

NORDIC
SKALDS

WINDHEIM VÄRLDSBOK



ESFHERA I

ETT TILLBEHÖR TILL
Drakar och Demoner



Windheim Världsbok är en oberoende publikation av Nordic Skalds och har ingen koppling till Fria Ligan AB. Den är publicerad under tredjepartslicensen för Drakar och Demoner (version 1.0). Drakar och Demoner och Ereb Altor är registrerade varumärken tillhörande Fria Ligan AB.

Windheim är ©Nordic Skalds
Tryckt av Standart Imprensa 2024, Litauen
Typsnitt: Windheim och Minion Pro

WINDHEIM VÄRLDSBOK

FÖRFATTARE, REDAKTÖR & SOUNDTRACK

Andreas Lundström

MONSTER

Magnus Seter &
Andreas Lundström

ILLUSTRATIONER

Robert Alm
Christian Lindqvist

GRAFISK FORM, KARTOR & LAYOUT

Christian Lindqvist

ÄVENTYRSFRÖN

Heidi Gyga Garland & Erik Garland *Den vita ön*, Anders Blixt *En gruvlig natt är över*,
Emelie Drott *Det dvärgiska barnet*, Erik Granström *Ett irriterande törne*,
Kiku Pukk Härenstam *Flodens hjärta*, Ellinor DiLorenzo *Västliga löften*,
Agnes Rudbo *Kuppen i Kroonhufvud*, Dave Semark *Sherpings dårskap*,
Ric Wagner *Den förlorade släktklenoden*, Per Holmström *Nyyras gudomliga notblad*,
Anna Gable *En regnig natt i Brusdala*, Pelle Nilsson *Ondskans brunn*,
Gunilla Jonsson & Michael Petersén *Blodiga pälsverk*, Krister Sundelin *Riddarfrun*,
Liberty Kifer *Den första nykläckta draken*

VTT

Stephen Richards

LAYOUT CONSIGLIERE

Dante Algstrand

KORREKTUR

Maria "Mia" Gibson

SPELTESTARE

Amanda Stenback, Anneli Heed, Ingela Lundh, Mattias Redbo,
Jakob Hultcrantz Hansson, Aleks Linusson, Frida Svensson, Jenika Hedman,
Sofia Kindström, Axel Adolfsson Hjeltman, Leo Lindstrand Hogan, Sixten Gren Alving,
Peter Soproni, Peter Kisch, Christian Lindqvist, Oscar Lindqvist Birath, Estrid Lindqvist
Birath, Alan Wakefield, Jim McCarthy, Andy Jones, JP Kar, Ian Sinclair, Stephen Richards,
Mr. Dragonbane, Ashley Wuntel, Karyssa Creager, Acro, Sir Reverend Ace Wheelie

SÄRSKIILT TACK TILL

Sebastian Gissberg, Sweden Rolls, Gestalt Podcast, Fria Ligan, Andres Gillbring &
Fenix, . . . , och alla som deltog i Kickstartern sommaren 2023 och gjorde detta möjligt.

ISBN XXX-XX-XXXXX-XX-X

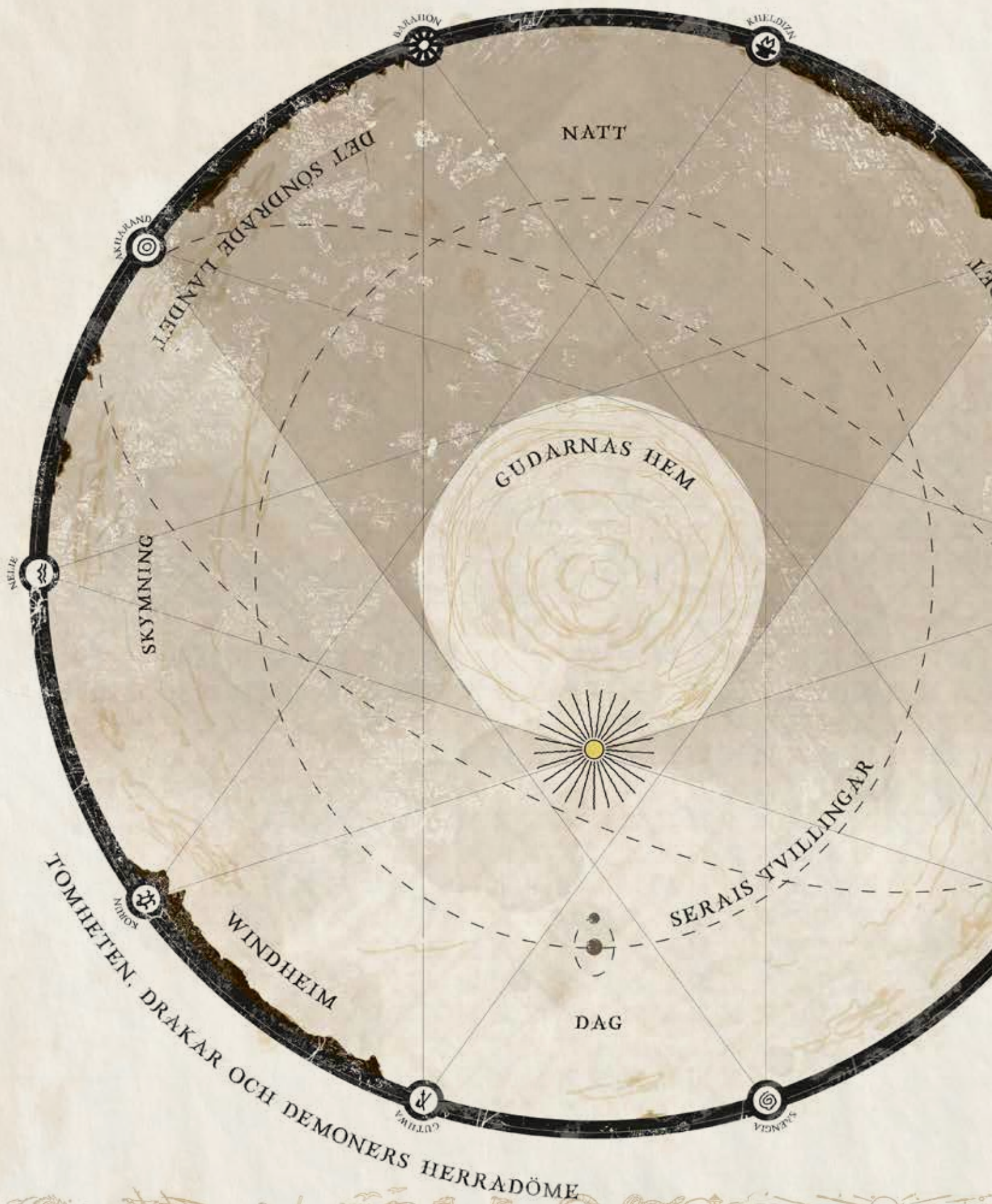


Innehåll

ESHFERA	5
HISTORIA	8
BRUSDALA	14
SILFVERSPORRE	33
KRØNHUFVUD	41
STENSWÄÄRDH	51
MYHLERNAS HALVÖ	57
DE FEM BERGSMASSIVEN	66
WINDHEIMS UTKANTER	86
RELIGION	96
DIN WINDHEIMKARAKTÄR	104
MØNSTER	118



ESHFERA



Sfären

Sannerligen, så sägs det, att i tidens begynnelse fanns det Drakar och Demoner, två motstridiga krafter som kämpade om herraväldet över Tomheten. Bland dessa fanns det två, en från varje släkte, som besatt större makt än alla de andra tillsammans. Och så var det, att när dessa två kolliderade i en sådan ofantlig ursinnighet vars like aldrig tidigare hade skådats, så förintades de båda. Från deras döende andar flödade en stor kraft av vild magi ut från dem och skapade de Uråldriga Gudarna. De kvarvarande Drakarna och Demonerna åtrådde dem för deras magiska koppling till deras döda mästare och jagade dem. Så de Uråldriga Gudarna skapade ur sina sinnen en sfär, Eshfera, inom vilken de skulle vara säkra, och de konstruerade en magisk barriär som skulle hålla de onda varelserna borta.

Väl trygga i sfären påbörjade de sin långa gärning med att fylla den med mångahanda ting. Kheldizn skapade materian medan Percia skrev världens öde. Men Saengia säkerställde att allt skrivet må ändras, och Gúthwa, Krigaren, såg till världens försvar. Några av Gudarna skapade släktena: Akharand skapade Dvärgarna, Seraï Vargfolken, Varaï Alverna, Nelië Ankorna och Barakhon Människorna, från vilka senare Halvlingarna kom. Och Korun fyllde världen med många djur och fän.

Men när gudarnas skapelser möttes uppstod ibland konflikter, och krig följde. Varje gud kom till undsättning för sina älskade skapelser. Men i konflikterna höll Eshfera på att gå under, så de drog sig tillbaka till sfärens center och skapade en annan magisk barriär. Denna skulle separera dem från Eshferas släkter och endast tillåta dem att ge indirekt hjälp och makt till de som bad och offrade till dem. Men för att de inte skulle vara åtskilda för alltid bestämde gudarna sig för att en gång varje tusen år skulle barriären öppnas och de skulle kunna vandra med sina skapelser igen. Men bara för en kort stund, sedan skulle de återvända till skyn för ytterligare ett årtusende och överlåta släktena och världen åt sina egna öden...

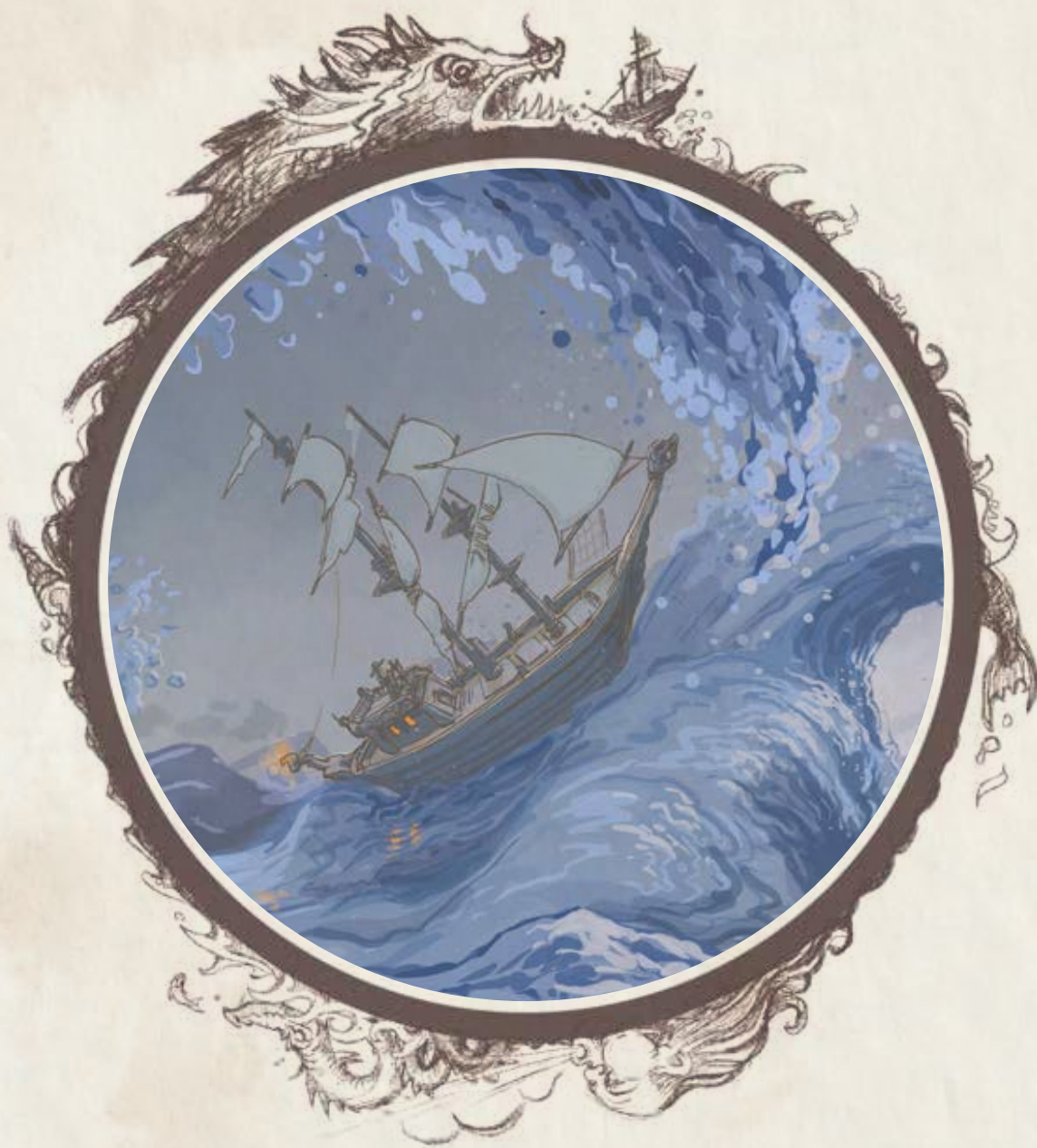
ENDAST FÖR SPELLEDARE

Den här boken är endast för spelledarens ögon. Här berättas om alla Windheims hemligheter, och här finns även all information som behövs för att skapa egna fantastiska äventyr. Det är upp till varje spelledare att bestämma vilken information som ska delas med gruppen och inte. Om någon spelar en karaktär som är född på Windheim så bör spelaren till exempel veta det mesta av det som berättas om karaktärens kultur i denna bok.

DRAKAR & DEMONER

Drakar och demoners existens i Eshfera är vid kampanjen Gryningshornets början okänd för alla invånare i världen, med enstaka undantag bland de mest lärda som har läst antika skrifter där världens skapelseberättelse beskrivs. Under den kampanjen, eller under äventyr som spelledaren skriver baserat på denna bok, kommer det långsamt att bli känt att drakar och demoner har lyckats bryta igenom den magiska barriären som håller dem utestängda från Eshfera. Först för karaktärerna, och sedan för världen.





HISTORIA

Skapelsen

Hela Eshfera och dess historia kommer att utforskas mer i kommande böcker, men tills vidare följer här en kort redogörelse som ger spelledaren tillräckligt med information om de händelser som är relevanta för Windheim och Gryningshornet.

I legender och urkunder berättas det att de Uråldriga Gudarna skapades ur en otroligt kraftfull magisk kollision, när den mäktigaste demonen stred mot den mäktigaste draken och de båda tillintetgjordes för många tusen år sedan. De bevittnade striderna mellan drakar och demoner och ville skapa sig en tillflyktsort. Kheldizn, den Första, skapade med sin tankekraft en sfär där de skulle vara skyddade från ondskan och förstörelsen utanför. Så föddes Eshfera. De andra gudarna samarbetade och frammanade en magisk barriär som inte ens den mäktigaste kvarvarande draken eller demonen kunde bryta igenom. Och inom den skapade de land, hav och himmel. De skapade också några av de släkten som finns än idag: alver, dvärgar, människor, ankor och vargfolk.

Men med tiden uppstod stridigheter även bland gudarna. De märkte att deras makt växte med varje tillbedjare, och att ju mer fanatiska dessa var desto mer makt fick den gud de dyrkade. Den enorma makthungern från draken och demonen som de skapats ur växte i gudarnas själar och de kände avund närhelst en annan hade större makt än de hade. Kampen om makt bland gudarna höll på att slita världen itu och lämnade den öde och nästan helt obefolkad. Då samlades de få överlevare som ännu fanns och de alla vägrade att dyrka gudarna, om inte stridigheterna upphörde. Gudarna gick då med på att låta landet läka och folken föröka sig och blomstra. De skulle själva dra sig tillbaka in till himlen och stanna där, avskärmade från att direkt påverka världen.

Så föddes världens nuvarande ordning. Gudarna får sin makt från de människor som tillber och offrar till dem. Ju fler som dyrkar en gud och ju mer fanatiska de är (ber oftare och/eller offrar mer) – desto mer makt får den guden.

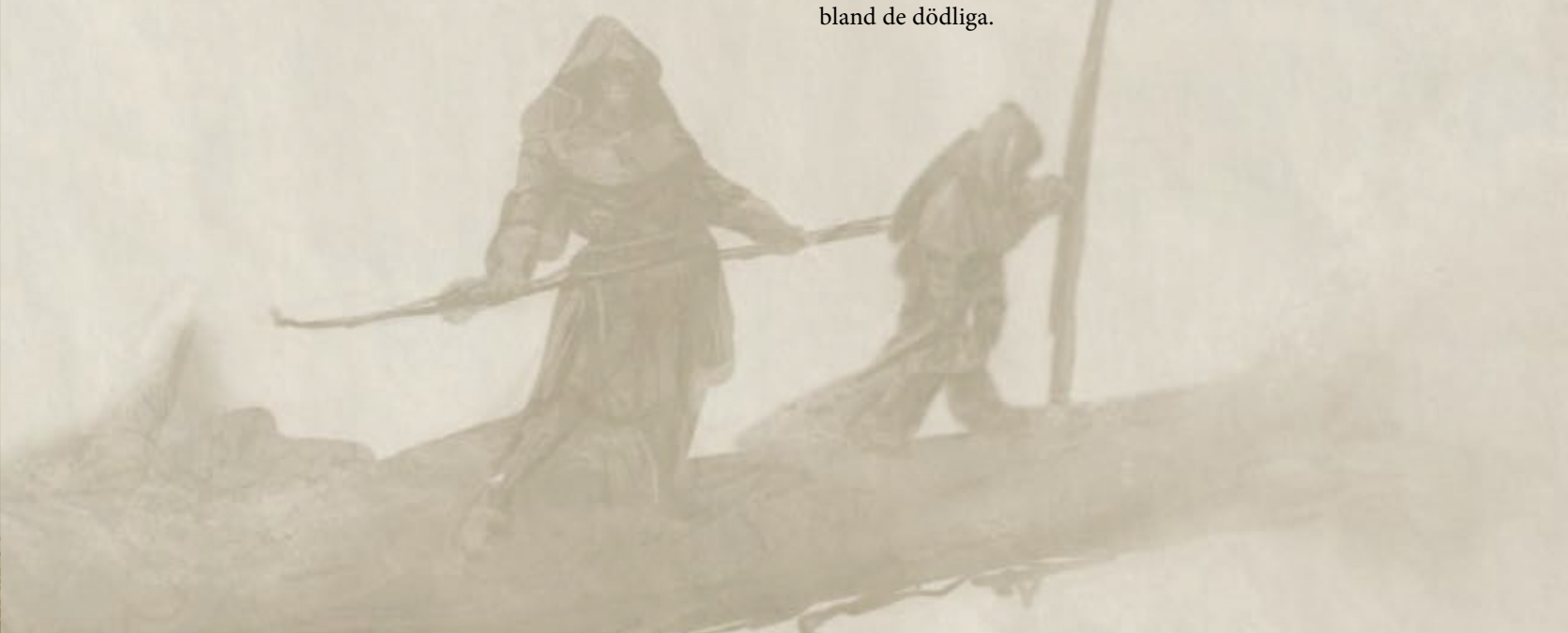
Nedstigandets Tid

Gudarna ville dock inte vara skilda för evigt från sina barn, så de kom överens om att var tusende år skulle de återvända tillfälligt och vandra bland sina skapelser igen. Varje gång de nedsteg från himlarna stred de om vem som kunde tillskansa sig mest makt. Och med tiden blev det klart att varje sådan period är när de tävlar om vem eller vilka som skulle styra dem under de kommande årtusendena.

Sju sådana perioder har varit, och en åttonde är i antågande. De lärda skulle komma att kalla en sådan för Nedstigandets Tid, och beroende på vilka gudar som gick segrande så formades världen på olika sätt under de kommande tusen åren. Just nu är det för första gången en ensam av dem som är allsmäktig – Thrakon. Han är inte en av de Uråldriga Gudarna. En gång i tiden var han en dödlig människa, en av Barakhons förkämpar som blev så älskad och hade växt sig så mäktig att han till slut blev jämbördig med gudarna. Han upphöjdes till gudomlig rang för fyra tusen år sedan och anslöt till gudarnas skara i himlen.

Under den senaste Nedstigandets Tid så bidade Thrakon sin tid, och lät de andra nöta ned varandra. Han sade till sitt folk, bastioniterna, att låta bygga ett mäktigt fort där de skulle vänta på hans kallelse. Sålunda grundlades Bastion, från vilken såväl folket, som huvudstaden och imperiet fått sitt namn. Han hade insett att de andra gudarna var så jämbördiga att ingen av dem skulle kunna nå fram till en klar seger. När så de alla var slutkörda och försvagade erbjöd han en allians med Seraï, Nelië, Kheldizn, Barakhon, Naika och Varai – förutsatt att de alla erkände honom som deras ledare, och svor honom trohet. Desperata för en seger, tackade de ja. Varai blev även hans gemål för att ytterligare stärka alliansen.

Alla gudar har sin egen domän, och de är alla nödvändiga för att hålla Eshfera vid liv, men för första gången har världen sett ett millennium med en som styr med nära nog obegränsad makt. Och hans folk, bastioniterna, är i särklass de mäktigaste bland de dödliga.

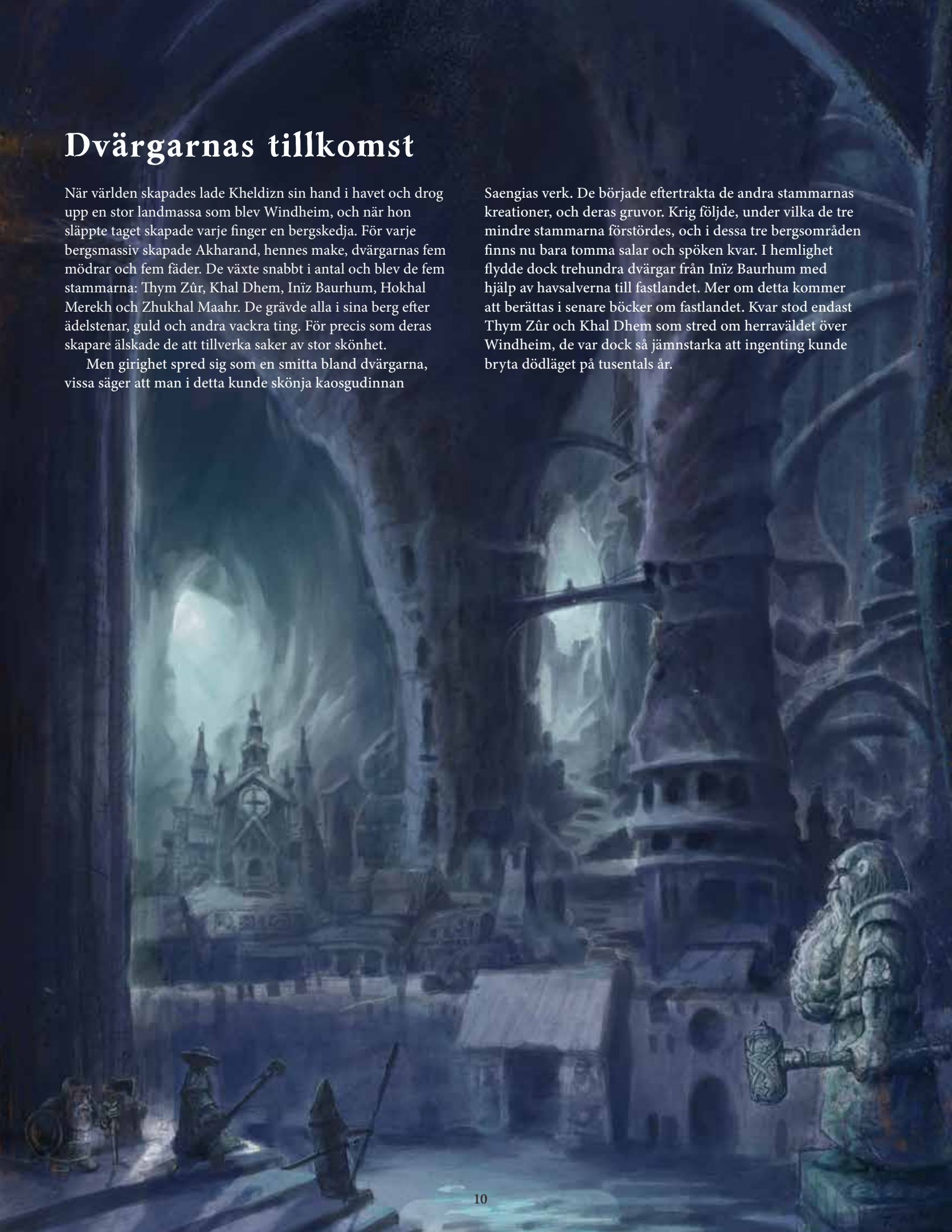


Dvärgarnas tillkomst

När världen skapades lade Kheldizn sin hand i havet och drog upp en stor landmassa som blev Windheim, och när hon släppte taget skapade varje finger en bergskedja. För varje bergsmassiv skapade Akharand, hennes make, dvärgarnas fem mödrar och fem fäder. De växte snabbt i antal och blev de fem stammarna: Thym Zûr, Khal Dhem, Iniz Baurhum, Hokhal Merekh och Zhukhal Maahr. De grävde alla i sina berg efter ädelstenar, guld och andra vackra ting. För precis som deras skapare älskade de att tillverka saker av stor skönhet.

Men girighet spred sig som en smitta bland dvärgarna, vissa säger att man i detta kunde skönja kaosgudinnan

Saengias verk. De började eftertrakta de andra stammarnas kreationer, och deras gruvor. Krig följde, under vilka de tre mindre stammarna förstördes, och i dessa tre bergsområden finns nu bara tomma salar och spöken kvar. I hemlighet flydde dock trehundra dvärgar från Iniz Baurhum med hjälp av havsalverna till fastlandet. Mer om detta kommer att berättas i senare böcker om fastlandet. Kvar stod endast Thym Zûr och Khal Dhem som stred om herraväldet över Windheim, de var dock så jämnstarka att ingenting kunde bryta dödläget på tusentals år.



Alfheim

Havsalverna härstammar från tidernas begynnelse, strax efter den första Nedstigandets Tid. Eftersom det knappt fanns något land kvar efter ödeläggelsen ropade några alver ut till Nelie i bön, precis innan barriären i himlen skulle stängas och gudarna skulle dra sig tillbaka. De svor att om hon skulle ge dem gälar och simhud på händer och fötter, så skulle de vara hennes trogna tillbedjare för all framtid. Trots att hon var utmattad av den långa kampen, besvarade hon deras böner med den återstående kraft hon hade då.

Sålunda begav havsalverna sig ut på havet och fjärmade sig från sina kusiner, skogsalverna, i tusen år. Men när gudarna steg ner igen och omformade världen, återsågs de. Men så vredgad var Varai över deras svek att hon förbjöd skogsalverna att alliera sig med de förrädiska havsalverna, och de hamnade på motsatta sidor i det krig som följde. Det var efter denna Nedstigandets Tid som de gjorde sig ett hem på de klippiga öarna utanför nordöstra kusten av Windheim, som nu kallas Alfheim. De träffade snart dvärgarna från Iniz Baurhum och en vänskap växte fram mellan dem. Så när Baurhums dvärgar blev besegrade, var det havsalverna som skeppade stammens få överlevande över havet till fastlandet. Eftersom det var Khal Dhem som nästintill hade utrotat deras vänner allierade de sig med Thym Zûr. Men de var få, och efter tusentals år till havs kunde de inte ge mycket hjälp i form av militär styrka till sina vänner när elandinerna och Khal Dhem tog över ön. De erbjöd dock en tillflyktsort för de myhler som hade tid att fly, och försåg Thym Zûr med mat genom hamnen på deras norra kust.



Myhlerna & Elandinerna

Ingen, inte ens myhlerna själva, minns hur eller var de kom ifrån. De påstår själva att de alltid har bott på den kulliga halvön där de fortfarande lever. Detta kan dock inte stämma eftersom de då skulle varit omnämnda bland de gamla utmejslade relieferna i Thym Zûr. Men i sagan som kommer att berättas med kampanjen Gryningshornet, kommer det att upptäckas att de en gång var ett folkslag som bodde på fastlandet, för över två tusen år sedan. De var då det mest talrika och mäktiga riket i världen. De behärskade en kraftfull rituell teleporteringsmagi. Det finns till och med sägner som säger att en av deras mäktigaste magiker lyckades teleportera sig själv utanför Eshfera, ut i Tomrummet och till de onämnbare faror som finns bortom barriären. De skapade portaler av sten där magiska runor ristats in, som teleporterade de som steg igenom porten till en portal på en annan plats i världen.

Men många avundade myhlernas anfäder deras magi och när nästa Nedstigandets Tid kom, gick nästan alla andra folk och kulturer samman för att besegra dem. De höll ut ett tag, mycket tack vare sina portaler, men till slut blev fienderna alltför många och starka. Med en sista desperat handling försökte de rädda sitt folk och det beslutades att varje barn som inte kunde läsa och skriva skulle teleporteras till den enda portal som inte hade använts i kriget, och där överges. Ty de förstod att det var deras magi som fienderna ville åt och att om de barn som ännu inte lärt sig bruka denna kraft skulle separeras från dem, skulle de vara säkra. De vuxna hoppades att några magiker skulle överleva och senare kunna resa till barnen och leda dem. Men samtliga av dem dräptes, och sålunda misslyckades den planen. De barn som vaknade på Windheim lämnades alldeles ensamma, intill en stenportal i det kulliga landskap som nu är baroniet Stenswärdh.

Några dagar senare, precis när barnen höll på att svälta ihjäl, hittades de av en skogsalvsdruid. Hennes namn var Uen. Hon ömmade för dem och räddade dem. Hon lärde dem att leva av naturens gåvor och när de väl kunde klara sig själva, lämnade hon dem. Men myhlerna glömde henne inte och de började dyrka henne som en gudinna, och när de växte i antal förstärkte deras böner hennes magiska kraft. Hon visste inte varifrån detta kom, och vet det fortfarande inte där hon lever än idag i skogen i söder, nu kallad Trollskogen.

Sålunda, när dvärgarna från Thym Zûr sedan mötte myhlerna tusen år senare, visste ingen av dem var de kommit ifrån. I deras sånger hade de alltid bott i de nordöstra kullarna, långt bort från berg och slätt, i sin strävan att undvika kontakt med andra folk. För så mycket hade bevarats i deras kollektiva minne, att de alltid måste gömma sig och aldrig ha kontakt med något annat folk. Men när de väl hade mötts växte snart en vänskap fram mellan dem och detta kärleksfulla vänskapsband har bestått genom alla år. Med myhlernas hjälp drevs Khal

Dhem–dvärgarna tillbaka till sina berg, men dessa var väl försedda med starka befästningsverk och en slutgiltig seger kunde inte uppnås. Khal Dhem belägrades, helt utan kontakt med omvärlden.

För ungefär 600 år sedan anlände en annan mänsklig kultur till Windheim – elandinerna. De var ett ryttnarfolk som flytt fastlandet efter att ha lidit ett slutligt nederlag mot bastioniterna. Det sägs att de steg ombord på tre skepp, och i tre år var de på drift på världens fyra hav innan de slutligen förliste på sydvästra kusten av Windheim. Där mötte de, på sluttningarna ovanför slätterna som nu utgör södra Östansporre, en grupp av dvärgar från Khal Dhem. När dessa insåg att nykomlingarna var nyckeln till att bryta deras århundraden långa belägring, välkomnade de elandinerna och gav dem mat och husrum. När de sedan ansåg att tiden var mogen, besegrade de med gemensamma krafter myhlerna och därmed hade vinden vänt. Nu var det myhlerna som var isolerade i de brantaste nordöstra kullarna på sin halvö och dvärgarna från Thym Zûr som blev belägrade i sina berg i norr.

Det bastionitiska imperiet

Bastion, imperiets huvudstad, har växt fram runt ett enormt befästningsverk som uppfördes för tusen år sedan. Där forskansade sig många Thrakondyrkande människor och halvlingar som höll sig borta från förödelsen under den senaste Nedstigandets Tid, numera kallad "Det stora kriget" bland de flesta av Eshferas invånare. Thrakon hade befallt dem att bygga bastionen på fastlandets södra kust långt borta från krigets strider, för att sedan vänta och hålla sig redo. När så alla andra sidor i konflikten var utmattade av de utdragna striderna, allierade sig Thrakon med Seraï och hennes syster Nelië, snart följda av Barakhon och Varai. Bastioniterna marscherade sedan norrut för att undsätta skogsalverna och vargfolken, och tillsammans segrade de. Alverna och vargfolken hade dock vid det laget lidit ofattbara förluster och var kraftigt decimerade, så efter kriget drog de sig tillbaka till sina skogar.

Efter kriget erövrade bastioniterna under de följande århundradena nästan hela fastlandet och för ungefär 250 år sedan började de till och med skicka skepp över Eshferas fyra hav för att söka efter nya länder. På så vis fann de Windheim, och när de landsteg i viken där Brusdala nu ligger, mötte de dvärgar från Thym Zûr som desperat sökte hjälp i sin befrielsekamp. De erbjöd bastioniterna överhöghet över hela Windheim, med undantag för bergsmassiven i utbyte mot hjälp i deras krig mot Khal Dhem och elandinerna. Myhlerna i sin tur svor att betala skatt till imperiet som tack för

undsättningen, något som med tiden sannerligen skulle visa sig vara ett ödesdigert löfte. Bastioniterna accepterade detta och även om det tog längre tid än de förväntade sig, nästan ett halvt århundrade, lyckades de pressa tillbaka de södra dvärgarna till deras berg. Och så fullständigt besegrade de elandinerna att de överlevande, med undantag för en mycket liten rest som flydde upp i Khal Dhem–bergen, svor evigt tjänst till bastioniterna. Dessa har nu beblandat sig med sina erövrare till en sådan grad att knappt några tecken på elandinska ursprung är skönjbara. Dock föds fortfarande några få bland dem med förmågan att kommunicera med hästar, och dessa är otroligt eftertraktade bland hästuppfödare i Silfversporre.

I enlighet med sin feodala tradition grundade man tre baronier: Stenswärdh, Kroonhufvud och Silfversporre, under dem styr några friherrar/–innor byarna i baronierna. Brusdala är sätet för Windheims guvernör och denne har traditionellt också varit en baron/baronessa, dock av högst rang på ön.

De senaste 30 åren

Efter att ha säkrat en relativ fred på ön gjorde bastioniterna det de alltid gör efter att ha erövrat ett nytt territorium – de byggde städer, vägar och erbjöd säkerhet och stabilitet i utbyte mot skatter. Myhlerna, som hade decimerats kraftigt efter århundraden av strider, återvände nöjda till sina kullar. De hade inte mycket som bastioniterna behövde eller ville ha, och de använde inte pengar. Men glänsande pälsar från ferner, ett skyggt och mycket farligt mårddjur som lever på deras halvö, var något guvernören kunde skicka tillbaka till huvudstaden. Till en början ansågs en handfull om året vara tillräckligt, eftersom myhlerna var autonoma och inga städer eller vägar byggdes där. Inte heller var bastioniska patruller varken önskvärda eller nödvändiga för att hålla dem säkra.

Men med åren växte pälsarnas popularitet vid hovet i huvudstaden, och fler krävdes. Skatterna ökade. Och sedan igen. Och igen. För 30 år sedan hade skatterna svällt till en summa av 600 per år, 100 pälsar för varje känd stam. Detta innebar att mycket av tiden som jägarna behövde för att jaga mat nu slösades bort på att hitta och döda ferner istället. Dessa mårddjur är extremt svåra att finna, och när de väl hittats är det mycket riskabelt att närma sig dem då de har vassa tänder och långa klor. Många skickliga jägare gick förlorade, och än värre – myhlerna började svälta eftersom de inte lyckades bringa in tillräckligt med kött.

Missnöjet växte till ilska, och ilskan ledde till många gräl mellan myhler och bastioniter. Grälen övergick i slagsmål, och blodspillan mellan tidigare allierade blev allt vanligare. Små uppror bröt ut. Några år kunde inte myhlerna betala hela skatten och rykten säger att dvärgarna från Thym Zûr då gav

guvernören en kista med ädelstenar för varje saknad päls för att täcka mellanskillnaden. Men order kom från huvudstaden att kvoten måste uppfyllas.

En av myhlerna, som rest bland stammarna och lyssnat på människors berättelser, samlade ihop ett band av kämpar. Hans namn är Gylion, och tillsammans med sin dotter Elrica ledde han sitt band till staden Kulleby där de krävde att skatten skulle sänkas till sin ursprungliga nivå. Elrica hade tillbringat sin ungdom hos havsalverna och talade deras språk, hon hade till och med farit till Brusdala med dem en gång. Där träffade hon Ulmor trolldräpare som blev hennes vän och tränade henne; till slut besegrade hon till och med sin läromästare i en duell. I Kulleby blev deras grupp beordrade att skingra sig och bege sig iväg, eller ta konsekvenserna. De gav sig inte av. En strid utbröt där Elrica halshög friherre Kulleby. Upprorselden spred sig nu snabbt bland myhlerna och fler anslöt sig till revolten än någonsin tidigare.

Upproret varade i två år, så starkt motstånd gjorde myhlerna. Vissa menar att det pågick så länge på grund av att de fick hjälp från både Thym Zûr och havsalverna. Men hjälp kom också från fastlandet i form av en magiker som kallade sig Wiqzamar. Hans magi var ett kraftfullt vapen, för var det en sak som bastioniterna inte hade här på Windheim så var det magiker. Men till slut kunde myhlerna inte stå emot de överväldigande numerärt överlägsna Bastioniterna. Upproret fick sin upplösning med en stor strid som utkämpades på den lilla landremsan på halvöns södra strand, precis intill Iniz Baurhum-bergen och Drakens Käftar. Där släppte Wiqzamar lös så mycket kraft som han kunde och kastade flera stora eldklot på bastioniterna som flydde i skräck. Men de hann inte ta sig över floden i tid, och förvandlades alla till aska. Men då, plötsligt, vände vinden och lågorna som hade spridit sig över de torra gräsmarkerna vände mot myhlerna. Vissa lyckades ta sig till stranden och försökte simma iväg i de kraftiga havsströmmarna, men få överlevde. Wiqzamar flydde och gömde sig i bergen, och han har inte setts till sedan dess.

Gylion lyckades fly, men blev svårt sargad av elden. Elrica räddade hans och många andras liv under flykten i vattnet. Hon själv dödades av en sjöbest medan hon skyddade sitt folks flykt; hon dräpte monstret men föll även själv i drabbningen. Hennes kropp begravdes under den ensliga bergstoppen på den sydligaste udden av halvön, detta i strid med myhlernas sed att alltid bränna sina döda. En sierska har uttalat en profetia att hon ska återuppstå när tiden är kommen för myhlerna att slutligen befria sig från det bastionitska oket. Gylion

gömmar sig i de nordöstligaste kullarna och bidar sin tid. Myhlerna är nu mycket få, endast färre än femtusen återstår.

Men det viskas om än värre nyheter. Drakar och demoner, som har varit utestängda i så många år, har börjat bryta igenom barriären. För närvarande kan endast de svagaste av dem tränga igenom och komma in i Eshfera. Demonerna har forcerat fram en spricka in till de nu övergivna västliga delarna av Thym Zûr-bergen och har börjat sprida sig över landet. Ständigt sår de split och försvagar de olika släktenas försvar. Drakarna har lustigt nog brutit igenom vid de klippiga öarna som bär namnet Drakarnas Käftar. De har inte rört sig så mycket, utan bygger upp sin makt och väntar på att deras herrar ska ansluta sig till dem och ge dem deras order. Snart annalkas en tid då folken på Windheim, och i hela Eshfera, behöver ta beslut om deras urgamla fejder kan läggas åt sidan för att möta detta nya hot...





BRUSDALA

Brusdalas grundande

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

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 grundläggning innanför den dvärgabygga 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 Windheim inom en snar framtid kommer att göras till ett grevskap.

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 tog det bastionitiska imperiet kontroll över i stort sett hela ön.

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

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 många som bor i staden härstammar från de som seglade med amiral Faros, eller senare med Undin Gyldenstierna. Under de senaste decennierna har dock fler folk från fastlandet som önskar 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 stadens garnison börjat rekrytera vakter bland de veteraner som tjänstgör ute i baronierna, och som önskar att avsluta sin tid i armén 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, vissa av väldigt varierande kvalitet. Några av de mer skrupelfria försäljarna 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 såväl drakar som demoner i världen Eshfera är helt okänd så har han svårt att få folk att tro honom. Han har nu öppnat sin butik inte bara för att sälja äventyrsutrustning, han brinner även passionerat för att upplysa folk om den demoniska närvaron på Windheim. Han älskar starkt kryddad mat, lagrad ost och



Greg



FÄLTEN

INRE STADEN

HAMNEN

NYA STADEN



SLUTTNINGEN

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.

Jovisst, det blir 8 guld för kortsvärdet, men lyssna på mig! Jag har blivit förbannad av en demon! Du måste tro mig!

GREG

En stor majoritet av invånarna är bastionitiska halvlingar och människor, men det finns även ett antal dvärgar från Thym Zúr 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 fonden

Inre Staden

Utsikten över Brusdala domineras av Inre Staden, där man finner guvernörens palats, vårdshuset 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 vårdshuset 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 på 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 tjugo 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 en av stadens tre skickligaste helare ständigt finns tillgänglig.

De fem tornen brukade vara vaktorn. Uppförda när palatset först byggdes var de en del av den sista försvarsmuren mot attacker från Khal Dhem. Men numera i fredligare tider 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 Kaelohr Gyldenstierna 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 vilket av hans fyra barn som ska efterträda honom. De har alla sina brister, och det bär honom emot att behöva adoptera en arvinge som inte är av hans blod. Detta är något som många i bastionitiska adeln 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: Rovridbare (Boss).

Det som är bra för Brusdala är bra för Windheim!

KAELOHR GYLDENSTIERNAS

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 Mästerklerk. Som alla Thrakontempel är det endast bastioniter som har tillträde och kan be här inne, och som tillåts offra i brunnen. Bastioniterna godkänner inte att några andra folkslag dyrkar Thrakon eftersom de vill hålla hans gunst för sig själva. Kulturer som ingår i imperiet må på andra platser dyrka sina egna gudar, men endast i måttlig grad så att dessa gudar inte får för mycket makt.

HÄNDELSER I INRE STADEN

T6 Händelse

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

Inne i templet ligger det ständigt en dunkel slöja av rökelse. De sex stora mosaikfönstren i var och en av alkoverna representerar Thrakons sex dygder: Styrka, Fysik, Smidighet, Intelligens, Psyke och Karisma.

Mästerklerk Oendhen leder templet med fast hand och ser till att flera klerker 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, 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: Klerk.

Må du finna Thrakons kraft inom dig.

OENDHEN

Dvärgiska 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. De mest högtättade bor alltid här om något av de sju gästrummen står lediga, om inte så bor de på Kokande Kitteln. Ambassaden är även en plats för viktiga möten.

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 vid namn Khamahuriz precis innanför porten, som noterar folks ärende och namn i en liggare. Använd speldata från regelboken: Lärd.

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 sin 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, av såväl praktiska som vackra saker, är hur dvärgar kommer i kontakt med Kheldizn och får hennes ynnest, så är smedjan alltid full av hårt arbetande händer.

Ambasadör Makh är över 200 år gammal. Hon var i tjugooårsåldern då bastioniterna anlände, och 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? Använd speldata från Windheim Världsbok: Dvärgisk ledare.

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 världsomspännande, väloljat system för myntprägling, ett guldmynt har sålunda 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 kom ett gäng halvlingar från fastlandet och 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, som fortfarande befinner sig på fri fot. De andra sitter nu inne i fängelset som ligger i barackerna. Låset går att öppna, men kräver utöver goda dyrkar ett drakslag för **FINGERFÄRDIGHET**, alla utom Thym Zûrdvärgar har nackdel på slaget.



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. De är nu gifta och driver värdshuset med sina fem barn. Deras specialitet är en skaldjursgryta serverad med en dvärgisk amber ale.

Värdshuset har underhållning varje afton, 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.

Aara lämnade ett liv till sjöss för att vara med sin stora kärlek Habys. Hon har arbetat mycket hårt för att göra Kitteln till det bästa värdshuset på Windheim och skulle hellre dö än låta något hända hennes livsverk. Hon är hetlevrad och gladlynt på samma gång och hennes röst hörs oftast över alla andras i skänkrummet. Använd speldata från Windheim Världsbok: Sjöfarare.

