvblind gammal skruttgubbe, ut pråmen på Blekan och fiskar lite musslor. På kvällen söker sig skråmedlemmarna till pråmens fuktiga lastutrymme och inväntar order från Nattskärran själv, numera då representarad av Mannen med benhanden i form av Rovriddaren
Mördarna är ca tio stycken, alla välutbildade och handplockade från gatan av Nattskärran själv. De har alla bra kontakter till diverse slödder i hamnkvarteren och kan på ytterst kort varsel få fram ett tjugotal lojala råbjussar till. Säger man att Mannen med benhanden vill ha ens tjänster så lyder de flesta utan att blinka.

PERSONER

Speldata för Ashur-Ashas värdkroppar hittar du i Appendix 2.

Riksdrots Emon av Hoorn

Ätare av andra rang och en av den skelettfingrade mannens viktigaste allierade och tjänare. Har inga yttre attribut som antyder att han är en Ätare – han filar inte sina tänder, har inte vingar eller fyra armar osv. Han ser helt enkelt helt vanlig ut, han är sävlig och snustorr. Tills han avslöjas – då öppnar han alla portar och släpper loss sitt inre demoniska jag.

STY **8**
SMI **6**
INT **5**
KAR **5**

Utrustning: Kortsvärd (+1, 2), Dolk (+1, 2)

Färdigheter: Närstrid 4, Manipulera 5, Genomskåda 5, Speja 4

Talanger: Omutlig 3, Blodsmagi 3, Varseblivning 3, hal som en ål 2, Stryktålig

Nattskärrans lönnmördare

Skickliga, kallblodiga och effektiva mördare. De är rätt smarta och försiktiga och tar inga oöverlagda risker. Till det kallar de hellre in busar och råsällar från hamnen och fattighusen. Giftet i deras blåsrör är dödande med styrka 6.

STY **4**
SMI **4**
INT **3**
KAR **2**

Utrustning: Dolk (+1, 2), strypsnara (ger +1 på att Ta grepp, och tillåter attackeraren att tillfoga skada medan greppet hålls) och blåsrör (avstånd Nära, bonus +2, men ingen skada, endast giftangrepp om mer än en sexa slås på anfallsslaget) . Inget skydd.

Färdigheter: Närstrid 4, Skytte 3, Speja 4, Smyga 4

Talanger: Mördarens väg 3, eller Knivkamp 2

RAUDRIM

När ni kliver genom spegelportalen omsluts ni av ett mörker så kvävande och allomfattande att ni tappar all uppfattning om verkligheten. Ni uppslukas fullständigt – era kroppar finns inte mera, era sinnen obefintliga. Allt som finns är ett levande, bultande mörker, och ni är nu en del av det. Och det ser er, iakttar er, granskar och värderar er. Ni är smuts i dess ofantliga närvaro, små obetydligheter i dess oändlighet, men ändå verkar ni locka det. På något sätt har ni fångat dess uppmärksamhet och det tränger sin svarta existens genom, söker, sniffar och trevar.

I kungens arbetsrum finns en stor spegel med utsirligt ornamenterad ram av vit marmor. Det är en portal till Raudrim – ett av de första utkast till världar som skapelsegudarna gjorde. Eller kanske snarare ett tomt papper än ett egentligt utkast. Ett utrymme med möjlighet för skapelse. Det är en värld helt höljt i mörker. De facto är mörkret allt som existerar där. Där finns ingen tid, inget ljus, inget levande, inget dött. Men i mörkret finns en grogrund för skapelse, ett frö som skapelsegudarna planterade, men som de av någon anledning valde att inte forma vidare. Det betyder att den som träder in i Raudrim kan forma sin egen verklighet, och skapa världen omkring sig. Det tar dock tid att inse det, och de flesta ser bara sådant som andra skapat. Är man själsligt svag är mörkret allt man ser och man uppslukas snabbt av det enorma intet. Men även de sluga och starka som kan forma sin egen verklighet måste inse att de inte är skapargudar och inget av det man skapar finns på riktigt. Börjar man tro på sin egen skapelse är man såld. Alverna skapade åt sig en egen verklighet inne i Raudrim – ett sandstenspalats med omkringliggande hav och skogar. Spegelportalen leder till resterna av denna skapelse. Läs i avsnittet om regler nedan hur det hela går till regeltekniskt.
Spegeln i rummet har tydliga blodfläckar på sig uppe på karmens överkant.

SPEGELPORTALEN

För att ta sig genom spegelportalen måste man vara född i rätt mörkerkonstellation. Mörkerkonstellationerna motsvarar stjärntecken, men gäller för mörkret bakom stjärnorna, och i hurudan position det var när man föddes, inte i hurudan position de framförliggande stjärnorna var. Alla RP råkar naturligtvis vara födda i rätt konstellation – Mörkrets Zenit, d.v.s. den tidpunkt på året då mörkret står som högst och starkast på himlen. Det här kan vara ren slump eller så spelar ödet in – det är upp till var och en att tro vad den vill. Alver av kungligt blod slipper dock igenom oberoende om de är födda i Mörkrets Zenit eller inte – restriktionen gäller övrigt folk.

Spegelportalen och Ashur-Asha
Denna begränsning ställer till med problem för Ashur-Asha. Han är bunden av sin värdkropps födelsepunkt, och ingen av de han kan använda för tillfället är född i Mörkrets Zenit. Han kommer alltså inte in i Raudrim, och det är i Raudrim som den fjärde pakten skall förberedas.
En annan möjlighet att komma in till Raudrim är mörkerkällan i Marnhall. Ashur-Asha har där en stab av Ätare som ständigt arbetar på att öppna en portal till Raudrim. Det skulle öppna en enorm ingång till mörkervärlden, möjlig att passera även för kroppar som inte fötts i Mörkrets Zenit. Och – möjlig att passera för en varelse så stor som en drake…

SCENER FRÅN SPEGELPORTALEN

Spegeln har olika figurer uthuggna i marmorramen, och överst finns en solrelief. Den går att röra på och kan föras både till höger och vänster. Gör man det visar spegeln scener ur det förgångna som den sett (om solen dras till vänster d.v.s. ”bakåt”), och från framtiden (om man för solen till höger). Den visar sällan samma scen två gånger och det finns inget sätt man kan kontrollera vad den visar. Framtidscenerna är antaganden som spegeln gör, knappast exakta syner.

Scener ur det förgångna
Nyare scener överst. SL kan välja vilka som RP ser, hitta på egna, slumpa fram, eller presentera dem alla:

- *En liten låga tänds i ett vaxljus och kungens arbetsrum framträder ur mörkret. Allt ser ganska precis ut som nu - stolar omkullvälta, böcker fallna ur hyllor och en mörk fläck på golvet. Men fläcken är nu en färsk pöl av blod och i den ligger kungen död med en kniv i ena handen och ett fruktansvärt sår över halsen. Bredvid kroppen står drottningen med ljuset i handen. [Om du använder korpen Snö i äventyret (se kapitlet ”Övriga ledtrådar och personer”) flaxar den oroligt omkring i rummet ovanför kungens kropp] Det är omöjligt att utläsa drottningens ansiktsuttryck, hon står stilla och betraktar kroppen. Sedan går hon raskt till dörren ut mot hallen, öppnar den och verkar ropa något. Kungens livvakt, en riddare ur kungsgardet, kommer rusande in i rummet och samtidigt förändras drottningens kroppsspråk totalt – hon ser nu ut att storgråta, faller på knä i en uppgiven hög, med skakande axlar, lyfter ansiktet och verkar tjuta av sorg. Vakten ryggar till när han ser kungen, fryser fast en stund i panik och rusar sedan ut igen. När vakten gått rusar drottningen upp, all sorg som borblåst ur hennes ansikte, och kastar sig fram till kungens skrivbord. Hon rycker ut lådor i målmedveten frenesi och rafsar i deras innehåll. Hon bladar bland en bunt papper och plockar sedan ut ett. Det går inte att se vad det står på pappret, men drottningen lyfter raskt på de olika sigillstämplar som står på kungens bord och verkar jämföra dem*

med pappret. Efter en kort stund ger hon upp och rafsar irriterat alla stämplar ner i sin ficka, tar en lackstång i handen och springer fram till kungen. Hela tiden blickandes nervöst mot dörren. Vid kungens sida breder hon ut pappret från lådan i skrivbordet, och ett tomt liknande papper. Sedan smälter hon en lackklump på det tomma pappret, tar kungens hand och vrider den med ansträngning så att hon kan klämma till lacket med kungens vapenring på hans ringfinger. Sedan rullar hon ihop de två pappren och stoppar in dem i sin kappa. Hon reser sig upp och tuggar fundersamt på sin läpp. Plötsligt verkar hon få en ny idé, rusar över rummet till släktporträtten som hänger vid dörren till kungens gemak, och drar med ett kraftigt ryck ner sitt eget porträtt över en uppochnervänd stol så att stolsbenet spricker genom tavelduken. Hon hinner precis tillbaka till sin sörjande posé på golvet när dörren går upp på nytt och det strömmar in folk – vaktriddaren, två andra kungsgardister, kungens munskänk, livmedikus och kammarherre, samt efter en stund även drotsen och marsken. Alla samlas i upprörd villervalla kring kungen, och innan bilden bleknar bort ser man tydligt att både drotsen och marsken stirrar intensivt mot blodfläckarna på spegeln… ”

- *Återigen en scen från kungens arbetsrum, nu städat och prydligt. Framför spegeln står en man och grubblar. Han är klädd i en munkkåpa, är skallig, krumryggad och fet. [RP känner kanske igen honom från korridorerna i borgen, det är hovskrivare Rehart] han mumlar irriterat för sig själv, för sina fingrar runt ramen på spegeln, krafsar och trycker. Efter en stund stannar han upp, lutar sig med en hand mot spegeln och gnuggar stressat sina slutna ögon med den andra. Scenen mörknar sakta och till sist ser man bara hans bleka hand mot spegeln. Det är en skelett-hand utan kött och hud…*

- *Ur spegeln kliver en man, men ni ser bara ryggen på honom, och belysningen är dålig. Ändå verkar det tydligt som att han är glad, och när han passerar kungens porträtt på väggen stannar han och kysser det på pannan. Han stegar rakt mot bokhyllan, tar tag i en bokrygg, och hyllan glider upp.*

- *Kungen kommer in i rummet från hallen, aningen ostadig på foten, kanske berusad? Han håller en lykta i handen som svajar betänkligt varför det är svårt att urskilja den andra personen som kommer in med honom. När dörren stängts verkar kungen fnissa, vänder sig om kysser häftigt den andra. Han döljer fortfarande ansiktet på henne, men man kan se att det är en kvinna, håret dolt under en djup huva, och runt halsen ett band med glänsande brickor.*

- *Samma arbetsrum öppnar sig framför er, men inredningen är annorlunda. En obekant man med krona på huvudet och kunglig livré lyfter upp en liten pojke i sin famn. Att döma av ansiktsdragen kanske far och son? Pojken ler och fadern kysser honom på pannan. Sedan vänder han sig mot spegeln, och med sonen i famnen går han in i spegelbilden och försvinner.*

- *En vy från en storslagen festsal öppnar sig. Kanske kunde det vara tronsalen i Vita Borgen, men det är också möjligt att det är någon helt annanstans. Väldiga eldfat lyser upp scenen, väggarna täcks av sidengobelänger och guldkronor hänger i taket. Salen är tom, men ur spegelbilden staplar en man med krona på huvudet, reslig och kraftig. Han är utmattad och svettig, men när han faller ner på knä framför spegeln för att hämta andan ser man att han skrattar lyckligt. Det brinner som av vansinne i hans ögon och hans högra hand är av ben.*

- *Samma tronsal som senast, men nu full av riddare i givakt i ålderdomliga rustningar. På en tron sitter samma kung som sågs i föregående scen. Han verkar dock nu ha en normal högerhand. Framför honom knäböjer sex stycken bleka män i mörka kåpor. De räcker fram en enkel lampa av brons, med två pipor – den ena tänd och den andra släckt.*

Scener ur framtiden

Nära stående överst. Den första scenen kanske fungerar bäst om förrädaren eller någon annan känner till att RP använder den hemliga gången och kan ha tipsat kungsgardet om ett eventuellt intrång:

- *Spegelbilden ser ut att precis avbilda nutiden, ni ser er själva stå precis som ni gör nu. Bakom er slängs plötsligt dörren upp och en trupp kungsgardister kommer in. En avfyrar ett armborst rakt i ryggen på dig [en av RP] och de övriga anfaller omedelbart med svärden i högsta hugg.*

  När scenen tonar bort hörs det steg bakom arbetsrummets dörr…

- *Kungens arbetsrum, precis som det ser ut nu, svagt dagsljus lyser upp dansande dammpartiklar. En sektion av bokhyllan längs ena långväggen i rummet öppnas sakta och marsken kliver ut. I sina händer håller han eldstenen som RP hämtat från Am-Korum (Om RP inte hämtat stenen är marsken tomhänt) Han stegar resolut fram till spegeln, fingrar en stund på dess ram, och kliver sedan rakt in i spegelbilden och försvinner.*

- *En kort och något satt, men rakryggad man står vid kungens arbetsbord med kronan på huvudet. Han har en benhand belamrad med dyrbara ringar, och framför honom knäböjer 5 rådsledamöter - -jarlen, auguren, drotsen, marsken och drottningen. [Mannen är storhertig Harrod]*

- *Kungens arbetsrum, i ett blekt skumrask. Döda löv blåser in genom fönstret, över krossat glas, och damm virvlar upp över det övergivna rummet. Ljuset falnar sakta och allt blir mörkt.*

❖ *Bilden blickar ut över ett väldigt askfält. Ur hål i marken marscherar odöda trupper, och över himlen hänger en tung mörkgrå molnmassa. Trupperna stannar upp och för en kort sekund lyser blixtar upp en varelse i horisonten, inbäddad i molnen. Det är ett bolmande och pulserande inferno av rök, aska och mörker, ett nystan av stålglimmande och ringlande fjällpansar, samt av en ursinnig eld – rykande och flammande av döende urkrafter. Varelsen försvinner ur synfältet och trupperna börjar marschera mot horisonten.*

SANDSTENSPALATSET

I Raudrim finns ännu gamla fragment kvar av det som alverna i tiderna skapade efter att de konstruerat spegelporten, samt lämningar av kung Oryn I, när han slöt sin pakt med Urmörkret. Deras konstruktioner är det som nya besökare i Raudrim uppfattar som verklighet innan de förstår den bakomliggande mekanismen. Alverna skapade ett maffigt sandstenspalats i Raudrim, omgivet av ett skimrande turkost hav. De fragment av tid som alverna förde med sig har dock gjort att allt förfallit – havet har avdunstat och kvar finns en oändlig sandöken med enstaka vrak av alvernas skepp. Palatsets fundament har ätits sönder, och det mesta har sjunkit ner i sanden. Här och var sticker enstaka delar upp, vittrade av sandstormar och alltings omöjlighet. Pelarrader, brutna och sneda, valvbågar, utstickande kapitäl och väggpartier. Några delar av palatset finns dock ännu kvar relativt intakta – alléer av vittrade statyer, några eleganta paviljonger, en liten källa med en vilt förvuxen park runtomkring med tjattrande vita apor bland trädkronorna, o.s.v.

Välkomstpaviljongen

När man kliver genom spegelportalen kommer man in i en stor paviljong av vit sandsten. Eleganta pelare med bladornament bär upp ett högt kupoltak med söndervittrade reliefer. Höga fönster av målat glas gör att allting badar i varmt ljus. Drivor med sand har blåst in över det mosaikklädda golvet genom några söndrade glasrutor. Mitt i paviljongen står en stor skrivpulpet och bakom sitter en gammal bokförararalv och slumrar bakom sjok av spindelväv. Han rycker till när man kommer in, men ber en sedan vänligt uppge namn och ärende, och skriver ner allt i en stor bok med tomma sidor, med en fjäder vars bläck torkat för länge sedan. Han ter sig fulständigt förvirrad och dement och ger knappast någon värdefull information. När han plitat färdigt tar han vänligt farväl och ber en hälsa allt gott åt kung Aurogon.

Från Välkomstpaviljongens trappa har man en utmärkt utsikt över Sandstenspalatsets ruiner och den omkringliggande öknen.

Styknabaggarna

Vissa delar av ruinerna är täckta av enorma kokonger av frasigt silkesfiber. De hänger från klippor och pelare, bildar små kullar runt någon större ruin, eller ligger halvt inbäddade i sanden. De är stora nog för flera personer att krypa in i, och i vissa intakta kokonger kan man se mörka insektmonstrum röra sig knyckigt och förbereda sin sorti. Kokongerna är gjorda av Stykna-baggarna, nattsvarta urväsen av förtätat dunkel som strövar över Urmörkrets ludna inre - den yta som skapelsen gränsar mot. Vissa påstår att stjärnorna rider på dem, och därför rör sig stjärnbilderna över himlen på natten. Precis som mörkret de är sprungna ur, känner Stykna-baggarna varken plats eller tid, men alvernas skapelse i Raudrim lockar dem oerhört. Där kan de bada i tid och känna en flyende känsla av rum, ljud och värme. Tiden som de utsätts för ger dem också möjlighet att föröka sig, något som är omöjligt i det tidlösa mörkret. Därför dras de till Raudrim likt nattfjärilar mot en lykta, lägger sina ägg i sanden och flyger sedan tillbaka ut i oändligheten. De nykläckta larverna gräver tunnlar i sanden och lever på den tid som alverna fört med sig. När nästa stadie i metamorfosen närmar sig gräver de upp sig i solen och förpuppar sig. Det är långt p.g.a. Stykna-baggarnas framfart som palatset nu står i ruiner. Baggarna är inte aggressiva, men om någon råkar stå nära när en kläcks, eller stör en halvkläckt puppa, så anfaller de med metodisk envishet.

Den behuvade

En man klädd i svarta trasor med djup huva som helt döljer ansiktet rör sig i palatsruinen. Han betraktar RP från håll, men hans ansikte är alltid höljt i fullständigt mörker. Om man närmar sig rusar han iväg. Ibland kan man se honom rita besynnerliga glyfer i sanden. RP som slagits mot Schackelmästaren i Am-Korum ser klara likheter. Om man mot förmodan får fast honom sjunker han med ett avgrundsdjupt suckande ner i sanden och försvinner, kvar blir bara en del svart lump.

Figuren är en utsänd spion av Urmörkret. Det namnlösa urväsendet har alltså koll på Sandstenspalatsets existens och försöker nu utreda vad det är, och varför det finns och vilken nytta det kan tjäna. Det har dock ytterst svårt att se vad som är vad av det skapta – den ser bara mörkret som allt är uppbyggt av. Den behuvade är dess ögon i det skapta. Glyferna som den behuvade skriver i sanden är rapporteringar till Urmörkret. Urmörkret kan alltså inte påverka det som sker eller skapats i Raudrim, det är helt och hållet en kreation av det levande och således måste hans son också gå den vägen – via skapelsen och genom en levande kropp.

Om man lyckas genomskåda Raudrims konstruktion (se avsnittet om regler längre fram) ser man att den behuvade är en del av landskapet, och inte en levande varelse som övriga invånare.

Kungen (se nedan) är livrädd för honom och tror att han är döden, medan konkubinerna (se nedan) anar vad han är och ser till att bete sig i hans närvaro.

AMFITEATERN

Bakom drivor av trasiga kokonger reser sig en liten amfiteater, väl bevarad frånsett scenen som sjunkit ner i sanden. Ett väldigt apelsinträd växer upp från de översta raderna, och i dess skugga sitter de två äldre alvfilosoferna

Tereblin och Stosil, och spelar ett oändligt parti schack och diskuterar alltets meningslöshet. Båda herrarna kan berätta kort om de olika invånarna i Sandstenspalatset, och kan ge några små inblickar i skeendena bakom. Men helst pratar de inte om sådant som hänt, och kan vara både kryptiska och ovetande. De vill gärna att man går till oasen och tvättar av sig de rester av tid som man för med sig från verkligheten utanför.

OFFERTEMPLET

En enorm trappa leder ner till en väldig tempelgrotta, ofantlig i skala, mörk och sval. Här slöt kung Oryn I pakten med Urmörkret, och gav sin kropp åt Ashur-Asha. Här skall också pakten slutföras, och Ashur-Asha skall ta sin slutliga form – draken Glimring – och härska över hela skapelsen i evigt mörker. Tempelgolvet är fyllt med rad efter rad av bronslampor, alla likadana, ingen av dem tänd. Från hålor under templet hörs det metodiska bankandet av en smideshammare. En Ätare, handplockad av Ashur-Asha för att hon är född i Mörkrets Zenit, har etablerat sig här och smider bronslampor. I en källarhåla under tempelgrottan har hon en tidlöst brinnande ässja och en rejäl bit gjutbrons. Bronsbiten är verklig, men lamporna hon smider är produkter av Raudrims bändbara intethet. De är dock kopplade till den verkliga bronsbiten, och därför eventuellt användbara, något som Ashur-Asha hoppas på. De är varken smidda av det rätta bronset (det från Oxhuvudet), med den rätta smideshammaren eller tända med den rätta eldstenen, men enligt gamla lagar om mångfaldens sanning, hoppas mörkersonen att de skall kunna fungera som substitut, om han inte lyckas återsmida den riktiga lampan. Lamporna är helt enkelt ännu en av hans otaliga krokar som han lägger ut för att se var det råkar nappa. Ätaren är ung och påtvingad mörkrets doktriner. Det lilla hon hunnit studera hos Ätarna har också främst varit smideskonst, så hon är varken insatt eller särskilt engagerad i mörkrets kult. Främst är hon livrädd och vill hem.

ÖKNEN

Utanför palatsets ruiner breder en till synes oändlig öken ut sig. Styknabaggarnas kokongrester blir allt färre och färre, och inga ruiner syns till. Endast enstaka blodröda klippor sticker som taggar ur landskapet, men de är lika öde och döda som sanden som omger dem. Västerut, var en gång ett skimrande hav bredde ut sig, ligger ett antal skeppsvrak i sanden. Österut leder resterna av en stenlagd och statykantad aveny och försvinner snörrätt i horisonten. Genom palatset löper en uttorkad flodfåra under raserade eleganta broar och söndervittrade fontäner. Den slingrar sig vidare ut i öknen både söderut och norrut. Rör man sig utanför Sandstenspalatset och beger sig planlöst rakt ut i den oändliga sandöknen omkring, bör kanske ett kvartsdygn räcka för spelarna att inse det hopplösa i företaget. Det finns dock intressanta ställen att besöka även ute i öknen:

OASEN

Följer man den uttorkade flodfåran söderut kan man efter ett kvartsdygn se en grönskande dunge av akacior och mullbärsträn avteckna sig i fjärran. Det är en tät och slingerfylld skog som klänger runt en damm, ca 30 m i diameter. Apor tjattrar i grönskan och små vattenödlor pilar över den stilla ytan. Vattnet är ytterst klart, och nere på botten av dammen kan man se en enorm svart drake ligga fjättrad. Detta är Glimring, nordanlandens första och sista drake. Den drake som alverna enligt legenden dräpte, men som de i själva verket tog tillfånga och förde till Raudrim för att ha som kropp åt Ashur-Asha när han slutför pakten med Mörkret. De lurade in Glimring i Raudrim från dess näste i Marnhall via Mörkerkällan, och väl i Raudrim kunde de omforma verkligheten så att draken plötsligt låg i bojor, nerdränkt i en bottenlös oas, med livsglöden sakta falnande.

När alla röda bildkort spelats 3 gånger ur Ödespacken kommer marsken eller någon annan av Ormens barn att stjäla Eldstenen från Am-Korum och omedelbart föra den till Raudrim och slänga den i oasen. (Alternativt kommer en kultist att offra sig, låta draken Stormvalg (se äventyr 4) eller annan drake fylla kultistens kropp med helig drakeld och slänga sig i oasen) Det kommer att väcka drakens livsglöd och i en kaskad av sand, palmer och vatten kommer draken att ta till himlen igen, vrålandes så att marken darrar. Draken är dock fast i Raudrim för den är för stor att ta sig genom spegelportalen. (Läs mera i Appendix 1 om Ödespacken och hur draken sedan kan ta sig från Raudrim till den riktiga världen).

Simmar man i oasen finns det en viss risk att Glimring vaknar. Alla som simmar slår för RÖRLIGHET. Vid första slagna ettan öppnas ett mörkt öga nere i djupet och man känner sig iakttagen. Blir ettorna totalt mer än 6 sammanslaget, vaknar Glimring och sliter sig ur sina bojor enligt ovan. (Detta sker även om man försöker skada henne) Hon har dock inte sin eld ännu. Det betyder att hon regeltekniskt ännu är fast i Raudrim – hon är inte fullt levande ännu, och kan inte ta sig genom Mörkerkällan när den öppnas. Alla röda bildkort måste alltså ändå spelas ur Ödespacken enligt Appendix 1. Hon måste få sin eld, och den får hon endast genom eldstenen eller genom att en eldbärande person offrar sig åt henne. Men hon är fri i Raudrim och kan eventuellt ställa till med förödelse bland ruinerna, och eventuellt kan man kommunicera med henne. Då kan hon dock också skada en.

KUNGENS TÄLT

Den stenlagda eleganta avenyn löper snörrätt ut i öknen österut, men börjar efter ett par timmar försvinna i sanden. När den knappt går att skönja mera syns ett vitt tält på en klippkulle ett hundratal meter ifrån. Från tältet fladdrar den randmarkiska fanan stolt och en trevlig doft av kaffe sprider sig över öknen. En man vinkar glatt från tältets altan. När RP först ser honom tror de att det är kung Oryn, för likheten är slående. Mannen är dock kungens far, den försvunne kung Leoklod II. Han välkomnar glatt gäster. Han flyttade omedelbart in i Raudrim efter att Mannen med benhanden försökt överta hans kropp, och

lämnade sin 16-åriga son att sköta riket och alla förklaringar. Att allt inte är fullständigt frid och fröjd i Svartvinter kommer som en fullständig överraskning för den enfaldiga regenten om RP berättar om läget i den riktiga världen. Han sveper dock strax bort bekymren och fortsätter att diskutera lättsamt om trivialiteter.

