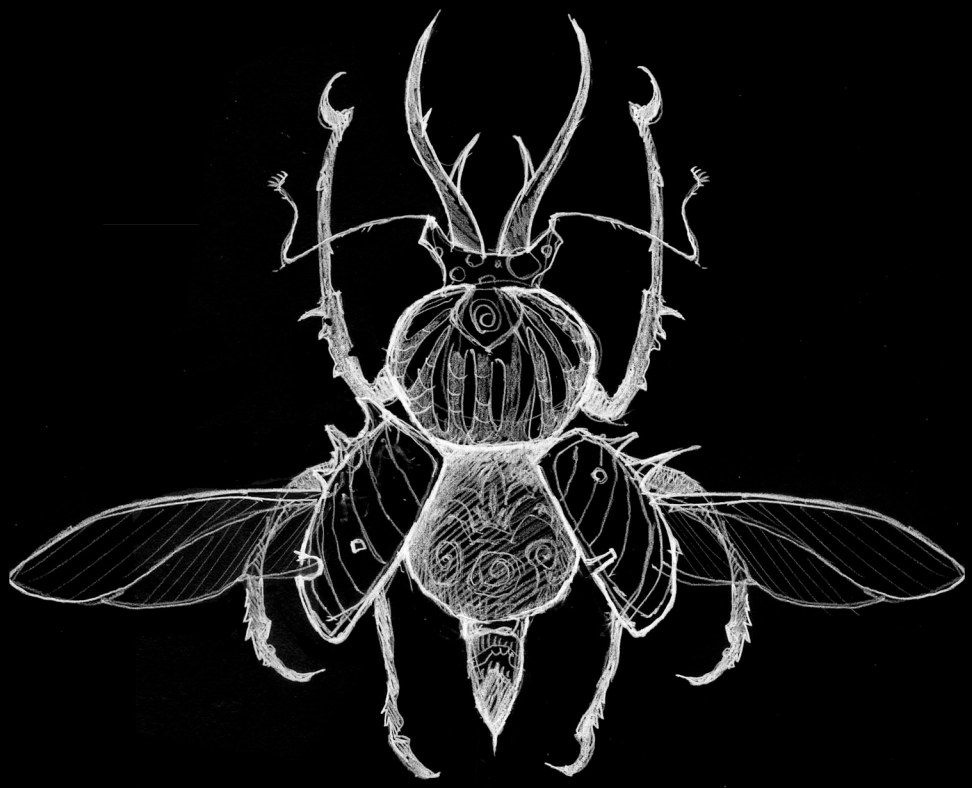


MÖRKRETS ZENIT

EN ROLLSPELSKAMPANJ I FYRA DELAR

ÄVENTYR 3:
DEN SVARTA HAMMAREN

Detta är del 3 i kampanjen. För kampanjens introduktion, förord och översikt – se ”Äventyr 1: Spindeldrottningens tempel”
Sidnumreringen är fortlöpande genom hela kampanjen och börjar därför här med nummer 129. 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 3:

Den svarta hammaren

Innehåll

Introduktion s 130
- Sammanfattning
- Ödespacken
- Inledning

Del 1: Ett skepp i natten s 131
- Drabbningen
- Fladdervättarna

Del 2: Kragma s 138
- Vandring i Kragma
- Slumpmöten

Bohr-Ba s 143
- Härlägret
- I långhuset
- Glaciärjätten

I Kung Grötryggs gryta s 152
- Jättarnas läger
- Det försvunna guldet

Tand och tanke s 155
- Bohr-Dalgen
- Politik

Slaget vid tre stenar s 160

Del 3: Basaltborgen s 165
- Översikt
- Basaltborgens broar och torn
- Avgörandet

Del 4: Marnhall s 177
- Översikt över läget
- Att röra sig i Marnhall
- Grupperingar
- Platser
- Dvärgiska klur

INTRODUKTION

SAMMANFATTNING

Detta äventyr kretsar kring hammaren som smidde och krossade bronslampan. Den finns i säkert förvar hos självaste Tjälgångarherren, ärkefiende till Randmark, i hans basaltborg i det norra Kragma.

Förste steget är att ta sig upp till den nordliga högplatån. Det visar sig vara svårt och bästa alternativet är kanske att stjäla ett luftskepp och ta sig över igensnöade pass intagna av orker. Efter diverse luftdrabbningar anländer man till Bohr-Ba var jarl Theldrick sitter fast med den randmarkiska hären. Där får man konfrontera en förklädd Ätare, en drakdyrkande eldslukerska i ett cirkusgäng och en komplott mot den kungliga hären. Från Bohr-Ba kan man söka upp en orkerskock som tagit dvärgriket Marnhalls portväktare till fånga, och på så sätt hitta en väg under den väldiga glaciären till Tjälgångarherrens fäste – Basaltborgen. En annan väg löper över isen via en gammal jättakungs konspirationer. I Basaltborgen kan man nå en slutlig konfrontation med Tjälgångarherren och hans orker. Ätare finns dock också på plats i borgen, ute efter hammaren, och en tillfällig (?) allians med någondera fiendegrupperingen är en trolig lösning.

Det förbommade dvärgriket Marnhall blir troligen den avslutande delen av äventyret. Där har Ätarna etablerat sig, och händelserna i det ockuperade dvärgfästet kan utbroderas enligt SLs tycke och smak. Avsnittet innehåller flera äventyrskrokar och intriger med tillfångatagna dvärgar, frihetskämpar som ser sin chans, kompassvalar, ensliga förirrade djupstenstroll, drakägg, o.s.v.

Ändringar beroende på i vilken ordning äventyren spelas:
Om ni spelat äventyr 2, och den grinngardiska armén ockuperat eller intagit Svartvinter när äventyret inleds, ändras egentligen bara resan upp genom passet. Man kan välja att stjäla ett randmarkiskt eller ett grinngardiskt skepp. Oberoende hurudant skepp man tar blir man förföljd och anfallen av ett grinngardiskt skepp när man kommit iväg.
Om äventyret spelas före Äventyr 1, Spindeldrottningens tempel, kan man lägga in riddar Helmfast och ett något modifierat brev, samt sigillbrickan, i gångarna i basaltborgen. Riddaren har mördats av Ätarna i det fallet, eftersom han börjat tvivla på uppdraget och inte mera behövs. Han har i sådana fall tagit sig till Kragma genom det stängda Marnhall.
Om ni spelar detta äventyr som ert fjärde – läs då i Äventyr 4 om tempohöjningar, Född o.s.v.

KAMPANJSPEL

Se kort över hur kampanjen i övrigt ser ut innan du kör igång äventyret. Behöver du plantera tips för de övriga av Bronslampans reliker? Se då Appendix 7. Glöm heller inte bort ödespacken och de oväntade händelser som den kan generera – de kan kraftigt påverka äventyrets gång. Både Mörkrets agenter och drakdyrkarna finns tydligt representerade i äventyret, så det borde gå behändigt att utöka deras agerande enligt vad ödespacken kräver.

- **Startkrav**: För att äventyret skall sparka igång behövs bara informationen om att Hammaren finns hos Tjälgångarherren. Detta kan Gordigal sitta inne med och helt enkelt berätta åt RP som en uppdragsgivare, om ni t.ex. spelar detta äventyr som ert första. I övriga fall hittar RP info om detta ute i tidigare äventyr. Se Appendix 7 för tips om var och hur.

INLEDNING

Se gärna till att spelarna känner till huvuddragen om det politiska läget i landet, att de känner till kriget i Kragma och att jarlen och den Norra hären sitter fast där bakom igensnöade pass. Gordigal hjälper gärna med information vid behov. Ge kartan över Kragma åt spelarna.

Vägar norrut
Passen upp till Kragma är inte bara totalt igensnöade efter en rekordtidig och snörik förvinter, utan därtill är de små passborgar och fästningar som kantar passagen till största del intagna av Tjälgångarherrens orker. Att ta sig över Rimgrindabergen på andra håll torde vara omöjligt, men du kan som SL besluta annat. Andra tänkbara vägar upp till Kragma är via dvärgriket Marnhall eller runt bergen. Rapporter om att dvärgarna stängt sitt rike har dock nyligen nått Svartvinter. Både Valporten och den övergivna Södra Porten lär vara förbommade. Att ta sig runt bergen innebär från Svartvinter en fotvandring på minst 1000 km genom otämjda vildmarker.
Kort sagt – en tur med luftskepp torde vara synnerligen lockande. Låt dock gärna RP komma på egna vägar och testa sig fram. Att till fots ta sig genom passet bör exempelvis inte vara helt omöjligt, bara besvärligt och farligt.

Hammaren
Det finns inte mycket information om hammaren som smidde Bronslampan, men med BILDNING eller av Gordigal kan man få reda på följande: Den är en svart och väldig smideshammare, tillverkad av den urmetall ur vilken skapargudarna formade stjärnorna i tidernas begynnelse. Jättarna smidde den som en gåva åt alverna för tillverkandet av Bronslampan. Hammaren lär också vara starkt kopplad till Mörkret och korrumperar den som ovärdigt bär den.

DEL 1 - ETT SKEPP I NATTEN

SKEPPSJAKT

Rådet i Svartvinter har beslutat att avblåsa de påbörjade planerna på att skicka upp ett luftskepp med förnödenheter till de svältande trupperna i Kragma, eftersom man anser att Svartvinter behöver all militärkraft som kan uppbådas. Att skicka upp ett skepp skulle också innebära att skeppet blir kvar där, eftersom man inte kan transportera tillräckligt med gas för en tillbakaresa. Högpassen och stormvindarna där äter all gas som kan lastas.

RP kan höra rykten på staden om de avvecklade räddningsplanerna och det färdiglastade skeppet ”Regnvandraren” som ligger ankrat vid Hangartornet.

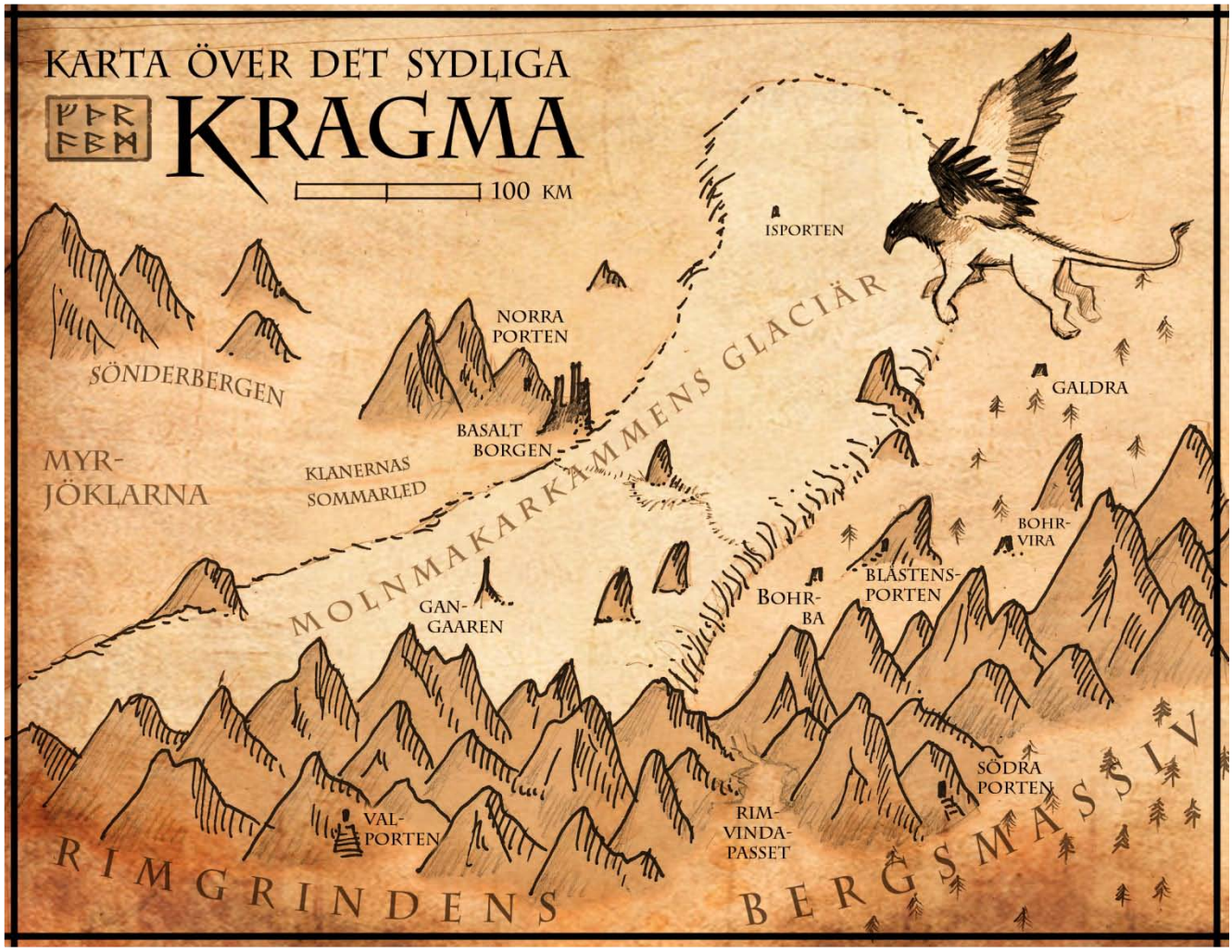
Detta gäller både om staden är ockuperad och om den är fri. Om Svartvinter är i grinngardiskt regi får du som SL avgöra hur välbevakade skeppen är, men i stora drag borde texten nedan kunna användas även i det fallet.

Skickliga och mycket inflytelserika RP kan eventuellt lyckas MANIPULERA sig tillgång till ett luftskepp, men troligt är att rikets militärinstanser inte böjer sig för dylika försök, och i alla händelser kommer att kräva kännbara mottjänster för att det skall lyckas. Sannolikast är att man får lov att stjäla ett. Utöver ett skepp behöver man också en kunnig ballongjär och gärna 3-6 utbildade däcksmatroser. Stigningen genom Rimvindapasset är ytterst krävande och det är möjligt att en flygning ända upp till Kragma aldrig tidigare gjorts eftersom kylan och den tunna luften antas sluka alla gasreserver.

VINFLODEN

Sysslolösa ballongjärer brukar hänga på värdshuset ”Vinfloden”, och många av dem är ytterst frustrerade på att skeppen bara samlar damm i hamn, och trängtar efter att få flyga. Ballongjärerna är alla sydländska och excentriska individer, utbildade i kejsarhusen i Derafra och Kanbik. Om de är beredda att göra olagligheter och stjäla ett helt skepp är oklart, men inga av dem är randmarkare, och de ser skeppen som levande fria varelser, obundna av bjäfs som lagar och förordningar, krig och politik.

På värdshuset hittar man i alla fall de två ballongjärerna Mûhn Bhat och Orn Algash, båda berusade och inbegripna i ett högljutt brädspel med stora insatser. De älskar båda risker och vansinniga odds, och med MANIPULERA kan man få delta i spelet och egga dem att sätta sin tjänstgöring som insats. Slå för BILDNING eller FINGERFÄRDIGHET,



och vinner RP med två sexor får de den ena ballongjären anlitad. Om man vinner med bara en sexa måste man punga ut med 40 silver för att inte få dem att med uppenbart fusk förklara sig som vinnare. Om man själv fuskar och åker fast gapskrattar Mhûn Bhat lyckligt, kysser RP på pannan och utropar ”Ni har ju passion! Jag är med!” Vinner man med fler än 2 sexor eller pungar ut med 30 silver till fixar ballongjärerna ännu 1T6 däcksmatroser med på resan.
På Vinfloden sitter dock också knektar från Hangartornet, och om man inte lyckas undvika deras misstänksamma blickar kommer bevakningen att fördubblas i tornet de följande dygnen.
Om RP måste ta till våld eller hot för att få sin luftskeppare, kan du låta ballongjären samarbeta, men i något skede förråda RP. Oberoende anställningssätt kommer ballongjären att vägra utföra några olagligheter eller farligheter i Hangartornet. RP får sköta stjälandet, ballongjären följer intresserat med men hjälper inte.

Luftskepp: Luftskeppen är byggda av mångtusenåriga månträd från Derafras träskskogar långt nere i sydlanden. Dessa nattblommande trädbjässar är kopplade till månens dragningskraft och svävar upp i luften om de huggs ner, något som de sydländska kejsarna hänsynslöst gjorde när Derafra lagts under deras makt. Stommen till luftskeppen svävar alltså av sig själv, men lyftkraften är inte stor, och redan styrvingar och minimal besättning tynger ner skeppen till marken. Därför förses de med vanligen två till tre ballonger med flygas. Därtill har man bronskaggar med flytande gas som kan släppas ut för påfyllnad av ballongerna. Trämaterialets dragning till månen utgör också grunden till hur skeppen rör sig framåt, och kan styras, även i oförliga vindar. Seglandet är alltså en synnerligen intrikat vetenskap baserat på månens position och dragningskraft, vindar, tyngd och lufttryck. Lekmän bör inte ens försöka…

HANGARTORNET

I Randmark finns 3 rustade luftskepp, och de sköts av en egen truppavdelning inom hären - stormryttarna. Under ledning av viceamiral Warhälter består avdelningen främst av helt vanliga arbetare och knektar, några kaptensriddare, en handfull sydländska ballongjärer, samt ytterligare ett drygt dussin utbildade däcksmatroser. Stormryttarnas högkvarter är det s.k. Hangartornet i Svartvinter, runt vilket luftskeppen ligger ankrade. Luftskeppens något begränsade räckvidd och väderkänslighet i det vidsträckta och vindpiskade Randmark gör att de inte står i särskilt hög kurs. Kungens mors, drottning Hetekma, kraschade katastrofalt för 15 år sedan och sedan dess har fokus skiftat i hären alltmer till konventionella krigsmetoder.

1. ”**Regnvandraren**”, rikets största skepp, ligger för fulla ballonger överst på åttonde bryggvåningen i tornet, färdig för avfärd. Hon är lastad med spannmål och med gas tillräckligt för att kunna ta sig till Kragma i förligt väder. Hon kan inte ta mera last, och kommer att inom några dagar börja tömmas på proviant och i stället rustas för krig.
   - **Lastkapacitet**: 4 ton. Lastad med 40 kaggar gas (2 ton) samt 2 ton spannmål.
   - **Besättningskrav**: 6.
   - **Bestyckning**: 3 fasta ballistor (skjuter åt ett håll)

2. ”**Adruns anda**” har ingen gas i lasten, och tomma ballonger förutom en liten hamnballong för lyftkraft och stabilitet. Det tar ca en dag att lasta henne full. Hon är en snabb och smäcker jagare (+1 vid alla manöverslag). Hon är också väl bestyckad, och om Svartvinter är belägrat har hon använts i attacker mot fienden, men skadats och därför tömts för reparationer som nu precis färdigställts. Adruns anda ligger vid sjätte våningens södra brygga.
   - **Lastkapacitet**: 3 ton. Lastad med 5 kaggar (250 kg).
   - **Besättningskrav**: 4.
   - **Bestyckning**: 6 rörliga ballistor, oljepump med kastluckor i kölsvinet.

3. Luftskeppet ”**Nordan**” har ungefär samma situation som ”Adruns anda”, men ligger under reparation, markbunden på gården vid tornets fot. Staden har inte tillräckligt med gas för att hålla mer än två skepp igång.
   - **Lastkapacitet**: 2 ton. Olastad.
   - **Besättningskrav**: 4.
   - **Bestyckning**: Ingen.

Själva Hangartornet bevakas av två vakter nere vid porten, dag och natt. Därtill bevakas varje skepp skilt av ytterligare två vakter vid bryggan. Dagtid rör sig vakter och arbetare hela tiden inne i tornet och ut till skeppen – de målas, repareras och skuras. Nattetid är tornet tomt förutom de posterade vakterna, och ytterligare två ”patrullerande” vakter sitter på andra våningen och röker. Dagtid sitter viceamiral Warhälter i sitt tjänsterum på andra våningen. Ballongjärerna får röra sig fritt i tornet, komma och gå, men de får inte ta gäster, och de får flyga iväg endast med order av Warhälter. Vanligtvis känner hela tornet till om ett skepp skall lätta ankar.
I källaren finns gaslagret varifrån kaggarna vinschas upp genom tornets öppna mittschakt till skeppsbryggorna. Lagret innehåller 40 kaggar gas.
På marknivå finns en stor plankgård med s.k. landdocka samt ett kök och en tvagarstuga.
Man kan ta sig till skeppen på flera sätt, och fältet lämnas fritt för spelarna att improvisera. Generellt gäller att om man vill ta något annat skepp än Regnmakaren krävs infiltrering av tornet för att få lastandet gjort. Här presenteras kort några tänkbara alternativ för skeppsstöld:

- Att klättra upp längs tornets utsida på natten och äntra ett skepp obemärkt kräver RÖRLIGHET för att komma upp, och SMYGA för att osedd komma ombord. Misslyckas man märker vakterna på bryggan något – den ena går ombord och den andra kallar på assistans. Väl uppe kan man kasta ner en repstege åt

andra, något som dock upptäcks av eventuella vakter på bryggor undertill. Att kapa förtöjningarna går dock inte utan upptäckt av bryggvakterna, men kan utföras på ca 5 rundor.

- Ett alternativ för att infiltrera tornet är genom ett brev från Kollegiet. De lärda på Kollegiet har utvecklat hela det nutida randmarkiska luftseglandet, och viss forskning pågår ännu (om än på synnerligen snål sparlåga) så en inspektion av någon påhittad vetenskaplig orsak kan mycket väl gå hem. Det krävs därutöver säkerligen MANIPULERA, och eventuellt lite silver. Vill man ut på något av skeppen har man alltid minst en ackompanjerande stormknekt med sig.
- I källaren till Hangartornet finns ett kök som serverar sjaskig soppa åt tornets soldater och arbetare. Ett tiotal doser lämpligt sövande gift till middagstid slår ut ca 80 % av folket i tornet efter ett par timmar. Av de övriga kommer ett par att bege sig till Vita borgen och rapportera samt be om assistans av kungsgardet, vilket lämnar minst ett skepp obevakat, och om man tar exempelvis köksvägen in kan man rätt behändigt få hela sitt manskap till skeppet utan att larm ges.

Larmet går i alla händelser när man seglar iväg, men det finns egentligen inget någon i tornet mera kan göra. Vakter gapar häpet och ropar och skriker, och kanske någon skickar iväg en pil eller två, men det stör knappast RP. De kan i princip stå på däck och vinka farväl av staden som sakta försvinner i söder. I texten framöver kommer det att antas att RP stjäl Regnvandraren. Anpassa efter deras verkliga ageranden.

REGLER

Luftskeppen konsummerar i snitt 1 kagge gas per dag i normalt väder. (1 kagge väger 50 kg.) Vid dåligt väder och höga höjder kan du räkna med upp till femdubbel åtgång. Rimvindapasset har aldrig forcerats med luftskepp så det kan ta precis så mycket gas som du vill, men minst 10 kaggar den sista dagen. Snittfarten är ca 25 km per dag om man inte råkar ut för stormar. Då måste man ankra på land och ta ner ballongerna. Att fylla ballongerna tar 5 kaggar gas. Om skeppet har mindre besättning än kravet går det åt 1 kagge gas extra per saknad besättningsman.
RP kan fungera som besättningsmedlemmar och slår då HANTVERK varje utspelad resdag (talangen SKEPPARE ger +1) Misslyckade slag räknas som att man inte varit del av besättningen. Om RPs sammanlagda slagna sexor överskrider 3 sparar man en kagge gas den dagen.
Däcksmatroser från Hangartornet behöver inte slå.
Ballongjären styr endast skeppet, en av RP Leder Vägen och fungerar som kapten.

Missöden, Luftskepp

Slå 1T6 eller välj:

1. **Oförliga vindar**. Styv motvind råder och ni måste konstant kryssa – restiden ökar med 1T6 kvartsdygn.
2. **Högtryck**. Skeppet pressas neråt av kalla luftmassor och ni måste bränna 1T6 + 3 kaggar gas denna dag för att hålla er över trädtopparna.
3. **Låga moln**. Sikten dras ner till noll och ni kommer ur kurs. Plötsligt uppenbarar sig en bergsvägg i dimman och ni kör rakt emot. Den RP som håller utkik eller står längst förut måste lyckas med SPEJA, annars hinner ballongjären inte väja undan och ni kraschar in. Skeppet måste omedelbart repareras med HANTVERK eller så sjunker det efter 1T6 timmar. Skadan ger en negativ bonus åt ballongjären för resten av resan med 4 – antal sexor som repareraren slår. Att reparera ett sjunket skepp tar 1T6 dagar och kräver både HANTVERK och BILDNING.
4. **Kastby**. En häftig vindpust får skeppet att kränga och en slumpmässigt vald ägodel av RP faller av. Alternativt faller en matros eller någon av RP. Denne blir och hänga i styrvingarnas linor under skeppet och måste ta sig upp eller räddas med RÖRLIGHET.
5. **Ballongläckage**. En av gasballongerna springer läck och måste repareras med HANTVERK uppe på det fladdrande tyget. Åtgärden är svår och skadan ökar den dagliga gasåtgången permanent (eller tills man dockar vid en verkstad) med 4 minus antal sexor som repareraren slår på sitt slag.
6. **Otursfågeln**. En plog med vita tranor slår följe med luftskeppet. Det är en stillsam och vacker scen, men RP märker snart att ballongjären ser nervös ut. När en av tranorna slår sig ner på skeppets reling vrålar hen av fasa och faller dramatiskt ner på däcket i en suckande uppgiven hög. En vit fågel ombord är otursteckenet som innebär både skeppets och manskapets förestående och oundvikliga död. Ballongjären måste uppmuntras med SKALDEKONST eller MANIPULERA, annars har hen -2 på alla slag under resten av resan.

Vindvargen: Om RP besökt Am-Korum i Äventyr 1 har de kanske där varit tillräckligt driftiga och skickliga för att få med sig det grinngardiska skeppet ”Vindvargen”. Det kräver att de har kommit över stora mängder gas i träsket och fått hjälp av kapten Wolgund.
I sådana fall kanske de har ett eget skepp någonstans väl gömt. Ett luftskepp är dock inte en lätt sak att parkera lite varsomhelst utan att det väcker både tissel och avundsjuka fingrar. Om RP däremot har avslöjat sitt innehav för officiella instanser beslagtas skeppet omedelbart av viceamiral Warhälter. Med lite tur kan RP undgå förhör och fängelse, men belöning är det knappast tal om. Kapten Wolgund har troligen avskedats från kungsgardet efter inblandningen i riddar Helmfasts oklara försvinnande och har kanske tagit värvning hos ballongjärerna. Hon är dock troligen ovillig att åta sig en så pass krävande flygning som till Kragma. SL kan fritt besluta var och i vilket skick en eventuell konfiskerad Vindvarg ligger.

HÄNDELSER

DRABBNING

Efter några dagar av förliga vindar över de lägre passdalarna mulnar vädret till, blåsten tilltar och för med sig isande snö från bergen. Föröver tornar svarta stormmoln upp och man kan se blixtar sicksacka i molnmassan. Ballongjären har just beordrat in styrvingarna, och börjar sakta gira neråt för att ankra i granskogen nedanför, i skydd för stormen. Precis då ser RP ett skepp i horisonten. Det knappar in på RP med hård fart, då Regnvandraren ju precis stannat upp, och från dess mast fladdrar en hissad krigsfana.

Ballongjären ber RP om order. Landar de nu hinner det andra skeppet ikapp dem innan de når marken. De kan sätta ut styrvingarna igen och försöka fly undan det annalkande skeppet längs med stormmolnets kant, förbereda sig på drabbning, eller fly rakt in i stormen. Det sista är inget som ballongjären föreslår, men eftersom de är ett aningen våghalsigt släkte ler hen brett om det är vad RP vill.

- **Angriparnas skepp**: Skeppet kan vara grinngardiskt eller t.ex. Adruns Anda om RP stulit Regnvandraren och Randmark vill ha det tillbaka. Om skeppet är grinngardiskt kan du använda samma speldata som för ”Adruns anda”.
  Skeppet har full besättning, två ballongjärer samt RPs antal + 1T6 soldater med långbågar. De leds av stormriddar Aben, en skicklig men impulsiv och hätsk ledare.

Jakt

Om RP försöker fly slår du HANTVERK för båda skeppens ballongjärer. Låt RP slå för sitt skepp, och om någon RP ingår i besättningen måste den lyckas med HANTVERK för att inte ge -1 åt ballongjären. Det annalkande skeppet får +2 för sin höga fart och sina två erfarna ballongjärer. För att komma undan måste RP vinna två påföljande motsatta slag. Vinner det andra skeppet inleds luftstrid.

Strid

Om angriparna vinner en jakt eller om RP genast ger order om stridsförberedelse inleds en luftstrid. Attackerarna kommer att försöka borda RPs skepp, och RP har några val: Själva försöka borda, förbereda försvar mot bordning eller ramma. Slå igen motsatta slag för skeppen som för jakt enligt ovan. Igen krävs det två lyckade slag i rad för att uppnå sitt mål. Under tiden befinner sig skeppen inom räckhåll för avståndsvapen från varandra. Ett skepp bestyckat med rörliga ballistor lyckas skjuta med hela arsenalen minus antal sexor som motståndarens ballongjär slår. Ett skepp med fasta ballistor kan skjuta med högst en åt gången. Ballongjärens sexor räknas också som extra skyddstärningar åt manskapet på däck. En ballista ger 2 i skada, men hälften av fiendeballistorna skjuter kättingar ämnade att skada riggen. Träffar en sådan ger det -1 framöver för det skadade skeppets ballongjär, tills skadan repareras.

Brinnande pilar sätter eld på fartyget med 30 % sannolikhet. En brand tar bort en soldat till släckningsarbete (RÖRLIGHET och 1T6 rundor.) Om man måste sätta besättning på släckandet får ballongjären -1. Fiendeskeppet skjuter inte brandpilar utan vill hålla RPs skepp intakt. Ballongerna är vävda av kolsiden och fattar inte lättare eld än skrovet. Om en okontrollerad brand antänder gaslagret försvinner hela skeppet i en spektakulär explosion.

- **Bordning**: 4 personer behövs för att kasta änterhakar och krokstegar över till fiendeskeppet, och under 2 rundor drar de skeppen närmare. Om någon av dessa fyra ingår i besättningen får skeppet -1 under föregående luftstridsslag. Om RP förberett försvar mot bordning får de +1 på att med RÖRLIGHET försöka kapa linorna mellan skeppen, ett försök per man. Om alla linor kapas inleds ny luftstrid.
  När skeppen slår ihop inleds vanlig närkamp. Rundan innan kan man med RÖRLIGHET svinga sig från ett skepp till ett annat.

- **Ramning**: Detta är en desperat och vansinnig åtgärd och innebär att man försöker trasa sönder motståndarens ballonger genom att styra rakt in i dem. Risken är att man själv trasslar in sig och dras ner med den sjunkande fienden. Efter vunnen luftstrid (två slag i rad) enligt ovan slår man ännu ett slag för skeppen. Vinner man det slaget krasar man in i motståndarens ballonger. Fiendeskeppet sjunker obönhörligen till marken och likaså man själv om man inte med 1T6 antal slag för RÖRLIGHET eller STYRKEPROV lyckas trassla loss sig ur det rammade skeppets ballonglinor.

Stormen

Ett sista desperat drag kan vara att styra rakt in i stormen. Det kan man göra när som helst, t.ex. mitt under jakt eller strid, och kanske också mitt under pågående bordning. Ballongjären vansinnesskrattar och girar häftigt rakt in i det svarta molnet. Omedelbart hugger stormen tag i skeppet, det kränger vilt, och blir omöjligt att styra. Man kastas handlöst omkring på det vådligt lutande däcket, och isande snö piskar andan ur en. Ballongjären släpper rodret och vrålar ”Be till era gudar!!” Låt RP göra sitt bästa att rädda situationen – de kan slå för HANTVERK, kanske MANIPULERA ballongjären att gudarna väldigt gärna ser att han ändå *försöker* styra skeppet, lämplig magi kan hjälpa, BILDNING kan informera om att stormen är lugnare uppåt/neråt o.s.v. För varje lyckat slag ger du +1, sedan slår du 1T6 eller väljer:

1-2: Kraschlandning. Skeppet slungas vildsint genom stormen, ballongerna slits i trasor, och till slut brakar skeppet skoningslöst ner i marken och totalförstörs. RP får alla 1T3+1 i skada, men med t.ex. RÖRLIGHET kan man minska skadan med 1. Rustningar skyddar med halva sitt Skyddsvärde. Besättning har 50 % chans att överleva. Hur skall RP då ta sig vidare? Kanske de kastats av stormvindarna så långt att de kommit över de värsta snömassorna i passen och kan fortsätta till fots, eller så kanske fiendeskeppet plockar upp dem från vraket och du kan fortsätta med ”Tillfångatagna” enligt nedan. (Konstruktören föreslår det senare)

3-4: Blixtnedslag. Efter att ha kämpat ett bra tag mot de slitande stormvindarna börjar läget se nästan bra ut, då det plötsligt smäller till och en blixt slår ner i skeppsskrovet med ett öronbedövande dån så att träflisorna flyger. Alla tar 1T3 i skada. Nedslaget spräcker hela skeppet så att all eventuell proviant och T66 av gastunnorna rinner ut, en eldsvåda bryter ut och hela skeppet kränger så våldsamt till att alla måste lyckas med ett slag för RÖRLIGHET för att hållas kvar. Misslyckas det tar man ytterligare 1 i skada när man slår in i relingen, och blir hängande intrasslad i lastnätet som fladdrar under skeppet. För att ta sig loss måste man ha en dolk eller liknande och sedan lyckas klättra upp tillbaka med RÖRLIGHET. Misslyckas man blir man kvar i nätet och måste räddas av någon annan med RÖRLIGHET. Under tiden måste elden släckas. För det krävs återigen RÖRLIGHET för att inte själv fatta eld, 1T6 lyckade slag. Skeppet måste repareras med HANTVERK efter stormen, men skadorna gör oberoende att all framtida styrning sker med -2 och gasåtgången räknas med +1.

5: Ur askan i elden? Regnvandraren klarar sig ur stormen med allt manskap oskadat. Styrvingarna har dock fått så pass stora skador att skeppet nu styrs med -2. Skadorna kan repareras med HANTVERK på en dag om man ankrar, men för tillfället finns det ingen möjlighet för det – rakt utanför molnet väntar fiendeskeppet och det anfaller direkt…

6+: Räddning! Med en brusten styrvinge och endast en söndersliten ballong glider Regnvandraren ut ur stormen till besättningens jubel. Skadorna kan repareras med HANTVERK om man ankrar för en dag. Till dess sker styrning med -2.

Tillfångatagning

Om RP blir tillfångatagna slängs de i en bur i lastrummet på någotdera skeppet, tillsammans med ballongjär och besättning. Skeppen vänder fören tillbaka söderut och mörkret lägger sig. RP kan ges en chans att befria sig själva, men de är alla bundna, burarna är låsta och vaktas av tre soldater. Efter en stund kommer dock två soldater in i lastrummet och beordrar iväg vakterna. Soldaterna vill göra myteri och vill värva RP. Om myteristerna är randmarkiska soldater vill de vända om mot Kragma för att hjälpa sina kamrater i nöd upp i norra hären. Om skeppet är grinngardiskt kan soldaterna vara ziriska legoknektar som vill stjäla skeppet och åka hem. Då kan RP t.ex. först hjälpa till och senare förråda dem. Eller finns det två skepp, och alla kan få som de vill – ett skepp styr mot Zir och ett mot Kragma? Myteristerna kan berätta var stormriddar Aben sitter, och var hans sympatisörer finns. Låt dem vara en aning utspridda, och låt spelarna planera hur de vill gå till väga. Stormriddaren ger sig inte utan en fajt, oberoende oddsen.

PASSFORTET

Under skeppet, inklämt i passets branta bergsväggar, glider ett gammalt fort förbi. Man kan se orker vid stora eldar dansa i något slags märkliga ritualer, och när de upptäcker skeppet börjar brinnande projektiler flyga och hesa stridsvrål ekar över passdalen. Kombinera gärna denna händelse med nr 3 på slumptabellen.

FLADDERVÄTTARNA

Klippbranter tornar upp sig på båda sidor om skeppet när man når de brantaste delarna av Rimvindapasset. Efter en stund öppnar sig den trånga ravinen och Kragmas högplatå breder ut sig nedanför. Dagens sista solstrålar ses glimma i guld över fjälltopparna i fjärran, ovanför skeppet är himlen redan svartblå.

Någonting svart flimrar plötsligt förbi i luften. En duns hörs från ballongen ovanför, och plötsligt kan RP förnimma ett intensivt vibrerande i luften. Ett skrik hörs från utkiken, sen är det tyst. … Och sen brakar det plötsligt loss. Skeppet anfalls av Tjälgångarherrens fladdervättar - ett moln av stridsgalna vättaskrymt flygande på kedjade och bevingade råttbestar. De tjuter vansinnesvrål i falsett och hugger in på skeppet i rabiat frenesi. De har alla tuggat svamp och fradgan flyger i nattluften. Vissa kraschar in på däcket i full fart, i ett moln av råttvingar och vättaklor, en del är så stridsrusiga att de flyger i luven på varandra, både råttor och vättar. Andra smäller in i ballongen och börjar vrålande hugga i den, vissa hoppar av högt i luften och faller med krasande smällar ner på skeppet var de hugger tag i reling och ballongrep, eller faller tjutande ner till marken. Fullt kaos utbryter.

RP angrips genast, det är som att stå i en svart snöstorm. Se nedan för fladdervättarnas attacker. Efter 1T6 + 5 rundor klarnar dock plötsligt luften och vättarna försvinner lika abrupt som de kom. Orsaken är att de uppnått sitt mål: Skeppets ballonger är sönderrivna och man tappar fort höjd. RP har med HANTVERK och raska tag möjlighet att lappa så mycket att fallet dämpas. Skeppet klarar sig då men ballongerna är totalt sönderrivna och kräver flera dagars reparation plus eventuella materialinförskaffningar. Dämpar man inte fallet är det bäst att hoppa av ner i den djupa snön innan skeppet kraschar i en kaskad av snö och vrakdelar. Se avsnittet för storm ovan, utfall 1-2.

PERSONER & MONSTER

Mûhn Bhat, ballongjär

Utåtriktad och passionerad sydlänning med förkärlek för storslagna och vansinniga risktagningar. Klädd i läderjacka och ballongjärglasögon. På ryggen en liten säck med en uppfinning från tankesmidarna i Gomdar – en fallskärm.

STY 3, SMI 4, INT 3, KAR 4

Utrustning: SKYDD: Läderutstyrsel 2
VAPEN: Dolk och lätt enhandsarmborst (bonus +1, skada 1, räckvidd Kort)

Färdigheter: Närkamp 2, Skytte 3, Hantverk 4, Manipulera 2

Talanger: Luftskeppare 3 (talang som låter en använda Hantverk för att styra luftskepp)

Orn Algash, typisk ballongjär

Orn är arketypen för ballongjärerna i Svartvinter, och hennes spelvärden kan användas för alla ballongjärer. Hon har fötterna snäppet mera på jorden än Mûhn, men även hon älskar en rejäl risktagning och svåra odds. Alla ballongjärer kommer från sydlanden och har diverse mer eller mindre obegripliga dialekter och brytningar.

STY 3, SMI 3, INT 3, KAR 3

Utrustning: SKYDD: Läderutrustning 2, VAPEN: Dolk
Färdigheter: Närkamp 2, Hantverk 4, Skytte 3
Talanger: Luftskeppare 3

Stormknekt

Vakterna i Hangartornet är helt vanliga stadsvakter, men vetskapen om att de hör till stormryttarna gör dem snäppet mer arroganta än stadens övriga knektar. Därtill är de också snäppet bättre utbildade, rustade och engagerade. Vakterna är också luftskeppens huvudsakliga stridsmanskap.

STY 3, SMI 3, INT 3, KAR 2

Utrustning: SKYDD: Nitläder och öppen hjälm = 5
VAPEN: Handyxa, liten sköld samt kortbåge
Färdigheter: Närkamp 3, Skytte 3, Speja 2, Genomskåda 1
Talanger: -

Stormriddar Aben

Bister riddare med benägenhet för våldsamma raseriutbrott vid minsta tänkbara motgångar. Kastar saker, vräker omkull bord, och vrålar så att fradgan yr.

STY 4, SMI 3, INT 3, KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 3, Genomskåda 2
Utrustning: SKYDD: Ringbrynja och öppen hjälm med svartfärgade örnvingar monterade på sidorna (skydd 7),
VAPEN: Stridsgissel (Skada 2, bonus +1), Dolk (Skada 2, bonus +1) och Stor sköld (+2),
Talanger: Sköldkamp 2, Bärsärk 2

Fladdervättar

Små rabiata vättar med rödglödande ögon, ett garnityr av sylvassa hugtänder, och skramlande rustningar av ben och rostiga plåtbitar. Fladderbestarna de flyger på är hundstora stripigt pälsade och skabbiga odjur, besläktade med fladdermöss och fladderråttor, men större och aggressivare, och med en ytterst stark stank av avföring och elände. De är inte tama på något sätt, utan hålls fångna i trånga burar, och styrs i luften med taggiga kedjor och vassa pikar. En fladdervätte kan lika väl hamna i magen på sitt flygdjur som falla för en fiendes vapen. En vätte anfaller med att köra sin best rakt på offret. Detta kallas för en flygramning, se nedan. Efter en lyckad ramning klänger sig fladderbesten fast i offret, och både vätten och fladderdjuret är fria att bita och hugga loss.

Vätten och flygdjuret har här gemensamma spelvärden och kan regeltekniskt behandlas som en och samma varelse. En RP som har sin långa handling kvar kan försöka slita loss vättar som fastnat på en själv eller på andra, eller attackera den outsinliga ström av fladdervättar som väller fram. Varje RP får en fladdervätte på sig per runda, kumulativt. Observera att odjur som blir kvar efter en parad kan öka mängden småbestar som försöker klänga fast per runda.

STY 2, SMI 3, INT 2, KAR 1

Utrustning: Krumsvärd (som kortsvärd), nålklubba (som träklubba) eller kummeldolk (som kniv)
Färdigheter: Närkamp 2
Monsterattacker, luftburna fladdervättar anfaller med 1, för fastklängda slås 1T3+1:

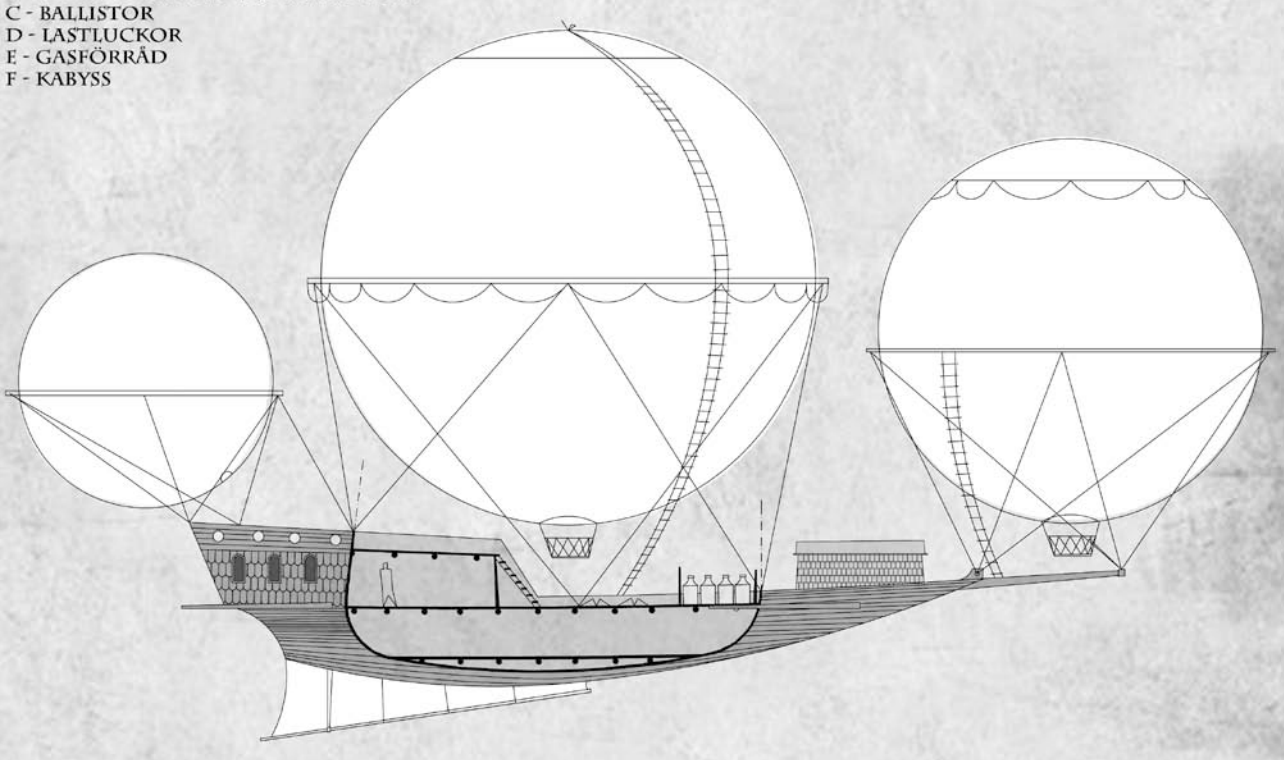
1. **Flygramning**. Som en hårig och skrikande projektil flyger besten rakt på en RP. Attack med 6 grundtärningar. Attacker ger ingen skada, men en lyckad attack innebär att flygvätten lyckats klänga sig fast och måste slitas loss med STYRKEPROV. För varje fladdervätte som klänger fast på en RP får denne -1 på alla STY- och SMI-relaterade handlingar. En fastklängd fladdervätte kan inte angripas med vapen utan måste slitas bort med minst en fri hand. (Lång handling.) Om attacken pareras eller duckas blir fladdervätten med 50 % sannolikhet kvar och fladdrar skriande på stället, och sätter in en ny attack nästa runda, denna gång dock utan fart med endast 4 grundtärningar. Om en RP attackerar en anstormande luden fladderprojektil innan den hinner klänga fast, och tillfogar den skada (de varken duckar eller parerar) skickas den skrikande och virvlande i en spektakulär båge över relingen och försvinner.
2. **Fladderhugg med rabies**. Den fastklängda fladderbesten bökar och blockerar sin ryttare från att attackera, men kommer själv åt att hugga sitt offer med sina sylvassa gula gaddar. Attack med 5 tärningar och vapenskada 1, men rustningar skyddar endast med 50 % eftersom varelsen är så nära att den lätt kan hitta en blodluktande blotta. För varje poäng skada som tas är det 1/6 risk att offret angrips med fladderodjurens rabies. Rabies smittar med smittovärde 5. Den besmittade börjar efter 5 rundor att fradga, och efter 1 minut blir ögonen gula. Därefter påbörjar offret en rabiat bärsärkagång mot närmsta mål – vän eller fiende. LÄKEKONST för att bota.
3. **Vättestick**. Vätten lyckas tygla sitt flygdjur och kommer åt att hugga med sitt vapen – attack med 6 tärningar och vapenskada 2 (Vättarna är till stor del också rabiesbesmittade, men biter inte)
4. **Kalabalik**. Flygbest och ryttare hamnar i slagsmål sinsemellan och angriper varandra. Om man lyckas med STYRKEPROV kommer man loss och de två odjuren sliter varandra i stycken framför ens fötter. Annars missar man sin nästa handling.

