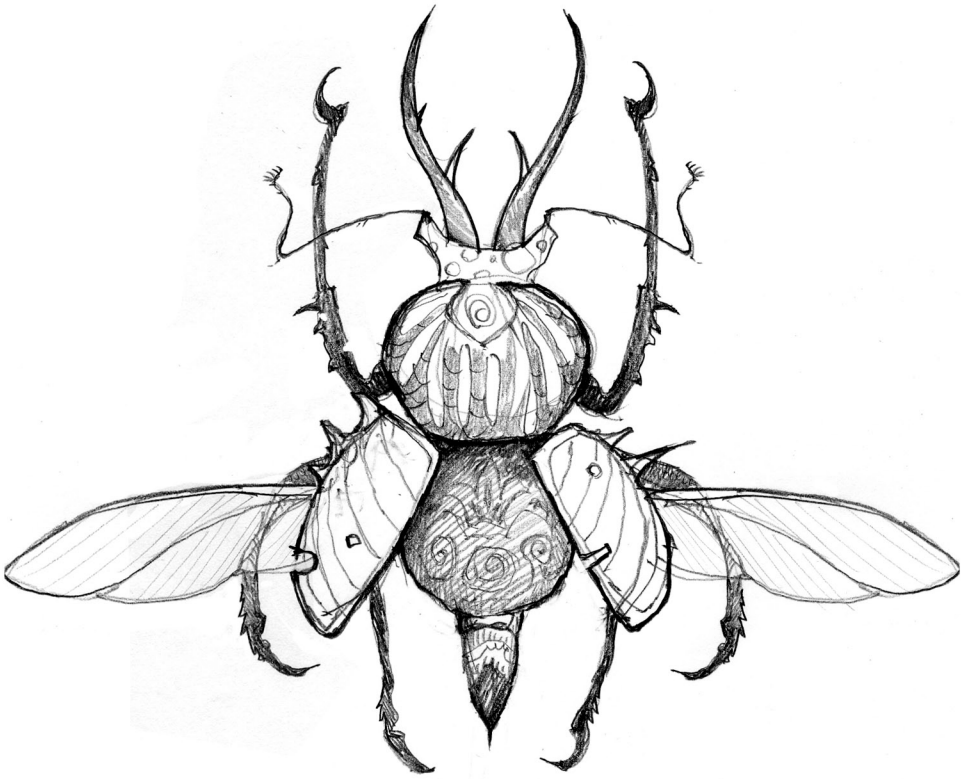


MÖRKRETS ZENIT

EN ROLLSPELSKAMPANJ I FYRA DELAR

ÄVENTYR 4:
BRONSVÄGEN

SAMT: KAMPANJENS AVSLUTNING

Detta är del 4 i kampanjen. För kampanjens introduktion, förord och översikt – se ”Äventyr 1: Spindeldrottningens tempel”
Sidnumreringen är fortlöpande genom hela kampanjen och börjar således här med nummer 199.

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 4:

BRONS-VÄGEN

INNEHÅLL

INTRODUKTION s 200

ULBREK s 202
- Allmän information om staden
- Ogotugang
- Att lösa mysteriet
- I djungeln

SVEDJA s 212
- Karavanen

RIKTNING KORMUND s 214
- Vandring
- Handel
- Rykten
- Platser
- Fynd
- Grupperingar och varelser

1. ALLVETARTRÄDET s 224
- Händelser
- Templet

2. BIBORSA s 229
- Utgrävningarna

3. DIMRYGGEN s 237
- Läget i borgen
- Vilddjuret
- Geten

4. HÅLVATTNA HÄLL s 243
- Platser
- Händelser

5. SKÖLDBAGGEN s 253
- Alverna
- Sköldbaggens rövare
- Åskmagi

6. DET TYSTA TORNET s 259
- Familjen Nypon
- Ätarnas säte

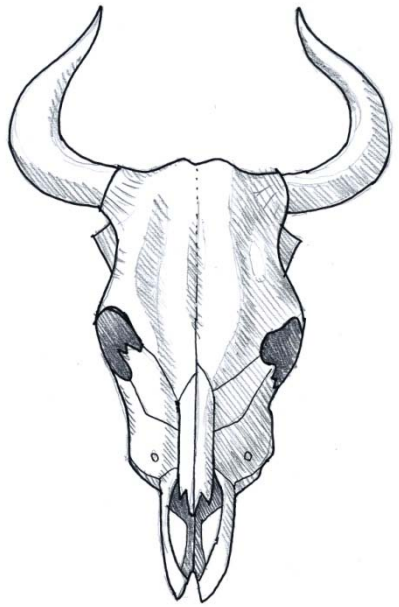
AVSLUT: STORMVALG s 268
- Port-i-Dal
- Personer i byn
- Gaupalang
- Den vita ormen

INTRODUKTION

SAMMANFATTNING

Äventyret kretsar kring den tredje av Bronslampans reliker – Oxhuvudet, var bronset från lampan ligger ingjutet.
Första anhalten för RP är staden Ulbrek var Oxhuvudet tidigare befunnits i tryggt förvar i Erudatemplet. Nu har dock staden intagits av Slutliga Erans orden och templet länsats. Ingen vet vad som hänt med templets skatter och Oxhuvudet. Väl där får RP nysta i lite mysterier kring huvudet och försvunna präster från templet. Nystandet leder till en parallell och öde värld, en spegelsida till staden. Därifrån leder spåren sedan ut till de öde Ormmården och Kummelvidderna:
Det visar sig att Oxhuvudet uppenbarligen köpts av ett handelshus – ”Nordstjärnan” – som rustat en handelskaravan med riktning mot det fjärran Kormund. Det hjälps inte annat än att sticka efter. Handelshuset har smultit ner bronset i kraniet till 185 mynt, och mynten har spritts över Kummelvidderna i karavanens spår. Äventyret presenteras som en radda äventyrsplatser som alla innehåller lite action, lite intrig, samt några bronsmynt. Alla platser är tänkbara som fäste för RP, och de kan besökas i valfri ordning – RP får själva staka ut sin rutt med kartans hjälp. Karavanens spår går att följa om man är skicklig, annars får man lita på sin goda lycka.

Äventyret kulminerar i draken Stormvalgs grotta. Dit har den sista och största andelen av mynten hamnat. Samtidigt tilltar Galghordens grepp om Kummelvidderna och RP har med största sannolikhet retat upp både dem och andra maktfaktorer under sin färd genom ödemarkerna.



KAMPANJSPEL

Äventyret innehåller utrymme för alla falanger att agera och intrigera enligt behov och enligt vad Ödespacken anger. Om du vill plantera ledtrådar för kampanjens övriga artefakter går det bra – information om Den svarta hammaren kan hittas på de flesta ställen i äventyret, se Appendix 7, likaså Eldstenen. Även riddar Helmfasts brev och sigillbrickan för Äventyr 2 kan hittas nästan var som helst i äventyret. Om du vill öka på spelarnas stressnivå kan du göra antydningar om att Ashur-Asha är Oxhuvudet på spåret – tiden är på kort! Detta kan framgå t.ex. genom Född eller via ett brev mellan Ashur-Asha och Ätarna (om du inte använt detta trick redan).
Läs också i Appendix 7 om hur du trappar upp intensiteten om detta är kampanjens fjärde och sista äventyr.

- **Startkrav**: För att äventyret skall kunna sparka igång behöver RP känna till att Oxhuvudet finns i förvar i Erudatemplet i Ulbrek. Denna information får RP samla på sig under tidigare äventyr enligt Appendix 7, eller så känner t.ex. Gordigal till det.

INLEDNING

Följande information kan RP erhålla genom att prata med folk på vägen till Ulbrek:
Den slutliga erans orden har intagit staden Ulbrek och håller den i ett järngrepp. Man har dock inte kommit över Erudatemplets skatter och ingen verkar veta var dessa finns. Av prästerna har några dödats och tre har flytt. Det troliga är alltså att prästerna lyckats föra ut skatterna ur templet och kanske rentav ur hela staden innan ockupationen. De tre återstående prästerna är således den enda möjligheten man har för att få reda på var tempelskatterna och Oxhuvudet finns. Man vet att prästerna ännu är kvar i staden – dels har de synats till vid ett par tillfällen, och dels uppenbarar sig deras bönestenar ännu dagligen i det ockuperade och bevakade templet, precis som alltid förr. Staden bevakas hårt och ingen kommer in eller ut utan att den Slutliga Erans röda präster vet om det.

OXHUVUDET

Bronset som alverna använde till Bronslampan var ursprungligen ett av skapelsens ankare. Det höll jorden på rätt plats i förhållande till himlen, solen och stjärnorna. Det finns flera liknande ankaren av olika utseende och natur begravda djupt under berg eller på oceanernas botten. (Ett av ankaren är magnetvalen i Marnhall) Utan dem faller jordytan samman. Alverna tog ankaret ur nordanlanden med avsikt att rubba Mörkrets och drakarnas herravälde. Hela skapelsen knakade till som följd, men alverna var skickliga och den kosmiska ändring som följde

drabbade endast nordanlanden och de där härskande urmakterna.
Bronset i oxhuvudet är alltså synnerligen kraftigt, och påverkar hela skapelsen som en väldig magnet med själva jordskorpan som motpol. Därför förvarades lampan alltid i Raudrim, för i en annan värld kunde den inte skada skapelsen. Senare förvarade Erudaprästerna i sin tur den nedsmälta metallen i oxskallen i en av Ogotugangs nodpunkter (se nedan) som finns i Erudatemplets skattkammare.

Effekter
Nu när bronset är ute i världen igen börjar dess dragningskraft göra sig påmind och skapelsen början sakta minnas sitt gamla ankare och de mönster som landet låg i för flera tusen år sedan. Detta tar sig i uttryck som jordbävningar, marksprickor, bergsras och att stjärnhimlen verkar flytta på sig. Bronsets påverkan är kraftigast om det rör marken. Om man således tappar ett eller flera mynt på marken kan man räkna med kraftiga reaktioner – se tabellen intill.
Som SL har du full rätt att avgöra om du vill slå på tabellen eller inte. Om RP försöker utnyttja bronsmyntens egenskaper för mycket kan du lugnt avgöra att ingenting händer utan tärningsslag. Låt bronset vara oberäkneligt och farligt.

Bronsjäsning
Bronset är magnetiskt mot sig självt också, och mynten dras lätt till varandra. De är ofta sammanklumpade så att man måste bända isär dem. Låter man dem vara sammanlänkade och matar med brons eller koppar kan man få det att jäsa, och på så sätt kan man skapa en egen tacka även om man inte har alla mynten. 1000 kopparmynt, eller brons till samma värde, motsvarar ett av tackans bronsmynt om man packar dem tätt med de bronsmynt man har. En bieffekt av detta är givetvis att även fiender kan skapa sin egen tacka. (Den jäsande bronsklumpen måste förstås också matas med lite tenn utöver koppar, men det behandlas inte regelmässigt)

Bronsreaktioner	
Välj eller slå 1T6:	
1.	**Inget händer**. Allt blir plötsligt oändligt tyst, vinden avtar, fåglar tystnar. Men ingenting händer.
2.	**Jordbävning**. Marken skakar till så att alla måste slå för RÖRLIGHET -1 för att hållas stående. Övriga effekter beror på var man befinner sig. Ett hus kan rasa samman, en bergsvägg kan falla ihop och förorsaka ett väldigt ras o.s.v.
3.	**Klyfta**. Med ett brak öppnar sig en rejäl klyfta eller ett slukhål
4.	**Magnetism**. Alla mynt som RP bär på sig blir plötsligt magnetiska och drar till sig allt järn på en radie av 15 meter. Järnet kommer farande med full fart, först mot det/de mynt som fallit till marken, men efter någon runda även mot de eventuella mynt som bärs eller som finns i närheten.
5.	**Tidsförskjutning**. Natt blir till dag, eller tvärtom. Sker i en blinkning.
6.	**Stjärnfall**. Ett regn av gnistrande stjärnfall löper över himlen. Följande natt är stjärnornas positioner annorlunda. Leda Vägen sker med -2 nattetid i 2 veckor.

ULBREK

Vägen ner mot stadsporten klamrar sig vådligt längs flodmynningens klippiga strand, och nedanför er breder staden Ulbrek ut sig. Stadsbilden domineras av ett knappt dussin branta klippöar, belamrade med tempel och palats. Pampiga träkonstruktioner hänger vådligt ut över branterna, enorma trappstenkolosser i granit reser sig majestätiskt ur det slammiga flodvattnet, och överst skjuter marmortorn och förgyllda kupoler upp likt färggranna svampar. Nedanför öarna flyter båtstaden som ett fuktigt bälte av vrak och drivved som havet sköljt upp. Ett myller av skjul och magasin, pråmar, båtar och bryggor, kommers och mörka gränder.
Överallt hänger röda fanor och baner, och väldiga bokbål sprider rök och gnistor med vinden – Den enda guden kvar har tagit över staden.

ALLMÄN INFORMATION OM STADEN

Tempelstaden Ulbrek ligger i en fjordliknande vik där floden Blekan rinner ut i Fyra Vindars Hav. Den är strikt uppdelad i två skiljda världar: På klippöarna finns templen och beslutsfattarna, rika överstepräster i sina palats, adelsfamiljernas överdådiga gårdar, enstaka magikertorn och siargrottor. Båtstaden är sedan stadens sekulära del. Här regerar olika banditgäng – flodfurstar och pråmpirater, båtflyktingar från Baxarslättens halvlingsätter och drogsjuka hamnligor. Stadsdelen är en kokande kittel av brokiga marknader, fattiga skarvfiskare, grododlare och spågummor. Största delen av Båtstaden flyter, och byter form med stormar och flodströmmar.
Stadens styrs av ett Presidium som de olika templen och akademierna tillsammans utser. Presidiet styrs av en överproktor, utsedd på livstid. Nuvarande överproktor är halvlängdsmannen Bolbok den Fete, överhuvud för Skorvhasarna – den största och mest inflytelserika släkten av stadens halvlängdsfolk.
Den riktiga makten i staden har dock numera den Slutliga Erans orden, och Bolbok är deras motvilliga marionett. De har infört ett ockupationsstyre med det egna huvudtemplet som centrum. Hårdhänta utrensningar görs bland de olika templen och sekterna i staden och fängelsehålorna har fyllts till brädden av akademiker, druider, magiker och munkar. Inte sällan bränns stadens lärda på sina egna skrifter... Rödklädda och beväpnade präster patrullerar längs stadens bryggor och däck, och från flaggstänger och takkrön hänger Ordens blodröda flaggor.

Slutliga Erans organisation
De röda prästerna leds av landsfader Emlik Rättrådig, och har sitt säte i Röda templet på Höga ön. Orden etablerade sig i staden redan för ca 30 år sedan som en vanlig tempelorden. Ulbrek var ett naturlig första säte för sektens expansion från Zir till nordanlanden. De förblev en liten organisation, en i mängden bland stadens hundrade tempel, tills gudarnas nordanstjärna föll och Helgedomsön exploderade (se nedan) Efter detta växte orden med rasande takt – en del inne i staden, men främst ute på landsbygden omkring. Samtidigt organiserades den militanta delen i Bryte Bädd och allierade sig med det bondeuppror man hjälpt till att blåsa liv i, ockuperade staden, och alldeles nyligen intog den – givetvis hjälpt av dess präster inne i staden. Om bondeupproret slagits ner i Svartvinter är staden eventuellt Ordens sista fäste i Randmark. Ordens skyddskarlar bevakar gatorna i staden, och landsfadern har ett stort antal spioner bland stadsborna.

Motvärn mot ockupationsmakten
Den enda officiella randmarkiska smulan av motstånd mot de ockuperande prästerna är stridskoggen ”Sunnan” som ligger utanför staden på redden. Den är fullt stridsrustad men inväntar handlingsförlamat order från Svartvinter, utan att egentligen ha några som helst kommunikationslinjer genom vilka sådana kunde fås. Sunnans systerfartyg ”Havslejonet” är intaget av de röda prästerna med hjälp av ziriska pirater, och den patrullerar nu stadsviken och övervakar all trafik där.
I staden har också en grupp unga teologer grundat en hemlig motståndsrörelse och planerar en desperat kupp mot Slutliga Erans tempel. De leds av novisen Wara.
Överproktor Bolbok den Fete arbetar också bakom kulisserna på att få staden befriad, men gör det med kraftig betoning på Skorvhasarnas väl framom andra.
Utöver dessa grupperingar finns även en lös allians av flodfurstar som, rikligt understödd av Grinngard, arbetar för ett övertagande av staden, med målet att skapa en fristad under Grinngardiskt beskydd. Flodfurstarna är pirater och banditer, med rötter i de första folkslag som bebodde nordanlandens södra kustremsa innan Randmarks uppkomst.

De drunknade
Ulbrek ligger på en kosmologiskt intressant plats var världsväven är tunn, och gränsen mellan världarna är suddig. Detta har, tillsammans med havsströmmar från Fyra vindars hav, gjort att de drunknade hemsöker staden under vargtimmarna på molnrika nätter. Då ljuder varningsklockorna i Sångarens tempel på Thons klippa, och till och med stadsvakten håller sig inne.

Att komma in i staden
Stadens alla portar bevakas av röda prästernas trupper, och för att komma in måste man uppge ett ärende som kan anses tillräckligt gudsfruktigt. Om man öppet utger sig för att vara, eller på något sätt ser ut som en magiker eller druid släpps man inte in, och riskerar därtill att slängas i fängelse. Gycklare och barder spikas upp på stadsporten eller bränns på kättarbål. Mynt får inte heller föras in i staden mer än 8 silver för personer som kan antas vara gudsfruktiga, 5 för resten. Vapen är naturligtvis också förbjudet, och beslagtas vid porten.

PLATSER OCH VARELSER

Erudas tempel

Erudas invaderade tempel ligger på Skarvön och är bevakat dygnet runt av Ordens skyddskarlar. En fortgående genomsökning av templet pågår också i jakt på skatter. Emlik Rättrådig har därtill satt ut patruller i staden att söka rätt på de försvunna återstående prästerna, med högsta prioritet. Erudas tempel är av stort intresse för Slutliga Eran eftersom prästerna är de gamla gudarnas språkrör. Om de ännu förmedlar budskap åt folket från gudar som Slutliga Eran anser vara döda, är det skadligt för den nya tron, gudatrots och blasfemi. Erudas skatter vill man bränna upp så att inga hedniska gudabilder finns kvar. Bland skatterna finns även givetvis Oxhuvudet.

Templet bevakas alltså dag och natt, men ändå hittas varje morgon en ny bönesten någonstans i templet. Ingen kan förklara hur det är möjligt, flera hundratals piskrapp har redan utdelats för slarvig bevakning, och Emlik Rättrådigs proppar börjar vara slutbrända.

Attuhra

Ashur-Asha har på egen hand frammanat sin fjärde bror – mörkerdemonen Attuhra. Denne bevakar i tystnad staden och hela kusten utanför, i jakt på tips om Bronslampans reliker och skapelsens ankare. Attuhra har formen av en gigantisk bläckfisk från världshavens bottenlösa djup. När den fjärde pakten förseglats skall han dra loss det jordankare som finns någonstans ute i Fyra vindars hav. Nu ruvar han under staden i flodens bottenslam och lyssnar genom mörkret. Hör han något intressant kan han skicka upp en tentakel och dra ner någon för att närmare assimilera dens tankar. Man kan ibland skönja en mörk skugga svepa under vattenytan, men annars är Attuhra skygg och försiktig. De drunknade har blivit extra oroliga efter att Attuhra dykt upp, och kan höras viska om skuggan i djupet.

Det Bärgade Skeppet

Det bärgade skeppet är ett av stadens många värdshus, och mötesplats för de teologiska rebellerna. Flodfursten Dirivan hänger också på värdshuset, har fått upp ögonen för den konkurrerande grupperingen och överväger att ange dem för de röda prästerna. Värdshusvärden på den fuktiga och enligt rykten 3 gånger sjunkna flodkoggen – avriggad och fastbyggd i omkringliggande kajer – är halvlängdsmannen ”Otur”. Namnet syftar givetvis på hans framgång som skeppare. Han är en kraftig och tatuerad man från ätten Olk, med välpolerad skallig hjässa och en i förhållande opolerad och smutsig bardisk som han helst spatserar på medan han högljutt drar skrönor och skvaller.

Alkemisten

För tio år drabbades staden av stor katastrof som ännu fungerar som stoff för historier och skrönor. Stadens dåvarande överproktor – en mäktig vetenskapare vid namn Orenna, allmänt kallad endast ”Alkemisten” – missbruka-

de sin position i jakt på ”de vises sten”, receptet för att tillverka guld. Hon blev besatt och använde sig av slavhandel, svart magi och mänskooffer till ohyggliga experiment. När detta uppdagades fängslades hon, och druiderna från Tolvgudatemplet sydde fast hennes mun, göt fast hennes käkar och brände bort hennes tunga så att hon aldrig skulle kunna besvärja mera. Därefter slängdes hon i fängelse inför rättegång och avrättning. Innan den hann verkställas lyckades hon dock fly staden genom en enorm explosion som ödelade hela Helgedomsön och dödade hundratals präster och stadsbor. Nu beryktas hon ha slagit sig ner någonstans i Kummelvidderna - munlös, hatfylld och än mer inställd på att finna de vises sten. Ämnet för explosionen hade tillverkats av Sulfurskrået, som efter rättegång förvisades från staden (De slog sig sedermera ner i Svartvinter). Efter explosionen vigdes hela Helgedomsön åt de döda, och heter nu De dödas Ö.
Allt detta är allmän kännedom, och stadens barn skräms ännu med Alkemisten om de inte beter sig väl.

OGOTUGANG

Erudas återstående tre präster finns i Ogotugang. Det är en parallellvärld vars fjärran ekon kan snappas upp av de skickligaste av stadens mystiker, men vars sanna existens ingen känner till. När skapelsegudarna såg att den skapta världen de tillverkat var perfekt och fantastisk, ville de göra en kopia för säkerhets skull. Gudarna anlitade tolv giganter att sy kopian enligt skapelsens mönster. Som redskap hade giganterna var sin världsnål – gudomliga artefakter med skapande egenskaper. Sömnaden påbörjades precis där var staden Ulbrek nu ligger. Därför sitter skapelsen och Ogotugang ihop just i Ulbrek, var skapartråden har sina knutpunkter. Det gör att väggen mellan vår värld och Ogotugang är tunnare i Ulbrek, vilket också är orsaken till att präster ursprungligen anlade sina tempel just här, och staden grundades. Man kunde inte ta sig till den andra världen och visste heller egentligen ingenting om den, men närvaron av den gjorde den andliga resonansen större och man upplevde en närmare kontakt till gudarna. Ogotugang tar upp en del av den riktiga världens existens i staden, och gör därmed väggen tunnare även till andra världar, vilket ytterligare ökar stadens attraktionskraft för mystiker och lärda.

Alkemisten och Ogotugang
Alkemisten hittade i sin forskning bevis på parallellvärldens existens. Hon lade upp planer på att med en välriktad explosion riva hål mellan världarna och komma åt Ogotungang. Avsikten var givetvis att med en världsnåls hjälp kunna skapa de vises sten.
När hon sedan fängslades förseglades allt hennes forskningsmaterial och med det kunskapen om parallellvärlden. Hon lyckades dock utföra sin explosion från fängelset – men kunde inte kontrollera den. I kalabaliken efter sprängningen flydde hon in till Ogotugang, och försvann.
Nu har Erudas präster hittat den upprivna passage som Alkemisten använde, och gömmer sig i den halvfärdiga världskopian.

Parallellvärldens egenskaper
Ulbrek-i-Ogotugang ser precis ut som det riktiga Ulbrek i det att de flesta byggnader återfinns även i Ogotugang. Staden är dock helt öde, för inget levande kan dubbelexistera – endast dött material som med tiden automatiskt kopieras över till parallelplanet. Ogotugang är därmed en övergiven och obebodd värld. I några få knutpunkter – små nålhål var skapartråden knutits fast – var världarna samexisterar till fullo, kan man dock se skymtar av det levande på andra sidan. Inblickarna är fragmentariska och mellan världarna råder en oregelbunden tidsförskjutning, så det man ser har antingen redan hänt eller kommer att hända. Denna tidsförskjutning är också orsaken till att dött material som flyttas på inte dubbelexisterar i Ogotugang. Saker måste vara stilla en tid för att de skall kunna synas eller existera simultant.
Ogotugang är en varm värld och staden ligger inbäddad i fuktig djungelgrönska och algmossa. Överallt tränger en enorm urskog in – varm och kvävande. Ju längre bort från Ulbrek-i-Ogotugang man beger sig, desto mer skiljer sig landskapet från den riktiga världen, eftersom giganterna snabbt märkte att deras arbete inte övervakades särskilt, och de blev både lata och improviserande.
Den enda kända passagen mellan världarna finns i staden, men för de gömda erudaprästerna är problemet att de inte hittar en väg tillbaka – de är fast i Ogotugang.

ATT LÖSA MYSTERIET

Se gärna till att RP säkert har informationen från sammanfattningen och inledningen i början av äventyret. Denna information kan bekräftas av personer i och utanför staden. Vidare kan man få reda på var prästerna synats till och när: Vid kajen på Råttornas Ö, vid minst tre tillfällen och av olika vittnen – en präst från Slutliga Eran, en skarvfiskare och en ljusskygg tjuv. (Kajen vid Råttornas Ö är alltså en av ovannämnda knutpunkter för Ogotugangs världstråd.) Låt RP också gärna få höra rykten om Attuhra (eller själva förnimma eller bevittna dess närvaro)
Låt det också gärna framgå att bland de invånare i staden som aktivt ogillar Slutliga Eran (vilket är majoriteten) utgör Erudaprästernas gäckande av fienden en källa till stort intresse och kamplust.
Från denna grundinformation kommer man vidare enligt följande:

- **Rykten på staden**
  Här gäller det givetvis att vara försiktig så att man inte väcker Slutliga Erans intresse, men går man rätt till väga får man dels information om Alkemistens dokument (se nedan) och dels om en smugglarliga (Rötvikens langare, se nedan) som hjälpt prästerna att rymma. Att erhålla informationen kräver inga tärningsslag, men nog för att göra det utan att Slutliga Eran får nys om det. Slå för MANIPULERA för de RP som utför sonderandet – misslyckas det blir man först skuggad av röda präster och därefter vid följande misslyckande arresterad av en patrull Skyddskarlar.

- **Erudatemplets bönestenar**
  Snokar man i Erudatemplet kan man komma över någon av de försvunna prästernas bönestenar som ger ytterligare information, se ”Bönestenarna” nedan.

ALKEMISTENS DOKUMENT

Sannskrivaren

Efter lite sondering på staden får man tips om en gammal arkivarie från Sannskrivarhuset som borde ha information om prästerna. Han återfinns i en gammal skorv var han gömmer sig undan Slutliga Eran som intagit Sannskrivarhuset och fängslat de flesta av hans skrivarbröder och -systrar. Man hittar lätt skorven men ingen svarar om man knackar på den lilla kajutan, och inne är den tom. Arkivarien sitter gömd i ett skåp, darrande av skräck. SPEJA för att hitta honom innan han i panik kastar sig ur skåpet med en liten benkniv i en desperat attack mot vad han tror är Slutliga Eran som hittat honom. Attacken ger ingen skada, men risken är att RP dödar den skröpliga mannen (STY 1). Du kan som SL låta honom få några sista ord om så är fallet så att RP ändå får sitt tips. Han kan berätta följande:

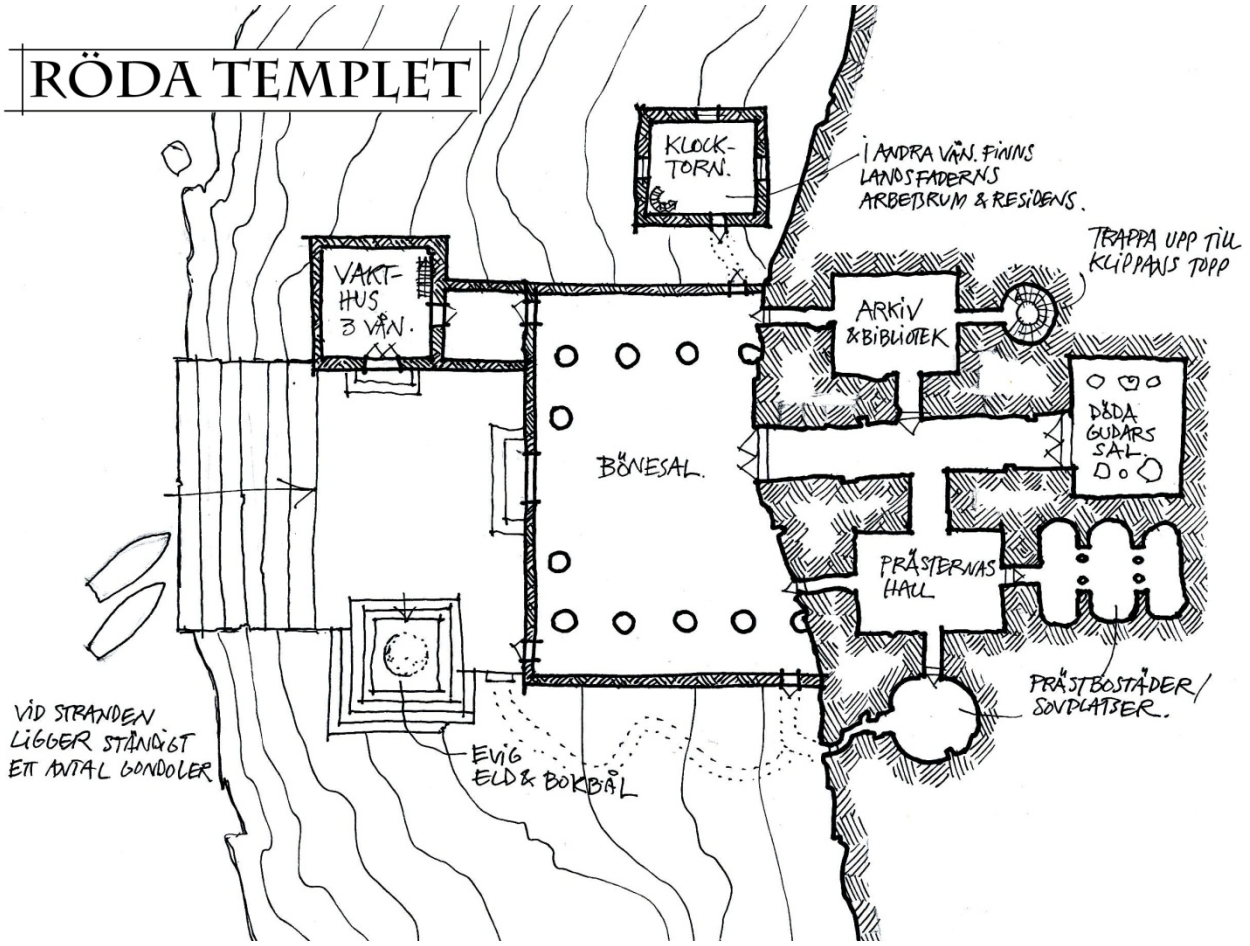
- Självaste Emlik Rättrådig har begärt de dokument som sparats från Alkemistens forskning. De förvarades bevakade i ett förseglat arkiv i Sannskrivarhusets källare, stämplade med runor för både förbud och hemlighet, ämnade att aldrig öppnas. Det var ingen hemlighet att Emlik ville ha dokumenten i syfte att hitta Erudaprästerna. Enligt den gamla arkivarien skall Emlik ha avslöjat att de innehåller klara föreskrifter för hur de försvunna prästerna skall hittas.

Röda templet

På västra branten av Höga Ön ligger den Slutliga Erans tempel, varje dag färskmålat rött med blod från offrade getter och kor. En böneskallare mässar ut visdomsord av den Enda Guden Kvar på trappan, mellan rader av fanatiska krigarmunkar i givakt, och högst upp vid huvudporten flammar en renande eld av det överdåd stadens olika hedniska prästerskap klätt sig i och omgett sig med.

Här har landsfader Emlik Rättrådig sitt säte och här finns Alkemistens dokument. Det finns olika tillvägagångssätt för att komma över dem – primärt gäller dock troligtvis stöld eller infiltrering. Båda är riskabla, men faktum är att landsfadern stött på problem med tolkandet av skrifterna och desperat behöver hjälp. Kan man övertyga honom om att man är ute i gott syfte kan man få ta del av Alkemistens vidriga forskningsmaterial. Det är till och med möjligt att Emlik går med på en deal där han får prästerna när de väl hittas, och RP får Oxhuvudet. Skallen är trots allt inte en särskilt dyrbar eller ansedd artefakt, och har således inget stort pr-värde. Han är följaktligen inte särskilt intresserad av den, och om RP lovar (och är övertygande) att hålla dealen hemlig och inte visa upp skallen inför stadens invånare eller annars föra fram dess existens, kan en sådan överenskommelse vara fullt möjlig. Landsfadern är nämligen desperat – stadens bubblande motstånd vill inte ge efter, och till det är Erudaprästernas fortsatta närvaro en starkt bidragande faktor.

Ur dokumenten kan man med BILDNING få fram följande information:



- Under eller invävd i staden Ulbrek finns en annan stad – gömd, uråldrig och oerhört svår att förnimma eller besöka. Vid kajen på Råttornas Ö finns en nodpunkt till denna stad var man kan blicka in, men inte *ta sig* in. Död materia kan överföras mellan städerna.
- För att ta sig till staden, kallad Ogotugang, måste man ha med sig exakt rätt ingredienser: Tre knippen björkris och en nyfödd apa.
- En man vid namn Bror Stang figurerar ofta i skrifterna – det verkar vara fråga om en person som ofta hjälpt Alkemisten med olika införskaffningar och material. Denna information är inte nödvändig för att hitta prästerna, utan ger kopplingar till företeelser längre fram i äventyret.
- Alkemistens dokument kan ge en person 4 ERF att använda på talangen Blodsmagi om man lyckas med ett slag för GENOMSKÅDA.

Misslyckas slaget för BILDNING är det i stället en av Emliks präster som lyckas tyda informationen, men det sker i samma rum som RP (Emlik tillåter inte att dokumenten förs bort ur templet) och RP riskerar att slängas i fängelse för oduglighet. Om spelarna stulit dokumenten betyder ett misslyckande i stället att de måste anlita en utomstående lärd för att tyda dem – det kostar minst 30 silver.

RÖTVIKENS LANGARE

Ett annat tips efter sondering på staden är en smutsig skurk kallad ”Hamnsjapparen”. Han hittas på det fullsmockade värdshuset ”Gäddan och Skarven” bland flödande sprit, skrålande fyllon och ett osedvanligt stort antal personer i skuggorna med huvorna neddragna, blicken stint fäst på RP, och händerna vilande på illa dolda vapen. Hamnsjapparen säger sig ha information om vem som förde Erudaprästerna ”till ett säkert gömställe” efter att deras tempel fallit, och var denna person kan hittas. Den informationen menar han dock att kostar RP 100 silver. Det går att pruta med MANIPULERA. Blir han nöjd berättar han att en smugglarliga kallad Rötvikens langare fört bort tre Erudapräster samma dag som ockupationen inleddes. Smugglarna är svåra att hitta, men – här lutar sig Hamnsjapparen över bordet och sänker rösten till en viskning – han råkar känna till att de har ett parti smuggelgods som skall lastas ikväll, vid Stora Pråmvraket vid midnatt.

Stora Pråmvraket

Vid det angivna stället – en sjunken pråm vars för sticker upp ur det kraftigt ebbade vattnet ett tiotal meter från husbåtarna och pålmagasinen vid kajen – ser man ljussignaler från dimman ute i viken, och signaler som svarar från ett av magasintaken. Efter en stund dyker en flodbåt upp och glider tyst och snabbt in mellan pålarna under bryggorna och magasinen och försvinner. Här gäller det för RP att agera snabbt och följa efter båten in under bryggorna. Där kan man se en skymt av båten som ankrar under ett magasin längre in i staden och börjar lasta lårar upp in i ett hål i magasinets golv. Det rätta magasinet kan hittas övre vägen torrskodd om man sett båten under bryggorna. Resten är upp till RP. Smugglarna är halvlängdsfolk. Fyra kommer med båten, en sköter signalerandet från det första magasinets tak (han hoppar ombord på pråmen när den kommer glidande förbi efter att han signalerat, men gömmer sig väl tills dess) och ytterligare två väntar i det andra magasinet. De smugglar sprit och droger från en by uppströms, och tjänar stort på det i den hårt kontrollerade staden. De ogillar Slutliga Eran, för även om de kan ta högre priser i den ockuperade staden, så är deras smuggelmöjligheter klart begränsade – folk är försiktiga och rädda, har dåligt med pengar, och bevakningen är stenhård. Om man kan väva in denna självgagnande aspekt för smugglarna är de klart villigare till samarbete. Det kräver dock MANIPULERING för att de skall ge upp någon information utan att vara tvungna. Får man smugglarna att tala, på sätt eller annat, berättar de följande:

- Två av deras kompanjoner skeppade Erudaprästerna till en destination någonstans i staden den dag då templet intogs. De vet inte vart, men de vet att prästerna hade med sig någotslags djur i en liten bur. De två kompanjonerna som skötte transporten har dock dessvärre avrättats av Slutliga Eran efter att ha åkt fast för spritinnehav någon dag senare. De vet dock att deras uppdragsgivare känner till allt (De två avrättade hade rapporterat åt uppdragsgivaren, som förbjudit dem att avslöja vad de vet) Uppdragsgivaren är okänd för smugglarna, men de vet hur man får kontakt med honom. Vanligtvis går order och information inom smuggelligan bara en väg – uppifrån ner – men de har en bakdörr för nödsituationer. Då skall man gå till Badhustemplet och be att få träffa ”Galjonsmästaren”.

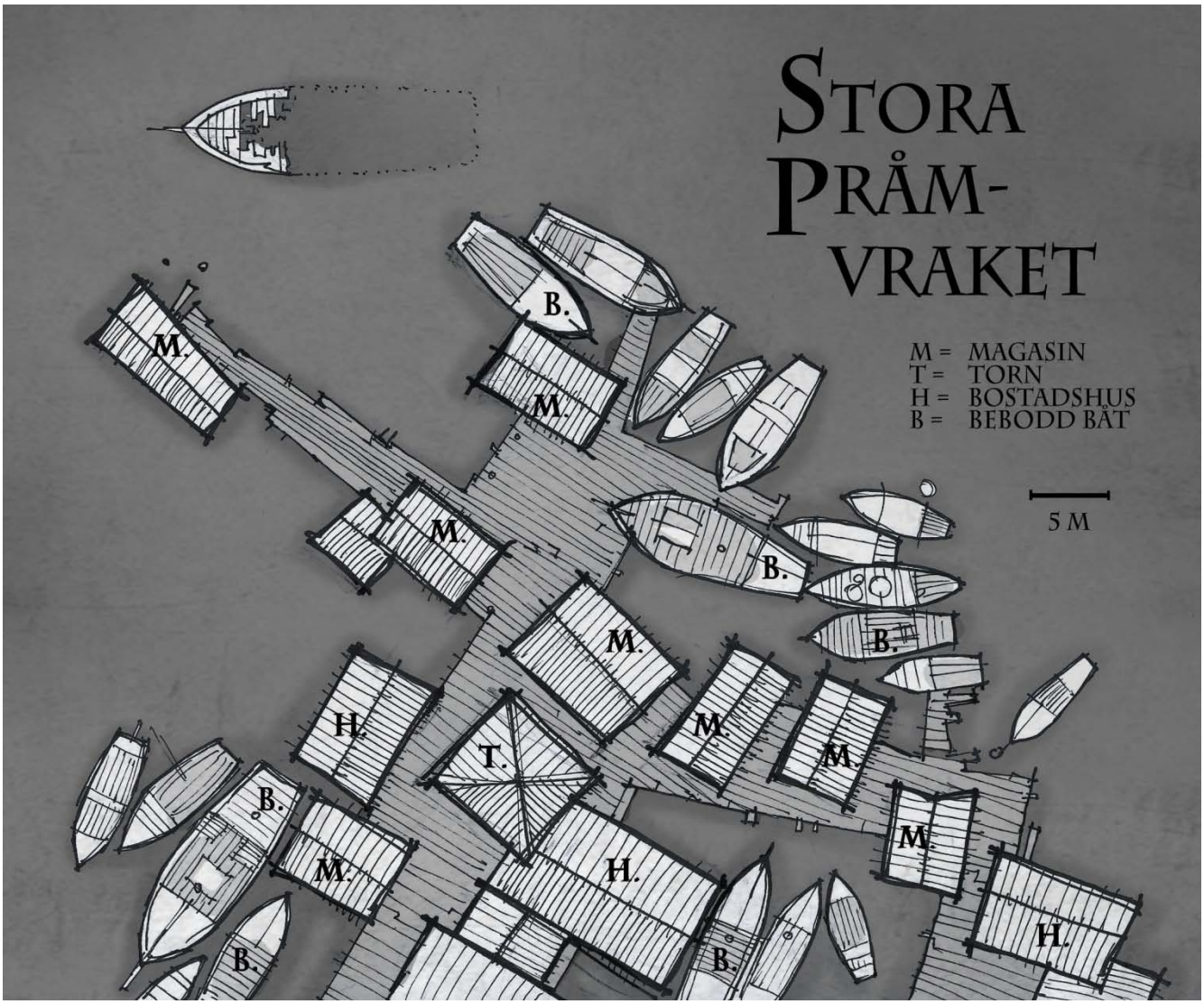
Badhustemplet

Badhustemplet är ett av ytterst få tempel i staden som fått fortsätta sin verksamhet, främst eftersom de röda prästerna ser verksamheten som ytterst tarvlig och ointressant. Alla gudabilder har dock tagits ner och bränts, och prästerskapet – tvagarfäder och skrubbmödrar – måste klä sig i oansenliga grå särkar, och får inte utföra några som helst badritualer.

Om man ber att få träffa ”Galjonsmästaren” genast vid fotbadet i entrén ombeds man vänta och förs sedan till en privat badkammare i det innersta av templet, förbi rykande bassänger, bubblande gyttjebad och hala löddrarbänkar. Badkammaren är lagd i mörker och en mullrande stämma från andra sidan rummet ber RP stiga ner i det ångande vattnet. Bassängen fyller nästan hela rummet och personen som talar verkar själv redan ligga i badet, lojt plaskande. I skuggorna kan man ana beväpnade män vid väggarna.

Galjonsmästaren

Galjonsmästaren är ingen mindre än Bolbok den Fete, stadens överproktor, och ledare för den mäktiga halvlingsfalangen Skorvhasarna. Skorvhasarna har länge tävlat med ätten Olk som äger de maffiga dammkonstruktionerna och slussarna en dagsfärd uppströms med Blekan och lever fett på skatteintäkter därifrån. I skuggan av det har Skorvhasarnas nisch i stället varit den illegala handeln, och Bolbok har hela sitt vuxna liv varit dess beskyddare och



organisatör. Detta har dock försvårats i och med hans nya position som överproktor eftersom en stab av röda präster följer honom konstant. Detta stör honom givetvis, och han har inte lyckats komma åt olkarna som han hoppats då dessa fjäskat sig till de röda prästernas gunst. Men i Badhustemplet får han vara i fred. Han har lyckats hålla sitt regelbundna badande hemligt för de röda prästerna, och endast hans släktingar gör honom sällskap där.
Bolbok är försiktig och vill inte att hans smugglarverksamhet kompromettera s. Men om man t.ex. kan ge honom information om ”Hamnsjapparen” som avslöjat Rötviksgänget kan han försiktigt börja lita på RP. Han vill också försäkra sig om att RP inte är kopplade till Slutliga Eran på något sätt. Lyckas man MANIPULERA honom utgående från detta berättar han vart prästerna förts. +2 på slaget om man klivit ner i badet. Misslyckas man får man en chans att rädda läget med SKALDEKONST – den fete handelsmannen gillar gåtor och poesi. Hjälper det inte kommer han att kräva att man hämtar Hamnsjapparens huvud åt honom först. Han vill också att man hämtar en bönesten från Erudatemplet för att därmed få bekräftelse om att berättelserna om prästernas mirakulösa besök är sanna, och att det faktiskt finns hopp om att få dem tillbaka. Om SL vill kan han också kräva en liten räd mot Olkarnas handelslager eller grodfarmer. Alternativt eller därtill ett löfte om att delta i den oundvikligen kommande kuppen mot Slutliga Eran.
Bolboks information är följande:

- Hans män förde prästerna till de Dödas Ö, till det raserade Sol-och-Måntemplets källartunnel som löper genom hela ön. De var mycket noggranna med att tidpunkten skulle vara rätt. De tryckte två dagar i smugglarnas lagerbyggnad och väntade på rätt läge - solnedgång en dag efter att det regnat.

BÖNESTENARNA

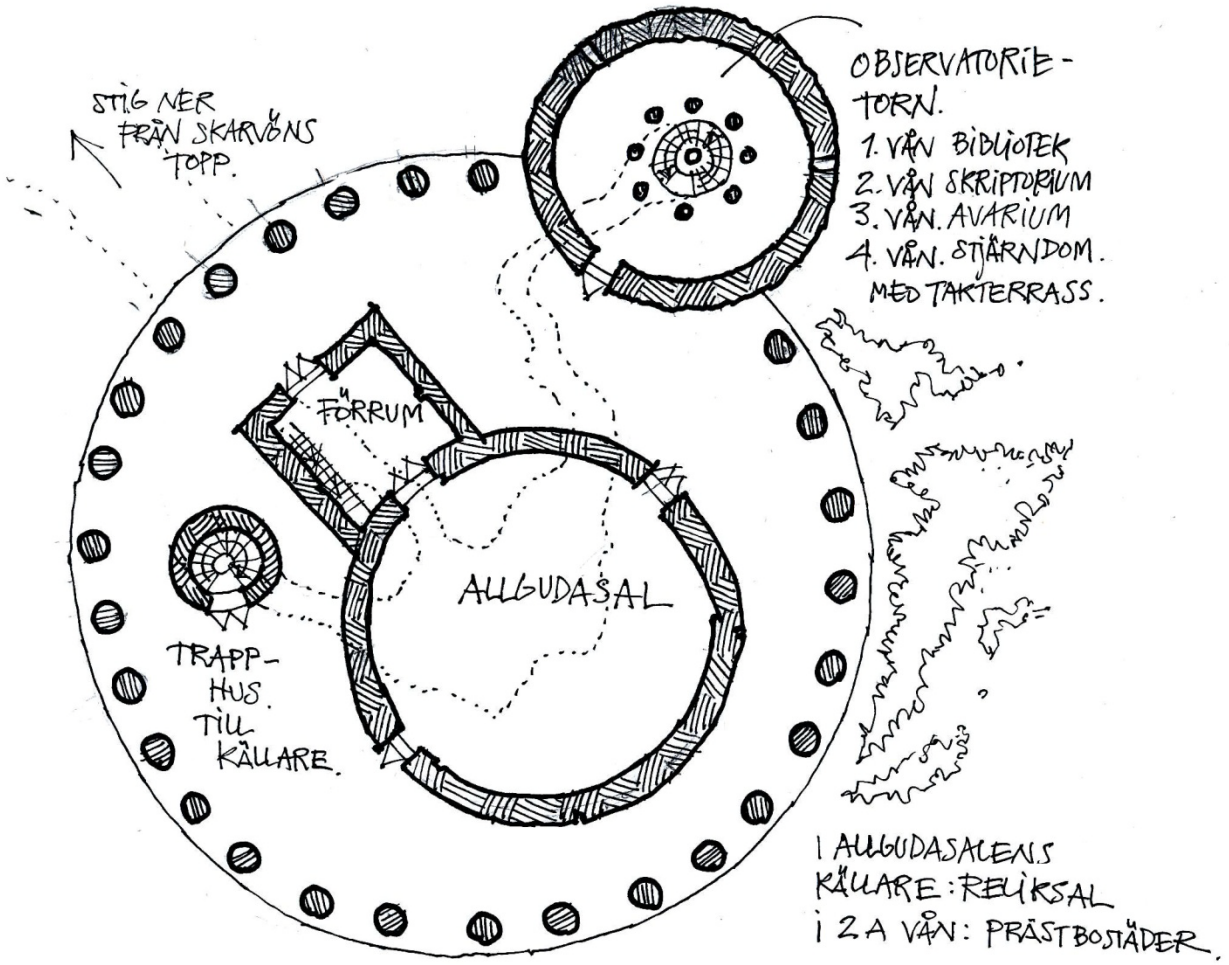
Informationen från Bolbok och från Alkemistens dokument är tillräckligt för att komma till Ogotugang, men Erudatemplets bönestenar är ett sätt att få ytterligare information, och därtill kan de ge samma information som man kan få av Bolbok och från Alkemistens dokument, om man misslyckats med någondera biten.
Erudatemplet bevakas av två man vid porten till Allgudasalens förrum (se bilden intill) och två patrullerande grupper om 3 Skyddskarlar var inne i och omkring templet.
Bönestenarna uppenbarar sig slumpmässigt på olika ställen i templet enligt var Erudaprästerna i Ogotugang lämnar dem (tidsförskjutningen gör dock ett par dagars kast)

De gissar sig till att templet bevakas och försöker därför sprida risken att alla stenar upphittas genom att placera dem på olika ställen.
RP som lyckats smyga eller slå sig in hittar automatiskt en sten efter lyckade slag för SMYGA och SPEJA.
Om RP fått all info från både landsfader och överproktor kommer deras bönesten att ha följande inskription på sig: ”Vänd skorna avigt!”. Vad det betyder förklaras nedan. Det är möjligt att hitta någon gammal sten som Skyddskarlarna ännu inte slängt bort och från den få någon redan erhållen information i liknande kort och kryptisk form så att man förstår vad stenarna handlar om.
En upphittad sten kan också senare få inskriptioner som plötsligt uppenbarar sig (genom att Erudaprästerna hittar den i Ogotugang igen och chansar att den är i ”goda” händer och skriver in mera information)

I djungeln

Tar man sin lilla apa och sina björkrisknippen en solnedgång efter regn (SL låter vädret vara lagom behjälpigt) och traskar genom tunneln under Sol-och-Måntemplet på de Dödas Ö, kommer man ut på andra sidan ön – i Ogotugang. Det går dock inte att komma tillbaka om man inte gått genom tunneln med skorna åt fel håll. I annat fall kommer man bara ut i samma vildvuxna ödestad som förut. Likaså leder tunneln utan apa och riskvistar bara till öns vanliga sydsida, i vanliga Ulbrek.
Djungelvärlden är tyst och öde, endast små färggranna insekter rör sig bland den mäktiga växtligheten – enorma träd var varje blad är olikt det andra, vansinniga klängande blommor i klasar, lianer och döda löv i drivor. Staden Ulbrek breder ut sig i en exakt kopia, men död och stum. Ute i flodmynningen sitter en enorm varelse med endast ett öga, orörlig med vatten upp till midjan och träd växande ur öron och nackveck. I ett slarvigt hopslaget läger hittas de tre erudaprästerna under ledning av fader Reogron. De tror antagligen först att RP är utsända av landsfader Emlik, och försöker kanske undvika dem till en början. I skogen kan man därtill skymta en mystisk halvnaken figur som verkar iaktta en, men om man närmar sig rusar den iväg under förskräckta pipanden.

Vägen tillbaka
Om man kommit med skorna på åt rätt håll, eller om man vill rädda tillbaka prästerna som gjort just det och följaktligen inte kommer bort, finns det olika sätt. Med BILDNING eller SKALDEKONST kan man hitta en ingrediens som kan föra en tillbaka. Detta tar 1T3 dagar. Eller så följer



Erudatemplet i Ulbrek

man med ÖVERLEVNAD efter den mystiska figuren i skogen. Prästerna har försökt få kontakt, men den skygga personen har alltid slunkit undan. Figuren är en av Alkemistens gesäller som följde med in i Ogotugang och som lämnades kvar efter att Alkemisten själv stuckit iväg med en världsnål. Bland gesällens papper finns anteckningar med vars hjälp man utan färdighetsslag lär sig rätt ingrediens för att ta sig tillbaka till vår värld – en gul pulserande blomma som växer i viken, och som man måste simma efter. Gesällen själv har dock inte vågat ta sig bort eftersom han dels blivit spritt språngande skogstokig, och dels tilldelats den hopplösa uppgiften att lokalisera flera världsnålar, om de eventuellt skulle inneha kompletterande egenskaper till den som Alkemisten hittat.
En annan möjlighet som här lämnas helt åt SL är om spelarna hittar på att även de försöka stjäla en världsnål. Med en sådan kan man sy ut sig på valfritt ställe.

Vad annat?

- Erudaprästerna kan berätta att alla skatter i templet skickats ut till olika håll i landet med betrodda kurirer, långt innan belägringen av staden tog fart på allvar. Oxhuvudet skickades iväg med en tempeltrogen bonde från Haum, men han återfanns stupfull på ett billigt ölhak i Båtstaden dagen innan Slutiga Eran intog Ulbrek. Han hade supit sig redlös och sålt kraniet åt en handelsman vid namn Bror Stang, som höll på att rusta en handelskaravan i staden Svedja. Bonden visste inte när karavanen skulle avresa, men det finns goda chanser att hinna till Svedja innan den gett sig av. Prästerna har många skatter de vill säkra om de slipper ut ur Ogotugang (tydligen var deras trogna kurirer inte så trogna som man kunnat hoppas...) och ser gärna att RP hjälper dem med huvudet.
- Ogotugang är egentligen mänskosläktets urhem. Alverna gavs skapelsen, och mänskorna skapades först för att bebo djungelvärlden, kanske för att testa deras lämplighet innan de kunde placeras i samma verklighet som alverna. När gudarna till slut började lita på att skapelsen var stabil och beständig glömde de bort Ogotugang och giganternas värv avtog sakta. Parallellvärlden blev aldrig färdig fast någon enstaka gigant kanske ännu syr verklighet någonstans i Ogotugangs fjärran hörn.
- Bland klipporna längre bort från staden kan man hitta grottmålningar som tydligt avbildar primitiva mänskor – främst olika jaktscener och kanske någon scen som avbildar avfärden från djungelvärlden och hur den glöms bort.
- Den enorma varelsen i flodmynningen är givetvis en gigant. Alkemisten lockade den till sig, stack ut ett öga på den och tog dens nål. Eventuellt kan den försöka gripa tag i folk som simmar i dess närhet, i tron att det är dess förlorade nål den ser. Om nålen åter kommer in i Ogotugang kommer den att aktivera sig och kräva den tillbaka. Som en följd av att giganten är utan nål har dens trådända börjat sprätta upp sig och en okontrollerbar reva sliter sönder Ogotugangs väv. Verkligheten håller på att lösa upp sig i ett virvlande infernaliskt nystan. Detta sker långt borta men revan avancerar stadigt och i horisonten kan man se det som ett avlägset stormmoln.
- Ogotugang är inte helt dött – ett primitivt apfolk bebor urskogen (kanske ett förstadie till mänskorna, en första skapelsetest för det reservfolk som skulle bebo reservvärlden). Den lilla apan som man fört med sig som ”nyckelingrediens” är egentligen ett offer till den apgud som härskar här. Den apa som prästerna hade med sig försvann och endast spår av apdemoner återfanns. RPs lilla apa darrar av skräck och klänger desperat på RP.
  Kanske apdemonerna tog över världen och mänskorna tvingades fly? Kanske någon scen ur grottmålningarna avbildar just detta. Avfärden från Ogotugang kan bli en vild flykt undan rasande röda demonapor.
- Ogotugangs snabba nedbrytningsprocesser gör även att levande varelser åldras snabbare. De tre medelålders prästerna har redan märkt att hår har börjat vitna, rynkor uppenbara sig och synen bli sämre. Alkemistens galna gesäll är en gammal vithårig gubbe.

