

NORDIC
SKALDS

SPÅR AV MÖRKER

GRYNINGSHORNET

DEL 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

SPÅR AV MÖRKER

GRYNINGSHORNET, DEL 1

FÖRFATTARE, REDAKTÖR & SOUNDTRACK

Andreas Lundström

MONSTER

Magnus Seter &
Andreas Lundström

ILLUSTYATIONER

Robert Alm
Christian Lindqvist

GRAFISK FORM, KARTOR & LAYOUT

Christian Lindqvist

OMSLAGSBILD

Robert Alm

ÄVENTYRSFRÖN

Robert Johnsson *Strygan*, Robert J Schwalb *Främlingen från bergen*,
Matt "9littlebees" Kay *Passet*, Maria Ruthgård *Kärleksbrev*

FOUNDRY VTT

Stephen Richards

LAYOUT CONSIGLIERE

Dante Algstrand

KORREKTUR

Maria Bodinger

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

SÄRSKILT TACK TILL

Tobias Thryselius, Sebastian Gissberg, Sweden Rolls, Gestalt Podcast, Free League,
Andres Gillbring & Fenix and all who participated in the Kickstarter during the
summer 2023 making this game possible.

ISBN XXX-XX-XXXXX-XX-X



Innehåll

Introduktion	5
Ankomst och avfärd	10
Slättby	17
Resan genom passet	24
Morden i Dalsslut	34
Mot eller genom Nordensporre?	44
Hårdtygle borg	54
Demonen och armén	60
Den övergivna staden	66
Akharand	79
Monster	86



INTRODUKTION

Ambin Silfverspjuuth steg av landgången och drog en suck av lättnad. Hon hade spenderat nästan en månad på skeppet som tagit henne från huvudstaden Bastion till denna avlägsna obskyra koloni. Windheim låg så långt från fastlandet att skepp endast seglade hit under två perioder om året, då vindar och havsströmmar var mer gynnsamma. Det kändes underligt att än en gång känna fast mark under fötterna. Hon lutade sig mot hörnet av en lagerbyggnad en stund för att finna fattningen.

Så, Brusdala... Staden som bastioniterna grundlade för att ha som bas under koloniseringen av denna avkrok till ö. Ha! En "stad"... På fastlandet hade det ordet knappast använts om denna håla. Hon tittade upp till höger, mot guvernörens "palats" som låg vid sista foten av bergssluttningen ner mot dalen som givit "staden" dess namn. Vid Thrakon, de flesta bland huvudstadens adel skulle aldrig nedlåta sig själva att leva i en så intetsägende byggnad. Hon var verkligen i imperiets mest gudsförgätna håla till koloni...

Hon började gå mot det centrala torget där hon visste att hon skulle finna ett tempel, en bank, stadens bästa värdshus, och såklart guvernörens boning. Så pass mycket av bastionitisk organisering av en by verkade fortfarande gälla även här i alla fall. Väl där såg hon många ofrälse som hade stannat tvärt för att med stora ögon blicka upp mot "palatset". Otroligt - de var verkligen imponerade av det! De såg ut som om det var Thrakon själv som stod framför dem. Ofattbart! Var detta öns mest anmärkningsvärda prov på bastionitisk arkitektur? Skrattretande!

Men, å andra sidan var hon varken här för att turista eller spendera tid i Brusdala. Hon var här för äventyr! Det berättades sägner i huvudstaden, lika gamla som staden själv, om artefakter och magiska skatter att finna här. Uråldriga dvärgiska vapen och relikier. Det fanns ingen bättre plats att finna dylika saker, eller för att uppleva otämjd vildmark, sades det. Hon skulle övernatta här, och sedan ge sig iväg ut i ödemarken. Hennes far skulle få ångra att han inte utsett henne till sin arvinge. Hon skulle visa honom! Världen skall få veta hennes namn!

Bakgrund

"Spår av mörker" är del 1 av rollspelskampanjen Gryningshornet, som utspelar sig på ön Windheim i spelvärlden Eshfera. Kampanjen är skriven för Fria Ligans Drakar och Demoner. Du kommer behöva grundspelet för att kunna spela detta äventyr, och vi kan inte nog rekommendera att du även har Windheim - Världsboken.

Kampanjens första del är en historia fylld av förräderi, heroism och en episk kamp som kommer att avgöra Eshferas framtid. Historien börjar med att karaktärerna anländer till Brusdala, bastioniternas främsta stad på Windheim, för att sedan ta dem på en resa som i slutändan kommer låta dem styra världens öde. Huvudintrigen i del 1 är ganska rälsad, men det finns många ställen på vägen där det finns möjligheter för rollpersonerna att göra olika val för att driva historien framåt på lite olika sätt. Vi hoppas på så vis att äventyret kan appellera till såväl de spelgrupper som vill ha en tydlig väg framåt, som de som inte vill styras så mycket.

Windheim - en kort historisk översikt

Som sagt är inte Windheim - Världsboken en outhärlig resurs för att spela denna kampanj, men nästintill. Den beskriver ön, dess invånare och geografi. Men om ni inte har den så följer nedan en kort historisk översikt, den avslöjar ingenting hemligt och kan läsas för spelarna.

Windheims första invånare var dvärgarna. De fem klanerna bosatte sig i varsin bergskedja och i många år levde de i fred och harmoni. Men för länge sedan, ingen vet riktigt när eller varför, så utbröt ett krig som kom att innebära slutet för samtliga klaner utom två - Thym Zûr och Khal Dhem. Dessa två hamnade i ett dödligt där ingen sida kunde vinna överhanden.

