

NORDIC
SKALDS

WINDHEIM VÄRLDSBOK

BRUSDALA ALPHA

A SUPPLEMENT FOR
DRAGONBANE



MEDVERKÄNDE

Text

Andreas Lundström

Illustrationer

Robert Alm och Christian Lindqvist

Kartor och grafisk form

Christian Lindqvist

ÄVENTYRSFRÖN

Flodens hjärta

Kiku Pukk Härenstam

En regnig natt i Brusdala

Anna Gable

Den förlorade släktesklenoden

Ric Wagner

Nyras gudomliga notblad

Per Holmström

LICENS

Vi, Nordic Skalds, publicerar dessa moduler som en del av den "Open Game License" som Fria Ligan generöst erbjuder till Drakar och demoner-communityt.

Gryningshornet och Windheim Världsbok är inte anslutna till, sponsrade eller godkända av Fria Ligan AB. De skapades under Fria Ligan AB:s "Dragonbane Third Party Supplement License".

Dragonbane är den engelska översättningen av den senaste upplagan av rollspelet Drakar och Demoner. Det mest ikoniska och älskade svenska rollspelet, publicerat först 1982, som nu kommer ut i en ny version av hyllade ny version av hyllade Fria Ligan AB.



BRUSDALA

BRUSDALAS GRUNDANDE

Brusdala grundades för nästan 200 år sedan av den bastionitiska amiralen Faros Äldhershkoogh då han snabbt insåg vikten av ett starkt fäste från vilket han kunde basera koloniseringen av Windheim. Snart efter flottans landstigning kom bastioniterna i kontakt med dvärgarna från Thym Zûr, och de blev vänner och allierade. Med oöverträffad skicklighet byggde dvärgarna den första ringmuren (numera kallad "Gamla muren") för att skydda bosättningen som fått sitt namn från det skummande vattnet i dalen vid floden Ekhiyuhms utlopp. Distriktet innanför dessa murar heter Inre Staden. Den yttre södra muren byggdes endast några decennier senare då fästet snabbt växt till en stad medan den östra muren på andra sidan floden, som skyddar distriktet Nya Staden, beordrades av förra guvernören Pluvera Gyldenstierna.

Amiral Faros blev dock inte Windheims guvernör. Den titeln gavs åt hans avlägsna kusin Undin, som sedermera blev den som grundade ätten Gyldenstierna. Hon var den som ledde stadens grundande innanför den dvärgabyggda muren, och hennes staty står fortfarande kvar framför palatset på stora torget. För sitt idoga arbete gavs hon titeln baronessa och därmed etablerades det första baroniet på Windheim. Ätten Gyldenstierna har regerat staden och ön sedan dess och rykten gör gällande att de inom en snar framtid kommer upphöjas till grevlig status.

Då vindar och havsströmmar endast gör det möjligt att nå Windheim två gånger per år så har koloniseringen av ön tagit flera generationer. Men med åren så har det bastionitiska imperiet tagit kontroll över i stort sett hela ön.

Staden delas in i fem distrikt: Inre Staden, Sluttningen, Hamnen, Fältet och Nya Staden.





FÄLTET

INRE STADEN

HAMNEN

SLUTTNINGEN

BEFOLKNING

Brusdala har i nuläget ungefär 12 000 invånare, och precis som med alla bastionitiska städer så är den välbyggd och välorganiserad med stenlagda gator, avlopp och oljelampor som lyser upp natten. Du hittar alla vanliga stadsyrken här och de allra flesta som bor i staden härstammar från de som seglade med amiral Faros, eller senare med Undin Gyldenstierna. Under senaste decennierna har dock fler folk från fastlandet som önskar att försvinna insett hur lätt detta är på Windheim. Vissa flyr från myndigheterna, andra jagas av någon mäktig person. Då många av dessa är av den mindre ärbara sorten har garnisonen börjat rekrytera fler vakter bland de veteraner som har tjänstgjort färdigt ute i baronierna och som önskar att avsluta sin tid i militären med några lugna år innan pensionen.

Många andra nyanlända är här för att söka äventyr då Windheim är en av de få platser kvar i världen Eshfera där det fortfarande finns utforskad vildmark. Det finns därför många butiker som säljer äventyrsutrustning till de unga och våghalsiga. Dessa är av väldigt varierande kvalitet, vissa mer skrupelfria försäljare försöker tjäna enkla pengar på godtrogna och lättlurade aspirerande äventyrare.

En av de mer ärliga försäljarna av utrustning är Greg, en före detta äventyrare som tvingats dra sig tillbaka på grund av en demonisk förbannelse som får honom att åldras onaturligt snabbt. Eftersom förekomsten av drakar och demoner i världen Eshfera är helt okänd så har han svårt att få folk att tro honom. Han har nu öppnat sin butik för att inte bara sälja äventyrsutrustning, han brinner även passionerat för att upplysa folk om den demoniska närvaron på Windheim. Han älskar starkt kryddad mat, lagrad ost och lufttorkad korv. Ibland, när han blir lite drucken på sträva blodröda viner, så blir han melankolisk. Han känner att han kämpar en oändlig strid som inte går att vinna mot de demoner som brutit igenom barriären och att ingen någonsin kommer tro honom. (Använd speldata från regelboken: Äventyrare).

En stor majoritet av invånarna är bastionitiska halvlingar och människor, men det finns även ett antal dvärgar från Thym Zûr som bor här eftersom deras hantverksskicklighet är väldigt eftertraktad. Några dussin myhler bor här, de är oftast sångare på något av värdshusen eller jobbar som hjälpredor till dvärgiska hantverkare. Det finns också nästan alltid runt hundra havsalver här på besök, endast ett fåtal har bosatt sig här. Utöver dessa finns det såklart enstaka familjer eller grupper av andra släkten från fastlandet här.



Brusdala torg med palatset i bakgrunden



Greg

INRE STADEN

Utsikten över Brusdala domineras av Inre Staden där man finner guvernörens palats, världshuset "Kokande Kitteln", Thym Zûrs ambassad och Thrakontemplet med den enorma offerbrunnen utanför. Gamla muren skiljer dessa och ett drygt tjugotal andra byggnader från resten av staden. Precis som med alla andra bastionitiska boplatser så har stora torget fyra byggnader runt sig: templet, banken, det primära världshuset och den styrandes residens. På detta torg förekommer ingen handel, köpmän, bönder och hantverkare har istället sina stånd på de andra torgen runt om i staden.

Palatset

Guvernör baron Kaelohr Gyldenstiernas palats vilar mot Thym Zûrbergens sluttning. Palatset med sina egna murar består av den fyra våningar höga huvudbyggnaden i grått tegel, ett förrådshus, stall, några mindre hus och många torn. Det är en otroligt imponerande syn för alla bastioniter från Windheim, men för någon som har sett de grandiosa slott som finns på fastlandet så är detta föga imponerande. De flesta av tjänarna bor utanför palatsområdet, många i Fältet, men några av de viktigare har en bostad i ett av de mindre husen på borggården, eller i ett hus i Inre Staden. Det finns även alltid en trupp av guvernörens personliga garde posterad här, med baronens gyllene stjärna på sina tabarder.

Palatset har många rum. Det första som möter en besökare innanför huvudentrén är en stor trappa som leder upp till andra våningen och en dvärgasmidd takkrona med 100 levande ljus som hänger från taket. Till höger på nedervåningen ligger ett bibliotek som även fungerar som guvernörens kontor. Böcker har inte varit en prioritet för ätten Gyldenstierna att importera så det finns endast två mindre bokhyllor med böcker här. Till vänster ligger en stor matsal som har ett ekbord i mitten med plats för runt tjugio personer, och bakom den finns köket. På väggarna hänger det gobelänger och konstverk, många skapade av Rober, Brusdalas store konstnär. På övervåningen finns åtta sovrum, alla väl inredda med fönster som vetter ut mot staden. På denna våning ligger även guvernörens och hans familjs personliga sjukstuga (där det skickligaste av stadens tre helare ständigt finns tillgänglig). En detaljerad karta över palatset kommer i Gryningshornet del 2.