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 be sin hustru om något. Även om hans dagar av äventyr är över så älskar han att dela gamla minnen, och gästerna älskar när han berättar 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. Där bordade jag ett ank-skepp som hade tagit sig förbi patrullbåtarna, och dräpte kaptenen och kidnappade hans brorson för lösen!

HABYS

Många av stadens mer välbärgade invånare besöker värdshuset och blandar sig med klientelet. Phaendrin, en av guvernörens yngre söner, är här och sjunger med i sångerna nästan varje kväll. 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 Solbringare 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 Zúr, 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. Han fick sitt namn efter att han i envig med ett troll svingade sitt tvåhandssvärd och halshög det 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 förlorade 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), men öka **SVÄRD** till 18, och lägg till hjälteförmågorna Järnnäve, Kraftslag och Stridsvana.

Hoppsan, var det din arm? Trodde det var en kvist jag knäckte.

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.

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

OSERA

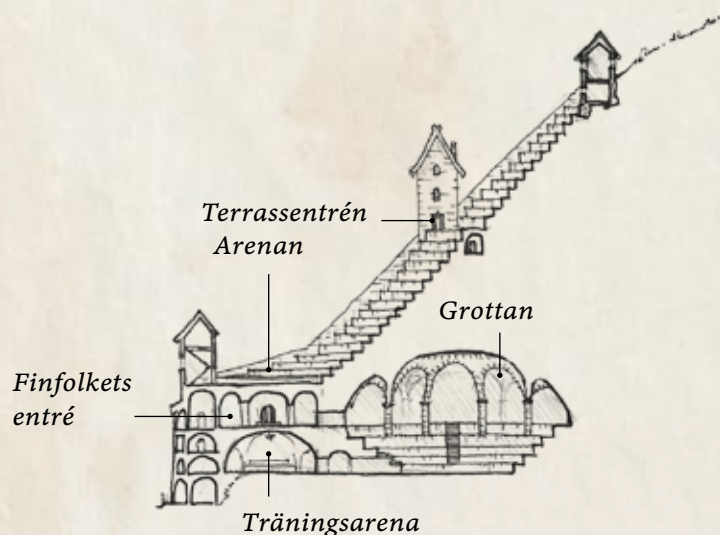
Några av de större husen innanför Inre Muren används av de handelshus som sköter Kronans export av fernerpälsar och Silfversporre-hästar från Windheim till fastlandet. I de tre husen precis på tempelbacken lever Mästerklerk Oendhen och hennes akolyter.

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 lönn dörr 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 ihopskrunklat brev som bär det dvärgiska huset Ghihinzilmirs sigill. Glöden flimrar till när skuggan viskar: Ta mitt hjärta till Bürzinzir, min älskade, på det att han må veta att jag inte övergav honom.

Gruppen kan välja att ta halsbandet och sälja det, eller att ge den avlidna dvärgkvinnans sista önskan och hitta hennes älskade. Om de undersöker huset Ghihinzilmir kommer de finna att Bürzinzir 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 välldoftande 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 Sluttningens skul, men planeringen av de nya husen har inte ens börjat. De trångboddade 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 som smak. Bryggorna används dock även ibland under nätterna av smugglare som fraktar sin last till hemliga gömställen på Buktön en timme eller två norrut. Dit kommer ibland mindre laglydiga sjökaptenar 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 Zúrbergens 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. Här sker alltifrån musikframträdanden, teaterföreställningar, och poesiläsningar till brottningsmatcher, bågskytte tävlingar 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 medvetlös. Ägaren till Arenan är en slug halvlingskvinna som kallas Pira "Estradören", 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 sina 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 sig an den uppgiften, oftast Hyilohr som är den i åttan 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 mästare 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. I strid svingar hon Blodsnäbb, en tvåhandskorpnäbb. Använd speldata från regelboken: Rovriddare (Boss), men öka **HAMMARE** till 19 och lägg till hjälteförmågorna Kraftslag och Stridsvana.

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

KHWAKZA



Khwakza

HÄNDELSE I SLUTTNINGEN

T6 Händelser

- 1 Bråk i kön till 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.

BLODSNÄBB

Vapen	Hand	STY	Skada	BV
Korpnäbb	2H	14	2T8	15
Pris	Tillgång	Egenskaper		
20g	Ovanlig	Krossande, stickande, fällande		

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 skeppen som patrullerar Windheims norra och västra kust som lägger till, plus något enstaka havsalvsskepp.

Hamnen

Brusdals hamn är stor. Den centrala hamnen 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 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 formats till landgångar på magiskt vis. Detta är havsalvernans kaj, och det ligger ofta ett eller två skepp för ankar här. De bringar med sig mängder av 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 halvling i sena

NYYYRA'S NOTBLAD (ARTEFAKT)

Ett fragment ger fördel på slag för **UPPTRÄDA** när man sjunger. Om alla fyra fragment sätts samman får bäraren förmågan att charma vilken person som helst genom att spendera 3 VP, offret slår ett PSY-slag med nackdel för att motstå. Vid misslyckat slag charmas offret i en timme, och följer efter barden som dess största fan.



Gamle Mortok

fyrtioårsåldern som ofta kliar sig i skägget, grubblades över något problem. Använd speldata från regelboken: Lärđ.

Gamle Mortok, en sur gammal piprökande gubbe, sitter ofta och matar havsfåglarna vid sin favoritplats på östra piren. Ibland har han ett halvttrasigt fiskespo i handen, men verkar mer intresserad av att fånga upp rykten och skvaller än faktiskt fånga någon fisk. Sålunda vet han oftast det mesta om de flesta, hans nyfikna öron missar sällan en hemlighet. Använd speldata från regelboken: Jägare, men öka **UPPTÄCKA FARA** till 17.

NYYYRAS 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 – Nyyra, den myhliska barden som kände Lanas himmelska smekning ingjuta hennes kompositioner med gudomlig magi. Trots att Nyyra är död sedan länge bevaras fortfarande ett fragment av hennes noter, och detta pryder nu ingången till Brusdals arena. 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 Tyro 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.

Sprängda Ankan

Den populäraste hamnkrogen är Mor Gyrnas Sprängda Ankan. Hon är en kraftig halvlängdskvinna i femtioårsåldern som alltid bär en träklubba i bältet. Hon hotar ofta att slå in folks knäskålar med den, 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 livet 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 åter 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...

HÄNDELSE I HAMNEN

T6 Händelser

- 1 Mor Gyrna försöker klubba ihjäl Darwyr som hon sett lägga gift i hennes öl.
- 2 Ett piratankskepp har siktats i bukten.
- 3 Två köpmän grälar om en affär, en kniv dras.
- 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 alvernas ek, marknaden och några tempel ligger.

Thrakon och Barakhon

I sann bastionistisk anda kallas templet här helt enkelt för Nya Templet. Utanför finns såklart en Thrakon-brunn, men sedan den nya offerbrunnen invigdes är det få som använder denna. Klerken som leder templet är Loto, en lärjunge till Mästerklerk Oendhen. Han är en halvling i tidiga trettioårsåldern med allvarliga ögon och ett varmt leende som stammar ibland. Använd speldata från Windheim Världsbok: Klerk.

V... v-v-varmt välkomna till templet, hur kan vi stå till tjänst?
LOTO

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

Det enda som ger Hendir huvudvärk ibland är Tyrea. I hans ögon har hon enormt mycket potential, men är på tok för otålig för att vara en av Barakhontrons smorda. 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 det enda barnet till friherre Wiikensporre, en djupt troende följare av Barakhon som först sände henne till Silversolens helgedom för att gå i lära. Men hon skickades iväg därifrån på grund av hennes svårigheter att följa dess regler. Detta är hennes sista chans att nå rangen Ljussökare (den lägsta rangen bland de som svurit att tjäna Barakhon), vilket är familjens krav för att hon ska få arva 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.

Alvernas ek

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 – 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 och 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 de som finns här på ön och på 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



Kapten Hearn

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 Hearn 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 sin formidabla personlighet. Använd speldata från Windheim Världsbok: Sjöfarare, men öka ÖVERTALA till 17.

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

HEARNA

HÄNDELSER I NYA STADEN

T6 Händelser

- 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.

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 där 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: Köpman.

Hah! Sälje'ru trasiga leksaker nu igen Anzhakhe?

KHYROHAR

Sälje'ru fortfarande stulet smuggelgoods Khyrohar?

ANZHAKHE

Fältet

Resten av staden på västra sidan av floden kallas Fältet av stadens invånare och 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. Några av hantverkarna som verkar här har sin butik på nedervåningen medan de bor på vinden eller i ett rum på baksidan.

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 höras 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: Lärd.

Vafalls!? Ni vill komma in i observatoriet mitt? Varför i allsin dar då?! Är ni skattmasen?!

KORAS

Prinsessans Torn

Det höga tornet i mitten av Fältet kallas för Prinsessans Torn. Detta på grund av en kejsarinnas dotter 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. När han fann henne död köpte han tornet och låste det med magi från insidan. Sedan gick han upp till toppen av tornet, lade sig bredvid urnan med hennes aska, och drog sitt sista andetag. Innan han låste in sig 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 som 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 sin och sin älskades eviga vila.

Mäster Hemtan





Magikergillet

Magikergillet

På västra stranden, vid norra brons fäste, huserar magikergillet i ett tvåvåningshus i grått tegel. Ledaren är Mäster Hemtan, en animist som i skicklighet endast är snäppet bättre än en nyskapad magikerrollperson. 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 bli mer av en maktfaktor i Brusdala, men behöver också återhämta sig ekonomiskt. De tjänar nämligen även pengar åt gillet genom att utföra tjänster åt befolkningen med till exempel trolleritricken **REPARERA KLÄDER**, **FRISYR** och **STÄDA**. 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 med ett torn där han placerat 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 för att ge gillet en aura av mystik. Den bär dock en hemlighet. I den har någon fångat en lägre rötdemon. Demonen fångades inte av magi utan en ritual, och därför 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...

FIRKAS

Folkets Tempel

Nära observatoriet ligger det ett ganska anspråkslöst Thrakontempel där majoriteten av Fältets invånare ber. Dess fanatiska ledare Asura accepterar inte Oendhens auktoritet. I hennes ögon är Mästerklerken 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 Herr Ädle Adlige Baron Guvernör önskar tala med henne kan han komma ner till Fältet och träffa henne i templet. Använd speldata från Windheim Världsbok: Klerk, men öka **ÖVERTALA** till 18.

Troende kommer inte bara till templet för Asuras skull, men även för att be om Thrakons gunst i någon av de sex alkoverna. Det finns en innergård där man kan offra i en liten brunn, 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 flyta 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. I magasinet nära södra porten förvaras en reserv av torkat och rökt kött. Skrivarna 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 vårdshus och krogar.

Det har uppstått lite friktion mellan den ursprungliga stadsvakten och dessa nykomlingar från landsbygden, det har ännu inte gått till våldsamheter 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 supa och slappa, och att de får alla mer arbetsamma uppdrag. 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 öka **SVÄRD** och **UNDVIKA** till 14 för veteranerna.

HÄNDELSE PÅ FÄLTET

T6 Händelser

- 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 Adheas arresteras för att ha stört friden med sina sånger.

Värdshuset Skuggan

Skuggans värdshusvärd Goli, en man i fyrtioårsåldern med långt hår i en tjock fläta, driver ett populärt etablissemang tillsammans med sina två yngre bröder som är något mindre kopior av honom. 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. Han sjunger både på sitt eget språk och bastionitiska. Använd speldata från Windheim Världsbok: Bard.

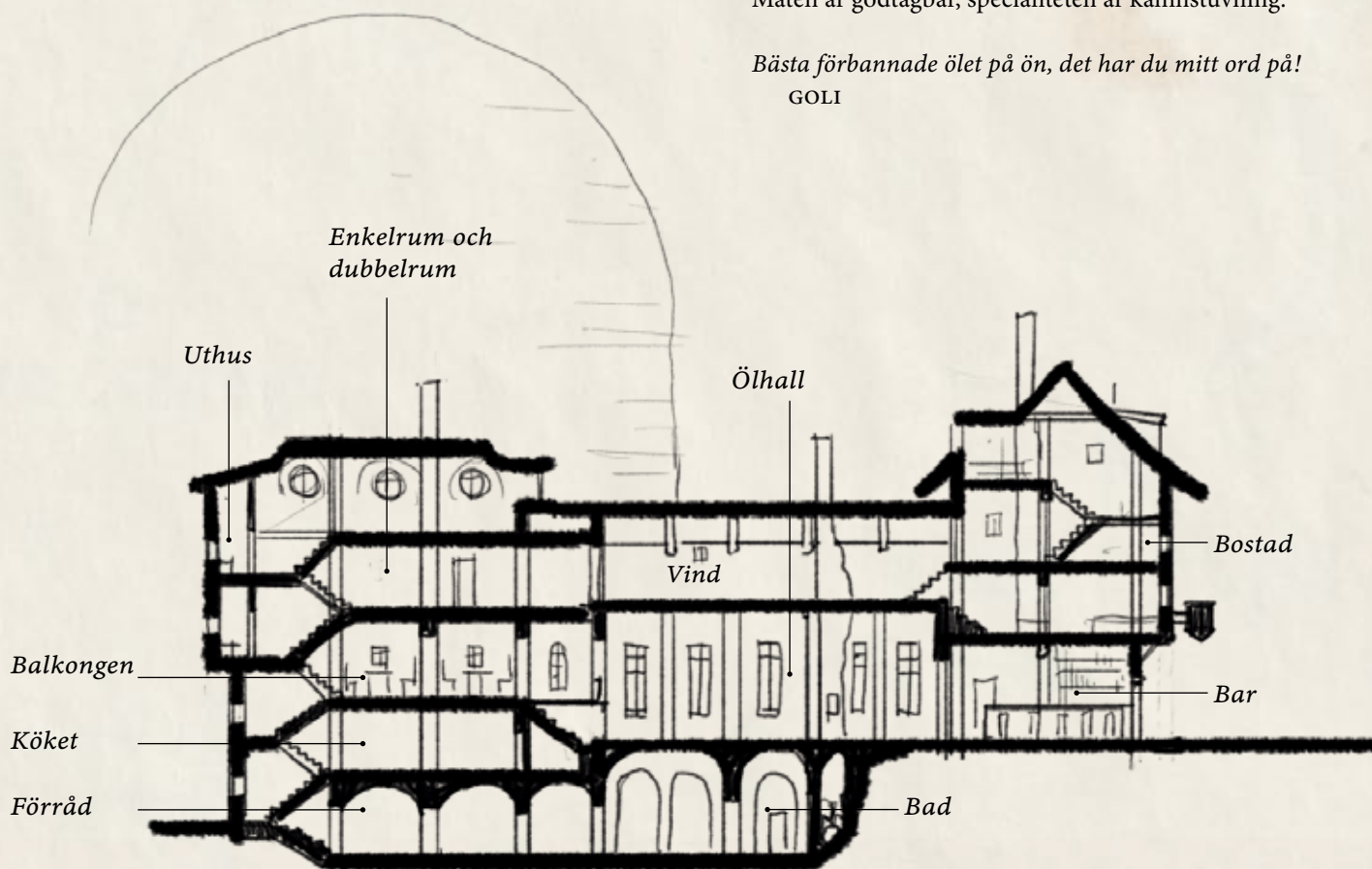
*I värdshusets ljus, vi njuter och kvider
Min *** i din ***, tills båda de svider*

ADHEAS

Värdshuset är relativt litet. Huvudbyggnaden har endast ett skänkrum, 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 godtagbar, specialiteten är kaninstuvning.

Bästa förbannade ölet på ön, det har du mitt ord på!

GOLI



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 lönndörr 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. Lönndörren 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. De dog dock båda av en fälla redan i det första rummet.

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 Sluttningen så stötte de oavsiktligt på en ännu oanvänd kammare i kryptorna. De har ännu inte tagit sig förbi detta rum.

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. Längs dessa står urnor i små alkover i väggen med askan från de medlemmar av ätten Gyldenstierna som inte ärvt guvernörsskapet.

DEN FÖRLORADE SLÄCTKLENODEN

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

Det ryktas att den andra halvan finns nere i katakomberna under Inre Staden, och att en väg dit sägs finnas i den dvärgiska ambassaden. Eftersom den unge dvärgen inte är någon äventyrare, 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 Zakharbûr – klanen, och dessutom den utlovade belöningen (guld eller en dvärgasmidd rustning/vapen).



Barden Adheas



SILFVERSPORRE

Staden Silfversporre

Silfversporre på Glimsjöns östra strand är baroniets största stad, och huvudsätet för baronessan. Sjön fick sitt namn efter hur solnedgångens strålar träffar vattnet vid skymningen, hur de glimmar och ger en halvtimmes drömskt sken innan solen försvinner. Invånarantalet är runt tusen om man räknar med omkringliggande gårdar.

Det första som möter ens blick när man närmar sig staden är ett gigantiskt 30 meter högt dvärgabyggt torn, format som ett hästben. Detta är baronessan Tyrin Silfversporres residens, en kvinna på drygt tjugo år som trots att hon är yngst av nio syskon ärvde den titel hennes far haft i 47 år. Hon är ung och energisk, men har också ett skarpt intellekt och agerar aldrig förhastat. Hon är slående vacker med mörkt hår och klarbruna ögon, och är lika förtjust i att studera som att sparra. Hennes ungdom var en av anledningarna till att många inte trodde att hon skulle få arva sin fars titel. En annan är att hon från sena tonåren spenderade mycket tid ute i baroniet, i Östansporre, Sydansporre och i Hårdråde Borg, för att lära känna de som leder bastioniternas försvar. Hon reste också runt för att mäta sig i strid mot piratankor, stenfolk och Khal Dhem-dvärgar. Använd speldata från regelboken: Rovriddare (Boss).

Jag bryr mig föga om detta är vad Ni anser att min far skulle gjort, detta är mitt beslut. Är det uppfattat?!

TYRIN

I staden finns en sinnesdemon som poserar som Begel, den gamle baronens kansler. Den blev både förvånad och besviken när den gamle mannen lämnade baroniet i Tyrins mycket kapabla händer. Den hade förväntat sig att hennes äldste bror Kenad, vars trådar den lätt kunde dra, skulle bli den nya baronen. Kenad, som är en mycket pompös man, är nu förnärmad och avundsjuk på sin mycket yngre syster och talar ofta emot henne av pin kiv i rådsmöten. Han och Begel sitter där, tillsammans med ännu en bror, Lirem, en av Barakhons Solbringare vid namn Garon, och Thrakonklerken Lodra. Ofta sitter även det dvärgiska sändebudet Guzhnekh av huset Zakharbûr med, då hennes åsikt värderas högt av Tyrin.

Värdshuset Silverfisken

Silverfisken är ett tvåvåningshus i tegel med några annexbyggnader bakom sig. Det ligger på sidan av huvudtorget som vetter ner mot sjön, där det även har en egen brygga med några fiskebåtar. Alla sorters fiskrätter serveras här, specialitén är dock silverforellen som endast lever i Glimsjö.



Baronessan Silfversporre

Från det västra baroniet kommer världens främsta kavalleri. Efter att ha besegrat Khal Dhem och deras allierade elandinerna, höll bastioniterna de överlevande från detta hästfolk under hård bevakning. Med tiden insåg bastioniterna vilken tillgång de hade i de erövrade elandinerna, som skötte och födde upp deras hästar. Nuförtiden är hästexport baroniets största inkomstkälla. Många av de yngre och äventyrslystna bland adeln reser med sin häst till fastlandet för att söka spänning.

Värdshusvärdarna är ett äldre par som heter Firso och Tirile. Dhar ägt etablissemang hela sina vuxna liv och det sörjer dem att de inte kommer ha någon att lämna det till när de är borta. De kastar ofta små slängkyssar till varandra tvärs över skänkrummet. Använd speldata från Windheim Världsbok: Värdshusvärd.

Tornet

Detta torn är familjen Silfversporres hem. På den högsta våningen ligger rådssalen som genom de 24 fönstren ger en storslagen vy över omkringliggande stad och landsbygd. Den har ett enormt runt ekbord i mitten med plats för tio personer. Våningen under hyser baronessans olika rum och den har även en balkong som går hela vägen runt tornet.

På övriga våningar ligger dels resten av familjens privata rum men också två olika kök, tjänstebostäder och förråd. Nedersta våningen består helt och hållet av en stor sal där många skrivare sitter vid skrivbord och sköter den dagliga administrationen av baroniet. En trappa leder härifrån upp till andra våningen dit tillträde är förbjudet för alla som inte blivit godkända av kanslern Begel. En mer detaljerad plan för tornet finns i Gryningshornet del 2.

Tornet var en gåva från Thym Zûr till Orana, den allra första baronessan, som lovats en mäktig gåva av general Yzhkhabar före slaget vid Östansporre. Natten före den striden hade Orana under skydd av natten lett ett kompani in

i elandinernas läger, stulit 200 av deras hästar och skrämt iväg resten. Detta tvingade hästfolket att strida till fots och de blev enkelt besegrade av Thym Zûrs tunga infanteri. Segern ledde till att elandinerna blev grundligt besegrade på västra halvan av ön, och det var en av krigets vändpunkter. Som belöning för hennes hjältemod adlades Orana av guvernören, och hon skulle komma att styra sitt baroni väl i många år framöver.

Thrakontemplet

Stadens Thrakontempel är ett typiskt sådant med de karaktäristiska sex sidorna. Lodra driver det tillsammans med sina tre yngre systrar. De är alla i femtioårsldern och smågrålar konstant om såväl teologiska frågor som världsliga ting. Men endast bakom stängda dörrar – offentligt håller de alltid sams och fogar sig efter Lodras vilja. Några av dem är väldigt kritiska till hennes konfrontativa ställning mot Garon och de Barakhontroende. Hon är orolig för att familjen Silfversporre blivit alltmer intresserade av vad Garon har att säga, ännu mer så sedan Tyrin ärvt titeln och noga börjat studera kultens läror. Lodra har en allierad i Kenad som hoppas att Tyrins närmande mot Barakhon kommer ge honom en möjlighet att usurpera henne. Använd speldata från Windheim Världsbok: Klerk.

*Thrakons vilja ske, och om så icke sker –
ser jag till att det blir så.*

LODRA



Barakhon-helgedomen

Denna helgedom är en av de mindre viktiga på Windheim när det kommer till religiös betydelse, men då den ligger i huvudorten i det baroni där Barakhon-läran ändå har en del inflytande, så är den betydelsefull. Det ligger direkt bakom tornet, där nyblivna baronessan Orana Silfversporre välsignades av en Solsökare av Barakhon efter Slaget vid Östansporre. Efter ceremonin förundrades åskådarna av att hennes fötter hade lämnat avtryck i stenen hon stått på.

Helgedomen leds av Solbringare Garon, en stilig ung halvling i sena tjugooårsåldern, med långt lockigt hår som han ofta tvinnar med fingrarna. Han har den nya baronessans fulla förtroende. De sparrar ofta med varandra i helgedomen då han är den ende i staden som matchar henne i strid, och en nära vänskap har växt fram mellan dem. Använd speldata från Windheim Världsbok, men öka **HAMMARE** till 18.

Om du blott finner din inre frid, finner Barakhon dig, och verkar genom dig.

GARON

Staden utanför muren

Stadsmuren är så välbyggd att när staden växte så togs beslutet att inte riva och bygga om den. Istället uppförde man nya hus utanför muren, dessa hus är enkla, men välbyggda. Men en hög byggnad uppfördes också innanför norra porten, som kan husera alla som bor utanför murarna om staden attackeras, eller i värsta fall belägras.

Sydansporre

En mil uppströms från Lägre Glimflodens utlopp i havet ligger Sydansporre. Runt tvåhundra själar lever innanför muren, med ungefär samma antal på landsbygden utanför. Friherre Sydansporre är en hästavlare som äger många av gårdarna utanför byn, och han har många tjänare av elandinskt ursprung som har förmågan att kommunicera med hästar. Detta gör att hans hästar är bland de bästa i baroniet.

Kusten plågas av räder från de fruktade piratankorna, vilkas hemland Quacith i öst ligger väldigt nära. Bastionerna på Windheim har ingen flotta stark nog att matcha ankorna i sjöstrid, så försvaret bygger på att byarna har starka murar och inte ligger nära havet. Patruller rider ut dagligen ända bort till floden två dagars ritt bort, för att ha koll på kusten.

Staden har, likt många andra på Windheim, växt från en fortifikation till en by allteftersom fler och fler nybyggare slagit

sig ner här. Denna plats valdes eftersom floden är som smalast här och på båda stränderna har bastionerna byggt torn, mellan vilka en enorm kedja hänger. Denna kan höjas för att blockera inloppet till Glomsjö. Byn ligger strax norr om östra tornet

Osric Frostbane, kapten på skeppet Strömdansaren, är den bästa förbannade sjökaptanen på Windheim, enligt honom själv. Han har till och från anlitats av baron Silfversporre för att hålla södra kusten säker från piraträder. Hans skepp är visserligen inte det enda skeppet som patrullerar baroniets kust, men hans är det enda som är snabbt och litet nog att skydda infarten till Glimsjö vid byn Sydansporre. Strömdansaren specialdesignades av havsalverna för att vara både lätt nog att fara över den låga floden, och att stå emot havets vilda vågor. Han fick skeppet efter att han offrat sitt tidigare skepp för att rädda ett alvskepp från anfallande piratankor. Att skydda flodens mynning är inte det enda han använder Strömdansaren till, han skeppar också myhlika frihetskämpar och flyktingar till säkrare platser på Windheim.

Osric fick sympati för myhlernas svåra situation efter att ha träffat sin älskade hustru Aesolora. En dag då han vandrade

HÄNDELSER I SILFVERSPORRE

T6 Händelser

- 1 När Lodra och systrarna står och pratar tyst och avses, ger plötsligt Lodra en av sina systrar en hård örfil.
- 2 Kenad är full på värdshuset och talar illa om baronessan.
- 3 Under sparring råkar Garon kasta baronessan genom väggen till helgedomen, sparringen fortsätter på gatan.
- 4 En arvlös son till en Friherre i Kroonhufvud kommer för att fria till baronessan och blir avvisad.
- 5 Nyckeln till Guzhnekhs kassaskåp är borta, hon erbjuder en belöning på 100 guldmynt till den som hittar nyckeln.
- 6 Tre rötdemoner har förgiftat all fisk som fångats idag (förlamande, giftstyrka 12).

nedför en bygata såg han en grupp obehagliga bastioniter som följde efter en myhlsk kvinna in i en gränd. Han gick efter för att kunna bistå henne, men fann till sin förvåning att hon både var fullkomligt kapabel att rädda sig själv, och att det snarare var han som behövde undsättning. Han slåss bättre på havet än på land. Efter detta blomstrade en kärlek fram och ett bröllop följde snart. Använd speldata från Windheim Världsbok: Sjöfarare, men öka **SJÖKUNNIGHET** till 16 och **UPPTÄCKA FARA** till 14.

Krogen Tre Skedar

Tre Skedar är inte det största stället i byn för ett mål mat eller ett stop öl, men det är det trevligaste. Det är inte mycket mer än ett hål i väggen, endast runt tjugo gäster kan klämma sig in här. Värddinnan Rosa är en flirtig halvling med stora bruna ögon och ett fräckt leende. Hon driver krogen själv och bjuder gärna intressanta gäster på en sejd. Använd speldata från Windheim Världsbok: Världshusvärd, men öka **ÖVERTALA** till 18.

ETT IRRITERANDE TÖRNE

I Sydansporre stöter gruppen på en skäggig man i femtioårsåldern, klädd i en trasig slängkappa. De noterar dock fina röda och blå kläder i silke under trasorna. Mannen svettas och har en vild blick i ögonen. Jag är förföljd, viskar han. Var så vänliga och håll denna tingest gömd åt mig! Jag kontaktar er snart för att hämta upp det och kommer belöna er för besväret.

Han slänger en liten läderväska som innehåller någon slags flaska i deras händer. Mannen försöker sedan försvinna i folkmassan, men strax kommer några hårdföra män som bryskt för bort honom. Inne i väskan ligger en keramikflaska, med etiketten "Elixir: Magikerns insikt, urval 8". Vad som hänt är endera av följande förslag

- ✦ Två magiker har slagit vad om en främling på gatan kommer att motstå frestelsen att dricka en lovande men okänd brygd.
- ✦ Ett lojalitetstest som äventyrarna utsätts för ifall de tillhör någon organisation. I så fall är mannen från denna organisation.
- ✦ Ett test av en magisk brygd som mannen inte vågar testa själv.

Osric Frostbane



ELIXIR: MAGIKERNS INSIKT, URVAL 8

En ohederlig magiker från Magikernas Stad har lyckats fånga en sinnesdemon-imp för att använda dess magiska essens för att skapa den "magiska insikten". Flaska innehåller 6 doser av den magiska drycken.

Närhelst en dos konsumeras, slå en T4.

- 1-3 En person som dricker elixiret får faktiskt "magikerns insikt" i T12 timmar, och ser igenom alla väggar och kläder.
- 4 En röt-demonimp släpps fri och materialiserar sig. Han förbannar en av sina fritagare, hävdar att hans namn är Iritorno, och hotar att återvända för hämnd. Impen kommer sedan dyka upp varenda måltid för att antingen bita personens vad, få honom att skita på sig, eller orsaka tillfällig blindhet, tills förbannelsen bryts.

Östansporre

Med evigt vakande ögon mot de hotfulla Khal Dhem-bergen är Östansporre mer av en utvidgad fästning än en by. Den ligger på västra sidan av floden som rinner ner från Dalsslut, genom en jättelik klyfta i berget, förbi Östansporre och sedan söderut mot havet. Byn skyddas av en stenmur, en vallgrav, en skans och en träpalissad femtio meter utanför vallgraven.

Friherre Dolanth och friherrinna Ilinha Östansporre leder båda de fem kavalleriskvadroner som är förlagda här. De för även befäl över den största truppen av bågskyttar som bastioniterna har på Windheim. Bågskyttarna tävlar om vem som kan skjuta ner flest dvärgar, för varje träff får de karva en ring på sin båge. Men det är en vådlig tävling, då dvärgarna sällan kommer i närheten, så bågskyttarna anmäler sig ofta som frivilliga för farliga spaningsuppdrag långt upp i bergen.

Dolanth är väldigt strikt med disciplinen och är inte förtjust i denna lek, medan Ilinha finner den ofantligt underhållande och ger varje år en krans till skytten som lagt till flest ringar på sin båge. Rykten säger även att hon delar säng med vinnaren, men det är säkerligen bara skvaller.

VÄSTLIGA LÖFTEN

Underliga skalv verkar komma från det populära och underjordiska badhuset Västliga Löften. Dock så vägrar såväl ägaren som stadens vaktkapten att låta någon undersöka saken, då det skulle skada stadens ekonomi i väldigt hög utsträckning. Gruppen skulle behöva låtsas vara spa-gäster för att kunna undersöka saken ordentligt – nakna och obehägnade. Samtliga gäster de stöter på under sin väg kan vara underligt stridslystna och aggressiva.

Plan 1. Ångrummet. Tjock vattenånga gör det omöjligt att se något alls.

Plan 2. De Många Temperaturernas Pool. De oundvikliga poolerna kan ge positiva och negativa effekter, alltifrån frostska till "uppfrysande citrusdoftande återfuktande".

Plan 3. Naket och Fuktigt Stretchområde. En grupp piratankor som smugit sig in sysslar med het yoga, och vill inte bli störda.

Plan 4. Donnies Extremt Smärtsamma Massagesalong. Tjeeena, ja' e' Donnie. Ska'ru ha lite extra smärtsam massage eller?

Till slut når de källaren, och finner där ett defekt magiskt föremål som orsakar skalven. Rollpersonerna kan antingen försöka reparera föremålet, ta det med sig, meddela vaktkaptenen, eller ignorera problemet. Deras val kommer avgöra ödet för badhuset och dess många besökare.

Västansporre

Västansporre ligger några kilometer in från Windheims västkust, och är en av de minsta byarna i baroniet som styr av en Friherrinna eller Friherre. För närvarande styr här Friherrinna Isiola Västansporre som kallar sig Damen i Väst. Detta kommer från att hon är rasande över att hon inte har myndighet att styra över byarna Wiikensporre och Soohlsporre. I hennes ögon borde hennes titel Västansporre ge henne högst rang av all adel väster om Övre Glimfloden, men så är icke fallet. Alla adliga under baronessan är jämlika i rang, och har endast makt över landet och folket i ens område. Hon har såklart därmed inlett ett antal gränstvister med både Friherre Wiikensporre och Friherrinna Soohlsporre. Dessa konflikter har blivit ytterligare infekterade av faktumet att hon anser att Barakhon-kulten, som de båda tillhör, är nära nog kättersk.

Friherre Wiikensporre har den senaste tiden valt deskaleringens väg, något som lett till att han förlorat en del mark till friherrinna Västansporre, men friherrinna Soohlsporre vägrar ge med sig och ämnar inte att avträda en tum av sin mark till den högfärdiga "Damen i Väst". Deras oenighet eldas dessutom på av Soohlsporre begär mer medel från baronessan för att utöka patrullerna längs bergen, medan Västansporre begär mer medel för att bygga en större flotta för att skydda kusten från pirattrader. För samtliga tre, använd speldata från regelboken: Lärd.

Bonn lurk! Jag är Damen i Väst, och jag uppskattar INTE att bli emotsagd!

FRIHERRINNA ISOLA VÄSTANSPORRE

Nordensporre

Redan på långt håll hänförs de som ankommer till Nordensporre av palatset som sträcker sig högt över den låga muren. Dess torn av marmor, som dekorerats med tak och fönsterbleck i guld, verkar skina i solnedgången. Alla och envar som rest en del på Windheim skulle förvånas av denna syn. De allra flesta adliga här på ön verkar leva i hus som är mindre pråliga än det lokala värdshuset. I kontrast verkar muren vara i ett tillstånd av fullkomligt förfall. En hel del av muren verkar ha rivits, och över hela resten av det i stort sett obemannade försvarsverket finns det hål och sprickor. Med tanke på närheten till bergen i norr, varifrån stenfolken gör räder, verkar byn väldigt illa förberett ifall ett anfall skulle komma.

Grå Gåsen, värdshuset i Nordensporre, är ett mysigt tvåvåningshus i mörkrött trä med en liten sidobyggnad. Ägaren är en medelålders halvling vid namn Honar med vildvuxet blont hår. Han är försiktig, tystlåten och, trots att han sällan ler, en trevlig person. Han frågar ofta om var folk kommer ifrån och ber dem berätta historier från fjärran platser för skänkrummet.

Templet borde egentligen ledas av Odek, en klerk så hängiven Thrakon att han är blind för allt annat i livet. Han märker inte alls vad som sker i templet i övrigt då han spenderar sina dagar i djup bön, och endast tar paus en gång om dagen för lite mat. Han är övertygad om att Thrakon snart kommer utse en hängiven dyrkare som sin profet, och då visa sig i visioner för att förtälja sina planer för Eshferas framtid. Använd speldata från Windheim Världsbok: Klerk.

Men stör mig inte! Ser du inte att jag är upptagen?! Inis kan säkerligen stå till tjänst.

ODEK

Så den som i praktiken sköter templet är hans lärning, en flicka i sena tonåren som heter Inis. Hon föddes blind men känner till traditionerna godtagbart nog för att stå till tjänst för byns mest basala religiösa behov. Hon är lång och spenslig med sitt bruna hår uppsatt i en hästsvans. Hon använder en käpp för att hitta sin väg fram i Nordensporre. Använd speldata från regelboken. Kultist.

Dalsslut

Byn Dalsslut styrs av Friherrinna Lyla Dahl, en äldre halvling som ofta har håret uppsatt i en hård knut. Hon tycker att det är en långtråkig men viktig tjänst att leda byn. Det finns iögonfallande många hästhagar här, såväl innanför muren som utanför, som alla är fulla av hästar. Samtliga karavaner med hästar som ska till Brusdala och resten av ön passerar Dalsslut.

Det är konstanta intriger mellan olika hästavlare och bland diverse nasare om vilka som ska få Kronans olika kontrakt kring hästexporten till fastlandet. Ränkerna mellan Rine (köpmannen som innehar kontraktet för närvarande) och Lakor (den mest inflytelserike köpmannen som vill ta över kontraktet) är extra tydliga.

Thrakontemplet

Thrakontemplet är en aning misskött då klerken Tilid, en korpulent man som närmar sig femtio, är ett fyllo som spenderar mer tid på värdshuset än vid altaret. Han lämnar skötseln åt sin lärning Kerok, en ung halvling. Denne försöker så gott han kan att sköta templet, men är dessvärre inte den skarpaste kniven i lådan och klarar inte av jobbet särskilt bra.

Hick! Välschigne'rej min kära, det här ä'ren sista, jag schwär, vid Thrakon.

TILID

DEN VITA ÖN

Gruppen anländer till Västansporre, och tar in på värdshuset Guldtunnan, sökandes skydd från höstrusket. Ren, den frejdiga halvlings-värdshusvärdinnan, välkomnar dem med ale och en gryta medan hon berättar en historia.

För några veckor sedan, stördes det dagliga livet av att en av de fruktade piratankorna plötsligt kom till byn. Han var uppenbart svårt skadad men ingen vågade gå fram till honom där han stapplade fram till byns vattenbrunn och föll på knä. Ingen, förutom en ung rödhårig flicka som nyfiket smög fram till honom och erbjöd honom lite bröd och mjöd som hon smugglat ut från sin farmors kök. Det sägs att han, med sina sista ord, berättade sin historia för henne, och anförtror till henne en skatt av något slag innan han dog vid sidan av brunnen. Hon har alltsedan dess vägrat berätta vad som hände eller visa gåvan hon fick från ankan för någon i byn, utan svarar bara: inte du, när någon frågar henne. Ren uppmuntrar gruppen att försöka få höra flickans hemlighet.

Piraten hade mycket riktigt gett den rödhåriga flickan en pung med en ihoprullad pergamentkarta, som han med sina sista andetag bad henne ge till de mest modiga och kompetenta äventyrarna. Ty denna karta leder till en lich, Själarnas Herre. Han har tagit över en hemlig piratbas på Vita Ön, precis utanför Windheims västra kust, och de ankor som finns kvar på ön har förtrollats att tjäna honom

Muntra Hingsten

Byns värdshus heter Muntra Hingsten, och här samlas många för att dela nyheter och skvaller. Värdshusvärdinnan Algara och hennes döttrar Pondosa och Ulira driver stället tillsammans. Det är i sanning ett muntert värdshus där sånger sjungs och spel spelas.

Så så hjärtat, lugna ner sig nu. Allt kommer att ordna sig, ska du se.

ALGARA

Kronans hästthagar

Den som sköter Kronans hästthagar innanför muren är en bitter man vid namn Gerok. Det enda som räddar hans jobb är att han är väldigt bra på det. Han är en lång och stark man som fortfarande är stilig in i femtioårsåldern, speciellt vid de få tillfällen då han spricker upp i ett leende. Hans händer är valkiga från hårt arbete med rep och spadar, han är den sortens man som föregår med gott exempel genom att alltid ta på sig de tyngsta jobben själv. Han förväntar sig sedan detsamma från sina anställda. Han knäcker ofta sina knogar, och trots att detta endast är en tick så kan det upplevas som hotfullt av de som inte känner honom. Använd speldata från regelboken: Äventyrare, men öka STY till 17.

Nåja, jobbet behöver väl göras, inte sant??

GEROK

Mindre byar i baroniet

Alla bastionitiska byar har ett torg, omringat av den styrandes residens, en bank, ett värdshus och Thrakontemplet med offerbrunnen utanför. Här ställer folk upp bord och stånd för att sälja sina varor. De flesta i Silfversporres mindre byar sysslar med hästavel och hästräning för det allra mesta. Byarna skyddas således inte av en mur utan använder sig istället av rigorös patrullering för att hålla sig säkra. Baroniets kavalleri är, trots allt, världens främsta. Det finns inte heller något som pekar på att något större hot finns i närliggande framtid. Ja stenfolken i norr och Khal Dhem-dvärgarna i öst gör alla råder, men dessa är alla relativt enkla att handskas med utan alltför stora förluster varken i liv eller egendom. Råder från piratankorna längs kusten är svårare att förebygga eller skydda sig mot med beridna patruller. Men bastioniterna har flyttat sina kustbyar någon kilometer inåt landet och dessa har faktiskt murar, för att hålla ute de fruktade ankorna.

En typisk värdshusvärdinna skulle kunna vara Namera, en bastionitisk halvling med ett fryntligt leende som serverar utsökta kanelbullar, god ale och en smaskig morotsstuvning. Hennes kusin Tintor är en bard som ofta sitter på hennes värdshus med sin harpa och berättar urgamla sagor i hörnet på hennes värdshus Hästsvansen.

Det finns int' nå bättre än att luta sig tillbaks, och höra en bra gammal saga me' en pipa i munn' o en öl i hann'
Namera

Sschh! Jag förtäljer en saga! Det är bäst du lyss... den ger moralisk uppfostran...

TINTOR

Thrakontemplet kan ledas av en klerk vid namn Hunara, en dyster kvinna som tar sitt kall på största allvar. Hon kan vara väldigt tolerant mot Barakhontroende, eller väldigt avigt inställd till dem. Hon har antingen en konflikt med ägaren av byns värdshus, som hon anser fördärva byborna med alkohol, eller med den lokala Friherren/Friherrinnan som hon inte tycker är tillräckligt religiöst inriktad.

Thrakon säger oss att vi är Eshferas härskare, i hans namn. Vi måste agera därefter!

HUMARA

Den lokala Friherrinnan/Friherren är troligen en framgångsrik hästavlare som kanske har några elandinska tjänare som ser till att hästarna tränas ordentligt. Huset är antagligen relativt anspråkslöst, men ett välbyggt och praktiskt tvåvåningshus med ett tillhörande stall på baksidan där de bästa hästarna, reserverade endast för familjen, hålls. Kanske är relationen med såväl privata som offentliga hästhandlare god, eller så finns det lite friktion där. En privat handlare skulle kunna försöka bjuda över den betalning Kronan erbjuder för de bästa hästarna. Eller så är kanske det offentliga sändebudet korrupt och försöker få med sig lite fler hästar än guvernören förväntar sig? Gränstvister mellan de adliga är inte ovanliga då de alla vill ha så mycket goda betesmarker för sina hästar som möjligt, så det skulle kunna finnas lite spänningar där.

HÄNDELSER RUNT OM I BARONIET

T6 Händelse

- | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Anotte den Store kommer till byn (se Slättby). |
| 2 | En affär mellan Friherrinna Östansporre och en bågskyttmästare avslöjas offentligt. |
| 3 | Krogen Tre Skedar brinner. |
| 4 | Ett möte mellan Friherrinna Västansporre och Friherrinna Soohlsporre avbryts av två stridsdemoner som attackerar alla närvarande. |
| 5 | Någon förstör stängslet runt en hästhage, 20 hästar skenar iväg. 150 guld lovas till den som återbördar dem. |
| 6 | En hästkapplöpning ska äga rum vid midnatt. |



KROONHUFVUD

Kroonhufvud

Den näst största staden på ön efter Brusdala är Kroonhufvud. Den var en av de första bosättningarna som byggdes under koloniseringens första år, och den ligger på toppen av en rund kulle med god uppsikt över de omkringliggande fälten. Staden har några tusen invånare, nästan alla bastioniter som har levt på Windheim i generationer. Vid det här laget har Kroonhufvud växt långt bortom kullen och den yttre muren är flera kilometer lång, det är dock där de flesta platser av intresse för äventyrare ligger. Övriga delar av byn bebos mest av bönder, hantverkare och enklare handelsfolk.

En sak som står ut lite jämfört med andra bastionitiska städer är den höga andel invånare som är halvlingar. Där det annars är ungefär en fjärdedel halvlingar är fördelningen här omvänd, då endast var fjärde bastionit är människa.