AVSLUTNINGSVIS

Kan RP undgå de röda prästerna när de kommer tillbaka till Ulbrek? Kan de rädda erudaprästerna? Deltar de i kuppen mot ockuperarna? Har de ännu tjänster att uträtta åt Bolbok den Fete? O.s.v.

Fängelse?
Under hela vistelsen och undersökandet i staden finns det risk att RP blir arresterade och slängs i fängelse. Ge dem rikligt med möjligheter att fly: Gripandet sker på ställen med många flyktvägar – t.ex. var som helst i Båtstaden; Fängelsehålorna i staden är fulla och diverse sämre celler måste användas. Om inget annat hjälper kan stridskoggen Sunnan anfalla staden i samband med att rebellteologerna gör en räd. Deras första mål är just fängelserna var de genast kan få mera kämpar till sin sida.

PERSONER & MONSTER

Slutliga Erans röda präster

Prästerna verkar svämma över i staden, och onekligen är Slutliga Erans värvningskapacitet imponerande. Oroliga tider plågar landet och Erans budskap om förändring och nya tider landar i bördig grogrund. Prästerna har kontroll över både krigarmunkar och skyddskarlar, och svarar direkt under landsfader Emlik Rättrådig.

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

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

Skyddskarlar – Slutliga Erans milis

Skyddskarlarna är enkla värvade miliser som förses med en röd mantel och ett spjut i handen. De utgör grunden i Slutliga Erans grepp om staden och rör sig i patruller om 4, vanligtvis ledda av en krigarmunk.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: Läderharnesk, Kortspjut, Kortbåge
Färdigheter: Närkamp 3, Skytte 3, Speja 2
Talanger: -

Krigarmunkar från Slutliga Erans orden

Erfarnare krigare som vigts i blod och upptagits som krigarmunkar. Ofta är den teologiska övertygelsen ganska tunn, men en ledande position i sekten och rätt att döda i gudens namn känns bra. Munkarna har blodröda mantlar, och målar ansiktena varje dag med färskt offerblod. De bästa munkarna vigs till blodsriddare och ingår i sektens högsta beslutsfattande krets.

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

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 3
Utrustning: SKYDD: Ringbrynja (skydd 5), barhuvad
VAPEN: Stridsgissel (Skada 2, bonus +1), Dolk (Skada 2, bonus +1) och Stor sköld (+2),
Talanger: Blodsriddare: Omutlig 2

Landsfader Emlik Rättrådig

Över två meter lång med ihåliga ögonlober och insjunkna kinder. Talar med korta och maximalt informativa meningar som han skjuter iväg utan att öppna munnen nämnvärt. Det enda tecknet på rang han bär är en ring av ben, enligt legenden snidd ur skapargudens lårben. Leder Slutliga Eran med järnhand, och låter inte minsta lilla detalj slippa igenom ogenomgången. Bevakas ständigt av minst tre blodsriddare.

STY 3
SMI 3
INT 5
KAR 3

Utrustning: Blodröd kåpa
Färdigheter: Manipulera 4, Genomskåda 5, Speja 3, Skaldekonst 4, Bildning 5
Talanger: Omutlig 3, Vass tunga 3

Dirivan, flodfurste

Väderbiten man av det nuriska stamfolk som innan kung Oryn I vandrade nomadiskt över de sydliga nordanlanden. Nu ledare för ett gäng flodbanditer, men erhåller generöst underhåll från Grinngard. Har också bra kontakter till en häxmagiker uppe på Yttre revet som arbetar med att försöka kontrollera stadens drunknade nattliga besökare.

STY 4
SMI 2
INT 3
KAR 3

Utrustning: Bar överkropp översållad med små ärr i eleganta mönster. Läderkilt. Två långa krökta dolkar.
Färdigheter: Närkamp 3, Överlevnad 3, Rörlighet 3
Talanger: Dubbelhänt 2, Knivkämpe 2

Wara, novis och teologrebellernas ledare

En ung fanatisk kvinna med intensiv blick, håret klippt till stubb med slätrakade runor som trotsigt lyfter fram de Unga gudarna som framtidens härskare. Ständigt ett ryrullat rykande tobaksblad i handen.
Wara är novis i de Unga gudarnas tempel och leder en brokig skara studenter och religiösa liberalister.

STY 2
SMI 2
INT 4
KAR 3

Utrustning: Enkel tobaksfläckig kåpa av vaddmal, förkläde.
Färdigheter: Hantverk 2, Manipulera 3, Skaldekonst 3
Talanger: -

Rötvikens langare

Hårdhudade halvlängdsfolk av Skrovhasarnas släkte. De har handlat med olagligheter längs Blekan hela sitt liv och kan varenda dimficka och sandbank från Ulbrek upp till Svartvinter. Klädda i enkla knäbyxor av vadarmodell, seglarskjortor och grova vadmalshattar. De är alla exceptionellt duktiga simmare och dykare.

STY 3
SMI 4
INT 2
KAR 3

Utrustning: Inget skydd (på havet är en rustning bara i vägen) Dolk, slunga och knölpåk.
Färdigheter: Närkamp 2, Skytte 3, Överlevnad 3, Rörlighet 4
Talanger: Svårfångad

Attuhra

Ashur-Ashas bror är ett monstrum med åtta tentakler, bläcksvart och hjärtlöst. Den är dock en simpel själ utan särskilt stor egen initiativförmåga. Dens kropp är endast en temporär och världsfrämmande hamn som Ashur-Asha format av de bottenlösa havsdjupens mörker med hjälp av storhertig Harrods guld och kontakter till magikerskrået i Xealon.
Attuhra har en vidunderlig hörsel och om RP nattetid talar om Bronslampan någonstans i Båtstaden eller på annat håll nära vattenytan, kommer den att höra det. Låt dock magiker och druider känna av dess närvaro när så sker.

Attuhra rör sig helst inte nära ytan, och är främst avsett som ett ruvande hot för RP. Men om varelsen känner sig tvungen kan den skicka upp en tentakel. Tentakeln räknas som en egen motståndare i strid när den försöker dra ner ett offer, och om den besegras drar sig monstret bort för 2T6 kvartsdygn.

STY 68 (tentakel 9)
SMI 6
INT 2

Utrustning: Inget skydd

Färdigheter: -

Monsterattacker, 1T3:

1. **Tentakelgrepp**. En tentakel skjuter upp ur vattnet och hugger den RP som Attuhra antar att besitter mest information om Bronslampan och försöker dra den ner till botten. Attack med 9 grundtärningar som fungerar som ett grepp. STYRKEPROV för att slita sig loss, 3 rundor tid. Tentakeln byter attack först när greppet lossnar eller om den tar 3 poäng skada.
2. **Blind tentakel**. Monstret missar och hugger blint intill RP. Murkna bryggor och småbåtar krossas i en kaskad av flis och mörkt vatten. Två personer måste slå RÖRLIGHET för att inte drutta i sjön.
3. **Ny tentakel**. En till tentakel börjar treva sig fram över RP – Attuhra försöker känna sig till vilket offer som är lämpligast. Först efter 3 rundor anfaller tentakeln som den första ännu är i ”liv”. Den andra tentakeln är försiktigare och anfaller med 7 tärningar, och försvinner så fort den första besegras.

Bolbok den Fete, överproktor för staden Ulbrek

En enormt fet och omfångsrik halvlängdsman, med en förkärlek för varma bad och illegal handel. Dagtid övervakad av skyddskarlar och en notariepräst från Slutliga Eran, men i badhuset fri och oövervakad. Proktorshuset är efter explosionen på De Dödas Ö flyttad till Råttornas Ö, i ett halvfärdigt och pråligt stenresidens. Bolbok är stadens förste överproktor efter incidenten med Alkemisten, installerad av landsfader Rättrådig.

STY 4
SMI 2
INT 4
KAR 4

Utrustning: Ingen i badet, annars eleganta kläder i senaste mode.

Färdigheter: Manipulera 3, Genomskåda 3, Speja 3, Bildning 3

Talanger: Omutlig 2

Reogron, Erudapräst i Ogotugang

Prästerna i Ogotugang är 3 stycken, men här tas endast upp en – Reogron. Du kan använda samma speldata för de två övriga (den ärevördige moder Kvidd och den traumatiserade novisen Efrack)

Reogron kan tänkas följa med RP på deras vidare äventyr i jakt på Oxhuvudet. Därtill är han tänkbar som en blivande värdkropp för Ashur-Asha. Han kommer nämligen från en högboren ätt i Tistelnacken med länkar till självaste kungaätten Aradan. Reogrons farbror är furste av Fyrgrip, men Reogron håller strängt sin bakgrund till sig själv. Ingen av prästerna känner till den. Dels har Reogron inte velat särbehandlas p.g.a. sin härkomst, och dels skäms han lite över sin överdådiga uppväxt då de flesta andra präster kommer från enkla förhållanden, och det asketiska alltid har beundrats och hyllats i Erudatemplet.

Reogron är en ärevördig äldre man med ett stålgrått hår – oklippt i tjugo år som det anstår en Erudapräst – flätat i en tjock boa som hänger över axeln. Han är enormt prydlig och noggrann.

RP kan med Reogrons hjälp hitta en av de kornsparvar som ännu ibland återvänder till det förstörda aviariet i Erudatemplet, och som med lite tur kan bli en Återfödarfågel (se Äventyr 3)

STY 3
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Stav och dolk

Färdigheter: Närkamp 2, Bildning 4, Skaldekonst 3, Speja 3

Talanger: Helandets väg 2

Gesällen i Ogotugang

En halvnaken man med fullständigt vildvuxet hår och skägg i en enorm spretig grå buske som täcker halva gubben. Han har tappat talförmågan, men har i stället lärt sig att behjälpligt kommunicera med demonaporna, och även om han är livrädd för dem, har de låtit honom hållas. Gesällen har ett basläger med ett söndrigt tält och ett vingligt bord, belamrat med vattenskadade dokument om giganterna och deras världsnålar. Allt som ännu är läsbart och förståeligt är från Alkemistens tid - gesällens klotter förstår varken han eller någon annan något av.

STY 2
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: Ingen

Färdigheter: Närkamp 2, Bildning 2, Speja 4

Talanger: -

Demonapa

Demonaporna i Ogotugang är chimpansstora närmast hårlösa varelser med röda ögon och färgrann ansiktsmönstring i blått och violett. Aporna rör sig alltid i flockar, ingen apa är någonsin ensam. Spelvärdena nedan beskriver en hel flock på ett tiotal apor. Endast en del attackerar medan resten tjattrar i träden med kusliga mänskoliknande röster. När flockens STY gått ner till 4 flyr hela flocken på resultaten 1-3 när man rullar för monsterattack.

STY 12
SMI 6

Utrustning: SKYDD: 4 poängs tjock hud

Färdigheter: -

Monsterattacker, 1T6:

1. **Rusning**. Flocken anfaller med en vild rusning som slår till mot 1T3 offer. Attack med 8 grundtärningar, vapenskada 2.
2. **Anfall från ovan**. En apa kastar sig från träden rakt ner på en RP. Attack med 10 grundtärningar, vapenskada 1, och offret faller ohjälpligt omkull om skada utdelas. Går inte att parera.
3. **Bett**. En apa kastar sig mot ett offer och hugger med sina smutsiga huggtänder mot ansiktet. Attack med 8 grundtärningar, vapenskada 2, och offret får tillgodose sig skydd endast från hjälmar, inte rustningar.
4. **Skrik**. Aporna rusar alla upp i träden (var de har skydd +2 av grenar och lövverk), river i trädstammar och grenar så att hela skogen gungar, och upphäver vansinniga skrin som träffar urtida minnen från människornas förflutna, och sprider ångest och panik. Skräckattack med 10 grundtärningar. Mänskor tar dubbel skada.
5. **Kastattack**. Återigen uppe i trädens trygghet tar aporna grenar och stenar, och kastar det mot ett offer. Avståndsattack med 9 grundtärningar och vapenskada 1.
6. **Den stora apan**. Plötsligt blir den tjattrande flocken tyst, och kanske det rentav ser ut som att aporna drar sig undan, rädda och krypande. En bit in i skogen hör man trädgrenar braka och marken skakar i takterna till väldiga steg som ökar takten och som närmar sig RP. Ur skogen brakar sedan en enorm apa och anfaller vrålande. Den har STY 11 och attackerar med Bett och Rusning enligt ovan men med 11 tärningar. Är detta självaste apguden, vem vet?

SVEDJA

Byn Svedja ligger vid Ormmårdens kant, rakt österut från Svartvinter. Röken från ett hundratal kolmilor gör luften tjock att andas och färgar byggnaderna svarta av sot. En stor spricka har öppnat sig mitt i byn och kluvit hela bebyggelsen itu. Byborna är förbryllade och arbete med en bro över klyftan pågår för fullt.
I byn finns ett flertal handlare vars köpare inte dykt upp, eller som avbokat sina planerade karavaner – allt p.g.a. de oroliga tiderna ute i Kummelvidderna. I borgen i utkanten av byn bor arl Korruk. Han brukar tjäna stort på de handelskaravaner som från Svedja reser ut mot Kummelvidderna, och är nu irriterad över handlarnas feghet och otålig att finansiera villiga karavanrustare.

VÄGAR HIT

Informationen man får av erudaprästerna i Ogotugang tyder på att bronset från Oxhuvudet finns här, i den karavan Bror Stang rustar i staden.
För resan från Ulbrek till Svedja kan du ta inspiration från slumphändelserna i Bryte Bädd i Appendix 4, men du kan också låta den förlöpa utan händelser.

KARAVANEN

Frågar man i Svedja efter handelskaravanen visar det sig att den avrest för ungefär en månad sedan med destination Kormund. Vilken väg den tagit vet byborna inte, men den satte av i rakt östlig riktning, rätt in i Ormmården. Man får också veta att de anlitat den lokala byasmeden med en tacka brons, som de bett smeden gjuta om.

Falskmyntaren
Smeden är en falskmyntare, försupen och röttandad, som snabbt erkänner vad han gjort av Oxhuvudet. Han har på karavanägarnas beställning gjutit 185 bronsmynt av metallen inne i skallen. Han kan visa upp ett kluvet och tomt kranium som han fått hålla. Han har också själv ett av mynten (hans betalning) och kan visa RP hur de ser ut.
Endast kungliga silversmeder får slå mynt och smeden i Svedja är definitivt inte kungligt licenserad. Bronsmynten från tackan är välgjorda, men när man sett ett, är de lätta att känna igen - de är både aningen ihåliga och lite smalare än de officiella – allt klassiska falskmyntarknep. De vanligaste mynten i Randmark är silvermynt och kopparmynt, men bronsmynt förekommer allmänt, främst i norr, och brukar vanligtvis värderas som kopparmynt.

ENDON LILLE

När man frågat runt i Svedja efter handelskaravanen uppsöks man strax därpå av den enorma utbygdsriddaren Endon Lille. Han var delägare i handelshuset Nordstjärnan som rustade karavanen, och skulle leda den till Kormund med ansvar över dess säkerhet, men förråddes och förgiftades i Svedja av handelshusets två andra delägare – köpmannen Bror Stang och handelsrådet Edela Darenfält. Riddaren överlevde dock överraskande attentatet och har återhämtat sig på det lokala templet. Han ser ännu rätt fruktansvärd ut med ett svartnat och uppsvullet ansikte. Men han erbjuder sina tjänster åt RP, och känner också till vad karavanägarna gjort med bronset. Han har rest längs Kummelvidderna flera år, och vill nå karavanen snabbt så att han kan utkräva blodig hämnd på de två nasarna.
Endon kan berätta att karavanen är lastad med salt, kaffe och tobak, som skall bytas mot smälthavspärlor och bärnsten i Kormund. Planen var att ta sig norrut via några av de nybrytarbyar som växt upp i ödemarken, och i dem inhandla foder åt oxarna då betet längs vägen är skralt. Bronset i oxskallen göts till mynt just med tanke på detta, som en resekassa, och Endon uppskattar att största delen

av mynten kommer att finnas i de byar karavanen besökt. Han vet dock inte vilken rutt karavanen tagit.
Den sanna avsikten med karavanen är ingenting som Endon vet något om, och han känner inte till t.ex. Alkemisten. Han vet bara om att Bror har en hemlig kista vars innehåll han mycket noggrant bevakar, och hemlig brevväxling med någon ute i Kummelvidderna. Endon misstänker att Bror Stang förgiftade honom på grund av ett missförstånd – handelsmannen trodde att Endon hade snokat i den hemliga kistan. En dispyt om Endons betalning var säkerligen en annan betydande faktor…

Endon Lille

STY 5, SMI 3, INT 2, KAR 4

Utrustning: Ringbrynja, täckt hjälm, slagsvärd, stor sköld, långbåge, samt hästen ”Grå” – Endons bästa vän och kompanjon. Grå är ett mycket speciellt sto och det är hon som har talangen Följeslagarens väg, inte Endon. Grå kan alltså självmant utföra de ageranden som talangen inbegriper, utan att hennes ägare blandar sig.
Färdigheter: Närkamp 3, Skytte 2, Speja 3, Överlevnad 3
Talanger: Följeslagarens väg 3 (Grå)

SANNINGEN OM KARAVANEN

Ledaren för Nordstjärnans handelskaravan, Bror Stang, arbetar för Alkemisten (se avsnittet om Ulbrek), och hela karavanen är egentligen ett uppdrag för henne. De har ett mycket specifikt mål i Kormund – fyra av de stjärnskott från gudarnas fallna nordanstjärna som kraschade över Kummelvidderna för tio år sedan. Skotten har Alkemisten lokaliserat till Vyjl, och anlitat sin trogne leverantör Bror Stang. På samma gång för han ut förnödenheter till hennes näste ute i Kummelvidderna (läs mera under äventyrsplatsen ”Källan i Hålvattna Häll”) Därifrån skall han fortsätta till Kormund och den orkerklan som enligt Alkemistens forskning har skotten.
Karavanledaren köpte Oxhuvudet med tanken att sälja det för god vinst åt Alkemisten, men blev nervös över dess märkvärdiga jordbändande egenskaper, och som den praktiska man han är, lät han gjuta om den till mynt direkt i stället för att dras omkring med ett oberäkneligt magiskt föremål.

HANDEL MED ARL KORRUK

Arlen är villig att investera upp till 200 silver om RP MANIPULERAR honom och rustar en tillräckligt stor karavan. Han har inte tillgång till så mycket kopparmynt, men menar att vinsten från vidderna garanterat kommer i koppar. (Om RP vill jäsa sin bronstacka, vill säga). Han är en ohyggligt fet man med en guppande orange mustasch.

Arl Korruk av Svedja

STY 3, SMI 2, INT 4, KAR 4

Utrustning: Elegant björnpälsmantel och minkskinnskrage
Färdigheter: Genomskåda 3, Manipulera 3, Bildning 2
Talanger: -

RIKTNING KORMUND

Käraste hustru, min högt älskade Zeodril. Min jakt efter den stora havsdraken har fört mig ännu längre västerut, mot världsskivans yttersta kant, och jag tvingas nu ge upp jakten. Det är ett bakslag, förvisso, men samtidigt innebär det att jag snart får återse dig och vårt fagra Valgård! Ack hur jag saknar hemlandets skogar och snötäckta berg. Jag vill se Kormunds prakt igen, dess bärnstenstorn och älvornas dans. Jag vill se din bild i tusenden i Vyjls magiska spegelsalar. Jag vill vandra i Gaupalangs snäckstensskogar, och samtala med de visa Umbrerna. Men framförallt vill jag hålla dig i mina armar, och aldrig mera släppa taget. Må vindarna bära dessa ord till dig!
Din käraste, Aurogon.

ÖVERSIKT

RPs resa går genom Ormmården och Kummelvidderna – två ogästvänliga omarker av rätt olika natur.

Ormmården
Ormmården är en döende urskog med ofantliga mossbeväxta trädjättar slingrandes i stundom fullständigt ogenomträngliga partier av murkna stammar, stenhård kärnved, taggar, stryparrötter och hänglavar. Skogen var en del av gudarnas verktyg för att mosa alvernas rike och den sköt upp över Valgård där var flodvågen inte nådde fram. Som en följd av att gudarnas bevakning av nordanlanden nu har avtagit, håller den dock på att dö, och ibland kan någon enstaka trädbjässe rasa ihop med ett fruktansvärt brak i ett moln av myror, murket träflis och mull. På andra ställen kan skogen få ett plötsligt växtryck och uppvisa sin fornstora styrka. Då växer stigar igen över en natt i en explosion av slingrande slyskott, ett nybyggt uthus kan sprängas på ett par dagar av svällande rotknoppar, och döda trädgamlingar kan plötsligt blomma upp i en kaskad av fjärilar och pollen.

Kummelvidderna
När Kummelvidderna tar vid öppnar landskapet upp sig till ett vagt kuperat slättland – gräs- och ljungbevuxet, och översållat med flyttblock och vittrade runstenar. Dungar av svartgran och höga furor ligger utspritt över slätterna, och på sina håll breder väldiga kummelstensfält ut sig, lavfläckiga och vindpinade. När gudarnas straffvåg sköljde över Valgård från Smälthavet tog Kummelvidderna den hårdaste stöten, och de flesta av alvernas lämningar totalraserades och begravdes av den framrusande vågen. Landskapet formades med ett nätverk av åsar i vågens riktning – flacka mot norr och branta mot söder. Vattnet blev sedan kvar i Sanklandens lågmarker, medan endast några sjöar och ett stort antal forsande älvar fortfarande påminner om gudavattnets kraft i Kummelvidderna.

Folk och varelser
Både Kummelvidderna och Ormmården har de senaste tio åren varit föremål för en rätt stor immigration. Nybrytare har slagit sig ner allt djupare in i landen, och små byar och ett försiktigt nät av färdleder har uppstått. Enstaka människor har bebott området redan länge, men det har varit ytterst få förunnat att dels våga, och dels klara av, att bo i det forna Valgård. Vildsinne har gripit många, och fortfarande måste man ha något skydd för att klara sig mot den förvrängning och bestialisering som avsaknaden av gudarnas skaparväv förorsakar. För nybrytarnas del gäller det att ha närhet till ett tempel, och närhet till varandra. Folk på genomresa klarar sig, men vill man slå sig ner bör man inte vara ensam.

Men även andra varelser än nybrytare folkas till ödemarkerna. Drakar har återvänt till Kormunds ruiner i norr, och det sägs att några till ömsar skinn i Vitraflodens uttorkade delta. Klaner från norr rör sig allt längre österut, och vildsinta orker strömmar in nordvästifrån, barbarer från öst, och ett kompani hyrsvärd – Galghorden, lett av den legendariska svärdsvingaren Kalla Jarl, och understött av det ziriska imperiet - skördar rikedomar och etablerar sig som herrar på täppan. Randmarks egna insatser i området är ynkliga, och om RP etablerar ett Fäste i området kan det mycket väl hända att kungariket intresserar sig.

VANDRING

Ormmården räknas som oländig terräng, och man rör sig endast 5 km per kvartsdygn. Kummelvidderna är sedan öppen terräng; 10 km per kvartsdygn till fots, 15 på hästrygg.
Karavanen har följt följande rutt:
Svedja – Allvetarträdet – Biborsa – Dimryggens jordborg – Hålvattna Häll – Tysta Tornet.
Detta är alltså samma ordning som äventyrsplatserna presenteras i. Plats 5 – Sköldbaggens näste – kan placeras var som helst under resan. Efter Tysta Tornet har karavanen tagit rak kurs mot Kormund, men efter ca 75 km har draken Stormvalg slagit till och endast brända rester återstår. Äventyret avslutas följaktligen i Stormvalgs håla i Gaupalang, och i byn Port-i-Dal intill.

I karavanens kölvatten
Grundtanken är att spelarna får röra sig helt fritt och välja vart de vill gå – antingen baserat på gissningar om hur karavanen har rört sig, eller helt enligt vilka rykten som lockar och vilket ställe som eventuellt passar i deras handelsplaner, se nedan. För att spåra karavanen används följande principer:

- Att följa karavanen sker en by eller namngiven kartplats i taget. T.ex. från Svedja är då RPs första mål antingen är Nya Kolmilarlägret, Allvetarträdet, Alnvända eller Sågverket.

- Beger man sig av mot fel plats kan man med tillräckligt bra framgång på sina slag för Leda Vägen, få indikationer på att man inte är på rätt spår. Alla överlopps sexor för Leda Vägen (ÖVERLEVNAD) räknas ihop under hela resan, och när man kommer upp till 4 bonus-sexor vet man med största sannolikhet om man är på rätt väg. Karavanen har lämnat grova vagnsspår i leran och rejäla lägerplatser, och om inga sådana synats på flera dagar kan man anta att man är på fel spår.

- Om man kommer till en by eller annan destination på kartan som karavanen inte passerat, får man omgående reda på det när man kommer fram. Man får också veta (kanske av ortsbor som hört rykten om karavanen) vad den närmaste rätta destinationen är, alltså närmaste äventyrsplats.
  Som SL kan du använda de ”oanvända” platserna på kartan hur du vill – du kan t.ex. hitta på egna äventyr och händelser där. En annan möjlighet är t.ex. att byn RP anländer till är bränd av Galghorden, och korpätna lik är allt som är kvar av invånarna – hängda från träden runt om byn.

- I varje by var karavanen varit finns det ledtrådar för vilken dens nästa destination är. Ett slag för BILDNING eller GENOMSKÅDA för göras i detta syfte, och för varje slagen sexa får man veta en destination (av de som står närmast på kartan, alltså karavanens potentiella nästa anhalter) som säkert är fel. Exempelvis om RP befinner sig i Hålvattna Häll och slår två sexor kan du som SL informera att RP av pratet i byn kan dra slutsatsen att karavanen inte avrest mot Bortre Grind och inte heller Offerkumlet.

LEDA VÄGEN

Ute på Kummelvidderna kan du använda regelbokens komplikationer och missöden, de passar bra in. Här finns upptaget ”miljöanpassade” missöden för resan genom Ormmården.

Leda Vägen, missöden Ormmården
Slå 1T6

1. **Växtspurt**. Stigen man gått på har under natten försvunnit. -2 på Leda Vägen nästa dag. Har man en bra snåryxa kan man belönas med bara -1.
2. **Pollenchock**. Man vandrar in i en mur av ljusgröna blommor och täta löv. Pollen frustar ut ur pistiller och ett kvävande moln omger RP. Alla slår för UTHÅLLIGHET, misslyckas det får man svårt att andas och tar 1 poäng i Utmattning.
3. **Växtvägg**, man måste hugga sig genom, eller gå runt. STYRKEPROV för att forcera de murkna stammarna (alla måste lyckas). +1 om man har en bra snåryxa. Misslyckas det räknar ni 1T3 dagar till resan.
4. **Slingerrötter**. När RP vaknar på morgonen är de insnärjda i slingerrötter. RÖRLIGHET för att komma loss. Kommer man ut ur de snärjande rötterna kan man hjälpa sina kamrater med STYRKEPROV. Varje gång man misslyckas att ta sig loss, eller en vän misslyckas med att befria en tar man 1 poäng Skada.
5. **Död tid**. På vissa håll växer sig skogen så tät att den kväver allt annat omkring sig. Till och med tiden tar slut på dessa ställen, och verkligheten står fullständigt stilla. En ensam humla surrar på ställe, och har gjort det i eviga tider. Den tidlösa tillvaron känns skön, men det finns risk för att man fastnar och när man väl kommer ut har man åldrats till en gaggig gamling. Slå för GENOMSKÅDA för att inse att allt inte är som det skall. Följderna för ett gäng äventyrare som fastnar i tidlösheten kan vara katastrofal – SL får fritt fabulera!
6. **Enda vägen är uppåt**. Skogen blir för tät för passage, och enda möjligheten blir att klättra upp i träden och ta sig vidare från gren till gren. Slå för RÖRLIGHET för att komma vidare, och ännu en gång för att komma ner eller vidare till nästa träd. Misslyckas slagen måste man antingen gå runt, eller så faller man handlöst till marken 2T6 meter.

SLUMPMÖTEN

Lägg in slumpmöten så ofta du tycker det passar och behövs, t.ex. 1 per utspelad resdag, samt vid varje namngiven plats på kartan som besöks, men som inte är en av karavanens hållplatser.

Slumpmöten – Kummelvidderna och Ormmården
Välj eller slå 1T6 för mården och 1T10 för vidderna

1. **Talande träd** (Endast Ormmården) En ofantlig trädbjässe reser sig högt över de omgivande trädtopparna. Vid dess rötter ligger offergåvor i form av små rökelsekar, blommor och offrade djur. Går man nära trädet mullrar en stämma som får ens benbyggnad att vibrera: ”Stick! Ge er iväg!” Det är trädet som talar, och det har synnerligen dystra saker att säga. Det menar att sanslösa fasor väntar om man håller sig kvar i skogen. Alla som har välsignats med ben anser trädet att bör använda dem och komma undan. Eftersom hela skogen håller på att dö har det också rätt, men förstår kanske inte att samma dödsdom inte vilar över varelser i skogen. Med MANIPULERA kan man kommunicera så mycket med det att man får +1 på följande slag för ÖVERLEVNAD i skogen.
2. **Bränd nybrytargård eller kolmilarpörte**. Galghorden har varit framme, och endast rykande stockar finns kvar av det lilla huset. I ett träd intill hänger ägarna med tre hål i pannorna, och korpar flaxar mätta och kraxande iväg när RP närmar sig. På gården kan man hitta en guldamulett med en hängd dödsskalle ingraverad. Amuletten hör till en av Galghordens kaptener. Kaptenen är på desperat jakt efter sin amulett. Utan den kan han förlora sin ställning i regementet. (Läs mera om Galghorden nedan)
3. **Gripar**. En flock gripar sveper över landskapet. Allt tystnar och en skugga drar över RP. För ett ögonblick avtecknar sig ett tiotal väldiga skepnader mot himlen, sen är de borta. Griparna lär varje år flytta till Svintaggarnas mörka bergstoppar för att sedan senare återvända till Rimryggens snötäckta massiv.

4. **Kummel**. Man hittar vad som verkar vara en ypperlig lägerplats på sluttningen till en liten kulle. Det är dock ett gravkummel och på natten kommer en kummelgast och rövar bort den som har första vaktturen. Gasten smyger bra och kan eventuellt överrumpla vakten och fara iväg med henne utan att det märks förrän på morgonen. I annat fall vaknar de andra troligen av vaktens kamp och man hinner kanske se gasten fara iväg med sitt sprattlande byte. Det är lätt att spåra gasten in i kumlets mörker, var den girigt bevakar sitt byte, och förbereder slaskiga dödsritualer.
5. **Möte med gruppering**, slå 1T6 eller välj: **1**. **Slavjägare** (se avsnitt 6 – Det tysta tornet) som utger sig för att vara handelsresande och slår sällskap med RP, för att sedan på natten försöka ta dem till fånga. **2**. **Rövare** från Sködbaggens näste (se avsnitt 5) som ligger i bakhåll. **3**. Anhängare av drakkulten på väg mot Port-i-Dal eller på rekognosering efter andra drakar att hänge sig åt. De avslöjar inte sin identitet, beter sig misstänksamt och vill inte ha sällskap. **4**. **Slutliga Erans prästerskap** som har en patrull med tempelriddare på korståg bland nybrytarbyarna, och säljer skydd mot Galghorden om man betalar med sin själ. Erkänn den Enda Guden Kvar eller betala med ditt liv! **5**. **En ensam Ätare** på väg mot kanske Marnhall med bud från tornet om Stormästarens senaste tolkningar av Mörkret. Hon bär siandet på en lapp av mänskohud, skrivet i krypterad form som går att tyda med BILDNING. Det mesta är nonsens, det enda intressanta är att man får veta exakt hur nära det är att Mörkerkällan öppnas, och hur många kroppar Ashur-Asha har för tillfället. **6. Theogor Kasp** – son till Ludor Kasp, ägare av handelshuset Blå Porten i Svartvinter. Theogor har varit försvunnen länge efter en misslyckad handelsexpedition till Hålvattna Häll. Han har råkat ut för en radda med missöden och inte velat komma hem tomhänt. Nu har hans last tagits av Galghorden och han är på desperat jakt efter den. Han är virrig och utsvulten med ett vildvuxet skägg fullt av ohyra.
6. **Lindorm**. En omkullvällt vagn ligger på stigen, med utspilld säd från spräckta vetesäckar. En nybrytare har råkat ut för en lindorm, som ruvar i närheten. Man kan höra den väsa, men ser ingenting i den täta skogen eller bland de höga jättekasten. Blandat med ormens väsanden kan man höra nybrytarens jämranden. Lindormen håller honom i liv för att sedan roa sig med honom i hålan. (Använd spelvärden för drakorm i regelboken)
7. **Grålejon**. På dagen skymtar man en grålejonflock på ett kummel, och de följer en intensivt med blicken. På natten ser man sedan gula ögon närma sig i mörkret – 3 lejon smyger in i RPs läger. Riddjur är i extrem fara, och RP som inte håller samman likaså.
8. **Kummelknott**. En av RP brakar in i en av kummelknottens dagtunnlar. Personen tar 1 i skada för utgrävningen är djup – ca 30 knott har dagsvilat här, ett slags centralgrotta för Jordborrarnas huvudklan dagen innan. I mörkret syns ett tiotal gångar leda åt olika håll, och ett par glimmande ögon betraktar RPn. Det är krigare från Kullerfösarnas klan som smyger efter sina fiender (läs mera om Kummelknotten nedan) De är intresserade av om spelarna har information om Jordborrarnas rörelser, men är livrädda för RP, och flyr vid minsta tecken på aggressivitet från deras sida.
9. **Taklagsöl på nybrytargård**. Skvaller, fylleslagsmål och handel. Här finns folk av alla slag – guldvaskare, gravplundrare, pälsjägare, rövare och hederliga nybrytare. RP kan handla proviant åt sig, höra rykten och får +1 på nästa slag för ÖVERLEVNAD. En skald sjunger ”Najadens kväde” (en sorgmodig sång om en najad vars syster bortrövas och vars rop på hjälp hon kan höra i hundrade år) tills folk tröttnar och hotar med stryk. Då börjar han i stället berätta historier om läget i Svartvinter och Randmark, och om RP spelat något av äventyren innan kan du gärna låta skalden dra breda skrönor om dem och det som de själva bevittnat. Blir skalden motsagd muckar han till gräl och fajtsugna nybrytare låter genast nävarna vina.
10. **Galghorden**. Detta möte är närmast tänkt att fungera som en introduktion till Galghorden, men kan utveckla sig till ett ytterst stort problem för RP. Ett helt regemente ur Galghorden kommer galopperande över vidderna i ett moln av damm. De omringar RP och förhör dem, kräver betalning, samt att RP genast vänder tillbaka, aldrig syns till mera, och berättar åt alla de ser att Kummelvidderna är förbjuden mark. Om hyrsvärden inte är nöjda med svaren fängslas RP och släpas med till nästa by, var hordens krigare lever rövare innan de återigen drar vidare. Gärna får man träffa självaste Kalla Jarl och skelettvarelsen Tusengrav.

HANDEL

Galghordens framfart, bortsvepta vadställen efter två snörika vintrar, och nya stjärnkonstellationer har gjort resande rentav livsfarligt, och följaktligen har ytterst få köpmän vågat göra sina årliga handelsfärder. Kummelvidderna hade just blivit ett lukrativt nytt handelsområde, så dessa nya omständigheter har försatt många nasare i problem. Detta har också lett till skriande brist på varor runt om i omarken, och öppnat ett gyllene läge för modiga resenärer att sko sig. Resenärer som kanske vill ha kopparmynt för jäsande bronsklumpar..? Se till att RP känner till bronstackans svällande egenskaper. Koppar- och bronsmynt är den egentliga valutan i Kummelvidderna. Silver är för fisförnäma randmarkare i sina bolstersängar, men samtidigt eftertraktat och kan vanligtvis växlas in till kopparmynt i de flesta handelsbodar. I listan över platser nedan framgår vilka varor som ett ställe har att erbjuda till underpris, och vilka varor som antas kunna säljas för bra vinst. Underpriset kan, med lyckade slag för MANIPULERA vara upp till ca 50 % av det angivna värdet i regelboken eller nedan, och vinsten 50 % mera. Följande handelsvaror finns det extra stor efterfrågan på. Pris är per enhet, och last betyder hur många stycken som kan lastas per vagn.

- **Spannmål**: Pris 3 koppar. Last 300, i stora säckar.
- **Timmer**: Pris 3 koppar. Last 100
- **Boskap**: Mysksvin, ljungbuffel och ullhårig noshörning. Pris 40 koppar. Ingen lastning, i stället krävs 1 beriden boskapsfösare per 50 kreatur. Horden lockar till sig rovdjur – grålejon, grip och lindorm.
- **Mjöd & vin**: Sydländska viner är ytterst sällsynta och eftertraktade, och lastas ofta med lokala bryggeriprodukter – fruktvin, honungsmjöd och besk öl. Pris 150 koppar per tunna. Last 20. Endast begränsade mängder tillgängliga.
- **Kaffe & tobak**: Pris 20 koppar per skrin. Last 250. Endast begränsade mängder tillgängliga.
- **Vapen**: Enkla vapen av medelmåttig kvalitet. Pris 50 koppar. Last 200. Endast begränsade mängder, och om man råkar på Galghorden beslagtas lasten omedelbart, plus extra påföljder enligt SLs smak och tycke.
- **Salt**: Pris 8 koppar, last 300
- **Tyger**: Yllebalar och rålinne, pälsar och läder. Pris 8 koppar, last 150
- **Kuriosa**: Detta kan vara vad som helst för udda föremål – religiösa symboler, örter och rökelse eller sarkofager med mumifierade alver, levande odöda, ingredienser för dödsmagi eller parafernalia för alkemiska experiment. Pris 10 – 30 koppar. Last 10 - 100
- **Slavar**: Strängt förbjudet i Randmark, men ute i obygden kommer man undan med det mesta. Alla tänkbara olika folkslag – hungriga, sjuka och dystra. Pris 100 koppar. Last 15. Galghorden beslagtar lasten omedelbart om den uppdagas, plus extra påföljder enligt SLs smak och tycke.

RYKTEN

En viktig ingrediens för spelarnas ruttplaner kan vara de olika rykten som florerar i byarna och gårdarna i ödemarken. Det finns två större rykten som kan fungera som lockbeten till sidoäventyr för RP, och som också är inbakade i flera av de 6 äventyrsplatserna. Dessa två rykten kan du presentera för spelarna redan senast i Svedja. Rykten för de olika platserna finns sedan upptaget i listan nedan. Utöver detta är det också bra om spelarna är medvetna om att Ätarnas kultcentrum ligger någonstans i Kummelvidderna. Därtill kan SL gärna strö på med rykten om drakar som ligger i dvala i Vitras torrdelta, och andra som härjar norröver vid Gaupalang och vid Smälthavets kust.

De vises sten

Enligt obekräftade rykten har en alkemist någonstans i det forna Valgård funnit de vises sten – alltså ett sätt att skapa guld. En gesäll till alkemisten togs av orker i Ormmården på väg med bud om fyndet till Svartvinter. Gesällen åts upp, men nybrytare som senare nedlade orkerna hittade en bit av ett brev och den sista orken försökte köpa sig fri med informationen.

Stjärnskotten

När gudarnas vakande stjärna föll över nordanlanden för tio år sedan, kraschade den någonstans i Kummelvidderna. Det i sig är inget konstigt, men enligt nya rön från de kristallfragment som hittats av stjärnans kärna (stjärnorna är levande utomvärldsliga väsen, vars världsliga skepnad ofta består av en hård persikoliknande kärna – deras essens komprimerad till ett enda lättbegripligt föremål, ett slags livsruna) tyder på att kärnan är livskraftig. Det betyder att stjärnan var levande när den föll, d.v.s. den slocknade inte så som stjärnor brukar, utan fälldes med våld från sitt himlafäste. Om så är fallet är kristallerna från stjärnans kärna levande, så kallade stjärnskott, och de är ohyggligt mäktiga och värdefulla.

Ingen vet med säkerhet var stjärnan landade, men folk menar att stjärnskotten spritts över ett större område.

Stjärnskotten är 12 till antalet (detta kan du som SL fritt ändra efter smak och tycke) och av dessa har alven Edeanol ett skott, segelsångerskan Anwyr har likaså ett, Stormästaren i Tysta tornet har tre, Alkemisten har ett, ett går att hitta via fyndtabellen, draken Stormvalg har ett, och de fyra största bitarna har de krumma orkerna från Vyjl.

PLATSER

Varje plats presenteras med ett rykte, och vilka varor som kan köpas billigt (Utbud) och vilka som kan säljas med god vinst (Behov). De flesta rykten är rena påhitt från konstruktörens sida och kan vara skrönor, medan de som gäller något av de beskrivna äventyrsplatserna alla har korn av sanning och ledtråd.

SVEDJA

Se eget avsnitt.

- **Rykte**: Ett jordskalv har drabbat byn.
- **Behov**: Salt, vapen
- **Utbud**: Timmer, spannmål, boskap, tyger, kaffe & tobak. Därtill alla slags karavanmaterial: dragdjur, vagnar mm.

NYA KOLMILARLÄGRET

- **Rykte**: Ett hisnande rotvältarsvin har skövlat bland kolmilarna och attackerat ett kompani ur Ormhirden. Ett pris har satts på bestens huvud.
- **Behov**: Mjöd & vin
- **Utbud**: Vapen, kol

ALLVETARTRÄDET

Se eget avsnitt.

- **Rykte**: En ängel har setts cirkla ovanför trädet.
- **Behov**: Mjöd & vin
- **Utbud**: Kuriosa

ALNVÄNDA

- **Rykte**: En ung flicka har tagit kontroll över råttorna i byn, och härskar nu över en armé av skabbiga gnagare.
- **Behov**: Tyger
- **Utbud**: Timmer

SÅGVERKET

- **Rykte**: Flyktingar österifrån anländer med förskräckliga historier om vålnader från Deogors gravar och de mörka skogstjärnarna söderut.
- **Behov**: Spannmål, mjöd
- **Utbud**: Timmer, kol

VARGSKALLEN

- **Rykte**: I Vargskallens grottor har en magiker slagit sig ner och lockar till sig orker med svart magi.
- **Behov**: Kuriosa
- **Utbud**: Slavar

BIBORSA

- **Rykte**: I nurernas by härjar en fruktansvärd best av sten, en hjärtlös mördarmaskin – odödlig och skoningslös.
- **Behov**: Salt, tobak & kaffe
- **Utbud**: Mjöd & vin, spannmål, karavanmaterial

DIMRYGGENS JORDBORG

- **Rykte**: Arlessan av Svolv, tornhållare i Dimryggens jordborg, har - förutom att vara en stroppig randmarkisk lakej som tror att hon kan beskatta de fria Kummelvidderna - nu även kommit på kant med de lokala timmermännen och arbetet på borgen har upphört
- **Behov**: Timmer, tyger
- **Utbud**: Salt, vapen

ALUMS GRUVA

- **Rykte**: Man har inte hört något från Alums Gruva på länge… Inga leveranser av kol har heller synats på länge. En del påstår att Grinngardiska handelsmän köpt gruvan och alla leveranser därför sköts söderut, medan andra talar om likätare som gett sig på gruvfolket
- **Behov**: Slavar, vapen
- **Utbud**: Salt, kol

DEOGORS GRAVAR

- **Rykte**: Ingen vettig människa beger sig hit – ett förbannat och hemsökt ställe.
- **Behov**: Spannmål
- **Utbud**: Kuriosa

STENSKEPPET

- **Rykte**: Vid Stenskeppet har en häftig batalj ägt rum. Mängder av döda ligger utspridda över landskapet - Galghordens krigare, orker och karavanfolk.
- **Behov**: Boskap
- **Utbud**: Slavar

HÅLVATTNA HÄLL

- **Rykte**: Under templet i Hålvattna Häll sägs det att stora guldskatter ligger gömda, men prästerna vill inte väcka gastarna som ruvar där, och håller gravkumlen låsta. Vattenanden i templet lär dock kunna spå om guldet och berätta hur man kommer över det.
- **Behov**: Spannmål, kol
- **Utbud**: Boskap, kaffe & tobak

PINHAKE KLYFT

- **Rykte**: En klan med beridna vättar har dragit genom staden, i riktning mot Vitras floddelta. De har en hisnande insektbest i sitt följe, en utomvärldslig styggelse av gigantiska proportioner. Jorddvärgarna i byn rustar nu för hämnd.
- **Behov**: Vapen, timmer
- **Utbud**: Tyger, karavanmaterial

OFFERKUMLET

- **Rykte**: Mörka mänskooffer pågår här. En del menar att en demon slagit sig ner och besatt kumlets besökare. Andra menar att gravlöss drabbat oskyldiga offergivare och området nu sprider pest och elände.
- **Behov**: Kuriosa, slavar
- **Utbud**: Vapen

TYSTA TORNET

- **Rykte**: En nybrytarfamilj, på väg att bosätta sig vid Transjön, har försvunnit i området kring Tysta Tornet. Folk skakar på huvudet, spottar tre gånger och muttrar att det stället är det något skumt med.
- **Behov**: Slavar, kuriosa
- **Utbud**: Mjöd & vin

BORTRE GRIND

- **Rykte**: En grupp alver sägs ha setts i byn, sökandes efter något slags stenar. En del säger att de kommit för att återföda sitt forna rike, andra menar att de är borttappade. Alla är eniga om att de är fantastiska att skåda, visa och härliga.
- **Behov**: Spannmål, salt
- **Utbud**: Slavar, karavanmaterial

VYJL

- **Rykte**: De kragmiska klanfolkens stora mammutläger vid Vyjl har splittrats av orker. Orkerna är av en tidigare okänd sort – trollbesläktade, krökta och satta, håriga och extra fula.
- **Behov**: Vapen, salt, slavar, kaffe & tobak
- **Utbud**: -

PORT-I-DAL

- **Rykte**: En samling drakdyrkare verkar ha slagit sig ner i den lilla byn Port-i-Dal. En del säger att de bränner sina egna sektsyskon levande under hysteriska transdanser.
- **Behov**: Boskap, timmer, tyger, kaffe & tobak
- **Utbud**: -

KORMUND

Själva det legendomspunna Kormund, alvernas mest pråliga och dekadenta högsäte, lämnas här som ett valfritt tillägg, och beskrivs inte i detalj. SL kan gärna locka med rykten om sanslösa skatter bland stadens ruiner, det passar alldeles utmärkt om RP trängtar dit – ett fjärran svår-

åtkomligt ställe som kanske lockar till nya och häftiga äventyr.

- **Rykte**: Smälthavets ispirater har gjort reder ända in i Kormund, och det sägs att deras hövding vill erövra hela den forna alvstaden och plundra dess innersta, ännu orörda områden – Kormunds Hjärta.
- **Behov**: Spannmål, mjöd & vin, timmer, kol
- **Utbud**: -

FYND

Kummelvidderna är gravplundrarens förlovade land, och även om sanningen sällan når upp till vad ryktet lovar, så finns det ofta skatter gömda i områdets otaliga kummel och begravda ruiner. Om RP besegrat ett monster i ett kummel kan de få slå på fyndtabellen.

Fyndtabell
Slå 1T20 eller välj
1. **Krumdolk**. En rostig och trubbig dolk med kormundiska alvrunor ingraverade i bladet.
2. **Dödsruna**. Ett par dödsskallar med tre hål i pannan.
3. **Kummelsvärd**. Kummelsvärd är ett enkelt kortsvärd av brons som ger en möjlighet att kasta en besvärjelse samma runda som man anfaller med svärdet. Det kräver dock att man bundit sin själ till svärdet först i en blodsritual som kostar 1 poäng STY permanent.
4. **Gastflaska**. Glasflaska med en illsinnad gastsjäl inlåst. Öppnar man korken eller krossar flaskan anfalls man av en gast, se regelboken. Om man kastar flaskan mot en fiende finns det en chans att gasten anfaller fienden i stället.
5. **Stjärnskott**. En liten svart kristallbit - en del av den stjärna som föll över nordanlanden för tio år sedan. Läs mera i bl.a. äventyrsdel 5 - Sköldbaggen.
6. **Najadvatten**. Läker omedelbart all skada på INT och KAR, 3 doser. Brygden är tappad i en enkel lerkruka.
7. **Dödmans spjut**. Långspjut av brons. Den fiende som dödas av spjutet reser sig efter 1T6 rundor som en odöd varelse, i sin dräpares tjänst. Varelsen ”lever” 1T6 kvartsdygn. Spjutet går inte att reparera efter att det skadats. En tjänare åt gången. Den odöda åtrår spjutet, men räds dess ägare, och kan vara ytterst oberäknelig och obehaglig för såväl en själv som ens vänner.
8. **Det nionde livet**. Dödligt gift med styrka 7. Förpackat i ett litet kattkranium, 3 doser.
9. **Laumurs tårar**. Sövande elixir i en vacker kristallflaska med ett skimrande blått innehåll. Styrka 10, 2 doser.
10. **Det eviga livets halsband**. Väcker en till liv som odöd efter 1T6 dagar om man stupar med halsbandet på sig. Om detta är något att eftertrakta är oklart…
11. **Aska från dödsriket**. Askan fungerar som Ingrediens till alla besvärjelser inom Dödsmagi och Blodsmagi. Innehållet är rikligt, förpackat i en kruka, och kan användas som en resurstärning med 1T12 som grund.
12. **Stenfalk**. En något vittrad jaktfalk av sten i naturlig storlek. Läs närmare om dens betydelse i äventyrsdel 3: Biborsa, och i den avslutande delen om Stormvalg
13. **Nyckel.** Av guld med en halvt tydbar inristning som omnämner Kormunds Hjärta och dess skatter.
14. **Bärnstensamulett**. Tallriksstor med ingraverad dödsruna (en dödsskalle med tre hål i pannan). Gastar och andra odöda dras till amuletten. Värd 200 silvermynt.
15. **Trollblod**. Helande brygd som läkerall STY och SMI. 2 doser i en elegant bärnstensflaska.
16. **Mörkrets pärla**. En svart djuphavspärla i sitt knöliga musselskal. Öppnar man musslan sprids ett totalt mörker från pärlan. Mörkret täcker allt inom avståndet Medel och varar i 1T3 kvartsdygn. Inga ljuskällor kan existera i mörkret. Musslan tar 1T6-3 KP.
17. **Mumifierad katt**. Katten lever en orolig odöd tillvaro då dess likaså mumifierade matte nu dött slutligt efter att gravplundrare huggit ner henne. DJURHANTERING för att tämja den och få den som följeslagare.
18. **Dödsrikets ormar**. En säck med 8 gråspräckliga ägg. Spräcker man ett ägg ringlar en liten orm ut och biter en. Bettet söver en och när man vaknar befinner man sig i dödsriket. Där kan man utföra ett kort ärende – tala med någon etc. Sedan vaknar man upp igen.
19. **Alvprinsens väska**. 18 gamla alviska guldmynt samt en kniv av bärnsten och elfenben, totalt uppgående till ett värde av 400 silvermynt
20. **Livets bok**. Ger en magiker tillgång till alla besvärjelser inom magitalangen Helande. Kräver dock alltid både ingrediens och ett slag för BILDNING varje gång en besvärjelse skall kastas, samt en rundas förberedelse.

GRUPPERINGAR OCH VARELSER

GALGHORDEN

Kummelvidderna är hem för ett otal rövarband, men den största faran är legokompaniet Galghorden, som sprider skräck och död där det drar fram. Det leds av den legendariska illgärningsmannen Kalla Jarl och hans enorma skelettvarelse till livvakt, kallad Tusengrav.

Galghorden är uppdelad i ett antal regementen med ca 100 beridna krigare per styck. Regementen stryker självständigt runt Kummelvidderna, härjar fritt och sprider efter sig ett fotspår av dödsskallar med tre hål i pannan, se nedan. I maklig takt pumpar de nybrytarna på resurser, etablerar sig som herrar på täppan, och drar så småningom vidare när de tröttnat, brännandes byarna bakom sig. De har ett lukrativt avtal och ingen brådska.

Varje regemente leds av en kapten som svurit trohet till Kalla Jarl genom en blodsed. De bär alla en amulett av guld, ingraverad med hordens hängda dödsskalle. Amuletten är en del av blodseden och binder kaptenen till horden och Kalla Jarl - även efter livet, som odöda i Tusengravs tjänst. Amuletten ger dock även kaptenerna styrka, och de har alla 1T3 KP extra att använda, utöver SLs vanliga pott.

Tusengrav

Tusengrav består av benrester från hundratals kroppar, och varje gång den dödar någon lägger den offret till sin

massiva kropp och får mera kraft. Den tjänar Kalla Jarl med ett avtal genom vilket den själv får Jarls kropp när han dör, och med samma också rätten till alla de kroppar som han dödat. Vilket är många… Tusengrav är en gåva (eller förbannelse) av Kalla Jarls uppdragsgivare, de odöda alvkonungarna i Zir. De har i sin tur fått varelsen av dödsgudarna, och när Kalla Jarl dör skall Kummelvidderna tillfalla Tusengrav. Den blir kung över området, en dödsrikets ståthållare, och Kummelvidderna blir en del av dödsgudarnas domäner. Tusengrav ansvarar för spridandet av dödsrunan över landet – skallar med tre hål i pannan.

De ziriska skelettkungarna

Galghorden är anlitad och finansierad av det ziriska imperiet. Zir är en gammal nekrokrati, och dess regenter är Valgårds forna alvkungar. Deras mål är att skänka Kummelvidderna åt dödsriket. Se Appendix 7.