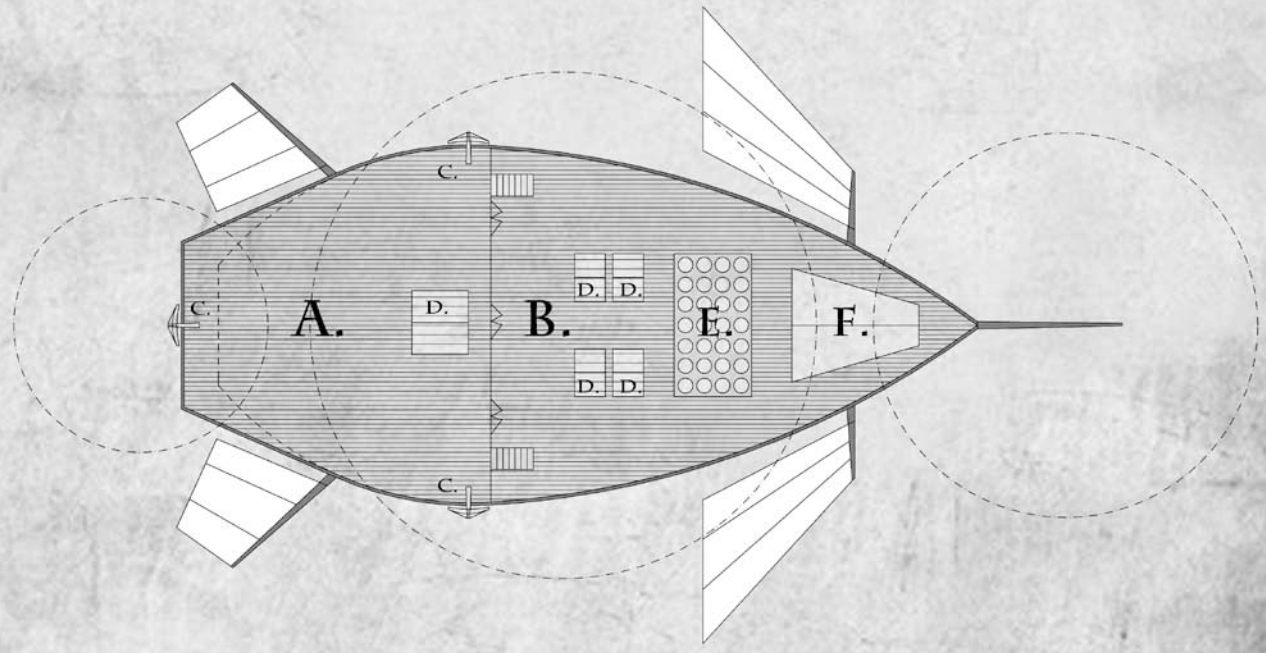
LUFTSKEPPET REGNVANDRAREN

SKÄRNING OCH BILD UPPIFRÅN

= 10 M

A - ÖVRE DÄCK MED LASTRUM UNDER I MITTEN
OCH PÅ SIDORNA HYTTER
B- NEDRE DÄCK MED LASTRUM UNDER
C - BALLISTOR
D - LASTLUCKOR
E - GASFÖRRÅD
F - KABYSS





DEL 2: KRAGMA

Kragma är ett enormt område som sträcker sig ända från Rimgrindabergen i söder till den eviga isen i norr och Smälthavet i öster. Här levde förr jättar i stora mängder, och väldiga ruiner från deras rike reser sig här och var högt över landskapet. Alverna införlivade officiellt Kragma i något skede och allierade sig med landets urjättar, men Kragma blev aldrig helt en del av Valgård. Dvärgriket Marnhall har flera av sina portar här, och en stor del av riket ligger under Kragmas högplatå. I övrigt är Kragma orkernas och klanfolkens land. Klanfolket är ett härdigt mänskosläkte av seminomadiska herdar och krigare.
Ett brett glaciärbälte dominerar den sydöstra delen av Kragma, men vintertid skiljer den sig inte på avstånd mycket från resten av det snötäckta karga landskapet. Här och var finns träddungar av bergstall och urgran, men mest är landskapet öppet med fjälltoppar, ljunghedar, mosstäckta kummelstenar med vittrande runskrifter, dimdränkta dalsänkor och kalhällar.

Det militära läget
Molnmakarkammens glaciär fungerar som en strategisk vattendelare: Väster om den regerar Tjälgångarherren med sina orker och de klaner som allierat sig med honom. Basaltborgen och Gan-Gaaren utgör fiendens huvudsakliga fästen. På östra sidan kurar den randmarkiska armén och den allierade klanhären. Tjälgångarherren har dock tagit kontroll över Rimvindapasset, och minst en orkerskock härjar norröver med oklara lojaliteter. Detta har trängt in hären i byn Bohr-Ba. Tjälgångarherrens fästen lär vara ytterst väl bevakade, och största delen av hans här står uppställd mitt på glaciären, längs den enda farbara leden över, redo för drabbning.

RESOR I KRAGMA

Att vandra i Kragma vintertid kräver ordentlig utrustning: tält, filtar och elddon. Slå Läger görs med -1 för varje sak av dessa som saknas. Vidare måste man slå för UTHÅLLIGHET två gånger per dygn för att inte bli nedkyld. Det andra slaget görs medan man vilar och då gäller samma som ovan: -1 för varje sak som saknas av tält, filt och brasa.

Glaciären
På Molnmakarkammens glaciär finns inga träd som ger vindskydd, och kölden biter svidande hårt, både sommar och vinter. Man måste också ha med sig ved för att kunna göra upp eld. Varje famn ved räknas som en tung ägodel och räcker ett kvartsdygn. På glaciären gäller också att alla slag för UTHÅLLIGHET för att inte bli nedkyld görs med -1. I de tuffa förhållandena görs även alla slag för Leda Vägen och Slå Läger med -1 som grund. Ytterligare minusmodifikationer för Slå Läger om man saknar utrustning enligt ovan. Det går inte att Jaga eller Söka Föda på glaciären. Om man rör sig längs sommarleden klarar man sig utan minusmodifikation på Leda Vägen.

Leda Vägen, missöden – Molnmakarkammens glaciär	
Slå 1T6	
1.	**Ravin**. En RP rasar ner i en glaciärspricka och tar 1T3 i skada. RPn fastnar och kommer inte upp själv. För att kunna rädda henne måste någon annan lyckas med RÖRLIGHET, ett försök per man. Den fallna RPn tappar 1T3 föremål och en resurstärning proviant utan chans till att återfå dem. Om personen drog på en släde så är hela släden och allt dess innehåll förlorat.
2.	**Isstorm**. En fruktansvärd polarstorm piskar glaciärens yta. Alla slag för UTHÅLLIGHET (mot nedkylning) och ÖVERLEVNAD (Leda Vägen, Slå Läger) görs med -2. Stormen varar i ett dygn + 1T3 kvartsdygn. Resfarten halveras.
3.	**Borttappad**. Du tappar bort dina vänner i snöyran och hittas endast om någon av de andra lyckas med ÖVERLEVNAD, ett slag per dag, och resan tar lika mycket längre.
4.	**Lavin**. Ni rör er över en snöig sluttning som plötsligt rasar ihop under era fötter. Alla tar 1T2 poäng skada (rustningar skyddar inte), begravs i snöraset och måste lyckas med STYRKEPROV för att komma loss. Misslyckas slaget kvävs man sakta om inte ens vänner hittar en med ÖVERLEVNAD. Alla tappar 1T3 föremål och resurstärningar i snön. Eventuella slädar försvinner.
5.	**Istroll**. 1T3 istroll kan med SPEJA skönjas i snöyran. Om man med SMYGA lyckas undgå dem förföljer de en och måste med ÖVERLEVNAD skakas loss. Se avsnittet om Marnhall.
6.	**Vättepatrull**. En samling eländiga och förfrusna vättar anfaller i desperation. Tjälgångarherren skickar regelbundet ut patruller att bevaka glaciären. Det är självmordsuppdrag, men för honom räcker det att en enda vätte klarar sig tillbaka och kan avge rapport. Med lika mängder dödsförakt och kannibalism brukar också alltid en vätte stapla sig tillbaka, hyllas som hjälte i sin klan och sedan dö av sviterna. Använd resultat 5 från nedanstående slumptabell som utgångspunkt.

För vandring i Kragma kan du använda missödestabellerna i regelboken. Justera bara beskrivningen så att den passar in i landskapet. För vandring på Molnmakarkammens glaciär använder du ovanstående, extra vidriga, missödeslista… På glaciären inträffar inga slumpmöten. I stället slår SL varannan dag för ett missöde som alltså inträffar *oberoende* vad spelarna gör. Detta gäller inte för resor längs sommarleden.

För resor med luftskepp över glaciären räknar du med en gasåtgång på minst 3-5 kaggar per dag, och en modifikation på -1 på alla slag för Leda Vägen på grund av de oförlåtliga förhållandena.

SLUMPMÖTEN

Slumpmöten - Kragma	
Slå 1T8 eller välj	
1.	**Gammal lägerplats**. Se nedan
2.	**Dvärgtransporten**. Se nedan
3.	**Fångläger**. Se nedan
4.	**Vargar**. En flock av Kragmas hungriga vargar får upp ens spår, och en jaktscen tar vid, möjligtvis över flera dagar. Vargarna är dubbla RPs antal.
5.	**Fiendepatrull**. En patrull med Tjälgångarherrens krigare – välj mellan resar (RPs antal -1), brontar (RP -2), orker (RPs antal), och beridna vättar (RP +1)
6.	**Öde gård**. En öde gård med huttrande soldater från jarlens armé. De påstår att orker demolerat gården, men i själva verket har de själva plundrat den och hårdhänt gett sig på gårdsfolket. En piga är ännu på rymmen, och soldaterna vill gärna putsa bort alla bevis på sitt illdåd. De lassar som bäst gårdens förnödenheter på sina vagnar. ”Onödigt att lämna maten här att ruttna”.
7.	**Snöstorm**. 1T6 kvartsdygn av piskande snövindar och kyla. Alla slag för UTHÅLLIGHET under stormen görs med -1. Detsamma gäller för ÖVERLEVNAD.
8.	**Vad**. En frusen älv måste korsas. Slå för ÖVERLEVNAD för var och en av RP för att se om de lyckas ta sig runt de strömmare partierna var isen är tunn. Misslyckas slaget rasar personen genom isen och måste klara ett UTHÅLLIGHET för att ta sig upp. Andra kan hjälpa upp henne med ÖVERLEVNAD, men blir då också Nedkylda tills man slagit läger vid en ordentlig brasa.

Gammal lägerplats:
En grupp vättar har slagit läger här för någon dag sedan under ett patrulleringsuppdrag. Bland deras matrester hittar man en budkråka som de fångat. På den uppätna kråkans ben sitter en lapp som de inte intresserat sig för:

> *Ärade stormästare. Goda nyheter. Jag har nu sett ägget i mina syner, och jag vet var det är. En annan sak bekymrar mig dock: En profetia har uttalats här i norr – och den nämner en lampa. Kan det vara Bronslampan? Är den viktig för vårt kall och för Elmgryning? Varken ljuset eller askan säger mig någonting, men i mitt sinne gnager misstankar om att den håller vårt öde. Jag ber dig, ge mig råd, låt de tusen vilda tungorna tala”*

Lappen är från Feonor till kultens lärde i Svartvinter. Det går att luska ut att kråkan och pappret matchar de som härens kommunikationsofficer har i sitt tält i Bohr-Ba. Feonor har stulit kråkan och pappret av honom. Officeren, en äldre riddare från Myrna, har märkt inbrottet, men har ingen aning om vem den skyldiga kan tänkas vara, och antar att det kanske är någon soldat med hemlängtan.

Dvärgtransporten:
Bakom ett hårdfruset vattenfall har en grupp dvärgar gömt två rejäla vagnslass med prima vapen och rustningar. De har inrättat ett isigt läger där, och sitter huttrande runt en lägereld och väntar. RP kan hitta spår i snön, se skymten av en vakt som för sent dyker ner bakom en snödriva, eller se en smal rökslinga som sipprar ut bakom vattenfallet. Dvärgarna skall sälja vapnen åt Tjälgångarherren, och har fått instruktioner att möta en grupp klankrigare från Myrjökelklanen vid gömstället. Läs mera om dvärgarnas förräderi mot Randmark under ”Det oheliga avtalet” i kapitlet om Tand och Tanke.
Dvärgarna är ryckiga och nervösa vid besök. Klankrigarna har inte dykt upp som avtalat (de har råkat ut för jarlens trupper), de är själva utelåsta från dvärgriket, och de begår ett allvarligt brott mot allt vad dvärgheder heter. De har kommit från Isporten, och länge irrat runt då först ingen uppenbarat sig vid avtalat ställe, och de sedan till sin fasa märkt att de är utelåsta. Nu har de tagit sig mot Bohr-Ba, och deras ledare Zull har begett sig dit för att se om man därifrån kunde få hjälp. De har ingen aning om vad de skall ta sig till, men de vill under inga som helst omständigheter bryta mot sina order eller avslöja några hemligheter. Maten håller dock på att ta slut och likaså nerverna. Zull vet att en av portväktarna vid Blåstensporten i Bohr-ba borde vara invigd i smugglandet, och hoppas att denne kan ge information. Att det är Azabhul vet hon dock inte.
En av dvärgarna har tjänstgjort vid södra Ormmårdsporten, och vet att en man med benfingrar nyligen har besökt dvärgriket.

Fångläger:
Ett av Randmarks illa ryktade fångläger för straffångar skymtar i en snöig däld i den bitande kylan. Det är en liten saltgruva – olönsam och eländig. I en stockstuga sitter vaktstyrkan, och nere i saltgruvan huttrar fångarbetarna. Ett uppror har dock just ägt rum eftersom hären tvångsvärvat hälften av vakterna, och de som utger sig för att vara vakter är i själva verket fångar, och vakterna sitter kedjade nere i gruvhålet. Vissa av fångarna rymde omedelbart, men frös troligen ihjäl i vildmarken. De smartare och mera sadistiskt lagda väntar ut vintern i lägret, och torterar samtidigt sina forna vakter. Det skall stå RP ganska klart att allt inte är helt som det skall – vakterna är många, sjaskiga, flinande, endast vissa bär vapenrockar - två av dem har rocken avigt, ingen verkar ha befälet o.s.v. Om RP inte passar sig hamnar de i salthålet med kedjor runt händer och fötter.
Den ökände massmördaren Yx-Hokom har stulit fånglägrets ledares identitet, och har slutit sig till hären som riddar Karton, kunglig fängelseintendent.
I saltgruvan sitter också lägrets präst, fader Angelkrass. Han är bevandrad i Kragmas historia, och känner bl.a. den magiker som Tjälgångarherren har i sin tjänst. Vidare vet han att en jorddvärg som tjänade de ogudliga ormdyrkarna passerade för ett år sedan. Dvärgen hade försökt konvertera den gudsfromma Angelkrass och få honom att ansluta sig till en helig jakt på något ägg… (Läs mera om dvärgen Myhgring i avsnitten om Feonor längre fram, samt i avsnittet om Marnhall).

PERSONER & MONSTER

Dvärgsmugglarna

Kalla och huttrande dvärgar med frost i skägget och röda näsor. Tjocka ylleluvor, snöskor och raggiga myskpälsmantlar. 6 till antalet, alla medvetna om att de smugglar, men ingen vet riktigt exakt åt vem och på vems order. De lyder dock Zull och litar på henne. Hon har sagt att handeln är legitim. Och fast de alla vet att hon ljuger så räcker hennes ord som ett tecken på att dvärgsamhället inte skall döma dem.

I de två slädarna ligger hö, ved och proviant för totalt 12 resurstärningar, närmare 60 vapen av fin kvalitet, främst hillebarder. Därtill stridsgissel och armborst samt skäktor i enorma mängder. Fyra hungriga mysksvin står längst in i grottan och bökar efter mera hö.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Rep, ishacka, snöskor, samt marnisk bältesyxa (som en handyxa (+2, 2) men den går även att kasta, då med värdena +1, 1 och räckvidd Kort)

Färdigheter: Närstrid 2, Styrkeprov 2, Uthållighet 3, Överlevnad 3

Talanger: Bita ihop

Zull, ledare för dvärgarnas smuggeltransport

Krigare med rakad skalle och runan för fred tatuerad över hela vänstra kinden. Är anlitad direkt under ärketektor Mahab Moogol som en av de huvudansvariga för smugglandet, och hon erhåller sina order direkt från honom. Hon vet att vapnen går till orkerna, och hon vet att kung Ramnabrok i alla fall välsignat dealen med Tjälgångarherren, och i värsta fall varit huvudarkitekt för den. Hon bryr sig dock inte – hon lyder order och tar betalt, ett gig i taget. Hon har tillbringat mer tid ovan ytan än under då hon arbetat nästan hela sitt liv för Marnhalls kungliga Metallkompani – dvärgrikets officiella handelsbolag för ythandel.

STY 5
SMI 5
INT 3
KAR 3

Utrustning: Nitläderharnesk under gråa vargpälsar, en dolk i var stövel, armborst och stridsyxa.

Färdigheter: Närkamp 3, Uthållighet 3, Manipulera 3, Genomskåda 2.

Talanger: Bita ihop, Dubbelfattning 2

Straffångarna

Hålögda och utmärglade män och kvinnor med insjunkna kinder, smutsiga och kortsnaggade. Massmördare, våldtäktsmän och torterare, galningar och kannibaler som av någon anledning undvikit bödelns yxa och i stället dömts till livstids straffarbete. Med i skaran finns också en dömd nekromantiker, tidigare kedjad till händer och fötter, och försedd med munkavle av järn.

De är minst dubbla RPs antal + 2. De verkar inte ha någon ledare, men talan först oftast av den skelande Tandulf (dömd mordbrännare – om läget ser illa ut för fångarna kommer han garanterat att försöka bränna upp någonting) eller den skabbiga vargkvinnan Tvära (ökänd rövare och rånmördare), med tydliga pälslösa fläckar runt halsen var hennes fångjärn suttit. De flesta finns i vaktstugan, men minst 3, under ledning av nekromantikern Korodul håller till i saltgruvan var vakterna hålls kedjade.

STY 2
SMI 2
INT 2
KAR 2

Utrustning: Ett mischmasch av olika dåligt sittande kläder och rustningsdelar till ett skyddsvärde av 2
VAPEN: Bredsvärd och dolk, armborst

Färdigheter: Närstrid 2, Manipulera 2, Skytte 1, Överlevnad 2

Talanger: Dödsmagi 2 (Endast nekromantikern Korodul)

Yx-Hokom, förrymd yxmördare/riddar Karton

Samvetslös och obotlig massmördare från Bryte Bädd, var hans legendomspunna framfart gett inspiration till mången skrupelfri person (nu senast unga arlen av Arved). Utger sig numera för att vara riddar Karton, en identitet som han stulit av strafflägrets nyligen mördade intendent. Återfinns i Bohr-Ba var han anslutit sig till hären, främst för att ha ett bra ställe för övervintring och kanske också en bra väg ner till Randmark och goda ”jaktmarker” på våren. Givetvis har han lite småmördat i härlägret också, men finner bytena alltför lätta bland de frusna och utmattade soldaterna. Om RP besöker strafflägret kan de gärna senare stöta på riddar Karton i härlägret.

STY 4
SMI 5
INT 3
KAR 2

Utrustning: Ringbrynja, Stridsyxa, stor sköld och dolk

Färdigheter: Närstrid 3, Manipulera 3, Rörlighet 3, Uthållighet 3

Talanger: Yxkamp 2

Vakter vid fånglägret

RPs antal +2 stycken huttrande, sjuka, skadade, blodiga och eländiga soldater. Kedjade med halsjärn och klädda i endast trasor. Mellan uppfinningsrika förnedringar av sina forna vaktobjekt bryter de salt i gruvan, precis som fångarna gjorde. Dels för att det håller dem ens lite varma, och dels för att fångarna inte vill låta dem vila, och börjar få slut på sadistiska tortyridéer.

STY **3 (nu** 2 p.g.a. skador)
SMI **3**
INT **2**
KAR **3**

Utrustning: Ingen

Färdigheter: Närstrid 3, Skytte 3, Genomskåda 2

Talanger: -

Fader Angelkrass, fånglägrets präst

Att den äldre prästen var den enda av fånglägrets personal som uppriktigt brydde sig om fångarnas välbefinnande väger lätt nu när maktsituationen vänts uppochner. I synnerhet nekromantikern Korodul har fader Angelkrass som sin främsta nagel i ögat, och låter den stackars prästen knappt få en lugn stund. Angelkrass försökte försiktigt ”bota” den fängslade nekromantikern från sin magiska inriktning, och det har retat Korodul till nuvarande nivåer av sadism.

STY **2 (nu** 1 p.g.a. skador)
SMI **2**
INT **3**
KAR **4**

Utrustning: Ingen

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

Talanger: -

Varg

En typisk kragmisk vargflock består av dubbla RPs antal. Om en flock får upp lukten på RP inleds en jakt. Slå varje kvartsdygn för ÖVERLEVNAD för RPs grupp, mot ett slag för RÖRLIGHET för ledarvargen. Den som vinner ökar avståndet med ett steg till sin fördel. Om någondera parten vinner två slag i följd är jakten över – RP har kommit undan eller så har vargarna kommit ikapp och inleder strid.

STY **4**
SMI **4**

Utrustning: Päls 1

Färdigheter: Närkamp 3 (ledarvargen 4), Rörlighet 3 (ledarvargen 4)

Talanger: -

Tjälgångarherrens beridna vättar

Vättar motsvaras av regelbokens svartalfer. Alla Tjälgångarherrens vättapatruller är beridna på vargar. När vättarna anfaller brukar oftast en till två ryttare rida runt striden och peppra fienden med pilar. Resten anfaller i närstrid. Vargarna är dock inte speciellt tama, utan piskade blodiga till aggressivitet. Endast om vätten lyckas med ett slag för DJURHANTERING får både varg och vätte anfalla samma runda, annars anfaller någondera. Om en vätte faller av en varg rymmer den till skogs. Med DJURHANTERING går det också att distrahera vargarna så att ett ekipage missar sin handling. En varg med endast 1-2 STY-poäng kvar drar sig, trots ryttarens frenetiska piskande, tillbaka. Ofta hoppar då vätten av och fortsätter anfallet från marken. Patrulledaren bär ofta ett vargkranium som hjälm.

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

Utrustning: SKYDD: Päls- och benrustning (Skydd 2)
VAPEN: Krumsvärd, kortbåge, vargpiska

Färdigheter: Rörlighet 3, Närkamp 2, Skytte 2, Genomskåda 2, Djurhantering 2, Överlevnad 3

Talanger: -

Kragmiska patrullerande orker

Kragmas orker har tjock späckrik hud och mörka, djupt sittande ögon. En patrull orker leds alltid av en storvuxen krigare (STY 5, fransig ringbrynja, stridsyxa, hjälm prydd med horn och tänder, samt talangen Bärsärk) som vanligtvis vrålar order, skickar sina krigare att anfalla och tågar sedan själv i andra eller tredje rundan in i striden för att avsluta det hela och få äran. De patrullerande orkerna har en lite lättare utrustning än de pikenerare som står uppradade på glaciären.

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

Utrustning: SKYDD: Nitläder och öppen hjälm
VAPEN: Kroksabel, liten sköld och dolk

Färdigheter: Närkamp 3, Styrkeprov 2, Uthållighet 2, Överlevnad 2.

Talanger: Bärsärk (endast ledaren)

Resar i Tjälgångarherrens armé

Resarna är Tjälgångarherrens stridsmaskiner. De är välutrustade, brända med stridsrunor i ansiktet, och synnerligen stolta och aggressiva. Stridsrunan avgör vilken talang resen har, vanligtvis Bärsärk, Bödel eller Stormare.

En resepatrull skiljer sig en aning från de resar som ingår i härens led: De har alltid säckar och nät med sig för tillfångatagande av fångar och därtill en släde avsedd för fångtransport. Släden dras vanligtvis av en sönderpiskad, rädd och utmärglad vinterbjörn med munkorg av järn, och selad med vassa kättingar.

STY **7**
SMI **2**
INT **1**
KAR **2**

Utrustning: SKYDD: Fjällpansar och björnfällar, samt tjock hud (= Skydd 4)
Kastnät, Slunga, Tvåhandsyxa, Säckar och rep

Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 4, Genomskåda 1

Talanger: Slå 1T6: 1-2. ingen, 3-4. Bärsärk, 5. Bödel, 6. Stormare

Brontar, Tjälgångarherrens elitgarde

Ett släkte synnerligen storväxta resar utgör Tjälgångarherrens närmaste livvakter och elitgarde. De kallas brontar eller stormresar, frosttroll eller vita halvjättar, och har någon form av albinism vilket gör att deras hud och hår är kritvita. Ögonen är röda och de är klart listigare än vanliga resar. Ett anfall av brontar ute i ödemarken är fullständigt livsfarligt. De försöker vanligen lägga sig i bakhåll och överraska sin fiende

STY 8
SMI 5
INT 3
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Svart metallkyrass, vit päls och öppen svart kittelhjäm = 7
VAPEN: Tung stridshammare i en hand, krumsvärd i andra

Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 4, Genomskåda 2, Speja 4, Överlevnad 3, Smyga 3

Talanger: Stormare och Bödel

Randmarkisk fotsoldat

Hålögda och hungriga män från främst Järnfållarna och Tistelnacken. Moralen är låg och läget har gjort många cyniska och likgiltiga.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 3

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

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

Talanger: -

Angående gas och flygning: Äventyret presenterar ingen möjlighet för RP att komma över mera gas när man väl nått Kragma. Man kan dock tänka sig att t.ex. marnhallsdvärgarnas olja kunde användas som bränsle om RP med HANTVERK lyckas anpassa skeppets ballonger och förbränningsapparater. Det krävs dock hjälp från dvärgarnas oljemästare för att raffinera oljan till användbart format, men kännedomen om denna möjlighet kunde vara ytterligare en faktor som lockar RP ner i Marnhalls mörker.

BOHR-BA

ÖVERSIKT

Bohr-Ba är en liten by i det sydligaste Kragma. Den ligger precis vid foten av en mäktig stentrappa upp i berget till en av dvärgariket Marnhalls portar, den s.k. Blåstensporten, och i byn möts stigar från klanmarkerna i nordost och upp mot Kormund med sommarleden över glaciären till klanernas skogsbranter i väst. Närheten till Rimvindapasset gör därtill att Bohr-Ba är en naturlig knutpunkt för handeln i södra Kragma. Byn är en av Rökfjällsklanernas vinterboplatser, och hålls under uppsikt av deras gårdhållare. Byn domineras av ett gammalt jordtorn var klanhövdingen håller vinterhov. I övrigt består byn av ett stort långhus av stock – kombinerat värdshus och klenstuga – samt ett stort antal mindre uthus, stall, jordkällare, fäbodar, tvätthus och pörten.

I ett kummeltempel i byn har ett uråldrigt mossdränkt jättehuvud uttalat en profetia, och rykten om vad spådomen innehåller sprider sig över Kragma. I Bohr-Ba har nu också den randmarkiska hären sin bas under ledning av jarl Theldrick, och ett enormt härläger breder ut sig väster om byn. Det går knappast att nå byn utan att härens vaktpatruller och spejare möter en någon kilometer utanför. De utfrågar en bryskt om ens ärende, och är synnerligen misstänksamma mot allt och alla. När man väl konstaterats ofarlig visas man till långhuset eller till någon av härens generaler.

- **Hemligheter**: I långhuset i byn bär nästan varenda gäst på en hemlighet, se nedan. Härlägren bubblar också av spänningar på grund av låg moral och hopplöst läge. Någon äter av de döda soldaterna, klanledaren och jarlen verkar ha hamnat på kant med varandra och den utlovade hjälpen från Kragmas jättar har uteblivit.

KAMPANJSPEL

Bohr-Ba är en naturlig anhalt för RP oberoende av hur de tar sig till Kragma. Man vet att hären har sitt läger här, och kanske hör man också rykten om en lockande profetia? För att sedan nå Tjälgångarherren och hammaren måste man över glaciären, och även för det är Bohr-Ba en bra startpunkt.

Jarlen och orken Lågfot vet att Tjälgångarherren finns i Basaltborgen, och har värdefull information om tänkbara vägar in. Med jarlen kan man också koordinera ett avancemang längs glaciärens yta tillsammans med hären, om man planerar att korsa den till fots. Vill man ta sig över luftvägen (och har kvar gas för resan) kan man här få material för att reparera eventuella luftskepp. Vidare döljer Bohr-Ba den enda vägen ner i Marnhall (Ûrun) vilket gör det möjligt att ta sig till Basaltborgen under isen.

Om du vill införa ledtrådar om kampanjens övriga artefakter är syster Risha och profetiorna på glaciärjättens kalhäll ett utmärkt ställe. Se Appendix 7 för mera idéer.

PLATSER

A. LÅNGHUSET

Långhuset upprätthålls av gårdshållaren Ljusa och hennes man Snede. Gårdhållarna är fastboende klanfolk som skall hålla vinterboplatserna i skick genom året, källarna välfyllda, brunnarna rena, o.s.v. De är de facto ett slags halvträlar – lägre stående än klanens fria herdar och krigare, och bundna till den vinterbostad de satts att upprätthålla.

I långhuset har alla civila besökare huserats, samt några av klanfolkens havande och äldre. Enligt klanernas seder och bruk är uppehället gratis, men gäster förväntas komma med gåvor – helst ätbara sådana. En middag för husets alla gäster, eller en kvälls underhållning, brukar anses lämpligt. Långhuset har ett litet kombinerat kök/skafferi i ena gaveln – resten består av en enda stor sal med en rejäl öppen eld i mitten och två grova bord på var sida. Längs med salens väggar finns trånga sovalkover, två rader på varandra, avskiljda från salen endast med enkla renfällsdraperier.

- **Personer**: Cirkussällskapet, dvärgfrun Ûrun, Mordudrom, syster Risha, samt 5 spattiga klanfolksåldringar och 2 höggravida klankrigare. Därtill besöks långhuset av enstaka soldater på kvällspermission, övriga gårdhållare i byn sticker sig in på ett stop mjöd, samt en strid ström av barn, både från byn och från klanernas härläger – smutsiga och trasiga, insmorda med myskflott mot kölden.

B. JORDTORNET

Ett grovt torn av torv och klätterljung reser sig över byns små pörten. På toppen fladdrar 18 blekgula vimplar från en förgrenad flaggstång – ett tecken på att Rökfjällsklanernas ledare, Burnaburiash, är på plats. Från tornets små gluggar hörs brölen från klanledarens stridsbjörnar.

- **Personer**: Burnaburiash Barnumbirr bor på översta våningen. Andra våningen innehas av hans 2 söner och hans tre kedjade stridsbjörnar. Nederst finns en handfull gårdhållare och klanledarens myskar. 2 blodskrigare vaktar porten och ytterligare 6 finns i pörtena bredvid tornet.

C. GLACIÄRJÄTTENS KUMMEL

Klanfolkets orakelgrotta är inrättad i ett kummeltempel - en enkel jordkällare med ingången markerad med två vittrande runstenar. En brant trappa leder ner till två utgrävda jordrum, stöttade av pelare med snidda grimaserande ansikten. Nere i mörkret i det större rummet, evigt fastfrusen i permafrosten, sitter det frystorkade och manshöga huvudet på en sedan länge utdöd urjätte. Huvudet är nu ett orakel och siar ibland om framtiden. I det andra rummet ligger ett tiotal frusna kroppar av besökare som det gått illa för. Oraklet har varit tyst i närmare femtio år, men har helt nyligen uttalat en profetia. Se nedan.

- **Personer**: Kummeltemplet sköts av en skruttig gammal klanfolksdam som muttrar och blickar surt på alla besökare. Vidare håller syster Risha ofta till här.

D. BLÅSTENSPORTEN

En vindlande trappa uthuggen i berget slingrar sig upp till en av dvärgriket Marnhalls portar. Det är en maffig konstruktion, närmare femton meter hög, av blåskiftande korund och granit. På portens stenyta ringlar sig en vittrad orm i relief, med ett ägg i munnen. Ovanför har dvärgarna huggit ut ett dussintal gigantiska lurar i berget, som piporna i en ofantlig orgel. Lurarna är delar av ett alarmsystem. Porten är låst och omöjlig att öppna.

E. RÖKFJÄLLSKLANERNAS HÄRLÄGER

Nedanom byn, på andra sidan den lilla bäcken, breder ett enormt härläger ut sig. Det är uppdelat i två delar - söderut finns den randmarkiska hären, och norrut den mindre, men mera välmående kragmiska klanhären. Klanlägret ser egentligen inte alls ut som ett härläger – det är mera ett samhälle än en armé. I klanfolkens vardag är det helt naturligt att det dagliga livet blandas med det militära. Tvättlinor hänger här på tork, grytor puttrar över öppna eldar, barn springer runt benen på krigarna och ett allmänt tjatter ligger över lägret. Klanernas ren- och myskhordar betar i dalgångarna kring byn, och en tredjedel av krigarna rör sig med dem.

Rökfjällsklanerna är löst uppdelade i grupperingar enligt vilka vinterläger de använder: Schamankrigarna och trolljägarna från tempelpassen i Bohr-Vira och kummelhusen i Galdra leds av den gamla härsångerskan Aggan, och de vilda herdarna och björnkrigarna från Bohr-Ba, Bohr-Dalgen och Issik leds av den store Burnaburiash Barnumbirr.

- **Personer**: Hela Rökfjällsklanernas här med björnar, dragmyskar, slädhundar, barn och åldringar. Aggans tält ligger i utkanten av härlägret, markerat med en väldig stridstotem.

Kragmas klaner

Kragmas klaner är ett sammelsurium av släkter och allianser som knappast ens de visaste av Randmarks lärda kan hålla reda på. Men i grova drag är klanerna möjliga att dela upp i två grupperingar: Rökfjällsklanerna på östra sidan av Molmakarkammens glaciär, och Myrjökelklanerna på den västra sidan samt längs Rimgrindabergens sluttningar. Alla klaner är edsvurna under en helig blodsledare – i dagsläget drottning Karkassra. Men Myrjökelklanerna ser hennes beblandning med den sydländska kungen som ett brott, och har sedermera övergått till Tjälgångarherrens sida. Rökfjällsklanerna är däremot ännu trogna Karkassra, och strider på den randmarkiska sidan mot Tjälgångarherren.

F. DET RANDMARKISKA HÄRLÄGRET

Snön är här brun och nedtrampad mellan rader på rader av sorgset frosttyngda tält, pyrande lägereldar, och huttrande soldater i för lite kläder. De flesta är sårade, en del rent eländiga och på dödens brant, alla hungriga och hålögda. I utkanten av lägret ligger en väldig hög av döda soldater som man förgäves försöker bränna upp. Högen utökas varje morgon med soldater som frusit ihjäl under natten. Och en förfärlig stank sprider sig med den pyrande röken.

Detta var från början en mäktig härstyrka. Stommen utgörs av rikets fasta kyrasseri, bestående av välutbildade och tungt rustade ryttare. Därtill finns en värvad division med lätta bonderyttare, ledda av erfarna riddare från rikets borgmarker, samt en fänika med spjutknektar och bågskyttar. Från Svartvinter marscherade även stridsmammutar, men av en sydlig art som dukade under efter första vintern.

Jarl Theldricks tält tornar upp sig i mitten av lägret, med 8 stabstält omkring sig. Från tälten reser sig stelfrusna krigs-

fanor – det randmarkiska lejonet, kyrasseriets tre stegrande hingstar och jarlens eget baner med aftonfalken och stjärnan.
Hären har nu utstått två svidande förluster mot Tjälgångarherrens orker, och klarar inte en tredje. Tjälgångarherren bidar dock sin tid för han vet att för varje dag som går försvagas den randmarkiska hären p.g.a. matbrist och kyla. Han kontrollerar passen ner till Randmark – mot slutet av vintern är det bara att putsa fiendens frusna ben från marken.

- **Personer**: Randmarks hela norra här med manskap och hästar, jarl Theldrick och hans generalstab: arl Borsk, arl Yngelvör, furst Isgård och tronriddar Orrenfält.

PERSONER

CIRKUSSÄLLSKAPET

Ursprungligen anlitade av hären nere i Svartvinter för att pigga upp de krigströtta trupperna i norr. Reste upp på sommaren och är nu fast i Kragma precis som alla andra. Den första köldknäppen tog kål på deras ledare, en gammal cirkusdvärg, och nu skall de uppfylla hans sista önskan att få uppträda för dvärgakungen i Marnhall, ett framträdande som dessutom skall ge dem en enorm ersättning.
Sällskapet består av eldsslukerskan Feonor (uppenbarligen deras nya ledare), trollkarlen Vithals, starke kvinnan Krolgrom, danserskorna Dera, Darassa och Diadyn, samt gycklaren Nästan. Cirkussällskapet är bosatta i långhuset, och deras vagn står utanför, fullastad med pallar, utklädningskläder, träsvärd, kostymer, bord med hemliga lådor och luckor, pyroteknik, dockor och masker.

- **Hemligheter**: Eldsslukerskan Feonor är en av drakkultens eldssystrar och använder sällskapet som en täckmantel och ett sätt att komma in i Marnhall. Därtill har hon stulit Burnaburiash isguld, se nedan.

- **Kontakt**: Feonor eller Vithals tar kontakt och ber om hjälp med att hitta det ställe var de tror Azabhul finns. Stället verkar vara fyllt av faror och de tror att dvärgen är tillfångatagen, så ett par extra svärd skulle knappast skada. De är synnerligen vaga med hur de fått reda på dvärgens gömställe.

Eldsslukerskan Feonor

En reslig och vacker kvinna med en intensiv blick. Jonglerar med brinnande föremål, slukar facklor och brinnande svärd, spottar eld och går på glödande kol. På underarmen har hon en lång ormtatuering (symbolen för Elmgryning) som hon försöker hålla dold. Om RP ännu inte spelat äventyr 2 eller annars inte stiftat närmare bekantskap med kultmedlemmarna kan SL med fördel låta RP se tatueringen, annars sker det endast om de uttryckligen synar henne, plus kanske SPEJA -1. Feonor är utsänd att lägga beslag på det drakägg som de kultlärda i Svartvinter anser att dvärgakungen i Marnhall har – ett av Glimrings ägg, genom vilket hon skall återfödas (se Appendix 3). Kulten har redan tidigare skickat iväg en av sina medlemmar i samma ärende – jorddvärgen Myhgring, men han har aldrig hört av sig. Feonor har styrt sällskapet obemärkt i den riktning hon önskat. Deras gamla ledare hade inga planer på att uppträda i Marnhall, allt är Feonors idéer.
Hon ser visioner i elden, och på det sättet kan hon få reda på annars okända företeelser. T.ex. vet hon nu var portväktaren Azabhul finns. I lågorna har hon också sett att ägget bör finnas i Marnhall.

STY 4, SMI 4, INT 4, KAR 4

Utrustning: Dolk, kortsvärd, skinn med brännolja
Färdigheter: Närstrid 3, Speja 2, Rörlighet 3, Manipulera 3, Genomskåda 3
Talanger: Knivkamp 3, Drakmagi 2 (se Äventyr 2).

Trollkarlen Vithals

En misslyckad magikerelev från akademin i Onestra. Kan lite enkla magiknep som han blandar med fingerfärdighet – främst besvärjelsen Lockelse, med vilken han under föreställningar försöker vinna publikens intresse, och med vilken han dolde stölden av lasset med isguld. Försupen och surmulen över ödet, som i hans ögon delat honom en usel hand. Att smida planer med Feonor (även om han inte vet något om närapå alla hennes hemligheter) sprider ett visst ljus över den mörka hög av skit som cirkuslivet enligt honom utgör.
Vithals är tänkbar som blivande värdkropp för Ashur-Asha. Han är inte släkt med kungaätten på något sätt, men han har en mörkersten i ett halssmycke som han stulit för länge sedan av en antikhandlare i Onestra. Han har burit stenen så länge nu att den blivit som ett med honom, och genom det har han en länk till Urmörkret. Han vet inte om länken och kan inte använda den själv, inte ens Ashur-Asha kan – inte förrän en svart kung spelas ur Ödespacken i detta äventyr. Mörkerstenen kan likaväl vara i någon annans ägo om du planerar en annan värdkropp.

STY 2, SMI 3, INT 3, KAR 2

Utrustning: Flaska med surt äppelvin, dolk och en kort målad trollkarlsstav av ceder. Runt halsen ett silversmycke med en besynnerlig svart sten insatt i mitten.
Färdigheter: Närstrid 1, Manipulera 2, Genomskåda 3
Talanger: Runmagi 1 (Hans kunskap är dock mycket begränsad och han kan t.ex. inga allmänna besvärjelser)

Svinkvinnan Krolgrom

En ofantligt stor svinkvinna med ring i trynet och armar som trädstammar. Hennes nummer består av att bryta arm mot folk från publiken, lyfta upp dem på en hand och brottas mot dem. Obesegrad. Utanför scenen är hon tystlåten, blyg, och socialt klumpig och osäker. Feonor har lärt sig utnyttja detta och har etablerat ett vänskapsförhållande med den väldiga kvinnan. Feonor förstår henne och tar henne som en mänska, inte som ett fult missfoster att gapa åt. Krolgrom är dock fullständigt ovetande om Feonors hemligheter.

STY 7, SMI 2, INT 2, KAR 3

Utrustning: Randiga brottartrikåer
Färdigheter: Närkamp 2, Hantverk 2, Styrkeprov 4
Talanger: Slagskämpe 3

De ziriska trubadursyskonen Dera, Darassa och Diadyn

Danserskor från det fjärran Zir. Mörka, graciösa och allvarliga. Dansar, sjunger, spelar och balanserar på svärd och rep. Vet ingenting om Feonors planer. Det fordom så blomstrande och livfulla Ziriska imperiet är numera på många håll en teokratisk diktatur under den Slutliga Erans Orden, och systrarnas sånger handlar alla om hemlandets sorgliga öde. De försöker tjäna ihop tillräckligt med pengar för att kunna betala bort skulden som de förorsakat sin familj genom att vägra ge upp sitt dansande trots prästerskapets order, och på så sätt få återvända hem.