I över hundra år har det cirkulerat ett rykte att kullen grävdes ur av baroniets allra första baron, en halvling vid namn Korath som tog sig namnet Kroonhufvud. Det sägs att det i kullens alla tunnlar och gångar finns oräkneliga skatter. Detta är faktiskt sant. Korath hade intresserat sig för den dvärgiska traditionen att begrava sina döda under jord, och anammade denna tradition när hans syster dog. Problemet är att kullen är en gammal gravhög som elandinerna skapade för över 700 år sedan efter ett slag mot myhlerna, vars fallna hjältar förbannades och lämnades här av segrarna att ruttna i en hög. Men de förbannade döda fann ingen ro, och återvände till elandinerna för att hemsöka dem som då förseglade kullen med kraftfull magi och lyckades fånga de återstående andarna i gravhögen.

*Så när Korath grävde ut kullen så påträffade han de gamla myhlernas spöken, och lyckades fria dem från denna värld, och ge dem ro. Alla utom en. Andarnas ledare hade börjat föraktfullt avsky sitt öde och utvecklats till en exceptionellt hatisk varelse, fylld av hat mot allt levande. Koornhufvud-medaljongen, en tung guldpjäs på en guldkedja, är nu det enda som kan skydda mot spöket. Medaljongen bärs alltid av familjens överhuvud, ett nödvändigt skydd då Kroonhufvuds förmögenhet ligger i det djupaste valvet under kullen, där den döde väntar. Använd speldata från regelboken: Spöke. Det enda sättet att fördriva spöket, förutom besvärjelsen **FÖRINTA**, är att i dess närvaro svära en helig ed att dräpa en elandinsk förkämpe.*

Den näst största staden på ön efter Brusdala är Kroonhufvud. Den var en av de första bosättningarna som byggdes under koloniseringens första år, och den ligger på toppen av en rund kulle med god uppsikt över de omkringliggande fälten. Staden har några tusen invånare, nästan alla bastioniter som har levt på Windheim i generationer. Vid det här laget har Kroonhufvud växt långt bortom kullen och den yttre muren är flera kilometer lång, det är dock där de flesta platser av intresse för äventyrare ligger. Övriga delar av byn bebos mest av bönder, hantverkare och enklare handelsfolk.

En sak som står ut lite jämfört med andra bastionitiska städer är den höga andel invånare som är halvlingar. Där det annars är ungefär en fjärdedel halvlingar är fördelningen här omvänd, då endast var fjärde bastionit är människa.

I över hundra år har det cirkulerat ett rykte att kullen grävdes ur av baroniets allra första baron, en halvling vid namn Korath som tog sig namnet Kroonhufvud. Det sägs att det i kullens alla tunnlar och gångar finns oräkneliga skatter. Detta är faktiskt sant. Korath hade intresserat sig för den dvärgiska traditionen att begrava sina döda under jord, och anammade denna tradition när hans syster dog. Problemet är att kullen är en gammal gravhög som elandinerna skapade för över 700 år sedan efter ett slag mot myhlerna, vars fallna hjältar förbannades och lämnades här av segrarna att ruttna i en hög. Men de förbannade döda fann ingen ro, och återvände till elandinerna för att hemsöka dem som då förseglade kullen med kraftfull magi och lyckades fånga de återstående andarna i gravhögen.

Så när Korath grävde ut kullen så påträffade han de gamla myhlernas spöken, och lyckades fria dem från denna värld, och ge dem ro. Alla utom en. Andarnas ledare hade börjat föraktfullt avsky sitt öde och utvecklats till en exceptionellt hatisk varelse, fylld av hat mot allt levande. Koornhufvud-medaljongen, en tung guldpjäs på en guldkedja, är nu det enda som kan skydda mot spöket. Medaljongen bärs alltid av familjens överhuvud, ett nödvändigt skydd då Kroonhufvuds förmögenhet ligger i det djupaste valvet under kullen, där

Nacor



KUPPEN I KROONHUFVUD

När gruppen anländer i Kroonhufvud, springer åtta barn fram och trängs runt dem. De distraherar rollpersonerna, och vill höra om deras äventyr. Efter lite småprat springer barnen iväg åt olika håll, och skrattar på ett något misstänkt vis. Rollpersonerna hör senare rykten från stadsborna att ett gäng rackarungar har terroriserat staden de senaste veckorna. Gruppen finner också att de saknar lite guld, delar av sin utrustning – eller kanske till och med ett föremål som är viktigt för deras uppdrag?

Gruppen måste nu leta rätt på de föräldralösa barnen och konfrontera dem. När de gör detta, kommer de bli varse att gänget jobbar för en resande köpman som tvingat dem att råna staden, i konkurrens med Skuggans grupp.

Kommer gruppen rädda barnen och övertyga dem att de måste lämna köpmannen? Kommer de konspirera med köpmannen för att få en del av stöldgodset? Eller kommer de sälja denna information till Skuggan och hennes gäng? De föräldralösa barnens öde är, liksom köpmannens, i rollpersonernas händer

den döde väntar. Använd speldata från regelboken: Spöke. Det enda sättet att fördriva spöket, förutom besvärjelsen **FÖRINTA**, är att i dess närvaro svära en helig ed att dräpa en elandinsk förkämpe.

Nacor är en bastionitisk magiker från fastlandet vars kätterska syn på magi, att den inte kommer från Gudarna utan från magikerna själva, har tvingat honom i exil på Windheim. Han är i vilken valfri by som helst i Stenswärdh där han lär ut magi till unga och arvslösa ur adeln. Men då detta inte går särskilt bra skulle han vara villig att få lära en rollperson, vare sig denna är magiker eller inte, några besvärjelser. Han är desperat efter en framgångssaga som kan sprida ryktet om honom, så ifall en karaktär är talangfull – kommer han att lära ut en besvärjelse eller två gratis. Han kan samtliga magiskolor, och hans formelbok innehåller alla besvärjelser. Använd speldata från regelboken: Årkemagiker (Boss), men öka magiskolorna till 18.



Botaniska trädgården

I norra delen av staden ligger Botaniska trädgården. Här finns det ett överflöd av fruktträd, bärbuskar och grönsaksodlingar. Den ägs av baronessan, men hon säljer det som skördas utan vinst till stadens befolkning, och en tiondel delar hon ut gratis till stadens fattiga. Det är en underbar plats att besöka, speciellt under våren, då alla träd står i blom och färg återvänder till alla träd och bärbuskar, och under sensommarens skördetid.

Trädgården drivs av Olana, en äldre kvinna som tar sitt arbete på yttersta allvar. Närhelst folk hon inte känner igen kommer hit så kommer hon genast fram för att informera om reglerna, och att inte ett bär får plockas utan hennes specifika tillåtelse. Hon följer sedan efter strax bakom med en misstänksam blick. Om hon ser minsta överträdelse har hon ett blåsör som hon skjuter på illgärningspersonen (färdighetsvärde 16). Pilarna hon skjuter har doppats i sövande gift (giftstyrka 16). Hon kommer sedan att varsko stadsvakten som kommer och arresterar den/de sovande skyldiga.

Nåväl, medan ni är här, se till att inte röra någonting. Lukta och titta går utmärkt, antar jag. Men se men inte röra! Överträdelser ger digra konsekvenser.

OLANA

Hon har en lärning, Undi, en mörkhårig kvinna i tidiga tjugooårsåldern med ett ärr över ansiktet. Hon gör lite affärer under bord vid sidan av – i hemlighet kokar hon och säljer dekokter, motgift och sövande gift (giftstyrka 17).

Hallå... psst... psst... Letar ni efter något... särskilt...?

UNDI

UNDIS HELANDE DRYCK

En liten flaska med en röd vätska inuti. Att dricka innehållet är en handling och helar T6 KP direkt. Den botar även alla icke-dödliga sjukdomar.

Pris: 20 guldmynt.

UNDIS MOTGIFT

En liten flaska med blå vätska inuti. Att dricka innehållet är en handling och neutraliserar alla gifter direkt. Pris: 5 guldmynt.

Herrgården

På kullens topp ligger den herrgård där baronessa Irla Kroonhufvud lever. Hon är en allvarlig halvling i fyrtioårsåldern, med grånande hår och smala ögon, som har styrt baroniet i strax över ett decennium. Hon är en slug ledare som för det mesta stannar i staden, men hon skickar ofta sina tre vuxna barn runtom bland byarna för att överse såväl försvarsberedskap som jordbruket. Hon vill att de alla ska lära sig så mycket som möjligt så att hon har flertalet angenäma valmöjligheter när hon snart ska utse sin arvinge. De reser baroniet runt och återvänder till henne med rapporter som hon sedan baserar sina beslut på. Detta innebär att hon ibland häver beslut som tagits av en friherre eller friherrinna på grund av information från de knappt vuxna barnen. Detta leder till en del förvirring och problem med att administrera baroniet.

Äldsta barnet är Elim, en ståtlig ung man lite över tjugo, som visserligen är både vis och stark nog att ta över, men som även lider av fruktansvärd hybris. Närhelst han besöker en by så beordrar han genast en stor välkomstfest åt sig själv, för att sedan försöka supa de mest inflytelserika invånarna under bordet för att dels vaska fram deras hemligheter, dels värdera dem.

Det är inte varje dag ni har så här celebert besök, eller vad säger du pojkvasker?

ELIM

Näst äldst är Ysto, en blyg ung dam som konstant undervärderar sin egen förmåga. Hennes stora utmaning är inte så mycket att lära sig mer om vad baroniet behöver, som att hitta sin egen inre styrka och utveckla sin ledarskapsförmåga – om hon någonsin vill ärva sin mors titel.

Jo jag... eh jag... nejmen om vi istället... Visst, om du tycker det är bäst så.

YSTO

Elam är endast ett år yngre än sin syster, och hon har inget som helst intresse av att bli nästa baronessa av Kroonhufvud. Hon vill fly Windheim för att finna äventyr på fastlandet, hon tycker att hennes hem är en tråkig plats endast bebodd av enkla bönder. Detta grämer hennes mor som tänker att hon kanske skulle vara den bäst lämpade att styra baroniet. Om hon bara kunde nöja sig med att stanna här och göra sin plikt, och inte driva runt på någon avlägsen kontinent.

Men det är såååå tråååååktigt, mor. Kan jag inte inspektera fortens längs Khal Dhem–bergen istället? Snälla rara mor?

ELMA

Och sen har vi Hutor, en elak och ouppfostrad slyngel på tolv år, som ofta springer runt i staden på rackartyg. En av hans mors få svagheter som baronessa är att hon finner honom

alldeles oemotståndlig och skulle aldrig skälla ut honom. Så han fortsätter att skapa kaos i staden, och ingen vågar tala om det med henne.

Iväg med dig, din luffare!

HUTOR

Värdshuset Hungriga Halvlingen

Det stora värdshuset i Kroonhufvud är ett muntert ställe. Det är en rund byggnad med fyra ingångar vilka alla leder rakt in i skänkrummet som har en enorm eldstad i mitten och ett hål i taket ovanför för att leda ut röken. Rummen ligger alla längs väggen på andra våningen som hålls upp av trästockar och går runt hela värdshuset.

Värdshusvärdinnan heter Wera och verkar, krogens namn till trots, sällan gå hungrig. Hon närmar sig ålderns höst och driver värdshuset tillsammans med sin stora familj. Hennes barn och barnbarn hjälper alla till med matlagning, servering och att ta hand om stallet på baksidan. Hon har en ljus och pipig röst och älskar att sticka sin näsa i andras affärer. Hon lyssnar ständigt med nyfikna öron på alla konversationer och är inte blyg för att ge oönskade råd eller läxa upp någon hon tycker betett sig orätt. Använd speldata från Windheim Världsbok: Värdshusvärd, men öka **UPPTÄCKA FARA** till 18.

Hungriga Halvlingens specialitet är en köttpaj med mosad potatis och lök, serverad med en gulbrun ale som hennes söner brygger. Ölen har blivit så berömd att flera tunnor i veckan säljs till andra byar.

Mnja, om du frågar mäj så sku'ja lämna'n. Han ä en lymmel och kommer så förbli. Du kan få nån mycke bättre!

WERA

Thrakontemplet

Klerken som leder Thrakontemplet är en halvling som heter Toril. Han är en väldigt rundlagd person som alltid har ett öra till läns för den som behöver det. Med sin stora visdom ger han ofta mycket goda råd och hjälper ofta folk att komma ur knipor de hamnat i. Använd speldata från Windheim Världsbok: Klerk.

Det är förargligt att den där Hutor får löpa amok i staden. Jag får försöka en gång till att tala med baronessan om honom.

TORIL

Templet är en traditionell hexagonal byggnad med en relativt liten Thrakon-brunn utanför. Torget är mindre än i många andra städer, så det fanns inte mycket plats över för brunnen. Tack vare den bördiga jorden runt staden ger klerkernas rökelseodlingar en skörd av bred variation, och det doftar alltid från dessa inne i templet.



Kherozhs Magnifika Klockverkstad

Avsides i utkanten av staden ligger en underlig butik som ägs av en gåtfull uppfinnare, mästare Kherozh. Han är liten, även för en dvärg, med rakat skägg runt munnen och långa grå polisonger. Han är något av en enstöring med en förkärlek för det excentriska. Han bär alltid ett par glasögon som kan alternera mellan olika styrkor, och har allsköns sorter av tickande småprylar fastklämda på sina kläder. Mästare Kherozh är det briljanta geniet bakom alla de urverk och kugghjulsstyrda konstruktionerna som skapas i verkstaden. Använd speldata från regelboken: Lär, men öka **HANTVERK** till 19.

Verkstaden är en välbyggd stor byggnad i två våningar, prydd av kugghjul som verkar röra sig i en förtrollande dans när man ser dem på håll. När man närmar sig huset hör man det rytmiska tickandet och hjulen som snurrar i intrikata maskinerier. Mästare Kherozh har ingenting alls emot besökare, han älskar när folk kommer så han får visa upp sina uppfinningar, och kanske sälja en liten sak eller två. Få av stadens invånare har dock råd med hans uppfinningar, så han är extra glad för långväga besökare.

Inne i verkstaden finns det en imponerande samling konstruktioner, i varierande grad av fullbordande. Dessa sträcker sig från små intrikata fickur eller verktyg till större och mer komplexa skapelser som t.ex. ett självspelande piano och en mekanisk plog. Vissa har väldigt praktiska användningsområden, såsom hushållsattiraljer eller jordbruksmaskiner, medan andra har fullkomligt unika förmågor, t.ex. att kunna flyga, manipulera elementen eller till och med tiden.

Verkstaden skyddas från stöld av en stor metallfigur, Betraktaren, som blickar ut över butiken genom linser som ser allt. Slag för **UPPTÄCKA FARA** lyckas automatiskt och endast ett dragslag för **FINGERFÄRDIGHET** eller **SMYGA** kan göra att en stöld undkommer dess blick. Om en stöld upptäcks låses dörrarna omedelbart och Betraktaren anfaller. För Kherozh, använd speldata från regelboken: Lär, men höj **HANTVERK** till 20.

TILL SALU I VERKSTADEN

Fickur, 5 g

Visar tiden på dygnet och fungerar även som kompass. Behöver vridas upp dagligen. Ger fördel på slag för **VILDMARKSVANA** för att orientera sig i vildmarken.

Skinande kristaller, 10 g

Sprider ett ljus med samma styrka som en fackla, men tar aldrig slut. Säljs med en liten trälåda som kan öppnas för att släppa ut ljuset

Resonansklot, 10 g

Ett klot stort som en näve som avger ett lågt, hummande ljud när den aktiveras med en knapp. Om den placeras mot sten, metall eller trä kommer den att resonera högre om det finns ett hålrum på andra sidan. Utmärkt för att finna dolda dörrar, lönnfack och gömda fällor.

Sångfågel i metall, 25 g

En liten näktergal i skinande metall som dras upp för att sjunga vackra melodier. Varje person som hör melodierna läker ett valfritt tillstånd. Fågeln kan endast sjunga en gång per skift

Tidsmanipulerande klocka, 300 g

Denna klocka kan aktiveras en gång per skift. Om visarna dras tillbaka förflyttas den som aktiverat klockan tillbaka i tiden så långt som visarna flyttats. Mängden tid väljs valfritt, men den som flyttat visarna kommer att förlora samma mängd tid följande tio dagar, ofta den viktigaste delen av dagarna. Spelledaren väljer fritt när och vilken effekt detta får.

Viskande fjäderpenna, 20 g

När den aktiveras av det befallande ordet, skriver denna fjäderpenna ner allt den hör i en kvart. Denna effekt kan aktiveras en gång per dag.

Föraningarnas handske, 90 g

När någon står inför ett svårt beslut, ges en föraning om man stoppar handen i handsken och frågar vad konsekvensen blir för upp till fem val. Ett finger i taget kommer då att reagera i enlighet med den troligaste konsekvensen för valet kopplat till det fingret: en negativ konsekvens kommer att resultera i smärta, strid/skada kommer att resultera i T4 skada i fingret, större strider/krig kommer resultera i ett förlorat finger. Ett troligt positivt resultat resulterar i njutning, osv.



BETRAKTAREN

En Betraktare är en metallkonstruktion som vakar över ett specifikt område, en person, eller ett föremål. Det drivs av en magisk substans som skapades av dvärgar i Thym Zûr för tusentals år sedan, men vars hemlighet glömts bort förutom av en dvärgisk uppfinnare i Kroonhufvud som nyligen knäckte dess hemlighet. Närhelst någon attackerar, stjälar eller stör det som den vakar över – attackerar den omedelbart med obevklig frenesi. Förövaren har nu blivit Betraktarens fiende, och det finns ingen återvändo...

Handlingar: 2	Storlek: Enorm
Förflyttning: 14	Skydd: 10
KP: 50	

Enastående uppfattningsförmåga: Betraktaren ser och hör allt. Dess visuella och auditiva mottagare är nästintill ofelbara. Endast ett dragslag för **SMYGA** gör att en rollperson undkommer dess blick och hörsel.

Den gamla stenbron

Över floden går en pittoresk liten stenbro. Byborna går ofta över den på väg ut på fälten, och det är en favoritplats för många att fiska, berätta historier och för barn att leka. Tyvärr har den även nyligen blivit hemvist för en lyktgubbe som lurar ner folk i floden om de korsar den ensamma om nätterna. Att besegra den i strid kommer endast driva undan varelsen tillfälligt. För att fördriva den permanent krävs att man ger den en korrekt bastionistisk begravning, en ceremoni som leds av en Thrakonklerk. Kroppen tillhörde en försmädd älskare som dränkte sig i floden.

T6 Attack

- Tunga kängor!** Betraktaren höjer sin järnkänga och trampar ner en fiende inom 5 meter. Offret tar 2T8 i krosskada och måste slå för **UNDVİKA** eller fastna under foten. Vid ett misslyckat slag krävs sedan ett lyckat **STY** –slag (en handling) för att komma loss.
- Tung örfil!** Betraktaren svingar sin tunga arm framåt och smäller till huvudet på en fiende inom 5 meter. Offret tar 2T10 i krosskada och får tillståndet Omtöcknad.
- Avspark!** Betraktaren sparkar en fiende inom 5 meter. Offret tar 2T10 i krosskada och kastas även bakåt lika många meter som mängden skada. Om den olycklige flyger in i en vägg så ger det ytterligare 1T4 i krosskada.
- Ta emot!** Betraktaren plockar upp två stora föremål i närheten och kastar dessa på två fiender inom 20 meter. Båda föremål ger 2T8 i krosskada.
- Snygg swing!** Betraktaren svingar sin tunga stridshammare i en vid båge, och träffar samtliga fiender inom 5 meter som alla tar 2T12 i krosskada.
- Hör mig ryta!** Betraktaren får marken att skaka med ett öronbedövande vrål, vilket får samtliga varelser inom 60 meter som är en eller flera storlekar mindre än Stor att darra av skräck. De utsätts alla för en skräckattack, och måste slå för **PSY** med nackdel.

Marknadsplatsen

Då det inte finns så mycket plats för stånd på huvudtorget, finns det istället en stor marknadsplats precis vid kullens slut, med över hundra meter i diameter. Eftersom staden ligger mitt emellan alla baronierna och Brusdala går det här att köpa i stort sett allt som finns till salu på Windheim vid ett stånd eller annat. Mängder av affärer och handelsavtal görs här och mycket av baronessans förmögenhet kommer från de kopiösa summor hon får in i skatt från dessa.

Men där det finns pengar, finns också tjuvar. Stadsvakten har stora problem med ett gäng ficktjuvar som smyger omkring på marknadsplatsen, på jakt efter lätta offer. Deras ledare är en halvling som kallas Skuggan, tack vare hennes förmåga att försvinna så snart vakterna är efter henne. Hennes underhuggare är livrädda för henne eftersom hon har lyckats skära halsen av alla som någonsin försökt köpa sin frihet genom att tjalla på henne, något som ofta tvingat henne att omlokalisera i staden. Numera föredrar tillfångatagna ficktjuvar en offentlig pryglings framför att köpa sin frihet med information om henne. Använd speldata från regelboken: Tjuv, men öka **KNIV**, **SMYGA** och **UNDVIKA** till 18, **SMI**-skadebonus till +T6 och lägg till hjälteförmågorna Blixtnabb, Hal som en ål, Lönnmördare, Tjyvhugg och Två Vapen.

Dåre, tror du att du kommer komma härifrån levande?

SKUGGAN

EN GRUVLIG NATT ÄR ÖVER

Gruppen kommer till Vita Duvan, ett värdshus vid kusten i utkanten av Östanby. Så sent som igår natt lyckades man motstå en attack från Marius Bredfots piratankor. Dessa avseglade vid gryningen. Bland de döda är en anka som bär ena halvan av en guldmedaljong med en inskription på ett nästintill utdött språk. Om gruppen lyckas uttyda texten, ger den några kryptiska ledtrådar för hur man tar sig till ett tempel för sjögudinnan Nelië. Marius blir rasande av förlusten av medaljongen och jagar efter den som har den.

Gruppens sökande efter det försvunna templet försvåras vidare av att Sulla Järnnäbb, Marius ärkefiende, har andra halvan av medaljongen. Han och hans besättning söker efter den förlorade halvan, då båda behövs för att finna både templet och dess gömda krypta

Slättby

Den som anländer till Slättby känner genast doften av nybakt bröd och nylagad mat. Närheten till Kroonhufvud ger ett stort överskott av mat, och många är de resande som här stannar till för ett sista skrovsmål innan de beger sig ut i vildmarken.

Slättbys huvudtorg ligger mellan de fyra vanliga byggnaderna: Thrakontemplet, banken, värdshuset och friherrens hus. Friherre Thyndehr Släthmaan är en blygsam man i tidiga femtioårsåldern med begynnande flint, ett snett leende och fina kläder, oftast i rött. Han är en jättelik man och tornar över de allra flesta på Windheim. Han är en klok ledare som är nöjd med sin post, helt utan ambitioner att avancera högre upp på maktens stegen.

Aahhh. Vilken härlig dag att vara ute i solen. Se bara på all skönhet omkring oss. Thrakon är god.

THYNDEHR

Hans hus, ett anspråkslöst tvåvåningshus i sten, står i skuggan av stadens värdshus Korsvägen som tar ett helt kvarter i anspråk. Det grundades för över hundra år sedan, när handel från hela Windheim började passera förbi här och det kejserliga vägnätet lades och skapade den korsväg som värdshuset fick sitt namn från. Sedan dess har etablissemangen växt till de nio byggnader det är idag. Det finns inga konkurrerande värdshus i staden, men däremot två mindre krogar.

Värdshusvärden heter Durek, och hans familj har drivit värdshuset i alla dessa år. Han var familjens fjärde barn och trodde aldrig att han skulle få arva stället, men alla hans syskon har dött i olika krig, antingen mot myhler eller Khal Dhem. Så när hans föräldrar dog i en sjukdom för tre år sedan hängde unge Durek motvilligt på sig förklädet och tog över Korsvägen.

HÄNDELSER I KROONHUFVUD

T6 Händelse

- | | |
|---|------------------------------------------------|
| 1 | Khal Dhem har förgiftat floden. |
| 2 | Elma har försvunnit under kullen. |
| 3 | Olana har skjutit en adelsman från fastlandet. |
| 4 | En explosion i klockverkstaden. |
| 5 | Undis affärer avslöjas. |
| 6 | En mekanisk plog löper amok på ett sädesfält. |

Friherre Thyndehr
Släthmaans hus

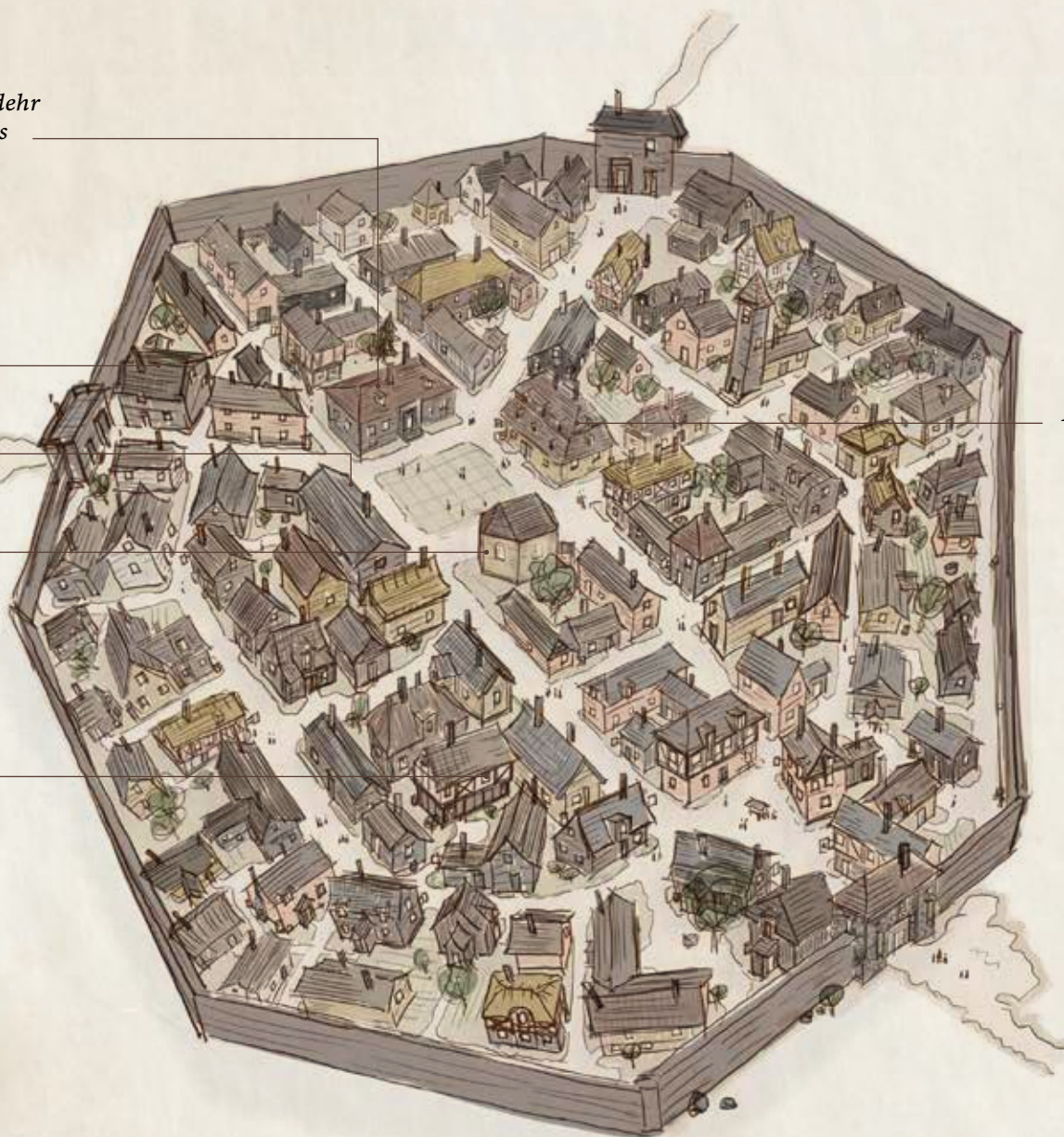
Garnisonen

Värdshuset
Vägsikälet

Trakhon-
templet

Regins
Kartmakeri

Banken



Anotte den Store

Anotte den Store är en magiker som fram till nyligen satt med i Höga Rådet i Magikernas Stad, långt i norr på fastlandet. Efter att ha funnit en uråldrig text som nämnde Gryningshornet och Nedstigandets Tid, fann han det på grund av sin narcissistiska och misstänksamma personlighet lämpligast att personligen bege sig till Windheim för att söka rätt på denna artefakt. Han är inte en särskilt trevlig person, väldigt skrytsam, arrogant och småaktig. Tråkigt nog för den som männe skulle ta illa upp och vilja hämnas är han även otroligt mäktig.

I sin hemstad hade han för vana att låta en av sina tjänare gå framför honom, konstant proklamerande hans ankomst med

hög stämma varthän de gick. Men nu, när han färdas ensam, sköter han detta proklamerande själv. Han klär sig i röda och blå kåpor, hans skägg är långt och vitt, och han lyckas alltid se ner på de han pratar med, även om dessa är längre än han själv. Han rättar ofta till sin spetsiga hatt eftersom den hamnar på sned av hans konstanta huvudrörelser. För speldata, se Gryningshornet del 1.

Ur vägen bonnlurk! Vet du vem jag ÄR?!

ANOTTE DEN STORE

Zara

En annan spelldarperson som gruppen kan stöta på i staden är Zara, en mager kvinna med grånande hår och en genomträngande blick, som invånarna kallar den viskande nomaden. Hon är en mystisk gårdfarihandlare som alltid har sin kåpa långt framdragen för att skugga ansiktet, känd för sina underliga frågor och skarpa insikter. Hon handlar med enkla småsaker och hennes tält är ofta uppsatt utanför norra porten när hon är i staden. Hon är egentligen en informationssamlare åt en mäktig grevinna på fastlandet, och hon känner till det mesta som händer på Windheim. Hon säljer information om frågorna, eller svaren, inte stör hennes arbete. Använd speldata från Windheim Världsbok: Spion.

Nja, kanske vet jag, kanske inte. Frågan är – hur mycket är ni villiga att betala för den informationen?

ZARA

Garnisonen

Byn har en stor garnison som patrullerar gränsen mot Khal Dhem. Skvadronerna leds av kapten Uler, och består av runt trehundra kavallerister och femtio hästar. Kaptenen är en sur men sedesam man i sena fyrtioårsåldern med långa mustascher som hänger ner ända till bröstet. Han var en god vän till Friherre Thyndehr Släthmaan i sin ungdom och de håller båda god ton gentemot varandra. Ett lyckat slag för **UPPTÄCKA FARA** avslöjar dock att de båda hyser någon slags illvilja mot den andre under den artiga tonen. Uler var i sena tonåren förlovad med Sana, som till slut ändå valde att bli nyblivne Friherre Thynders hustru. Innan hon dog i barnsäng för tio år sedan hade hon hunnit ge Friherren fyra barn, varav minst två stycken ryktas vara Ulers. Använd speldata från regelboken: Vakt, men höj **RIDA** till 14.

Du ska följa order, och hör sen! Inget kringstrykande eller heroiskt dravel. Du är en soldat för bövelen, inte någon förbannad sagohjälte!

ULER

Regins Kartmakeri

En annan plats som äventyrare säkert vill besöka i byn är Regins Kartmakeri. Regin kartmakaren är en man i fyrtioårsåldern som kommer från fastlandet där han en gång var Kronans främste arkitekt. Men efter att hans Thrakon-torn till Bastionen blev färdigt var han tvungen att ge sig iväg eftersom en mäktig hertig som hade haft en affär med hans fru försvann. För att straffa dem båda hade han gett dem sovande gift, och lagt dem i en hemlig alkov i tornet som han sedan murade igen. De blev levande begravda i tornets fundament.

När efterforskningar började göras kring de två älskarnas försvinnande, bestämde sig den nu modfälda och melankoliska arkitekten att fly huvudstaden. Han tog ett skepp till Windheim, ändrade sitt namn till Regin, och öppnade en kartbutik där han nu säljer öns bästa kartor till äventyrare som är på väg ut i vildmarken i väst, syd eller öst. Hans humör blev bättre med tiden och han är nu en snäll och vänlig man med runda glasögon som oftare hänger i ena mungipan än sitter på näsan. Använd speldata från regelboken: Lärd, men höj **HANTVERK** till 16, **KÖPSLÅ** till 14 och **SMYGA** till 15.

Jovisst har jag en karta över Trollskogen! Fast jag kan inte hitta den, kom tillbaka om fyra timmar så har jag säkert hittat den.

REGIN



Regin Kartmakaren

Andra byar i baroniet

Den lokala Friherrinnan eller Friherren är antagligen väldigt stolt över sin by och arbetar oförtröttligt med att förbättra den – både vad gäller handel och ekonomi, såväl som i försvarsförmåga. Främlingar är säkerligen varmt välkomna, speciellt om gruppen har en magiker med sig eller en prominent person från fastlandet. Använd speldata från regelboken: Lärd.

Då det exporteras mycket säd från baroniet har många av byarna skördefestivaler, dit inköpare kommer från hela ön för att köpa vagnslaster av mat. Dessa festivaler samlar även varjehandla barder, främlingar, äventyrare och tjuvar. Det finns ofta olika tävlingar där gruppen kan testa sina förmågor mot lokala mästare. En spelledare bör vara kreativ och låta rollpersonerna skina på det de är bra på här.

RIDDARFRUN

Didymus, en kvinnlig riddare, förbannades av drakormen Arzanath att bli ett levande skelett. Hon tar aldrig av sig hjälmen eller rustningen bland folk för att inte avslöja förbannelsen. För att häva förbannelsen måste hon utföra fyra dåd: finna Eldathrils svärd, döda den onda draken Arzanath, hitta en ferners hjärta, och slutligen vinna en magikers hjärta.

När rollpersonerna hittar en övervuxen kyrkogård kliver Didymus fram ur skuggorna. Hon ber om ursäkt ifall hon överraskade rollpersonerna, och presenterar sig som Didymus den djärva, som söker Eldathrils svärd. Det är omöjligt att höra om riddaren är man eller kvinna.

Didymus försöker öppna Eldathrils mausoleum där svärdet ska finnas, och ber motvilligt om hjälp eftersom hon själv inte kan. Porten till graven bär inskriptionen ”Porten är för de levande att öppna och bära de döda in. Svärdet hålls av de döda, de döda behåller det, endast de döda kan ta det.”

Riddaren ber rollpersonerna att följa med in i mausoleet. De kan ta vad som helst som de hittar, utom svärdet. Gravlabyrinten vaktas av levande döda och farliga fällor. När rollpersonerna närmar sig den innersta gravkammaren kallar Eldathril på sina odöda undersåtar för att hålla inkräktarna borta

HÄNDELSE PÅ LANDSBYGDEN I KROONHUFVUD

T6 Händelse

- | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Festival i byn. |
| 2 | En dvärgisk nasare anländer och säljer varor som nästan verkar magiska. |
| 3 | En pajärtävling. |
| 4 | Lokala ölet förgiftas. |
| 5 | Lokala Friherren som nyligen blivit änkling rymmer med sin barndomskärlek. |
| 6 | En bard sjunger oanständiga visor på värdshuset och kastas ut. |

DET DVÄRGISKA BARNET

På en uppdragstavla hittar gruppen flera anslag om saknade personer. Om de frågar runt i byn får de reda på att många personer har försvunnit spårlöst de senaste dagarna. Det ryktas om att det finns banditer på vägarna – eller värre.

Medan de undersöker detta så stöter de på ett dvärgiskt barn – Kharzha. Barnet är i upplösningstillstånd, gråter och hulkar så hon inte kan forma ord. När hon lugnat ner sig så berättar hon att hennes familj har blivit tillfångatagna av banditer i skogen, men hon lyckades smita undan.

Att vara en god samarit är inte alltid det bästa valet. Barnet visar sig vara en sinnesdemon som har lurat godhjärtade individer till tidiga gravar under en lång tid. Vem vet vad som sker när den väl är ensam med gruppen? Kommer gruppen falla i demonens nät, som så många innan dem? Kommer de se igenom demonens lögn och bestraffa den för sina brott? Eller, ett tredje alternativ: be den om en gentjänst, ifall de lovar att låta den fortsätta sina blodtörstiga dåd?



STENSWÄÄRDH

Stenswäärddh är främst känt för tre saker. Dels brokhen, de oxliknande djur som lever här och som ger baroniet en mängder av kött, dels muren som byggdes för tjugo år sedan för att skära av myhlerna på deras halvö. Och sist men inte minst, den höga klippformationen som baroniet har fått sitt namn ifrån. Den står på västra stranden av sundet där Myhlbukten rinner ut i havet. Nedanför klippan ligger staden Stenswäärddh där baron Goldhehr Stenswäärddh lever.

ONDSKANS BRUNN

Gruppen anländer till en liten by på landsbygden. Thrakonbrunnen här är en av de äldsta på Windheim där tionden offrats i nästan tvåhundra år. Den demondyrkande häxmästaren Quilnac har tagit över byn och tillsammans med en svärm kraftdemon-impär rensat området på goda krafter. Klerker och soldater är alla dräpta och templet ligger i ruiner.

När rollpersonerna kommer till byn har Quilnac precis inlett en ritual för att förändra vart portalen nere i brunnen öppnar sig. Istället för att leda till Esferas gudomliga kärna, kommer den att penetrera barriären och skapa en öppning för att släppa in de demoniska krafter hon dyrkar. Alla demon-impär i baroniet känner hur barriären börjar brista och de söker sig hit för att välkomna sina härskare. Med dem kommer även något större, ännu mer ondskefullt...

Stenswäärddh

Något som ofta slår en nyanländ besökare till staden med häpnad är den 200 meter höga klippan som liknar ett svärd som stuckits ner halvvägs i marken. På en avsats två tredjedelar upp till toppen har bastionerna byggt ett fyrtorn, för att leda skepp rätt i natten. Klippan skjuter upp ur marken ute på en udde där Stenswäärddh-sundet är som smalast och från avsatsen har utkiksposter en utmärkt vy över omkringliggande områden.

Själva staden ligger strax söderut och har lite över tusen invånare. Den har en stor hamn då havsalvsskepp ofta kommer hit med varor från alla de fyra haven, och det kommer till och med en del skepp från fastlandet hit istället för till Brusdala för att idka handel.

Thrakontemplet

Templet är ett typiskt sådant, lett av en klerk i fyrtioårsåldern vid namn Yna. Hennes största problem för närvarande är en kättersk kult som kallar sig Sjöjungfruns Älskare. Rykten började nyligen komma till ytan om att de dyrkar en sjöjungfru som lever i en grotta vid havet. Sjöjungfrun är i själva verket en uråldrig havsalv som lämnat sitt folk för att försöka bli en gud, dyrkad av människorna. Hon lockar till sig folk som kommer nära hennes grotta med sin förtrollande sång, och ger dem sedan en kärleksbrygd gjord på extrakt från koraller som endast blommar i ljuset av tvillingmånarna. Drycken får en att bli galet kär i den första varelse man ser, och skapar en anknytning som är lika bestående som havets vågor. Sålunda skulle kultens medlemmar hellre dö än avslöja var hon finns. De har hemliga möten i staden där de delar sin gemensamma kärlek till sin mästarinna, och en gång i månaden, när tvillingmånarna båda är fulla, samlas de och besöker hennes grotta tillsammans.

*Vaa... ehh... vassaru....? Näää... jaaaaag ehh... vaaaa...?
Assåååå... ööööööhh...*

SLUMPMÄSSIG MEDLEM AV SJÖJUNGFRUNS ÄLSKARE

Viskande Pilträdet

Värdshuset heter Viskade Pilträdet, och det byggdes mot ett stort pilträd vars grenar hänger ner över vattnet i den å som rinner genom staden. Trädet verkar viska till folk som vilar i skuggan under det, och trots att ordalydelsen glöms bort så är budskapets tema ändå glasklart för den som lyssnat till viskningarna. Även om budskapet känns brådsande så försvinner den mest akuta känslan efter ett skift, och bleknar sedan bort varpå folk lever vidare sina liv som vanligt.

Värdshusvärdinnorna är två systrar i femtioårsåldern som heter Gurna och Firla och är varandras motsatser på alla sätt

och vis. Gurna är en senig och snål kvinna med en raspig röst och en sur uppsyn som ständigt går omkring och plockar och städar på värdshuset, medan Firla är en gladlynt kraftig kvinna som älskar att tala med alla gäster och bjuder gärna gäster hon tycker förhöjer stämningen på ett stop. Deras skillnader till trots hyser de en djup kärlek till varandra och under alla dessa år har ingen av dem någonsin gift sig.

En stamgäst på värdshuset är en myhl som heter Yrilian, en väderbiten jägare som har ett väldigt trivsamt beteende. Tack vare detta blir han alltid varmt välkomnad av de flesta i staden när han kommer in för att sälja kött, ofta under marknadspriser. Han gillar att bjuda folk på dryck och höra folks historier, han lyssnar mer än han pratar och registrerar allting väldigt noga. Han samlar nämligen i hemlighet information om bastioniterna åt Gylion. Använd speldata från Windheim Världsbok: Spion och Jägare från regelboken.

Nämen, det menar du inte? Så fascinerande, berätta gärna mer.

YRILIAN

Stenswäardhs residens

Friherrinna Nihra Stenswäardhs residens är ett typiskt bastionitiskt tvåvåningshus, men det står ändå ut lite då det har en åtta meter hög kopia i marmor av stensvärdet, som sticker upp från taket och tornar upp sig över torget nedanför. Hon är en barsk kvinna i trettioårsåldern som nyligen födde sitt sjätte barn, så hon styr från sängen. Vid varje födsel har hon bett till Thrakon att låta Yna, stadens klerk, att läsa varje barns framtid, och varje gång har visionen visat att barnet skulle dö vid mycket ung ålder. Så hon fortsätter skaffa fler arvingar, i hopp om att åtminstone en ska överleva. Så här långt har inget



Yrilian

av barnen fått se sin tvåårsdag. Men den nyfödda verkar vara ovanligt frisk, till sin mors förtjusning. Det enda problemet är att denna dotter, Tira, inte är baronessans barn. Barnmorskan bytte ut den nyfödda mot ett barn vars mor dött i barnsäng dagen innan, i förhoppning att Nihra äntligen ska få en frisk arvinge. Använd speldata från regelboken: Lärd, men höj KP till 14 och **SVÄRD** till 15.

VISKNINGAR FRÅN PILTRÄDET

T6 Budskap

- 1 Följ din dröm.
- 2 Skriv dina memoarer.
- 3 Finn en ny kärlek.
- 4 Sök äventyr.
- 5 Lyd ingen.
- 6 Utmana din rival.

HÄNDELSE I STENSWÄÄRDH

T6 Händelse

- 1 Firla dör, möjligen förgiftad.
- 2 Pilträdet slutar viska.
- 3 Barnmorskan berättar sin hemlighet.
- 4 Offentlig pryglung för en av Sjöjungfruns Älskare.
- 5 Elden i fyren slocknar.
- 6 Yrilian avslöjas.



Fyren

Fyren på stensvärdsklippan sköts av en underlig halvling som heter Urbas, han gillar den ensamhet som hans jobb ger honom. Hans ansvar är att se till att elden som lyser upp fyren aldrig slocknar, och det sägs att han aldrig sover. Han kommer aldrig ner till staden, men förses med mat och dryck i en korg som hissas upp och skickas ner. Ibland gör främlingar den mödosamma vandringen upp till fyren, bara för att sedan mötas av en stängd dörr och obscena förolämpningar inifrån. Urbas öppnar aldrig för någon. Endast ett drakslag för **ÖVERTALA**, om någon kommer med riktigt bra argument, kan få honom att öppna och visa fyren. Han kommer dock att hela tiden fortsätta med förolämpningarna, ofta om rollpersonernas bristande intellekt, felaktiga fysik och dåliga omdöme. För Urbas, använd speldata från regelboken: Tjuv.

*Nä! Jag tänker inte öppna era j**** k***** f*****! Stick och brinn!*

URBAS

BLODIGA PÄLSVERK

Esara, som en gång haft ett mäktigt handelshus, är den ansvariga i Stensvärdh för insamlandet av de fernerpälsar myhlerna betalar i skatt. Hon hyr rollpersonerna för ett diskret uppdrag. En köpman som sköter pälsinsamlandet tros ha smuglat undan pälsverk. Kan rollpersonerna bryta sig in i hans hus och söka efter bevis?