De har anlitat Galghorden för att hålla de levande från att etablera sig alltför stadigt i det forna Valgård, för att underlätta dödsrikets assimilering av området. Dödsrunan som Galghorden sprider aktiverar också Kummelviddernas gastar och spöken, kungarnas forna undersåtar, och de dödas oroliga vanvara blir allt allmännare och landet blir mer och mer de dödas.

Dödsrunan är en dödskalle med tre hål i pannan. Ett hål för varje aspekt av döden – mörkret, evigheten och tomheten. Dylika dödskallar finns även från förut på många håll, då den var en viktig symbol för den första pakten. Den kan finnas avbildad på guldamuletter eller gobelängvävnader i en grav, eller på det sätt som Tusengrav föredrar, som riktiga dödsskallar med hål i pannan. RP har troligtvis stött på symbolen i tidigare äventyr, t.ex. i Am-Korum eller i Kragmas gravfält.

Kaptenerna har endast en vag uppfattning om varför de skall sprida dödsrunan och vet vanligtvis bara att det skall öka Tusengravs styrka.

Alvkungarnas konkubiner finns i Raudrim, och försöker motarbeta sina galna f.d. älskare. Läs mera i äventyr 2 ”I lejonets käftar”.

Zir

Zir är en mäktig nekrokrati i öster. Dess odöda kungar har styrt landet i hundratals år, och sakta men säkert byggt upp ett storslaget rike. Ironiskt nog är Zir en synnerligen livfull och blomstrande civilisation trots den allrådande dödskulten. Nekromanti och dödsdyrkan kontrasteras med en livsbejakande och öppen kultur, och det prunkande frodiga landskapet bidrar till den allmänna framåtandan. På senare tid har dock den Slutliga Erans orden fått fotfäste i landet och vunnit allt mera inflytande. Det sprudlande ziriska samhället har försetts med hård censur och munkavle, och städerna patrulleras av den nya gudens fanatiska miliser. De gamla skelettkungarna har dragit sig tillbaka och de kungliga trupperna för en tynande kamp. För var dag som går bleknar kungarna ytterligare och försvagas, och den nya gudens prästerskap stärker sin makt i landet.

KUMMELKNOTT

Kummelknotten är ett folkslag som bebott Kummelvidderna och Ormmårdens utkanter sedan urminnes tider. De är en blandning av halvlingar och troll, eller svartalfer och mårdar – kortväxta nattvarelser med stora tassar till fötter, och en förkärlek för tunnelgrävning. Ibland förväxlas de med vättar, men de har en viss försiktighet och betänksamhet, samt ett snäppet fördelaktigare utseende, som klart skiljer dem från svartbloden. De mänskliga nybrytarna jagar kummelknotten med total samvetslöshet, precis som vättar, men egentligen är knotten ganska fredliga, även om saker som privat ägande och gränser saknar djupare innebörd för dem. Kummelknotten är halvt nomadiska och gräver slarviga och ytterst klaustrofobiska tunnlar över nordanlandens vidder. De tål inte solljus och gräver ner sig i jorden till dagen. Även på natten rör de sig helst under jord, men vågar sig regelbundet upp för reder och jaktturer. Eftersom de är nomadiska är gångarna bara tillfälliga, och därför av ytterst rasbenägen kvalitet, trånga och eländiga. Kummelknotten förstenas om de träffas av solens strålar, men effekten är bara temporär, och efter att ha tillbringat dagen som en kullersten återställs de nästa natt igen. Varje förstening tär dock på dem och alla överlever inte.

Kummelknotten är uppdelade i ett antal sinsemellan krigande familjer, varav två ärkefiender tydligt utmärker sig – Jordborrarna och Kullerfösarna. Jordborrarna har övertaget och för en aggressiv och krigisk kampanj mot sina fiender. Deras krigare är välutrustade med spiksköldar av Ormmårdens jättekastanjer, krumdolkar plundrade från gamla kummelgravar, hjälmar och harnesk av garvat paddskinnsläder, och vassa kastspjut och fotbågar.

ÄTARNA

Ätarna har sitt kultcentrum och huvudsäte i Tysta Tornet (äventyrsplats 6). Men de kan uppenbara sig lite var som helst i Kummelvidderna beroende på hur mycket information Attuhra lyckats snappa upp i Ulbrek. Som utgångsläge har de inte ännu spårat bronset till handelshuset Nordstjärnan och dess karavan. De vet dock att bronsmynt utspridda över Kummelvidderna är nyckeln till Bronstackan. De har alltså ett par Ätare utsända, med uppgift att samla upp alla bronsmynt de ser. En av dessa utsända finns i Allvetarträdet (se äventyrsplats 1) medan den andra exempelvis påträffas via slumptabellen. Spelarna kan gärna på något ställe höra att en mystisk figur med vassa tänder frågat efter bronsmynt strax innan RP.

DRAKDYRKARNA

Drakkulten har en växande gruppering i byn Port-i-Dal, var de hängivet hyllar, dyrkar och tillber draken Stormvalg i Gaupalang. Beroende på vad Ödespacken har producerat kan de också vara på aktiv jakt efter bronsmynten. I alla händelser har de en grupp på 3 till 4 kultmedlemmar ute på expedition i hopp om att hitta den drake som man hört rapporter om i Kummelvidderna (och/eller något annat ställe enligt vad Ödespacken angett) och som eventuellt ligger i dvala i Vitras torrdelta.

STORMVALG OCH TÖRNKRÅKORNA

I Gaupalang ruvar draken Stormvalg. Han har en enorm flock med törnkråkor som sköter hans tänder och putsar hans skinn. De flyger över Kummelvidderna och rapporterar tillbaka vad som händer. RP får gärna stöta på dem – bara blickandes från trädgrenar, eller kanske stjälandes ett bronsmynt eller två.

PERSONER & MONSTER

Grålejon

Gråpälsade och raggiga bestar som rör sig i flockar om 3-4 djur. Anfaller helst om natten, och ligger dagtid lojt och betraktar sina blivande byten, helt orädda.

STY 6
SMI 4

Utrustning: Skydd: Päls 3 poäng

Färdigheter: -

Monsterattacker, 1T6: Lejonen börjar alltid med 1 på listan nedan. Därefter slås för attacker som vanligt.

1. **Lättast byte**. Flocken utser ett offer som sitt byte och hälften anfaller bytet, medan hälften gör utfall mot övriga och blockerar, men attackerar inte. Räkna det som att lejonen rör sig så att övriga inte kan angripa de lejon som gett sig på bytet. De lejon som blockerar får Ducka två gånger i rundan med 6 tärningar. De som attackerar anfaller med 8 tärningar och vapenskada 1. I första hand väljer lejonen riddjur som sitt byte.
2. **Utfall**. Ett av de blockerande lejonen gör ett hastigt utfall mot ett offer. Attack med 8 grundtärningar, vapenskada 1.
3. **Språngattack**. Ett av de blockerande lejonen gör en vådlig språngattack mot en fiende. Attack med 8 tärningar och vapenskada 1. Om attacken lyckas faller offret omkull och lejonet hugger omedelbart med sina käkar en till attack med 6 tärningar. Det går inte att ducka den extra attacken, vapenskada 2. Resten av flocken agerar enligt 1.
4. **Halsbett**. Grålejon är ytterst skickliga att hitta oskyddade partier på sina offer, gärna kring halspulsådern. Ett av de ursprungligen blockerande lejonen gör en attack med 10 grundtärningar och vapenskada 1, rustningar skyddar endast med hälften. Offret faller ohjälpligt till marken om skada utdelas. Lejonet håller fast sitt offer i ett benhårt grepp som måste brytas med STYRKEPROV mot 10 grundtärningar nästa runda. Överlopps sexor i lejonets favör ger extra skada som rustningar inte skyddar mot alls. Resten av flocken beter sig enligt 1.
5. **Omgruppering**. Plötsligt drar sig lejonen tillbaka, blixtsnabbt som på ett kommando, och försvinner i mörkret/växtligheten. SL får avgöra hur länge de är borta, men efter en stund anfaller de på nytt. Nu har de valt ett nytt byte, se resultat 1 ovan, men nu kan de välja annat byte än ett riddjur. Om ingen lyckas med SPEJA innan anfallet får lejonen +2 på allt de gör den första rundan.
6. **Förstärkning**. Plötsligt uppenbarar sig 1T2 lejon till bakom ryggen på RP. De rör sig närmast ljudlöst – SPEJA -2 för att upptäcka dem innan de gör utfall enligt resultat 2 ovan. 2/6 chans att de är från en rivaliserande flock till de övriga lejonen och något av dem i stället angriper de nykomna lejonen.

Kummelknott

Små nosande varelser med smutsig päls och vassa tänder. Förstenas till små runda stenar om de träffas av solstrålar, men kan till kvällningen återta sin ursprungliga form. Kummelknottens beröring förstenar också vanliga dagsvarelser som mänskor. Försteningen är dock bara lokal (en SMI-poäng i skada per beröring) och övergår efter 1T6 kvartsdygn. I närstrid kan du som SL räkna att det är 50 % risk att en RP blir berörd av ett stridande kummelknott.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Liten taggig träklubba samt liten sköld av väldiga kastanjeskal med meterlånga spikar. Eller: Fotbåge och kortspjut, dolk, eller slunga

Färdigheter: Närkamp 2, Skytte 2, Speja 4, Läkekonst 3

Talanger: Svårfångad (Kostar inga KP för knotten)

Typisk nybrytare

Livet ute i Ormmården och på Kummelvidderna är oförlåtande och hårt. Nybrytarna är tärda och seniga typer, envisa överlevare och hårdhudade realister. Många är vildar av olika slag, och alla bär olika gudasymboler, reliker, djurtassar för god lycka eller hedniska tatueringar – allt för att hållas vid sina sinnens fulla bruk och erhålla beskydd mot ödemarkens förvrängande egenskaper.

STY 3
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: Amulett med koppling till lämplig gud eller urväsen. Ett vapen, vanligtvis spjut eller båge.

Färdigheter: Närkamp 2, Speja 3, Överlevnad 3, Hantverk 2

Talanger: -

Hyrsvärd ur Galghorden

Skrupelfria män och kvinnor, beridna och relativt välutbildade och välutrustade. De flesta kommer från Zir, Tusenöarna och de laglösa städerna bortom Valströmmen, men en ansenlig andel randmarkare finns också med i legokompaniets led. Galghordens krigare hyser stor respekt för Kalla Jarl och har utlovats fritt plundrande och stora vinster, och är således snäppet mer lojala än genomsnittliga hyrsvärd.

STY 4
SMI 3
INT 2 **(Kapten 3)**
KAR 2 **(Kapten 3)**

Utrustning: Nitläderrustning och öppen hjälm. Långbåge, spjut, liten sköld och ett handvapen – antingen stridsgissel, handyxa eller bredsvärd.
Varje hyrsvärd har en häst som den rider på. Därtill har varje regemente en hästreserv på ca 25 djur. Hästarna har alla Galghordens märke inbränt på sidan – en hängsnara.
Kaptenerna bär en guldamulett.

Färdigheter: Närkamp 3 (Kaptenerna 4), Skytte 3, Speja 3, Djurhantering 2, Manipulera 2, Genomskåda 2 (endast kaptenerna)

Talanger: Kastarm, Ryttarskytt eller Svärdskamp, nivå 2

Kalla Jarl

En bister man med en skräckinjagande aura av oberäknelighet och ruvande sadism. Gillar att halvligga i en fältstol och spela fiol medan hans kaptener eller t.ex. framförda fångar står och väntar på order eller dom. Vanligtvis blir spelandet allt intensivare och intensivare tills han plötsligt kastar ifrån sig fiolen, och gör ett utfall mot någon med kniven, men stannar en millimeter från offrets strupe och utbrister i ett hjärtligt skratt som han förväntar sig att hans kaptener rungande skall delta i. Kalla Jarl har drivs av guldbegär, och en furstlig betalning väntar honom i Zir efter utfört uppdrag. Han har dock större ambitioner än så och grubblar på odödlighet, och hur han kunde uppnå det. Närvaron av Tusengrav ger honom än mer pondus i hans mannars ögon, men är mera ett gissel än en tjänare. Varelsen lyder honom visserligen, men samtidigt stör den honom oändligt. Den är en konstant påminnelse om hans egen oundvikliga död och förgänglighet, och han vill bli kvitt den, lura sina arbetsgivare, sno deras odödlighet och krossa Tusengrav till en hög av smulade benrester.

STY 5
SMI 5
INT 4
KAR 5

Utrustning: Enkel rustning av nitläder, Slagsvärd, kastdolk och kortsvärd. Kalla Jarl har 8 hästar att välja på.

Färdigheter: Närkamp 5, Skytte 4, Manipulera 4, Genomskåda 4, Skaldekonst 3, Djurhantering 4

Talanger: Dubbelfattning, Hal som en ål, Svärdets väg.
De guldmynt som binder Galghordens kaptener till Kalla Jarl ger honom 5 extra KP att använda varje dag.

Tusengrav

Vid första anblick ett berg av benrester, men vid närmare beskådan kan man urskilja ett flertal benliknande extremiteter av dussintals lårben från fallna hästar, och armar av hundrade krigares kotor och skenben. Skallar finns överallt, och kroppen är ett virrvarr av revben och nästan intakta skelett. Huvudet består av ett grimaserande trollkranium prytt med hästskallar och hjälmklädda mänskohuvuden.
Vanligtvis står Tusengrav orörlig vid Kalla Jarls sida, tyst och outgrundlig.
När Kalla Jarl dör skall varelsen få hans kropp samt alla de hundratal som han dödat, och svepa som en odöd armé över landen. Den har order att inte låta Kalla Jarl lämna Kummelvidderna med livet i behåll. Sedan skall den bli kung över Kummelvidderna, i dödsrikets tjänst. Den är en förlängning av dödsgudarnas vilja och inflytande, men ett eget medvetande har sakta vaknat i besten, och ökat för varje offer den lägger till sin kropp. Nu trängtar den, precis som allt dött, i stället efter liv, och vill inte förgöra den levande världen. Därför skyddar den Kalla Jarl med allt vad den förmår, för att på så sätt påskjuta det oundvikliga slutet. Den vill nog bli kung, men vill först hitta ett medel för att få liv.

STY 12
SMI 6

Utrustning: Massiva lager på lager av ben – Skydd 8

Egenskaper: Precis som vanliga skelett tar Tusengrav endast halv skada av stickvapen. Om döda kroppar finns till hands kan den på en runda lägga en kropp till sin och regenera 1T6 poäng STY.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Benstorm**. Ur varelsens armar skjuter en rasande ström av vassa benfragment som ur en kulspruta. Attacken fungerar som en avståndsattack med båge, träffar 1T3 mål med 12 tärningar och vapenskada 1.
2. **Grepp**. Tusen benfingrar sluter sig om offret och med ett ovärldsligt krasande börjar de klämma livet ur fienden. Attack med 10 grundtärningar. Om skada utdelas är offret fast och kommer inte loss. Tusengrav kan i nästa runda fortsätta med övriga attacker och under tiden klämma den fasttagna. STYRKEPROV mot 11 grundtärningar för att komma loss. Överlopps sexor för Tusengrav = skada för offret.
3. **Omslutning**. Med ett dån vräker sig hela den enorma varelsen över 1T3 offer, som omedelbart omsluts av hundratals revben och slingrande ryggkotor. Attacken sker med 11 grundtärningar och skada 1, och om skada utdelas är man insnärjd inne i varelsens kropp. STYRKEPROV -1 för att komma loss följande rundor. Var tredje runda inne i kroppen utsätts man för en Benstorm, se ovan.
4. **Kast**. Varelsen hugger till med ett knippe benrester och tar tag i ett offer. Attack med 12 grundtärningar som inte ger skada. I stället kastas offret iväg till Nära avstånd. Fallet tar däremot 1T3 i skada. Tusengravs armar växer till flera meter långa skelettlianer så attacken kan ske på avstånd Nära.
5. **Dödens stämma**. Men en isande tystnad börjar varelsens döda käkar röra sig och ljudlösa ord formas. 1T3 döda varelser reser sig från marken och attackerar Tusengravs fiender. Varelserna kan vara nyligen fallna personer intill, eller så lösgör de sig ur Tusengravs väldiga kroppshydda.
6. **Dödens stillhet**. Åska mullrar i bakgrunden och Tusengrav breder ut sina armar. Moln rör sig blixtsnabbt över himlen som om tiden spolades framåt i rasande fart, men på marken stannar tiden upp. Ingen kan röra sig, alla fryser fast, bloddroppar som fallit blir hängande i luften, pilar stannar upp. Endast Tusengrav rör sig. Den går lugnt fram till ett offer och krossar det med metodiskt lugn. Attack med 10 grundtärningar och skada 2. Offret är fastfruset och kan endast försvara sig genom att först lyckas med ett GENOMSKÅDA -2. Tusengrav upprätthåller denna dödens stillhet i 1T3 rundor.

Siris, Ätare av andra rang

En vacker grönögd kvinna med endast lätt slipade tänder, de allra mest eleganta kläder, och dödlig talang med sina dolkar. Hon sicksackar fram över Kummelvidderna i jakt på bronsmynt.

STY 9
SMI 6
INT 3
KAR 5

Utrustning: Höga stövlar och en mästersmidd ringbrynja, knappt synlig under en vacker sidenkappa och broderad väst – Skydd 5
Kortsvärd och dolk.

Färdigheter: Närstrid 4, Genomskåda 4, Manipulera 3, Speja 4, Bildning 3

Talanger: Varseblivning 3, Hal som en ål 3, Stadig på foten 3, Stryktålig, Dubbelfattning 3

Drakdyrkare i Kummelvidderna

Kultens utsända i Kummelvidderna är enkla noviser och drakfantaster. De är 1T6 +1 till antal och leds av en eldsvigd. För de övriga kan du använda spelvärdena för typiska nybrytare ovan, här anges den eldsvigdes värden, till exempel den resliga Serei - aggressiv och fanatisk man från Radessa med fruktansvärt bränt ansikte.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: Dolk, Bredsvärd.

Färdigheter: Närkamp 3, Speja 3, Manipulera 3

Talanger: Slagskämpe 3, Hal som en ål 2, Drakmagi 2

1. ALLVETARTRÄDET

Skogen öppnar upp sig något, och på en liten kulle reser sig ett närmast ofattbart och oöverskådligt stort kamferträd. Ett kluster av små vävda paviljonger och spunna terrasser av nåtslags luden cellulosa klamrar sig runt stammen ett fyrtiotal meter upp i luften. Byggnaderna är sammankopplade med vingliga hängbroar utan räcken, och en liten hissbrygga ligger förtöjd uppe vid vad som verkar vara templets huvudkokong. En munk hojtar ner från avsatsen att templet är stängt och öppnar nästa vecka. Sedan skyndar han in och stänger porten med en sista nervös blick ner mot marken.

ÖVERBLICK

Orakeltemplet i Eledars siande jätteträd var den enda kända bebyggelsen i Ormmården innan skogsdöden satte igång och skogen blev mera lättillgänglig. Det var inte många som vågade företa sig en expedition hit, och ännu färre hittade fram. Orakeltemplet levde en stillsam och tynande tillvaro. Nu när skogen börjat dö, börjar området sakta leva upp, och templets besökarmängd har ökat kraftigt. Handelskaravanen som RP jagar stannade här och betalade för sianden om sin resa genom skogen.
Trädets viskade visdomsord snappas upp av viskarjungfrur som i åratal sitter i trans ute i lövverket, med stirrande ögon, spindelväv över ansiktet, och närmast fastvuxna med trädet. Munkarna och tempelherren sammanställer sedan yttrandena till vackert rimmande profetior och tar betalt per versrad.
En grupp lokala kolmilare och tre handelsmän på genomresa har samlats vid trädet när RP anländer. De diskuterar ivrigt – uppenbarligen har en jägare i misstag skjutit ner en ”ängel” från himlen, och varelsen vårdas nu i trädet. Ingen vet varför templet är stängt.

Hemligheter:

- Trädet är döende precis som hela skogen, något som tempelherren vägrar acceptera. Viskerskorna har börjat dö ute på grenarna, en efter en, men tempelherren placerar envist ut nya viskerskenoviser i bladverket - noviser som går en säker död till mötes. Templet har just börjat generera inkomster åt tempelherren och han tänker krama ut allt som trädet har att ge. Dessutom märker han att trädet får ny livskraft av att suga livet ur viskerskorna, så varje ny viskerska han placerar ger potentiella intäkter från nöjda besökare, och dessutom köper han lite mera livstid åt trädet. Nu har några viskerskor rymt och gömmer sig skräckslagna bland grenarna - de har hårdhänt skolats till att tro att trädet är deras livslänk och utan det kan de inte leva, så de vågar inte fly någon annanstans, men de vill inte heller låta tempelherren mata dem åt trädet. Därför har tempelherren stängt templet - de förrymda flickorna måste fångas in innan templet kan ta emot nya besökare. Inget får störa fasaden av fredligt och sävligt siartempel i fullständig harmoni med naturen och i helig symbios med trädet.
- ”Ängeln” som vårdas i templet är naturligtvis en Ätare, och de tre handelsmännen är dess adjutanter. De planerar att klättra upp till sin herre under natten och väcka honom från de döda.

KAMPANJSPEL

Nordstjärnans karavan har stannat i templet och betalat för en färdprofetia. Detta vet de flesta av områdets kolmilare.

HÄNDELSER

- Så fort kolmilarna gett sig av då de insett att de inte får mera nyheter om ängeln mera idag, och kanske mörkret lagt sig, klättrar adjutanterna upp för stammen mot templet.
- RP hör en viskerska sakta ropa på hjälp högt uppe från en av de enorma utskjutande grenarna, kanske trettio - fyrtio meter upp i luften. ”Rädda oss” kan man höra innan kvinnan försvinner högre upp. En lykta rör sig ute i grenverket – munkarnas spaningspatrull.
- För att komma upp kan man med RÖRLIGHET utföra en vådlig klättring längs stammens grova bark, en skicklig skytt kan kanske skjuta bort bromsklossen som håller hissen uppe, eller så får man försöka MANIPULERA sig in, vilket inte behöver vara lätt, men det går att ropa upp till munkarna i paviljongen. En av munkarna finns också i källarlagren på marknivå nere vid roten, och skall i något skede hissas upp.
- Inne i templet, förslagsvis när RP tagit sig upp, eller på vägen upp, lyckas antingen Ätarens nekromantiskt bevandrade adjutant med flit, eller templets livmedikus oavsiktligt, väcka upp Ätaren till odött raseri. Man hör skrik av fasa från templets paviljonger. Den vansinniga odöda Ätaren dödar allt i sin väg. Räkna med att åtminstone en av munkarna besmittats med dödsröta och börjar också bete sig som en vettvilling, se nedan. Gärna så att RP träffar munken medan den ännu beter sig normalt.

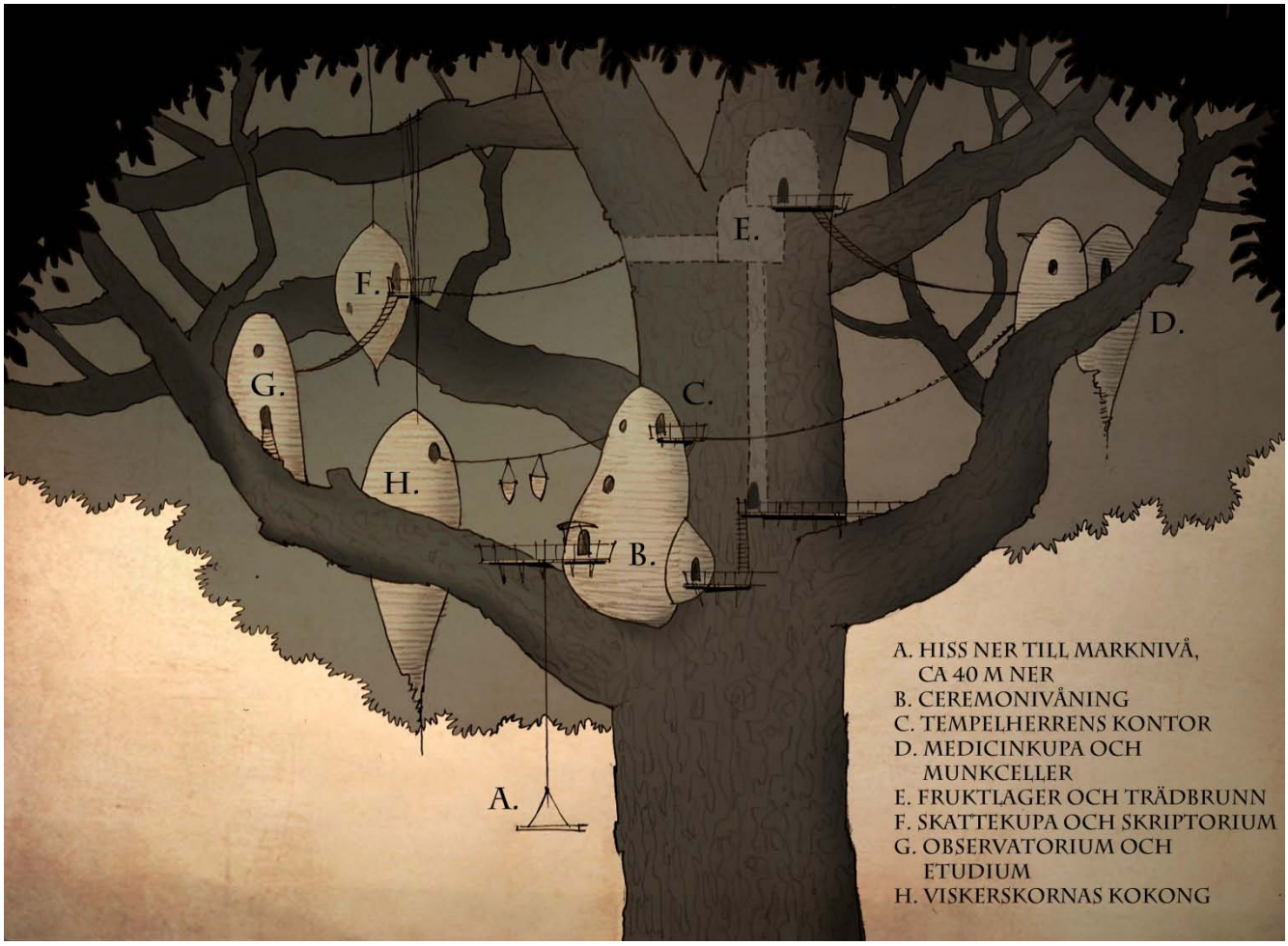
TEMPLET

Tempelherren finns oftast på sitt kontor (A). Därtill finns en handfull munkar i de olika kokongerna, främst i B, D och G. Templets livmedikus vårdar Ätaren i D och är troligtvis ett av dennes första offer. Ett tiotal viskerskor – de flesta noviser i träning – är inlåsta i kokongen i H, medan ett par ännu levande ligger fastvuxna i trädet, och tre är

på rymmen långt ute bland grenverket. Utöver detta håller ännu trädtrollet Yrnag till bland trädets grenar. Tempelherren har beordrat honom att leta rätt på viskerskorna och varelsen kan påträffas ute i grenverket bärandes på någon infångad rymling. Han är totalt oförstående till varför han gör vad han gör och kan lätt övertalas, men helst med kött av en frukt från trädet. Han är beroende av frukterna och måste matas regelbundet, annars tappar han fattningen, men vet inte om det.
För att komma åt de fastvuxna viskerskorna behövs nästan en viskerska som guide. För att komma fram krävs minst två slag för RÖRLIGHET – de vajande grenarna kräver balans och för att komma från gren till gren krävs klättring. Misslyckas man får man svindel och vågar inte ta sig fram. Man får en chans att försöka på nytt, men riskerar då att falla vid misslyckande. En snäll SL låter en fallande RP landa på en gren under, och endast få 1T6 i skada. De gömda viskerskorna kan hittas med SPEJA, och nås på samma sätt som de fastvuxna. Rep och stegar finns i förrådet (E). Stegarna räknas som tunga föremål, och både stege och rep ger +1 på slagen för RÖRLIGHET.

Orakelträdets sianden
För att få ut något av trädet måste man "koppla upp" sig själv till trädet. Om man själv är räddhågen kan man använda en av de fastvuxna viskerskorna, men RP bör veta att de kan dö av det. Kallblodiga äventyrare kanske binder fast tempelherren i trädet och använder honom.
Någon räddad viskerska kan visa hur man kopplar upp sig: Först äta en av trädets få frukter (en låst kista med 4 st. frukter finns i Fruktlagret (E), nyckeln har tempelherren, i övrigt gäller samma regler för att hitta en frukt som för att hitta någon av de gömda viskerskorna, se ovan), sedan förena sitt blod med trädets sav - skära ett hack i trädet och ett i sig själv, och sätta sig med kroppen tryckt till hacket. Sen gäller det att vara både snabb och stark, och ställa sina frågor innan trädet suger livet ur en.
Du får som SL vara lämpligt vag på frågor som du inte vet svaret på, eller om saker som skulle avslöja alltför mycket om äventyrets mysterier. När man kopplat upp sig faller man i fullkomlig trans och varken ser eller hör något. Andra kan sedan ställa frågor till den uppkopplade som svarar med en kusligt viskande röst, som prasslande löv i vinden. Varje fråga suger en poäng KAR ur den uppkopplade. Om personen bryts börjar trädet suga STY ur offret, en poäng per runda. Det krävs ett slag för STYRKEPROV för att få loss en uppkopplad person, och en dylik rivning ger personen som slits loss 1 poäng Skada.
Exempel på svar som trädet kan ge:

- Vilken är karavanens nästa anhalt?
  - Där det gamla folket bo (Biborsa)
- Vilka ställen har karavanen besökt, eller kommer att besöka?
  - Handen visar talet, Hos varghonan (Dimryggens jordborg) Hos stenmannen (Biborsa), hos de förrådda (Hålvattna Häll), hos de som äter förbjudet kött (Tysta Tornet) och vid dörren som inte leder någonstans (Port-i-Dal)



Bronsmynt och kassaböcker
I en kassabok i skriptoriet (F), i övre våningen, står prydligt att handelsmannen Bror Stang från handelshuset Nordstjärnan betalat 18 bronsmynt för en färdprofetia. I nedre våningen finns en låst kista med templets inkomster. I kistan finns dock bara 10 falska bronsmynt (resten är silver, koppar och en perfekt äggformad liten nagelstor guldklimp – allt till ett sammanlagt värde av 52 silvermynt) Tempelherren har nyckeln till kistan i skattekupan och försnillar regelbundet från templets kassa till sin egen, som han har i sitt arbetsbord uppe på sitt eget rum. Det framgår tydligt av kassaboken att *någon* försnillar. I tempelherrens arbetsrum finns alltså de resterande 8 bronsmynten. Hans hemliga lilla skrin i skrivbordet är olåst, men gömt bakom ett lönnfack (SPEJA), och om man öppnar det sprutar ett kladdigt bläck rakt i ansiktet på en. Bläcket går inte bort på flera dagar och attraherar ohyra i mängder. SL får avgöra hur mycket det därtill finns i skrinet – det kan t.ex. bero på vilka varor RP handlar med, men säkert över 1000 kopparmynt.
I skattkupan finns också ett slag på fyndtabellen med +3 på slaget, och i kassaboken kan man därtill hitta följande noteringar av eventuellt intresse:

- En person med namnet Gidevar Gesäll har betalat med den äggformade lilla guldbiten för ett halvår sedan, och önskat en profetia om ”boskapsavel, myter och etik” Se äventyrsplats 4 – Hålvattna Häll.
- En viss Edeanol har först hävdat rätt att nyttja trädet utan templets inblandning, men sedan fogat sig och betalat 4 silver för en profetia om ”Stjärnornas världsliga rörelser”. Se äventyrsplats 5 – Sköldbaggen.
- En Magister Vagelkrum har tillbringat en hel vecka i templet för ett år sedan och betalat närmare 100 silver för olika profetior som upprätthållaren av kassaboken till slut upphört att bokföra. Vagelkrums första profetia handlade om stenfalkar. Se äventyrsplats 2 – Biborsa
- En riddar Dyrn har betalat 15 kopparmynt för att få munkarnas tolkning av en annan profetia av okänt ursprung. Profetian nämns som ”mundan och simpel, fokuserad på guld och makt”. Se äventyrsplats 3 – Dimryggen.

Handel
Vid trädets rötter finns jordkällare med religiöst krimskrams som resenärer använt som betalning och offergåvor. Dessa säljer templets lageransvarige, munken Heigor, gärna bort, och erbjuder bra betalt för mjöd och vin – något som munkarna inte smakat på länge.

PERSONER & MONSTER

Tempelherren Oldvar

En senig liten man med glasögon och en oändlig uppsättning artiga och välkomnande fraser. Klädd i trädprästernas enkla kåpa sydd av blomrötter, och åtföljs av en liten svärm gula fjärilar som han lockar till sig med små klickar honung vid axlarna. Även mänskor kan känna hans sötsliskiga lukt. Han kommer att försöka köpa sig fri från eventuella anklagelser, men om det vill sig kan viskerskorna kräva att RP straffar honom med fruktansvärda hämndåtgärder.

STY 2
SMI 3
INT 4
KAR 4

Utrustning: Dolk, stav av kamferträdet med en förtorkad frukt i ändan.
Färdigheter: Manipulera 5, Genomskåda 4, Läkekonst 3, Bildning 4
Talanger: Vass tunga 3, Hamnskifte 3

Munk

Munkarna är alla män av varierande fromhet. Alla är medvetna om vad som pågår med viskerskorna, och de har alla olika mängder skuldkänslor som följd. Ingen vågar dock utmana tempelherren som har oantastlig rang och högvördnad, och som lyckats hjärntvätta hela templet. Munkarna bär namn som broder Une, fromfader Mottus och bladmäster Sonk.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Diverse redskap för reparationer av kokongerna.
Färdigheter: Hantverk 3, Bildning 2, Läkekonst 3
Talanger: -

Viskerska

Unga kvinnor uppvuxna i trädet sedan barnsben. Rejält hjärntvättade av tempelherren, men alla med en djup och genuin kontakt till trädet. Klädda i enkla särkar som pyntas inför besökare med blommor och lövgirlander från trädet. Viskerskorna är alla blyga och försiktiga och har inga namn – de är alla endast vördnadsfulla skott och knoppar sprungna ur det stora trädet.

STY 2
SMI 3
INT 2
KAR 4

Utrustning: Ingen
Färdigheter: Bildning 2, Skaldekonst 4, Läkekonst 2
Talanger: -

Trädtrollet Yrnag

Enormt troll med barkliknande hud och rotskott utskjutande från ryggen. Lever i en enkel symbios med trädet – han putsar dess yta från ohyra och skadeinsekter, och drar i utbyte levnadskraft från trädet som även skyler honom från solens strålar. Har levt i trädet i hundratals år och man kan hitta hans släktingar förvedade längs trädets stam och grenar, knappt urskiljbara som annat än väldiga knöligheter - alla med ljus och blommor utplacerade runtom sig av Yrnag. Trädtrollen fick enligt sägnerna bo i

trädet men aldrig äta av dess förbjudna frukt. Just det har dock tempelherren matat i Yrnag, och på så vis fått honom till slav under fruktens beroende. Yrnag vet dock inte om att den goda gröt som han serveras är gjord på frukt. Han vet att hans släktingar ätit frukt och därför förvedats, och skulle aldrig göra det själv. Han är det sista trädtrollet och följaktligen av största vikt för hela skapelsen! Att hans barkhud blivit allt grövre, och hans utväxter allt större bekymrar honom inte, tills vidare tror han att han bara växer av gudomlig välsignelse.

STY 11
SMI 5
INT 2
KAR 2

Utrustning: Ingen. Skyddande barkhud 7, ingen trollstank.

Färdigheter: Speja 4, Rörlighet 4

Monsterattacker: Se regelboken för troll. Yrnag är dock fredlig och endast om han tar mer än 4 poäng skada vaknar hans trollinstinkter och han börjar använda sina attacker. Det händer också om han får veta att han ätit frukt.

Den odöda Ätaren

En raglande naken och bevingad man, indränkt i blod och med huggtänder och lysande röda ögon. Vingarna hänger slappt som trasor utmed ryggen, obrukbara. Adjutanterna kallar honom mäster O, men vad hans riktiga namn var vet ingen.

Ätarna är kopplade, förutom till den tredje pakten som är grunden i Ätarkulten, även till den första pakten, den som slöts i anknytning till dödsriket, och vissa kan med lämplig magi väckas till liv på nytt efter döden, nu som dödsbringande odöda. Till detta har de tränat upp en del adjutanter i mörk magi, för den eventualitet att de skulle behöva uppväckas. En vandöd Ätare kan sprida dödsröta kring sig genom att bita ett offer. Den bitna blir tokig och bolmar mörker ur ögonen, och anfaller i blindo allt den ser tills mörkret förtär den och endast aska återstår.

Som odöd räknas Ätaren som ett monster. Observera dock att den odöda Ätaren ännu tänker ganska klart fast den endast har mord i sinnet. Den lämnar inte trädet förrän den dödat alla (eventuellt utom sina egna män…) men rusar inte omkring som en vettvilling utan gömmer sig gärna, iakttar och slår sedan till.

STY 9
SMI 6
INT 5
KAR -

Utrustning: Ingen

Färdigheter: Ätaren kan utöver sina monsterattacker ducka 2 gånger under samma runda (6 grundtärningar), och den kan hoppa upp till 15 meter bort. Därtill kan den gömma sig med 8 tärningar.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Besmittat bett**. Ätaren ragglar mot sitt offer och biter det i nacken med dregliga köttätartänder. Attack med 9 tärningar. Bettet ger 1 i skada och om skadan går igenom skydd smittar det som ett dödande gift med styrka 3. Offret tappar 1 poäng STY per 15 minuter, och om det dör av smittan vaknar det upp som en odöd zombie efter 1T6 rundor. Zombien beter sig först exakt så som den levande mänskan betedde sig i 1T6 minuter varefter den plötsligt stannar upp, darrar och dreglar okontrollerat i 2 rundor, och anfaller därefter blint alla den ser och slåss till en ny död. Zombien har exakt samma spelvärden som när den levde, men förlorar all tankekraft. Mörk rök bolmar ur ögonen och efter 1T6 minuter börjar kroppen förvandlas till aska, och zombien dör för gott. En frukt från Allvetarträdet kan rädda zombien om den tvångsmatas innan fullständig föraskning.
2. **Hopp**. Ätaren anfaller gärna med ett hopp från ovan, var den gömt sig och lurpassat. Hoppet slår omkull offret och om Ätaren lyckats gömma sig får den ännu utföra en Frenetisk attack, se nedan, annars gör den ett Snitt, se nedan. Ätaren kan utföra ett hopp mitt under strid som sin handling, eller så hoppar den upp på något oåtkomligt ställe och lurpassar där en stund tills den plötsligt attackerar igen, och slutför sitt hopp.
3. **Snitt**. Med kirurgisk precision snittar Ätaren med sina sylvassa naglar upp halsen på sitt offer. Attacken sker med 6 grundtärningar, och offret får inte tillgodose sig något skydd.
4. **Byta kropp.** Detta är kanske Ätarens mest spektakulära egenskap. Med ett isande skri lämnar den sin gamla kropp som exploderar i en kaskad av blod, och närmaste person som förlorar ett slag för GENOMSKÅDA blir besatt av Ätarens själ. Personen stannar upp och börjar efter en stund bete sig precis som Ätaren gjort. Personen behåller alla sina spelvärden, och erhåller därtill även Ätarens monsterattacker. Om man lyckas tackla den nya värdkroppen och binda den kan man tvångsmata den med en frukt från trädet, vilket fördriver Ätarens själ. Själen försvinner då med ett skri ut i skogen, kanske för att dyka upp någon annan gång…? Första gången Ätaren byter kropp kan den kanske återuppstå i en kropp en bit ifrån RP, kanske på en annan gren om där finns någon lämplig munk. Då skapar det kanske lämpligt med förvirring. Gärna tar Ätaren också sina vakters kroppar. Denna förmåga aktiveras automatiskt när Ätaren har förlorat hälften av sin STY, men kan alltså hända också mitt i striden.
5. **Mörkerhand**. Ätaren sveper med sin arm och Mörker grabbbar tag i 1T3 motståndare. De måste lyckas med ett GENOMSKÅDA mot Ätarens attack som sker med 10 tärningar. Skräckattack med skada 1 poäng plus extra sexor som Ätaren slår. Därtill missar offren sin nästkommande handling.
6. **Frenetisk attack**. Ätaren attackerar med klorna i snabb takt tre gånger under samma runda. Attackerna sker med 9, 7 och 6 tärningar, och ger 1 i skada.

Ätarens dödsmagiker

Ovårdad man med spretigt skägg, spritluktande andedräkt och allvarlig tandröta. Klädd i en smutsig och sliten kåpa och ett halsband av råttkranier runt halsen.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: Dolk med dödande gift, styrka 6. Giftet är förbrukat efter första träffen.

Färdigheter: Manipulera 3, Genomskåda 3, Närkamp 3

Talanger: Dödsmagi 3

Ätarnas adjutanter

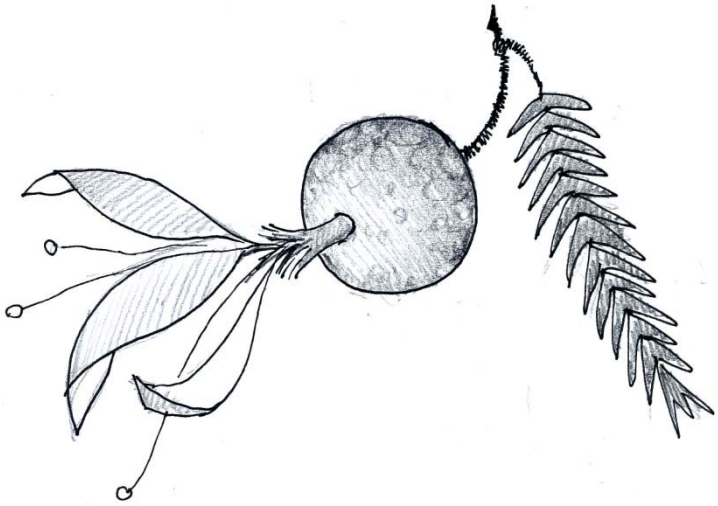
Disciplinerade och lojala män och kvinnor, officiellt vigda åt Mörkret, men i de flesta fall knappt intresserade av kulter och religioner, utan enkla hyrsvärd och soldater.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 3

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

Färdigheter: Närkamp 3, Speja 3, Rörlighet 3

Talanger: -



2. BIBORSA – MAGISTER VAGELKRUMS UTGRÄVNINGAR

Den karga ljungheden övergår i lummig vegetation av björnbärsbuskar, vildapel och odlade längor av korn och valnöt. Samtidigt hopar sig molnen allt tätare och en varmfuktig vind blåser in från söder. Ni har kommit till Biborsa, nurernas heliga urhem. Snart skymtar ni klungor av höga halm- och lerkåtor, och barn och hundar samlas runt er, hojtandes och hoppandes. Ute på ett kornfält står en väldig skepnad av sten, i stark kontrast mot den livfulla byn. Det är en huvudlös och vittrad staty föreställande en kraftig krigare med klubba och yxa, över två meter lång. En flock kajor lyfter kacklande från dess axlar, upp i den lekfulla vinden.

ÖVERSIKT

Nurerna är ett uråldrigt folk som bebodde nordanlanden redan innan alverna kom hit. De är numera fåtaliga, och Biborsa är deras enda kvarvarande enhetliga samhälle. Byn ligger i ett bördigt område under ständigt mulna skyar. Den leds från stortemplet av väderschamanerna Kassadi och Mhenx, som ser till att de gamla nuriska traditionerna följs. I utkanten av byn har nämligen randmarkiska nybrytare anlagt ett missionerande tempel tillägnat Skriftaren, och ett litet bryggeri intill lockar med rusande mjöd som munkarna skickligt framställer. En handelsbod och smedja har också inrättats av icke-nurer – irriterande nymodigheter som ändå onekligen gagnar samhället. Byns samlingsplats är en öppen marknad med olika små matstånd och kokeldar under grenarna av ett massivt kastanjeträd.

Utanför byn någonstans har den excentriske magistern Vagelkrum en utgrävning i något slags forntida alvruin. Ingen i byn har sett till den mystiske magistern, men hans två lärlingar besöker ofta byn för proviantering.

Stenkrigaren ute på fältet anlände för några veckor sedan, och byborna är med allt skäl livrädda för den. För det mesta står den orörlig i flera dagar, men plötsligt kan den med muller och kras börja röra på sig och ge sig på hus eller människor utan urskiljning, bara metodiskt mejandes ner allt i dess väg. Tre bybor har redan satt livet till. Byborna har hört lärlingarna berätta om stenkrigarna som Vagelkrum gräver fram i sina hålor, och många misstänker att magistern är skyldig.

- **Hemligheter**: Kassadi och Mhenx är inbegripna i en förödande maktkamp sinsemellan.
  Köpmannen i byns handelsbod, ”Saltaren”, är egentligen magister Vagelkrum som flyttat hit från sina utgrävningar då de intagits av jättespindlar.

KAMPANJSPEL

Nordstjärnans karavan besökte byn för att inhandla läkemedel mot gravlöss som angripit karavanens förråd och sovvagnar. Detta minns byfolket väl eftersom det hela urartade i bråk. De rätta örterna gick inte att finna i byn, och handelsmannen betalade i stället en av Vagelkrums lärlingar – av en händelse på besök i byn då. Lärlingen gav sig av mot Vagelkrums utgrävningar för att hämta örterna, men innan han återvände hade schamanerna, som inte ville riskera gravsmitta i byn, efter stor kalabalik tvingat iväg karavanen.

Nurerna

Nurerna är ett uråldrigt mänskosläkte, ofta breda och kraftiga, med kritvitt hår, och ett brunt öga och ett blått. De förslavades under Bronslampan och allierade sig med ett mäktigt vind- och regnväsen, ”Hon som inte kan ses”, med vars hjälp de kunde skyla sig under moln mot ljuset på dagen, och återspegla skenet från sina eldar på natten. Molnrika nätter kunde de skingra skyarna och få bada i månens och stjärnornas ljus. Hon som inte kan ses gör dalen kring Biborsa bördig genom regn och varma vindar, och hon anses bo i de 28 manshöga lerkrukor som kantar väggarna i byns stortempel.

Nurerna bränntatuerar sig över hela kroppen med små stickmönster för att skydda sig mot mörkret, och hängivna individer sticker också ut sitt ena (blåa) öga för skydd mot ljuset.

UTGRÄVNINGARNA

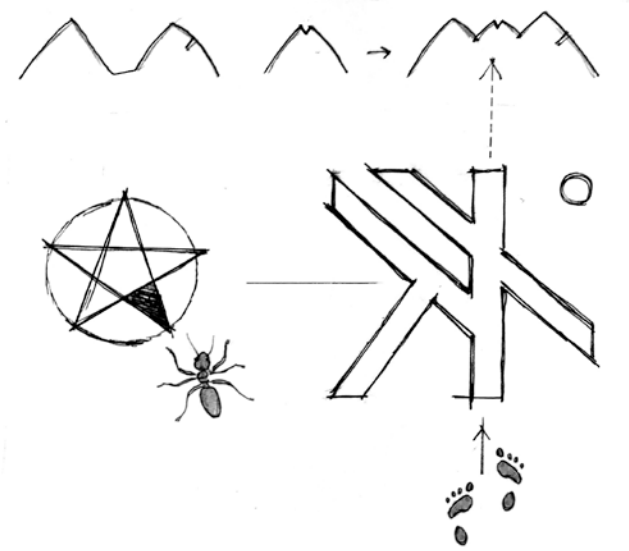
Vagelkrums utgrävningsplats är en låg borg, Ordoras, som alverna för hundratals år sedan lät bygga för sin animerade armé av stenkrigare. Den ligger knappa två dagsmarscher nordväst om byn. När gudarnas flodvåg sköljde över Kummelvidderna begravdes fortifikationen under sand och jordmassor, och förstördes till stora delar. Vagelkrum, utbildad från akademin i Radessa och helt besatt av alvernas svunna högkultur, hittade för ett tjugotal år sedan ruinerna och har sedan dess levt under jorden och byggt ut ett ansenligt nät av tunnlar runt de begravda ruinfragmenten.

Bland nurerna finns många som vill döda den lede magistern, men dels är alla alvruiner förbjuden och förbannad mark för dem (alverna höll nurerna som slavar i ett fruktansvärt terrorvälde, och lade förbannelser över ”Hon som inte kan ses”) och dels utnyttjar Kassadi och Mhenx stenkrigarens härjningar till att svartmåla den andra, och ingendera vill bli av med den.

Vagelkrums lärlingar har inte synats till på länge.

ATT HITTA FRAM

Nurerna vet inte var exakt utgrävningarna ligger, men de kan tipsa om att lärlingarna ofta besöker handelsboden när de är i byn. Saltaren kan dock inte heller hjälpa... SL får avgöra om den grova ”handlaren” beter sig misstänksamt eller inte. Om man frågar i byn kan man få veta att Saltaren är en nykomling söderifrån som tagit över boden för några månader sedan efter att vinterkylan tog den förra handlaren. Vidare kan man av någondera väderschamanen få en karta om man lovar hjälpa denne (se persongalleriet). Kartan har schamanen fått som en inbjudan av lärlingarna för länge sedan, men aldrig intresserat sig.



Kartan

Kartans tyds på följande sätt: Redan från Biborsa ser man tydligt Rimgrindens bergstaggar i nordväst. Man urskiljer lätt en tvillingtopp med ett hack i ena sidan, och en ensam kluven topp. Om man sedan går i en linje med den kluvna toppen i mitten kommer man efter två dagar till en smal och flack fåra, som en gammal löpgrav, igenvuxen med taggbuskar. Fåran är knappt 10 meter bred och förgrenar sig enligt symbolen på bilden. Det är en alvisk kraftruna, och Ordoras exercisplan hade en damm i den formen. I det hörn som det horisontala strecket pekar på hittar man ett pentagram om man rotar bland buskarna, och ställer man sig på den spets som pekar mot en stor myrstack gräver plötsligt en stenkrigare ut sig ur fårans kant, och stannar upp när hålet är stort nog att passera. När man slunkit in gräver han igen hålet. Man befinner sig nu i en utstickare av tunnelsystemet, i Yttertunnlarna. Vagelkrum själv använde aldrig ingången – tills alldeles nyligen tillbringade han all sin tid nere i gångarna, det var hela hans värld. Måste han ut, grävde han helt enkelt en öppning någonstans. Ställer man sig på någon annan av pentagrammens spetsar reser sig en smulig stenkrigare ur buskarna och anfaller.

Om man inte har kartan rasar man i stället ner i en av gångarna och tar 1 i skada. Detta efter att ha sökt aktivt i 1T6 kvartsdygn av lyckade slag för Leda Vägen.

ALLMÄNT OM TUNNELSYSTEMET

Ursprungligen fanns här ett slingrigt nätverk av kummelknottens slarvgångar, härs och tvärs genom alvruinerna. Knotten hade Ordoras som ett av sina få permanenta läger, och de dyrkade stenkrigarna som gudar och heliga förfäder. Magistern har förbättrat många av tunnlarna rejält, och grävt nya, byggt lite fällor för att mota knott och jordsvin, och inrättat en bostad längst in. Fällorna räckte dock inte till då både knott och svin fortsatte att smutsa ner och rasera tunnlarna med sitt planlösa grävande. För att slutligt utrota dem födde magistern upp jättespindlar från Ormmården, men åttabeningarna gick inte att kontrollera och tog över gångarna. Vagelkrum själv flyttade in till byn och ålade åt de två lärlingarna att rensa ut tunnlarna. Det gick inget vidare, och båda två hänger nu invävda i kokonger i spindlarnas näste.

Komplexet indelas regeltekniskt i tre delar - **Yttertunnlarna**, **Orderhallen** och **Verkstan**. När man stumlar in i tunnelsystemet sker det i Yttertunnlarna. För att ta sig vidare och hitta en väg framåt måste man lyckas med SPEJA eller BILDNING, båda med -1 som modifikation, ett försök per man. Lyckas man kommer man till Orderhallen var man igen måste hitta utgången vidare på samma sätt, nu till Verkstan. Varje gång RP kommer in i en ny del av komplexet slår SL en gång på slumptabellen, och för varje misslyckat slag för att komma vidare, en gång till. Minst tre slag på tabellen alltså.

Verkstan har sedan egna händelser utöver detta, se kartförklaringen nedan.