STY 2, SMI 5, INT 3, KAR 5

Utrustning: Dolk, liten silveramulett med namnen på kärnfamiljens alla 17 medlemmar inristade.
Färdigheter: Skaldekonst 4, Rörlighet 4, Speja 3
Talanger: Stämmans väg 2

Gycklaren Nästan

En liten knubbig halvlängdsman som rider på en get och klär ut sig till klantiga riddare, fega härförare och berusade kungar som faller, sjunger falskt och gör kullerbyttor. Har börjat bli betänksam om vilka drivkrafter Feonor egentligen har, och försöker gå igenom deras döda ledares papper, om det faktiskt finns några som helst bevis på att de har anställts av dvärgkungen, eller om allt bara är Feonors påhitt.

STY 2, SMI 4, INT 3, KAR 4

Utrustning: Dolk, liten tennplunta med två doser sövande gift, styrka 5
Färdigheter: Rörlighet 4, Fingerfärdighet 3, Skaldekonst 2
Talanger: Ansiktets väg 3

JARL THELDRICK

En något utmärglad men rakryggad gentleman med yvig mustasch och buskiga ögonbryn. Oklanderligt klädd i rustning och randmarkisk krigsmantel. Jarlen är en man som inte tummar på sina principer, oberoende omständigheter.

Stab

Jarlen har fyra generaler i sin stab: Den kompetenta och erfarna arl Borsk, de två rivaliserande uppkomlingarna arl Yngelvör och furst Isgård, samt den totalt inkompetente och otursdrabbade tronriddar Orrenfält. Stabstältet har därtill en ständig svärm av skrivare, sändebud samt lägre stabsriddare och fanbärare. Utöver det finns orken Lågfot alltid nära till hands.

Orken Lågfot

Nästan alla Kragmas orker har slutit upp under Tjälgångarherren, men den lilla Två skallars skock har gjort sig för många fiender i Basaltborgen och jarlen har lyckats köpa dess tjänster. Skocken fungerar nu som spejare i Randmarks sold, och har sitt läger norrut från Bohr-ba. De misstros oerhört kraftigt av soldaterna, men de har visat sig vara rent oumbärliga. Skockens lärde, den skrivkunnige orken Lågfot, finns därmed med i jarlens officersstab som rådgivare.

Lågfot kan berätta att Basaltborgen är dåligt bevakad från dvärgarnas Norra Port, eftersom den anses väl förbommad från båda sidor och ett lättförsvarat rangligt brospann är enda vägen in från det hållet. Han vet också att Tjälgångarherren har andra fiender än Randmark. Fiender som är ute efter en viss svart hammare som Tjälgångarherren tydligen har.

Lågfot kan också berätta allt han vet om Två skallars skock och deras ledare – Tand och Tanke. Se det avsnittet för mera information.

Strategi

Jarlen planerar ett sista desperat anfall mot Tjälgångarherren. Hären klarar inte vintern med de förnödenheter de har, och han vet att fienden också vet det. Men - hellre dö i ära i fält än vänta och frysa ihjäl. Tjälgångarherren har dock givetvis arrangerat sina trupper precis med det i åtanke. Men om man kan få Kragmas jättar med sig finns det eventuellt en gnutta hopp. Det klamrar sig jarlen fast vid, men drivs också vidare av att han (enligt egen tolkning) nämns i orakeljättens profetia. Det betyder att han är på rätt väg, har nordlandens öde i sina händer, och att det han gör finns någonstans nedskrivet i gudarnas väv.

Jättarna har han redan för ett år sedan gjort ett avtal med, men av någon anledning har de anlänt först nu, och stannat upp i en närbelägen dal – ovilliga att röra sig närmare. Se kapitlet ”I kung Grötryggs gryta”.

Jarlen inser givetvis att om Norra Porten i Marnhall kunde öppnas skulle det erbjuda en möjlig väg för honom att överraska Basaltborgen, men han kommer inte att använda sig av det alternativet ens om han får reda på Ûruns ventilschakt (se nedan). Dels misstror han Lågfot i just denna punkt. Han vet att orken är uppriktig i sitt hat mot Tjälgångarherren, men han vet också att Två skallars skock åtrår dvärgriket mer än något annat, precis som alla orker, och att de målar upp en alltför rosig bild av den vägen p.g.a. sina egen agenda. Jarlen är därtill ytterst ovillig att sätta sina trupper in i trånga, mörka och okända gångar, var de inte kan använda sig av sina hästar – deras största och kanske enda fördel i kriget. Mera om det i avsnittet om Marnhall. Han understöder dock gärna RPs eventuella planer.

- **Kontakt**: Jarlen vill ha hjälp med jättarna – se ”I kung Grötryggs gryta”. Observera också att om ni redan spelat äventyr 2, så kanske RP för med sig budet om kungens död, och därtill rentav kanske budet om att jarlen själv är tronföljaren! Eller så ligger hans hemstad i lågor, eller ockuperat… Hursomhelst så torde RP ha både intressant och avgörande information. Om RP kommit med luftskepp kommer han också att vara intresserad av det, både som strategisk spelpjäs om det ännu är flygbart, och för eventuell proviant.

Jarl Theldrick av Sala

STY 4, SMI 3, INT 4, KAR 4

Utrustning: SKYDD: Ringbrynja med bröstplåt ingraverat med rikets vapen.
VAPEN: Slagsvärd, stor sköld

Färdigheter: Närstrid 4, Bildning 4, Genomskåda 4

Talanger: Omutlig 3

Orken Lågfot, lärd man i Två Skallars skock

En lång och gänglig ork med skrovlig gråaktig hud och sneda huggtänder.

STY 3, SMI 3, INT 4, KAR 3

Utrustning: SKYDD: Läderharnesk och smutsiga vargskinn
VAPEN: Krumsvärd, liten sköld

Färdigheter: Närstrid 3, Bildning 2, Genomskåda 3, Speja 2, Överlevnad 4

Talanger: -

Stabsgeneraler och övrigt härfolk

Se persongalleriet i avsnittet för ”Slaget vid tre stenar”

RÖKFJÄLLSKLANERNA

Burnaburiash

Klanhövding Burnaburiash är en storvuxen och högljudd man med ett tredje öga tatuerat i pannan och hela mungarnityret utbytt till guldtänder. Han talar alltid, oberoende situation, myndigt och öronbedövande MED VERSALER OCH UTROPSTECKEN! Han är klädd i ett överdåd av björnfällar och bronssmycken, men är trots sitt något klumpiga intryck en ytterst skicklig kämpe.

- **Hemlighet**: Burnaburiash planerar att hugga den randmarkiska hären i ryggen så fort Tjälgångarherren är undanröjd, och på så vis bli härskare över Kragma. Genom en öppen konfrontation med de randmarkiska trupperna – en konfrontation som lätt går att uppvisa som igångsatt av en förrädisk jarl – kan Burnaburiash få klanfolket att vända sig mot drottning Karkassra och smörja honom till ny blodsledare i hennes ställe. För att kunna besegra jarlens trupper har han gjort en deal med jättarna – de skall hjälpa i striderna mot Tjälgångarherren och sedan vända sig mot jarlen. Läs mera i avsnittet ”I kung Grötryggs gryta”. Troligt är att den storhetsvansinniga klanledaren grovt underskattar klanfolkets lojalitet till både sin edsvurna blodsledare, och till deras andra ledare – Aggan.

Aggan

Aggan är allt det som Burnaburiash inte är – hon är eftertänksam, smart och försiktig. Dessutom åtnjuter hon enorm respekt i klanen och skyddas konstant av tre långa klankrigare.
Hon är en skruttig gammal gumma iklädd en enkel svart kåpa. Suger på sin enda kvarvarande tand när hon talar.

Burnaburiash Barnumbirr, klanledare

STY 5, SMI 3, INT 2, KAR 3

Utrustning: Fjällpansarharnesk av läder och brons, och maffiga björnfällsmantlar omvirade runt sig = Skydd 5
VAPEN: Det väldiga tvåhandssvärdet ”Fadershjalt” av brons (Skada endast 2, men bonus +2 och T8)
Guld- bärnstens- och bronssmycken till ett värde av 120 silvermynt. 2 raggiga stridsbjörnar.

Färdigheter: Närstrid 4, Djurhantering 4, Genomskåda 3, Manipulera 2

Talanger: -

Aggan, klanledare

STY 2, SMI 3, INT 4, KAR 5

Utrustning: Stav gjord av en jättes smalben

Färdigheter: Närstrid 2, Bildning 3, Manipulera 4, Genomskåda 4.

Talanger: Hamnskifte 3

Kragmisk klankrigare

Klanfolk med långa svarta hårflätor, iklädda enkla tunikor av filt, rikligt med bronssmycken och renfällar. Klanfolken är nästan alltid beväpnade, vare sig de vallar boskap eller jagar villebråd. Därför går det inte att dra en klar gräns mellan soldater och civila i deras samhälle. Alla bidrar till allt. De mest högaktade klankrigarna i Kragma rider på väldiga stridsbjörnar.

STY 3 (björnkrigare: 4), SMI 3, INT 3, KAR 3

Utrustning: SKYDD: Läder och tjocka pälsar med enstaka inslag av nitat läder = 3
VAPEN: Kortspjut, kastspjut, dolk

Färdigheter: Närkamp 3, Överlevnad 3, Speja 2, Djurhantering 3 (endast björnkrigare)

Talanger: Trolljägarna från Bohr-Vira har Ögon i nacken 3

Stridsbjörn

Stridsbjörnarna är tämjda bergsbjörnar som tillfångatagits som ungar och uppfostrats av krigaren själv, vanligtvis så att de två har vuxit upp tillsammans. Vissa klanmödrar påstås rentav amma både björnunge och eget barn tillsammans så att ett riktigt starkt band skall skapas. En stridsbjörn är dock aldrig helt och hållet tam, och det är björnkrigarna mycket medvetna om. Björnen lyder endast sin ryttare och utrustas ofta med järnklor, harnesk och flankpikar. Ryttaren strider från björnryggen och avgör om björnen eller hon själv gör en attack. Om björnen attackerar kan ryttaren ännu parera.

STY 8, SMI 2

Utrustning: Päls plus pansar = 4+2 = 6

Färdigheter:

Monsterattacker: se regelboken för Gråbjörn

ÛRUN

Ûrun är en tärd och skraltig dvärgkvinna med rosslande hosta, som länge legat i Bohr-Bas långhus för vård hos gårdhållarna, då ytluften konstaterats lätta hennes symptom. Hon är gift med Azabhul - förste portväktaren till Marnhalls Blåstensport. Azabhul själv är försvunnen, och det antas allmänt att han har nyckeln till porten och således kan ta sig in. Alla i byn vet att han bär en enorm bronsnyckel runt halsen.

Om man med LÄKEKONST lindrar Ûruns symptom (sjukdomen går inte att bota) är hon ytterst tacksam och förhåller sig positivt till det mesta RP föreslår.

- **Hemlighet**: Azabhuls nyckel är ren kosmetik, och naturligtvis kan inte en ensam dvärg öppna portarna när hela riket förbommats, han må sedan vara av vilken rang som helst. Däremot vet Ûrun en väg ner i riket. Hon är nämligen chefsingenjör för dvärgkomplexets glaciala luftventilation, och på grund av det känner hon till ett gammalt ventilschakt i isen.

Azabhul

Portväktardvärgen begav sig iväg mot Isporten efter att Blåstensporten oförklarligt stängts medan han var med sin fru nere i byn. Ingen har hört något av honom sedan dess och Ûrun är utom sig av oro. Feonor har nu kontaktat Ûrun och säger sig veta att Azabhul är i liv, och att hon är villig att hjälpa honom tillbaka till byn, men vill ha ett löfte av dvärgfrun att hennes man släpper in dem i det stängda riket. Feonor har nämligen sett i elden att Ûrun på något sätt är avgörande för vem som släpps in, men tror att Ûrun kanske vet var nyckeln är, men att mannen behövs för att använda den.

Ûrun vill inte släppa in cirkussällskapet i Marnhall. Hon litar inte en sekund på dem – dels har hon sett Nästan smyga omkring och rota i gästernas saker, och dels tyder Feonors oförklarliga insikter om Azabhul antingen på att hon är involverad i mannens försvinnande eller något slags besvärjare, och ingendera typen vill hon släppa in i riket. Att avslöja ventilschaktet är dessutom ett ohyggligt brott, och det gör man inte lättvindligt. Men – hon vill desperat ha tillbaka sin man. RP däremot ser relativt hederliga ut och hon tror starkt på att de nämns i profetian – kanske det är hennes plikt att visa dem vägen?

Ventilschaktet
Knappa två dagsmarscher upp på glaciären hittar man med Ûruns anvisningar och SPEJA (ett slag per kvartsdygns sökande) en liten isgrotta med ett järngaller i ena väggen. Isen har tryckt sönder gallret och nästan klämt ihop den lilla gången bakom, men man kan åla sig igenom och komma in i Marnhall. Se det avsnittet.

- **Kontakt**: Ûrun kontaktar RP med ett erbjudande – rädda Azabhul så kan hon hjälpa dem att ta sig till andra sidan glaciären genom att visa dem schaktet. Innan man räddat hennes man är hon dock ytterst vag med hur hon kan hjälpa. Hon kan tipsa om att cirkussällskapet verkar veta var mannen finns.

Dvärgfrun Ûrun

STY 1, SMI 1, INT 4, KAR 4

Utrustning: Ingen
Färdigheter: Bildning 3, Hantverk 5
Talanger: Ingenjörskonst 3 (förmågan att kunna använda Hantverk till framställandet och planerandet av broar, tunnlar och invecklade konstruktioner)

SYSTER RISHA

Ung kvinna av nuriskt påbrå med långt kritvitt hår. Alltid till synes fylld av ett brinnande intresse för det gudomliga och skapelsens byggstenar.
Hon är utsänd från Erudas tempel i Ulbrek för att tyda glaciärjättens profetia. Hon sitter dagarna i ända inne hos jätten, bränner rökelse och försöker tyda hans mumlanden. Ätaren Mordudrom har syster Risha på sin ”hit list”, eftersom han tycker att hon lyckas utläsa onödigt mycket ur profetian. Han gör slag i saken när SL anser det lämpligt. Då hittar man Rishas kropp i snön med några stora örnfjädrar intill.
Syster Risha anar att en Ätare finns i byn, men har egentligen ganska dålig koll på vad en sådan egentligen är, och misstänker (felaktigt) att klanfolket eventuellt kan ha kannibalistiska ritualer med mörkerdyrkan. Hon vet också att tempelfadern i Ulbrek gav med henne en Återfödarfågel och att de skyddar mot just Ätare. Alltså har hon varit på sin vakt inför sådana hela sin resa.

Återfödarfågeln
En liten gråblå sparvaktig fågel i en enkel videbur. Om man äter ett av dens ägg blir man för en stund ett med fågelns själ. Fågeln är bunden till livets kretslopp med så starka band att inget odödligt kan skada den. Det gäller inte odöda varelser som skelett och spöken, utan odödliga väsen som alver, Ätare och andra med ett teoretiskt evigt liv. Varifrån Återfödarfågelns krafter kommer vet ingen, men syster Risha kan berätta att ordensmästaren i Erudas tempel föder upp små kornsparvar i ett aviarium i templet, och alltemellanåt föds någon av dem som en Återfödare.
Den lilla sparven har 1T3 små blåspräckliga ägg inbäddade i dun på burens botten. Om äggen tar slut värper den 1T3 nya efter 1T6 dagar. Effekten av att ha ätit ett ägg håller i sig i 1 timme, och under den tiden kan man alltså inte ta skada av odödliga varelser. Man räknar ändå den skada man skulle ha fått, och om man skulle ha dött av skadan, dör den lilla fågeln i stället. Alla ägg-ätares skydd tar slut när fågeln dör. Men efter 1T6 dagar hostar den person som skulle ha dött upp en ny liten nykläckt fågel. Det är en blodig och smärtsam procedur och ger 1 i skada, men den nya fågeln är inte flygfärdig och går lätt att sätta i en bur. Efter någon vecka värper den sina första ägg.
Observera att videburen inte är särskilt hållbar och fågeln är inte tam…

- **Kontakt**: Syster Risha vill att RP deltar i en seans i kummeltemplet (se nedan) för att få fram mera strofer av glaciärjätten. Hon ser att RP är födda i märkliga stjärntecken och kan vara kandidater för de främlingar som nämns i profetian.

Syster Risha

STY 2, SMI 3, INT 3, KAR 3

Utrustning: Videbur med Återfödarfågeln, dolk och enkla resekläder. Anteckningsbok med glaciärjättens sianden och hennes tolkningar.
Färdigheter: Bildning 2, Skaldekonst 4, Speja 2, Genomskåda 3
Talanger: -

MORDUDROM

En vithårig äldre eremitmunk med kraftig puckelrygg och haltande gång. Han går klädd i en fotsid kappa av vit harpäls som han inte tar av sig ens inomhus (”på grund av reumatismen”). Är enda överlevande från ödemarkstemplet i Bohr-boh’Essa efter att orkerna skövlat det. Han är en tålmodig och utmärkt lyssnare som oftast kommer med kloka och sakliga råd.

- **Hemlighet**: Mordudrom är en Ätare av andra rang, och varken kutryggig eller halt. Harpälsen döljer hans maffiga manshöga örnvingar, och ibland kan man hitta fjädrar liggande på marken.
  Bor-boh’Essa ligger långt borta så hans story är svår att kontrollera, men frågar man runt så har klanfolket inte

hört om någon sådan attack. Han lever gott på de offer som Kragmas isande nätter skördar i härlägret, och tar sig ofta under nätterna till den öppna gravhögen, var de fallna bränns när dagen gryr. I lägret går rykten om vilddjur som kalasar på de döda under nätterna. Inga spår av sådana djur hittas dock, och anklagelser om kannibalism har redan börjat spridas bland de hungrande soldaterna.
Mordudrom har som uppgift att försäkra sig om att portarna till dvärgriket hålls stängda. Han är intresserad av vad portväktardvärgen kan tänkas ha för information, men har för tillfället köpt Ûruns (i förtroende givna) utlåtande om att inte ens Azabhul kan öppna porten, och han följer inte aktivt det spåret mera. Han är också intresserad av varför cirkussällskapet vill ner till Marnhall och bevakar dem. Syster Risha har han redan beslutat att göra sig av med, och slår också till när SL anser det lämpligt.

Du kan som SL använda Mordudrom lite hur som helst när du behöver skruva upp spänningen lite. Han kan tänkas följa efter folk som beger sig för att befria portväktardvärgen och slå till någonstans under vägen. Eller så dyker han upp på glaciären om RP beger sig till ventilschaktet. Överlag iakttar han hellre passivt än att ge sig in i konflikter.
Om Mordudrom avslöjas av någon som har Återfödarfågeln flyr han fältet och dyker kanske upp senare i Basaltborgen.

Ätaren Mordudrom

STY 9, SMI 6, INT 5, KAR 5

Utrustning: Stav av idegran och Kummeldolk (bonus +1, skada 1, tillåter användaren att även lägga en besvärjelse i samma handling som dolken används.) Detta kräver dock att användaren först offrat en poäng STY permanent i en ritual som binder en till dolken)
Färdigheter: Närstrid 3, Manipulera 5, Genomskåda 5, Speja 5, Rörlighet 4 (om han får utrymme att använda vingarna)
Talanger: Blodsmagi 3, Varseblivning 3, Hal som en ål 2, Blixtsnabb 2, Stryktålig, Ett med Mörkret

GÅRDSHÅLLARNA

Ljusa och Snede är vänliga och tystlåtna, arbetar över 20 timmar i dygnet (gårdhållarna vilar sedan på sommaren när klanen är borta på sina sommarmarker). De håller håret kortklippt som tecken på sin lägre sociala ställning i klanen, och klär sig i anspråkslösa enkla särkar och filtskor. Paret har ett antal egna barn, men i villervallan av hela klanens avkomma är det omöjligt att veta vilka som är deras.

Gårdshållarna Ljusa och Snede

STY 2, SMI 3, INT 3, KAR 4

Utrustning: Kniv
Färdigheter: Hantverk 3, Genomskåda 2, Läkekonst 2
Talanger: -

GLACIÄRJÄTTEN

En profetia har uttalats av orakeljätten, och eventuellt är det RP som nämns i den? Syster Risha har de 4 första stroferna renskrivna, och vill ha hjälp med att få fram flera strofer. Hon kan också berätta att jätten i kumlet även kan besvara frågor om både framtid och dolda företeelser.

PROFETIAN

Du kan som SL passa på att ändra och lägga till i profetian enligt vad RP behöver för information och hur du vill lägga stämningen i spelet.

Första versen:
Mask av vinter, vit, döljer vad ingen vet
Skuggor ruvar än ofött, tuggar mänskokött
Nyanlända av sydlig vind, vänder ödets våg
Lampan än obrunnen, tänder hoppet svunnet

- Syster Rishas tolkning: Nyanlända = RP? Jarlens armé? Cirkusfolket? Lampan en referens till Bronslampan.
- Andra tolkningar: Kanske en referens till Ätarna under glaciären, Ätaren Mordudroms vita harfällsmantel, eller ägget som Feonor vill komma åt – en drake kan tänkas tugga mänskokött, och ordet ruva anspelar ju också på ett ägg…

Andra versen:
Ingenmans kung, tung av skuld till guld
Bryter bandet, bräcker blodet, svurna ordet
Den blinde vinns av fienden, ser fiende i vän.
Broders blod av broder, bryter ok åt de stora

- Syster Rishas tolkning: ??
- Andra tolkningar: Kung Grötrygg (kung över endast kvinnor) lyssnar bara till sin snålhet, och tror därför på Burnaburiash. Detta är en ren ”call to arms” för kung Grötrygg.

Tredje versen:
Under sten av snö, nyckeln stel och slö
Vinden vägen går, visar spår åt trägen
Stenens ådra brutet, drakars blod utgjutet
Föder fienden, fläckar folkets heder

- Syster Rishas tolkning: ??
- Andra tolkningar: Portväktaren (”Nyckeln”) kan inte öppna Marnhalls dörrar, men däremot kan Ûruns ventilschakt (”vinden”) visa vägen ner. Ûrun anar till sin förskräckelse vad denna vers antyder – att hon eventuellt borde visa vägen åt någon. De två sista raderna anspelar på Marnhalls oheliga avtal med Tjälgångarherren.

Fjärde versen:
Dessa tre verser handlar om de tre övriga äventyren i kampanjen – välj t.ex. en av dem enligt vad RP ännu har kvar. SL kan påpeka att den är för framtiden så att den inte kollrar bort spelarna. Se de övriga äventyren för mera förklaringar.

Sten av eld, evigt het, bränner, tänder
I grav av Valgårds makt försakad
Kluven tunga hemlighet ruva
Jägare grå, band av ande bestå

Spegelvärld, sandstensslott, sakta tynar
Benhandsman alltid Raudrim saknar
Vet att där den fjärde pakten är nära
Endast född i mörkerstund stiger in

Huvud ingjutet, i hundrade kluvet, sprids utan vind
Hög av lik, härskar över hängd mans hord
Dödsrikets lakejer, tjänar ej levande regenter.
Hungriga nattens gudar väntar på land utan kung.

- Syster Rishas tolkning: ??
- Andra tolkningar: Den första anspelar givetvis på eldstenen i Am-Korum, den andra på spegelvärlden Raudrim och Ashur-Ashas önskan att komma dit. Den tredje anspelar på Oxhuvudet och att Galghorden är anställd av Zirs odöda kungar, och att Tusengrav är ett slags fångvaktare för Kalla Jarl.

De sista stroferna
Sista versen som man kan läsa av orakeljätten om man hjälper syster Risha med en seans enligt nedan:

Skugga av fem hamnar, med flugäten hand
Ännu skepnader saknar, fjärde pakten vaknar
Söker förstfödds kropp för slutligt mörkers vara.
Speglade tjänare Äter, räds tättingen.

- Syster Rishas tolkning: Tättingen = Återfödarfågeln. Hamn = skepnad/kropp? Eller makt/säte?
- Andra tolkningar: Speglade tjänare syftar på Ätarna vars namn är palindromer. Förstfödds kropp = Glimring. OBS! Ändra antalet hamnar enligt det rätta antalet kroppar för Ashur-Asha.

En ytterligare påbörjad runslinga verkar säga:

Furste av frusen mark, hammaren håller
Eviga väsen bereder väg genom berget
Samman sig söker…

- Möjligen en referens på den kommande kampen i Basaltborgen där Ätarna (eviga väsen) söker allians med Tjälgångarherren.

SEANS

En seans i kummeltemplet tar flera timmar i anspråk, och går i princip ut på att man badar bastu i kumlet. Man klär av sig, eldar i den lilla stenkaminen och piskar sig med björkris tills röken svider i ögonen och smältvatten börjar rinna över den skrumpna och läderfärgade jätteskallen. Kummelgumman bränner rökelse i ett bronskar och mässar gnissligt. Alla deltagare slår för UTHÅLLIGHET eller STYRKEPROV med +1. Misslyckas det måste man rusa ut till frisk luft, svimfärdig och hostande. Övriga ser jätteskallens mun öppna sig med ett dovt brölande, och inser att man bör krypa in. Med GENOMSKÅDA förstår man att detta är början på seansen och att man lämnar sin fysiska kropp bakom sig.

Urjättens kalhäll
Man kommer ut på högfjället i midsommarsolens nattsken, på en kalhäll med svindlande utsikt över Kragmas hedar. I mitten av en stor stenring sitter en ofantlig jätte naken och hugger in runor i urhällen medan han metodiskt mässar, och knotten dansar runt ans ansikte. Hela hällen är täckt av gamla inhuggna profetior, men de runor han arbetar på nu glöder av eld och is, och virvlar upp i luften som eldsflugor och snöflingor. De är nåtslags urskrift och syns i tusentals olika språkvarianter. Fastkedjade i berget med halsjärn står ett tiotal mänskor och vässar jättens redskap – samma personer som ligger frusna i sidorummet i kumlet. De ser hålögda och eländiga ut och frågar viskande om man har nyckeln till järnen. ”Fråga *honom* om nyckeln!”. Tomma halsjärn ligger utspridda och fastbultade med kedjor i berget.
Jätten arbetar med nya strofer (se ovan) och de går att läsa om man kommer tillräckligt nära honom. För det måste man SMYGA eller fråga jätten vad han skriver med rungande SKALDEKONST som överröstar hans dova sång. Man kan på detta sätt fråga honom om andra saker också, och han svarar på lämpligt kryptiskt sätt. Misslyckas man stör man honom och han vänder sig häftigt om med glödande ögon – ett av is, ett av eld. Han säger ”Kedja er eller dö” och reser sig upp och börjar mässa en ny sång. Sången går emot allt vad naturlagar heter och tyngdkraften upphör, knotten tystnar och hela världen verkar stanna. Alla som inte är fast med halsjärn i berget eller lyckas med SKALDEKONST svävar ohjälpligt upp i luften. Endast med SKALDEKONST kan man komma ner, antingen om man själv lyckas eller någon annan lyckas åt en. Går det inte svävar man upp i atmosfären och försvinner, eller så upphör jätten och man krossas mot berget när man faller tillbaka. Dör man i urjättens seansvärld tar man en kritisk skada på både STY och på INT, och vaknar (hoppeligen) med smärtor i bastugrottan. Om man låser fast sig med halsjärn för att inte sväva upp överlever man, men är fast på kalfjället. T.ex. Gnuur (se det avsnittet) kan ha en glimmande bronsnyckel hängande runt halsen. Nyckeln bär samma runor som halsjärnen och befriar de tillfångatagna.

I KUNG GRÖTRYGGS GRYTA

Framför er öppnar sig en stor och flat dal, höljd i svepande dimmor. Ur snön sticker enorma benrester upp – både av mammut, men också av väldiga humanoida varelser. Detta är jättarnas kyrkogård, vart de beger sig för att dö, och ni hör dimman viska med döda tungor.

ÖVERBLICK

Jarl Theldrick behöver desperat med jättarna i kriget mot Tjälgångarherren och det planerade sista storanfallet. Jarlen besökte jättakungen tillsammans med Burnaburiash uppe i Agroms högpass redan långt innan snön föll, och fick kungens löfte om att jättarna skall komma till Randmarks hjälp. Efter långt väntande fick man sedan äntligen för någon vecka sedan rapport om att de dykt upp i Kragma, fullt krigsrustade och med riktning mot Bohr-Ba. Nu har de dock plötsligt stannat upp i en dal inte långt ifrån, och vägrar röra sig. Burnaburiash har talat med dem och menar att de vilken dag som helst nu kommer att ansluta sig till hären, men att bara han tillåts förhandla med dem från och med nu. Han är synnerligen envis med just den detaljen. Men veckorna går och jättarna rör sig inte ur fläcken. Jarlen kan inte låta någon av sina underordnade gå och tala med jättarna – det skulle vara att storligen riskera förhållandet med den livsviktiga allierade Burnaburiash. Men samtidigt måste anfallet ske snart – det finns inte tid att sitta och vänta. Här kommer RP in i bilden. De är inte affilierade med jarlen och kan som utomstående tala med jättarna utan att väcka Burnaburiash raseri.

Jättarnas strategiska roll

Stommen i Tjälgångarherrens styrkor utgörs av välrustade pikenerare – värsta tänkbara motstånd för jarlens kavalleri. Med jättarnas hjälp kunde man bryta orkernas enhetliga mur av pikhållare, komma in bakom ryggen på dem och vända styrkeförhållandena. Utan jättarna är detta närmast omöjligt, och oddsen för en randmarkisk seger minimala. Kanske de luckor som jättarna sliter upp även kunde utnyttjas av äventyrare som vill slinka igenom fram till Basaltborgen..? Jarlen är villig att hjälpa RP till Basaltborgen om de hjälper honom. Han kan tajma sitt anfall med RPs framfart, bistå med material mm.

JÄTTARNAS LÄGER

Jättarnas läger ligger i en dal två dagsmarscher från Bohr-Ba. Dalen är en helig jättakyrkogård, belamrad med gamla kungars benrester.

Kung Gnuur och hans familj

Jättarna består av en enda familj – allt som återstår av Gorongals stolta jättaklaner – den gamle kung Gnuur Grötrygg och hans 18 fruar och 4 vuxna döttrar. Inga andra män finns kvar (fast det ryktas om andra jättaklaner bakom Barunloth) och hittills har fruarna bara fött döttrar, vilket sätter en viss dyster prägel över sällskapet (inavel bekymrar sig jättarna inte för…) Kvinnorna är stridsklädda och beväpnade, och både eggade och tränade till strid. Ett par av dem patrullerar dalen och håller vakt, och ytterligare ett antal putsar under dovt mässande dalens benrester från mossa och snö. De övriga sitter samlade runt en stor eld i dalens mitt, och diskuterar upprört. Någon har stulit ben ur gravdalen – ett fruktansvärt traditionsbrott.

Förräderiet

Klanledare Burnaburiash planerar alltså en kupp mot det randmarkiska inflytandet i Kragma så fort Tjälgångarherren röjts ur vägen (Se avsnittet om Bohr-Ba). Han har med hjälp av ett helt lass isguld övertalat kung Gnuur att gå med i förräderiet. Gnuur vill dock ha guldet innan han påbörjar något som helst krigande, vilket ställer till med problem eftersom Burnaburiashs guld blivit stulet.

Jättar är traditionsbundna varelser och att kungen brutit sitt ord mot jarlen är oerhört. Men isguldet lockade den gamle jätten så kraftigt eftersom han tror på dess magiska krafter: genom att äta guldet kommer anfäderna att välsigna honom med en son. Har han en son, finns det en framtid för hans familj. Då finns det en framtid för det vanliga jättalivet och han har en chans att övertala sin bror att denne skall överge sina vansinniga fantasier om att återskapa urjättarnas fornstyrka. Hans bror är ingen mindre än Tjälgångarherren, något som ingen annan än den gamla kungen själv känner till. Gnuurs fruar och döttrar vet inget om förräderiet heller (utom Ydegrild, se nedan) men tror på kungens ord om att en hederlig betalning utlovats innan strid, och väntar därför i lugn och ro i dalen. Eftersom de inte vet om förräderiet talar kvinnorna också öppet med eventuella främlingar om den utlovade betalningen som Burnaburiash skall komma med.

Tjälgångarherren

Gnuurs bror har stulit de gamla kungabenen från kyrkogården för att väcka forna urkrafter till liv – se mera under avsnittet om Basaltborgen. Han litar på att den sävlige och principfaste Gnuur inte kommer att ta till vapen mot honom, men har underskattat hur mycket makt Gnuurs fruar fått sedan demensen och gikten alltmer slukat det gamla gråskägget.

MÖTE MED JÄTTARNA

Om man inte smyger sig fram konfronteras man genast i dalmynningen av de patrullerande jättakvinnorna. För smygande RP kan dimman i dalen kännas som en bra hjälp, men man hör snabbt hur viskningarna i diset diskuterar ens rörelser, och försöker leda en fel. Det är anfäderna vars andar lever genom dimman, och man måste antingen genom SKALDEKONST få tyst på dem eller SMYGA en gång till för att undvika att de skvallrar för fruarna.

Kvinnorna kommer att vilja koka en till middag då man inte kommer med guldet som utlovat. SKALDEKONST eller MANIPULERA för att ta sig ur den knipan. Går det inte

sätts man i grytan tillsammans med en påtrampad ren och några jättanypor sladdrig mossa. Grytan är dock inte mer än skönt småvarm ännu, så det går att komma bort. Dels kan man välta grytan med gemensamma krafter och smita i tumultet med RÖRLIGHET, eller klättra ut när ingen tittar med SMYGA. Men det går också att kalla på den halvslumrande kungens uppmärksamhet, där han värmer tårna vid soppelden. Då fiskar han upp en om man lyckas med SKALDEKONST, nämner isguldet eller Burnaburiash, eller reciterar glacärjättens profetia (helst andra strofen). Ovanstående metoder är också enda sättet att få hans uppmärksamhet om man fredligt lyckats få kvinnorna att föra en till honom.

Gnuurs ord

När man fått kungens uppmärksamhet kan man försöka MANIPULERA honom att berätta vad som pågår. Han är givetvis ovillig att avslöja något alls om förräderiet (och släktskapet till Tjälgångarherren är det troligtvis omöjligt att få ur honom, och kanske roligare att RP får inse själva i Basaltborgen). Oberoende om man lyckas manipulera honom ser man att Ydegrild fnyser högljutt åt allt som kungen säger och stirrar surt på honom. ”Jättars ord är sten, och endast isen spräcker sten” säger Gnuur. För varje slagen sexa för MANIPULERA kan man sedan få reda ett eller ett par av nedanstående, SL väljer.

- Gnuur vill ha en son för att rädda jättarnas släkte, och är beredd att göra vad som krävs för det.
- Burnaburiash har lovat en betalning i isguld. Inget krigande innan guldet är hos jättarna
- När det blir tal om jarlen och det löfte Gnuur gett åt honom mumlar kungen tyst och tuggar på skägget, och Ydegrilds fnysningar blir våldsamma.
- Gnuurs bror har tagit benen i kyrkogården. Detta kommer som en nyhet för fruarna och döttrarna.
- Kungen talar om två kommande krig, och att ”de nog skall få en skälig varning före, inget smygande bakom ryggar här”.

Med BILDNING kan man känna till jättarnas tro på isguld och dess inverkan på avel och avkomma.

Ydegrild

Om man lyckas komma på tu man hand med Gnuurs äldsta fru kan man få veta att Burnaburiash planerar något fuffens inför jarlen, och att hon är rädd att han blandat in Gnuur i det hela. Hon ser gärna att RP reder ut det. Den gamla kungen har dabbat sig, och hon vill inte att han skall gå i graven som en klantskalle.

Isguld

Denna dyrbara metall uppkommer då is pressas i hårt tryck under tusentals år. Det är en metallaktig gnistrande dyrbarhet som bryts ur glaciärens djup, och som gör bäraren Nedkyld om den rör vid bar hy. Vidare exponering ger 1 poäng skada per kvartsdygn.

DET FÖRSVUNNA GULDET

Söker man därefter upp Burnaburiash, eller någon av hans 8 blodskrigare, och frågar efter isguldet blir klanhövdingen vansinnig. Han har ”ALDRIG HÖRT TALAS OM NÅGOT ISGULD – BEFÄNGT!” men vill samtidigt fängsla RP för att de frågat och utsätter dem för hårdhänt förhör, om inte RP återigen håller tungan rätt i mun och lyckas övertala honom om att de kan reda ut ärendet till hans fördel. Han är trots allt rejält i spadet och behöver all hjälp han kan få. Men om man nämner att man talat med jättarna har man byggt en rejäl uppförsbacke åt sig och klanhövdingen exploderar av raseri och vill nu mata RP åt sina stridsbjörnar. På spel står inte bara jättarnas medverkan i striden utan också nästan hela Rökfjällsklanens. Om Burnaburiash fattar eld ordentligt kan han vägra hjälpa jarlen framöver och dra iväg med närmare hälften av klankrigarna. För RPs del innebär ett misslyckande att man slängs i jordtornets cellhålor, och får ruttna där tills jarlen eller t.ex. någon från långhuset har förbarmande över en eller behöver ens tjänster (t.ex. Ûrun eller Feonor).

Om man får Burnaburiash lugnad kan man få förhöra de krigare som vaktade isguldslasset när det försvann. Dessa går givetvis att söka upp också utan att gå via klanhövdingen. Undersöker man sedan tältet var lasset stod kan man hitta en flaska med samma sötsliskiga äppelvin som serveras i långhuset och som Vithals ses pimpla oavbrutet. Tältet var släden stod ligger i klanfolkets härläger och är enligt klankrigarna så tung att den inte går att dra utan häst eller annat dragdjur. (Men med Randmarks starkaste kvinna är det dock inga problem…) Jarlen har värvat varenda häst till sin sida av hären, och spåren (som givetvis noggrant undersöktes då) visade endast avtryck av 2 stycken olika mänskliga fötter, ett par stora och ett par normala. Slädspåren ledde ner till bäcken mellan härlägret och byn, varefter de inte hittades mera i det hårda snöfallet. Lägret var då som alltid fullt av soldater, men ingen har sett vagnen fast den passerat mitt igenom. Frågar man vidare så kan man i lägret få höra att den kvällen hade cirkussällskapet uppvisning i lägret. Folk hade blickarna på de ziriska dansöserna, eldslukarkvinnan och den roliga lilla typen, men trollkarlen och den starke kvinnan är folk mera osäkra på om de såg till.

Släden

Släden ligger inbakad i snön bakom byn, upp mot trapporna till Marnhalls port. Konfronterar man Krolgrom eller Vithals så knäcker man dem ganska lätt. De två stal guldet på order av Feonor. Vithals använde besvärjelsen Lockelse och hade även förberett en ritual med Förvränga Sinne. Krolgrom agerade dragdjur. Båda tror att guldet skall användas inom sällskapet som kompensation för uteblivna intäkter under vintern, och kanske också om det lukrativa uppträdandet för dvärgakungen faller bort. Feonor planerar dock att använda isguldet som betalning åt dvärgkungen för ägget som hon är ute efter, som en back up om hon inte lyckas stjäla det.

FÖLJDER

Om RP hittar guldet är både Feonor och Burnaburiash i spadet. Om man förhandlar med jättarna, och i synnerhet Ydegrild, kan de mycket väl gå med på att avstå guldet. (I alla händelser räcker det att Gnuur får äta en liten del av det) Det var ju till för att bryta ett ord, men om ordet inte mera behöver brytas, eftersom Burnaburiashs svek är avslöjat, så behövs kanske inte heller guldet mera. Avgörande är att komma fram till vad Burnaburiashs avtal med jättarna hade för avsikt, och att få honom fast för det. Ydegrild kan veta mera än vad som skrivits ovan, om historien i stora drag annars finns på bordet. Feonor kan också försöka rädda sitt skinn genom att dels egga RP att gräva vidare i orsakerna bakom avtalet om de inte gör det självmant, och dels själv se Burnaburiashs avsikter i elden och desperat slänga fram det som förmildrande för hennes del.

Om Burnaburiash åker fast gör jarlen processen kort med förrädaren och Aggan tar över ledarskapet över klanerna. Att anklaga jättarna kommer ingen att göra, så pass värdefulla är de i striderna att man gärna svansar för dem och slätar över det hela. Fruarna kommer dock inte att vara nådiga med den gamla kungen, och det är rentav möjligt att de förvisar honom.

Jättahistoria

De mytiska urjättarna - varelser av is och eld, vilda och kraftiga – allierade sig tidigt med de första alver som kom till nordanlanden. De lurades med när det eviga folket utmanade gudarna och slöt sin pakt med mörkret. När gudarnas straff kom förläts dock de ångerfyllda urjättarna, men de fråntogs sin själ av brinnande is, och förvisades för eviga tider från Basaltborgen, deras urhem. Sedan dess har deras population bara minskat, och deras sinnen bara fördunklats, och en sakta känsla av undergång har tagit över deras existens. Gnuurs döttrar vädrar dock morgonluft – världen är under förändring, kanske det finns en framtid även för jättarna?

PERSONER & MONSTER

Kung Gnuur Grötrygg

Smal och hålögd med djupa gropar till kinder, tandlös, skallig och skruttig – den stolta kung Gnuur är sin 9 meters längd till trots inte så imponerande mera. Klädd i mammutpälsar, men går barfota i snön utan minsta tecken på kyla.

STY 15
SMI 2
INT 3
KAR 4

Utrustning: Stav av en förtvinad granstam

Färdigheter: Manipulera 3, Genomskåda 1, Skaldekonst 3

Monsterattacker: Gnuur är för gammal för sånt.

Ydegrild och övriga jättar

Kraftiga krigare och mammutherdar.

STY Fruarna: 16, Döttrarna: 14
SMI 3
INT 3
KAR 4

Utrustning: Skydd 8 av tjock hud, urgröpta trädstammar till benskenor, harnesk av sammanflätade mammutbetar, och mammuthudar, dörrar och gamla storsköldar av brons som bröstplåtar. Osv. Som vapen har de klubbor av ungträd genomborrade med meterlånga pikar av rostiga spjut och mammuthorn, lårtjocka kättingar med sammanknutna rester av metallrustade orker som slagklot i ändan, osv. Vapenskada enligt monsterattackerna nedan.

Färdigheter: Manipulera 2, Genomskåda 2, Speja 3. För strid används monsterattackerna nedan.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Jättekast**. Jätten tar upp ett klippblock, river upp en tall med rötterna, lyfter ett litet skjul, en släde eller en bit is i motsvarande storlek, och kastar det med all kraft mot fienden. Attacken har räckvidd Kort, träffar 1T6 fiender, och sker med 11 grundtärningar, vapenskada 1. Attacken går inte att parera
2. **Stampning**. Jätten lyfter sina fötter och mosar fienden med en rasande stampning. Attack med 10 tärningar som inte går att parera, endast ducka. Vapenskada 3 och räckvidd Armslängd. Stampningen är dessutom en kort handling, slå en gång till för jättens andra handling i rundan.
3. **Plöjning**. Med ett vrål rusar jätten rakt in bland fienden huggandes som en skördetröska. Attacken träffar 1T6 personer och sker med 8 tärningar, skada 2. Kort räckvidd. Går att parera med sköld, samt ducka.
4. **Slängning**. Jätten vispar upp en fiende i sina väldiga labbar och slänger iväg den genom luften. Attack med 12 tärningar och vapenskada 1. Offret landar på Kort avstånd. Slå därtill 1T3: På en etta hugger den stridsgalna jätten en munsbit av offret innan det flyger iväg – ett krasande bett med 6 tärningar, går inte att parera, skada 1. På en tvåa utför jätten omedelbart en Plöjning rakt efter i samma runda. På en trea plockar jätten upp en till person och slänger iväg den också – nu dock med endast 8 tärningar.
5. **Svepning**. Med sitt vapen hugger jätten i en enorm båge som träffar 1T6 personer inom Nära och Kort avstånd. Attack med 10 tärningar och skada 2.
6. **Jordskalv**. Jätten hoppar vilt vrålande jämfota och daskar sitt vapen i marken med all kraft. Hela marken skakar till och alla inom Långt avstånd missar sin nästa handling. Därtill händer något av följande, SL avgör: a) Marken rämnar och en ravin öppnar sig framför fiendens fötter – RÖRLIGHET för att inte drulla ner (fallskada för 3T6 meter), b) En lavin utlöses, eller ett jordskred, eller så faller väldiga trädstammar omkull vilket räknas som en attack med 9 tärningar, skada 1, c) skalvet känns som domedagen och fungerar som en skräckattack med 10 tärningar.

TAND OCH TANKE

Ni har följt den lilla bäcken i tre dagar nu. Ibland har den försvunnit in under glaciären, men snabbt bubblat upp igen, tillvuxen av turkost smältvatten tills den blivit en riktig älv, virvlande och vild. Snön ligger tung längs älvens sidor, men forsarna och enstaka heta källor håller den ofrusen. Efter en krök breder älven ut sig rejält och i dess mitt klamrar sig en liten mossbelupen kummelö, på vilken ett av klanernas vinterläger är upprättat. Norr om ön tornar glaciären upp sig, alldeles fast vid älven. Ett virvlande vattenfall vräker älvvattnet framåt på båda sidor om ön, ackompanjerat av ett mäktigt dånande. Högt ovanför lägret cirklar en svart skepnad, ödlelik och olycksbådande.