Hos köpmannen möts de av en gruvlig syn. Hushållets medlemmar ligger mördade i salen. En överlevande, en svårt chockad kvinna, har gömt sig i ett skåp. Strax därpå anländer stadsvakten. Då piggnar kvinnan till och pekar ut rollpersonerna som skyldiga till mordet. De kan fly, slåss eller låta sig gripas och fly senare. Oavsett måste de hitta mördarna för att rentvå sig.

Sanningen är att Esara har lejt hyrsvärd som avtvingar myhlerna fler pälsverk än lagen kräver. Köpmannen ville ha en del av de extra inkomsterna och ansågs bli en belastning. Rollpersonerna kan hitta spår till hyrsvärdens tillhåll, en ovanlig sorts läderarmskena, i köpmannens hus. Eller hitta en brevkorrespondens i Esaras hus och därifrån nysta vidare i dessa korrupta affärer. Kanske kan sökandet också leda till en avstickare till myhlerna, som har terroriserats av hyrsvärdet?

Muren

Muren patrulleras dag och natt av bastioniter från garnisonerna i Kulleby och Sydmur. Kulleby är en gammal by och därifrån leder general Timun bataljonen vars uppgift det är att bemanna muren och skicka ryttare på uppdrag ut på myhlernas halvö. Muren byggdes för ungefär 25 år sedan, direkt efter Gylion, Elricas och Wiqzamars uppror. Bastioniterna ansåg att de behövde ha mer kontroll över myhlerna och deras förehavanden, och ha beredskap för ifall en större styrka skulle samlas igen och komma västerut. Detta enorma byggnadsverk går från bukt till bukt i nord-sydlig riktning över näset, tre meter hög för det mesta och nästan två meter tjock ringlar den sig genom den kulliga vildmarken. Varje kilometer finns utkikstorn i trä, bemannade av fyra bågskyttar och en ryttare. De enda öppningarna i muren är vid Kulleby och Sydmur. För general Timur, använd speldata från regelboken: Rovriddare (Boss).

Första gången du somnar i tjänst på muren, blir det en vecka i cellen. Andra gången blir det bödeln. Det är mitt sätt att sköta det här stället.

TIMUN



Kapten Vohra

Stenportalen

I ett av baroniets avlägsna hörn i norr, finns det en samling stående stenar. Dessa är en rest från den uråldriga kulturen myhlerna kommer från som dominerade Eshfera för 2000 år sedan, då de användes som teleporteringsportaler. Men den konsten är glömd sedan länge, och nu minns ingen ens vad de är eller hur man använder dem.

På dem står runor inristade, knappt ens synliga efter alla dessa år, som kan urskiljas och skrivas ned. Trots att myhlerna själva inte läst eller skrivit sedan de kom till Windheim, så finns det en pergamentrulle som förklarar hur portalen fungerar. Den skrevs av den äldste av de överlevande barnen som teleporterades till ön. Han kunde nämligen läsa, något som ingen visste när han valdes ut bland barnen som skulle skickas iväg. På sin dödsbädd skrev han ner på alviska hur man ska uttala orden på det myhliska språket, men höll rullen gömd. Den finns nu i Järnklo-stammens ägo, och de bevarar den väl i tron att i den ligger nyckeln till deras folks räddning. I kommande äventyr kommer rullen spela en stor roll då rollpersonerna kommer ges valet att leta efter den, och i så fall återupptäcka den glömda teleporteringskonsten.



Pylor

Mindre byar i baroniet

Västanswäardh vid havet och Nordanswäardh, en skogshuggarby, är de största byarna i baroniet utöver Stenswäardh. De har båda ett tydligt syfte, fiske och timmer, och har lite över 500 invånare vardera. Majoriteten av befolkningen här är dock jägare eller boskapsuppfödare. Det stora oxliknande djuret brokhen lever runt om i baroniet och det har under de senaste decennierna gjorts stora framsteg kring att tämja de enorma djuren.

Friherre Västanswäardh, en bastant halvling i fyrtioårsåldern med ett ärr tvärs över sin kala hjässa, är kusin till Friherrinna Nordenswäardh som är en lång muskulös kvinna med kortklippt hår. De är mycket goda vänner och gör mycket affärer med varandra. Timmer sänds söderut till skeppsvarvet i Västanswäardh, och rökt fisk skickas norrut för att föda skogshuggarna. Övriga byar är sällan mer än jaktbyar med under hundra invånare, ledda av en äldre jägare som tränar och leder jaktlaget.

Pylor är en fixare som alltid går vinnande ur en affär. I sina yngre dagar var han en äventyrare, numera använder han sina gamla kontakter för att agera mellanhand mellan äventyrare och uppdragsgivare. Han har ofta ett antal uppgifter på sin anslagstavla utanför värdshuset Begravda Svärdet i Västanswäardh som han driver. Han har kontakter i samhällets alla skikt, har informatörer över hela Windheim, och ser till att alltid ha hållhakar på rätt personer för att vid rätt tillfälle inkassera tjänster. Använd speldata från Windheim Världsbok: Spion, men öka **KÖPSLÅ** till 17.

HÄNDELSER I BARONIET

T6 Händelse

- | | |
|---|--------------------------------------------------------|
| 1 | Yrilion kommer till byn (se Stenswäardh). |
| 2 | Anotte den Store kommer till byn (se Slättby). |
| 3 | Brokhen dör av en okänd sjukdom. |
| 4 | Vättar anfaller från bergen. |
| 5 | Några myhler gör en räd från andra sidan muren. |
| 6 | En medlem av Sjöjungfruns Älskare kommer och predikar. |



MYHLERNAS HALVÖ

Den stora halvön i nordöstligaste delen av Windheim är hem för myhlernas sju stammar. Ingen vet vart eller när de kom till Windheim men, som sades i historiekapitlet, anlände de genom de stående stenarna i Stenswäärth för 2000 år sedan, utan minne om varifrån de kom. De mötte Uen, en skogsalvsdruide, som lärde dem att leva av naturens gåvor och som de började dyrka som en gudinna efter att hon lämnat dem. Med åren växte de i antal, men höll sig fortfarande för sig själva, och gömde sig så fort någon som inte var av deras släkte närmade sig. Så i nästan tusen år förblev de isolerade.

Naturen på halvön är inte så annorlunda från Stenswäärths, förutom att kullarna är lite högre och brantare, speciellt i nordöst, nära Alfheim.

De sju stammarna

Myhlerna är primärt jägare och samlare, men endast halvt nomadiska. De flesta har två byar med långhus, som de flyttar mellan under tidig vår och höst. De flyttar när de följer den migration som brokhen-flockarna gör två gånger per år, eller som är fallet med Tohn-stammen som fiskar ål i Östra bukten och fisk i Myhlbukten. Kabh-stammen lever endast i Myhlir, den by i mitten av halvön som fungerar som en slags huvudstad för myhlerna. Gullblommorna lever vid skogen sydväst om den Ringlande Flodens utlopp i havet. Och Gylions stam, Oalakerna, lever i den skogsbeklädda vildmark i den allra mest avlägsna delen i nordöst.

Gurior-stammen (De talrika)

Nästan hälften av alla myhler tillhör Gurior-stammen som är spridd över merparten av halvön, men de flesta lever sydväst om Myhlir, ner mot muren i väst och mot bergen och havet i söder. De lever i mindre samhällen på mellan ett och tvåhundra personer som kämpar för att överleva med de höjda skatterna som tvingar ut dem på farliga jakter efter ferner, när de istället kunnat jaga brokhen.



Det finns omkring 1500 Gurior och deras Waelindor (ledare) heter Anau, en lång och slank kvinna i sena fyrtioårsåldern med ett behagligt leende. Hennes röda hår är uppsatt med inbakade flåtor. Hon är en mycket skicklig jägare och skickar aldrig iväg andra på en farlig jakt om hon själv kan ta sig an den istället. Hennes far höll nästan hela klanen utanför Gylions uppror och trots att hon själv hade velat ansluta till det minns hon att faderns beslut räddade många liv för Guriorstammen, och därför har hon en försiktig attityd gentemot

bastioniterna. Använd speldata från Windheim Världsbok: Myhlsk jägare, men öka **JAKT & FISKE**, **SMYGA**, **SPJUT**, **UNDVika**, **UPPTÄCKA FARA**, **VILDMARKSVANA** och **YXA** till 17, och lägg till hjälteförmågorna Falköga, Hal som en ål och Orädd.

Ibland är inte det man helst vill, det som är bäst att göra.

ANAU

FERNER

Ferner kallas de enstöriga, köttätande mårddjur som endast lever på myhlnas halvö på Windheim. De är extremt skygga och springer snabbt iväg vid minsta tecken på ankommande humanoider. De har röd päls som verkar glittra och skina, med vila linjer som skär igenom det röda i olika labyrintliknande mönster. Om de blir trängda kommer de försvara sig ursinnigt med långa tänder och skarpa klor. Om man lyckas fånga in en och skinna den så kan pälsen säljas på svarta marknaden i Brusdala för 1000 guldmünt.

Handlingar: 3 **Storlek:** Liten

Förflyttning: 24 **Skydd:** 1

KP: 16

Svårfångade: En ferner kommer aldrig att attackera en rollperson. Men om gruppen vill ge sig ut på en fernerjakt kan de göra det, men har då en mycket svår och farlig uppgift framför sig. För att ens hitta en slår spelarna **VILDMARKSVANA** för att hitta spår efter djuret, med nackdel på slaget om de inte färdas med en myhl. Sedan, när de kommit närmare, måste de lyckas med ett slag för **FINNA DOLDA TING** för att se fernern i det höga gräset. Om de lyckas måste varje spelare som vill delta i jaktens slutskede slå ett slag för **SMYGA** med nackdel för att komma nära nog att attackera. Om ens ett enda av dessa slag misslyckas, kommer djuret att springa

iväg och försvinna omedelbart. Om fernern blir beskuten av avståndsvapen kommer den att fly efter första skottet innan rollpersonerna hinner anfalla, så skytten skulle behöva fälla den på första skottet. Det bästa sättet att komma nära nog för närstrid, är att närma sig fernern från minst tre olika håll eftersom den annars flyr så pass lätt. För att skinna djuret tillräckligt bra för att pälsen ska vara värd något så krävs ett lyckat slag för **JAKT & FISKE** (med nackdel för alla icke-myhler), detta kan endast försökas en gång av en spelare.

T6 Attack

- 1 **Bitattack!** Fernern biter en rollperson med sina sylvassa tänder. Attacken gör 2T8 i stickskada.
- 2 **Kloattack!** Fernern attackerar frenetiskt en rollperson med sina långa klor. Attacken gör 2T8 i huggskada.
- 3 **Snabba ryck!** Fernern springer mellan benen på två rollpersoner och river deras ben. Attacken gör 2T6 i huggskada på dem båda.
- 4 **Hoppattack!** Fernern gör ett jättehopp och attackerar en rollperson 10 meter bort, och borrar ner sina tänder djupt i dess nacke på ett ställe där rustningen inte täcker. Attacken gör 2T6 i stickskada. Rustning ger inget skydd.
- 5 **Skärande skrik!** Fernern ger ifrån sig ett skrik som går rakt in i mörken och dövar sinnena. Alla rollpersoner inom 30 meter utsätts för en skräckattack.
- 6 **Den försvann!** Fernern hittar en öppning att komma undan, och lyckas fly striden i det höga gräset.

HÄNDELSE HOS GURIOR-STAMMEN

T6 Händelse

- | | |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | En jägare hittas, sliten i stycken av en ferner. |
| 2 | En bastionitisk patrull kommer ridande. |
| 3 | Ett bråk bryter ut mellan två familjer om en bit kött. |
| 4 | En fernerjakt ska inledas, rollpersonerna erbjuds att följa med. |
| 5 | En brokhen har nedlagts, en fest planeras. |
| 6 | Anau ligger på dödsbädden och har något att berätta för rollpersonerna innan hon dör. |

HÄNDELSE HOS KABH-STAMMEN

T6 Händelse

- | | |
|---|----------------------------------------------------|
| 1 | En viktig dvärg från Thym Zûr kommer på besök. |
| 2 | Två ledare börjar bråka utanför Waelindaar. |
| 3 | En bastionitisk forskare från fastlandet anländer. |
| 4 | En rabiater ferner löper amok i byn. |
| 5 | En drake skymtas högt uppe i skyn. |
| 6 | Phorobaar har försvunnit. |

Kabh-stammen (De målade)

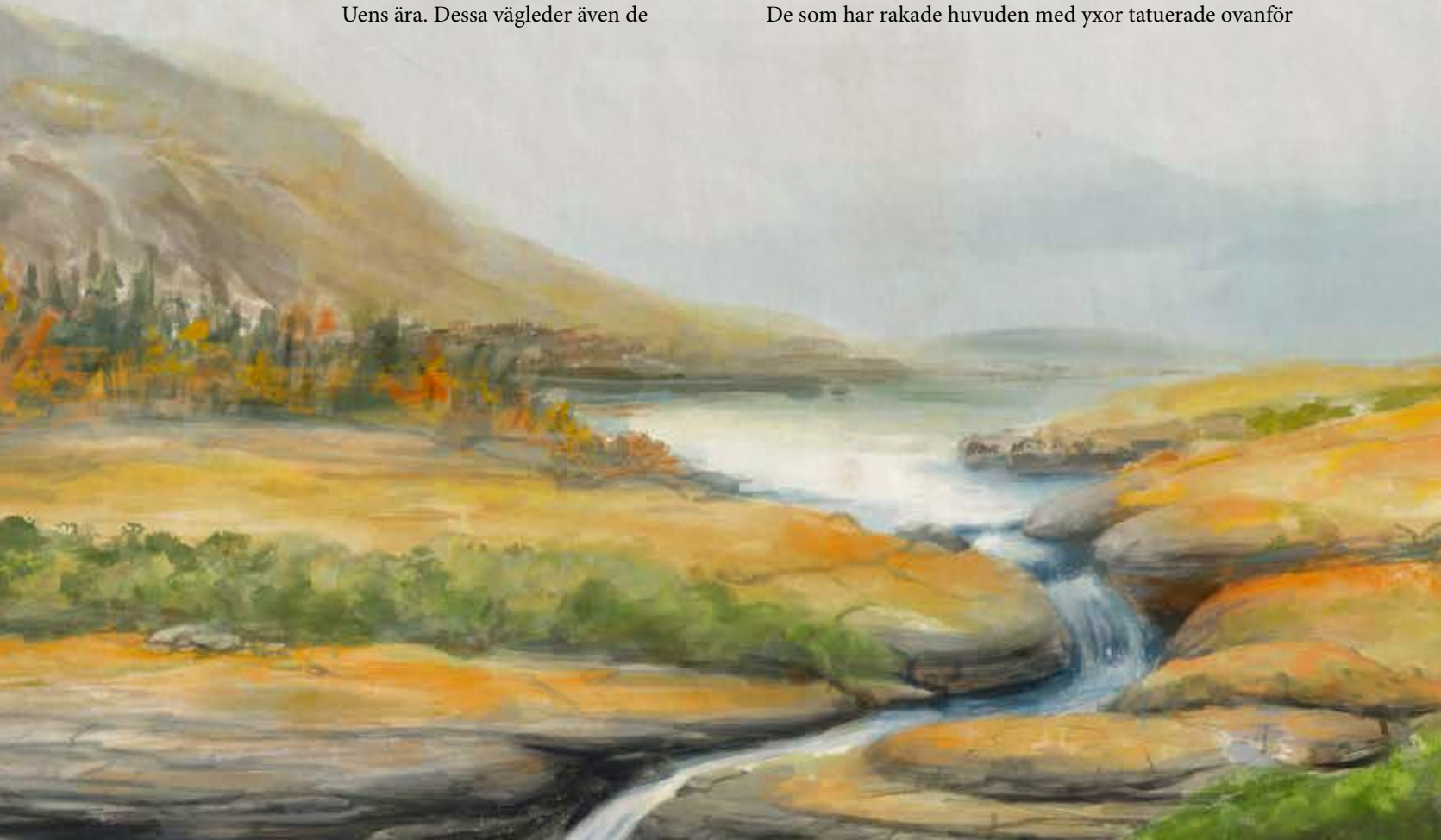
Myhlir är den enda större byn där det lever myhler året runt. Byn är hem åt Kabh-stammen vars uppgift det är att bevara folkets kunskap och traditioner. De lämnar aldrig byn utan spenderar sina liv här med att fullfölja sina plikter, och de känns lätt igen på sina tatueringar som täcker merparten av deras ansikten och kroppar. Stammen är lite över femhundra personer.

Vissa är schamaner som leder riter till Uens ära. Dessa vägleder även de

olika stammarnas ledare som ofta kommer hit för att söka råd. Schamanerna har tatuerade pannor – en, två eller tre linjer som går i en båge från ögonen till öronen. Ju fler linjer, desto högre rang.

Vissa är sångare och de ansvarar för att berätta och bevara myhlernas historia och berättelser. De kan utantill alla dikter om de viktigaste historiska händelserna och sjunger många sånger om hjältar, uråldriga och nya. Deras tatueringar går i vågiga linjer från munnen till öronen.

De som har rakade huvuden med yxor tatuerade ovanför



öronen är stammens krigare, Myhlirs ceremoniella väktare. De vakar över byn, men deras viktigaste uppgift är att skydda Waelindaar (Ledarnas Hus).

Waelindaar är den största byggnaden i byn, med plats för över hundra personer. De enda möblerna inuti är sju stora tronliknande trästolar som står i en cirkel, en för varje stams ledare. Längst in sammansmälter huset med den stora kullen som höjer sig över byn, och i jordväggen har myhlerna satt en stor rubin, större än en knuten näve. Detta är Phorobaar. Den var en gåva åt myhlerna från Thym Zûr, och den är en av de tre ädelstenarna som behövs för att hitta Gryningshornet. Myhlerna värderar den högre än något annat de äger, och i Gryningshornet del 2 är det rollpersonernas svåra uppgift att övertala myhlerna att överlämna Phorobaar, eller att stjäla den.

Kabh-stammens Waelindor är en kvinna på över åttio som heter Namh. Hon talar inte mycket, men när hon väl gör det lyssnar alla myhler, även de andra ledarna. Hon är den enda som kan tygla Klyh, Araer-stammens Waelindor, när har brusar upp. Hon kan myhlernas historia bättre än någon annan, och talar alviska, dvärgiska och bastionitiska flytande. Hon är även god vän med Anazharakh, Khebhenzor i Thym Zûr, som spenderade några år i Myhlir när Namh var i sena tonåren.

Namh talade emot det senaste upproret, men blev nedröstad av de andra ledarna, varav de flesta dog i strid och ersattes av andra som var mindre benägna att föreslå öppen konflikt med bastioniterna. Numera följs hennes ord nästan alltid. Använd speldata från regelboken: Lär, men öka **FRÄMMANDE SPRÅK** till 18, och **ÖVERTALA** till 16, och lägg till hjälteförmågorna **Insikt** och **Intuition**.

Lyssna väldigt noga nu, unge man, annars blir det smisk.

NAMH



Araer-stammen (Månvävarna)

Uppe i de nordligaste skogarna lever Araer-stammen. De lever åtskilda från de andra myhlerna, och bastioniterna känner inte ens till att stammen existerar, delvis på grund av att de inte deltog i upproret.

De har övergett att dyrka Uen, i tron att en annan gudom kan hjälpa dem bättre i deras svåra situation. Så de har vänt sig till Serai och börjat dyrka henne, och hennes tvillingmånar i himlen. I detta vägleds de av en vargkvinna vid namn Arwha, som efter sin militärtjänstgöring hos bastioniterna valde att inte återvända hem till fastlandet. Istället levde hon sitt liv bland myhlerna, som hon börjat ömma för under sina två år på Windheim. Hon lärde dem de heliga riterna, då hon kände att dessa stolta och skickliga jägare hörde hemma bland följderna av Jaktens Mästarinna.

De som valde att acceptera detta kall lämnade sina stammar för att forma en ny, Månvävarna. De är utöver Oalak den minsta stammen till antalet, endast ett par hundra. De lever i skogarna nära kusten mot Alfheim, där de jagar vilda djur och utför riter i månskenet. Stammen är isolerad från de andra, men vissa av dem kommer söderut ibland för att handla. De byter kött mot pilspetsar och reparation av vapen då de själva inte har några smeder.

Deras Waelindor är Klyh, en man så besatt av jakten att han väldigt sällan kommer till Myhlir för möten med de andra ledarna. Och när han ändå kommer dit så blir det alltid en väldigt spänd stämning då han vägrar att erkänna bastionitisk överhöghet, och öppet hånar folk från de andra stammarna. Den enda han respekterar är Namh. Klyh är en av de starkaste människorna på Windheim, en veritabel jätte med en vild blick som får alla att rygga undan, återigen med undantag för Kabh-stammens Waelindor. Trots att de flesta Araer jagar med list, är Klyhs sätt att använda råstyrka. Använd speldata från

regelboken, men höj **SLAGSMÅL** och **YXA** till 17, och lägg till hjälteförmågorna Dubbelhugg, Järnnäve, Kraftslag, Orädd och Stridsrop.

Haha! Rolig-ful herr skallig-man!

KLYH

Uoohn-stammen (Vindviskarna)

Vindviskarna flyttar runt över hela ön, varthelst vinden för dem. De samlar rötter och bär på vägen, och skjuter fåglar som de fångat i vinden med sina pilbågar av idegran. De brukar vindmagi som de lärt sig av havsalverna, och kan böja vinden efter sin vilja om de behöver.

Deras Waelindor är en animist som heter Foaelir, en lång man i fyrtioårsåldern med långt orangefärgat skägg som börjat bli grått vid tinningarna och under hakan. Han fattar aldrig beslut utan att först konsultera med vindarna, där han tror sig höra Uens röst. Då Windheim är födelseplatsen för alla vindar som sedan sprids över världen, säger han att de lever på den allra heligaste platsen.

Klanan var outhärlig vid upprorets sista strid där deras magi skulle driva Wiqzamars eld mot bastioniterna. Men vindarna de skapade blev för starka, och en okontrollerbar eldsvåda spred sig i alla riktningar. Foaelir var där, och var den mäktigaste elementaristen som överlevde slaget. Han har sett med egna ögon att det är omöjligt för myhlerna att slå sig fria från Imperiets bojor med våld, men känner fortfarande en djup vilja att hämnas på bastioniterna. Använd speldata från Windheim Världsbok, men lägg till **ELEMENTARISM 16**.

Vinden bringar oss luft att andas, gör oss starka och visa, och ger oss behagliga drömmar.

FOAELIR

HÄNDELSER HOS ARAER-STAMMEN

T6 Händelse

- | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | En vargfolksklan kommer oväntat från fastlandet, för att hjälpa till och bo här. |
| 2 | En stor björn kommer in i lägret, Klyh kämpar ensam mot den. |
| 3 | Tvillingmånarana är fulla, och en ritual inleds. |
| 4 | En grupp Uoohn-jägare kommer för att ansluta till stammen. |
| 5 | En havsalv smyger in i lägret för att träffa sin älskare. |
| 6 | Klyh knäcker nacken på en jägare som kritiserat hans sätt att jaga. |

HÄNDELSER HOS UOOHN-STAMMEN

T6 Händelse

- | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Foaelir dör, och hans efterträdare Tealia kan inte höra Uens röst i vinden. |
| 2 | Vinden byter plötsligt riktning 180 grader. |
| 3 | En bastionitisk patrull närmar sig. |
| 4 | En gårdfarihandlare från Thym Zûr kommer. |
| 5 | En ung vinddrake utmanar vinden som skapats av Foaelir. |
| 6 | Vinden avstannar helt och magi kan inte heller skapa nya vindar, detta har aldrig hänt förut. |

Tragh-stammen (Gyllenblomstren)

De enda utöver Kabh-stammen som är bofasta året runt är Thragh-stammen, som har gjort sig ett hem precis sydväst om Ringlande Flodens delta. Här har de planterat stora trädgårdar och många örter och träd. De är mästerliga jordbrukare, och inget annat folk på Windheim vet mer om plantering och skötsel av grodd och skott än de gör. Eftersom odling är säkrare än jakt, och eftersom stammen inte deltagit i upproren då de knappt har några krigare, är detta den största efter Gurior-stammen. De är ungefär åttahundra.

Deras landsända är rik på färger, till och med under vintern då Foloor-träden dignar av röda blommor vid minusgrader. Det största av dessa är över 30 meter högt, och står som en röd fyrbåk mot det snöiga landskapet.

De odlar många frukter och sädesslag, men även helande örter som de utbyter med andra stammar mot fernerpalsar som de sedan kan betala sin skatt till bastioniterna med. De förser även Araer-stammen med lite metallarbete i utbyte mot palsar. De äter inte kött.

Tragh-stammen leds av Anau, Iraeas gemål. Ingen av dem har dock lämnat sin stam, så de ses endast när myhlernas ledare möts i Waelindaar, eller när Iraea för Gurior-stammen norrut för att jaga nära Anaus sädesfält. Han är en skäglös man i fyrtioårsåldern med svart hår och stora händer, är längre än de flesta myhler och en sann örtmästare. Anau är den lugnaste av alla Waelindor och tappar aldrig humöret. Han vill uppnå fred mer än någonting annat, men då hans vishet inte sträcker sig längre än inom odling så överlåter han de viktiga besluten till de andra ledarna. Använd speldata från Windheim Världsbok: Myhlisk jägare, men öka **LÄKEKONST** till 15.

Frön, frön är mat, och mat är makt. Åtminstone den enda makt vi Tragh tarvar.

ANAU

HÄNDELSER HOS TRAGH-STAMMEN

T6 Händelse

- | | |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | En röta sprider sig över fälten och dödar all flora i sin väg. |
| 2 | Bröllopsfest för Iraeas och Anaus äldsta dotter. |
| 3 | En bastionitisk patrull anländer. |
| 4 | En bastionitisk halvling fångas för stöld. |
| 5 | Den största gyllenblomman som någonsin skådats växer från planta till enorm höjd på en dag. |
| 6 | En löpeld orsakar förödelse bland odlingarna. |

Tohn-stammen (Fiskarna)

De som lever närmast Stenswäärth är Tohn-stammen. Under våren sätter de upp sina yurtor på Östra Buktens östra strand, precis söder om muren, för att jaga de ålar som kommer dit med vårströmmarna. Fiskarstammen stannar här över sommaren och flyttar sedan norrut till östkusten i Myhlbukten, där de lägger ut sina nät för den fauna av fiskar som finns där. De konserverar såväl ålar som fiskar genom att röka dessa, och utbyter dem mot fernerpalsar och kött från andra stammar. Det finns runt fyrahundra Tohn-myhler, utspridda i tre byar.

Stammen leds av Phirien, en kort kvinna i sena tjugooårsåldern med flätat rött hår, en av deras få krigare. Hon lämnar sällan ifrån sig sin tvåhandsyxa, förutom när en bastionitisk patrull närmar sig. Hon tog över ledarskapet efter att hennes morbror dött för ett par år sedan. Hennes heta temperament är inte större än hennes vishet, och trots att hon ibland tar våghalsiga beslut är hon sällan vårdslös. Använd speldata från Windheim Världsbok: Myhlisk jägare, men öka **JAKT & FISKE**, **SMYGA**, **SPJUT**, **UNDVIK**, **UPPTÄCKA FARA**, **VILDMARKSVANA** till 15 och **YXA** till 18, och lägg till hjälteförmågorna Hal som en ål och Kraftslag.

Min yxa? Den är en familjeklenod, likt de flesta myhlernas yxor, som dvärgarna givit mina förfäder för många generationer sedan.

PHIRIEN



ELRICAS PROFETIA

Det sägs att efter Slaget vid Brända Landet dog Elrica, Gylions dotter och den mest ryktbara av myhlernas hjältar, och begravdes på toppen av en klippa på den västligaste udden på halvön. Där balsamerades hon av Wiqzamar, och lades att vila i en sarkofag prydd med sniderier som visar hennes heroiska dåd. Och en shaman som närvarade uttalade spådomen nedan, sedan föll hon ner död:

Sannerligen, jag ser det! Åh sådan härlighet! När ormen ryter, och den behornade orsakar förödelse över landet. Då skola hon med Uens makt återuppstå! Hon skola rida ormen genom skyarna och deras vrede skola skylta tvillingarnas ljus. Och genom dem kommer uppstå vår frälsning, eller undergång.

HÄNDELSER HOS TOHN-STAMMEN

T6 Händelse

- | | |
|---|-----------------------------------------------------------------|
| 1 | En bastionitisk patrull anländer. |
| 2 | Ett piratankskepp i bukten. |
| 3 | Gylion kommer till byn för att rekrytera Phirien. |
| 4 | Ålarna/fiskarna försvinner. |
| 5 | En drake siktas i skyn ovanför kusten. |
| 6 | Ett havsalvskepp lägger ankar för att utbyta varor och nyheter. |

HÄNDELSER HOS OALAK-STAMMEN

T6 Händelse

- | | |
|---|------------------------------------------------------------------------|
| 1 | En ung vinddrake spanar på lägret på avstånd. |
| 2 | Ett dussintal kämpar ger upp kampen och kommer ansluta sig till Araer. |
| 3 | Wiqzamar kommer för att besöka sin gamle vän Gylion. |
| 4 | Gylion blir svagare, kommer han dö? |
| 5 | En havsalv snubblar in i lägret. |
| 6 | Ett gäng från Gurior-stammen ansluter sig. |

Oalak-stammen (De som aldrig kapitulerar)

Denna rest av armén som föll under senaste upproret leds av Gylion lever fortfarande gömda bland de höga kullarna på Windheims östkust, norr om Iniz Baurhum-bergen. Oalak-stammen hette Ynikiihr innan upproret och var då den folkrikaste med över tvåtusen personer, men är i dessa dagar färre än tvåhundra. Det kan visa sig räcka för att tända ännu en gnista i framtiden dock, under rätt omständigheter. De flesta var Ynikiihr innan stridigheterna startade, men vissa från andra stammar valde att stanna med sina vapenbröder och – systrar, och fortsätta kampen. De lever av vadhelst de lyckas jaga, men får även ibland mat i gåvor från andra myhler då och då.

Det händer att de lägger sig i bakhåll för bastionitiska patruller som färdas på halvön, och de smiter alltid undan i tid innan en sökpatrull kan hitta dem. De har vid enstaka tillfällen gjort räder över muren, men övriga Waelindor har bönfallit dem att upphöra med detta, på grund av att Imperiets vedergällningar är snabba och brutala, och faller över deras folk och inte de som utfört räden.

Gylion är en gammal man nu, halt och lytt av de skador han fick under upproret. Men han har svurit att aldrig ge upp kampen, han kommer att hämnas sin dotter, Elrica. Använd speldata från regelboken: Rövarhövding (Boss), men hans vapenfärdigheter är **SLAGSMÅL 10** och **YXA 12**.

Jag kommer ALDRIG att sluta fred med de där förrädarna! Jag lade INTE min dotter i en grav, bara för att knäböja framför någon stroppig baron! De SKALL upphöra att ta ut skatt, eller gå under.

GYLION



TRAGH-STAMMENS HELANDE ÖRTER

Lila blad som kokas till ett té som läker 1T6 KP om man dricker det varmt.



Robert - 17
Aur



DE FEM BERGSMASSIVEN

Glimbergen

Mellan Windheims västra kust och Glimsjö ligger den minsta av de fem bergskedjorna – Glimbergen, en gång hem för Hokhal Merekh–dvärgarna, men numera mest känt för helgedomen till Barakhon som ligger högt uppe i bergen. Ruinerna av dvärgarnas rike har sedan länge plundrats på skatter med ett undantag. Här ligger nämligen Gryningshornet, gömt här av Barakhon som under senaste Nedstigandets Tid lyckats få tag på det.

HELGEDOMEN

Denna helgedom grundades kort efter att Barakhon gömde hornet när Alda, hans mesthängivna förkämpe, dog här. Hon hade kommit till bergen för att söka efter honom, i hopp om att han ännu inte stigit upp till himlen. Men hon kom för sent, och dog av sorg på en av berget Azhurbums tvillingtoppar. Hon begravdes av sin väpnare, i en grotta precis under platsen där de två bergssidorna möts. Denna plats är nu den heligaste platsen på Windheim för Barakhontroende. Grottan är fylld halvvägs upp av vatten som rinner ner från bergstopparna och skapar en liten göl. Det går en stenbrygga ut i vattnet till en cirkulär plattform i mitten. Härunder ligger Aldas grav, där hon vilar med sin heliga rustning och sitt magiska svärd Strålgans. Vattnet är heligt och sägs bringa hälsa och långt liv till de som dricker av det. Tvillingbergets platta bergstoppar är den närmaste plats där det går att uppföra byggnader. Nedanför finns bara stup och avgrunder, och en smal vindlande stig uppför bergssidan är den enda vägen upp.

Det ligger byggnader på båda topparna, med en bro som går emellan. Bron är en uråldrig rest från det gamla dvärgariket Hokhal Merekh och är tusentals år gammal, men samtliga byggnader uppfördes av Barakhons tillbedjare. Huvudbyggnaden är till för de gemensamma meditationerna som sker varje gryning och skymning, för att prisa ankommandet av Barakhons ljus och sörja förlusten av det. I västra toppens största byggnad pågår stridsträningen, såväl obebäddad som med de välsignade gyllene morgonstjärnorna som varje invigen svingar i strid. Det finns även sovsalar (en separat för besökare), en stor matsal och ett av de mest välfyllda biblioteken på ön.

Ute växer flera askträd och det finns även en trädgård där det odlas helande växter. I trädgården finns två brunnar, en av dessa används vid ceremonier och går hela vägen ner till helgedomen medan den andra förser de troende med sitt dagliga vattenbehov.



HELIGT VATTEN

Den som dricker av Silversolens helgedoms vatten helas från all sjukdom och botas från alla

Helgedomens invånare

Helgedomen leds av Solbringare Melser, en lång strikt man med långt vitt hår, vars ålder är svår att gissa. Han intresseras enormt av historia, och är övertygad om att helgedomen byggts här eftersom Barakhon lämnade något här åt sina anhängare. Han har inte fel... Det ryktas att han är över tvåhundra år, på grund av en hemlig alvisk börd, men han avfärdar bestämt alla frågor på ämnet. Ryktena stämmer dock, han har spenderat över hundra år på Windheim och har under denna tid funnit flera artefakter vilka nu är i helgedomens ägo. Han är erfaren,

lärd och hängiven nog att han skulle kunnat bli utnämnd till Solmästare i Bastion vid det här laget, men hans studier har givit honom nog med ledtrådar för att ana att han kommer att finna de svar han söker här. Han sitter oftast utomhus under ett träd, bläddrandes i en bok med bläckfärgade fingrar. Använd speldata från Windheim Världsbok: Solbringare, men öka **MYTER & LEGENDER** och **HAMMARE** till 18.

Barakhon har ingen nytta för de som inte har tålamod nog att följa hans väg.

MELSER

En annan framträdande person i helgedomen är Sandara, vars botaniska kunskaper är långt större än någon annans på Windheim. Den äldre kvinnan reser ofta omkring i baroniet Silfversporre för att hela sjuka och skadade. Hon är även något av ett socialt geni och alla som träffar henne finner henne otroligt angenäm. Därför har hon blivit en slags inofficiell ambassadör, inte bara för helgedomen utan även för hela Barakhon-tron. Vissa menar att detta är anledningen till kultens uppsving på ön de senaste femtio åren. En del andra i helgedomen menar dock att hennes förkärlek att spendera mycket tid med yngre män inte är i enlighet med det kyskhetslöfte som alla Barakhonsmorda måste svära. Melser verkar dock acceptera hennes skäl och finner henne trogen sitt löfte, och han skyddar henne från intrigerna bland de smorda. Hon drar ofta bort en lockig grå hårslinga från ansiktet. Liksom Melser så innehar hon titeln Solbringare. Använd speldata från Windheim Världsbok: Solbringare, men öka **ÖVERTALA** och **LÄKEKONST** till 18.

Jag behöver en frivillig som kan hjälpa mig att vårda de sjuka, helst en ung stark man.

SANDARA

Isa är helgedomens tränare i den heliga konsten att bruka Barakhons välsignade gyllene morgonstjärnor. Hon är drygt fyrtio, kompetent, strikt och tål inte dårar. Hennes träningar slutar ofta med att en adept bärs till Lia för att helas, men resultatet av hennes hårda drillande är att Solsökarna från denna helgedom är bland de bästa krigarna på Windheim. Hon knäcker ofta sina knogar och talar med en kraftfull stämma, även en aning för högljudd för många i helgedomens smak. Använd speldata från Windheim Världsbok: Solsökare, men öka **HAMMARE** och **SLAGSMÅL** till 18.

Äsch, larva dig inte! Det är bara ditt huvud, knappast din största tillgång.

ISA

Det är sällan Ljussökare som startar sin bana i Barakhons tjänst visar en magisk talang, men när Lia anlände till helgedomen var det tydligt att hon hade en magisk gnista. En dammig gammal formelbok från en avliden helare vid namn Ardunar gavs åt henne. Hon började genast lära sig besvärjelser från den, och nu gör hon inte mycket annat än att studera magiskolan animism. Använd speldata från regelboken: Lärd, men lägg till **ANIMISM** 12.

J... jag vet inte om jag kan rädda honom. Men jag ska göra mitt bästa.

LIA

Keelo

En skymning för ungefär ett halvår sedan, kastade sig en ung man vid namn Keelo av okänd anledning ut för klippan och föll till sin död. Hans spöke hemsöker nu dagligen helgedomen vid solnedgången i ungefär en timme, varpå det sedan försvinner ner över kanten. Sanningen är den att han hade en kärleksaffär med Isa, och de skulle ha haft en hemlig träff vid skymningen. När Isa inte dök upp så sökte Keelo efter henne. Han fann henne i säng med en besökande kvinna från Sydansporre, och hoppade då mot sin död. Hans ande kommer bara kunna få ro om sanningen kommer fram: att Isa blivit drogad av kvinnan med en kärleksdryck. Detta är anledningen till varför tränaren sällan ses i helgedomen om kvällarna, hon står inte ut med att se sin älskades osaliga ande. Om spöket lämnas ifred anfaller det inte, men om det konfronteras på ett sätt som inte är lugnt och sansat går det till vredgad attack. Använd speldata från regelboken: Spöke.

Jag blev sviken...

KEELOS SPÖKE

HÄNDELSER I HELGEDOMEN

T6 Händelse

- | | |
|---|--------------------------------------------------|
| 1 | Ett slumpvalt monster kommer uppför bergsstigen. |
| 2 | Isa tar ut sin frustration över en student. |
| 3 | En artefakt har försvunnit, stöld anses troligt. |
| 4 | Sandara hittas i säng med en yngre man. |
| 5 | Lia råkar ut för ett slumpvalt magiskt missöde. |
| 6 | En grip attackerar från luften. |

Thym Zûr



Enligt Thym Zûrs tradition är deras stam den äldsta bland dvärgarna, naturligtvis bestrids detta av Khal Dhem som gör samma anspråk. Hur som helst har de levt i sina berg sedan deras förfäder först vaknade, och deras rike såväl som bergskedjan bär samma namn som stammen.

Riket styrs av Rådet, där en representant från var och en av de mest prominenta familjerna har ett mandat vardera. När Khebhenzor, Rådsöverhuvudet, är en stark dvärg konsulteras inte Rådet lika ofta som när det är en svag, då har de mer frekventa rådsmöten. Sittande Khebhenzor är Anazharakh, hon är runt 150 år och var i sin ungdom en av de yngsta generalerna i Thym Zûrs historia. Hon har brunt hår och skägg, båda ihopflätade ner till midjan, och mörkbruna ögon. Hon talar självsäkert i allehanda spörsmål med sin klara och djupa röst. Hon pillar ofta på ett mynt som hennes far gav henne på sin dödsbädd. Myntet ska enligt traditionen vara det allra första som deras familj, Urumburzhakh, myntade.

Jag tar inte detta beslut lättvindigt, men jag kommer att ta det!

ANAZHARAKH

Hon lyssnar in vad rådet har att säga, men är väldigt tydlig med vem som bestämmer. Hon är en listig taktiker och har en försiktig inställning till Khal Dhem – hon är inte intresserad av att kasta bort onödiga dvärgiska liv. I detta får hon opposition från en fraktion ledd av Mukharzh, som vill avsätta henne då de ser försiktigheten som en svaghet hos henne. Tre gånger har han utmanat henne under rådsmöten och endast tystats av att hon frågat honom om han önskar utmana henne med en misstroendeförklaring, eller till en envig.

Även om tillträde till riket är förbjudet för alla främlingar förutom myhler, är det möjligt för en spelgrupp att få tillåtelse att komma in. Antingen genom händelserna i Gryningshornet del 2, eller av andra skäl. I det senare fallet gäller i så fall att få skriftligt godkännande från en tillräckligt högt rankad rådsmedlem. Detta skulle innebära ett helt eget litet äventyr, antingen i Enkharoms Yttre Stad eller Förstaden i Mizhil Arkhom.

Thym Zûr delas in i fyra administrativa regioner: Nord, Öst, Syd och Väst.

NORRA THYM ZÛR

Hamnen och Ykherozh

I en liten vik på Thym Zûr-bergens norra kust ligger en hamn med två bryggor. Denna används för handel, främst med havsalverna men det händer att enstaka bastionitiska skepp lägger till här också. Fyra enorma katapulter står på olika avsatser ute på de två uddar som bildar viken, alltid redo att möta hot från attackerande piratankskepp. Dessa är laddade med stenblock, som vid en attack dränks i olja som tänds på, för att sedan slungas och bringa eld och död mot fiendeskeppen. Hamnmästern heter Ukhzhahr och är lång och smal för att vara dvärg. Hans bruna skepparkrans är kortklippt och han puffar alltid på en pipa i mungipan. Han står oftast på en av avsatserna med en kikare och spanar ut mot havet efter skepp, såväl vänner som fiender. När ett skepp kommer in för att lägga till går han ner för att möta dem, han vill alltid vara den första som hälsar de nyanlända välkomna. Han talar flytande havsalviska, och bastionitiska helt utan brytning. Han är i allmänhet en rätt trevlig person. Använd speldata från regelboken: Äventyrare, men lägg till **FRÄMMANDE SPRÅK 14**.

De är därute, jag känner lukten av deras loppättna fjädrar. Om de vågar sig hit så ska vi visa dem!