Slumptabell, Vagelkrums utgrävningar
Välj eller slå 1T6

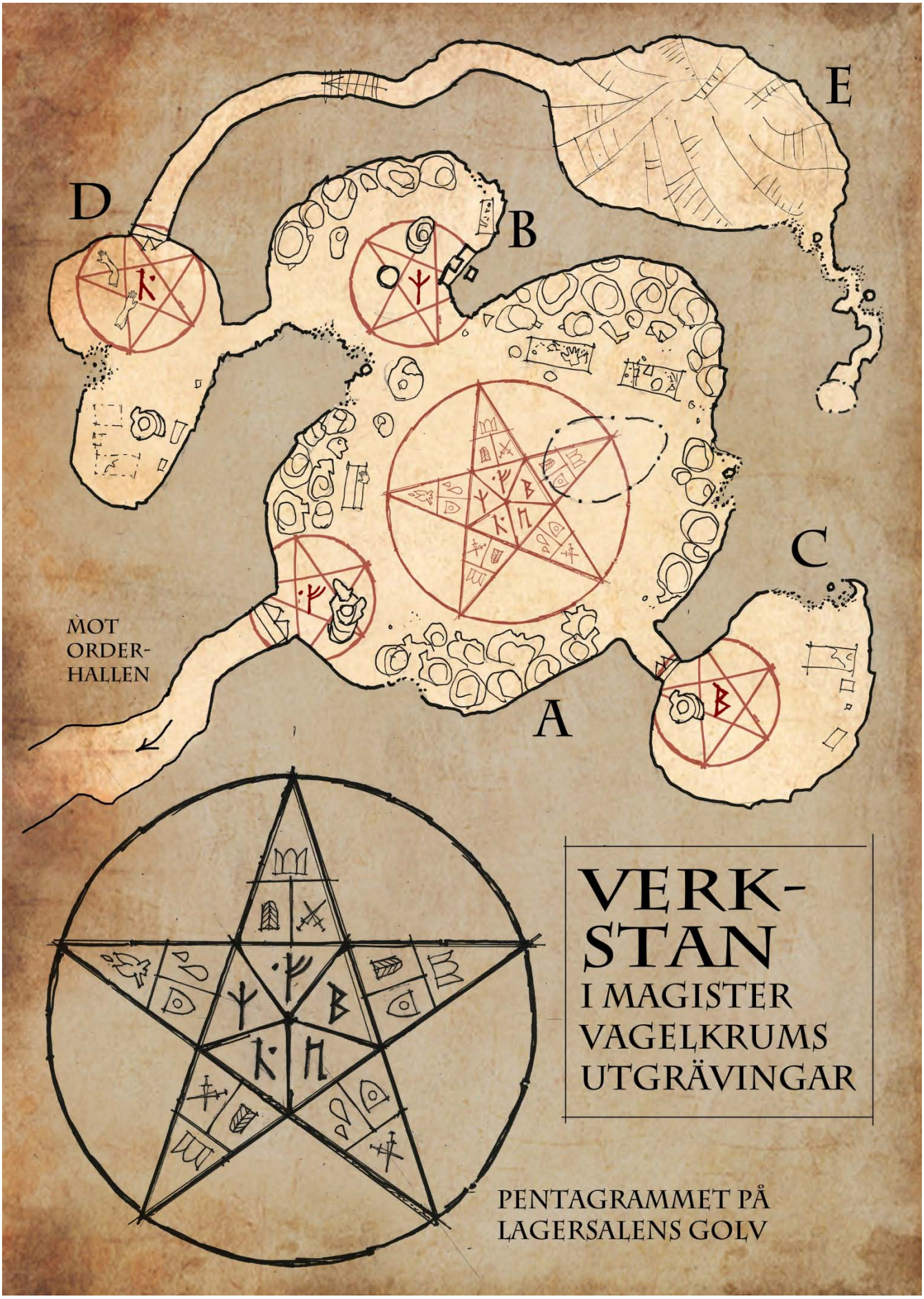
1. **Spindelväv**. Kladdiga nät blockerar vägen. Alla måste slå för RÖRLIGHET för att komma förbi utan att fastna. Håll reda på antal ettor för den som fastnar. Om någon fastnar kommer en jättespindel efter 2T6 rundor och attackerar. För att komma loss måste man lyckas med STYRKEPROV, ett försök per runda, modifierat med minus ett per redan slagen etta. Lägg till ettorna från försöken att komma loss inför nästa försök. Folk som hjälper fastnade personer måste slå för RÖRLIGHET varje gång med risk för fastklibbning.
2. **Spindel**. En hårig åttabening sitter i taket i ett lite högre parti och fäller sig ner på den RP som går som andra. Spindeln flyr om den förlorar 50 % av sin STY.
3. **Fallgrop**. Om den som går först inte lyckas med ett SPEJA (får inte pressas) faller första person med STY mer än 4 ner genom golvet, tar 1 poäng i skada och fastnar rejält (STYRKEPROV -1) i spindelväv på gropens botten. Den spindel som alarmeras av spelarens ryckanden kommer dock med 75 % sannolikhet uppe i tunneln. RÖRLIGHET för att ta sig de ca 3 metrarna upp ur gropen till tunneln.
4. **Stenkrigarfälla**. En stenkrigares arm ligger halvt inbäddad i sand på tunnelns botten. Det går inte att gå runt den. När den tredje personen passerar hugger den plötsligt till och griper tag om personens fot. Hela golvet rör på sig och det visar sig att armen sitter fast i en hel krigare som ligger ingrävd i tunnelgolvet. STYRKEPROV -2 för att komma loss, ingen kan hjälpa. Däremot kan man försöka hugga loss armen innan hela krigaren har grävt ut sig ur sanden. Det tar 1T6+3 rundor för stenvarelsen att komma upp, och armen har STY 5, Skydd 6. Två personer kan hugga åt gången.
5. **Stenkrigarväktare**. En maffig stenkrigare blockerar vägen fullständigt. Den har ett stort vittrat hål i magen och ett ganska smuligt ben. Man kan slåss mot den och på så sätt komma förbi, men man kan också t.ex. gräva sig förbi krigaren med en ny tunnel i den mjuka sandjorden med HANTVERK. Två personer kan slåss i bredd. Om den ena sköter krigandet kan den andra med RÖRLIGHET komma förbi krigaren utan att få sig ett hugg.
6. **Jordsvin**. Runt en krök i gångarna trippar ett välgött jordsvin. Det tvärstannar, ser RP, och vänder om med ett förskräckt skri och börjar gräva en flyktväg åt sig i rasande takt. Sanden sprutar och man ser att en av tunnelns stödstockar börjar luta av grävandet – hela tunneln håller på att kollapsa. Man har 3 rundor på sig att ta livet av svinet, fly med RÖRLIGHET, eller med HANTVERK eller STYRKEPROV rädda tunneln från att rasa ihop. Rasar tunneln över en tar man 1T6 poäng i skada utan att rustning skyddar mer än 50 %, och måste därefter antingen själv gräva ut sig eller räddas – båda med STYRKEPROV.

YTTERTUNNLARNA

Ett vindlande system av trånga jordtunnlar i sandig och rasbenägen mark, ca 160-180cm i diameter. Ingenstans är man väldigt djupt under mark och på många ställen öppnar sig gångarna i taket upp mot markytan och himlen ovanför i små rämnor där tjocka nystan av mörk grönska hänger ner. Inga ljuskällor finns men de sporadiska hålen ger viss visibilitet. Alltsomoftast måste man ta sig förbi grova nätverk av rötter. Ibland stöter man plötsligt på en vägg av någon forntida alvbyggd stenhall eller ett mosaikprytt valv. Här och var finns stenkrigare som Vagelkrum använt till utgrävning. Oftast står de orörliga, ibland halvt intäckta av jordras och damm, redo att aktiveras av trollkarlens magi när han så behöver. Ibland utför de mekaniskt något enkelt kommando som magistern programmerat dem till – oftast grävning. Ingen av stenvarelserna i Yttertunnlarna kan kommunicera.

ORDERHALLEN

En enorm alvbyggd sal, tio meter i tak och över hundra meter lång. Här står stenkrigare i snörräta leder, hälften utgrävda, andra hälften ännu begravda till midjan och axlarna. I orderhallen finns majoriteten av alla stenkrigarna, och de flesta är i ypperligt skick. Längst bak står 3 väldiga stridstorn av sten, 2 vittrade stengalärer med roddare och trumslagare, samt två rader med stenmammutar, bestyckade och enorma.


E
D
B
C
A
MOT
ORDER-
HALLEN
VERK-
STAN
I MAGISTER
VAGELKRUMS
UTGRÄVINGAR
PENTAGRAMMET PÅ
LAGERSALENS GOLV

VERKSTAN

Verkstan är hjärtat i tunnelvirrvarret. Längs väggarna står mängder av stenkrigare som Vagelkrum lyckats gräva fram från olika håll i tunnelsystemet, och som han släpat hit för inspektion, reparation och experiment. Här finns också olika stenblock ur vilka magistern försökt hugga ut nya delar eller hela varelser. Krigarna står tätt packade, ibland i flera led, ibland på varandra i ett kaotiskt virrvarr. Stenfigurerna är alla i olika stadier av vittring eller demontering.

A – Lagersalen

Lagersalen är inredd i en väldig sandstensgrotta. Taket är en svart explosion av mörka rötter och i mitten öppnar sig en smal passage upp till det fria så att en skum halvdager silas in. Grova arbetsbord är belamrade med delar till stenkrigare, halvt söndervittrade lemmar, bålar och stenvapen, hackor, stämjärn och spadar. Styrda av ett minipentagram plinkar två stenhänder på ett piano.

Ett stort pentagram täcker nästan hela Lagersalens golv. Pentagrammet styr de små pentagrammen runtom i Verkstan. Varje litet pentagram har en runa, och en likadan finns i det stora pentagrammets mitt. Ställer man sig på en av symbolerna i det stora pentagrammet, i den spets som hör till runan, aktiverar man krigaren i det korrelerande pentagrammet. Stenvarelserna kan inte röra sig utanför sitt lilla pentagram, och de kan inte tala. Krigaren vid dörren in till Lagersalen är beriden på en synnerligen vittrad och smulig trebent häst.

De olika symbolerna i pentagrammet har följande effekt:

- **Svärd**: Krigaren attackerar allt som rör sig i sitt pentagram.
- **Stängd dörr**: Varelsen stänger den dörr som finns i hans pentagram.
- **Öppen dörr**: Varelsen öppnar dörren.
- **Sköld**: Krigaren attackerar inte, men blockerar vägen för alla som försöker ta sig in i, eller genom pentagrammet. Den som utfört ”ordern” släpps dock igenom
- **Eld**: Krigaren tänder eld i kaminen i köket.
- **Vatten**: Krigaren hämtar vatten ur brunnen (en finns i pentagrammet i köket och en i spindelkammaren) och den i köket fyller en kittel på kaminen, medan den i spindelkammaren häller vattnet i en pumpsprutkanna som Vagelkrum använde som redskap i sina försök att skola spindlarna. Den ligger nu omkullvält bredvid brunnshålet.

❖ **Varelser:** På ett av borden ligger **Rans huvud**, se nedan.

B - Kök

Här finns lite proviant, vatten och en giftsamling som ger bäraren talangen Giftets väg, nivå 3. Man kan dock bara använda 3 Kraftpoäng i talangen, sedan är samlingen slut. Man har alltså talangen till max 3 användningar.

❖ **Varelser:** En stenkrigare i pentagrammet, enarmad och främst avsedd för husliga sysslor.

C – Vagelkrums bohåla

Vagelkrum tog med sig de få värdesaker han hade när han flyttade till Biborsa. Endast en spade och en slarvig bädd finns kvar, men i en hög av slängda pergament kan man hitta ritningar på en stenfalk, och på en väldig falkenerare (stengeneralen i Gaupalang). Med BILDNING förstår man att med falken och falkeneraren borde man kunna styra armén.

❖ **Varelser:** En stenkoloss utan underkropp fungerar som dörrvakt i pentagrammet. Den är fullkomligt immobil och kan endast stänga och öppna dörren, och det också med möda.

D – Experimentrum

I taket hänger tre burar med fångar med vilka Vagelkrum försökt skapa egna medvetanden för stenkrigarna. I en bur sitter en kraftigt gråsjuk gammal dvärg, närmast ett block av gråfläckig sten. Han kan med nöd och näppe röra på munnen och ena ögat, men oändligt långsamt. Vagelkrum har med örter påskyndat hans förstening för att skapa en egen stenkrigare av honom. I en annan bur ligger en ung nurisk kvinna från Biborsa, utsvulten och skräckslagen, men oskadd frånsett en onormal tyngd. I en tredje bur står en höna, till synes fullkomligt stel. Under buren går en stenkrigare omkring och pickar i marken med en hönsliknande gång. Detta var Vagelkrums första lyckade experiment med att påverka stenvarelsernas medvetanden.

❖ **Varelser:** Utöver hönskrigaren och varelserna i burarna ligger två vittrade armar i pentagrammet och sköter dörren. Burarnas galler har skyddat fångarna från spindlarna. Fångarna vet inte var Vagelkrum är, men nog vart lärlingarna förts.

E – Spindelkammare

Rummet är kolmörkt och smockfullt med spindelväv, och ifrån taket hänger en handfull kokonger, varav en rycker vilt... Spindelväven täcker golvet fullständigt, och gömt under de kladdiga trådarna finns det femte pentagrammet som lyder under huvudpentagrammet i Lagersalen, och i dess mitt står en stenkrigare med halva huvudet bortvittrat. Man kan alltså styra stenkrigaren att slåss mot spindlarna, men krigaren ser inte skillnad på spindel och äventyrare – allt som rör sig attackeras (och spindlarna ligger stilla tills någon kommit in och fastnat) Den som aktiverat stenkrigaren är dock trygg från hans attacker.

En ytterst trång och rasbenägen gång leder ut.

❖ **Varelser:** 1 stenkrigare, 3 jättespindlar. I två av kokongerna finns Vagelkrums lärlingar, den ena ännu fullt i liv, ryckandes vilt i sin kokong. Den andra lärlingen är halvdöd och kan endast räddas med LÄKEKONST. De andra kokongerna innehåller jordsvin, och i en finns ett kummelknott, också det i liv – en argsint liten krigare från Jordborrarnas klan. Spindlarna väntar tålmodigt på att spelarna skall fastna i väven innan de attackerar. RÖRLIGHET -2 för att komma in till mitten av rummet utan att fastna. Där anfaller dock spindlarna genast.

BRONSMYNTEN

Saltaren fick 12 bronsmynt i betalning för örter som handelskaravanen aldrig såg röken av. SL kan själv avgöra om bronspengarna är i tunnlarna, fortfarande i lärlingens ficka (kanske lärlingen ville stjäla pengarna, eller så tog han pengarna till utgrävningen för att inte väcka misstankar) eller om de finns hos Vagelkrum i byn. Äventyrsplatsen presenteras här utgående från tanken att pengarna är i byn hos Vagelkrum. Han såg genast att mynten var magiska och med dem fick han plötsligt mera liv i stenkrigaren. Följaktligen vill han inte bli av med dem.

HANDEL

I byn finns ypperlig mjöd i överföd i munkarnas bryggeri. Mhenx har lagt förbud på försäljning i byn, och munkarna vill bli av med lagren. Schamanerna kan också sälja korn, tvinvete och nötter till underpris då Hon som inte kan ses varit furstlig i sina gåvor i år, och magasinen är överfulla. Salt, tobak och kaffe står högt i kurs.

PERSONER OCH MONSTER

STENKRIGARNA

Dessa kalkstensbjässar är delar i en väldig armé som alverna lät hugga ut i Gaupalang. Med hjälp av det urmörker som ligger och ruvar under bergen, övertog alverna stenvarelsernas sinnen, satte liv i dem och förslavade dem till stumma tjänare. Alvernas makt över stenkrigarna tog slut när deras rike rämnade och nu står de stora soldaterna orörliga och vittrar sakta.

De krigare som är söndriga har klippt bandet till slaveriet, och vissa av dem har ännu minnen av sin tid som fria stenväsen då de var ett med moderstenen, allstenen och bergavaggan. Detta använder Vagelkrum sig av och kan slinka genom med sin egen magi.

Om man hittar en stenfalk (se Fyndtabellen) kan man väcka hela hären till liv igen i Gaupalang. Saltarens krigare kan man dock inte mera styra, och inte heller övriga krigare som är söndriga och som därmed har brutit bandet till alvernas magi. Läs mera i avsnittet om Stormvalg och Gaupalang för hur man kommenderar hären.

Vagelkrum kan till sin stora irritation endast kommendera söndriga krigare, och det också endast med olika pentagram, bundet till förutbestämda kommandon, och rumsligt begränsat till området för pentagrammet. Dessa stenkrigare och krigardelar agerar alltså som programmerade maskiner, och förstörs pentagrammet slutar även de att agera. För en tid sedan gjorde han dock genombrott i sin forskning och lyckades aktivera en stenkrigare till full, om än sporadisk och oberäknelig handlingsförmåga. Denna krigare är Ran – den huvudlösa varelse som dödat bybor i Biborsa. Magistern har inte full kontroll över den, men gör framsteg varje dag.

Rans huvud

Huvudet till stenkrigaren i byn har Vagelkrums lärlingar hittat alldeles nyligen, efter att magistern flyttat till byn. Vagelkrum känner således inte till huvudet. När RP kommer in i Lagersalen talar det till dem, och ber om hjälp. SL kan helt enkelt informera RP att stenhuvudet på bordet ser ut att passa ihop med bjässen de sett i byn.

Rans huvud är fritt från alvernas slaveri, och ett eget medvetande har vaknat i det. Huvudet minns sin frihet i innerbergets mörker, innan alverna bröt berget. Kroppen är dock förlorad - förslavad under Vagelkrums magi, och Ran kommer aldrig att kunna återförenas med den. Den är en produkt av alvernas häxkonster, en tom och kall slav till olika befallare. Huvudet har således inga känsloband till sin kropp och kan väl tänkas hjälpa äventyrare som tänker slåss mot den. Som motbetalning räcker det för Ran att föras till djupbergsbrotten i Gaupalang där hen en gång skapades ur urbergets rötter. Hen kan dock också vara intresserad av att föra en mera långtgående kamp för att befria stenandarna från sina fjättrar och de mörkertjänare som förslavade dem. Som ett minimum ger huvudet +1 på BILDNING vid allt som gäller Urmörkret.

Den huvudlösa stenkrigaren Ran

Nästan 2,5 meter lång muskulös krigare uthuggen med utsökt precision. Vittrad, huvudlös och fläckig av kajornas avföring, men i övrigt ett ypperligt exemplar av alvernas forna stensoldater. Bär en spikklubba av sten i ena handen och en stenyxa i den andra.

STY 11, SMI 3

Utrustning: Kropp av solid sten – Skydd 10

Egenskaper: Vapen som inte är mästersmidda eller artefakter tar dubbel skada för slagna ettor på redskapstärningarna när man hugger mot stenvarelsen. Sparkar och slag ger ingen effekt, och stickvapen endast halv skada.

Monsterattacker 1T4:

1. **Hugg och parad**. Krigaren gör ett anfall och en parad. Båda sker med 11 tärningar
2. **Dubbelstöt**. Stenen knastrar och grusbitar flyger när krigaren kastar sig mot den tätaste grupperingen av fiender och utför två blixtsnabba hugg i följd. Båda sker med 10 tärningar, vapenskada 2.
3. **Rusning**. Antingen tar krigaren miste, eller så agerar den enligt någon obegriplig och uråldrig kod, och rusar rakt över en fiende och hugger tomt i luften bakom. Krocken är dock förödande och går inte att parera – attack med 10 grundtärningar, krosskada 2. Offret faller obönhörligen till marken och tappar totalt luften och koordinationen av smällen. UTHÅLLIGHET för att alls kunna resa sig ens nästa runda.
4. **Defensiv**. Krigaren överlåter initiativet åt fienden och utför två smidiga parader, båda med 12 tärningar.

Stenkrigare, typisk

Stenkrigarna är alla avbildade som eleganta och enormt kraftiga krigare med lätt alviska drag. Deras beväpning och rustning är allt bara rekvisita och spelar ingen större spelteknisk roll – allt är av solid sten och det är det avgörande.

Använd Rans monsterattacker, men modifiera enligt i vilket skick krigaren är. Ett par händer som kravlar på marken har knappast mer är 5 i STY, medan en rejäl koloss till häst kan ha upp till 12. Likaså kan en benlös krigare knappast utföra en Rusning och en enarmad soldat gör kanske inte en Dubbelstöt utan en enkel.

STY 5-12, SMI 3

Utrustning: Kropp av solid sten, men av varierande smulighet – Skydd 6-10
Egenskaper: Som Ran
Monsterattacker: Se Ran, och modifiera enligt behov.

Rans huvud

Huvudet räknas som ett tungt föremål. Den talar med en djup stämma och på ett uråldrigt språk som första gången måste dekrypteras med BILDNING.
Har man huvudet med sig när man slåss mot Ran slår man 1T6 för krigarens monsterattacker. På resultatet 5 blir det kortslutning i stenkrigarens kropp och den gör ingenting. På en sexa rycker den till, knakar och en spricka uppenbarar sig över dess rygg, och den tar 1T3 poäng skada.

STY 5, INT 4, KAR 2

Utrustning: Ingen, men den består av solid sten vilket ger den ett Skydd på 6
Färdigheter: Bildning 3, Skaldekonst 2, Genomskåda 4
Talanger: -

MAGISTER VAGELKRUM/SALTAREN

Skallig och kraftig karl, väderbiten och barsk. Går klädd i ett grovt förkläde, träskor och en kort enkel tunika. Har alltid föraktat det finlemmade akademiska och ser sig mer som en hantverkare än en vetenskapare. Man lär sig inte av böcker utan genom att ta tag i en spade och undersöka själv! I hans källare finns stenhuggarverktyg, liknande pentagram som i Ordoras, samt böcker om alvernas mörkerforskning. I övrigt är hans kuliss som handelsman klanderfri – verktyg och säckar med salt fyller hyllorna och hans väderbitna yttre är också en utmärkt täckmantel.
Om Vagelkrum angrips kommer stenkrigaren Ran genast till undsättning.
Medan Vagelkrum levde i tunnlarna besökte han ytterst sparsamt civilisationen (om man kan använda ett sådant ord om Kummelvidderna) och då också främst till en annan handelspost norrut eftersom han misstror de i hans ögon primitiva nurerna. Ingen i Biborsa känner således till hans dubbelidentitet. Han flyttade in tillsammans med Rans kropp och lyckades flera veckor hålla krigaren gömd i sin källare. Men efter att han utökat dess medvetande rymde den och drog sin första bärsärkagång genom byn. Byborna vet således alltså inte att krigaren och Saltaren kom samtidigt. Om krigarens räder är misstag, lämnas här öppet, men det är fullt möjligt att magistern vill testa stenkrigarnas samveten och deras effektivitet mot levande mål, och anser att nurerna utgör utmärkta provkaniner…

Magister Vagelkrum/Saltaren

STY 5, SMI 3, INT 3, KAR 4

Utrustning: En uppsättning verktyg i bältet.
Färdigheter: Bildning 3, Hantverk 5, Manipulera 4, Genomskåda 3
Talanger: Runmagi 3, Stensång 2

Magisterns lärlingar

Två gängliga ynglingar, en man och en kvinna. Kvinnan – Gelma – är lojal till Vagelkrum och kommer att försöka spela smart och missleda RP, och kanske varna Vagelkrum i byn, medan mannen – Arp – darrande kommer att berätta allting, och eventuellt rentav delta i aktioner mot Vagelkrum.

STY 2, SMI 3, INT 3, KAR 2

Utrustning: Dolk, stenhuggarverktyg
Färdigheter: Speja 2, Bildning 2, Manipulera 1, Hantverk 2
Talanger: -

BYBORNA

De två väderschamanerna hatar varandra intensivt och är båda intresserade av att hjälpa RP hitta till Vagelkrum, men bara om RP kan bidra till att skada den andra. För övriga bybor kan du använda speldata för vanliga nybrytare. Schamanerna ser till att hålla en enhetlig och from fasad inför byborna - de är heliga individer och kan inte öppet visa sitt hat för den andra. Det är främst munkarna som känner till deras tvist. En del av nurerna har dock börjat misstänka att de är spelbrickor i schamanernas interna maktkamp, och lobbar för nya schamanval.

Väderschaman Kassadi

Kassadi är en barbröstad senig man med ena ögat utstucket. Han har eggat munkarna att öka mjödproduktionen och göra drycken sötare och starkare. På detta sätt sprider sig alkoholismen bland nurerna och skulden kan läggas allt tyngre på Mhenx som tillät munkarna att slå sig ner. Kassadi kan be att RP avslöjar vad Mhenx gjort med vindandarna.

STY 4, SMI 2, INT 3, KAR 3

Utrustning: Dolk och stav
Färdigheter: Hantverk 4, Manipulera 2, Genomskåda 2, Bildning 2, Skaldekonst 3
Talanger: Helande 3, Åskmagi 3 (se Äventyrsplats 5)

Väderschaman Mhenx

Mhenx är en äldre skallig kvinna, stickbränd över hela kroppen med symboler som motsvarar besvärjelsen Lockelse. Hon har söndrat ett par av de heliga lerkrukorna i templet. Dessa har Kassadi drejat och han ansvarar för de små vindväsen som bor i dem – aspekter till Hon som inte kan ses. Nu har två aspekter rymt och Mhenx hoppas att Kassadi straffas av byn för sitt slarv. En vindvarelse bor nu i hennes bönebok som hon urgröpt. En annan har fångats

av magikern Skalm Enögd (se Äventyrsplats 5). Mhenx ser gärna att den återbördas.
Mhenx vill att RP antingen mördar Kassadi eller planterar falska brev i Ordoras som bevis på att Kassadi och Vagelkrum varit i maskopi. Om en dylik kupp misslyckas eller om man dödar någon av schamanerna blir livet hårt för en i byn. Men om man är villig att hjälpa Mhenx kan man få 1T3 nuriska krigare eller en rymningsbenägen vindande med sig till utgrävningarna, samt därtill kartan.

STY 5, SMI 3, INT 3, KAR 4

Utrustning: Tjock bönebok (med vindvarelse) och dolk
Färdigheter: Läkekonst 3, Bildning 3, Manipulera 2, Genomskåda 2., Skaldekonst 3
Talanger: Helande 3, Åskmagi 2 (se Äventyrsplats 5)

Vindväsen från Hon som inte kan ses

Hon som inte kan ses är ett mäktigt vindväsen från luftens elementarplan, ett slags levande lågtryck som suger åt sig moln och varm luft, och skapar Biborsas bördiga klimat. Hon kan inte förnimmas annat än med magi, men hon har 28 aspekter som man kan interagera med genom SKALDEKONST eller BILDNING. Aspekterna finns i lerkrukorna i Stortemplet, var de de facto är fängslade. Hon som inte kan ses är alltså inte allierad utan snarare fången av nurerna. Hon vill att aspekterna skall släppas fria så att hon kan uppgå i områdets naturliga vindflöde. Aspekterna är ensamma ganska rädda av sig, men om de erbjuds beskydd och gömställe kan de hjälpa en. Slå för SKALDEKONST eller BILDNING – antalet sexor avgör hur många tjänster aspekten utför. Exempel på tjänster finns nedan. Med magi kan de bindas till längre tjänstgöring enligt SLs omdöme.

STY 5, SMI 8, INT 2

Färdigheter: Speja 3
Egenskaper: Kan inte skadas annat än genom vädermagi.
Förmågor, exempel:

1. **Slåss**. Vindvarelsen kan blåsa omkull fiender eller skada t.ex. genom att slinka in genom munnen och trycka sönder inre organ. Attack med 8 tärningar.
2. **Bära**. En aspekt kan lyfta en person ca 10-20 meter.
3. **Rekognosera**. Vinvarelsen kan varna för kommande möten i ett helt dygn, hitta jagade eller förföljda.
4. **Budbärare**. Vinden kan bära ett meddelande flera hundra kilometer.
5. **Skapa storm**. Även om aspekten själv är en liten vind kan den röra om i väderleken och skapa en åskstorm.
6. **Eldkontroll**. Varelsen kan sprida eller släcka eldar enligt önskemål.

Jättespindel

Håriga och svarta spindlar från Ormmårdens mörkaste dunkel, stora som välmående gödsvin. 3 stycken hänger i taket i Spindelkammaren, och två av dem anfaller när någon fastnat i näten undertill. Den tredje avvaktar och anfaller först när minst tre personer fastnat i näten. SPEJA för att få syn på dem innan de anfaller.
STY 8, SMI 6

Utrustning: Hårigt skal, 5 poäng
Egenskaper: Spindeltråden fattar lätt eld, och det retar upp spindlarna enormt om någon kommer på den idén.
Monsterattacker 1T6:

1. **Giftbett**. Spindeln gör ett blixtsnabbt utfall mot sitt offer och hugger med sina giftiga innerkäkar. Attack med 8 grundtärningar. Om skada utdelas drabbas offret därtill av ett paralyserande gift. Giftstyrka 6.
2. **Nätattack**. Attack som kan utföras på Nära avstånd. Spindeln lyfter sin stjärtkörtel och skickar iväg ett trassligt nystan av kladdiga trådar genom luften. Attack med 7 grundtärningar som inte kan pareras. Om attacken lyckas räknas varje sexa som ett minus på offrets nästa handling. STYRKEPROV (lång handling) för att komma loss totalt.
3. **Hopp**. Med ett enormt hopp flyger spindeln genom luften och landar med ett brak på sitt offer. Attack med 8 grundtärningar och skada 2. Offret slås omkull om attacken lyckas.
4. **Spinning**. Spindeln förivrar sig och börjar spinna in sitt offer mitt i pågående strid. Den vräker sig över sitt byte med en attack med 10 grundtärningar som endast går att värja sig mot med STYRKEPROV. Vinner spindeln (ingen skada utdelas) har den brottat ner motståndaren med sina taggiga ben och börjar spinna in det. Detta pågår runda efter runda tills offret är inspunnet i en prydlig kokong och inte kan röra sig mera. Varje runda får offret slå för STYRKEPROV, men med en kumulativ modifikation på -1. Om spindeln skadas med mer än 2 poäng under en runda avbryter den sitt spinnande och angriper en ny fiende.
5. **Gripklohugg**. Spindeln hugger tag i offret med sina ytterkäkar, *pedipalper*, främst för att hålla offret stilla inför ett kommande gifthugg, men greppet fungerar som en brutal attack även i sig. Attack med 9 grundtärningar, skada 2. Om attacken lyckas fastnar offret i käkparet och kommer loss endast med ett STYRKEPROV -1 nästa runda. Då attackerar spindeln med Giftbett eller Spinning.
6. **Äggkläckning**. Offret råkar i misstag trampa på ett av de knähöga och frasiga ägg som ligger tätt på golvet under all spindelväv. Ur det spruckna ägget väller det ut små knytnävsstora spindlar som angriper äventyraren med vansinnig hunger. Det är omöjligt att helt skydda sig mot de små kräken som kravlar in under rustningar och kläder, men med RÖRLIGHET kan man minska skadan genom att frenetiskt sopa bort de luddiga gula djuren. 1T6 småspindlar biter, och varje sexa från RÖRLIGHET-slaget tar bort en spindel. Betten ger en poäng skada på SMI per djur.

Jordsvin

Grova och bredbringade svin med skyffelformade betar och breda grävklövar.
STY 4, SMI 2
Utrustning: Skydd: 2 poängs hård borst. Betarna har vapenskada 2.
Färdigheter: Närkamp 3
Talanger: -

3. DIMRYGGEN

Från en snårbevuxen kulle blickar ni ut över Dimryggens jordborg – det enda officiella randmarkiska fotfästet i Kummelviddernа. Den ligger ute på en udde i en vassig sumpsjö, och är inte mycket till fäste ännu. Arbetet med vindbryggan och vallgraven är tydligt ofärdigt och pålverket är ännu ostöttat på många ställen. Byggnaderna innanför är till stor del fortfarande under uppförande och jordtornets torv har knappt torkat än. För tillfället har borgen dock större problem: Utanför, på bågskotts avstånd från pålverket, kamperar ett helt regemente ur Galghorden. Borgen är under belägring.

ÖVERBLICK

Arlessan av Svolv har inrättat sig i Dimryggens jordborg som självutnämnd randmarkisk ståthållare över hela Kummelviddernas utmarker. Borghirden för nu en desperat kamp mot Galghordens belägrare som de håller på att förlora. Regementet ur Galghorden, under ledning av dess kapten – Geten – har ingen brådska och väntar tålmodigt på att borgen skall ge upp. Om man lyckas ta sig in i borgen förbi ockupationen, hittar man ett försvar i total oreda. Arlessan syns knappt till och när hon visar sig är hon enormt stressad och ger direkt dåliga och självmotsägande order, och koncentrerar sig främst på att läxa upp hirden och skrika sig röd i ansiktet över småsaker. Man antar att hon inte klarar av pressen med den belägrande styrkan utanför, och en utbredd oro bubblar under ytan i hirden. Hennes två hirdkaptener, riddar Dyrn och riddar Mörkljunga grälar konstant sinsemellan och verkar inte få något gjort de heller. Oförklarliga dödsfall har nattetid drabbat borgen, och två av hirdens vargkrigare har av arlessan avrättats för dåden i blixtsnabba domar utan rättegång.

- **Hemligheter**: Arlessan har utlöst en latent egenskap och blivit varulv. Hon stryker omkring i borgen nattetid och skördar oskyldiga offer bland borghirden. Detta har förorsakats av en skogshäxa som riddar Dyrn smugglat in i borgen. Han har också orkestrerat hela ockupationen och är i maskopi med Galghorden. På nätterna signalerar han från borgtornet om läget innanför palissaden så att Geten kan tajma sitt anfall till lämplig tidpunkt. (Dessa signaler får RP gärna bevittna)

KAMPANJSPEL

Nordstjärnans handelskaravan har givetvis stannat och handlat i jordborgen. Detta kan nybrytare berätta i god tid innan man kommer fram. Karavanen var i skriande behov av proviant efter att man tvingats bränna två vagnar på grund av gravlöss.

LÄGET I BORGEN

Avtalet

Riddar Dyrn vill ta över borgen och har i hemlighet ingått ett avtal med Galghorden om att överlåta arlessan och borgens (ytterst magra) skatter åt hyrsvärden, medan riddaren som betalning får borgen mot viss skatteskyldighet till Horden. Ett avtal som Geten inte har några som helst avsikter att hålla. Riddar Dyrn lever dock hoppfull, och är övertygad om att Dimryggen kommer att bli en mäktig del av ett expanderande Randmark.

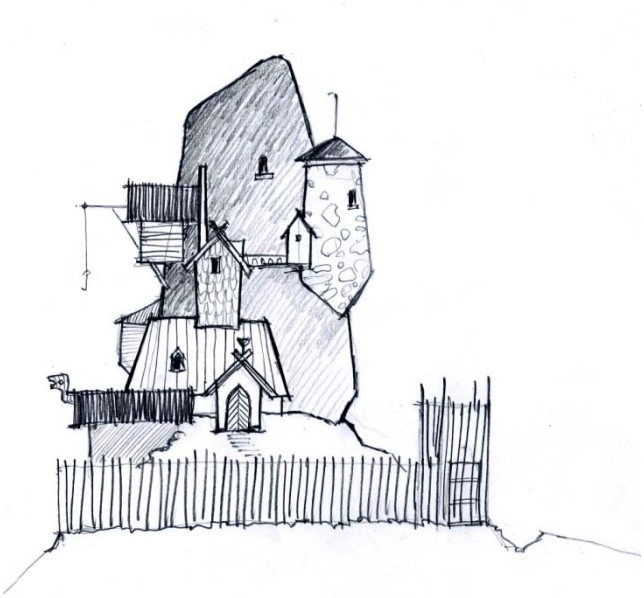
Galghorden har ingen brådska att anfalla utan väntar gärna på att kaoset skall bli totalt inne i borgen, kanske rentav så till den grad att riddar Dyrn får befälet och helt enkelt bara öppnar portarna för dem. Borgens trupper räcker för tillfället ännu till för att försvara borgen, så ett anfall vore farligt och kostsamt för Horden. I borgen vet man givetvis att läget är kritiskt – hyrsvärden kan få förstärkning när som helst, och i något skede börjar maten ta slut o.s.v. Men i det rådande kaoset finns inget utrymme för smarta lösningar.

Skogshäxan

Skogshäxan är en magikunnig kvinna vid namn Morvyn, från en by söderut. Galghorden tog henne till fånga efter en räd mot hennes hemby, men hon förorsakade Getens regemente stor skada innan hon greps. Galgen väntade henne, men hon lyckades förhandla sig till frihet genom att utlova sina häxkonster till kompaniets tjänst. Tre gånger tre liv lovade hon – trefalt det antal liv hon tog av Getens män. Sedan skulle hon släppas fri. 12 oskyldiga har hon redan med sin svartkonst satt i graven sedan dess, och ändå tvingades hon med i Getens följande projekt - intagandet av Dimryggens borg. Riddar Dyrn tog in henne i borgen för ca en vecka sedan genom att helt enkelt anställa henne i köket. Där kom hon lätt åt att lite piffa upp arlessans morgongröt. Vilken häxnovis som helst kunde se att ett vilddjur bubblade under arlessans lugna yta. Det var bara att med en enkel runa, lite likmossa och ett par droppar vargtiksblod locka fram det. Nu är det bara att vänta – för varje dag tar djuret en större andel av arlessan, och för varje natt växer dess aptit. Efter dådet ansåg sig Morvyn vara fri och försökte fly, men riddar Dyrn som ännu hoppas få ut mera av henne, lät kasta henne i borgens fängelsehåla. Officiellt påstår han att hon försökt stjäla av borgens skatter.

Silver

Borgen har en grupp vargkrigare i sin hird, under ledning av alfakrigaren Silver. Arlessan kan inte förstå att någon annan än dessa kan vara skyldiga till de riv- och bitmärken som de mördade offren bär på. Vargmännen är enormt upprörda över arlessans dödsdomar, och överväger att byta sida eller revoltera.



ATT TA SIG IN

Det finns givetvis otaliga sätt att ta sig in till borgen, och RP får fritt planera hur de vill gå till väga. Här presenteras några tänkbara alternativ:

- **Via Geten**
  Det går att MANIPULERA Geten att släppa in en, men det kräver en ytterst skicklig tunga. Regementet har allt under kontroll och inget behov av hjälp, så RP får verkligen vara fyndiga. En annan möjlighet är att slå sig samman med belägrarna och satsa på att komma över bronspengarna i anfallet. Observera dock att Geten är miststänksam av sig och inte har någon brådska med anfallet. Har RP tid att vänta?

- **Simning**
  Borgens norra sida stupar rakt ner i sjön, och en källardörr leder ut till en liten brygga på baksidan. Det finns inga båtar inom nära håll, men att t.ex. ta sig en nattlig simtur är ingen omöjlighet alls. Förslagsvis har Geten dock satt ut en roddbåt att hålla ett öga på borgen från sjön, så RP får dyka/simma obemärkt förbi den, eller försöka ta ut den från vattnet. När man kommer fram till borgen får man klättra upp för palissaden, eller ta sig in genom den låsta källardörren vid bryggan. Man får dock räkna med att borghirden kan vara ytterst misstänksam, och man får lov att bevisa att man inte är i komplott med Horden. Observera också att simma åt andra hållet, tillbaka, troligtvis är omöjligt utan upptäckt. När man simmar *till* borgen har man bara en kort sträcka kvar efter eventuell upptäckt, och också betydligt bättre chanser att undgå upptäckt överhuvudtaget, och har möjlighet att t.ex. överrumpla Galghordens vaktbåt.

- **Lönngången**
  Om man lite spanar på vad Horden håller på med kan man se att en grupp krigare går omkring i utkanten av lägret med spadar och snåryxor, tydligt sökande efter något. Tar man någon av dem till fånga, eller tjuvlyssnar på dem eller på någon annan i regementets läger, kan man höra att de letar efter en hemlig gång. Man kan förstå att de har någon på insidan som tipsat dem (endast Geten vet dock *vem* det är) om en hemlig gång, men att denne någon inte vetat själv heller exakt var gången mynnar ut (och inte heller var i borgen den börjar). Med den här informationen kan RP med SPEJA eller BILDNING hitta gången före Hordens krigare. Efter en klaustrofobisk färd kommer man ut ur en oanvänd brunn i köket inne i borgen. Riddar Dyrn har fått kännedom om lönngångens existens av de kummelfolk som bott här tidigare (och som troligen rensats ut med hård hand). I något skede kommer en grupp Galghordskrigare också upp ur brunnen – bara som ett tecken på att också de hittat den, och att den inte duger som reträttväg. Men Geten slösar inte män i större mängd på detta sätt.

Signalerna
Senast på vägen in ser RP ljussignalerna från tornets topp. Med BILDNING kan man utläsa ljuskoden till t.ex. ”Ytterligare 4 döda idag, snart bra läge”.

VILDDJURET

Att lösa mysteriet i borgen med de döda soldaterna kräver en liten gnutta snokande från spelarnas sida, men utgör inget oöverkomligt detektivarbete. Arlessan kommer fullständigt vägra ge några som helst mynt åt RP, eller ens särskilt diskutera saken, om de inte lovar att hjälpa henne i utredningarna. Hon är alltså fullständigt ovetande om att hon själv är den skyldige, och misstänker fortfarande vargkaptenen Silver. Nu finns dock även riddar Mörkljunga samt hirdens feta björnkampsmästare med smak för hembränt på hennes lista över suspekta individer, båda tack vare riddar Dyrns viskanden. De viktigaste ledtrådarna är följande:

- Silver säger att han och hans vargmannar har känt lukten av en annan varg i borgen. Deras teori är att Geten har en hemlig spion som på något sätt kommer in på nätterna. Vargkaptenen är fullständigt övertygad om sina mäns oskyldighet till dåden. Han har känt dem sen valptider och kan även visa ett fotavtryck från mördarvarelsen – ingen av vargkrigarna har en så stor tass…

- De döda uppvisar spår av fruktansvärd brutalitet och rivsår som från ett djur. Detta kan arlessan berätta inledningsvis, och i borgens källare ligger de senaste offren, och man kan bevittna den fasansfulla synen med egna ögon.

- Mördaren har två gånger slagit till mot fängelset intill borgtornet, och dörren har nu låsts och förbommats med rejäla stockar, vakterna på insidan är fördubblade, och med dubbel lön, men ändå livrädda. Alla tidigare fångvaktare har dött, och vilda rivspår har setts

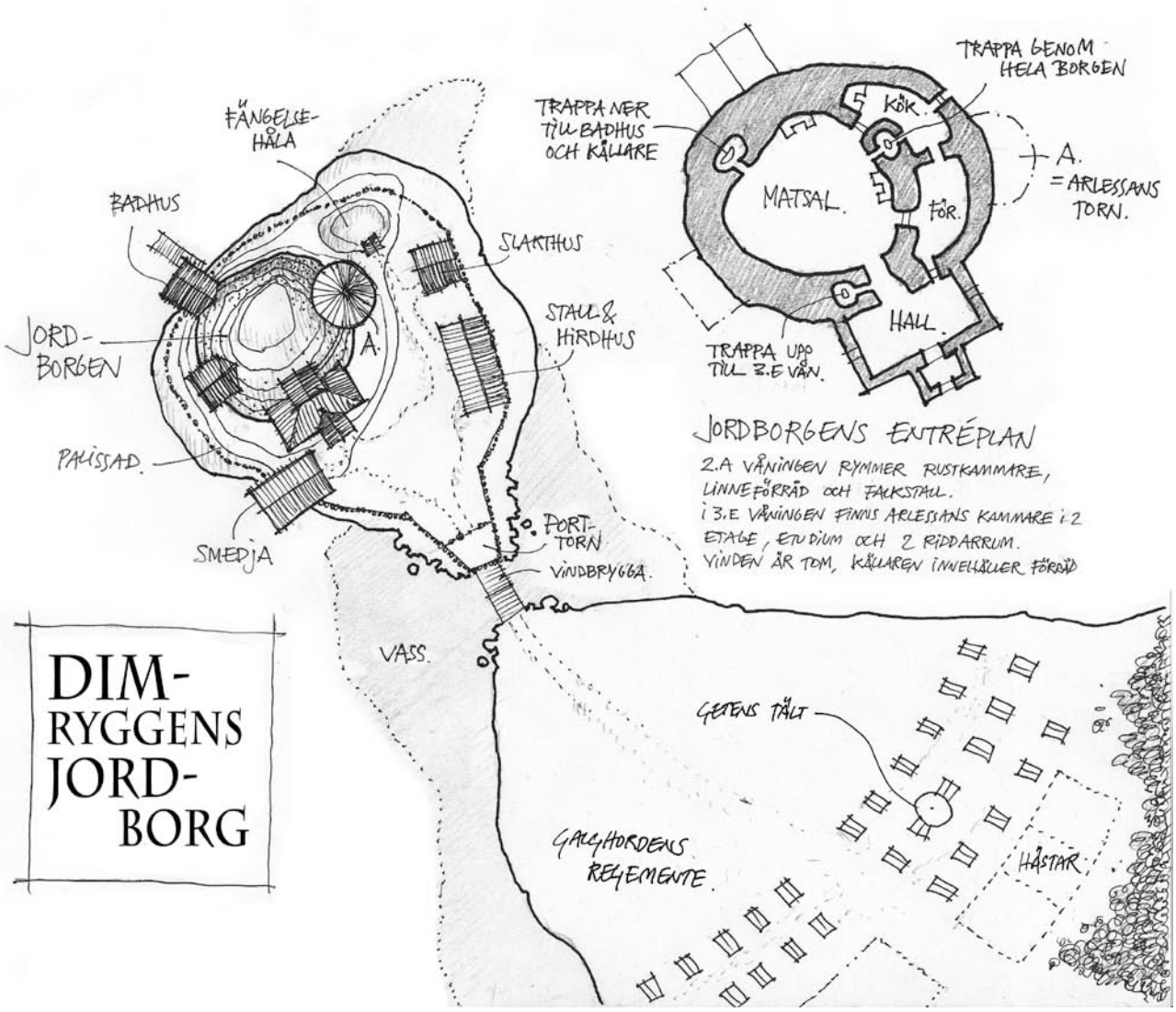
på samma celldörr (skogshäxans) varje natt, men mördaren har inte kommit in i cellen. Detta kan alla i borgen berätta om, men arlessan gör det inte inledningsvis – hon är stressad och fokuserar inte på detaljer. Riddar Dyrn berättar heller inte om rivmärkena på den specifika celldörren. Riddar Mörkljunga och kapten Silver kan informera om dem, om de utfrågas om mördarens fängelsebesök. De vet inte vem som finns i cellen, utan hänvisar en då till riddar Dyrn.

- Första natten som RP befinner sig i borgen dödas två vakter inne i jordborgen, som nu för första gången hållits låst. (Fängelsehålan klarar sig alltså). Tidigare offer har påträffats på borggården och i fånghålan, men nu alltså inomhus i själva borgen. RP kan med SPEJA eller ÖVERLEVNAD se vargspår upp till övre våningen var arlessan och de två riddarna bor.
(Anpassa givetvis denna punkt efter RPs agerande under natten).

- På dörren till riddar Dyrns rum finns en skyddsruna inristad. Knappt märkbar, men RP ser den om de utforskar borgen. Med BILDNING känner man till att runan kommer från Ormmårdens mörka skogskulter, och används för att mota attacker från vilddjur.

Konfrontation

Riddar Dyrn ger sig inte så lätt vid en eventuell utfrågning om misstankar riktas mot honom, och om man frågar honom om vem som sitter i cellen som mördaren försökt klösa sig in i berättar han allt om den tjuvaktiga köksan…
Söker man sedan upp Morvyn kan hon avslöja det mesta bara man övertalar henne att man faktiskt kan rädda henne, och till det måste man MANIPULERA henne. Riddar Dyrn kommer dock inte att ge tillåtelse till RP att snoka i fängelset, det måste skötas utan officiellt tillstånd. Men de livrädda fängelsevakterna går ganska lätt att MANIPULERA, i synnerhet om man lurar dem att de kan befrias från tjänst i fängelsehålan om de hjälper.
Att sedan konfrontera arlessan, och få henne att förstå vad hon är kräver ytterligare slag för MANIPULERA. Riddar Dyrn kommer att ingripa och beskylla RP för att vara Galghordens utsända, lögnare, idioter eller landsförrädare. Arlessan litar på sin riddare och kommer att ha svårt att tro på RP – hon mår ju prima! Lite stress har hon, men det är allt, och hon skulle minsann komma ihåg om hon sprungit omkring som varg och mördat folk! Har man lyckats få med sig skogshäxan från fängelset går det lättare – häxan kan med lite nynnande få arlessan att se drömmar och minnen som hon förträngt. +1 på MANIPULERA i sådana fall. Om RP lyckas få arlessan att förstå, bönar och ber hon dem och skogshäxan att rädda henne.



Det är upp till dig som SL att avgöra om det är möjligt eller inte. Skogshäxan har inget intresse av det, men rätt sorts magi kanske kan fördriva vilddjuret ur den stackars borgfrun. Annars finns ingen återvändo för arlessan – om ett par dagar är och förblir hon en vild ulv och försvinner antagligen ylande ut i skogen.

GETEN

När ordning skapats i borgen och riddar Dyrn flytt eller mött hirdkapten Silvers bödelyxa kan man ta sig an följande problem – belägringen.
Här presenteras några alternativ för att ta sig ur knipan. RP kan förstås fly och lämna borgen åt sitt öde, men det finns ingen lätt väg för det heller, se ovan för Att ta sig in.

- **Förhandling**
  Riddar Dyrns ursprungliga plan var ju att Galghorden endast skulle inta borgen kort så att han kunde motivera ett maktskifte där. I gengäld skulle Geten få borgens skatter. Nu finns det ju inga egentliga skatter, och Geten planerade aldrig att hålla avtalet, utan ämnade jämna borgen med marken, eller eventuellt installera sig själv där. Men trots det finns det en viss möjlighet att regementskaptenen skulle kunna nöja sig med guld och löften om mera, och bege sig iväg. RP måste nog i sådana fall utlova betydligt mer än vad som finns i borgen, och därtill lyckas få Geten att tro på att en sådan betalning faktiskt är trovärdig. Det blir upp till dig som SL att avgöra sannolikheten för ett sådant utfall, men räkna med att Geten utöver borgskatten, hästar och vapen kräver t.ex. gisslan, ett par hängningar för att lätta på stämningen, samt *precis* allt som RP har på sig.

- **Hetsa Geten till anfall**
  Det finns några sätt att hetsa Geten till ett oövertänkt anfall. Dels kan skogshäxan hjälpa, dels kan riddar Dyrn försöka köpa sig benådning genom att avslöja allt han vet om Getens svaga sidor och kanske användas till att ge falsk information. Man kan också bara gillra en fälla och låta borgen plötsligt se obemannad ut, kanske iscensätta ett förfärligt blodbad kvällen innan så att Geten skall tro att hans plan gett önskad effekt, eller bara öppna portarna och tvinga riddar Dyrn att signalera att allt är klart. En sådan strid borde borghirden vinna om den planerats rätt och varken riddar Dyrn eller skogshäxan kommer åt att sabotera.

- **Utmana Geten till envig**
  Regementsledaren är fåfäng och lättprovocerad, och trots allt ganska osäker på sin position. Om han utmanas på duell kan han inte motstå det, utan tror att hans mannar ser honom som feg om han nekar. När hans plan med infiltratören på insidan fallerat kan han också mycket väl se detta som en snabb och bra lösning på en annars lång och utdragen belägring. Om man vinner (ingen annan än en RP vågar ställa upp för borgfolkets del) kan man dels få regementet att ge sig av, men man kan också rentav få ett visst inflytande över hyrsvärden, och de kanske ber en med så att man kan svära trohet till Kalla Jarl och bli deras nya ledare. Getens regemente har ingen naturlig andre man, så en RP som visat prov på styrka och slagkraft kan således lätt få inflytande.

- **Infiltrera belägrarna**
  Skickliga smygare kan säkert ta sig in i Galghordens läger och lönnmörda Geten eller t.ex. ta honom till fånga. Räkna dock med att hordens vakter är på alerten. Även om de är loja och säkra på en enkel seger, så är de ändå yrkeskrigare och inga nybörjare.

BRONSMYNTEN & BORGSKATTEN

Arlessan av Svolv har 16 bronsmynt från handelskaravanen i sitt personliga kassaskrin. Bronsets dragningskraft ger henne en trygghetskänsla i sin nya belägenhet. Där finns även ca 30 silvermynt och hennes mors gamla pärlhalsband.
I borgens skattkammare (låst med två nycklar – den ena hos riddar Dyrn, den andra hos Mörkljunga) på andra våningen finns ca 2000 kopparmynt i prydliga säckar.
Borgen har ett överflöd av vapen efter arlessans överdimensionerade planer på en egen armé. Dessa säljer riddar Mörkljunga gärna billigt och köper timmer för bygget samt tyger, läder och ylle för de dåligt klädda soldaterna. En handelsman på genomresa med en last salt från Alums gruva var ett av arlessans första offer efter belägringen, och saltet säljs också gärna bort.

PERSONER & MONSTER

Arlessan av Svolv

Arlessan Elenn av Svolv är stressad och hela tiden på högvarv. För att hon skall kunna lugna ner sig på kvällarna måste den gamla kammarpigan komma in och sjunga vaggsånger. Pigan kan bara ”Najadens kväde”, en sorgmodig trudelutt om en najad vars syster föds ur ett gyllene ägg och sedan rövas bort och ropar på hjälp under flera sekel. Resten av borgens invånare är till vansinne utleda på kvädet. Epitetet ”av Svolv” har hon hållit kvar från sin gamla släktgård i Randmark.

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

Utrustning: Går klädd i stridsmundering eftersom borgen är under belägring – ringbrynja, kortsvärd och dolk.

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

Talanger: -

Arlessan av Svolv i vargskepnad

Nattetid blir den eleganta och propra arlessan en två meter lång varg på hasande bakben, raglande i blind blodstörst och smärta. Varulven är dock både smart och försiktig att inte synas till – skygg precis som sina artfränder. Dräper man ulven återtar den sin riktiga form.

STY 8, SMI 5, INT 3, KAR –

Utrustning: Blodvåt och kladdig päls 3 poäng.
Färdigheter: Speja 5, Smyga 5
Monsterattacker 1T4:

1. **Ylning**. Ulven höjer sitt dreglande huvud mot skyn och uppger ett blodisande ylande som paralyserar alla inom Nära avstånd. GENOMSKÅDA -1 för att inte tappa nästföljande långa handling.
2. **Hugg**. Med feberhet andedräkt och gula blödande tänder hugger ulven mot ett offer. Attack med 9 grundtärningar och vapenskada 1. Om attacken ger skada kan offret smittas av lykantropi. Sjukdom med smittovärde 5.
3. **Slitning**. Ulven gör ett utfall med 10 grundtärningar och vapenskada 2. Om attacken lyckas faller offret omkull och ulven sliter besinningslöst i bytet.
4. **Flykt**. Ulven reser sin ragg, gör ett utfall men vänder plötsligt om och flyr. Flykten sker med 10 tärningar mot RÖRLIGHET för den som vill följa efter. Vinner varulven är den borta och kan endast nödtorftigt spåras med ÖVERLEVNAD (Bara huvudsaklig riktning)

Riddar Dyrn

Gladlynt man med runt ansikte och bångstyrigt pipskägg. Röker oavbrutet på en elegant cederpipa. Under belägringen använder han pipan dock mest till att gnaga nervöst på skaftet. Bakom den joviala fasaden lurar en makthungrig och ränksmidande hjärna. Han har två avlägsna kusiner som tagit värvning i Galghorden och via dem har han etablerat kontakt. Han tror att arlessans privata skattkista är större än vad den är, och att den skall mätta Getens guldhunger. Han har länge sett att borgen är för liten för att klara sig och anser att ett samarbete med Galghorden vore det bästa innan Randmark kommer åt att etablera sig, men arlessan vägrar ens tänka på sådant. Riddaren anser sig agera i fosterlandets bästa intresse, och råkar han själv få makt och guld med samma, så skadar det väl inte… Att bara simpelt mörda arlessan skulle sätta borgen i händerna på någon av hennes avlägsna släktingar i Randmark, men om han tar makten genom ett händelseförlopp där borgen totalt invaderas kan man se det som ett helt nytt kapitel, och då kunde man motivera maktskiftet. Den svolvska eran i Dimryggen får ett slut, och en ny regentdynasti tar över – uppbackad av den mäktiga Galghorden. Invaderarna väljer helt enkelt honom till ny borgherre. Då blir det omöjligt för eventuella självutnämnda arvtagare till arlessan att göra anspråk.
Skogshäxan har han känt en längre tid redan, ända sedan han kom ut till denna gudsförgätna avkrok. Han är antagligen på något hopplöst sätt förälskad och tror att han kan utnyttja henne till egen vinning och samtidigt ridderligt rädda henne från Galghordens fasor som han själv försatt henne i…

STY 3, SMI 2, INT 3, KAR 4

Utrustning: Metallkyrass och vapenrock av nitläder = Skydd 5. Bredsvärd och liten sköld.
Färdigheter: Närkamp 3, Bildning 3, Manipulera 3
Talanger: -

Riddar Mörkljunga

Bekymrad man med flagande och kliig hy som han oavbrutet krafsar. Belägringen har gjort hans utslag än värre och ena sidan av ansiktet är knallrött av flitiga nagelspår.
Varken Dyrn eller Mörkljunga får mycket vila under belägringen och ses båda mest vanka oroligt längs palissaden och inspektera varje liten detalj i borghirdens beredskap. Vanligtvis är de två herrarna rörande eniga om precis allt, och ett oupphörligt ryggdunkande och bugande brukar prägla deras samvaro. Belägringen har dock satt så mycket spänning i borgen att till och med Dyrn och Mörkljunga har setts käbbla sinsemellan. De gör det dock lågmält för att inte sprida sprickor i det enhetliga försvaret, men ryktet om deras gräl har spritt sig i hela borgen.
Mörkljunga har ingen aning om vad Dyrn planerat, och kommer att ha mycket svårt att tro det.