Bakgrund

Kung Oryn I uppsökte ofta sin far i början efter dennes försvinnande för att få råd om styrandet av landet. Efter ett tag blev dock Leoklod så pass världsfrånvänd, och gamla grundläggande meningsskiljaktigheter bubblade upp, att sonen slutade komma. Han kom att avsky Raudrim och såg det som sin kyliga och skrupelfria fars domän, och beslutade att gå ett annat öde till mötes, om faderns yranden om den benfingrade mannen trots allt skulle visa sig vara sanna. Han höll dock löftet han givit sin far att inte berätta åt någon vart denne försvunnit. Till en början tog Oryn faderns story som en påhittad ursäkt att kunna fly ansvaret från kronan. När Mannen med benhanden sedan för ett par år sedan började tränga igenom även hans medvetande, och han insåg att fadern talat sanning, var han ändå övertygad om att han skulle kunna motstå attackerna, och han hade inte en tanke på att lämna sitt rike. Att det tog så lång tid för Ashur-Asha att komma in i Oryns medvetande (från Leklods försvinnande till Oryns första drömmar och insikt gick det närmare 8 år) beror på att Oryns sinne var betydligt starkare än faderns, och mörkersonen trodde länge att den nya kungen var omöjlig för honom att nå. Först den senaste tidens stress med ett olyckligt äktenskap och ett tärande krig, öppnade Oryns sinne för Ashur-Asha. Därtill kanske åldern spelade en viss roll – ju yngre offer, desto svårare för mörkersonen att inta.

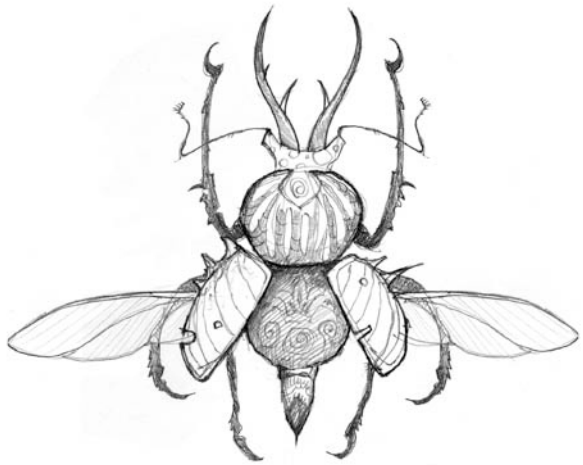
Kammarherren

Kungens gamla kammarherre (som försvann i samma veva som kungen) är med honom, och det kräver inte stort detektivarbete för att inse att den stackars mannen är utom sig av fasa över situationen och vill bort till vilket pris som helst. Hans situation är dock inte särskilt hoppingivande, då han de facto är död. Kungen behövde givetvis en betjänt med på sin flyktresa, och eftersom ingen av hans mest omtyckta tjänstefolk var födda i Mörkrets Zenit och kunde komma igenom spegelportalen, löste han det tillsammans med hovmagiker Ormtunga, på ett i deras tycke ytterst behändigt sätt. En död kropp kan nämligen föras in genom spegelportalen, och med en liten nekromantiskt laddad ring, tillverkad av Ormtunga, kunde kungen uppväcka den mördade trogna kammarherren på portalens andra sida. Raudrims avsaknad av tid gör vidare att kammarherren inte ens ruttnar, utan hålls alldeles fräsch frånsett en liten sötsliskig lukt.

Förhållande till andra invånare

Både konkubinerna (se nedan) och de två filosoferna vill ha bort kungen, för han envisas med att hålla kalender och räkna dagar, och har regelbundna rutiner som om tiden existerade. Det rubbar Raudrims tidlösa världsordning – det avslöjar kulissen av verklighet, och påskyndar vittrandet av landskapet när den orörda existensen sniffar upp fragment av tid och förbisedda sekel. Därtill är kammarherrens odöda närvaro ett allvarligt intrång i ökenvärldens frid. Han drar dödsgudarnas blickar till sig, och om dödsgudarna hittar honom är alla levande väsen i Raudrim i fara. De borde alla ha dött för länge sedan och sådant fiffal kan synnerligen uppröra dödsgudarna.

Kungen ber RP föra ett fredsavtal till konkubinerna (se nedan) och förmå dem att skriva under. Han är rädd att de ”inte förstår sig på ära och ridderlighet” och planerar att mörda honom, och vågar därför inte själv ta sig till deras torn. Som belöning lovar han RP en kunglig ring, med vars hjälp man kan ta sig fram relativt obehindrat inne i Vita Borgen. Ringens emblem är stort som ett plommon, och visar man upp den åt kungsgardister och annat folk i borgen är det 50 % chans att de lyder en omedelbart.



KONKUBINERNAS TORN

Från Sandstenspalatsets ruiner syns tydligt en samling höga och branta pelarformade klippor i väster, vid horisonten bortom skeppsvraken. Ett kvartsdygns promenad genom ökensanden leder fram till foten av klipporna. En svindlande trappa uthuggen rätt i den blodröda klippan på en väldig ensam monolit leder upp till en raserad paviljong med hisnande utsikt över sandhavet nedanför. Här bor de forna alvkungarnas 9 konkubiner.

När alverna fråntogs sin odödlighet av gudarna började de åldras, vilket ju givetvis var fruktansvärt på många sätt, inte minst rent estetiskt. Kungarnas och drottningarnas konkubiner, fagraste av Valgårds kvinnor och män, sattes därför i Raudrim var man inte åldras, för att på så sätt hållas evigt vackra. När gudarna förstörde Valgård gick också portalerna till Raudrim sönder, och konkubinerna blev fast i mörkervärlden. Nu planerar de gruvlig hämnd på sina forna älskare, numera odöda härskarväsen i Zirs mahognypalats. (Du kan läsa mera om Zirs odöda alvkungar i äventyr 4 och i Appendix 3)

Konkubinernas kunskap om alvernas pakter med Mörkret är begränsade och du kan som SL låta dem veta just så mycket du vill.

Samarbete

Om RP riktigt faller konkubinerna i tycket kan de be RP motverka alvkungarnas planer. De inviger då RP i alvkungarnas ränker och berättar om Tusensjäl och kungarnas

plan för att utöka dödsriket. De ber spelarna förstöra alla dödssymboler de hittar (dödskallar med tre hål i pannan – återigen, läs mera i äventyr 4) De ber även RP ta med sig var sin rulle med spunnen kokongtråd, och offra den i Bergstemplet i mänskobyn (Svartvinter). Konkubinerna samlar upp Styknabaggarnas kokongmaterial och spinner en vacker sidentråd av den med vilken de broderar sina utsirliga och extravaganta kläder – ett företag som låter sig göras utan att rubba tidlösheten så länge tråden aldrig tar slut och brodyren aldrig upphör. (Konkubinernas kläder är som följd rent vansinnigt voluminösa) Baggarnas sidentråd är extremt slitstark och genom att offra den åt gudarna stärker man deras världsväv, vilket direkt motverkar alvkungarnas planer. Som tack kan konkubinerna tipsa om ett valfritt fynd från fyndtabellen i äventyr 4 – ”Bronsvägen”, t.ex. Dödmans spjut, Stenfalken eller Livets bok. RP kan med konkubinernas beskrivning hitta fyndet så fort de kommer till Kummelvidderna, utan slag eller krumbukter.
Konkubinerna är rätt skrupelfria och listiga, och vill väldigt gärna bli av med kungen och hans förstörande tidsräknande, men ser sig inte som lämpade att utföra våldsdåd och vill ogärna smutsa sina egna händer (rent bokstavligt alltså – ”blod lär vara alldeles förfärligt svårt att tvätta bort”) De ser gärna att RP sätter lite gift i kungens morgonkaffe, eller åtminstone tar med sig den döda kammarherren tillbaka till verkligheten och ger honom en ordentlig begravning.

Sassagoras
Konkubinen Sassagoras patrullerar i Sandstenspalatset och samlar in kokongtrådar i en korg på ryggen. Honom stöter RP troligtvis på när de rör sig från Välkomstpaviljongen, och han bjuder in dem att avnjuta solnedgången från klippan, och diskutera ”ärenden av vikt för skapelsen”.

MÖRKERKÄLLAN

I en dalsänka har en liten kolsvart källa börjat bubbla upp. Den nås genom att följa den uttorkade flodfåran från palatset norrut. (Man når hit och tillbaka på ett kvartsdygn) Källan är knappt mer än en några steg i diameter, och vristhög, men detta är början på sammanlänkandet mellan Raudrim och mörkerkällan i Marnhall. Ju mera Ätarna i Marnhall gräver fram av källan, och göder den med ritualer, desto mera mörker bubblar fram här. När båda sjöarna är stora nog kan man, genom att dyka ner i källan, ta sig från Raudrim till Marnhall. Hur stora de två gölarna bör vara för att vara stora nog, är det ingen som vet. (Ödespacken avgör när Mörkerkällan öppnas) När källan är öppen kommer både källan, oasen och Offertemplet att bevakas av Ätare.

REGLER I RAUDRIM

Första gången RP kommer in i Raudrim ser de bara mörker, och en obehaglig känsla av intethet griper dem. SL kan ta vara på detta ögonblick och introducera drömscener, kontakt med Ashur-Asha osv. Alla får dock sedan slå för GENOMSKÅDA. Lyckas det öppnar sig Sandstenspalatset för ens ögon. Misslyckas det tar man 1 poäng i skada på INT och får försöka på nytt nästa kvartsdygn. Om du vill kan du introducera effekter för vansinne av mörkret, enligt tabell i Äventyr 1, i avsnittet om Kryptan i runtemplet i Am-Korum. Efter att man sett Sandstenspalatset, och om man har alla sina INT-poäng intakta, får man efter ett par timmar i Raudrim slå för GENOMSKÅDA igen, denna gång med -1 som modifikation. Lyckas det förstår man att hela landskapet man ser är skapat av besökare och inte existerar på riktigt. Nästa dygn, och nu med -2 som modifikation, kan man börja inse hur skapandet går till och sakta försöka sig på det själv. Rent regeltekniskt fungerar det som besvärjelsen Forma Sten, men du kan även forma metall, skapa växter och till och med små djur. Du måste alltså använda KP för formandet, men din skapelse blir permanent. (Men endast i Raudrim) Det bör dock observeras att varken Styknabaggarna, filosoferna eller konkubinerna ser med blida ögon på omformande av verkligheten. Du kan inte påverka de levande varelser som finns i Raudrim med ditt skapande. Försöker man påta med Glimring på detta sätt vaknar hon och sliter sig ur sina bojor enligt beskrivningen i avsnittet om Oasen.

Om man lyckas inse att Raudrim inte existerar på riktigt behöver man ingen mat eller vatten. Innan man nått sådan insikt måste man dock äta och dricka som förr. Observera att ökenklimatet kräver dubbla vattenransoner. Man kan få mat och vatten av kungen, dricka i oasen och med hjälp av ÖVERLEVNAD hitta hårda små dadlar i oasens växtlighet tillräckligt för en ranson mat.

PERSONER & MONSTER

Konkubinerna

12 sanslöst vackra alver av båda könen, något åldrade med enstaka rynkor, men i övrigt klanderfritt ungdomliga och fräscha. De håller till i klipptornet väster om Sandstenspalatset, alla utom Sassagoras, som påträffas i palatsruinen var han samlar kokongtrådar. De är klädda i vansinnigt präliga kreationer – slöjor och mantelsläp så långa att många av konkubinerna inte rör sig alls, bara poserar elegant. Smink och smycken likaså i överdåd, hattar, krås och de mest världsfrämmande frisyrer man kan tänka sig. Allt gnistrande rent och prydligt, och högsta mode för 500 år sedan.
Konkubinerna är alla ohyggligt fåfänga, och tanken på åldrande skrämmer dem mera än något annat. Trots att de är sura på gudarna för att alverna fråntogs sin odödlighet, är de dock än mer rasande på sina forna herrar som satte dem i evig fångenskap i Raudrim. Hatet till alvkungarna är det enda som driver dem mera.
Konkubinernas talan förs vanligen av den sydländskt ättade Sassagoras - barbringad och sprayad med glitter, och med lager på lager av sirliga guldkedjor runt kroppen; eller av någon av tvillingarna Maug eller Merogoviade - välparfymerade med håret uppsatta i sanslösa solformationer med silverbjällror och påfågelfjädrar.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 6

Utrustning: Inga vapen, endast eleganta kläder

Färdigheter: Manipulera 4, Genomskåda 3

Talanger: -

Kung Leoklod II av Aradan

Förnöjt nynnande och piprökande man i 40-årsåldern. Välrakad med solhatt, höga stövlar och ljusa linnekläder. Visar gärna upp sin samlig med besynnerliga insekter (en biprodukt av Stykna-baggarnas närvaro) vilka han namnger och klassificerar. Han har också självgjorda kartor över den omgivande öknen och ser sig som en oersättlig explorator och betvingare av denna nya okända värld.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 4

Utrustning: Fältkniv, sextant och kaffekopp

Färdigheter: Bildning 2, Manipulera 2, Genomskåda 2

Talanger: -

Kungens kammarherre, odöd

Olycklig och eländig äldre herre med en lite onaturligt slokande mustasch och en vagt sötaktig lukt. Fylld av motstridiga känslor – dels hatar han kungen då han nu sakta börjat misstänka vad denne gjort åt honom, men dels kan han inte förmå sitt djupt rojalistiska inre att annat än lyda och vara tacksam över att få tjäna.

STY 2
SMI 2
INT 3
KAR 2

Utrustning: En elegant matkniv av silver som han i ett svagt ögonblick av förbjudna och mörka tankar tagit och gömt under sitt livré.

Färdigheter: -

Talanger: -

Styknabagge

Styknabaggarna är magnifika skapelser av förtätat mörker, som i Raudrim syns som märkliga insektvarelser. Metallglänsande och färgsprakande, med vingar, snyten, horn och gaddar. De största baggarna är stora som berg, men ses bara surra fram i fjärran. Nedan anges speldata för en nykläckt Styknabagge. Äggläggande baggar har +2 STY och +1 på alla monsterattacker.

STY 15
SMI 4

Utrustning: SKYDD 8 av hårt exoskelett

Färdigheter: -

Monsterattacker, slå 1T6: -

1. **Käfthugg!** Med sina knivskarpa käfthorn hugger baggen en äventyrare. Genomför en attack med åtta grundtärningar och vapenskada 2 (huggskada).
2. **Sexbent attack!** Insektbesten stegrar sig på 2-4 bakben och gör en serie snabba stick med frambenen ämnade att perforera offret till en nåldyna. Slå för tre attacker i direkt följd med sex grundtärningar vardera och vapenskada 2 (stickskada). Attackerna kan Pareras, men bara en i taget.
3. **Det oändliga mörkret!** Mörkerbesten sänder telepatiska signaler med sina darrande antenner. Raudrims verklighet uppenbarar sig för RP – plötsligt inser alla att de befinner sig mitt i ingenting, i ett oändligt mörker utan riktningar, utan utvägar. Slå för en attack med 10 grundtärningar mot GENOMSKÅDA. Misslyckas det tar offret skräckskada (vapenskada 1) Alla som lyckas, och som ännu inte insett Raudrims uppbyggnad (se stycket om regler i Raudrim) gör det nu.
4. **Kast!** Bestens käftmandibler och käkben fattar ett kraftigt tag om en äventyrare och med en knyck kastas denne iväg till Nära avstånd. Utför en attack med tio grundtärningar (vapenskada 1). Offret kastas även omkull.
5. **Virvelvingar!** Insekten fäller ut sina genomskinliga vingar och inleder ett frenetiskt surrande. Vingarna blåser upp en virvelvind med piskande sand som blåser omkull alla äventyrare inom Nära avstånd. Slå för attack med tre grundtärningar mot alla offer (vapenskada 1). Den som träffas av attacken slås även omkull. Det går inte att Ducka eller Parera denna attack.
6. **Släppning!** Varelsen griper tag i en äventyrare med sina klor och lyfter mot himlen. Slå för attacken med åtta tärningar. Om attacken lyckas får baggen tag i offret och lyfter mot skyn (KORT avstånd). I början av nästa runda släpper djuret sitt offer, som tar fallskada från ett 20 meters fall.

Filosoferna Tereblin och Stosil

Åldriga alver, rynkiga och plirande. Hur de kommit hit och vad som egentligen hände vid Valgårds fall är ämnen som de ogärna diskuterar i detalj, kanske för att de inte minns, kanske för att det istället oundvikligen sätter igång filosoferande om tidens beskaffenhet, hur man definierar det gångna och nuet, om det ens går att göra ur en rätlinjig tidsuppfattning, osv. Helst pratar de inte alls om tidsbegrepp eftersom sådant är meningslöst i Raudrim. Schackspelet är en övning i hur spelet kan spelas utan att någonsin ta slut – timtals funderande och diskuterande, och sedan flyttas den vita hästen tillbaka till sin utgångsposition.

STY 2
SMI 1
INT 4
KAR 4

Utrustning: Enstaka ätna schackpjäser i fickorna på dammiga vida kåpor.

Färdigheter: Bildning 5 (teoretisk och föråldrad sådan)

Talanger: -

BELÄGRADE!

Efter att äventyret rullat på någon dag kommer bud från Bryte Bädd: De stridigheter som länge plågat landen längs Blekans flodfåra och kring staden Ulbrek, har inte gått att kväsa, och en samlad bondehär under ledning av Slutliga Erans orden marscherar nu mot Svartvinter. Härens omfattning överskrider alla förväntningar och är fullt kapabel att inta staden. Legotrupper anställda av Rådet har landstigit från Radessa och Tusenöarna, och är bondehären hack i häl. Men legotrupperna kommer enligt rapporterna kanske inte att hinna ikapp hären innan den når ända till Svartvinter. Inget bondeuppror har någonsin tidigare spritt sig så långt eller haft liknande riksomfattande bredd. Ett tiotal borgmarker är intagna, med borghållarna antingen redan tidigare ihjälfrusna uppe i Kragma, nyligen hängda av de ilskna bönderna eller brända på den Slutliga Erans kättarbål. Övriga arlar och tornhållare i området är för svaga att motstå, och har antingen slutit sig till upproret, flytt eller sitter instängda och omringade i sin borgar.

En viss oro sprider sig i staden. En del affärer bommas för, och somliga packar allt de har på packsvin och vagnar, och en ström av flyktingar sniglar sig fram över Långa Bron. Stadsvakten sluter dock strax portarna – staden behöver försvarare och kan inte undvara att folk flyr. Många är dock optimistiska ännu: Bondeuppror kommer och går, det hör till vardagen.

Tidslinje för belägringen och äventyret
Anpassa enligt hur du vill att äventyrets stämning skall kännas. Förslagsvis ett steg per dag. Försnabba eller dra ut på det hela enligt RPs behov och ageranden.
Steg 1 – Äventyret inleds, kungaval
Steg 2 – Besked från Bryte Bädd: Bondehären, understödd av Slutliga Erans Orden, marscherar mot Svartvinter
Steg 3 – Emissarie från Slutliga Erans Orden anländer till Svartvinter med ultimatum om fullständig kapitulation
Steg 4 – Bondehären anländer! Staden belägras.
Steg 5 – Kastmaskiner börjar bombardera staden från Blekans andra strand. Brinnande projektiler regnar ner. Några enstaka småanfall av fienden som bara testar försvaret, och de slås lyckat tillbaka.
Steg 6 – Fullskalig attack! Fienden väller över Blekan i båtar och pråmar. Tornön faller i fiendens händer.
Steg 7 – Den grinngardiska armén anländer. Bondeupproret slås blodigt ner, det ziriska hyrsvärdskompaniet byter sida och Slutliga Eran kapitulerar. Senast nu bör RP veta att storhertigen har benhand, t.ex. via rykten på stan.
Steg 8 – Staden är befriad, men de facto fortfarande belägrad, nu av grinngardiska trupper. Storhertig Harrod Hegenhald av Grinngard begär den randmarkiska kronan som krigsbyte, med löften om fred och en stående union mellan Randmark och Grinngard. På eftermiddagen det andra kungavalet.

Slutliga Erans emissarie

Ett sändebud från Slutliga Erans prästerskap anländer med ultimatum: Staden skall omedelbart öppna portarna för den annalkande hären, kungen skall abdikera och landet skall övergå till en teokrati under Slutliga Erans regi, och samtidigt skall en del markreformer göras för att tillfredsställa bondehärens krav. Om kraven inte möts skonas ingen. En teokrati under Slutliga Eran skulle innebära att en tempeldiktatur skulle införas. Allt privat ägande skulle sägas upp, och alla tempel, tavernor samt Kollegiet skulle stängas och utrensas, och allt prästerskap, magiker, konstnärer och barder skulle möta den Enda Guden Kvar. Givetvis böjer sig Rådet inte för dylikt och sänder ut en styrka på närmare 2000 snabbt rekryterade hirdmän under ledning av arlarna Durenfort och Kamar, för att sakta upp fiendens framfart och rapportera, men de hörs aldrig av igen.

Det råder också stor osäkerhet kring den utlovade hjälpen från legotrupperna – var är de i förhållande till bondehären, hur stora är de och framförallt: går de att lita på?

Bondehären anländer

När bondehären når Svartvinter råder det inget tvivel om att staden är rätt illa ute. Hären är enorm och Slutliga Erans prästerskap har därtill anlitat ett ziriskt hyrsvärdskompani – erfaret, välutrustat och med en hel vagnskolonn av belägringsmaskiner. Hela östra stranden av Blekan fylls med rad efter rad av bondesoldater – dåligt utrustade, men agiterade och synnerligen talrika. Mellan leden av soldater ser man rödklädda präster och ordensriddare dela ut kommandon. Fyra stora gudatält med blodröda fanor fungerar som härförarstab, och de ziriska katapulterna börjar monteras upp.

Hela Östermyra, det växande samhället på Blekans andra strand vid östra ändan av Långa Bron, körs fullständigt över – mänskor flyr i panik och lagerhus sätts i brand. En delegation av Slutliga Erans överstepräster i blodröda kåpor rider ut till mitten av Långa Bron under vit parlamenteringsflagg. Marsken, drotsen, arl Trodga och arl Vohang, samt bergstemplets överstepräst rider ut för att möta dem. Belägringsarméns krav är klara: Fullständig och kravlös kapitulation eller dö och se hela staden raseras. Mötet på bron blir naturligtvis snabbt avklarat, de två delegationerna skiljs åt och man blåser för strid på båda håll.

I staden börjar man en desperat värvning av alla krigföra personer. Alla män äldre än spädbarn får en hjälm på huvudet och ett spjut i handen, och kommenderas upp på stadens försvarsverk. Tempelriddare, värvade civila, kungsgardister, stadsvakter, hamnvakter, veteraner, enstaka hyrsvärd, handelshusens krigare, och pappersriddare som inte hållit ett svärd på många år – alla yrar runt och försöker få någon slags ordning på försvaret. Marsken, viceamiral Warhälter och arl Trodga bildar ett krigsråd som dagligen träffas i Kungatornets krigsmöteshall i Vita borgen.

Första bombardemanget
När den ziriska belägringskolonnen fått upp sina kastmaskiner påbörjas ett ohyggligt bombardemang. Brinnande klot slungas metodiskt in i staden med enorm förödelse som följd. Bränder på olika håll i staden måste släckas varje timme. Dagen efter kommer den första invasionsattacken och en armada av pråmar för över soldater över Blekan mot Svartvinters hamnförsvar.

Hur går det?
Du som SL får använda belägringen hur som helst, som stämningshöjare, som tickande klocka eller som grund för actionscener eller räddningsoperationer. Du får också helt avgöra hur belägringen går. Konstruktörens tanke har varit att staden lyckas hålla fienden stången, åtminstone tills den grinngardiska armén anländer, och kanske även efter det.

DEN GRINNGARDISKA HÄREN

Belägringens andra fas inleds när nästa här kommer. Det visar sig att de utlovade räddande legotrupperna är en regelrätt grinngardisk invasionsarmé. Trupperna från Tusenöarna och Radessa är köpta av Grinngard, och en hel division grinngardiska riddare ackompanjerar. Hären är välskolad och välutrustad, understödd av luftskepp och en ordentlig tross, och den mejar ner de randmarkiska bondekrigarna med fruktansvärd skoningslöshet. De agiterade stridsvrål som hörts tidigare från andra sidan Blekan byts ut till hårresande rop på hjälp och nåd. Det ziriska legokompaniet som Slutliga Eran hade anlitat var troligtvis redan på förhand köpt av storhertig Harrod, och byter omedelbart sida när armén från Grinngard kommer. De röda prästerna kapitulerar eller flyr. Svartvinters portar hålls fortfarande stängda och en konstig väntan tar vid. Vem gör nästa drag? Är staden ännu ockuperad eller är den befriad? Den grinngardiska hären förstärkt med det ziriska kompaniet är en omöjlig fiende för Svartvinter och Randmark. Hoornfursten uppe i Järnfållarna har samlat en trupp soldater och marscherar mot staden, men har ingen chans att rå på belägrarna, och är flera veckor ifrån. Endast Randmarks egentliga här, nu fastfrusen uppe i Kragma, kan rädda staden. Men kan man hålla ut så länge att hären hinner ner, och vad om den krossas uppe i norr?

Fredsförslaget
En ny parlamentering sker på Långa Bron. Samma delegation från Svartvinter möts nu av Storhertig Harrod och två av de övriga grinngardiska hertigarna samt ett antal officersriddare. Storhertigen vill ha fred mellan Randmark och Grinngard, och erbjuder en bestående union. Randmark skulle förbli som förut, han kräver ingen ersättning förutom en pytteliten detalj, en liten tacksamhetsgest för att ha räddat riket: kronan…
Det här är startskottet för förrädaren. Redan samma dag eller nästa (enligt hur du som SL arrangerar din tidslinje) kommer nästa kungaval att ske och Rådet sammankallas omedelbart. Förrädaren kommer nu att spela ut alla sina kort för att förmå rådsledamöterna att rösta som han vill, d.v.s. på storhertigen.