ÖVERBLICK

Ett par tre dagsmarscher norrut från Bohr-Ba ligger Bohr-Dalgen. Det är ett av Rökfjällsklanernas mindre vinterläger, nu tömt på det mesta av proviant och förnödenheter, vilka i stället koncentrerats till Bohr-Ba och hären där. Lägret har därefter överlåtits åt Två skallars orkerskock – allierade med jarlen i kampen mot Tjälgångarherren. I lägret råder en ytterst spänd atmosfär mellan de kvarblivna gårdshållarna och orkerna, ledda av den tvåhövdade massiva orkresen Tand och Tanke, och hans flygödla Rimvind. Även inom orkerskocken bubblar det av oroligheter och missnöje, och ett uppror mot Tand och Tanke jäser under ytan. På ön finns även dvärgen Azabhul, förste portväktare vid Blåstensporten till Marnhall, intrasslad i ett nätverk av lögner - marnhallsdvärgarna förråder jarlen genom att smuggla vapen åt Tjälgångarherren, och jarlen har förrått dvärgarna genom sin allians med orkerskocken. Azabhul och Tand och Tanke är centrala figurer i båda dessa hemliga bedrägerier, och försöker nu luska ut vad den andra döljer, bakom en kuliss av vänskapligt gästabud. Läs mera i avsnittet om Politik, nedan.

BOHR-DALGEN

Lägret består av en lägre del med rökpörten och fiskeskjul, samt en kulle med ett stort långhus av jord, och några kraftiga mansgårdar av stock. Orkerna håller till uppe på kullen, medan klanfolkets gårdhållare tvingas hålla till på den lägre delen. Ön nås vanligtvis via en ranglig gångbro från södra stranden av älven.

ATT TA SIG IN

Jarlen vill inte under några som helst omständigheter att någon tar sig till ön. Alliansen med Två skallars skock är bräcklig och får inte riskeras. För hans del får orkerna gärna göra vad de vill med enstaka portväktardvärgar. Orkerna släpper inte heller själva in folk på ön utan ytterst vägande skäl. De är misstänksamma och fullt beredda på att jarlen när som helst bryter sitt ord. Några möjliga sätt att ta sig till ön:

1. **Under täckmantel**. Det finns otaliga sätt att få orkerna att släppa in en. Man kan utge sig för att vara jarlens sändebud med viktig information, klanfolkets utsända med order till gårdshållarna, eller så kan man slå ihop sig med cirkussällskapet och bluffa sig in med löften om stor underhållning. Feonor är dock inte särskilt villig att lämna isguldet i Bohr-Ba obevakat eller att utsätta sig och sina kumpaner för orkernas oberäkneliga smak, och måste troligtvis MANIPULERAS för en dylik täckmantel. I alla händelser måste orkerna MANIPULERAS för att släppa in en.

2. **Smyga**. Nordsidan av ön är rätt dåligt bevakad och man kan t.ex. klättra upp i de granar som isen trängt ut mot stranden och som lutar vådligt över älven, och därifrån svinga sig över. En bit uppströms finns också en murken båt som tar 3 personer, och som med STYRKEPROV kan styras längs nordstranden. Att simma i det iskalla älvvattnet gör en oundvikligen Nedkyld och kräver slag för UTHÅLLIGHET -1. Observera att rustning och överdriven beväpning effektivt omöjliggör simmande.
   Från och till ön rör sig också dagligen myskdragna slädar med klanfolk för insamling av ved, och en sådan transport går det lätt att spåra upp i björkskogen söderut, övertala den skrämda gårdhållaren, och gömma sig under fällar och vedklabbar på vägen in. Orkerna synar endast sporadiskt lassen när de återvänder.
   Vattenfallet dränker effektivt ljud från eventuella strider i något av husen, men räkna med en risk på 1/3 att närbelägna orker hör och kommer för att undersöka.

PLATSER

A. Långhuset. Här håller 6 av Tand och Tankes orker till, och torterar vätten Irrish, en av Tjälgångarherrens trotjänare. Orkerna leds av skockens mystiske stridsförare Voldo.

B. Björngropen. Här ligger lägrets totemdjur – en Urjärv med glödande ögon av is och eld, se nedan.

C. Badhus. Här finns både Azabhul och Tand och Tanke, plus 4 orkvakter. Vid dörren hör man skratt och glada röster inifrån – både orkiska och dvärgiska. En festmåltid står framdukad med spädgris, mjöd och god tobak.

D. Visthus på pålar. Innehåller en del proviant som klanfolket lämnat kvar för gårdhållarna, men som orkerna nu till stor del redan plundrat och ätit.

E. Trälhus. Här ligger 3 orker plus två resar och sover. Tunneln från jordkällaren (F) mynnar ut här i en lucka i golvet.

F. Jordkällare. En smal tunnel leder härifrån till trälhuset (E). Här huserar den blinde och revolutionära Profeten, tyder inälvorna i fiskar från älven och reciterar kända orkiska rebeller.

G. Vedlider. Proppfullt med ved, slädar, vagnar och verktyg.

H. Svingård. 6 Mysksvin. Direkt man kommer in börjar de skrika efter mat, vilket gör att en ork från vakterna vid bron kommer för att inspektera ljudet.

I. Fiskeboden. Här bor Bohr-Dalgens 6 gårdhållare, ledda av Aska och Kararindash.

J. Vakttorn. En ork sitter i tornet, men tittar endast söderut. Under tornet håller två orker på att flå en fälld varg.

K. Tält med 4 posterade orkiska vakter utanför. Ytterligare 2 sover innanför. Spejarpatruller rör sig dagligen till och från tältet och den lilla pyrande elden utanför, värmer sig, avger rapport och försvinner ut i vinterlandskapet igen.

TVÅ SKALLARS SKOCK

Hela skocken består av över tvåhundra orker, men huvuddelen är på patrullering i närområdet. På ön finns endast Tand och Tanke själv, hans närmaste man Voldo, 23 orker och två resar. Därtill kommer alltså hans flygödla Rimvind vid behov. Se platsbeskrivningar för var orkerna håller till. En ork patrullerar makligt från långhuset till bron och tillbaka. Skocken har länge varit i fejd med de ledande orkiska klanerna i Tjälgångarherrens armé, och fritt skövlat de krigsdrabbade landen öster om glaciären. Efter alliansen med jarlen är det nu länge sedan någon av Tand och Tankes orker blodat sina svärd sist, och det skapar oroligheter och inre slagsmål dagligen. Orker måste regelbundet få smaka strid, det vet Tand och Tanke, annars slöas deras sinnen och de börjar tänka på att dra sig tillbaka mot fostergrottorna i Sönderbergen var orkermödrarna väntar varje midvinter.

POLITIK

Dvärgarnas förräderi
Marnhall är alltså officiellt på Randmarks sida i kriget, och även om de inte bidrar med trupper, så har man kommit överens om omfattande materiell hjälp i form av vapen. Detta är dock ett avtal baserat på goda förhållanden mellan Randmark och Marnhall, och ger inte någon vinning åt dvärgarna. Tjälgångarherren däremot är beredd att betala furstligt för dvärgiska vapen, och ett ytterst hemligt avtal har ingåtts mellan fienden och den giriga dvärgakungen Ramnabrok. Oftast har en mellanhand bestående av köpmän från Myrjökelklanerna använts för att ingen skall kunna spåra marnhalljärnet direkt till dvärgarna.
En klausul med en nonaggressionspakt ingår också som en viktig del i avtalet. Dvärgarna håller sig borta från de grottor som sträcker sig västerut mot Sönderbergen, och orkerna har demilitariserat området kring Norra porten som ligger precis vid Basaltborgen.
Azabhul är ansvarig för diplomatin kring smuggelavtalet, och efter att Marnhalls portar slagit igen, och han befann sig utestängd i Bohr-Ba med sin fru Ûrun, begav han sig iväg till en avtalad mötesplats för att försöka intala Tjälgångarherrens vättespioner att dvärgrikets förbomning inte alls kommer att påverka de utlovade vapenleveranserna (även om han ju inte hade en aning om så var fallet). Vättarna överfölls dock av Två skallars skock och Azabhul tillfångatogs tillsammans med vättarnas ledare.

Jarlens svek
Desperat efter ett övertag mot en övermäktig fiende allierade sig jarlen med Två skallars skock i hopp om att få viktig information om sina orkiska fiender, och ett slut på räderna i norr. Som betalning utlovade jarlen det orkerna hungrade efter: Fri tillgång till dvärgriket Marnhall efter kriget. Detaljerna är oklara med som ett minimum har jarlen lovat att vända ryggen åt dvärgarna när orkerna anfaller.
Tand och Tanke försöker nu pumpa dvärgen på allt han vet, i hopp om att dels få reda på eventuella vägar in i dvärgariket, dels försäkra sig om att jarlen och dvärgarna inte kokar ihop något tillsammans, och dels försöka lista ut vad Azabhul och Tjälgångarherren har för affärer. Han köper inte Azabhuls story om att han var tillfångatagen av vättarna.

PERSONER & MONSTER

TAND OCH TANKE

Tand och Tanke torde vara den fulaste orken väster om Grinna, men ridande på sin flygödla Rimvind, är han en fruktad gestalt bland orkerskockerna, och hans eget gäng är sällsynt lojala mot (d.v.s. livrädda för) honom.
Hans två huvuden – Tand (med vassa gaddar för ätande) och Tanke (en böldknölig klump med ett öga) räknas som olika personer om man försöker MANIPULERA honom. Vanligtvis för Tanke ordet och refererar vad Tand spottar ur sig för gutturala morranden. Om man har orkerhövdingens tredje huvud (Titta, se nedan) får man +1 på allt man företar sig mot honom.
Titta är också orsaken till varför han inte lyckats pumpa Azabhul på allt han vill veta ännu. Hans saknade huvud ger honom nämligen förmågan att läsa andras tankar. Han triangulerar sina två existerande huvuden att använda förhörsobjektets huvud som det tredje, och kan på så sätt läsa dennes tankar. Men när Profeten (se nedan) nu har hittat det riktiga saknade huvudet och har det på ön fungerar tankeläsandet inte, och Tand och Tankes frustration växer. Helst skulle han sakta skära Azabhul i strimlor, men triangulerandet fungerar bäst om offret är lugnt och avslappnat, och därför fjäskar han med växande irritation inför dvärgen.
Tand och Tanke hatar Tjälgångarherren stort, men avundas samtidigt de skockledare som åtnjuter krigsherrens gunst, och är en rätt opålitlig allierad för jarlen.
Vid hans bälte hänger ett stort vitt horn, prytt med åldriga runor, med vilket han kan kalla på och styra sin flygödla Rimvind. Den anländer inom 1T6 SR från att han blåst i hornet, vilket han gör vid minsta tecken på fara.

Tand och Tanke, orkisk skockledare

STY 6, SMI 3, INT 2, KAR 3
Utrustning: Vitt horn av ben vid bältet, tung stridshammare, stor sköld, dolk. Skydd 6 (pälsar och ringbrynja)
Färdigheter: Närkamp 4, Manipulera 4, Genomskåda 1, Styrkeprov 4
Talanger: Stryktålig, Vapnets väg 3

Tand och Tankes orker

STY 4, SMI 3, INT 2, KAR 2
Utrustning: SKYDD: Nitläder och öppen hjälm
VAPEN: Kroksabel, liten sköld och dolk ELLER: Långbåge, spjut och dolk (Ca 50/50)
Färdigheter: Närkamp 3, Styrkeprov 2, Uthållighet 2, Överlevnad 2, Speja 2
Talanger: -

Resar i Två skallars skock
Tand och Tankes resar är ofantligt feta – dallrande berg av späck och ludet vinterhull. De sover över 20 timmar i dygnet, men när de väl vaknat är de fruktansvärda.

STY 7, SMI 2, INT 1, KAR 2
Utrustning: SKYDD: Fjällpansar och björnfällar, samt tjock hud (= Skydd 5)
VAPEN: Slunga, Hillebard
Färdigheter: Närkamp 3, Styrkeprov 4, Genomskåda 1, Speja 1
Talanger: Bärsärk

FLYGÖDLAN RIMVIND

En svart och smidig best med glänsande fjäll, horn och fransiga vingar. Lyder blint den som håller det vita hornet.

Den är alltså inte lojal till en person, utan endast till hornet – enligt legenden gjord av draken Glimrings hörntand.
Rimvind är flera hundra år gammal och döpt efter det bergspass var dens förfäder härskade. Den senaste tiden har olika orker varit dess herre, men i gamla skrifter i Svartvinter kan man läsa om en fruktad furste från Järnfållarna som red på en svart flygbest från Rimvindapasset och som i ett skede utmanade kungen om rikets krona.

Att flyga Rimvind
Om man sliter hornet av Tand och Tanke kommer ödlan att sluta attackera den med hornet, och kanske rentav slita sönder sin forna herre (som den storligen hatar), eller bara dra sig ur striden, men den går ännu inte att kommendera. Den kommer alltid när man blåser i hornet, men först efter 1T6 dagar kan man börja kontrollera den.
För att lära sig rida den krävs tre lyckade slag för DJURHANTERING med -1, ett slag per dag.
Rimvind bär endast den person som har hornet – övriga bör helst inte ens röra sig i dess närhet. Den kan flyga med sin ryttare på sig i ca 30 minuter i ett sträck, och det ”kostar” ryttaren en KP varje gång. Ryttaren får inte vara överbelastad. Till detta krävs ingen talang. Den som rider på Rimvind kan också alltid för en KP fly från en strid utan att behöva slå. I övrigt kan talangerna Följeslagarens väg och Riddarens väg användas även för Rimvind.

Flygödlan Rimvind

STY 8, SMI 5

Utrustning: SKYDD: Skinn 3
Färdigheter: Närkamp 3
Talanger: -

DVÄRGEN AZABHUL

Azabhul är i praktiken fånge på ön, men maskerat i en kuliss av ärad gäst. Han försöker desperat hålla fast vid sin story om att han var tillfångatagen av Tjälgångarherrens vättar och spelar tacksam inför sina räddare. Samtidigt försöker han hålla smuggelavtalet hemligt och låta bli att avslöja något om dvärgrikets försvar och säkerhet.
Azabhul är skadad i benet och kan inte bege sig iväg utan att be om hjälp av orkerna. Därtill vill han heller inte avresa utan att försäkra sig om att vätten Irrish är död och inte kan skvallra om smugglandet. Han är också nyfiken på vad Tand och Tanke döljer, och anar att jarlen köpt skockens lojalitet med smutsiga medel.

Dvärgen Azabhul, första portväktare vid Blåstensporten

STY 3, SMI 3, INT 3, KAR 3

Utrustning: SKYDD: Enkelt läderharnesk med pälsinfattning. VAPEN: Kortsvärd, handyxa, dolk.
Brett bälte med Marnhalls runor inristade i ett maffigt järnspänne. Runt halsen hänger en stor guldinfattad bronsnyckel – ett prydnadsföremål och tecknet på hans rang.
Färdigheter: Rörlighet 3, Närkamp 3, Genomskåda 2, Överlevnad 3
Talanger: Bita ihop

VOLDO OCH PROFETEN

Voldo är Tand och Tankes högra hand och skockens stridsförare. Han är helt klädd i svart med även ansiktet dolt av en svedd tunnhjälm som ingen någonsin sett honom ta av sig. Han uppehåller noggrant en mystisk aura omkring sig, och strider med ett enormt stridsgissel vars taggiga slagklot glöder och ryker svart. Slagklotet har en lucka var Voldo lägger in glödande kol, men han hävdar i sten att vapnet är magiskt. En träff av gisslet kan antända offret. Slå 1T6 för varje poäng skada offret tar. Vid en eller flera sexor antänds den träffade och fattar eld enligt reglerna.

Den blinda Profeten
Nere i jordkällaren sitter Voldos bror, en blind schaman, allmänt bara kallad Profeten. Profeten försöker egga Voldo till att utmana Tand och Tanke om ledarskapet i skocken, men Voldo tvekar och har slängt schamanbrodern i källaren för att få lite lugn och ro och reda ut sina tankar. Voldo respekterar Tand och Tanke och fruktar Rimvind, men kan inte låta bli att lockas av broderns viskningar. Profeten vill att Voldo skall leda skocken tillbaka till Tjälgångerherrens gunst och bryta den smutsiga alliansen med jarlen.
Profeten har en skrumpen och torrmumifierad orkskalle i en säck. Det är Titta – Tand och Tankes tredje huvud som höggs av i en intern klanstrid för ett tiotal år sedan. Orkledaren har försökt skyla över händelsen och vill inte bli påmind. Profeten vill att Voldo skall använda sig av huvudet för att få ett övertag.
Ovetandes om profetens förrädiska planer för sin bror, är Tand och Tanke ytterst förtjust i den vise mannen.
Kommer man in i jordkällaren märker Profeten det genast och frågar om det är Voldo som kommit. För att vara en vis man är han rätt lättlurad.

Voldo

STY 5, SMI 5, INT 3, KAR 4

Utrustning: SKYDD: Ringbrynja under en svart fotlång kåpa, tunnhjälm = 9
VAPEN: Glödande stridsgissel (se ovan), liten sköld och dolk
Färdigheter: Närkamp 4, Speja 4, Genomskåda 3, Styrkeprov 2, Uthållighet 5
Talanger: Bärsärk, Fast grepp 3

Profeten

STY 2, SMI 3, INT 2, KAR 3

Utrustning: Klädd i det finaste krimskrams som Tand och Tanke kunnat hitta. Påsar med kalk och olika färgpigment.
Färdigheter: Närkamp 2, Skaldekonst 3 Uthållighet 2, Överlevnad 2.
Talanger: -

VÄTTEN IRRISH

Den sista kvarvarande vätten från den grupp av spioner som Azabhul förhandlade med när orkerna överföll dem. Albinovätten Irrish är gruppens ledare, en av Tjälgångerherrens kammarvättar. Hon är svårt torterad, men oerhört härdig och lojal, och kommer inte att avslöja något om smuggelavtalet, utan hellre dö. Detta vet naturligtvis inte Azabhul, som tror att hon kommer att knäckas och berätta allt, och han försöker kläcka en plan på hur han skall kunna smita ut och döda henne.

Vätten Irrish, sändebud från Tjälgångarherren

STY 2, SMI 4, INT 3, KAR 2

Utrustning: SKYDD: Päls- och benrustning (Skydd 2)
VAPEN: Krumsvärd, kortbåge, vargpiska

Färdigheter: Rörlighet 3, Närkamp 2, Skytte 2, Genomskåda 2, Djurhantering 2, Överlevnad 3

Talanger: -

URJÄRVEN

Ute i björngropen bor klanens totemdjur, en väldig urjärv med lurviga tassar och knivslånga klor. För några veckor sedan började dess ögon glöda – det ena av is, det andra av eld. Samtidigt började den växa och är nu i storlek av en rejäl björn. Gårdshållarna vet inte varför, men troligtvis har den känt av att Tjälgångarherren väckt liv i urjättarnas gamla kraftrunor av eld och is. Släpper man loss den ställer den till med enorm förödelse innan den skumpar iväg in i skogen, och kan väl användas till RPs fördel. Räkna med att den dödar 2T6 orker på vägen.

Urjärven

Regeltekniskt är Urjärven som en Gråbjörn enligt regelboken.

GÅRDSHÅLLARNA

Av de 8 gårdshållarna på ön kan 3 vara till hjälp i eventuella planer för att frita Azabhul – Aska, hennes bror Långe, samt den till träl degraderade och ärelösa f.d. klankrigaren Kararindash. Övriga vuxna gårdhållare skyddar barnen eller är för gamla.

Aska, Bohr-Dalgens 1.a gårdshållare

Betänksam kvinna med ljusgrått långt hår trots unga år. Ser bistert på medan orkerna lever runt på gården, men kan inte göra något utan order från klanen.

STY 2, SMI 4, INT 3, KAR 4

Utrustning: Dolk, nyckelknippa med nycklar till alla hus i lägret.

Färdigheter: Närkamp 2, Överlevnad 4, Hantverk 3, Läkekonst 3, Genomskåda 2

Talanger: -

Långe, 2.a gårdshållare

Bror till Aska. Lång och gänglig med böjt huvud och sorgsen blick. Älskar sitt Bohr-Dalgen mer än något annat och är beredd att offra sitt liv för det.

STY 3, SMI 3, INT 2, KAR 3

Utrustning: Dolk, Långbåge

Färdigheter: Närkamp 2, Överlevnad 4, Läkekonst 3, Skytte 2, Hantverk 3

Talanger: -

Kararindash, trälslagen f.d. klankrigare

Tystlåten, stor och med ett enormt kråkbo av grått hår och skägg. Ordar inget om sitt forna liv och varför han trälslagits. Om de två andra gårdhållarna älskar gården och dess invånare så älskar Kararindash striden. Han har tillbringat varje ledig minut på Bohr-Dalgen med att drömma om att det en dag skulle invaderas av orker. Och nu är de här, men av någon löjlig och frustrerande orsak allierade i stället för fiender.

STY 5, SMI 2, INT 3, KAR 3

Utrustning: Handyxa, dolk. Lånar gärna en sköld av någon om det vankas strid.

Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 2, Skytte 3

Talanger: Stridsropets väg 3, Yxkamp 2, Sköldkamp 2

SLAGET VID TRE STENAR

Detta deläventyr är mera fristående från huvudkampanjen och kan introduceras enligt vad du som SL känner att spelgruppen kan gilla. Du kan också använda texten som inspiration och utgångspunkt för härens sista slag ute på glaciären, se avsnittet om Basaltborgen.

ÖVERBLICK

Jarlens spejare meddelar att en större kolonn med orker rör sig söder om Bohr-Ba. Den kan vara på väg till ett eventuellt havererat luftskepp i passdalen, som förstärkning till orkerna i Rimvindapasset – en början på ett förestående anfall ner i Randmark, eller så marscherar den mot Bohr-Vira för att kunna anfalla den randmarkiska hären i ryggen. Hursomhelst så består den av lätt infanteri och bågskyttar – alltså ett perfekt mål för härens kavalleri. Tjälgångarherrens trupper är vanligtvis tungt rustade pikenerare, så detta är en sällsynt chans för jarlen att få slå ur överläge som han inte tänker missa. Med en snabb manöver kan man genskjuta kolonnen och slå till i den öppna passdalen.

RPs medverkan

Om RP kraschat med luftskepp i passmynningen är det naturligt att jarlen vill ha dem med som vägvisare, och kanske detta kombineras med hämtande av eventuell proviant i skeppet. I andra fall kan det hända att jarlen ber RP med eftersom han börjat lita på dem, eller vill pumpa dem på mera tjänster innan han själv hjälper dem. Eller så anlitas RP av riddar Orrenfält, se nedan. Jarlen kan också be dem eskortera och hjälpa den darriga Orrenfält.

MARSCHEN MOT PASSET

Från Bohr-Ba marscherar ett snabbt ihopsamlat förband av randmarkiska ryttare: ett regemente med kyrassiärer och en skvadron bonderyttare (indelad i 8 riddarhirder), totalt 300 man under ledning av arl Borsk – förste fältriddare till jarlen och härens äldsta general. Andre befäl innehas av tronriddare Orrenfält – jarlens fjärde general och fältmajor. 3 lägre riddare och general Borsks 2 hirdriddare utgör resten av staben. Kyrassiärerna leds av riddar Sommer, och bonderyttarna av unge fursten av Kalta.

RP får varsin mager hästkrake under sig och så bär det iväg i ilmarsch. Erfarna kragmiska klanfolk leder vägen, och härens kvartersmästare sköter utfodring och läger, så RP behöver inte slå för resan. Passmynningen nås efter 2 dagar. Låt RP under resan lära känna de två generalerna lite, höra tisslet om den otursdrabbade Orrenfält, och bevittna Borsks effektivitet. Om RP vill delta i förbandets spejarpatruller går det givetvis bra. De kan då med lämpliga färdighetsslag se orkerkolonnen på avstånd, märka att den verkar slarva med eget spejande, men en magiker kan känna en magisk närvaro från fienden, en känsla av att vara iakttagen…

Arl Borsk

Arl Borsk visar sig snabbt vara en ypperlig general – smart, hård och snabb i besluten. Kylan har dock gett den gamle mannen allvarlig kallbrand som sprider sig längs vänster arm, något han dock själv endast anser vara en löjlig bagatell. Men på senare tid har smärtan ibland gjort honom sängliggande, och stunder av likblek smärtsvett plågar honom allt oftare.

Tronriddar Orrenfält

Som kontrast till den yrkeskunnige arl Borsk finns sedan riddar Orrenfält – klantig, oskicklig och enfaldig. Han har erhållit sin post endast genom påtryckning av hans onkel, en mäktig arl från Järnfållarna. Han förlorade sin egen hird i föregående drabbning, och kan mycket väl tänkas anställa RP som hirdmän och adjutanter. Han har inte lyckats värva folk ur hären då folk allmänt skyr ”Oturs-Orrenfält” som pesten. Han kan erbjuda furstlig betalning åt RP om de följer honom. Jarlen, som inte känner till arl Borsks kallbrand, tänker sig att anfallet skall ge Orrenfält behövlig erfarenhet under ledning av den rutinerade arlen. Och med en seger i bältet för Orrenfält hoppas jarlen därtill att mannarnas moraldödande tisslande om den otursförföljda Orrenfält skall upphöra.

SLAGET

Hären når Rimvindapassets mynning och man ställer upp sig för drabbning. Spejare rapporterar att orkerna kommer marscherande längs den flacka dalsänkan norrifrån, och att man kan anta att de ännu inte upptäckt det randmarkiska regementet. Arl Borsk väljer en kulle med tre stora klippblock mitt i dalgången som bas för hären och grupperar kavalleriet på båda sidor om dalen. (Ett eventuellt kraschat luftskepp ligger precis bakom kullen) Från kullen har man en ypperlig utsikt över hela dalen, och med kavalleriet kan man hinna upp fienden om den viker av.

Natten förlöper lugnt enligt planen, och när morgonen gryr nås man av budet att fienden inte bytt kurs eller fallit av – drabbningen kommer att ske i dalen precis som planerat. RP stationeras i stabstältet. Om de är i Orrenfälts tjänst har de som främsta uppgift att fylla på riddarens vinkrus och se honom bli allt mer berusad under svettig nervositet och allt högre skrävel över obefintlig strategisk kunskap. I övriga fall håller Borsk dem ändå i stabstältet, eftersom de hästar RP ridit in på inte är stridsträmade utan endast transportmedel. RP fungerar som orderbud (och kanske ledare) för ett kompani med ca 25 fotsoldater stationerade bakom stabskullen. Kompaniet fungerar som backup om fiendetrupper skulle hinna mellan de två kavallerifalangerna innan de sammanstrålar vid kullens fot. Då skall fotfolket svepa in och hindra att kavalleriet anfalls bakifrån.

När så allt är klart händer följande i snabb följd:

1. Vädret slår om med fart, och från norr sveper ett snöoväder in genom dalen. Sikten faller plötsligt till några få meter. Med vinden hör man orkernas stridstrummor, och ytterst svagt en klagande och isande sång. En magiker kan med Känna Magi, effektgrad 2, inse att en orkisk schaman frammanar vädret på magisk väg, och kan också lista ut på ett ungefär var schamanen håller till.
2. Arl Borsk blir allt blekare och blekare och faller till slut medvetslös med ett brak rakt över strategibordet. Kallbranden har spridit sig med fart och han går inte att väcka så länge slaget pågår. Kalabalik utbryter inne i stabstältet – vem skall göra vad? Vem har befälet? RP inser hoppeligen snabbt att de måste ta befälet. Genom att MANIPULERA antingen Borsks två hirdriddare eller Orrenfält får man dem att lyda och lyckas få något slags ordning på tältet så att man kan börja försöka skicka ut order.
3. Ljuden av strid hörs från dalen och sändebud från de två kavalleriflankerna når stabstältet med panikerade och motstridigt såsiga meddelanden om attacker bakifrån, borttappade ryttarhirder och allmän kalabalik. Om RP misslyckats med att ta kommando tidigare får de nu en ny chans, och med BILDNING (+1 för lämplig stridsrelaterad talang – SL får avgöra om en talang duger till fältslag) kan man ge rätt sorts instruktioner till de skräckslagna sändebuden.
4. Plötsligt anfalls själva stabstältet av tjutande orker. Här gäller det bara att slåss för livet. RP måste besegra 1 ork per man. Efter det är i princip slaget om stabstältet vunnet, men man kan ännu hjälpa den fulle riddar Orrenfält, eller arl Borsks ena hirdriddare som försöker försvara den medvetslöse generalen. Båda angrips av var sin rese. Lämnar man dem åt sitt öde dör båda, men resarna flyr efter uträttat ärende då återstående fotfolk lyckas samla sig till en attack. Om RP inte klarar av sina orker kommer kullen och stabstältet att förloras till fienden.

Efter det här finns ännu hela fältslaget att reda ut. Striderna pågår för fullt och allt är i totalt kaos. RP får slå två slag för BILDNING (återigen +1 för lämplig stridsrelaterad talang) för att se om de lyckas få rätt sorts order skickade åt ryttarfalangerna. De kan delta i striderna samtidigt om de vill, kanske attackera schamanen eller orkerledaren i dalens mitt. De kan välja att hålla tre stenars kulle efter den första attacken och utdela order därifrån (då får de en extra chans för ordergivning – ett extra slag för BILDNING) eller beordra återstående fotfolk och riddare att organisera ett vettigt försvar så att kullen hålls i randmarkiskt kommando och själva kasta sig ut i striderna.

Att delta i slaget

Om man kastar sig ut på slagfältet slår man omedelbart på Motståndstabellen nedan. Därefter får man välja om man vill dra sig tillbaka eller slåss vidare, och slår i det senare fallet på nytt. Om man vill uppnå något specifikt strategiskt mål slår man också minst en gång till på tabellen.

Vem vinner?

SL avgör hur slaget går enligt följande:

- Har RP lyckats ta kommandot i stabstältet?
- Har RP lyckats döda, eller beordra någon annan att döda schamanen?
- Har RP lyckats med minst 2 slag för BILDNING vid ordergivning?
- Har RP lyckats hålla tre stenars kulle med stabstältet?
- Har RP lyckats döda orkerledaren?
- Har RP på t.ex. magisk väg lyckats ändra vädret eller på annat sätt, t.ex. genom bra rollspelande eller smarta taktiska idéer bidragit till ett bättre läge för hären? Eller lyckas RP t.ex. rädda arl Borsk och läka honom från medvetslöshet med droger eller magi? (Han är till ingen hjälp regeltekniskt ändå)

Om minst 4 jakande svar ges till ovanstående 6 punkter går den randmarkiska truppen segrande ur slaget, annars måste man fly från horder av triumfvrålande orker och hela regementet slås till spillror. Blir det 3 jakande svar kan man räkna med en relativt organiserad reträtt och ganska små förluster, men man uppnår inte sitt mål och måste återvända till Bohr-Ba.

Motståndstabell, slaget vid Tre Stenar	
Slå 1T6 eller välj	
1.	Pilregn. Alla måste slå för RÖRLIGHET (+1 om man har en sköld) eller träffas av 1T2 krumma orkpilar.
2.	6 orkiska bågskyttar som överrumplas. RP får initiativet och orkerna har inte sina vapen redo.
3.	6 vättar på ulvar. Efter 1T3 rundor kommer en kavallerist anstormande och spetsar en av ulvarna, men rider omedelbart vidare tillsammans med ett par andra ryttare som svischar förbi mot en trupp orker längre fram. Striden avbryts efter 4 rundor – ett horn ljuder och vättarna vänder om och försvinner i snöyran.
4.	3 orkiska fotsoldater och en orkerkapten. I andra stridsronden rusar en herrelös häst genom striden och ställer till med oreda – de med initiativ nr 3 och högre missar sin handling.
5.	5 orker, förberedda bågskyttar som tagit ställning. Efter 1T6 rundor galopperar en skadad kavallerist rakt in bland orkerna och fäller omkull 3 av bågskyttarna. Ryttaren faller dock själv av i samma veva och attackeras av en av orkerna under vrål på hjälp. Om RP tar skydd i snön och retirerar råkar de ut för följande händelse:
6.	2 resar och en bront. Några döda hästar med ryttare ligger i en hög, och över dem anfaller 3 väldiga skepnader i snöyran. RP får sällskap av riddar Sommer, ledaren för kyrassiärregementet. Den första ronden hugger bronten ner hans häst och han strider resten av striden till fots, vrålandes på förstärkning.

ORKERKOLONNEN

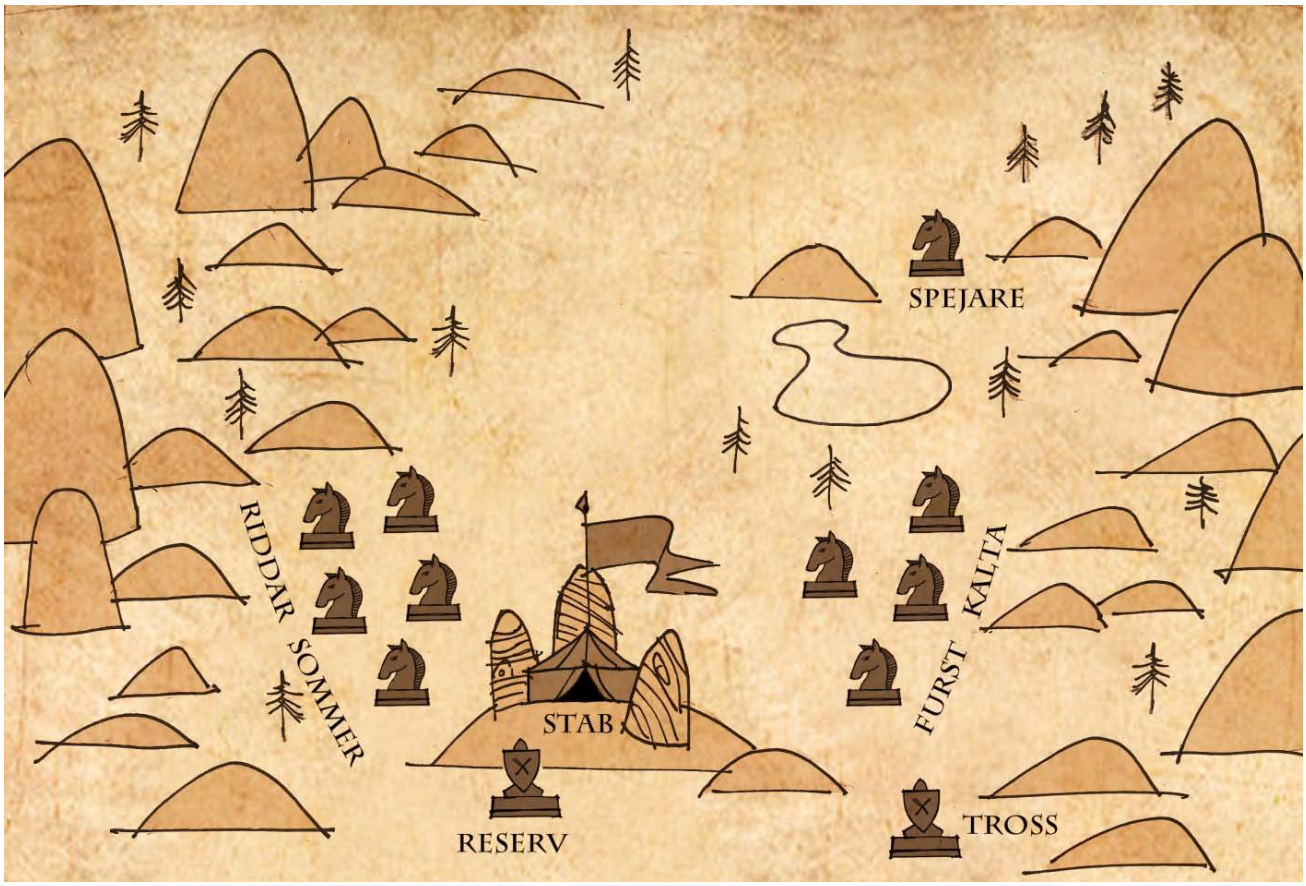
För att nå kolonnens ledare måste man slå två gånger på motståndstabellen. För att nå schamanen räcker det med ett slag, men vägen är längre och man måste lyckas med RÖRLIGHET för att även hinna slåss mot Slukaren innan slaget är avgjort.

Slukaren

Orkerna leds av ”Slukaren”, en enormt fet och dreglande halvrese som sällan ses resa sig ur sin släde. Släden dras av 6 orkerslavar med skygglappar och sönderpiskade ryggar. Från sin halvliggande position, under ett berg av isbjörnsfällar, vrålar Slukaren ut order och styr ett riggat armborst som skjuter taggiga kättingar. En liten vätte laddar om med hysterisk frenesi. Orkerslavarna styrs verbalt med hotelser och svordomar. Det krävs ett slag för GENOMSKÅDA för att inse var i snöstormen ledaren håller till.

Schamanen

På en liten kulle i utkanten av slagfältet sitter orkernas schaman vid en svartrykande våt eldstad. Hon är en skruttig gammal orkerkvinna från Sönderbergens bortersta grottgömmor – hålögd och illvillig. Hon sjunger sånger som ger orkerna styrka och gynnsamt väder, och hennes röst kan höras eka genom dalen som ett gnisslande intro till en molande huvudvärk. Hon har ritat ett pentagram runt sig i snön, och i pentagrammet ligger två ulvar och vaktar henne. För att ta sig genom pentagrammet måste man t.ex. kasta besvärjelsen Antimagi, eller GENOMSKÅDA ett motstånd på 4. Väl inne i pentagrammet måste man slåss mot ulvarna som anfaller omedelbart om någon trampar innanför snölinjen. Man kan dock störa schamankvinnan med SKALDEKONST, och lyckas man med ett motsatt slag mot schamanens SKALDEKONST tvingas hon stanna upp. Hon bryter då sitt pentagram och skickar ulvarna på den som skaldat, men utsätter sig givetvis då själv för eventuella attacker.



PERSONER & MONSTER

Arl Borsk, förste general

En äldre man med en vit spretande kalufs och höknäsa. Klädd i överdådigt pampig och guldinfattad metallrustning och en mantel av bergslejonfällar, så som anstår en högt uppsatt randmarkisk general. Small talk är ett okänt begrepp för honom, likaså ledighet, semester och komfort.

STY 2
SMI 2
INT 5
KAR 5

Utrustning: Metallkyrass, Bredsvärd och dolk

Färdigheter: Närkamp 2, Bildning 5, Genomskåda 5

Talanger: Fältherre 3 (Ger bonus på Bildning vid fältslag)

Tronriddare Orrenfält, fjärde general

Reslig och ståtlig man som döljer sin osäkerhet bakom sprit och skrävel. Pillar nervöst på sin högra öronsnibb när lögnerna och skrävlet börjar ta alltför allvarliga proportioner. Klädd i eleganta kalvskinnsstövlar och ringbrynja med en dekorativ bröstplåt av mässing, ingraverad med både Randmarks och den orrenfältska ättens vapen.

STY 3
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: Ringbrynja, Bredsvärd och dolk

Färdigheter: Närkamp 1, Bildning 2

Talanger: Otursam 2 (Slagna ettor tar ut sexor, gäller alla slag. På nivå 1 tar en etta ut en sexa, på nivå två tar varje etta ut två sexor, osv. Går att motverka genom att spendera KP. Då överförs oturen till närmast stående person och dennes nästa slag.)

Riddar Sommer, Kyrasseriets härförare

Obotligt positiv och sällskaplig man med svart kortklippt hår och skägg. Utbildad och dubbad i Hoornborgen i Järnfållarna, varefter han gjort en raketkarriär i Randmarks enda fasta egentliga härstyrka.

STY 5
SMI 3
INT 3
KAR 5

Utrustning: SKYDD: Ringbrynja, täckt hjälm = 8
VAPEN: Lans, slagsvärd, stor sköld

Färdigheter: Närkamp 4, Djurhantering 4, Manipulera 3, Skaldekonst 3

Talanger: Riddarens väg 3, Svärdets väg 2

Randmarkisk kavallerist

Det finns tre olika ryttartrupper i hären – de lätta bonderyttarna, kyrassiärerna i rikets fasta armé, och riddare med beridna hirdmän. Riddarna för befälet över sina hirdmän, och ofta också över en trupp bonderyttare. Men det finns också egna bondeförband och rena riddarskvadroner. Nedan presenteras tre olika speldata för kyrassiärer, hirdmän och bonderyttare (de har samma spelvärden), samt riddare.

	Kyrassiär	Bonderyttare	Riddare
STY	**4**	**3**	**4**
SMI	**3**	**3**	**2**
INT	**2**	**3**	**3**
KAR	**3**	**2**	**3**

Utrustning: KYRASSIÄR: Ringbrynja, täckt hjälm, lans (som långspjut men enhandsvapen avsett endast för användning från hästrygg), handyxa, stor sköld. Stor stridshäst
BONDERYTTARE: Nitläderharnesk, öppen hjälm, stridshammare, liten sköld, kortbåge. Lätt stridshäst
RIDDARE: Helrustning, tunnhjälm, lans, slagsvärd stor sköld. Stor stridshäst med nitläderschabrak

Färdigheter: Närkamp 3, Djurhantering 3, Speja 2

Talanger: Riddare och kyrassiär: Riddarens väg 1T3

”Slukaren” – orkerkolonnens ledare

En ohyggligt fet ork, som troligtvis inte kan röra sig på egna ben. Halvligger i sin släde och skjuter med ett armborst som är fäst på ett stativ i släden. Om man kommer inom Armslängds avstånd från släden och/eller förstör hans armborst drar han fram en kummeldolk och anfaller med den från sin liggande position. Han kan då med andra ord inte ducka eller parera. Den lilla vätten som sköter laddandet av armborstet har STY 1 och inga färdigheter.

STY 6
SMI 1
INT 3
KAR 2

Utrustning: Väldiga lager av isbjörnsfällar = SKYDD 2
VAPEN: Kummeldolk och armborst. Tack vare laddarvättens frenetiska arbete skjuter Slukaren ett lod varje runda och 2 skott utan avdrag om han spenderar KP.

Färdigheter: Skytte 5, Manipulera 3, Speja 2

Talanger: Snabbskytt 3, Prickskytt 3

Orkerschaman

Liten och skruttig orkerkvinna med illsinnade ögon och krökta, nästan 15 cm långa naglar. Sitter under några smutsiga hudar och mässar. Hon talar inget språk som någon född utanför Sönderbergens innersta lavakammare förstår.
Hennes ulvar har speldata enligt regelboken.

STY 2
SMI 2
INT 4
KAR 3

Utrustning: Kummeldolk, liten påse med små ben av hare och sork.

Färdigheter: Skaldekonst 3, Närkamp 1.

Talanger: Helande 3

Orkisk bågskytt

Orkerna bär svarta och sneda långbågar vars pilar är både krumma och smutsiga. Det innebär att ringbrynja skyddar med 4 i stället för endast 3 som mot vanliga pilar, men

också att en person som får 3 eller mer i skada av en enda pil utsätts för en sjukdom med smittovärdet 3.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Nitläder och öppen hjälm
VAPEN: Långbåge och dolk

Färdigheter: Närkamp 2, Skytte 3, Uthållighet 2, Överlevnad 2.

Talanger: -

Slukarens pikenerare

Största delen av Slukarens orker är bågskyttar, men även några spjutbärande pikenerare finns med för att kunna skydda kolonnen bättre mot beridna anfall. Pikenerarorkerna är aningen tyngre rustade än bågskyttarna med dvärgsmidda fjällpansar och specialgjorda pikar för strid mot hästar.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Fjällpansar (Skydd 4) och täckt hjälm
VAPEN: Pik (speldata som en hillebard, men ger skada 3 mot anstormande hästar om pikeneraren hinner ”lägga an”, d.v.s. inta rätt försvarsställning), stor sköld och dolk

Färdigheter: Närkamp 3, Styrkeprov 2, Uthållighet 2, Överlevnad 2.

Talanger: -

Vättaryttare

Slukarens vättaryttare är väldrillade och snabba, och alla kan skjuta från vargryggen. Vargarna är dock inte speciellt tama, utan piskade blodiga till aggressivitet. Endast om vätten lyckas med ett slag för DJURHANTERING får både varg och vätte anfalla samma runda, annars anfaller någondera, vanligtvis vätten om det är fråga om avståndsattack, annars den med mera STY. Om en vätte faller av en varg rymmer den till skogs. Med DJURHANTERING går det också att distrahera vargarna så att ett ekipage missar sin handling. En varg med endast 1-2 STY-poäng kvar drar sig, trots ryttarens frenetiska piskande, tillbaka. Ofta hoppar då vätten av och fortsätter anfallet från marken. Patrulledaren bär ofta ett vargkranium som hjälm.