De fem tornen brukade vara vaktorn. Uppförda när palatset först byggdes så var de en del av den sista försvarsmuren mot attacker från Khal Dhem. Men numera, i fredligare tider, så är det endast ett av tornen, det östligaste och högsta, som fortfarande är bemannat av vakter. Resterande torn har inretts till sovrum för vissa tjänare.

Brusdalas och Windheims nuvarande regent är en lång

och barsk man i femtioårsåldern med stora grå polisonger. Han har en mörk röst och en genomträngande blick. Han drar ofta suckande handen genom håret. Hans stora bekymmer är att välja vilken av hans fyra barn som ska efterträda honom. De har alla minst en stor brist och det bär honom emot att behöva adoptera en arvinge som inte är av hans blod, något som många bastioniter gör när inget av deras barn visat prov på att vara kompetenta nog att styra. Öns och stadens konflikter är mycket fler och mer komplexa än när han tog över från sin mor för över trettio år sedan. Använd speldata från regelboken: Rovriddare(Boss).

Det som är bra för Brusdala är bra för Windheim

KAELOHR GYLDENSTIERNA

Thrakontemplet

Templet innanför Gamla muren kallas av stadens invånare för "Gyllene Templet" på grund av dess gyllene tak. Det är det största templet till den bastionitiska guden på Windheim och det har såklart den karaktäristiska sexsidiga formen som representerar Thrakons sex dygder, mosaikfönster i färgat glas och de gyllene takplattorna. Offerbrunnen utanför templet är imponerande för alla som ser den, även fastlänningar. Med över 30 meter i diameter är det den största brunnen i hela imperiet. Den invigdes och välsignades nyligen av Oendhen, templets ärkeprästinna. the entire empire. Som alla Thrakontempel är det endast bastioniter som har tillträde och kan be här inne, och som tillåts offra i brunnen. Bastioniterna

SLUMPTABELL FÖR HÄNDELSER I INRE STADEN

T6 Händelse

- | | |
|---|--|
| 1 | Guvernören håller ett tal på Stora torget |
| 2 | Trubbel i kön in till Gyllene templet |
| 3 | Någon blir bryskt utkastad från dvärgiska ambassaden |
| 4 | Ulmor Trolldräparen är full på gatan |
| 5 | En falskmyntare besöker banken |
| 6 | Oendhen Skäller ut Hyilohr offentligt |

godkänner inte att några andra folkslag dyrkar Thrakon eftersom de vill hålla hans gunst för sig själva. Kulturer som ingår i imperiet må dyrka sina egna gudar, men endast i måttlig grad så att dessa gudar inte får för mycket makt.

Inne i templet ligger det ständigt en dunkel slöja av rökelse. De sex stora mosaikfönstren i var och en av alkoberna representerar Thrakons sex dygder.

Ärkeprästinna Oendhen leder templet med fast hand och ser till att flera präster alltid finns tillgängliga för de som kommer hit för att be och känna Thrakon inom sig. Hon själv står ofta vid ingången till templet för att välkomna de bastioniter som kommer och ger dem vägledning. Hon är en otroligt stolt och vördnadsbjudande person i tidiga fyrtioårsåldern som är väldigt lång och har ett ärr vid tinningen som hon är mycket hemlighetsfull kring hur hon fick. Hon är fantastiskt stolt över den offerbrunn som hon nyligen invigt eftersom den visar på hennes och Brusdalas hängivenhet till Thrakon. Hennes stora fokus är att leda bastioniterna i staden i sina religiösa plikter, något som hon gör med stor entusiasm och glöd. Använd speldata från Windheim Världsbok: Prästinna/präst.

Må du finna Thrakons kraft inom dig

OENDHEN

Dvärdiska ambassaden

Den fortliknande ambassaden för Thym Zûr ligger längs södra sidan av inre muren. Tack vare den goda relationen med bastioniterna och deras rika handel är ambassaden ständigt fylld av dvärgar på olika ärenden i staden, och de mest högättade bor alltid här ifall något av de sju gästrummen står lediga. Om inte så bor de på Kokande Kitteln. Detta är även en plats där viktiga möten dvärgar emellan hålls.

Ambassadören Makh är en avlägsen faster till Thym Zûrs regent. Hon är gammal, vis och en skicklig förhandlare. Ambassadens främsta uppgift är att upprätthålla den goda relationen med bastioniterna, men under senare år har Makh fokuserat det mesta av sin tid på att försöka få guvernören att ändra uppfattning om myhlerna. Hon jobbar hårt för att försöka få fernerskatten sänkt till sin ursprungliga nivå och sänder ut sitt folk i staden för att försöka förbättra befolkningens attityd gentemot myhlerna.

En hedersvakt om fyra dvärgar med guldornamenterade ringbrynjor och tunnhjälmar står ständigt vakt vid ingången med sina tvåhandsyxor. Deras skägg är flätat och väloljat. Deras tabarder bär den heraldiska symbolen för Thym Zûr, elden och hammaren. Besökare tas emot av en uttråkad skrivare precis innanför porten vid namn Khamahuriz, som noterar folks ärende och namn i en liggare.

Ambassadens rustkammare är alltid välfylld av mästersmidda rustningar och vapen, och skattkammaren är proppfull av värdefulla ädelstenar, guld och silver. Matkällaren är även den välförsedd med mängder av mat och dryck. Dvärgarna minns ännu de svåra åren innan bastioniterna kom till ön och vill vara redo ifall en stor attack från Khal Dhem mot all förmodan skulle komma.

Naturligtvis rymmer ambassaden även en välsignad smedja där dvärgar kan skapa i deras gud Kheldizns ära. De flesta hantverkare som bor permanent i Brusdala har sin egen smedja men förutom dessa så kommer alla dvärgar i staden hit minst en gång i veckan. Eftersom skapandet, såväl av praktiska som vackra saker, är det huvudsakliga sättet som dvärgar kommer i kontakt med Kheldizn och får hennes ynnest, så är smedjan alltid full av hårt arbetande händer.

Ambassadör Makh är över 200 år gammal. Hon var i tjugooårsåldern då bastioniterna anlände, och när hennes folk byggde Brusdalas första ringmur. Alltsedan dess har hon alltid varit fascinerad av och känt sig dragen till dessa nykomlingar och har spenderat många år bland dem. Hon har haft sin position i 92 år och har sett många guvernörer komma och gå. Hon försöker desperat övertala Gyldenstiernorna att sänka skatten för myhlerna. Om inte denna regent, så kanske nästa?

Dvärgar fixar biffen!

MAKH

Banken

Banken är ett anspråkslöst hus där folk kan lämna in mynt i utbyte mot bankväxlar som de sedan kan växla tillbaka mot mynt i vilken annan bank i riket. Imperiet har ett väloljat system för myntprägling som är världsomspännande, därav har ett guldmynt exakt samma vikt på Windheim som det har på fastlandet. Bankdirektören är en otroligt okarismatisk halvlingskvinna som heter Opog. Hon talar med en långsamt torr röst och är mycket nitisk när det kommer till regler och föreskrifter. (Använd speldata från regelboken: Lärd)

Nere i källaren finns ett bankvalv, låst och förseglat med en dvärgasmidd mekanism. Det har endast skett en gång att någon har försökt bryta sig in. För några år sedan var ett gäng halvlingar från fastlandet som försökte ta sig in i valvet. Men låset var bortom deras förmåga att ta sig igenom och de blev infångade, alla utom deras ledare Uni. De andra sitter nu inne i fängelset som ligger i barackerna. Låset kräver ett drakslag (med nackdel för alla utom Thym Zûrdvärgar) att öppna.