Härnäst kom myhlerna, ett människofolk som verkade komma från ingenstans. Inte ens dvärgarna har några uppgifter om hur och när de anlände. Spejare från Tym Zûr mötte dem långt ute på den halvö i öster där de fortfarande lever. En vänskap växte mellan dem och de allierade sig mot Khal Dhem som de drev upp i sina berg.

Elandinerna, ett mänskligt ryttarfolk, kom med skepp till den sydvästra stranden av Windheim för runt 600 år sedan. Efter att ha blivit besegrade och undanträngda av det bastionitiska imperiet från sitt hemland på fastlandet seglade de iväg och hölls, tillsammans med sina hästar, vid liv av sin gudinna Korun. De allierade sig med Khal Dhem och lyckades, tack vare sin överlägsenhet i strid, driva upp myhlerna till de

nordöstligaste och brantaste kullarna på halvön. Vinden hade vänt, och det var nu dvärgarna från Thym Zûrs tur att finna sig belägrade i sina berg.

När bastioniterna anlände för 200 år sedan så bosatte de sig först vid floden Ekhiyuhms, vid Thym Zûr-bergens östligaste sluttningar. Sålunda blev dvärgarna från det riket de första av Windheims invånare som bastioniterna stötte på, och de började idka handel med varandra. Brusdala grundlades med hjälp av dvärgarna och en stenmur byggdes även för att beskydda bosättningen. Årligen skickade bastioniterna fler och fler trupper till ön och efter några decennier hade deras allians, som då även inkluderade myhlerna, segrat och de hade lyckats isolera Khal Dhem-dvärgarna och elandinerna till de södra bergen. Deras enda kontakt med världen utanför var lite handel med piratankorna via en hamn i bukten.

Nu inleddes en period av relativ fred. Ja, dvärgarna från Khal Dhem plundrar visserligen några gårdar och karavaner då och då men är mer eller mindre helt belägrade i sina berg, och inga större slag sker längs den gränsen. De elandiner som kapitulerade tvingades till tjänst som hästavlare och hästskötare åt bastioniterna i det nybildade baroniet Silfversporre. Med tiden kom dessa att assimileras så pass in i den bastionitiska befolkningen att ingen direkt distinktion nu är skönjbar. Baroniets kavalleri kom att bli det främsta i världen, och en av kolonins två stora exportter. Den andra är päls från det mårddjur som lever på halvön i nordost som kallas ferner, och som endast myhlerna är skickliga nog att jaga med någon större framgång.

Allteftersom åren gick och efterfrågan på dessa pälsar växte bland hovet i Bastion, imperiets huvudstad, så växte även den skatt i form av pälsar som låg på myhlerna. När efterfrågan fortsatte växa så gjorde även skatterna detsamma. Till en början protesterade myhlerna endast men när skatterna ökade och ökade så växte även missnöjet bland stammarna. När bastioniterna inte lyssnade så övergick protesterna till uppror, dessa slogs dock relativt enkelt ned.

Det vill säga, tills för femton år sedan då en av myhlernas ledare och hans dotter enade många av stammarna med ett gemensamt syfte - att befria sitt folk från bastioniternas styre en gång för alla. Detta uppror slogs inte ned enkelt, delvis på grund av att myhlerna samlade en större mängd krigare än någonsin förut, men också på

grund av att en häxmästare från Magikernas Stad på fastlandet vid namn Wiqzamar ledde dem med otrolig list. Hans magi satte skräck i bastioniterna och han kunde ibland ta sig an ett helt kompani med endast en handfull myhliska krigare.

Många på båda sidor förlorade livet i detta uppror, som till slut tog slut efter två års stridigheter. Efter detta har misstänksamheten och fördomarna mellan dessa två folk ökat enormt. Nuförtiden är det få myhler som lämnar sin halvö och beger sig till resten av ön. Men inom kort startar ett händelseförlopp, som kommer ge världens släkten och riken valet att enas, eller förgöras...



Angående rollpersonerna

Det är fullt möjligt att spela denna kampanj med vilka rollpersoner som helst. Världen är så pass stor och det finns tillräckligt många fjärran avkrokar att det går utmärkt att spela Gryningshornet med en karaktär från ett tidigare äventyr. Antingen så tar man rollpersonen som den är, och låter den komma från fastlandet eller någon obskyr ögrupp på andra sidan Eshfera, som anländer till Windheim vid kampanjens start. Eller så konverterar man en karaktär till ett av de släkten som beskrivs i Windheim - Världsbok. Om någon däremot vill skapa en helt ny karaktär som hör hemma i Eshfera, så kan man skapa en med regelboken för Drakar och Demoner och använda ett av släktena från Windheim - Världsbok.

Hur spelarna än bestämmer sig för att göra, så kommer gruppen att bestå av olika släkten och yrken. Vi rekommenderar en bra mix av mestadels karaktärer som inte är från Windheim, med en eller två som kommer från ön.

Rollpersoner från Windheim kan vara:

- En dvärg från Thym Zûr.
- En bastionitisk människa eller halvling från något av de tre baronierna eller staden Brusdala.
- En myhl.
- En havsalv.
- En skogsaltv.
- En djupalv.

Ej rekommenderade släkten

Vi rekommenderar inte att någon spelar en dvärg från Khal Dhem, en piratanka eller en elandin om ni inte vill inkludera mycket intriger mellan karaktärerna, det kommer troligtvis bli tillräckligt av den varan ändå.