Randmarks öde är nu helt upp till hur RP agerat, och hur de agerar nu. Vid det här laget vore det bra om RP vet att storhertigen har en benhand, och således är en av Ashur-Ashas värdkroppar. Att sätta honom på tronen kan te sig som en ofarlig sak – han är trots allt kusin till gamla kung Leoklod och alltså av den Aradanska ätten, och att kröna honom skulle onekligen skapa en långvarig fred med den gamla fienden Grinngard, och inga större markreformer eller andra samhälleliga förändringar skulle krävas. Det skulle bara vara en svidande prestigeförlust för landet, inget mer. Men med vetskapen om att han är Urmörkrets tolfte son med siktet inställt på att dränka nordanlanden i mörker ter sig hans bud kanske inte så lockande…

RANDMARKS FRAMTID

Om RP inte gör något och inte heller tidigare lyckats nämnvärt influera rådsledamöterna kommer storhertig Harrod att sannolikt väljas till kung över Randmark i det påföljande kungavalet. Han får då röster av drotsen och drottningen, som förrädaren utpressar med kunskap om hennes planerade förräderi. Marsken kommer troligtvis att fortsätta rösta blankt. Auguren röstar med drotsen om inte RP räddat henne från fängelset och om Mannen med benhanden fått reda på hennes graviditet. Då lyckas han locka henne med löften om gudarnas förlåtelse och får ut henne ur bergstemplets celler. I andra fall kanske hon är halvvägs till Sydlanden vid det här laget. 2-2 i röster räcker dock för att välja storhertig Harrod, eftersom drotsens röst väger mera vid oavgjort. Jarlen är ju som bekant inte på plats och kanslern har bitit i gräset.
Känner man dock till drottningens hemlighet och har konfronterat henne finns det goda chanser att hon t.ex. röstar på sig själv igen och aktiverar sin kampanj, om RP haft sympatier med hennes kamp.
Det bästa sättet att nollställa storhertigens tronaspirationer är att lösa mysteriet med sigillbrickorna och konfrontera förrädaren innan valet. Då blir det troliga resultatet av kungavalet att drottningen eller jarlen tar tronen, om inte RP t.ex. introducerat någon ny kandidat.
Tar Ashur-Asha-i-Harrod plats på tronen blir det skyndsamt att fly fältet och hitta eventuella återstående delar av Bronslampan innan han gör det och cementerar sin makt över hela nordanlanden.

Om Harrod inte väljs till kung och förrädaren avslöjas kommer den grinngardiska armén att gå från passiva belägrare till aktivt krigförande. Kastmaskinerna startar igen och dagligen görs anfall mot stadens försvar. Återigen är det upp till dig som SL att besluta utgången. Kanske Svartvinters försvar mirakulöst håller tills jarlen kommer med befriande hjälp? Kanske Hoornfursten lyckas återvinna de slagna bondetruppernas förtroende, och skickliga förhandlare från staden (RP?) får det ziriska kompaniet att byta sida en gång till? Eller kanske Grinngard erövrar staden och bränner hälften till grunden, dödar den nyvalda regenten och avrättar alla arlar och riddare? Något mellanting? Konstruktören föreslår att staden klarar sig men förblir ockuperad, men det är helt upp till dig som SL.

PERSONER

Typisk bondekrigare

Bondekrigarna är synnerligen enkelt rustade, många med endast påkar och högafflar. En stor del av bondehären är också utmattad och utsvulten p.g.a. dåligt underhåll och knapp proviant. Hären saknar ledning och det märks i just sådana aspekter – det saknas både tross och planering.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 2, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 2

Utrustning: SKYDD: Läder (skydd 2)
VAPEN, ANTINGEN: Högaffel (Skada 1, bonus +1), ELLER: Dolk (Skada 2, bonus +1) och Långbåge (Skada 1, bonus +2). ELLER: Långspjut (Skada 2, bonus +2)

Talanger: -

Slutliga Erans röda präster

Prästerna är starkt troende – både på den Enda Guden Kvar, men också på den folkrörelse som tron satt igång. De är övertygade om att en revolution är av nöden, både teologiskt men också samhälleligt. Prästerna i hären är alla erfarna och högt uppsatta i ordens hierarki. Ett råd av 24 präster sköter strategi och organisation, rakt under blodsfadern. Prästerna rör sig alltid eskorterade av en handfull krigarmunkar med fanor och härstavar.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Blodröd kåpa, offerdolk och en bönebok.

Färdigheter: Läkekonst 4, Bildning 3, Manipulera 3

Talanger: -

Krigarmunk från Slutliga Erans orden

Erfarnare krigare som vigts i blod och upptagits som krigarmunkar. Ofta är den teologiska övertygelsen ganska tunn, men en ledande position i hären och rätt att döda i gudens namn känns bra. Krigarmunkarna har blodröda mantlar, och långa ringbrynjor. De mest fanatiska munkarna vigs till blodsriddare, målar ansiktena varje dag med färskt offerblod, och innehar en högre ställning i hären, rakt under de 24 härförande prästerna.

STY 4 **(blodsriddare 5)**
SMI 3
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 3

Utrustning: SKYDD: Ringbrynja (skydd 5), barhuvad
VAPEN, ANTINGEN: Stridsgissel (Skada 2, bonus +1), Dolk (Skada 2, bonus +1) och Stor sköld (+2),
ELLER: Häst, Långspjut (Skada 2, bonus +2), Stor sköld (+2)

Talanger: Blodsriddare: Omutlig 2

Blodsfader Hammel, ledare för den Slutliga Erans här

Rakryggad och barsk ledare som desperat försöker ge intrycket av en enkel och anspråkslös präst med endast gudens fromma vilja i sinnet. Har rötter i den randmarkiska hären. Fanatiskt troende och övertygad om den Slutliga Erans rätt och goda intentioner. Är också ytterst självsäker över läget när hären når Svartvinter. Segern är så gott som klar, snart skall riket omformas till det bättre!

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Blodsfadern bärs vanligtvis på en bärstol av 8 tempelnoviser. Själv bär han inga föremål

Färdigheter: Bildning 3, Manipulera 4, Genomskåda 5

Talanger: Orädd 3

Ziriskt hyrsvärd

Skäggiga och hårdhudade veteraner, främst anställda för skötandet av stridstorn och kastmaskiner, och därför mera rustade för försvar än attack. Det hindrar dem dock inte från att ta del av lukrativa och lätta plundrarfärder.

STY 4
SMI 4
INT 3
KAR 3

Utrustning: SKYDD: Metallkyrass och täckt hjälm = 8
VAPEN: Hillebard eller armborst, samt krumsvärd (speldata som kortsvärd) och liten sköld

Färdigheter: Närkamp 3, Skytte 3, Hantverk 2

Talanger: Stridstekniker 2 (Förmågan att sköta och bygga stridsmaskiner)

Zirisk stridshund

Zirerna utbildar blodtörstiga stridshundar som används både som vakter för kastmaskinerna, men också som spetstrupper i koordinerade blixtanfall. Kortsnaggade och brännmärkta, dreglande och aggressiva, men går att mota med DJURHANTERING -1.

STY 4
SMI 4

Utrustning: SKYDD: Lädersele = 2
VAPEN: Bett med vapenskada 2

Färdigheter: Närkamp 3, Smyga 3

Talanger: -

Echkroy Iss, ledare för de ziriska hyrsvärden

I ett guldkantat officerstält halvligger Echkroy Iss på en bärbar divan. Hon är en f.d. officer från den ziriska kungliga hären, men har valt att alliera sig med Slutliga Eran som etablerat sig i Zir. För att slippa strida mot sina forna arbetsgivare och på så sätt undvika att bryta den blodsed hon ingått med kronan i riket, har hon, pålitlig hedersknyffel som hon är, i stället samlat sig ett gäng trogna män och åkt norrut. Här kan hon bryta sitt ord gång på gång utan skrupler. Och det gör hon också, och varje gång ökar gul-

det i hennes kista. Loj och med konstant halvslutna ögon, alla rörelser sävliga och lugna. Hon vet att hon har läget under kontroll – först ett lukrativt avtal med templet, sedan en liten kappvändning och ett ännu bättre avtal med Grinngard. Hon kan mycket väl tänkas vända kappan en gång till, men gör inget som kan tvinga henne till att faktiskt vara tvungen att kriga på allvar.

STY **4**
SMI **4**
INT **4**
KAR **4**

Utrustning: SKYDD: Guldinfattat nitläderharnesk 3
VAPEN: Krumsvärd med dekorationer av grön bärnsten

Färdigheter: Närkamp 5, Bildning 4, Manipulera 4, Genomskåda 4

Talanger: -

Grinngardisk riddare

Målmedvetna och disciplinerade, många rent hänsynslösa och sadistiska. Stadsstatens riddare är en blandning av aristokrater och yrkeskrigare, men alla är stenhårt drillade i Riddarhuset i Grinngard. Alla är beridna och har en fotsoldat som väpnare.

STY **5**
SMI **4**
INT **3**
KAR **3**

Färdigheter: Närkamp 4, Rörlighet 2, Speja 3, Skytte 3, Djurhantering 3

Utrustning: SKYDD: Helrustning och tunnhjälm = 10
VAPEN: Häst, Stridsyxa, Långspjut och stor sköld (+2)

Talanger: Riddarens väg 2

Grinngardisk fotsoldat/hyrsvärd

Välutbildade soldater i en synnerligen välorganiserad armé. Många är från Radessa och Tusenöarna, ca hälften kommer från Grinngard. Hären innehåller många svinkrigare och ett helt kompani halvlängdsmän från Baxarslättens låga kust – det bland Randmarks halvlängdsfolk högt föraktade s.k. Sandfolket (Vrakplundrare och strandpirater hela bunten!). Nedan återfinns speldata för en mänsklig soldat - en svinkrigare har +1 på STY, och halvlängdsfolk -1 på STY och +1 på SMI.

STY **3**
SMI **3**
INT **2**
KAR **3**

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 2

Utrustning: SKYDD: Nitläder och öppen hjälm = 5
VAPEN: Bredsvärd, dolk och stor sköld
ELLER: Långbåge och dolk

Talanger: -

Storhertig Harrod Hegenhald av Grinngard

Se Appendix 2.

Övriga ledtrådar och personer

Den seende blinda

Ett gammalt fyllo har hittats yrandes omkring mitt i hjärtat av Vita Borgen, utan att någon kunnat förklara hur han tagit sig dit. Det är Blinde Borfred, och han har ett och annat intressant att berätta. Han fängslades efter att han upphittats, men släpptes då man inte såg någon fara i honom. Men på staden kan man höra rykten om honom om man talar om Vita borgen eller Mannen med benhanden.

Han påträffas på ”Kalvande kvigan”, och för en dos piptobak och ett stop öl berättar han gärna sin historia:

Han har varit blind enda sedan slaget vid Tre Horns Däld för 40 år sedan. Men nu för några dagar sedan, medan han metade vid Stora kanalen såg han plötsligt igen! Tårar stiger i det gamla vithåriga fyllots rynkiga ögon över det lyckliga minnet. Han berättar att han plötsligt sett en hisnande varelse komma gående genom det mörker som oförändrat i 40 år varit allt han sett. Det var en magnifik best med insekthuvud, gamvingar och en väldig skelett-hand. Och fullständigt verklig. Ingen annan verkade dock kunna se den, men han hörde den gå och andas framför honom när han stapplande följde efter den, som i trans. Han klättrade efter den in genom kloakerna tror han, för så stank det, och följde den långa vägar genom trånga gångar var han till slut tappade bort varelsen, irrade omkring och kom ut någonstans som sedermera visade sig vara kungens slott.

Den blinde mannen har alltså sett Ashur-Asha. Mörkersonen har varit i någon av sina kroppar, men Borfred som inte kan se annat än mörker har sett hans sanna skepnad.

Av Blinde Borfred kan man få reda på följande:

- Med hans hjälp kan man hitta den hemliga gångens mynning vid Stora kanalen och komma till Vita Borgen och kungens kammare. Det räcker med att han visar var han satt och metade och vartåt han tror att han ungefär sedan rörde sig, så hittar man en gammal kloakmynning som leder in i den hemliga gången.
- Under de dagar han tillbringade i fängelset under Vita Borgen hörde han skräckslagna medfångar viska om någon som äter döda fångar. Hans cellkamrat hade bett till gudarna att inte likätaren skall ta honom.
- Du kan som SL låta Blinde Borfred inneha annan information också – kanske att han stannat upp på ett ställe inne i den trånga gången och hörde varelsen tala med någon, viskande nämna kungaval, speglar och spekulera om kungen månne ännu kan ”användas” eller om han ”har tjänat sitt syfte”. Han hörde inte den andras röst, bara varelsens, men förstod att den pratade med någon. Det här var någon månad innan kungen dog. Han hörde varelsen säga ”En av de sex är dig på spåren, var försiktig. Du måste tygla din aptit. Endast du kan sätta mig på tronen – du får inte misslyckas”

Rådsrullorna

Om man snokar runt i Reharts affärer, och i synnerhet om man lyckas inviga honom i vad som pågår, vem som egentligen försöker ta kontroll över honom, och i alla fall om man lyckas göra honom till en allierad, så kommer man över rådsrullarna. Rehart har som skelettfingrad studerat dem, för Ashur-Asha har sett visioner om sigillbrickorna och att de kommer att spela en roll i hans och förrädarens planer. Mörkersonen har också försökt varna förrädaren att sigillbrickorna kan vara en risk, men förrädaren tror att han garderat sig genom att själv ha en fulltalig ämbetskedja. Visionen ger dock inte vika och Ashur-Asha försöker utreda vad det kan vara fråga om.

Rullorna ligger alltså ofta framme på Reharts bord, vilket förbryllar den prydlige hovskrivaren, som alltid noggrant för tillbaka skrifter till biblioteket. Han studerar dem som normalfingrad också för att komma underfund med varför de alltid uppenbarar sig på hans bord, och varför han har svaga minnen av att ha hämtat dem på natten från biblioteket. Han har dock fortfarande ingen aning. Pergamenten är alltid upprullade på avsnittet om sigillbrickorna. Studerar man det avsnittet kan man få reda på nedanstående. Det tar en kvälls studerande för varje punkt, och ett lyckat slag för BILDNING (En givmild SL kan ge flera punkter för ett lyckat slag).

- Kedjorna var till en början 4 till antalet, fast rådsledamöterna var 6. Det berodde på en inre rangordning inom rådet som upphävdes av drottning Byrra, som också lät förse de två sista rådsledamöterna med kedjor. Vilka titlar som hade de 4 första kedjorna framgår inte.
- Kung Kardrik II återinstiftade temporärt den gamla rangordningen inom Rådet igen 75 år senare, genom en lång och torr förordning där han bl.a. med hjälp av en rådskedja försökte påvisa att även drottning Byrra tydligt avsett att hålla rangordningen kvar trots att hon offentligt låtit påskina annat.
- När sedan kung Algamon och drottning Sefra, som tillsammans delade på tronen, återigen införde rådsmedlemmarnas likvärdighet endast 25 år senare använde de frasen. ”Ett lejons gap är inte ett mått på rang”.

- Bland rullorna finns också en ny utredning över kungalängden och släkten Aradans öden de senaste 15 åren. Där framgår att kungens släktingar strukit med i hög hastighet de senaste åren. Det finns jaktolyckor, sjukdomar och försvinnanden, med den påföljden att kungen har ytterst få nära släktingar. Detta är givetvis Ashur-Ashas verk för att minimera potentiella tronarvingar som inte är födda i Mörkrets Zenit.
  Man kan också läsa ur den långa kungalängden ända från kung Oryn I att kungarnas födelsedatum uppfyller ett visst mönster. I längden finns nämligen stjärnkonstellationerna för kungarnas födelsetidpunkter upptagna, och där framgår att de nordliga vandringsstjärnorna alltid stått i nedan, det har alltid varit nymåne, och förbluffande ofta månförmörkelse. Snokar man vidare med detta kan man t.ex. genom studier på Kollegiet eller hos någon astronom i staden inse att kungarna alltid fötts i Mörkrets Zenit.
  I kungalängden finns också lite detaljer kring kung Mikhar och varför han utstöttes ur familjen efter att hans brorsbarn fått kronan. (Se Appendix 7) Detaljer framgår inte, men att det hade något med kung Oryn I att göra är tydligt, och att skismen var total.

DEN SISTA ALVEN

I Kyrishas kapell bor ett gammalt orakel som prästinnorna påstår att är Valgårds sista alv. De håller henne inlåst i sitt fönsterlösa timmertorn, så att hon inte skall slitas bort ur den levande världen av solljus, regn eller vind. Om man mutar de fetlagda prästinnorna som bor i en vildvuxen och labyrintisk trädgård nedanför tornet, får man möta den sista alven. De flesta menar att varelsen i tornet bara är en vilde av något slag som prästinnorna låst in, och kvinnan i tornet är verkligen inte överhuvudtaget alvlik. Uppe på tornets översta våning, bland utspilld kaffesump, tobaksfimpar och skräp sitter en skruttig och böjd varelse, krum och grå som en marvuxen rot, klädd i trasor och med dimmig blick. Hennes öron är sedan länge avskurna och endast motbjudande ärrklumpar kvarstår. Om man bjuder på sjok och kaffe grinar hon med ett tandlöst leende och börjar spotta fram halvt osammanhängande sägner mellan rosslande hostattacker och kraxande, hesa skratt.
Kyrishaprästinnorna är inte vana vid att folk vill träffa deras relativt anspråkslösa orakel – i staden finns betydligt elegantare och bättre ansedda siare. De håller henne dessutom inte för allmän beskådan utan endast för gudinnans väl, och tornet är egentligen belagt med besöksförbud – alven är skör och får inte störas. Sina inkomster får prästinnorna från försäljning av välsignade örter och frön från trädgården, och för meditativa bastubad och helande ritualer utförda i jordgrottor under trädgården.

Alvens kunskap
Med slag för BILDNING kan man få reda på 1T6 av nedanstående punkter. Du får som SL själv avgöra hur mycket information du vill dela med dig – det är inte roligt om spelarna inte förstår ett skvatt av vad som sker bakom kulisserna, men ett visst mått av mystik är också bra. Konstruktören föreslår att du handplockar från listan sådana saker som du tycker att fyller eventuella viktiga luckor i spelarnas uppfattning om det bakomliggande maktspelet, eller som besvarar direkta frågor spelarna har, och sätter lås på de övriga.
Alvens berättelse om Bronslampan:

Långt efter gudavattnet, när mina bröder och systrar försvunnit, och endast jag fanns kvar – en enslig miss av gudarna, en kvarbliven rest av slumpen – kom Erudas präster till mig. De var fyllda av hat mot alverna och vårt forna Valgård, och de ville mig illa. Länge förhörde de mig, brände mina hälar, skar mina öron och knäckte mina fingrar, men ingenting fick de ut. Mitt hjärta är rent och fyllt av livet, och var så också då. Men jag förnam deras rädsla och kände deras oro.
”Bronslampan skall smidas åter”, sade de, ”så säger tecknen.”
”Är det du som skall smida den, alvjävel?” frågade de och stack mig med sina glödjärn. ”Var är hammaren, ditt svin, var är lågan?”
Jag visste inget, och sade inget, ty inget ser jag mer, och inget hör jag heller.
Men en gång såg jag, och en gång hörde jag. Både lågan och hammaren låg vid mina fötter, och bronset höll jag i mina händer. Och redan då visste jag att Bronslampan skall födas, krossas, och sedan smidas åter. Bronset, lågan och hammaren – dessa tre föremål skall återskapa lampan. Ack, bronsets lenhet; ack, lågans ljus; ack, hammarens mörker. Ingenstans har skådats mäktigare föremål. Bronset är brutet ur själva skapelsens ankare, och dess ägare har makt över berg och dalar, över rum och tid. Hammaren är smidd av Urmörkrets svarta vagga. Den som svingar hammaren är ett med natten - namnlös och evig. Lågan är skapad av drakarnas andedräkt, en brinnande sten av eldens hjärta. Den som håller eldstenen skall hitta de skatter som de forna drakarna övergav.

Kunskap från den sista alven	
Slå 1T12 eller välj:	
1.	Ashur-Asha är det riktiga namnet på Mannen med benhanden. Han är en av Urmörkrets tolv söner, den mest lovande av dem alla.
2.	Ashur-Asha kan ha flera värdkroppar, alla dock med höger hand som skelettfingrad.
3.	Det verkar finnas en koppling mellan Ashur-Asha och kungafamiljen – möjligtvis daterande ända tillbaka till kung Oryn I. Värdkropparna måste eventuellt vara släkt med kungen på något sätt.
4.	Värdkropparna har en normal höger hand när de inte är upptagna av Ashur-Asha, och det är oklart om de då är alls medvetna om att mörkersonen använder dem.
5.	Mörkersonen söker hela tiden efter nya kroppar för att kunna ta sig till ett ställe som heter Raudrim, oklart vad och var det är. Enligt alvens syner har en ny kropp just hittats i staden, en liten pojke.
6.	En uråldrig mörkerkult dyrkar Urmörkret och Ashur-Asha, en kult med rötter i alvernas forna högkultur.

Mörkerkultens medlemmar äter mänskokött och får av det långt liv (kanske rentav evigt) och onaturliga krafter. De kallas Ätare.

7. Ätarna har ett huvudtempel någonstans ute i Kummelvidderna. En del Ätare är bevingade.
8. Ashur-Asha är intresserad av Bronslampan, och vill med den slutföra den fjärde pakten och på så sätt få sin slutliga kropp.
9. I Svartvinter någonstans finns en portal till en mörkerdimension som Ashur-Asha vill åt. Kanske för att där kunna slutföra den fjärde pakten.
10. Mörkret och ljuset är i en ständig kamp sinsemellan, men samtidigt också i symbios. Där det finns ljus finns det också mörker. Ljuset representeras i skapelsen av drakarna.
11. Draken Glimiring, urmodern, är förutspådd att födas på nytt. Hon är född av världsormens kropp, den best som gudarna lät äta upp mörkret så att skapelsen fick plats. Därav är hon också av intresse för Mörkret.
12. Kung Oryn I torde ha försökt uppge sin kropp åt Ashur-Asha och på så sätt gett Mörkret dess första plats i skapelsen.

DEN VITA KORPEN

Om du vill kan du införa kungens tama korp - Snö - i storyn som en källa till både mystik och ledtrådar. Det kan vara bra att i sådana fall introducera fågeln redan i kampanjens öppningsscen - "Mannen med benhanden". Då kan den t.ex. hitta sin herre när RP kommer till Gordigal i Kollegiet, och den sveper in genom takfönstret. När den landar på kungens axel vaknar han till och blir sig själv igen, allt enligt äventyrstexten.

Snö var otroligt viktig för kungen - en gåva av hans alltför tidigt bortgångna mor - och satt alltid på hans axel i tronsalen och under parader i staden. Efter hans död sitter den på sin pinne i kungens arbetsrum och ruggar dystert. När RP kommer in i rummet kraxar den plötsligt till med ett "Bjeeeeenhand" eller ”Rrraudrrrim” och tittar sedan bort, kanske mot spegeln. Snö kan vara nyckeln för RP att hitta spegeln och Raudrim samt augurens sigillbricka. Om du vill kan RP också se Snö i staden på någon taknock medan den följer dem med blicken.

Förklaringen till detta *kan* vara den att kungens själ uppgått i fågeln – helt eller delvis. Det står var och en fritt att tolka korpens kunskap som den vill. Den kan också helt enkelt vara en synnerligen skarp fågel. Men om man tror på kungens själafärd gick det till enligt följande: Natten då kungen tog sitt liv försökte Ashur-Asha som känt bända loss hans själ för att på så sätt kunna ta över kroppen. Kungen tog ju sitt liv innan det hann hända, men själen var redan lite lossad och dog inte med kroppen så som sig bör, utan drev herrelöst omkring tills den uppgick i den närmaste vänligt sinnade hamn den hittade - Snö.

Att kommunicera med kungen i korpen är svårt och kräver SKALDEKONST eller DJURHANTERING -2. Man får dock aldrig direkta svar av korpen, endast vaga kraxanden eller bara stum kommunikation med näbbknackningar, blickar eller flaxanden i någon riktning. Snö är dock det enda klara beviset på att kungen faktiskt begick självmord. Om RP får kontakt enligt ovan kan Snö flyga fram till spegeln och knacka på den tills den visar kungens dödsscen. Om du inte alls använder Snö i berättelsen kan spegeln fortfarande på detta sätt visa sanningen om kungens död. I alla händelser väntar korpen helst med att ge information om kungen tills RP varit i Raudrim, som ett tecken på att de går att lita på.

Snö kan också bistå med 1T6 av den siste alvens tips och all information från rådsrullorna. Antingen genom att prata eller genom att picka ut böcker ur bokhyllan. Korpen kan också ge tips om lejontänder åt villrådiga spelare.

PERSONER

Blinde Borfred

Äldre spristinkande man med glada ögon, rejäla skrattrynkor och en uppsvullen röd alkoholnäsa. Klädd i trasiga uteliggarkläder och luktar illa, men humöret är alltid på topp.

STY 3
SMI 2
INT 3
KAR 4

Utrustning: Inget förutom precis tillräckligt för ett stop till
Färdigheter: -
Talanger: -

Den siste alven

Kedjerökande och tobaksfläckig gammal tandlös dam.

STY 1
SMI 1
INT 5
KAR 3

Utrustning: -
Färdigheter: Bildning 5, Genomskåda 5, Skaldekonst 5
Talanger: -

Korpen Snö

Vit och rufsig korp med mjölkvita grumliga ögon. Näbben är benfärgad och benen blekgrå.

STY 1
SMI 3
INT 2

Utrustning: -
Färdigheter: Bildning 3, Genomskåda 3, Skaldekonst 3, Speja 4, Rörlighet 2
Talanger:

SLUTUPPGÖRELSEN

När man har tillräckligt bevis är det dags att göra sitt drag mot förrädaren. Förslagsvis sker det samtidigt som belägringen intensifieras, till en fond av brinnande katapultprojektiler över en mörkgrå stormhimmel. Alle man rusar till stadsmuren för att mota ett nytt storanfall från fienden, och de som inte kan gömmer sig bakom stängda dörrar. RP rör sig i en spökligt öde tom stad. Kanske fienden redan delvis trängt in i staden och ziriska soldater sprider kaos och panik bland gatorna. Varken riddar Haas eller någon annan kan hjälpa en – RP måste sköta det själv.

Konfrontation med drots Emon av Hoorn
Förslagsvis sker det här i drotsens arbetsrum i Vita Borgen. Drots Emon kommer inte att ge sig lättvindigt. Alla anklagelser som eventuellt har luckor och/eller sådana som inte kan påvisa skillnaden i antalet tänder, kommer han att fnysa bort, och kalla på gardet. Har man tandfrågan löst blir han blek, kallar på vakter *och* anfaller själv RP. Han flyr så fort tillfälle ges. Hoppeligen har RP på sätt eller annat garderat sig mot vakterna, annars kan de få det svårt. Att ha de övriga rådsmedlemmarna på sin sida är också ett utmärkt drag. Med dem med (i synnerhet marsken) kommer drotsen inte att anfalla, utan i stället försöka fly.

HJÄLP MED LEDTRÅDARNA

Äventyret är byggt kring sigillbrickorna och det är den enda skrivna vägen att sätta dit förrädaren. Det är dock möjligt att RP kommer att försöka gå andra vägar och söka ledtrådar från andra håll. Om vägen med sigillbrickorna visar sig svår får du försöka hjälpa dem så gott det går andra väger eller vid behov skuffa dem i rätt rikting – mot sigillbrickorna.