STY 2
SMI 4
INT 3
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Päls- och benrustning (Skydd 2)
VAPEN: Krumsvärd, kortbåge, vargpiska

Färdigheter: Rörlighet 3, Närkamp 2, Skytte 2, Genomskåda 2, Djurhantering 2, Överlevnad 3

Talanger: -

Resar i Tjälgångarherrens armé

Resarna är Tjälgångarherrens stridsmaskiner. De är välutrustade, brända med stridsrunor i ansiktet, och synnerligen stolta och aggressiva. Stridsrunan avgör vilken talang resen har, vanligtvis Bärsärk, Bödel eller Stormare.

STY 7
SMI 2
INT 1
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Fjällpansar och björnfällar, samt tjock hud (= Skydd 5)
VAPEN: Kastnät, Slunga, Hillebard

Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 4, Genomskåda 1

Talanger: Slå 1T6: 1-2. ingen, 3-4. Bärsärk, 5. Bödel, 6. Stormare

Brontar, Tjälgångarherrens elitgarde

Ett släkte synnerligen storväxta resar utgör Tjälgångarherrens närmaste livvakter och elitgarde. Brontarna har någon form av albinism och deras hud och hår är kritvita. Ögonen är röda och de är klart listigare än vanliga resar. Ett anfall av brontar ute i ödemarken är fullständigt livsfarligt. De försöker vanligen lägga sig i bakhåll och överraska sin fiende.

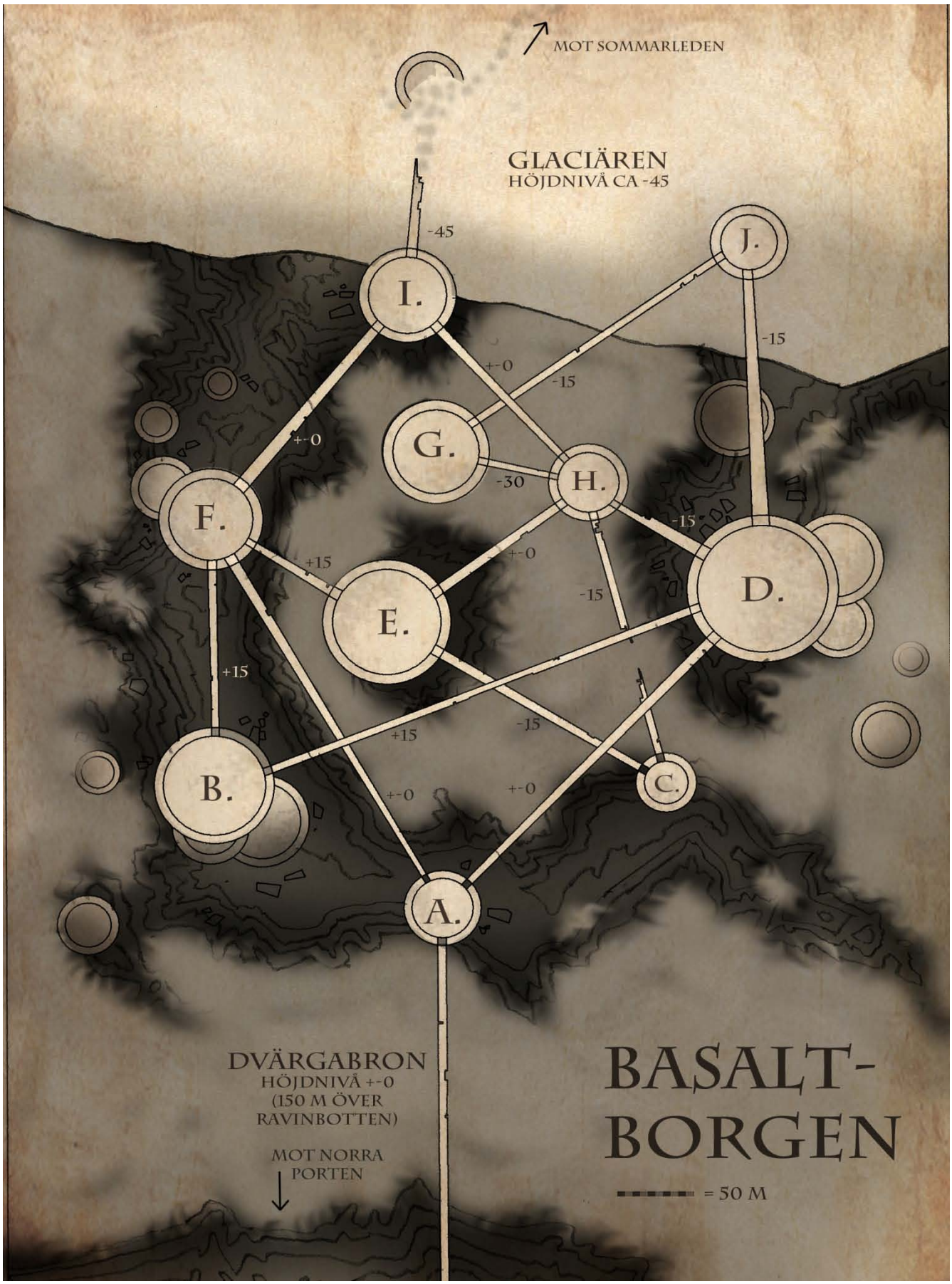
STY 8
SMI 5
INT 3
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Svart metallkyrass, vit päls och öppen svart kittelhjäm = 7
VAPEN: Tung stridshammare i en hand, krumsvärd i andra

Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 4, Genomskåda 2, Speja 4, Överlevnad 3, Smyga 3

Talanger: Stormare och Bödel

DEL 3: BASALTBORGEN



Ett tjugotal torn, byggda för forntidens jättar, ligger utspridda längs branten till en väldig ravin. Dimsjok slingrar sig runt vildsint taggiga basaltklippor vid tornens fötter långt nere, och hundratalet meter upp i luften möter tornen den gråmulna himlens undersida. Proportionerna är storslagna till och med för en jätte – portvalv höga som furor, pelare tjocka som två mammutar i rad, och allt utsmyckat med enorma statyer, gigantiska växtornament och grinande djurskallar. Tornen är förbundna med smala stenbroar, som löper kors och tvärs över ravinen, och har på sydsidan vuxit fast i Molnmakarkammen. Glaciären kalvar med jämna mellanrum väldiga isberg som med fruktansvärda dån brakar ner i ravinen.

VÄGAR HIT

I LUFTEN

Om RP varit ytterst noga med gasåtgången och därtill antagligen haft god tur, så är det tänkbart att de kan komma med luftskepp över glaciären, eller i alla fall en bit. Om gasen räcker ända fram och de landar väster om borgen kan du använda beskrivningen nedan i stycket ”Under jord”. Anpassa i övriga fall enligt ”Längs glaciären” nedan.
Om RP flyger nära Basaltborgen måste de lyckas med att Leda Vägen med minst 3 sexor för att undgå en attack av fladdervättarna.

UNDER JORD

Om RP hittat Ûruns ventilschakt kommer de genom underjorden rakt till Norra porten väster om Basaltborgen. Resan tar ca en vecka och går genom Marnhalls yttersta tunnlar, det s.k. Slipstensvindlet. Läs mera i del 3: Marnhall om regler för vandring i dvärgriket. Ûruns beskrivningar ger +1 på slagen för Leda Vägen till Norra porten. Undvik förslagsvis Marnhalls slumpmöten 1, 4 och 5. Du kan även fundera på om du vill hålla dvärgrikets öde hemligt ännu, och i sådana fall antingen låta bli att introducera möten med dvärgar överhuvudtaget, eller så låta RP träffa någon som inte känner till vad som hänt, t.ex. Bogrif. På samma sätt kan du välja att vänta med mötet med kung Ramnabrok, och introducera honom först nästa gång RP kliver in i tunnelriket och beger sig djupare.
När RP sedan närmar sig Norra porten ser de att den står på vid gavel. Att tyda av snön kring den väldiga stendörren verkar det som om den öppnats alldeles nyligen – ingen snö har blåst in i dvärgahallen, och snön som skuffats upp bakom dörren ligger i färska veck. Inga snöspår leder heller in i dvärgriket, men däremot syns färska spår leda ut – ett trettiotal mänskliga varelser har gått ut alldeles nyligen. En patrull med Ätare och adjutanter har alltså tagit sig från Marnhall in i Basaltborgen, och därmed berett väg för även RP att ta sig in. Den beseglade porten har de fått upp med hjälp av sina dvärgfångar och magi. Döda orker ligger längs sidan av den vindlande stigen ner mot Dvärgbron över ravinen till borgen på glaciärens kant.
På detta sätt kommer man obemärkt ända in i borgen, till torn A.

LÄNGS GLACIÄREN

Det finns många vägar över glaciären, den ena dödligare än den andra. Sommarleden erbjuder den enda någorlunda säkra rutten, men då möts man av hela Tjälgångarherrens här som står uppställd mitt på glaciären.

Det sista slaget

RP kan delta i jarlens sista desperata attack över isen. Du kan som SL ta inspiration från avsnittet om Slaget vid tre stenar för att levandegöra striden, eller anpassa det avsnittet helt och hållet till denna strid. RP sätts då under arl Borsk att flankera fienden från vänster, i ett upplägg precis som i Slaget om tre stenar. Jarlens huvudtrupper anfaller tillsammans med jättarna Tjälgångerherrens huvudtrupper mitt på sommarleden. Detta sista slag blir fruktansvärt och blodigt, och utfaller helt enligt SLs önskemål. Riktlinjen som här föreslås är enkel: om jarlen har jättarna och Rökfjällsklanerna med sig, och om han därtill fått lite proviant åt sina trupper av RP från luftskeppet Regnvandraren, *och* RP vinner sin del av slaget, så vinner jarlen en dyrköpt och blodig seger, och avancerar efter 1T6 dagar vidare mot Basaltborgen. Saknas provianten och/eller RPs seger har han 75 % chans att vinna, men om antingen jättarna eller klanfolket saknas vinner han med endast 15 % sannolikhet.

Efter ett vunnet slag belägrar jarlen Basaltborgen från glaciären. Borgens alla torn har då minst dubbelt antal trupper på grund av flydda orker från slaget. I torn I och F kan hundratals orker trycka, men de flyr sakta ur borgen i en strid ström. Efter en knapp vecka ger Tjälgångarherren upp och flyr själv genom ravinen och försvinner.

Bästa sättet att ta sig in torde vara via en skenmanöver av något slag. Om man lyckas ta sig till andra sidan ravinen kan du låta händelserna utspela sig som om RP kommit genom Marnhalls Norra Port, dvs. man kommer in i Ätarnas eftersläp.

Ensamma över isen

Glaciären är oförlåtande för smygande resenärer – för att nå fram utan upptäckt kan du räkna med SMYGA -2 för samtliga, mot den vakthavande vättaklanens SPEJA i torn I. Vidare rör sig en vättapatrull i närområdet, snokande och sniffande.
Porten mot glaciären öppnas dagligen ett antal gånger för spejare samt budbärare till och från hären ute på isen. Porten sköts och bevakas av ett tiotal orker och en handfull resar.
Ravinen under borgen erbjuder vådligt klättrande och dödliga stup, och patrulleras därtill av fladdervättar, men med RÖRLIGHET och SMYGA kan man hitta en rutt till foten av torn A och påbörja en svindlande klättring upp.
Att bli tillfångatagen ute på isen är egentligen ett ypperligt sätt att ta sig in. Då slängs man i torn F varifrån man kan fly i samband med det kaos Ätarnas intrång för med sig.

Dvärghålet

En annan möjlighet att ta sig in från glaciären är om orkerna hittat en väg in i Marnhall, någonstans ute på glaciä-

ren. Detta kan vara ett annat ventilschakt som de luskat ut, eller så har de en större utgrävning på gång som nu gett resultat. Gärna kan t.ex. Tand och Tanke vara på plats om han ännu lever.

ÖVERBLICK

Borgen beskrivs här enligt att Ätarnas patrull trängt in strax före RP (se ovan i avsnittet om Vägar hit, Under jord). Hur RP än tar sig in, så kan det alltid sammanfalla med Ätarnas ankomst. Ge kartan över Basaltborgen åt spelarna, och låt dem planera sin framfart.

Ätarna

Från Mörkerkällan i Marnhall har 4 Ätare och en trupp adjutanter tagit sig in, och med hjälp av en mörkerdemon och ett antal tillfångatagna och hjärntvättade orker tagit sig ända in till Tjälgångarherrens tronsal utan att borgens orker slagit alarm. Att spåra deras framfart torde vara ytterst svårt, men för den intresserade har deras rutt varit följande: Från torn A har de tagit bron mot F, men knappt halvvägs har Ätarna klättrat (tre av dem är bevingade, vilket underlättat manövern) upp på bron mellan B och D, avancerat mot D, sedan klättrat ner dryga 30 meter till brostumpen som leder till H, och den vägen tagit sig till tronsalen utan att behöva ta sig genom flera vakttorn. Mörkerdemonen har blivit kvar i torn A och orkerna har fortsatt till torn F för att hålla torn As öde okänt.

SLUMPMÖTEN I BASALTBORGEN

Brospannen patrulleras inte och i vakttornen finns mer eller mindre just de varelser som texten anger. Här presenteras dock ett par möjliga extra möten och platser.

Slumpmöten – Basaltborgen	
Slå 1T6 eller välj:	
1.	Mêm, se nedan
2.	Fladdervättar eller vargar, se nedan
3.	Gammelpigorna, se nedan
4.	Voldo? Se nedan
5.	Kungabenen, se nedan
6.	Orkergeneralens kammare, se nedan

Mêm

På ett brospann ligger några dödade klankrigare av de myrjökelklaner som allierat sig med Tjälgångarherren. RP kan se en bevingad figur stå böjd över dem, i färd med att äta upp ansiktet på den ena kroppen. Det är Ätaren Mêm, en ung och relativt oerfaren medlem av mörkerkulten, som satts att bevaka tronsalens baksida. Han har dock låtit sina begär ta överhanden… Om RP lyckas SMYGA mot Mêms SPEJA kan de smyga sig fram till Nära avstånd innan han tittar upp med blodsmetat ansikte, blottar sina huggtänder, och anfaller direkt. Han inser att han klantat bevakningen och vill i ungdomligt högmod sköta det själv så att han inte behöver erkänna sin ovaksamhet och kalla på hjälp från de andra. Ätaren anfaller gärna från luften i vådliga störtdykningar.

Fladdervättar/Vargar

Om SL känner sig hågad kan man ge RP en omgång till med de bitska små fladderbestarna, se början av äventyret. Längst ner i tornen finns vättarnas vargstall. Vargarna är, precis som fladderbestarna, knappast tama, utan hålls hårt kedjade och piskade i trånga stallhålor, tättpackade med vargar konstant i luven på varandra. Att ta sig genom en sådan håla är omöjligt utan mod och flitigt användande av piskor och ridspjut som alltid finns i rikliga mängder vid ingången. Om man befriar vargarna (kräver DJURHANTERING) i en håla kan man eventuellt räkna med ansenlig kalabalik i tornet.

Gammelpigorna

I ett tornrum sitter 6 gamla jättakvinnor och virkar. De är Tjälgångarherrens äldre systrar och fastrar, och de har som främsta uppgift att jämra sig och begråta jättarnas öde. De är svartklädda och strör aska i håret med jämna mellanrum. De är inte insatta i Tjälgångarherrens planer, de kallar honom ”Gubben” och planerar att gifta bort en vacker klanfolkskvinna åt honom. De tror att Gnuur är död, men känner givetvis till släktskapet. Klankvinnan är fången i deras virkkorg, men tas fram med jämna mellanrum för att prova att virkmåtten passar. Gammelpigorna slåss inte, men klankvinnan är en kompetent krigare.

Voldo?

Om RP besökt Bohr-Dalgen och kanske påverkat maktbalansen i Två skallars skock kan Voldo ha tagit över och anslutit skocken till Tjälgångarherrens armé. Han dyker då upp i Basaltborgen och anfaller RP i något av tornen. Kanske Tand och Tanke själv bytt sida? Om detta inte passar in kan du slänga in Gnaal i stället – högmodig och smått dement orkgeneral med ansvar för borgens försvar.

Kungabenen

Högst upp i något av tornen ligger benen från några av de urjättarnas kungar som Tjälgångarherren stulit sin kraft från, med hjälp av magikern Ikraons kunnande. Han har låtit gräva upp dem ur sina gravar i jättakyrkogården, och de ligger nu kedjade och målade med fängslande runor, ifall de skulle få för sig att göra något dumt, som att försöka återgå till sin gravvila. Man kan givetvis befria benen, men ingenting händer. Det kan dock användas i förhandlingarna med Tjälgångarherren, om man lyckas inse kopplingen, och det kan reta upp honom ordentligt. Många av de målade runorna matchar de som Tjälgångarherren har tatuerade på sin kropp. Med lämplig magi kan man tala med kungarnas andar.

Orkergeneralens kammare

Här finns kartor och fältslagsplaner för hur Tjälgångarherren skall överta Marnhall och senare Randmark. Om man kan förmedla kartorna åt jarlen på något sätt – t.ex. om man utrustat sig med budkråkor för detta ändamål – får den randmarkiska armén ett rejält övertag på slagfältet ute på glaciären, och kan rentav tänkas vinna utan hjälp

från jättarna. Kammaren är bevakad av två välrustade orker och innehåller också en hel del skatter, bl.a. en hel randmarkisk riddares helrustning, ättering, fädernesvärd och sköld med ättevapnet på.

Fyndtabell, Basaltborgen	
Slå 1T12	
1.	Vapengömma. Här finns vapen av alla typer i regelbokens vapentabell. De flesta dock i dåligt skick, endast 1/3 chans att ett vapen är oskadat.
2.	Facklor och proviant, rep, änterhakar och slädar, så mycket RP orkar bära. Maten är dock till stor del illafaren: 15 % risk att en ranson gör den ätande sjuk i ett kvartsdygn. Regeltekniskt räknas den sjuke som utslagen.
3.	18 Tunnor med dvärgisk olja, och i ett litet skrin en nyckel med dvärgiska runor på. Nyckeln är en tunnelansvarigs huvudnyckel, och öppnar med 75 % chans vilka låsta dörrar som helst i Marnhall.
4.	Tunna med orkerdrank. 1T6 doser. En dos läker alla ens förlorade STY-poäng, men ger en ett skriande behov efter mera drank. Man förlorar alla poäng som man helat genom dranken – ett per timme, och kan inte återhämta någon som helst Skada utan att antingen först dricka mera orkerdrank eller sova 12 timmar och inta tredubbel ranson mat och vatten.
5.	Skinnpåsar fyllda med gift. Giftet har styrka 6 och kan appliceras på vapen. Det har en fruktansvärd stank och fungerar således knappast att t.ex. sätta i en portion mat. Totalt 4 doser.
6.	Liten plundrarskatt. En rostig järnkista, låst, med 2T6 guldmynt, ett benhalsband, samt 8 runda bärnstenar.
7.	Orkisk stridsdryck. Ger den som dricker talangen Bärsärk i ett kvartsdygn. 2 doser, packade i var sitt tjurhorn. BILDNING för att inse vad drycken gör.
8.	Ikraons rum. En enkel cell, men fullhög i tak, belamrad med böcker och pergamentrullar. Av tänkbart intresse finns en läderpärm med brev mellan Ikraon och Alkemisten (se äventyr 4 ”Bronsvägen”) var det framgår att Ikraon arbetat för henne i Ulbrek medan hon var överproktor (och innan demonerna från hans förflutna i Xealon hittade honom) Hos Alkemisten forskade han i skapelsegudarnas världsnålar, och annan alkemi och experiment av det mera oheliga slaget.
9.	En skriftlig överenskommelse mellan kungen av Marnhall och Tjälgångarherren om samarbete och handel. Stämplad med kungligt dvärgasigill och underskrifter. (Se avsnittet om det oheliga avtalet i kapitlet om Tand och Tanke)
10.	Stor plundrarskatt. En stor träkista med utmärkta kattdjurspälsar (flådda från mördade snöleopardfolk…), handkassan till en överfallen handelskaravan – totalt 30 guldmynt, en sköld klädd i drakormskinn som skyddar mot eld (+4 mot eldattacker), samt en alvisk bok innehållande en valfri besvärjelse som kan läsas med BILDNING och användas en gång.
11.	8 krukor med Brännfett – en smetig och stinkande smörja som gör den insmorde ytterst tålig mot kyla. +2 på ÖVERLEVNAD när man slår för Nedkylning. Effekten varar två kvartsdygn per kruka. Det är dock svårt att gömma sig medan man är insmord, och rent omöjligt mot t.ex. vättarnas ulvar.
12.	Tveskallen. Orkisk amulett som avbildar en svart, kluven dödsskalle. Ger bäraren +1 på STY, men korrumperar sinnet så att varje gång man slår ett slag som involverar STY och misslyckas får man -1 på KAR. Effekten är permanent tills man slänger av sig amuletten, men de negativa modifikationerna dröjer ännu kvar 1T6 dygn därefter.

BASALTBORGENS BROAR OCH TORN

Se kartan på föregående uppslag.

A. Vakttorn – utslaget av Ätarna. Hit leder dvärgabron från Norra Porten. Ett tjugotal orker ligger döda med ansiktena vridna av skräck. Allt tyder på att de dött samtidigt och utan strid. Mörkerdemonen Marvarde kurar likt en darrande skugga i ett hörn och kalasar med krasande ljud på de döda orkernas hjärnor. Ätarna har frammanat den ur Mörkerkällans botten, och den har för flera veckor sedan redan sipprat in i tornet och bosatt sig i orkernas huvuden. På Ätarnas signal har den sedan med en välriktad tanke fått vakternas hjärnor att smälta simultant. Nu är demonen trött och hungrig, och vill inte störas.

B. Öde torn. Kanske hem för någon orkskock som i sin helhet nu befinner sig i fält, eller så helt oanvänt.

C. Gravtorn. Tornet är fullt med förtorkade skelett av jättar – oädla tjänare som inte fått sin sista vila i jättarnas kyrkogårdsdal.

D. Vakttorn, se nedan.

E. Vakttorn, se nedan

F. Fångtorn. En liten vaktstyrka på en handfull vättar och 3 resar vaktar tre två våningar med burar, celler och tortyrkammare. De övre våningarna i tornet är dock tomma, man måste ner åtminstone 2 våningar för att komma till fångcellerna. I cellerna sitter allt från orkerhövdingar som fallit ur gunst till halvt ihjältorterade klankrigare, kanske någon demon som Ikraon tagit till fånga, en av Gnuurs döttrar, några marnhallsdvärgar, ett kedjat urdjur med ögon av is och eld, och randmarkiska handelsmän drivna till dreglande vansinne av fasa. Om SL känner sig hågad kan Ätarnas allierade ha öppnat någon celldörr för att uppehålla orkerna lite… Du kan också placera enskilda celler lite varstans i borgen efter behag.

G. Tronsalen, se nedan i eget avsnitt

H. Templet, se nedan i eget avsnitt

I. Vakttorn. Tornet har en bemanning på minst det dubbla jämfört med torn E och D. Tornet har inga andra öppningar mot glaciären än brospannet som leder rakt ut på isen. Glaciären stupar brant neråt mot ravinen under brospannet och gör eventuell vandring kring tornets fot ytterst farlig. Själva porten

ut mot glaciären är nysmidd av solid metall (från Marnhall)

J. Fladdervättarnas stinkande torn. Inga öppningar förutom brospannen ca 30 meter ovanför isens yta. Isen under tornet är full av sprickor och sluttar vådligt ner mot ravinen nedanför. Utan hackor och rep gör man ingenting här.
Brospannet till Tronsalen (G) är tydligt oanvänt och beger man sig ut på det rasar det ner till ravinbottnen. RÖRLIGHET för att rädda sig.

VAKTTORNEN (D och E)

Vakttornen D och E har båda en liknande uppsättning på 8-10 orker, 2-4 resar och 4-6 vättar med kedjade ulvar. Vaktstyrkan är vanligtvis utspridd på 2-3 våningar, och RP måste ta sig genom minst 2 våningar för att komma från en bro till nästa. Varje våning är ca 15 meter hög, och orkerna har byggt stegar, plattformer, avsatser och rangliga trappor i dignande klasar mellan våningarna. Oljud på en våning attraherar vakterna på nästa våning med 50 % risk. Låt RP komma in i tornet och ge dem chans att smyga sig förbi. Resarna är lättast att smyga förbi, medan vättarnas ulvar är synnerligen svåra att passera. I varje torn finns ytterligare en reserv på ca 20 svartblod till, längre ner i tornens mörka fundament. Försvararna strider gärna ett par ronder själva utan att kalla på hjälp, men senast när 50 % av de stridande på ett plan fallit kommer de resterande att försöka skicka hjälp till andra våningar, varifrån även förstärkningarna nerifrån kan tillkallas. En person skickas också upp i tornets översta våning. På varje vakttorn finns här en mistlur, och om någon blåser i det kommer hela borgen att vakna. Alla reserver i alla torn tillkallas då, och vättar sätts ut att patrullera brospannen. Det tar 1 minut för en ork att klättra upp och blåsa i mistluren. Om förstärkningar från de nedre planen tillkallas tar det 2 minuter innan de anländer.
Om RP rensar ut en hel våning, eller framgångsrikt smyger sig igenom kan de belönas med slag på fyndtabellen.

TEMPLET (H)

Alla broar till torn H, templet, leder till en jättatrappa som löper längs insidan av tornet. Den leder upp till en vindsvåning högt ovanför, och ner till en hall på nivå -30 varifrån en bro löper över till tronsalen (G). Från hallen löper också en mindre trappa ner mot en bastant och guldinfattad dubbeldörr på glänt. Inifrån hörs sjungande och ljus glimmar i springorna. Skjuter man upp dörrarna slår en närmast bastuaktigt fuktig värme emot en. Salen innanför har ett golv av is och två dussin enorma fyrfat hängande i kedjor från taket, alla brinnande för fullt. Isen är inristad med ett intrikat pentagram och en man i kåpa står på knä mitt på isen med ett stämjärn och hugger in mera symboler medan han sjunger.

Ikraon

Det är magikern Ikraon, fånge till Tjälgångarherren. Han blir mycket glad av besök och förklarar gärna vad han håller på med. Om man har träffat orakeljätten i Bohr-Ba och deltagit i en lyckad seans, kan man också själv ana vad det är fråga om. Pentagrammet är en portal till urjättarnas dimension i det förflutna. Den dimension var orakeljätten sitter och hugger sin profetia i urberget. Tjälgångarherren har försökt komma in, men nekats inträde upprepade gånger. Vattnet under isen i tornet har hämtats från en av urjättarnas heliga tjärnar. Isen ser tunn ut, men ändå kan Ikraon obekymrat gå på den. En RP som deltagit i en seans i jordkällaren i Bohr-Ba kan använda portalen. När en sådan RP går ut på pentagrammet knakar isen betänkligt (men så länge Ikraon står där brister den inte) och magikern blir utom sig av iver och ber att få studera RP ingående. Ingen har fått isen att ge efter förut. Ikraon kan förklara hur man skall aktivera portalen om man lyckas MANIPULERA honom. (Ett slag för BILDNING ger samma information) Man behöver bara tända de fyrfat som står otända ute på isen i pentagrammets spetsar, därefter är det bara att gå ut på mitten av isen, och om man är värdig brister isen under ens fötter och man sköljs ner i urjättarnas dimension.

Portalen

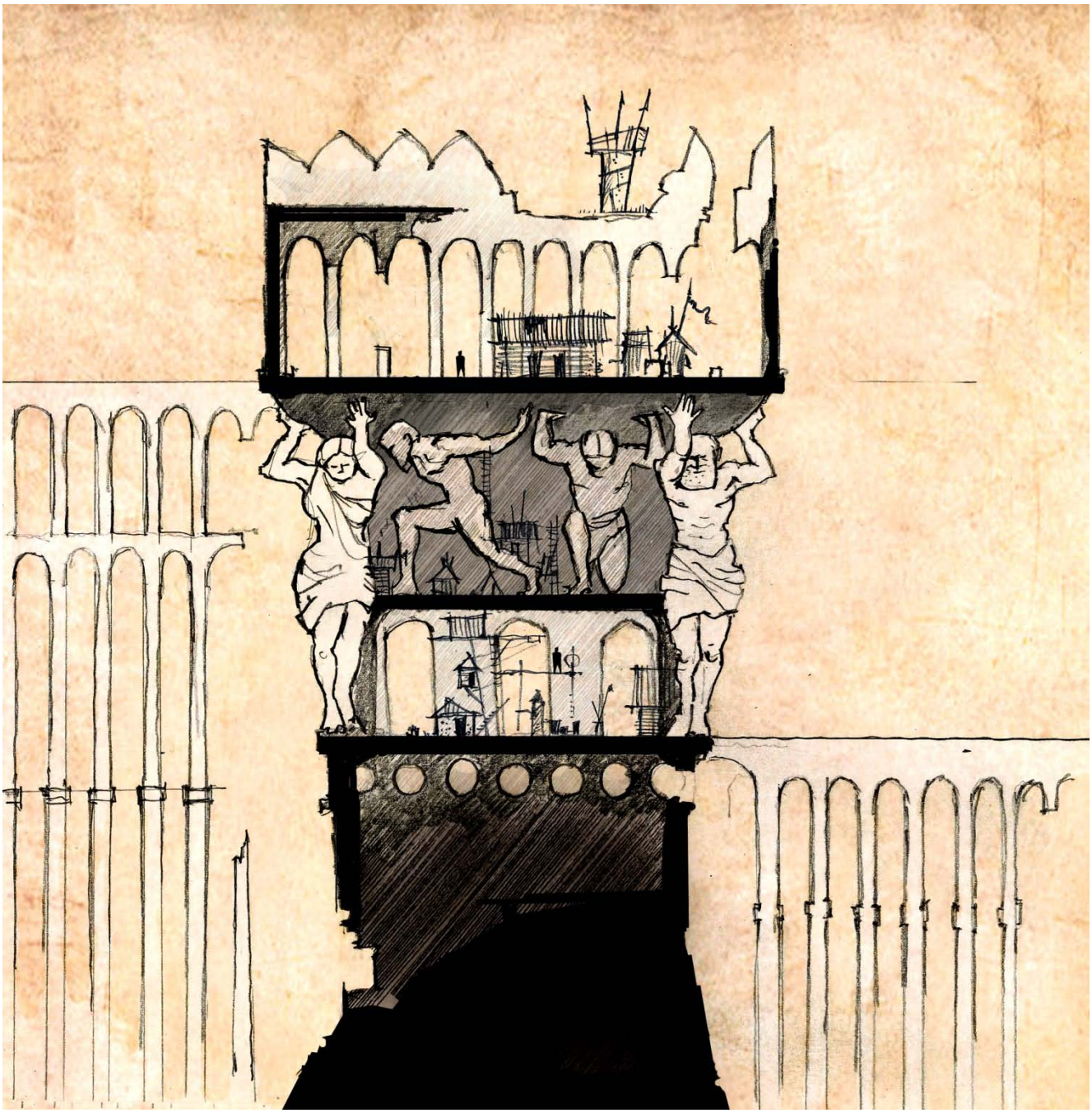
Om RP använder portalen sjunker de hjälplöst ner i svidande kallt vatten, och måste kanske kämpa någon SR med hjälp av UTHÅLLIGHET för att ta sig till ytan igen utan att få myrvatten i lungorna. När de kommer till ytan är de i en mörk tjärn ute i en myr i ett höstlandskap uppe bland fjällen. Urbergshuggarjätten kommer klafsande över myren, lyfter upp dem på ryggen och för dem till en torvhydda var en rejäl brasa brinner. Utan ett ord serverar han någon sursmakande soppa ur kärl av alvskallar, och börjar sedan sitt sedvanliga mumlande. Sakta somnar man bort av värmen, brummandet och maten, och när man vaknar befinner man sig ute på glaciären någonstans. Man kan känna igen landskapet på basen av fjälltopparna och förstå att man är på exakt samma plats, men i nutid.

TRONSALEN (G)

Tronsalen är ofantligt stor, närmare 70 m till taket, uppburet av 4 enorma pelare. Man kan ta sig till ett galleri en våning (20 m) upp ganska enkelt oupptäckt med SMYGA från porten till brospannet mot Templet. Det går också att gömma sig vid porten bland orkernas byggställningar. I taket hänger en takkrona, stor som en kungsek, med brinnande oljefat. En hängbro för att fylla på faten leder ut till takkronan från galleriet. På salsgolvet brinner 4 rejäla eldar.

Tjälgångarherren och hans livgarde

På en enorm jättatron av sten i östra ändan av salen sitter en gammal jätte. Han är lika lång som kung Gnuur, men i ytterst god fysisk kondition, och muskler ligger spänt över hans bara överkropp. Han är rakad och skallig och klädd i endast enkla skinnbyxor. Hans bringa är översållad med inbrända runor så tätt att det ser svart ut vid första anblick. Runorna sprider sig över hela överkroppen, upp längs halsen och ut över armarna. Hans ena öga brinner gult, och det andra lyser isande blått. Han är Tjälgångarherren.



Vid hans fötter står ett livgarde av 5 brontar i vit päls och svarta tjocka rustplåtar. Deras ledare är Illvinter, en bront med isande andedräkt ångande ur näsborrarna och Den svarta hammaren i sina händer. Den är enorm, mattsvart och slät, och man ser att de flesta i salen har sina ögon riktade på den.

Ätarna

Framför tronen, ungefär i mitten av salen står 4 Ätare och deras 3 adjutanter. Ätarna leds av Adagngada, en bevingad och reslig kvinna med mörka ögon. De övriga är den gamhövdade Gralarg och kanske Mordudrom om det samstämmer med hur händelserna utspelat sig i Bohr-Ba. Den fjärde Ätaren står med böjt huvud och rycker till i besynnerliga spasmer då och då. Han är klädd i en lång svart kåpa och bär huvan djupt över huvudet. Tittar man för länge på honom börjar det bulta och svida i pannloben.

En av adjutanterna håller i en kort bakbunden figur med säck över huvudet. Runt Ätarna, och i en blodig linje från salsporten, ligger minst en handfull döda orker.

Läget

Inne i Basaltborgens tronsal utspelar sig alltså ett möte mellan Tjälgångarherren och Ätare från Mörkerkällan i Marhall. Man befinner sig i ett dödläge. Ätarna begär den svarta hammaren, och erbjuder därtill en allians med Ashur-Asha. Tjälgångarherren vill inte avstå från hammaren och vågar initialt inte lita på löften om allians. Båda parter vet att en strid inne i tronsalen skulle vara förödande för båda, och försöker överväga styrkeförhållandena. Om Tjälgångarherren slår larm kommer Ätarna att slå fast portarna och det påföljande blodbadet inne i tronsalen kunde bli ödesdigert för alla.

När RP kommer in utspelar sig följande scen som de kan bevittna utan upptäckt:

Den långa bevingade kvinnan med svart hår står vänd mot Tjälgångarherren och talar med hög röst som ekar genom salen:
"… Du tror kanske att du kan besegra oss här med ditt livgarde, eller med dina övriga trupper, men även om så vore fallet skulle vi komma åter med fördubblad kraft. Hammaren är helt enkelt inte ämnad för dig. Ge den till oss, och tillsammans kan vi lägga världen under våra fötter. Vi vill inte döda varken dig eller dina trupper, men gör det om vi måste. Men vi ser er som potentiella allierade. Ni tjänar mörkret precis som vi. Ni är blott sekulariserade och praktiskt inriktade, er dyrkan förvrängd och förgäten under årens lopp. Men i grunden har vi samma herre – det tidlösa Urmörkret. Med hammaren kan vi ge vår herre det fotfäste han söker här på jorden, och när det sker vinner även ni. Vi har samma fiende – låt oss besegra den tillsammans. Så antag vårt erbjudande, herre av tjälen – hammaren för en allians – och få den makt du är ute efter, eller förintas här och nu!" Ätaren låter orden eka ut och salen faller i trängande tystnad. Tjälgångarherren sitter stilla på sin tron, rör inte en min. Kvinnan fortsätter:
"Som ett tecken på vår goda vilja har vi en gåva åt dig. En gåva i utbyte mot hammaren, som ett bevis på vår önskan om stående allians mellan dig och det eviga urmörkret och hans son Ashur-Asha"
Ätaren tar tag i en av de döda orkerna som ligger på golvet, och lyfter utan problem upp det kraftiga och fullrustade liket med en hand.
"Som du kanske vet så härskar redan mörkret över dödsriket. Vår herre erbjuder nu dina fallna att stiga åter, att lämna dödsriket som de just anlänt till."
Hon släpper liket som faller ihop vid hennes fötter med ett brak. Orkens hjälm rullar klirrande iväg över golvet. En av adjutanterna föser fram den bakbundna figuren och sliter bort säcken från fångens huvud. Det är en dvärg, med långa skäggflätor insatta med sten, och ett illa tilltygat ansikte. Han står rakryggad, men blicken är besegrad och död.
"Allt har dock sitt pris" fortsätter den långa Ätaren och drar en svart stenkniv från bältet. Dvärgen sluter sina ögon. Ätarens hand rör sig snabbt som en huggande orm, och knappt utan att ens ha tittat åt det hållet, är dvärgens hals uppskuren i en kaskad av blod. "Ett liv för ett annat!" Dvärgen faller död ihop på golvet, men bredvid börjar plötsligt den döda orken röra på sig – en arm rycker till, ett ben knycker spastiskt. Och plötsligt flyger han upp, kastar sig efter sin yxa och med ett isande skri anfaller han Ätarna. De är dock beredda och motar den vildsinta odöda orken. Den tar ett par hugg rätt genom kroppen utan att reagera det minsta, och faller först när den gamhövdade Ätaren med full kraft i ett par otäckt krasande hugg skiljer dess huvud från kroppen.
Ätarna ger sina svärd åt sina adjutanter att putsa upp, och ledarkvinnan kastar nonchalant stenkniven mot Tjälgångarherrens tron. Den landar med en dov klang halvvägs fram till tronen.
"Du lär ha fångcellerna fulla… För varje eländig sate där reser du en av dina bästa krigare som fallit på slagfältet. Eller byt dina oregerliga och opålitliga små vättar till odöda resar med total lojalitet och fördubblad styrka. Du har material i tusental. Allt är ordnat, inget krävs av dig. Använd blott stenkniven som vi hämtat upp från dödsrikets hallar, och vänd din krigslycka" Hon blickar söderut ut genom fönstret "Du lär behöva det…" Hon sträcker ut handen.
"Allt vi begär är hammaren. Ge oss den och slut dig till vår kamp"

Dvärgar eller RP som känner till Marnhall (kanske med lämplig färdighet) inser att dvärgens ceremoniella stenflätning i skägget tyder på kungligt blod.

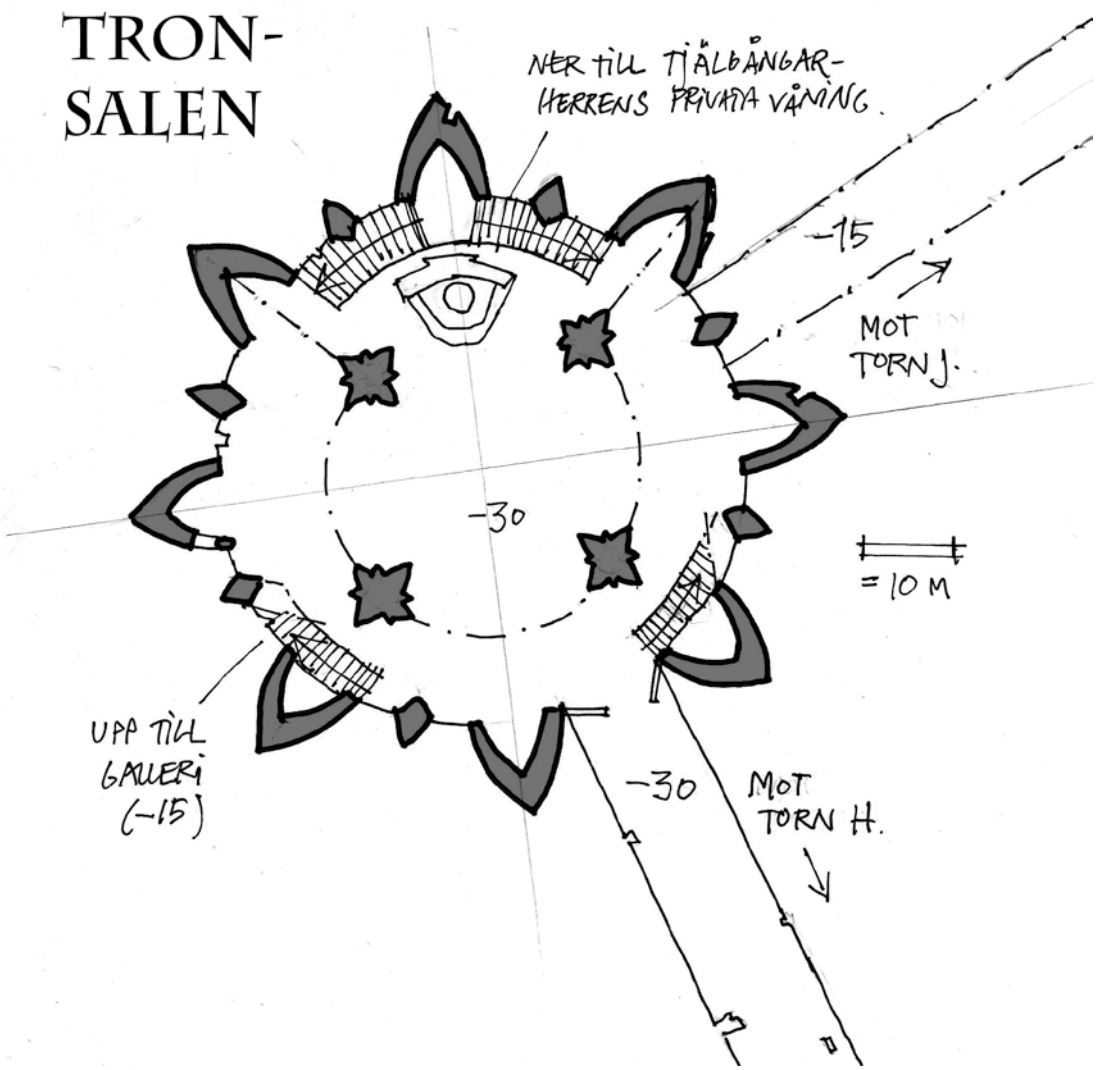
AVGÖRANDET

RP kan gömma sig i tronsalen och invänta vad som sker, eller så ger de sig in i förhandlingen. En lång tystnad kommer att utbryta efter Adagngadas monolog, och man kan tydligt se Tjälgångarherren fundera. Illvinter viskar upprepade gånger i hans öra, pekar mot Ätarna och pekar ut genom fönstret ut mot glaciären. Ätarna diskuterar också själva sinsemellan lågmält, och både Ätarnas adjutanter och brontarna på andra sidan greppar nervöst sina vapen, beredda att när som helst ge sig på den andra. Låt RP fundera hur de går till väga i lugn och ro. Först om de besluter att *inte* ingripa går Tjälgångarherren med på förslaget och RP får troligen hälsa farväl till hammaren för evigt.
RP kan välja att göra en deal med vilken av parterna som helst. En tredje part kan mycket väl bryta dödläget, och om RP sluter upp med endera parten kommer den sidan med säkerhet att vinna i strid mot den andra. Agerar man smart kan man alltså utmanövrera sina två fiender en åt gången. Möjliga utgångar av mötet:

- **Que sera, sera:** Om RP inte gör något alls kommer Tjälgångarherren att gå med på Ätarnas förslag och en allians kommer att uppstå mellan dem två. Det blir då sannolikt omöjligt att besegra dem båda, och därtill är det troligt att en eventuell strid ute på glaciären vänder i Tjälgångarherrens fördel då han omgående sätter stenkniven i användning nere i fånghålorna. Om borgen är belägrad kommer Tjälgångarherren att om någon dag attackera ockuperarna och slå dem till spillror. Detta oberoende om jarlen har jättarna på sin sida eller inte.

- **På Tjälgångarherrens sida:** Om RP räknar med att jarlen i något skede kommer att vinna slaget om Kragma kanske RP helst allierar sig med Tjälgångarherren. Han kommer att vara lätt övertalad om han litar på att med RPs hjälp bli av med Ätarna.

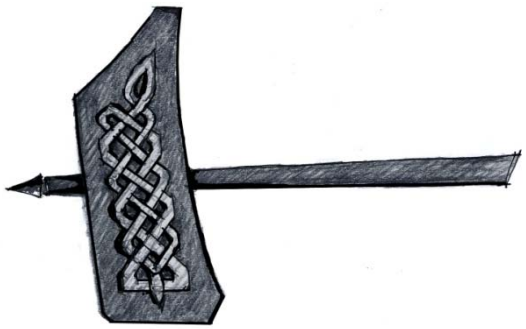
- **Ätarnas parti:** Om RP har Återfödarfågeln kan de kanske tänkas alliera sig med Ätarna och då få en aningen lättare strid mot Tjälgångarherren först, och sedan med hjälp av fågeln undkomma Ätarna.