Skogsaltv

En skogsaltv från Trollskogen på Windheim kommer behöva låtsas att den kommer från fastlandet, eftersom ingen utanför deras rike känner

till att de lever där, och så önskar de att det förblir. En sådan karaktär skulle vara utsänd av alvdrottningen Osinda på ett heligt uppdrag att finna en artefakt som spåtts bli deras folks räddning. En enorm röd rubin.

Vargfolk

Om det finns vargfolk i gruppen så växte de troligen upp i Wufthang, ett land på fastlandet som invaderats av bastioniterna. De tillåts behålla viss självständighet mot att de årligen skickar alla sina unga vuxna att göra två års militärtjänst som sniffare i den bastionitiska armén. Vissa återvänder inte när deras två år har gått, utan väljer att istället utforska världen omkring dem.

Ankor

Om det finns en anka i gruppen så finns det två alternativ. Ett är att den är en grönfjädrad piratanka från Quacinch, en halvö på södra Windheim, som rakat av sig sin röda tuppkam. Denna anka skulle antingen vara en utstött som bara försöker överleva på något sätt, eller en spion som sänts ut för att spionera på bastioniterna, myhlerna och Thym Zûr-dvärgarna. Det andra alternativet är att karaktären kommer från Breekith, de flerfaldiga flodernas land, vilket är en ö strax utanför fastlandets östra kust. Dessa ankor kan ha vilken färg som helst, gröna är dock ovanliga.

Djupalver

Djupalverna är Eshferas mest hemlighetsfulla släkte. Inga andra folk känner ens till deras existens. En rollperson som är djupalv har stigit upp från djupet under bergen för att se världen och uppleva äventyr, men kommer aldrig att avslöja något om sitt folk. Djupalverna kommer att vara högst delaktiga i senare delar av kampanjen Gryningshornet.



Om kampanjen

Drakar och demoner

I Windheim - Världsbok står det, att världen Eshfera är en ihålig sfär skapad av gudarna för att stänga ute drakar och demoner. Tillsammans med släktena lever de i sfären, säkra innanför en magisk barriär. Nyligen har dock såväl drakar som demoner lyckats skapa små sprickor i barriären, och vissa av de svagaste bland dem har kunnat klämma sig in. Demonerna har kommit igenom i västra delen av Thym Zûr-bergen, och drakarna nära Drakens Käftar utanför Windheims östkust. Demon-impär har skickats in för att få information om gudarna och Eshferas invånare, och att göra så i hemlighet. De nykläckta drakarna har fått order om att etablera en stark bas som de äldre drakarna sedan kan operera från.

Att dessa varelser ens existerar är ett faktum som mycket få på Windheim känner till, endast de allra mest lärda har hört historien om hur kollisionen mellan drakar och demoner före världens skapelse ledde till tillkomsten av magi och gudarna. Och att dessa sedan skapade Eshfera för att hålla sig säkra. Det enda sättet för karaktärer att ens ha hört talas om drakar och demoner och att Eshfera skapades för att hålla dem ute, är genom ett lyckat slag för **MYTER & LEGENDER** (med nackdel på slaget om de inte har tillgång till böcker om världshistoria). Ett drakslag ger den fulla berättelsen.

En händelseutveckling i denna kampanj är de ökande tecknen på att barriären har försvagats, och att drakar och demoner börjar komma igenom. Detta hintas på flertalet ställen i historien. En hint är den unga drake som ingår ifall spelledaren väljer att inkludera det lilla äventyret Lojalitet in i döden, som spelledaren kan välja att lägga in som en avstickare i Slättby. En annan är spelledarpersonen Idil som är en demon-imp i förklädnad, hon kommer att hjälpa gruppen om hon blir avslöjad och känner sig hotad. Om ingen av dessa scener inträffar så är första gången som rollpersonerna definitivt stöter på en demon i Dalsslut, när Suda blir avslöjad. Spelledaren kan även lägga in en scen med några impar eller nykläckta drakar, eller till och med en ung drake.

Vi rekommenderar att gruppen stöter på någon demon eller en drake åtminstone två gånger innan kapitel 8, då de ser armén och ärkedemonen

Den dvärgiska rälsbanan

Inte för att den kommer ha någon betydelse här i del 1, men om spelledaren väljer att ge en karaktär från Thym Zûr information om rälsbanan (se Windheim - Världsbok sida XX), så bör det även tilläggas att detta inte är information som får delas med resten av gruppen än.