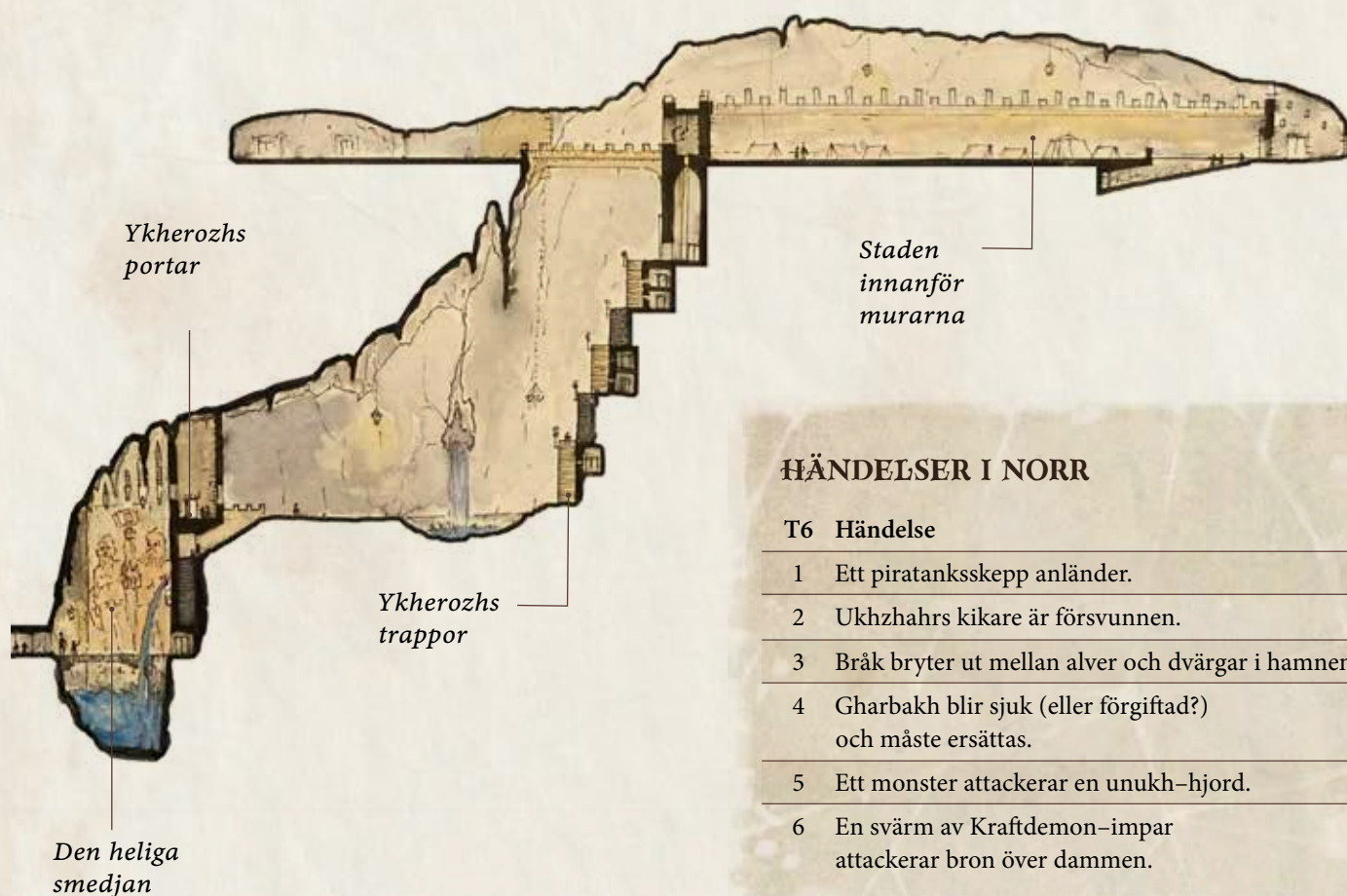
UKHZHAHR

Ykherozh

På den smala stranden vid hamnen växer det ett majestätiskt ekträd, precis utanför tunneln som leder in till den dvärgiska staden Ykherozh. Staden har endast runt sjuhundra invånare, varav de flesta är herdar som vaktar de unukh (se nedan) som lever i bergen här. De har även en imponerande helig smedja här som lockar folk från hela riket.

Staden är byggd längs med en underjordisk flod som mynnar ut i havsviken. Ingången från hamnen är en imponerande syn, med en stenbro som går över en damm där vattnet från ett vattenfall samlas. Väggarna är täckta med enorma reliefer som avbildar dvärgiska smeder.

I Ykherozh lever en av rikets fem Okhathazh (välsignad hammare). De är dvärgarnas högst rankade religiösa ledare, var och en av dem ansvarar för en välsignad smedja och leder sin flock i den heliga smideskonsten till Kheldizns ära. Stadens Okhathazh heter Gharbakh och han är den äldste av



HÄNDELSER I NORR

T6 Händelse

- 1 Ett piratankskepp anländer.
- 2 Ukhzhahrs kikare är försvunnen.
- 3 Bråk bryter ut mellan alver och dvärgar i hamnen.
- 4 Gharbakh blir sjuk (eller förgiftad?) och måste ersättas.
- 5 Ett monster attackerar en unukh-hjord.
- 6 En svärm av Kraftdemon-impar attackerar bron över dammen.

de fem. Han har ett extremt långt skägg som hålls på plats av små intrikata gyllene spännen. Han är alltid i smedjan och går sällan upp ovan jord. Hans syn på ena ögat har försämrats med åren och har därför konstruerat en slags tubkikar-monokel som han alltid pillar på med sina valkiga händer när han inte har den på sig. Använd speldata från Windheim Världsbok: Okhamûr, men öka **HANTVERK** och **MYTER & LEGENDER** till 17.

Ååååhh, så du har kommit hit för att smida? För att skapa i Kheldizns namn! Aaahhh, kom, kom... Jag ska visa dig ett och annat trick. Hehehehe...

GHARBAKH

Unukh-getter

På sluttningarna i de norra bergen har dvärgarna många hjordar av unukh. De är en slags bergsget men större och med stora horn och lång svart päls. Existensen av dessa är en hemlighet, dvärgarna föredrar nämligen att bastioniterna tror att de är beroende av handeln med imperiet för att förse sin befolkning med mat. De har aldrig riktigt till fullo litat på sina imperialistiska allierade. Inziil, en sprit gjord på getmjölk från unukh, är väldigt stark och få utöver dvärgarna klarar av att dricka den utan att tупpa av.

ÖST OCH ENKHAROM

I östra regionen sker mycket handel med Brusdala, på såväl officiell statlig nivå som i mindre privat skala. Den mellanstatliga handeln är främst ett utbyte av dvärgiska vapen och rustningar i utbyte mot mat, medan den privata är för allehanda dvärgiskt tillverkade saker.

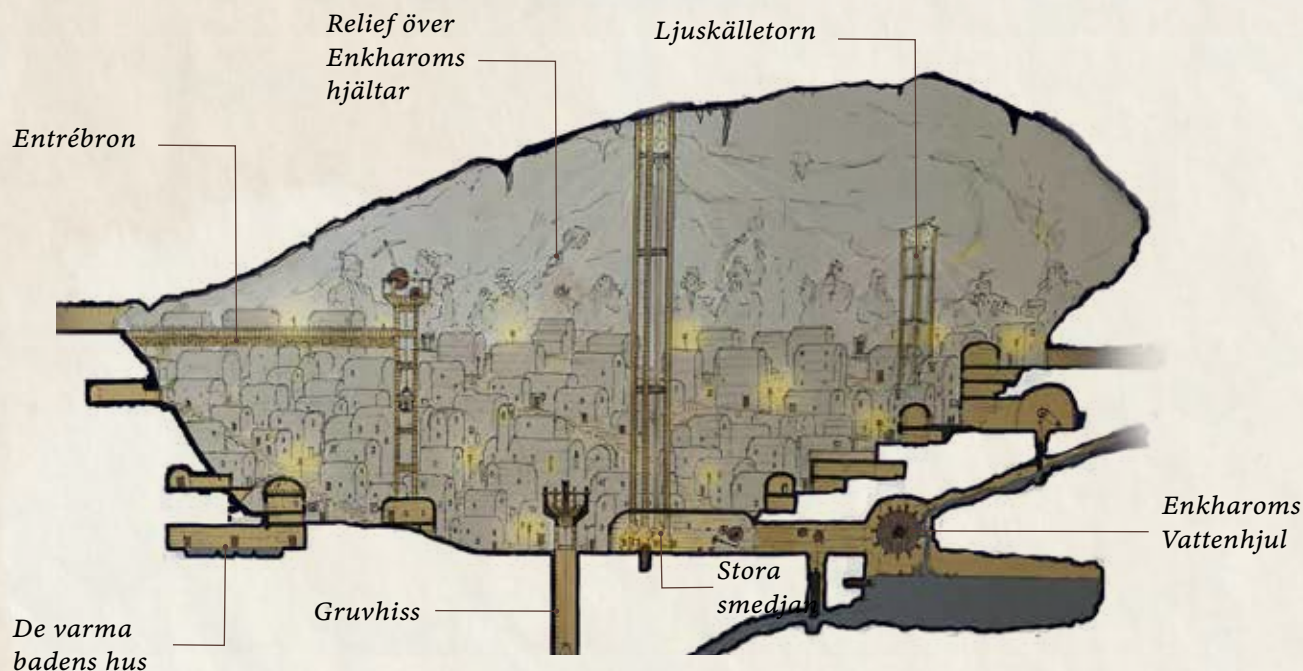
Östra porten

De flesta privata bastionitiska nasarna kommer till Enkharom, den dvärgiska staden precis innanför Thym Zûrs östra port, nära Brusdala. Utanför denna har bastioniterna byggt en slags lägerby där köpare kan stanna medan de idkar sin handel med dvärgarna, vissa av dessa kommer nämligen ut dit för att möta upp och göra affärer. Om de gör det så kommer köparen undan

att betala den avgift som dvärgarna tar ut för att komma in genom portarna. Det kostar 5 guldmynt att komma in, 20 om man är där för att handla.

Yttre Staden

Enkharoms yttre stad ligger precis innanför en femton meter hög järnport med dubbeldörrar, vilken är dekorerad med en relief över amiral Faros Äldherskoogh som knäböjer framför Rådet i Thym Zûr. Yttre staden är så långt in i Enkharom som bastioniter tillåts gå. Myhlerna är däremot fria att gå var de vill i riket, dvärgarna har stor plats i sina hjärtan för sina urgamla vänner och förbarmar sig över dem i deras svåra tid. Innanför porten ligger ett enormt bergrum som är 400 meter i diameter och 200 meter högt. Det finns byggnader både på botten och upp längs med bergväggen, utmejslade i stenen. Här kan besökare och handelsmän besöka de många affärer som säljer dvärgasmidda smycken, vapen och rustningar. Äventyrare som är nyanlända till ön och har lite guld på fickan kommer gärna hit för att utrusta sig innan de beger sig ut i vildmarken.



Kamrazhs Dvärgiska Mästerverk

Äventyrare som hört sig för efter det bästa som går att köpas för pengar kommer ofta till Kamrazh, en av de skickligaste dvärgiska vapensmeder som finns. När hon lämnade den heliga smedjan i Mirazh Khargath för att starta eget sågs detta inte alls med blida ögon av hennes överordnade. Men lämnade gjorde hon likafullt, och nu har hon en blomstrande verksamhet i Enkharom. Hon har sitt röda skägg flätat bak längs med halsen och har sedan flätat samman det med håret bak längs ryggen. Hon har eldiga gröna ögon och ett välkomnande leende för de som besöker hennes butik. Hon drar ofta dåliga skämt, gärna dåliga ordlekar, medan hon blinkar menande åt sina kunder. Använd speldata från Windheim Världsbok: Okhamûr, men öka **HANTVERK** till 18.

Kamrazhs vapen är inte magiska men har alla ett ökat brytvärde på +4 och gör en tärningsnivå mer i skada än vanligt. Till exempel gör hennes bredsverd 2T8 istället för 2T6, och tvåhandsyxan gör 2T12. Däremot kostar alla vapen fyra gånger över dess normala värde. Hennes rustningar har alltid 1 högre i skydd än normalt och har en nackdel mindre (vilken av dem varierar). Dessa kostar tre gånger över vanligt pris.

Mina mästerverk är de bästa som dvärgar kan smida, och kostar bara en liiiten aning mer än mina konkurrenters.

KAMRAZH

Värdshuset Flamhjärta

Ett annat populärt ställe i yttre staden är värdshuset Flamhjärta, där kan besökare prova på den populära dvärgiska drycken med samma namn. Detta fluidum som dvärgarna destillerar från svampar som växer djupt nere i rikets fuktigaste grottor har en otroligt hög alkoholhalt. Trots att den är kraftigt berusande så eldar den upp deras hjärtan och ger dem styrka. En mugg kostar 5 silvermynt, men det är möjligt att få köpa en hel flaska för 2 guldmynt vid ett lyckat slag för **ÖVERTALA**.

Värdshusvärdinnan Khorga är en pratsam, ovanligt kort dvärg med kortklippt skägg och stora ögon. Hon älskar att övertala främlingar att testa en mugg flamhjärta för att sedan se dem stappla omkring. Khorga spottar ofta på golvet och gnuggar sedan bort det med foten. Använd speldata från Windheim Världsbok: Värdshusvärd.

Jaså, flamhjärta? Nja, jag säger ju inte att det är FÖR starkt för dig, men vem vet...?

KHORGA

FLAMHJÄRTA

Denna dryck ger dvärgar fördel på alla slag baserade på STY, men nackdel på alla andra slag, i T6 timmar. En icke-dvärg som dricker måste lyckas med ett FYS-slag för att få samma effekt. Ett misslyckat slag ger tillståndet Krasslig och nackdel på samtliga slag i T6 timmar.

ENKHAROM

Längst in i yttre staden leder tre gånger vidare in i berget, in till huvuddelen av staden Enkharom. Dessa vaktas ständigt av en vaktstyrka klädd i ringbrynjor, med hjälmar och stridsyxor. Endast dvärgar och myhler tillåts förbi vakterna in till Thym Zûr.

Enkharom är rikets näst största stad, endast huvudstaden är större, vars 4 000 invånare bor i huvudgrottan. Denna är inte, som de flesta dvärgiska städer, upplyst av schakt som leder ner solljus reflekterat med speglar. Istället illumineras den av två kristaller, placerade på höga torn, som sprider sitt inre ljus och skickar ut många strålar över staden. Sålunda är detta den enda bosättningen i riket som aldrig mörknar. De starkaste strålarna faller på gigantiska reliefer i bergväggen som föreställer viktiga historiska händelser.

De varma badens hus

I de varma badens hus kan en trött vandrare vila ömma muskler, och en stressad rådgivare kan lugna ett oroligt sinne. Folk kommer hit för att slappna av i bassänger fyllda med vatten som pumpats upp från en underjordisk flod som värms upp av lava som flyter intill den. Ågaren, Khamikozh, driver stället ihop med sina sju döttrar och sju söner som allihopa ser exakt likadana ut som sin far.

Det finns inte en ryggknut som dessa dvärgiska händer inte kan lösa upp.

KHAMIKOZH



Unukh

HÄNDELSE I ÖST

T6 Händelse

- | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Guvernör Kaelohr Gyldenstierna kommer på besök. |
| 2 | Kamrazh dödar en halvling som försökt stjäla dolkar. |
| 3 | Bråk uppstår då två bastioniter försöker smyga in förbi vakterna i yttre staden. |
| 4 | Khamikozh blir sjuk (eller förgiftad och dör) hans barn grälar om vem som ska ta över. |
| 5 | Två förklädda Khal Dhem–dvärgar försöker sälja falska handelsavtal till lättlurade bastioniter. |
| 6 | Tre sinnesdemon–impar tar kontroll över vakterna vid en av ingångarna till staden. Dessa löper amok och attackerar alla i närheten. |

SHERPINGS DÅRSKAP

Långt norrut i Thym Zûrs finns bergstoppen Sherpings Dårskap, en mytisk helgedom till en myhlsk shaman, Sherping, som en gång försökte färdas till Gudarna i himlen. Bastioniternas förtryck mot myhlerna hade drivit honom till detta djärva drag. Men Gudarna är inte förlåtande, pilgrimer till Sherpings Dårskap återvänder som tomma skal, om de återvänder över huvud taget...

Gruppen anlitas för att finna fyra försvunna myhlska ungdomar som förförts av tanken att söka upp Gudarna. Klättringen längs stigen som leder uppför ett stup, är mycket farlig. På toppen finner de en lich, Scherping, som stjal pilgrimernas själar. Men allt är inte som det verkar. Scherping samlar själar för att ge honom magisk kraft mot det ökande hotet – stensläktena i väst, som anfaller såväl Silfversporre som Thym Zûr. Går denna lich att lita på? Och hur kan de rädda pilgrimerna utan att döma både dvärgar och bastioniter till säker undergång...?

VÄSTRA REGIONEN OCH MIZHIL ARKHOM

Västra porten

Thym Zûrs västra port ligger ungefär två dagars resa från Dalsslut eller Silfverman och är en imponerande syn. Även denna är runt femton meter hög och dubbelporten i järn är prydd med en enorm relief av Thym Zûrs sigill – elden och hammaren. Precis som utanför östra porten har det här växt upp en liten tältby utanför ingången för mindre prominenta handelsresande som inte tycker sig ha råd att betala avgiften för att komma in i Mizhil Arkhom.

Förstaden

Förstaden som ligger precis innanför järnporten är mycket mindre än yttre staden i Enkharom. Den fyrkantiga grottan som hyser denna är bara femtio meter i diameter och har ett dussintal affärer, små smedjor och verkstäder längs bergväggen.

Den enda byggnaden i mitten är ett värdshus vid namn Mizhilmahr (dvärgiska för Västliga Nöjen). Etablissemanget drivs av två äldre tvillingsystrar, Omkhirah och Emkhirah, med vitt skägg nedstoppat i sina bälten. De grundlade värdshuset i sin ungdom när handeln med det nybildade baroniet Silfversporre började ta fart och förstaden byggdes för 150 år sedan. Deras konstanta gnabbande är en av källorna för underhållning, en annan är fylloet Khoberth som alltid sitter i änden av baren och berättar urgamla poem som han av någon outgrundlig anledning lyckas minnas. För Omkhirah och Emkhirah, använd speldata från Windheim Världsbok: värdshusvärd. För Khoberth använd speldata från Windheim Världsbok: Bard.

Silentium, barbar, och åhören nu historien om den förbannade hjälten Zhurhin, det Svarta Svärdet.

KHOBERTH

Mizhil Arkhom

En triangelformad öppning, två meter hög, leder in mot staden Mizhil Arkhom. Byggnaderna ligger på avsatser och på broar som korsar ett enormt berggrum som är sextio meter brett och hundra meter högt. I mitten reser sig en stalagmit som växer från botten till toppen av grottan, längs



HÄNDELSER I VÄST

T6 Händelse

- 1 Friherre Silfverman kommer på besök och blir förorättad över att inte tillåtas komma längre in än förstaden.
- 2 Firande av att Ahkathûl levererar ett heligt vapen till Rokhzha.
- 3 Två bastioniter grälar i tätläget, blodvite uppstår.
- 4 Omkhirah och Emkhirah tar till nävarna i ett regelrätt slagsmål.
- 5 Rokhzhas korruption avslöjas av en förorättad sekreterare.
- 6 Tre rötdemon-impar sprider sjukdomar i förstaden.

MILITÄRA RANKER I THYM ZÛR

Korpral

Kapten

Överste

General

*Ykhahozar, general Zhykthoths
slagsvärd, smitt av Thorbazch*



med vars sida det går en spiraltrappa upp med många broar som kopplar ihop den med stadens olika våningar.

Runt tvåtusen dvärgar lever här och det finns även en relativt stor grupp myhler, ungefär tvåhundra, som lever på de översta våningen. De flesta dvärgar arbetar med malmutvinning; det finns många metaller här i bergets djup ty de malmådror som ligger här överträffar alla andra på Windheim.

Staden styrs av Rokzha, en ganska korrupt dvärg med smala ögon som ofta sneglar snett mot den hon talar med. Hon lyckas dölja sina giriga stölder väl, då hon faktiskt även är väldigt kompetent. Rikedomarna som flödar från Mizhil Arkhom till rikets skattkistor är större och fler än någonsin tidigare, främst på grund av att hon sköter handeln med Silfversporre otroligt väl. Faktumet att hon fyller sina egna fickor med guld är därför helt okänt. Använd speldata från Windheim Världsbok: Nasare.

*En genomförd affär är alltid
gynnsam för båda parter, inte sant?*

ROKHZHA

Den heliga smedjan

Mizhil Arkhoms heliga smedja ligger allra längst ner i staden, i en liten grotta som är tio meter bred och femton meter hög som endast kan nås via en smal trappa från botten av huvudgrottan. Det är den näst äldsta av sitt slag i riket och dess Okhathazh är en väldigt ung men otroligt talangfull smed vid namn Ahkathûl. Många ansåg inte att han var erfaren nog att ta över positionen när hans föregångare dog, men dessa tvivel är nu som bortblåsta då han har bevisat sitt värde gång efter annan. Vissa säger till och med att Kheldizns vilja flödar i hans ådror. Hans oöverträffade förmåga att skapa har inte skådats sedan Thorbazchs dagar, den främsta hantverkare och vapensmed som någonsin funnits. Det sägs till och med att han kan utstå hettan från den heliga elden utan att bränna sig. Han har ett eldrött skägg som konstant är i oreda och hans händer har svartnat från att ha varit i elden dag ut och dag in. Han saknar också sina framtänder, rykten gör gällande att han offrat dem till Kheldizn vilket i kombination med hans stapplande bastionitiska gör det svårt för utomstående att förstå hans tal. Använd speldata från Windheim Världsbok: Okhamûr, men öka HANTVERK till 20.

*Elden... elden är Kheldizns själ... Elden kan inte skada
dvärgar, inte om de är sanna i sin hängivenhet...*

AHKATHÛL



General Zhykthoth

HÄNDELSER I SÖDER

T6 Händelse

- 1 Rådet inspekterar försvaret, Zhykthoth blir förnärmad av detta.
- 2 Firande då Ahkathûl levererar ett heligt vapen till Zhykthoths dotter Zhykhi.
- 3 Två korpraler börjar slåss.
- 4 En patrull spanare återvänder från söder, kraftigt decimerade.
- 5 Yhkhahozar saknas, är vapnet stulet?
- 6 Tre sinnesdemon-impar sprider oenighet bland några kaptener.

SÖDRA REGIONEN OCH GRÄNSEN

Södra regionen är en renodlat militär zon som sträcker sig längs hela södra gränsen mot Passet, men är dock bara några kilometer bred. Det finns en järnväg (se nedan) som går längs hela denna zon, med många vagnar vilket gör det möjligt att frakta ett stort antal soldater till alla delar av gränsen otroligt snabbt.

Det finns dolda fästen var femte kilometer längs hela gränsen med enorma katapulter, likt de som vaktar inloppet till Ykherozh. Vart och ett av dessa fästen har en garnison på fyra hundra soldater som kan stå redo för strid på tjugio minuter. Varje sådant kompani består av hundra armborstskyttar, åttio lätt infanteri och tvåhundra tungt infanteri. Med dem finns också tio säckpipespelare och tio trumslagare som spelar krigsmarcher, samt fem magiker som bringar Kheldizns magi. Deras offensiva stridsmagi verkar dock aldrig få någon kraft mot dvärgar från Khal Dhem, så de fokuserar mest på helande magi.

General Zhykthoth

Gränsbevakningens befälhavare är general Zhykthoth, en briljant strateg som har haft sin position i över hundrafemtio år. Han är en veteran från den tid då det fortfarande förekom strider på Windheims slätter och har nästintill legendarisk status i riket. Han har sett många Khebhenzor, Rådsöverhuvuden, komma och gå och har setts som en välbehövlig balanserande kraft när dessa har haft nästan fullkomlig makt över Rådet. Han har rakat av hela sitt skägg, och svär att han inte kommer låta det växa ut förrän Khal Dhem är lagt i ruiner. Medan dvärgarna anser detta vara otroligt bisarrt, visar det samtidigt på den enorma respekt de har för honom i att han fortfarande kan behålla sin position. Han har sitt tunna vita hår knutet högt upp på huvudet med många hårband, och ses sällan utan sitt svärd, Yhkhahozar, på ryggen. Det smiddes av Thorbazch för länge sedan och var en gåva åt generalen från guvernör Andin Gyldenstierna, Undins son, efter krigets slut. Han hade fått det av Thym Zûrs Råd för att symbolisera alliansen mellan de båda rikena. Använd speldata från regelboken: Rovridbare (boss).

En svärdsarm är inte starkare än hjärnan som styr den.

ZHYKHOTH

MIRAZH KHARGATH

Huvudstaden, Mirazh Khargath, ligger på den plats där de andra regionerna möts, intill Windheims högsta berg, Amkhorozh. Det är den enda staden i Thym Zûr som inte ligger under jord. Den är formad som en tratt, uthuggen ur berget, med långa övre våningar där de flesta av bostäderna ligger, och väldigt korta nedre våningar där de äldsta och förnämsta husen har sina residens. Staden har femtio våningar från vilka det går korridorer in i berget. I takt med att antalet invånare ökat så har även behovet av fler bostäder. Vissa korridorer leder till hissar som kopplar samman alla våningarna. Alla dessa, utom en, har plats för en handfull dvärgar i taget, och de dras av fem unukh med hjälp av tunga motvikter. Den sista hissen, som dras av många getter, är till för transport av tungt gods och används endast för offentliga affärer.

Den högsta våningen har en diameter på sexhundra meter tvärs över till andra sidan, vilket ger en omkrets på nästan två kilometer. För varje nivå man kommer neråt så minskar sen diametern med tio meter. Varje våning har en trottoar som går hela vägen runt och är fem meter bred, och utgör taket på våningen under.

Här uppe, nära ytan, är luften friskare (för de som inte är dvärgar och tycker sånt är viktigt). Utsikten ner är spektakulär, med mängder av fruktträd, och vattenfall som samlas upp i små dammar för att sedan rinna längs med rännor som förser hela staden med vatten. Många statyer pryder balustraderna, och otaliga ädelstenar i en myriad färger, som på nätterna reflekterar stjärnljuset, har innefattats i stenen över hela staden. Trädgårdarna sköts av en grupp på tvåhundra myhler som lever här i staden, de flesta på högsta våningen i ett högt torn som byggdes åt dem för några hundra år sedan, när Thym Zûr fortfarande var belägrat.

Örnnästet

Det populäraste värdshuset på de övre nivåerna är "Örnnästet", som tar en fjärdedel av våning 42 i anspråk. Världshusvärdarna är tre syskon: Gyrzhakh, Khorzhakh och Whynzhakh. De växte alla upp på värdshuset med sina föräldrar som drev det innan de drog sig tillbaka, och de har lyckats vända ett etablissemang nära konkurs till en blomstrande verksamhet. Gyrzhakh är ansiktet utåt, som med sitt glada anlete hälsar kunder välkomna och omedelbart får dem att känna sig som hemma. Hon har rött skägg och en blå basker med en stor fjäder i. Hon blåser i ett

horn och gör högljudda presentationer när folk kommer in.

Khorzhakh är kocken, det finns få som har en sådan makt över krydda och smak som han har. Specialitén är en get- och svampstuvning med brun ale. Trots det fenomenala jobbet hennes syskon gör så är antagligen Whynzhakhs bidrag anledningen till varför värdshuset är ett av de mest välbesökta i riket. För femtio år sedan lärde hon sig att locka de väldiga örnen som lever i bergen ner till krogens tak, och örnen har alltsedan dess kommit hit då och då för att besöka det näste hon byggt där. Besökare kan sitta och betrakta de magnifika djuren då de plockar bland de köttbitar hon matar dem. Det har naturligtvis förekommit olyckliga incidenter där gäster har blivit attackerade, men alltid (nästan i alla fall) som ett resultat av att alltför nyfikna dvärgar har stört örnen. Använd speldata för alla tre från Windheim Världsbok: Världshusvärd.

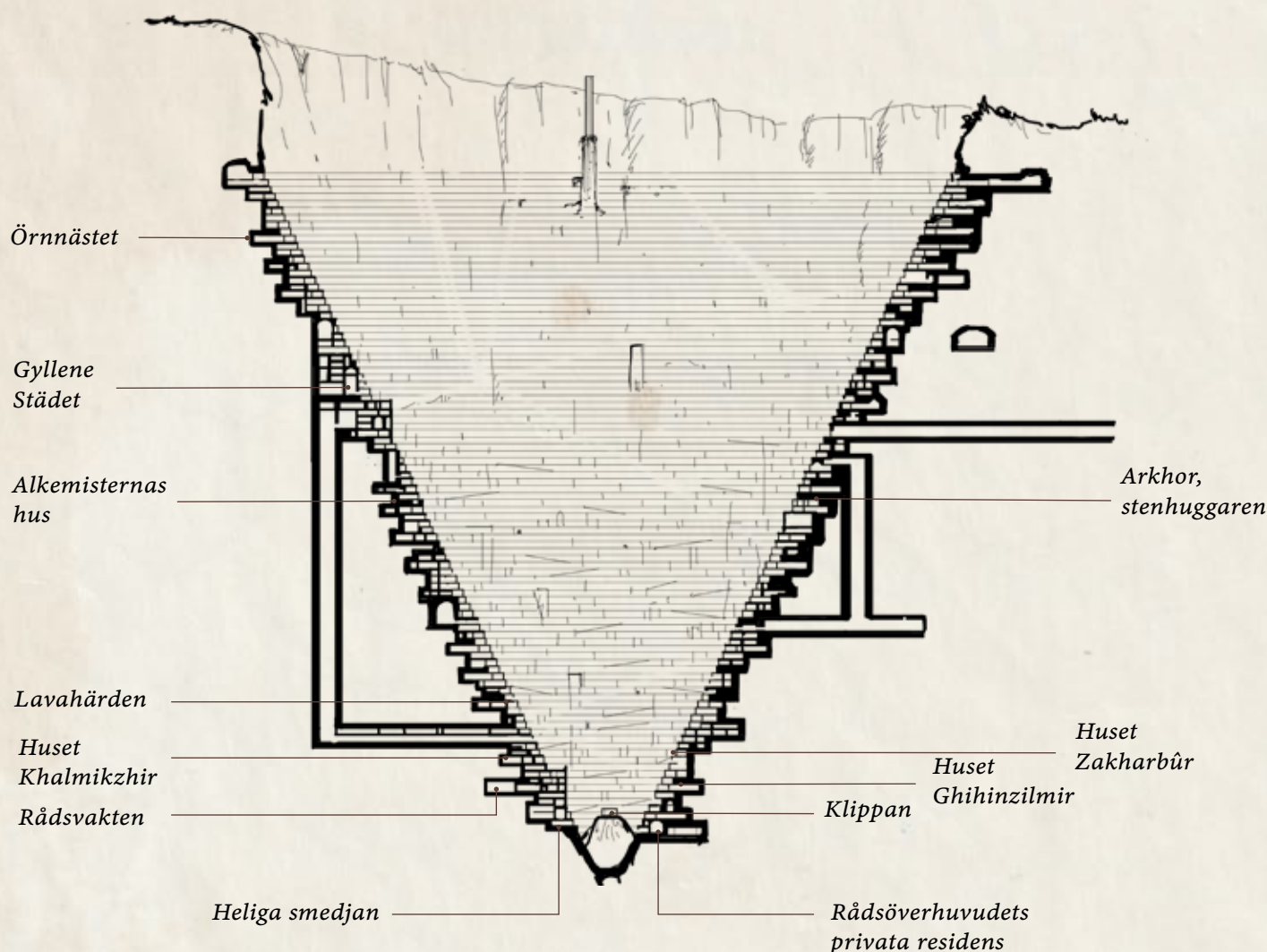
Mina vackra bebisar.

WHYNZHAKH

HÄNDELSER I DE ÖVRE VÅNINGARNA

T6 Händelse

- 1 När Khazhkhham skäller ut en stadsvakt som betett sig respektlöst, kommer Rezhkhham och försvarar vakten.
- 2 En örn i Örnnästet plockar upp en dvärg och flyger upp i skyn med henne i näbben.
- 3 Khorzhakh får en sjukdom som berövar honom hans smaklökar.
- 4 En grupp myhler stirrar misstänksamt mot gruppen (särskilt om någon av dem är bastionit).
- 5 Stadsvakten kliver in och försöker sära på två dvärgar som ska till att börja duellera med yxor över en förorättelse.
- 6 En epidemi bryter ut, är det en rötdemon bakom detta?



Rådsvakten

Mirazh Khargath hotas inte direkt av invasion men har ändå en garnison, mest för att hålla freden mellan fejdande hus som intrigerar och saboterar varandras affärer. Då dvärgar förblir dvärgar är det inte ovanligt att girigheten tar överhanden, dispyter kan ofta resultera i dueller eller till och med fylleslagsmål då stadsvakten behöver gå in och sära på kombattanterna. 100 elitvakter utgör den ceremoniella Rådsvakten, som bär plåtrustning med Thym Zûrs hammar- och eld-embler i guldtråd på bröstet och diamantinfattade tunnhjälmar. Denna styrka bor och är posterade inne i "Klippan", och patrullerar även på öns strand. Den reguljära stadsvakten har ringbrynja med samma emblem fast i silvertråd och deras hjälmar är inte utsmyckade men dock av god kvalitet.

Garnisonens kapten, Rezhkham, har rakat sig längst fram på hakan och har resten av det långa skägget flätat ner från kinderna. Hon är väldigt nogga med att lagen ska följas, men är privat väldigt gladlynt och har ett gott sinne för humor. Hennes bror Khazhkhham leder Rådsvakten och trots att hon officiellt

har en högre rang än honom så anses hans position bringa mer ära, och därför har den syskonkärlek som fanns när de växte upp nu försvunnit. De föraktar varandra och tar varje chans de får att kunna få den andra att framstå i dålig dager inför Rådet. För båda, använd speldata från regelboken: Rovriddare (boss).

Dvärgisk lag är inte som bastionitisk lag. Här skipas alltid rättvisa!

REZHKHAM

Så, du har mött min syster? Har hon fått ur pinnen ur röven sin ännu?

KHAZHKHAM

Arkhor Stenhuggaren

Arkhor stenhuggaren är en ung dvärg som gör de vackraste stenstatyerna i riket. Han står oftast utanför sin butik för att hugga och mejsla på stora stenblock.

Alkemisternas Hus

Bland de mellersta våningarna ligger även Alkemisternas Hus. De är en samling kemister som har funnits i över hundra år, och de försöker outtröttligt finna sätt att framställa guld. Så snart nyheten om att Khal Dhem har skapat ett slags krut (se Gryningshornet), så beordras de av Rådet att släppa all sin tidigare forskning och istället försöka förstå sig på detta nya skräckinjagande vapen. De två grundarna är ett tvillingpar, Khorimilzh och Kharimilzh, som ofta avslutar varandras meningar. De är över två hundra år gamla och har börjat bli lite knäppa efter att ha andats in lite för mycket ohälsosamma ångor under sina mångåriga experiment. För båda två, använd speldata från regelboken: Lärd.

Det finns en.

KHORIMILZH

...våldigt liten...

KHARIMILZH

...möjlighet att vi...

KHORIMILZH

...har gjort ett avgörande...

KHARIMILZH

...genombrott.

KHORIMILZH



Möjligheternas spegel

På våning 15 står Möjligheternas Spegel, ett mycket förunderligt föremål. Den sägs ha skapats av Kheldizn i egen hög person för tusen år sedan och givits i gåva till Thym Zúr för att bistå dem i framtiden. Den är en två meter hög och en meter bred oval spegel i en silverram dekorerad med hundra smaragder av varierande storlek. Spegelns yta är matt svart tills någon ställer en fråga om framtiden till den. Då försvinner det svarta i ett mörkt rökmoln och flera olika alternativ visas, varierande vägar som framtiden kan utvecklas längs med. Dvärgarna har under åren försökt återskapa mindre liknande speglar, men endast lyckats skapa handspeglar som kan visa om ett kommande val är bra eller dåligt.

Gyllene städet

“Gyllene Städet” är det populäraste värdshuset i mellersta delen av staden, och dess bar är ett enormt gyllene städ, det är dock inte i massivt guld utan endast guldpläterat, ett faktum som inte ens värdshusvärderna Thokar känner till. Den långa svarthåriga dvärgen tog över krogen för tjugo år sedan, och är väldigt stolt över gyllene städ-baren.

HÄNDELSE I DE MELLERSTA VÅNINGARNA

Mellan våning 10 och 30 finns de flesta handelshusens bostäder och här ligger även många av hantverkarnas verkstäder och affärer. Många av dessa har målat trottoaren utanför sina dörrar med färgglada runor, för att göra reklam som är väl synlig från våningarna ovanför.

T6 Händelse

- 1 Någon har i skydd av natten målat om en skrädades reklamrunor så det nu står en obscen förolämpning på dvärgiska.
- 2 En dvärg som i berusat tillstånd jonglerat tre stycken handyor tappar en av dem som fastnar i gyllene städet, och avslöjar dess hemlighet.
- 3 En vattenränna svämmar över och översvämmer flera butiker och bostäder
- 4 Den rike köpmannen Mukhzhahr har blivit rånad.
- 5 En explosion briserar i Alkemisternas hus och dödar Kharimilzh.
- 6 En staty faller från hög höjd och kraschar in i saker på väg ner, en stor bit brakar in i Möjligheternas Spegel och förstör den.

MÖJLIGHETERNAS HANDSPEGEL

Denna smala ovala spegel är ungefär lika stor som en mänsklig handflata. Dess ram av silver har tio stycken smaragder infattade i sig. Om någon ställer en fråga till spegeln om ett val som ska göras gällande något inom en snar framtid så blir spegelns yta lila om valet kommer få mest negativa konsekvenser för frågeställaren, och gul ifall valet är till frågeställarens fördel. Detta föremål kan användas en gång per dag

Huset Khalmikzhir

Som en av de mest prominenta hantverkarfamiljerna i riket ligger Huset Khalmikzhir på tredje våningen från botten. Deras överhuvud är Thûrbazhor, en jättelik dvärg med en respektingivande blick och ett imponerande grått skägg, alltid kammat med perfektionistisk precision. Han är lika hård som stålet hans familj byggt sin förmögenhet på, han låste till och med hellre in sin dotter att dö, hellre än att låta henne gifta sig med en son av huset Ghihinzimir (se äventyrsfrö Flodens Hjärta på sidan 22). Använd speldata från regelboken: Lärd.

Jag litar inte på Ghûrkhashz längre än jag kan kasta'n, och jag kan inte kasta honom särskilt långt, han är tjock, i både kropp och huvud.

THÛRBAZHOR

Huset Ghihinzimir

Huset Ghihinzimir är ett av de rikaste i Thym Zûr. Deras framgång kommer av att de var den första familjen att handla med bastioniterna, och de har därför den djupaste kontakten och de mest lönsamma handelsavtalen med imperiet. Ghihinzimirs överhuvud, Ghûrkhashz, är en hård förhandlare med intensiva blå ögon som ofta bufflar sin väg framåt i förhandlingar. Använd speldata från regelboken: Lärd, men lägg till ÖVERTALA 14.

Thûrbazhor? Det där stenhuvudet har lika lite vett som en unukh!

GHÛRKHAZH

Anledningen till att de två husen har en fejd går långt tillbaka, långt före bastioniternas ankomst. De är inte överens om vad som startade konflikten. Enligt Ghihinzimir så började det med att Khalmikzhir vägrade sälja dem sina varor, medan den andra familjen hävdar att köpmannafamiljen vägrade köpa deras varor. Snart hade konflikten sparat ur och kulminerade med att en arvinge i ena klanen dog i en duell, efter det fanns det ingen återvändo.

Huset Zakharbûr

Huset Zakharbûr gör många vapen och rustningar, som de sedan säljer till imperiet. På grund av detta har bastioniterna ett särskilt gott öga till familjen, och ofta väljs medlemmar från Zakharbûr ut för att representera riket i görningar med dem. En sådan är Guzhek, som är särskilt sändebud för Thym Zûr i Silfversporre (mer om detta och henne i Gryningshornet del 2). Huset leds av Lazkhe som med åldern har börjat få

lite grått i skägget. Hon bär ofta Ykhnobizhare, ett heligt och magiskt pannsmycke i silver som skapades av Kheldizn själv, för tre tusen år sedan. Det beskyddar bäraren med stark magi, och ger även insikt som gör det lättare att märka om någon ljuger. Använd speldata från regelboken: Lärd, men lägg till UPPTÄCKA FARA 14.

Vi är alltid redo att stå med våra allierade! Räkna med mig!

LAZKHE

Lavahärden

Mirazh Khargats äldsta värdshus är Lavahärden. En rännil av lava flödar genom ett hål i väggen ner till en liten ansamling i innersta hörnet av skänkrummet, där det finns ett spett som grillar infettat saltat fläsk till perfektion över lavan. Vårdshusvärdinnan Ghokhra går själv ofta runt och smaskar på lite av det och torkar bort fett från sitt svarta skägg. Hon är högljudd men vänlig och drar sig inte för att reta eller skämma ut sina gäster inför hela klientelet.

Biblioteket

Dvärgarnas minne sträcker sig långt bak, nästan till deras skapelse. Många krönikor och berättelser har bevarats i Thym Zûrs stora bibliotek som hanteras av Whezhnekh, en väldigt gammal och flintskallig dvärg med vitt skägg. Hans minne är inte vad det en gång var, men han kan fortfarande navigera i det intrikata katalogiseringssystem som biblioteket har för att hålla reda på den massiva textsamlingen. Han är numera den enda dvärgen som kan läsa de mest antika texterna (t.ex. den som behandlar skapandet av Gryningshornet), ett faktum som gör honom ofantligt bedrövad. Han försöker desperat hitta en dvärg att lära upp innan hans tid tar slut. Hans hörsel är nästan helt borta, liksom hans tänder, och han ber ofta högljutt att folk upprepar vad de sagt. Trots detta så uppstår ständigt missförstånd. Använd speldata från regelboken: Lärd, men öka FRÄMMANDE SPRÅK och MYTER & LEGENDER till 18.

Kan du läsa unge man? Må så vara att det inte finns lika mycket ära i att katalogisera luntor och bokrullar, men det är mer spännande än de mest episka fältslagen!

WHEZHNEKH

Den heliga smedjan

Den heliga smedjan ligger på den allra första våningen. En lång tunnel leder rakt in i berget och öppnar upp sig i den enorma smedja där Kheldizn själv sägs ha skapat dvärgarna i tidernas

begynnelse. En lång lavafylld fåra skär igenom mitten av den 50 x 50 meter stora kammaren, där städ och andra smidesverktyg står på ställningar och hänger från stora kedjor överallt i rummet. Lava är Kheldizns blod som hon lånar till dvärgarna så de kan skapa nya vackra och mäktiga ting till hennes ära. Hit kommer många dvärgar åtminstone en gång per år för att dyrka henne genom att smida saker som de sedan offrar ner i lavan. Smedjans Okhathazh, Lamkharazh, är rikets högsta i religiös rang. En gång offrade han hela sitt skägg i lavan, något som förstärkte hans rykte som den mest fanatiska Okhathazh på tusen år.

Ack, hur jag längtar efter att bli lagd i lavan, och bli ett med Kheldizn för alltid.

LAMKHARAZH

Thym Zûrs Rådshall

Allra längst ner finns en sjö med en liten ö i mitten. Ur denna ö har Thym Zûrs Rådshall karvats ut, och stenen har omformats med magi till ett magnifikt prov på dvärgisk arkitektur med många skikt och lager. Här möts Rådet för att diskutera statsangelägenheter. Det finns många rum och salar i "Klippan", ett namn som refererar till såväl ön som Rådshallen. De regionala ledarna har visserligen auktoritet att fatta stora beslut om sina distrikt, men riket styrs från denna plats. Och i maktens korridorer är intriger och bedrägeri ständigt närvarande i skuggorna.

Rådsöverhuvudets privata residens

Den enda andra byggnaden på första våningen är Rådsöverhuvudet, Anazharakh Thymbûrzhars, privata bostad. Hennes kontor ligger nere i "Klippan", men det är här hon spenderar sina få timmars vila. Det är ett väldigt ödmjukt hem, detta med avsikt då den som är Khebhenzor förväntas tjäna Rådet ödmjukt. Blotta tanken på att en dvärg skulle bli drottning eller kung är otänkbart, de förhatliga dvärgarna i Khal Dhem styrs ju av en autokrat och de vill inte ha en sådan här. Dessutom så kommer ju aldrig några utländska dignitärer att imponera på hit, så ett enkelt hem räcker gott.

RÄLSBANAN

I ett avancerat nätverk, ett sant underverk av dvärgisk ingenjörskonst, går det en underjordisk rälsbana som kopplar samman alla regioner och städer med varandra. Där åker små ihopkopplade vagnar som är 2x3 meter breda och 1,5 meter höga, med sittplatser för fyra dvärgar per vagn. Upp till fyrtio vagnar kan kopplas samman och, om det kniper, transportera

HÄNDELSER I DE LÄGSTA VÅNINGARNA

De lägsta tio nivåerna av Mirazh Khargath är inte så stora, det är inte ens hundra meter från kant till kant. Här nere lever gräddan av dvärgisk högadel. De mest inflytelserika och rikaste familjerna har alla ett palats vardera här, de flesta med storslagna fasader och reliefer som visar deras legendariska förfäder. Ingrävt i berget har alla dessa även mängder av rum och salar.

T6 Händelse

- | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Lavan i Lavahärden börjar sakta svämma över sitt kar. |
| 2 | Ett bråk mellan två dvärgar från husen Khalmikzhir och Ghihinzimir. |
| 3 | Gruppen hittar en mästersmidd yxa bakom en tunna på gatan. |
| 4 | Ett grottras inne i familjen Urumburzhakhs palats. |
| 5 | En kärleksaffär mellan två dvärgar från husen Khalmikzhir and Ghihinzimir avslöjas. |
| 6 | Ett lönnmordsförsök mot Anazharakh. |

320 dvärgar.