- Följande personer har alltså sigillbrickor med fyrtandade lejon: Auguren, Kanslern, Jarlen och Drotsen. Tretandade lejon har: Drottningen och Marsken.
  Av dessa har alltså drotsen en av marksens brickor i sin kedja och marsken saknar alltså en. Alla andra har fulltaliga brickor eller så går det att härleda var eventuella saknade brickor finns.
  Marskens sigillbrickor är så smutsiga att man måste putsa upp dem med avsikten att få dem helt rena för att märka tandaspekten – en snabb gnuggning för att säkerställa att de är sigillbrickor duger inte. Nyckeln är alltså högst troligt drottningens sigillbrickor. När man ser dem märker man tandskillnaden med ett SPEJA.

- Äventyrets ledtrådar är alltså byggda så att det dramaturgiskt sett är bäst om drottningens kedja hittas - om inte sist - så i alla fall efter att man grävt lite på andra håll. Låt alltså Månvändarnatten infalla först efter att äventyret pågått någon dag, och om spelarna ändå envist försöker nå drottningen får du, inom ramarna för vad som känns realistiskt och rättvist, sätta lämpliga käppar i hjulen för dem om du vill. Men – om spelarna är smarta och skickliga, så låt dem lyckas och hitta drottningens kedja ”i förtid”. ”Go with the flow”, det är viktigt.

- När RP upptäckt att drottningens ämbetsked har tretandade lejon, bör du se till att de begriper att det kan finnas flera likadana kedjor. När man vet att söka efter information om tänder kan man hitta stöd för det hela i skrifterna med ett slag för BILDNING.

- Använd den seende blinda, gamla kungen i Raudrim, den siste alven, Snö och Vaskern att fylla i luckor för RP och hjälpa dem på vägen. De kan veta alltmöjligt kryptiskt om lejon, tänder och förrädare. Men låt RP först arbeta själv. När RP har snokat lite runt alla rådsledamöter, men ändå famlar i mörker kan du öppna munnen på någon av dessa vid lämpligt tillfälle.
  I synnerhet korpen Snö och den gamla kungen i Raudrim kan vara bra källor för frågan om tänderna, och om spelarna är oförstående torts att de hittat drottningens kedja och sett skillnaden i antal tänder, kan dessa självmant puffa RP i rätt riktning.

- Håll hela tiden förrädarens mål klart för RP – att hen vill sätta den benfingrade mannen på tronen. Och se gärna till att de i tidigt skede får information från vilken de kan härleda att storhertig Harrod är en av Ashur-Ashas värdkroppar. Om spelarna inte fått reda på det under sina tidigare äventyr kan du låta dem höra ett rykte på stan. Kanske man hört att storhertigen har låtit göra en ny stridsfana som avbildar en handskklädd hand, och tisslar om vad det kan betyda.

- Göd de övriga ledtrådarna som pekar på förrädaren om spelarna kör fast totalt med sigillbrickorna: Torterandet och Ätandet i Vita borgens fängelsehålor kan leda än tydligare i rätt riktning; Rådets märkliga beslut (anlitandet av grinngardiskt finansierade legotrupper vilka visar sig vara grinngardiskt anställda som hjälp mot bondehären, samt upphörandet med assistans till Ulbrek) kan klarare peka mot förrädaren; och kopplingen mellan Ashur-Ashas värdkroppar – hovskrivaren och Rovriddaren – och förrädaren kan lämna spår efter sig. Även förrädarens bostad – både den privata och den i Vita borgen kan ge ledtrådar: böcker om kirurgi, dikter om kannibalism, brev till personer med speglade namn, förrädarens eget speglade smeknamn ”Eme” o.s.v.

OÄNDLIGHET

“Vem var hon?”
“Du menar förstår - ´Vem *är* hon och vem förblir hon?’ ”
”Givetvis”
De två männen betraktade i tystnad den blanka ytan. Bakom deras egna spegelbilder – grå och obegripligt skruttiga och dammiga (när hade de blivit så gamla?) – syntes någonting annat. Någonting mörkt och stort, mäktigt men samtidigt kuvat.
”Hon är den sista och den första, sägs det. En intressant omöjlighet eftersom hon är först sist och till sist är hon först.”
”En passande omöjlighet, Stosil, en oändlig upprepning utan början och utan slut”
Stosil satte sig ner på en marmorbänk och betraktade de små aporna som tjattrande lekte i trädkronorna.
”Det innebär dock att hon har en roll kvar att spela – hennes allt är inte här. För oss har hon ett slut, och det är en opassande omöjlighet för oss, och för vår verklighet”.
Tereblin slog sig ner bredvid sin vän.
”Vår verklighet behöver inte vara hennes verklighet. Vi kan leva parallelt. Så länge den behuvade hålls utanför.”
”Hmm, och blidkas med en stilla och uppenbar oändlighet. ”.
”Precis.”
En lätt bris rörde om bland oasens trädtoppar, och en liten krusning bröt dammens yta.
För ett ögonblick såg det ut som om ett öga öppnades nere i djupet, sedan var allt som förr.

APPENDIX

APPENDIX 1: ÖDESPACKEN

Ödespacken fungerar som både ett sätt för spelarna att hålla reda på sina Kraftpoäng, och ett sätt på vilket kampanjens antagonister avancerar sina planer. Därtill genererar den oväntade händelser för såväl SL som RP.
Ödespacken är en vanlig kortpacke med 52 kort. I stället för att skriva upp sina KP på rollformuläret drar spelarna ett kort varje gång de får en KP, och spelar ut ett kort från sin ”hand” när de använder ett. Kortpacken ligger med baksidan uppåt och de kort spelarna har på handen likaså. Man tittar alltså inte på korten förrän de spelas ut (d.v.s. då man använder en KP). Då läggs de med bildsidan uppåt, och den bilden som visas medför olika händelser.

Sifferkorten har ingen speciell effekt – de fungerar helt som en vanlig KP. Ässen ger spelaren en extra KP och är alltså värda 2 KP. Bildkorten fungerar även de som vanliga KP, men utöver det avancerar de antagonisternas planer, och något oväntat introduceras i berättelsen.

Så här sköter du Ödespacken
Tanken är att varje deläventyr får en nyblandad och full packe. Efter det första äventyret samlar du som SL alltså ihop alla kort och blandar packen. En packe med 52 kort räcker t.ex. för ett äventyr med 5 spelmöten, var totalt 10 KP spenderas i hela gruppen. Om du tror att ni använder mera KP än så per spelkväll, eller om ni spelar i ett långsammare tempo kan du preparera packen så här:
Först plockar du ut alla bilkorten, blandar dem och sätter dem åt sidan i en skild hög. Därefter blandar du packen med ässen och sifferkorten och sätter sedan in t.ex. hälften av bildkorten, och blandar igen. Resten av bildkorten väntar tills Ödespacken är slut. Då plockar du ut alla bildkort som redan spelats ut och sätter dem åt sidan – bildkorten uppenbarar sig endast en gång per deläventyr. Sedan sätter du in de kvarvarande och oanvända bildkorten med sifferkorten, blandar och sätter denna ”nya” packe med ryggsidan upp på spelbordet. På så sätt har du 92 kort att tillgå under ett deläventyr, och hela tiden finns osäkerhetsmomentet som bildkorten medför. Du kan också börja med att sätta in endast t.ex. 3 kort och sedan sätta in flera nästa gång du blandar packen enligt hur stor åtgång det är på korten.
Det gör heller ingenting om bildkorten tar slut innan äventyrets klimax.

SVARTA KORT:

Ashur-Asha gagnas av de svarta bildkorten: spader och klöver. När alla svarta bildkort (6 stycken) spelats ut tre gånger (alltså i tre olika deläventyr) öppnas Mörkerkällan. Mannen med benhanden får nu tillträde till Raudrim, och hans Ätare invaderar sandstenspalatset.
Därtill har varje enskilt bildkort en egen betydelse som påverkar spelet direkt när kortet spelas:

- **Kung:** För den första svarta kung som dras i äventyret får SL introducera en ny värdkropp för Ashur-Asha. Den värdkroppen får gärna vara aktivt inblandad i det pågående äventyret. Se appendix 2 för tips om vem som kan vara lämplig. När den andra svarta kungen dras får SL återuppväcka en redan dödad kropp, eller ”boosta” en existerande kropp med 5 poäng STY. Odöda kroppar använder Ashur-Asha endast som nödvärdar.

- **Dam:** Varje svart dam innebär att Ashur-Asha, eller hans hejdukar, dödar någon av RPs allierade eller vänner. Det behöver inte nödvändigtvis vara någon väldigt närstående, utan hellre någon neutral som är involverad i händelser just nu, t.ex. en guide eller en vänligt sinnad SLP. Men någon måste dö… Låt gärna effekten vara omedelbar och dramatisk.

- **Knekt:** En svart knekt innebär att Mannen med benhanden (eller hans underhuggare) gör en attack mot RP. Det kan vara Nattskärrans lönnmördare, en Ätare, eller något frammanat mörkerväsen som förföljt RP. Om en attack passar dåligt in i storyn kan det också vara ett meddelande från Ashur-Asha till RP. Bara så att spelarna känner att mörkersonen är dem på spåren. Det kan vara en korp som kraxar något illavarslande, en flåsande kurir med ett brev som kanske innehåller ett finger från någon av RPs nära och kära, eller helt enkelt bara en drömsekvens.

RÖDA KORT:

Drakarna, elden och ljuset gagnas av de röda bildkorten: hjärter och ruter. När alla röda bildkort, *samt båda röda ässen*, spelats ut tre gånger frias Glimring och får sin eld. Det sker genom att marsken eller någon annan av kultmedlemmarna som är född i Mörkrets Zenit (det finns åtminstone en sådan utöver marsken, i byn Port-i-Dal i Kummelvidderna) stjäl eldstenen från Am-Korum och slänger den i Glimrings oas. Alternativt offrar den mörkerfödda drakdyrkaren sig som levande eldbärare, låter Stormvalg fylla sig med eld och kastar sig i oasen. Glimring är då fri i Raudrim, och har sin eld.
Observera att detta inte kan ske om Mörkerkällan redan öppnats (se ovan). Då bevakas oasen av Ätare och ingen drakdyrkare kan ta sig fram.
Utöver detta har varje enskilt bildkort en egen betydelse som påverkar spelet direkt när kortet spelas:

- **Kung:** Om en röd kung dras får drakkulten upp ögonen för den av bronslampans reliker som äventyret utspelar sig kring. De påbörjar ett aktivt letande efter reliken och skickar ut en patrull för att söka rätt på den. Om den andra kungen spelas ut gör de en koordinerad ansats mot rätt mål, i ett dramaturgiskt lämpligt läge strax innan RP kommer fram, eller efter att RP själva fått tag på reliken i fråga.

- **Dam:** För varje röd dam som spelas uppenbarar sig en till drake någonstans i nordanlanden. Den slår sig troligtvis ner någonstans i det forna Valgård och kan således storligen påverka RPs kommande äventyr. Om SL känner för det så kan den också braka ner mitt i Randmark och förorsaka allmän panik. RP kan också se draken genast kortet dras – en skugga glider över himlen och efter en tid hörs rykten om drakens framfart. En av dessa drakar kan mycket väl vara Stormvalg. Någon av drakarna som uppenbarar sig får gärna göra ett litet utfall mot RP, eller slå sig ner någonstans nära eller kärt. En annan möjlighet är att en drake bränner byn som RP befinner sig, och man vaknar på natten till skrik och panik – draken drar vidare i mörkret, sedd eller osedd, och byn ligger i rykande ruiner.
  Observera dock att det totalt kan bli 8 drakar under kampanjen, så se till att endast någon av dem direkt påverkar RP – resten är rykten och fasliga historier från fjärran områden. Någon drake kan t.ex. ha hittats död (eller hittas av RP) uppsköljd på en strand, eller som ett rykande kadaver som en annan drake ätit upp. Det kan också vara fråga om sjöormar eller andra drakliknande varelser.

- **Knekt:**
  En röd knekt innebär att kulten får upp ögonen för RP och ser dem som fiender, och ett attentat mot RP görs. Om det känns omotiverat med ett organiserat anfall i kampanjens skede kan SL slänga in en lindorm eller annat ormdjur som attackerar RP. Liksom med de svarta knektarna kan de första konfrontationerna vara av mera kontakttagande och undersökande natur. En eldlärd har t.ex. sett RP i lågorna och försöker luska ut varför, söker upp dem och pratar om Elmgryning och den kommande reningen.

ALLMÄNT

Spelarna behöver inte veta vad de olika bildkorten har för betydelse, men de får gärna veta *att* de har en betydelse som gynnar antagonisterna. Du kan också gärna krydda med beskrivningar även vid de vanliga sifferkorten, t.ex. de av högre valör. T.ex. när RP spelar ut en svart tia kanske en låga eller en fackla slocknar, solen går i moln och det mörknar, eller natten blir ovanligt kall och alla får besynnerliga drömmar. Vid röda kort kan ett papper fatta eld, en lampa sprängas och sprida små fläckar av brinnande olja, eller solen glimma över en blänkande flodyta så att det sticker i ögonen.
Observera att det skall vara RP som huvudsakligen styr äventyrets gång, inte Ödespacken. Kortpacken är till för att lägga till ett element av domedagsklocka, ett oväntat element i storyn, och lite extra stämning. Om du märker att spelarna börjar akta sig för att använda KP kan du låta bli att krydda de vanliga sifferkorten och kanske rentav lägga till en bonus även för t.ex. kungar, d.v.s. att de också blir värda 2 KP, eller öka ässens bonus. På så sätt vet spelarna att det ligger både lockande och mindre bra händelser i packen.
Observera också att SL förslagsvis inte använder packen alls, utan räknar sina KP helt vanligt med papper och penna.

APPENDIX 2:
MANNEN MED BENHANDEN

Länge nog har skapelsen förpestat det existentiella alltet och intet! Denna gudarnas samvetslösa lekplats, detta förhatliga experiment – så erbarmligt ruttet och misslyckat att inte ens gudarna själva orkat bevaka dess välvara. Jag har sett skapelsen uppstå, och jag har sett de petitesser, den rena ondska och de barnsliga infall som fungerat som dess grogrund. Precis som gudarna själva, är skapelsen måhända vacker att beskåda, men på insidan är den en korrupt och blödande svulst av misär och mörka krafter. Krig, svält, avund, hat och sjukdom – detta är vad skapelsen är! Ett hierarkiskt helvete där stor äter liten, parasit äter värd, och döden till slut äter allt.

I det eviga Mörkret finns ingen död, inget lidande. Där finns inget ägande och ingen fattigdom. Ingen trångsynthet utan full upplysning och insikt för alla! En personlig och unik egen skapelseupplevelse. En evighet i frid och ro, stillhet och lugn. En fullständig balans. Detta är vad jag erbjuder er, detta är min gåva.

Mannen med benhanden är Ashur-Asha, Urmörkrets tolfte son, siad härskare över skapelsen och spridaren av det eviga namnlösa Urmörkret.

BAKGRUND OCH NORDANLANDENS HISTORIA

Ytterst få av Randmarks lärda känner till ens hälften av detta. Tolkningar och versioner finns det däremot gott om.

Urtid

I början, innan skapelsen fanns, vandrade gudarna i det eviga mörkret. De sökte efter en plats att börja sin skapelse på, och förhandlade med Urmörkret om att få använda dess insida för detta. Urmörkret gick med på det men hade vissa krav. Dels ville det ha den vackra gudinnan Éo för en natt, och dels ett eget rike i den skapta verkligheten. Den son som Éo skulle föda skulle bli kung över detta Mörkrets rike. Vad man vet gick gudarna med på detta, eller lät i alla fall Urmörkret tro det, och skapelsen fick sin början. Gudarna frammanade den väldiga världsormen ur Urmörkrets intethet och lät den äta upp mörkret kring den plats de valt. Denna avsaknad av mörker ledde till ljus – ormen sprack och ur dess inre föddes solen. Från det kunde gudarna fortsätta och sjöng fram världen. Ur världsormens kropp föddes sedan drakmodern Glimring – den förste och den siste.

Nordanlanden

Gudarna upplät nordanlanden som ett område för Mörkret och andra obändiga urviljor att härja fritt i, men hade inga tankar på att ge det åt Urmörkret i sin helhet. Dels insåg de att nordanlanden blivit en vacker och lyckad del av skapelsen och ville inte ge bort den, och dels var drakarna ett problem – Världsormen hade även den blivit utlovad ett eget rike. Drakarna såg alltså nordanlanden som sitt område, och gudarna ville undvika en konfrontation. På så vis uppkom tanken om Bronslampan som kunde hålla området i balans utan att helt och hållet tillskriva området någon alls.

Éo, numera känd som gudinnan Föderskan, lät genom magi sin graviditet fortgå i det oändliga i stället för att föda, för att på så sätt garantera att Urmörkret inte skulle ha någon kung att placera över nordanlanden, och därmed heller inget anspråk på skapelsen. (Se Appendix 3 och avsnittet om Född) Vid hennes sida stod Patarrah, Skriftaren som var nionde månad ritade upp en ny kropp åt Föderskan för att undvika förlossning. Dessa två började med tiden ses som nordanlandens viktigaste väktare och blev de nordliga folkens huvudgudar.

Urmörkrets emanationer

Urmörkret är en outgrundlig entitet, och att avgöra dess intentioner och mål är nästintill omöjligt. Det är en nyfiken betraktare, outgrundlig och stilla. Men Urmörkret har 12 emanationer eller avbilder – Ashur-Asha och hans bröder – och i dem finns viljor och ett tydligt begär. De kallas för Urmörkrets söner, men har inget egentligt släktband. Dessa 12 var ursprungligen gudarnas skuggor – delar av Urmörkret som gudarna snärjde till sig för att kunna röra sig i den intethet som fanns innan skapelsen, som båtar på ett evigt hav av mörker. När skuggorna inte behövdes som transportmedel mera började gudarna med tiden använda dem som papperskorgar för alla sina dåliga sidor. De blev gudarnas dåliga samveten, deras dolda hat och deras förträngda avund. Avundet tog över skuggorna och de började nära en trängtan efter det levande livet. En trängtan som Urmörkret saknar.

Efter en tid började sedan gudarna misstro sina skuggor. De trodde att Urmörkret brann av avundsjuka och hat över skapelsen, och ville åt den, och de såg skuggorna som spioner. Således skar de loss skuggorna, som fick eget liv och förkroppsligade alla de attribut som gudarna försökt tränga ut från sig själva, och tillskrivit Urmörkret.

Alvernas hybris

Alverna, som gudarna bjudit att slå sig ner i nordanlanden för att smida Bronslampan, byggde småningom upp ett makalöst rike. Nordanlandens tunna världsväv gjorde att de inte var bundna av skapelsens lagar som övriga varelser, och snart utmanade de gudarna. Gudarna blev nervösa över alvernas makt och fråntog dem deras eviga liv.

Detta kom som en chock för alverna – i deras ögon hade gudarna övergett dem. Ursinniga sökte de nya allierade för att utkräva hämnd. Urmörkrets avbilder blev en naturlig partner. Dessa såg sig förbisedda av gudarna och ansåg att tiden för skapelsen var ute – Urmörkret skulle få tillbaka sin allomfattande existens. Mörkerskuggorna kunde dock inte rå på skapelsen utifrån, det hade gudarna sett till. De måste komma åt skapelsen inifrån. Ett samarbete inleddes alltså, en allians som skulle sammansvetsas i fyra pakter. En pakt för varje aspekt av skapelsen – förgängligheten, förtärandet, livskraften och allomfattandet.

Den första pakten

Första pakten var ett första trevande samarbete som slutade i alvernas undergång. Men grunden för Mörkrets invasion lades då, och den plan som ännu följs. Överenskommelsen var att alverna skulle få obegränsad makt, men samtidigt småningom uppgå i mörkret. Alverna insåg att priset för pakten var dyrt, men ansåg att det fanns gott om tid att förråda mörkerskuggorna senare. När man väl störtat gudarna med Mörkrets hjälp skulle inget mera kunna stoppa dem. Den första pakten var kopplad till skapelsens första aspekt – förgängligheten, och gav Urmörkret plats i dödsriket var dess sjunde son tog sin boning. Siktet var dock hela tiden inställt på den tolfte sonen, och att få en plats åt honom inne i skapelsen, i den levande världen.

Med Bronslampans hjälp fick Mörkret allt mera inflytande i världen, och kunde ge alverna allt mera makt. I detta skede, strax innan gudarna svepte bort hela deras rike, fjättrade alverna draken Glimring. Hon skulle bli den tolfte avbildens slutliga skepnad, och genom henne skulle mörkret sprida sig över skapelsen. I Glimrings kropp skulle Ashur-Asha få kontakt med det mörker som världsormen åt upp för skapelsen, och på så sätt kunna återbörda det till sin ursprungliga plats. Med en kropp som förenar både drakarna och mörkret skulle Ashur-Asha därtill vara befriad från Bronslampans inflytande. Glimring lades i tryggt förvar i mörkervärlden Raudrim för att invänta den rätta tiden.

Den andra pakten

Men allt gick alltså i stöpet efter att gudarna fått upp ögonen för det hela, och alvernas rike och kult gick under i en enrom havsvåg. Några hängivna mörkerdyrkare överlevde dock och lyckades även rädda Bronslampan. De slöt den andra pakten med Urmörkrets tionde son, en av dess mera obetydliga emanationer. Allt så att inte gudarna skulle få upp ögonen för det hela. Pakten kopplades till skapelsens andra aspekt – förtärandet, konsumerandet och växandet. Dessa mörkertjänare blev de första Ätarna. Enstaka överlevande alver var med, men kulten var från början dominerad av människor. Ätarna började aktivt arbeta för slutförandet av alliansen, och bereda väg för Ashur-Asha. De kom inte åt draken Glimring och kunde inte nå Raudrim, vars stora triumfportaler förstörts av gudarna, och kanske hade de inte heller redskapen att gå så långt ännu. Men de hittade hur som helst snart nya vägar.

Den tredje pakten

De gav lampan åt mänskofolkens nykrönta kung, Oryn I. Han hade tillgång till Raudrim och var på väg att etablera sig som en viktig maktfaktor. Ätarna invigde honom i mörkerkulten och han slöt inom kort den tredje pakten, kopplad till skapelsens spirande livskraft. Han upplät sin kropp åt Ashur-Asha och gav på så sätt Mörkret en plats inne i den verkliga skapelsen, i den levande världen. Nu kunde händelserna ta fart, och man var endast någon dag ifrån att fullborda den fjärde och avgörande pakten.

Men igen lyckades gudarna slå till i sista sekund. Via präster från Erudas tempel organiserades en kupp mot kung Oryn, och hans bror Mikhar dödade kungen mitt under en förberedande mörkerritual, och smälte ner Bronslampan. Mörkret led en svidande förlust och Ashur-Asha fängslades i gudarnas hallar, allt arbete förlorat. Allt, förutom själva platsen som getts åt Ashur-Asha, den fanns ännu kvar i skapelsen… Den gick bara inte att fylla. Så det var bara att vänta. Tids nog skulle gudarnas vaksamhet avta, och de skulle inte längre se när platsen åter fylls.

Inför den fjärde pakten

Ju äldre skapelsen blev, desto mindre behövde gudarna ingripa i dess dagliga skötsel, och de blev slöa och allt mer ointresserade. Föderskan och Skriftaren slumrade allt längre, och Eldmästaren bevakade inte lika väl stjärnornas eldar, tills en dag något hände. Kanske uppenbarade sig Den Enda Guden Kvar, kanske de Unga gudarna, eller så uppstod ett gräl mellan de ursprungliga tolv gudarna. Hur som helst så blev det ett väldigt tumult, och åtminstone Föderskan skadades dödligt. Hon flydde ner mot skapelsen för att där kunna få en ny kropp – en lång resa genom multiversum med oklar utgång (Se återigen Appendix 3 och Född). I tumultet tog sig också Ashur-Asha ur sitt fängelse (kanske han hade skapat hela grälet?), fällde gudarnas falnande nordanstjärna och red på den ner till den skapta världen var han återtog sin plats. Han hade lärt sig att manipulera Urmörkret så att han kunde skapa egna skuggor, och gudarna som i sin arrogans aldrig lärt sig se skillnad på de olika Mörkerskuggorna, kunde inte se att endast hans skugga fanns kvar i fängelset.

Nu väntar han på att kunna genomföra den fjärde och sista pakten, den som är kopplad till skapelsens allomfattande omnipotens.

VÄRDAR

Platsen som skapades för Ashur-Asha i kung Oryn I, har levt vidare i kungens ätt. Nu när gudarna sakta börjat tyna, och tiotals generationer gått sedan kung Oryn I, kan gudarna inte mera se platsen, och om den är fylld eller inte. Ashur-Asha har därför kunnat återta sin plats i kroppen på vissa av kung Oryns ättlingar i rakt nedstigande led. Eftersom det gått flera hundra år sedan Randmarks första kung kröntes, utgör de personer som har kung Oryn I som anfader rent genetiskt en ganska omfattande grupp. Men bandet till mörkret ligger inte bara i blodet utan också i kronan. Ju längre avstånd en ättling har till tronen desto svagare är bandet till Ashur-Asha, och mörkersonen kan

inte ta plats. Endast personer som är tillräckligt nära släkt med den levande kungen går att använda. När kampanjen inleds har han 3 kroppar som han kan ta över - värdar som kan bära honom. Medan kampanjen framskrider får han nya kroppar enligt vad Ödespacken anger.

Mörkrets Zenit
Ashur-Asha är ute efter en kropp som är född i den specifika mörkerkonstellationen Mörkrets Zenit – en svårdefinierad tidpunkt då mörkret står som högst och tätast. Av någon anledning, kanske p.g.a. länken som hann bildas mellan kung Oryn I och Ashur-Asha under deras korta tid i samma kropp, och den pakt de tillsammans svor, så föds alla tronarvingar i Randmark i precis rätt mörkerkonstellation. Blir man kung över Randmark kommer alltså ens eventuella barn att alltid födas i Mörkrets Zenit. Eller kanske det är så att Mörkrets Zenit alltid infaller just då.
Endast med en värdkropp född i Mörkrets Zenit kan Ashur-Asha nå Raudrim via Spegelportalen i Svartvinter, och endast i Raudrim kan den fjärde pakten förberedas.
Tidigare har han i Rovriddarens kropp försökt få egna avkommor och hoppas på att de råkar födas i rätt tidpunkt. Det visade sig dock vara ett synnerligen ineffektivt och oprecist verktyg, och på senare tid har Ashur-Asha i stället fokuserat på att nå tronen och genom den med säkerhet få en avkomma född i rätt tidpunkt.