Den kokande kitteln

Brusdalas främsta värdshus är "Den Kokande Kitteln", en stor, gulaktig tegelbyggnad i fyra våningar med stall och uthus på bakgården. Vårdshusvärdarna Aara och Habys tog över etablissemangen för lite drygt tjugo år sedan. Habys är en pensionerad äventyrare som mötte Aara, en havsalv, under sina resor och nu är de gifta och driver värdshuset med sina fem barn. Deras specialitet är en skaldjursgryta serverad med en dvärgisk amber ale.

Värdshuset har underhållning varje aften, oftast i form av en grupp musiker som spelar på olika instrument och sjunger sånger, men ibland från en komisk halvlingsbard som kallar sig Osto Glädjebringaren. Han berättar alla de klassiska historierna och legenderna, men agerar ut dem som komiska skådespel. Han får alltid skänkrummet att brista ut i rungande skratt när han gör läten, olika röster och häpnadsväckande ljudeffekter.

Habys! Tänkte du stå där och babbla hela dagen, eller behagar du arbeta lite också?!

AARA

Den enda vars röst ibland ljuder högre på värdshuset än Aaras är hennes make Habys. En jättelik man med buskigt skägg som han endast borstar när han vill få ut något av sin hustru. Även om hans dagar av äventyr är över så älskar han att berätta gamla minnen, och han får ofta en intresserad publik för sina historier. Huruvida dessa är överdrifter eller inte – vem vet...? Det är otroligt viktigt för Habys att alla släkten känner sig välkomna på hans värdshus. Använd speldata från regelboken: Rövarhövding (Boss).

Ahh, Glimsjö, javisst känner jag till den. Det var är jag bordade ett ankskepp som hade tagit sig förbi patrullbåtararna och dräpte kaptenen och kidnappade hans brorson för lösen!

HABYS

Många av stadens mer välbärgade invånare besöker värdshuset och beblandar sig med klientelet. Phaendrin, en av guvernörens yngre söner, är här nästan varje kväll sjungandes och han bjuder gärna besökare från fastlandet på drycker medan han ställer frågor om deras hemland. Ulmor Trolldräpare, en pensionerad slagskämpe från Arenan, gillar att komma hit för att utmana (och besegra) folk i armbrytning för att få gratis öl. Mäster Hemtan från magikergillet gillar att spendera sina aftnar här och gör ofta små trolleritrick för att imponera på folk, och för att bli bjuden på vin. En annan stammis är Tyrea, en lärjunge till Barakhonprästen Hendir, från helgedomen på andra

sidan floden. Hon är rastlös och är uttråkad av ständiga meditationer och självrannsakan, hon vill ha mer fart och spänning i livet! Det finns även alltid ett antal välbärgade dvärgar på besök från Thym Zûr som hyr några av de finare rummen.

Andra byggnader i inre staden

De få övriga hus som finns i Inre Staden tillhör alla guvernören och lånas ut till personer som har gjort viktiga saker för staden. I ett av dem bor Ulmor Trolldräparen, en före detta kämpe på Arenan som nu dragit sig tillbaka, som med sitt tvåhandssvärd en gång halshög ett tillfångataget troll med ett enda mäktigt hugg. Den pensionerade mästaren är en lång och hård man. Hans långa gaffelflätade grå skägg går ända ner till midjan, han har inte trimmat skägget sedan han sist förlorat en strid. Han gillar att hänga på Kokande Kitteln där han får folk att bjuda honom på öl genom att besegra dem i armbrytning. Hans enda irritationsmoment är att folk ständigt plågar honom med frågor om han inte ska återvända till Arenan och plocka fjädrarna av den nuvarande mästarinnan. Hans svar är alltid att hans dagar av strid är över. Använd speldata från regelboken: Rövarhövding (Boss).

Hoppsan, var det din arm? Trodde det var en kvist jag tänkte knäcka av

ULMOR TROLLDRÄPARE

I ett hus intill palatsmuren bor Osera som leder guvernörens tjänstefolk och sköter palatsets dagliga drift otroligt väl. Hon är en kompetent och trevlig kvinna i tidiga femtioårsåldern. Hennes dagar är fyllda av hårt arbete från morgon till sen kväll, innan hon drar sig tillbaka till sitt hem. Hon har dock vid tillfälle setts smyga ut under nattens mörka timmar vilket lett till rykten om att hon har en hemlig älskare, säkerligen är detta endast ett rykte... Använd speldata från regelboken: Lärd.

Några av de större husen innanför Inre Muren används av de handelshus som sköter kronans export av ferner pälsar och Silfversporre-hästar från Windheim till fastlandet.

De tre husen precis på tempelbacken är där ärkeprästinna Oendhen och hennes akolyter lever.

Nej, jag är hemskt ledsen, men guvernören har inte tid för Eder idag. Kanske kan jag stå till tjänst på något sätt?

OSERA

FLODENS HJÄRTA

När gruppen går längs korridoren på Kokande Kitteln, ser de i dunklet en skugga med en inre glöd som försvinner bakom en dvärgisk gobeläng. Under den finns en lönndörr i form av en bokhylla från vilken mörka trappor leder nedåt till katakomberna under Brusdala.

I slutet av trapporna finner de en tung dörr, låst från utsidan. Innanför ligger en mörk kammare. När deras ögon vant sig ser de skuggan luta sig över skelettet från en dvärgkvinna. Det ser ut som att hon sover sittandes på en vacker stol, runt halsen bär hon ett silverhalsband med en hjärtformad blågrön ädelsten. I hennes händer håller hon ett ihopskrynklat brev som bär det dvärgiska huset Ghihinzilmirs sigill. Glöden flimrar till när skuggan viskar "Ta mitt hjärta till Bûrzinzir, min älskade, på det att han må veta att jag inte övergav honom".

Gruppen kan välja att ta halsbandet och sälja det, eller att uppfylla den avlidna dvärgkvinnans sista önskan och hitta hennes älskade. Om de undersöker huset Ghihinzilmir kommer de finna att Bûrzinzir är sonen till en av ättens ledare, och att hans stora kärlek lämnade honom för 20 år sedan. I själva verket låstes hon in på uppdrag av hennes far för att stoppa deras relation då hon tillhörde Khalmikzir, en rivaliserande ätt. Om karaktärerna avslöjar hemligheten kommer de orsaka en schism mellan far och son, och kan själva hamna i trubbel. Om de säljer halsbandet kommer spöket att hemsöka dem och till slut attackera.