Banan är konstruerad på så vis att rälsen har en svag lutning (endast 1 cm/m), så även om vagnarna behöver en liten startknuff så rullar de sedan rakt fram, ibland i flera mil, tills de resande nått sin destination. På så vis kan dvärgar resa längs hela Passet, en sträcka som tar bastioniter sju dagar, på under en dag då de färdas i 50 km/tim. Varje tåg styrs av en förare som drar i en broms då och då för att vagnarna inte ska färdas för fort. Vid varje ankomststation finns en hiss som lyfter vagnarna till en avgångsstation.

Banans existens är en noga vaktad hemlighet, endast ett fåtal betrodda myhler har fått informationen att de finns. Om en grupp lyckas få tillåtelse att komma in i Thym Zûr, och om de då vill använda rälsbanan så måste de först bevisa att de sannerligen är att lita på, och dessutom ha gjort dvärgarna några ordentliga tjänster.

Rälsen är riggad med manicker som kan förstöra dem om katastrofen skulle komma och Khal Dhem lyckades invadera. På samma sätt som de är en ovärderlig resurs i försvaret, så kan de också användas mot riket om någon skulle inta en stad med tillgång till rälsbanan.

Khal Dhem

En grupp som närmar sig Khal Dhem (Qal Tem på deras eget språk) kommer att attackerats av hakebösseskyttar så fort de kommer inom räckhåll. Äventyrande i de bergen är sålunda förenat med massiv livsfara, få bastioniter har ens satt en fot i de södra bergen och återvänt. I del 3 av Gryningshornet har vi med ett deläventyr som tar gruppen igenom bergens tunnlar i ett långt grottkräl, om det är så att gruppen väljer den vägen. Men utöver det så får ändå Khal Dhem-bergen anses vara omöjliga att färdas i för en spelgrupp. Med det sagt så kommer här några korta rader om den militära strukturen och kulturen hos de södra dvärgarna.

Khal Dhem-dvärgarna

För icke-dvärgar så syns det inte direkt någon skillnad mellan dvärgar från Tym Zûr och Khal Dhem, men de själva skulle känna igen sina fiender vid första åsyn. De går annorlunda, pratar annorlunda, och ser inte alls likadana ut, för en dvärg. Därför skulle det vara omöjligt för en Khal Dhem-dvärg att leva bland bastioniterna, då det i alla deras byar och städer på ön lever dvärgar från Thym Zûr som skulle känna igen deras ursprung. Södra stammen dyrkar även de Kheldizn, och på ungefär samma sätt så smider

HÄRDAD LÄDERRUSTNIN

Dvärgarna från Khal Dhem har lyckats utveckla en rustning av härdat läder som ger en poängs skydd mer än nitläder, och som också ger nackdel på slag för färdigheten **SMYGA**. Dessa är standardrustningar för deras infanteri.

Rustning	Skydd	Pris	Tillgång
Härdat läder	4	15 g	Ovanlig

och skapar de saker till hennes ära. De har också välsignade smedjor, skötta av heliga smeder som leder sitt folk i bön till sin gudinna.

Det finns städer i Khal Dhem som är lika stora som de i Thym Zûr, men medan det norra riket styrs av Rådet så regerar en kung det södra. Kungen Qorbaq är enväldig och under honom styr olika guvernörer de olika regionerna av bergen, inte helt olik det bastionitiska feodala systemet. Huvudstaden Puqaq ligger under den centrala delen av bergen.

De värderar sin vänskap med elandinerna högt och har givit dem en dal i västra delen av riket där deras hästar kan löpa fritt och de kan leva i frid. På grund av de långa krigen mot Thym Zûr och myhlerna är de väldigt fientliga mot alla från de kulturerna. De uppfattar bastioniterna som invaderande bråkmakare, men skulle gå med på ett fredsavtal med dem om den möjligheten kom.

HAKEBÖSSA

Detta avståndsvapen är en ny uppfinning som Khal Dhems alkemister och vapensmeder tagit fram. Det gröna svagt självlysande krutet skjuter iväg en järnkula i hög fart när stubinen tänds. Varje varelse som hör en sådan skjutas för första gången drabbas av en skräckattack. En varelse som tar skada av en kula måste slå ett motståndslag för att undvika sjukdom (smittvärde 8).

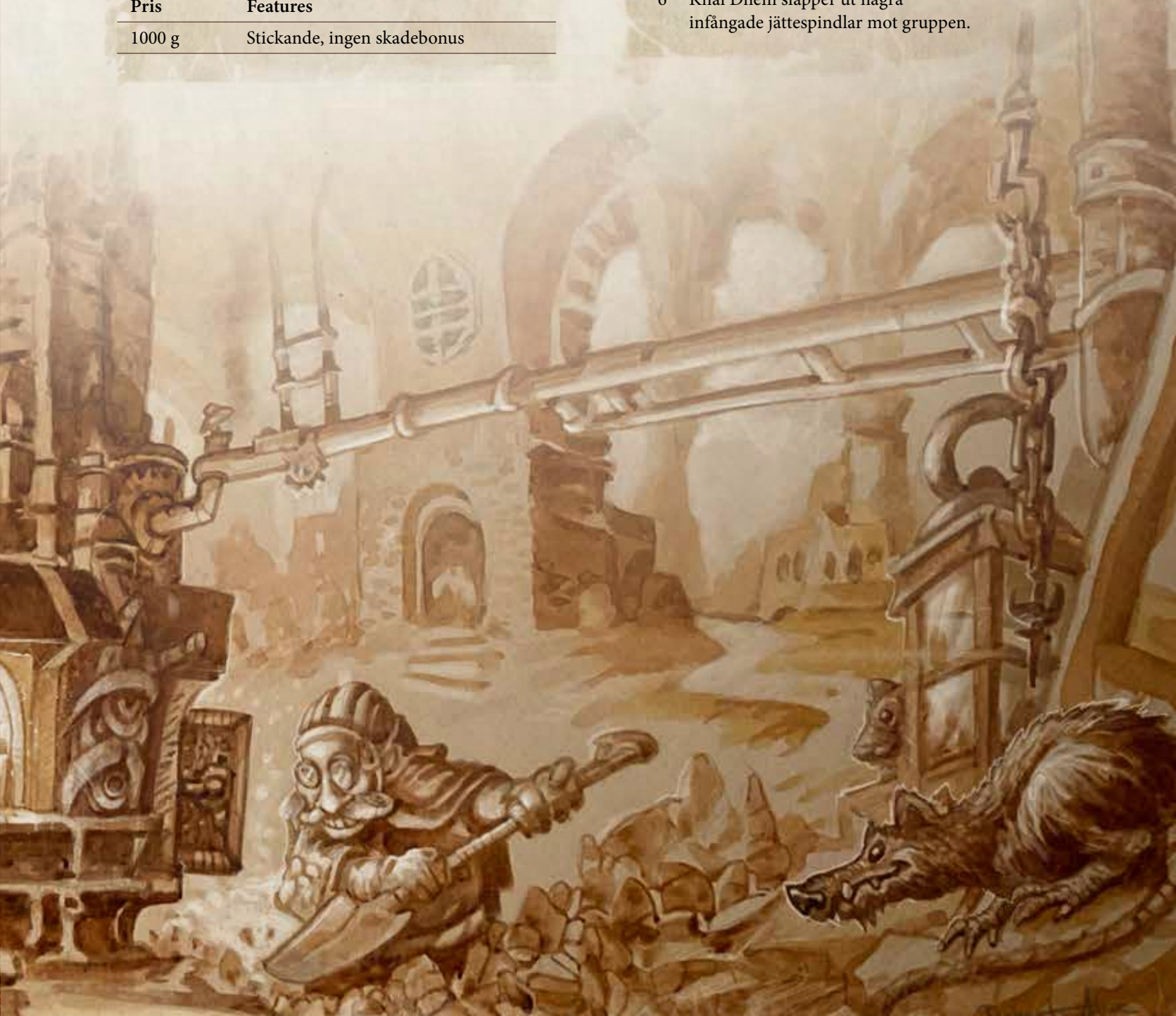
Vapen	Grepp	STY	Skada	Räckvidd
Hakebössa	2H	13	T10	60

Pris	Features
1000 g	Stickande, ingen skadebonus

HÄNDELSER NÄRA KHAL DHEM

T6 Händelse

- 1 Fem armborstlod skjuts mot gruppen från bakom ett stenblock.
- 2 Ett stridshorn ljuder och marken börjar skaka, en stor armé måste vara på väg.
- 3 En lavin. Khal Dhems försvar sover aldrig.
- 4 Ett högt ljud ekar genom luften. En katapult har avfyrats, upptäcker gruppen stenen i tid?
- 5 En desertör från Khal Dhem kommer mot gruppen med uppsträckta händer.
- 6 Khal Dhem släpper ut några infångade jättespindlar mot gruppen.



Zhukhal Maahr och Vättedrottningens rike

Zhukhal Maahr var det allra första dvärgiska riket att falla. Det hade helt enkelt för många fiender på flertalet flanker. Det invaderades av Khal Dhem som försökte ockupera och behålla grottorna och städerna. Men att kontrollera två bergskedjor samtidigt visade sig vara en alltför stor uppgift, så de beslöt sig för att dra sig tillbaka. Detta upptäcktes tidigt av stenvättarna, som nyligen vaknat till liv och snabbt blev fler och fler och inte längre lydde sin skapare, Akharand. Under sina attacker mot de dvärgiska rikena upptäckte de Zhukhal Maahrs övergivna salar och gjorde dessa till sina boningar. Där lade sig deras drottning ned och började föda en diger mängd avkomor, och snart var grottorna fulla av vättar som, flitiga som myror, hackade och karvade dessa mer i sin smak.

Stenvättarnas rike finns kvar än idag, och är ett ständigt hot för de som lever nära deras berg i södra Stenswärdh eller norra Kroonhufvud. De gör ofta råder ner på slätterna och även om bastionitiska patruller ofta lyckas stoppa dem, så förföljer de aldrig de flyende vättarna upp i deras berg; dalarna och tunnarna där är rena dödsfällorna. Få har utforskat det som nu kallas Vättedrottningens rike och återvänt.

Rikets nav är det som förr kallades Kungahallen, men som blivit skändat av stenvättarna och nu är drottningens födelsekammare. Här ligger hon, ett vidsträckt ovalformat gyttje av sten, ständigt vaken, ständigt i kontakt med all hennes avkomma. Hon spinner med ett dunkande ljud från hennes gigantiska käftar och näsborrar. Under och runt om henne på alla sidor över hela det besudlade golvet, ligger otaliga högar av juveler och ädelstenar, och blodstänkt guld och silver. Omkring henne finns alltid 100 tjänare, vättar som inte är lämpade för råder, som till hennes stora förtjusning håller salen försedd med färsk exkrementer och galla.

Ut från denna sal leder sju tunnlar iväg åt olika håll, varav fyra är gamla dvärgagångar, ut i den labyrint som nu boet är. För andra släkten finns ingen logik alls i hur tunnarna böjer sig och vindlar, men vättarna kan dem som sin egen ficka. Den största faran är inte att ta sig IN i berget, det är att finna en väg ut. Vättarna har få vakter, ute eller inne, för de behöver det inte. De förlitar sig istället på deras otroliga antal.

En grupp stenvättar som ska på räd består ofta av 5–10 spejare och krigare, mer än nog för att ta sig an en bondgård, men så snart de sniffar en inkommande patrull så skingras de och flyr. Det enda sättet för en grupp att komma in i boet är att

skapa en stor avledningsmanöver i en annan del av berget för att dra undan de flesta vättarna, så de sedan kan smyga in från ett annat håll. Även om detta kommer att vara otroligt svårt, så går det att göra. Att bara försöka komma in utan att locka bort vättarna kommer innebära att man möter nya fiender bakom varje hörn.

HÄNDELSER NÄRA ZHUKHAL MAAHR–BERGEN

T6 Händelse

- | | |
|---|----------------------------------------------------|
| 1 | 10 vättar på räd anfaller en gård. |
| 2 | tt stenras, många stenblock kommer mot gruppen. |
| 3 | En drake kan siktas i skyn. |
| 4 | Ett stridshorn blåses i fjärran, av vem? |
| 5 | Drottningens skri sprider sig många mil bort. |
| 6 | En döende person flyr en trupp förföljande vättar. |



Iniz Baurhum & Drakens Käftar

Bergskedjan på östkusten av myhlernas halvö övergavs när stammen som bodde där besegrades för två tusen år sedan. Det sägs att de alla är döda, men i hemlighet flydde några hundra av dem med havsalvernas skepp till berg på fastlandets östra kust, och där har de levt sedan dess i hemlighet.

Sedan dess har bergen varit övergivna. Få har vågat sig upp i dem då det folkmord som skedde där sägs ha varit så avskyvärt att Iniz Baurhums otaliga osaliga andar inte tål att någon kommer till deras berg. De dvärgiska salarna här ekar tomma, oplundrade.

Det går att komma upp i bergen från väst, från myhlernas land, men de döda håller vakt, och kommer att attackera alla som försöker finna deras urgamla salar. Det finns en myriad av skatter här, endast överträffade i antal av de spöken som vaktar dem.

Drakens käftar är det uråldriga namn som givits åt den klippiga kusten i havet utanför bergen. Här sticker många skarpa klippor upp ur vattnet, likt tänderna från ett enormt monster. Ingen vet egentligen riktigt varifrån namnet kommer, speciellt eftersom ingen förutom de äldsta och visaste ens vet vad en drake är. Men, ironiskt nog så är det här som drakarna lyckas skapa en spricka i barriären som håller dem utestängda från Eshfera. Till en början är det bara små nykläckta drakar som kan passera igenom de fibrer av magi som utgör barriären, sedan unga, sedan medelålders, och till sist när tiden för Nedstigandets Tid kommer, även de uråldriga.

Havsalverna har börjat notera att när de seglat förbi käftarna på sistone, så har en sur doft av svavel fyllt deras näsor och de har inte vågat segla närmare för att undersöka. Drakars närvaro gör sig tydlig, men ingen vet vad detta betyder.

HÄNDELSER NÄRA INIZ BAURHUM-BERGEN

T6 Händelse

- | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | En medelålders drake erbjuder ett avtal till Windheims folk. Han kommer strida mot sina likar mot att han får styra dessa berg oantastad. |
| 2 | Ett stenras, många stenblock kommer mot gruppen. |
| 3 | Ett stup blockerar vägen framåt. |
| 4 | Wiqzamar (se s. 13) kommer vandrande runt en klippa. |
| 5 | En högljudd rap hörs från ovan, en blodig ringbrynja faller från skyn. |
| 6 | Ett drakägg ligger gömt i en buske. |

DEN FÖRSTA NYKLÄCKTA

När solen går ned över de vassa klipporna vid Drakens Käftar, smyger sig en liten men smidig nykläckt vindrake närmare gruppen.

Varelsen har ett kusligt skarpt intellekt och en fallenhet för att hålla sig dold, och den observerar dem från relativt nära håll. Gruppen märker den först i skuggorna då den kommer åt en sten som skrämmar en fiskmå som flyger iväg.

Den nykläckta, som ser gruppens reaktion, antar med ens sin minst hotfulla pose och rullar ihop sig som en huskatt och blinkar oskyldigt med ögonen. Ni är starka, äventyrare. Jag känner till en grotta nedan, där en fantastisk skatt ligger och väntar på någon som är stark nog att hämta den. Den diminutiva draken sträcker sig och gäspar, och tillägger: Den har ingen betydelse för mig, denna skatt, men om ni svär att lämna mig oskadd, och inte förtäljer för någon att ni sett mig, skall jag leda er till denna belöning.

Kommer gruppen tro den nykläcktas ord, och söka upp skatten i grottan under Drakens Käftar? Kommer de attackera? Och är drakens ord att lita på...?



WINDHEIMS UTKANTER

Det är osannolikt att en spelgrupp skulle resa till dessa tre regioner, de är välbevakade och invånarna är inte förtjusta i besökare, så det skulle krävas något extraordinärt för en äventyrargrupp att tillåtas passera in i landet. Men då en spelledare kanske vill att karaktärerna ska kunna resa hit så följer här lite basal information.

Alfheim

Som det berättas i historiekapitlet, slog sig havsalverna ner på de klippiga småöarna utanför Windheims östra kust för tusentals år sedan, och de har levt här sedan dess. Detta är dock endast delvis sant. De allra flesta havsalver lever sina liv ute på haven, för evigt seglande från kust till kust, ständigt på färd över de fyra haven i Eshfera. Endast några hundra lever permanent i Alfheim, med ungefär lika många som bor här tillfälligt i ett år eller två.

Iselonë

Alfheim är det namn som gavs åt dessa öar av myhlerna, och som sedan använts av både bastioniterna och dvärgarna i Thym Zûr. Men på deras eget språk använder alverna ordet Iselonë, Hemmahamnen. Detta namn används dock mest för att beskriva hela ögruppen av de alver som är ute på havet, medan de som lever i Alfheim använder ordet för den stora huvudön där de flesta hus och bryggor är. Här finns det sjutton bryggor längs södra och östra kusten där marken är på havsnivå, på norra och västra sidan är det högt från havet till klippans kant.

Det finns många byggnader av olika storlek på ön, mestadels på östra sidan, från stora magasin till mindre hus för familjer. De flesta alver som lever här tränar antingen under en animismästare, som kallas Mirioori, eller utför administrativa uppgifter.

Uilonår

I de fem tornen lever Uilónår. De är havsalvernas fem ledare och de har var och en ett område som de överser, men i ärenden som gäller alla havsalver träffas de och röstar om bästa vägen framåt. De fungerar sålunda ungefär som ministrar i en regering, bara det att det inte finns en som är högst i rang bland dem, de är alla jämlikar. De fem områden de styr över är: handel, krig, vind, hantverk och mat.

Havsalver dör inte, istället blir de mer och mer vattenvarelser med åren, och till slut lämnar de sitt folk när de nått sin nya form, och färdas över haven i ensamhet eller med sin livskamrat. Därför är de flesta Uilónår alver som ännu inte fullt förvandlats till vattenvarelser, men som har utvecklat

gälar och simfötter. Det råder sällan oenighet mellan dem, men när det kommer till bastioniterna och deras ökande imperialism har de två ledarna störst inflytande, krigsmästare Haelorin och handelsmästare Olorein, diametralt olika åsikter. Haelorin menar att alliansen med bastioniterna har försvagat havsalverna, och att de kejserliga amiralernas arrogans och högfärdighet gränsar till oförsämdhet. Hon vill statuera ett exempel, för att visa bastioniterna som seglar på norra havet (mellan Windheim och fastlandet) endast eftersom havsalverna tillåter det. Haelorin å andra sidan är orolig att den kejserliga flottan har blivit stark nog att kunna hindra alvernas handel längs med fastlandets kuster, om en konflikt uppstår. Haelorin är kort för en havaly och har sitt hår dekorerat med små snäckor och uppsatt med sjögräs. Hon går aldrig någonstans utan sin treudd Trefaldiga Döden, även i säkerhet hemma i Alfheim. Hon är en hård och barsk person, men vänlig mot de hon betraktar som sina eller sitt folks allierade. Använd speldata från regelboken: Rovriddare (Boss), men anpassa till sjöstrid.

Om havet blir min grav, blir jag ett lyckligt lik.

HAELORIN

THAECOR TREFALDIGA DÖDEN

Vapen	Grepp	STY	Skada	BV
Treudd	1H	10	2T8	14
Räckvidd	Egenskaper			
STY	Fällande, stickande, kan kastas			



Olorein är en mer försiktig person som aldrig fattar förhastade beslut. Han är plufsigare än alver generellt är, och närmar sig åldern då det är dags för honom att lämna livet ovan ytan för alltid. Hans gålar syns tydligt bakom öronen, och hans ben har nästan helt växt samman. Hans mullrande röst är djupt som havet.

Vissa i Iselonë menar att tiden för hans nedstigning i havets mörker redan passerats då han inte längre kan gå, utan behöver

bäras till rådsmöten. Han känner dock i ryggmärgen att stora händelser närmar sig, och skulle han få nys om att drakar och demoner har kommit igenom barriären till Eshfera, kommer han inte lämna sin post förrän världens öde har bestämts. Han är, och kommer än mer vara när nyheten väl når honom, av den åsikten att alla Eshferas varelser måste enas och lägga sina tidigare dispyter bakom sig. Han är faktiskt den enda Uilónår som skulle vilja initiera fredssamtal med piratankorna, då



Seendets torn

de alla är Neliës mest trogna följare. Använd speldata från regelboken: Lär, men öka **KÖPSLÅ** och **SIMMA** till 19 och **MYTER & LEGENDER**, **UPPTÄCKA FARA** och **ÖVERTALA** till 16.

Om jag icke håller med eder, betyder det inte nödvändigtvis att jag äro emot dig. Förmår du icke se detta, är det din förlust ...

OLOREIN

Havssnäckan

Då havsalverna inte tillåter andra folk att komma till Alfheim, finns det inget behov av ett värdshus med sovplatser. Men när skepp ankrar här, gillar besättningarna att gå till "Snäckan" för att dricka och sjunga sånger tillsammans. Krogen är inte så mycket mer än ett stort skänkrum, varav halva är ute i vattnet, och halva på land, med ett kök och ett destilleri i ett litet angränsande hus.

Krogen fick sitt namn från en stor havssnäcka som används som tak, från vilket det hänger många lampor som lyser upp interiören. Baren går längs med ena sidan; halva på stranden där det finns pallar och bord, och halva ute i vattnet där koraller växt och formats till bord för dryck precis ovanför ytan.

Barpersonalen är ett par, Ilisiia och Therovour, som öppnade Snäckan för att hitta ett sätt att kunna spendera livet tillsammans. Trots att kärleken mellan dem är så stor som kärlek mellan två kan vara, så delar de inte samma preferens när det gäller livsmiljö. Ilisiia föredrar vattnet och valde tidigt i livet att spendera så mycket av sitt liv som möjligt under ytan. Therovour däremot, älskar solens strålar på sitt ansikte och vinden i håret, och han har stannat på torra land trots att hans gälar är fullt utvecklade och hans ben börjat växa samman. Vissa har till och med hört honom säga att han kommer skära sina ben fria när det blir för svårt att gå. Genom att öppna den amfibiska krogen tillsammans har det funnit ett sätt att vara nära varandra utan att för de sakens skull behöva kompromissa med sina levnadssätt. Använd speldata från Windheim Världsbok: Värdshusvärd, men öka **SIMMA** till 16 för Therovour och 19 för Ilisiia.

Vad jag gör när jag inte längre kan andas luft? Haha, jada, den som lever får se...

THEROVOUR

Sitt inte på korallen din klumpiga fyllbult! Du förstör den ju! Vet du hur lång tid det tog för den att växa?!

ILISIIA

Glittergrottan

Vid klippkanten på den västra sidan av Iselonö finns det en grotta, under ön. Härinne växer en speciell sort självlysande blå alger under vattnet som lyser upp hela grottan. Detta är havsalvernas mest heliga plats. Det sägs att algerna var en gåva från Nelië från tiden då alverna först började skapa sig ett hem i Alfheim, och att dessa inte finns någon annanstans i världen. Här ges de som fallit i strid sina begravningsriter innan deras kroppar ges som en gåva till havet, och hit kommer även älskande för att få Neliës välsignelse för äktenskap. När hon bifaller giftermålet så skiner algerna med ett ännu starkare ljus, och ögon förblindas, såsom även kärlek är blind.



Den som sköter Glittergrottan och algerna är Ilirissa, som nästan helt har utvecklats till en sjöjungfru. Hon lever nu i och runt grottan där hon sjunger sånger och spelar på sin snäckocarina, och den som hör hennes musik läker all sjukdom. Hon är väldigt blyg och visar sig endast vid sällsynta tillfällen. Alla försök att finna henne ger en nackdel på slag för **UPPTÄCKA FARA**, och jämförs med Ilirissas färdighetsvärde (18) i **SMYGA**. Endast havsalver har tillträde till grottan. Men en grupp kan smyga sig in, i så fall kommer Ilirissa att se dem och försöka övertala dem att vända tillbaka. Eller så kan de försöka få tillåtelse från en Uilónär med ett lyckat slag för **ÖVERTALA** om de har bra argument. Använd speldata från Monsterboken: Nymf, men öka **SMYGA** och **UPPTÄCKA FARA** till 18.

Ni är inte välkomna här, endast havsalver får befinna sig i ljuset av Neliës helighet.

ILIRISSA

ILIRISSAS OCARINA

Alla rollpersoner som har ett eller flera tillstånd, som hör ocarinan spela sin musik i en kvart, helas från tillstånden och känner sig uppfriskad.

Seendets Torn och Trätornet

På den näst största ön står ett torn ovanför några bryggor som är reserverade för skepp som inte bär last, mestadels krigsskepp. Tornet är det högsta i Alfheim och i dess högsta rum har alverna placerat Ruilear, en tre meter hög kikare som kan se igenom alla moln och all magi. Det står riktat söderut, och en trupp väktare står alltid på vakt här för att hålla utkik efter tecken på annalkande sjömonster eller piratankor.

På andra sidan en lång, smal bro som leder västerut, finns ett träd som med animistmagi har växt väldigt högt och fått en otroligt tjock stam med gångar som vindlar genom och uppför trädet. Detta är Aulacarai. När havsalverna först bosatte sig här fanns det de bland dem som ångrade beslutet att lämna Varai. Så de planterade ett träd från en planta de fört med sig på deras utvandring, och fick trädet att växa till den form och storlek det har idag. Här levde de sina liv, och med tiden kom de att växa ihop med trädet, och numera kan deras gestalter skönjas av de som vandrar i gångarna och rör vid trädstammen. Vissa menar till och med att det går att höra viskningar, som sörjer förlusten av Varais kärlek

Havsalvernas skepp

Havsalvernas skepp är oöverträffade i Eshfera. Bastioniterna må ha fler skepp, men skulle behöva ett ordentligt numerärt överläge för att ens komma i närheten av att matcha alvernas fartyg i sjöstrid. Dessa är snabbare, starkare och smidigare. Piratankornas skepp är starkare än alvernas, men är inte alls lika snabba.

I strid använder havsalverna slungor som skjuter stora glaskulor som krossas i en eldkaskad vid träff, och en grupp av krigare som nästan blivit vattenvarelser simmar under fiendeskeppen och förstör deras roder. Den enda svagheten de har är ifall de blir bordade, då de får svårt att stå emot en attack eftersom de är svaga på närstrid

HÄNDELSER I ALFHEIM

T6 Händelse

- | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Krogslagsmål på Snäckan. |
| 2 | På grund av en profetia ber en alv en rollperson att komma med honom/henne till Glittergrottan. |
| 3 | Aulacarai börjar vissna. |
| 4 | Ett skepp sväljs helt av ett sjömonster. |
| 5 | Någon har stulit Thaecor. |
| 6 | En flotta med piratankor har lyckats ta sig fram och attackerar. |

Quacith

Piratankorna med sina röda tuppkammar har sin bas på den smala halvön söder om Khal Dhem. Där hissar de sina röda segel och ger sig ut på jakt efter äventyr och byte. Quaciths sju hamnar har alla namn som är fruktade över hela Eshfera. De som lever på Windheims kust har ofta hört dem, och darrar vid blotta omnämnandet av dem: Bchaach, Cheeb, Kichaar, Quachaar, Chiboo, Chaqua och Bichiachaar.

Men ankorna sysslar även med handel, de har ett lukrativt affärssamarbete med Khal Dhem, vars hemliga hamn i bukten ofta besöks av handelsresande ankor. De idkar även handel med de Fem Städerna (på fastlandets kust, mer om dessa kommer i framtida Eshfera-böcker) och Skuggornas Skärgård.

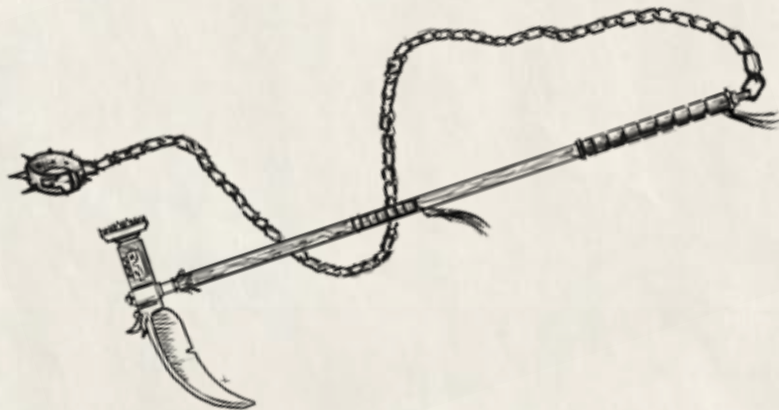
Quacith kan nås antingen via skepp, om inkräktare har ett otroligt skepp eller en otrolig tur, eller via den smala landremsa mellan stranden och Khal Dhems västra sluttningar, vilket är mer sannolikt. Den vägen är inte omöjlig på något sätt, om man är en grupp som smyger väl, men vanskelig. Den enda frågan är: om man nu tagit sig dit – hur kommer man tillbaka igen? Om ankorna meddelar dvärgarna att inkräktare är på väg ut kommer de stänga vägen ut genom att blockera stranden.

Quaciths härskare är en extremt gammal anka vid namn Plythy, som till och med har börjat få lite grått skägg under näbben. Han är dock endast en marionettkung. I realiteten fattas samtliga viktiga beslut av Amiral Thuudz (se nedan). För Plythy, använd speldata från regelboken: Lärd.

Vassaaaaadu...? Jag... jag, ööhhhh... vet inte riktigt... bäst att du frågar Thuudz, han vet bäst...

PLYTHY

I andra böcker beskriver vi de olika hamnarna i mer detalj. Men då en grupp äventyrare troligen endast besöker en hamn om de skulle våga sig på en färd hit, ger vi lite exempel på platser och spelledarpersoner som kan placeras i valfri stad så länge.



Plockade Fjädern

En hamnkrog vid namn Plockade Fjädern ligger vid en av stadens kajer. Den är vida berömd för de många vilda slagsmål som bryter ut här. I taket hänger många erövrade fanor och sköldar med heraldiska vapen från besegrade fiendeskepp, som givits till värdshusvärden Bwaatz i utbyte mot alkohol. Ju mer distingerad fanan är, desto längre får givaren dricka gratis. Krogen har inga bord eftersom det betraktas som fritt fram att grabba åt sig allt som inte har en hand runt sig. Alla slagsmål som riskerar att spåra ur för mycket avslutas kvickt av den stora korpnäbb Bwaatz har bakom baren.

I mitten finns en bur där tillfångatagna fångar tvingas att slåss till döden till kundernas höga nöje. Rika ankor betalar i guld för att få de bästa platserna närmast buren. Där kan de dra i tre kedjor som är fästa vid varje kombattant, och som genom intrikata block- och hjulmekaniker leds till bordet för att dra den stridande åt olika håll. För Bwaatz, använd speldata från Windheim Världsbok: Värdshusvärd, men öka **HAMMARE**, **SLAGSMÅL** och **UPPTÄCKA FARA** till 16.

Haaaaaah!! Dina fjädrar skulle jag inte ha något emot att plocka!

BWAATZ

Amiralens gods

Amiral Thuudz är en lång anka vars lustruösa röda tuppkam är större än någon annan ankas. I sina öron har han tre guldörhängen som länkas samman med en guldkedja som slutar i en rubinprydd näbbring. Hans knogjärn Phyych, Näbbkrossarna, och hans magiska korpnäbb Qyzhaa, Hål-i-hjärnan-göraren, är fruktade över alla de fyra haven. Han är även mycket intelligent och kan, sin grymhet till trots, ofta se den förnuftigaste vägen framåt. Han skulle acceptera en

QYZHAA

Vapen	Grepp	STY	Skada	BV
Korpnäbb	2H	14	2T8	15
Egenskaper				
Krossande, stickande, fällande, kan kastas				

allians med vilken fraktion som helst om han ansåg att det skulle gynna hans folk. Använd speldata från regelboken: Rövarhövding (Boss), men öka **BESTIOLOGI**, **KÖPSLÅ**, **UPPTÄCKA FARA** och **ÖVERTALA** till 16, och **HAMMARE**, **SIMMA**, **SJÖKUNNIGHET** och **SLAGSMÅL** till 18, och lägg till hjälteförmågorna Blixtsnabb, Fokuserad $\times 6$, Hal som en ål, Järnnäve, Kraftslag, Orädd, Sjöben, Skattletare och Stridsvana. VP:28.

Jag har ännu inte mött min överman i bemästrandet av stridens konst. Men jag ger dig mer än gärna en chans att motbevisa mig, hehehe...

THUUDZ

Själva godset är ett vitt sandstenshus vid kusten i två våningar. Det har sin egna lilla hamn, där en medelstor roddbåt alltid är redo att frakta amiralen till hans flaggskepp. Thuudz flagga vajar alltid högt i vinden, tre ank-dödsallar som representerar de tre ankkaptener han dräpte för att nå sin nuvarande position.

Träningsanläggning

På varje ankskepp är disciplin otroligt viktigt. Varje person i besättningen behöver veta exakt vad den förväntas göra i alla situationer, och vara redo för vad som kommer. För att säkerställa att samtliga skepp som avseglar har en kapabel besättning, har ankorna en träningsanläggning i varje hamn. Här utsätts de som vill mönstra på ett skepp för rigorösa tester för att kvalificera sig, och när de sedan accepterats stannar de för ett år av strids- och sjökunnighetsträning. Efter det året tillåts de sedan ta en tjänst ombord och ge sig ut i världen.

Blodmagikernas gille

En av anledningarna till att piratankorna är så fruktade, är deras bruk av blodmagi. De flesta skepp har en Qzoohr, en blodmagiker, ombord. När ett piratskepp anfaller en by, går skeppets Qzoohr runt och samlar in blod från offrens döende kroppar. De behöver färskt blod för sin magi, helst från någon som är på tröskeln till döden. Mer information om blodmagi finns i Gryningshornet del 3.



Det finns ett gille där nya Qzoohr tränas upp i de flesta ankhamnar. För att bli antagen som lärling måste en sökande ge en halvliter blod. Med detta binder gillet sedan de initierade till sig för evig tjänstgöring – att bryta den ed man svär när man ansluter innebär ett livslångt lidande. Magin kan även påverka blodsläktingar, även om de är långt borta. Studenterna spenderar seda två till fem år, beroende på deras talang, med att fullända sin förmåga innan de släpps lös över världen. Magin är farlig, och inte alla som studerar den når fram till examensprovet. Väl där blir deras sista test att använda sitt eget blod för att döda en levande släkting. Gillet fodrar absolut övertygelse och trohet.

Blodmagikernas ledare heter Irchaa, en väldigt gammal anka vars tuppkam blivit helt vit, men varje morgon färgar hon topparna med blodpulver. Hon styr gillet med järnhand och kräver total undergivelse från alla i organisationen, och även de flesta ankor utanför. Hon vet att andra intrigerar bakom hennes rygg om vem som ska efterträda henne, men det de inte vet är att hon i hemlighet har lyckats genomföra en ritual där hennes blod användes för att förlänga hennes eget liv, i oändlighet. Hon njuter av vetskapen att när hennes ränksmidande underhuggare med tiden blir varse vad hon lyckats göra, blir hennes makt över dem än större, och deras fruktan för henne gränslös. Använd speldata från regelboken: Lärdd, men lägg till magiskolan Blodmagi och hjälteförmågan Fokuserad × 12. VP:40.

Fjäderfallen

Från en hög klippa över staden, omgärdad av tät skog, faller ett hisnande vackert vattenfall ned i en damm. Från den flyter en bäck som växer till en flod, som sedan passerar staden innan den flyter ut i havet. Gömd bakom vattenfallet finns en grotta, där stadens ankor förvarar sina skatter. Över åren har de samlat en förmögenhet härinne: guld, juveler, konstverk, magiska vapen och rustningar. Blotta ryktet om denna plats skulle locka och egga varje äventyrargrupp värd namnet.

För att nå vattenfallet måste man först navigera förrädiska vatten och undvika vakande ögon från patrullerande vakter. Sedan undkomma de många fällorna runt dammen och vid ingången. Väl inne kommer de mötas, och besegra, skattens väktare – en grupp på åtta kimeror som skapats av blodmagikerna för att vaka över stadens värdesaker. Använd speldata från Monsterboken: Kimeror



HÄNDELSE I QUACITH

T6 Händelse

- 1 Förrymda alviska fångar tar ett skepp och seglar iväg.
- 2 Ett slagsmål på Plockade Fjädern som Bwaatz inte kan stoppa.
- 3 Amiral Thuudz kommer på inspektion.
- 4 Plythy dör. Var det av hög ålder eller blev han mördad?
- 5 Två fejdande blodmagiker försöker skära varandra för att komma åt blod.
- 6 Rollpersonerna anklagas för spioneri.

Ankornas piratskepp

Den kust i Eshfera vars invånare inte darrar av fruktan när ett rött segel siktas vid horisonten, finns inte. Piraternas räder är snabba och skoningslösa. De nalkas i hög fart, och när de är nära nog dyker en attackstyrka på hundra ankor per skepp i vattnet, och simmar kvickt iland. Vad som sedan följer är för ohyggligt för att redogöra. Liv, byte och slavar tas. Och på färden hem är skeppen tunga med krigsbyte.

På havet försöker piratskeppen komma nära nog att borda så snart som möjligt. Hälften av krigarna bär ingen rustning, så de kan simma under kölen på det andra skeppet och klättra upp på andra sidan med hjälp av spetsiga änden av sina korpnäbbar. Den andra halvan bär ringbrynjor, och svingar sig över med rep till det försvarande skeppet för att sedan attackera med otrolig våldsamhet.

Skeppen är täckta av en vätska som gör skrov och segel mindre antändningsbara, alltför många skepp har förlorats till havsalvernans eldslungor. Då ett ank- och ett alvskepp möts i strid på havet, sker striden såväl ovan ytan som under, och bataljen är hänsynslös. Trots att de delar samma gudom, hatar de varandra med en eld som inte verkar falna inom den närmaste framtiden. Piratskeppen seglar ofta tre och tre, få nog att inte få problem med förnödenheter, och många nog att känna sig säkra (alvernans skepp seglar ofta ensamma). Använd speldata från Windheim Världsbok: Piratanka

Trollskogen

Såväl bland dvärgar som myhler och bastioniter, är den stora skogen i Windheims sydöstra hörn känd som Trollskogen. Detta på grund av de enorma träd-troll som lever i skogen, och som anfaller varje oinbjuden inkräktare med ohejdbar ilska (och man kan med säkerhet säga, att inbjudningskort till denna skog är fåtaliga). Trollen sägs ha skapats av Varai under hennes allians med Saengia (kaosgudinnan) under en Nedstigandets Tid för länge sedan, men så är inte fallet. De skapades av animister genom en magisk ritual efter andra Nedstigandets Tid då skogsalverna på Windheim drog sig undan från världen för att leva i fredlig symbios med naturen. Trollen är skogens väktare, och släpper inte in någon. Bastioniter från Vadsby kommer ibland till skogens kant för att hugga träd, men de gör så skyndsamt, för om ett troll hör ljudet av en yxa mot trädstam, är de skoningslösa.

Eälárnin

Skogsalverna lever i skogens mitt, de flesta utspridda i små hem bland träden där de fröjdas av att vara nära naturens praktfulla skönhet. Men det finns en plats som skulle kunna kallas en by, en slags huvudort. Eälárnin, den Helgade Kullen. Här vistas runt sjuhundra alver som föredrar den sociala interaktion som ett samhälle innebär. De lever bland trädkronorna uppe i de enorma ekar och bokträd som växer här. Deras hus har skapats med magi som format trädens grenar och kvistar för att skapa rum att leva i.

Eälárnin har fått sitt namn efter en liten kulle i mitten av en stor glänta i skogen. Den är tio meter hög och en stor ek växer på dess krön. Trädet lever, och hit går många skogsalver när de levt så pass länge att deras andar sammansmälter med trädet, och deras kroppar omformas till en av trädets många rötter. Den första alven att göra detta var Eälara, skogens första drottning, och en av de första alver som skapades av Varai i tidernas begynnelse.

Hennes dotter, Osinda, är nu Esferas äldsta levande varelse. Hon går aldrig långt från trädet, faktiskt är det så att hennes fötter nu är så förankrade i marken att hon endast kan röra sig väldigt långsamt. Hon är hennes folks beskyddare, och alla lyssnar och följer hennes råd och beslut. Hon har levt i tusentals år, och har sett flera Nedstigandets Tid komma och gå. Hon är nästan lika mäktig som en gudom och hennes färdighetsvärde i samtliga magiskolor i regelboken är 19, och hon har lärt sig samtliga besvärjelser därifrån. VP: 60.

Lirvaer

Det finns väldigt få konflikter i Eälárnin, alverna lever i frid och harmoni med såväl naturen som varandra, men en oro har börjat spridas – inga fler barn föds bland skogsalverna. Såsom nämns i Gryningshornet del 1, om en rollperson är skogsalv så har denne sänts ut av Osinda för att finna två stora juveler: en rubin och en safir. Dessa juveler behövs för att finna Gryningshornet som den kampanjen är döpt efter, och den tredje är en topaz, som alverna kallar Lirvaer, som hänger i trädrötter under Eälárnin. Vårt förslag är att en skogsalvskaraktär är det sista barnet som fötts. Det skulle även göra det troligt att denna karaktär, denna "utvalda", är den som sänds ut på uppdraget.

Finns det ingen rollperson som är skogsalv i gruppen, eller om en sådan karaktär kommer från fastlandet, kan rollpersonerna träffa på en alv ute på just detta uppdrag under sina resor. Det skulle krävas ett drakslag för färdigheten **ÖVERTALA** för att den alven skulle avslöja att det finns en topaz i Trollskogen. Men lyckat slag för **UPPTÄCKA FARA** om en rollperson har hjälteförmågan **Insikt**, eller ett vanligt lyckat slag för **ÖVERTALA** kommer ge informationen att alven söker efter en stor rubin och safir.

Osinda är övertygad att ännu en Nedstigandets Tid är i antågande, och kommer inte förena sig med den stora eken innan den tiden har kommit och gått. Hon vill rädda sitt folk och ta reda på varför inga fler skogsalver föds, och hon känner till existensen av Gryningshornet. Hon vill blåsa i det för att kalla på Varai och få hennes hjälp i att bryta förbannelsen. Skälet till att hon inte sänt ut fler alver att söka efter juvelerna är att hon vet att deras oberoende är helt avhängigt att ingen känner till deras existens i Trollskogen. Ju fler skogsalver hon sänder ut, desto större risk att riket exponeras.

Kullen

Den helgade kullen som Eälárnin fått sitt namn ifrån finns i en glänta i skogen. På dess topp växer en enorm ek. Från norra sidan finns det en ingång, där jord och rötter på magiskt vis har öppnats upp. En åtta meter lång korridor leder in, och på dess väggar ringlar och vrider sig trädrötterna i intrikata mönster. Den slutar i ett hålrum format som övre halvan av ett klot, och även här är väggarna formade av vindlande rötter som bildar figurer och former.

HÄNDELSE I TROLLSKOGEN

T6 Händelse

- | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Ett piratskepp seglar uppför floden och anfaller byar längs vägen. |
| 2 | Några träd-troll har dött då samtliga Vadsbys skogshuggare ökat ansträngningarna. |
| 3 | En rötdemon har lyckats slinka igenom försvaret och förgiftar stora eken. |
| 4 | Osinda har en vision om snar förstörelse som kommer från skyarna. |
| 5 | En gammal alvisk animist, som nästan förvandlats till ett skogsväsen, kärar ner sig i en rollperson. |
| 6 | Rollpersonerna anklagas för att spionera för bastioniterna. |

I detta rum, som har en diameter på ungefär femton meter, hänger från mitten av taket tre rötter som virar sig runt Lirvaer. Ädelstenen är större än en väldig knuten näve och kan inte avlägsnas från trädrötterna på annat vis än att hugga av dessa, något som kommer få de själar som finns i dem att ge ifrån sig ett fasansfullt skri (varje rollperson i rummet utsätts för en skräckattack). Osinda kan befälla rötterna att sära på sig, och kommer göra så å rollpersonernas vägnar under Gryningshornet del 3, om de lyckas med de uppdrag hon ger dem.