- **Alla mot alla**: En möjlighet är också att RP misslyckas med att MANIPULERA endera sidan att lita på dem, men ändå lyckas hålla de två andra parterna från att alliera sig. Då utbryter en alla mot alla-strid. Där gäller det att vara smart och försöka få de två andra att försvaga varandra innan man själv ger sig för fullt in i striden. En dylik strid är riskfylld och svårförutsägbar.
  Skjuter man med avståndsvapen från galleriet på någon av parterna nere på tronsalens golv, kommer de att tro att den andra angripit dem, och anfalla både RP och den andra. Så fort man angriper den andra parten anfaller den också en.

Efter en strid i tronsalen gäller det att snabbt ha en plan för hur man undkommer den fiende man eventuellt just allierat sig med. Att ta sig in i Marnhall och slå fast porten är en tänkbar idé. En annan är att bege sig ut på glaciären och ta skydd av jarlens här, eller att använda isportalen i tempeltornet.
Om Tjälgångarherren flyr sker det i en virvel av snövindar ner till de lägre nivåerna var han försvinner in i dimmorna i ravinen nedanom Basaltborgen. Under tiden blåser hans livgarde i borgens horn till signal för reträtt, och orker och resar drar sig tillbaka och retirerar i hög fart samma väg.

Den svarta hammaren
Hammaren är verkligen enorm, och tar upp 3 rader på rollformuläret. Därtill dränker den bärarens värld i konstant mörker. Inga ljuskällor syns, det är full natt hela tiden för den som bär hammaren. Man blir dock inte blind utan det är ungefär som en lätt mulen och månlös natt. Hammaren räknas i strid som en tung stridshammare: +2, skada 3, tung. Observera dock reglerna för mörker vilket nollar redskapsbonusen. Man måste också lyckas SPEJA innan varje attack, helt enligt reglerna. Hammaren ger utöver den vanliga skadan även en kritisk skräckskada för varje 2 poäng STY-skada som den utdelar (i en attack). Därtill ger den bäraren förmågan att regenera 1 poäng STY per runda tillbringad i (verkligt) mörker – ostört av facklor och andra ljuskällor. Den regenerar dock endast skada som tagits i strid *med* hammaren. För smide ger hammaren +3. Utöver allt detta är de döda urjättarna ute efter hammaren. Deras utsända vålnader existerar endast i det mörker som den som bär hammaren upplever, och anländer efter 2T6 rundor av användning i strid eller smide. Först känner bäraren hur marken skakar och sedan uppenbarar sig en stridsklädd jätte i mörkret, odöd och rutten, och vrålande av raseri. Om den lyckas greppa bäraren kan denne för evigt försvinna i mörkret…



Orkernas läge
Länge har Kragmas svartblod gömt sig i Sönderbergens hålor, grälat sinsemellan och endast i mindre och splittrade grupper rört sig över nordanlanden. Nu trampar dock en ny urjätte åter över Kragmas eviga snö, och gamla sägner och profetior har dragits fram och dammats av. En gång i tiden stred svartblod och jättar sida vid sida, tillsammans med alverna. Det var en episk strid mot gudarna som skulle ge dem världsherravälde, men de svaga alverna kunde inte hantera mörkret och sveptes bort. Efter det tynade även urjättarna bort, men svartbloden blev kvar. I hundratals år försökte de återuppväcka det som en gång varit, utan att lyckas. Man började tro att urjättarna var nyckeln till framgång, utan dem kunde ingenting stort bli av. Nu är Sönderbergens hemhålor överbefolkade och därtill antastade av tunnelmaskar, allehanda sjukdomar, samt våldsamt stigande vattennivåer. Man behöver nya boplatser fort.
I detta läge har de gamla urjättarnas legender fått ny grogrund, och klanledare som Yrsch, Gnaal och Flugbrännaren spinner dessa till nya doktriner. Man skall glömma gamla motsättningar mellan orker och resar, vättar och skrymt, och tillsammans hugga ut en ny värld med hjälp av Tjälgångarherren.

PERSONER & MONSTER

Tjälgångarherren

Tjälgångarherren är besatt av tanken på att återskapa urjättarnas rike och återfå de eld- och isrelaterade förmågor de hade. Han har redan själv lyckats stjäla vissa av de gamla jättakungarnas krafter med hjälp av Ikraon, och tatuerat fast dem i sin kropp. Han är fylld av förakt och hat mot sin bror Gnuur och de ynkliga och döende vanor som dagens jättar håller sig med. Ingen ambition, ingen livslåga. De jättar, hans egna släktingar, som håller sig till den gamla kulturen är ändå dödsdömda enligt honom, och han har därför inga skrupler med att strida mot dem.
De forna urjättarna härskade över hela Kragma innan alverna kom, och det är också hans första mål. Därefter skall han lägga hela nordanlanden under sina fötter, så som urjättarna hade gjort om de inte förrätts av alverna.

STY	**16**
SMI	**4**
INT	**4**
KAR	**5**

Utrustning: Skydd 8 av tjock hud och kraftrunor inbrända i huden. En lång metallstav, smidd åt urjättarnas kungar, fungerar som vapen. Vapenskada enligt monsterattackerna nedan.

Färdigheter: Manipulera 4, Genomskåda 4, Speja 4. För strid används monsterattackerna nedan.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Jättekast**. Tjälgångarherren lyfter upp sin tron eller t.ex. en död bront, eller så river han helt enkel loss en bit sten ur väggen i motsvarande storlek, och kastar det med all kraft mot fienden. Attacken har räckvidd Kort, träffar 1T6 fiender, och sker med 11 grundtärningar, vapenskada 1. Attacken går inte att parera, endast Ducka.
2. **Stampning**. Jätten lyfter sina fötter och mosar fienden med en rasande stampning. Attack med 10 tärningar som inte går att parera, endast ducka. Vapenskada 3 och räckvidd Armslängd. Stampningen är dessutom en kort handling, slå en gång till för jättens andra handling i rundan.
3. **Kommendering**. Både det glödande och det isande ögat börjar lysa kraftigt och med ett ljud som från en annan tid kommenderar jätten sitt livgarde till ännu en attack. Alla brontar som finns i hans närhet (inne i tornet) får en handling till i rundan.
4. **Anfädernas kyla**. Tjälgångarherren lyfter sina väldiga labbar mot himlen och vrålar så att hela Basaltborgen skakar. En isande vind sveper in genom tornets fönster med piskande snö och istappar. Alla fiender i hela tornet (eller inom Kort avstånd) tar en poäng Skada av kylan direkt, både på STY och INT. Därtill måste alla fiender slå för UTHÅLLIGHET för att inte bli Nedkylda *och* missa sin nästföljande handling. Stormen håller sig även följande runda, men då tar ingen skada utan slag för UTHÅLLIGHET.
5. **Svepning**. Med sin stav hugger jätten i en enorm båge som träffar 1T6 fiender inom Nära och Kort avstånd. Attack med 10 tärningar och skada 2. Om den träffar endast en eller två personer smäller attacken därefter in i en av tronsalens pelare som krossas i en kaskad av stenblock. Alla får slå för RÖRLIGHET för att undvika att träffas av flygande rasmassor och få 1T3 poäng Skada.
6. **Urmödrarnas eld**. Det glödande ögat i jättens skalle flammar till och de fyra eldarna i salen fördubblas i storlek. Ur de vilt flammande brasorna rusar var sin eldvarg – ulvstora varelser av gnistrande lågor och rök. De angriper vilt allt de ser och vet således inte vem som är vän eller fiende. De har spelvärden som vanliga vargar, men vid en träff finns det 50 % risk att offret även antänds. Eldvargarna är alltså 4 till antalet. Avgör målet för en vargs attack med 1T6: 1 – bront, 2-3 Ätare, 4-6 RP.

Resar i Basaltborgen

Resarna är Tjälgångarherrens stridsmaskiner. De är välutrustade, brända med stridsrunor i ansiktet, och synnerligen stolta och aggressiva. Stridsrunan avgör vilken talang resen har, vanligtvis Bärsärk, Bödel eller Stormare.

Resarna inne i Basaltborgen har en kätting runt halsen med vilken de kedjar fast sig i brospannen vid eventuell belägring, och slåss tills de stupar i vilt bärsärkaraseri.

STY 7
SMI 2
INT 1
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Fjällpansar, tunnhjälm och bröstplåtar, samt tjock hud (= Skydd 8)
VAPEN: Kastspjut (3 st), Hillebard

Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 4, Uthållighet 2

Talanger: Slå 1T6: 1-2. ingen, 3-4. Bärsärk, 5. Bödel, 6. Stormare

Vättar i Basaltborgen

Inne i borgen är alla vättar till fots. Sina vargar håller de kedjade som vakthundar eller i burar på samma våning som de själva befinner sig. (Mera vargar finns sedan i stallhålorna nere i tornens källare) Vid alarm är det vättarnas uppgift att omedelbart börja patrullera brospannen. Vargarna är inte speciellt tama, utan piskade blodiga till aggressivitet. Endast om vätten lyckas med ett slag för DJURHANTERING får både varg och vätte anfalla samma runda, annars anfaller någondera, vanligtvis den med mera STY.

STY 2
SMI 4
INT 3
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Päls- och benrustning (Skydd 2)
VAPEN: Krumsvärd, kortbåge, vargpiska

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

Talanger: -

Varg

Vargarna är inte tama, utan hålls hårt kedjade, piskade och hunsade.

STY 4
SMI 4

Utrustning: Päls 1

Färdigheter: Närkamp 3, Rörlighet 3

Talanger: -

Orkiska soldater i Basaltborgen

Kragmas orker har tjock späckrik hud och mörka, djupt sittande ögon. Vanligtvis har varje vakttorn en orkerledare – en storvuxen krigare (STY 5, fransig ringbrynja, stridsyxa, hjälm prydd med horn och tänder, samt talangen Bärsärk) som vanligtvis vrålar order, skickar sina krigare att anfalla och tågar sedan själv i andra eller tredje rundan in i striden för att avsluta det hela och få äran. Orkerna i basaltborgen är tränade med både båge och krumsvärd.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Nitläder och öppen hjälm
VAPEN: Krumsvärd, kortspjut, liten sköld, dolk och långbåge. Ledaren bär stridsyxa i stället för krumsvärd samt stor sköld och ringbrynja.

Färdigheter: Närkamp 3, Styrkeprov 2, Uthållighet 2, Överlevnad 2, Skytte 3, Speja 1

Talanger: -

Brontar, Tjälgångarherrens elitgarde

Ett släkte synnerligen storväxta resar utgör Tjälgångarherrens närmaste livvakter och elitgarde. Brontarna har någon form av albinism och deras hud och hår är kritvita. Ögonen är röda och de är klart listigare än vanliga resar. I Basaltborgen finns det brontar endast vid Tjälgångarherrens tron.

STY 8
SMI 5
INT 3
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Svart metallkyrass, vit päls och öppen svart kittelhjäm = 7
VAPEN: Tung stridshammare i en hand, krumsvärd i andra

Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 4, Genomskåda 2, Speja 4, Överlevnad 3, Smyga 3

Talanger: Stormare och Bödel

Illvinter, ledare för brontarna

Illvinter är en sällsynt stor och ärrad bront, intelligent och aggressiv. Han leder brontarnas klan och är Tjälgångarherrens närmsta rådgivare. Hans herre har välsignat honom med urjättarnas kyla, och hans andedräkt ångar av underkyld fukt, och runt hans blåkalla mun hänger istappar och frostklumpar. Illvinter bär den Svarta Hammaren. Om man kommer för nära Illvinter i en strid blir man lätt angripen av hans oerhörda inre kyla. Slå för RÖRLIGHET varje runda som en RP befinner sig i närstrid med resen. Misslyckas slaget blir RPn Nedkyld.

STY 8
SMI 5
INT 4
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Svart metallkyrass, vit päls och en benhjälm med älghorn och mammutbetar = 7
VAPEN: Den Svarta hammaren, se ovan. Illvinter har dock mörkersyn så han får +2 bonus.

Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 4, Genomskåda 2, Speja 4, Överlevnad 3, Smyga 3, Rörlighet 3

Talanger: Stormare och Bödel.

Gnaal, orkgeneral

En gammal och sned orkkrigare med så mycket ärr i ansiktet att det ser ut som ett stycke sladdrigt och bränt kött. Skulle för länge sedan ha dödats i orkernas inbördes maktkamper, men har med knarrig röst lyckats sprida

skräck och hotelser bland orkerna så att han i stället bara stärkt sin position och har nu av Tjälgångerherren fått ansvar för hela borgens försvar.

STY 3
SMI 3
INT 4
KAR 3

Utrustning: Metallkyrass, Krumsvärd och liten sköld.
Färdigheter: Närkamp 4, Manipulera 5, Genomskåda 4
Talanger: Omutlig 3

Magikern Ikraon

En liten och senig man klädd i en smutsvit kappa och tjocka skinnstövlar. Runt midjan hänger ett skinnbälte med verktyg och färgpåsar. Han svarar glatt på frågor om Basaltborgen och Tjälgångarherren. Ikraon är inte särskilt upprörd att vara fånge till Tjälgångarherren – här i nordanlanden hittas han nämligen knappast av de demoner som han retat upp med alltför vågade magiska experiment hemma i Xealon. Och om de gör det kan Tjälgångarherren skydda honom.

Slumpa fram två demoner om du vill introducera Ikraons förföljare i spelet.

STY 2
SMI 2
INT 3
KAR 4

Utrustning: Mejslar och stämjärn, penslar och färgämnen.
Färdigheter: Bildning 3, Genomskåda 2, Hantverk 3
Talanger: Helande 2

Ätaren Mêm

Ung och hetsig Ätare med eleganta gråa falkvingar och så ivrigt filade tänder att endast små vassa stumpar återstår.

STY 6
SMI 3
INT 2
KAR 3

Utrustning: Nitläderharnesk, Bredsvärd, kastspjut (2 st)
Färdigheter: Närkamp 3, Rörlighet 3, Speja 2
Talanger: Blixtsnabb 2, Smärttålig

Adagngada, Ätarnas expeditionsledare

Lång kvinna med vita, vackert böjda svanvingar som når ända ner till marken. Vässade vita tänder och ett överlägset och högdraget sätt. Hon är en av Ätarkultens högst uppsatta medlemmar och andra i rang av de Ätare som tagit sig till mörkerkällan i Marnhall. Hon ger sig inte från Basaltborgen utan hammaren.

STY 10
SMI 6
INT 5
KAR 6

Utrustning: Ringbrynja, Slagsvärd och parerdolk
Färdigheter: Närstrid 5, Manipulera 4, Genomskåda 5
Talanger: Blodmagi 3, Varseblivning 3, Hal som en ål 3, Stadig på foten 3, Stryktålig.

Gralarg

Bevingad och fruktad Ätare med fyra armar och gamhuvud. En av ytterst få Ätare som redan antagit alla av mörkerkultens fysiska aspekter. Tystlåten och målmedveten, lyder Adagngada blint. Svarta långa vingar, rakryggad och sladdrig gamhals. Strider med två vapen åt gången.

STY 9
SMI 5
INT 3
KAR 3

Utrustning: Ringbrynja, Slagsvärd och parerdolk
Färdigheter: Närstrid 4, Rörlighet 3, Speja 4.
Talanger: Dubbelfattning 3, Hal som en ål 3, Stryktålig.

Den tredje Ätaren

Detta är Mordudrom om det passar in i berättelsen, se då speldata från avsnittet för Bohr-Ba. I annat fall är det Mêm eller en Ätare med liknande egenskaper, och som SL fritt får fabulera fram.

Den fjärde Ätaren

Mystisk behuvad man, namnlös och till hälften uppslukad av Mörkret. Finns alltså endast delvis i denna värld, resten i det eviga Urmörkrets famn. Därför är det svårt att titta på honom – någonting är fel och ens hjärna klarar inte av att riktigt greppa det. Men om man har varit i Raudrim och där till fullo insett spegelvärldens falska fasad, och därmed har ett hum om Mörkrets betingelser, har man ett litet övertag och får +1 i strid mot Ätaren.

STY 8
SMI 6
INT 4
KAR 4

Utrustning: Ingen
Färdigheter: -
Monsterattacker, 1T3:

1. **Mörker**. Ätaren angriper genom sprida ett kompakt mörker kring sig. Attacken påverkar alla som befinner sig inom Armslängds avstånd (alltså alla som är inbegripna i närkamp med honom) och fungerar som en skräckattack med 9 grundtärningar mot offrens GENOMSKÅDA. Man befinner sig därtill i kompakt mörker under rundan – se regelboken för effekter av det.
2. **Urmörkrets hand**. Den behuvade Ätaren sträcker ut sin hand mot en fiende inom Nära avstånd. Ett mörker hugger tag i offrets hjärta som en isande och bottenlös kyla. Attack med 7 grundtärningar som varken kan pareras eller duckas. Rustningar ger heller inget skydd… Däremot kan man med GENOMSKÅDA överföra skada från STY till INT. Lika många poäng som slagna sexor i slaget för GENOMSKÅDA.
3. **Shûr-Athas välsignelse**. Ätaren ger ifrån sig ett skri och anfaller plötsligt med flaxande armar, väsande och fräsande. Under huvan ser man sylvassa tänder i 4 rader, och varelsens händer får knivslånga naglar av förtätat mörker. Två attacker med 9 grundtärningar var. Vapenskada 2.

Ätarnas adjutanter

Disciplinerade och lojala män och kvinnor, officiellt vigda åt Mörkret, men i de flesta fall knappt intresserade av kulter och religioner, utan enkla hyrsvärd och soldater.

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

Utrustning: Ringbrynja, Stor sköld, Handyxa, rep, änterhake, dolk.

Färdigheter: Närkamp 3, Speja 3, Rörlighet 3

Talanger: -

Mörkerdemonen Marvarde

Ett besynnerligt väsen som sakta kan äta in sig i ett offers hjärna. Detta fungerar som en sjukdom med smittovärde 7. Skadan går ut över INT. När offret brutits av sjukdomen återställs all skada, men man är nu en slav under demonen och den kan göra vad som helst med kroppen. Just nu har den tagit fysisk form och äter upp sig, och är inte aggressiv. Om man kommer för nära gör den små utfall för att mota bort en. En träff utsätter en för smittan. En smittad kan endast läkas genom att Marvarde fördrivs ur kroppen.

Marvarde kan vara en av Ashur-Ashas bröder som Ätarna manat fram ur Mörkerkällan. Ingen vet dock med säkerhet för varelsen har inget egentligt medvetande.

STY **8**
SMI **6**

Utrustning: Ingen

Färdigheter: Närkamp 1

Egenskaper: Tar skada endast av magi.

DEL 4: MARNHALL

I Kragma, bortom Rimgrindens bergsmassiv, under Molnmakarkammens tjocka glaciär, ligger Marnhall: ett segt och envist dvärgarike nedborrat i uråldrig gnejs och malmspat, bland mörka hålor och kantmejslade hallar. Riket breder ut sig vida under berget både på bredden och på djupet – från Valporten i söder till Isporten längst i norr är det kring 350 km fågelvägen, och ingen fågel har någonsin flugit genom dvärgarnas snirklande gångar. Hur djupa dvärgarnas urschakt och bottenlösa slagghål är vet ingen, men från Stora hallen i Merons Ådra upp till Blåstensporten i Bohr-Ba är det en stigning på över 4 km genom urberget. Och då finns det ändå dvärgar som tillbringar hela sina liv djupare än så. Till exempel lät gamla kung Twarr Kiselhand stänga hela Stora hallen under sin tid på tronen, för han ansåg att unga dvärgars sinnen kunde befläckas av ytfolkets veka fasoner om de tillbringade tid så nära ytan.
Ur "Encyklopedi över Nordanlandens otämjda vidder" av lyceilektor Arrom Kyn, Kanbik 455 e.k.O.1

VÄGAR HIT

Marnhalls tunnlar kan locka om Ätarna farit iväg med Hammaren hit, eller om man vill ta sig tillbaka till Randmark utan att behöva korsa orkiska fästningar och snömassor i Rimvindapasset. Dvärgar som man stöter på i Kragma, t.ex. Ûrun eller fångar i Basaltborgen kan också böna och be RP att reda ut vad som pågår i riket. Även jarlen kan vara intresserad av att RP tar sig ner för att utreda om en väg för hären kan tryggas genom underjorden. Utan sådana garantier skickar jarlen inte en endaste soldat ner i dvärgriket. Att marschera trupper ämnade för strid till häst, till fots genom trånga och okända mörka gångar är ingen vinnande strategi. Om jarlen besegrat Tjälgångarherren styr han hären mot bergspasset i söder, men förväntar sig minst ett halvårs kampanj innan den rutten är röjd.

ÖVERSIKT ÖVER LÄGET

Det stolta dvärgriket har intagits av Ätare. De anlände förklädda till handelsmän och försvann sedan spårlöst i komplexet. Det hela försökte hyschas ner av ätten Bromkross, ansvarig för vakten vid Valporten. Detta gav tid åt Ätarna att etablera sig längst ner i riket, i den förbommade och förbjudna Mörkerkällan. Där frammanade de demoner ur källans svarta materia, animerade en smärre här av skelett och tog hela riket på säng.
Dvärgarna var fullständigt oförberedda och tappade kontrollen över sitt rike på mindre än en dag. Den enda koordinerade försvarsmanöver de hann göra var att omedelbart försluta riket, och alla ytterportar stängdes och förbommades. Tusentals civila hann ner i skyddshålor som förslöts, men många blev kvar i riket var Ätarnas trupper snabbt tog kontroll. Nu har mörkerdyrkarna hela riket i sitt grepp. I Mörkerkällan håller de Marnhalls största adelsfamiljerna fångna - män, kvinnor och barn, och tvingar dvärgarna att arbeta som slavar för att hugga ut källan. Kungen av Marnhall har försvunnit, men Ätarna använder hans förrädiska son, prins Rvorda, som språkrör under hot om total utplåning.

Dvärgarnas motvärn
En grupp kungatrogna rebeller gömmer sig i gångarna och inväntar läge att befria kungasonen. De leds av den åldrige general Krinn, och ärketektorn Mahab Moogol. En annan grupp av arbetardvärgar, under ledning av den karismatiska frihetsmodern Yggdxagga, försöker i stället ta tillfället i akt och befria folket från den hårdhänta kungafamiljen och det förlegade och stockkonservativa styret. Här och var finns andra mindre grupper av dvärgar gömda i desperation. I gångarna irrar också förrymda djupstenstroll som dvärgarna förslavat för transportbruk, och deras dystra klagosånger ekar i de tomma salarna. Ätarnas adjutanter och hundratals dvärgskelett patrullerar gångarna i jakt på rebeller. Tillsammans med de mörkerdemoner som manats fram ur Mörkerkällan håller de effektivt dvärgarna från att göra en samlad insats mot Ätarna, och mörkerdyrkarna har full arbetsro.

Drakdyrkarna
Utöver allt det här finns drakägget som Feonor är ute efter, samt drakkultens förra utsände Myhgring. Har Feonor lyckats ta sig in i Marnhall, och har hon eventuellt lyckats vända Vithals och Krolgrom till sin sida och invigt dem i eldens kult?

Orker?
Ett jokerkort i leken utgörs ännu av orkerna. Om de inte har krossats helt av jarlens trupper kan det hända att de tar chansen att äntligen inta det förhatade dvärgriket, och precis när allt ser ljust ut för Marnhall väller orker in genom grottorna. Om Tjälgångarherren fått stryk av jarlen, kan det också hända att orkerna då i jakt på en seger att slicka såren med, ger sig på dvärgriket i desperation. Om Tand och Tanke lever kan han leda ett intrång från glaciären – kanske samma väg som RP kommit in? Eller så kommer orkerna under ledning av orkermödrarna från Sönderbergen över Nattsjön i murkna pråmar.

Detta alternativ lämnas helt och hållet till SL. I texten behandlas orkernas möjliga inblandning inte.

VAD VILL RP?

Äventyrande i Marnhall är öppet och fritt, och RP kan surfa omkring lite hur de vill. De kan välja hur mycket de engagerar sig i dvärgarnas kamp, om de vill hindra Ätarnas arbete, bara försöka sno hammaren, eller kanske bara försöka smyga sig ut obemärkt.

Här följer lite riktlinjer för 4 tänkbara mål som spelarna kan ha:

1. **Hitta ut**. Om spelarna endast vill komma ut till Randmark kan ni välja att helt enkelt klippa i händelserna och låta SL bara kort sammanfatta era strapatser. Men ni kan också spela ut det hela, och på vägen kanske RP blir intresserade av övriga målsättningar i djupet. Rent regeltekniskt måste man ha en guide för att hitta ut, och man måste troligtvis först ta sig till Merons Ådra. Varje utgång är bevakad av skelett. Observera också att en guide måste vara villig att begå ett brott för att leda ut främlingar ur det på kunglig order förbommade riket.

2. **Få tag på hammaren**. Om Ätarna snuvat RP på hammaren i Basaltborgen är det naturligt om man vill försöka få tag på den. Hammaren finns i Mörkerkällan, troligtvis hos Ätaren Adagngada. Man måste alltså smyga sig in i Mörkerkällan och lyckas stjäla den obemärkt. Se nedan för hur man kommer till Mörkerkällan.

3. **Ena dvärgriket**. Att Marnhall är i förfärlig knipa torde stå var och en klart så fort man sätter sin fot i riket. Om man kan ena de käbblande och envisa grupperingarna som gömmer sig i dunklet har man gjort en viktig insats i kampen mot Mörkret. Nu kan dvärgarna sätta igång en (ganska långsam) process att rensa riket på skelett och mörkerväsen, och återta kontrollen. De kommer inte att kunna eller våga storma Mörkerkällan (i alla fall inte innan de är säkra på att riket är säkrat i övrigt, eller att de tillfångatagna barnen befriats), men Ätarnas användande av sin portal försvåras betydligt. Kanske de nu i stället blir inlåsta. Du kan dock räkna med att Mannen med benhanden på något sätt hittar en väg till källan även i detta fall.
   För att ena dvärgarna måste man **a**) hitta kung Ramnabrok, **b**) rädda eller undanröja prins Rvorda, och **c**) övertala båda ledarna för de två grupperingarna – general Krinn och Yggdxagga att samarbete är av nöden, och besluta vem som skall leda. I general Krinns grupp måste Mahab Moogol motarbetas för att detta skall kunna ske – antingen genom att offentligt övertala honom eller helt enkelt döda honom.

4. **Krossa Ätarna**. Detta är det absolut svåraste målet att uppnå, men inte omöjligt. Lyckas man med det har man satt Ashur-Ashas planer i allvarlig gungning, och det räcker inte mera att alla svarta bildkort spelas ur Ödespacken för att Mörkerkällan skall öppnas. Det kan dock fortfarande ske, men det krävs att ytterligare 4 bildkort eller äss spelas ut innan kampanjens 4 första äventyr är klara. Mörkerkällan kan alltså ändå fortfarande öppnas – kanske ett ostoppbart skeende har satts i rullning, och källan i Raudrim bubblar på – men det har fått sig en rejäl törn. Ätarna är dock synnerligen välbefästa i Mörkerkällan så de krossas inte lätt. Det kräver för det första att riket enas (se ovan), därtill måste man rädda de tillfångatagna dvärgarna (eller åtminstone barnen) i Mörkerkällan, och till slut dränka fienden med smältvatten från glaciären, spränga upp dem med olja eller alliera sig med magnetvalen i Nattsjön och förmå den att med ett riktat jordskalv rasera hela grottan. T.ex... Fältet är fritt för egna idéer.

Det spelar ganska liten roll för äventyrets del om Mörkerkällan redan är öppnad eller inte. Om den inte är det arbetar de fängslade dvärgarna på att öppna den, och om den redan är öppen arbetar de med att förbättra den, hålla den stabil och göra den vacker och representativ inför den kommande fjärde pakten. Om den är öppen är det möjligt att Mannen med benhanden är på plats, annars är han troligtvis inte där, men SL kan givetvis slänga in honom ändå.

ATT RÖRA SIG I MARNHALL

Som redan konstaterat sträcker sig Marnhall över flera hundratusen kvadratkilometer, så många av platserna som tas upp nedan kan man vandra flera dagar i.
Allt är tyst och öde. Döda dvärgar ligger på många ställen, och många rum är genomrotade och vända upp och ner. Om man rör sig oförsiktigt hörs man i den totala tystnaden på mycket långt håll. Likaså kan man med aktivt spejande upptäcka faror och andra varelser i god tid.

ALLMÄNT

Belysning
Belysningen i Marnhall varierar väldigt. Dvärgarna själva uppskattar en slags grådaskig halvdager, men ser det som helt naturligt att vissa delar av riket är kolmörka. Det bleka halvskenet uppnås ofta genom tjocka block av hårdis från glaciären, mättat av uråldrigt sken som nu sakta sprids genom smältandet. Vanligt är också snillrika ljusschakt som för ljus från glaciärens undersida ner till djupet. På sina ställen används också eleganta oljelyktor som består av en impregnerad och oljefylldfylld myskmagsäck, upphängd under en mässingsförbrännare, utformad som ett litet drakhuvud. Under glaciärens mage, i yttertunnlarna, är ljuset i dvärgamått så starkt att det är vanligt bland nyanlända djupkomlingar med visirbeklädda hjälmar för att skona ögonen.

Dvärgisk 3-dimensionalitet
Att rita en plankarta över Marnhall skulle i princip vara omöjligt då tunnlarna går vertikalt, snett, och i spiral lika mycket som de löper plant, korsar varandra och överlappar i ett labyrintiskt virrvarr. Dvärgarna rör sig obekymrat rakt upp för lodräta nåltunnlar, smidigt klängande längs slitna och obetydliga små handtag och klippfästen, eller ner för hisnande brådbrunnar, ömsom glidande på rygg, ömsom hakandes och firandes med hacka och s.k. "tunnelnäbb", ett änterhaksliknande verktyg försett med rep och sele. För dvärgarna är detta helt naturligt och de har svårt att förstå ytfolkens bundenhet till ett plan. Berget är en oändlig massa och de är fria att röra sig där hursom-

helst, inte olikt luftlevande varelsers förhållande till himlen.
På mera trafikerade ställen i Marnhall finns trappor med nötta stegblock, allt från vansinnesbranta, sneda och hala till behagligt flacka monolitgolv och makliga serpentinschakt.

Rutter
En spelare kan också alltid räkna med ett flertal olika ruttalternativ. Gångar delar på sig, portar och dörrluckor öppnar sig än här och där, och därtill är tunnlarna i det närmaste perforerade med öppningar till ljusschakt, ventilationstrummor, avfallsklyftor, skottgluggar o.s.v. Dörrar i Marnhall är ofta tjocka stenblock, huggna till hjulformade plattor som rullas framför öppningen och kilas fast från insidan. Låsförsedda metalluckor används också för viktigare områden.

REGLER

Reglerna för utfärder och vandring ter sig lite annorlunda i Marnhall jämfört med vildmarken omkring.

- Riket är uppdelat i 4 delområden. (Slipstensvindlet, Gruvmarkerna, Nattsjön och Merons ådra) Räkna 1T6+1 dagar att ta sig genom ett område till en given destination: till nästa område, till en port o.s.v. Räkna ett dygn till för varje specifikt mål inne i delområdet som man besöker.
- Leda Vägen sker med BILDNING i stället för ÖVERLEVNAD. Spela ut varannan dag, precis som övrigt i kampanjen. Ett slag per kvartsdygn. En dvärgguide ger +1 på slaget.
- Slå Läger behöver man endast slå för om man vill göra upp en lägereld. Då måste man hitta en tillräckligt hög sal eller en skorsten för att inte storkna av rök. Slå BILDNING eller SPEJA för det. En dvärgguide kan hitta rätt ställe utan slag.
- Söka Föda och Jaga är givetvis omöjligt. Mat går dock att hitta när man utforskar, se fyndtabell. Friskt vatten rinner genom riket i eleganta rör och akvedukter, så det behöver man inte räkna.
- För att hitta en utgång, d.v.s. någon av portarna förutom Norra Porten (som RP kan hitta med hjälp av Ûruns beskrivningar, eller från Basaltborgen) måste man ha en guide. Som alltid med guider ger de en bara *möjligheten* att hitta ut, man måste själv fortfarande Leda Vägen. Man måste också först ta sig till Merons Ådra.
- Stora delar av riket ligger i mörker, så varje kväll måste RP slå en resurstärning för facklor, samtidigt som för mat. Detta gäller alla RP som Spejat eller Lett Vägen. Om man inte använder facklor till dessa aktiviteter blir det -2 på FV. Utöver resursslaget minskas alla RPs resurstärningar för facklor med ett efter varje genomgånget delområde. Det samma gäller mat. Detta p.g.a. att endast varannan dag spelas ut.

Missöden, Leda Vägen, Marnhall	
Slå 1T6	
1.	**Blockerad väg**. En låst rundstensdörr eller ett ras blockerar vägen. En person måste lyckas med STYRKEPROV, mot 5 för dörren. Om det inte lyckas måste man gå runt - räkna 1T6 kvartsdygn till. Har man en tunnelnyckel av mäster Omdron eller från Basaltborgen är det 75 % chans att den passar till en närbelägen lucka som erbjuder snabb passage.
2.	**Lodtunnel**. Ett nästan vertikalt schakt öppnar sig rakt neråt i golvet. Slå för SPEJA för den som går först. (Om den har en fackla – det är kolmörkt i tunneln). Misslyckas slaget försvinner personen med ett vrål, tar 2 poäng skada och landar nästan femtio meter nedanför där tunnelns vinkel sakta planar ut. Man kommer endast upp tillbaka med ett rep som de andra firar ner, tillsammans med ett lyckat slag för RÖRLIGHET. Går det inte får man irra på tills både den borttappade, och de andra, lyckas med BILDNING - ett slag per kvartsdygn - då återförenas man. Medan man söker varandra kommer man inte framåt.
3.	**Ras**. En dvärgisk varningsruna har missats, och när någon nyser ljudligt från dammet som virvlar upp runt fötterna, ekar det mäktigt, och strax efteråt hörs ett dovt muller. Stenar rasar ner från taket högt ovanför. Alla måste slå för RÖRLIGHET för att undgå att få stenar i nacken, och skada 1T3. En elak SL låter detta ännu kombineras med Blockerad väg, ovan.
4.	**Raserad bro**. Ett djupt schakt öppnar sig framför RP, 30 m brett. En bro har löpt tvärs över till tunneln på andra sidan, men endast stumpar på var sida finns kvar. I mitten verkar ett rangligt fundament sticka upp ur djupet. Man kan t.ex. kasta en änterhake med SKYTTE och svinga sig över med RÖRLIGHET, eller tillverka en ranglig spång med HANTVERK och balansera över. Räkna 2 hela dygn för att gå runt.
5.	**Fälla**. Den som Håller Utkik kan märka fällan i tid med SPEJA, annars trampar RP rätt i. Det hörs ett klick, och sedan glider två enorma stenblock fast - framför och bakom RP. Tunneln tillåter endast gång på ett led. Den som går först hinner kasta sig förbi det främre blocket, den som går sist hinner förbi det bakre. Nr två, och nr nästsist måste lyckas med RÖRLIGHET för att hinna förbi sina block. Återstående i mitten slår RÖRLIGHET -1. Fångna RP kan räddas med att pilla sönder mekanismen med FINGERFÄRDIGHET, eller med en tunnelnyckel. Spelare på olika sidor om fällan hittar varandra genom att båda lyckas med BILDNING, ett slag per kvartsdygn.
6.	**Dålig luft.** Eftersom Marnhalls ventilation inte skötts efter nedstängningen har vissa partier blivit syrefattiga. Alla tar omedelbar 1 poäng skada på INT. Efter det märker man att luften känns dålig. UTHÅLLIGHET för att ta sig bort innan ytterligare skada drabbar en med 1 poäng INT per slag.

SLUMPMÖTEN

Observera att kung Ramnabrok är ett obligatoriskt möte som gärna får komma först, eller i alla fall i ett tidigt skede. (Läs mera under Grupperingar)

Slumpmöten – Marnhall	
Slå 1T8 eller välj:	
1.	**Ätare**. En Ätare och två adjutanter rör sig raskt genom tunnlarna. De är på väg att kontrollera uppgifter de fått av fångarna i Mörkerkällan. Kanske de fått tips om ställen var rebelldvärgar kan gömma sig, och de försöker utreda sanningshalten. Ätaren kan gärna vara en som RP tidigare stött på.
2.	**Skelettpatrull**. Skeletten rör sig i patruller om 8 skelett. 1/3 sannolikhet att en adjutant leder patrullen, och 1/3 sannolikhet att de bemannat ett försvarsschakt, annars rör de sig i tunnlarna, till synes planlöst.
3.	**Sfinxflugor**. 2T6 sfinxflugor kommer rusande i tunnlarna. De hörs på långt håll med SPEJA och ger en tid att förbereda sig. Med SMYGA kan man lyckas gömma sig, men alla måste lyckas övervinna flugornas sensorer, och det är omöjligt att gömma sig om man inte i tid släcker alla facklor.
4.	I Slipstensvindlet**: Istroll.** Lukten av kallbrand kan upptäckas på förhand med SPEJA. Längre ner: **Metamorf**. En metamorf lurar i skuggorna. Det kan gärna vara någon som RP känt som levande.
5.	**Drakdyrkare** – Myhgring eller Feonor. SL avgör vem av dem det är som RP möter. Feonor har troligtvis med sig åtminstone Vithals och Krolgrom.
6.	**Gruppering 1**. General Krinns gruppering, se nedan
7.	**Gruppering 2**. Yggdxaggas gruppering, se nedan
8.	**Dvärg**. Mäster Omdron eller annan ensam dvärg, se nedan

Fyndtabell	
Slå 1T10	
1.	**Proviant**. Valspäck, mysksvinskorv, -ost och öl i rikliga mängder, kanske från ett skafferi i någon övergiven bostad. Alla äter sig mätta denna dag och får öka sina resurstärningar med ett. På samma ställe kan man med SPEJA också hitta rep, hackor och oljelyktor.
2.	**Ypperlig piptobak**. Dvärgarna är mycket noga med sin tobak, och de mera välbemedlade använder endast bästa tänkbara kvalitet. I ett mahognyetui finns 4 doser piptobak från Galvingdas högland som läker alla skador på INT och KAR om man tillåter sig ett par minuters blossande och njutande.
3.	**Mästersmide – kittel**. En kittel av så ypperlig kvalitet att mat som tillagats i den räknas som om den tillagats en person med talangen Kock 3.
4.	**Mästersmide – vapen**. Ett vapen gjort av bästa dvärgmetall och kunnande (bonus +1) Vapnet tar skada endast om samtliga redskapstärningar visar en etta. (Och tar då 1 poäng skada, och repareras med +1 på HANTVERK) Slå 1T6 för att avgöra vapentypen: 1. Slagsvärd, 2. Stridsyxa, 3. Handyxa, 4. Tvåhandsyxa, 5. Morgonstjärna, 6. Stridshammare.
5.	**Mästersmide – rustning**. En vacker och lätt ringbrynja som räknas som ett vanligt föremål och skyddar normalt med 5 även mot pilar och spetsiga vapen.
6.	**Bergarodnad**. Smycke av beryll och sländsten, värt närmare 26 guldmynt. Tillverkades som tack åt alverna för att de drev draken Glimring från Marnhall under Valgårds sista dagar. Smycket var dock så vackert att dvärgarna som skulle överlämna det greps av girighet, dräpte alvdelegationen och flydde med smycket. Hos alverna blev Bergarodnad en symbol för dvärgarnas svekfullhet och kan än i denna dag eventuellt kännas igen av alver och väcka irritation.
7.	**Tunnelnyckel**. En elegant stålnyckel ingraverad med runor som prisar Marnhalls oöverträffade skönhet. Öppnar med 50 % sannolikhet alla låsta dörrar i riket.
8.	**Speldosa**. Ett litet skrin med en elegant liten dvärgdansös av tunn metal inuti. Vrider man dansösen runt spelar den en liten melodi som kan användas i stället för SKALDEKONST för att läka KAR och INT på personer som brutits.
9.	**Magisk ring**. En glänsande ring av stål med kattögon inristade runt kanten. Ringen ger bäraren förmågan att kasta besvärjelsen Sann syn. Inga KP behöver offras och det finns ingen risk för magiskt bakslag. I stället ”kostar” ett användande 2 poäng KAR. Inga extra effektgrader tillåts och heller inga ingredienser. Ringen känns igen av alla tektorer i riket som tillhörande den ärevördige bergstektorn Karda. Han har dödats av skeletten, men ringen anser tektorerna att tillhör dem och inte någon annan.
10.	**Kassaskåp**. Ett skåp av metall (kräver två personer att bära) med en stålratt på dörren. Skåpet går endast att öppna med FINGERFÄRDIGHET -1. Dess ägare är död och ingen annan kunde ”koden” för hur ratten skulle snurras. Skåpet innehåller bergspärlor och mullvadsskinn till ett värde av 150 silvermynt.

GRUPPERINGAR

KUNG RAMNABROK RÖKBRÄCKA, OBLIGATORISKT MÖTE

RP möter en gammal ensam dvärg, eländig, sliten och så melankolisk och kryptisk att det är nästan löjligt. ”Allt är förlorat, inget spelar mera någon roll, de 16 får avgöra” o.s.v. Detta är kung Ramnabrok, Marnhalls härskare. Han är bruten och uppgiven av skam och elände. Hans rike är ockuperat, mängder av dvärgar har dött, och han har misslyckats. Nu vankar han planlöst omkring och överväger att förvisa sig själv och lämna riket bakom sig. Han avslöjar inte vem han är, förklarar sig inte och vägrar

varken hjälpa eller följa med RP. När RP sedan tränger djupare ner i riket kan de se statyer av en krönt dvärg som misstänkt mycket påminner om slashasen de träffat tidigare. Om man berättar om sitt möte för andra dvärgar kan de dra slutsatsen att han tänker förvisa sig, och har gått till Yggdrerna för att de skall avtvå honom hans synder. Detta menar han med ”de 16 får avgöra”. Det är standardprocedur att dvärgar som förvisas först skickas till Yggdrerna som tvår den förvisade från sina synder, men också från sina släktband, sina anor och all koppling till Marnhall. På så sätt är den förvisade syndafri, men för evigt raderad från riket. Processen brukar ta ungefär en vecka.

❖ **Plats**: Kungen kan påträffas var som helst, men alltid ensam.

ÄTARNA

I Mörkerkällan finns 12 Ätare och totalt ca 20 adjutanter, utöver den patrull på 4 Ätare och 3 adjutanter som RP stötte på i Basaltborgen. Ätarna leds av Quraruq, en reslig och oändligt artig svarthyad man från Tharagros ökenrike. Hans närmaste är Adagngada (som ledde gruppen i Basaltborgen) och Senes, en nekromantiskt bevandrad Ätare från Svartvinter.
Ätarna har hjälp av prins Rvorda, kung Ramnabroks andra son och rikets tronarvinge. Han har förrått Marnhall och hjälpt Ätarna i utbyte mot ett löfte om hjälp i kampen om tronen med sin äldre bror Rorin. Brodern ligger nu död i Mörkerkällan, och Ätarna anser sig därmed ha betalat sin skuld. Rvorda är nu till hälften allierad och till hälften fånge, utan att själv riktigt veta vad, och samvetet gnager påtagligt, men han försöker axla något slags ansvar över riket han just förrått och låtit belägras.

Monster och varelser
Ätarna har med hjälp av Senes kunskaper och skickligt utnyttjande av den första pakten rest ett hundratal **skelett** från dvärgarnas gravar. Eftersom dvärgiska nobelmän begravs med vapen och rustning är många av skeletten mycket välrustade. Ett trettiotal skelett övervakar fångarna i Mörkerkällan, medan resten patrullerar i tunnlarna.
Från Mörkerkällans bubblande urmörker har Ätaren Quraruq frammanat en samling mörkerdemoner – de s.k. **Sfinxflugorna**. De är varelser av förtätat mörker, glänsande i sin nattsvarta tomhet, med en flugkropp, sex mänskliga armar eller ben och ett vansinnigt grimaserande ansikte i var ända av kroppen. De rasslar farm över tak, väggar och golv, och anfaller allt levande de ser.
Metamorfer är följande steg i sfinxflugornas utveckling – monstrum som tar kroppen av flugornas offer och anfaller allt de ser.

❖ **Plats**: Ätarna och prins Rvorda finns i Mörkerkällan. Senes rör sig regelbundet till De dödas ö, och även andra Ätare patrullerar ibland rikets öde tunnlar tillsammans med skeletten. Sfinxflugorna och metamorferna rör sig till synes slumpartat över hela riket.