SLUTTNINGEN

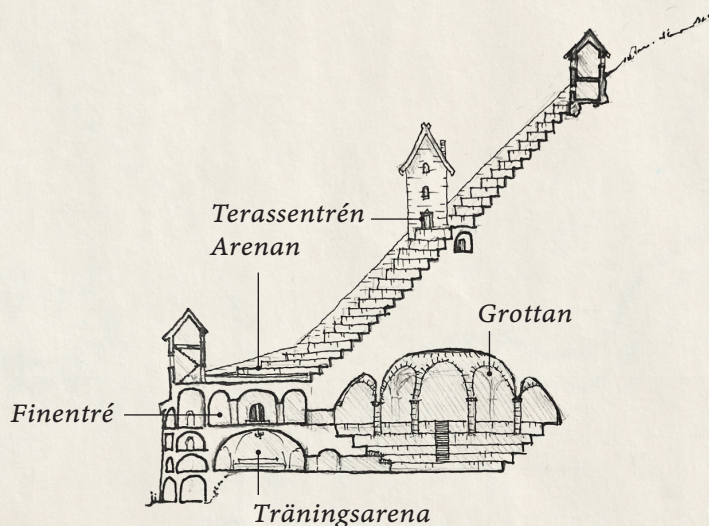
Sluttningen kallas det distrikt där de fattigare av stadens befolkning bor. Det är händelsevis även här som de yrken av mindre väldoftande karaktär såsom garvare, valkare, fiskförsäljare och slaktare har sin verksamhet. Stanken ligger tjock över denna delen av staden och det finns få anledningar för någon som inte lever här att besöka distriktet, om man inte ska besöka Arenan det vill säga. Guvernören har länge lovat att rusta upp Sluttningsens skjul men planeringen av de nya husen har inte ens börjat. De trångbodda familjerna här har det väldigt knapert och är beroende av guvernörens soppkök där gratis mat kan hämtas i ett av husen som ligger på slänten upp mot muren. Många som bor här tar tillfälliga jobb i hamnen under de två säsongerna på våren och sensommaren då det kommer många skepp från fastlandet, då finns det gott om arbete.

De två mindre bryggorna vid västra hamntornet används av fiskarna som ror eller seglar ut i bukten där det finns en stor variation av fisk och skaldjur att fånga. Brusdalas räkor är vida berömda för såväl sin storlek och smak. Bryggorna används dock även ibland under nätterna av smugglare som fraktar sin last till hemliga gömställen på Buktnen en timme eller två norrut. Dit kommer ibland mindre laglydiga sjökaptener från fastlandet och lägger till för att hämta upp lådor och säckar utan att ställa för många frågor.

Arenan

Arenan är byggd in i Thym Zûrbergens sluttning ner mot staden och är en populär plats att besöka. Här kan äventyrare testa sin skicklighet i de olika tävlingarna som arrangeras i gropen, alltifrån musikframträdanden, teaterföreställningar, och poesiläsningar till brottningsmatcher, bågskyttetävlingar och ibland till och med även en envig till döden. De allra flesta striderna här avslutas vid första blodsdroppen eller på sin höjd tills ena parten blir medvetslös. Ägaren till Arenan är en slug halvlingskvinna som kallas Pira "Estradören" och hon har alltid en helare till hands vid striderna om en skada ser livshotande ut. Använd speldata från Windheim Världsbok: Bard.

De populäraste spelen hålls till ära av guvernörens födelsedag under våren då han och Pira arrangerar en kavalkad av lekar och tävlingar som varar i fem dagar. I hans yngre dagar brukade Khaelohr Gyldenstierna avsluta spelen genom att utmana segraren i huvudtävlingen till en envig till första blodsdroppen. Men eftersom han närmar



sig 50 så är det numera ett av hans barn som tar an den uppgiften, oftast Hyilohr som är den i ätten som är mest intresserad av svärdslekar. Hon är lika lång som sin far och har stridstränat hårt i många år då hon är säker på att hennes far kommer välja den dugligaste krigaren till att efterträda honom. Ifall han inte väljer henne tänker hon sig en framtid som Arenamästare istället. Använd speldata från regelboken: Rövarhövding (Boss).

Arenans nuvarande mästaren är en tillfångatagen piratanka som heter Khwakza, hon har aldrig besegrats trots 49 försök. Nu är hon endast en match ifrån att vinna sin frihet och guvernören börjar bli nervös inför tanken att släppa henne fri. Hon är inlåst i ett hus nära Arenan och bevakas ständigt av en grupp veteraner från stadsvakten. Hon har lärt sig mycket under sina två år i Brusdala och har vant sig vid ett liv på land. Om hon faktiskt blir frisläppt är hon inte säker på att hon kommer återvända till sitt folk. Antingen stannar hon i Brusdala och blir rik på att fortsätta slåss på Arenan, eller så ger hon sig iväg på äventyr för att se resten av Windheim. Använd speldata från regelboken: Rovriddare (Boss) och förbättra lite.

Ah! Underbart! Ännu en vekling att leka med, kommer ni aldrig ge mig en ordentlig utmaning?

KHWAKZA



Khawakza

NYRAS GUDOMLIGA NOTBLAD

Då och då uppfylls Windheims barder av inspirationens gnista, som om musikens gudinna Lana hade viskat i deras öron. Bland Windheims sägner står en person ut över alla andra – Nyra, den myhlska barden som kände Lanas himmelska smekning som ingöt hennes kompositioner med gudomlig magi. Trots att Nyra är död sedan länge bevaras fortfarande ett fragment av hennes noter och detta pryder nu ingången till Arenan. Det sägs att notbladet var en magisk artefakt som revs i fyra bitar och att en bit vardera anförtröddes åt hennes svunna kärlekar.

Från ingenstans sjunger nu den tidigare mediokra barden oerhört vackra sånger. Gömd i ett halssmycke bär han ett av de fyra fragmenten. Kan sagan vara sann? Rykten gör gällande att även havsalverna och magikergillet har delar av detta pussel.

NYRAS NOTBLAD (ARTEFAKT)

Ett fragment ger fördel till barder som slår slag för **UNDERHÅLLA**. Om de fyra bitarna kombineras så ges bäraren förmågan att charma vem som helst med sin sång genom att spendera 3 VP. Offret slår ett **PSY**-slag med nackdel för att motstå, vid misslyckat slag är offret charmat i en timme och följer bäraren och är dess största fan!

SLUMPTABELL FÖR HÄNDELSER I SLUTTNINGEN

T6 Händelse

- | | |
|---|--|
| 1 | Problem i soppköket |
| 2 | En poesitävling i Arenan |
| 3 | En sångare kastas ut från Arenan |
| 4 | Smugglare ror ut i bukten |
| 5 | Några äventyrare smyger in i avloppsutloppet |
| 6 | Khwakza försöker fly |

HAMNDISTRIKTET

Skepp från fastlandet som kommer till Windheim ankrar i Brusdala. Då havsströmmar och vindarna endast tillåter skepp att komma till Windheim två gånger per år så är hamnen relativt halvtom merparten av året. Skeppen som kommer stannar bara i några veckor innan de måste lätta ankar och ge sig av igen. Resten av året är det mest patrullskeppen som patrullerar Windheims norra och västra kust som lägger till, plus något enstaka havsalvsskepp.

Hamnarna

Brusdals hamn är stor. Mitthamnen ägs och drivs av Kronan för rikets export av fernerpälsar och hästar från Silfversporre vilket utgör merparten av handeln från ön. I ett av de större husen här administrerar bokhållare skatten från myhlerna. Från början var detta ett enplanshus i grått tegel men för några år sedan lades en andra våning i rött tegel till och nyligen fick huset en tredje våning i trä. Det andra höga huset är för Kronans hästexport, byggt i rött tegel om tre våningar med en egen liten innergård där hästarna kan undersökas. De stora lagerhusen här används mestadels för guvernörens import av varor från fastlandet. Östra piren i Nya Staden används av handelshusens privata handel och det finns många lagerlokaler även i denna del av hamnen, av varierande storlek.

Vid flodens utlopp växer en enorm ek vars grenar sträcker sig ut i vattnet och har av magi formats till landgångar. Detta är havsalvernas kaj och det ligger ofta ett eller två skepp för ankar här. De bringar med sig många underliga ting från sina långa resor till havs.