KROPP 1: HOVSKRIVARE REHART

Puckelryggad, skelande, halt och läspande kusin till kung Oryn III. Har svurit in sig i Tolvgudarnas tempelorden och därmed avsagt sig all koppling till tronen, men är livrädd att någon skall hitta på att upphäva hans ed. Han anser sig nämligen fullkomligt olämplig som regent, och är en tjänsteman i själ och hjärta. Arbetar i Vita borgen i Svartvinter som skrivare och bibliotekarie. Verkar lite enfaldig och långsam, men är synnerligen skärpt. Därför håller Ashur-Asha hans sinne i dunkel inför vad som pågår de tillfällen då han tas över av mörkersonen. Han vet alltså inte om att han emellanåt används som värdkropp för ett makthungrigt urväsen.

Plats: Har sitt arbetsrum på tredje våningen i kastalens ministerflygel i Vita borgen, och ett litet krypin på vindsvåningen ovanför. Rör sig sällan utanför borgen.

Hovskrivare Rehart

STY 2, SMI 2, INT 4, KAR 2

Utrustning: Litet etui med papper, fjäder och bläck
Färdigheter: Bildning 4, Genomskåda 2, Speja 1
Talanger: Som skelettfingrad, se nedan.

KROPP 2: STORHERTIG HARROD HEGENHALD AV GRINNGARD.

Kusin till kungens far, kung Leoklod. Listig handelsmagnat som gift in sig i Grinngards aristokrati och arbetat upp sig till storhertig över staden. Han är en kort och bredbringad man i 50-årsåldern, i prima kondition. På alla sätt en ypperlig kropp för Ashur-Asha (förutom att den inte är född i Mörkrets Zenit…) Harrod vet om att han är en av Mörkersonens värdar och arbetar även som normalfingrad för att gynna Ashur-Ashas planer. Han vill inget hellre än att fullständigt övertas av mörkersonen och härska över skapelsen.
Rör sig sällan utan synnerligen pråliga kläder och ett nästan lika utsmyckat livgarde. Vanligtvis har han minst två riddare och två fanjunkare med sig. Skölden, rustningen och de väldiga fanor som fanbärarna håller har alla storhertigens nya personliga emblem på sig – en vit skelettfingrad mot ett gyllene botten. Storhertigen visar dock aldrig upp sin hand och bär alltid vita kalvskinnshandskar.

Plats: Storhertigpalatset i Grinngard

Storhertig Harrod

STY 5, SMI 3, INT 5, KAR 4

Färdigheter: Närkamp 4, Rörlighet 4, Speja 4, Skytte 3, Manipulera 4, Genomskåda 5.
Utrustning: SKYDD: Helrustning och tunnhjälm = 10
VAPEN: Häst, Slagsvärd och stor sköld (+2)
Talanger: Sköldkamp 2, Omutlig 2, Orädd 2
Därtill som skelettfingrad, se nedan

KROPP 3: ROVRIDDAREN

En namnlös figur i Svartvinters undre värld och bland rövarband utanför staden. Oäkta halvkusin till kungen.
Rovriddaren är reslig med kall blick. Lever vanligtvis ett kringflackande liv över norra Randmark var han är insyltad i minst två olika gäng av landsvägsrövare. Han besöker också Svartvinter regelbundet för att stadfästa sin position som maktfigur i stadens undre värld. En position som stärkts genom Ashur-Ashas uppvaknande. I kampanjens öppningsscen besöker han staden endast kortvarigt, men i äventyr 2 – ”I lejonets käftar” håller han stadigt till där, och Ashur-Asha använder hans kropp nästan varje natt. Dagtid är han vanligtvis normalfingrad och lever ett lojt dagdrivarliv på olika värdshus var han egentligen mest sover, för att sedan om nätterna dra på sig svarta kläder, en svart långbrättad hatt och en svart mask. Då är han Mannen med benhanden – fruktad och mystisk härskare av stadens undre värld. Hans dagtida jag vet om vad hans nattliga alter ego gör, men vet inte varför, och kan vara ganska osäker på detaljer. Han tror sig vara välsignad med gudomliga eller demoniska krafter, och njuter av varje sekund. Hittills har han hållit sin nattliga identitet frånskild sin dagtida – få vet att den långe mannen som på dagarna kan ses släntra genom staden de facto är den legendomspunna Mannen med benhanden.

Platser: I Svartvinter har Rovriddaren två olika ställen var han håller till, främst som normalfingrad, men också som Ashur-Asha: Ett litet vindsrum på värdshuset ”Tre loppor” nere vid Svinmarknaden, och en bädd i ett stort öde hus intill Malmporten, var fyllon och drogmissbrukare slagit sig

ner i stora mängder. Som skelettfingrad håller han även ofta till i Källarhuset – se nedan.

Rovriddaren

STY 5, SMI 5, INT 3, KAR 3

Utrustning: Dolk i stöveln, Kortsvärd på ryggen
Färdigheter: Speja 4, Manipulera 3
Talanger: Snabbdrag 2, Dubbelfattning 1, Hal som en ål 2
Därtill som skelettfingrad, se nedan

DÄRTILL: 4 VALFRIA KROPPAR

Dessa får SL fritt välja under spel – en för varje deläventyr. Detta sker i äventyret när den första svarta kungen spelas ur Ödespacken. Då hittar Ashur-Asha den länk han behöver och övertar kroppen. Dessa personer kan fungera som en oväntad twist på storyn och kan avslöja sin dubbelidentitet vid lämpligt tillfälle. Åtminstone en av dem får gärna vara en person som RP litar på och som följer med dem på deras äventyr. En pålitlig SLP alltså. De bör vara släkt med kungen liksom de övriga värdkropparna. Det behöver dock inte betyda att de måste vara högättade, utan det kan t.ex. vara fråga om en oäkting. Spelarna får gärna få en känsla av att Mannen med benhanden kan vara var som helst, men samtidigt är överraskningen som ett avslöjande för med sig större om temat inte överanvänds. Du kan fritt välja hur du som SL vill spela dessa personer. De kan rentav hjälpa RP - Mannen med benhanden kan t.ex. anse att RP har större chans att komma över Bronslampans artefakter än hans egna hejdukar. Han arbetar gärna med många krokar i sjön, för att sedan kunna välja den där det nappar. Du kan också fritt välja hur ofta Ashur-Asha använder dessa kroppar.
Förslag på personer:

- Äventyr 1: Pråmskepparen Korngärd
- Äventyr 2: Vaskern (Född i Mörkrets Zenit!)
- Äventyr 3: Trollkarlen Vithals
- Äventyr 4: Erudaprästen Reogron

Kung Oryn III var född i Mörkrets Zenit, och en potentiell värdkropp som Ashur-Asha försökte ta över genast efter nordstjärnans fall. Men Oryns sinne var starkt och mörkersonen kunde inte komma in. Inte förrän efter tio år av enträget nötande, och med hjälp av den stress som kungen genomgick p.g.a. landets kaotiska läge och ett olyckligt äktenskap. Det hela slutar dock i kungens död – se äventyr 2 – ”I lejonets käftar”.

VÄRDKROPPARNAS ATTRIBUT

Mörkersonen kan endast vara i en kropp i taget. När han upptar en kropp är dess fingrar och halva handflata på höger hand enbart skelett, i övrigt är den fysiskt precis som vanligt. (Benhanden härstammar från den 3e pakten som från början hade vissa skavanker och krävde en del förbättringar. Pakten slöts utan alvernas översyn, och handen med vilken kungen höll Bronslampan övergick aldrig till Ashur-Asha. Kung Oryn I mördades sedan innan pakten hann slipas till perfektion och handen återställas.) Sinnet är dock Ashur-Ashas. Hur mycket kroppen minns efter att den använts varierar – se beskrivningar ovan.

TALANGER

Som skelettfingrad har alla värdkroppar en viss insyn i framtiden och kan därför egentligen aldrig överraskas. Detta fungerar i regeltermer som +2 på SPEJA, samt att värdkroppens första handling i en scen alltid lyckas – inga tärningsslag behövs. Om det är ett motsatt slag vinner han även det. Andra handlingen sker med +2. Han vinner därtill alltid initiativet.
Därtill kommer en viss hotfull pondus av att vara son till det eviga Urmörkret - räkna med +2 på MANIPIULERA samt talangen Omutlig 3

MÅL

Det långsiktiga målet för Urmörkrets tolfte son är helt enkelt att låta skapelsen slukas av det eviga namnlösa Mörkret. Detta är enda sättet som han själv kan uppgå i det Urmörker ur vilket gudarna slet honom i tidernas begynnelse, och det är hans innersta önskan. Samtidigt kan han få ett slut på allt lidande i världen. Kanske kan de varelser som nu kämpar för livhanken få leva i egna perfekta verkligheter när mörkret tar över.
Detta skall han göra genom att helt enkelt rasera väggen mellan världen och Mörkret – se kampanjavslutet. Vad det innebär för skapelsen vet egentligen ingen, men troligt är att det är lika med en total utplåning av allt levande liv. För att kunna uppnå sitt mål måste Ashur-Asha utföra den fjärde pakten och överta Glimrings kropp. För att göra det måste han komma in i Raudrim, och för att lyckas med det måste han få en värdkropp som är född i Mörkrets Zenit, eller öppna Mörkerkällan i Marnhall. Han arbetar för tillfället med två primära mål:

1. Återskapa Bronslampan. Hans ultimata mål är att frigöra sig från Bronslampan, men till dess är den nyckeln till att kunna slutföra den fjärde pakten. Med Bronslampan kan han också manipulera balansen mellan ljus och mörker till sin fördel.

2. Överta tronen i Svartvinter. Randmarks tron är kärnan i hela planen: Via den är han garanterad en avkomma född i Mörkrets Zenit och genom den kommer han åt Raudrim. Även om Mörkerkällan öppnas eller om han hittar en värdkropp född i Mörkrets Zenit kommer det inte att stoppa hans intresse för tronen. Han vill återskapa det han hade i kung Oryns I kropp. Härskar han över hela Randmark och Grinngard har han redan ett utmärkt läge inför de kommande stegen. Att sprida mörkret över skapelsen kan ta många år i anspråk, och då är det bra att ha en säker maktbas under tiden. Till det är Svartvinter och rikets tron utmärkta hjälpmedel.

KÄLLARHUSET

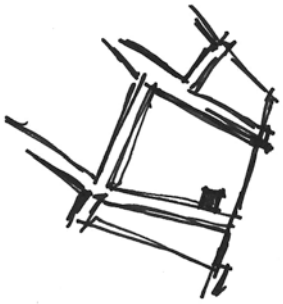
Ashur-Asha har en liten håla i Svartvinter som han endast besöker som benfingrad, vanligtvis i Rovriddarens kropp.

Överblick
Källarhålan ligger i ett öde hus nära Smältverket. Huset har förbommats av prästerna från De dödas hus för misstankar om pestsmitta, och en varningsruna är målad över förspikade dörrar och fönster. Huset har två trappor ner till källaren, båda dolda (SPEJA), låsta och armerade med fällor – rävsaxar och giftpilar.

Nattskärran och prinsen
Nere i ett av källarrummen ligger en halvdöd kvinna – kedjad, utsvulten och illa slagen. Kvinnan är Nattskärran, ledaren för lönnmördarskrået som Rovriddaren tagit över. Hon har en tydlig nattskärra tatuerad på armen. Utöver det finns kungens avlägsna kusin, prins Everat, försvunnen sedan norra hären rustades. Han är spritt språngande galen – Ashur-Asha sprängde hans sinne när han försökte överta kroppen. När övertagandet misslyckades behöll han den galna prinsen som husdjur och experimentobjekt. Fällorna i trapporna är lika mycket till för att hålla prinsen inne som inkräktare ute. I en bur ligger kedjade oidentifierbara lik översållade med surrande flugor.

Pentagramrummet
I det andra rummet finns ett pentagram på golvet med ett hål i mitten. Murbruk och tegel ligger i en hög intill. I hålet finns, om man misslyckas med GENOMSKÅDA, bara mörker – oändligt djupt, men annars är det en halvmeter djup vanlig grop. Det är en mörkernod med vars hjälp Ashur-Asha kommunicerat med bl.a. sin fjärde broder Attuhra (se Äventyr 4). Genom noden har han också befriat magnetvalen i Marnhall. Vid väggen finns ett skrivbord med diverse dokument. Om man lyckas med BILDNING kan man tyda dem och hitta följande:

- Astrologiska uträkningar för att fastställa nästa tidpunkt för Mörkrets Zenit.
- Anatomiska bilder på en mänska i olika faser – först vanlig men med vassa tänder, sedan bevingad, därefter bevingad och fyrarmad, och till sist gamhövdad och bevingad. Pergamenten är titulerade ”Aether” och ”Aetherenes morphologia”.
- Alla de skrifter om Bronslampan som Mannen med benhanden fick från Kollegiet. Ge RP som läser skrifterna t.ex. några av punkterna i avsnittet om den sista alven i Äventyr 2, s. 125.
- En text som avslöjar hur många kroppar Ashur-Asha har för tillfället, samt namnet på en om man inte redan känner till minst två.
- Ritningar över en märklig val som man förstår att finns någonstans i underjorden, och fungerar som någotslags ankare. Ett ankare som nu lossats.
- Bilder på en enorm bläckfisk med texten ”Attuhra, min bror → Ulbrek”



Ledtrådar hit
Mörkersonen är ytterst noggrann med att se till att ingen skuggar honom till källaren. Men man kan hitta ledtrådar: Rovriddaren själv anar som normalfingrad att han har ett tredje ställe och har på sina andra sovplatser (”Tre loppor” och det ockuperade droghuset) anteckningar om var det kan finnas – en slarvig skiss över kvarteret (ovan) som går att jämföra med kartan över Svartvinter (söder om Smältverket, vid Gamla kanalen), samt en lapp med texten:

PESTPRÄSTERNA VET TREDJE STÄLLET?
I KARANTÄN?

Frågar man sedan i De dödas hus kan man få en lista på 3 ställen var pest förekommit, och ett av dem är källarhuset.

ÄTARNA

Ätarna är en kult av hängivna anhängare till Urmörkret. De samarbetar med Ashur-Asha och dyrkar även honom fanatiskt, men den mörkerson de står närmast är Urmörkrets tionde son – Shûr-Atha. Jämfört med Ashur-Asha är denne tionde son en obetydlig och kraftlös demon, men den mörkerkult som efter alvernas bortgång levt på sparlåga, gömd i dunkla källare, har lyckats ge Shûr-Atha en liten plats i skapelsen. Genom att offra sina spegelbilder åt demonen har kultmedlemmarna vunnit hans gunst och fått möjlighet att utvinna ohygglig kraft. I pakten ingår också kannibalism som en viktig ingrediens. Demonen tar Ätarnas liv, men Ätarna själva får liv genom att äta mänskokött. På så sätt kan de i princip leva i oändlighet, utan att nämnvärt åldras, och de får utöver extra år även omänsklig kraft av demonen genom Ätandet. I sitt tempel har de enorma speglar i vilka demonen förnöjt spankulerar. För att hedra sin mästare i spegeln tar alla Ätare namn som går att spegla, d.v.s. de är samma baklänges som framlänges. Vissa Ätare filar sina tänder vassa för att enklare kunna syssla med sin blodiga kannibalism. Långt gångna Ätare utvecklar vingar på ryggen, fyra armar eller gamhuvud som en spegling av den form de framställt sin herre i. Ätarnas tempel ligger ute i Kummelvidderna i öde alvruiner (se äventyr 4 – ”Bronsvägen”), men de finns utspridda på olika håll i nordanlanden. Flera har samlats kring Ashur-Asha, och ett stort antal arbetar i Marnhall på att öppna mörkerkällan till en portal till Raudrim
.

Andra chansen
Ätarna är också kopplade till den första pakten och kan med en enkel ritual väckas till liv på nytt efter döden, nu som dödsbringande gastar. Till detta har de tränat upp en del adjutanter till mörkerpräster. Läs mera ingående i Äventyr 4, avsnittet om Allvetarträdet.

Profetian om den fjärde pakten

Denna enkla lilla trudelutt kan du som SL introducera lite när du vill i kampanjen, förslagsvis någon gång under det första äventyret, men kanske inte direkt i öppningen.

När nordanstjärnan dött
Och Mörkret Mörker fött
Skall lampan åter brinna
Och det levande försvinna

I Mörkret, åt Mörkret, med Mörkret

Tre pakter slutna
Tre blodsband knutna
Mellan det som lever och dör,
Och det som ingetdera gör

Han med benehand
Den fjärde paktens band
För evigt alltet ger
Och världen sänker ner

I Mörkret, åt Mörkret, med Mörkret

Terminologi: Mörkret bakom stjärnorna är ett av de äldsta urväsen som finns, äldre än skapelsen och kanske också äldre än skapargudarna. När världen skapades uteslöts det första mörkret och i skapelsen använde gudarna ett nytt mörker, en avbild av Urmörkret, ett mörker som inte var ett levande väsen utan en död avsaknad av ljus. Vanligtvis syftar mörker med stor bokstav, Mörker, på det levande mörkret, närvarande i både mörkersönerna och i det allomfattande Urmörkret, medan mörker skrivet utan stor bokstav syftar på en mera allmän term och inkluderar det som finns i skapelsen – nattens och skuggornas döda mörker.
Vanligtvis behandlas Urmörkret och de 12 mörkersönerna som samma väsen, eller som just far och söner, trots att det egentligen är två helt skilda entiteter av samma urexistens. Urmörkret kan de facto alliera sig med RP mot Ashur-Asha om det vill sig. Det har inget emot mörkersönerna heller, men kan övertalas att välja sida. Det är dock ytterst svårt att kommunicera med det.

APPENDIX 3: ÖVRIGA ANTAGONISTER

ORMENS BARN

Ormens barn är en kult av fanatiska drakdyrkare. Kulten är en av kampanjens huvudantagonister, och beroende på hur Ödespacken påverkar äventyren möjligtvis jämbördig med Urmörkret och Ashur-Asha. Kampanjens avslutande del kan utkämpas mot drakdyrkarna i stället för mot Mörkret om ödet så vill.

Elmgryning

Centralt för kulten är begreppet Elmgryning. Det avser den kommande tid då världen skall falla i drakarnas händer. Skapelsen skall bada i drakarnas renande eld och allt som inte är värdigt skall brinna till aska och utplånas. Eventuellt skall även allt värdigt också brännas upp – tolkningarna varierar. Draken Glimring är den som skall sätta igång Elmgryning. Hon är urmodern och när hon återföds skall Elmgryning komma.

Kultens uppbyggnad

Ormens barn har sitt huvudsäte i Sydlanden, var ett råd med eldsvigda tyder lågornas meddelanden. I Randmark styrs kulten från Svartvinter av två utsända från rådet – katakombschamanen Xux Ekh och drakologen Lan Bela. Kulten har dock i nordlanden även en mera världslig falang, ledd av Svartvinters amtman – arl Vohang. Vohangs falang blandar in rasism och maktaspirationer i kultens ideologi. De lärda låter honom ha sina egna tolkningar för det samlar stora mängder anhängare till sekten. De två falangerna tolkar även Elmgryning olika. Arl Vohang menar att det mest är en prövotid som kulten kan utnyttja till att få bort all oren ohyra från jordytan enligt hans rasistiska ideologier. När drakarna har bränt bort allt skräp stiger de rättmätiga arvtagarna till denna nya tid fram. Kanske de rentav dräper drakarna då och tar över, eller så skall drakarna acceptera deras renhet, och någotslags samlevnad kan utarbetas. Den mera religiöst inriktade falangen menar att drakarna skall bränna allt, och de få mänskor som kanske sparas blir drakarnas ödmjuka tjänare. Sådana utvalda kan endast vara personer som hängivet vigt sig åt elden och accepterat det faktum att de lika väl kan stryka med. Att offra sig för den stora ormen är det heligaste man kan göra.

De hårt troende vigs av Xux Ekh i lågorna och får som gåva en viss begränsad förmåga att se syner och sanningar i elden. Vissa av de eldsvigda kan också lära sig drakmagi (se äventyr 2 – ”I lejonets käftar”).

En annan viktig figur i Ormens barn är askeremiten ”Brändriddaren” i byn Port-i-Dal i Kormund var sekten har ett av sina starkare fästen (se äventyr 4 – ”Bronsvägen”)

Mål

Det ultimata målet för Ormens barn är att förbereda skapelsen för Elmgryning.

De ligger, när kampanjen startar, ett par steg efter Urmörkret i sina planer på världsdominans. Inte ens deras lärde känner till de bakomliggande strukturerna i kampanjen.

Kultens första mål är att hitta drakens Glimrings ägg, som finns i dvärgriket Marnhall. Med dess hjälp hoppas man kunna föda Glimring ur hennes fångenskap i Raudrim. Det är dock oklart om t.ex. Lan Bela har ett hum om vad Raudrim egentligen är. I alla fall vet hon inte hur man tar sig dit. Sekten är också intresserad av Bronslampan, men aktiveras att söka efter dess delar endast genom Ödespackens instruktioner. När ett äventyr inleds har kulten inte ännu fått upp ögonen för den aktuella artefakten.

Ett annat aktivt mål som kulten eftersträvar är att kartlägga alla drakobservationer i nordanlanden och hjälpa alla nykomna drakar att etablera sig. Detta inbegriper offergåvor i form av mat, samt ett aktivt motarbetande av folk i trakten som försöker göra något åt draken.

FÖDD

Född är den son som Urmörkret fick tillsammans med gudinnan Éo – en ohelig allians mellan de första skapargudarna och det namnlösa Urmörkret.

I det gudomliga tumult som uppstod för tio år sedan och resulterade i nordanstjärnans fall och Ashur-Ashas återkomst, skadade sig gudinnan Éo allvarligt, och tog sig efter en lång resa genom multiversum ner till skapelsen. Gudarna kan inte som odödliga väsen besöka skapelsen, men Éo var döende vilket möjliggjorde en nedstigning. I skapelsen var hon dock tvungen att föda sitt barn, något som hon uppskjutit i millennier.

Scenförslag: Födelse
I något skede av kampanjen, helst innan det fjärde äventyret, stöter RP på en ung gravid kvinna. Hon är illa skadad och blöder, och ber om hjälp att förlösa barnet. Det är egentligen det enda vettiga man får ut av henne, i övrigt yrar på i feberaktigt tillstånd. Hon är rädd för födseln, vilket ju är naturligt, men RP kan uppfatta ordval som kanske tyder på att hon snarare är rädd för det hon kommer att föda.
Allt går väl och en lite pojke ser dagens ljus. Kanske lämnas barn och nybliven moder (fortfarande yrande) i vård på ett lämpligt värdshus och RP fortsätter sin färd. I något skede nås man dock av rykten om att både barn och moder försvunnit spårlöst från värdshuset, med några dagars mellanrum.
Född växer upp till sin fulla världsliga form på ett par veckor och uppsöker troligtvis RP i början av deras fjärde äventyr. Se tempohöjningar i Appendix 7.

Mål
Född är bitter på både sin far och sin mor, och planerar att utföra den fjärde pakten och regera enväldigt över nordanlanden som han utlovats – utan vare sig gudar eller Urmörker, ett fullkomligt jämviktsläge mellan ljus och mörker, ondska och godhet. En grådaskig monoton tillvaro var endast han skall åtlydas. Främst vill han ha fullkomlig acceptans och total underkastelse, och är i grund och botten rejält vansinnig. Urmörkret har antingen för länge sedan glömt avtalet som slöts med gudarna, eller så är hela avtalet en konstruktion av gudarnas tankesätt, och inte förenligt med Urmörkrets totala avsaknad av intentioner och begär. Det stöder alltså inte sin son överhuvudtaget, men motarbetar inte honom heller.

Född
En ståtlig yngling med svallande blont hår och klara, intensiva ögon. Han har dock endast mänskoform nattetid – dagtid antar han sin mörkerskepnad. Då slinker han gärna in mellan springorna i ett brädgolv och ligger där och ruvar, bultande av livskraftigt mörker. Som synlig mörkervarelse är han en obehaglig bubblande och pulserande massa av ruttnade likdelar, oseende blinda ögon, fladdermusben och bläckfisktentakler. Förståeligt nog försöker han undvika att röra sig dagtid i den skapta världen.
Född är en produkt av gudomliga urväsen och är följaktligen fullständigt osårbar med konventionella medel. Han tar ingen skada av vapen, manipulering eller magi, kan inte drunkna eller slå sig i t.ex. ett fall. Endast gudomliga eller demoniska och utomvärldsliga krafter kan skada Född. Ashur-Asha kan alltså skada honom, likaså drakeld, styknabaggar och deras avkomma, eller t.ex. något skapat av resterna från en fallen stjärna.

STY	**10**
SMI	**5**
INT	**4**
KAR	**6**

Utrustning: Eleganta men praktiska och bekväma kläder
Färdigheter: Närkamp 3, Speja 3, Genomskåda 3
Egenskaper: Odödlig

ALVKUNGARNA

De alvkungar som under Valgårds glansdagar genomförde den första pakten med mörkersönerna och gav Mörkret en plats i dödsriket, lever ännu kvar i odöd skepnad – nu som kungar över Zir. Alvkungarna är åtta till antalet, alla söner till kung Aurogon, som ligger begravd i runtemplet i Am-Korum. Han kallas officiellt för den siste alvkungen, eftersom hans söner avvecklade det levande Valgård efter hans död. De tog odöd form genom den första pakten, fick evigt liv, och inledde det som skulle bli det nya odödliga Valgård. Gudarna lät dock skölja bort Valgård för att stoppa alvernas hybris innan man kom längre än så, men kungarna flydde söderut och slog sig ner i Zir. Deras forna rike totalförstördes, liksom alla deras undersåtar, släkt och vänner. Men kungarna räddades de av Dödsgudinnan själv. Hon ville inte låta dem komma undan så lätt som att dö – de hade släppt in Urmörkret i hennes rike, och skulle stå till svars för vad de gjort. Hon krävde skadestånd.
Kungarna lyckades etablera en dödskult i Zir och har regerat där i flera hundra år, sakta tynandes. Dödsgudinnans tidsfrist är dock nu slut och de måste sköta sin återbetalning.

Mål
Alvkungarnas mål är att skänka det forna Valgård i sin helhet till dödsriket. Det anser Dödsgudinnan vara en rimlig betalning. Nu när gudarnas grepp om nordanlanden tynat, kan alverna återuppväcka sin forna makt i området, och faktiskt kanske klara av en dylik bedrift. De fokuserar sina åtgärder främst på Kummelvidderna – det område av Valgård som kung Aurogon tilldelade sina söner. (Am-Korum med omnejd – det som nu är Sanklandet – skulle tillfalla hans fru, drottning Zeodril, och Kragma skulle ges åt hans riddjur, gripen Tyr)
Alvkungarna har nu städslat Galghorden (se äventyr 4 – ”Bronsvägen”) för att utföra de förberedande åtgärderna inför överförandet. Galghorden skall dels sprida dödsrunan och symbolen för den första pakten (en dödsskalle med tre hål i pannan) över ett så stort område som möjligt, och dels hålla allt levande inflytande över området till ett minimum. I sin tjänst har Kalla Jarl skelettvarelsen Tusengrav – utsänd av dödsgudarna. De har siat att Kalla Jarl skall dö i Kummelvidderna, och då skall Tusengrav bli kung över landet. I hans regi skall de döda ta över och Kummelvidderna blir en del av dödsriket.
Det finns ingen regelmekanik för hur väl alvkungarna lyckas med sitt mål, i stället kan du som SL fritt använda detta hot hur du vill.