STY 4, SMI 3, INT 2, KAR 3

Utrustning: Ringbrynja och en svart björnskinnsmantel = Skydd 5. Stridsyxa och liten sköld.
Färdigheter: Närkamp 3, Speja 3, Manipulera 2, Bildning 3
Talanger: -

Hirdkapten Silver

En stor och senig vargman med silvergrå päls och mjölkvita ögon. Silver är borgens främsta krigare, och hans 8 kvarvarande vargkrigare är stommen i hela försvarsstyrkan.

STY 5, SMI 6, INT 3, KAR 2

Utrustning: Enkel läderharnesk – Skydd 2. Tung stridsyxa, dolk och långbåge.
Färdigheter: Närkamp 4, Styrkeprov 3, Skytte 3, Speja 3
Talanger: Hotfull 2, Jaktsinne

Hirdkrigare, typisk soldat i borgen

Enkla soldater värvade från kringgränsande byar och gårdar. Ingen har särskilt stor erfarenhet av strid, men de båda riddarna i borgen har gjort ett mycket bra arbete i att drilla dem. Ca 20 stycken om man räknar in alla vedhuggare och fårfösare som nu i belägringen kommenderats upp på palissaderna. En tredjedel håller vakt medan en tredjedel arbetar på att förstärka palissaden. Den sista tredjedelen vilar.

STY 3, SMI 3, INT 2, KAR 2

Utrustning: Nitläderharnesk. Långspjut och långbåge eller handyxa och liten sköld.
Färdigheter: Närkamp 3, Skytte 3, Hantverk 2
Talanger: -

Skogshäxan Morvyn

En mager kvinna med intensiva mörkgröna ögon. Klädd i slitna och smutsiga pigkläder. Fingertopparna svarta av alltför många hemkokta svartkonster. Hon vill inget annat än att bli fri och få återvända till sitt lilla torp i Ormmårdens utkanter. Där har hon kanske sin syster kvar vid liv om inte Galghorden hittat henne också.

STY 3, SMI 4, INT 3, KAR 4

Utrustning: Ingen
Färdigheter: Läkekonst 3, Skaldekonst 3, Genomskåda 4
Talanger: Giftkokare 3, Örtkännare 2, Varseblivning 3, Blodsmagi 2

Geten, kapten för det ockuperande regementet

Lång och ranglig med en något enfaldig uppsyn. Synnerligen rå och sadistisk, och hans gnisslande skratt brukar ackompanjera de hängningar och avrättningar han beordrar. Rätt osäker och labil innerst inne, och synnerligen rädd för Kalla Jarl. Detta också med allt skäl eftersom Geten hör till Kalla Jarls minst uppskattade kaptener. Guldmyntet som binder Geten till Galghorden har han runt sin hals.

STY 5, SMI 4, INT 2, KAR 2

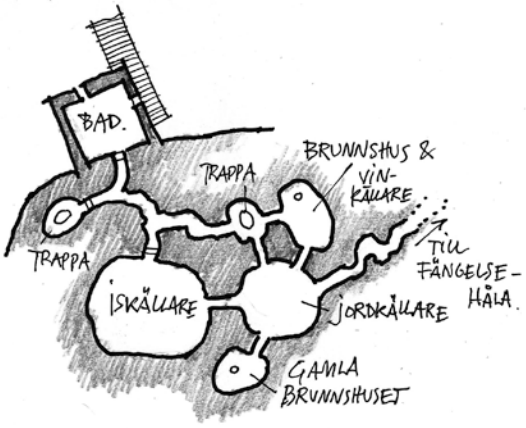
Utrustning: Geten bär en metallkyrass med ringbrynja under, Skydd 6. Han slåss med kortspjut och stor sköld. Därtill en kastdolk i var stövel.
Färdigheter: Närkamp 4, Skytte 3, Manipulera 3, Genomskåda 2, Speja 3, Rörlighet 2
Talanger: Spjutkamp 2, Sköldkamp 2, Kastarm 2

Getens regemente ur Galghorden

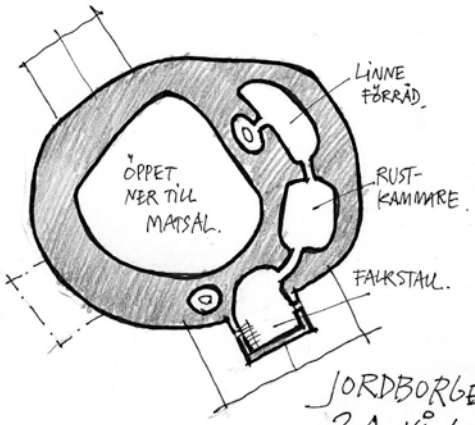
100 skrupelfria hyrsvärd, alla relativt irriterade på Geten, men lojala och disciplinerade – främst p.g.a. rädsla för Kalla jarl.

STY 4, SMI 3, INT 2, KAR 2

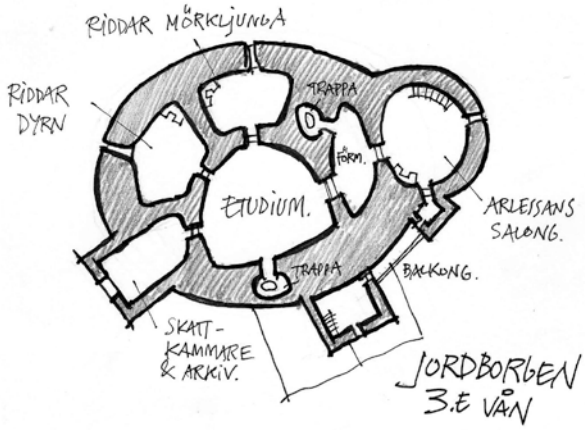
Utrustning: Nitläderrustning och öppen hjälm. Långbåge, spjut, liten sköld och ett handvapen – antingen stridsgissel, handyxa eller bredsvärd.
Varje hyrsvärd har en häst som den rider på. Därtill har varje regemente en hästreserv på ca 25 djur.
Färdigheter: Närkamp 3 (Kaptenerna 4), Skytte 3, Speja 3, Djurhantering 2, Manipulera 2,
Talanger: Kastarm, Ryttarskytt eller Svärdskamp, nivå 2



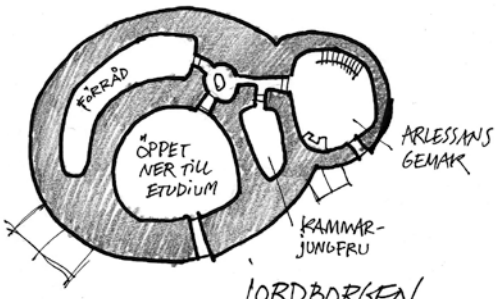
JORDBORGEN KÄLLARPLAN.



JORDBORGEN 2.A VÅN.



JORDBORGEN 3.E VÅN



JORDBORGEN 4.E VÅN.

4. KÄLLAN I HÅLVATTNA HÄLL

Den gamla hålvägen ni följt hela dagen, dammiga och törstiga, öppnar sig mot en klar liten tjärn och en by av rökiga pörten vid stranden. En gammal vargman och en raggig yngling släpar en nysnickrad likkista över hålvägen bort från byn upp mot en kulle norrut. ”För att blidka gastarna i templet” förklarar den gamle. ”Byn är tyvärr inte mycket bättre heller” fortsätter han med en torr hostning och blickar bakåt. Vinden för med sig upprörda röster från husen bakom stengärdet, och blandar sig med den sura röken. Vargmännen axlar kistan på nytt. ”Välkomna till Hålvattna Häll”

ÖVERSIKT

Invånarna i den lilla byn Hålvattna Häll består av olika vildfolk från Kummelviddernas alla hörn. Många är utstötta från sina forna samhällen och har i Hålvattna hittat ett hem bland folk i samma situation. Världsväven i Kummelvidderna är tunn, och gör området till ett oförlåtande ställe. Om du inte håller gudarna nära kan du förvildas eller förvrängas till en djurisk mänskobest. Vissa säger att gamla djurandar håller landet i ett terrorgrepp, andra menar att det är gudarnas straff för otukt och löst leverne. Hur det än förhåller sig så drabbas endast enstaka folk, utstötta eller enstöriga.
Grundstommen i samhället är en vargfolklsflock som använt stället länge som sommarläger, och en del av byns vargfolk flyttar ännu bort till vintern. Många har dock antagit ett nytt sätt att leva, utan vandringar, och tillsammans med en rejäl skara vildar av olika slag har samhället vuxit till en ordentlig by.
En halv kilometer från byn ligger ett gammalt tempel var fromma vattenpräster tillber en najad som tagit boning i templets underjordiska källa. Najaden yttrar visa sianden och vattnet i källan är helbrägdande.

- **Hemligheter**: Prästerna i templet är inte vad de utger sig för. Den sinande skrotgruvan i byn – en av byfolkets viktigaste inkomstkällor – döljer en hemlighet.

KAMPANJSPEL

Nordstjärnans karavan har gjort en anhalt i byn och lämnat efter sig av Oxhuvudets bronsmynt. Templet intill byn är kulminationen för intrigspåret kring Alkemisten, så det rekommenderas att RP besökt t.ex. Ulbrek innan de dyker upp här.
Du kan också lägga in ledtrådar till de två övriga artefakterna i byn. T.ex. kan vilden Knivsvåle (Appendix 7 och Äventyr 3) finnas här eftersom samhället är en mötesplats för alla sorters vildar. För Äventyr 1 kan byborna sitta inne med sägner och skrönor om Eldstenens egenskaper, och Alkemisten kan ha haft brevväxling med magister Ormtunga om allehanda akademisk forskning.

VÄGAR HIT

Om äventyrarna inte kommer till byn för att undersöka kring Bronsmynten eller Alkemisten finns det gott om andra möjligheter att kroka dem.

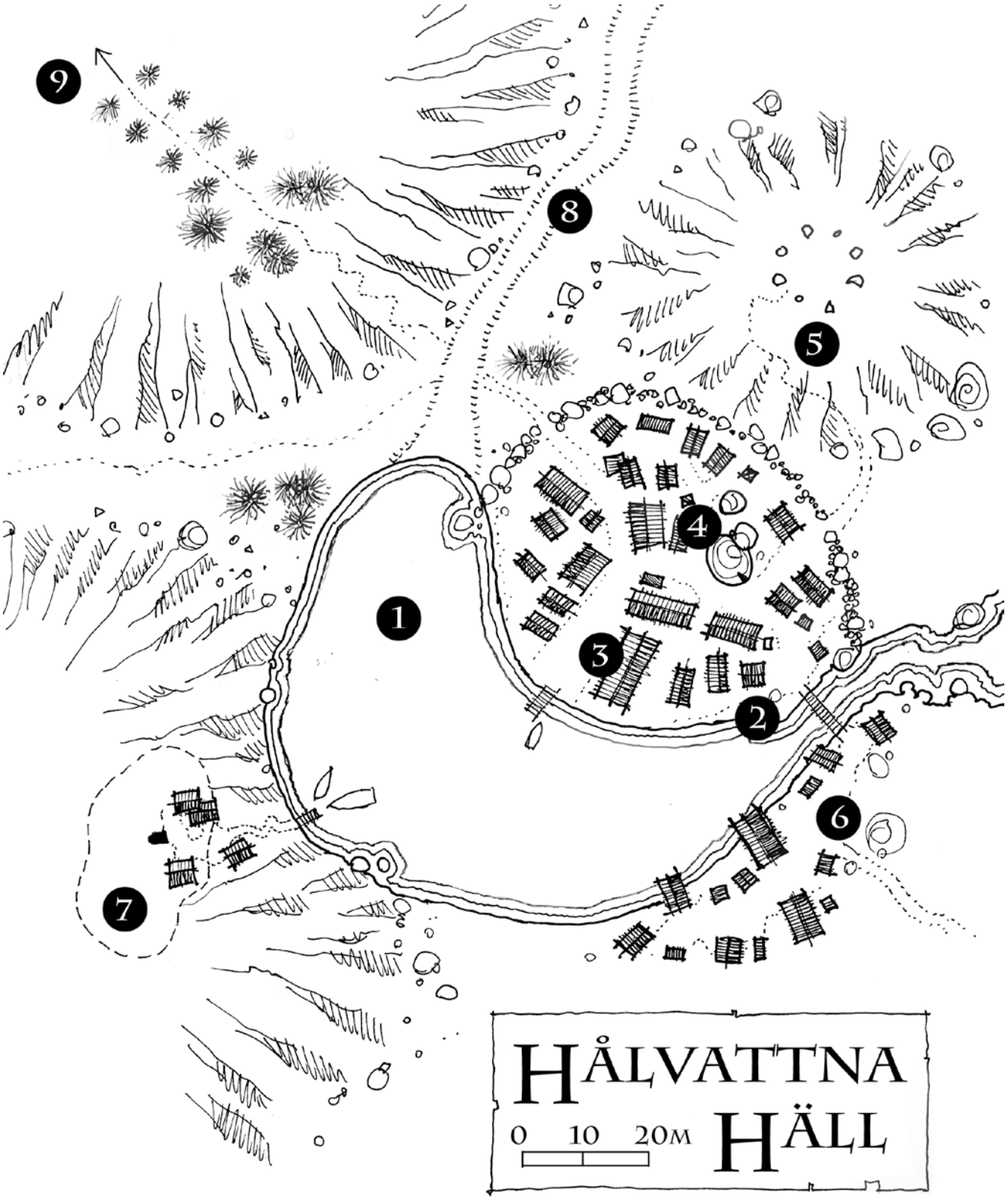
Den förvrängda riddaren
RP stöter på en ståtlig nobelman med halva huvudet inlindat i bindor. Han visar med darrande händer vad bindorna gömmer: ett gult hököga och ett tofsigt lodjursöra. Han har besökt Hålvattna Häll, och badat i Ummulaks bastugrotta, och han är övertygad om att detta utlöst denna fruktansvärda reaktion. Han vågar sig inte mera tillbaka, för han tror att närheten kan göra hans tillstånd värre, men han ber RP undersöka saken, straffa alla skyldiga och hitta ett botemedel åt honom.

Guldägget
Gorman, byns värdshusvärd och handlare, har alltid misstänkt att byaäldsten Tanig sköter skrotgruvan oärligt. Intäkterna från gruvan skall tillfalla byborna med jämn fördelning, men den gamla vargmannen håller alla gruvoperationer tätt kopplade till sin egen krets. Det slutliga beviset på äldstens fusk är enligt Gorman ett litet guldägg som han hittat i Hålsjön. Utan tvekan har den fallit av en transport från gruvan som med andra ord innehåller betydligt mer än bara skrot. Gorman söker nu redigt folk för att leda en skattletarpatrull in i gruvan och avslöja dess sanna innehåll. Gorman gör handelsresor runt om Kummelvidderna så han kan påträffas lite var som helst.

PLATSER

1. HÅLVATTNET
En klar och vacker tjärn, djup och med gröna näckrosor vid stränderna. Sjön matas av kalla källor djupt under ytan, och är sammanlänkad med källan i Hålborgen. Österut rinner vattnet ut i Hålälven som fortsätter mot nordost med tilltagande fart. Efter några kilometer svänger den söderut och erbjuder inga bra vad för resenärer österut.

2. SMEDJAN
Här arbetar smeden Järnhild och smider redskap och vapen av rostiga krattor och bestick från Rostgruvan.



3. BYTORGET OCH GORMANS HANDELSBOD

En dammig öppning vid stranden omgiven av dragiga små stenbyggnader med snidda stocktak. Gormans kombinerade värdshus och handelsbod skiljer sig dock från mängden – den är murad och lagd med skiffertak så som bondgårdarna på Baxarslätten.

Därifrån kommer också svinmannen Gorman. Han brygger ett spritstarkt öl och fungerar ofta som medlare i konflikter mellan byns olika klaner och vildfolk.

4. UMMULAKS BASTUGROTTA

I en grotta under en stor sten har schamanen Ummulak inrättat en bastu- och tvättsalong. En tvagning med rökelse och igelkoppning kan läka all ens skada. Djurfolk kan få kontakt med sin djuriska sida via schamanens mässanden och byta ett poäng INT mot STY för ett kvartsdygn. Små vildvargsvalpar springer omkring, och för en extra slant kan man få pälsen torkad av deras små tungor.

Ummulak är Segoloneflockens äldsta schaman och har en synnerlig konservativ syn på hur vargfolket i byn skall leva. Hon leder flockens månhyllningar, och arbetar starkt för att man skall fortsätta flytta ut till höglandet till vintern, något som de yngre allt mer motsätter sig mot. De flesta vargfolk i byn ser sig inte mera som flockmedlemmar utan som bybor tillsammans med byns övriga vildar, och detta upprör givetvis Ummulak.

5. YLARRINGEN

En cirkel av resta monoliter markerar Segoloneflockens heliga ylarring var månen hyllas i uråldriga riter. I kullerstenshögar runt om ylarringen ligger anfäderna i evig vila. Ylarringens gravar används nu av hela byn, och här ligger alla sorters vildar begravda. Byaldsten Tanig bor här uppe i ett slitet tält för att vara närmare sin förlorade fru. Ett par vargkrigare brukar vanligtvis sitta vakt utanför den gamles tält.

6. OXGÅRDARNA

Utanför byn ligger ladugårdar för oxar och myskar, hus för garvare, talgkokare, rökare och saltare. De flesta av hantverkarna här är affilierade med Gorman på sätt eller annat. Råskinnet och halvvargen Rosko Rötkind och hans mannar brukar hänga här eftersom Tanig försöker hålla dem från att slå sig ner i själva byn – trots att det går tvärt emot byns värderingar. Rosko arbetar aktivt på att sko sig på verksamheten här vilket irriterar Gorman.

7. ROSTGRUVAN

Gamla alvlämningar under berget har grävts ut och bildar nu en rejäl grotta. Gruvan producerar små mängder rent skrot. Inga dyrbarheter har någonsin hittats här, endast rostangripna redskap och vardagsföremål från en svunnen tid. Kanske var det en alvisk avstjälpningsplats, eller så spolade gudarnas vattenvåg ner skräp i håligheter i berget. Hur som helst så bringar det byns nybrytare en liten källa till överlopps kopparmynt. Byaäldsten Tanig har störst inflytande över fyndigheterna från gruvan, och det sår misstänksamhet och avundsjuka bland vissa bybor, t.ex. råskinnet Rosko Rötkind samt Gorman. Se vidare under Händelser.
Gruvan vaktas dag och natt av två skabbiga vargmän.

8. HÅLVÄGEN

En uttorkad flodfåra utgör en naturlig hålväg norrut. Vägen delar på sig efter ett par kilometer – den östra grenen leder till Bortre grind, den norra vidare mot Vitrafloden, men avtar snart i orörd vildmark.

9. TEMPLET

En knotig och marvuxen allé av bittergran leder till templet ett hundratal meter nordväst från byn.

Vid ändan av allén reser sig en byggnad i svart sten, tydligt rester av forntida ruin, påbyggd och lappad med bränt tegel och murbruk. Ett nylagt halmtak kröner helheten som ser mera ut som en borg än ett tempel. Den massiva bronsdörren står på glänt och över tröskeln sipprar alggrönt vatten ut och droppar ner för trapporna.

Templet är egentligen ett gammalt alviskt slott, Ayn Ezel, uppbyggt kring en helbrägdande källa som bubblar upp nere under templet. Alverna försvann med gudavattnet och slottet stod tomt i hundratals år tills en ynklig samling vattenpräster slog sig ner här. De hittade en fängslad najad nere i byggnadens grottkälla och började sköta och dyrka varelsen. Så långt samstämmer sanningen med den allmänna kunskapen i byn. Men vad ingen vet är att för ca 7 år sedan övertog Alkemisten från Ulbrek templet (se kapitlet om Ulbrek). Hon behöll fasaden av vattentempel, men i stället för att sköta najaden i källan började hon använda den till grymma experiment. Allt givetvis i syfte att hitta de vises sten, påjagad av sägner och vetenskapliga rön om att najader kan lägga ägg av guld. Hon har klämt fram flera små guldägg ur den stackars vattenanden, och försöker samtidigt avla fram bättre och effektivare äggläggare.

Läget i templet

Alkemistens gesäller har gjort revolt och försökt sno hennes guld (se vidare i avsnittet Händelser – Överfallet). Som försvar har Alkemisten rest fem av sina döda och kasserade najadexperiment till odöda monstrum. Dessa terroriserar nu templet och har jagat iväg gesällerna. Alla förutom tre stycken – en som modigt försöker göra det rätta och befria najaden, samt två som vägrade göra revolt och är lojala till Alkemisten. De odöda najaderna har satt igång ohämmade vattenprocesser, och gesällernas intrikata pumpsystem har sprängts och vatten sprutar ut ur pumpar och kranar, flödar över golv, genom tak och ner för väggar.

Slumpmöten

Slå på tabellen nedan (eller välj) när RP rör sig i templet. Du får välja hur ofta, men förslagsvis i rum C, D och L, alltså minst 3 gånger.

Slumptabell Hålborgen	
Välj eller slå 1T6	
1.	**Odöd najad**. Välj vilken eller slå 1T2: 1 = Raggi, 2 = Vanja. Rana finns alltid i källan (H) och Nåterdun i laboratoriets brunnsrum (M). Ragnulk påträffas vid resultat 3 (se nedan)
2.	**Vattenfälla**. Dörrarna slår fast runt om RP och vattnet i rummet börjar stiga. STYRKEPROV för att slita upp en av dörrarna och få vattnat ett forsa ut.
3.	**Ragnulk**. I en pöl på golvet lurar den ruttet grodlika Ragnulk. Hon har tagit kontroll över en annan levande varelse – exempelvis Tanig eller en gesäll. Personen möter RP, böt och eländig, och ber dem stiga ner i pölen var t.ex. tempelskatten ligger eller annat genomskinligt lockbete. GENOMSKÅDA för att inse det självklara. Ragnulk anfaller omedelbart någon stiger i pölen. Besegrar man Ragnulk blir hennes fånge fri. Om man inte dyker ner kommer personen hon kontrollerar att med våld försöka dra någon i. Med SKALDEKONST kan man också befria personen, men då anfaller Ragnulk med sin grodtunga från pölen. Det går dock att fly från henne då hon helst håller sig i sin självkonstruerade pöl.
4.	**Gesällrebellen**. En ung man klädd i gesällernas prästkåpa, skräckslagen och bleksvettig, desperat spelan-

des ”Najadens klagan” på en ostämd knäfiol. Han vill ha hjälp att befria Neyja och hennes två halvdöda systrar i Laboratoriet. Kan RP lita på honom? Musiken verkar hålla de odöda monstren lugna och han vågar inte sluta.

5. **Gesäll trogen Alkemisten**. Har nyckeln till vattenlåsets port. Om SL vill kan hon utge sig för att vara på RPs sida i likhet med gesällrebellen ovan. Sedan förråder hon RP och försöker mata dem åt någon av de odöda najaderna.
6. **Gesällexperiment**. Ett halvfärdigt experiment ligger och bubblar på ett bord fyllt med kittlar och pytsar. Den plötsligt ökande luftfuktigheten har fått ämnena att reagera och ur en kastrull jäser en brunfärgad sörja upp. Från två provrör av tenn droppar två olika vätskor ner i den jäsande smeten. Med BILDNING kan man använda den jäsande kitteln som en bomb eller få den att avsöndra en giftig gas bara genom att ta bort någotdera provröret. Gasen har giftstyrka 5 och fyller ett rum på 1T6 rundor. Bomben skadar allt inom Nära avstånd med 1T6 poäng Skada. RÖRLIGHET för att själv komma undan.

A & B. Entré

Templets entré bär fortfarande spår av gamla försvarsanläggningar – spjuthål i väggarna och mördarhål i taket, allt numera ur bruk.

På golvet innanför dörren ligger liket av den raggiga ynglingen som RP såg bära kistan upp från byn. Hans päls är genomvåt och han verkar ha drunknat. Inifrån templet hörs både skvalandet av vatten och plinkandet av en knäfiol – någon spelar ”Najadens klagan”.

Dörren till C är låst och förbommad med slingrande vattenväxter. Det går att banka sig igenom men det tar länge och för ljud (slå på slumptabellen om RP tar sig an det projektet)

C. Festsalen

En smakfullt inredd sal med sköna stolar, vinkaraffer och gobelänger invävda med motiv av olika vackra vattenvarelser. Det sörjiga vattnet går en över fotknölarna och bubblar okontrollerat. Dörren vidare neråt har sprängts sönder med stor kraft. På det stora ekbordet ligger en bok med alla 143 verser av ”Najadens klagan”. Den kan hjälpa en att öppna konversationen med Neyja i källan (se nedan), och ger +1 på MANIPULERA. Ur boken framgår det också hur najaden kan hjälpa en i källan.

Ack Nåterdun du sköna syster
Säg mig var du är så dyster
Du föddes ur ett ägg av gull
Men stals från mig för din skönhets skull
Nåterdun, ditt glada lullilull
Borta är och din klagan klingar
Nu genom sekel tår mig bringar

(Ur” Najadens klagan”, modern och komprimerad version, omtolkad av skalden Gronkus Kulaj)

❖ **Varelser**: Enligt slumptabell

D, E, F. Novisvåningar

I dessa rum höll gesällerna till. Här finns grytor, kolvar, pytsar och diverse vetenskapliga böcker. Med BILDNING är det lätt att se att man sysslat med alkemiska experiment. Med lite letande kan man också hitta ingredienser för alla tänkbara gifter.

❖ **Varelser**: Enligt slumptabell

G. Observatorietorn

I en stor cirkel på golvet står 12 bisarra föremål som RP känner igen från Ogotugang om de varit där: granna blommor i stenkrukor, en apskalle, ett gigantöga (vilt blickande omkring sig) och olika runda stenar av Ogotugangs röda berggrund. Denna cirkel använder Alkemisten till att ta sig till och från djungelvärlden. (Se äventyrsplatsen Ulbrek för mera information)

H. Källan

Ett närmast sakralt lugn råder i Källan. Vattnet avspeglar sig i loja mönster mot den ljusa marmormosaiken i taket. Och vattnet är det mest klarblåa ni någonsin sett – inbjudande, svalt och djupt.

I vattnet bor najaden Neyja. Hon är verkligen en vacker skimrande vattengestalt, precis som byborna säger. Blir hon skrämd tar hon dock formen av en väldig krokgädda. Neyja kan sjunga lockande ensliga sånger, men till skillnad från vad som allmänt antas, kan hon inte sia eller spå framtiden. Hon är fängslad i källan, precis som hennes anmödrar varit i hundratals år. Alverna fängslade den första najaden i källan för okända ändamål (troligtvis bara som exotiska och vackra husdjur) och sedan dess har de levt ensamma nere i källans mörker. En äggkammare (I) är inredd intill källan med vass och vissnade näckrosor för att locka najaderna till äggläggning.

Den nuvarande najaden är förtvivlad och skräckslagen. Hennes döda systrar och släktingar löper amok i templet som fruktansvärda odöda abominationer. Det går att samtala med henne, men bara med hjälp av SKALDEKONST. Då kan man få matnyttig information av den omskakade varelsen, och även få simma i källan utan att hon av skräck och självbevarelsedrift äter upp en i gäddskepnad. Lyckas man övervinna hennes MANIPULERA med SKALDEKONST kan man förmå henne att välsigna en med sin andedräkt. Då kan man andas under vatten i ett par timmar och kan på så sätt ta sig obehindrat ner till Laboratoriet. Lyckas man extra väl kan man få Neyja att hjälpa en med dörren, men helst dyker hon inte ner till botten av källan, för där ruvar nu hennes odöda syster Rana, till hälften vasstandad ål, till hälften odöd mänska.

❖ **Varelser**: Najaden Neyja och den odöda Rana

J. Grundvattengrottor

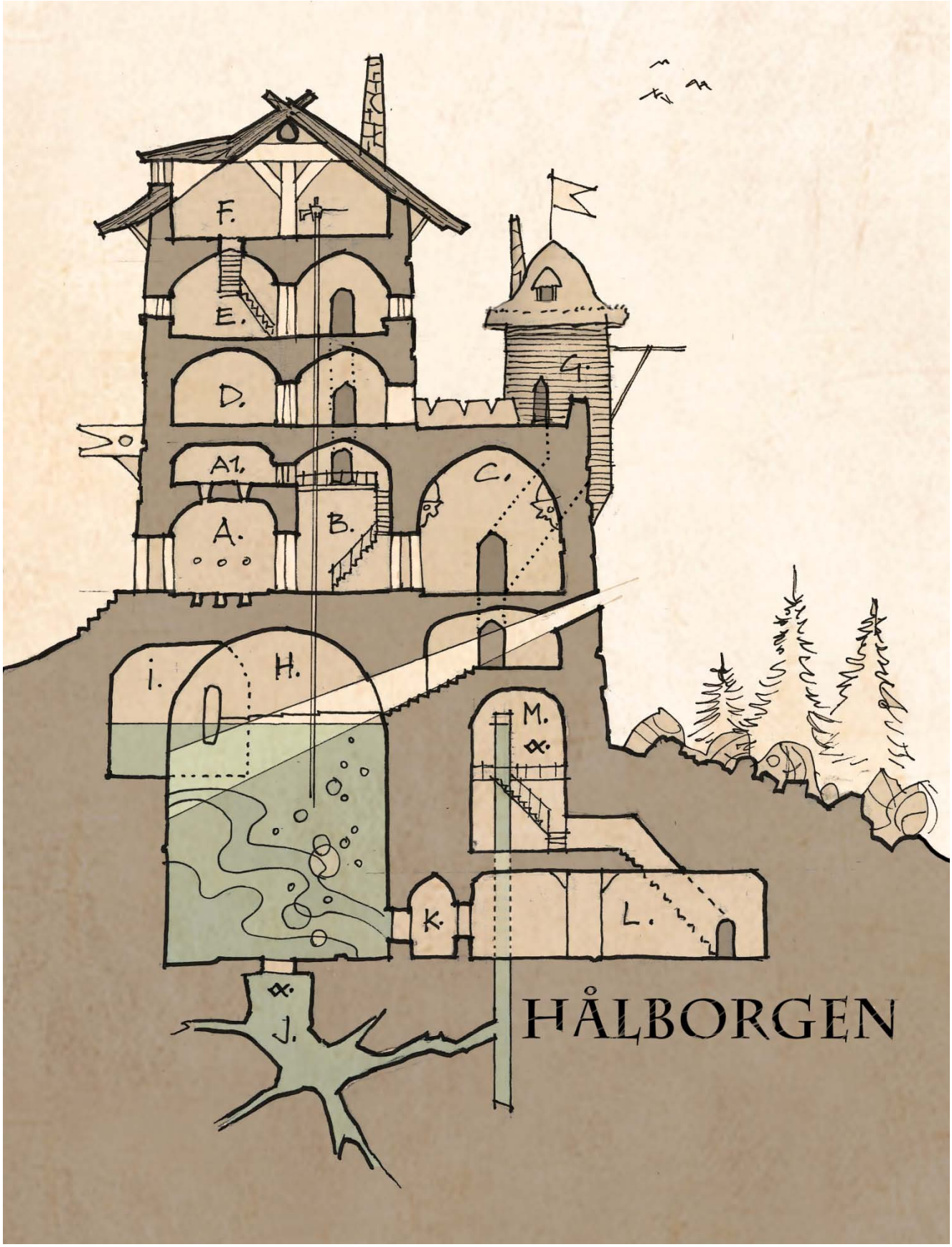
Ett järngaller skiljer Källan från sprickor och håligheter i berggrunden, genom vilka vattnet i Källan är förenat med Hålsjön. Gallret kan öppnas via en spak i Laboratoriet (M) och går inte att rucka från Källan. Öppnar man det släpper man Neyja fri och har en vän för livet.

Genom gallret kan man se tempelskatten (se Händelser nedan) ligga och glimma. Tanig tappade den när han försökte dyka ner och allt rann ner genom gallret.

- **Skatter**: Hela den insamlade by- och tempelskatten, inklusive en handfull små guldägg, totalt 110 silver, plus 20 av handelskaravanens bronsmynt.

K. Vattenlåset

Porten från källan har ett nyckelhål och en relief föreställande ett kors med symboler i tre av ändorna – en eldslåga, en vattendroppe och en sten. Den tredje korsändan är tom, och blåser man på den öppnas dörren (Det gäller alltså att inse att symbolerna är de fyra elementen, och att



luften saknas). Dörren kan också öppnas med nyckeln som en av gesällerna har. Det krävs ett slag för UTHÅLLIGHET för att kunna blåsa ut luft efter dykningen ner. Eventuellt blir det en risktagning för RP – vågar de ödsla den sista luften ur lungorna som behövs för att komma upp? När dörren öppnats fylls kammaren K omedelbart med vatten, men på väggarna växer klasar av gölpäron, ett slags tvättsvamp som omedelbart sväller upp, suger åt sig allt vatten och trycker det genom kroppen ut i sprickor i berggrunden. Så bara man fort stänger om sig och låser med en skruvratt mitt på dörren, kommer vattnet att försvinna på ett par sekunder.

L. Laboratorium – bassängsal

Längs väggarna står stora stenkar med unket vatten var två av Neyjas systrar ligger, halvdöda och uttorkade. Endast Neyja har lagt guldägg, så de två andra är i Alkemistens ögon värdelösa. Det är dock ganska svårt att veta om de är levande eller odöda. LÄKEKONST för att få liv i dem. Längs väggarna står stora glasmontrar, 5 tomma och 3 med ett innehåll av sladdriga och bleka najadlik i eter. Vid ingången hänger ett yvigt lösskägg och en prästkåpa.

- **Varelser**: Neyjas två halvdöda syskon – Nekrid och Sävöga. Därtill enligt sumptabell.

M. Laboratorium – brunnsrum

En stor glascylinder reser sig genom rummet, och väggarna är belamrade med verktyg, fiskskinn, torkade vattenväxter, bokhyllor och montrar. Här håller Alkemisten till och försöker få ordning på situationen. Hon är inte färdig med sina experiment och vill inte överge templet. Med sig har hon den odöda najaden Nåterdun och en av de trogna gesällerna.

- **Varelser**: Alkemisten, Nåterdun, en gesäll
- **Skatter**: Världsnålen, se nedan. Brev var det framgår att Alkemisten haft kontakt med orker från Vyjl och att ett köp av ”svarta stjärnkristaller” planerats, och att Bror Stang och Nordstjärnans handelskaravan skulle vara förmedlare.

Världsnålen: Alkemisten bär världsnålen från Ogotugang – en magisk artefakt, formad som en lite större synål av guld. Med nålen kan man med hjälp av BILDNING både hela skador och reparera föremål till en kostnad av 1 KP per STY-poäng eller redskapsbonus. Den är dock oberäknelig i vår värld och t.ex. en helad arm kan nästa morgon vara en djurtass eller en hov. 1/6 risk för dylika effekter. Nålen kan även användas till att sammanfoga och forma stjärnskotten från den fallna stjärnan. Därtill kan den sy öppningar till främmande världar. Detta kräver dock att man först offrat en poäng KAR permanent. Varje värld har också egna krav för entré, och därtill måste man först hitta eller forska fram världens existens. För Ogotugang gäller att man har 12 av apguden välsignade artefakter, samt genomför en ritual med Runmagi, nivå 3. Observera att giganten i Ogotugang med bestämdhet kommer att kräva sin nål tillbaka om artefakten återförs dit. Den vill också ha sitt öga tillbaka, tack.

HÄNDELSER

ÖVERFALLET

I byn råder det fullt kaos. Folk är upprörda och hojtar i mun på varandra, det viftas med vapen och skriks. Byn utsattes för några dagar sedan för utpressning av Galghorden som ämnar brandskatta den. Byborna samlade alla mynt de hade, och prästerna från templet likaså, men nu har ett av byns egna råskinn farit iväg med hela den samlade byskatten. Byborna håller som bäst på att rusta en expedition i hopp om att hinna ikapp tjuvarna. Expeditionen leds av byasmeden Järnhild, och hon tar tacksamt emot hjälp. Järnhild kan också själv be med RP, och efter en kort palaver avreser en grupp på 5 vildar plus RP. Man vet att tjuvarna är på väg med två tunga vagnar österut och därför måste runda Hålälven norra vägen eftersom inga vad finns. Om man simmar över älven kan man däremot ta sig rakt österut och på så sätt genskjuta vagnarna.

Medan man ilmarscherar österut berättar Järnhild mera: Summan som byborna skrapade ihop räckte till knappt halva det som Galghorden begärde. Tillsammans beslöt bybor och präster att öppna de gravkummel som enligt legenden finns under templet, och vars existens prästerna dittills förnekat. Prästerna kom tillbaka med endast små mängder guld, men fasansfulla vålnader följde efter dem och tog över hela templet – ingen kunde återvända. Kvar i templet blev två präster samt översteprästen, med säkerhet nu dödade av gastarna, som även synats till i byn. (Se Platser – Templet för sanningen bakom det hela) Guldet lades tillsammans med de ihopsamlade pengarna i en kista, låst med två nycklar. Hela gårdagen käbblade byborna om vad som borde göras. En del ville fly med skatten och bosätta sig på något annat ställe och lämna hela den gastförpestade byn bakom sig. Deras talan fördes av råskinnet Rosko Rötkind. Andra ville hålla sig till den ursprungliga planen – betala brandskatt åt Galghorden och sedan ta sig an gastarna, ett problem i taget. Järnhild och värdshusvärden Gorman ledde den gruppen. En sista grupp, ledd av byaäldsten Tanig, ville återbörda skatterna till gastarna med förhoppning om att de skulle lugna ner sig. Bybornas gräl avbröts dock genast påföljande morgon, i morse, då det uppdagades att skatten var borta tillsammans med råskinnet Rosko Rötkind och hans halvbröder. Prästerna var också borta, förutom en som hittades medvetslös med ett sår i huvudet. Han kunde sedan berätta att Rötkind tagit skatten och stuckit iväg norrut med två vagnar. Prästerna hade han också tagit med sig som fångar. Rötkind har gelikar i Bortre Grind, och Järnhild gissar därför att han är på väg österut med guldet.

Om RP söker efter handelskaravanen Nordstjärnans bronsmynt kan Järnhild bekräfta att också de återfinns i den tagna skattkistan.

Konvojen

RP får gärna märka mycket snabbt att byborna inte har en aning om hur de skall gå till väga för att utföra överfallet och de ger också gärna kommandot år RP.

Spelarna får bestämma själva hur området för överfallet ser ut (de kan gärna rita en karta) och hur det skall gå till

väga. I närområdet löper hålvägen genom olika sorters terräng, så allt är möjligt – branter, höga träd, täta buskage, vatten, o.s.v.
Konvojen kommer dundrande längs hålvägen i ett väldigt dammoln. Den ser i stora drag ut som Järnhild förutspått: Först rider två vildar på raggiga hästar, därefter kommer de två vagnarna efter varandra. Den första körs av en vilde med en präst bredvid sig på kuskbocken, den andra körs av en präst. Längst bak rider två vildar till, och sist kommer en kraftig vilde med kutrygg och metallrustning – Rosko Rötkind. Vagnarna är täckta, och inne i den första vagnen sitter två präster med skattkistan, och i den andra sitter ett råskinn. Den andra vagnen innehåller även proviant och lägerutrustning.
Konvojen kommer i hög fart – de vet att de tagit en omväg och att de inte är trygga ännu. Det får gärna gå vilt till – vagnkuskarna kan bra tänkas göra vådliga och vansinniga försök att komma undan. Hålvägens branta kanter gör det svårt för vagnarna att styra ut på (de eventuella) slätterna omkring, men det behöver inte hindra dem från att försöka. Att sakta in eller stanna är det sista de vill.
När det blir strid kommer de två prästerna på kuskbockarna att delta för fullt. De kan också ses piska hästarna och ge order åt vildarna – på alla sätt otypiskt beteende för fångar… De två prästerna inne i vagnarna deltar inte i strid men försvarar sig nog vid angrepp, och alla präster försöker fly i vild panik ut över vidderna hellre än att bli tagna till fånga.

Skatten
När konvojen besegrats står det troligen klart att prästerna varit de huvudsakliga skattjuvarna. De har betalat Rötkind för delaktighet, och eventuella överlevande råskinn kommer högljutt att beskylla prästerna. Prästerna kommer knappast ens att försöka slingra sig. De menar att byn är dömd till undergång, det finns ingen chans mot gastarna, och de ber om nåd för sin girighet.
När kistan sedan öppnas är den dock endast full av stenar… Hoppeligen förstår RP själva var skatten är: Byaäldsten Tanig har snott den och har vid det här laget säkert redan återbördat den till gastarna i templet. Kistan som han bar upp mot templet när RP anlände till byn innehöll i själva verket skatten som han hade snott under natten. Det var han som klubbade ner prästen som hittades på morgonen i byn – prästens story är fabricerad i ett försök att rikta misstankar bort från sina kumpaner. Att skatten även innehåller kollekt från hela byn och således är större än vad man stulit av gastarna bekymrar knappast den gamle byaäldsten, besatt av att blidka dödens tjänare.

Till templet före Tanig?
Om RP rusar till templet före Tanig med kistan får du anpassa enligt det. Kanske Templet är låst och medan RP söker sig in kommer Tanig fram med templets nyckel och går in. Eller så ber Tanig RP vänta medan han ”blidkar gastarna”. Eller så är skatten någon helt annanstans? Alternativt möter man Järnhild på vägen till templet och hon ber RP och Tanig om hjälp.

HÅLVATTENKÄLLANS TEMPEL
Händelser i templet beskrivs närmare under Platser - Templet. Om ni spelat överfallet enligt ovan har RP troligen klara incentiv att ta sig till templet. Men även annars finns det många i byn som gärna ser att modiga äventyrare tar sig an gastarna och räddar de stackars kvarblivna prästerna.

FÖRHANDLING MED ALKEMISTEN
Alkemisten kan mycket väl försöka köpslå med RP om läget ser dåligt ut för henne i templet. Hon påstår att hon har en samling guldägg i förvar i Ogotugang, och med världsnålen kan hon sy en öppning dit. RP får äggen (värdet räcker mer än väl till att t.ex. blidka Galghorden) om de låter henne gå. Detta är kanske alldeles sant, men i ägg-gömman i Ogotugang har hon också en kagge med vildeld. Om RP går med på förslaget tar hon dem till cirkeln med Ogotugang-parafernalia i Observatorietornet, och öppnar en liten flik in till den andra världen, sticker in handen och drar ut äggen, men omedelbart därefter eldskaggen. Hon litar inte en sekund på att RP skall hålla sin del av avtalet och slänger kaggen på dem, kryper in i djungelvärlden och syr fast hålet.

Loggboken
I templet kan man få veta vad karavanens egentliga mål var – dvs. de fyra stjärnskotten. I en av karavanens kvarlämnade loggböcker framgår att de innehas av trollorken Toogril Hartand från Vyjl, och att ett möte avtalats med honom någonstans norröver – det framgår inte var. En rejäl betalning i form av guld och förnödenheter har utlovats.

ROSTGRUVAN
Vad byäldsten Tanig egentligen håller på med i rostgruvan är något helt annat än gruvdrift. Inne i den stora gruvsalen sitter ett spöke vid ett bord med några ljusstumpar och en smutsig karaff med vin. Spöket är en gammal alv som Tanig tror att har kontakter till dödsriket. Genom att blidka spöket tror den gamle vargmannen att han kan försäkra sig om att hans älskade fru hålls rofylld i graven. Kanske han tror att alven rentav kan återuppväcka henne igen? Den skirande gestalten sitter mest och halvsover men störs om man bryter bland skrotet alltför intensivt. Gruvan kunde alltså generera mera, men Tanigs försiktighet med alven hindrar detta.
Både Rosko Rötkind och Gorman misstänker att något är lurt med gruvan och med Tanig, och kan tänkas försöka göra något åt saken.

GALGHORDEN KOMMER
I något skede (kanske när tempelborgen är rensad och RP återvänder till byn) kommer Galghordens brandskattare för att begära sin betalning. Ett helt regemente rider in i

staden, plundrar lite smått och tar för sig, och väntar sedan på att byborna skall hosta fram de utlovade pengarna. Deras kapten, svärdsslingaren Blå Pilgrim, börjar snabbt bli otålig och har färdigt en lista på i vilken ordning hon tänker avliva byborna. En och en, tills de halar fram skatten. Hon kanske ändå nöjer sig med att bara bränna byn även om RP inte lyckats ta med sig skatten från källan, det blir upp till RPs förhandlingstalang. Skatten minus bronsmynten från karavanen räcker inte heller för Blå, men däremot nog om man har guldäggen från Ogotugang. Hon kommer troligen ändå att vilja bränna byn…

HANDEL

Både Rosko Rötkind och Gorman kan erbjuda boskap till ytterst bra pris. Gorman säljer därtill gärna en last med kaffe och tobak som han köpt, men som inte går åt då byborna hellre röker Ummulaks örtmalda rusande sjok. Spannmål och kol är bristvaror i byn och Gorman betalar bra för dessa produkter.

PERSONER & MONSTER

Järnhild, byasmed i Hålvattna Häll

Smidig och stark snöleopardkvinna. Klädd i grova byxor och ett läderharnesk. När en gnagande misstanke om att hon alltid har rätt och är tvungen att uppoffra sig för att andra inte skall dabba sig och ställa till det för resten.

STY 5
SMI 6
INT 3
KAR 3

Utrustning: Läderharnesk, Bredsvärd och liten sköld
Färdigheter: Närkamp 2, Hantverk 4, Speja 3
Talanger: Rustmästare

Gorman, värdshusvärd och handelsman.

Svinman med grov och sprucken gråaktig hy med hård borst. Klädd i långt förkläde som spänner över en maffig magkula. Han är en businessman ut i fingerspetsarna och är mycket mån om sina inkomster och sitt nätverk av hantverkare i oxgårdarna. Försöker få monopol på handeln i byn och arbetar därför mycket på att upprätthålla sin bild av trevlig och gemytlig man av folket.

STY 4
SMI 3
INT 4
KAR 3

Utrustning: Förkläde med dolk och 8 gömda silvermynt.
Färdigheter: Närkamp 2, Hantverk 4, Genomskåda 3
Talanger: Guldets väg 1, Garvare 3

Typisk bybo

Vildar av olika slag, många med vargdrag, andra med inslag av järv eller björn, falk eller uggla. Du kan använda dessa speldata för både Järnhilds mannar och Rötkinds råskinn.

STY 3
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: Ett vapen - antingen kortspjut eller långbåge.
Färdigheter: Närkamp 2, Speja 3, Överlevnad 3, Hantverk 2, Skytte 2
Talanger: -

Rosko Rötkind, halvvarg och råskinn

En man med ett synnerligen skräckinjagande yttre. Halva ansiktet varglikt med raggiga pälstussar och intryckt nos. Andra halvan har drabbats av röta och hela kinden är uppsprucken i svarta bölder. Krum och kraftig som en björn.

STY 6
SMI 3
INT 2
KAR 1

Utrustning: Metallkyrass och täckt hjälm, armskenor av nitläder och grova pälsbräm – Skydd 9. Slagsvärd och stor sköld, kortbåge och dolk
Färdigheter: Närkamp 4, Skytte 3, Speja 3
Talanger: Ryttarskytt 2, Stadig på foten 3

Gesällerna - ”prästerna” i tempelborgen i Hålvattna Häll

En samling kvinnor och män, alla drivna av samma girighet och guldhunger. Förklädda till Vattenguden Valnos präster i enkla vita särkar och korta axelkåpor av fiskfjäll. De håller in i det sista fast vid sin förklädnad och falska identitet. Alla beundrar och fruktar Alkemisten, men många har tappat tron på hennes experiment, och misstänker att de själva knappast kommer att gagnas av dem. Detta har fått dem att bedra henne och försöka fly med det guld som finns.

De flesta av gesällerna kommer från Ulbrek och har länge varit Alkemistens medbrottslingar. De är totalt 8. 4 flydde med guldet (trodde de); 1 finns i byn; 2 trogna Alkemisten finns inne i tempelborgen; och en kvarbliven rebellgesäll finns också i Hålborgen. De bär namn som Gidevar, Essenta, Ulfinn och Nore.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Dolk, påse med 2 doser slumpmässigt gift – dödande, paralyserande eller sövande, styrka 1T8
Färdigheter: Bildning 3, Manipulera 3, Genomskåda 2, Läkekonst 3, Hantverk 3, Skaldekonst 2
Talanger: Giftkokare 2

Angassalak, ”Tanig”, byaäldste i Hålvattna Häll

En senig vargman med fläckar av vitt i pälsen. Är orolig att ”gastarna” skall kunna sprida sig till andra döda, bl.a. hans fru som ligger i gravkumlen på andra sidan byn. Därför är han desperat att hålla dem lugna och blidkade.

STY 3
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Dolk och handyxa

Färdigheter: Manipulera 2, Genomskåda 2, Närkamp 3, Speja 3

Talanger: -

Najaden Neyja

Har skepnaden av en ung kvinna med något skimrande hy och långt vått hår. När hon blir skrämd tar hon fiskform och blir en enorm krokgädda, två meter lång, med gula ögon och vassa huggtänder.

Neyja är livrädd och vill fly från källan till vilket pris som helst. Hennes flyktinstinkt har slagit till och kör över alla andra tankar. Det går endast att tala med henne med hjälp av SKALDEKONST.

I gäddform lägger hon ibland rom, och bland romäggen kan man med tur hitta ett som är av guld. Det sker dock alltmer sällan då olyckligheten allt mer tagit över bland hennes känslor.

Om man vinner hennes förtroende kan hon eventuellt hjälpa i kampen mot Galghorden, kanske genom att svämma över Hålsjön och på så sätt jaga bort inkräktarna. Det spolar dock obönhörligt bort en del av byn också, och kräver givetvis MANIPULERA, samt kanske därtill att man kan rädda hennes syskon och återbörda alla hennes guldägg - kanske de ännu kan kläckas?

STY 3 (6 i gäddform)
SMI 5
INT 2
KAR 6

Utrustning: Ingen, men i gäddform har hon 3 poängs Skydd av sina fjäll.

Färdigheter: Skaldekonst 4, Manipulera 2, Genomskåda 2, Läkekonst 4

Talanger: Najader har ett slags närvaro som fungerar ungefär som besvärjelsen Djuriskt inflytande. Den påverkar alla som försöka kommunicera med henne, och väcker det inneboende djuret i personen. Inga kraftpoäng går åt, men endast personer med lägre INT än 4 påverkas. SL får avgöra vilket djur som passar bäst för RP. Några exempel: Björn – mod, Varg – svekfullhet, Katt – lättja, Hund – godtrogenhet, Mus – rädsla, Skata – girighet.

Därtill kan Neyja välsigna personer genom att andas på dem så att de obehindrat kan vistas under vatten i ett kvartsdygn.

De odöda najaderna

Det finns minst fem odöda najader i tempelborgen – Rana (med drag av vasstandad ål), Raggi (kräfta), Ragnulk (groda), Vanja (vattenspindel) och Nåterdun (slingriga vattenväxter). Du kan som SL slänga in flera om du vill. Najaderna har, när de uppväckts från de döda och plockats ut ur sina eterfyllda montrar, sytts ihop av Alkemisten med världsnålen till bisarra halvformer mellan deras mänskliga najadskepnad och deras fiskhamn. Allt ruttet och sladdrigt. I många fall har också fiskegenskaperna tagit allt mer vansinniga former, som en följd av Alkemistens experiment.

STY 8
SMI 5

Utrustning: Skydd: 4, av fjäll och förruttnelse.

Egenskaper: De odöda najaderna stinker alla förfärligt, så det torde vara lätt att inte bli överraskad av dem. Även de kan med sin stinkande andedräkt ge folk förmåga att andas under vatten.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Dränkning**. Med slingrande ålkropp, vattenväxter, en enorm och rutten utskjutande grodtunga, eller spindliga krälarben fångar najaden sitt offer och drar ner det i vattnet. Alternativt håller den offret kvar i vatten och klämmer luften ur det eller skvalar ut vatten ur sin kropp och fyller offrets lungor. Attack med 10 grundtärningar och om skada utdelas sitter offret fast. Nästa runda får offret försöka komma loss med STYRKEPROV mot 10 tärningar. Samtidigt måste man lyckas med UTHÅLLIGHET för att inte ta en poäng drunkningsskada. -1 på UTHÅLLIGHET-slaget om man samtidigt försöker komma loss. Medan najaden dränker ett offer på detta sätt kan den anfalla med Sång, Hypnos och Bett.
2. **Sång**. Najaden utstöter ett fruktansvärt och isande ljud ur sin ruttnade mun. En urtida sång, förvrängd och hårresande. Alla inom Nära avstånd utsätts för en Skräckattack med 8 grundtärningar.
3. **Hypnos**. Kalla fiskögon stirrar dött på ett offer som plötsligt ser najaden i ett helt annat sken. I stället för en rutten abomination står där nu en vacker och välmenande kvinna som bara vill hjälpa. Attack med 9 grundtärningar mot offrets GENOMSKÅDA. Ingen skada utdelas, men om attacken lyckas blir offret hypnotiserat och avbryter allt den hållit på med. Najaden styr nu offret tills det är brutet eller najaden dött. 1T3 för att avgöra vad najaden använder offret till: 1 – offret attackerar sina vänner, 2 – offret skyddar najaden och måste besegras innan man kan angripa najaden i närkamp, 3 – offret låter najaden utföra en Dränkning enligt ovan utan att uppbåda motstånd.
4. **Bett**. Ur det ruttna ansiktet skjuter käkar med sylvassa tänder. Attack med 11 grundtärningar, vapenskada 1.
5. **Vattenhål**. Med ett plask sjunker najaden ner genom golvet, kvar blir bara en pöl med unket vatten. Alternativt försvinner den i vattnet i källan eller en färdig pöl. Efter 1T6 rundor (under vilka vattnet stiger upp över knäna på RP och blir grumligt) dyker den upp igen från ett slumpmässigt håll och attackerar med förnyad kraft. Den har nu återfått alla eventuellt förlorade STY-poäng och om RP inte lyckas med SPEJA ser de inte najadens attack komma och får -2 på allt de företar sig den första rundan.
6. **Land och vatten**. Med ett fruktansvärt skri faller najaden ihop i en sladdrig hög, kokande och krälande som av demoniska krafter. Strax därefter reser sig två varelser – najaden har spjälkts till en mänsklig och en djurisk del. Fiskdelen går omedelbart till angrepp med Dränkning, Bett eller Vattenhål. Mänsko-

delen angriper med Sång och Hypnos, men kan också tänkas försöka lura RP att den är god och villig att hjälpa. Då kallar den på sina systrar vid lämpligt tillfälle och attackerar på nytt. Båda delar har STY 6, oberoende av hur skadad varelsen var när den delade på sig.