Hamnmäster Ymars kontor ligger i den västligaste byggnaden i Nya Staden. Härifrån håller han koll på allt som kommer in och ut från Windheim, få saker undgår hans vaksamma öga. Han är en allvarlig man i sena fyrtioårsåldern som ofta kliar sig i skägget grubblades över något problem. Använd speldata från regelboken: Lärld.

Gamle Mortok, en sur gammal piprökande gubbe, sitter ofta och matar havsfåglarna vid sin favoritplats på östra piren. Ibland har han ett halvtrasigt fiskespö i handen men verkar mer intresserad av att fånga upp rykten och skvaller än faktiskt fånga någon fisk. Såluinda vet han oftast det mesta om de flesta, hans nyfikna öron missar sällan en hemlighet. Använd speldata från regelboken: Jägare.



Gamle Mortok

Sprängda Ankan

Den populäraste hamnkroen är Mor Gyrnas "Spränga Ankan". Hon är en kraftig kvinna i femtioårsåldern som alltid bär en träklubba i bältet som hon ofta hotar att slå in folks huvuden med, hot som hon ibland infriar. Detta är en av de tuffare krogarna i staden och vore det inte för Mor Gyrna skulle slagsmål inträffa så gott som dagligen. Använd speldata från regelboken: Rövarhövding (Boss).

Gästerna här bryter ofta ut i skrålande sånger om livet till sjöss. Några av havsalverna som är extra nyfikna på bastioniter och deras liv på land kommer ofta hit och behandlas då med stor respekt och behöver sällan betala för mat och dryck. Darwyr den Djärve, före detta sjökapten och självutnämnd havets härskare, har haft otur. Han hade lagt till här med sitt skepp men förlorade det och alla sina ägodelar i en ödesdiger kortspelsmatch här på "Ankan". Han är nu så djupt i skuld till Gyrna att han för närvarande arbetar av den skulden genom att arbeta som bartender om kvällarna och diskare om nätterna. Till hans stora överraskning så finner han att han gillar det här och har accepterat en framtid som landkrabba och intrigerar redan kring hur han kan utmanövrera Mor Gyrna och ta över Sprängda Ankan. Använd speldata från Windheim Världsbok: Sjöfarare.



Darwyr den Djärve

EN REGNIG NATT I BRUSDALA

I skydd från regnet äter gruppen middag på Sprängda ankan. En man slår sig ner i deras närhet. Han vrider på en karta framför sig och flyttar närmare gruppen och frågar om någon av dem kan hjälpa honom. Om de gör det ska de få en belöning. Mannen måste ta sig tvärs över vattnet, men i hemlighet. Han var på väg till hamnen när han hörde vapenskrammel och gömde sig. När ljudet passerat såg mannen en grön ankfäder som inte var våt av regnet. Den måste ha fallit från en av de välbeväpnade.

Är ankorna från en liten båt, från ett större skepp eller hör de till en klan? Och hur kom ens en grupp piratankor in i staden? Kommer gruppen att använda list för att ta reda på hur många ankor det finns och klarar de att ta sig an dem ensamma?

Sanningen är att en gammal piratkapten har gömt en skatt på Buktön och det är den som mannen söker. Ankorna som mannen hörde vet inte var på ön skatten ligger så de behöver kartan och det är det som gjort att de vågat sig in i staden på jakt efter kartan, och mannen som stal den från dem...

SLUMPTABELL FÖR HÄNDELSER I HAMNDISTRIKTET

T6 Händelse

- | | |
|---|--|
| 1 | Ett skepp seglar in oannonserat |
| 2 | Ett piratankskepp har siktats i bukten |
| 3 | Två köpmän grälar om en affär |
| 4 | Havsalver leker i vattnet |
| 5 | Ett skepp har skurits loss och börjar driva ut till havs |
| 6 | Hamnmäster Ymar har mördats |

NYA STADEN

Distriktet öster om floden kallas för Nya Staden. När staden började växa utanför muren för några decennier sedan byggdes denna del av staden. Då var havsalvernas träd och hamn det enda som fanns på den östra sidan av floden Ekhiyuhm. De flesta byggnader här är bostadshus och de byggdes främst i den svacka som går från östra porten norrut mot hamnen, mellan muren och åsen där alveken, marknaden och några tempel ligger.

Thrakon och Barakhon

I sann bastionistisk anda kallas templet här helt enkelt för Nya Templet. Utanför finns såklart en Thrakonbrunn, men sedan den nya offerbrunnen invigdes är det få som använder denna. Prästen som leder templet är Loto, en lärjunge till ärkeprästinna Oendhen. Han är en man i tidiga trettioårsåldern med allvarliga ögon och ett varmt leende. Använd speldata från Windheim Världsbok: Prästinna/präst.

Varmt välkomna till templet, hur kan vi stå till tjänst?

LOTO

Syftet att ha ett tempel här är att stå som motpol för helgedomen till Barakhon som började dra mer och mer folk dit. Tanken var att få folk att överge Barakhon men det har misslyckats totalt. Efter Loto tog över så har han valt en annan väg och samarbetar nu nära med Hendir, Solmästare i Brusdala, för att försöka finna samförstånd.

Eftersom Barakhon inte är en annan gud utan bara en annan manifestation av Thrakon så är det tillåtet för bastioniter att tillbe honom och inte offra sitt tionde. Några, bland dem Oendhen, anser att detta är nära nog kätteri och är extremt misstänksamma mot kulten. Men eftersom den officiella bastionitiska hållningen är att tillåta dyrkan av Barakhon så finns det inget sätt att förbjuda det.

Helgedomen här i Brusdala grundades efter att Ulir, en av Barakhons förkämpar, skadats med ett dödligt sår som helades av ett förbipasserande barn vars ögon blev gula som solen. Dylika mirakel ses ofta som ett tecken på att någon uppfylls av Barakhons kraft och agerar i enlighet med hans vilja. Runt platsen där Ulir helades byggdes snart ett ringformat hus för att inhysa resande som kommer hit för att meditera på platsen där gudomlig närvaro har visat på deras guds godhet. Solmästare Hendir leder, tillsammans med sin enda lärjunge Tyrea, de dyrkande i meditation och lär ut Ljusets väg till alla och envar som vill lyssna. Hendir är en halvling i femtioårsåldern med en väloljad mustasch som han ofta pillar på. Han är alltid väldigt lugn och samlad, väldigt få saker kan rubba honom eller göra honom upprörd. Han har inte alltid

ett svar på alla frågor men då han inte har det så har han alltid en intressant motfråga. Använd speldata från Windheim Världsbok: Prästinna/präst.

Det enda som ger honom huvudvärk ibland är Tyrea. I hans ögon har hon så enormt mycket potential men är på tok för otålig för att vara en invigd i Barakhontron, och hon spenderar alldeles för mycket tid på värdshus lyssnandes på sagor om äventyr. Hon är en energisk ung kvinna runt tjugo år med kortklippt mörkt hår och ett glatt leende för alla som är vänliga mot henne. Hon är faktiskt det enda barnet till friherre Viikensporre, en djupt troende följare av Barakhon som först skickade henne till Silversolens helgedom, men hon skickades iväg därifrån på grund av bristande förmåga att följa dess regler. Detta är hennes sista chans att nå rangen ljusbringare (den lägsta bland Barakhonpräster), vilket är familjens krav för att hon ska få ärva titeln. Hon skulle hellre ge sig ut i världen på äventyr, men klarar hon inte detta så kommer familjen förskjuta henne.

Barakhons väg är att sitta i tystnad och lyssna, och känna

HENDIR

Åh! Är ni äventyrare?! Är det sant?!