Konflikten mellan myhler och bastioniter

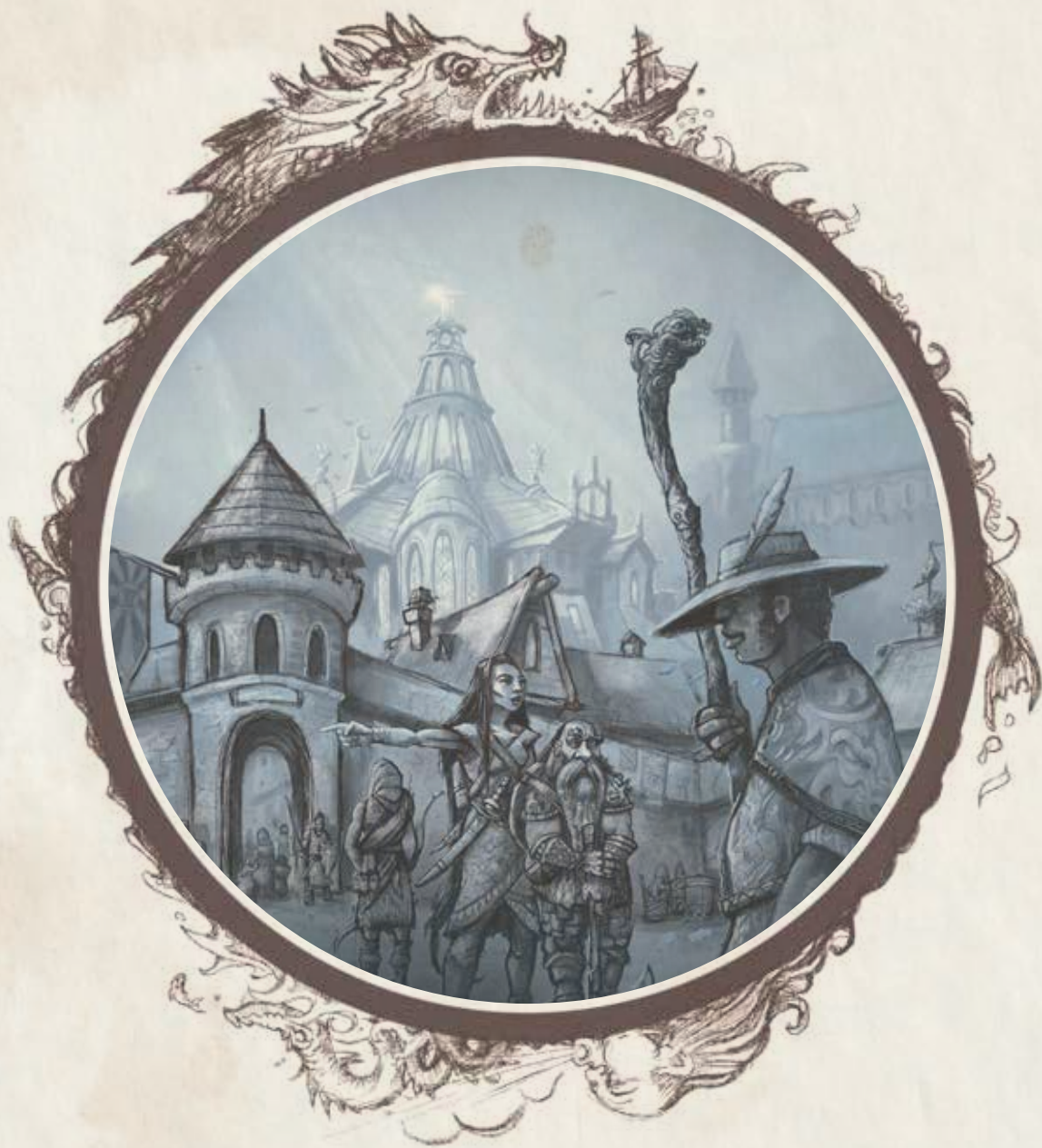
Den ökade spänningen mellan de forna allierade är inte heller en stor del av del 1, men det vore ändå bra att introducera konflikten här, om än bara lite grann. Om en av rollpersonerna är myhl så bör detta leda till lite friktion då och då. Det borde även framgå att bastioniter från Steensvärdh oftast är mer fördomsfulla än de från Silfversporre, medan de från fastlandet inte är det alls. Tvärtom så har myhlerna ett mycket gott rykte där, som duktiga sångare och jägare, så en bastionitisk rollperson skulle verkligen uppskatta en myhlisk följeslagare. Om det inte finns en myhlisk rollperson i gruppen, kan Ithiila ge konflikten ett ansikte. Det kan finnas lite spänningar mellan henne och en av karavanens vagnförare till exempel.

1T6 Bastionitiska fördomar

- | | |
|-----|--|
| 1 | Extremt fördomsfull. En familjemedlem har dräpts i senaste upproret. Vill inte ha med myhler att göra. Kommer aktivt att försöka hindra en myhls planer. |
| 2-3 | Ganska fördomsfull. Kommer fälla en nedvärderande kommentar eller två. All form av misstänkt beteende från en myhl rapporteras till stadsvakten. |
| 4-5 | Måttligt fördomsfull. Är lite misstänksam men uttalar det inte och ställer inte till med besvär. |
| 6 | Fördomsfri. Har vänner som är myhler. Kommer gladeligen att hjälpa till med mindre saker och kan övertalas att hjälpa till med större saker. |

Att spela denna kampanj

Som tidigare nämnts så är del 1 av Gryningshornet en relativt "railroadad" kampanj, med en tydlig väg framåt för historien. Vi hoppas att vi givit spelledare tillräckligt bra skäl att presentera för gruppen så dessa lätt hittar ett sätt att acceptera vägen framåt. Utöver denna huvudlinje i berättelsen, finns det många sätt som kampanjen kan differentieras, och karaktärer kan ofta välja olika sätt att lösa saker. Vi uppmuntrar spelledare att verkligen göra denna kampanj till sin. Ta bort och lägg till precis som ni vill. Gillar spelarna att slåss mot monster - släng in så många monsterstrider ni vill. Om gruppen gillar sociala interaktioner - utöka hur mycket folket i karavanen interagerar med gruppen, eller spendera mer tid i Brusdala, Slättby, Dalsslut och Nordensporre och låt karaktärerna interagera med de många intressanta personerna där. Det skulle kunna utspela sig många sidohistorier längs vägen, Vi kommer att ge några förslag på händelser som spelledare kan välja att inkludera längs vägen, men känn er fria att även lägga till era egna.