Alkemisten

Alkemisten är vetenskaparen och svartkonstnären Orenna från Ulbrek, före detta proktor över staden, sedermera fängslad och dömd till döden. Hon saknar mun helt och hållet – endast svaga ärr ses löpa över huden där munnen borde sitta. De få gånger hon lämnar sina experiment nere i Laboratoriet och beger sig ovan jord, bär hon kläder som anstår en högt uppsatt Valno-präst, en djup huva, och ett yvigt grått lösskägg. Byborna i Hålvattna Häll tror alltså att den smått tillbakadragna och sällan skådade översteprästen är en man. (Lösskägget finns att hitta i Laboratoriet) Orenna är fullständigt besatt av tanken på de Vises Sten, ett glödande vansinne som bara blir starkare med åren. Experimenten med najaden i källan visade sig genast lovande för tio år sedan då hon anlände till Hålborgen och enkelt tog över. Efter några år producerade Neyja sedan det första lilla guldägget, stort som en lillfingersnagel, och några andra småägg följde strax efter. Efter det har dock experimenten inte framskridit och en viss frustration har drabbat både gesäller och Alkemisten själv.

Vid sidan om de alkemiska experimenten har Orenna också lärt sig utnyttja världsnålen till att kombinera olika delar av najaderna till varandra. Hon har därtill fördjupat sin kunskap i dödsmagi och svartkonst, och det var en lätt sak att väcka de döda najaderna till liv, något som hon planerat länge, men skjutit upp med tanken att först lösa frågan om hur de skall kunna användas till avel.

Ett av badkaren i Laboratoriets bassängsal är fylld med en jäsande och närande smet som hon tillbringar nätterna i, uppsugandes näringsämnen genom huden.

STY 3
SMI 4
INT 6
KAR 4

Utrustning: Fläckigt hantverkarförkläde med intrikata instrument samt en dolk, 1 påse med sprängstoff från Sulfurskrået (exploderar när den kastats, skada 1T6-1 åt alla inom Nära avstånd, går inte att parera eller ducka), 2 påsar paralyserande gift med giftstyrka 9. Världsnålen

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

Talanger: Giftkokare 3, Hal som en ål 2, Omutlig 2, Dödsmagi 3, Runmagi 3, Blodsmagi 2

Blå Pilgrim, kapten i Galghorden

En kvinna med långt blåfärgat hår och en sirlig överlägsenhet som är svår att överträffa. Blå Pilgrim är en av Kalla Jarls mest uppskattade kaptener och åtnjuter stor respekt i sitt regemente. I hemlighet när hon en dröm om att förråda Kalla Jarl och ta över kommandot i Galghorden. Detta är dock Kalla Jarl troligan fullt medveten om och är något han uppskattar. Samtidigt håller han ett vakande öga på henne, och två av männen i regementet rapporterar regelbundet om allt de ser och hör.

Blå Pilgrim bär sitt guldmynt i fickan och leker ofta med det medan hon funderar.

STY 4
SMI 5
INT 4
KAR 4

Utrustning: Nitläderharnesk och metallskenor = Skydd 5. Bredsvärd, liten sköld och armborst. Kaptensamulett.

Färdigheter: Närkamp 4, Skytte 4, Genomskåda 3, Manipulera 4, Rörlighet 3, Speja 3

Talanger: Svärdskämpe 3, Hal som en ål 2

Hyrsvärd ur Galghorden

Skrupelfria män och kvinnor, beridna och relativt välutbildade och välutrustade.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: Nitläderrustning och öppen hjälm. Långbåge, spjut, liten sköld och ett handvapen – antingen stridsgissel, handyxa eller bredsvärd.

Varje hyrsvärd har en häst som den rider på. Därtill har varje regemente en hästreserv på ca 25 djur. Hästarna har alla Galghordens märke inbränt på sidan – en hängsnara.

Färdigheter: Närkamp 3 (Kaptenerna 4), Skytte 3, Speja 3, Djurhantering 2, Manipulera 2, Genomskåda 2 (endast kaptenerna)

Talanger: Kastarm, Ryttarskytt eller Svärdskamp, nivå 2

5. SKÖLDBAGGEN

Sköldplåtarna blixtrade i solljuset. En bländande yta av guld, smaragdgrönt och glänsande azur. Skalm slöt sitt enda öga och lutade sig bakåt. Under sig kände han rörelserna vibrera i skalet – åttahundra ton levande pansarklädd massa brakade fram, och den var hans, på något sätt. Och på något sätt var den inte. Han hade känt dess medvetande och sträckt ut sin hand, och de hade snuddat vid varandra, inte mera. Men allt det skulle ändra nu. Han såg redan den medvetandesfär var de skulle mötas, och snart skulle han också se vägen dit.

ÖVERBLICK

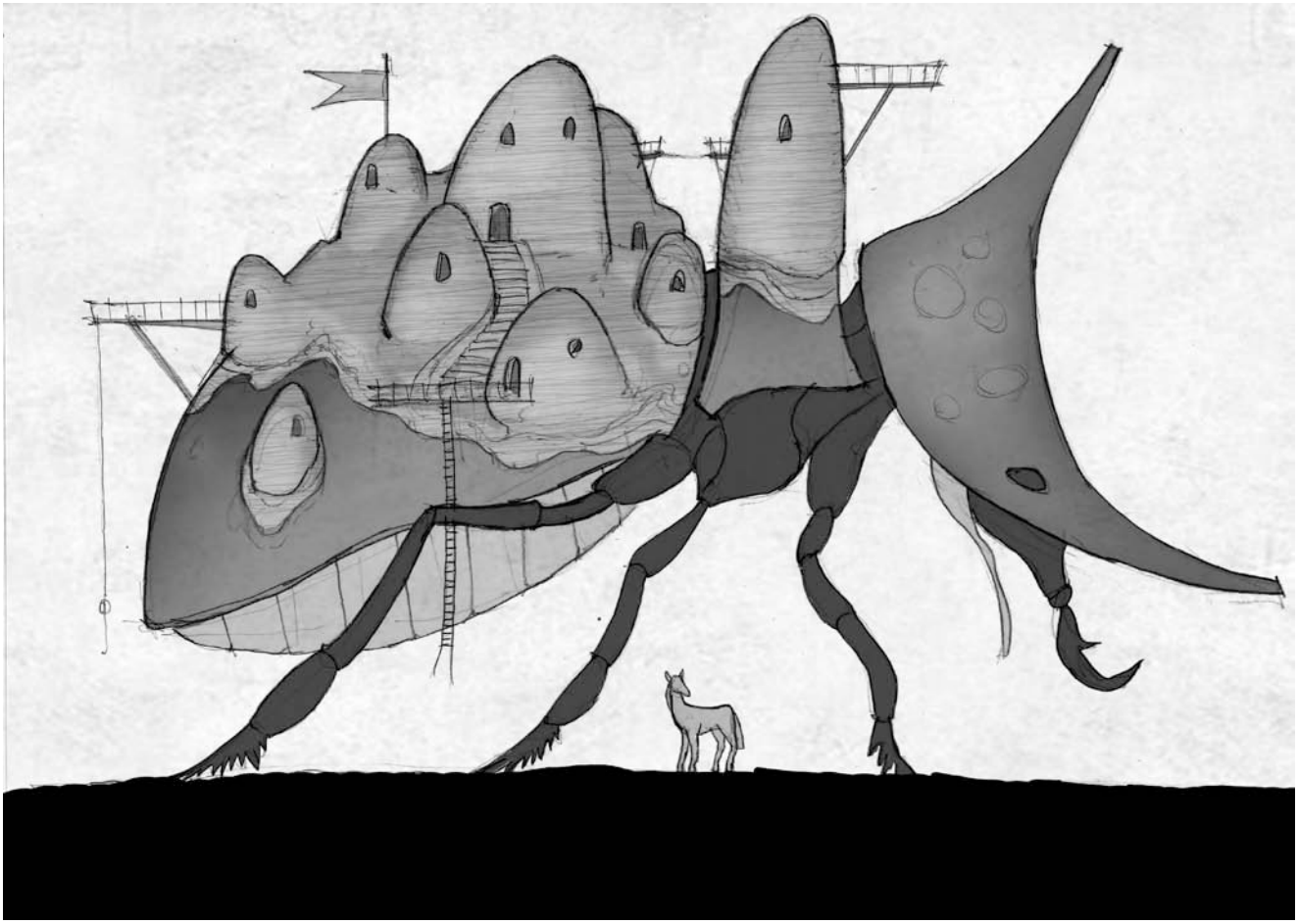
RP kontaktas av en grupp vandrande alver - världsfrånvända, kyliga och hemlighetsfulla. De har kommit över haven för att studera det forna Valgård och dess förlorade glans. De är alla vänliga fredens väsen, endast neutrala betraktare av skapelsens nycker. Alvernas talan förs av en långsmal elegant man som presenterar sig som Edeanol. Han berättar att de har ansatts av slemma vättar som tagit deras högt älskade segelsångare Anwyr till fånga. Om RP lyckas rädda henne och återbörda henne till alverna är de villiga att skänka ”livets gåva och sinnets ljus” åt RP. Vad det betyder förblir öppet men de kan också betala med mänskornas metallmynt, av vilka de samlat på sig en hel del under sin vandring genom att erbjuda välsignelser, medicinska tjänster och handpåläggningar i byarna. Och jo, bl.a. åt en handelskaravan som de passerat och som betalat dem med bronsmynt.

Vättarna bor på en väldig insektbest, en sköldbagge av hisnande proportioner, styrd av den excentriska åskmagikern Skalm Enögd. De är ett kringströvande beridet rövarband som rör sig slumpartat över Kummelvidderna i kölvattnet av den stora besten.

- **Hemligheter**: Anwyr har inte alls tagits till fånga utan självmant sökt upp vättarna och Skalm för att få studera deras bortomvärldsliga best. Edeanol och de övriga alverna vill i själva verket ta livet av henne för att få kommandot över hennes skepp – deras enda väg bort från dessa simpla mänskomarker. Uppdraget de ger åt RP är alltså ett förtäckt mordförsök.

KAMPANJSPEL

Alverna har mycket riktigt betalats med bronsmynt av Nordstjärnans karavan. Man kan träffa på dem egentligen var som helst under äventyret, det är helt upp till SL. Den försvunna Anwyr kan erbjuda mycket information om stjärnskott och odödliga väsen, och kan vara av stor nytta.



ALVERNA

Edeanol beskriver segelsångaren som ”säkerligen det skönaste ni någonsin skådat”, en alvkvinna som kan förvandla sig till en bländvit svan. Han menar att hon med säkerhet tappat sin hamnskiftande förmåga, troligtvis p.g.a. misshandel. Om hon hade haft den kvar skulle hon utan tvekan ha flytt. Hon är en skör varelse, men som svan ostoppbar. Han ger RP en liten blomma, en av näckrosorna från havet bortom världskanten, med vilken Anwyr kan återfå sin kraft och sin svanform. Om RP hittar henne och ger blomman åt henne är uppdraget utfört. Alverna är övertygade om att hon inte dött, det skulle de ha känt av. Men om det går så tragiskt att hon dör, ber Edeanol RP att återbörda hennes livsruna, en liten svart sten som hon bär. Edeanol bär en likadan och kan visa RP hur den ser ut. (Denna svarta sten är ett stjärnskott (se nedan) och om RP stött på sådana redan i äventyret känner de igen den. Edeanols förklaring är i sådana fall att alverna härstammar från stjärnorna och därför har liknande livsrunor) Om Anwyr återfår sin svanförmåga kommer hon att kunna hitta Edeanol och de övriga, menar han, och på så sätt kan RP få sin utlovade betalning. Själva kan de inte ge sig på vättarna eftersom de endast är fredliga observerare.

Dödsvingen

Blomman som Edeanol ger RP är visserligen nog från havet bortom haven, men ingen växt alls utan en dödsvinge – en liten giftig insekt med Anwyrs blod i sig och med smak efter mera. Den har dock ett fullständigt blomkamouflage.

Stjärnskotten

Alverna har kommit till nordanlanden för att söka efter fragment av den fallna nordanstjärnan. De har hittat två av fragmenten, och lokaliserat ett till Tysta Tornet, men vet att flera bitar torde finnas på andra håll. Bitarna ger en både visdom och styrka och är för alverna oerhört värdefulla och heliga objekt. Anwyr vill dock inte att alverna far iväg med fragmenten, utan inser att de bör användas för att lappa den halvfärdiga världsväven över nordanlanden. Fragmenten innehåller bitar av stjärnans livsruna och i skickliga händer kunde de slå grodd och föda en ny stjärna, vilket skulle förstärka väven oerhört mycket. Av sköldbaggen hoppas hon kunna lära sig mera om stjärnans essens och hur den lämpligast kunde återfå sin plats på himlavalvet. Hon tror att baggen härstammar från den fallna stjärnan och kan vara nyckeln till att förstå både världsväven och de ziriska alvkungarnas göranden, och kanske också motverka dem. Därtill misstänker hon att den kan leda vägen till de övriga stjärnfragmenten.

Edeanol och de övriga vill ta bitarna med sig ut på de oändliga världshaven för att på så vis gagna alverna bäst. De vill också hedra de gamla alvkungarna genom att inte lägga sig i deras planer. Edeanol ser skapelsen som helig – den är perfekt just sådan som den är och får inte påverkas. Att hjälpa gudarna genom att föda fram en ny stjärna är fullständigt skandalöst och otänkbart.

Vindvalen Sygna

Vid Smälthavets rand långt i norr ligger Anwyrs vindval Sygna. Endast Anwyr kan styra vindvalen med sin sång, och endast med Sygna kommer alverna tillbaka ut till de yttersta haven. Endast om Anwyr skulle dö är det möjligt för Edeanol att ta över det levande valskeppet. Frivilligt ger hon inte över sin vindval åt någon. Detta har gett upphov till ett radikalt beslut - Anwyr måste dö.
Edeanol och de övriga alverna vill inte sätta tid på att ränna efter Anwyr som troligtvis lätt skulle kunna förnimma deras närmanden och enkelt fly undan. Främlingar däremot kunde lätt komma henne nära. Edeanols grupp vill använda sin tid till att hitta resten av fragmenten och sedan fort sätta av till sjöss och återvända till de fagra havslanden.

Edeanol är inte intresserad av att se RP igen, endast att ta livet av Anwyr. Om hon dör kommer de övriga att känna av det och veta att vägen hem är fri. Om de hittar de övriga större bitarna av stjärnan räcker det mer än väl, även om Anwyrs bit skulle glida dem ur händerna. Huvudsaken är att Anwyr inte får bitarna så att hon kan sätta sin stjärnfödelseplan i verket.

SKÖLDBAGGENS RÖVARE

Vättarna som tagit segelsångaren slog enligt alverna till vid ett vad inte långt ifrån. Vadet går lätt att hitta, och där finns mycket riktigt spår av vättar och hästar som tagit av i galopp ut på vidderna.

Allmän information

Följande information bör RP ha koll på, och har de inte nåtts av rykten om vättarnas rövarklan och dess insektbest tidigare, kan de omgående stöta på t.ex. en nybrytare som överlevt en rövarattack och kan delge informationen:
Vättarna gör blixtsnabba reder till häst, försvinner lika fort som de kommit, och undviker på så sätt både Galghorden och nybrytarnas enstaka motattacker. Deras näste är byggt på skalet till en enorm skalbaggsaktig insekt, stor som ett ziriskt slagskepp. Ryggplåtarna är påbyggda med en risig samling hyddor och tält med fundament av sköldbaggens sklerotin – en klibbig massa som den utsöndrar när den gnager i sig döda trädstammar. I skuggan under baggens magpansar drar rövarbandets hord av hästar och mjölksvin fram, skickligt väjande för de sex enorma insektbenen som metodiskt för kolossen framåt. Baggen får upp en imponerande fart över Kummelviddernas vindpinade gräskullar om den vill, och lär vara snabb som en ypperlig galopphäst och därtill ytterst vaksam och flyktbenägen. Den är ständigt i rörelse och vättarna är således synnerligen svåra att hitta.

Insektjakt

För att hitta sköldbaggen måste man lyckas Leda Vägen två dagar i rad. Är man inte till häst får man -1 andra dagens första kvartsdygn och -2 det andra kvartsdygnet, allt eftersom vättarnas hovspår blir äldre. Tappar man bort spåret måste man ta sig till en by på kartan, vilken som

helst, och där få ny information om var rövarna ryktats slå till. Därefter bör SL låta spelarna hitta baggen oavsett hur illa man lyckas med Leda Vägen. Senast vid nästa vadställe bör man hitta spår igen. En annan möjlighet är att man helt enkelt lastar ett par vagnar med skräp, försöker se så lockande och ofarliga ut som möjligt och hoppas på ett överfall. Vättarna har nämligen ett antal scoutpatruller som håller de vanligaste farlederna under uppsikt och studerar alla spår de hittar. Ser de intressanta spår, t.ex. av tungt lastade och dåligt försvarade vagnar, rider de i sporrsträck till närmsta vadställe och anfaller där. Denna ”Modus operandi” kan spelarna gärna få reda på genom att tala med folk i byarna.

Baggen

Oberoende varifrån man närmar sig besten verkar den känna av det och sätter med ett ryck iväg så att träden brakar omkull och jordkakor flyger. Också om man lyckas SMYGA mot dess SPEJA finns det en hel hord med hästar under dess mage som vid minsta rörelse sätter av och oundvikligen också får baggen i rörelse. SL får avgöra om smygande RP kan tänkas lyckas ta sig så nära att de kan försöka klättar upp. Det är omöjligt att smyga ”ombord” utan att baggen sätter av i full panik, men man kan tänkas hinna få tag i något att släpa efter med, och klättra upp medan grenar och jordtovor piskar en i ansiktet.

Baggen bevakas också av beridna vättar som patrullerar baggens närområde. Bästa sättet att ta sig upp på baggen är troligtvis att rida i kapp den i en vild ”high speed chase”. Då bör man ha en bra häst – har man ingen finns det en uppsjö att stjäla av från under insektbesten, eller av de patrullerande vättarna. DJURHANTERING för att komma i kapp den skenande baggbesten som verkligen kan sätta iväg med fart över Kummelviddernas ljungheder. Från hästryggen måste man sedan kasta sig med RÖRLIGHET för att få tag i de tampstumpar och uppdragna repstegar som svänger från odjurets sköldar.

En annan möjlighet är att åkalla Skalm Enögds intresse och försöka förhandla sig ombord.

Komplikationer

- ❖ När man närmar sig baggen – antingen smygandes eller i full galopp blir man oundvikligen angripen av de beridna vättascouterna. Medan man jagar besten kommer även vättar att hoppa ner från den flyende besten, och försöka brotta av RP från sina hästar.

- ❖ Just innan man kastar sig ”ombord”, kommer en annan sköldbagge brakande genom en skogsdunge. Den är också bebyggd och bebodd – vättarna har två likadana bestar och det finns ingen möjlighet att avgöra på vilken Anwyr kan tänkas vara.

- ❖ Skalm Enögd kommer i något skede att hjälpa sina vättar med inkräktarna, men han tar helst RP till fånga eller når något slags överenskommelse. Han vill absolut ha kvar Anwyr eftersom han hoppas kunna lära sig styra sköldbaggarna genom hennes forskning, och han när även förhoppningar om att hon skall kunna bota hans trollpest. Han är också ytterst intresserad av stjärnskotten, och om RP kan köpslå med information om dem kan han gå med på att t.ex. låta dem gå utan att råna dem, slakta dem och låta vättarna gnaga på deras ben.

  Han och Anwyr befinner sig inne i sköldbaggen under dess väldiga sköldplåtar. Genom en smal glipa uppe på baggens rygg kan man slinka in. Dens inre ser ut som ett gigantiskt urverk. Kugghjul – allt från kvarnhjulsstora till mikroskopiskt små – snurrar ljudlöst. Rör och stänger pyser och pumpar. Allt är organiskt av nåtslags mässingsliknande sklerotin – baggen är en levande varelse, men så världsfrämmande att dess kropp representeras på detta sätt. Skalm försöker bygga en konstruktion som kan kontrollera maskineriet. RP som har talangen Smed kan med HANTVERK -1 inse vad han gjort fel och hjälpa till.

- ❖ Skalm har märkt att baggen reagerar på musik, och har organiserat en liten orkester med ett tiotal vättar som sitter på baggens huvud och prövar olika melodier. Inget har dock särskilt stor effekt. I något skede närmar sig den skenande baggen en sjö och vättarna får panik och orkestern börjar spela allt vildare. Baggen kan nämligen inte simma utan rör sig längs sjöns botten om den är så uppbragd att den i panik rusar rakt i. Med SKALDEKONST -1 kan RP hjälpa till de musicerande svartbloden och behjälpligt styra undan baggen.

- ❖ Som alternativ (eller tillägg) till ovanstående så öppnar sig plötsligt baggens skal med ett brak och ett par vingar vecklas ut. Hus, tält och konstruktioner rasar ner och full panik utbryter – ingen visste om att detta kunde ske! Sedan lyfter hela den enorma varelsen vådligt gungande till skyarna. RÖRLIGHET för att hållas kvar. Kanske den sista avgörande scenen utspelar sig bland molnen högt ovanför marken.

- ❖ Som tidigare nämnts kommer Anwyr att vägra ge sig av. Hon har precis börjat sätta sig in i sköldbaggens inre väsen och tror sig strax kunna kommunicera med den. Hon förklarar dock gärna allt om stjärnan och dess möjliga återfödelse. Hon vill ogärna prata illa om sina medresenärer och kan inte tro att Edeanol verkligen skulle mörda henne.

- ❖ Om man ger Edeanols blomma åt Anwyr kommer den att veckla ut sina ben och sin gadd och sticka henne med det dödande giftet. Hon har ingen chans och börjar omedelbart blekna bort. Hon tar det dock förvånansvärt lugnt och ber RP slutföra hennes studier, hitta stjärnskotten och hjälpa stjärnan att återfödas. Hon har en anteckningsbok som man med hjälp av BILDNING kan lära sig tyda.

  Blomman uppvisar besynnerliga tendenser genast när man kommer inom ett knappt dygns avstånd från baggen. Den känner sitt offers blod och blir ivrig. GENOMSKÅDA för att inse att den inte är en regelrätt blomma. Vad exakt den är går det dock inte att sluta sig till. Man kan se att den kan röra sig och att den även har en gadd. Någon natt kanske den har gjort ett litet provnyp på någon RP för att ha ett reservoffer om dens nuvarande byte slinker den ur nyporna.

BRONSMYNTEN

Om man hittar alverna igen efter äventyret (en levande Anwyr kan hjälpa om man MANIPULERAR henne) kan man kanske få de 15 bronsmynt som alverna fått av handelskaravanen. Men det blir inte nödvändigtvis ett kärt återseende...

Insektbesten
När gudarnas stjärna föll över nordanlanden för ett tiotal år sedan revs den våldsamt från sitt fäste av Ashur-Asha. Detta skedde genom att den Styknabagge som stjärnan red på förgiftades. På grund av detta föll både stjärna och bagge till marken i ett brinnande sammelsurium. Ur bitarna som blev kvar av Styknabaggen efter kraschen växte så småningom olika insektvarelser upp. Den största och mest livskraftiga av dessa är sköldbaggen som nu magikern Skalm Enögd använder som bas för sitt band av vättar. Baggen rör sig i helt oberäkneliga banor enligt vilsna fragment av minnen från tiden som stjärnfordon.

PERSONER

Edeanol

En vacker alv med glänsande svart hår och ett behagligt sätt. Varje ord är överlagt och sävligt, vänligt och välmenande, men tenderar att tala aningen nedlåtande om RP inför sina kompanjoner utan att göra någon insats att dölja det. ”Säg mig kära Myningjer, de ser så veka och smutsiga ut, tror du de är kapabla?”
Edeanol känner av dödligheten i Kummelvidderna och fruktar den stort. Han ogillar också uppdraget, men ger inte upp att hitta stjärnskotten så som planerat. Han är dock inte så nogräknad – bara han får största delen är han nöjd och beger sig iväg.

STY 4
SMI 4
INT 3
KAR 5

Utrustning: Ett lätt och elegant läderharnesk av sjöormsskinn (lätt föremål, Skydd 4) Slagsvärd, kortsvärd, dolk

Färdigheter: Manipulera 4, Genomskåda 4, Bildning 3, Närkamp 3, Överlevnad 4, Speja 5

Talanger: Varseblivning 3, Dubbelfattning 3, Skeppare 3

Övriga alver i Edeanols sällskap

Långa och eleganta, men aningen mera avvaktande än sin ledare. 6 stycken män och kvinnor, odödliga sjöfarare, världsvana och mycket svåra att överraska.

STY 3
SMI 4
INT 3
KAR 4

Utrustning: Läderharnesk, kortsvärd, sköld och långbåge

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

Talanger: Skeppare 3

Beridna vättar

Vättar motsvaras av regelbokens svartalfer. Sköldbaggens vättar rör sig i spaningspatruller på 6-8 vättar, alla beridna på taniga men uthålliga hästar. Patrulledaren bär ofta ett hästkranium som hjälm (Skydd totalt 3) men skiljer sig inte i övrigt från sin trupp. Räkna med att minst en patrull bevakar Sköldbaggen och hela tiden rör sig i cirklar runt den. Om baggen sätter iväg märker vättarna det omedelbart och följer efter. Under baggen finns ett femtiotal hästar samt ett par dussin bökande mjölksvin. Uppe på baggen finns vättarnas familjer - gravida, ammande kvinnor, äldre och barn, samt minst en patrull med krigare.

STY 2
SMI 4
INT 3
KAR 2

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

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

Talanger: Ryttarskytt

Kyrrack, vättarnas äldste

Kyrrack är en senig och hålögd vätte, ledare för ”Kyrracks klor” – vättestammen på sköldbaggen. Hon är besatt och fascinerad av magi och har svurit trohet till Skalm mot att han undervisar henne i besvärjandets hemligheter. Hon är ingalunda färdigskolad ännu, och ser med bestörthet på Skalms trollsmitta. Dels är hon besviken att hennes högt aktade mentor uppvisar sådan svaghet, dels är hon rädd att också stammen skall uppfatta det som en svaghet så som hon gör själv, och kräva att få äta upp magikern och ta över baggen. Därtill är hon orolig att det är någon från stammen som smittat Skalm och att han skall bli arg och slänga ut dem. Baggen är det bästa som hänt stammen – en bättre bas har de aldrig haft. Anwyrs uppenbarande oroar Karryck också: tänk om hon – vacker och klok som hon är – blir Skalms nya lärling och de fula och dumma vättarna sparkas ut?

STY 2
SMI 4
INT 3
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Päls- och benrustning (Skydd 2)
VAPEN: handyxa, liten sköld

Färdigheter: Rörlighet 3, Närkamp 3, Överlevnad 3, Manipulera 3

Talanger: Symbolism 2

Sköldbaggen

Sköldbaggen presenteras här utan närmare spelvärden – den är både så fullständigt världsfrämmande, enorm och totalt ointresserad av småkrypen omkring sig, att interaktion med den knappast är möjligt. Om RP hemskt gärna vill

försöka döda den så skall det givetvis inte vara omöjligt – SL får bedöma hur nära omöjligt det är.
Alla RP som har sett en Styknabagge ser likheter i Sköldbaggen, men den nattsvarta färgen har här bytts ut till gnistrande smaragdgröna och gula toner, och den levande världen har accelererat baggens växtkraft till ofattbara proportioner. Uppe på baggen kryllar det av diverse världsliga insekter, som svärmar till varelsen som till en lykta om natten. Dessa utgör, tillsammans med svinmjölken, vättarnas huvudsakliga föda. Insekterna angriper genast inkräktare, och RP får gärna tro att de är giftiga eller farliga, men i själva verket är kliande bett den enda följden.

Skalm Enögd, åskmagiker

En kutryggig och gråhudad man med nuriskt påbrå och håret till hälften svart, till hälften vitt. Drabbades för ett knappt år sedan av trollpest, och håller sakta på att förvandlas till ett svartblod. Han har på magisk väg lyckats hålla pesten stången och bevarat sitt forna jag, men vet att han inte kan stå emot särskilt länge till. Hittade sköldbaggen när den var en liten krabat i paddstorlek för knappt tio år sedan, och har sedan dess matat den och skött den. De har etablerat något slags förhållande, men hur det fungerar vet egentligen ingen. Baggen är inte tam och lyder inga order, men på något högre plan förstår de två varandra, och Skalm kan dra magisk energi ur varelsen (Räkna med minst 3 KP för Skalm den vägen, utöver SLs vanliga pott). När baggen blev tillräckligt stor att rida på flyttade Skalm in och började bygga sin bas tillsammans med vätteklanen som han samarbetar med.
Skalm är osäker på hur han fått pestsmittan. Vanligtvis är det endast troll som för över sjukdomen, och även om Skalm alltid har haft ett nära samarbete med allehanda trollbesläktade svartblod, och också kämpat mot sådana i tid och otid, kan han inte specifikt säga när och hur han smittats. Detta har gjort honom lite misstänksam mot hans egna vättar och deras ledare Kyrrack. Det tidigare så naturliga och smidiga samarbetet har på senaste tid varit hackigt och besvärligt. Vättarna ger honom dock status, trygghet och rikedomar, och låter honom fokusera på sin forskning.

STY 4
SMI 4
INT 4
KAR 1

Utrustning: Kortsvärd och spjut. I en blåsbälg vid bältet bor ett vindväsen – en aspekt av Hon som inte kan ses (se deläventyr 2) Den har han hittat efter att schamanen Mhenx släppte ut den i Biborsa.

Färdigheter: Manipulera 5, Rörlighet 4, Genomskåda 3, Speja 3, Närkamp 3

Talanger: Symbolism 3, Åskmagi 3

Anwyr, segelsångare

En ljushyad och fager alvkvinna med svart böljande hår och blekgrå ögon. Oändligt varsam, lugn och närmast absurt förstående och accepterande. När en stor oro för skapelsen, i synnerhet just här i Kummelvidderna var världsväven är svag. Skulle med lätthet offra sig för dess väl, och ser sig själv endast som en obetydlig pusselbit i gudarnas storslagna skådespel.
Hennes skepp, Sygna, är ett enormt luft- och havsväsen, en vindval, som hon bundit till sig med sin sång. Endast om hon dör kan Edeanol kommendera det. Hon är utled på sina världsfrämmande och överlägsna medresenärer och är djupt fascinerad över baggens utomvärldsliga rötter.

STY 3
SMI 5
INT 5
KAR 6

Utrustning: Klädd i eleganta ljusgråa sidenkläder, inget Skydd. Bär en lång och smal stav av drivved – resterna av en av de pennor som Skriftaren ritade upp världen med, den övre delen ännu svart av hans bläck (Innehåller en begränsad version av besvärjelsen Forma sten*, och ger +1 på BILDNING när man utför skriftliga uppgifter). Runt halsen bär hon ett av stjärnskotten – en svart kristall – i en silverked.
* Effekterna är mera som illusioner och håller endast 1h.

Färdigheter: Genomskåda 5, Skaldekonst 5, Läkekonst 5, Speja 4, Rörlighet 4

Talanger: Orädd 3, Hal som en ål 3, Hamnskifte 3 (besvärjelsen hamnskifte kostar inga KP för Anwyr att utföra när hon förvandlar sig till en bländvit svan, och hon behåller alla sina GE-värden)

ÅSKMAGI

En gammal nurisk magitradition från urhemmen i öster. Av någon anledning har den inte fått fäste bland de lärda i varken Randmarken eller Sydlanden, men bland Kummelviddernas nurer är den livskraftig som en muntlig tradition.

GNISTOR

- Nivå 1
- Räckvidd: Nära
- Ingrediens: Glödande kol

Du kan få små gnistor att uppenbara sig inom kort avstånd. Varje effektgrad tillåter dig träffa 1T6 mål, eller öka räckvidden. Papper, ved och halm mm antänds direkt. För personer slås en tärning för varje träff, och på en sexa fattar den eld. Du kan också för en extra effektgrad låta gnistorna slå ihop sig till ett irrbloss som fungerar som ljuskälla i ett kvartsdygn. Kanske du också kan skapa vackra dansande figurer med dina gnistor och ersätta Skaldekonst vid återställande av förlorad KAR.

FÖRDRÖJNING

- Nivå 1
- Räckvidd: Nära
- Ingrediens: Tom kruka att tala i

Liksom blixtens ljud hörs först efter att den slagit, kan du få din röst eller annat ljud att komma med fördröjning på upp till effektgraden minuter. För extra effektgrader kan

du också skicka ljudet att komma från ett annat håll eller få din röst att likna någon annans.

SMÄLL

- Nivå 1
- Räckvidd: Nära
- Ingrediens: En hammare att slå i marken med

Skrämmande knall som ger 1 poäng Skräckskada per effektgrad, och som också skrämmer bort djur. För extra effektgrad kan knallen ackompanjeras av ett moln av damm som skymmer sikten i din zon (kräver SPEJA för att man skall kunna utföra handlingar). Varje effektgrad låter dig också påverka en person till med skräck för din Smäll.

KNÄCK

- Nivå 2
- Räckvidd: Kort
- Ingrediens: En liten bit att bryta itu av samma material som du vill knäcka

Du kan bryta sönder föremål som finns i ditt synfält på avstånd Kort. Effektgraden anger hur stort. 1: ett vanligt föremål. 2: ett tungt föremål, axeln på en kärra, en åra, en större gren. 3: masten på ett skepp, ett träd, porten till en borg osv.

LYFT

- Nivå 2
- Räckvidd: Kort
- Ingrediens: Två bitar tyg i olika material

Du kan lyfta föremål genom att manipulera elektrisk spänning runt föremålet. Räckvidd kort. För fler effektgrader kan du öka räckvidd eller öka storlek på föremålet. 1: vanligt föremål 2: tungt föremål, liten varelse 3: varelse upp till STY 5, kärra, liten båt osv. För en extra effektgrad kan du slunga föremålet mot en fiende. Attacken räknas som en Knuff, alternativt som en Stöt med skada 2 så länge det är rimligt att föremålet tillfogar skada. Om någon håller i ett föremål du vill Lyfta måste du övervinna personens STY. Varje effektgrad övervinner 2 poäng STY. Besvärjelsen håller i sig så länge du koncentrerar dig, men högst en scen/någon minut.

MAGNETISM

- Nivå 2
- Räckvidd: Kort
- Ingrediens: magnet eller en bit järnmalm

Du skapar ett magnetiskt fält kring ett metallföremål som du bär på. Föremålet suger åt sig allt järn inom räckvidden. Du påverkar 1T6 föremål (eller motsvarande mängd småsaker) per effektgrad. Räkna med att du övervinner 2 poäng STY per effektgrad för föremål som hålls i. För saker som sitter fast (som t.ex. spikar i en vägg) avgör SL, men motsvarande STY 3-6 kan vara ett rimligt motstånd. Föremålen flyger med fart, rakt mot föremålet du magnetiserat. Effekten är omedelbar och håller inte i sig. För ytterligare effektgraden kan du öka räckvidden eller skapa ditt magnetiska föremål var som helst inom din zon. Du kan som regel inte skada någon med Magnetism.

STORMVARELSE

- Nivå 3
- Räckvidd: Kort
- Ingrediens: Regnvåt jord

Du kan skapa en följeslagare av förtätat stormmoln. Du bestämmer själv hur den ser ut, exempelvis en flock av svarta virvlande kråkor med elektriskt blå ögon, eller bara en vind, osynlig för andra än dig. Varelsen håller sig ett kvartsdygn varefter den uppgår i skyarna, vanligtvis med en markant ändring i väderleken som följd. Den har STY 1, SMI 4 och INT 1. Med extra effektgrader kan du ge den följande egenskaper, en per grad:

- Stormvind. Varelsen kan skapa en piskande vind i en zon - alla måste slå för Uthållighet för att ta sig ut.
- Färdigheten Speja, FV 3
- Ökad INT eller STY
- Elektrisk stöt. Varelsen kan anfalla med fräsande elstötar. Skada = effektgrad.
- Talförmåga

BLIXT

- Nivå 3
- Räckvidd: Nära
- Ingrediens: Bränd bit av träd var blixten slagit ner

Du kan åkalla ner en blixt från himlen som slår ner i din fiende. Skada lika med effektgrad, och offret får inte tillgodose något skydd för rustning. Det tar dock lite tid att bygga upp laddningen omkring offret, så besvärjelsen tar 2 rundor att lägga

LADDNING

- Nivå 1
- Räckvidd: Kort
- Ingrediens: Salt

Du kan ladda upp kraftpoäng i dig eller en vän. För varje STY-poäng som offras får den laddade två KP. Poängen måste användas inom samma scen.

6. Det Tysta Tornet

Transjön breder ut sig framför er, oändligt tyst och öde med en yta som av olja – en trögflytande fet hinna som gett sjön dess namn. De visa säger att det är en bortomvärldslig substans, ett gift utspillt av varelser sedan länge bortgångna, och det gör vattnet farligt att dricka. Vid den västra stranden, avlägset och knappt skönjbart i diset, reser sig ett mörkt torn, invuxet i svarta grenar och rötter. Tornet ser lika dött ut som vattnet i sjön. Men strax framför er ser ni ljus från byggnader och hör ljudet av skratt och sång. Vägen slingrar sig över en damm var halvlingar byggt sina jordhus, klängande i klasar över dammväggen. Genom en lucka i dammen silas renat vatten ner i bördiga odlingar längs slätten nedanför.

Överblick

Besökare till Det Tysta Tornet inbjuds alltid att rasta i Dammen – halvlingarnas by. Det är en välmående bosättning på knappt hundra feta halvlingar, och här bjuds man på mat och goda historier, och kan höra sig för om tornets hemligheter. Halvlingarna avråder från att ta sig närmare, och menar att tornet är hemsökt, men att några galna eremiter ännu bebor det.

- **Hemligheter**: Tornet är Ätarnas kultcentrum och högsäte. Endast 4 Ätare är dock på plats eftersom resten utför Ashur-Ashas uppdrag runtom i nordanlanden (de flesta i Mörkerkällan i Marnhall). Ätarnas Stormästare försöker som bäst frammana Urmörkrets tionde son till den levande världen.
  Halvlingarna i Dammen är i maskopi med Ätarna i tornet. De är mänskohandlare och -jägare, och lever på att leverera färskt kött till Ätarna. (Uppenbarligen smakar halvling inget vidare).

Kampanjspel

Ett sändebud från Nordstjärnans karavan passerade Dammen på väg till tornet för att handla med eremiterna. Halvlingarna tar av sig sina hattar och skakar sorgset på huvudena – sändebudet kom aldrig tillbaka från tornet. Förutom sändebudets mynt har Ätarna även tagit alla bronsmynt som RP hittills missat.
Ätarnas stormästare har också flera stjärnskott i sin ägo, och alverna har ett sändebud tillfångatagen i tornet.
Ätarna kan också inneha mycket information om de övriga av kampanjens artefakter.

Familjen Nypon

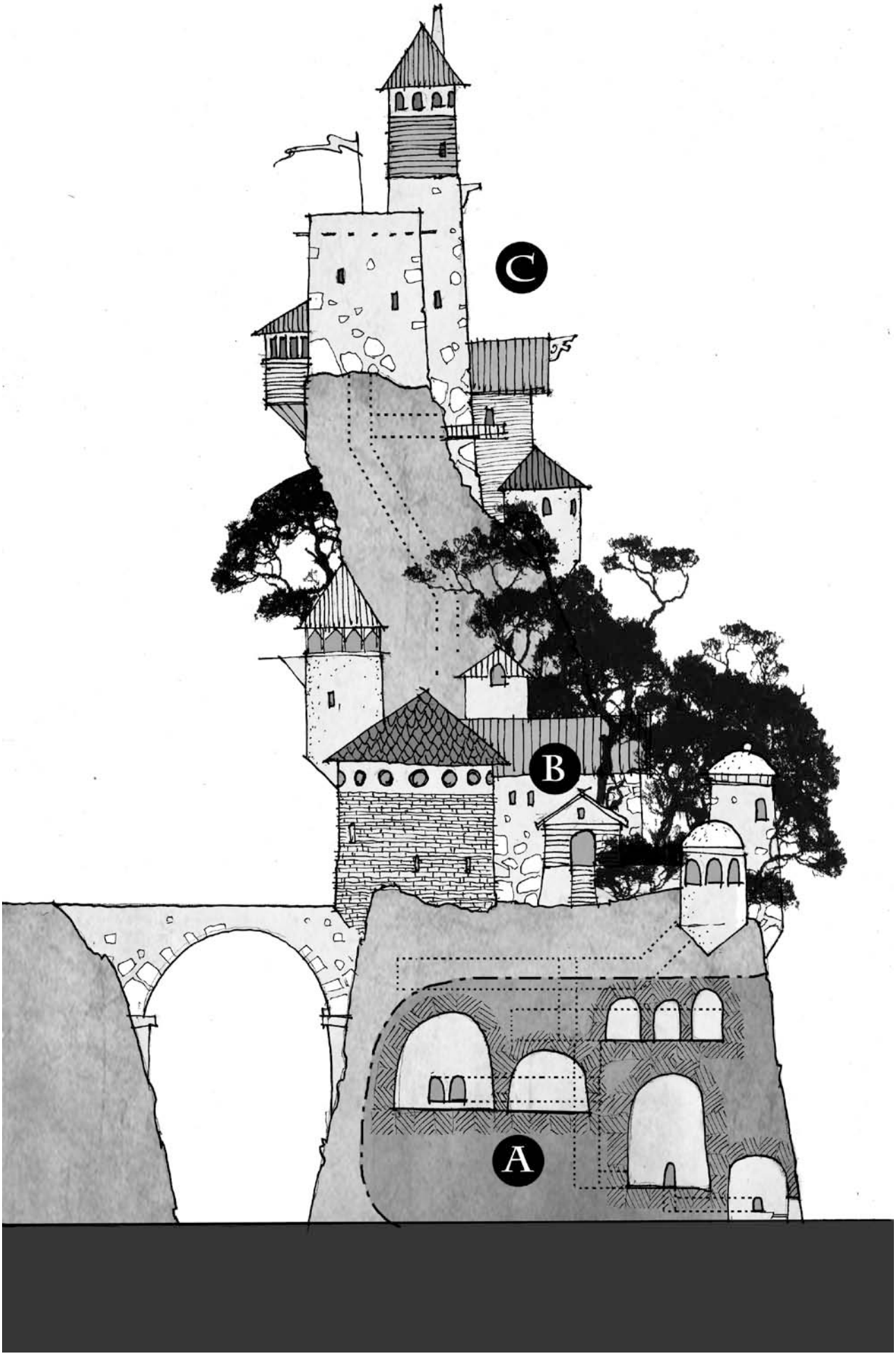
RP anländer förslagsvis en regnig kväll till Dammen, och inbjuds till familjen Nypons mysiga jordgård för både mat och husrum. En rund dörr bakom klängande humle leder in i en hemtrevlig sal var en varm brasa väntar.
Äter man av familjen Nypons goda stuvning är det kört, (sövande gift med styrka 10) och man vaknar nästa morgon inne i Ätarnas torn, instängd i deras Köttgrop. Det finns dock sätt att inse vad som pågår. Familjen Nypons dotter Elleora som serverar vid middagen, har gripits av moralisk ångest och försöker nu rädda de hon kan. En av RP får följaktligen en lapp när hon dukar fram matskålarna. ”ÄT INTE! SPRING!” står det på lappen.
Man kan också märka att måltiden verkar samla åskådare snarare än deltagare. Vid bordet sitter far och mor Nypon – ”Mamsen” och ”Papsen”, tre skruttiga gamlingar, samt några yngre barn. Resten av sönerna, totalt 6 stycken, stövlar in en och en allt efter som mörkret lägger sig, och slår sig ner på bänkar och vedlårar omkring matbordet, fullt beväpnade och med blickarna fästa på RP. Några kanske rentav flinar sinsemellan. Slutligen kan man med ÖVERLEVNAD -1 känna en vagt obehaglig lukt från stuvningen.
Halvlängdsfamiljen språkar vänligt och glatt under måltiden. Sönerna runt väggarna är inte lika naturliga och betydligt sämre på att ljuga.
På gården utanför huset har sönerna just hämtat en vagn med tre fångade nybrytare. Den kan RP t.ex. se när de anländer, men inte vad den innehåller, och kanske halvlängsmännen avbryter sitt glada prat när de ser RP. Om RP flyr huset kommer de att höra rop på hjälp från vagnen.

Ätarnas säte

I tornet pågår ett avgörande skede i kultens historia – Shûr-Atha, Urmörkrets tionde son och sektens beskyddare (en lägre stående bror till Ashur-Asha) – håller på att ta sina första steg ute i den fria världen. Han har länge redan bott i Ätarnas spegelbilder i den väldiga Spegelsalen uppe i tornets topp, men nu håller kultens stormästare äntligen på att frammana en fysisk form åt honom.
Tornet är uppbyggt som en serie byggnader klängande på en pelarklippa. Rent regeltekniskt är det uppdelat i tre separata delar: **Stormklippan** högst upp, **Parken** i mitten, och **Bestiariet** lägst ner i uthuggna källarhålor nere i klippans berggrund.

Att ta sig in

Att komma in i Ätartornet är inte svårt. Dels kan man bara traska rakt fram över bron till huvudporten. Tornet bevakas av 2 adjutanter (plus 2 intill i vakthuset) som frågar ens ärende och försöker sedan, oberoende svar, föra en ner till källarhålorna i Bestiariet och låsa in en i Köttgropen där. Om det blir bråk vid porten kommer Ätaren Neogogoen flygande eller så alarmeras en trupp på 4 adjutanter till. Dessa kommer efter 1T6 rundor.
Man kan också komma med båt eller simma (UTHÅLLIGHET för att inte ta in vatten i munnen – 1 i skada om det misslyckas) in via sjön till båthuset i Bestiariets lägsta del.


C
B
A

Där möts man visserligen av låsta dörrar och måste dyrka sig in.
Om man tagits av familjen Nypon vaknar man i Köttgropen i Bestiariet.

Att röra sig i tornet
För varje del av tornet slår SL en gång på slumptabellen och en gång till för varje misslyckat SMYGA som RP gör – alla måste slå. Varje del av tornet har också en egen Ätare som måste övervinnas för att kunna ta sig ut eller vidare. Man kommer alltså inte heller tillbaka den väg man kommit utan att möta den aktuella delens Ätare. I Bestiariet härskar Utam-Atu, demonolog och mörkertagen; i Parken styr Neogogoen, bevingad, fyrarmad och fullständigt galen. Stormtornet är stormästarens domän.
Utöver slumphändelserna har de olika delarna vissa specifika platser med egna händelser.

Slumptabell, Tysta Tornet

Välj eller slå 1T6:

1. **Den fjärde Ätaren**. Tornets fjärde Ätare möter RP. SL får avgöra vem det här är och hur hårt motstånd den utgör. Om RP är illa ute i tornet kan denna Ätare vara död och ligga på en brits inväntande återuppväckning som odöd. Det får gärna också vara en bekant Ätare för RP, om de träffat på någon i kampanjens tidigare delar.
2. **Bubblande massa**. En del av den materia som stormästaren försöker frammana Shûr-Atha ur har sipprat genom tornets stenkonstruktion och ligger nu i en jäsande hög på golvet. En tjänare i tjocka handskar står på knä och försöker samla upp den i en hink. Om man hindrar honom kommer en bit av mörkersonen att födas på fel ställe, och han uppstår utan en hand och med -2 i STY. (Se Spegelsalen) Gör man inget återbördar tjänaren massan till Spegelsalen. Med BILDNING kan man studera massan, och får då +1 på alla slag baserade på INT i Spegelsalen.
3. **Skuggbest**. Efter ett parti av t.ex. korridor, trappschakt eller byggnad med fullständigt kompakt mörker (facklor slocknar och går inte att tända igen osv.) märker den RP med lägst värde i KAR efter en stund att hennes skugga ser helt annorlunda ut. Den liknar mest ett djur och rör sig inte mera i perfekt synkroni med den egna kroppen, utan verkar röra sig självständigt. RPns skugga har övertagits av en skuggbest. För varje kvartsdygn som går kommer skuggan att växa och efter 2T6 kvartsdygn har den vuxit sig färdig och försöker befria sig från den köttsliga kroppens bojor, och angriper sin ”värd”. Besten går att fördriva med rätt magi (SL avgör) innan den tagit sin fulla form, men förslagsvis har RPns skugga alltid någon liten defekt efter det. Med LÄKEKONST eller SKALDEKONST kan man dämma upp bestens växtfart med ett kvartsdygn i taget. BILDNING för att inse hur allt detta ligger till. Skuggbesten har identiska värden med sin värdkropp, så den besmittade RPn måste alltså slåss mot sig själv när/om besten vuxit sig fullstor och anfaller.
4. **Adjutanter**. Adjutanterna rör sig i patruller om 4. En patrull kommer skramlande längre fram och det går att med SMYGA gömma sig för dem. RP får gärna höra dem prata om stormästarens ritual som skall bli färdig i dag. En av adjutanterna är av kaptensrang och har stormästarens reservnyckel
5. **Familjen Nypon**. Detta möte kan du som SL forma som du vill. Antingen hör RP röster längre fram och kan med SMYGA oupptäckt höra några av sönerna Nypon berätta åt en grupp adjutanter om RPs (eventuella?) flykt och frågor. Det kan också vara dottern i familjen som mor och far beslutat lämna in för tuktning till Ätarna, och kanske en bunden Elleora skrikande förs bort av adjutanter. Gärna kan stormästarens ritual nämnas.
6. **Den förlorade spegelbilden**. En av Ätarnas spegelbilder från spegelsalen uppe i Stormklippan sprack för tidigt när Shûr-Atha började ta sin fysiska form. Spegelbilden återgick således till sin ursprungliga herre, en ung Ätarnovis som hjälpte stormästaren, men han fångades fysiskt där på samma sätt som Shûr-Atha varit bunden av bilderna. Hans spegelbild är dock fri. Han bytte helt enkelt plats med sin spegelbild och vandrar nu planlöst omkring i icke-fysisk form i tornet utan att kunna ta i något eller rädda sig själv. De andra Ätarna vill inte rädda honom av rädsla att störa ritualen som skall föda fram Shûr-Atha. När han möter RP kommer han att försöka byta plats med någon av dem. Det går alltså inte att slåss mot honom eftersom han är en spegelbild. Han försöker MANIPULERA RPn att han kan hjälpa dem att hitta vad de söker. Allt RPn behöver göra är att ge bilden lite av sitt blod. Om man går med på det måste man vinna konflikten med GENOMSKÅDA – misslyckas man hamnar man i en spegel i spegelsalen varifrån man endast kan räddas om Shûr-Atha föds.

A - BESTIARIET

Mörka och fuktiga källargångar huggna direkt ur berget. Inga facklor eller ljuskällor finns någonstans, förutom i Köttgropen. Adjutanterna som rör sig här har dock alltid facklor. Många långa gångar med små gallerförsedda rum intill, de flesta tomma men med fruktansvärda lämningar – blod, ben och utomvärldsliga rester.

- **Varelser**: Ätaren Utam-Atu skrider sävligt omkring i Bestiariets korridorer med sin spegelbild eller ligger och mediterar i sin mörka kammare. Därtill patrullerande adjutanter och varelser enligt slumptabell, fångar i Köttgropen, och demonen Haflak.

Mörkerkammaren
En stor sal, ännu mera intensivt mörk än omgivande gångar. Även utan ljuskälla kan man förnimma att mitten av salen upptas av ett förtätat mörker som strålar ur en dödsskalle på ett stort stenbord. Dödsskallen är fylld med Haflaks svarta nattmjölk (se nedan). Mörkret formar sig i RPs ögon till något slags mänsklig varelse, men med ömsom insekthuvud med spretande mandibler, ömsom ett

ruttet getansikte med flugögon osv. Varelsens ena hand är ett skelett. Detta är en mörkerlänk till Ashur-Asha. Genom länken får Ätarna sina order och kan även rapportera till mörkersonen. Ashur-Asha ser omedelbart RP och hälsar dem välkomna. Detta är ett unikt tillfälle i kampanjen att tala direkt med mörkersonen utan att någondera kan skada den andra, och det kan ni utnyttja på olika sätt beroende på vad som hänt hittills och vad RP vet, vill veta eller har fått om bakfoten.

Köttgropen
Här förvaras de fångar som skall ätas. Om RP tagits till fånga slängs de nakna hit. Det finns dock möjligheter att komma loss. Rummet är en stor grottsal med en bastant metalldörr två meter över golvnivå. Övriga fångar utgörs av en väldig minotaur, en nybrytare från Pinhake Klyft och en av alverna från Edeanols gäng (se deläventyr 5 – Rövarnästet på Sköldbaggen) Med MANIPULERA kan man förmå den chockstela minotauren att attackera adjutanterna när de nästa gång kommer med (utsökt) mat på eleganta brickor. Alven som mest sitter och mediterar kan besvärjelsen Vittra Sten och kan således fly precis när hon vill. Hon finner dock det hela så fascinerande att hon gärna iakttar spektaklet först en stund. Dessutom vill hon ha tag på stormästarens stjärnskott, och funderar på hur det bäst kunde låta sig göras.
Alla fångarnas tillbehörigheter finns i ett förråd högre upp i Bestiariet.