TYREA

Ligan för Fria Köpmän

Den högsta byggnaden i Nya Staden är det fyravåningshus som tillhör Ligan för Fria Köpmän. Deras ledare Tomas är en mycket intelligent man som även är en skicklig förhandlare. Ligan har ett finger med i mycket av den privata handel som sker i staden. De har blivit enormt mäktiga senaste åren men har fortfarande fötterna på jorden.

Alveken

Vid floden Ekhiyuhms utlopp, på östra stranden, växer det en enorm ek som har stått där sedan innan ens myhlerna kom till Windheim. Vissa säger att den planterades här av havsalverna som ett sorgset minne av sina avlägsna släktingar skogsalverna, som nu är förlorade. Dess långa grenar sträcker sig nu ut över vattnet som landgångar där deras skepp kan lägga till.

Alfheims alver stannar för det mesta på sina skepp när de angör brygga vid trädet, men vissa beger sig in i staden för att idka handel eller träffa bastioniter för att höra rykten och nyheter. De säljer sin fångst från fjärran vatten i öster dit bastionitiska skepp inte kan segla. Underliga fiskar som smakar annorlunda än några som finns här på ön eller på



Kapten
Hearna

fastlandet. De säljer även vackra snäckor och pärlor som de samlat under sina resor, samt rep som står emot salt och väta mycket bättre är något rep tvinnat av människor, halvlingar eller dvärgar. Vid enstaka tillfällen har de med sig krigsbyte från ett tillfångataget piratskepp. Dessa föremål säljs för skyhöga priser då troféer från de fruktade ankorna är populära bland de rika köpmännen i Brusdala.

Lekfulla havsalver är en vanlig syn vid floden där de titt som tätt på fryntligt vis simmar upp och nedför strömmen, detta till stor glädje för stadens barn som ofta står på kajen och hejar på. Ibland, för att roa sin publik, utmanar alverna varandra i simtävlingar uppför strömmen så barnen kan gissa vem som vinner.

Alverna i Brusdala leds av kapten Hearna som är mycket förtjust i bastionerna och deras stad. Första gången hon kom hit så spolades hon iland här efter att hennes skepp blivit bordat av piratankor, och hon trivdes så mycket att hon valt att stanna. Hon har ingen formell titel som ledare här men hon är den alv som bott här längst och därför accepterar andra av hennes folk hennes auktoritet, såvida de inte själva är högt rankade officerare. Hon är relativt liten för att vara en havsalv, nästan lika kort som en dvärg, men hon kompenserar för detta med sitt skarpa intellekt och formidabla personlighet. Använd speldata från Windheim Världsbok: Havsalvskapten.

Nej jag är fullkomligt nöjd med livet på land, men jag saknar spänningen ibland.

HEARNA

Nya marknaden

Det finns även en marknadsplats på denna sidan av floden, mer fokuserad på rariteter och äventyrsutrustning än den som ligger nere på Fältet där kött, säd och drycker är vanligare. I ordnade rader står här runt tjugo rejäla träbord under tältdukar av varierande färg för att skydda mot regn. Ligan för Fria Köpmän har ett stånd här bakom vilket Ana, den evigt muntra, står. Havsalverna har ett bord här där de säljer underliga ting från havet. Två dvärgar har också ett stånd vardera, Khyrohar och Anzhakhe. De är bittra rivaler som ständigt försöker prata illa om varandras varor. Eftersom de hela tiden sänker sina priser för att sälja billigare än den andra så går de bara nätt och jämnt runt. Använd speldata från Windheim Världsbok: Köpmän.

Hah! Sälje'ru trasigs leksaker nu igen Anzhakhe?

KHYROHAR

Sälje'ru fortfarande stulet smuggelgods Khyrohar?

ANZHAKHE

SLUMPTABELL FÖR HÄNDELSER I NYA STADEN

T6 Händelse

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1 | Khyrohar saboterar Anzhakhes stånd |
| 2 | Mordbrand i Barakhon-helgedomen |
| 3 | Oendhen besöker Thrakontemplet |
| 4 | Floden slutar skumma |
| 5 | Inbrott hos Ligan för Fria Köpmän |
| 6 | Lokalt bröllop |

FÄLTET

Resten av staden på västra sidan av floden kallas Fältet av stadens invånare. Här bor majoriteten av dem. De flesta hus här är bostadshus, vissa ägs av en familj som kanske hyr ut ett rum eller två, vissa är större byggnader som byggts av en husägare som hyr ut ett rum eller ibland en hel våning. Vissa av hantverkarna som verkar här har sin butik på nedervåningen medan de bor på vinden eller i ett rum på baksidan. Utöver dessa finns det några platser som kan vara av intresse här.

Observatoriet

På södra sluttningen står en tornliknande byggnad som dess ägare professor Koras kallar "Observatoriet". Vad han observerar är dock höljt i dunkel, likaså vad en professor egentligen är. Om han blir tillfrågad så svarar han bara att han observerar skyn, månen och stjärnorna. Och sedan fnittrandes för sig själv säga att han en dag kanske, kanske får se en glimt av självaste gudarna. Han är en skallig äldre man med krökt rygg och en monokel, och han låter komplett galen. Men han är faktiskt något på spåren, och när Gryningshornet en dag blåses framåt den kampanjens slut, så kommer han vara den förste att se himlen öppna sig och barriären mellan gudar och dödliga skingras.

Om någon lyckas övertala honom att få bli insläppt så finner man ett enormt teleskop riktat upp mot skyn. Koras använder det för att kartlägga himlen och för att försöka se igenom de moln som skiljer invånarna på Eshferas yta från gudarna som lever i sfärens kärna. Han erkänner då att han förvisso ännu inte sett någon gud genom sitt teleskop, men han svär att det endast är en fråga om veckor nu. Använd speldata från regelboken: Lärdd.

Prinsessans torn

Det höga tornet i mitten av Fältet kallas för Prinsessans Torn. Detta på grund av en dotter till en kejsarinna som kom till Brusdala från fastlandet för hundra år sedan och lät bygga det. Vid den tiden var det ingen som visste vem hon var, endast att hon fått tag i en hel del pengar och kommit hit för att gå i exil. Hon levde ut sitt liv utan att någon någonsin fick reda på hennes historia. Men endast ett fåtal år efter att hon dött av hög ålder kom hennes kärlek hit sökandes henne då han äntligen fått tillåtelse att gifta sig med henne. Då han fann henne död köpte han tornet och låste det med magi från insidan. Sen gick han upp till toppen av tornet, lade sig bredvid hennes aska och drog sitt sista andetag. Innan han låste in sig så berättade han för stadens invånare vem hon var, och tornet har haft detta namn sedan dess.

Det finns skatter att finna här inne, för den om inte drar sig för gravplundring, och om den lyckas ta sig in. Om någon skulle lyckas ta sig in så finner den sig omgiven av ett magiskt mörker, vilket gör det mycket svårt att se de otaliga fällor som magikern satt upp för att skydda din och sin älskades eviga vila.

Mäster Hemtam





Magikergillet

På västra stranden, vid norra brons fäste, huserar magikergillet i ett tvåvåningshus i grått tegel. Ledaren är Mäster Hemtan, en animist som är något skickligare i magi än en nyskapad spelarkaraktär. Han lämnade livet som medelmåttig trollkarl på fastlandet för att komma hit där han är en av de mer kompetenta magikerna i staden. Runt sig har han samlat tre studenter som lever här med honom, Yler, Onoba och Firkas. De kan bara några få trolleritrick men då magi är extremt ovanligt på Windheim så tror de flesta i staden att de är mäktiga magiker.