ANKOMST OCH AVFÄRD

Brusdala

Kampanjen startar i staden Brusdalas hamn, när de karaktärer som är från fastlandet stiger av skeppet Vågglidaren. Ett bastionitiskt skepp som, sitt namn till trots, har guppat fram och tillbaka och upp och ner på havet i nästan en månad. Adliga, eller åtminstone välbärgade, karaktärer har haft en egen hytt medan mindre väl bemedlade har sovit i en hängmatta i ett trångt och välfyllt utrymme under däck (eller rent av färdats som fripassagerare). De har alla haft tid att lära känna varandra på den långa resan om de så önskat.

Det kan finnas många skäl till varför en rollperson från fastlandet skulle vilja komma till Windheim. Flyende från något eller någon? Sökandes äventyr? Eller kanske något annat? I vilket fall så kommer de vid ankomst troligen söka upp ett värdshus i staden. Här, troligen på Sprängda Ankan om de är har ont om pengar, eller på Kokande Kitteln om de är välbärgade, kan de möta en rollperson som kommer från Windheim.

Som spelledare kanske du önskar att ge spelarna en solo-scen vardera, för att sedan låta dem alla mötas vid Orem's uttagningar? Eller, då det finns mycket att se och göra i Brusdala, kanske du önskar att starta kampanjen med några stadsintermezzon? Om så är fallet så finns all nödvändig information i Windheim - Världsbok. Har du inte denna bok så rekommenderar vi att du spelar igenom ankomsten i staden relativt snabbt, för att sedan låta karaktärerna se Orem's plakat. På så sätt startar kampanjen med att karaktärerna tar anställning som karavanvakter på köpmannens handelsresa till Dalsslut. Rollpersonerna kommer återvända till Brusdala i såväl del 2 som 3 av denna kampanj, så ni kommer inte gå miste om allt det roliga som staden har att erbjuda genom att låta kampanjen ta sin början vid Orem's uttagningar.



Plakatet

Lystring o ni äventyrare, slagskämpar, lycksökare! Hyrsvärd sökes för en två veckors färd genom Passet. En karavan från Grå Stjärnans handelskompani kommer att avresa så snart tillräckligt många handfasta vakter har rekryterats. Skynden eder till vårt läger en halv timmes färd söder om Brusdala längs vägen mot Slättby, och visa edert värde - betalning i guld utlovas!

Orem, av Grå Stjärnans handelskompani

Sälunda lyder ett plakat som satts upp på många ställen över hela Brusdala. Orem, en köpman från fastlandet, ska färdas till Dalsslut på andra sidan Passet, och han behöver tillräckligt många vakter för att våga företa sig den farliga resan. Förhoppningsvis kommer rollpersonerna bli nyfikna och vilja bege sig dit för att visa vad de kan. Västra Windheim är även den del av ön där det finns mest chans till äventyr, och på detta sätt får de ju betalt bara för att ta sig dit.

Om en karaktär är adlig och från fastlandet, så är chansen stor att denne har högre rang än i stort sett samtliga personer på ön, så denne kanske finner det under sin värdighet att ta anställning som karavanvakt. Spelledaren kan då vädja till dennes pliktökänsla gentemot imperiet, rikets handelsvägar måste ju vaktas och hållas säkra! Och trots allt så startar ju inte ens en riddare spelet med särskilt många silvermynt. Om en rollperson är en myhl, så lockar det kanske att färdas västerut på ön, där folk sägs vara mindre fördomsfulla.

Vad är du värd?

Orem's läger ligger en halvtimmes färd söder om stadsmuren, längs vägen söderut. Det består av runt tjugo tält av solblekt läder, tio vagnar (var och en med en oxe som dragdjur), och omkring tjugo personer, när rollpersonerna anländer. En kittel sprider en doft av kryddstark soppa, och en flagga med en grå stjärna på svart bakgrund flyger över lägret. Några måltavlor för bågskytte är uppställda, några hinderbanor för ryttnare har ställts i ordning, och en ställning med trävapen för sparring står vid ena sidan.

Två personer står och sparrar, båda med ett träsvärd och en sköld. Den ena är klart och tydligt en helt otränad krigare som försöker få in en träff, medan den andra utan att anstränga sig parerar varje slag. Efter en minut så tröttnar den mer erfarne, en man i fyrtioårsåldern med kortklippt skägg, på den yngre mannen vars ynkliga försök ännu inte lyckats en enda gång - och drämmer till honom tvärs över ansiktet. Ynglingen faller ner på knä och försöker stoppa en blödande näsa.