Demonen Haflak
I en av burarna i Bestiariet står en svart tvåhövdad ko och idisslar lugnt. Det är demonen Haflak och ur dess spenar kan man mjölka rent mörker. Släpper man loss den kommer alla adjutanter som ser den rusande för att ta den till fånga igen. Det blir en kaotisk scen och ger RP +1 på nästa slag för SMYGA. Dricker man av Haflaks mjölk får man perfekt mörkersyn i ett kvartsdygn. Man måste dock lyckas med GENOMSKÅDA nästa gång man ser solsken, annars tar man 1T3 poäng skada.

B - PARKEN

Eleganta små paviljonger bland orensade rabatter övervuxna med sly och ogräs, vilt spretande och klängande träd, och klätterljung hängande i portvalv, längs alla väggar och upp till knäna utanför de enstaka upptrampade stigarna i villervallan.

- **Varelser**: Två adjutanter håller vakt vid bron och två till finns i vakthuset intill. Den fyrarmade Neogogoen kan påträffas var- och närsomhelst. Därtill varelser enligt slumptabell, kummelknottet vid statyerna och diverse otrevliga växter i Orangeriet.

Statyerna
En handfull marmorstatyer, rena, perfekta och utan minsta fläck av lav eller duva. De står i ett extra vildvuxet parti. Tre är beväpnade och utrustade precis som adjutanterna i tornet. En är en halvlängdsman och en är en kvinna med en säck i handen. Tittar man närmare ser man att de alla verkar halvt vända bort blicken eller försöka skyla sina ögon mot ett extra vildvuxet parti med svart krypgran, vid foten av en ensam pelare. Tittar man efter i slyet hittar man ett litet skräckslaget kummelknott. Det är dock möjligtvis det sista man ser… Knottets blick är nämligen förstenande efter experiment som Neogogoen gjort på den. Ätaren försökte destillera fram dess förmåga att bli till sten och tillbaka, och håller det nu som husdjur. Hon roas oerhört av dess försteningsförmåga och planerar att varje dag kommendera nya adjutanter att försöka fånga det – så roligt var det! De som förstenats återtar sin rätta form om nätterna. Neogogoen kan kurera en från åkomman, men måste då tillfångatas och tvingas.

Orangeriet
I ett massivt stenhus finns Neogogoens samling av exotiska växter. En eldstad i mitten av den stora salen gör att temperaturen är bastulik och från stora kar i taket droppar vatten ner och bidrar till en kvävande fuktighet. Här finns ypperliga växter som kan hela alla sorters skador. Det går dock inte att plocka på sig ett förråd, utan läkandet måste ske här och nu. En grundegenskaps skador (för hela gruppen) kan läkas per lyckat slag för BILDNING. För varje grundegenskap man läker finns det dock risk (1/3) att man stör en hårig spindelranka från Derafras träskskogar, som omedelbart anfaller.

C - STORMKLIPPAN

För att komma till Stormklippans torn och paviljonger måste man antingen klättra längs klippans utsida från Parken, eller ha stormästarens reservnyckel från adjutanternas kapten. Då kommer man upp längs en svindlande trappa uthuggen i ett schakt i klippan.

- **Varelser**: Stormklippan är Stormästarens domän och en konfrontation med honom är här oundviklig. I Spegelsalen finns 2 assisterande adjutanter samt möjligtvis Shûr-Atha själv.

Spegelsalen
En stor rund tornsal med ett femtiotal manshöga speglar längs väggarna. Speglarna har alla snirkliga ramar av förgyllt stål, mahogny eller marmor, och ca två tredjedelar av dem är söndriga. I de hela kan man se en svartfjällig demonvarelse med vingar och fyra armar. I spegelbilderna ser det ut som om demonen skulle stå mitt i rummet, i en stor stenbassäng och titta på RP genom alla speglar samtidigt. I mitten av rummet finns också en rund bassäng, fylld av en bubblande vart massa, men den är i övrigt tom. I rummet står 2 adjutanter i givakt, och vid bassängen står stormästare Beheyeheb på knä och andas tungt. Han är i färd med att frammana Shûr-Atha, Mörkrets tionde son, men det är tungt och tär på hans krafter. RP erbjuder en plötslig öppning för honom. Ritualen går ut på att söndra speglarna en och en för att på så sätt pressa fram varelsen ur spegelvärlden till den riktiga. Stormästaren kommer att bete sig som om det motsatta är sanningen i hopp om att RP skall krossa de återstående åt honom. Silverhammaren som han söndrat speglarna med har han hunnit gömma,

och när RP kommer in i rummet börjar han showen genom att högljutt beordra de två adjutanterna att skydda speglarna. ”Låt dem inte krossa speglarna!”
Att söndra en spegel tar en poäng skada i slumpmässigt vald GE. Det finns alltså ca 16 speglar kvar att krossa. När man söndrat 5 speglar (en lång handling per spegel) får man en chans att GENOMSKÅDA ploten. Slaget sker mot stormästarens MANIPULERA och ger en bara en aning om att något är fel, inte precis vad. Efter 8 krossade speglar frammanas Shûr-Atha i bassängen – den bubblande massan reser sig plötsligt och demonen krafsar sig ur sörjan. Han anfaller direkt. För varje spegel man söndrar därefter får demonen +2 STY. Beheyeheb mässar maniskt under hela striden, skyddad av sviktande magi. (Han har lagt en tredje gradens Magiskt sigill över sig själv) Behövs det eggar han på RP med utrop som ”Ni kan inte vinna! Speglarna är för kraftiga! De är för många! Ni kan aldrig krossa dem alla! Snart föds spegelherren Shûr-Atha! Speglarnas son, Mörkrets arvinge!” osv. Han anfaller först om RP slutar söndra speglar eller aldrig börjar. Då kan han också ändra taktik och beordra sina män att söndra speglarna. Han måste dock mässa på för att ritualen skall fortlöpa utan störningar, vilket innebär att han endast kastar besvärjelser i yttersta nödfall.
Om RP har en vän i någon av speglarna kan den känna hur den kommer närmare frihet för varje spegel som krossas, och hur den annars sakta tynar bort. När Shûr-Atha frammanas gör RPn också det och uppenbarar sig i bassängen bredvid den tionde mörkersonen.

Metafysik: Shûr-Atha saknar, precis som Ashur-Asha, ett egentligt utseende. Formen han har i speglarna är en konstruktion av hans önskemål och Ätarnas förväntningar. Massan i bassängen är materia som Beheyeheb hämtat från en fjärran dimension och kan forma liv. Genom massan och Haflaks mörkermjölk som blandats i, kan Shûr-Atha anta en valfri verklig form, och använder naturligtvis samma utseende som i speglarna.

Stormästarens paviljong
Här finns alla de 22 bronsmynt som handelskaravanens budkarl (lite seg, men smakfull) kom med, plus eventuella mynt som RP missat i äventyrsplatser de besökt (inte alltså sådana ställen de inte ännu varit på)
Här finns även 3 bitar av den fallna stjärnans kärna - vackert glänsande stjärnskott, 128 silvermynt, samt ett slag på fyndtabellen. Man kan också hitta information om Född, som kan ge en +1 på all interaktion med honom, i synnerhet om man försöker håna honom.

Mörkerobsarvatoriet
Ett torn med alla himlavalvets mörkerbilder målade i taket och ett stort stjärnfönster i mitten. Här finns instrument, rökelsekrukor, blodkar och svarta knivar som kan ge en den allmänna talangen Ett med mörkret (se personbeskrivning för Ätarna i Appendix 2) Det kräver en ritual som tar ett halvt dygn, ett slag för BILDNING och ett permanent offrat poäng av valfri grundegenskap.
Från rummets astronomiska instrument kan man med BILDNING också räkna ut när följande Mörkrets Zenit inträffar, samt alla gångna.

Allians med Ätarna?
Ätarna har evigt liv, övermänsklig styrka och en massa häftiga förmågor. Varför understöder de då Ashur-Asha och ett mörker som kommer att sluka allt och alla – är inte detta motsägelsefullt? Svaret är givetvis ja, och förklaringen är fanatism och en tro på något ännu bättre än evigt liv i skapelsen: ett evigt liv i det oändliga mörkret. Men det finns Ätare som inte stöder Ashur-Asha, och den främsta av dem är Utam-Atu, Ätaren i Bestiariet. Han vill inte att Stormästaren frammanar Shûr-Atha. Det ser han som början på slutet för Ätarnas existens i denna värld. När den tionde sonen är fri i skapelsen kan inga nya Ätare invigas, inga nya förmågor kan ackumuleras, och även om de nuvarande Ätarna troligtvis håller alla sina förmågor och sin odödlighet, finns det en stor osäkerhet kring exakt hur väl och hur länge. Hellre då alltså fortsätta som det är, med den levande världen intakt, och en spegelfängslad mörkerson att utnyttja i obegränsad frihet. Utam-Atu kan således väl tänka sig en allians med RP mot Stormästaren och vidare mot hela Ashur-Ashas plan. Han har liksinnade bland Ätarna i Mörkerkällan i Marnhall – SL kan fritt välja hur många och vilka det är. Troligtvis är Quraruq trogen Mörkret, men t.ex. Adagngada eller Senes kan vara potentiella ledare för den falangen. Utam-Atu är en mäktig allierad, men Stormästaren har full kontroll över adjutanterna. Därtill misstänker den gamle Ätaren att Stormästaren känner till hans inställning och kan förutse hans ageranden.

HANDEL

Att handla med Ätarna kan vara både svårt och farligt, men halvlingarna i Dammen har etablerade handelskontakter, och köper gärna slavar och all slags kuriosa som Ätarna i tornet betalar bra för. Halvlingarna säljer ypperlig mjöd och rönnbärsvin som de själva tillverkat men haft svårt att distribuera då Ätarnas behov av kött tagit alla deras resurser.

PERSONER & MONSTER

Herr och fru Nypon, ”Papsen” och ”Mamsen”
Ett jovialt och äppelkindat gammalt par som konverserar glatt och ibland leende tittar varandra i ögonen och tar varandras händer.

Tjänar väl på mänskohandeln med Ätarna. Deras söner gör grovarbetet – Mamsen och Papsen sköter giftkokandet och kontakten till arbetsgivarna.

STY 2
SMI 4
INT 3
KAR 5

Utrustning: Pipa, stickning, fjärilssamling och kokböcker

Färdigheter: Hantverk 4, Manipulera 5, Genomskåda 4, Läkekonst 3

Talanger: Giftkokning 3

Dammens mänskohandlare och knivjunkrar

Slätkindade och storögda men annars grova karlar med utstående öron och överdrivet håriga fötter. Klädda i grova arbetskläder, beväpnade med nät och långa halsjärnsgrepar – just sådant som hederliga bönder rör sig med… Hela Dammens invånare är införstådda i mänskohandeln, men det är främst paret Nypons 7 söner som ansvarar för grovgörat. Ute på Kummelvidderna finns därtill en patrull på ytterligare 6.

STY 4
SMI 5
INT 2
KAR 3

Utrustning: Läderharnesk, dolk och handyxa, samt antingen halsgrep eller kastnät. Båda är vapen som låser fast offret vid en lyckad attack. STYRKEPROV för att komma loss.

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

Talanger: -

Elleora Nypon, samvetsfull halvlängdskvinna

Knubbig och näpen, hela familjens ögonsten. Har dock på sista tiden uppvisat stor oförståelse för familjens arbete. Som Papsen säger så är deras värv kanske inte det mest ärofyllda, men det är Ätarna som är skyldiga till hemskheter, inte familjen Nypon! Och vem behöver väl ära och rättfärdighet när man får varm mat på bordet och ved i brasan? Detta har dock Elleora svårt att förstå, och hennes otacksamhet har försatt henne under viss bevakning med stränga blickar av föräldrarna. Vid minst tecken på att dottern inte lärt sig kommer Mamsen och Papsen att skicka henne till Ätarna för tuktning.

STY 2
SMI 5
INT 3
KAR 5

Utrustning: Ingen

Färdigheter: Genomskåda 3, Hantverk 2, Rörlighet 3

Talanger: -

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. De bär inga enhetliga uniformer utan tillåts fri klädsel.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 3

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

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

Talanger: 1 av 6 kan Dödsmagi 2

Utam-Atu, Ätare av andra rang

Utam-Atu är en ärevördig herreman, en av kultens äldsta medlemmar, redan gammal när han vigdes åt Mörkret. Vithårig och rynkig, men rakryggad och spänstig. Han trivs endast i ett totalt mörker och har inte sett solen på över femtio år. Det tänker han inte göra i framtiden heller, inte ens indirekt, och han rör sig följaktligen inte ens nattetid utomhus. Han har länge levt på Haflaks mjölk, och till och med stjärnljus kan nu skada honom. Observera att man måste gå ut i Parken för att komma till Stormklippan från Bestiariet. Detta alltså av intresse närmast om RP allierar sig med honom och planerar ett koordinerat angrepp mot Beheyeheb. Initiativet för en sådan allians kan eventuellt komma från Utam-Atu själv – han ser att RP kunde vara en oväntad lösning på problemet med hur Stormästarens ritual kan stoppas. Man kan kanske också höra adjutanterna prata om att Stormästaren vill att det hålls ett öga på Utam-Atu, och på så sätt förstå att en sådan allians kan vara möjlig.

Den gamla Ätarens hud är blek, men därtill målad med ett tjockt lager av vit färg, flagande och krackelerande. Tänderna är filade till vassa små stumpar, munnen ett bistert streck. Han har lurat spegeldemonen genom att rigga en annan spegel framför den ursprungliga, och på så sätt skapat ett oändligt antal spegelbilder. Bara en är dock Shûr-Athas, och en av de övriga har han nu frigjort, och den finns med honom överallt. Det finns alltså alltid två Utam-Atun – kopian är perfekt och går inte att skilja från originalet. Han försöker lära spegelbilden självständighet och en större verksamhetsradie. Följaktligen behandlar han den som en trilsk tonåring.

STY 8
SMI 5
INT 5
KAR 4

Utrustning: Dolk

Färdigheter: Närkamp 3, Manipulera 5, Genomskåda 5, Rörlighet 4, Styrkeprov 3, Skaldekonst 4

Talanger: Orädd 3, Hal som en ål 2, Stryktålig, Blodsmagi 3, Varseblivning 3, 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)

Demonen Haflak

Haflak är en sävlig varelse, frammanad ur det djupaste namnlösa Urmörkret. Den varken anfaller eller vill någon

illa, men försvarar sig givetvis och kan stångas med båda sina huvuden. Med DJURHANTERING kan man få en odödlig och fredlig kompanjon.

STY 6
SMI 3

Utrustning: Skydd av bortomvärldslig mörkermateria 5
Färdigheter: Närkamp 3
Talanger: -

Minotauren i köttgropen

Förvirrad och bruten krigare från tjurtemplet i Otadar långt i söder. Har varit både slav och hyrsvärd sedan dess, och till slut tagits av familjen Nypon efter en misslyckad räd uppe vid Kormunds hjärta. Om RP kan läka hans förlorade KAR kan han hjälpa dem att fly. Han är dock så pass panikslagen att han inte kan hjälpa till desto mera i äventyret (om inte SL så önskar).

STY 8
SMI 4
INT 2
KAR 0 **(grundvärde 2)**

Utrustning: Ingen, men pälsen ger skydd 2
Färdigheter: STYRKEPROV 3
Monsterattacker, se regelboken.

Alven Äerdun i köttgropen

Hör till Edeanols gäng av vandrande alver, och kanske RP träffat henne i samband med äventyrsplats 5 – Sköldbaggen – om tidslinjerna passar in. Silverfärgat hår och gröna outgrundliga ögon. Slogs ner av adjutanter efter att hon kommit till tornet för att undersöka om Edeanol haft rätt i sina misstankar om att Ätarkulten har lagt vantarna på en stor del av stjärnskotten.

STY 3
SMI 5
INT 3
KAR 5

Utrustning: Ingen
Färdigheter: Närkamp 3, Skytte 3, Manipulera 3, Genomskåda 4, Skaldekonst 3, Läkekonst 3
Talanger: Stensång 3

Neogogoen, Ätare av första rang

Helgalen, fyrarmad och bevingad med färgsprakande påfågelsvingar. Ögonen klarblå och konstant uppspärrade, tänderna vita, långa och välslipade, håret i ett trassligt virrvarr.

STY 10
SMI 7
INT 2
KAR 6

Utrustning: Om RP misslyckats med SMYGA i Parken har Neogogoen dragit på sig en ringbrynja och tagit en sköld, annars har hon inget skydd. Vapnen bär hon dock alltid – dolk, bredsvärd och kastdolk.
Färdigheter: Närkamp 4, Skytte 4, Manipulera 4, Genomskåda 2, Speja 5, Rörlighet 5
Talanger: Omutlig 3, Orädd 3, Stryktålig, Hal som en ål 3. Ett med Mörkret.
Därtill fungerar hennes fyra armar så att hon får fyra handlingar i rundan – två långa och två korta. Därtill kommer talangen Hal som en ål.

Neogogoens kummelknott

Liten uppnäst krabat med trassligt tagelhår och skruttig päls. Är förskräckt och olycklig över sin nya förmåga. Försöker vända bort blicken om hon möter någon, men klarar det inte så bra. Är livrädd för Neogogoen men vågar inte fly.
Om någon tittar den i ögonen (GENOMSKÅDA för att undvika det om man inte förstår vad statyerna innebär och uttryckligen säger sig undvika det) förvandlas denne till sten omedelbart. Effekten är permanent, men man förvandlas tillbaka till sin ursprungliga form varje natt. Neogogoen kan bota åkomman, och säkerligen också rätt sorts magi, men innan rätt ritual kan utföras måste 1T3 kvartsdygn förlöpa under vilken magikern med BILDNING lyckas lista ut rätt tillvägagångssätt.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Ingen
Färdigheter: Närkamp 2, Skytte 2, Speja 4, Läkekonst 3
Talanger: Svårfångad, förstenande blick, se ovan.

Hårig spindelranka

Importerad från Derafras träskskogar. En slingrig köttätande växt med 8 ljusgröna ludna tentakler och en grannröd blomkropp med savdrypande taggar i mitten.

STY 9
SMI 6

Utrustning: Skydd: Växtmembran 4
Färdigheter: -
Monsterattacker, 1T4:

1. **Grepp**. En hårig och välkamouflerad tentakel griper tag om fötterna på ett offer. Attack med 9 grundtärningar, skada 1. Om attacken lyckas faller offret omkull och dras in mot blomkroppen nästa runda. Rundan därpå är man framme och utsätts för en Köttätning. 1 poäng skada med eggvapen räcker för att kapa tentakeln. Försöker man komma loss med STYRKEPROV får man -2 på grund av spindelrankans elasticitet.
2. **Köttätning**. Ett offer som dragits till den röda blommunnen utsätts automatiskt för en Köttätning, men den kan också inträffa mitt under strid – ett ouppmärksamt offer har kommit inom räckvidd för den och plötsligt skjuter taggiga blomblad ut och hugger som rävsaxar runt offrets huvud. Attack med 9 grundtärningar och skada 2. -1 för parering annat än med sköld
3. **Taggskott**. En skur av vassa taggar skjuter ut ur blomkroppen. De kommer med hög hastighet, men rankan kan inte sikta… Alla inom Nära avstånd ut-

sätts för en attack med 7 grundtärningar som räknas som en avståndsattack. Skada 2.

4. **Pollenpust**. Tentaklerna sprutar vildsinta duschar av giftgrönt pollen. Färgen är talande för pollenet är i hög grad giftigt. Alla inom Nära avstånd angrips av ett sövande gift med styrka 6. Giftet är snabbverkande och ger 2 i skada varje runda.

Stormästare Beheyeheb, Ätarnas ledare

Ätarkultens ledare och beskyddare, Ätare av högsta rang och Shûr-Athas mest trogna tjänare. Beheyeheb ser ut som en korsning mellan julgubben och en stereotyp opera-baryton. Hans stämma är mullrande och skägget böljar sig över magen – båda lika magnifika i sitt omfång. Han är mera akademiskt insatt än praktiskt orienterad i sin dyrkan, och har varken vingar eller flera armar, och endast mycket lätt vässade tänder. Ätarna vacklar mellan att respektera honom stort för hans asketiska inställning, eller att smått förakta hans ytliga investering. Exempelvis Quraruq, Ätarnas ledare i Mörkerkällan, föraktar Beheyehebs opassionerade förhållande. Stormästaren har dock lyckats uppnå helt nya nivåer av kunskap om Mörkret. Ännu för ett år sedan antog man att det var omöjligt att frammana Shûr-Atha – så hade kulten lärt i flera sekel. Men genom Beheyehebs forskning är detta plötsligt verklighet.

Stormästaren har lagt besvärjelsen Magiskt sigill, effektgrad 3, över sig själv. Vidare visar han upp sina småspeglar, se nedan, åt de första personer som planerar att attackera honom. Därefter försvarar han sig mera aktivt.

Stormästaren har tagit skada av att söndra speglarna och har något nedsatta grundegenskaper i Spegelsalen.

STY	**10**	**(Ursprungsvärde 11)**
SMI	**4**	**(Ursprungsvärde 6)**
INT	**5**	**(Ursprungsvärde 6)**
KAR	**5**	**(Ursprungsvärde 6)**

Utrustning: Liten silverhammare, dolk, stav med 4 KP laddat, två små speglar med besvärjelsen Lamslå (effektgrad 3) inritad i glaset, bunden med Binda magi. Dessa visar han upp för de första personer som attackerar honom.

Färdigheter: Närkamp 4, Manipulera 5, Genomskåda 5, Bildning 4, Rörlighet 3, Hantverk 3

Talanger: Varseblivning 3, Symbolism 3, Dödsmagi 3, Hal som en ål 2, Stryktålig, Orädd 2, Ett med Mörkret.

Shûr-Atha, Urmörkrets tionde son

Svartfjällig demonvarelse med fyra armar, vingar och sylvassa tänder. Ansiktet är omöjligt att tyda – det är på samma gång alla Ätare man någonsin sett, men ändå reptilaktigt och obekant. Shûr-Atha är Ätarkultens skyddsgud och Urmörkrets tionde son. Om Shûr-Atha flyr eller på annat sätt blir en del av kommande äventyr är det upp till dig som SL att besluta hur han påverkar resten av kampanjen. Han är sannolikt till stor hjälp för Ashur-Asha, men det är också möjligt att det uppstår rivalitet mellan bröderna och Ashur-Asha dödar Shûr-Atha. Den tionde sonen är underställd den tolfte och vågar knappast mopsa upp sig från början, men mot slutet kan Shûr-Atha vara en osäkerhetsfaktor i Ashur-Ashas planer för världsdominans. Shûr-Athas kropp är av utomvärldsligt ursprung och därmed en främst kosmetisk klädnad, och han är oförmögen att utföra den fjärde pakten som kräver en världslig kropp, och är därför inte ett stort hot som t.ex. Född.

Shûr-Atha föds genom Beheyehebs vilja och har därför stormästarens ord och önskemål (som väl korrelerar med hans egna) i sitt sinne. Därför får mörkerdemonen +6 mot alla försök att övertala eller på magisk väg fördriva eller påverka hans sinne. Denna bonus avtar dock med 1 per runda. Man måste därtill lyckas med ett slag för BILDNING med -2 för att alls kunna kommunicera med mörkersonen.

Om Shûr-Atha dödas är det upp till SL att avgöra följderna – kanske han återgår till sin speglade dimension eller kanske alla Ätare får -1 på STY? I alla händelser kommer de att för evigt hata och jaga RP tills någondera är utplånad… Observera att inte ens Utam-Atu vill att demonen skall dö, utan helst att den tillfångatas om den föds, så att den med rätt ritual säkert kan återbördas till speglarnas fängelse.

STY	**15**
SMI	**8**
INT	**4**
KAR	**5**

Utrustning: Svartglänsande fjäll av komprimerat mörker, Skydd 9

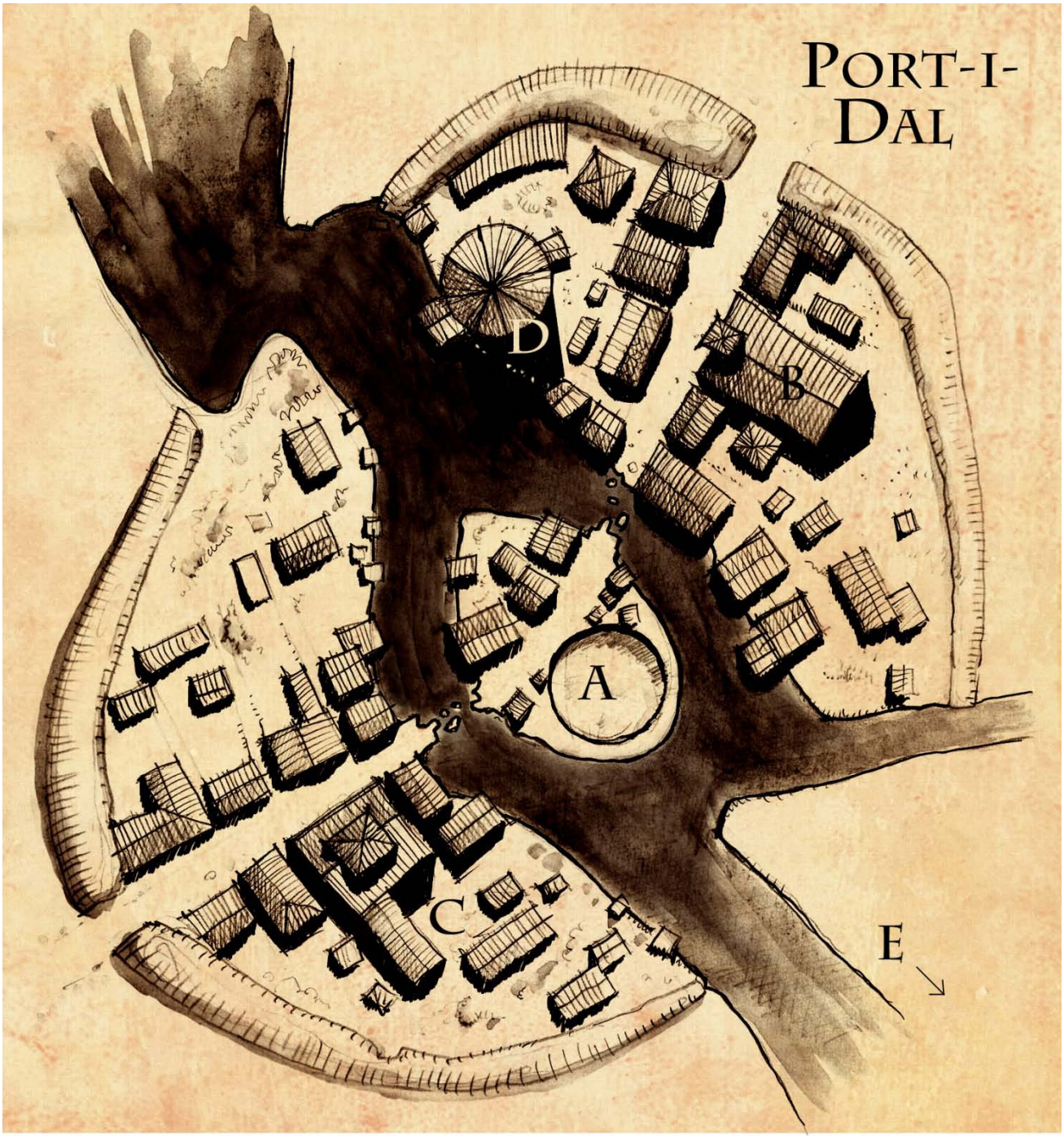
Egenskaper: +6 på INT och KAR första rundan, därefter avtar bonusen med 1 per runda. +2 för varje söndrad spegel efter födsel, -2 om RP tagit hand om hinken med bubblande materia.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Fyrarmad attack**. Mörkervarelsen rusar emot sina fiender och hugger blixtsnabbt med sina fyra klobeprydda armar. (Tre om RP har hinken med materia, som då nu har en kravlande hand i sig i stället) En attack per hand. Klorna ger vapenskada 2 och attackerna sker med 11 tärningar var.
2. **Luftanfall**. Vrålande av födslovåndor och existentiell eufori kastar sig Shûr-Atha upp mot taket och flyger ett varv med sina svarta fiskfjälliga vingar. Sedan slår han ihop dem och störtar ner på ett offer. Attack med 13 tärningar, vapenskada 1. Attacken går inte att parera, endast ducka, och duckningen gör alltid att man landar liggande. Golvet spricker och knakar var mörkersonen landar, men själv verkar han inte ta någon som helst skada.
3. **Mörkersvep**. Hela rummet försänks i totalt mörker. Inga ljuskällor kan existera och inga kan heller tändas. Personer som varit i Raudrim och där insett mörkervärldens uppbyggnad kan dock GENOMSKÅDA mörkret och skapa sig en egen verklighet var man ser hur bra som helst.
4. **Urmörkrets förbannelse**. Obegripliga ord strömmar likt ruttnande svart rök ur varelsens mun och han pekar vilt omkring sig. Orden är en uråldrig förbannelse som fungerar som en skräckattack med 13 tärningar. Drabbar 1T3 av RP i rummet.
5. **Spegelkropp**. Mörkerdemonen tar ett steg åt sidan, och åt motsatt håll uppenbarar sig en exakt kopia – i rummet står nu 2 varelser, identiska och med perfekt

speglade rörelser. Det är omöjligt att säga vilken som är den riktiga och vilken som är en spegelbild. Spegelbilden utför exakt samma handlingar som den riktiga, anfaller samma mål etc., men gör ingen skada. Man måste lyckas med GENOMSKÅDA varje gång man skall attackera eller försvara sig för att chansa rätt. Slaget får minus ett per spegelbild. Om denna monsterattack kommer en andra gång delar båda på sig och RP har alltså 4 varelser att välja på, osv. Tar man fel och hugger på spegelbilden händer inget – vapnet bara svischar rakt igenom.

6. **Teleportering**. Mörkerdemonen gör ett utfall men försvinner plötsligt i tomma intet, ljudlöst och utan förvarning. Ett par sekunder är allt stilla, sen brakar mörkersonen abrupt ner på ett helt annat ställe i rummet, bredvid ett nytt offer, och hugger direkt med sina klor – två attacker med 9 tärningar var, och vapenskada 1 eftersom han inte hunnit ta i för fullt. Offret får parera eller ducka endast om ett lyckat slag för SPEJA görs först.



AVSLUT: STORMVALG

Ni stannar uppe på den vinpinade kullen. Marken är bränd över ett enormt område, och på den svedda marken ligger förkolnade rester av vagnar och dragdjur. En större karavan har mött sitt öde här med fruktansvärd kraft. En bit ifrån finns en krossad vagn som verkar ha kastats från kullens topp och splittrats till spantved. ”Nordstjärnan” kan ni läsa på en av vagnens intakta sidobrädor. Ingenting av värde återstår här – kummelknott har nosat igenom området, och vilddjur tagit hand om resten. Ni blickar ut över landskapet, men endast vinden ljuder – allt annat är öde.

ÖVERBLICK

Handelskaravanen nådde aldrig fram till Kormund, utan åts upp av draken Stormvalg knappt tre dagsmarscher från slutdestinationen. Platsen för överfallet ligger i en rak linje från Gaupalang genom Port-i-Dal, och om RP inte hört om draken i Gaupalang kan platsen för överfallet samtidigt även besökas av kummelknott som rotar bland bråten. De kan berätta att det var den vita draken som anföll karavanen, ingen överlevde, och draken återvände mot nordost och Gaupalang var den lär ha sin håla. Alla skatter tog den också…

KAMPANJSPEL

Handelskaravanen torde ha haft 82 bronsmynt kvar i sin kassa när draken slog till. Dessa mynt finns nu givetvis i drakens håla.

PORT-I-DAL

I en karg dalgång reser sig en närmare 60 meter hög portruin, vittrad och vådligt lutande. Ett stenkast ifrån har en liten och dragig nybrytarby byggts upp. Här bor en handfull guldvaskare och gravplundrare, som mest livnär sig på att fiska romstinna krokgäddor i de närbelägna sjöarna, jaga antilop och skinna varandra i kortspel. Draksekten Ormens barn har för ett knappt år sedan slagit sig ner här och håller nu byn i ett terrorgrepp. De leds av askeremiten och den före detta randmarkiska adelsmannen ”Brändriddaren”, och vakar över att ingen smutsig hedning går och stör draken Stormvalg i Gaupalang. Också Galghorden har utsända i byn, och en mystisk fjärrväga drakdräpare ryktas ha bosatt sig här.

Handel

Byn har skriande behov av de flesta förnödenheter. Den ligger långt borta och få karavaner tar sig ända hit. Koppar och bronsstycken som vaskats fram ur den iskalla älven gör byborna köpkraftiga. Boskap, timmer, tyger, samt kaffe & tobak ger de bästa prisen.

A. BJÖRNGROPEN

En gräsvuxen flack grop var Brändriddaren varje gryning tänder en maffig eld för sina ritualer. När den falnat häller han den varma askan över sig och tillbringar resten av dagen fullständigt indränkt av gråvitt damm.

- **Varelser**: Brändriddaren finns ofta här, inte bara vid gryning, annars strosar han på bygatan eller hänger i templet.

B. DRAKDYRKARNAS TEMPEL

Templet är nybyggt, och på sina ställen halvfärdigt, med ett väldigt uthugget drakhuvud i trä ovanför entrén. Ljudet av byggarbeten hörs vida omkring.

- **Varelser**: Här håller största delen av sektmedlemmarna till. 2-3 arbetar med byggprojekt tillsammans med några anställda bybor, en handfull ligger i trans eller ber vid det halvfärdiga draksvansformade altaret, och ett par vilar i templets källare var även en fängslad kultmedlem finns (se nedan).

C. ULVMÖNS LADA

”Ulvmön” kallas värdshusvärdinnan i byn, troligen efter sitt hungriga sätt vid spelbordet. Hon var en av byns första invånare, men efter att hennes boskap dött av vilddjur och svält, inredde hon ladugården till värdshus och hyrde ut bäddplatser till lycksökare. Till Ulvmöns trampade jordgolv och grova stockbänkar samlas byborna varje kväll, med spelkort och hembränt.

- **Varelser**: I Ladan finns folk dygnet runt. Ulvmön själv delar ofta kort vid något bord, någon av drakdyrkarna finns oftast här och övervakar, ibland också Brändriddaren själv. Galghordens män har hyrt bäddar här, och drakdräparen Otau sitter ensam vid ett bord. Ett gäng av byns mera äventyrligt lagda ungdomar planerar oförsiktigt en stöldräd till drakhålan.

D. SKRIFTARENS ROTUNDA

Detta var byns huvudtempel innan drakdyrkarna kom. Nu har Brändriddaren antastat druiderna i Rotundan så pass hårt att endast en finns kvar, resten har flytt. Den ensamma druiden har av rädsla för sitt liv gömt sig i formen av en åsna, och kommer nu inte loss. Han är en gammal och vis man, och sitter inne med allehanda kunskap om Gaupalang och området omkring.

Runt tornet flaxar mängder med törnkråkor, och de har ett boställe i Rotundans vind. Därifrån spionerar de på allt

som händer i byn, men druiderna har utvecklat sätt att spionera tillbaka, och vet att de är drakens hantlangare.

- **Varelser**: Druiden Asim i formen av en gråvit åsna. Har bjudit in resten av templets åsnor i Rotundan som nu ser mera ut som ett stall. Brändriddaren anser det vara ytterst passande att templet är ett hem för åsnor och förbjuder byborna att städa upp där.

E. PORTEN

Nedströms från byn står den massiva stenporten, 40 meter bred och 60 meter hög. Klättergran skjuter ut från otaliga sprickor och allt är täckt av lav. Men går man nära kan man med BILDNING läsa alviska runor om Valgårds storhet. SL kan belöna enträgna studerande med insikter i alvrikets historia. Det framgår också att porten tidigare var en teleporterande portal till något ställe i nordanlanden som SL besluter. Kanske går den att reparera?

PERSONER I BYN

DRAKDYRKARNA

Anhängarna av Ormens barn är dryga 10 till antalet. En av dem har försökt fly och hålls nu fången i källaren under templet var hans trosbröder och systrar försöker bota hans sviktande hängivenhet med glödande kol. En annan av drakdyrkarna är född i Mörkrets Zenit. Varken Brändriddaren eller någon annan i gänget vet vad det är, de har bara sett i elden att denna stackars kultmedlem är speciell och av största vikt, och att han skall ge sitt liv åt skapandet av Elmgryning. Själv har han fått skrämselhicka av detta och överväger att fly, men den andra flyktbroderns öde avskräcker honom. Övriga kultmedlemmar är 100 % hängivna, både till elden och till drakarna, men också till Brändriddaren.
Drakdyrkarna ser noggrant till att ingen går och stör draken. Detta får inte ske – det kan skrämma iväg den eller rentav skada den. Stormvalg skall högakteligen dyrkas och gödas så att den faller Glimring i smaken om hon väljer honom som morgonmål efter sin dvala.
Brändriddaren uppsöker Stormvalg i Gaupalang minst en gång i veckan med färska offergåvor, och är medveten om att draken vill tala med RP, se nedan. Han har dock utvecklat en viss misstänksamhet mot Stormvalg och tänker i stället hindra RP i tron att draken planerar nåtslags kupp mot Glimring och Elmgryning bakom ryggen på kulten.
Drakkulten har också alltid en person på drakvaka intill Stormvalgs grotta.

Brändriddaren, drakkultens ledare i Port-i-Dal

Stor och intensiv man med smått galna ögon, men med en besynnerlig karisma som tränger in överallt och kväver allt i sin väg. Barbringad, skägg och hår ett tovigt trassel.
Han är kraftig, bullrig och välkomnande men godkänner inget förtal om draken. Han styr byn som om den vore hans, och de flesta i byn är livrädda för honom efter att han bränt Rotundans krigardruider på bål.

STY 5, SMI 3, INT 3, KAR 5

Utrustning: Dolk, handyxa
Färdigheter: Närkamp 3, Rörlighet 3, Skaldekonst 3, Manipulera 3, Genomskåda 2
Talanger: Slagskämpe 3, Omutlig 2, Orädd 3, Drakmagi 3

Typisk drakdyrkare i Port-i-Dal

STY 4, SMI 3, INT 3, KAR 2

Utrustning: Dolk, Bredsvärd.
Färdigheter: Närkamp 3, Speja 3, Manipulera 3
Talanger: Slagskämpe 2, Hal som en ål 1, Drakmagi 1T3-1

GALGHORDEN

Galghorden och Kalla Jarl är intresserad av drakskatten, men att döda en drake ingår inte i deras anställningsavtal. De facto vore det tvärt emot deras uppdragsgivares intressen, då drakens härjningar för Kummelvidderna allt närmare dödsrikets brant. Kalla Jarl kan dock inte riktigt motstå frestelsen att lägga vantarna på guldet och har skickat sin högra hand – sköldklyvaren Gungul – till Port-i-Dal för att förhandla med representanter för de krumma trollorkerna från Vyjl. Kalla Jarls plan är att anlita orkerna för själva grovgörat och på så sätt själv slippa brännas levande, och samtidigt kunna påvisa oskuld inför sina arbetsgivare. Tusengrav skulle dock delta och samtidigt hålla koll på orkerna. När draken dött och orkerna lämpligt decimerats skulle Galghorden svepa in och ta skatten.
Gungul utger sig för att vara pälshandlare men brännmärkena på hans och hans 5 mäns hästar avslöjar lätt deras ursprung. Trollorkerna kamperar ca 2 dagsmarscher norr om byn, och i staden sprids rykten om deras närvaro. Läs mera i avsnittet om Gaupalang.

Gunguls eget regemente har slagit läger flera mil söderut, vid Transjöns norra strand, för att orkerna inte skall få en bild av att Galghorden kunde sköta drakärendet själva. Gungul har valt sina 5 bästa män till detta uppdrag. Han är dock en krigare, inte en diplomat, och har enbart valt männen utgående från deras förmåga med svärd och yxa, inte mun. De är lojala och tjockskalliga, högljudda och oförsiktiga.

Gungul, kapten i Galghorden

Gungul är en hjulbent man, kort kraftig och bred. Han är rakad skallig och bär stolt en maffig rödbrun mustasch, flätad och stoppad med pinnar för att hålla en aktiv hållning. Han är ingen smart man, och Kalla Jarl har gjort felbedömningen att missta lojalitet för kompetens.

STY 6, SMI 3, INT 2, KAR 3

Utrustning: Tvåhandssvärd, dolk. Metallkyrass och läderkilt, härdade läderstövlar med pampig pälsbräsch = Skydd 7. Sin gyllene kaptensamulett bär han öppen om halsen.
Färdigheter: Närkamp 5, Skytte 3, Manipulera 1, Speja 3
Talanger: Svärdskämpe 3, Hal som en ål 3

Gunguls män

STY 5, SMI 3, INT 2, KAR 2

Utrustning: Nitläderrustning och öppen hjälm. Långbåge, spjut, liten sköld och ett handvapen – antingen stridsgissel, handyxa eller bredsvärd.
Varje hyrsvärd har två hästar – en för ridning och en för packning. Hästarna har alla Galghordens märke inbränt på sidan – en hängsnara.
Färdigheter: Närkamp 4, Skytte 3, Speja 3, Djurhantering 3, Manipulera 2, Genomskåda 1
Talanger: Kastarm, Ryttarskytt eller Svärdskamp, nivå 2

OTAU

Otau är en utmärglad drakjägare av okänt ursprung som hävdar att hon var med då draken Skalta dräptes ute på Smälthavet för 5 år sedan. Hon påstår också att hon dödat en drake i sin ungdom ensam nere i Tharagros brännande öknar. Det är omöjligt att bekräfta dylika påståenden, men hon har en imponerande uppsättning ärr och brännskador över hela kroppen. Hon skryter inte med sina bragder, utan konstaterar bara torrt. Varje dråp har hon fått betala dyrt för, menar hon. Inget kommer gratis, och ingen ära följer av ett drakdråp – bara smärta och stela leder.
Hon är bister och fåordig med kolsvart hy, gulbleka ögon, och ett gråsprängt kortsnaggat hår.
Hennes långtidsminne verkar disigt och hon kan inte redogöra särskilt noga för sin bakgrund eller uppväxt. En mentor har hon haft, en mytisk figur från Tharagros dallrande hägringar som ledde henne in på drakjägandets väg – kanske en gud, kanske en dröm.

Otau, drakjägare

STY 4, SMI 5, INT 3, KAR 3

Utrustning: Svart läderharnesk av sjöormsskinn – Skydd 2 mot vanliga attacker och 10 mot eld. Sköld av samma material, 6 spjut av härdat stål som både kan kastas och hållas i en hand.
Färdigheter: Närkamp 5, Skytte 5, Rörlighet 5, Speja 4
Talanger: Hal som en ål 3, Drakdräpare 3, Spjutkämpe 3

ULVMÖN

Mörkhårig kvinna med något varglikt över sig, men fullt mänsklig. Byborna säger att Ulvmöns värdshus Ladan är orsaken till att de klarat sig utan förvrängning så långt ute i ödemarken. Det är också ett av de få ställena på ett hundratal kvadratkilometer där drag och fukt inte gör vintermörkret olidligt. Ulvmön känner av spänningarna i byn och är rädd att det snart brister – antingen kokar drakfolkets vansinne över eller så tar bybornas tålamod slut. Hon oroar sig också för att Brändriddaren och hans gäng lockar draken till byn.

Ulvmön, värdshusvärdinna

STY 3, SMI 4, INT 4, KAR 3

Utrustning: Smutsig trasa, kortlek med 5 äss, samt kanna med blaskig sprit
Färdigheter: Fingerfärdighet 3, Hantverk 3, Skaldekonst 3
Talanger: Kock 3, Jaktmästare 2

ASIM

En gång en ståtlig gråhårig druid, numera en skraltig åsna. Han kan tala, men inte läsa. Däremot har han märkt att papper smakar utmärkt i åsneform och han faktiskt lär sig av de skrifter han tuggar i sig. På detta sätt hoppas han komma över en formel för att trolla sig tillbaka till mänska. Orsaken till att han är fast i åsnehamn är en aspekt av landets vilda förvrängning. För var dag blir han mer och mer åsna, och mindre mänska.
I templet finns krukor med en blåaktig substans, som man kan dricka och få tillfällig förmåga att förstå kråkornas tal. Det öppnar dock upp en för djurisk förvrängning och intressanta långverkande bieffekter kan uppstå – man värper ägg, hittar fjädrar i sin bädd, tror att man kan flyga, vill äta as etc. Effekterna håller sig en vecka, och språkförmågan räcker ett kvartsdygn.
Asim har också en karta över Gaupalang och kan hjälpa RP med en av fällorna i ingången. Han vet också att draken vill tala med RP.

Asim, druid i åsneform

STY 3, SMI 3, INT 4, KAR 4

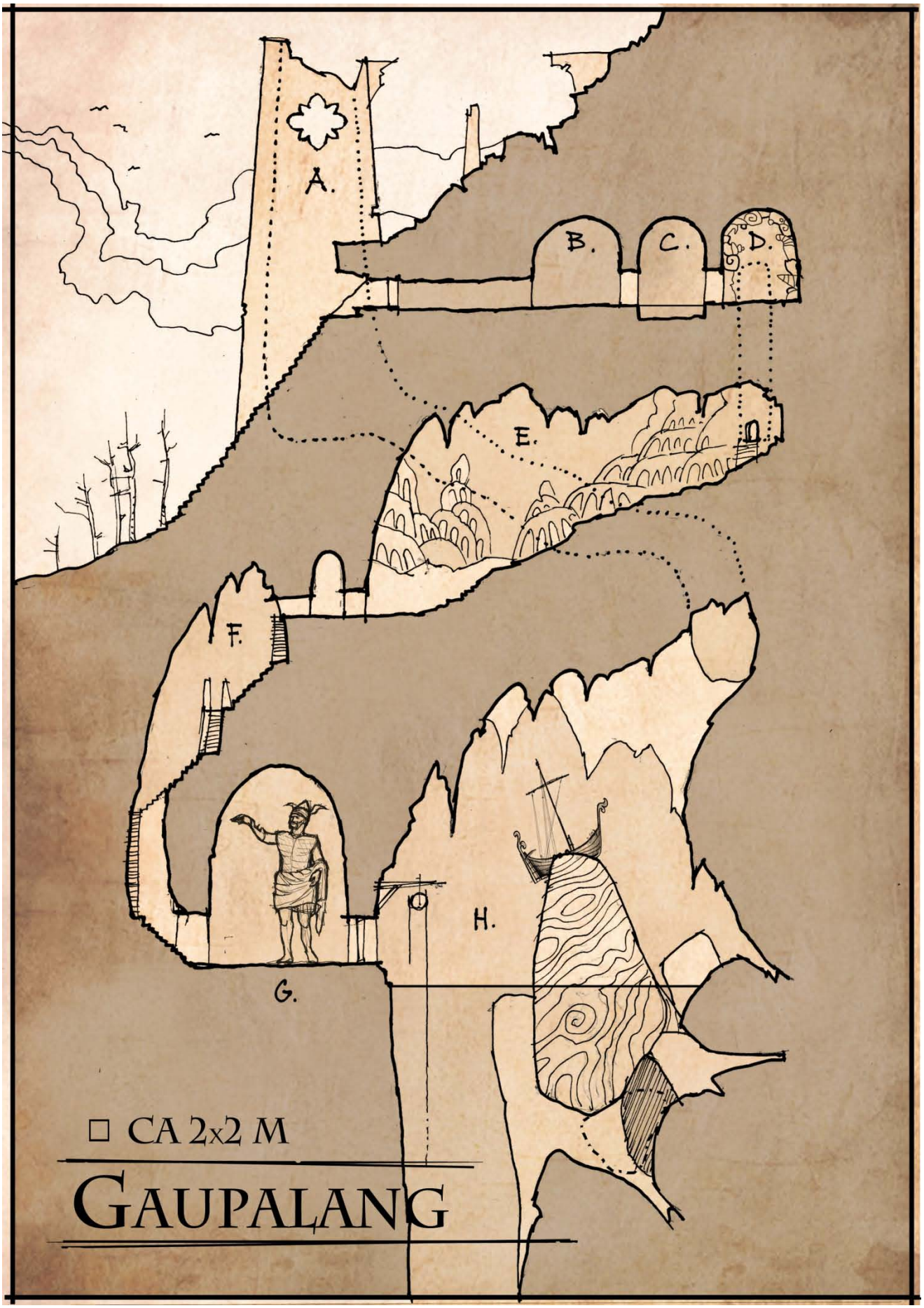
Utrustning: Ingen.
Färdigheter: Bildning 3, Skaldekonst 2, Speja 2
Talanger: Hamnskifte 3

GAUPALANG

Gaupalang är ett gammalt alviskt stenbrott bestående av en samling ljusa och eleganta kalkstensgrottor. Här bröt i tiderna alverna sina stenkrigare ur bergets fot. Dessa djupaste bottensalar är numera vattenfyllda, men de övre grottorna var alverna göt liv i stenkrigarna ligger ännu intakta. De uthuggna och medvetande stenblocken fördes från Gaupalang till Ordoras för slutlig utformning och träning, och gruvan innehåller inga färdiga stenkrigare. Man ville hålla stenvarelserna borta från sina födslosalar för att deras inneboende egna vilja inte skulle vakna.
Produktionen av stenfolket var en av alvernas viktigaste krigshemligheter och gruvan var följaktligen väl bevakad. Än idag finns fällorna som vaktade ingången kvar. En kontrollmekanism för fällorna fanns tidigare i Försvarstornet (A) och inne i rum D, men den förstördes när draken gjorde sig hemmastadd. Nu är fällorna alltid aktiverade.

Vägen dit

Gaupalang och draken Stormvalgs grotta ligger ca tre dagsmarscher nordost från Port-i-Dal. Det är lätt att hitta – kalkstensklipporna reser sig högt över de omgivande kullarna. På vägen kan man stöta på både drakdyrkare och trollorker.


A.
B.
C.
D.
E.
F.
G.
H.
CA 2x2 M
GAUPALANG

Trollorkerna
Orkerna från Vyjl har sitt läger norrut från byn, men patrullerar området kring Gaupalang. Det är samma delegation som skulle slutföra affären med Bror Stang och de har 4 stora bitar av den fallna stjärnan i sin ägo. De hade utlovats hutlösa mängder guld i betalning av Stang – guld som Alkemisten till sin stora irritation inte kunnat skapa varför en plan B sattes i verket: Orkerna skulle övertalas med droger och falska löften om kommande guldlass. Hursomhelst så fick orkerna höra rykten om att Stormvalg slagit till mot karavanen och tagit alla dess skatter – alltså enorma mängder med guld enligt orkernas information.
Därför har de skickat en delegation mot Gaupalang och där stött på Gunguls erbjudande från Kalla Jarl. Trollorkernas delegation kamperar ca 2 dagsmarscher rakt norr om byn.
I Port-i-Dal kan man höra rykten om att orkerna norr om byn leds av Toogril Hartand. Om man läst Nordstjärnans loggbok i Hålvattna Häll eller förhört Alkemisten, kan man koppla orkerna till karavanen och på så sätt komma stjärnskotten på spåret.

Drakkultens drakvakare
I en liten grund grotta med utsikt över Gaupalang, endast någon kilometer ifrån, kan man hitta draksektens lägerplats var en ensam kultmedlem sitter och för bok över drakens minsta rörelser. Här kan man lära sig att draken är borta högst en timme åt gången, och att den alltid först kretsar kring berget och spanar innan den ger sig av.

Slumptabell.
Du kan avgöra hur ofta du vill slå, men exempelvis tre gånger: En gång vid klippans fot, en gång vid fällorna (A, B och C) samt en gång i F eller G.

Slumptabell, Gaupalang	
Slå 1T6 eller välj:	
1.	Stormvalg ger sig av eller återvänder. Törnkråkorna lyfter tjattrande från sitt torn och med ett dån brakar draken ut efteråt, sveper över berget och försvinner sedan. Den är borta i 1T6x10 minuter. Räkna med att det tar minst 10 minuter att *obehindrad* sprinta från drakgrottan ut. Därefter måste man ju dock också komma i skydd från den öppna terrängen runt berget om man t.ex. stulit något av hans skatter.
2.	Stormvalg tar kontakt. Den bleka ormen inser att RP rör sig i fästet och kontaktar dem genom en syn. Samtidigt skickar han ut törnkråkorna att rekognosera längs bergssluttningen. RP hör en väsande dov stämma i sina huvuden – draken presenterar sig och säger att han väntat på dem, men att han vill träffa dem ute på berget, de får inte ta sig längre in i grottan.
3.	Orker! Orkernas spejare ser RPs intrång i gruvan och besluter ge sig efter. Orkerna är inte ute efter att döda RP utan vill ha information, samt givetvis skatten. De är lika många som RP och leds av den krumme spårsniffaren Döde Varg.
4.	Drakdyrkarnas vakare smyger in efter RP. Han är fylld av heligt raseri och vill ta livet av RP för deras helgerån.
5.	En umbra uppenbarar sig i någon RPs skepnad. Den försöker försinka och förhindra RP genom att lura dem med sin identitetsstöld, och påstår att den riktige RPn är en umbra. Blir den avslöjad anfaller den.
6.	Drakraseri och jordbävning. Stormvalg blir irriterad – kanske på RPs tröghet eller långsamhet (om han enligt tidigare resultat 2 eller 1, eller genom törnkråkorna insett att RP är i gruvan), umbrianernas enfald, eller så har bara någon av törnkråkorna nappat för djupt i hans flagande skinn. Alternativt är han lugn, men vill sätta lite skräck i de upptäckta RP och uppvisar lite av sin styrka. Ett mullrande vrål hörs välla upp ur djupet och hela berget skälver till – stalaktiter faller ner från taket, sprickor bildas i golvet, Kristalltrappan brister, stengeneralens halva ansikte smulas, och alla fällor i B, C och D utlöses. RÖRLIGHET för att undvika fallande sten från taket och att inte falla i trappan eller vid någon nyformad spricka. Skada i samtliga fall 1T3+1.

A. FÖRSVARSTORN
Ett fyrkantigt torn som tidigare sträckte sig högt över landskapet. Nu återstår endast ytterskalet av de nedersta våningarna. En bro med början ett tiotal meter ovanför grottingången var tidigare enda vägen in. Nu måste man klättra längs de släta kalkstensmurarna för att komma in, och därefter ännu längre ner längs insidan. Från tornet går en gång rakt in till taket i Stormvalgs grotta. Det var tidigare endast en liten spricka, men draken har grävt ut den till en bekväm in- och utgång. Högst upp i tornets insida häckar törnkråkorna – Stormvalgs spioner, se nedan – i stora mängder, och varnar omedelbart draken om någon försöker ta sig in tornvägen. De bevakar också berget i övrigt, men med SMYGA kan man ta sig till grottingången obemärkt. Alla klättringsförsök på tornet upptäcks dock automatiskt.