Mäster Hemtan uppmuntrar sina studenter att gå runt på stadens gator och öva sina trick. Framför allt för att det är bra marknadsföring – han behöver fler studenter för att återhämta sig ekonomiskt och bli en mäktigare spelare i Brusdala. Men de tjänar även pengar åt gillet genom att utföra tjänster åt

befolkningen med till exempel trolleritricken **REPARERA KLÄDER, FRISYR** och **STÅDA**. Så de tre ungdomarna ses ofta runt om i staden utförandes dessa tjänster, och de kastar även **FÅGELSÅNG, BLOMSTERSPÅR, LJUS** och **ÖPPNA/STÅNGA** titt som tätt för att imponera på förbipasserande.

Byggnaden har nyligen byggts ut, ett torn med en massiv prisma av kristall högst upp för att få gillet att se lite mer imponerande ut. I tron att den endast är en vanlig dvärgisk kristall, om än en mycket stor, köpte Mäster Hemtan den enbart för dess imponerande skönhet och så att gillet skulle ge ett mer mystiskt intryck. Dock bär den en hemlighet. I den har någon fångat en skuggdemon. Demonen fångades inte i den av magi utan en ritual, och därför så märks inte detta om en magiker försöker **KÄNNA MAGI**. Demonen frigörs endast om kristallen går sönder, något som händer om den tar 10 poäng krosskada från en enda träff. Det sägs att Mäster Hemtan har spenderat varenda peng han hade för att bygga tornet och köpa kristallen, och att det är därför hans elever nu ännu ivrigare försöker tjäna pengar från stadens invånare.

*Ja, sannerligen, kom! Kom och skåda huru världen
såsom du känner den förvandlas till en värld av under
bortom dina vildaste fantasier!*

HEMTAN

*Ja, kom... öhh... kom och ehh, se världen rämna, mer
än jag kan.. DU kan fantisera...*

FIRKA

Folkets tempel

Det ligger ett ganska anspråkslöst Thrakontempel nära observatoriet som är platsen där majoriteten av Fältets invånare ber. Dess fanatiska ledare Asura accepterar inte Oendhens auktoritet. I hennes ögon är ärkeprästinna endast en nickedocka för de rikaste bastioniterna, och hennes projekt att bygga världens största brunn ett tecken på hennes fåfänga. Många som bor på Fältet kommer hit för att höra hennes predikningar och hon har dem lindade runt sitt finger. Guvernören är bekymrad över denna utveckling och har kallat henne till palatset flertalet gånger. Men varje gång har hon vägrat, och sagt att om Ädle Herr Baron Guvernör önskar tala med henne kan han komma ner till Fältet och träffa henne i templet. Använd speldata från Windheim Världsbok: prästinna/präst.

Troende kommer inte bara till templet för Asuras skull, men även för att be om Thrakons gunst i något av de sex

alkoverna. Det finns en liten innergård där man kan offra, och många som kommer hit offrar mer än sitt tionde, vissa till och med en femtedel. Templet har tagit över hela kvarteret då Asura behöver en stor mängd följare för att få verksamheten att förflyta smidigt.

*Thrakon älskar ALLA bastioniter lika mycket, och
för att få hans gunst måste ni älska honom över allt
annat!*

ASURA

Spannmålsmagasinen

I två stora spannmålsmagasin i mitten av distriktet förvaras det förråd av säd som myndigheterna sparar för år då skörden sviktar, och i magasinet nära södra porten förvaras en reserv av torkat och rökt kött. Personalen här ser till att varje korn bokförs omsorgsfullt och har noggrann koll på de tre magasinerna. De känns lätt igen på sina rakade huvuden och tatuerade fingrar.

Garnisonen och fängelset

Stadsvaktens baracker ligger mot södra muren, nära södra porten, och inrymmer även ett vapenförråd, ett eget stall och fängelseceller. Då staden såg en ökning av ohederliga typer anlända från fastlandet utfärdade guvernören ett nytt dekret som gav en möjlighet för soldater ute i de tre baronierna att spendera sina sista tre år i tjänst i Brusdalads garnison. Detta gillas inte av baronerna som på detta vis förlorar flera av sina bästa veteraner. Men garnisonen förstärktes snart med över hundra handfasta krigare som lockats av möjligheten att avsluta sin tjänstgöring med att lugnt patrullera stadens gator, och kanske inspektera lite värdshus och krogar.

Det har uppstått lite friktion mellan den ursprungliga stadsvakten och dessa nykomlingar från landsbygden, det har ännu inte gått till våldsamerhet men anspänningen är påtaglig så snart vakter från dessa två grupper möts på öppen gata. De gamla vakterna anser att veteranerna bara är här för att dricka och slappa, och att de får alla mer arbetsamma uppdragen. De två grupperna är lätta att skilja åt då veteranerna har ljusgrå tabarder istället för de blå som egentligen är standard för stadsvakten. Båda bär dock den gyllene stjärnan för huset Gyldenstierna. På grund av sina tabarder har grupperna börjat kallas för blåkappor och gråkappor. Använd speldata från regelboken: Vakt, men ge veteranerna en liten höjning.

Värdshuset Skuggan

Skuggans värdshusvärd Goli, en man i fyrtioårsåldern med långt hår i en tjock fläta, driver ett populärt etablissemang tillsammans med sina två söner som är något mindre kopior av sin far. Sitt mörka namn (som det fått eftersom det ligger i skuggan av spannmålsmagasinen) till trots är det ett väldigt rent och trevligt värdshus. En myhlsk sångare vid namn, Adheas, sitter ofta här och plockar på en harpa och sjunger oanständiga sånger till skänkrummets stora glädje, både på sitt eget språk och bastionitiska.

Värdshuset är relativt litet. Huvudbyggnaden har endast ett skänkrum, med ett litet stall i ett hus vid innergården och två sovsalar i ett annat. Det röda öl som serveras här är bland de bästa i staden dock, bröderna brygger det själva i källaren. Maten är relativt god, specialiteten är kaninstuvning