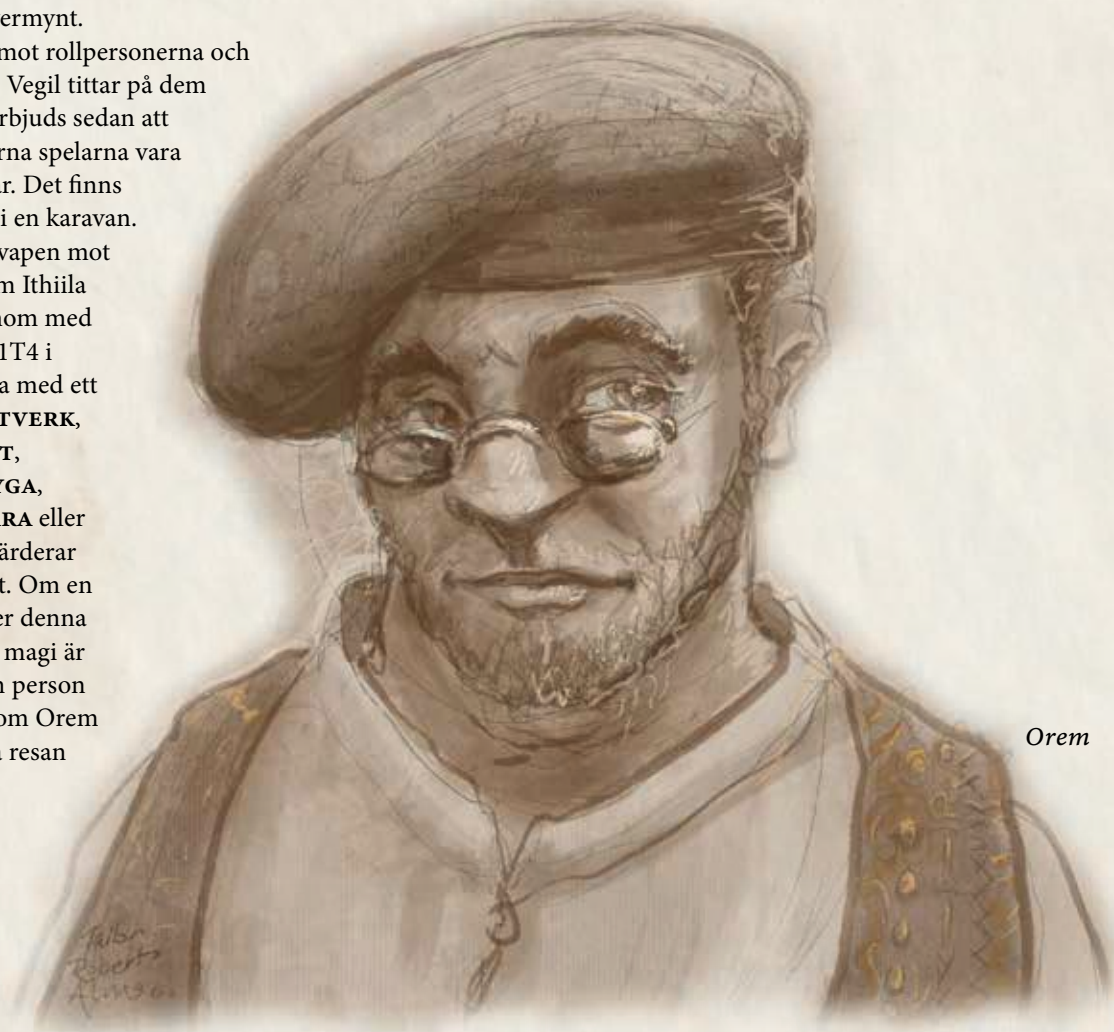
Orem, en kort man med skepparkrans i trettioårsåldern som bär välgjorda reskläder, glasögon och en basker på huvudet, går fram till den skadade och erbjuder honom en näsduk för hans näsa. Han säger sedan att den unge mannen, Poto, ändå kan resa med karavanen. Men att han inte kommer få mer betalning än gratis mat. Denne accepterar gladeligen då allt han vill i livet är att få se världen och uppleva äventyr. Vegil, Orem's vaktkapten som sparrade med Poto, suckar ljudligt och går tillbaka till stället med sitt svärd.

Näst på tur är en ung kvinnlig myhl, Ithiila. Vegil vet mycket väl att myhlerna har ett rykte om sig att vara skickliga jägare och nickar gillande, men en och annan vagnförare viskar misstänksamt med varandra. Orem, som kommer från fastlandet, är inte fördomsfull mot myhler och frågar vilka förmågor hon har som kan gynna karavanen. Ithiila ber om att få sina ögon förbundna, och ber sedan Vegil gå ut från lägret i valfri riktning. Han går iväg trehundra meter och kommer sedan tillbaka och knyter upp ögonbindeln, varpå hon självsäkert letar efter spår och kvickt finner vart han gick och var han vände. Hon erbjuds en plats i karavanen som spejare med en daglig lön om 8 silvermynt.

Orem vänder sig sedan mot rollpersonerna och presenterar sig själv, medan Vegil tittar på dem med en vägande blick. De erbjuds sedan att visa sina färdigheter. Låt gärna spelarna vara kreativa här om de så önskar. Det finns många roller man kan fylla i en karavan. Låt dem slå för ett avståndsvapen mot måltavlorna, spåra Vegil som Ithiila gjorde, eller sparra mot honom med ett trävapen (dessa gör alla 1T4 i skada). Eller låt dem försöka med ett slag för **BESTIOLOGI, HANTVERK, JAKT & FISKE, LÄKEKONST, MYTER & LEGENDER, SMYGA, UPPTRÄDA, UPPTÄCKA FARA** eller **VILDMARKSVANA**. Orem värderar dock stridsfärdigheter högst. Om en karaktär är magiker kommer denna att bli bäst betald. Eftersom magi är ovanligt på Windheim är en person som kan bruka det någon som Orem väldigt gärna vill ha med på resan

Lönetabell

Roll	Framgång	Lön / dag
Vakt	Mestadels misslyckade slag	Endast mat
Vakt	Mestadels lyckade slag	3 silver
Vakt	Ett drakslag	1 guld
Spejare	Mestadels misslyckade slag	Endast mat
Spejare	Mestadels lyckade slag	3 silver
Spejare	Ett drakslag	8 silver
Magiker	Misslyckat slag först	6 silver
Magiker	Ett lyckat slag	1 guld
Magiker	Ett drakslag	2 guld
Övriga	-	1-8 silver



Orem

Avfärd

Efter att kontrakten signerats och rollpersonerna rekryterats, ger Orem order om att karavanen ska packa ihop och bege sig söderut mot Slättby. Karavanens personalstyrka är fulltalig! Resan söderut tar tre dagar längs en mycket väl patrullerad väg. Detta är ett bra tillfälle att introducera några av karavanens övriga spelledarpersoner.