Kådkrogen

Då de flesta alver som lever i Eälärnin gör så eftersom de gillar att umgås med andra alver finns det en krog i byn. Kådkrogen drivs av Salialia, en alv så gammal att hon nästan helt har sammanfogats med trädet i krogens mitt. Hennes ansikte är den enda del av henne som fortfarande syns, och hon serverar gästerna från olika stället på trädet. Från hennes ögon rinner en glasklar alkoholhaltig sav som kallas Aesalilia, Salialias tårar. Men den njutbara förplägnad som de flesta gäster kommer

hit för är den kåda som hon serverar ur sin mun, vid namn Eroia. Den har en söt smak och när den tuggats i en kvart så ger den en avslappnande och berusande effekt. Några får även visioner från fjärran platser, från långt tillbaka i tiden, eller till och med från framtiden, när de är under kådans påverkan. Ödesgudinnan Percia gav nämligen Salialia denna gåva för tusen år sedan efter att hon gjort henne en stor tjänst.

Det finns varken bord eller stolar, men istället många divaner och soffor av mossor där gäster sitter eller ligger och konverserar med varandra. Det är sällan fullt härinne förutom under de poesiaftnar som sker varje gång tvillingmånarna är fulla. Då kommer många alver hit för att tugga på Eroia och skapa stora poetiska verk, och njuta av varandras sällskap





RELIGION

De Uråldriga Gudarna

Eshfera är en spelvärld där religion och Gudomar väldigt mycket är en del av det dagliga livet för dess invånare. Gudarna må vara bakom en barriär i skyn, men de påverkar ändå världen nedanför, och kan ofta innebära skillnaden mellan framgång och misslyckande. De olika släktena, liksom varje individ, har ofta en Gud som är den de primärt ber till och anser vara "deras" Gud. Med det sagt så har även varje Gudom ett ansvarsområde där deras krafter är starkare, och där de främst påverkar världen och dess varelser mest. Sålunda ber Eshferas invånare till den Gud vars ansvarsområde ligger närmast deras dagliga liv. Till exempel kan en dvärgisk jägare offra sitt nedlagda bytes hjärta till Seraï som tack, trots att Kheldizn är dvärgarnas primära Gudom. Det enda undantaget till detta är bastioniterna som enbart ber och offrar till Thrakon, och de tillåter inte heller andra folk att be till honom. Istället ser han, som den styrande i Eshferas pantheon, till att de andra Gudarna ger favörer till hans folk i deras respektive ansvarsområden.

Spelmässigt får en rollperson som ber och utför de riter som religionen kräver ett "gratis" pressat tärningsslag utan att behöva få ett tillstånd. Detta är ett av sätten som Gudarna påverkar rollpersonernas liv. Om spelledaren så önskar kan ett annat sätt vara lite gudomlig påverkan, för att hjälpa eller stjälpna dem. Eftersom en liten knuff i rätt riktning från spelledaren ofta kan hjälpa handlingen framåt är detta ett bra sätt att motivera sagda knuff. Dyrkare kan också få kraft från sin Gudom på ett alldeles eget unikt vis, dessa beskrivs i slutet av varje av dessas text. Spelledaren uppmuntras att vara generös i användningen och tolkningen av dessa, och att utöka/anpassa dem för att passa gruppen och kampanjen. Religion spelar en stor roll i Eshfera.

I denna bok täcker vi de basala sätten att dyrka på Windheim, och de Gudar som mest påverkar ön. I en kommande modul, Religion i Eshfera, kommer världens alla Gudar, samt religiösa riter och festivaler, religiösa platser och fler regler för gudomlig påverkan i världen.

När Gudarna skapades var de enbart tio stycken: Barakon, Kheldizn, Varai, Nelië, Seraï, Akharand, Saengia, Percia, Gûthwa, och Korun. Det var de som skapade Eshfera och allting däri. Med tiden blev vissa dödliga så pass mäktiga genom dyrkan från sina likar, att Gudarna valde att låta upphöja dem, och gav dessa nya Gudomar egna ansvarsområden. Till exempel blev Naika, Föderskan, fertilitetens och sädesslagens Gudinna, Eir förnuftets, visdomens, och lärdomens Gud, och Lana musikens Gudinna.

Den uppmärksamma läsaren lägger säkert märke till att Thrakon inte är en av de Uråldriga Gudarna, trots att han är den styrande i pantheon. Alltmedan Akharand knappt har mer makt än en mäktig dödlig magiker. Ålder är med andra ord ingalunda en indikator över en Gudoms makt. När släktena skapades så överfördes mycket av Gudarnas ursprungliga kraft och magi till dessa, och sålunda kan Gudarna endast få makt tillbaka genom dyrkan.





BARAKHON

Barakhon, människosläktets skapare, representeras av solen, som han också skapat. Solen ger ljus och värme till Eshfera, och i begynnelsen dyrkades han av de allra flesta släkten, förutom dvärgarna. Men efter att hans tidigare förkämpe, Thrakon, upphöjdes till gudomlig status som eldens och förstörelsens Gud, har han blivit allt mindre relevant. Ännu mer är fallet så sedan senaste Nedstigandets Tid, då Thrakon tog makten. Barakhon valde då att bruka list och lönnedom för att försöka öka sin makt. Han spenderade sin sista tid bland de dödliga med att låtsas vara en alternativ aspekt av Thrakon, och samlade på så vis många följare bland bastioniterna. I denna gestalt har han spenderat det senaste millenniet.

Hans följare hanterar denna dualitet på lite olika vis. Vissa ser honom i djupet av sina hjärtan som en annan Gud än Thrakon, medan andra verkligen ser honom som en avatar för Thrakon. Den officiella hållningen från trons ledare är dock att han endast är en alternativ aspekt av Thrakon, och på så vis har det givits tillåtelse för bastioniter att dyrka Barakhon, och inte behöva offra tiondet.

Barakhontrons smorda reser antingen runt i världen och hjälper de behövande och predikar Barakhons lära, eller så lever de i en av helgedomarna runt om i världen. Varje helgedom har en hög nivå av självständighet, men Solmästaren i helgedomen i Bastion anses vara den andliga ledaren för religionen. Det finns några helgedomar på Windheim, varav de i Glimbergen, den i Brusdala och den i Silfversporre är de mest

inflytelserika.

Barakhon dyrkas oftast genom meditation, i syfte att nå inre frid eller väcka sin inre eld. Och varje gång någon hjälper en person i nöd så anses man även följa Barakhons vilja.

Personer som studerar för att bli en av trons smorda får titeln Ljussökare. Efter att noga ha studerat Barakhons lära måste man sedan klara av ett test för att upphöjas till rangen Solsökare. Testet är såväl teoretiskt som fysiskt. Man måste kunna de religiösa skrifterna, framförallt Aldas och Tomins texter, och man måste bemästra den heliga gyllene morgonstjärnan. När väl detta test är avklarat väljer man själv hur man bäst utför Barakhons vilja. Antingen tränar man nya Ljussökare, eller så forskar man i de urgamla skrifterna, eller så blir man en av Barakhons förkämpar genom att beskydda de svaga.

Solbringare är helgedomarnas högst rankade ledare, ofta är de två eller tre stycken på varje plats. De är trons mest seniora akolyter, och denna rang ges endast till de som har utfört extraordinära dåd i sina respektive fack.

Det finns tre riter som är de mest heliga för Barakhontroende. Dagligen vid soluppgången hälsar man den stigande solen välkommen med en bön, och man tackar Barakhon för solens återkomst. Likaledes, varje solnedgång ber man att det inte skall bli sista gången man ser solen i skyn. Årligen, vid vårdagjämningen, har man en stor fest och firar att varje dag nu har mer solsken än mörker. Solkakor bakas och mjöd bryggs från årets allra första droppar honung.



AKHARAND (DEN BORTGLÖMDE)

Trots att Akharand skapade dvärgarna och är en av de Uråldriga Gudarna, är han numera nästan helt bortglömd, och ingen dyrkar honom. Hans uråldriga symbol var en liten cirkel inuti en större. Hans nedgång började med att de fem dvärgarikena startade krig mot varandra. Han var förtvivlad och letade desperat efter något som kunde stoppa dem. Sålunda skapade han stenfolken. Resar, orcher och vättar som till skillnad från den andra släkten inte har Serais andetag i sig, istället drivs de av hettan från bergets lava som flödar inom dem. Men istället för att bevara freden, attackerade de dvärgarna ursinnigt och utan nåd. Hans avsikt hade slagit fel, och dvärgarna vände sig från honom och tog Kheldizn som sin primära Gudom, då de redan dyrkade henne på grund av hennes gåvor till dem.

Sålunda sitter han nu i sin ensamhet, i en avsidig kammare i Khaham Burzil, en övergiven dvärgstad som attackerats av stenfolken, och nu står övergiven...



KHELDIZN

Kheldizn, världens skapare, symboliseras av ett städ framför en eld. Hon är den primära Gudomen för alla dvärgar på Windheim, då hon var den som gav upphov till den materia som de gör sina skapelser från. Men smeder och hantverkare av alla släkten, förutom bastioniterna dyrkar henne i någon form också.

Skapandet av nya saker, såväl vackra som praktiska, är henne till stor glädje. På så vis är det huvudsakliga sättet att dyrka henne att skapa och forma nya ting i hennes ära. Vid sällsynta tillfällen, om tingesten är henne särdeles till glädje, genomsyrar hon den med magi. På detta vis skapas heliga föremål, och det är därför som det finns fler dvärgasmidda magiska vapen och andra föremål än från något annat släkte.

I dvärgarnas riken finns det helgade smedjor, och i Thym Zûr leds samtliga dessa av en Okhathazh, en helig ledare – dvärgar som är mästerliga smeder. Alla dvärgar har tillåtelse att komma till de heliga smedjorna, och ibland bistår en Okhathazh i skapandet. Det är varje dvärgs plikt att komma för att skapa något i de fem helgade smedjorna en gång vardera under sin livstid. Under de fem Okhathazh verkar ett stort antal Okhamûr, heliga hammare. Många av dessa spenderar majoriteten av sin tid i smedjorna, såväl de helgade som andra, där de smider heliga vapen för kriget mot stenfolken. Men vissa föredrar att själva svinga de heliga yxorna, och att strida på den västra fronten.

När ett barn föds är detta extra heligt för dvärgarna, då det betraktas som ännu ett sätt att omforma Kheldizns gåvor, och

därför firas detta alltid med en stor fest där man tackar henne. På samma vis firas även döden eftersom både kropp och själ går igenom en metamorfos. Andra tider för religiösa firanden är de fem datum utspridda över året då varje helgad smedja skapades av Kheldizn. Varje Nedstigandets Tid har hon givit dvärgarna en ny smedja, och ändrat lavans flöde och format en ny plats där hennes kraft ger gunst till de som kommer dit.

Dvärgarna i Khal Dhem dyrkar henne också, och hon ger dem precis samma förmåner som hon ger Thym Zûr. Men då hon älskar alla dvärgar lika mycket, så fungerar inte de krafter hon ger dem mot andra dvärgar.

BARAKHON SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Meditera minst två kvartar per dag. En Barakhontrogen som hjälper en annan person, vare sig den är en rollperson eller inte, utan tanke på egen vinning gör alltid detta med en fördel på slaget

AKHARAND SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Bara minns honom och tänk på honom. Då det för närvarande inte finns någon smord för honom, blir en rollperson som överger sin primära Gudom för Akharand hans Förkämpe. Så länge den rollpersonen är hans enda troende har han inte mycket makt att ge, förutom att det "gratis" pressade slaget per dag blir tre stycken

KHELDIZN SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Skapa något i Kheldizns ära minst en gång per vecka. Vid ett drakslag för HANTVERK i Kheldizns ära, uppfylls föremålet med hennes magi. Spelledaren väljer vilken effekt detta ger.

NELIË SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Andas in och be dagligen. Neliës följare verkar ständigt ha vinden i ryggen som ger dem fördelar såsom att deras avståndsattacker har 10% längre räckvidd, att de får fördel på slag för **SMYGA** om vind och lukt är en faktor, eller att de inte blir lika trötta av ilmarcher. Till havs är vinden dem alltid gynnsam om en förlängd bön betts innan avfärd.

VARAI SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Ständigt visa respekt för allt som växer. En rollperson som dyrkar Varai kan kasta trolleritricket Blomsterspår utan att rulla för Animism, och får fördel på slag för **SMYGA** i högt gräs och i skogen.

PERCIA SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

Då varken jordbruk eller åstadkomma en graviditet troligen kommer vara en del av en rollspelskampanj har vi inte lagt till regelmekaniker för att be till Percia, men om en spelgrupp önskar inkludera det är vi säkra på att spelledaren kan lägga till sådana.

SERAÏ SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Följ alltid dina impulser och passioner. Närhelst ett byte är nedlagt, om hjärtat äts medan det fortfarande pulserar ger detta fördel på alla relevanta slag under nästa jakt.

KORUN SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Avstå från att äta kött. Elandiner som ber till Korun ges förmågan att kommunicera med hästar.



NELIË

Nelië kontrollerar flödet av vatten och vind, och representeras av två vågiga linjer. Hon är den primära Gudomen för havsalver och ankor. Trots att ankorna

är hennes egna skapelser favoriserar hon dessa två släkten likvärdigt. Huvudorsaken till detta är att ankornas förkärlek för våldsamheter har gjort att det inte finns så många av dem kvar. De mer fridfulla ankorna har alla lämnat havet för ett liv på land, ofta i de stora städerna på fastlandet, där Nelië är obetydlig, och de har vänt sig till andra Gudar istället. Piratankorna från Windheim är de enda som fortfarande dyrkar henne, men de är fåtaliga.

Havsalverna är inte hennes skapelser men, såsom berättas i historiekapitlet, vände de sig från Varai och gav sina liv till havet, och har varit Nelië trogna alltsedan dess. De är mer flertaliga än piratankorna, men är mer utspridda över de fyra haven och är inte lika krigiska, och därför är de någorlunda jämnstarka runt Windheims kuster. Nelië sörjer att hennes två främsta källor för dyrkan, utöver de två släktena är det endast bastioniterna som seglar på världshaven, inte kommer överens. Ingenting skulle göra henne lyckligare än om de kunde försonas.

När man ber till Nelië, tar man ett djupt andetag, och håller andan en lång stund. Med stängda ögon känner den dyrkande hennes kraft flöda genom varje fiber i kroppen. Det är vanligt att be dagligen på detta vis, och inför längre resor brukar såväl havsalver som piratankor ofta göra det till den punkt att de svimmar av.

Det finns inga större säsongsbetonade festivaler, istället firas längre seglatser vid avfärd och lyckad hemkomst. Och, precis som Kheldizns dvärgar, högtidlighålls födsel och död med fester, som firar det första andetaget, och sörjer den avlidnes sista.



VARAI

Varai, skapare av alverna och Eshferas flora, har en djup kärlek till allt som växer, och hon representeras av ett träd med stora grenar och många rötter. Skogsalverna är de som färmst

dyrkar henne, men vissa bönder håller henne nästan lika kär som Naika, fertilitetsgudinnan. Mest av alla hennes skapelser älskar hon träden, och nedhuggandet av dessa smärta henne djupt. Därför skapade hon för mycket länge sedan, tillsammans med Saengia, träd trollen för att vakta Eshferas skogar. Men utöver Trollskogen på Windheim, där det fortfarande lever hundratals, är de nästintill utrotade. Endast enstaka finns fortfarande i skogarna på fastlandet.

Dyrkar Varai gör man genom att plantera och sköta om träd och växter. Detta kan göras regelbundet eller närhelst behov eller tillfälle uppstår. Av alla Gudar är hon den som minst bryr

sig om formaliteter och regler. Det enda som är viktigt för henne är respekt för naturen, och om detta påbud kränks – är hennes vrede fruktansvärd.

Religiösa firanden och dylikt skiljer sig mycket från plats till plats, då årstiderna inte är de samma över hela Eshfera på samma gång. Men ofta vid sommarens höjdpunkt, när alla växter i området står i full blom, firas Varai med en storslagen fest. Animister som inte är bastioniter får sin kraft av Varai, och även Seraï och Saengia.



SERAÏ

Jaktmätressen dyrkas av jägare över hela Eshfera, men mest av alla ber vargfolk till henne. Hon representeras av tvillingmånarna, som hon liksom vargfolk skapade. Till dessa

har hon givit särskilda krafter som gör dem till mästerliga jägare. Trots att det är detta hon är mest känd för numera, var hennes roll i tidernas begynnelse en annan. När Eshferas släkten och djur skapades var det hon som blåste liv i dem alla, och alltsedan dess har hon även firats som passionens Gudinna. I detta är hon antitesen till Eir, visdomens, lärdomens och förnuftets Gud. Otyglad passion och att hänge sig åt sina inre drifter är sådant som anses vara i enlighet med hennes lära.

I egenskap av jaktgudinna har hon ofta även varit på motsatt sida av Korun under tidigare Nedstigandets Tider, han uppskattar inte att hon ger fördelar åt de som jagar hans älskade varelser.

Utöver att hänge sig ohämmat åt passion och drifter är det huvudsakliga sättet att dyrka Seraï att offra det ännu pulserande hjärtat av ett fällt byte genom att äta det. Då stärker hennes kraft kroppen.

PERCIA



Gudinnan över fertilitet och skörd representeras av ett frö. Hon var en gång en dödlig kvinna som genom sina böner till flertalet Gudar gavs förmågan att föda 1001 barn. Med tiden växte hennes familj

till ett folk som alla dyrkade henne som sin matriark, och hon upphöjdes till gudomlig status. Hon dyrkas av bönder och de som önskar bli med barn, förutom då bland bastioniter. Sålunda är hennes makt stor trots att inget släkte och ingen kultur som helhet har henne som "sin" Gudinna.

Hon dyrkas genom att man planterar och skördar säd, samt genom att bli havande och föda barn. De som sår ber ofta till henne för en gynnsam skörd, och en fest hålls i hennes ära. Och vid skördetid hålls en än större fest.



KORUN

Korun, som har skapat all Eshferas fauna, representeras av ett fyrfota djur och har få dyrkare numera. Icke-bastionitiska boskapsuppfödare ber till honom, och även

de få överlevande elandiner som finns på Windheim. När han skapade djuren, gav han dem deras frihet från alla förbund och regler, så de ber inte till honom. Sålunda är han en mycket svag Gud. Den lilla kraft han har, ger han åt elandinerna så de får förmågan att kommunicera med sina älskade hästar. De ber åt honom genom att ta hand om djur och avstår från att äta kött.



Korun



SAENGIA

Gudinnan av blixtrar, kaos och slumpen representeras av en virvelvind. Få dyrkar henne, och de flesta böner riktas mot att hålla henne och hennes inflytande borta. Men hasardspelare håller såklart henne kär, speciellt då de sysslar med spel där slumpen är en stor faktor mumlas ofta en bön i hennes ära. Animister som studerar och kastar blixibesvärjelser behöver be till henne dagligen. Detta görs genom att uttala böner medan en kniv kastas upp i luften och snurrar runt, för att sedan fånga den med stängda ögon.

SAENGIA SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

Ingen rollperson har Saengia som primär Gudom – skulle någon ha det skulle hon tarva en ohemul mängd kaotiskt beteende. Om någon ber till henne och kastar en snurrande kniv och fångar den – rulla en T20. Om resultatet blir 20, fångas kniven väldigt illa och den dyrkande förlorar 8 KP. Vid resultatet 2–19 blir det också blodsutgjutelse, men endast 3 KP förloras, och nästkommande demonslag för den dyrkande, eller dragslag för en motståndare, kan slås om. Om en 1 slås faller inte en blodsdroppe, och den dyrkande kan omvandla sitt nästa demonslag till ett dragslag, eller få en motståndares dragslag att bli ett demonslag.



THRAKON

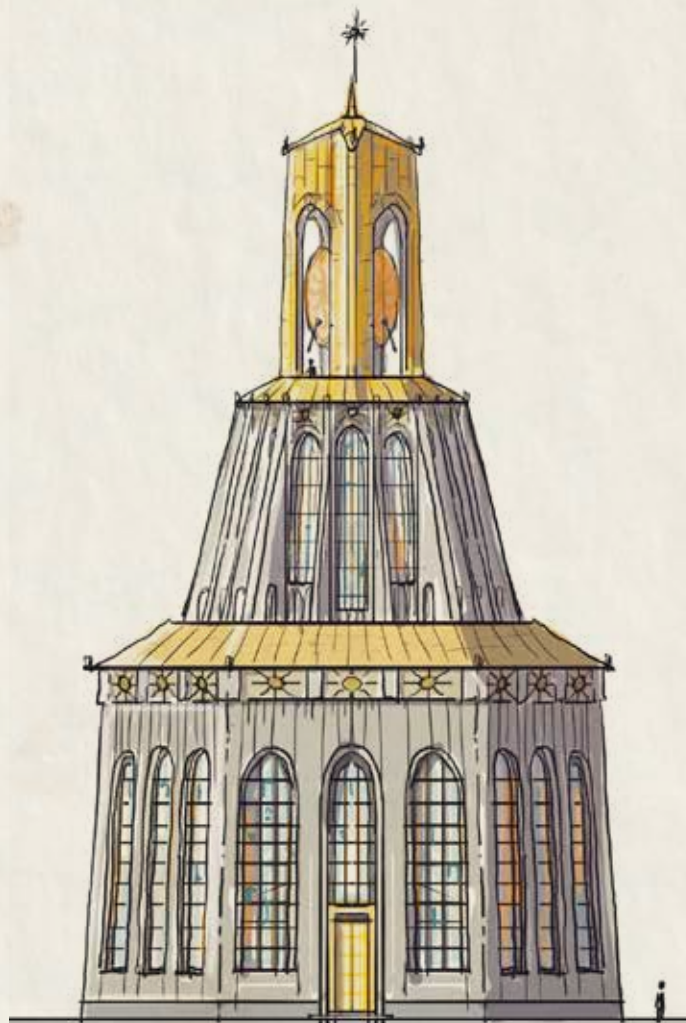
Den nuvarande härskaren i pantheon var en gång en dödlig man, en av Barakhons förkämpar, som upphöjdes till gudomlig status tack vare alla de människor som dyrkade honom på grund av hans många heroiska dåd. Åt honom gavs ansvarsområdena eld och förstörelse, och han representeras av bastionen i mitten av en sol.

Under senaste Nedstigandets Tid bidade han sin tid, och sa till sina anhängare att samlas på en plats längs fastlandets södra kust, och att de skulle bygga en Bastion i vilken de kunde vara säkra då han skulle beskydda dem. Sedan, då alla andra Gudar var slutkörda, och många av deras följare hade dräpt varandra i ett utdraget krig – slog han till. Han erbjöd Nelië, Varai, Seraï och Barakhon en allians om de sedan skulle acceptera honom som sitt överhuvud. Då de var på gränsen till nederlag, accepterade de. Han besegrade sedan Gúthwa i en envig, och bastioniterna marscherade mot de andra arméerna, och så var kriget slut. Som den dominanta Guden bland de segrande kunde han, som första Gudom någonsin, bli enväldig.

Men han har numera tröttnat på odödligheten, och de andra Gudarnas konstanta käbbel. Nästa Nedstigandets Tid kommer han ge en smed makten att smida ett vapen som kan dräpa till och med de gudomliga, i syfte att det ska användas på honom själv.

Hans folk är Bastioniterna, den kultur bestående av halvlingar och människor som nu styr på Ashferas yta, såsom han styr i himlen. De offrar en tiondel, tiondet, av allt de tjänar, skapar och skördar till honom i de enorma Thrakonbrunnar som finns i varje by. Ingen vet vad som finns i brunnarnas botten, men de är väldigt djupa, och när väl en klerk har kommit för att välsigna den, blir den bottenlös. Välsignelsen är en besvärjelse, som endast de mäktigaste klerkerna lärs. Orden som yttras är på ett språk de inte behärskar, så de vet inte vad de säger, eller vad besvärjelsen gör. Sanningen är den att det är en teleporteringsbesvärjelse, så allt som har offrats genom åren under det senaste millenniet har teleporterats till Thrakon i Gudarnas Hem. Om rollpersonerna är så dåraktiga att de hoppar eller klättrar ner i brunnen, sugs de in och teleporteras till Eshferas gudomliga kärna, och dör sålunda omedelbart av Thrakons heliga eld.

Även om offrandet av tionde är det viktigaste sättet att dyrka Thrakon, finns det några andra religiösa traditioner. Alla Thrakontempel är hexagonala, med en alkov för var och en av hans 6 dygder: Styrka, Fysik, Smidighet, Intelligens, Psyke och Karisma. Det är vanligt att folk kommer och ber i någon av alkoverna i de städer som är stora nog att ha ett tempel. En annan, mer personlig, tradition är att tända en eld. Då Thrakon är eldens gud tänder bastioniter ljus och eldar i hans ära, i tacksamhet för den värme och det ljus detta ger dem.



THRAKON SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Offra tionde i en Thrakonbrunn. Bastioniter som ber i en av alkoverna i ett tempel, får fördel på alla slag baserade på den aktuella grundegenskapen/dygden kommande timme. Och om de tänder ett ljus eller en annan religiös eld får de förbättrad syn i mörker under ett dygn, då deras ögon ser klarare än vanligt



UEN

Trots att Uen inte är en Gudom än, dyrkas hon ändå av myhlerna. Om tillräckligt många av dessa överlever nästkommande Nedstigandets Tid kan hon tänkas bli upphöjd till en. Men då hon ännu inte är gudomlig så

kan hon inte ge myhlerna några förmåner. Men de ber till henne ändå, och när de samlar mat tackar de henne. Efter senaste tidens sorgliga händelser är det dock fler och fler myhler som övergett henne. Vissa har vänt sig till andra Gudar, som Araer-stammen som dyrkar Seraï, och vissa har till och med helt slutat dyrka någon Gudom.



GÛTHWA

Krigsguden, Eshferas Beskyddare, representeras av korslagda svärd och yxa, och han dyrkas av Eshferas alla krigare, förutom bastionitiska sådana självfallet. Det

sägs att han under senaste Nedstigandets Tid var så utmattad att Thrakon besegrade honom i en envig, och att detta var det krigets slutgiltiga vändpunkt.

Likt Percia och Saengia har han inte ett specifikt släkte som dyrkar honom, och inte heller har han några festivaler till sin ära. Han är heller inte någon som man dyrkar på daglig basis, utan han åkallas inför en strid. Då skär sig krigare och erbjuder sitt blod mot himlen, och de känner hur deras utsträckta armar fylls av hans kraft.

GÛTHWA SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

För ett "gratis" pressat slag per dag – Starta en strid.
Före en strid, om en av Gûthwas följare skär sig, tar de 5 KP i skada och offrar sitt blod mot skyn, får det fördel på alla STY-baserade slag de första två rundorna i striden.

UEN SOM DIN PRIMÄRA GUDOM

En myhlisk rollperson som dyrkar Uen får sålunda inga förmågor eller fördelar av detta när det kommer till regelmekanik, detta balanseras dock av sådant som kommer visa sig i händelser framåt slutet av kampanjen Gryningshornet.

Uen, den alviska animisten



DIN WINDHEIM- KARAKTÄR

Släkten

Dessa släkten är typiska för Windheim, det går dock lika bra att använda yrken från regelboken.



THYM ZÛR DWARF

Dvärgarna från Thym Zûr är ett stolt och envist folk. De glömmer inte, och förlåter sällan. De blir ofta över 200 år gamla, vissa till och med närmare 300. De är det mest hårdföra folket i Eshfera, och utstår smärta och tungt arbete bättre än några andra

Släktesförmåga – Sann bundsförvant, 1 VP

Närhelst du hjälper någon som du anser vara en sann bundsförvant, får den personen två extra tärningar att slå, istället för den vanliga en.

T6	Förnamn
1	Burumkhir
2	Khirizhaa
3	Akhla

T6	Förnamn
4	Makharazh
5	Zhirimarkhor
6	Khorzhor



MYHLER

Myhlerna är en mänsklig kultur som levt på Windheim i tusentals år. De är jägare och samlare som lever i kullarna längst i nordöst på Windheim. Det lidande de utstår på grund av det höga skattattetrycket från bastioniterna är svårt, och de önskar att komma ur det oket. De klär sig i läder och pälsar och är utmärkta jägare och sångare.

Släktesförmåga – Samlare, 2 VP

Du hittar alltid nog med mat i vildmarken för att mätta dig själv.

T6	Förnamn
1	Narea
2	Phiir
3	Ireala

T6	Förnamn
4	Eilir
5	Thornuil
6	Ryhl



PIRATANKA

Ankorna från Windheim har gröna fjädrar utom på huvudet där de har en klarröd tuppkam. Några få som lever i exil bor bland bastionerna, men rakar då sina huvuden för att dölja sin härkomst och låtsas vara fredliga ankor från fastlandet.

Släktesförmåga – Improviserande slagskämpe, 2 VP

Trots att du föredrar att slåss med din korpnäbb, är du även väldigt van vid att använda vadhelst som finns i närheten. Varje gång du attackerar med ett improviserat vapen, ökar skadan med en tärning (2T6 blir 3T6 osv).

T6	Förnamn
1	Zhwaa
2	Inkhirii
3	Bizhe

T6	Förnamn
4	Wicho
5	Kzhindar
6	Byqua



HAVSALV

I sin ungdom är havsalverna ungefär som människor. De agerar på ungefär samma vis och ser likadana ut, förutom att de har spetsiga öron. Men med åren börjar de utveckla gälar och simhud mellan fingrar och tår, och när de närmar sig ålderns höst (ofta runt 5–700 års ålder) inleds en metamorfos som transformerar dem till havskreatur. I den formen lever de sedan i ungefär 100 år innan de dör.

Släktesförmåga – Vattenåterhämtning, 3 VP

När du är nedsänkt i vatten i en timme, helar du 3T6 KP och VP och blir fri från alla tillstånd. Kostnaden i VP dras efter vilan är över.

T6	Förnamn
1	Seara
2	Hirlae
3	Aalisa

T6	Förnamn
4	Frearn
5	Haalys
6	Seneas



BASTONIT

Bastioniter är det dominerande släktet i Eshfera. Genom sin dyrkan av Thrakon vinner de mycket makt. Bastioniter finns i alla former, storlekar och hudfärger, runt 75% av dem är människor, och 25% är halvlingar. En bastionitisk rollperson kan antingen välja släktesförmågan för människor/halvlingar från regelboken, eller välja den nedan.

Ability – Thrakon giv mig styrka, 3 VP

När du är i närstrid kan du aktivera denna förmåga för att få helig styrka från Thrakon, och får då fördel på en attack mot en motståndare som inte är bastionit.

T6	Förnamn
1	Ladara
2	Ponal
3	Ona

T6	Förnamn
4	Torok
5	Dirol
6	Manok



SKOGSALV

Skogsalver är de äldsta och mest långlivade varelserna i Eshfera. Genom deras koppling till Varai och deras älskade träd, lever de lugna och enkla liv. Men vissa vill ge sig av på äventyr och se världen. Efter de första ett eller två årtusendena, kommer en skogsalv börja bli ett med naturen. Vissa börjar lämna sina kroppar och blir nästan genomskinliga, och lever vidare som underliga spektrala varelser. Vissa genomgår en metamorfos och förvandlas till skogsväsen, medan vissa sammansmälter sina själar med ett träd när deras kroppar dör.

Släktesförmåga – Trädåterhämtning, 3 VP

När du har kontinuerlig kontakt med ett gammalt träd i två timmar, läker du 3T6 KP och VP och blir fri från alla tillstånd. Kostnaden i VP dras efter vilan är över.

T6	Förnamn
1	Teara
2	Hindae
3	Aaneara

T6	Förnamn
4	Fioraan
5	Thaerys
6	Sereasca

DJUPALV

De mest enstöriga och hemlighetsfulla av alla släkten i Eshfera är djupalverna. Födda djupt under bergen spenderar de sina liv i mörkret – djupare än den djupaste dvärggruvan. Vissa föds dock med en gnista i sig. En gnista som skiljer dem från sina fränder, som får dem att längta efter ljuset, efter äventyr. De lämnar deras förfäders djupa hallar för att söka äventyr och spänning i världen utanför.

Släktesförmåga – Jordhelning, 3 VP

När du är helt begravd under jord i två timmar, läker du 3T6 KP och VP, och blir fri från alla tillstånd. Kostnaden i VP dras efter vilan är över.

T6	Förnamn	T6	Förnamn
1	Seara	4	Frearn
2	Hirlae	5	Haalys
3	Aalisa	6	Seneas



VARGFOLK I ESHFERA

Vargfolken i denna värld lever primärt på fastlandet, i en skog som heter Wufthang. De lever under Kejsarinnans makt, men har lyckats behålla autonomi genom att skicka sina unga på deras tjugoårsdag för att tjäna i den bastionitiska armén som spejare i två år. På så vis har deras folk sett det mesta av den kända världen, och mycket kunskap om den finns i deras land.

Det är dock inte alla som återvänder. Vissa stannar i tjänst, antingen på grund av kamratskap eller lönen. Andra stannar på de platser där de befunnit sig när de två åren gått och slår sig ner, medan några reser runt som äventyrare i de regioner de stött på under sin tjänstgöring. Runt 500 spårare är posterade runt om på Windheim. De flesta i Östansporre, Slättby, Dalsslut, Strömsby eller i garnisonen som håller koll på myhlerna. Efter att ha avslutat sina två år, är det inte alls ovanligt att ungt vargfolk stannar på ön, då det finns mycket vildmark att utforska.



Yrken

Dessa yrken är typiska för Windheim, det går dock lika bra att använda yrken från regelboken.



THRAKON-KLERK

Precis som Thrakon är Herre i himlen och styr hos Gudarna, så kontrollerar vi jorden, och styr de andra släktena i Eshfera. Vi bastioniter är hans enda barn, och vi måste visa oss värdiga den makt han ger oss. Genom att offra, och be.

TARAL, KLERK I GYLLENE TEMPLET

En klerk har avlagt en helig ed att tjäna Thrakon, och att vara hans representant bland Eshferas folk. Dessa gudomliga tjänare kanaliserar hans välsignelser till bastioniterna och ger dem vägledning.

- ✦ **Viktigaste grundegenskap:** Psyke
- ✦ **Färdigheter:** Bestiologi, Hantverk, Läkekunst, Främmande språk, Myter & Legender, Stav, Uppträda, Övertala
- ✦ **Hjälteförmåga:** Gudomlig välsignelse

T6 Ägodelar

- | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2 | Trästav, helig symbol, anteckningsbok, fjäderpenna, utfällbart skrivbord, sovfäll, elddon, T4 ransoner mat, T10 silver. |
| 3-4 | Trästav, helig symbol, bok (valfritt ämne), sovfäll, oljelampa, lampolja, elddon, T6 ransoner mat, T10 silver. |
| 5-6 | Trästav, helig symbol, förband, sovfäll, schackset, elddon, T8 ransoner mat, T10 silver |

T6 Tillnamn

- | | |
|---|-------------|
| 1 | Den ödmjuka |
| 2 | Den visa |
| 3 | Dem lärde |

T6 Tillnamn

- | | |
|---|-----------------|
| 4 | Den orubbliga |
| 5 | Den tysta |
| 6 | Den oförlåtande |

BÄRSÄRK

Jag är ett med mitt vapen. Ett med striden. När jag hör stridshornen ljuda och larmet av stål mot stål, vrålar jag mot skyn och ber till min Gudom att jag en dag må ansluta mig till dem. Och bli en del av legenderna...

MINHAZKH DEN MÄKTIGE

Många kulturer har i århundraden tränat krigare att slåss med ojämförlik rovlystnad. I strid bygger de upp en otämjbar vrede och rusar huvudlöst in i faran.

- ✦ **Viktigaste grundegenskap:** Styrka
- ✦ **Färdigheter:** Bestiologi, Hammare, Hoppa & Klättra, Köpslå, Stav, Simma, Slagsmål, Yxa, Övertala
- ✦ **Hjälteförmåga:** Bärsärk

T6 Ägodelar

- | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2 | Tvåhandsyxa, ringbrynja, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T4 silver. |
| 3-4 | Tung stridshammare, nitläder, tunnhjälm, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T4 silver. |
| 5-6 | Stor träklubba, läderrustning, öppen hjälm, fackla, elddon, T8 ransoner mat, T6 silver. |

T6 Tillnamn

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | Den bloddränkta |
| 2 | Vrålaren |
| 3 | Hårdhand |

T6 Tillnamn

- | | |
|---|-----------------|
| 4 | Den ärrade |
| 5 | Dödsbringaren |
| 6 | Den ostopppbara |



SPION

Jag skulle inte säga att det är omoraliskt att sniffa fram en hemlighet eller två, skulle du? Eller att plantera ett rykte från ingenstans? Om det hela görs i Thrakons namn, måste det väl vara hans vilja, eller hur...?

GORTAN (TROLIGEN ETT ALIAS)

På fastlandet är det inte ovanligt att adelsfamiljer har några spioner som arbetar för dem. I jakten på större ära och ens familjs upphöjande – är det få metoder som betraktas som tabubelagda.

- ✦ **Viktigaste grundegenskap:** Karisma
- ✦ **Färdigheter:** Bluffa, Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Främmande språk, Hoppa & Klättra, Kniv, Smyga, Övertala
- ✦ **Hjälteförmåga:** Smälta in

T6 Ägodelar

1-2 Trästav, schackset, anteckningsbok, fjäderpenna, förlamande gift (en dos), elddon, T6 ransoner mat, T10 silver

3-4 Kniv, dice, lethal poison (one dose), oljelampa, lampolja, elddon, T6 ransoner mat, T12 silver.

5-6 Dolk, kortlek, förband, sövande gift (en dos), elddon, T6 ransoner mat, T12 silver.

T6 Tillnamn

1 Den frågvisa

2 Den observanta

3 Den listiga

T6 Tillnamn

4 Den insiktsfulla

5 Den envisa

6 Den modiga



SOLSÖKARE AV BARAKHON

Barakhon bringar oss värme, ljus och liv. När hans strålar rör vid oss, känner vi hans smekning, och hans kärlek, och fylls med inre frid. Men de ger oss även kraft, att nedgöra de som vill oss illa.

HANOG, SOLSÖKARE AV BARAKHON

Solsökare av Barakhon tränas i meditation, men även i att svinga den heliga morgonstjärnan. Vissa lämnar helgedomarna för att resa runt i världen, för att söka kunskap, och för att sprida Barakhons lära.

- ✦ **Viktigaste grundegenskap:** Styrka
- ✦ **Färdigheter:** Främmande språk, Hammare, Hoppa & Klättra, Kniv, Läkekonst, Myter & Legender, Slagsmål, Undvika, Övertala
- ✦ **Hjälteförmåga:** Meditera

T6 Ägodelar

1-2 Helig morgonstjärna, kikare, sovfäll, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver.

3-4 Helig morgonstjärna, bok (valfritt ämne), sovfäll, oljelampa, lampolja, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver

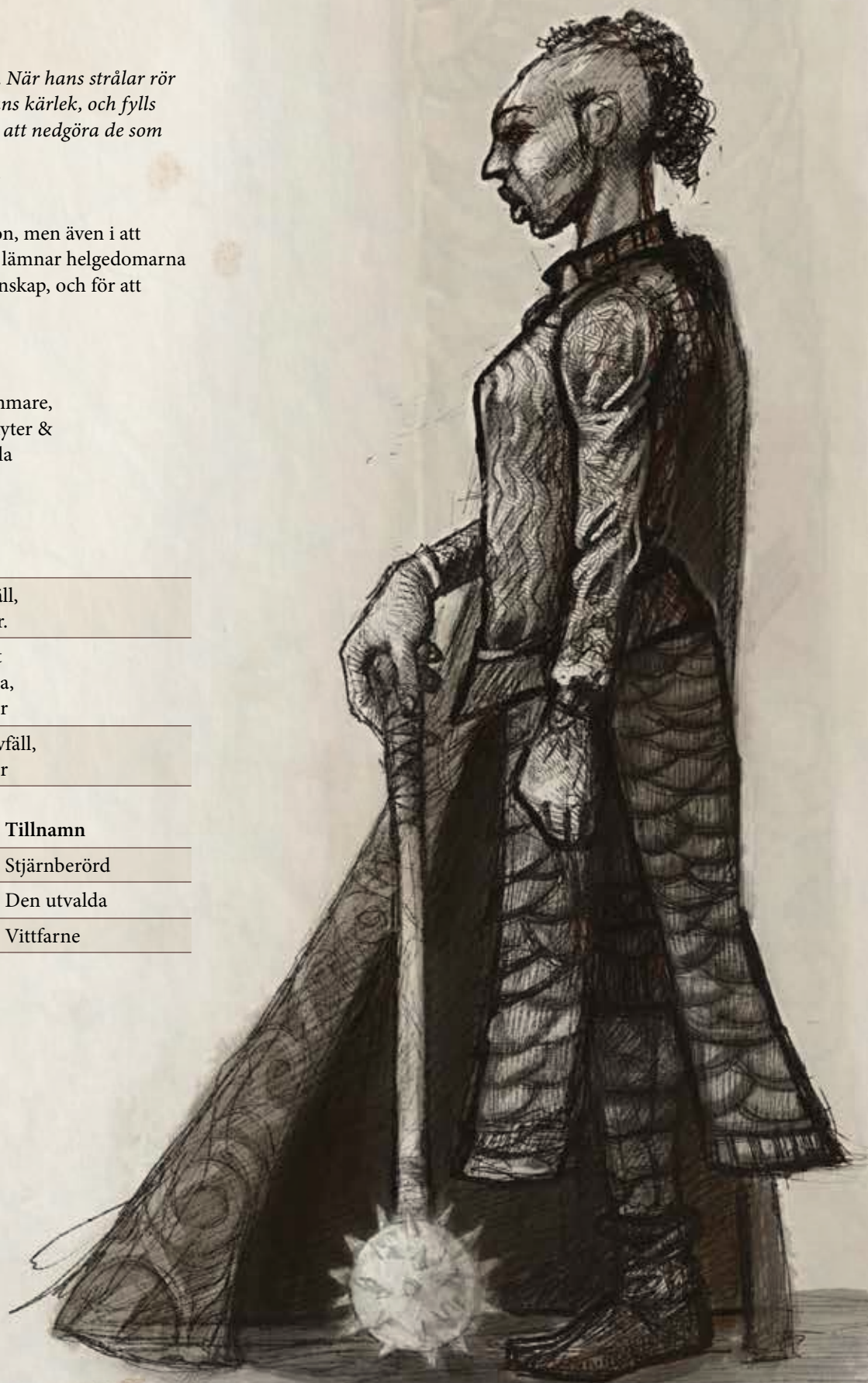
5-6 Helig morgonstjärna, förband, sovfäll, elddon, T6 ransoner mat, T8 silver

T6 Tillnamn

- 1 Solöga
- 2 Den välsignade
- 3 Den fryntliga

T6 Tillnamn

- 4 Stjärnberörd
- 5 Den utvalda
- 6 Vittfarne



SHAMAN

Andarna betraktar oss ständigt. Vi kan lära av dem, om vi lyssnar på rätt sätt. Vi behöver inte frukta dem, inte jag i alla fall, hehe...

KAEROHN, SHAMAN I UOOHN-STAMMEN

Vissa myhler har blivit undervisade av Wiqzamar, och har lärt sig att tala med de osedda andar som strövar runt på Windheim. De lever bland stammarna, men ofta i utkanten då de på grund av sina krafter är fruktade av många

- ✦ **Viktigaste grundegenskap:** Psyke
- ✦ **Färdigheter:** Bluffa, Fingefärdighet, Finna dolda ting, Kniv, Myter & Legender, Språk, Upptäcka fara, Övertala
- ✦ **Hjälteförmåga:** Andevandrare

T6 Ägodelar

- | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2 | Kniv, liten dödskalles (kanaliserare), kortbåge, koger, sovfäll, fackla, elddon, rep (hampa), T8 ransoner mat, T6 silver. |
| 3-4 | Dolk, kort stav prydd med bjällror och fjädrar (kanaliserare), sovfäll, fackla, elddon, fiskespö, T8 ransoner mat, T6 silver. |
| 5-6 | Dolk, slunga, halsband gjort av små hårtestar i olika färger (kanaliserare), läderrustning, sovfäll, fackla, elddon, rep (hampa), snaror, T8 ransoner mat, T6 silver. |

T6 Tillnamn

- | | |
|---|--------------|
| 1 | Mageransikte |
| 2 | Hornblåsare |
| 3 | Viskvind |

T6 Tillnamn

- | | |
|---|-------------|
| 4 | Snabblöpare |
| 5 | Fagerröst |
| 6 | Mörköga |



OKHAMÛR (HELIG HAMMARE AV KHELDIZN)

Här få'ru. Det här vapnet kommer klyva stenfolkens huvven som smör, och driva bort de odöda jävlarna lätt som en plätt!