B. PILFÄLLAN
Bronsporten in till Gaupalang är bruten och det är bara att traska in. Framför porten brukar Brändriddaren lämna sina offer åt draken. Det första rummet man kommer till är vackert utsmyckat med kalkstensreliefer på väggarna, föreställande bågskjutande alver. De riktar sina vapen inåt, och var pilarna borde ligga finns hål i väggen. I mitten av rummet ligger en död drakdyrkare, fullpepprad med pilar. Brändriddaren skickade först en trupp för att undersöka drakhålan, men de drog sig tillbaka efter att deras ledare dött i pilfällan och gick aldrig längre in. Med FINGERFÄRDIGHET kan man sluta sig till att pilarna skjuts i olika vinklar så att ingen del av rummet är tryggt, men också att fällan utlöses av ändringar i rummets luftrörelser. Man kan alltså gå oändligt långsamt genom rummet utan att aktivera fällan. Detta sker med SMYGA. Misslyckas någon

peppras alla i rummet av 1T6 pilbågsattacker med 10 tärningar var. Det går att Ducka eller Parera *en* attack.

C. GASFÄLLAN

Återigen ett vackert rum, 9m tvärs över, med ljusbeige kalkmosaiker på väggarna. Mosaikerna föreställer den sorgliga sägnen om skapelsemoderns död, som man med BILDNING kan veta att slutade med att hon förgiftades i en gaskälla. Golvet är nedsänkt med några trappsteg och hela rummet är fyllt till knähöjd med vatten. Bryter man vattenytan utsöndras ett sövande gasgift som angriper alla i rummet med 2 tärningar för varje poäng STY som befinner sig i vattnet. T.ex. en liten käpp som slängs i ger således bara 2 tärningar, men en balk eller stock kan ge allt från 6 till 10 tärningar, och en person givetvis sin dubbla STY, hur lite och lätt man än försöker träda fram. Giftgasen är synlig som en skimrande dimma när den utsöndras. Tidigare fanns här en bro uppfälld i taket som kunde sänkas ner från rum D, men dess förruttnade spillror syns nu på golvet under vattnet. HANTVERK för att bygga en ny bro över.

D. FOSSILARIET

Rummets väggar och tak är översållade med fossiliserade urdjur av kalk som alverna grävt fram ur bergets djup. Här finns snäckor, musslor, kräftdjur, snigelskal och aldrig förr skådade bottenväsen i skimrande kalkmineraler. Vissa är nästan mansstora, andra små som tumnaglar, och de täcker allt utom golvet. En stor snäcka på väggen till vänster bär en tydlig alvruna för ingång.

När man kommer in i rummet börjar fossilerna röra på sig, vrida sig och byta plats så att runsnäckan försvinner i villervallan. Samtidigt börjar de röra sig inåt så att rummet krymper. Både öppningen till E och C blir omöjliga att skönja. Efter 3 rundor har rummet krympt så att de vassa urdjuren börjar ge skada (1 per runda).

Med GENOMSKÅDA eller BILDNING kan man hitta runsnäckan i det snurrande fossilhavet, och vända den så att dess baksida och öppning vänds mot rummet. Det går sedan att krypa in i snäckan varpå den vrids mot utgången och man kommer till trappan ner mot E. En person per runda kan ta sig genom snäckan. De övriga slutar inte att snurra och mosa förrän rummet är tomt. I nödfall går det att slå sig genom kalkmassan – när man tillfogat totalt 20 poäng skada ser man öppningen skymta. Fällan aktiveras bara på väg in i gruvan. Med DJURHANTERING (-1) kan man också få de halvmedvetande fossilvarelserna att sluta snurra.

E. UMBRERNAS SAL.

Alverna tog hjälp av demoniska mörkerväsen i magin för att väcka stenen till liv. Dessa s.k. umbrer gav stenvarelserna deras slavsinne, och fick i utbyte rå över det ostörda mörka tomrum som uppstod när stenen lossades ur bergets fot. De bodde således nere i de djupaste delarna, men när vattnet erövrade hålornas tomhet jagades de känsliga umbrerna uppåt. Nu håller de till i den stora stalagmitsalen som nås från Fossilariet (D) ovanför. Umbrerna är kryptiska och oberäkneliga, men verkar ha ett avtal med Stormvalg – de hålls i sin sal och motar eventuella inkräktare, och i gengäld har draken lovat att med sin eld torka upp vattnet i grottan så att de kan återvända till sina sköna djuphålor. Stormvalg har naturligtvis inga planer på att göra något sådant, och skulle inte heller kunna, och sakta men säkert börjar umbrerna undra om de måntro lurats. Men tillsvidare håller de sitt avtal och konfronterar folk som kommer in i salen. De är dock inte direkt aggressiva, och med SKALDEKONST kan man trollbinda dem till att tro på sånger om mörkret och tomheten – koncept som de inte kan slita sig ifrån. Och eftersom den skapta världen är dem fullständigt främmande har de svårt att greppa skillnaden mellan det sagda och det verkliga. Dörren till F är låst. 1T3 umbrer anfaller genast om man försöker öppna den (efter 1T6 rundor om man lyckats skalda dem till förvirring).

- **Varelser**: Ett otal umbrer ruvar i skuggorna, men endast en handfull åt gången konfronterar RP.

F. KRISTALLTRAPPAN

En vådligt sluttande trappa huggen i närmast glasklar sten. Mitt i trappan ligger ett förtorkat benrangel. Det är klätt i förmultnade rester av en gång mycket eleganta kläder insydda med silvertråd och pärlor. Vid huvudet ligger en sirlig guldkrona på golvet, och i bältet hänger en handspegel av silver, med spegelyta på båda sidorna. Mannen är en av alvkungarna, och hans 11 bröder sitter i mahognypalatset i Zir. Själv var han inte så tursam: hans dödsritual misslyckades och han övergick aldrig till odöd, utan dog ensam och övergiven i Gaupalang var han försökte gömma sig undan gudarnas våg. Den slog honom halvt fördärvad nere i gruvdjupet, och han dog av skadorna på väg upp. Hans dubbelsidiga spegel är en länk till hans bröder i Zir på ena sidan, och till hans konkubin i Raudrim på den andra. Genom spegeln kan man kontakta och behjälpligt kommunicera med båda.

G. STENGENERALENS HALL

En hög sal med en 10 meter hög stenstaty inhuggen i ena väggen. Den håller ut ena handen förväntansfullt och bär både en falkenerares handske och klädsel i övrigt. På den utsträckta och handskbeprydda handen finns två hack var man kan placera en stenfalk om man har en sådan. Det aktiverar statyn, som med mullrande stämma ber om order. BILDNING för att förstå vad den säger. Statyn är nyckeln till att kontrollera Vagelkrums stenarmé (se Biborsa) Via den kan man sätta hären i rörelse, beordra den till en viss plats eller att anfalla en viss fiende osv. För att utföra en order måste man med BILDNING förstå hur det skall göras och med HANTVERK hugga in ordern i statyns stenfot. (Där kan ytan vara begränsad om du som SL vill, och t.ex. endast tillåta 4-6 order) Om båda slagen lyckas gör armén som önskat, men det finns alltid en viss risk för

missförståelse: Räkna ihop slagna sexor för de två slagen, rulla en T6a och lägg ihop summan. Om resultatet är mindre än 6 eller om man slår en sexa måste spelaren ännu slå på tabellen för missöden intill.
Stormvalg ogillar att ha styrmekanismen till ett massförstörelsevapen intill sig utan att komma åt den själv, och har därför bett umbrerna bevaka den. Om man pillar på statyn kommer följaktligen mörkervarelserna efter 1T6 rundor och försöker stoppa en. Rans huvud kan hjälpa med att förstå hur ordergivning fungerar och ger +1 på båda slagen.

Missöden, Stengeneralen	
Slå 1T6:	
1.	Stenarmén rör sig till fel ställe och anfaller fel och oskyldig fiende.
2.	Stenarmén rör sig till rätt ställe, men angriper där fel fiende, antagligen någon av RPs allierade.
3.	Stenarmén delar på sig – hälften kommer fram rätt och utför rätt order, resten är spårlöst försvunna… tills de en dag uppenbarar sig och tolkar sin gamla order lite hur det vill sig. Effekten av anfallet halveras.
4.	Stenarmén anländer till rätt plats, men stannar upp och utför inget anfall eller annan åtgärd. En ny order krävs, +1 på slagen.
5.	Allt går rätt till, men efter det utförda slaget/ordern löper ett par överlevande krigare amok – endast en hastig ny order kan rädda omgivande oskyldiga. Kanske krigarna rentav reser sig mot sina herrar och ger sig efter RP?
6.	Ordern upprör urbergets gamla sovande gudar, och de kräver betalning. Den som utförde orderna drabbas av gråsjuka och börjar sakta förstenas. En lem per dag blir till kalksten (1 SMI-poäng per dag dras av, medan en STY-poäng per dag läggs till) När bålen börjar förstenas dör man efter 1T3 dagar. Med LÄKEKONST kan effekterna skjutas upp en dag i taget (+1 på slaget med Rans huvud) Umbrerna vet hur man kan botas helt: Endast genom att offra sig själv i Gaupalangs bråddjup och födas på nytt ur kalkstalagmiterna i umbrernas sal som en stenens förkämpe. SL får avgöra eventuella permanenta effekter.

H. STORMVALGS GROTTA

En femtio meter bred och nästan hundra meter lång grotta i benvit kalksten, ljus och gnistrande av kristaller och fuktdroppar i taket. Hålet från Försvarstornet skickar ner ett svagt ljus som fortplantar sig till en behaglig dager i grottan. Vattnet i grottan är azurblått och inbjudande. En väldig vit runsten reser sig ur vattenytan, inristad med alviska glyfer för magin som de bedrev i djupet. Under stenen, i vattnet, finns en gång ut ur grottan genom kilometer med underjordiska vattensystem till en sjö i närheten. Stormvalg gillar inte särskilt att simma, men använder gången i nödfall.

- **Varelser**: Runt runstenen ligger draken Stormvalg om han är på plats, ringlad i flera feta varv.
- **Skatter**: Uppe på den närmare 10 meter höga runstenen ligger Stormvalgs skatt. Den består av de 82 resterande bronsmynten från Nordstjärnans karavan; guldkaraffer, bärnstenar, silvertallrikar och smycken till ett värde av 120 guldmynt; det brända liket av gripen Tyr – kung Aurogons riddjur, en av drakens stoltaste troféer; en hel liten kustseglare som draken med möda pillat in i grottan, lastad med två balar isormspälsar; ett stjärnskott från den fallna stjärnan; en mängd vackra fossiliserade urdjur i vackert skimrande ljus kalksten; samt en magisk järnskodd stav av ek med besvärjelsen Smäll (se Åskmagi i äventyrsplats 5 – Sköldbaggen), effektgrad 3, permanent bunden till staven så att den kan användas en gång per dag. Därtill har staven redskapsbonus 1T8.

DEN VITA ORMEN

Stormvalg är en vit och blek orm med dimmigt grå ögon. Han ömsar som bäst skinn, och väldiga flagor av dött skinn hänger från hans kropp i slamsiga sjok tillsammans med en maffig uppsättning skägg- och halstömmar. Törnkråkorna som håller hans tänder rena efter måltid, putsar också bort kliande skinnrester från vecken i det nya pansarskinnet. Vattnet i grottan lugnar huden som irriteras av skinnömsandet. Varje gång han rör på sig lyfter ett tjattrande myller av törnkråkor från hans kropp.
Törnkråkorna är också hans spioner och skvallrar om vad som händer i området. Kråkorna har sett handelskaravanen och kanske någon av dem snappat upp ett mynt och fört det till draken. Han har givetvis genast känt Bronslampans aura från bronset, och bett kråkorna spana noggrant efter mynten. På så sätt har han fått upp ögonen för RP, insett att de är ute efter bronsmynten, är födda i Mörkrets Zenit och möjligen insatta i Glimrings kommande öde. Eftersom han ogärna lämnar sin håla för längre tider hoppas han att bronsmynten från den brända karavanen skall locka RP till honom – han har ett uppdrag han vill att de skall utföra.

Erbjudandet
Stormvalg vill inte att RP kommer in i Gaupalang, utan vill träffa dem t.ex. ute på berget. Om de ändå kommer in i hans grotta välkomnar han dem vid namn och berättar att han väntat på dem. Uppdraget han vill att de utför beror på vad som hänt tidigare i kampanjen, men är något av följande:

1. Om Glimring inte ännu vaknat (d.v.s. alla röda bildkort har inte ännu spelats ut 3 gånger, plus en röd kung) kommer Stormvalg be RP befria henne med hjälp av hans eld. Om RP inte har sett Glimring eller ännu varit i Raudrim kan han berätta att det finns en spegelportal i Svartvinter. Om Mörkerkällan är öppen kan han tipsa om den vägen också. Han känner inte till eldstenen från Am-Korum och dess krafter utan berättar att Glimring skall väckas med ett offer som han fyller med sin eld. Det kräver i princip att någon offrar sitt liv och låter Stormvalg blåsa eld i sin själ. Det innebär att skinnet bränns och håret sveds bort, men draken bränner inte på för fullt, och personen överlever, men ligger i ett feberaktigt yrande tillstånd med het rök bolmande från mun och öron tills den befrias från sina plågor och dumpas i Glimrings oas, var drakmodern äter upp den… Erbjudandet känns kanske inte särdeles lockande för RP, men i närheten finns galna drakdyrkare som skulle göra vad som helst för äran. Endast en av dem är ju dock född i Mörkrets Zenit (men råkar vara den enda sektmedlemmen som inte är så ivrig…) Det krävs dock ytterligare någon annan, gärna flera, som är född i zenitpunkten och som kan ta sig in i Raudrim för att få det brända offret släpat fram till oasen. Till det behövs RP. Draken hyser heller inga höga tankar om drakkulten, och ser därför gärna att någon annan sköter hans ärenden (se nedan).

2. Om Glimring redan väckts, d.v.s. alla röda bilkort har 3 gånger spelats ur Ödespacken, och därtill en röd kung, vill han att RP i stället hämtar ägget från Marnhall åt honom. Draksekten arbetar förstås på det redan, men som nedan beskrivs litar han inte på dem.

3. Om ägget redan är i drakkultens händer (sannolikt genom Feonors ageranden i Marnhall – detta är upp till SLs avgörande) är drakdyrkare på väg med det till någonstans i sydlanden, kanske Zir, för att låta något ovärdigt drakskrälle där kläcka ägget med sin eld. Stormvalg ber då RP hämta ägget till honom i stället. Drakdyrkarna duger givetvis inte till det eftersom de haft mage att välja en annan drake till den uppgiften framför näsan på honom.

Inget av dessa kommer troligtvis att intressera RP (och att ingå avtal med en drake är i alla händelser synnerligen riskfyllt…) men om de utför något av uppdragen lovar Stormvalg att ge dem alla bronsmynt han har, samt det stjärnskott som ligger i hans skatthög. Därtill lovar han att inte äta upp dem (ännu…) Eventuellt kan han också erbjuda hjälp med dödandet av diverse halvgudar eller annat som RP kan behöva. Huruvida han håller sina löften är en annan sak.

Förhållande till drakkulten
Stormvalg ser drakdyrkarna som lismande idioter. Han kan inte känna annat än avsmak inför varelser som frivilligt bäddar för någon annans storhet, och till och med vill offra sina liv. Det strider emot allt han själv känner så starkt att han får kväljningar och inte kommer ifrån sina misstankar att de är inkompetenta träskallar. Varelser som har en hälsosam portion egoism, och eftersträvar egen vinning, guld och ära (RP?) – sådana kan han lita på, och sådana vet han hur han skall handskas med. Dessutom svansar sekten löjligt mycket inför endast Glimring och Elmgryning. Skall han ha knäböjande dårar omkring sig skall de tillbe honom, och ingen annan. Han vet att Glimring skall leda drakarna in i deras guldålder och är mer betydande än han, men samtidigt störs hans narcissism av att andra varelser känner till den maktbalansen. Han störs också av att de små krypen smygtittar i elden och kan se vissa delar av vad han tänker. Men tillsvidare låter han dem hållas och njuter av oxarna de matar honom med, och försöker utnyttja dem så mycket som möjligt.

Drakens syn på Bronslampan
Stormvalg är ointresserad av Bronslampan och ser den lika mycket som risk som möjlighet, och ser därför gärna att RP låter förstöra den, snarare än att riskera att Mörkret lägger vantarna på den. Genom historien har mörkrets krafter gynnats betydligt mera av lampan trots att den har två likvärdiga ändor.

ATT DÖDA EN DRAKE

Det finns givetvis möjligheter att komma över bronsmynten och resten av drakens skatt på andra sätt än att döda den, men möjligt är att RP tänker nacka den slemma ormen. Stormvalg är dock ingen nykläckt ömsvans, utan en av de tidigaste ormarna, och nästan lika gammal som Glimring, så grundläggande för den approachen är att det troligtvis är omöjligt utan hjälp. Nedan presenteras några tänkbara sätt med vilka RP kan få en avgörande fördel mot draken och ha en chans att döda den. Om RP är tillräckligt mäktiga för att ge sig på draken ensamma, så låt dem.

- **Vagelkrums stenarmé**
  Se ovan för hur man med hjälp av en stenfalk kan aktivera och styra den del av Vagelkrums stenarmé som dels är intakt, och dels är tillräckligt utgrävd. Tillsammans blir det en nätt liten skvadron – en stenmammut med stridstorn, stentrummare, spjutbärare och ryttare. Räcker väl för att skada Stormvalg allvarligt innan draken krossar krigarna till grus och stendamm.
  Tänk på att stenhären rör sig långsamt från Ordoras och mycket hinner hända på den tiden. Om man lyckas styra hären framgångsrikt till ett anfall på draken kan du räkna med att den skadas med sammanlagt 10 + 2T6 STY-poäng. 25 % chans att Stormvalg tappar flygförmågan. Stormvalg kan ju med lätthet flyga un-

dan sina attackerare, men om de t.ex. invaderar Gaupalang kommer ormen att försvara sig eller anfalla.

- **Sköldbaggen**
  Om RP hittat Anwyr och fått hennes anteckningar samt lyckats tyda dem så att de lärt sig styra den ena sköldbaggen kan man bussa den på draken. Givetvis kommer Skalm Enögd att göra allt för att det inte skall gå. Att tyda Anwyrs anteckningar tar dock tid, kanske just så länge att det kan börja bära frukt i Port-i-Dal? Därtill krävs BILDNING och kanske det slutliga kontrollerandet kräver något lockbete som får besten till byn så att man kan göra behövliga handpåläggningar och präglingar. Ett sådant lockbete kan t.ex. vara Stormvalgs törnkråkor som flyger till besten och attraherar den med sitt tjatter. Det kräver igen att man lurar Stormvalg att låna kråkorna eller via Asims dryck får kontroll över dem. Om Anwyr lever kan hon eventuellt gå med på att hjälpa i ett liknande arrangemang.
  Sköldbaggen dör i en konfrontation med draken, men skadar den allvarligt i processen med 15 + 1T6 STY-poäng. 50 % chans att Stormvalg tappar flygförmågan. Även mot baggen kan draken alltid fly, men kommer inte att tolerera att någon urbest trampar omkring Gaupalang, och anfaller följaktligen.

- **Stjärnskotten**
  En annan möjlighet är att använda skotten till att skada Stormvalg. De går att forma stjärndelarna till svärdet **Nattsol** – en klinga av bländande ljus och kyla. Detta kräver en ritual med ett blodsoffer av något slag, samt ett slag för HANTVERK plus talangen Smed. (SL kan avgöra om världsnålen och/eller Anwyrs anteckningar behövs). Därefter har man en mäktig artefakt i sin ägo. Nattsol är ett slagsvärd som utlöser sin största energi i det första hugget – en maffig attack med alla bonustärningar som finns – T6, T8, T10 och T12 – samt vapenskada 10. Därefter faller en artefakttärning bort per attack tills T12an återstår – den förblir. Skadan avtar också med 2 tills vapnets normala skada återstår (enligt HANTVERK-slaget). Svärdet blir aldrig hett och kan användas som redskapsbonus till att Leda Vägen nattetid (+2).

- **Otau**
  Om inte drakdyrkarna lyckas utmanövrera Otau och kanske rentav döda henne (de smider sådana planer efter att hon oförsiktigt orerat om sitt drakdödande) kommer hon att tvinga sig på RP om de ger sig på draken. Hon är inte till lika stor hjälp som de tre ovanstående hjälpmedlen, men kan vara av avgörande nytta ändå. Om RP tar för lång tid på sig att besluta hur de skall gå till väga med draken gör Brändriddaren och hans kultbröder en attack på Otau. RP kan gärna inse att Brändriddaren hatar Otau och höra tissel om dolkar i natten mm.

- **Orkerna och Galghorden**
  Om man lyckas snappa upp Gunguls planer kan man med lite manipulerande tippa de något ovilliga orkerledarna till att slå till. Utan RPs hjälp kommer de att tacka nej till förslaget efter ett par dagars betänketid. Det gäller dock att hålla Gungul ovetande om ens inblandning. Orkernas anfall blir en katastrof men de skadar draken, om än inte allvarligt (6 STY-poäng)
  Sedan gäller det att slå till snabbt innan Galghorden sveper in och försöker ta hand om skatten.

Stöld
Om man t.ex. kan lura Stormvalg att den andra drake som setts i närheten av Kormund, och som enligt vissa rykten slagit ner sig där, är Glimring själv eller någon konkurrent som *verkligen* sett imponerande ut, blir han ytterst nervös och kan eventuellt göra dumheter som att flyga iväg för att inspektera själv, och är då borta flera timmar, vilket kan öppna upp möjligheter för RP att stjäla hans skatt. Att undkomma hans raseri när det uppdagas är dock ytterligare en svårighet. Vanligtvis lämnar Stormvalg grottan endast när han vet att ingen är i närheten och på så vis räknar han med att folk inte vågar ta sig in medan han är borta p.g.a. ovissheten. Drakkutens drakvakare känner dock troligtvis oftast till om han lämnat boet eller inte, men Stormvalg ser vakten snarare som en fördel – hen kan dels ha en chans att stoppa eventuella tjuvar, och dels ge kännetecken så att Stormvalg kan utkräva fruktansvärd hämnd och ta tillbaka sin skatt med ränta.

BRONSMYNTEN

Stromvalg har 82 av handelskaravanens bronsmynt, dvs. allt som fanns kvar i dens kassa.
Om man har minst 8 stjärnskott i sin ägo kan man i stället för att föda en ny stjärna byta sig till bronsmynten med Stormvalg. Detta är dock ett synnerligen farligt köp, för Stormvalg tenderar att äta upp sina motparter efter avslutad affär.

VARELSER I GAUPALANG

Trollorker från Vyjl

Orkerna från Vyjl har trollblod i sina ådror och är både grövre, krummare och hänsynslösare än sina kusiner i Kragma och på andra håll i nordanlanden. Ögonen sitter djupt i mörka hålor och glimmar blekt, andedräkten kan fälla en häst, och både händer och fötter pryds av väldiga svarta klor.
Trollorkerna regenerar 1 poäng STY varje runda.
Delegationen norr om Port-i-Dal består av 15 orker, alla högt stående i sin skock.

STY 6, SMI 3, INT 2, KAR 1

Utrustning: Ringbrynja, pälsbrämad hjälm = Skydd 6. Slagsvärd eller stridsyxa, dolk, kortbåge, stor sköld
Färdigheter: Närkamp 3, Skytte 3, Överlevnad 4, Speja 4
Talanger: Stryktålig.

Toogril Hartand, ledare för Vyjls trollorker

Namnet Toogril Hartand sprider respekt och rädda blickar i Vyjl. Även om han är ledare för skocken så måste han få grönt ljus av de övriga krigarna för alla beslut innan något kan göras. Stjärnskotten finns i en låst järnkista i stortältet var Toogril själv bor. Nyckel bär han runt halsen.

STY 6, SMI 3, INT 3, KAR 2

Utrustning: Ringbrynja, pälsbrämad hjälm = Skydd 6. Stridsyxa, dolk, kortbåge, stor sköld

Färdigheter: Närkamp 5, Skytte 3, Överlevnad 4, Speja 4, Rörlighet 3

Talanger: Stryktålig, Yxkämpe 3.

Döde Varg, orkspejare

Spårsniffaren Döde Varg leder en spaningspatrull på 4 orker som sonderar terrängen runt Gaupalang. Hon är rikligt utsmyckad och piercad med benbitar, och hon är Toogrils ögonsten.

STY 6, SMI 3, INT 2, KAR 2

Utrustning: Ringbrynja, pälsbrämad hjälm = Skydd 6. Stridsyxa, dolk, kortbåge, stor sköld

Färdigheter: Närkamp 4, Skytte 3, Överlevnad 4, Speja 4, Rörlighet 3

Talanger: Stryktålig, Bärsärk 2

Umbrerna

Umbrerna är uråldriga mörkerväsen av okänt ursprung. Alverna slöt ett avtal med dem, troligtvis i samband med den första pakten, och använde dem till att väcka liv i djupstenen. De består av endast mörker och har ingen världslig skepnad. Därför är det man ser av dem endast skapelser av ens eget undermedvetna. Detta har umbrerna lärt sig utnyttja till en viss grad och när man först möter en umbra ser den ut som en något alvliknande person, med besynnerligt bekanta drag. Efter en stund tror man sig känna igen varelsen och den tar utseendet av någon avlägsen bekant, förslagsvis någon man träffat tidigare i äventyret eller kampanjen. En umbra kan också ta skepnad av en RP. Det går egentligen inte att genomskåda umbrernas förklädnad eftersom den är en produkt av ens eget sinne, men om man varit i Raudrim (eller lyckas med GENOMSKÅDA) kan man förnimma att salen dryper av Urmörker och att något inte är som det skall.

Umbrerna svarar undvikande på frågor om vem de är eftersom de inte riktigt själva vet vad deras synliga form egentligen är. De säger att vägen framåt är blockerad och frågar om RP känner till sägner om tomheten. De kan inte mänskofolkens sånger och myter och vill höra om de innehåller ledtrådar till var orört tomrum kan finnas.

STY 8, SMI 5, INT 3, KAR 3

Utrustning: Enligt skepnad, men inget föremål går att använda.

Egenskaper: Umbrerna tar ingen skada av konventionella vapen eller fysisk magi, endast eld samt en del ljusrelaterade besvärjelser påverkar dem, t.ex. Själaljus, Fördriva demon och Harmoni. Även besvärjelser som t.ex. Hejda och Betvinga demon kan fungera.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Fullständigt mörker**. Umbran skapar en glob (Kort avstånd) av fullständigt mörker. Alla eventuella facklor och dylikt slocknar och går inte att tändas på 1T6 rundor. Endast mörkerseende på magiskt sätt hjälper. Umbran tar dock 1 i skada för varje ljuskälla som slocknar på detta sätt.
2. **Själens tomhet**. Umbran riktar sin attack mot den största fienden och hittar där fickor av tomhet inne i offrets själ. Offret måste lyckas GENOMSKÅDA attacken med 10 grundtärningar eller bli paralyserad av elände i 1T6 rundor.
3. **Blindhet**. Offret måste lyckas GENOMSKÅDA umbrans attack eller tappa förmågan att förnimma ljus, dvs. bli fulständigt blind i 1T6 kvartsdygn. Attacken sker med 8 tärningar.
4. **Skräckattack**. Umbran expanderar sina motståndares inre mörker och fyller dem med skräck – alla inom Nära avstånd utsätts för en skräckattack med 8 grundtärningar.
5. **Kopia**. Umbran väljer ut ett offer och antar skepnaden av en perfekt kopia av personen. Övriga personer i striden måste GENOMSKÅDA det hela för att veta vilken av personerna som är den rätta och som kan angripas. Om offret själv misslyckas med GENOMSKÅDA +1 blir hon själv osäker på vem som är den riktiga – förvirringen räknas som en skräckattack med 6 tärningar.
6. **Drake**. Umbran verkar försvinna av nästa träff, men tar i följande runda skepnaden av draken Stormvalg. Den klämmer sig upp ur en skreva i berget och kommenderar rollpersonerna ut ur grottan. GENOMSKÅDA -2 för att se igenom synen.

Stormvalg

Stormvalg är fasansfull att beskåda – ful, illsinnad och lömsk. Han är mycket stolt över sin blekvita färg och närmast olmliknande utseende – en raritet bland drakar. Enligt Stormvalg var de första drakarna vita och tog efter hand olika färger åt sig. Han står alltså i rakt nedstigande led till De Första som slogs med gudarna i skapelsens gryning. Det går att MANIPULERA Stormvalg, men om han förlorar en social konflikt anfaller han genast… Det går däremot utmärkt att köpa sig tid med små bluffar och lögner.

Drakars storlek gör att de får en gratis attack på fiender som försöker komma in på armslängds avstånd – draken sveper med klorna som om den viftade bort flugor. Attacken räknas inte in i drakens övriga attacker och sker med 8 tärningar.

Stormvalgs ömma punkt är Glimring. Han vill oändligt gärna svansa och göra sig till för henne, och vinna hennes gunst. Han vet att hon är siad att starta Elmgryning, hon är den Stora Ormen, och innan Elmgryning är här skall hon äta många drakar för att ytterligare stärka sig. Han är till och med medveten om att han kan vara ett av hennes offer. I hemlighet hoppas han få para sig med henne och

dela lya inför eldtiden. Men samtidigt hatar han henne just av den orsaken, och vill äta upp henne och själv starta Elmgryning. Det vet han dock att är i det närmaste en omöjlighet, men det hindrar honom inte från att hata.

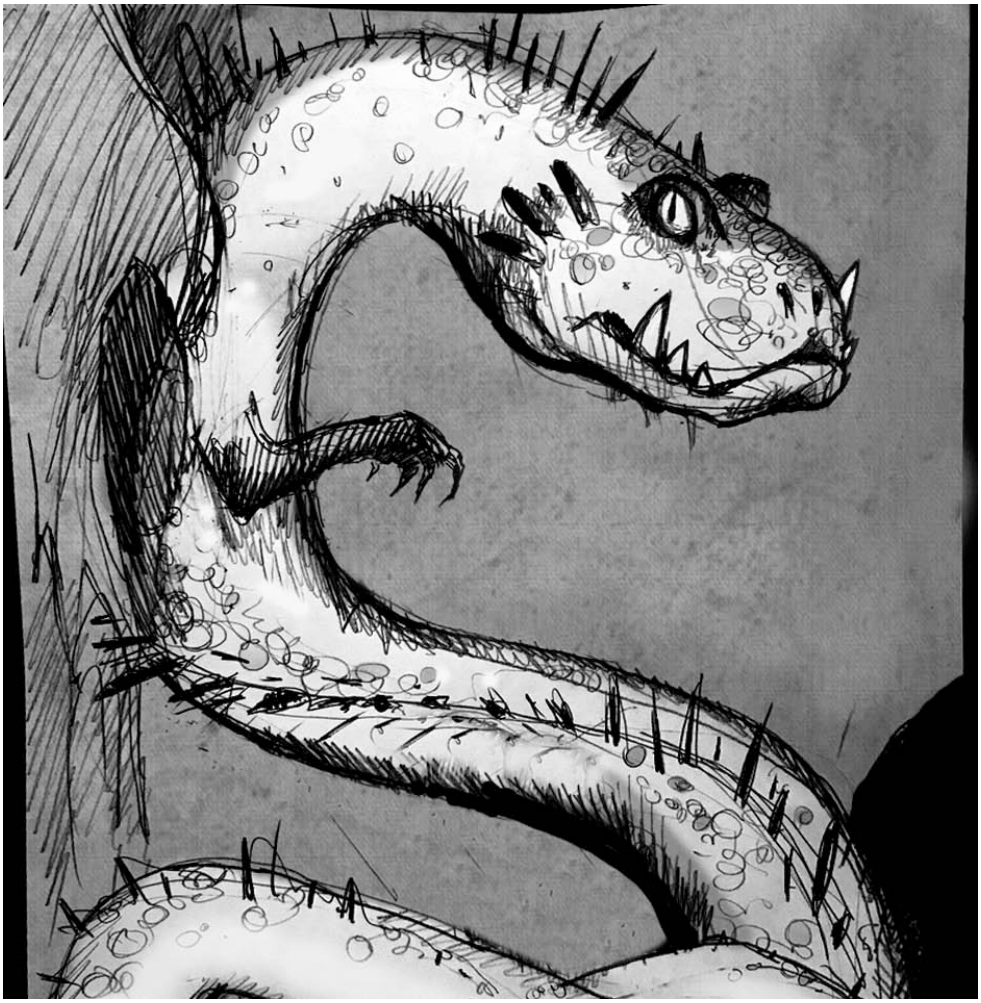
STY 48, SMI 9, INT 5, KAR 5

Utrustning: Mjölkvitt drakskinn, Skydd 12

Egenskaper: Speja 5, Manipulera 5, Genomskåda 5. Därtill kan du räkna att draken har talangerna Orädd, Omutlig och Vass tunga på nivå 2. I strid får draken Ducka 1 gång per runda utöver sina monsterattacker.

Monsterattacker, 1T6:

1. **Hugg**. Stormvalg kastar sig fram med öppet gap och hugger en fiende. Attack med 15 tärningar och vapenskada 3. Det går att ducka och att parera, men man slås oundvikligen omkull även om man lyckas.
2. **Svanssnärt**. Stormvalgs svans är lång och vass. Ett svep med den träffar 1T6 fiender inom Nära avstånd med en attack med 11 grundtärningar, vapenskada 2. Det går inte att parera – svansen är för stor - men nog att ducka.
3. **Klor**. Hela den vita sladdriga ormkroppen vräker sig framåt så att det döda flagande skinnet flyger i tjocka sjok runt draken, och den gör två snabba hugg med sina klor. Båda attackerna sker med 12 grundtärningar, vapenskada 2. En träff innebär att offret flyger iväg genom luften och landar på Nära avstånd. Detta sker oberoende om attacken pareras eller inte. Den kan däremot duckas normalt.
4. **Verbal attack**. Drakar är specialister på att håna sina offer och utsätta dem för psykologisk krigsföring. Attacken fungerar precis som handlingen Håna enligt reglerna för SKALDEKONST. Den drabbar alla som strider mot draken inom Nära avstånd. Hånandet sker med 13 grundtärningar, och när draken väl kommit igång fortsätter den varje runda tillsammans med nya framslagna monsterattacker ända tills den gör ett Eldsprut eller Eldhav. Om Verbal attack kommer upp igen under pågående okvädning sker fortsatt mobbning med 15 tärningar.
5. **Eldsprut**. Det vita drakskinnet bågnar och färgas rött, ur näsan bolmar svart rök och ögonen börjar glöda. Med ett vrål spyr draken en eldkon ut över närmaste fiende. Håll bra koll på var de olika fienderna står – konen träffar alla inom ca tio meter från det huvudsakliga offret och på Nära avstånd. Attacken sker med 12 tärningar och kan bara pareras med en sköld av drakskinn eller dubbla lager kolsiden (från Marnhall). Endast rustningar av drakskinn skyddar. Magi eller andra specialarrangemang mot eld kan också hjälpa. Sprutet kan duckas.
6. **Eldhav**. Detta är ett eldsprut som ovan, men av fullständigt apokalyptisk kaliber… Draken tar här gärna en dramatisk flygtur först, kanske den lämnar sin grotta eller kretsar kring sina offer en stund, hånande i vilt raseri. Samtidigt bolmar allt mer rök ur näsan, munnen och mellan glipor i fjällpansaren. Till slut erupterar verkligheten i en kaskad av eld – allt inom Kort avstånd från draken uppslukas i ett brinnande inferno. Räkna attacken med 15 grundtärningar, grundskada 2. Bara drakskinn skyddar, och det går varken att parera eller ducka, bara be till sina gudar. All metall som inte är mästersmidd smälter till oformliga klumpar, av tyger och annat brännbart blir bara aska kvar och syret tar slut – UTHÅLLIGHET för att inte mista 1T3 SMI-poäng också.



VADET

Med ett gnisslande saktade vagnen in och stannade upp. Dragsvinen frustade lättat och började omedelbart böka i jorden. Ärrman lade ner tyglarna, sträckte på ryggen och började stoppa sin tobaksfläckiga pipa. Bakom sig hörde Bror hur de övriga vagnskarlarna ropade för halt, piskorna ven och ekar knakade. Han vände sig mot kvinnan vid vägstenen:
”Har ni just vadat över?”
Hon var slående vacker, lång och klädd i ziriskt siden. Vävnaden var av bästa kvalitet kunde Bror se. Skulle sälja för flera silver alnen utan tvekan.
”Inte här. Längre uppströms.” När hon pratade blottade hon en uppsättning vita och vassa tänder. Bror kunde inte säga om de var filade eller om hon hade djurblod. Hur som helst så fann han det aningen frånstötande och han vände blicken ut mot älven igen. Den forsade ställvis ordentligt och såg inte lockande ut. Han ville inte förlora ett enda svin till, och han hade ännu många vad framför sig.
”Hur långt?”
”Två, tre sporrsträck. Bra ställe, vi blev knappt ens våta över knäna.”
Bror sneglade på pojken vid kvinnans sida. Han var allt vad hon inte var – koppig, blek och sjuklig. Han stod med blicken tomt stirrande rakt på Bror. Ena armen var inpackad i färska bindor och en stor blodfläck hade redan blommat upp över linnet.
”Kan ni visa vägen? Vi kan bjuda på mat – karlarna var tvungna att slakta ett av svinen igår, så det finns både svål och ister”.
Ett avlägset muller hördes österifrån över den blygrå himlen. Snart skulle regnet tillta.
”Tack, vi har redan ätit” Kvinnan log ett bländande leende, och pojken skakade till, men sade inget.
Bror suckade och skrapade sig över hakan. Han tvingade sig att le tillbaka medan han funderade. Pojken kunde man säkert mjuka upp med en spottstyver, men kvinnan var en annan sak. Och han hade ingen lust att betala överpris för en simpel vägvisning.
”Ärrman – skrinet.” Ärrman lydde omedelbart, lade ner sin pipa och drog ut kassaskrinet från kuskhyllan. Bror sneglade på innehållet, plockade upp ett av falskmynten och singlade iväg det mot pojken. ”För ert besvär.”
Pojken rörde inte en muskel och myntet landade med ett klafsande i gyttjan vid hans fötter. Ännu ett muller ekade över älvdalen, och Bror märkte att han hoppade till.
Kvinnan böjde sig ner och plockade upp myntet, med en vag förundran i blicken. Hon putsade metallen mot pojkens ärm och vägde det i handen. Ett leende spred sig åter över hennes läppar.
”Det ser ut som att vi har nått en överenskommelse, köpman. Hoppa upp, pojk, vi tar en åktur”
Bror gav plats på kuskbocken och gav Ärrman en försiktig sidoblick. Den gamla karavanfösaren ryckte på axlarna, lämnade sin pipa halvstoppad på knäet och piskade igång dragsvinen.

KAMPANJAVSLUT:

DEN TOMMA VÄVEN

SAMMANFATTNING

Avslutningen på kampanjen är den sista kampen mot Ashur-Asha och draken Glimring. När kampanjens fyra äventyr är spelade utför Ashur-Asha omedelbart den fjärde pakten. Han smider bronslampan med eller utan de tre relikerna (men de är av betydelse ändå, se nedan), övertar Glimrings kropp och börjar riva sönder väggen mellan skapelsen och Urmörkret.

Slaget är dock ingalunda förlorat ännu, och en sista kamp för skapelsen återstår. Denna kamp kan utveckla sig på många olika sätt, här följer några riktlinjer.

INLEDNING

Ashur-Asha-i-Glimring är ett bolmande och pulserande inferno av rök, aska och mörker, ett nystan av stålglimmande och ringlande fjällpansar, samt en ursinnig eld – rykande och flammande av döende urkrafter. Hur stark han är beror dock på hur väl RP lyckats tidigare i kampanjen. Ju flera ursprungliga delar till bronslampan som Ashur-Asha har, desto mäktigare är han. För varje artefakt han har i sin nysmidda lampa får han:

- 30 extra poäng på sina grundegenskaper som SL får placera ut efter eget behag
- 1T10 extra SKYDD
- En extra här av mörkerväsen eller odöda till sitt förfogande.

Eldstenen räknas som Ashur-Ashas om den stulits av draksekten och slängts i oasen i Raudrim. För Oxhuvudet gäller att 75 % av bronsmynten skall vara hans. Det samma gäller för RP. Om RP jäst sin bronstacka med kopparmynt så att det motsvarar de 182 ursprungliga bronsmynten när de konfronterat Stormvalg räcker det med 50 % för dem. I annat fall räknas bronset som 50/50.

Om Ashur-Asha kommit åt att sluta pakten inne i Raudrim, får han samma bonus som för en artefakt. För detta gäller ju då att Glimring skall vara kvar i Raudrim när avslutningsscenen inleds, d.v.s. om Mörkerkällan öppnats måste Glimring ännu ligga i oasen, annars kravlar hon sig ut genom Marnhall (och ställer troligtvis till med ohygglig förödelse) Men Ashur-Asha kan alltså också utföra den fjärde pakten ute i den riktiga världen. Han måste dock ha tillgång till Raudrim för att smida lampan, och för att förbereda pakten.

Om Mörkerkällan inte öppnats (t.ex. om RP lyckats förstöra den så totalt i Marnhall att SL dömer det som omöjligt), och Ashur-Asha inte har en kropp född i Mörkrets Zenit, inleds i stället Elmgryning (se ruta intill).

Om RP lyckats eliminera alla Ashur-Ashas kroppar när det fjärde äventyret avslutas får du som SL välja – antingen inleds Elmgryning eller så hittar Ashur-Asha en ny kropp efter en tid, och sluter den fjärde pakten. I sådana fall får han -20 poäng på sina grundegeskaper och en här mindre.

Observera också att även Född kan vara den som utför den fjärde pakten!

DEN FJÄRDE PAKTEN

SL får fritt välja var Ashur-Asha-i-Glimring slår sig ner. Han etablerar där direkt en rejäl maktbas och frammanar omedelbart 2 härar (modifiera enligt ovan). Dessa härar kan vara frammanade ur dödsriket eller ur Urmörkret. Om han har tronen i Svartvinter kan en här också vara mänsklig och bestå av både slavar och furstar, arlar och hyrsvärd som (frivilligt?) strider på hans sida. Även orker och dvärgar kan figurera beroende på läget i Marnhall och hur den planerade alliansen med Tjälgångarherren utvecklade sig.

Den ena hären etablerar sig som försvar runt hans bas. Den andra marscherar iväg mot det första ankaret, se nedan.

Maktbasen kan vara t.ex. Svartvinter om han intagit staden. I annat fall är Grinngard ett bra alternativ, men tänk på att det kan vara roligare om RP känner till stället och har besökt det. Marnhall, Kormund och Basaltborgen är alla också tänkbara alternativ.

Elmgryning?
Spelet är riggat en aning i Mörkrets fördel, men det oaktat kan drakarna ändå vinna och slutscenen blir en kamp mot Elmgryning. Spelet är då kört för mörkersonen, och nordanlanden utsätts för en nalkande undergång i eld och aska. För att Elmgryning skall komma, krävs att Mörkerkällan är förstörd och att Ashur-Asha inte har någon värdkropp född i Mörkrets Zenit. Vidare måste draksekten ha ett av Glimrings ägg. Ett finns i Marnhall, men om SL vill kan andra ägg också hittas av sektens lärda. Om Marnhallsägget inte är i sektens ägo får dock Glimring -20 på sina grundegenskaper. Om Glimring inte väckts med eld ur oasen, och RP sett till att det kortet inte kan spelas (dvs. Eldstenen är i tryggt förvar och sektens två medlemmar födda i Mörkrets Zenit är eliminerade) får SL välja – antingen lyckas drakkulten ändå väcka draken genom att föda henne ur ägget utan hennes eld, eller så inleds en s.k. falsk Elmgryning. Då hittar sekten någon annan drake att utföra sina ritualer med, men effekterna blir betydligt lamare.
Om Elmgryning inleds kan du använda samma grundtanke för kampanjens uppbyggnad, men modifiera händelserna nedan att passa en brinnande apokalyps.
Om du som SL vill kan både den fjärde pakten och en falsk Elmgryning inledas samtidigt.

Skapelsens ankare
Ashur-Ashas mål är att lossa skapelsens ankare och på det sättet störta den levande världen och låta Mörkret skölja in. Ett ankare är redan lossat – Magnetvalen i Marnhall, och ett annat arbetar Attuhra på. Det ligger begravet djupt på världshavens botten någonstans, och vi kan anta att han får lossa det ostört. Ett ankare ligger någonstans i Nordanlanden, och även det får du som SL placera ut fritt. Ett annat finns i sydlanden någonstans. Observera att ankaren kan se ut hur som helst, men troligast är att de är av metall och djurformade på något sätt. Magnetvalen i Marnhall är av järn, och det ankare som alverna bröt Bronslampan ur var givetvis av brons. Attuhras mål är en krabba av bly. De två kvarvarande kan vara en kvicksilverspindel i kejsarens av Tusenöarnas labyrint och en slända av flytande magma under Kormund. Eller precis vad du som SL vill.
Du kan välja hur mycket fokus du vill lägga på dessa ankare. Skall kampanjavslutet kretsa kring försvarandet av dessa, eller är de ett sidospår och huvuduppdraget för RP är att krossa mörkersonen? Grundprincipen är i varje fall att om RP lyckas döda Ashur-Asha innan han når ankaren så är skapelsen räddad.

HÄNDELSER

För att klara äventyret krävs högst troligt en bred och enad front i den avgörande striden. Vid det här laget är kampanjen världsomfattande och maktfigurer land och rike runt torde vara inbegripna. Vem är regent i Randmark och vad är rikets läge? Om landet är splittrat eller om Ashur-Asha sitter på tronen i Svartvinter försvåras läget betydligt. En vän till RP på tronen kan däremot vända hela det avgörande slaget till RPs fördel. Hur är det med Marnhall? Har RP goda relationer till kungen där? Har kanske Glimring kravlat ut den vägen och ödelagt halva riket? Alvkungarna i Zir är en annan potentiell allierad i nöden. Om deras planer grusats angående Kummelvidderna kan de kanske försöka försona sina synder genom att ena sig mot sin forna allierade. I vilket fall som helst kanske en tur till deras magnifika mahognypalats står på menyn? Hur är det sedan med de tynande gudarna? Kan de väckas – Erudas tempel kanske vet svaret på det? Har RP fött en ny stjärna på himlen åt dem? O.s.v. Frågorna är många, men konstruktören tänker sig några huvudsakliga händelser som huvudteman:

- Minst 2 härar måste rustas. I det kaotiska läget faller detta på RP. Nordanlanden ligger troligen i fullt kaos, och även om här säkerligen kan hittas soldater och resurser för en armé erbjuder sydlanden troligen de bästa möjligheterna. Zir och Tusenöarna ligger nära till hands, och gärna kan Ashur-Asha alliera sig med den ena av dessa, eller aktivt göra försök till det. Mörkersonens planer måste stoppas och egna allianser måste formas. Begreppet *här* används här ganska ospecificerat, och du behöver inte räkna antal soldater etc. Du kan använda de riktlinjer som etablerats i kampanjen tidigare – Randmark har en här (men med tanke på bondeupproret kan man väl tänka sig att en till här vore möjlig) Tjälgångarherren har en, Grinngard en (med hjälp av sydländska hyrsvärd), osv.

- Minst 1 ankare måste räddas. Detta kan göras på plats, t.ex. då i Tusenöarna eller Kormund, eller så gör RP en utomvärldslig expedition till skapelsens baksida, där ankarens undersidor ligger fullt synliga, och lätt kan stärkas och bultas fast. Eventuellt både och – först till den världsliga platsen för ankaret, var det framgår att spelet är kört om man inte tar sig till den utomvärldsliga baksidan. Till detta kan Anwyr och Éo vara nyttiga, men även Född, Stormvalg, Bronslampans artefakter, eller Sköldbaggen.

- Ashur-Asha-i-Glimring måste dödas. Detta är ganska rakt på sak – maktbasen måste stormas och mörkersonen dödas i en episk avslutande kamp med RP.

Glimring
Detta är urdrakens grundvärden, både för hennes skepnad som Ashur-Asha-i-Glimring efter den fjärde pakten, och som fri drake i en annalkande Elmgryning. Modifiera enligt artefakter och andra parametrar ovan.

STY 60, SMI 15, INT 10, KAR 10

Färdigheter: Skydd 12

Egenskaper: Glimring kan alla besvärjelser från regelboken samt 6 valfria talanger som SL väljer.

Monsterattacker: Samma som Stormvalg, men Glimring har +2 på samtliga. Hon utför 1T3 attacker per runda och får ducka 2 gånger.

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

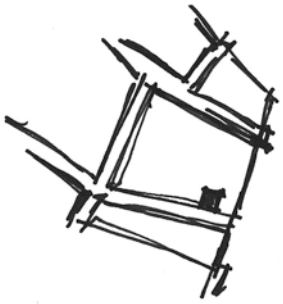
Ashur-Asha har en liten håla i Svartvinter som han endast besöker som benfingrad, vanligtvis i Rovriddarens kropp.

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

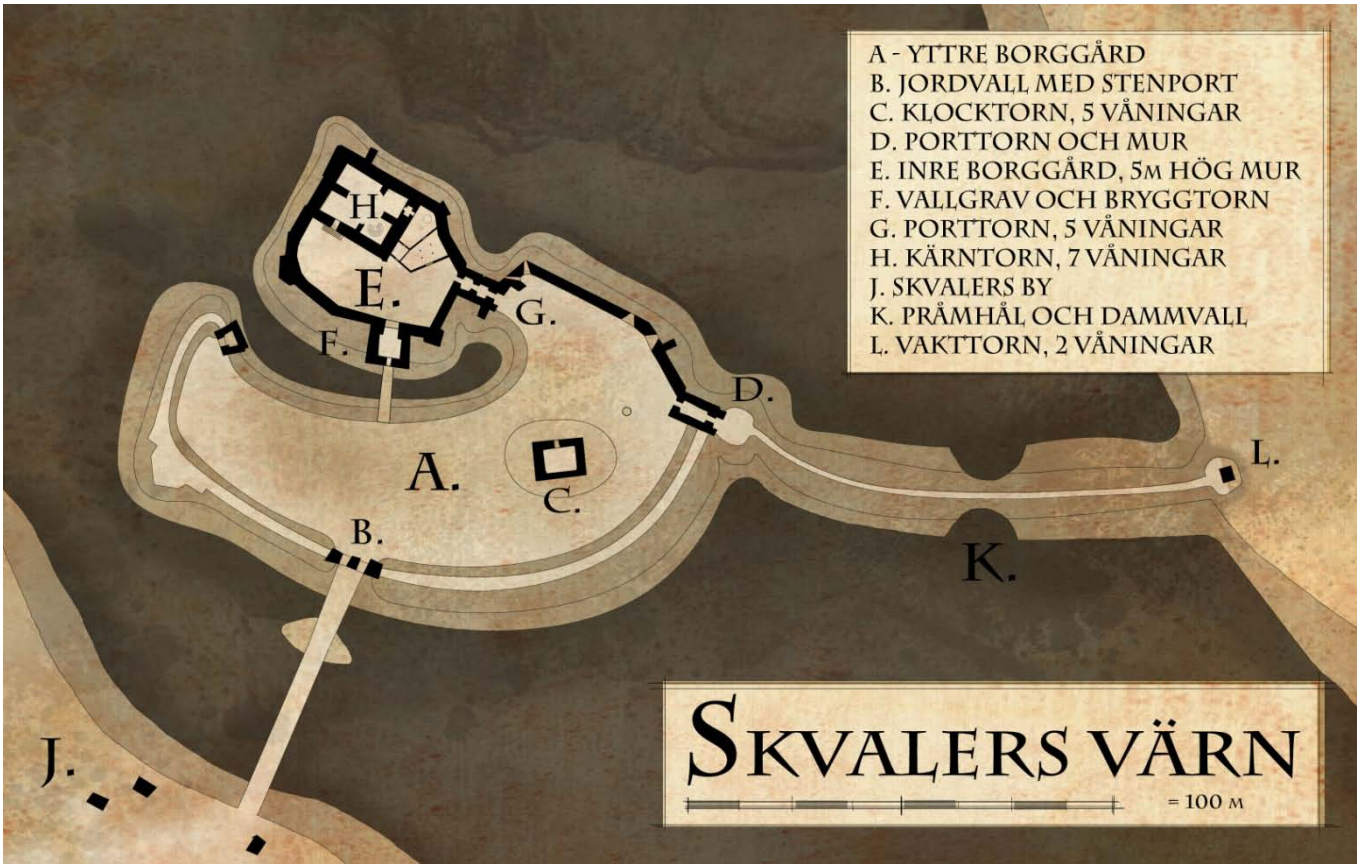
Färdigheter: Närkamp 4, Rörlighet 3, Speja 3, Skytte 3
Utrustning: SKYDD: Ringbrynja
VAPEN: Tvåhandssvärd, Långbåge
Talanger: Järngrepp 3

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.

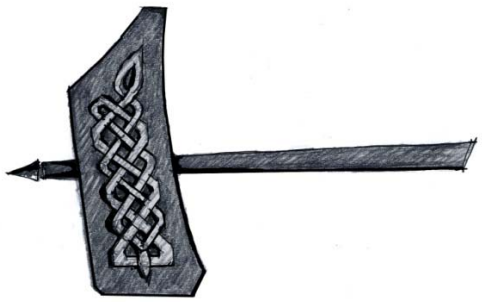
DEN SVARTA HAMMAREN

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.

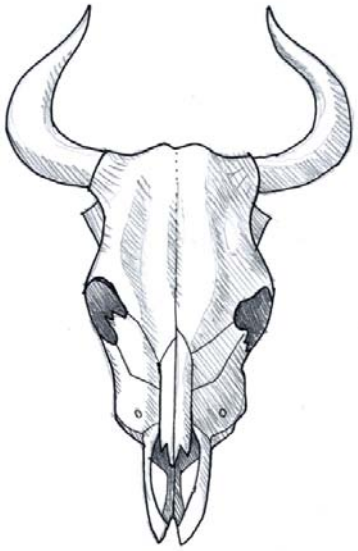


Tips 2 – Skalpen och Knivsvåle
I en trollhåla, bland vildar eller orker, i någon banditgömma, eller egentligen precis var som helst, kan RP hitta en illaluktande skalp. På den framgår det att personen vars huvudsvål inbränts med skriften är kommenderad på ett uppdrag och inte bör återvända till uppdragsgivaren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