Vegil rider främst, den enda personen på hästrygg. Alla andra sitter två och två på vagnarna. Orem åker i den näst första, och Moreks stora köksvagn är den näst sista. Såväl tvillingarnas som Myzhakh's vagn är i mitten någonstans. Utöver de namngivna spelledarpersonerna nedan så består karavanen av fyra rätt så anonyma vakter och nio vagnförare, samtliga bastionitiska människor och halvlingar. Om dessa behöver ett namn så finns det en bastionitisk namnlista i Windheim - Världsbok, bland spelledarpersoner på sida XX. Eller så gör du som Andreas ofta gör och låter rätt och slätt alla oviktiga spelledarpersoner heta Rando. Det är till och med ett mycket bastionitiskt klingande namn.

Dessa tre dagar är relativt händelselösa, om inte spelledaren väljer att inkludera äventyrsfröet Kärleksbrev, för att få lite action i äventyret redan från start. I vilket fall är dessa dagar som sagt en bra tid för rollpersonerna att lära känna några av karavanens spelledarpersoner. De flesta, förutom Myzhakh och Idil, pratar gärna och kommer gladeligen låta en karaktär åka med dem på deras vagn.

HÄNDELSE PÅ VÄG TILL SLÄTTBY

T6 Händelser

- 1 Ett vagnshjul går sönder.
- 2 Poto blir åksjuk.
- 3 Orem halkar i oxbajs.
- 4 Vegil skäller ut Poto.
- 5 Två vagnsförare börjar bråka.
- 6 En mötande karavan varnar för att Khal Dhem-dvärgarna ökat sin aktivitet i Passet.

Humör

Under resans fyra faser kommer vi ge lite förslag på varje namngiven spelledarpersons humör/motiv/mål. Första fasen är resan ner till Slättby, den andra är resan genom Passet fram tills att karavanen kommer till det ensamma berget. Den tredje är antingen färden genom Passagen eller stigen nära Khal Dhem, och sista fasen är slutet på resan fram till Dalsslut. Dessa är endast förslag, om historien utvecklas på andra vis - kör på det!

Fas 1 Karaktärens humör

Orem	Glad att vara iväg, ställer nyfikna frågor om en rollperson är från Windheim, får panik om hans kista blir stulen (se Kärleksbrev).
Vegil	Ställer många frågor om rollpersonernas olika förmågor och färdigheter, försöker bedöma deras värde och deras karaktär/pålitlighet.
Idil	Väldigt tyst, lyssnar intensivt på alla diskussioner, men väldigt försiktigt så hon inte blir avslöjad, tar inga risker.
Edil	Mycket gladlynt, sitter med sin syster men tillåter vem som än frågar att sitta bakom dem på deras vagn, pratar om deras barndom på landsbygden i Kroonhufvud.
Ithiila	Ivrig att visa sitt värde, går alltid i förväg och söker efter möjliga hot, skamsen om hon misslyckas med att hitta spåren efter den stulna vagnen (se Kärleksbrev).
Poto	Ställer hundra frågor om hur det är att vara äventyrare, pratar mycket om vad han kommer göra när han väl blivit en hjälte.
Morek	Pratar sällan om annat än vad han tänker laga till lunch/middag.
Myzhakh	Låter ingen åka med honom på hans vagn, pratar med korta meningar om någon vill konversera med honom.

Karaktärer i karavanen

Orem

Köpmannen som äger karavanen är en liten och rätt tystlåten man i trettioårsåldern. Han sitter ofta med näsan i en bokrulle av något slag och gör beräkningar. Han har en torr och mörk röst och uppskattar inte humor. Han är otroligt snål med sina pengar och försöker på varje sätt att begränsa karavanens utgifter. Han rättar ofta till sina glasögon som har en tendens att glida ner på nästippen. För speldata, se Köpman på sida XXX.

Men kära nån, det är väl ändå inte nödvändigt? Finns det verkligen inget sätt runt detta, som är... billigare...?

Åh, förlåt! Jag såg dig inte där, jag är väldigt upptagen, ser du.

Men hjälp! Tror du att det kan vara farligt?

Vegil

Orems vaktkapten är en sträng men rättvis och ärlig man. Han har ett antal ärr över ansikte, armar och ben, och talar fåordigt med en raspig röst. Han är nitisk när det kommer till hans plikt att skydda karavanen och är alltid den sista att gå till sängs och den första att stiga upp. Nattvakten lämnar han dock till karavanvakterna. Han styr karavanen med järnhand och förväntar sig att samtliga utför sina plikter väl, varje prov på olydnad eller disciplinbrott bestraffas med minst en dags avdragen lön. Han kliar ofta på ett ärr bak i nacken. För speldata, se regelboken: Rovriddare (Boss).

Det är dock inte ditt jobb, eller hur? Din fårskalle!