Khaddûr, Okhamûr i Mizhil Arkhom

De flesta Okhamûr är mäterliga smeder, och kombinerar den oövertäffade dvärgiska skickligheten med helig kraft för att smida helgade vapen, för att användas mot odöda, och av de som försöker skydda riket mot stenfolken väster om Thym Zûr

- ✦ **Viktigaste grundegenskap:** Styrka
- ✦ **Färdigheter:** Fingerfärdighet, Finna dolda ting, Hammare, Hantverk, Myter & Legend, Språk, Yxa, Övertala
- ✦ **Hjälteförmåga:** Heligt smide

T6 Äodelar

1-2 Hammare of Kheldizn, spyglass, sleeping pelt, flint & tinder, torch, T6 food rations, T8 silver.

3-4 Hammare of Kheldizn, book (any topic), sleeping pelt, oil lamp, lamp oil, flint & tinder, T6 food rations, T8 silver.

5-6 Hammare of Kheldizn, bandages, chess set, sleeping pelt, flint & tinder, T6 food rations, T8 silver.

T6 Tillnamn

- | | |
|---|------------|
| 1 | Enöga |
| 2 | Hammarhand |
| 3 | Långskägg |

T6 Tillnamn

- | | |
|---|------------|
| 4 | Den brända |
| 5 | Den tysta |
| 6 | Starkarm |



Nya hjälteförmågor

Gudomlig välsignelse

✦ **Krav:** Klerk, eller någon som avlagt en helig ed till en Gudom

✦ **Viljepoäng:** 3

Du skänker en annan person (eller dig själv) din Gudoms välsignelse. Under följande kvart rullas samtliga slag för en viss färdighet med fördel (till en extra kostnad på 1 VP per slag för den välsignade) tack vare den gudomliga hjälpen. Välsignelsen kan endast utföras en gång per kvart.

Smälta in

✦ **Krav:** Smyga 12 och befinna sig bland många människor

✦ **Viljepoäng:** 2

Om du förföljer, eller förföljs av någon, i en stad eller en by, kan du spendera 2 VP för att aktivera denna förmåga och smälta in med omgivningen. Du förblir osedd.

Meditera

✦ **Krav:** En helig ed till Barakhon

✦ **Viljepoäng:** 3

Om du spenderar en kvart i djup meditation för att fylla dig med Barakhons kraft, kan du spendera 3 VP och kommer då lyckas automatiskt med alla PSY-slag för att motstå skräck. Denna effekt varar i ett skift.

Besinningslöst raseri

✦ **Krav:** Hjälteförmågan Bäsärk

✦ **Viljepoäng:** 3

Du kan aktivera denna förmåga om du hamnar på 0 KP under ditt bäsärksraseri genom att spendera 3 VP för att fortsätta strida, du återfår då 75% av dina maximala KP (avrundas uppåt). Om du hamnar på 0 KP igen i samma strid kan du spendera ytterligare 2 VP för att fortsätta igen, denna gång med 50% av max KP (avrundas uppåt). Vid slutet av striden faller du medvetslös till marken och markerar ett misslyckat dödsslag för varje gång du använt denna förmåga innan du börjar rulla dödsslag. Du kan resa dig en tredje gång (med 25% av max KP) genom att spendera 1 VP, men kommer då att dö direkt efter striden.

Heligt smide

✦ **Krav:** Hantverk 12 och en helig ed till Kheldizn

✦ **Viljepoäng:** Varierar

Om du spenderar ett skift i en smedja, kan du smida ett heligt vapen. Detta vapen gör en extra T6 helig skada mot stenfolk och odöda varelser. Kostnaden i VP är två gånger vapnets kostnad i guld. Du kan spendera flera skift för att smida färdigt vapnet om du inte har tillräckligt med VP.

Andevandrare

✦ **Krav:** Psyke 12, och en kanalisare till andevärlden

✦ **Viljepoäng:** Varierar

Om du spenderar 1 VP, kan du känna av andar och spöken inom 1 kilometer. Om du spenderar 2 VP kan du kommunicera med en ande eller ett spöke i en kvart. Du kan skada ett spökes KP (eller en annan okroppslig odöd varelse) med lika många VP som du spenderar. Spöket återfår inte förlorade KP förrän det har tagit en lång vila.

Stavkämpe

✦ **Krav:** Stav 12.

✦ **Viljepoäng:** 2

Om du önskar att försöka avvärja din fiende, kan du aktivera denna förmåga genom att spendera 2 VP för att få en fördel på ett slag för stav för att avvärja en fiende och skicka iväg vapnet 2T6 meter. Attacken gör ingen skada.

Strid utan rustning

✦ **Krav:** Undvika 12, kan inte användas tillsammans med sköld eller rustning.

✦ **Viljepoäng:** 2

När du inte bär rustning kan du aktivera denna förmåga i närstrid och rulla för **UNDVIKA** som en fri handling, med fördel på slaget. Denna förmåga kan endast användas en gång per runda och kan inte användas om du bär en sköld.

Typiska spelldarpersoner

Typ	Hjälteförmåga	Skadebonus	KP	VP	Färdigheter	Utrustning
Klerk	Gudomlig välsignelse	–	10	12	Myter & Legender 13 Övertala 13 Läkekonst 13	Helig symbol
Solsökare	Meditera	STY +T4	10	12	Myter & Legender 13 Övertala 13 Läkekonst 13 Hammare 14	Gyllene morgonstjärna
Solbringare	Meditera Fokuserad × 3 Kraftslag	STY +T4	12	20	Myter & Legender 15 Övertala 15 Läkekonst 15 or Hammare 16	Gyllene morgonstjärna
Värdshusvärd	–	–	10	–	Myter & Legender 12 Främmande språk 10 Köpslå 13 Upptäcka fara 10	Liten träklubba
Sjöman	–	SMI +T4	12	–	Sjökunnighet 13 Simma 13 Upptäcka fara 10 Kniv 12	Dolk, kikare
Piratanka	–	STY +T4	13	–	Sjökunnighet 15 Simma 15 Upptäcka fara 12 Hammare 15	Korpnäbb
Myhlsk jägare	–	STY + T4 SMI +T4	14	–	Pilbåge 12 Undvika 10 Spjut 12 Jakt & Fiske 12	Kortspjut eller kortbåge
Dvärgisk smed	Mästersmed	STY +T4	13	12	Hantverk 14 Hammare 13 Köpslå 12 Hammare 12	Hammare
Dvärgisk ledare	Mästersmed Kraftslag Insikt Robust × 4 Fokuserad × 5	STY + T6	20	26	Hammare 16 Köpslå 16 Övertala 16 Upptäcka fara 14	Helig tvåhandsyxa Plåtrustning Tunnehjälm
Bard	Tonkonst	SMI +T4	12	12	Uppträda 14 Finna dolda ting 12 Undvika 13 Hoppa & klättra 12 Kniv 10	Instrument

Typ	Hjälteförmåga	Skadebonus	KP	VP	Färdigheter	Utrustning
Köpman	–	– –	12	–	Köpslå 14 Myter & Legender 12 Bluffa 12	Vagn eller affär med varor
Khal Dhem Spejare	–	SMI +T4	11	–	Smyga 14 Undvika 14 Upptäcka fara 14 Spjut 12	Kortspjut (T10) Läderrustning (1)
Khal Dhem Skytt	–	SMI +T4	13	–	Arquebus 14 Hammare 10 Undvika 10 Finna dolda ting 10	Arquebus (2T8) Lätt stridshammare (2T6) Läderrustning och Öppen hjälm (2)
Khal Dhem Infanterist	–	STY +T4	12	20	Undvika 12 Hammare 12	Härdat läder och Tunnehjälms (6) Lätt stridshammare (2T6) Stor sköld
Khal Dhem Kapten	Robust × 2 Kraftslag	STY +T4	20	12	Upptäcka fara 14 Undvika 13 Myter & Legender 12 Hammare 15	Tung stridshammare (2T10) Ringbrynja och Tunnehjälms (6)

Skapa bastonitiska spelledarpersoner

	T12 Bastionitiska namn	T12 Personlighet	T12 Fysiska drag	T12 Motivation	T12 Favoritföremål
1	Undir	Pratsam	Ärr över ansiktet	Personlig rikedom	En häst
2	Pelora	Sorgsen	Haltande	Finna make/maka	En kapp
3	Larna	Introvert	Glasögon	Lisma för lokala adeln	Ett timglas
4	Olor	Fjäskande	Enarmad	Äventyrslysten	Ett hängsmycke
5	Ynek	Irriterande	Sned haka	Protektionism	En gyllene dolk
6	Kalar	Frågvis	Enögd	Sprida sin religion	Smaragdarmband
7	Ronad	Oförsiktig	Rakat huvud	Dräpa fienden	Gammalt testamente
8	Ondar	Fryntlig	Saknar tänder	Altruism	Religiös symbol
9	Tyrak	Intrigerande	Lyxiga kläder	Tjäna demoner	En tam korp
10	Halar	Galen	Svettig	Para ihop kärlekar	En svart katt
11	Korek	Högljudd	Enorm	Ärva en verksamhet	En dagbok
12	Anadar	Dyster	Läspär	Lämna Windheim	Porträtt av förfader



MONSTER

Drakar

Drakar finns (precis som i monsterboken) i fyra olika åldrar: nykläckt, ung, medelålders och uråldrig. Däremot så finns det på Windheim även olika typer av drakar. Varje typ av drake har samma attacker, men av varierande styrka beroende på dess ålder. Effekter som räckvidd, skada osv. skiljs åt med en I i denna ordning: Nykläckt | Ung | Medelålders | Uråldrig

VINDDRAKE

De snabbast flygande varelserna i världen är de smidiga och kvicka vinddrakarna. Tunnare och lättare än sina andra kusiner är de även lättare att dräpa – om man lyckas komma tillräckligt nära en.

	Nyfödd	Ung	Vuxen	Uråldrig
Handlingar	3	3	4	3
Storlek	Normal	Stor	Stor	Enorm
Förflyttning	22	28	32	30
Skydd	1	2	3	5
KP	26	40	70	90

Vindarnas härskare: Vinddrakens kontroll över vindarna är total. Närhelst en avståndsattack är på väg att träffa, kan de spendera en handling för att låta vinden ändra projektilens bana, och missa.

Gäckande: Vinddraken är en av de smidigaste varelserna i Eshfera. Om den rör sig bort från en fiende så får fienden inte ett frislåg, draken flyger smidigt undan

T6 Attack

- Genomträngande skri!** När vinddraken ger ifrån sig sitt höga skri, hörs detta längre med vinden än någon annan varelses, och fryser blodet på alla som hör det. Samtliga inom 200 meter utsätts för en skräckattack. PSY-slaget görs [omodifierat | omodifierat | med nackdel | med nackdel].
- Vingstorm!** Vinddraken spinner runt och skapar en tornado som suger åt sig alla vapen. Karaktärer inom 5 m | 10 m | 20 m | 30 m som misslyckas med ett STY-slag, [omodifierat | omodifierat | med nackdel | med nackdel], får sina vapen slitna ur deras händer. Vapnen landar 5 m | 10 m | 15 m | 20 m bort.
- Utan dina andetag!** Vinddraken drar in ett ofantligt djupt andetag, och suger luften ur lungorna från 1 | 2 | 3 | 4 fiender inom 5 | 10 | 15 | 20 meter. Offren måste klara ett FYS-slag eller svimma i 1 | 2 | 3 | 4 rundor. Vid slutet av sin tur kan var och en slå för FYS igen för att vakna. Ett lyckat slag för LÄKEKONST väcker en avsvimnad.
- Kom till mamma!** Draken tröttnar på 1 | 2 | 2 | 3 karaktärer inom 15 m | 20 m | 30 m | 50 m. Den vill ha dem närmare så den kan sticka dem med sina klor, och låter vinden blåsa dem till den. Alla offer måste klara ett SMI-slag eller knuffas mot draken där en klo som ger T8 | 2T6 | 2T10 | 3T8 i stickkada. Om SMI-slaget lyckas kastar sig karaktären undan och landar liggande.
- Lufttjänare!** Vinddraken kommenderar luften att skapa tjänare åt den. 1 | 2 | 3 | 4 sylfer (se elementarismbesvärjelsen i regelboken sidan 68) motsvarande effektgrad 3 materialiserar sig varhelst draken önskar inom 10 m | 20 m | 30 m | 40 m bort.
- Dödens virvelvind!** Vinddraken gör ett jättesprång och flyger från fiende till fiende, och biter och river dem. Varje fiende inom 10 m | 15 m | 20 m | 25 m attackeras, och var och en tar T10 | 2T6 | 2T10 | 3T8 i stickkada.

LJUSDRAKE

Ljusdrakarna var de första som kom in i Eshfera genom de sprickor i den komsiska slöjan, och endast en handfull nu levande har skådat en. I deras naturliga form är de varelser av ren energi, som utforskar Tomrummet. Men när de pressade sig in i denna värld fann de att de antagit fysisk form, som de inte kunde undslippa. De är de mest oförutsägbara av alla drakar. Ibland njuter de av att äntligen kommit igenom barriären och kan sola sig i glansen av den gudomliga magin i Eshfera. Men då och då fylls de av en djup längtan efter den dagen då de slipper ur sina köttsliga bojor och kan återvända till Tomrummet. Ljusdrakar föredrar att bygga sina hem på de högsta bergstopparna, där de är som närmast ljuset i himlen.

	Nyfödd	Ung	Vuxen	Uråldrig
Handlingar	1	2	2	3
Storlek	Normal	Stor	Enorm	Enorm
Förflyttning	18	24	26	26
Skydd	1	2	4	6
KP	30	50	80	100

Glödande kropp: Ljusdrakens kropp ger ifrån sig små flimrande ljusflingor som skiner runt den. Alla besvärjelser som kastas mot den har nackdel på slaget. Men alla slag för att upptäcka draken visuellt har fördel på slaget.

Immunitet: En ljusdrake är immun mot all naturlig och magisk blixtskada, och åskeffekter.

Vingar: Ljusdrakens mäktiga vingar gör att den flyger snabbt och långt.

T6 Attack

- Bländad!** Ljusdraken kryper ihop, och sträcker sedan ut sig med hela sin kropp och skickar iväg ett starkt, bländande ljussken. Alla varelser inom 5 m | 10 m | 20 m | 30 m måste lyckas med ett FYS-slag, med nackdel, eller bli förblindade och förlora sin nästa tur.
- Kosmiskt skrik!** Den magnifika besten lyfter bak sitt huvud och ger ifrån sig ett gällt skri medan den flaxar med vingarna. Alla inom 10 m | 20 m | 40 m | 60 m måste lyckas med ett PSY-slag, med nackdel på slaget, för att inte utsättas för en skräckattack. De bultande vindpustarna från vingarna kastar även alla som är minst en storlekskategori mindre än draken inom 5 m | 10 m | 15 m | 20 m till marken.
- Ljusspikar!** Draken vrider sin kropp och snärtar till med svansen, vilket sänder iväg haglande taggar av ren energi som träffar alla mål inom 5 m | 10 m | 20 m | 40 m. Varje motståndare tar T10 | T12 | 2T8 | 2T10 i sticksskada. Rustning ger inget skydd.
- Ljusblix!** Den glödande draken spottar ut en ljusblixt ur näsborren mot ett mål inom 5 m | 10 m | 20 m | 40 m. Attacken ger 2T6 | 2T8 | 2T10 | 2T12 i elektrisk skada. Blixten fortsätter sedan till ett till slumpmässigt mål inom 2 meter, och ger 2T4 | 2T6 | 2T8 | 2T10 i skada, och sedan till ett tredje och ger T4 | T6 | T8 | T10 i skada. Alla som skadas av attacken måste klara ett FYS-slag eller bli bedövade och förlora alla handlingar resten av rundan. Metallrustning ger inget skydd.
- Åskstorm!** Ljusdraken etablerar kontakt med molnen i himlen, och släpper loss en åskstorm över alla inom 10 m | 16 m | 20 m | 30 m som ger T6 | 2T8 | 3T6 | 3T8 i elektrisk skada. Metallrustning ger inget skydd. Samtliga som träffas måste klara ett FYS-slag för att inte bli bedövade och förlora sin nästa tur.
- Ljuskaskad!** Draken öppnar sina käftar och sprutar ut en kaskad av det ljus den bär inom sig. Alla varelser inom en 5 m | 10 m | 20 m | 30 m kon tar 1T12 | 2T12 | 3T12 | 4T12 i strålskada. Rustning ger inget skydd. Alla offer måste lyckas med ett FYS-slag, med nackdel, eller bli förblindade deras nästa tur.



VATTENDRAKE

Vattendrakar lever i vattnet, till exempel breda floder, sjöar och till och med hav. De liknar sina kusiner men anses vara mindre mäktiga, då de saknar vingar och flygförmåga. De är dock fortfarande formidabla motståndare, och använder mästerliga illusioner och list för att lura och fånga sina byten. Deras lya är alltid gömd under vattnet, vilket gör att inkräktare måste kunna andas under vatten för att komma dit.

	Nyfödd	Ung	Vuxen	Uråldrig
Handlingar	1	2	2	3
Storlek	Normal	Stor	Stor	Enorm
M. Vatten	12	14	18	22
M. Land	8	12	14	20
Skydd	1	3	4	5
KP	30	50	75	100

Amfibisk: En vattendrake kan leva både på land och i vatten. Den rör sig fritt både ovan och under vattenytan.



Illusionist: Draken kan skapa olika illusioner för att lura sitt byte. En sådan illusion kan skapas när som helst, och gör att draken smälter in i sin naturen omkring sig. Illusionen försvinner så snart dess ögon är ovanför vattenytan.

T6 Attack

- Vågen!** Den unga draken virvlar runt i vattnet och skapar vågor som kastar alla varelser inom 4 m | 6 m | 10 m | 12 m T6 | 2T6 | 3T6 | 4T6 meter bakåt. Attacken gör lika många poäng i druckningskada. Rustning ger inget skydd.
- Hett om öronen!** Den unga draken frustar och ett moln av kokande vatten kommer ut ur näsborrarna. Alla varelser inom 2 m | 4 m | 6 m | 8 m blir brända. Attacken gör T6 | 2T6 | 3T6 | 4T6 i brännskada. Rustning ger inget skydd.
- Svansattack!** Den unga drakens rakbladsvassa svans snärtar till och träffar en rollperson inom 6 m | 8 m | 10 m | 12 m. Offret tar 2T6 | 3T6 | 4T6 | 5T6 i stickskada.
- I kläm!** Blixtsnabbt sträcker den unga draken ut sina väldiga nävar och grabbar tag i två rollpersoner inom 3 m | 5 m | 7 m | 9 m och fångar dem i ett järngrepp och klämmer dem. Attacken gör T8 | 2T8 | 3T8 | 4T8 i skada och så länge en rollperson är klämd har den nackdel på alla attacker. För att komma loss krävs ett lyckat motståndsslag mot drakens styrka (16 | 18 | 22 | 24).
- Bettet!** Den unga draken kastar sig mot en rollperson inom 3 m | 6 m | 9 m | 12 meter och försöker krossa den med sina enorma tänder. Attacken gör T10 | 2T10 | 3T10 | 4T10 i skada och så länge rollpersonen är fastklämd har den nackdel på alla attacker. För att komma loss krävs ett lyckat motståndsslag (en handling) mot drakens STY (16 | 18 | 22 | 24).
- Svald!** Den unga draken öppnar sina käftar och sväljer en rollperson hel. Nästa runda kan rollpersonen spendera en handling för att försöka att klättra upp ur drakens hals med ett lyckat SMI –slag. Om detta misslyckas sväljs den olyckliga ner i magen där drakens inre hettan gör T4 | T6 | T10 | T12 i brännskada varje runda tills någon lyckas skära upp drakens mage. Rustning ger inget skydd.

Demoner

Demoner finns (precis som drakarna) i olika åldrar: imp, demon och ärkedemon. Det finns även olika typer av demoner. Varje typ har samma attacker, men av varierande styrka beroende på dess ålder. Effekter som räckvidd, skada osv. skiljs åt av ett I i följande ordning: Imp | Demon | Ärkedemon

RÖTDEMON

Rötdemonerna är de mest kaotiska vidundren bland den hord av demoner som börjar strömma in genom barriären. Deras uppgift är att försvaga Eshferas befolkning genom att ödelägga deras grödor och sprida sjukdomar.

	Imp	Demon	Ärkedemon
Handlingar	1	2	3
Storlek	Small	Normal	Large
Förflyttning	12	14	18
Skydd	2	3	5
KP	30	60	100

Djävulsk stank: Rötdemonernas kroppar består av en diabolisk mix av skuggor, avskräde, bakterier, syra, röta och exkrement. Alla slag för att upptäcka en rötdemon inom 50 meter görs med fördel. Alla attacker som görs inom 5 m | 20 m | 30 m har nackdel på slaget.

Smittsam närvaro: Själva luften runt rötdemonen är smittsam, då den kryllar av mikroorganismer. Varje person som kommer inom 2 m | 5 m | 10 m från demonen måste omedelbart slå för FYS, eller få tillståndet Krasslig.

Fruktansvärd skepnad: Rötdemonens ohyggliga form sprider skräck inom alla vars blick faller på den. Den första gången någon ser en rötdemon varje skift måste man slå för PSY för att motstå en skräckattack.

Vingar: Rötdemoner kan forma vingar med sina fördömda kroppar, och flyga.

T6 Attack

- Skuggan växer!** Rötdemonens skugggestalt sprider sig runt alla karaktärer inom 3 m | 6 m | 10 m i en onaturlig form. Alla som omges av skuggorna utsätts för en skräckattack, PSY-slagen görs med nackdel.
- Skuggklinga!** Rötdemonen åkallar samtliga skuggor i närheten till sig, och skapar i dess mitt ett svärd av rent ljus. Den attackerar den närmaste fienden med klingan. Attacken ger T10 | 2T10 | 3T10 i huggskada. Rustning ger inget skydd.



T6 Attack

- Vredens druvor!** Rötdemonen formar från sin form bollar av koncentrerade bakterier, och kastar dem mot 2 | 3 | 4 slumpmässigt utvalda fiender. Varje boll gör T8 | 2T8 | 3T8 i krossskada, och offren måste slå för PSY, med nackdel på slaget, eller få tillståndet Arg.
- Giftigt syrabett!** demonen flyttar sin form till en slumpmässig fiende och sänker sina nyligt formade tänder, droppandes av giftig syra, i offret. Attacken gör T6 | 2T6 | 3T6 i stickskada, och T6 | 2T6 | 3T6 i syraskada (rustning ger individuellt skydd mot båda dessa). Om endera ger 1 poäng i skada eller mer – drabbas offret av ett dödligt gift med giftstyrka 9 | 12 | 15.
- Sprid det!** Rötdemonen älskar inget så mycket som att korrumpera och bringa förruttnelse till sina fiender. Den sprider sin fördömda form runt de närmaste 1 | 2 | 3 karaktärerna och tränger in i deras kroppar genom näsa och mun. Varje offer måste göra ett FYS-slag, med nackdel, eller ta ett tillstånd varje runda tills de fått samtliga sex stycken.
- Epidemisk brisering!** Rötdemonen sprider ut sig till en otrolig längd och vidrör alla fiender inom 5 m | 10 m | 20 m och försöker komma in i deras blodomlopp genom att genomborra huden med en attack som gör T8 | 2T8 | 3T10 i stickskada. Om 1 poängs skada eller mer tas, sprids ett dödligt gift med giftstyrka 10 | 13 | 16 genom cirkulationssystemet.

SINNESDEMON

Sinnesdemonerna är de ondskefulla bestarnas spioner och lönnmördare. De använder sina mentala krafter för att bedra, förvillan och att mörda. Dessa demoner är av varierande längd och vikt, vissa är bara skinn och ben, medan andra nästan är sfäriska. De har alla grönaktig hy och genomträngande röda ögon.

	Imp	Demon	Ärkedemon
Handlingar	2	2	3
Storlek	Small	Normal	Large
Förflyttning	14	18	20
Skydd	1	2	3
KP	20	45	85

Mänsklig form: En sinnesdemon kan anta den exakta formen av en humanoid varelse som är storlekskategori liten eller normal, närhelst den vill. Liknelsen är total, och ingen, inte ens den efterliknades familj, kan se någon skillnad. Formen måste vara densamma som en person den träffat under senaste dygnet. Den måste sedan använda all sin kraft för att upprätthålla illusionen, men om den blir hotad släpper den omedelbart formen och återfår sin normala gestalt. Om demonen kan, kommer den helst att döda den person vars form den tar, för att inte riskera misstankar.



T6 Attack

- Sov!** Sinnesdemonen läser blick med en person inom synhåll och lägger en sömnbesvärjelse över den. Offret slår för PSY, omodifierat | med nackdel | med nackdel, för att motstå. Om slaget misslyckas så kan offrets sömn, som varar en minut | en kvart | ett skift, endast brytas med besvärjelsen **SKINGRA** effektgrad 1 | 2 | 3.
- Frys!** Sinnesdemonen gör den närmaste | de två närmaste | de tre närmaste personerna inom synhåll så dödsförskräckta att de måste klara ett PSY-slag, omodifierat | med nackdel | med nackdel, för att motstå. Vid ett misslyckat slag blir offret Paralyserad (resultat 7 på Skräcktabelen).
- Fly!** Sinnesdemonen är så skräckinjagande att den närmaste | de två närmaste | de tre närmaste personerna inom synhåll måste klara ett PSY-slag omodifierat | med nackdel | med nackdel, för att inte fly för sina liv. Vid ett misslyckat slag flyr offret i Vild Panik (resultat 8 på Skräcktabelen).
- Töm dig!** Sinnesdemonen utstöter ett djupt, kväljande andetag mot den starkaste personen inom 5 m | 10 m | 15 m vilket gör offret extremt illamående. För att inte spendera sin nästa handling med att kräkas och tömma maginnehållet, måste offret klara ett FYS-slag, med nackdel.
- Stick dig!** Sinnesdemonen tittar djupt i ögonen på den starkaste motståndaren inom 15 meter. Offret måste klara ett PSY-slag, omodifierat | med nackdel | med nackdel, eller sticka sig själv med ett vasst föremål i närheten, ett vapen om det är möjligt.
- Gör det!** Sinnesdemonen ger ifrån sig ett bullrande skratt, och fäster blicken vid den starkaste karaktären inom synhåll som måste klara ett PSY-slag, omodifierat | med nackdel | med nackdel. Vid ett misslyckat slag tar demonen kontroll över den personen och kommer låta den attackera den karaktär som är närmast demonen. Offret får slå ett omodifierat slag för PSY i slutet av varje runda för att komma undan demonens kontroll. Det krävs inte en handling av demonen att bibehålla kontrollen över offret.



STRIDSDEMON

Stridsdemonerna är undergångens förelöpare, som outtröttligt arbetar för att öppna sprickor i den heliga barriär som skyddar Eshfera från de mörka demonhorder som väntar på att få lägga förintelsens skugga över dess oskyldiga invånare. Först är sprickorna bara små nog att släppa igenom de mindre imparna för att orsaka förödelse. Då sprickorna vidgas, kommer mäktigare stridsdemoner igenom för att hemsöka Eshferas försvar.

	Imp	Demon	Ärkedemon
Handlingar	2	2	3
Storlek	Normal	Large	Huge
Förflyttning	12	17	20
Skydd	2	5	8
KP	35	75	110

Djävulsk stank: Stridsdemonen utsöndrar en fasansfull odör av svavel, avskräde och ruttet kött. Alla slag för att upptäcka stridsdemoner inom 30 meter görs med fördel. Alla närstridsattacker mot demonen görs med nackdel.

Fruktansvärd skepnad: Dess motbjudande yttre sätter skräck i alla varelser vars blick faller på den. Vid första anblicken av en stridsdemon varje skift utsätts betraktaren för en skräck attack.

T6 Attack

- Stinkbomb!** Ett stinkande moln släpps ut av demonen. Samtliga icke-demoner inom 4 m | 6 m | 8 m förblindas och mister sin följande tur. De måste även lyckas med ett FYS-slag för att inte kräkas, få tillståndet Krasslig och förlora T6 | T8 | T10 KP.
- Riv och slit!** Demonen kastar sig över en motståndare, och använder sina klor för att riva och slita dess kött i stycken. Offret tar 2T8 | 3T8 | 4T8 huggskada.
- Vidrig flegma!** Monstret formar en vämjelig boll av stinkande flegma i sin hals och skickar den mot ett olyckligt offer inom 9 m | 15 m | 22 m. Målet drabbas av ett dödligt gift med giftstyrka 9 | 12 | 15.
- Gruvligt bett!** Stridsdemonen dyker på en fiende och levererar ett giftdrypande bett. Attacken ger 2T6 | 3T6 | 4T6 i stickskada. Om offret tar 1 poäng i skada eller mer så drabbas den även av ett förlamande gift med giftstyrka 9 | 12 | 15.
- Mördande hugg!** Stridsdemonen drar sin förbannade klinga och träffar en motståndare i närstrid med ett mäktigt hugg som ger 2T10 | 3T10 | 4T10 i huggskada.
- Flygande benflisor!** Stridsdemonen skjuter ut en handfull benflisor från sina fårade tentakler. Attacken träffar 2 | 3 | alla fiender inom 8 m | 15 m | 20 m och ger T10 | 2T10 | 3T10 i stickskada.

Windheims stenfolk

STENVÄTTE

De mest mänskliga av alla stensläkten är bergens små glupska vättar, som har en metabolism som tvingar dem att äta mycket oftare än sina större kusiner, stenorcherna. Detta gör att de ofta gör råder mot bosättningar och resande i närheten av deras hem i bergen. De är underligt skickliga på att plocka upp främmande språk och kan tala flertalet tungomål, vissa kastar till och med in en enstaka bastionitisk svordom när de kommunicerar. Den inre eld som brinner hetare i stenorcher, och än mer så i stenresar finns även inom stenvättar, men är sällan synlig. När en vätte blir ilsken, kommer dess ögon dock att glöda med ett rödaktigt sken.

Förflyttning: 10

Skadebonus: STY +T4 SMI +T4

Skydd: 1 (naturligt)

KP: 10

Färdigheter: Upptäcka fara 12, Undvika 12, Smyga 14, Finna dolda ting 12, Främmande språk 10

Typiska vapen: Kortbåge 12 (skada T10),
Knivar (sten) 12 (skada T8)



Ynkryggar: Stenvättarna är ett grymt och våldsamt släkte, och de kommer att slita itu varje fiende i sin väg – tills de är utnumrerade eller om striden börjar se hopplös ut för dem. Då flyr de ofta hastigt, och gömmer sig för sina överlägsna fiender. En spelledare kan närsomhelst bestämma om stenvättarna kommer fly, eller slå ett moralslag ifall det känns roligare att låta slumpen avgöra.

Hive Mind: Varje stenvätte är en del av en koloni där en drottning styr, och föder upp till tio vättar om dagen i krigstid. Genom henne delar vättarna känslor och tankar, och tack vare detta dör inte en stenvätte som gått ner till 0 KP. Ifall dess hjärta eller huvud inte förstörs inom 3 rundor, kommer väkten återfå halva sin normala KP och fortsätta strida, eller fly (se Ynkryggar ovan). En stenvätte kan även kommunicera telepatiskt med andra från samma koloni som befinner sig inom 50 meter.



STENORCH

Stenorcherna är ett av de mer gåtfulla släktena i Eshfera. De ser sig själva som bergets och stenens väktare, och skyddar världens fundament. De lever i bergen, där de strövar djupt ner och klättrar högt upp. Inom dem brinner en eld som ger kraft åt deras outtröttliga ambition att vårda alla berg. Detta gör att de ofta attackerar dvärgarnas riken – många är de strider som utkämpats under jord genom åren. Dessa orcher är även kända för att anfälla stenbrott, och för att förstöra byggnader av sten, och de stjäla läderrustningar varhelst de finner dessa. De är humanoida till utseendet, men deras ansiktsdrag är bestialiska och vilda, ett tecken på deras våldsamma existens. Deras ögon brinner ständigt med ett rött sken.

Förflyttning: 10

Skadebonus: STY +T4, SMI +T4

Skydd: 3 (nitläder 2 + naturligt skydd 1)

KP: 18

Färdigheter: Hoppa & klättra 12, Upptäcka fara 8, Slagsmål 14, Hantverk 8, Undvika 10, Smyga 8, Finna dolda ting 8

Typiska vapen: Tung stridshammare 12 (2T10), Stenhård näve (2T4)

I symbios med stenen: En stenorch lever i symbios med berget runtomkring den, och kan kommunicera med en annan av sitt släkte, om de båda vidrör stenen.

Blod av lava: Stenorcher har lava som flödar genom deras kroppar. Detta blod har läkande förmågor för dem, och en orch läker T3 KP varje runda på sin tur i strid. En orch som inte är i strid helar alla KP efter en kvart.



STENRESE

Stenresarna är djupt rotade den sten och granit som är denna världs ryggrad. Till utseende är dessa resar väldigt lika den sten som givit dem deras namn, stora och bastanta med armar som pelare och händer som undergångshammare. En hatisk röd eld brinner i deras ögon och hjärtan, ett hat mot allt som är mjukt och klafsigt. Steresarna lever i raviner och grottor, där de tålmodigt och girigt samlar guld, som de sedan använder för att smycka sig. Vissa har till och med fåror av gul som flyter i sina kroppar. Ju mer guld en rese visar upp, desto mäktigare anses den bland sina likar. Detta gör att stenresar ofta hamnar i konflikt med andra släkten som färdas upp i bergen på jakt efter lätta och glittrande byten.

Handlingar: 2

Storlek: Large

Förflyttning: 8

Skydd: 6 (naturligt)

KP: 42

Djup slummer: När en stenrese vilar, faller den i djup slummer och förvandlas till sten, omöjlig att särskilja från andra stenformationer i området.

Blod av lava: Stenresar har lava som sakta flödar genom deras kroppar. Detta blod har läkande förmågor för dem, och en orch läker T8 KP varje runda på sin tur i strid. En rese som inte är i strid helar alla KP efter en kvart.

Ljuskänslig: Dessa monster tar T6 i skada varje runda de befinner sig i direkt solljus, och läker inte under den rundan. Om resen reduceras till 0 KP på detta vis förvandlas den tillfälligt till sten. Den kommer förvandlas tillbaka så snart som solljuset har dragit sig undan. Kompakta moln eller tjocka hudar eller tyg är tillräckligt för att undvika effekten, därför bär stenresar ofta djurskinn, och hjälmar gjorda av dödsallar från stora bestar.

T6 Attack

- 1 **Hammarfall!** Resen formar en näve och smäller ner den på en fiende som tar 2T8 i krosskada. Offret måste lyckas med ett STY –slag för att inte falla och bli liggande.
- 2 **Dansk skalle!** Monstret skallar en fiende som knuffas 3T4 meter bak, tar lika mycket i krosskada, och faller liggande.
- 3 **Tackling!** Resen störtar in i sina fiender och använder sin kropp för att kasta runt dem. Alla inom en 10 meter kon måste lyckas med ett SMI –slag för att inte falla omkull. De som misslyckas tar alla 2T8 i krosskada och blir liggande.
- 4 **Rock n roll!** Stenresen sträcker sig ner i marken och plockar upp två stora stenar som den kastar mot de två fiender som är längst bort, men inom 30 meter. Offren tar 2T8 i krosskada och är Omtöcknade.
- 5 **Hett bett!** Resen öppnar sin käft, och ger ett grymt bett som bränner av lavan i monstrets ådror. Det olyckliga offret tar T10 i krosskada, och T10 i brännskada.
- 6 **Lavaspya!** Monstret spyar upp en lava flod mot alla fiender inom en 20 meter kon. Alla offer tar 2T6 i brännskada. Rustning ger inget skydd.



Andra monster & bestar

KULLJÄTTE

Windheims kulljättar, som har ungefär samma storlek och intelligens som skogsjättar, är väldigt nyckfulla. Många gånger är de otroligt aggressiva, men ofta har de blivit ofantligt fascinerade av någon väldigt specifik typ av mänskligt beteende. Då de är ensamma varelser, vill de gärna passa in bland människor, men blir väldigt arga när de blir missförstådda. För att undvika att bli attackerad, kan rollpersonerna försöka blidka kulljätten genom att uppvisa det exakta beteende som den har fattat intresse för. Om de inte gör detta, eller om de misslyckas – kommer jätten att attackera med enormt ursinne.

Handlingar: 2

Storlek: Stor

Förflyttning: 12

Skydd: –

KP: 30

Nyckfull: Varje jätte är hänförd av någon slags beteende, såsom: dansande, skrattande, gråtande, kyssande, hoppande, handskakningar osv. Om rätt beteende uppvisas attackerar inte jätten, utan stirrar bara trollbundet. Detta kräver ofta ett lyckat slag för **UPPTRÄDA**. Men man kan inte ta med en kulljätte på sina resor, för den är nyckfull, och kan lika gärna attackera vem som helst när som helst.

T6 Attack

- 1 **Bit'an!** Jätten öppnar sin mun och biter den närmaste rollpersonen med sina kraftiga tänder. Attacken gör 2T6 krosskada.
- 2 **Slå'n!** Jätten höjer sin väldiga träklubba över sitt huvud och svingar ner det över en slumpvis rollperson inom 2 meter. Attacken gör 3T8 krosskada.
- 3 **Sparka'n!** Jätten slänger fram sin enorma fot och sparkar sin närmaste motståndare inom 2 meter i magen. Attacken gör 2T10 krosskada.



T6 Attack

- 4 **Kasta'n!** Jätten plockar upp två rollpersoner inom 3 meter i deras bälten och kastar dem 3T4 meter i en slumpvis riktning. Attacken gör lika mycket krosskada på varje rollperson. Offren landar liggande. Rustning ger inget skydd.
- 5 **Snabba slag!** Jätten vevar vilt runt med sina långa armar och träffar samtliga rollpersoner inom 2 meter. Attacken gör 2T8 krosskada på varje rollperson.
- 6 **Headbanging!** Jätten grabbar tag i de två närmsta rollpersonernas hår och smäller ihop deras skallar. Attacken gör 3T6 krosskada på båda två.

GÄNGLA

Gänglorna är skugglika och mystiska varelser som vandrar runt på Windheim. Det ryktas att de skapades av den galne magikern Maganus, men att de vände sig mot sin mästare och dräpte honom, och flydde. Trots detta fann de inte den frihet de eftersträvade, och nu går de planlöst omkring i sin ensamhet, fyllda av hat och förakt för sin usla existens.

Handlingar: 2

Storlek: Normal

Förflyttning: 16

Skydd: –

KP: 32



Defensiv: En gängla är skicklig på att försvara sig själv, och kan använda en handling för att parera (färdighetsvärde 14).

Ärbar: Gänglorna är ärbara varelser och strider inte mot motståndare som ger upp. De kommer att avvärja den besegrade och vandra vidare. Detta innebär inte att de är lättlurade, och de sniffar lätt fram en oärlig underkastelse.

Språng: En gänglas starka ben låter den hoppa såväl långt som högt. Varelsen kan hoppa upp till halv sin förflyttning.

T6 Attack

- Olycksbringade blick!** Gänglans ögon lyser upp med en ohygglig eld. Två motståndare inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- Klor!** Varelsen hugger med sina klor mot en motståndare inom räckhåll. Offret tar T10 KP i skada. Attacken kan pareras.
- Pickstick!** Gänglan hoppar med en överraskande spänst över en fiende inom fem meter, landar bakom den, och hugger den i ryggen med sin väldiga näbb. Offret tar 2T8 sticksskada.
- Virvelvindsattack!** Varelsen svingar sitt väldiga svärd och levererar en virvelvindsattack. Varje motståndare inom 3 meter tar 2T10 huggskada.
- En kråkfest!** Gänglan kallar en förödelse i form av kråkor till slagfältet. De attackerar samtliga rollpersoner inom 10 meter från gänglan. Varje offer tar T8 i sticksskada och drabbas av tillståndet Omtäckt.
- Kraxattack!** Gänglan sänder ut ett öronbedövande skrik formar en mental våg. Alla inom 10 meter tar 2T6 mental skada och förlorar sin nästa runda.

LICH

Vissa drivs av en omåttligt stark strävan att uppnå odödlighet, och är villiga att uppoffra precis vad som helst för att nå detta oheliga mål. Sådana individer, ofta ofantlig mäktiga magiker, söker uråldrig förbjuden kunskap om befläckad magi som kommer att transformera deras själva varelse till något utomvärldsligt, en odöd styggelse som kommer existera för evigt. En sådan olycklig själ kallas för en lich, och den magiska ritual som ger kraft åt dess transformation lämnar kroppen död och ruttnande, och dess ande bunden i ett föremål som noggrant skapats för att hålla livskraften säker. Över tusentals år ruttnar köttet bort, och till slut förvandlas även skelettet till stoft, vilket gör att en lich slutligen blott blir som en dödlig gripbar skugga. Den behöver inte dricka eller äta, inte heller behöver den andas för att bibehålla sin o-livskraft.

Handlingar: 2

Storlek: Normal

Förflyttning: 10

Skydd: –

KP: 48

Förskräcklig aura: En lich har en sjuklig aura av förvirring och skräck. Varje varelse inom 10 meter från denna monstrositet får tillståndet Omtöcknad, och utsätts för en skräckattack, med nackdel på PSY-slaget. Varje varelse utsätts endast för detta en gång per strid.

Andekärl: När en lich skapas så placeras dess själ i ett föremål som noga förberetts i förväg. Detta kallas för ett andekärl och är det som gör den odöde praktiskt taget odödlig. Så länge som föremålet är intakt kommer en lich aldrig dö av naturliga orsaker, och kommer återskapas 2 meter ifrån den om dess KP reduceras till 0. Andekärl är ofta ett otroligt vackert och intrikat smycke, men enklare varianter lär ha funnits. Det krävs typiskt sett lika mycket skada som monstrets maximala KP för att förstöra det. En lich kan när som helst spendera en handling för att teleportera sig till sitt andekärl.

Magiker: Varje lich är en kompetent magiker, och kan kasta så många som 2T8 olika besvärjelser. Vanligast är: **SKINGRA**, **DOMINERA**, **VIRVELVIND**, **FLAMMA**, **ELDKLOT**, **ANTIMAGI**, **SPLITTRA** och **STENVÄGG**. Notera att en lich aldrig kastar en besvärjelse från animism-skolan då denna är ett anatema till dess existens. En lich har hälften så många VP (oftast 24) som hälften av dess maximala KP, och färdighetsvärde 16 i samtliga maskolor förutom animism.

Matsmältningsimmunitet: En lich är immun mot alla typer av gift.



T6 Attack

- Sprängstoff!** Den odödes monstruösa ögon flammar upp med en ohelig eld som ger dess offer ohyggliga visioner av exploderande stjärnor och döende världar. Alla inom 10 meter från monstret måste slå ett PSY-slag för att vända bort blicken. De som misslyckas får tillståndet Omtäcknad, och utsätts för en skräckattack, med nackdel på det nya PSY-slaget.
- Hjärtetekrossaren!** En knuten näve sträcks ut mot en fiende inom 6 meter och lichen klämmer hjärtat. Attacken gör T12 skada till KP, rustning har ingen effekt.).
- Sjuk stråle!** Den odöde pekar med sitt finger mot en motståndare inom 30 meter, och skjuter iväg en sjukligt lila dödsstråle som gör 2T6 i skada till KP, och D6 skada till VP. Offret måste även slå ett FYS-slag för att inte få tillståndet Krasslig.
- Själösökande!** Osynliga klor river och sliter i ett offer inom 5 meter, och försöker slita loss själen från benmärgen. Det olyckliga offret tar 2T10 skada till KP, får tillståndet Rädd, och utsätts dessutom för en skräckattack.
- Kraftsmäll-käftsmäll!** Lichen åkallar ohelig energi och skickar en kraftsmäll mot sina fiender. Kraften skjuts ut i en kon som är 10 meter lång, och lika bred som avståndet till dess ursprung. Offren tar alla 2T10 i krosskada, och knuffas bak lika många meter från monstret som skadan de fick.
- I put a spell on you!** Lichen kanaliserar sin magiska kraft och kastar en besvärjelse (spelledarens val)