DE TILLFÅNGATAGNA DVÄRGARNA

En samling på närmare 300 dvärgar hålls fångna i Mörkerkällan. Det är många prominenta dvärgar; generaler, tektorer och thuler, vaktchefer, gruvmästare och metallurger, samt patriarkerna till de tre största dvärgfamiljerna – Iselhätta, Bromkross och Mozumak. En stor del av fångarna är unga och barn. Alla är fängslade och kedjade av Ätarna. De leds av en splittrad och hjälplös duo: Den unge generalen och kungsväktaren Rifthald Stornäve som allt starkare lutar åt att chansa allt på ett kort och mobilisera dvärgarna till en desperat revolt – hellre dö ärofullt än att tyna bort som slavar; och den erfarne Oox den Brede av Mozumaks ätt, kunglig hornhållare och rustkansler, som påpekar det riskfyllda i Rifthalds plan och i stället vill avvakta och invänta general Krinns eventuella drag. Oox har nyckeln till regaliekamrarna i Merons Ådra, var drakägget finns.
Deras planerande hämmas dock allvarligt av prins Rvordas närvaro. Alla i Mörkerkällan vet att han samarbetat med fienden och de som mördat hans bror, så man kan naturligtvis inte lyda, lita, eller lyssna på honom, men innan han dömts i Romben är det samtidigt svårt för de traditionsbundna dvärgarna att helt gå emot honom också. Dvärgarna utanför Mörkerkällan vet dock inte om Rvordas svek, men vågar heller inte helt tro på det som Ätarna förkunnat genom uppsatta affischer – att kung Ramnabrok och prins Rorin är döda, och att den nye kung Rvorda beordrar alla dvärgar att släppa sina vapen och ge sig. Alla försök till väpnat motstånd straffas genom att gisslan dödas. Det går rykten om att Ramnabrok är i liv och har setts i gångarna. RP kan stöta på Ätarnas affischer i tunnlarna i Merons Ådra.

❖ **Plats**: Mörkerkällan

Marnhalls historia
Dvärgarnas tektorer påstår att Marnhall är lika gammalt som berget självt. Även om det knappast är sant sträcker sig dvärgrikets historia tusentals år bakåt i tiden. Marnhallsdvärgarnas anfäder levde främst på vad de kunde fiska upp ur Nattsjöns ödsliga djup; blekfjälliga taggfiskar, enstaka blinda salamandrar och stenhårda bergsmusslor. Därtill sög de på mineraler och tuggstenar, men näringsintaget förblev ändå så fattigt att samhället aldrig kunde växa sig särskilt stort. Först när man öppnade portar till ytvärlden och började handla med malm mot valspäck och korn växte populationen och riket blomstrade upp.
När draken Glimring för nästan 700 år sedan sökte en lya för sin äggläggning, valde hon Marnhall och tog sig in med förödande resultat för dvärgriket. Alverna tog sedermera draken till fånga och förde henne genom Mörkerkällan till Raudrim, men Marnhall återhämtade sig först över hundra år senare, och på vissa ställen pågår ännu reparationer efter Glimrings framfart. Drakens härskartid kallas för ormparentesen och diskuteras inte bland dvärgarna.

GENERAL KRINN & MAHAB MOOGOL

I ett gammalt sotreningsverk trycker ca 60 ytterst kungatrogna och lojala dvärgar under ledning av den ärevördige men skröplige general Krinn. Trots den respekt han ännu innehar gör hans ålder att hans ledarskap lämnar vissa tomrum. Dessa fylls av ärketektorn Mahab Moogol som allt mer tar kontroll över gruppen. Dvärgarna lyssnar med bävan på Mahabs dystra förkunnanden om domen, straffet och eländet.

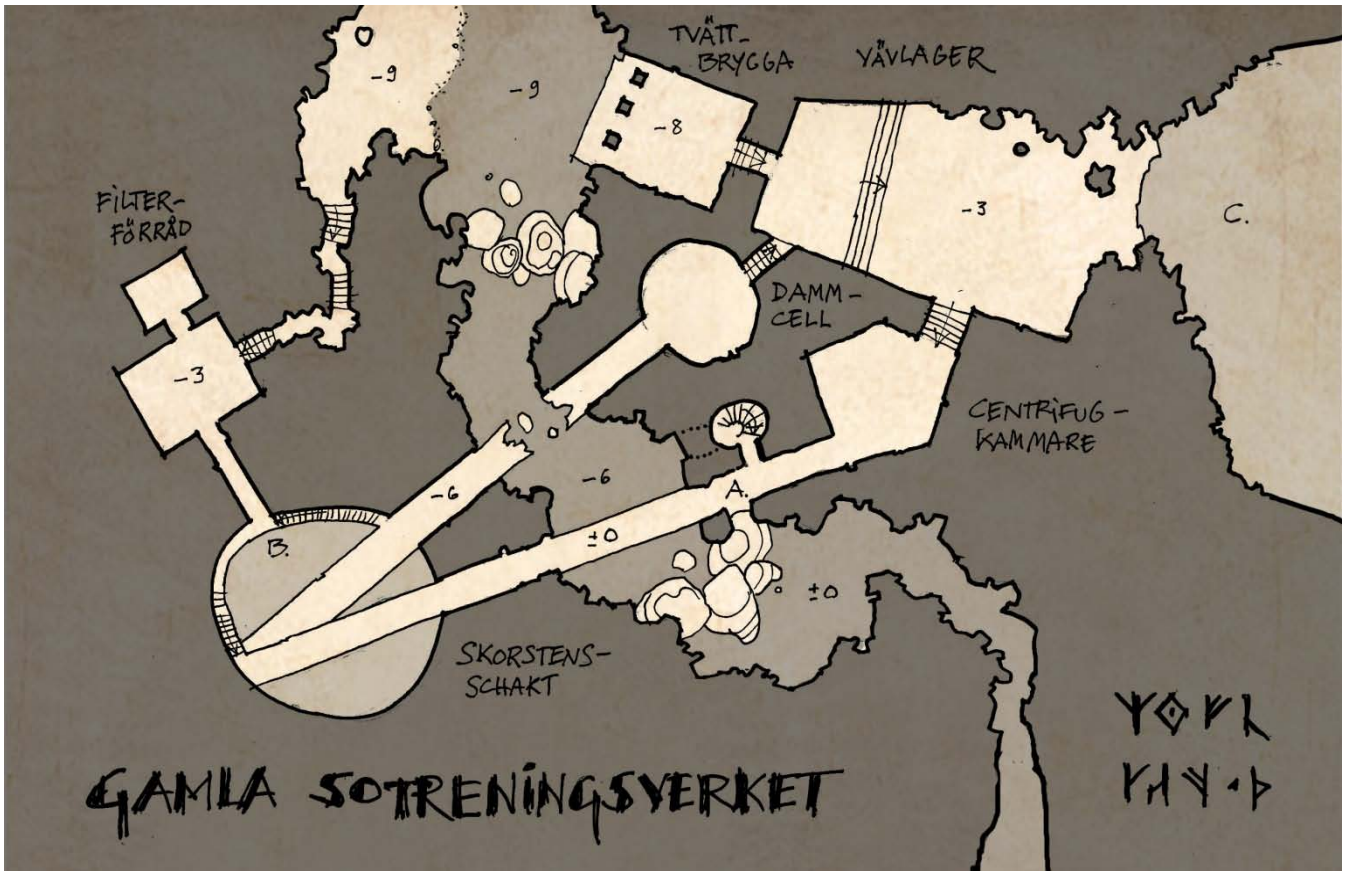
Generalen och ärketektorn är av diametralt motsatta åsikter om det mesta. Krinn lutar åt att lyda prins Rvordas ”befallningar” och Ätarnas hotelser, och ge sig, medan Mahab menar att det vore katastrofalt.

General Krinn kan tänka sig att samarbeta med Yggdxagga och rentav ge löften om att hennes 3 viktigaste moderniseringskrav skall tas upp i Romben, och ge dem sitt stöd. (Detta är tillräckligt för Yggdxagga). Det kräver dock att RP MANIPULERAR honom om saken, och att han får veta vad läget hos de tillfångatagna dvärgarna är. Så länge han tror att en rättmätig tronarvinge finns i Mörkerkällan kan han inte avge löften om varken det ena eller det andra, utan måste avvakta och invänta prinsens åsikt. Han måste också få klarhet i ryktena om kung Ramnabroks eventuella existens. Om RP inte MANIPULERAR Mahab Moogol också, eller på annat sätt utmanövrerar honom, kommer tektorn att få generalen att ta tillbaka alla sina löften – Krinn är minnessvag, och efter en omgång av Moogols svador är han övertygad om att RP med ytkonster fördunklat hans sinne.

Mahab Moogol är den som orkestrerat handeln med vapen och olja till orkerna, så om RP känner till det har de en ypperlig hållhake på den surmulne tektorn. Den förrädiska handeln skedde med kungens godkännande, och Mahab kommer att försöka skyffla skulden på Ramnabrok.

- **Plats**: Gamla sotreningsverket, vilket SL kan placera var som helst i riket.
  Sotreningsverket var en viktig del av rök- och skorstenstekniken innan bättre förbränningsmetoder uppfanns, och röken som ringlar ut genom glaciärsprickorna är nu både kall och osynlig. A på kartan markerar en spake som öppnar luckorna i dammen intill. Vatten vräker då ner och spolar bort allt och alla som finns längs floden nedanför. C markerar det bottenlösa schakt som vävlagret mynnar ut mot. Hissen (B) styrs antingen från själva hisskorgen eller från en avsats hundra meter upp i schaktet.

- **Scenförslag**: När RP nått grupperingen i det gamla sotreningsverket anfaller fienden. Ätarna har hittat gömman, och sotreningsverket anfalls från 2 olika håll – dels via hissen (som lämnats obevakad och nu lastas med skelett hundratalet meter ovanför) och dels har spejare sett ett trettiotal skelett komma stakandes med en pråm längs floden norrifrån. Hissen tar upp till femtio man, men det är ännu omöjligt att säga hur många som är på väg ner genom schaktet. Fiendens uppenbarande strax efter RP gör dvärgarna synnerligen misstänksamma, och RP måste troligtvis bedyra sin oskuld. General Krinn gör en snabb försvarsplan som går ut på en hjältemodig sista strid i vävlagret, och förbereder alla på att dö ärofullt. Mahab Moogol opponerar sig dock och vill att man i stället flyr längs floden söderut var vattnet går att vada i. Det vore dock en



synnerligen farlig väg för de barn och äldre som finns i gruppen – vattnet forsar ställvis så häftigt att få skulle klara det. RP kan tippa över vågskålen i någondera riktning, och de får gärna komma på egna planer. 10 stycken av dvärgarna är krigare eller stridsdugliga, 20 är administratorer, malmprofessorer, räkenskapare, handlare och tunnelingenjörer, och kan behjälpligt försvara sig själva, men klarar inte av att fälla en motståndare. Ytterligare ett tjugotal är äldre och barn som behöver assistans.

Religion, tektorer och magi
Dvärgarna lever ett relativt sekulärt liv, men anfädradyrkan är en viktig del av samhället. Berget och dess historia är också mytomspunnet och anses heligt. Tektorerna sköter dvärgsamhällets kulter och seder, och bevakar att vördnad visas på rätt sätt. De utbildas i matematik, bergshistoria och släktlängder, och inspekterar även de mest mundana företeelser i samhället, t.ex. att malmhalten i gruvdriften håller en lämplig nivå, att schaktens brytningsvinklar är accepterbara o.s.v. De sköter inga ritualer själva utan fungerar endast som övervakare. Familjerna tar själva hand om giftermål, bergafästelse och andra högtider med hjälp av hantverkare som balsamerare, spinnare och kokerskor mm.
Men en tektor lurar ständigt i skuggorna och nickar godkännande eller suckar teatraliskt.
Observera att marnhallsdvärgar inte praktiserar magiskolan Stensång. Om någon RP har den talangen är det exotiskt för dvärgarna, men också oerhört skrämmande. Dvärgarna kommer inte att se med blida ögon på att man på ett sådant sätt påverkar moderberget.

YGGDXAGGA OCH FRIHETSDVÄRGARNA

Yggdxagga är en frihetskämpe och frontfigur för en växande rörelse för sociala reformer i riket. Hennes grupp är talrik och består av närmare 300 arbetare - slagglassare, krossare, ishuggare, smedjeassistenter och dvärgmödrar. Yggdxaggas högra hand är krigarkvinnan Onn – vicegeneral och ärrad orkdräparveteran.
Yggdxagga har inga planer på att ge sig inför Ätarnas hotelser utan tänker föra sin kamp till det bittra slutet. Angående sin kamp om bättre sociala förhållanden är hon beredd på kompromisser om RP MANIPULERAR henne, och kan då tänka sig ett samarbete med general Krinn. Hon måste dock få igenom sina 3 viktigaste krav (rätt för kvinnor att representera sin familj i Romben, rätt till rättvis betalning för de smutsigaste gruvjobben, och ett förbud mot barnarbetskraft) vilket kräver övertalning av generalen. Hon menar att dvärgsamhället kommer att kväva sig själv till döds om inte reformer införs, och är därför redo att fortsätta sin kamp till det bittra slutet, trots Ätare, skelett och sfinxflugor. Också hon behöver veta läget med kungen och läget i Mörkerkällan innan hon kan ingå några som helst avtal. Därtill vill hon ha hjälp med att rensa Romben från skelett så att hon där kan låta hugga in en runa som tillåter kvinnor att beträda den heliga salen. Innan det görs faller egentligen alla eventuella avtal på sin egen omöjlighet då hon inte kan komma in och besegla dem. Att göra en officiell procedur av huggandet skulle ta evigheter eftersom det är fråga om ett ingrepp i den ursprungliga runraden, Rombens heligaste text.

- **Plats**: Yggdxaggas gruppering kan placeras var som helst. Hon har också spejare utspridda i riket, och dessa kan man stöta på lite var som helst.

- **Scenförslag**: rensandet av Romben. En av Ätarnas adjutanter har slagit sig ner i Romben med en trupp skelett för att studera dvärgarnas samhälle och på så sätt bättre kunna utnyttja de tillfångatagna. Att beträda Romben utan kunglig kallelse eller samtliga familjers tillstånd är dock förbjudet, och trots att Yggdxaggas grupp förespråkar uppluckrandet av rikets stränga lagar är det ytterst få krigare som är beredda att bryta just den här lagen. RP passar därför perfekt in i frihetsmoderns planer. Hon behöver någon som hugger in en runa som tillåter kvinnor att beträda salen för att på så sätt själv officiellt kunna delta i Rombens sammanträden. Hennes yxhållare, krigaren Onn, vågar följa med RP, men går inte in i själva Romben. Adjutanten i Romben har med sig en fånge i form av rikets runmästare, som tyder texterna åt adjutanten. Han bör fritas i samband med att Romben rensas på odöda. Han är allierad med Yggdxagga och kan sköta huggandet som betalning om han räddas.

ENSAMMA DVÄRGAR

Dessa kan påträffas var som helst och utgör alla tänkbara guider och hjälpare.

- **Mäster Omdron son av Ordu, av Iselhätta fäder.** Bredbringad blind dvärg och schaktväktare. Ogillas av Mahab Moogol och posterades därför av denne ensam på ett självmordsuppdrag i vaktschakt 18, var han framgångsrikt håller stånd eftersom adjutanten med sina skelett på andra sidan avgrunden inte ännu insett att Omdron är ensam, för att inte tala om att han är blind. Han kan leda RP till general Krinn, och har även en tunnelnyckel som öppnar alla lås i riket med 50 % sannolikhet.

- **Ödr**
  Ödr är Yggdxaggas något enfaldiga och undangömda dotter, som nu vandrar planlöst i korridorerna. Ödr kan användas som hjälp för att påverka frihetsmodern och ger +1 på MANIPULERA om man drar i rätt trådar. Yggdxagga är både skamsen över dotterns enfald och det faktum att hon gömt undan henne i dåragrottorna.

- **Bogrif**
  Glaciärspejare och andre dammspecialist. Utestängd, men har hittat en ingång via ett ventilschakt precis

som RP, och försöker nu desperat förstå vad som hänt. Bär en glacialgaffel med vilken han kan lyssna till glaciärens rörelser, och känner till varenda fördämning och bassäng under isen.

❖ **Telung**
Svartskäggig tektor i vid svart kåpa. Har lyckats rymma från Mörkerkällan via tektorernas hemliga gång, och irrar nu runt utan att hitta andra överlevande, och utan att veta vad han skall ta sig till härnäst. Har gömt sig i ett litet kapell för att be stenfäderna visa honom vägen.

Hemligheter
Bland Marhalls dvärgar är det omåttligt populärt med hemligheter, och som med det mesta som har med dvärgar att göra, är det reglerat och systematiserat. Om någonting utlysts till en Hemlighet är det totalförbjudet att tala om det. Och eftersom dvärgar överlag föraktar lögn och rundprat innebär det att om en utomstående råkar fråga om något som tangerar en Hemlighet, möts denne av total tystnad och trumpna miner. Romben, kungen eller en familjs överhuvud får utlysa en Hemlighet. Regeltekniskt går det inte att MANIPULERA en dvärg att avslöja en hemlighet, om man inte har ett synnerligen bra utgångsläge, torterar eller hotar med våld. Exempel på Hemligheter är:
- Mörkerkällan
- Ormparentesen, d.v.s. den tid då riket ockuperades av draken Glimring. På grund av hemlighetsförklarandet vet man ytterst lite om händelsen, men det torde ha rört sig om en enorm katastrof, tusentals döda och närmare hundra år då dvärgarna hölls gömda i sina skyddshålor.
- Smuggelavtalet med Tjälgångarherren (även om endast ett fåtal personer utöver Mahab Moogol och kung Ramnabrok känner till det)
- Incidenten med den sömnsjuke kung Ukk Gnisselnacke, då han somnade i Romben och plötsligt reste sig upp och med hög röst deklamerade "Simmardvärgen och spaden", alla fem första strofer.

DRAKKULTEN

Beroende på hur RP agerat i Bohr-Ba kan det hända att Feonor också finns nere i Marnhall. Då har hon kanske hela cirkussällskapet med sig, eller möjligtvis bara Vithals och Krolgrom. Du får som SL använda Feonor hur och var du vill. Hon vill alltså hitta Glimrings drakägg, och kommer förslagsvis att alliera sig med någondera av dvärggrupperingarna för att uppnå det målet. Hon lovar dvärgarna hjälp med sin eldsyn mot ägget i betalning. Till sitt stora förtret kan hon inte lokalisera ägget närmare nere i underjorden, utan behöver dvärgarnas hjälp. Ägget är dock en Hemlighet och de enstaka dvärgar som vet var det finns yppar ingenting lättvindligt. Eventuellt är det endast Oox den Brede som har den kunskapen, och han finns bland de fångade dvärgarna i Mörkerkällan.
I Marnhall finns också en annan drakdyrkare – jorddvärgen Myhgring. Han går i Marnhall under namnet Orrin Grustand, och är sannolikt gömd ensam någonstans i Gruvmarkerna. Han vet var ägget finns, och var ytterst nära att nå det innan Ätarna kom. I samma veva avslöjades hans falska identitet och han var nära att bli dödad av dvärgvakter. Nu är han frustrerad och rådlös. Han kan inte nå Ägget utan nyckeln till regaliekamrarna (beslagtagen av Ätarna) och vet inte hur många i samhället som är informerad om hans falskspel. Elden har sagt honom att en av hans kultsyskon är i riket, men han vet inte var eller vem det är. Kanske tror han att det är RP?

PLATSER

Marnhall är regeltekniskt uppdelat i fyra huvuddelar: **Slipstensvindlet**, **Merons Ådra**, **Nattsjön**, och **Gruvmarkerna**. Varje huvuddel har ett antal beskrivna ställen upptaget som underrubriker. Sådana ställen kan du som SL introducera åt RP t.ex. 1/dag i samband med övriga slumpmöten ovan. Du kan slumpa dem eller välja.
Varje huvuddel är befäst med ett försvarsschakt som måste forceras för att komma in (endast 1/6 är dock bemannade med en skelettpatrull) men du kan givetvis slänga in mera försvarsschakt på vägen om du vill.
RP som kommer in genom Ûruns ventilschakt eller Norra porten vid Basaltborgen börjar i Slipstensvindlet.

SLIPSTENSVINDLET

Detta är samlingsnamnet för de naturliga grottsystem som smältvattnet från glaciärens undersida gröpt ut i det underliggande berget, och som dvärgarna kompletterat med isgångar uthuggna i glaciären. Snirklande slätslipade rundtunnlar i mjuka former av årtusendens smältvattenforsar, urgröpande rullstenar och tassande fötter. Dvärgarna har med stor möda dämt upp och dränerat gångarna, och väldiga smältvattensdammar ligger och trycker mot murverk och stenportar. Glaciärens smältvatten är bländande ljusblått och för med sig lagrat ljus från årtusenden ner till gruvans djup. När man rör sig i Slipstensvindlet är det omöjligt att avgöra vilka gångar som används av dvärgarna och vilka som är orörda. Ibland måsta man klämma sig förbi en trång passage, plaska genom ett smältflöde eller åla sig under ett runt klippblock. De gångar som löper genom glaciären förnyas ständigt enligt isens rörelser och smältande. I Yttertunnlarna håller dvärgarna långhåriga mysksvin, slädar och snöutrustning för släpandet av isblock och transport. Tunnelmyskarna går helst inte ner i de egentliga bergsgångarna utan används endast var blåaktigt ljus silas genom isen.

❖ **Myskstall**
Under ett blåskimrande glaciärtak finns 12 spiltor med hungriga mysksvin, några slädar, och ett par tunnor med havre som svinen försöker nå. När RP kommer in inleds ett vilt grymtande och pipande. De

stackars djuren har varken mjölkats eller matats sedan Ätarna kom, och de är i skriande behov av båda. Svinen går utmärkt väl att rida och fördubblar ens framfart. De går dock inte att ta vidare från Slipstensvindlet. Stallet har också ett ställ med spjut och hackor.

- **Sprickfärdig damm**
  I en hög men smal grotta har en stenmurad damm byggts upp längs ena sidan. Från en stängd dammlucka, formad som en dvärgmun, sprutar små strilar med vatten från flera håll. Från några springor i dammväggen likaså, och uppe vid dammens topp var stenen möter glaciärens mage forsar en bred kaskad av vatten över kanten. Dvärgarna har ett flertal dylika dammar under isen, och reglerar dem med matematisk noggrannhet turvis, så att ingen av de forsar som löper genom berget översvämmas. Det skulle medföra stor skada i de bebyggda delarna. Nu har ingen reglerat dammarna sedan förbomningen och de hotar att sprängas. Med hjälp av ett enat samhälles ingenjörer och 1T3 veckors arbete kan man med lyckade färdighetsslag eventuellt koordinera och sammanstråla dessa förödande forsar till en flodvåg som träffar Mörkerkällan med fruktansvärd kraft.

- **Ishuggeri**
  Lager med isblock färdiga för transport ner till djupen för belysning. Här finns rep, kedjor och facklor (en resurstärning till för alla RP) i stora mängder, en del hackor och verktyg. En grund smältvattenbäck rinner genom grottan, och tre döda dvärgar ligger bland stenarna. Lukten av lik har fått ett istroll att ta sig in, och det står böjt över dvärgarna och sniffar fundersamt. När RP kommer in flyr det längre in i tunnelsystemet. Kanske det lurar någonstans längre fram? Under RPs fortsatta vandring kan de höra trollets hesa bröl eka.

MERONS ÅDRA

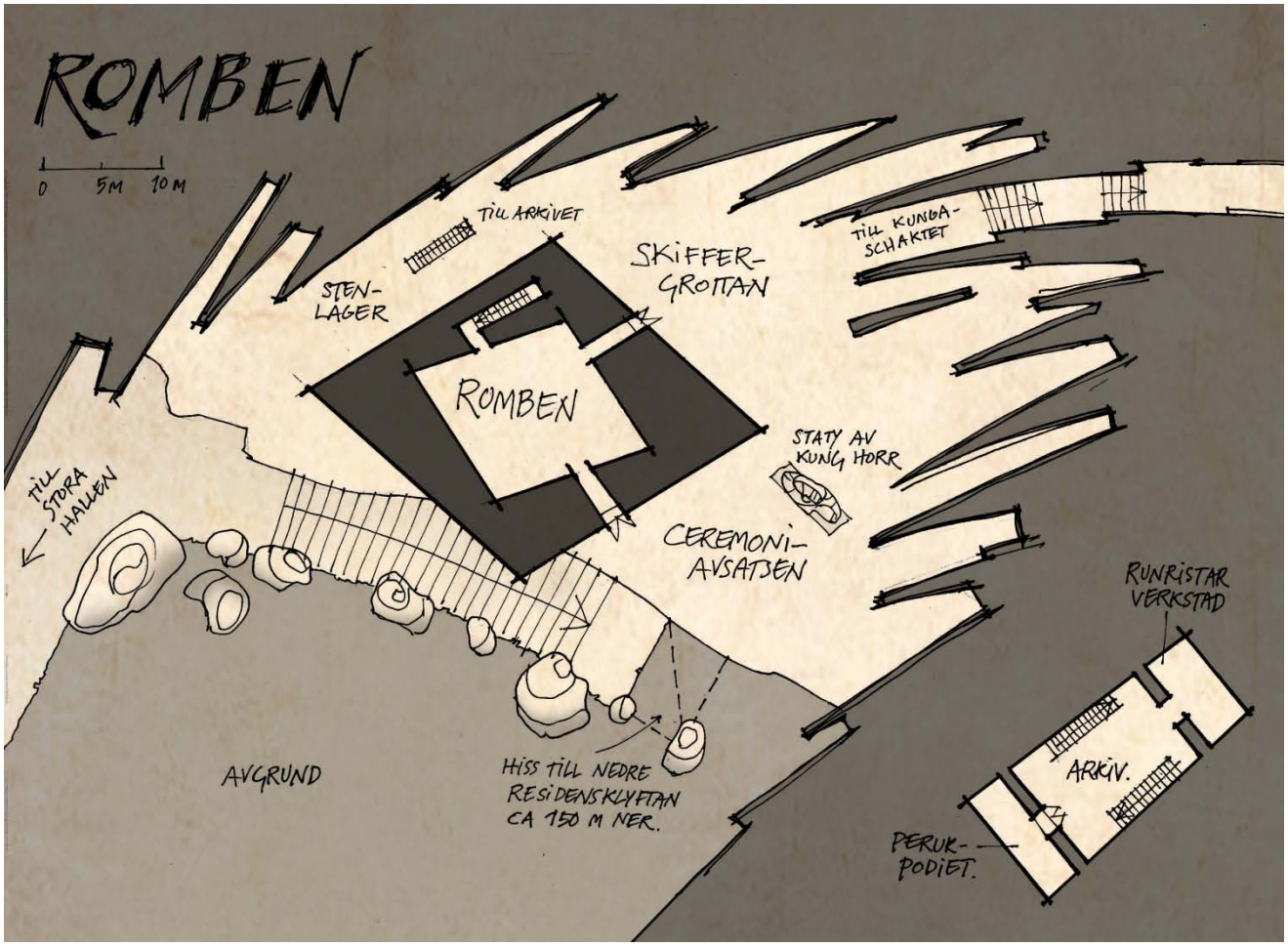
Merons Ådra utgörs av en samling pampiga grottlängor och serier av större hallar. Här finns de flesta bohallar inhuggna med runda öppningar ut mot djupa grottavenyer. Här finns också Tronsalen, Stora Hallen, mönstringsplatsen, Kungarnas 8 festschakt och Stora marknadstrappan. Allt är uthugget med rikligt med nischer för strama och grovhuggna statyer, ljusschakt, ventilhål, vittrande försvarsgluggar och runskriftade pilastrar. De större salarna har massiva kolonnrader och triumfportaler av råbruten djupskiffer, fläckiga av gruvlav och fackelsot. Vägarna är beckade eller huggna i välnött kärngranit. Över hallarna löper välvda viadukter och höga gallerier, vissa hallar ligger ovanpå varandra förbundna med schakt och ståtliga trappavsatser. Väggar och tak är översållade med halvt bortnötta reliefer och kantig ornamentik.

I Ådrans huvudsalar höll merparten av dvärgarna till innan Ätarnas övertagande. Här huserade kungens yxväktare, bredmagade hallhållare, viktiga och vassnästa ärketektorer, metallurger och bergshavare. Nu ekar allt av dov tystnad.

- **Romben**
  En fyrkantig hall huggen med sådan matematisk precision att de första tektorerna räknade den som ett av skapelsens viktigaste mirakel. Romben är platsen där rikets svårbegripliga frågor och djupare tvister tas upp. En representant per familj. Talan förs alltid en åt gången, av den som bär talarperuken, ett tungt trassel av uråldrigt kungahår, långflätor och bronsspännen. En talare får hålla på hur länge han vill och det förutsätts att åhörarna minns allt som sagts. När konsensus nås, slår man hand, bankar panna, och besluten huggs in i golvet på den stora Rombsalen. Eftersom det är förbjudet att tala utan peruken har det uppstått ett flertal olika knep att få alltför långdragna eller dumordade talare att sluta - man kastar småsten, blandar svedmalm i talarens vattenhorn, eller så tar man helt enkelt till handbegripligheter och försöker slita peruken av honom. Romben kan också i specialfall få dryfta Hemligheter.

- **Stora hallen**
  En magnifik sal med 18 pelarrader, alla tillägnade var sin kunglig familj med reliefer och hjälterunor. Här höll Marnhalls armé stånd mot Ätarnas trupper i en kort och kaotisk strid. Om de hade letts bättre hade massakern kanske kunnat undvikas, men kung Ramnabrok hade inte sina generaler på plats och panikerade, fienden kom från alla håll, och att kriga mot sina egna odöda anfäder är ingen lätt uppgift – resultatet är ett mängder av döda dvärgkrigare utspridda över hallens golv, bland högar av skelettrester. Ätaren Senes har väckt ett tiotal av de bästa krigarna till sin skelettarmé, och en handfull har begravts av de överlevande i fru Zegumlas residens, se nedan.

- **Seismografen**
  En enslig djupgrotta fungerar som tempel tillägnat själva berget, och är samtidigt tektorernas högkvarter. Här sitter seismografen, en uråldrig dvärg av okänt ursprung, så oändligt skör och känslig att varje obetydlig liten rörelse i berget registreras av hans fjäderpenna. Tektorernas noviser har som uppgift att se till att fjäderpennan har färskt bläck, och de rensar med jämna mellanrum kokonger och spinntrådar som malfjärilarna ivrigt bygger på den orörliga gamlingen.
  Ätarna och skeletten har låtit gubben vara eftersom de tänker att han kan vara av nytta i arbetet med Mörkerkällan, och en Ätare hämtar med jämna mellanrum ner av hans papper för närmare studier.
  I övrigt innehåller grottan runhuggna stentavlor i välordnade staplar upp till taket. Här finns också rombassängen för tektorernas vita budpaddor. De kan ses skutta omkring, alla med en liten sele var man kan fästa små meddelanden. Tektorer som befinner sig på uppdrag någonstans i rikets kantområden har ofta några paddor med sig för rapportering till högkvarteret. De vita paddorna skuttar alltid hem till den bassäng de fötts i. Moderpaddan, som håller till i rombassängens mitt, kan dock på order av Ma-



hab Moogol (och kanske även någon annan tektor?) föra bud till vilket ställe som helst i riket. Detta kan eventuellt vara av nytta vid kommunikation till folket inne i Mörkerkällan.

- **Anfädernas urschakt**
  Runt ett rektangelformat bottenlöst schakt ligger ett halvdussin avsatser på olika höjd. I bergsväggen vid avsatserna finns alkover med statyer av familjernas mest vördade anfäder. Eleganta broar löper över avgrunden och mitt på en av dem står en paviljong med evigt brinnande oljefat och ljusstavar. I paviljongen sitter en kallsvettande dvärg och ber berget om nåd. Han har smittats av sfinxflugorna och kommer att förvandlas till en metamorf nästa natt. Han vet givetvis inte om vad som kommer att hända, men anar att allt inte är som det skall.

- **Regaliekamrarna**
  Marnhalls skattgömma, hittas endast med ett lyckat SPEJA. En lång korridor med rader av låsta metalldörrar på båda sidor, totalt 9 stycken. Alla dörrarna är mycket svåra att dyrka upp (FINGERFÄRDIGHET -1), men möjliga. Observera att endast ett försök per dörr att dyrka upp för hela gruppen. För varje dörr som RP lyckas dyrka upp slår SL 1T3. En etta innebär att man öppnat ett arkiv med hylla på hylla av stentavlor, alla fyllda med ointressant bokföring över glömda avtal och affärer. En tvåa betyder att man kommit till en av rikets skattekammare.

  På en trea kommer man till rikets regelrätta regaliekammare, fylld med ovärderliga skatter.
  Dörren till regaliekammaren är försedd med en fälla, och om dörren dyrkas upp kommer ett galler att falla ner i början av korridoren så att man blir inlåst, och någonstans djupt i berget hörs en sten mullra genom ett schakt så att hela berget skakar, vilket lockar fiender till sig – antingen Ätare, skelett eller sfinxflugor. Fällmekanismen går att upptäcka med ett SPEJA -2, men den går inte att desarmera. Om man använder en av runstenarna från kistan kan man ta sig runt gallret och lyfta det med en spak från andra sidan.
  Oox den Brede i Mörkerkällan hade nyckeln till dörrarna, men den har Ätarna beslagtagit. Vanliga tunnelnycklar duger alltså inte till dessa dörrar.

  Skatter: I skattekamrarna finns antingen 4 kistor fyllda med silver; 3 kistor fyllda med guld, zirkon och bergspärlor; eller 18 balar med mullvadsskinn, koiniskt siden eller sjöormsläder. Rummets innehåll uppgår till ett totalt värde av ca 1000 guldmynt, men ingenting är packat i mindre enheter än kistor som kräver två personer för att bäras.
  I regalikemmaren finns tolv sanslöst guldsmyckade dvärgrustningar (femdubbelt värde, men ingen skillnad i speldata), en magisk yxa av drakben (enligt legenden kung Aurogons, som han skulle dräpa Glimring med – ger 1T8 som redskapsbonus och kan inte ta skada mot ormar och reptiler), två mästersmidda tvåhandssvärd (se fyndtabellen), en kista med 4 små

knytnävsstora svartglänsande runstenar som ger bäraren förmågan att gå genom berg (håller man i stenen kan man gå ca 1 minut genom berg, stenen blir dock kvar när man kommer ut och går alltså inte att återanvända), samt Glimrings drakägg – en blekvit slätrund sten, stor som ett huvud.
Observera också att om någon dvärg känner igen ett föremål eller annars inser att RP plundrat deras skatter blir det i det närmaste omöjligt att uppnå ickefientliga relationer.

- **Fru Zegumlas residens**
  Den gamla änkan Zegumla Mozumak håller sig gömd med sitt hushåll i sin bostad. Zegumlas två yxtjänare har kilat fast den stora runddörren väl, och man har lyckats hålla sig så tyst att skeletten ointresserat har traskat vidare. Änkan har mat så det räcker och bjuder gärna in RP i det eleganta residenset, inrett med mjuka och vackert färgade kazmyrmattor, stentavlor i ljus kalksten, sköna divaner av sammetsvinspälsar, och behaglig belysning av mässingslampor. Hon har åtagit sig uppgiften att föra de döda soldaterna i Stora hallen till Anfädernas urschakt, innan fienden animerar dem till vandöda monstrum, och yxtjänarna, hennes kokerska och två pigor gör dagliga reder med livet som insats för att ge soldaterna en ärofull sista vila. Erbjuder man sig att hjälpa eller har en kanna myskvinsmjölk åt hennes gamla far som inte kan äta fast mat mera, blir hon så lycklig att hon kan erbjuda en läkande zirkonsten som betalning. Den läker 1T3 STY-poäng om man suger på den en timme.

Malull och kolsiden
I Marnhall lever en oansenlig liten grågenomskinlig nattsvärmare, en malfjäril som anses ha levat i urfädernas smutsiga skäggtrassel, och på det sättet etablerat sig i dvärgarnas vardag. Numera odlas den relativt organiserat av dvärgafamiljernas matmödrar och spinnmatronor i väldiga skåp av fnöskigt cedervirke. I skåpen spinner malarna sina små kokonger av vilka dvärgarna väver ett florstunt tyg, s.k. malull eller kazmyr, som i sin sköra stickighet troligtvis uppskattas endast av dvärgar. I gruvorna är materialet dock både luftigt och värmande, och det används till både skäggluva och fotduk.
Det är oklart vad malfjärilarna riktigt lever av nere i grottorna. De matas visserligen med noggranna doser saltdamm och mineralmjöl, men man ser dem ofta fladdra ivrigt kring svettiga skägg och nackhår, speciellt hos äldre dvärgagamlingar.
En annan dvärgisk textil är kolsiden, ett brandsäkert material spunnet med svedda fiber av beckat trä.

GRUVMARKERNA

Gruvmarkerna är ett gemensamt namn för de egentliga malm- och mineralbrotten. De sträcker sig i oändliga tunnelsystem åt alla väderstäck, i hisnande djupschakt ner i det okända mörkret och i vidsträckta ytbrott under glaciärtaket. De flesta är för länge sedan sinade och övergivna, rasbenägna och inte sällan hemvist för någon lurande best eller styggelse. Gruvområdena är namngivna efter den kung som regerade när området påbörjades, t.ex. Kormgurs Ven, Trasselskäggs Hålor, Dudrumudds klyfta eller Gorrin den Gamles Storbrott.
I Gruvmarkerna är risken för ras påtaglig för folk som rör sig utan dvärgguide. Alla misslyckade färdighetsslag har 1/6 risk att utlösa en liten lavin av krossten. Skada 1, RÖRLIGHET för att undvika.

- **Gruvsmedja**
  Gruvsmedjorna är utplacerade lite varstans i malmtunnlarna. Här vässar dvärgarna sina redskap, analyserar malmbitar, försöker utläsa var ådrorna ligger och planerar gruvbrytandet. I smedjorna finns spadar, hackor, lyktor, oljetunnor, kedjor, vagnar, korgar, släggor etc.

- **Stenvagn**
  Tunneln som RP kommer till har ett slätt beckat golv och en jämnhuggen fåra löpande i mitten. Detta är dvärgarnas spårvagnssystem, och i tunnlarna kan man skicka vagnar i hög fart. De har ett större hjul i mitten som löper i fåran, och två mindre hjul på sidorna. Hittar man en vagn och hoppar in (3 personer ryms i en vagn), och lyckas Leda vägen kan man fördubbla sin resfart genom Gruvmarkerna.

- **Malmhiss**
  Gången slutar i ett till synes bottenlöst schakt. Enda möjligheten att ta sig vidare är upp eller ned är med en gnisslande liten ranglig hiss som opereras med en vev som två rostiga kättingar löper igenom. Ett slag för STYRKEPROV krävs för att kunna veva upp eller ner hissen. Ju flera man är desto tyngre är det att veva. -1 per person utöver vevaren själv. Misslyckas slaget rasar hissen ner ett tiotal meter innan den fastnar i kättingarna. Den våldsamma stöten gör att personer som inte lyckas med ett RÖRLIGHET-slag blir hängande i kanten eller tappar ett mundant föremål ner i djupet.

NATTSJÖN

Längst ner i Marnhalls djupaste delar ligger en nattsvart spegelstilla sjö, eller närmast ett underjordiskt hav. Den är en naturlig urgröpning, ibland inte mer än små fickor, gölar och vikar, men på mitten så vid och djup att ingen dvärg vågat försöka korsa den. Det sägs att den sträcker sig ända till Sönderbergen, och att dess motsatta strand, någonstans långt borta i nordväst, är orkernas urhem. Dvärgarna ogillar sjön, men använder den till transport av malm från Gruvmarkerna till Smedjorna-i-tornet som ligger flera långtunnlar ifrån. Sjön ligger vid Marnhall i flera olika nivåer, och dvärgarna har byggt både slussar och kanaltunnlar för att möjliggöra transporterna. Pråmar och mindre lastflottar finns att tillgå vid Nattsjöns stränder.

Abazhu
Djupstenstrollen, eller Abazhu, är uråldriga kolosser som dvärgarna kallat upp ur Nattsjöns avgrunder, fångat och bränt ut ögonen på för att lindra deras ljussmärta i denna ytvärld endast tusentals meter under jordytans bländande helvete. Trollen släpar malmpråmarna över sjöns matta yta, kedjade till händer och fötter med tomma ögonhålor och krumma ryggar, ensligt brölande sina sorgekväden. När paniken utbröt efter Ätarnas intrång lyckades tre djuptroll slita sig och de vandrar nu planlöst omkring i havet. RP kan se dem på håll eller försöka närma sig dem och tala med dem med hjälp av BILDNING. De vill tillbaka till sina bohålor, men hittar inte dit mera. Om RP lyckas förhandla med dvärgarnas slussmästare kan de få reda på hur trollen kan ta sig tillbaka och på så sätt kanske köpa en tjänst av dem? Slussmästarnas äldste har själv i tiderna fångat trollen, och han återfinns i Yggdxaggas gruppering. Trollen kan dels tala med magnetvalen, och dels vet de en väg in i Mörkerkällan.

- **Magnetvalen**
  Ger man sig ut på Nattsjön kan man se en väldig snäckbelamrad rygg bryta den svarta ytan, och kanske en kaskad av vatten som sprutar ur ett andningshål. Detta är magnetvalen, ett metalliskt urväsen som bebor Nattsjöns oändliga djup, och som är kopplat till bergets magnetism. Den är ett av de ankare som håller den skapta världen på rätt plats i förhållande till stjärnor, himmel och oändligheten därbortom. Om man lyckas alliera sig med djuptrollen kan de sjunga valens sång och på det sättet få den att förorsaka ett relativt välriktat skalv i berget. Ashur-Asha frigjorde magnetvalen från sina bojor i djupen genom en ritual för något år sedan, och lossade därigenom skapelsen ett steg närmare mörkret. Skapelsens ankare lossas inte så där bara, men magnetvalen var redan en gång frigjord av dvärgarna när de försökte återta Marnhall från Glimring. Den var endast behjälpligt tillbakasatt och därför en enkel match för Ashur-Asha att lossa på nytt.

- **Oljekällorna och Uxokks blod**
  Här och var vid Nattsjöns vikar och fickor, finns rikliga oljefyndigheter lagrat i bergets veck. Dvärgarna utvinner oljan och använder den som bränsle till sina väldiga ässjor och smältverk. Utspritt över Nattsjöns oljiga yta, och i berget runt omkring, i fuktiga håligheter och magnifika grotthallar, ligger små oljekällor, ibland med en brinnande låga, och ofta posterade med ett par brunnsvakter. Oljan pumpas sedan upp till slanka akvedukter som sammanstrålar vid Smedjorna-i-tornet likt trådarna i ett spindelnät. Vissa av pumparna är snillrikt byggda med en mekanism som gör att de ännu nu, flera veckor efter förbomningen, rör sig sakta för sig själva.
  Dvärgarna anser att oljan är blodet från forna drakar, Uxokk på dvärgiska, som kämpade mot Urstenen i tidernas gryning, och begravdes under dess sköldar

när bergen föddes. Drakarna smälte stenen med sin eld, men just det blev deras grav när stenen blev formbar och kastade sig över sina fiender och dränkte dem likt brinnande vatten. Oljan är allt som återstår av de mäktiga Uxokk, men deras ande lever odödlig i den. Den är urgnistan till all drakeld och ett heligt och utomordentligt bränsle.
Röken från Uxokks blod måste hållas doftlös och osynlig, annars lockar det drakar till luftrummet ovanför glaciären, var de stannar och sniffar till stor förfäran för både dvärgar och ytfolk.

- **Smedjorna-i-tornet**
  I en ofantlig grottsal förenas de spindelbenta oljeakvedukterna. De leder fram till en enorm klippa som likt ett torn reser sig ur ett berg av slagg och krossten, och försvinner upp i mörkret. Klippan är Smedjorna-i-tornet, och ur dess glödlysande hålor hörs ett ständigt dån från dvärgarnas eviga eld. Många av dvärgarnas ässjor brinner ännu eftersom vissa oljepumpar ännu är igång. Dvärgarna som arbetar i smedjorna är oftast mer eller mindre halvnakna och insmorda i tjocka lager valfett för att uthärda hettan. Smedjorna är nu givetvis tomma, och de flesta av dem som överlevt Ätarnas attack finns i Yggdxaggas grupp.
  Vid slaggbergets fot lägger gruvpråmarna till, och grova kättingförsedda lyftkranar för sedan upp malmen till smedjorna.
  Smedjorna-i-tornet nås också enkelt från Merons Ådra och är en naturlig knutpunkt mellan Nattsjön och dvärgrikets centrala delar.

- **De dödas ö**
  Ute på en klippö i Nattsjöns oändliga mörker ligger dvärgarnas gravar. Här bergafästs mumifierade dvärgar i eleganta mausoleer och enklare kummel. En svart gondol för ut kroppen hit och bränns sedan upp som en symbol på gravens slutlighet och att ingen återvändo finns. Just återvändo håller dock på att hända här, och en handfull skelett gräver upp gravarna med mekanisk effektivitet. Ätaren Senes har redan väckt upp ett hundratal välbalsamerade skelett, och en växande hög med nya väntar på honom vid stranden.