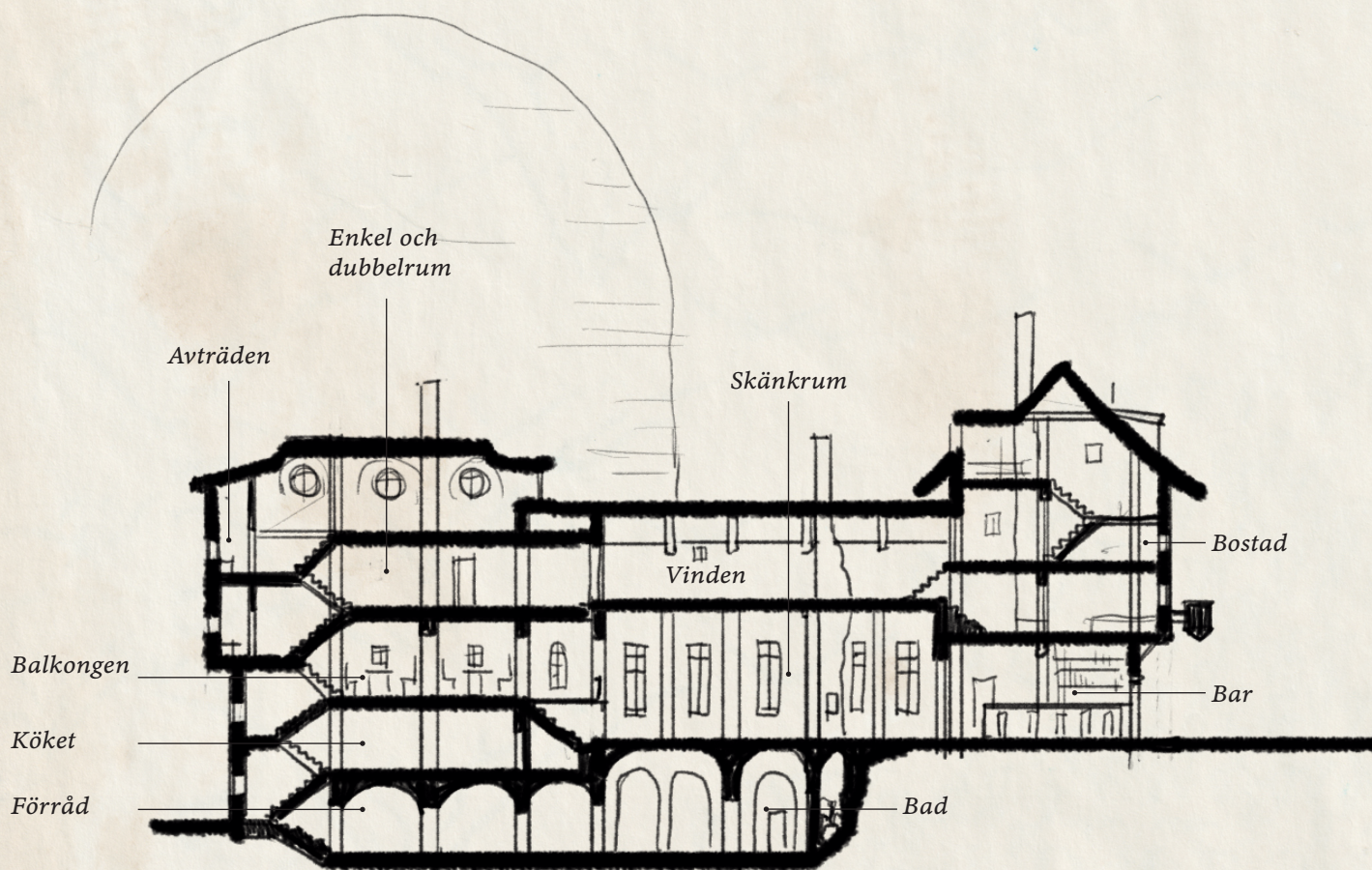
Bästa förbannade ölet på ön! Det har du mitt ord på!

GOLI

SLUMPTABELL FÖR HÄNDELSE I FÄLTET

T6 Event

- | | |
|---|--|
| 1 | Någon klättrar på Prinsessans torn |
| 2 | Ett sädesmagasin brinner |
| 3 | Asuras följare blir våldsamma |
| 4 | Bråk mellan blåkappor och gråkappor |
| 5 | En offentlig prygling utanför barackerna |
| 6 | En karneval utanför "Skuggan" |



KATAKOMBERNA

När staden först grundlades och kloakerna planerades så bad den första guvernören, Undin Gyldenstierna, i hemlighet dvärgarna att bygga underjordiska gravar åt henne och hennes ättlingar. Dessa är nu Brusdalas hemliga katakomber som det endast finns fem ingångar till. En är, naturligtvis, från palatset. Bakom sängen i guvernörens sovrum finns en lönn dörr som leder till en bred murad trappa som leder ner till kryptans huvudkammare

En annan är från den dvärgiska ambassaden, Thym Zûrs byggmästare tänkte att det skulle kunna vara bra att ha någon gång i framtiden. Lönn dörren till denna ingång finns under ambassadörens massiva stol i stora matsalen.

Det tredje sättet att ta sig in är via kloakerna, nära utloppet i Brusdalabukten. 80 meter innanför den gallerförsedda öppningen har plundrare mejslat sig igenom stenväggen på höger sida och hittat en väg in till gravarna.

Bakom en gobeläng på Kokande Kitteln finns den fjärde ingången där en spiraltrappa dold bakom en bokhylla leder ned till en liten gravkammare (se äventyrfröet "Flodens hjärta"). Kammaren byggdes ursprungligen för hundra år sedan på guvernörens order för diskreta träffar med dåvarande ägaren till Kokande kitteln.

Den femte ingången gjordes av smugglare som behövde en hemlig och säker plats att förvara sina varor. När de började gräva en tunnel från sitt hus i Slutningen så stötte de oavsiktligt på en ännu oanvänd kammare i kryptorna.

En detaljerad karta över katakomberna kommer i Gryningshornet del 2, men tills dess kan det vara bra att veta att katakomberna ligger under merparten av inre staden. I mitten finns en stor kammare där askan efter Brusdalas regenter bevaras, från denna leder det tre korridorer, som ekrar på ett hjul. Här står urnor i små alkover i väggen med askan från övriga medlemmar av ätten Gyldenstierna

DEN FÖRLORADE SLÄKTKLENODEN

Gruppen möter Gazûnhazar, en sorgsen ung dvärg. Tills nyligen var han i besittning av en urgammal släktklenod från dvärgaklanen Zakharbur (en halva av ett litet klot av en okänd metall, dekorerat med dvärgiska runor) och letade efter den andra halvan för att imponera på sin trolovades klan Zakharbur hemma i Thym Zûr.

Det ryktas att den andra halvan finns nere i katakomberna under Inre Staden, och en väg ner dit sägs finnas i den dvärgiska ambassaden. Eftersom den unge dvärgen inte är någon äventyrare så försöker han anställa gruppen för att finna den förlorade halvan. Katakombernas faror är dock inte det enda de måste se upp för, en annan äventyrargrupp vars tjänster han försökte hyra igår stal hans halva och letar nu själva efter den andra delen. Om karaktärerna skulle kunna lägga beslag på båda halvorna skulle de få mäktiga vänner i form av Zakharbur-klanen och dessutom den utlovade belöningen (guld eller en dvärgasmidd rustning/vapen).

Aedeas, Barden



Kära äventyrare

Vi är otroligt tacksamma för ert stöd under vår Kickstarter-kampanj. Vi är nu klara med ett första utkast till kapitlet om Brusdala, Windheims största stad, och skulle vilja dela detta med er som en slags alfaversion av Windheim, Världsboken

Varför delar vi detta kapitel med er? Jo, först och främst så vet vi att många av er är spända att få börja äventyra på Windheim, och eftersom kampanjen Gryningshornet startar i Brusdala så kan det vara trevligt att kunna köra igång med lite stadsäventyr här medan ni väntar.

Varför inte testa något av de fyra äventyrsfrön som några av våra gästförfattare har skrivit för staden? En spelledare kan utöver dessa också med lätthet skapa scener och intriger med de nästan oräkneliga SLP (vissa skapade av backare på Baron-nivån) som kort finns beskrivna. Vi tror och hoppas att äventyrande i Brusdala kommer ge er många goda rollspelsminnen.

Eftersom Eshfera/Windheim är en så pass rik värld med mycket historia och många kulturer så saknas såklart information om en hel del av detta i denna text, men mer kommer i Windheim, Världsboken. Vi är säkra på att tillräcklig information om dyrkandet av Thrakon, Thym Zûr-dvärgarnas relation till bastioniterna etc. finns för att komma igång.

Vi släpper även alfan för att ge er lite inblick i vad som komma skall, hur vi tänkte lägga upp Världsboken, och vi vill mer än gärna höra från er vad ni tycker. Texten har setts över flertalet gånger, och har korrekturlästs av ett proffs, men ett fel eller två här och där kan ju alltid slinka igenom. Om så är fallet så får ni gärna skriva till oss på Messenger, Kickstarter, eller maila oss på nordicskalds@gmail.com. Vår tidsplanering för närvarande är att vara klara med den engelska versionen av såväl Windheim Companion som Gryningshornet del 1 I December, och så snart dessa är klara så kommer ni givetvis även att få ta del av dem.

Happy gaming

Nordic Skalds