Förhållande till andra antagonister
Alvkungarnas planer stör inte direkt Ashur-Asha – Mörkret skulle ju via dödsrikets expansion få större inflytande. Han ser dock ingen nytta med att gagna dödsriket och dess gudar – i stället ser han dem som en vek konkurrent. Om alvkungarnas planer framskrider kommer han att vilja röja dem ur vägen. Alvkungarna å sin sida är mycket rädda för Ashur-Asha, för hans planer förstör totalt deras mål. Om Urmörkret väller in slukar det skapelsen och kanske dödsriket stryker med i samma veva? I alla fall tvingas det dra

sig tillbaka, och i inget fall får de gamla alvkungarna smaka gravens söta vila.
Drakarnas planer gagnar de facto alvkungarna till en början. Det finns dock inget slutligt scenario var Elmgryning och dödsrikets expansion fungerar ihop. Drakarna ser hela det forna Valgård som födelsepunkt för Elmgryning och vill definitivt inte att Kummelvidderna slukas av hungriga dödsgudar.
Alvkungarna är inte direkt ute efter Bronslampan, men kan definitivt intressera sig för den också. Med den kan de förhandla med Ashur-Asha och säkerställa att den fjärde pakten inte slukar skapelsen innan dödsrikets väktare fått sin betalning.

FLERA INTRESSERADE?

Om du vill kan du introducera ytterligare någon konkurrerande grupp som är ute efter Bronslampan. Konstruktören föreslår att detta är ett gäng med rötter i någon gruppering eller person som RP mött och interagerat med. Möjligheter:

- Från äventyr 1 – ”Ormdrottningens tempel” – kan t.ex. dvärgarna i Kalder Gråbrands gravplundrargäng ha börjat intressera sig för värdefulla artefakter efter strapatserna i templet. De kan ha hört om Bronslampan via RP eller via Ätaren, och kan ha kommit över mera information i Am-Korums ruiner. Dem kan man träffa på t.ex. i Svartvinter eller i Marnhall, vart de sprängt sig in. De kan också dyka upp nästan var som helst i Kummelvidderna.

- I äventyr 2 – ”I lejonets käftar” – kan vilken som helst av rådsledamöterna (men kanske troligast drottningen) snappa upp material och sägner om Bronslampan, och i maktiver organisera egna expeditioner. De kan t.ex. tala med den sista alven som beredvilligt ger ut information, och till och med Gordigal och Kollegiet kan pumpas på kunskap. Rådsledamoten kan rent allvarligt korrumperas av löftet om lampans kraft och planera egna världsherravälden. Rådsledamoten och/eller dennes expedition kan påträffas var som helst. De är troligen resursstarka och kan t.ex. komma upp till Kragma med eget luftskepp eller rigga rejäla pråmkonvojer till Sanklandet, och rusta karavaner över Kummelvidderna.

- Från äventyr 3 – ”Den svarta hammaren” – kan t.ex. någon ur Feonors cirkusgäng, förslagsvis gycklaren Nästan, aktivera sig. Både Feonor och Ätaren Mordudrom kan i sådana fall fungera som källor för den nyfikne halvlängdsmannen. Han drivs av guldiver, men har i alla fall i början ganska små resurser och vill troligen alliera sig med någon – exempelvis klanledaren Burnaburiash. Med honom i teamet har Nästan både resurser och ett osläckbart pengabegär.
  En annan tänkbar är tektorn Mahab Moogol i Marnhall. Han kan ha information om både det ena och det andra, och av Ätarna i Mörkerkällan kan han snappa upp det mesta man behöver för en fullskalig lampjakt. Han drivs av maktbegär snarare än guld.

- Äventyr 4 – ”Bronsvägen” har redan alla beskrivna antagonister aktivt på plats, så om man spelar det i början av kampanjen är alvkungarna och Kalla Jarl den naturligaste falangen att expandera in i de övriga äventyren. Om Galghorden misslyckats i Kummelvidderna kan Bronslampan vara alvkungarnas sista chans och Kalla Jarl är hårt pressad att lyckas säkra den åt dem. Även Alkemisten kan återkomma, nu med siktet inställt på Bronslampan. Hon vill givetvis ha de vises sten, och inser att Raudrim kan vara platsen var hon kan skapa den. Med Bronslampan kan hon köpa sig en passage dit av Ashur-Asha, och få möjlighet att fritt experimentera med spegelvärldens formbara mörker.

APPENDIX 4:
RANDMARK

Det lilla vindpinade riket Randmark uppe i nordanlanden är startpunkten för kampanjen. Det ligger på en kustremsa mellan det forna Valgårds enorma ödevidder, och det stormbenägna Fyra vindars hav. Tanken är att du som SL kan utforma Randmark lite hur du vill. Kampanjen sätter visserligen vissa premisser och ramar, men i övrigt är fältet fritt för egna idéer.

Kort historik

Riket grundades för ca femhundra år sedan då kung Oryn I enade släkterna kring Svartvinter, Tistelnacken och Järnfållarna till ett enhetligt rike, och besegrade en rad nuriska klaner söderut. (Detta är i historieböckerna omskrivet till att han besegrade mörkrets makter) Kung Oryn I hyllas allmänt i landet som riksfader och mytisk hjälte. Han påstås härstamma direkt från Valgårds mest renommerade furstar och drakdräpare. Detta är troligtvis rent strunt, men från dessa myter härstammar kungafanan med den dräpta ormen, samt det kungliga ättenamnet Aradan – gammal valgårdisk alviska för ”krossare av ljuset”...

Det dröjde dock nästan 300 år till innan drottning Asgråd - ”riksmodern” – lade Bryte Bädds välbefästa borgmarker och tempelstaden Ulbrek permanent under kronan i Svartvinter. Hon grundade även staden Myrna, och det moderna Randmark såg dagens ljus. En union slöts därtill med stadsstaten Grinngard, och för en kort tid var alla nordlandens mänskliga bosättningar ett enhetligt rike. De grinngardiska hertighusen gjorde dock strax revolt, mördade kung Hengolt, och ett blodigt inbördeskrig bröt ut. Efter flera decenniers krigande utgick till slut Grinngard permanent ur unionen och förblev en egen stat med en djuprotad fientlighet till Randmark, och över Baxarslättens sankland pågår en ständig gränstvist. Övriga delar av riket är dock lojala till tronen i Svartvinter och de ättlingar till kung Oryn I Aradan som sitter där.

Omgivning

I nordost gränsar Randmark alltså till det forna Valgårds numera öde och ruinbeströdda vildmarker. Valgård omfattar Kragma, Ormmården, Sanklandet och Kummelvidderna. Gränsen mellan bygd och obygd går i norr vid Rimgrindens bergmassiv, bakom vilket Kragmas isiga högplatå tar vid. I nordost breder den döende Ormmården ut sig – en urskog så tät att både syre och tid lär saknas på de mest vildvuxna partierna där hopvuxna trädbjässar sugit livet ur sin omgivning. Bortom Ormmården tar Kummelviddernas vilda slättlandskap över, och i öster ligger det översvämmade Sanklandet, ett tröstlöst myrlandskap av mygg och dränkta ruiner. Svintaggarnas mörka bergslänga tar vid bortom Sanklandet i söder, genomborrat av trollhål och svarta avgrunder. I väster, bortom staden Myrna ligger en djup regnskog av gran, mossdränkta lärkträd och snöceder, och i det stormiga världshav som tar vid bortom det ligger Utöarnas piratgrynnor, och bortom det, ingenting.

Söder om De fyra vindarnas hav ligger ett myller av stadsstater, Tusenöarna, kejsardömet Derafra, Esgorra och det Koiniska imperiet. I sydost ligger den blomstrande nekrokratin Zir. Alla dessa länder buntas i Randmark ihop under begreppet Sydlanden.

Styre

Randmark är ett feodalt samhälle med en stark krona. Under kungen finns ett lojalt nätverk av s.k. blodsätter – antingen furstar, arlar eller tornhållare beroende på makt, anor och släktskap med kungaätten Aradan. Varje ätt styr över en Borgmark med rätt till skatteindrivning men skyldighet att upprätthålla försvar och ordning. Utöver Borgmarkerna finns Kronomarker direkt under kungens styre, samt en del Utmarker som saknar egentligt styre, men som på olika sätt anses höra till riket.

Den nuvarande kungen, Oryn III, lider av rätt sviktande popularitet, är sjuklig och inåtvänd. Detta har, tillsammans med missväxt och hårda skatter, lett till utbrett missnöje, främst bland Bryte Bädds bondebefolkning.

Befolkning

Randmarks befolkning är främst mänsklig, och folket själva kallar sig för nordlänningar. Nordlänningar finns av alla tänkbara utseenden, men tenderar ha en liknande kultur med samma panteon av gudar och samma språk.

I norr finns kragmiska klanfolk med svart hår och bronsfärgad hy, och främst i sydost finns rester av det vithåriga nuriska urfolk som bebodde hela det nutida Randmark innan kung Oryn I. Dvärgar är också rätt vanliga i Randmark – främst jorddvärgar som härstammar från utstötta individer ur dvärgarnas underjordiska riken, och som med tiden bildat en rätt ansenlig ytbunden population. Men det finns också handelsemissarier från djupen – från Marnhall i Kragma i norr eller från Brurgrottorna i Svintaggarnas bergmassiv i söder. Alver är ytterst sällsynta, och ses egentligen enbart flyktigt på genomresa. Halvlingar finns i söder kring Baxarslättens dammar och bördiga slamåkrar. Djurfolk finns i rikliga mängder såväl i städer som i utbygden. De hör oftast till samhällets lägsta klasser. Det finns tre huvudsakliga och enhetliga familjer inom djurfolken; vargfolket från Ormmårdens utkanter och Kragmas vildland, det raggiga svinfolket (även kallat krolvarer) med klövar och vårtsvinshuvuden från Baxarslättens sanka vidder, samt det fläckiga och sammetspälsade snöleopardfolket, ”unkoroth” med huggtänder och gula rovdjursögon från den ödsliga västra regntajgan. Därtill finns vildar vars påbrå är omöjligt att gissa sig till – folk med ofta endast enstaka djurattribut, kanske uggleögon, svans eller klor, och i övrigt helt mänskliga. En del anser att vildfolket egentligen är en sjuka som drabbar lössläpp-

ta och omoraliska mänskor, eller folk som vandrar för långt in i omarken och förlorar sin mänskliga själ.

Krigsmakt

Randmark har ingen direkt fast armé utan ett antal olika truppförband för upprätthållande av fredstida ordning, och när det drar ihop sig till krig samlas en här enkom för det ändamålet. Hären samlas av borgmarkernas hirder, samt en allmän värvning bland gemene man.

De stadigvarande truppförbanden i landet är:

1. Kungsgardet som ansvarar för kungens säkerhet. Stationerat i Vita borgen i Svartvinter.
2. Kyrasseriet som är ett beridet regemente, främst bestående av riddare, men också ofrälse beridna krigare. Det sköter mindre oroshärdar, gränsbevakning etc. Har sitt huvudsäte i Bro, men befinner sig oftast ute i landet på patrullering. Nu i Kragma med Norra hären.
3. Flottan. Uppdelad i luftflottan och havsflottan, båda under befäl av drottning Karkassra. Båda är också sorgligen negligerade på grund av satsningar på kyrasseriet och rustandet av den Norra hären. I Myrna ligger några krigskoggar och en stridskarack finns i Ulbrek. I Svartvinter finns stormryttarna, det truppförband som ansvarar för rikets luftskepp.
4. Gränshirder. Då och då skickar kronan ut en riddare för att mobilisera en gränshird för patrullering av någon orolig utmark. Ofta blir dessa gränshirder mer eller mindre permanenta eftersom rikets utmarker tenderar att vara synnerligen oroliga. Ormmårdens syndvästra utkant patrulleras av den s.k. Ormhirden, och Rimvindapasset har en stadigvarande gränshird av bistra veteraner, för att nämna några exempel.
5. Templens riddarordnar och egna vaktstyrkor. Står helt under de olika templens befäl, och kan vara allt från ytterst väldrillade och glänsande rustade riddare till slashasar med en påk och en helig symbol i fickan. Bergstemplet i Svartvinter har t.ex. en välorganiserad styrka av tempelbödlar, utbildade i både lagkunskap och avrättning. Högst i rang står tre stycken äldre riddarbödlar.
6. Städernas och byarnas vaktstyrkor. Frikopplade från kronan och lyder under stadens eller byns folksamling eller amtman. Oftast ganska dåligt utbildat och utrustat manskap.

Norra Hären: För två år sedan beslöt kungen att rusta en här för att ta itu med Tjälgångarherren och hans allt större orkerhorder uppe i Kragma i norr. Hären består av kyrasseriet samt värvade män från borgmarkerna i Järnfållarna och Tistelnacken. Även arlar och tornhållare från Bryte Bädd deltog med sina hirder, men därifrån gjordes aldrig en större värvning bland bondebefolkningen, vilket är en delorsak till oroligheterna där, då det området i stället beskattades högre för att finansiera hela projektet.

Hären sitter nu fast uppe i Kragma. Rimvindapasset är igensnöat och dessutom intaget av orkerna, så även på sommaren skulle en marsch genom passet troligtvis sluta i katastrof. Hären har lidit två svidande förluster ute på Molnmakarkammens glaciär mot orkernas pikenerare.

RELIGION

I Randmark dyrkas de s.k. Tolvgudarna – skapelsens tolv frammanare och ljusets fäder. Till detta panteon hör de tre åldriga: Éo - Föderskan, den lejonhövdade Patarrah - Skriftaren samt den namnlösa Sångerskan. De övriga nio kan du som SL fritt fabulera fram. De är av snäppet lägre rang än de tre åldriga, men kan t.ex. lokalt vara mycket inflytelserika. Utöver det finns en uppsjö vildgudar och andeväsen som t.ex. skogsfrun Kyrisha, vattenherren Valno, ett antal djurandar, samt vinterguden Tvarr. Blodsätterna tillber därtill sina anfäder, och dessa andar ger ätterna styrka och hjälper dem att stärka sin maktposition.

Det finns ingen huvudgud, men de tre åldriga är de mest tillbedda och det stora bergstemplet i Svartvinter, Randmarks största, är tillägnat dem. Skriftaren är arbetets, och det mänskliga skapandets gud; Föderskan står för fruktbarhet, familj, sådd och hjälpsamhet. Sångerskan vakar över liv och död, och är och domens, lagens och rättvisans gudinna. Hon har inga egentliga tempel tillägnade sig, men gravkummel och tillhörande klocktorn, bödlar och galgmän hör till hennes område. Bergstemplets bödlar är hennes tjänare. Sångerskan vakar också över de dödas hus – inrättningar vart rikt folk för sina avlidna för likvaka, kremering och kanske avporträttering för statyer hem till anfäderskällaren eller familjekumlet. Mindre förmögna får nöja sig med fattiggraven, i Svartvinter beläget utanför staden, bakom Östermyra.

I dödsriket finns därtill egna dödsgudar, men de snarare fruktas och undviks, och man tror att Sångaren konstant kämpar för att hålla dem stången.

Tolvgudatemplet hyllar alla tolv gudar likvärdigt och utbildar skriftlärda, pergamentshållare, sägnetecknare, helare, siare och assessorer. Även laglärda utbildas i Tolvgudatempel, men det är Sångerskans tjänare som utmäter straffen och övervakar lagens rättvisa.

DEN SLUTLIGA ERANS ORDEN

Den Slutliga Erans orden hyllar den Enda Guden Kvar, och har på kort tid etablerat sig som en viktig maktfaktor i det centrala Randmark. Orden har sitt huvudsäte i Ulbrek (efter att staden intas, vilket anpassas enligt kampanjens framskridande, se äventyr 4 – ”Bronsvägen”)

Enligt prästerskapet har de gamla gudarna dött bort – alla utom en. Han är den första guden och den sista guden – den Enda Guden Kvar. De gamla gudarnas makt falnade sakteligen, och stjärnan som föll över nordanlanden för ca tio år sedan var det slutliga beviset.

Den Slutliga Eran är en mycket sträng trosinriktning och förbjuder bl.a. dans, sång och alkohol. Detta p.g.a. att vi lever i en sorgetid. I hundra år skall den Enda Guden Kvar sörja sina döda bröder och systrar, och under den tiden är det synnerligen respektlöst att glädja sig. Även magi är förbjuden eftersom de gudar som övervakat magin nu är borta och den Enda Guden Kvar är upptagen med att sörja och späka sig. Prästerskapet bär blodröda kåpor, färgade av de döda gudarnas blod.

I Zir är den Slutliga Eran mycket kraftig och därifrån kommer dess stora rikedom. Det är endast en tidsfråga innan den har lagt hela det väldiga östra riket under sina fötter.

Koppling till bondeupproret
Att orden vunnit sådan popularitet och kraft beror på att den hakat på det samhälleliga missnöje som redan pyrt i Bryte Bädd en tid – höga skatter, grinngardisk propaganda, missväxt och en vek och frånvarande kung har allt haft en bidragande faktor till det. Den Slutliga Eran lovar en framtid utan kungar (endast Guden styr), inga skatter (orden har ansenliga rikedomar) och bidrar med en känsla av ordning och säkerhet som man saknat i dessa ovissa tider.
Orden leds av fader Emlik Rättrådig och hans garde av blodsriddare och överstepräster. De skyr inga medel för att föra fram ordens budskap – folk bränns på bål och avrättas utan rättegång för förseelser mot ordens stadgar och bud. Magiker och underhållare är först på listan, suputer och spelare nästa.

Teologiska tolkningar
Eventuellt är den Slutliga Erans orden en motreaktion på gudarnas smutsiga förflutna med levande skuggor, löften och avtal hit och dit med Urmörker och drakar. Ett slags rensande av gudarnas skara så att alla oönskade pakter och ofödda mörkersöner och andra trick och besynnerligheter de samlat på sig under åren, kan sopas bort en gång för alla och skapelsen kan överleva. Kanske orden menar att Mörkret infiltrerat och besmittat gudarnas sinnen. Den Enda Guden Kvar har rensat bort alla förmörkade gudar och har på så sätt räddat världen. Fältet lämnas öppet för SLs egna teologiska tolkningar. Konstruktören föreslår dock som en möjlighet att världen befinner sig i en brytningspunkt även vad gäller gudar, och en samling nya gudar håller på att etablera sig, de s.k. Unga gudarna. Den Enda Guden Kvar har rensat bordet med de (flesta?) gamla gudarna, och de Unga tar sakta över.

ERUDATEMPLET I ULBREK

Detta lilla tempel är obetydligt både till utseende och inflytande, men spelar en avgörande roll i både kampanjen och dess bakgrund. Erudaprästerna dyrkar gudarnas och skapelsens oändlighet snarare än gudarna i sig. Detta gör dem till en irriterande nagel i ögat på den Slutliga Erans orden som ju anser att gudarna dött – en omöjlighet enligt erudatron.
Erudatemplets präster initierade i tiderna mordet på kung Oryn I. De instruerade kungens bror Mikhar, och när kungen var död och Bronslampan säkrad smälte de ner lampan i kraniet på en offrad oxe, och lade den i sitt tempel i förvar.
Denna historia är dock inte känd av många i templet, kanske endast någon äldre överstepräst. I stället lyder sägnen om kung Oryns död som så att han dödades av fienden, sedermera omformat till mörkertrupper, troll och orker. Denna omskrivning av historien har givetvis understötts av templets prästerskap, och sanningen har aktivt skyfflats under mattan.

MAGI

Magi i Randmark är sällsynt och få förunnat. Vissa av templen utbildar druider och präster med magiskt kunnande, exempelvis Tolvgudatemplets sannsynare och Kyrishas helande jungfrur. Templen genomför dock ingen regelrätt utbildning utan allt är upp till vilka egenskaper en novis uppvisar och om det råkar finnas en kunnig äldre druid till hands. I övrigt är Kollegiet i Svartvinter Randmarks enda egentliga magiakademi, också den liten och obskyr. Där kan man studera de flesta magiskolor utom dödsmagi. Enstaka eremitbesvärjare lär också ut magi i ensliga torn, flera av dem i Ulbrek, men de är både sällsynta och vanligtvis tokiga eller farliga. Bl.a. sägs det att en blodsmagiker i en övergiven trollhåla i Järnfållarna håller ett antal lärlingar, men att Hoornfursten i norr försöker rensa ut henne.

Det är en rejäl statussymbol för en arl eller furste att ha en hov- eller slottsmagiker i sin sold, men ofta är de rena obildade skojare.

Att praktisera magi öppet är vanligtvis förbjudet (t.ex. i Svartviner) och tillåtet endast i gudarum. Vanligt folk ser lite misstänksamt på magi, och man anser allmänt att t.ex. Valgårds fall berodde på besvärjande – via magin fick mörkret tillträde till alvernas rike.

BRYTE BÄDD

Under kampanjens gång kommer RP troligen att ett flertal gånger passera genom det centrala Randmark – Bryte Bädd. Här presenteras lite händelser som kan inträffa under sådana resor om SL så vill.

Allmänt
Bryte Bädd är ett ganska utbyggt område, och byar, små borgar och åkrar passerar tätt. Det är ett bördigt landskap med stora välmående byar. Politiskt är det dock ytterst turbulent. Hären i norr slukar enorma resurser, och skatterna är skyhöga. Kung Oryns III styre har heller inte lyckats hålla ett särskilt starkt grepp om landet och många markherrar tar lagen i egna händer och passar på att öka sitt inflytande. Men framförallt reser sig bondebefolkningen mot sina herrar, och ett rejält uppror ligger och pyser under ytan. På floden Blekan möter man mängder av pråmar överfulla med flyktingar och deras ägodelar. Längs vägarna drar undernärda bönder fram med vagnar lastade med allt de äger och har.

Utöver allt detta drar Slutliga Erans orden fram och kräver lydnad inför den Enda Guden Kvar. Stridigheter templen, bönderna och de olika adelshusen emellan är alltså vardag, och inte sällan ser man någon av de borgar man passerar stå i brand, och hela byar kan ses ligga rykande och utbrända.

Slumphändelser, Bryte Bädd

Slå 1T6 eller välj:

1. **Slutliga Erans präster**. En delegation av 5 krigarpräster i blodröda kåpor avkräver allt silver som överstiger 5 per person, all sprit och andra tecken på lössläppthet. Magiker och präster från andra tempel vill de slänga på bålet.
2. **Uppretade bönder.** Ett gäng beväpnade bönder försöker få RP att stanna och betala skatt. De vågar inte ge sig på RP, men det är tydligt att de tänker slå till t.ex. under nästa natt i skydd av mörkret.
3. **Unge arlen av Arved**. Se nedan
4. **Tornriddaren av Ulvgjord**. Se nedan under ”Unga arlen av Arved”.
5. **Bränd by.** RP passerar de rykande ruinerna av en stor och tidigare välmående by. Från en ännu brinnande kvarn hörs skrik på hjälp. Utanför kvarnen står ca 10 personer och grälar. De kan vara bönder, präster eller hirdmän från någon av de ovannämnda borgherrarna. De är oense om de instängda i kvarnen förtjänar att brännas levande eller inte.
6. **Värdshuset ”Gåsen och Ägget”.** Tidigare en obligatorisk anhalt för alla pråmhandlare och karavanfösare i området, centralt beläget vid Blekans flodförgrening. Här flödade ölet, kontrakt och avtal slöts, och rykten från landets alla hörn spreds. Numera är det tre våningar höga huset nästan öde med ett antal rädda gäster och ännu räddare värdshusvärdar. Här finns en flodhandlare som vill sälja sin pråm och försöka gömma sina pengar. Han vågar inte fortsätta resan på floden av rädsla för att bli rånad. Pråmen är lastad med yllebalar. Egentligen är han en rövare som stulit pråmen av dess rättmätige ägare, en halvlängdskvinna från Dyrnfold.
   Här finns också en ung arlessa som vill fly med RP, precis vart som helst. Hemborgen är bränd och alla hennes nära är mördade eller försvunna.
   Värdshusvärdarna ber om beskydd mot kringströvande laglösa och beväpnade bondetrupper, varav åtminstone två grupperingar hänger i värdshussalen. Röda präster övervakar att ingen sprit säljs och att ingen beter sig uppsluppet.

Unga arlen av Arved

En av de mindre trevliga bekantskaperna i Bryte Bädd är arl Jorgel av Arved. Blott 15 år gammal terroriserar han landskapet med remarkabel samvetslöshet. Hans äldre bror, den rättmätige arlen, är i hären i norr, och gamla arlen, hans far, dog strax efter att brodern tågat iväg. Plötsligt axlad med ansvar över hela borgmarken och med bönder i uppror i två av hans utbyar gav han utlopp för sitt inre sadistiska jag, slog sig samman med en bunt laglösa och brände den revolterande byn, inkluderande alla invånare – män, kvinnor och barn. Den andra byns invånare matade han åt sina hundar. Efter det följde attcker på grannborgarna, nya bränder och våldsdåd. Nu har dock pengarna tagit slut och på andra sidan av Blekan bjuder tornriddaren av Ulvgjord upp till hårt motstånd. Han har redan vågat göra reder långt över floden. På många håll i arlskapet är åkrarna upptrampade till lervälling av strid och truppers marscher. På de döda soldaternas vapenrockar ser man Ulvgjords grinande varg och Arveds stegrande bock.

Man kan stöta på arl Jorgel när hans mannar dyker upp och kräver resetull (egentligen ett regelrätt rån). Arlen är dock också ute efter dugliga krigare till sin här. Magiker vill han också väldigt gärna ha – hans fars gamla slottsmagiker börjar bli svag och dålig. Jorgel har honom i en bur var den gamle besvärjaren med glödjärn tvingas utföra blodsmagi åt arlen.