- **Mörkerkällan**
  En 7 meter hög stenport ingraverad med dvärgiska varningar och förbud leder in till Mörkerkällan. Det är en naturlig grotta med lågt hängande stalaktiter – droppande och kristallfyllda. Golvet ser dock helt annorlunda ut. Det är slätt som ett polerat ziriskt slottsbord och ser ut att ha en konstant hägring vilande över sig. Tittar man noga ser man obegripliga glyfer och symboler i ett nätverk över golvet, och drar man handen över dem går de upp i rök och återtar sedan sakta sin mörka skepnad. Golvet sluttar svagt ner mot mitten var en liten källa bubblar upp. Källans vatten är rent Mörker, bultande och lockande. Mörkret vill Ashur-Asha gräva ut så att det går att använda som en portal till Raudrim.
  Berggrunden utgörs av material som de första skapargudarna sjöng fram ur Urmörkret. Det var en första skapelseskiss och övergavs snart till förmån för nyare och bättre skapelseversioner. Men fragment av detta första skapelseförsök finns bevarat på enstaka ställen runtom i världen, begravda djupt under bergsmassor eller världsoceaner. När dvärgarna grävde fram grottan förseglade de den omedelbart, för de såg att de kommit till berg som inte hör till den skapta världen.

  Ingångar
  Porten är ytterst solid och tar t.o.m. med en ypperlig ramm flera dagar att bräcka. Det finns dock två ingångar till utöver huvudporten. Ingen inne i Mörkerkällan känner till dem. Den ena ingången är en hemlig tunnel som Marnhalls tektorer byggde för att undersöka grottan efter att den förslutits och förklarats förbjudet område. Tektorerna ansåg det vara av vikt att studera grottan, bröt mot kungens ord, och byggde en dold tunnel in till källan. Den är av ypperlig kvalitet och närmast omöjlig att hitta, både i grotthallen utanför Mörkerkällan, och inne i källgrottan. Alla tektorer känner till den, inkluderande Mahab Moogol och Telung.
  Den andra vägen in är via Nattsjön, som har en liten lagun inne Mörkerkällans grotta. Det kräver en rejäl dyktur för att ta sig genom den underjordiska kanal som förbinder Nattsjön med lagunen, och man måste därtill ha en ljuskälla med sig. (Ett litet block lysande glaciäris räcker bra, men försvårar dykandet. Man kan dock lämna isblocket halvvägs, det flyter elegant upp i grottkanalens tak, och på så sätt har man belysning även tillbaka) Djupstenstrollen känner till grottkanalen och kan, om man hjälper dem, visa var i Nattsjön den börjar.
  Yggdrerna kan hjälpa till med båda vägarna in, eftersom stenmodern har talat till dem, och de har sett syner om båda gångarna. De delger dock inga detaljer om inte någon tektor eller RP övertalar dem. Tektorerna gör dock ingenting eftersom de lyder under Mahab Moogol. Han vill inte att någon undersöker något alls angående alternativa vägar in i Mörkerkällan. Dels för att det kan avslöja tektorernas brott, och dels för att han misstänker att det kan leda till att Yggdxagga får mera inflytande. Han anar nämligen att prins Rvorda eller hans bror Rorin hjälpt Ätarna och inser att det kommer att vända folket mot kungafamiljen, mot traditionerna och den Rätta Ordningen.
  Även drakdyrkarna Feonor och Myhgring kan ha sett de alternativa ingångarna i sina syner.

ÖVRIGA DELAR

Dvärgriket har givetvis en uppsjö olika ställen som inte tas upp här, och det står SL fritt att hitta på egna platser och företeelser. Här följer några områden av riket som inte faller direkt under något av de fyra huvudområdena.

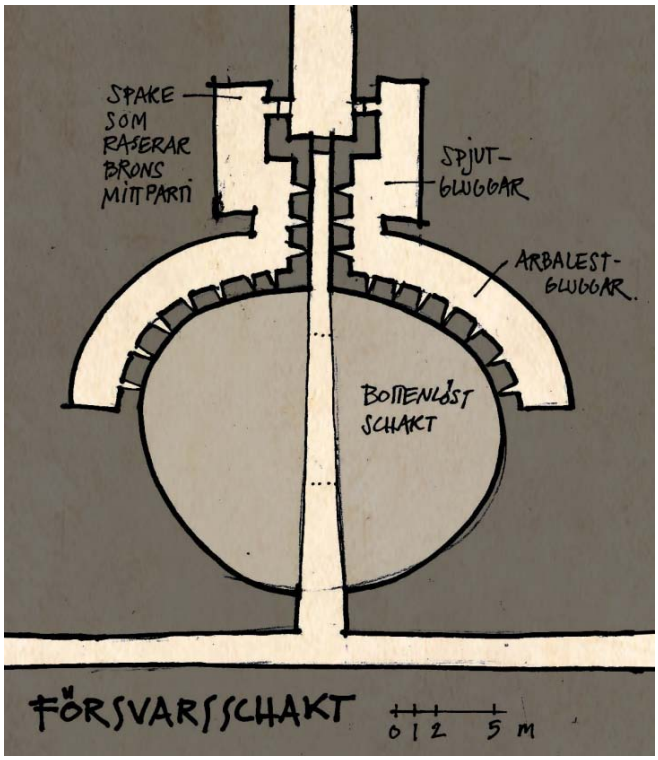
- **Skorstenskomplexet**
  I berggrunden ovanför Smedjorna-i-tornet breder skorstenskomplexet ut sig i ett enormt nätverk av cirkulationstrummor, svartröksgallerier, kylkamrar och sotluckor. Marnhalldvärgarnas kanske största bekymmer är nämligen glaciärens smältvatten, och det är därför av största vikt att inte röken som når glaciärens undersida är varm. Skorstenskomplexet är ett prov på ypperligt dvärgakunnande och den rök som rest genom det vidsträckta tunnelsystemet är rentav kallare än luften omkring.
  Alltemellanåt avgår små krigarpatruller för att städa det labyrintlika skorstenssystemet från illknytt och borstvättar som ständigt slår sig ner där. Skorstenarna är sotiga och besvärliga att gå i, men utgör bra gömställen från t.ex. skelettpatrullerna.

- **Yggdrernas tempel.**
  Yggdrerna är 16 dvärgiska jungfruhelgon som sköter kontakten med stenfäderna. Dessa sköna ungmör av valkiga nävar i spadstorlek, istergungande höfter, tagelhårda flätor och massiva armar som skulle få en bisonkviga på fall, är de enda som inte binds av Rombens Hemlighetsbefallningar. Yggdxagga har försökt få Yggdrerna till sitt läger men de vill inte binda sig politiskt. De håller till i smältvattentemplet (som du kan placera ut var du vill), var de försöker uppnå trans och utläsa bergmoderns visdom. Här håller också kung Ramnabrok till efter att han dykt upp för RP, och är troligtvis så gott som färdigtvagad om RP söker upp honom. Han kommer att böna och be att RP hjälper honom besegra skeletten som blockerar närmaste port ut, och kommer att vägra följa med inåt berget. Det är dock fortfarande möjligt att övertala honom att återvända, men det kräver en alldeles lysande prestation med MANIPULERA. Han blir dock aldrig mera kung, men officiell välsignelse för en ny kung kan hjälpa till att ena dvärgriket.

- **Skyddshålorna**
  I ändan på en avlägsen långtunnel, bakom fyra bastanta stendörrar finns rikets skyddshålor vart civila skall fly om alarmet går i riket. En stor del av dvärgarna kom också dit och lyckades barrikera sig innan sfinxflugorna kom åt dem. Två skelettpatruller bevakar långtunneln, men dvärgarna i den ockuperade delen är inte särskilt oroliga – skyddshålorna är planerade att klara de mest ihärdiga attackerare. Hålorna är försedda med proviant, spadar och hackor, med tanken att folk som barrikerat sig där skall kunna gräva sig ut till ytvärlden. Det är dock en process som tar minst ett år.

- **Försvarsschakten**
  Överallt i Marnhall stöter man på dessa små schakt, oftast tänkta att vara bemannade med arbalestiärer och spjuthuggare. Försvarsschakten fungerar ungefär som ett inverterat torn, och runt schaktets väggar löper skottgluggar och försvarsgångar. Vanligtvis löper sedan en smal bro tvärs över schaktet som enda väg igenom, eller så måste man färdas längs en klängande spiraltrappa för att nå sin tunnels fortsättning.

- **Portar**
  Marnhall har åtminstone 5 kända ingångar. Södra porten ligger strax väster om Rimvindapasset, vid foten av Rimrands bergsrygg, i Ormmårdens mörker. Den har inte använts aktivt på mycket länge, i stället har handeln med Randmark flyttat till Valporten norr om Myrna. Härifrån avreser största delen av dvärgarnas handelskaravaner, och hit återvänder de med valspäck, säd, ylle och snidträ. Uppe i Kragma finns tre portar – Norra porten ligger strax norr om Basaltborgen och har varit förbommad länge; vid Bohr-Ba finns den maffiga Blåstensporten; Isporten ligger intill den lilla byn Galdra, långt uppe i norr, mitt i Molnmakarkammens glaciärmassa. Utöver portarna finns ett okänt antal luftintag, skorstensschakt och hemliga nödgångar – alla ytterst noggrant bevakade Hemligheter som ett ytterligt fåtal av dvärgarna själva känner till.
  Portarna är alla försedda med ett försvarsschakt och en möteskammare vart ytfolk tillåts komma. Ätarna har posterat en skelettpatrull vid varje port. Att öppna en låst port går inte att göra utifrån, men inifrån går det att komma ut.



DVÄRGISKA KLUR

Om du vill, och om din spelgrupp gillar små inslag av klur i rollspelet kan du slänga in följande tankeproblem. Exempelvis som lås till en dörr, eller desarmering av en fälla o.s.v. Regaliekamrarna är exempelvis ett lämpligt ställe för ett av dessa klur, som ett tillägg till ett nyckellås, kanske till det mest dyrbara rummet.

Stenrutorna
3 stycken stenkvadrater med 4 rutor i varje. Rutorna går att vända, men bara en åt gången för varje kvadrat. Rutorna har också olika bilder inristade. Kluret är ett klassiskt ”Vem skall bort?” så det gäller att vända bort rätt ruta i de tre kvadraterna. Då öppnas dörren/desarmeras fällan o.s.v.
Den första kvadraten har följande bilder:
- Minotaur
- Drake
- Grip
- Sjöjungfru

Den andra kvadraten har följande:
- Sol
- Geting
- Ägg
- Guldklimp

Den tredje kvadraten:
- Eld
- Vatten
- Vind
- Berg

Vänder man bort draken (de andra varelserna är blandade av två olika djur, medan draken är den enda som inte är det) från den första kvadraten, ägget (de andra är gula, medan ägget har gult endast inne) från den andra och elden (de övriga kan mänskan inte skapa) från den tredje så har man löst kluret. De tre rutorna som skall vändas är också tematiskt kopplade till draken, vilket också kan hjälpa. Börjar man på måfå pröva olika kombinationer låser sig stenplattorna.

Dvärgklockan
På en dörr finns en dvärgisk klocka i glimmande stål fastbultad. Den har formen av ett kugghjul med en visare i mitten. Visaren går att snurra runt så att den pekar på något av klockslagen som är inristade i kugghjulets insida. Klockslagen följer den dvärgiska tideräkningen och går från 1 till 36. Varje gång man pillar på visaren blir den trögare att röra på, och efter 3 felaktiga försök låser den sig. Ovanför kugghjulet står följande inristat i dörren:

TILLTRÄDE ORDENS LEDARE VISAR

De första bokstäverna i orden (ordens ledare) ger en siffran TOLV, och vrider man visaren dit öppnar sig dörren.

DVÄRGAR I MARNHALL

Kung Ramnabrok Rökbräcka av Iselhätta fäder
Långt granitgrått hår liksom alla Iselhättor, trassligt och smutsigt, böjd rygg, dimmiga ögon och en uppgiven ödslig röst. Går klädd i enkla paltor med hasande steg. Har fullständigt gett upp och är i det närmaste omöjlig att konversera vettigt med.

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

Utrustning: Ingen
Färdigheter: Genomskåda 4, Manipulera 4, Bildning 4
Talanger: -

DE TILLFÅNGATAGNA

Prins Rvorda av Iselhätta
Grått hår och skägg, flätat med runstenar så som sig anstår den kungliga ätten. Håret är uppsatt i en volymös knut på huvudet, men ansiktet är begravt i djupa fåror av misstro och oro. Han har släppt in fienden i sitt rike för att nå tronen, men nu själv blivit förråd. Fienden är inte på väg bort, men han kan inte ge upp sin position som allierad med Ätarna, eftersom det skulle betyda döden. Dvärgarna i Mörkerkällan hatar honom, men utanför är hans rykte fläckfritt – kanske det kan vara hans räddning…?

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

Utrustning: Är den enda dvärgen av de fångatagna som inte är kedjad och får bära vapen och rustning – Ringbrynja, bredsvärd och dolk.
Färdigheter: Närkamp 4, Manipulera 4, Genomskåda 3, Bildning 3
Talanger: Bita ihop

Oox den Brede av Mozumaks ätt
Kunglig hornhållare och riksväktare av första rang. Erfaren och lugn bråtstensdvärg med blågrått skägg flätat till ett tjockt rep ända till marken, oftast instucket i bältet. En skinande flint och skarpa gråblå ögon. Bringan är bred som en mysksvinsgalt, och tidigare en av rikets främsta krigare, men han börjar bli stel och långsam. Bar tidigare nyckeln till regaliekamrarna, men den är nu beslagtagen av Ätarna, och ligger med andra värdeföremål på ett bord i Mörkerkällan, bevakat av skelett.

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

Utrustning: Ingen
Färdigheter: Närkamp 5, Skytte 4, Speja 3, Bildning 2, Läkekonst 3
Talanger: Bita ihop, Yxkamp 3

Rifthald Stornäve, son av Grorunga mödrar
Rifthald är nästa i tronföljden efter prins Rvorda, och det är något som synnerligen stressar den unge dvärgen. Rvorda har förrått sitt rike, och kung Ramnabrok är antagen död – vad betyder det för Rifthald? Borde han som tronföljare ta tag i saken och börja leda riket? Eller borde just han låta bli, i och med sin position så att han inte kan beskyllas för maktmissbruk och mygel? Rifthald är en krigare och soldat, ingen stor strateg.
Svart skägg och rejäla spadar till händer, brett bälte av brons och bredbent hållning.

STY 5
SMI 3
INT 3
KAR 4

Utrustning: Ingen

Färdigheter: Närkamp 4, Manipulera 3, Genomskåda 2, Bildning 3

Talanger: Bita ihop, Defensiv 3

GENERAL KRINNS LOJALISTER

General Krinn

Extremt lojal till kronan, riket och traditionerna. Han är en skröplig och gammal hedersgeneral, med så många triumfstenar från olika militära framgångar hängande runt halsen att hans redan krökta rygg hotar att gå av. Han är en stolt bråtstensdvärg med förkärlek för storslagna fältstrategier mot diverse påstått hisnande urväsen ur mörkerdjupen, vars existens oftast är synnerligen tvivelaktiga. Numera skruttig och skallig, och av hans en gång svallande skägg hänger endast små spretande testar kvar. Trots det tystnar alla när han med darrande stämma åkallar folkets uppmärksamhet, vilket han gör ofta, för dels glömmer han att han just talat tidigare, och dels vet han att dvärgarna nu behöver någon som blåser liv i deras kämpaglöd och håller modet uppe. Det är han mycket bra på, men han tenderar att bli så rörd och känslosam att han måste avbryta sina tal under våldsamt snytande och snörvlande.

STY 2
SMI 1
INT 4
KAR 5

Utrustning: Ringbrynja, barhuvad. Handyxa med silverinfattning.

Färdigheter: Närkamp 4, Manipulera 3, Genomskåda 2, Bildning 5

Talanger: Bita ihop, Yxkamp 3

Mahab Moogol, ärketektor

Klara och intelligenta ögon, rakad skallig på hjässan med urbergets runor tatuerade i pannan. Rektangulärt klippt svart skägg och en enkel tektorkåpa av svart kazmyr.

Överhuvud för rikets tektorer och en av kungens närmaste rådgivare. Pressar fingertopparna mot varandra när han talar och för pekfingren mot näsan. Och tala är vad han gör helst av allt. Älskar att krossa sina motståndare med långa och välformulerade tirader av logiska slutledningar var hans egen ståndpunkt framgår som det enda rätta.

STY 3
SMI 3
INT 5
KAR 4

Utrustning: En stor vit budpadda hoppar vid hans sida. Rak stav av lättmetall.

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

Talanger: Bita ihop, Omutlig 2, Vass tunga 2, Symbolism 2

Typisk dvärgkrigare

Marnhalls vaktstyrka består av välrustade och vältränade män och kvinnor. Vaktkaptenerna kommer oftast från de större familjerna, men överlag har varken social rang eller ursprung någon betydelse när en dvärg väl dragit på sig sin svarta ringbrynja med Marnhalls stolta runa nitad i bröstplåten.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 3

Utrustning: Ringbrynja med bröstplåt och täckt dvärghjälm = Skydd 8. Stridsyxa, Stor sköld, armborst

Färdigheter: Närkamp 3, Skytte 3, Speja 3

Talanger: Bita ihop

FRIHETSKÄMPARNA

Yggdxagga

Yggdxagga är en lång dvärgkvinna med intensiva grå ögon och grått hår. Hon bär vanligtvis ett lösskägg – tidigare ett (konstigt nog rätt lyckat) försök att erhålla respekt i det mansdominerade riket. Numera håller hon kvar skägget som en symbol på befriandet – när reformerna är genomförda skall hon ta av sig skägget. Skägget är blont och passar inte ihop med hennes hårfärg, sitter inte heller särskilt väl, och därtill hon har för vana att lyfta på det och klia sig på hakan.

Brinner av iver att reformera riket. En rejäl dos makthunger finns också inblandat, men hon döljer det väl.

Yggdxagga gifte sig i unga år med Skorin Bromkross, patriark och överhuvud för den mäktiga Bromkrossiska familjen. Efter hans död i de 18e orkerkrigen försökte hon etablera sig som släktens överhuvud, men blev brutalt utspelad. Hon lyckades dock hålla kvar en fot kvar i familjen, och påbörjade en omfattande kamp för samhällets likvärdighet och bättre sociala förhållanden. Kampen hölls ytterst hemlig och dold innan Ätarna kom, men nu har hon samlat sina anhängare och börjat sprida sitt frihetsbudskap öppet och kraftfullt.

STY 3
SMI 3
INT 4
KAR 4

Utrustning: Nitläderharnesk, bredsvärd och en malmhammare – symbolen för arbetarklassen och förtrycket.

Färdigheter: Bildning 3, Närkamp 2, Manipulera 4, Genomskåda 4

Talanger: Bita ihop, Omutlig 1

Onn, Yggdxaggas yxhållare

Kortsnaggat hår, tystlåten och enveten. Har en ofarlig uppsyn, men det skall man inte låta sig luras av – Onn är en av rikets främsta yxkämpar. Lämnar sällan Yggdxaggas sida, och släpper än mer sällan handen från yxfästet.

STY 5
SMI 4
INT 2
KAR 3

Utrustning: Nitläderharnesk med stålskenor på armar och ben samt bröstplåt av svartstål = Skydd 5
Tvåhandsyxa, Stor sköld, dolk
Färdigheter: Närkamp 5, Läkekonst 3, Speja 5
Talanger: Yxkamp 3, Hal som en ål 3

ENSAMMA DVÄRGAR

Mäster Omdron son av Ordu, av Iselhätta fäder

Gammal krigare från den kungliga familjen, blind och högljudd, och synnerligen omtyckt bland rikets medelklass. En omutlig understödare av general Krinn. Stora knöliga kvartztänder och ett tjockflätat mjölkblekt tagelskägg, omgivet av en svärm av små vita malar.

STY 5
SMI 2
INT 3
KAR 4

Utrustning: Ringbrynja och stålskenor = Skydd 5
Stridsyxa, 2 st armborst, tunnelnyckel som öppnar 50 % av alla dörrar i riket.
Färdigheter: Skytte 4, Närkamp 4 (Värdena är från innan han blev blind…)
Talanger: Bita ihop, Snabbskytt 3

Ödr

Storögt betraktande sin omgivning vandrar Ödr planlöst omkring i riket. Hon är dotter till Yggdxagga, men av skam placerad i dåragrottorna i förvar undan folkets blickar, eftersom hon anses både stollig och sned. Hon minns sin mor, men vet inte varför hon övergavs eller varför hon hållits inlåst. Önskar sig tillbaka till tiden då hon arbetade som brännspäckare – ett enkelt och redigt liv med klara order och rutiner, och en känsla av att vara till nytta. Ödr har en slappt hängande haka och stirriga ögon. Klädd i enkel särk så som alla fångar i dåragrottorna. När sfinxflugorna tog fångvaktarna var det bara för Ödr att vandra ut. Bränntatuerad med åldriga runor för att bota hennes enfald.

STY 5
SMI 2
INT 1
KAR 2

Utrustning: Ingen
Färdigheter: Speja 5
Talanger: Bita ihop

Bogrif

Energisk och otålig glaciärspejare. Klär sig i silverblå myskpälsar med djupa huvor, benmask över ansiktet med smal ögonslits, isklumpar i skägget och impregnerade vadarbyxor. Rider gärna en tunnelmysk, sadlad med hackor, rep och skäktor.

STY 4
SMI 4
INT 3
KAR 3

Utrustning: Läderrustning, Kortspjut och glaciärgaffel – ett slags större stämgaffel med vilken man kan lyssna till glaciärens rörelser men också förvarnas om bl.a. istrollens rörelser.
Färdigheter: Närkamp 3, Speja 4, Djurhantering 3
Talanger: Bita ihop

Telung

Aningen halt tektor med det svarta håret och skägget knutet i strama flätor. Klädd så som alla tektorer i en svart kazmyrkåpa.

STY 3
SMI 4
INT 3
KAR 2

Utrustning: Dolk, budpadda, papper och bläck.
Färdigheter: Bildning 2, Närkamp 2, Läkekonst 3
Talanger: Bita ihop, Symbolism 1

Myhgring / Orrin Grustand

Jorddvärg och medlem av drakkulten Ormens barn. Ursprungligen från Marnhall, senare förvisad (troligtvis p.g.a. pyromani eller eldsdyrkan) och nu återvänd under falsk identitet – handelsmannen Orrin Grustand. Myhgring har ett relativt kort och nyodlat skägg eftersom han som många jorddvärgar rakade av sig skägget när han förvisades.
Har som uppgift att hitta Glimrings ägg, men har antagits död av sekten i Svartvinter, varför Feonor utskickats. Har Marnhalls runa för laglös inbränd på höger hand, och på vänster symbolen för Elmgryning – båda väl dolda under eleganta handskar.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 4

Utrustning: Ingen rustning, handyxa, dolk
Färdigheter: Närkamp 3, manipulera 4, Genomskåda 2
Talanger: Bita ihop, Eldmagi 2

ALLIERADE MED DVÄRGARNA

Djupstenstroll

Väldiga varelser av ren sten. Ofta är de helt omöjliga att skilja från urberget självt, och även när de rör sig liknar de mera enorma klippor som hasar sig fram, än levande varelser. Deras tomma ögon och sorgsna kväden av mullrande sång kan få den mest positiva person att känna vemodet komma krypande.

STY 12
SMI 2
INT 2
KAR 1

Utrustning: Ingen – för djupstenstrollen är både ägande och tillverkande okända koncept. Stenhud 8 poäng.
Färdigheter: Skaldekonst 5, Styrkeprov 5
Talanger: Djupstenstrollen är fredliga varelser och inkapabla till våld.

Handel
Dvärgarnas viktigaste handel sker med de små fiskebyarna vid kusten söder om Järnfållarna, samt vid Smälthavets rand. Där byter de järn, olja och bergspärlor mot valspäck och feta nioögon i väldiga kvantiteter.
Dvärgarna företar också längre handelsexpeditioner söderut och kommer hem med vackert färgade tyger, mullvadsskinn, kryddat vin och elfenben. Marnhallsjärnet håller en förhållandevis låg kvalitet och malmen är utspridd i berget över stora områden, men i rätt små kvantiteter. Endast dvärgarnas sanslösa skicklighet med metaller gör att järnet från Marnhall kan klassas som mycket gott ståljärn, och tillåter tillverkning av både finsmide och tjock plåt. Brurdvärgar klassar dock Marnhallsstålet som simpelt spadvirke. Förutom järn och olja bryter och säljer dvärgarna också diverse halvädelstenar, s.k. bergspärlor: korund, gyllenröd beryll, zirkon, sländsten samt spräcklig magnalas och grummelöga. Därtill diverse förtärbara mineraler och tuggstenar, bl.a. kvicksalt och Ghuzböls nattrot.

FIENDER I DJUPET

ÄTARNA

Quraruq, Ätarnas ledare och kultlärde

Quraruq har ett oändligt sävligt och vänligt sätt, och verkar vara oförmögen att visa andra känslor än ett orubbligt lugn. Ätare av högsta rang, från Esgorras heta brandöknar. Han har ett bländande vitt leende av sylvassa rovtänder, och flottglänsande hy insmord med apelsindoftande oljor. Går ständigt, också under jord, med ett uppfällt parasoll så att solens strålar inte skall befläcka hans mörkervigda själ. Quraruq är Ätarnas högsta kultärda och oändligt akademiskt bevandrad.

STY 10
SMI 6
INT 5
KAR 4

Utrustning: Paraply, 3 dolkar, påse med gifter – sövande, dödande och paralyserande, 1T3 doser av alla, STY 8.

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

Talanger: Varseblivning 3, Hal som en ål 3, Dubbelfattning 3, Stryktålig, Ett med Mörkret (Detta är en allmän talang som ger en förmågan att se obehindrat i mörker, man får inga avdrag på handlingar i mörker, och läker därtill 1 poäng STY per runda om man befinner sig i mörker upplyst av högst en fackla eller motsvarande)

Nekromantikern Senes, Ätare av andra rang

Iklädd en fruktansvärd dödsmask av älgkranium, mänskliga händer och korpnäbbar, och en vid kåpa av korpfjädrar. Senes är hätsk och hänsynslös, och uppger gärna ett kacklande gällt skratt när han utför sina mest sadistiska dåd. Han är en av Gordigal den Gamles forna elever (och kanske bekant till någon av RP?), sedermera vidareutbildad i svartkonst av en f.d. zirisk hovmagiker, och till slut utvisad från Zir p.g.a. missbrukad dödsmagi.

STY 8
SMI 5
INT 3
KAR 3

Utrustning: Dödsmask och kåpa = Skydd 3. Dolk, 4 kastknivar. Bälte med 8 mänskokranium hängande, en del avhuggna dvärghänder, döda råttor och skalper.
2 krukor med mörk materia – ett pulver som, om krukan krossas, sprider ett ogenomträngligt mörker omkring sig, ett mörker som sveper in allt inom Nära avstånd. Alla ljuskällor släcks, molnet varar i 3 rundor.

Färdigheter: Närkamp 4, Manipulera 3, Genomskåda 3, Bildning 3, Speja 3, Skytte 3.

Talanger: Dödsmagi 3, Hal som en ål 2, Blixtsnabb 2, Stryktålig

Typisk Ätare

Ätarna är alla färggranna individer med de mest varierande utseende och personlighetsdrag. Vissa har vingar, en del fyra armar, andra har inga demoniska drag utan endast vässade tänder, o.s.v. Brodera alltså ut dina Ätare efter eget behag, dessa värden är endast riktgivande grunder.

STY 8
SMI 4
INT 3
KAR 4

Utrustning: Ett valfritt vapen samt dolk

Färdigheter: Närkamp 4, Manipulera 3, Genomskåda 2, Skytte 3.

Talanger: Stryktålig samt Hal som en ål 2 eller Defensiv 2, plus två andra talanger med sammanlagda värdet 4,

Ätarnas adjutanter

Disciplinerade och lojala män och kvinnor, officiellt vigda åt Mörkret, men i de flesta fall knappt intresserade av kulter och religioner, utan enkla hyrsvärd och soldater.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Ringbrynja, Stor sköld, Handyxa, rep, änterhake, dolk.

Färdigheter: Närkamp 3, Speja 3, Rörlighet 3

Talanger: -

MONSTER

Istroll

Stanken av ett istroll är något av det mest förfärliga en äventyrare kan stöta på. De är gråblå till färgen, och uppsvullna som av en heltäckande kallbrand över hela krop-

pen, och denna jäsande förruttnelse är troligtvis huvudorsaken till stanken. På sina ställen är kroppen frostsprucken som om den vore genomfrusen. Andedräkten är kall som en polarvind. Istrollen är oftast enstöringar, och kan ställa till med stor förödelse om de brakar in i någon av dvärgarnas glaciärtunnlar.

STY 12
SMI 2

Utrustning: Skydd: 4 poängs genomfrusen hud.

Allmänt: Trollen regenerar 1 poäng STY varje runda.
Deras stank ger en poäng ska på SMI åt alla inom Armslängd.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Rivattack**. Svarta kallbrandsfingrar med smutsiga klor river med full kraft mot ett offer. Attack med 9 grundtärningar och vapenskada 1. Om skada utdelas drabbas den skadade med 30 % risk av en sjukdom med smittovärde 3.
2. **Bett**. Trollet hugger en äventyrare med sina isande vassa tänder. Attack med 8 grundtärningar och skada 2. Offret är därefter Greppat och sitter fast i trollets käftar. Trollet kan attackera även med middagen i munnen.
3. **Kast**. Trollet greppar tag i ett offer och slänger iväg det genom luften som en trasdocka. Angrepp med 12 grundtärningar och skada 1. Offret landar på Kort avstånd.
4. **Glaciärvrål**. Trollet vrålar så att marken darrar och en isande vind sveper ut ur dess gap. Attack med 10 grundtärningar som ger skada på INT (”vapenskada” 1) och gör offret Nedkylt. Attacken kan inte pareras men nog duckas.
5. **Kylslag**. Trollet hugger med båda sina genomfrusna labbar tag i offret och skjuter isande kyla genom dess kropp. 10 grundtärningar och vapenskada 1. Om träffen ger skada fryser offret därtill fast i marken och kommer endast loss med ett STYRKEPROV -1.
6. **Istagning**. Trollet hugger tag i ett offer och skumpar iväg med förbluffande hastighet. Attack med 10 grundtärningar. Rustningar skyddar inte mot denna attack, men ingen skada utdelas. I stället räknas det som en lyckad attack om skada skulle ha utdelats. Då får trollet ett bra grepp och lyckas fly från striden. Den sätter då iväg mot sin håla var den fryser fast offret i väggen och bryter sakta ner det med Glaciärvrål. (Läs mera om trollpest nedan.) Det går att hitta trollhålan med SPEJA eller ÖVERLEVNAD, men till fots kommer man inte ikapp trollet mera. Räkna ett halvt till ett dygns glaciärfärd för att komma fram. Offret får en chans att ta sig loss med STYRKEPROV mot trollets STY innan det fryses fast i hålan.

Sfinxfluga

1 till 1,5 meter långa varelser av förtätat mörker och fasa. Anfaller med fruktansvärd målmedvetenhet, retirerar aldrig. Trots att deras flugkropp har vingar flyger de inte. I stället kravlar de obehindrat på hurudana ytor som helst – tak, väggar och stup. Deras 6 mänskliga armar och ben är onaturligt vridna och rör sig åt alla håll. Sfinxflugornas isande rop och rasslande gång kan höras på långt håll i tunnlarna. De anfaller i grupp och utför alla samma attack, men de kan anfalla olika offer.

STY 2
SMI 3

Utrustning: Skydd: 2 poängs mörker

Färdigheter: -

Monsterattacker, 1T4:

1. **Paralyserande skri**. Missfostret utstöter ett isande skri från en annan verklighet, så främmande och skräckinjagande att offret paralyseras. Alla som hör skriket slår för GENOMSKÅDA +1. Misslyckas det förstenas man i 1T6 rundor.
2. **Bett**. Ur flugans förvridna mänskliga huvud skjuter en gaddförsedd tunga ut och hugger – attack med 6 tärningar, skada 1. Tungan slingrar in sig mellan rustningsfogar och därför skyddar rustningar inte. Bettet sprider ett förlamande gift med styrka 4 – om giftet ger effekt minskas offrets SMI med ett varje runda.
3. **Övertagning**. Sfinxflugan försöker kravla sig in genom offrets mun. Attack med 8 grundtärningar, skada 1, rustning skyddar inte. Attacken ger ingen skada, men om den lyckas slinker flugan in i offret. Efter 1T3 dagar föds varelsen ut ur offrets mage som en metamorf och offret dör omedelbart. Även om offret inte skadas av attacken är det uppenbart att något är på tok. Det murvlar i magen och man ser svartvitt, svettas o.s.v. Med LÄKEKONST eller lämplig magi kan man fördriva varelsen från den besmittades kropp.
4. **Rusch**. Sfinxflugorna samlar sig alla mot ett offer och stormar med full kraft mot det som en kokande och rasslande svärm av mörker. Attack med 12 grundtärningar som endast kan Duckas. Ingen skada utdelas – offret faller i stället omkull och måste lyckas med Bryta grepp för att komma loss. Nästa runda svärmar flugorna vidare men minst en fluga kommer att attackera den fällda med en Övertagning (alla flugor agerar alltså inte på samma sätt i den rundan – slå normalt för övriga flugor), och om offret inte kommit upp ännu får den personen -1 på allt den företar sig.

Metamorf

Metamorfer är synnerligen obehagliga kopior av den värdkropp de fötts ur. Svartstirrande ögon och mörkt bultande blodådror under en kallsvettig hud. De är långsamma men starka och blodtörstiga. De flesta metamorfer rör sig inte långt från resterna av sin värdkropp varför man kan stöta på lik med fruktansvärda uppslitna hål i magen, och kort därefter möta samma person livs levande, fast med något konstigt i blicken… Metamorfen efterliknar värdkroppen med kläder, rustning och föremål så väl att det inte går att se att allt egentligen är tillverkat av samma mörkermateria. På bakhuvudet har metamorfen ett till ansikte, och även om det inte syns kan det tala med en bisarr ekande stämma. Några metamorfer har påbörjat sin förpuppning, men ingen har ännu nått det tredje stadiet, och ingen – inte ens Quraruq – vet hur det ser ut.

STY Värdkroppens värde +4
SMI 2

Utrustning: 6 poäng skyddande mörker

Färdigheter: -

Monsterattacker: Metamorferna har inga egentliga monsterattacker utan agerar vanligtvis enligt ett givet mönster: Först gör de ett försök att efterlikna värdkroppens beteende och närmar sig sitt offer med stela steg och några gutturala ljud som kan tänkas tydas som rop på hjälp. När den kommit tillräckligt nära anfaller den med 10 grundtärningar med bett och stryptag samtidigt som den spyr mörker i spastiska kaskader. Efter 3 rundor har mörkret slukat alla ljuskällor inom Nära avstånd.
En metamorf kan också lägga sig i bakhåll i stället för att närma sig sitt offer öppet.

Skelett, ordinärt

Skelett av sedan länge döda arbetardvärgar, sköra och dåligt rustade. Observera att pilar och vapen med spets ger endast halv skada på benrangel.

STY 3
SMI 2

Utrustning: Enstaka rustningsdelar, någon hjälm eller rostig och förmultnad nitläderharnesk etc. Skydd 2 i snitt. Beväpnade med rostiga handyxor.

Färdigheter: Närkamp 3

Talanger: -

Skelett, mumifierad ädling

Animerade krigare av högborna dvärgar, balsamerade och välmumifierade. Mumierna tar dubbel skada av eld, men liksom de övriga skeletten tar de endast halv skada av pilar och spetsvapen.

STY 5
SMI 2

Utrustning: Ringbrynja, Stridsyxa, Stor sköld

Färdigheter: Närkamp 3

Talanger: -

Trollpest

Det sägs att trollen härstammar från mänskor som förvrängts av de gudalösa nordlandens tunna världsväv. Hos trollen har förvrängningen jäst sig till en smittande förvrängarpest, och alla troll sprider alltså en otrevlig demonisk sjukdom. Den kallas trollpest i folkmun och förvandlar den besmittade sakta till en ork, svartalf eller rese. Sjukdomen angriper alla som blivit brutna av ett troll, antingen via INT eller KAR. Smittovärdet är 6 och effekten är att ett poäng KAR per vecka dras av utan att kunna läkas. När KAR når noll återfår man alla sina KAR-poäng utom ett, men man är då ett svartblod till hundra procent. Innan KAR når noll går smittan ännu att bota med LÄKEKONST och ett sövande gift med styrka 8.

PROFETIAN

Magikern föll hastigt på knä och reste sig sedan med stela leder. Kungasonen hade aldrig tyckt om den lilla besvärjaren, men dennes kunskaper i det skrivna och det forna hade varit oersättliga.
”Min herre” Magikern höll blicken nedfälld och borstade av sin kåpa ”Jag har erhållit jättaskallens profetia, och översatt den enligt valgårdiskt versmått och – ”
”Vi är inte intresserade av detaljer, mänska – vad säger den om oss?”
”Den... alltså det vill säga...” Den lilla mannen plirade försiktigt uppåt. ”Ingenting, min herre, ingenting”.
Ingenting? Vad betydde det? Var han plötsligt förbisedd av ödet, något slags löjlig sidohandling i ett större spel?
En våg av irritation vällde upp inom honom. Magikern kände tydligt av det och fortsatte med torr mun:
”Det finns alltså ännu... Det kommer nog flera verser ännu. Tror jag... Ni kan mycket väl - ”
Kungasonen reste sig upp och magikern tystnade omedelbart. Ute på tronsalens väldiga golv såg den lilla trollkarlen ynkligt liten ut.
Fäder och mödrar – ge mig insikt, ge mig er styrka.
Han kunde känna hur de spjärnade emot, fortfarande ovilliga att erkänna honom. Men de hade inget val – han tog vad han ville av dem och var dem inget skyldig.
Genom salens fönster svepte en isande vind in, och frostflingor formades över golvet. Magikern kippade förskräckt efter andan. Elden i salens brasor spottade och fräste, och lågorna slog upp mot taket med flammande tungor.
Han slöt ögonen och såg ut över fädernas dalar och mödrarnas berg. De hade inget slut, det fanns ingen ände. Deras rötter var starka, deras toppar skarpa, och deras blod var fullt av liv.
Ingenting att oroa sig för, det som skall komma kommer.
Han vände sig mot magikern som nu fallit ner på knä igen, skakande av köld och svedd i kåpan av ilskna eldskott.
”Än hammaren då? Vad sade den döda skallen om den?”
Magikern flämtade små pustar av ånga ur blåfrusna läppar, och samlade sig medan isvinden avtog och lågorna lade sig. Hans svar blev en darrande viskning:
”Ingenting”
Kungasonen greppade tronens stolskarm så att den bröts, och med rasande kraft slungade han in den i väggen mitt emot. Stenbitar exploderade över salsgolvet och magikern flydde i panik ut genom dörren.

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

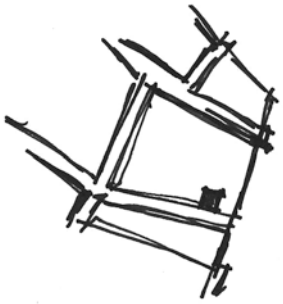
Ashur-Asha har en liten håla i Svartvinter som han endast besöker som benfingrad, vanligtvis i Rovriddarens kropp.

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

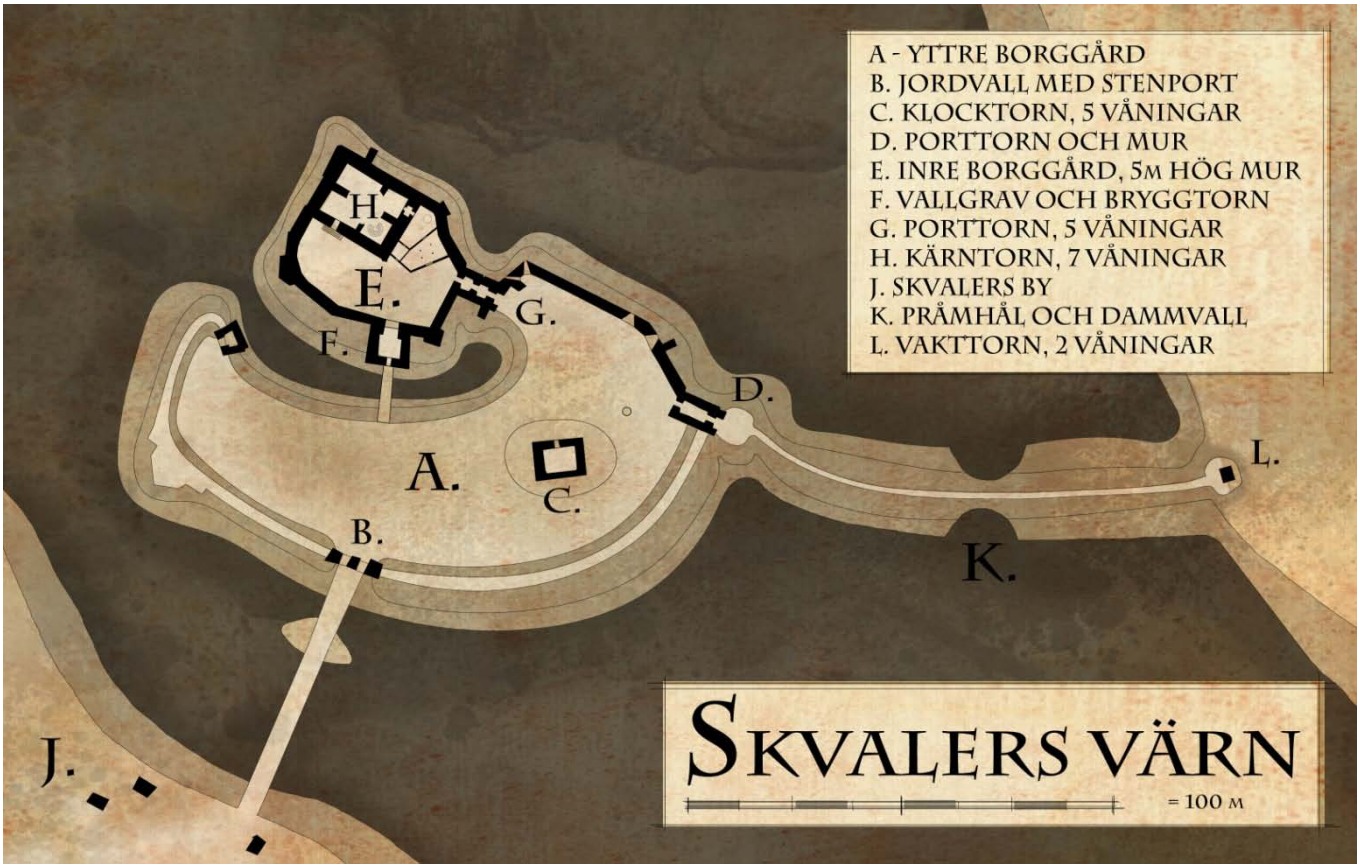
Färdigheter: Närkamp 4, Rörlighet 3, Speja 3, Skytte 3
Utrustning: SKYDD: Ringbrynja
VAPEN: Tvåhandssvärd, Långbåge
Talanger: Järngrepp 3

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.

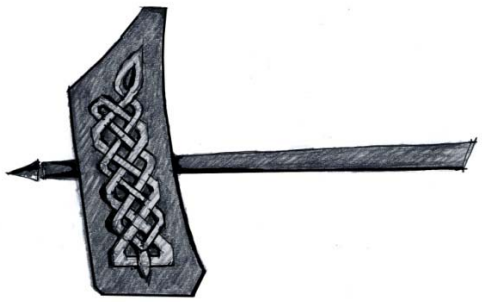
DEN SVARTA HAMMAREN

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.

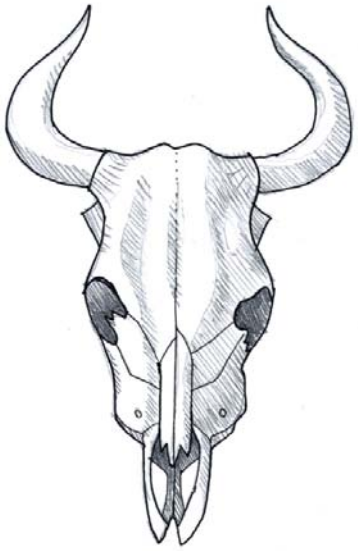


Tips 2 – Skalpen och Knivsvåle
I en trollhåla, bland vildar eller orker, i någon banditgömma, eller egentligen precis var som helst, kan RP hitta en illaluktande skalp. På den framgår det att personen vars huvudsvål inbränts med skriften är kommenderad på ett uppdrag och inte bör återvända till uppdragsgivaren 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.