Tornriddar Ulvgjord

Karst Ulvgjord kan man stöta på vid Blekans flodstrand. Han har 8 pråmar bemannade med hirdkrigare och planerar en attack på arl Arveds män. Dessa håller på att inta Skvalers Värn – en borg byggd mitt i floden (se bild nedan). Änkearlessorna av Skvalers Värn håller stånd i borgen, men Arveds mannar har redan intagit yttre borggården och arlessornas försvar knakar i fogarna. Ur klocktornet bolmar redan rök, och skriken av bönder som tagit skydd innanför murarna hörs långt över vattnet. Tornriddaren anfaller med sina 30 mannar i pråmarna, och hans kusin, ”Den sena riddaren” anfaller med en handfull ryttare österifrån. Arveds män är också ca 30 till antalet, medan arlessornas sviktande försvar uppgår till en handfull bågskyttar och tre äldre riddare.

PERSONER I BRYTE BÄDD

Slutliga Erans röda präster

Prästerna är starkt troende – både på den Enda Guden Kvar, men också på den folkrörelse som tron satt igång. De är övertygade om att en revolution är av nöden, både teologiskt men också samhälleligt. Prästerna har kontroll över krigarmunkarna, men också ofta över bondetrupper i området. En vanlig missionärsgrupp består av 1-2 präster och 3-4 krigarmunkar, varav en blodsriddare.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Blodröd kåpa, offerdolk och en bönebok.
Färdigheter: Läkekonst 4, Bildning 3, Manipulera 3
Talanger: -

Krigarmunk från Slutliga Erans orden

Erfarnare krigare som vigts i blod och upptagits som krigarpräster. Ofta är den teologiska övertygelsen ganska tunn, men en ledande position i sekten och rätt att döda i gudens namn känns bra. Krigarmunkarna har blodröda mantlar, men ofta ganska enkel utrustning där under. De bästa munkarna vigs till blodsriddare och målar sitt ansikte varje dag med färskt offerblod.

STY 4 **(blodsriddare 5)**
SMI 3
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 3

Utrustning: SKYDD: Ringbrynja (skydd 5), barhuvad
VAPEN: Stridsgissel, Dolk och Stor sköld
Talanger: Blodsriddare: Omutlig 2

Bondemilis

Bondekrigarna är synnerligen enkelt rustade, många med endast påkar och högafflar. En stor del av de kringflackande bönderna är också utmattade och utsvultna. Många när ett uppriktigt hat mot kronan och ”herrarna i Svartvinter”, medan andra har ytterst liten insikt i varför man revolterar, och har endast ryckts med av farten.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Närkamp 1, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 1
Utrustning: SKYDD: Läder (skydd 2)
VAPEN, ANTINGEN: Högaffel (Skada 1, bonus +1), ELLER: Dolk och Långbåge. ELLER: Långspjut
Talanger: -

Arl Jorgel av Arved

En ung man med synnerligen obehaglig och sadistisk uppsyn som också avslöjar i princip hela hans personlighet. Har en handfull riddare som alla lyder honom av skräck, men främst är hans trupper hirdkrigare och enkla rövare.

STY 3
SMI 4
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Uthållighet 2, Närkamp 3, Rörlighet 3, Speja 3, Manipulera 2
Utrustning: SKYDD: Ringbrynja
VAPEN: Bredsvärd och dolk
Talanger: -

Slottsmagikern i buren

En utmärglad och halvdöd magiker med ohyggliga brännsår över hela kroppen.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Manipulera 2, Genomskåda 3
Utrustning: -
Talanger: Runmagi 2, Blodsmagi 2

Hirdkrigare

Dessa beväpnade kvinnor och män är grundstommen i de randmarkiska arlarnas och borghållarnas trupper. De vaktar borgmurar och torn, och driver in skatt och brotullar. Vanligtvis leds de av en riddare i trupper om 5-10 krigare.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 2, Speja 2, Skytte 2
Utrustning: SKYDD: Nitläder
VAPEN, ANTINGEN: Högaffel (Skada 1, bonus +1), ELLER: Dolk och Långbåge. ELLER: Långspjut
Talanger: -

Tornriddar Karst av Ulvgjord

En väderbiten man med gråsprängt hår och skägg. Marknadsför sitt krig mot Arved som en kamp för småfolken mot herrarnas översitteri. Men i själva verket tar han tillfället i akt att utöka sin egen makt. Borgen Skvalers Värn har han redan länge haft i kikaren och efter att arlessorna upprepade gånger motat hans frierier vädrar han nu morgonluft.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 4

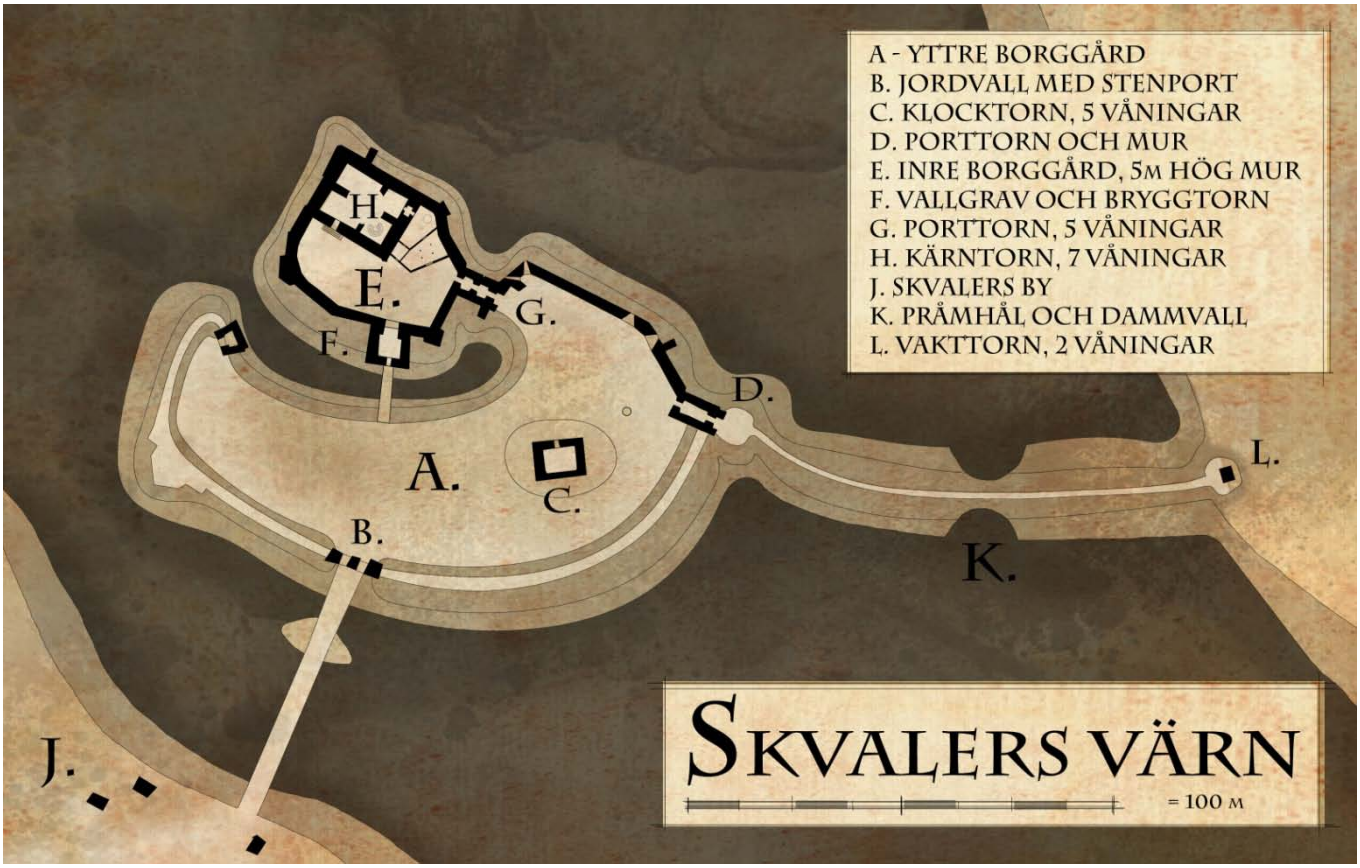
Färdigheter: Närkamp 4, Rörlighet 3, Speja 3, Skytte 3
Utrustning: SKYDD: Ringbrynja
VAPEN: Tvåhandssvärd, Långbåge
Talanger: Järngrepp 3

Riddare

Enkla husriddare på grova och stelbenta hästar. Utrustningen är sällan högklassig, så även utbildningen.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 2
Utrustning: SKYDD: Nitläder och tunnhjälm
VAPEN: Stridsyxa och liten sköld, dolk och spjut.
ÖVRIGT: Stridshäst
Talanger: -


A - YTTRE BORGGÅRD
B. JORDVALL MED STENPORT
C. KLOCKTORN, 5 VÅNINGAR
D. PORTTORN OCH MUR
E. INRE BORGGÅRD, 5M HÖG MUR
F. VALLGRAV OCH BRYGGTORN
G. PORTTORN, 5 VÅNINGAR
H. KÄRNTORN, 7 VÅNINGAR
J. SKVALERS BY
K. PRÅMHÅL OCH DAMMVALL
L. VAKTTORN, 2 VÅNINGAR
H.
E.
G.
F.
D.
A.
C.
B.
L.
K.
J.
SKVALERS VÄRN
= 100 M

APPENDIX 5: REGLER

Mörkrets Zenit är skrivet till reglerna för Svärdets Sång av Fria Ligan. Du kan spela kampanjen exakt med regelbokens regler, men författaren föreslår vissa mindre ändringar. Nordanlanden är en annan värld än det Glömda Landet i Svärdets Sång – här finns andra gudar och landet har en annan historia och annat upplägg. Detta har ingen direkt regelteknisk effekt men syns i små detaljer som att t.ex. dvärgarna inte praktiserar Stensång utan presenteras som ett relativt magifritt släkte, hamnskifte fungerar oftare som en fysisk egenskap snarare än en besvärjelse osv.
Nedan presenteras några övriga lite större förslag till regeländringar för kampanjen.

UTFÄRDER

Reglerna för utfärder skiljer sig en del i Mörkrets Zenit från de i Svärdet Sång. Främst p.g.a. tre orsaker:

- Kartan över nordanlanden är inte en hexagonkarta
- Kampanjen innehåller aningen längre vandringar än i Svärdets Sång
- Vissa av vandringarna har mera karaktär av transportsträckor än rent upptäckande som i Svärdets Sång.

Detta sköts med följande ändringar:

1. Dagsmarscher. Grundenheten i resande är inte rutor utan dagsmarscher. Under en vanlig dagsmarsch rör man sig 10 km i öppen terräng per kvartsdygn, och 5 km per kvartsdygn i svår terräng. Med en båt över vatten eller med häst på öppen terräng räknar du med 15 km per kvartsdygn. Mät sedan upp på kartan ungefär hur många dagsmarscher den planerade rutten är och utgå från det. Det är inte så noga – en grov uppskattning räcker.
2. 1 slag för Leda Vägen per kvartsdygn ni vandrar.
3. Ni spelar ut endast varannan dag. Hälften av resedagarna klipps alltså helt enkelt bort. Dessa räknas regeltekniskt inte alls – man får alltså inte tillgodose sig vila eller sömn under en bortklippt dag, även om man har skador som man eventuellt då kunnat läka. Bäst kanske det är att se det som att endast ”bra” dagar räknas bort, och dagar med skador och möten följer på varandra. Det spelar dock ingen roll hur man tänker sig det hela, huvudsaken är att det inte blir mekaniskt rullande av resorna. Du kan sköta det ”geografiskt” så att t.ex. första delen av resan är lugn och händelselös – RP hittar en relativt trygg väg – och sedan spelar ni ut den andra halvan.
   En konsekvens av denna varannan-dagregel är dock den att för varje vecka ute i vildmarken sänks allas resurstärningar för mat och vatten med ett – inga slag tillåts. För de dagar som spelas ut slår man för mat helt vanligt, men före den sista ”speldagen” måste alla sänka sina resurstärningar med ett. Resor under en vecka påverkar inte resurstärningarna på detta sätt.
4. Resor inne i Randmark mellan olika bosättningar spelas inte alls ut med reglerna för utfärder. Du kan klippa dem helt och hållet, eller t.ex. kräva något enstaka slag för Slå Läger och introducera lite slumpmöten, men huvudsakligen är tanken den att endast resor ute i det forna Valgård spelas med utfärdsreglerna. Du kan fritt klippa bort även resor i Valgård, t.ex. returresan om man spelat ut resan *till* en äventyrsplats.

I äventyrstexten finns slumptabeller för missöden för de olika äventyrsområdena – Sanklandet, Ormmården, Kummelvidderna och Kragma.

SPELBARA RASER

1. **Orker och svartalfer**. Om ni vill spela med orker och svartalfer som RP krävs egentligen inga ändringar, bara ett litet tillägg i hur Randmark ser ut som samhälle. I texten finns nu inga omnämnanden av dessa folkslag *innanför* samhället, men inget hindrar er från att introducera dem. De är då lämpligtvis dåligt ansedda och hör till samhällets lägsta skikt tillsammans med vildarna.
2. **Alver**. Alver och halvalver är ytterst sällsynta i Randmark, och i hela nordanlanden lär det inte finnas några som helst samhällen, men det går bra att ha sådana som RP. En alv är dock något oerhört exotiskt och främmande, och de är troligtvis seglarfolk från de vida världshaven. Eller så finns det alvsamhällen i söderns övärldar eller på den väldiga kontinenten i öster?
   Inte ens alverna själva känner till sanningen om Valgårds alver och deras en gång mäktiga rike, men det kan säkert fungera som en lockande krok för nyfikna och äventyrslagda alver. Konstruktören tänker sig att de alver som finns kvar är odödliga eller ytterst långlivade, helt enligt reglerna, och att nordanlandens förbannelse endast drabbade Valgårds rike och alverna där.
3. **Djurfolk**. I nordanlanden finns ett otal djurfolk, inte bara vargfolk. Här finns bl.a. svinfolk och snöleopardfolk, men också vildar som har endast enstaka djurattribut.

Svinfolk

Svinfolket från Baxarslättens gyttjiga vidder kallas även för galthuvuden, krolvarer eller grisskallar. De är ofta bönder eller hantverkare, krigare eller handlare. De är resliga och ofta aningen fetlagda, har vårtsvinshuvuden med rejäla betar och kindknölar, raggig ryggborst och antingen klövar eller mänskliga fötter.

Bästa GE: STY

Släktestalang: Stryktålig (övertar orkens talang)

Snöleopardfolk

Smidiga och snabba enstöringar från regntaigan i väster bortom Myrna. De kallar sig själva unkoroth medan människor har ett flertal olika benämningar; skogsbest, halvkatt, fläckpälsing osv. Deras egna byar lär vara primitiva och en del rapporterar om blodiga människooffer till hedniska leopardgudar, men mycket lite är känt om folket. De som lever i Randmark är oftast spårare, jägare eller krigare i någon arls hird.

Bästa GE: SMI

Släktestalang: Ljudslös (Fungerar på samma sätt som svartalfens talang i spelreglerna)

Vildar

Den tunna världsväven över det forna Valgård gör att en del människor med tiden förvrängts och förvildats, och fått drag av olika djur, utan att direkt kunna klassificeras som ett visst folkslag. Dessa folk kallas vildar och utgör bottenskiktet av samhällets klasser i Randmark. En vilde kan se ut lite hur som helst: vissa har gula rovdjursögon men ser annars helt ur som människor, en del har bara vilda huggtänder, kanske klor, någon har svans och koöron, horn etc.

Bästa GE: Valfri

Släktestalang: Adaptiv, dvs. Samma som människan.

APPENDIX 6: ROLLPERSONER

Nedan presenteras en uppsättning äventyrarbakgrunder med kopplingar till kampanjen. Dessa kan användas av spelarna som inspiration eller rakt av som sådana.
Rollpersonerna har alla en allmän bakgrund och en valfri personlig koppling till Mannen med benhanden. Om ni använder dessa kopplingar kan ni skippa det första mötet med Ashur-Asha på Röda Möllan i kampanjens öppningsscen. I stället kan RP ha kallats till Pråmhandlarens dotter genom ett brev av den benfingrade mannen.

KORP

Vargfolk, jägare
Du tjänstgjorde som ung i ett antal olika rövarband i norra Randmark tills du efter en blodig räd fick ett pris satt på ditt huvud. Du tog dig till Zir, var du tog tjänst i Galghordens armé. Du avancerade fort upp till kapten i horden, en av Kalla Jarls närmaste förtrodda. Du stred med hyrsvärden mot de röda prästerna och blev tillfångatagen. När du återvände, förhörd och torterad, tappade Kalla Jarl förtroendet för dig, och du insåg att han tänkte mörda dig. Du flydde i natten, och på vägen bytte du ditt guldmynt(alla kaptener i Galghorden har ett) mot Kalla Jarls eget. Du vet att hans guldmynt är ett mäktigt föremål och kanske kan det även ge dig viss styrka. Och du vet att Kalla Jarl aldrig kommer att sluta leta efter det. Du flydde tillbaka till Randmark, men precis som förut har du ingen plats och inget hem.

Koppling till Mannen med benhanden:
Ditt första rövarband leddes av en mystisk man med benhand. Du såg aldrig hans ansikte, men du kände hans blick som alltid dröjde kvar vid dig lite för länge.

Kalla Jarl kommer att göra sitt yttersta för att få tag på den tjuvaktiga Korp och att få tillbaka sitt guldmynt. De röda prästerna som Korp flydde från känner kanske också igen henne.

MIDNATT

Mänska, tjuv
Du föddes på Kanbiks gator i Derafra med ett mystiskt tecken på din arm. Tecknet gav dig mörka krafter som du utnyttjade till fullo medan du arbetade dig upp till toppskiktet i Kanbiks undre värld. Du spottade eld och klöste gift, och tog dig som en orm ur de mest omöjliga knipor. Men det tärde också på dig och slukade dig mer och mer. Du blev allt vildare, och ett spår av död och blod följde din framfart. Till slut hade du skapat så mycket fiender och så till den grad uppgått i ditt bultande tecken på armen att du närmast var ett fräsande vilddjur. Du räddades av en okänd kvinna som gömde dig undan dina förföljare, skar loss tecknet från din arm och satte dig på ett skepp till Randmark. Nu är minnena från Kanbik suddiga och avlägsna, men drömmar om de hänsynslösa våldsdåd du gjort plågar dig ännu om nätterna.

Koppling till Mannen med benhanden:
I synnerhet drömmer du om natten då du antog erbjudandet från mannen med benhanden och mördade alla dina kumpaner i templet var ni hade ert gömställe. Du minns inte hans ansikte, och detaljerna är synnerligen oklara, men du minns hur han såg in i din själ och visste precis hur han skulle få dig att göra som han vill.

Tecknet som Midnatt hade på armen var givetvis symbolen för Elmgryning, och hon är en av de få personer som fötts med tecknet, och inte bara tatuerat det. När Midnatt ser tecknet kommer minnena från Kanbik sannolikt tillbaka. Personen som räddade henne kan också dyka upp i kampanjen, t.ex. är det Otau från äventyr 4 – ”Bronsvägen”. Och mannen med benhanden är givetvis en av Ashur-Ashas kroppar, kanske någon som sedermera dött? Mördade Midnatt själv sin arbetsgivare efter blodsdådet i templet?

RAGADUR

Dvärg, krigare
Du är en åldrande brottarmästare från gladiatorarenorna i Gomdar. Ursprungligen kommer du från Marnhall, men du utvisades nesligen från dina urfäders hem. På äldre dagar har du drabbats av gråsjuka, och dina knogar och överarmar är redan fläckig granit, och längs ryggen löper ådror av gnejs och basalt. Stenen är inte lätt att se utan det ser närmast ut som grov hud, men den tynger dig och drar dig obemärkt hemåt, mot fäderneberget och djupet.
Redan som ung nere i Marnhalls kyliga djupstensbrott var du en skicklig envigskämpe. I ungdomlig dumhet och övermod ville du visa din orädsla och övertalade din vän Bozik att föra ner dig och flickan Gelda till en mörkerkälla i bergets nedersta grottor, ett förbjudet ställe. Bozik var av förnäm ätt och son till en tektor, och kunde lura sig tillträde. Du minns inte mera var grottan låg, men väl där växte ett monstrum upp ur den mörka källan och attackerade er. Den dräpte Gelda på fläcken och kastade dig till marken utan tillstymmelse till ansträngning. Du låg fastnagld och väntade på dödshugget, men varelsen stannade upp och betraktade dig – vände in och ut på dig med sin trevande blick, och lät dig gå. Under tiden hade Bozik fytt och ni tog

er darrande av skräck tillbaka. Ni blev båda utvisade ur riket. Det var ett hårt straff, men prins Rvorda, som du förnedrat på brottningsarenan i Nerdjupschaktet, hade också haft ett gott öga till Gelda, och straffet slogs fats. Din vän klarade inte av skammen och tynade bort i ytlanden inte långt därefter. I åratal har du levt med skulden, och nu, efter en hyllad karriär som brottare på Gomdars gladiatorarenor har du återvänt till Randmark och ditt samvete – lockad av mörkervarelsen från källan som åter dykt upp i dina drömmar, och dragen av gråsjukans bergasug.

Koppling till Mannen med benhanden:
Mörkervarelsen i Mörkerkällan sade att ni skall återses när Mannen med benhanden kommer. "När berget kommer efter dig, och när Mannen med benhanden är här – då skall vi återses".

Ragadur har givetvis många obekväma återseenden i Marnhall, men också i ytlanden kan han kännas igen – av jorddvärgar och envigskämpar, och kanske rentav av den gamle vännen Bozik, som inte alls dött.

VORIN

Mänska, ryttare
Du tillhör en anrik och gammal ätt, och i er borgs mörka källarkrypta står bistra anfäder utmejslade i fläckig granit. Dessa anfäder har du nu med dig på dina färder i form av hästen Bax, på vars rygg dessa åldriga skepnader i nattens mörker eller bland dimsjok och mist kan skymta.
Din far skuldsatte sig med sprit och kortspel så till den grad att din hemborg nu är i konkurs och era gäldenärers tidsfrist börjar löpa ut. Snart finns hela din ätt inte mera, och sköldarna på de nötta murkrönen kommer att bytas ut. Ni är ännu en ansedd ätt, men endast era goda relationer till rikets högsta krets håller er bräckliga status kvar .
Du klarade inte av att stanna kvar på borgen utan gav dig iväg för att hitta din egen lycka, och kanske, kanske genom ett mirakel rädda borgen. I ett infall tog du Bax med dig, även om du vet att anfäderna hör hemma i borgen och kunde hjälpa din mor som blev kvar med din yngre syster.
Din ena bror tog värvning i Norra hären, och din äldre syster i bergstemplet i Svartvinter.

Koppling till Mannen med benhanden:
I desperation har din ätt även lånat pengar av staden Grinngard. Du minns deras delegation från när de besökte borgen, och hur din mor med fasa berättade om mannen med benhand, som tvingat henne till lånevillkoren.

Vorin kan ha bekanta i Kungsgardet och inom Randmarks styrande skikt, bland borgar och i hären. Troligt är att ätten rentav har band till den kungliga familjen.
Modern såg alltså storhertig Hegenhald, men minns inte vem det var. Troligt är också att han inte då ännu var storhertig utan hade en lägre ställning som tjänsteman.

THELGAND

Magiker, alv
Du är över 500 gammal, men ändå känns världen som ny för dig. I hela ditt liv, i sekel efter sekel, har ert skepp varit allt du känt till, och havet allt du sett. Nu har skeppet förlist och med häpnad har du börjat lära dig om livet på land, och om mänskornas märkliga riken och seder. Sakta har du sökt dig norrut, dragen av de sägner som din mor berättat åt dig innan hon dog, nu flera hundra år sedan. Hon sjöng sånger om det fagra Valgård, och om alvernas sorgliga exodus. Men alltför lite fick du höra, och om mycket sade hon aldrig någonting. T.ex. pratade hon aldrig om din far. Att han var en av Valgårds ståthållare och furstar är något du gissat dig till, men du har inga detaljer. Hemligheterna kring din far och Valgårds mörka öde lockar dig ständigt längre norrut. Nu har du bott i Kollegiet i Svartvinter ett halvår och studerat under Gordigal den Gamle. Men du inser att svaren inte finns här, bland luntor och böcker, utan ute i ödemarken, i det forna Valgårds ruiner.

Koppling till Mannen med benhanden:
Bland Kollegiets pergament har du stött på ett gammalt brev var en "Man med benhand" omnämns. Det skulle inte ha väckt ditt intresse alls om det inte vore för det faktum att brevet är skrivet av din mor för 500 år sedan. Det är ett brev till din far, en illavarslande varning om sianden och sanndrömmar som din mor haft – kanske deras sista kontakt med varandra.

Thelgands far kan vara t.ex. en av alvkungarna i Zir, och ruinerna ute i ödemarken kan ge minnesbilder från en tidig barndom.

GRONN

Druid, halvling
Du är en tjänare av det namnlösa Urmörkret – en Betraktare. Er orden är liten och föga omtalad, men likväl har ert underjordiska modertempel i Ulbrek stått i hundratals år. Mörkrets kulter är illa ansedda, och det ofta av goda skäl: Världen är full av falska profeter och folk som utnyttjar mörkret till att dölja sina illdåd. Ingenstans är ni välkomna, och överallt är ni missförstådda. Ni kopplas till troll och ondska, men vad folk inte förstår är att Urmörkret inte väljer sida. Det omsluter skapelsen i sin trygga famn, skyddar den och betraktar stilla i tystnad. Sådant är också ditt värv – att iaktta och lära dig, beundra och skydda.
Nu har dock den namnlösa stillheten rubbats. Någonting är i görning långt bortom skapelsens horisont. Din tempelmästare – er ordens överhuvud – har lämnat er, övergått till en ohelig mänskoätande mörkerkult, och upplöst hela orden. En brännande oro gnager i dig – har mörkret övergett Betraktarna så som tempelmästaren sade, har du haft fel i din tro – är Mörkret ändå synonymt med ondska, eller är kanske Urmörkret i nöd?

Nu drar du land och rike runt, sökande efter svar. Dina färder har fört dig till Svartviner, men staden är inte nådig för en icke-mänsklig mörkerdyrkare utan hem och utan sina trossyskon. Du längar till modertemplets sköna mulldoftande mörka tunnlar, av vilka du själv grävt fram och förbättrat många, men du vet att ingen återvändo mera är möjlig.

Koppling till Mannen med benhanden:
Ordensmästaren talade om Mannen med benhanden, och många av dina trossyskon lyssnade och lät sig övertalas. Men du kunde inte förmå dig. Någonting sade dig att det inte var Mörkrets rätta vilja.

Gronn har förstås bekanta bland Ätarnas kult, men behöver inte vara insatt i alltför mycket av kampanjens bakomliggande teman för det – du kan som SL ge precis så mycket information som du vill. Tempelmästaren kan vara vem som helst av Ätarna i äventyret – t.ex. Adagngada. I staden Ulbrek har Gronn säkert också bekanta och kontakter.

Dödlighet och kontinuitet
Scenariot har en röd tråd och utspelar sig över ett flertal längre äventyr. Om flera rollpersoner dör mitt i kan det eventuellt skapa en känsla av att den röda tråden kapas, och det kan kanske kännas svårt att klämma in nya rollpersoner på ett naturligt sätt. Konstruktören föreslår ett par knep för det här:

- **SLP**. Ha från början med en eller två SLP som är invigda i alla äventyrets hemligheter, precis som RP. Du kan använda dem på flera sätt. Dels kan de fungera som nya rollpersoner om någon skulle dö, och dels kan de föra den röda tråden vidare om spelarna gör nya rollpersoner. Du kan också låta en SLP ta emot en avgörande attack från ett monster när resten av gruppen ligger risigt till. Andra personer, som tillfälligt finns på plats i striden – besättning på ett skepp, vägvisare, vakter etc. – kan också användas som kanonmat på detta sätt.
- **Icke dödliga strider**. Fundera på förhand på hur eventuella uppkommande strider kan sluta. Vad finns det för möjligheter för RP att överleva om striden går illa? Vad finns det för flyktmöjligheter? Ibland kan fienden vilja ta RP till fånga, och rentav t.ex. läka en bruten RP för att senare kunna utnyttja den som informationskälla. Ibland kanske fienden också tagit stryk och hellre avbryter ett överläge med att beordra RP att ge sig, än att slåss vidare. Kanske fienden bara vill ha RPs pengar och föremål? Monster och djur kan också mycket väl tänkas dra sig tillbaka om de skadas, även om de skulle vinna fajten om den fortsatt till slut. Monster kan också nöja sig med *ett* byte, d.v.s. om en person faller så är monstret nöjt – en malorm kanske drar iväg med sitt dränkta byte, en vargflock samlas kring ett fallet offer och försöker skydda det i stället för att angripa andra RP. Du kan också anpassa de i texten angivna fiendernas antal och deras STY/färdighetsväden/attacker enligt hur just din grupp är upplagd. Du är fri att utveckla äventyren precis hur du vill.
- **Lätt att brytas, svårt att dö**. Reglerna i Svärdets Sång är oförlåtande, men en person bryts snarare och dör inte lätt. Utnyttja det och låt brutna RP hittas och räddas.
- **Låt dem dö**. Ta ingen stress om en eller ett par RP dör, det är rentav sannolikt att så sker, och kan också vara riktigt dramatiskt och stämningsfullt. Det som kan göra en fortsättning på kampanjen svårare är om hela gruppen dör. Deus ex machina är ingen bra utväg, men *en* gång kanske du kan komma undan med en sådan räddning i sista sekund?

APPENDIX 7: LEDTRÅDAR & TIPS FÖR KAMPANJEN

LEDTRÅDAR FÖR ARTEFAKTERNA

Här presenteras tips för hur du kan placera ut ledtrådar till de olika artefakterna i kampanjen. Kampanjtexten är skriven så att den första grundläggande informationen fås i Öppningsscenen, och därefter ges det första äventyrsuppdraget av Gordigal. Därefter får RP själva under spelets gång luska fram var de två andra av Bronslampans artefakter finns.

LÅGAN

Tips om den brinnande alvstenen går att få på de flesta ställen var gravplundrare och lycksökare hänger. Den är en legendomspunnen artefakt, synonym med rikedom och ära.

Tips 1 – Am-Korum

Rykten om Am-Korum florerar över hela nordanlanden. Det är alvernas glömda lärosäte och kung Aurogons gravvalv – varje skattsökares dröm, och överträffat endast av legenderna om Kormunds hjärta. Att det ligger i Sanklandet vet de flesta, men var där vet ingen.

De riktigt väderbitna och ärrade gravplundrarna kan i förtroende viska att kung Aurogon begravdes med en brinnande alvsten, den som tände Bronslampan, som i sin tur gav Valgård all dess makt och rikedom. Eldstenen innehåller gamla runor som leder vägen till gömda skatter, kanske drakarnas glömda hålor.

Tips 2 – Ormtungas expedition

Var man än talar om Am-Korum kommer Ormtungas expedition upp, dess obehagliga öde och det monstrum som det väckte. Att de visste vägen till Am-Korum anses vara ganska klart, kanske de rentav kom ända fram innan de mötte sitt öde. För att få mera information om expeditionen bör man uppsöka Kollegiet i Svartvinter. Därifrån avgick expeditionen, och därifrån hade de fått all sin information, antas det. Man kan också få höra rykten om den excentriske furst Or och hans inblandning, samt om den överlevande lärlingen.

Om RP uppsöker Gordigal enligt dessa rykten kan du använda honom precis som i texten. Om RP inte uppsöker Gordigal kan du ge tipsen som leder till Ormtungas brev åt dem på något annat sätt, t.ex. helt enkelt via rykten på staden. Det är också möjligt att flytta på Gordigal – han behöver inte befinna sig i Svartvinter. Han kan vara med hären i Bohr-Ba eller återfinnas på egen expedition ute i Kummelvidderna. Både furst Or och den överlevande lärlingen kan också finnas på andra ställen än i Svartvinter.

När RP sedan kommer till Sista Bryggan rullar händelserna på av sig självt enligt äventyrstexten.

ÄVENTYR 2

”I lejonets käftar” rullar igång så fort RP kommer till Svartvinter med riddar Helmfasts brev och sigillbrickan. De hittas i kampanjtexten i Äventyr 1, s. 65, men du kan placera dem nästan var som helst – du bör endast eventuellt modifiera riddarens brev något så att det passar platsen och situationen. Helmfast kan t.ex. ha mött sitt öde i Basaltborgen i Kragma, ute på Kummelvidderna, i stridigheterna i Bryte Bädd eller i Marnhall.

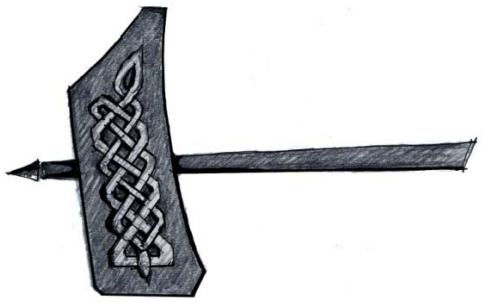
DEN SVARTA HAMMAREN

För att komma igång med sökandet efter Hammaren behöver RP egentligen bara få veta att den finns hos Tjälgångarherren. För detta kan du använda följande ledtrådar:

Tips 1 – Jättarnas gåva

Det är allmänt känt att hammaren smiddes av nordlandens urjättar som en gåva åt alverna. Att de ångrade sin gåva och ville ha tillbaka hammaren är dock mindre känt.

Det här kan RP t.ex. få läsa i en bok som de kan hitta precis var som helst. Boken heter helt enkelt ”Den svarta hammaren” och där kan man läsa om hur de sista urjättarna trånade efter hammaren medan de sakta tynade bort. Kräv slag för BILDNING för att läsa boken, och krydda med dunkla antydelser.

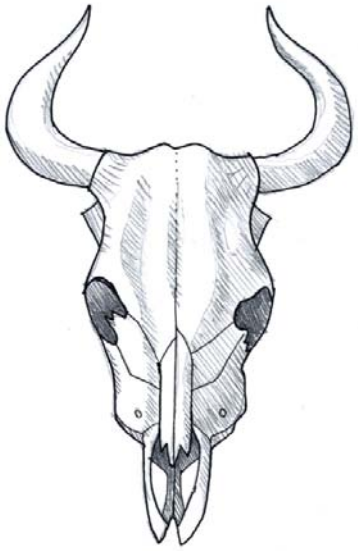


Tips 2 – Skalpen och Knivsvåle
I en trollhåla, bland vildar eller orker, i någon banditgömma, eller egentligen precis var som helst, kan RP hitta en illaluktande skalp. På den framgår det att personen vars huvudsvål inbränts med skriften är kommenderad på ett uppdrag och inte bör återvända till uppdragsgivaren utan ”Den svarta hammaren”. På förslagsvis nästa ställe man besöker hittar man en vilde med huvudet brutalt ärrat av en skalpering. Hans gulfläckiga hy eller päls matchar den äckliga skalpen. Vilden heter Knivsvåle och försöker eventuellt fly från en strid eller återfinns i en fängelsehåla. Han kan darrande berätta att han arbetat för en vit rese vid namn Illvinter som sökt Den svarta hammaren. Knivsvåle gav själv upp sökandet och försökte fly genom att skalpera sig och på det viset bli av med uppdraget. Den skalperade vilden kan t.ex. återfinnas i slavjägarorkernas håla i Sanklandet i Äventyr 1, på ett sjaskigt värdshus i Svartvinter i Äventyr 2, eller vara en av Galghordens hyrsvärd t.ex. vid Dimryggens jordborg i Kummelvidderna i Äventyr 4. Han vet inte mera än att rykten säger att Illvinters andra utsända, och kanske också Illvinter själv, uppsökte en destination nära intill. Denna destination kan vara t.ex. Vagelkrums utgrävningar i Brinke Vad i Äventyr 4, eller kanske Ödleprofeten i Havsmön i Äventyr 1. Eller så är den utsända slängd i fängelse i Svartvinter i Äventyr 2. På denna följande destination skall det i alla fall framgå att den frosttagna resen Illvinter hittat hammaren och är på väg norrut till sin arbetsgivare – Tjälgångarherren.

OXHUVUDET

Inför äventyr 4 behöver RP veta att Oxhuvudet finns i Erudatemplet i Ulbrek. Ledtrådar för detta kan spridas ut exempelvis så här:

Tips 1 – Brödramordet
Första ledtråden är informationen om att kung Oryn I inte själv krossade Bronslampan och att den inte försvann ur historieskrifterna utan att den noggrant lades i förvar, och att förvaringsplatsen finns dokumenterad. Enligt denna information tog kungens bror – Mikhar – oxhuvudet med sig i graven. Varför och vad som exakt menas med det kan lämnas vagt – tog han vetskapen om var oxhuvudet finns med sig i graven eller faktiskt fysiskt själva huvudet? Kung Mikhars grav är dock tydligt nästa anhalt. Mikhar regerade efter kung Oryns I död som kung och ståthållare tills Oryns son blev myndig. På grund av oklara omständigheter skar sig förhållandet mellan ståthållare och nybliven regent där efter i något skede. Mikhars grav kan därför återfinnas lite var som helst och behöver alltså inte vara i Vita Borgen i Svartvinter var rikets regenter vanligen begravs. En möjlighet är De dödas hus i staden.
Denna information kan komma från Ormtungas expeditionsdagbok i Äventyr 1; från rådsrullorna på hovskrivare Reharts bord eller den sista alven i Äventyr 2; eller t.ex. från glaciärjättens orakelkummel i Bohr-Ba i Äventyr 3. Jätteroraklets siande hittas i sådana fall lämpligen i syster Rishas anteckningsbok där hon gått igenom gamla profetior som glaciärjätten yttrat för att lära sig tyda dess språk bättre. Profetian om Oxhuvudet är annoterad med hennes korrekta tolkningar och behöver således inte tydas – innebörden är klar: I Mikhars grav finns svaret. Själva profetian kan vara rätt kryptisk och finns inhuggen i utkanten av urjättens kalhäll. (Se Bohr-Ba i Äventyr 3).



Tips 2 – Från gravens skugga
När man hittar Mikhars grav (detta kan kräva lite snokande om du vill, eftersom Mikhar försköts från kungafamiljen) är den länsad. Spåren leder till Jorddvärgarnas Gille – de har snott kungens lämningar, malt benen och gjort ”gravskugga” av dem. Gravskugga är en drog genom vilken man kan se upplevelser från en annan, död persons liv. Ju äldre och noblare lämningarna är, desto värdefullare drog. Gravskugga från en femhundra år gammal kung är följaktligen det finaste man kan komma över, och säljs inte billigt. Gillet har givetvis inte Oxhuvudet – enda chansen är att ta drogen och hoppas på att få uppleva rätt tidpunkt ur kungens liv. Detta går att påverka så RP har goda förutsättningar att fä se rätt saker. När man väl snortat ben-

mjölet transporteras man till kung Oryns I sista dagar, upplevda genom Mikhars ögon. Randmark ligger i fält och förebereder sig för ett avgörande slag mot en här bestående av nuriska klaner, dvärgar från Brur och några människofurstar. Man ser hur Mikhar smyger in i sin brors tält. Kung Oryn I är mitt i en mörk ritual med Bronslampan, skelettfingrad och galen. Mikhar går fram och knivhugger sin hypnotiska bror i hjärtat. Kungen faller på knä förskräckt stirrande på brodern medan giftet från kniven sakta suger livet ur honom. Mikhar tar lampan, och för den genom natten till ett tält var en handfull erudapräster och några furstar väntar. En oxe offras, lampan smälts ner och gjuts in i oxskallen. Man skakar hand och erudaprästerna far iväg med skallen medan de bedyrar att den skall hållas i tryggt förvar i templet. Efter en kort palaver om hur kungens död skall förklaras och slätas över – planterade knivar och kroppar från döda fiender – avslutas mötet och synen avtar. Krydda med lämpliga referenser – vid ritualen med oxskallen deltar en furste av Hoorn, en gråtande drottning Selga o.s.v.

Efter detta är det lätt att få reda på att Erudatemplet i Ulbrek har en skattkammare med gamla artefakter, och kanske rentav få det bekräftat av någon äldre och högtstående präst att Oxhuvudet finns där. Erudaprästerna håller det givetvis som en hemlighet, och talar inte öppet om att de var med och mördade Randmarks landsfader. Därför är det inte många inom templet som känner till att Oxhuvudet finns där, och ytterst få känner till sanningen om kung Oryns död – kanske inte någon alls? I synnerhet lägre stående präster och noviser (t.ex. syster Risha) är fullständigt ovetande. De har knappast tillträde till skattkammaren, och om de har, så har de säkert ingen kunskap om artefakterna.
Om du vill placera Mikhars grav någon annanstans än i Svartvinter kan Gillets inblandning och gravskuggan vara svår att förklara – då kan informationen t.ex. komma från hans spöke eller från någon obskyr inskription i graven.

Öppen kampanj – startledtrådar

Om du vill spela hela kampanjen utan uppdrag och uppdragsgivare är det också möjligt. Följ tipsen ovan för de tre artefakterna, och använd nedanstående tips för att sparka igång själva kampanjen.

Första steget
Ge kartan över nordanlanden åt spelarna och se till att de har en övergripande kunskap om settingen: Randmark, det forna Valgård, alverna osv. Som ett minimum bör spelarna känna till det som står om Nordanlanden i inledningen av kampanjen. Sen är det bara att låta spelarna välja var de vill börja och köra igång. I stället för Gordigal som uppdragsgivare drivs äventyret av olika rykten och sägner om Bronslampan, som RP kommer över medan de drar fram över nordanlanden.

Tips 1 – Profetian om den fjärde pakten
Låt spelarna i ett mycket tidigt skede komma över denna vers (se Appendix 2), kanske genast första spelmötet. Det kan vara en gammal blind spågumma som stannar RP mitt på någon bygata och reciterar den för dem, en gammal bok de kommer över, eller så kan den finnas ingraverad på något föremål de hittar.

Tips 2 – Den sista alven
Läs i Äventyr 2 – ”I lejonets käftar”, kapitlet ”Övriga ledtrådar och personer” om den siste alven. Denna figur kan du placera var som helst i äventyrarnas väg, och hon kan ge nästan hurudan information som helst. Låt i alla fall RP få höra alvens berättelse om Bronslampan.

Tips 3 – Mannen med benhanden
Följande steg är att spelarna inser att Bronslampan är nyckeln för att stoppa detta Mörker som profetian omtalar, och att ”han med benehand” är ute efter den.
Till detta föreslår konstruktören att du använder en av Ashur-Ashas värdkroppar så att RP får en känsla av att vara mitt i smeten. Ta inspiration från öppningsscenen i Svartvinter. Mörkersonen uppsöker kanske helt enkelt RP och ber dem hjälpa. Alternativt ber han dem hålla sig långt borta från allt som har med Bronslampan att göra. RP kan också stöta på Mannen med benhanden utan att denne direkt konfronterar dem.
En annan möjlighet är att den sista alven (se ovan) ännu lever när RP besöker honom, men dör omedelbart efter (kanske RP blir anklagade för mord??) Då söker Mannen med benhanden upp RP för att höra vad alven sade – han hann själv inte prata med det gamla spetsörat och det irriterar honom stort.
Du kan också använda Född (se Appendix 3 och äventyr 4). Han talar till RP på ett ganska neutralt sätt, och ber eventuellt inte RP utföra något ännu. Han vill helt enkelt bara prata med någon, och ser att RP är födda i Mörkrets Zenit – kanske de har talat med den siste alven eller nosat i samma spår kring någon av de tre relikerna. Han vet ännu inte riktigt vad han skall göra – förråda sin bror eller sluta sig till dennes led. Alternativt tror han att RP är betydligt mera insatta än vad de är.

Högre intensitet

Inför det sista äventyret i kampanjen – oberoende vilket det är – kommer en del omvälvande händelser ske. Tempot, insatserna och intensiteten höjs. Till det bidrar en ny mörkerson och lite annat som tas upp här nedan.

Född

Möte med RP
RP kan gärna ha upplevt Födds födelse (se Appendix 3) innan det fjärde äventyret, och genast i början av äventyret söker han upp dem.
Han erbjuder nu RP en deal – antingen går de med på den eller så dör de (Här ler Född brett och berättar att han är

odödlig): Född vill ha alla Bronslampans artefakter, komma in i Raudrim och där utföra den fjärde pakten innan Ashur-Asha gör det. I utbyte ger han RP en plats vid hans sida i den nya världen – de kommer att välsignas med gudomliga krafter och bli Födds förkämpar – gudalika drakdödare och rättskipare som far skapelsen runt, länsar den på rikedomar och bereder väg för det grådaskiga jämviktsläge som Född åtrår. Varken Mörker eller gudar kommer att ha en plats i denna härliga Balans, endast Född och hans vision. Men allt levande lovar han att skall sparas, så länge det underkastar sig honom. Han skall härska som en upplyst despot, gudomlig och vis, och med Bronslampan vid sin sida.
I utbyte lovar Född att hjälpa RP mot Ashur-Asha. Han vill inte döda sin halvbror innan pakten är sluten för han kan behöva hjälp med utförandet, men han kan skydda mot t.ex. Nattskärrans lönnmördare och Ätare som eventuellt jagar RP.
Anbudet kanske rentav ter sig lockande för RP? Om RP tackar ja och börjar arbeta för Född får du som SL anpassa kampanjen framöver. Det behöver egentligen inte innebära så stora ändringar. Om RP t.ex. har ”Bronsvägen” som sitt fjärde kvarvarande äventyr kan du låta det utspela sig ganska långt precis som skrivet. Född följer inte med, RP har i princip bara en ny arbetsgivare.

Att döda Född
Detta är ingen enkel sak, men en drake fixar det. En armé av stenkrigare kan också ha en chans, likaså svärdet Nattsol (smidet av stjärnskott). Allt detta är möjligheter som kampanjen erbjuder. Ashur-Asha-i-Glimring dödar också Född enkelt, men frågan är om RP kan vänta så länge.
Se Appendix 3 för speldata för Född.

ÖVRIGA TEMPOHÖJNINGAR

Tanken är att Född skall introducera en ny växel i kampanjen – insatserna höjs och spelet ändras. Övriga händelser som pressar kampanjen till nästa nivå är följande:

- **Gordigals död**. Inför det sista äventyret i kampanjen innan avslutningen, kommer RP att hitta Gordigal mördad. Förslagsvis får man ett meddelande att Gordigal fått information om den sista artefakten och han ber RP komma till Kollegiet. Väl där ligger det döda kroppar utspridda och i Gordigals observatorietorn ligger även kollegiemästaren mördad. Allt forskningsmaterial är borta. SL kan fritt besluta vem den skyldiga är.
  Observera att om Svartvinter intagits av Grinngard och Mannen med benhanden sitter på Randmarks tron, så har Gordigal troligen flytt staden och befinner sig gömd på annan ort, kanske i Myrna eller i den lilla staden Bro i Bryte Bädd – den randmarkiska frihetsrörelsens nya högkvarter.

- **Drakhärjningar**. Vid det här laget har röda damer med säkerhet dragits ut Ödespacken, och drakar har slagit sig ner i nordanlanden. Låt deras härjningar ha rejäla känningar i spelvärlden. SL bör också se över RPs förhållande till draksekten – har den konfronterats tillräckligt etc. Drakdyrkarna kan också plötsligt stiga ut i offentligheten, samla väldiga anhängarskaror och bränna hela byar inför de stora ormarnas ankomst, o.s.v. Om Svartvinter intagits av Mannen med benhanden kommer också arl Vohangs gäng att fly staden. Då kanske även de etablerar sig i Bro, och kanske de rentav tar huvudrollen i Randmarks frihetsrörelse – de blir Randmarks utlovade räddare…

- **Den fjärde falangen**. På samma sätt som ovan kan du se över denna fjärde gruppering som är ute efter Bronslampan (se Appendix 3). Behövs de i storyn, och har de i så fall introducerats tillräckligt?

- **Slocknade stjärnor**. Inför äventyr 4 nås man av rapporter från astronomer och tempellärda att ett flertal mindre stjärnor slocknat på natthimlen. Detta sprider stor oro bland folken.

- **Hårdnad konkurrens**. Ashur-Asha har eventuellt vid det här laget stärkt sin ställning ordentlgt i nordlanden. Kanske sitter han på tronen i Svartvinter eller belägrar staden. I varje fall kan man anta att han inte sparar på kruten i sökandet efter den tredje artefakten. Räkna med en hel kolonn soldater ute i det ärendet. De kan dock gärna vara lite efter eller arbeta med lite fel information. Denna felaktiga information kan t.ex. härstamma från en falang Ätare som börjat motarbeta Ashur-Asha. Se äventyr 4 och avsnittet för Tysta Tornet för mera information om den möjligheten.

TIDSLINJE FÖR KAMPANJEN

Alverna kommer till nordlanden under ledning av kung Aurogon. Bronslampan smids. Riket Valgård föds.
Ca 1800 år sedan

Mänskor slår sig ner i Randmark, i kanten av Valgård.
Ca 1000 år sedan

Valgård står på toppen av makt och hybris, och mäter sig i storslagenhet med gudarnas boningar. Gudarna blir nervösa och alverna fråntas sina eviga liv.
Ca 800 år sedan

I desperation efter evigt liv sluter alverna den första pakten med Urmörkret.
Alverna skapar Raudrim, kung Aurogon dör.
Svartvinter grundas.
Ca 700 år sedan

Aurogons söner leder Valgård i en ny guldålder med hjälp av Mörkret. En efter en tar de nya kungarna odöd form. Drakarna jagas bort och den andra pakten sluts – Ätarkulten föds. Glimring söker skydd i Marnhall som förstörs, tar dvärgfästet till sin lya och lägger ägg.
Ca 650 – 550 år sedan

Glimring fängslas av alverna och förs genom Mörkerkällan i Marnhall till Raudrim var hon fjättrad läggs i oasen.
Gudarna får upp ögonen för alvernas pakter och svek, och krossar Valgård med en jättelik våg. Alverna utplånas. Portalerna till Raudrim förstörs av gudavågen, alla utom en. Marnhalls dvärgar återvänder och påbörjar återbyggandet av sitt rike, Mörkerkällan sinar.
540 år sedan.

Ätarkultens överlevande mänskliga anhängare återhämtar sig efter gudavågen, hittar Bronslampan och ger den åt mänskornas kung, Oryn I, som korrumperas.
520 år sedan.

Oryn I sluter den tredje pakten och ger Ashur-Asha en plats i skapelsen. Kungen krossar allt motstånd i Randmark, förenar riket. Förbereder den fjärde pakten.
515 år sedan.

Erudaprästerna konspirerar med kung Oryns bror Mikhar som smyger in i kungens tält, dödar honom, tar Bronslampan och smälter ner den.
512 år sedan.

Gudarna fängslar Ashur-Asha, tänder nordanstjärnan att vaka över det forna Valgård, och sätter sig att färdigställa nordlandens världsväv. Mörkret drar sig tillbaka.
511 år sedan.

FORNTID

NUTID

Gudarnas vaka tar slut. Den Ende Guden Kvar initierar ett kaos bland gudarna och Ashur-Asha rymmer genom att fälla nordanstjärnan och störta ner i skapelsen, var han återtar sin plats, först i Rovriddarens kropp. Alkemisten flyr från Ulbrek.
11 år sedan.

Kung Leoklod II flyr in i Raudrim för att undgå Ashur-Ashas övertagningsförsök. Kung Oryn III kröns. Mörkersonen hittar storhertig Harrod och får sin andra kropp.
10 år sedan.

Tjälgångarherren rustar sin första här och kör ut randmarkiska nybrytare från Kragma. Slutliga Erans orden sprider sig i Bryte Bädd. Alkemisten slår sig ner i Hålvattna Häll.
7 år sedan.

Bondeupproret i Dyrnfold. Marsk Daren upptas i rådet.
Ashur-Asha hittar hovskrivare Rehart och får sin tredje kropp. I Rovriddarens kropp besöker han Marnhall, befriar magnetvalen och förbereder övertagandet av Mörkerkällan.
5 år sedan

Tjälgångarherren gör räder in i Randmark ner genom Rimvindapasset, men slås nätt och jämnt tillbaka vid Hoornborgen. Kungen gifter sig med drottning Karkassra för att garantera lojaliteten hos Kragmas klanfollk. Piratkrigen vid Myrna.
3 år sedan.

Norra hären rustas för att ta itu med Tjälgångarherren. Ashur-Asha lyckas ta ett första trevande kontaktförsök i kung Oryns III sinne, men kommer inte längre än dennes drömmar. Slutliga Eran ockuperar Ulbrek och ett nytt bondeuppror börja bubbla upp i Bryte Bädd. Galghorden landstiger och börjar etablera sig i Kummelvidderna.
1,5 år sedan

Norra hären avtågar mot Kragma. Ätarna rustar sin expedition till Marnhall och Mörkerkällan. Ormtunga avreser med sin expedition mot Am-Korum.
Ca 1 år sedan.

Ziriska hyrsvärd ansluter sig till Slutliga Eran i Bryte Bädd. Dvärgriket Marnhall sluter oförklarligt sina portar. Mörkrets Zenit inträffar för första gången på över ett år, och Ashur-Asha gör ett nytt försök att överta kung Oryns III kropp.
Nu! Kampanjen inleds.