Sova? Du kan sova när du är död. Jag behöver att du alltid är redo!

Bra jobbat! Det kanske kan bli något av dig en vacker dag.

Morek

Karavanens kock är en färgglad karaktär. En smutsig stinkande medelålders man med ett snett flin som alltid tuggar på en benbit i mungipan. Han är inte mycket för personlig hygien men han lagar otroligt god, nyttig och väldoftande mat. Hans vrålände skratt hörs över hela karavanen. Han pekar ofta på både saker och personer med sin långa träslev.

Förflyttning: 10

Skadebonus: STY+T4

Rustning: Läderförkläde (1)

KP: 14

Färdigheter: Myter & legender 10, Undvika 7, Finna dolda ting 12, Jakt & fiske 10

Vapen: Stor träslev 14 (1T6), Köttyxa 12 (1T10)

Badat? Såklart jag har! Förra året!

Det ger dig hår på bröstet pöjk/flicka

Jag är ingen slagskämpe! Såvida inte någon går nära mina kryddor...



Morek

Ithiila

Ithiila är en myhlsk jägare som söker äventyr. Hon är fryntlig och om någon av rollpersonerna tar anställning som spejare så kommer de att dela på uppgiften att hålla utkik åt karavanen. Hon är inte tävlingsinriktad, men kommer att retas vänskapligt om en annan spejare gör ett misstag. Hon flätar ofta om sitt hår som hålls upp av många intrikata flätor.

Förflyttning: 14

Skadebonus: STY+T4, SMI+T6

Rustning: Läder (1)

KP: 14

VP: 12

Färdigheter: Myter & legender 8, Upptäcka fara 16, Undvika 16, Finna dolda ting 16, Vildmarksvana 15, Bestiologi 12

Vapen: Långbåge 14 (1T12), Dolk 7 (1T8)

Hjälteförmågor: Stigfinnare, Falköga, Tvillingpil

Jag har ingenting emot att springa i förväg, karavanen måste skyddas.

Hur är livet på fastlandet? Jag har hört att folk där inte är rädda för oss myhler?

Ha! Du skulle inte kunna hitta en råtta som satt på din rygg, ens om det bet dig.

Poto

Den unge mannen med bruten näsa är en obesvärad person. Han är övertygad om att han en dag kommer bli en stor hjälte, men det finns väldigt lite som pekar på att det någonsin blir så. Han har fått tillåtelse att komma med tack vare att Orem inser att ju fler som färdas i karavanen, desto mindre risk att de blir anfallna av dvärgar från Khal Dhem. Poto är dock glatt ovetande och är bara glad att få komma med. Han stryker ofta bort sin långa lugg från ögonen. För speldata, se regelboken: Bybo.

Va, det hade jag aldrig kunnat föreställa mig!

Jag är bara glad att få hjälpa till.

Är inte det här det största äventyret NÅGONSIN!



Ithiila

KÄRLEKSREB

En mörk natt rullar två av Orem's karavanvakter iväg med en vagn. De hade flyttat Orem's tunga pengakista till vagnen under kvällsvarden då Morek's fantastiska getstuvning distraherade de övriga. Ifall spelarna står vakt på natten kan de slå för **UPPTÄCKA FARA**. Ifall de misslyckas upptäcks inte stölden förrän nästa morgon. Vegil, Poto och Ithiila tar upp jakten, och om inte spelarna själva följer med kommer Orem att kräva det.

De kommer ifatt två halvlingar som stannat till vid en trädunge för att dyrka upp kistan. Vegil ryter att de tjuvaktiga odågorna ska lämna tillbaka kistan. De blir förskräckta och backar. När rollpersonerna tror att det är över, så kommer de att attackeras av fler banditer som smyger upp i ett bakhåll. Spelarna får slå **UPPTÄCKA FARA** för att försöka upptäcka. Banditerna tillhör de ökända Svarträvarna och har alla en svart räv tatuerad på höger skuldra.

Det är möjligt att öppna kistan med ett lyckat slag för **FINGERFÄRDIGHET**, en dyrk ger fördel på slaget. Kistan är fylld med guldmynt och överst ligger en vacker röd sidenpåse. Ifall spelarna tittar i påsen kommer de hitta kärleksbrev från Nadyla, Guvernörens yngsta dotter. Orem kommer noggrant se till att få igen alla sina guldmynt men kommer låtsas att inte veta om breven

Idil and Edil

På ytan är dessa tvillingsystrar bara vanliga vagnförare, halvlingar i dryga tjugooårsåldern. Sanningen är dock att Idil är en sinnesdemon-imp som var en av de allra första som trängde igenom barriären in i Eshfera. Den skickades in av sin mästare, för att ta reda på så mycket den kan om denna värld. Den har lagt en besvärjelse över Edil för att få henne att tro att de alltid har varit tillsammans (denna besvärjelse kan brytas med SKINGRA effektgrad 3). Idil är alltid tyst och sitter istället och observerar allt hon ser, medan Edil är en fryntlig och pratsam. Om Idil avslöjas kommer impen försöka fly, om den inte lyckas med detta kommer den försöka köpa sitt liv genom att erbjuda sina tjänster till gruppen. Efter att den avslöjats kommer den att vara mycket mer pratsam och ännu mer frågvis. Den kommer vara rollpersonerna trogen, om den inte ser en chans att sona sitt förräderi gentemot sin härskarinna, då kommer den eventuellt förråda gruppen. Men det kan vara roligast om det i så fall inte sker förrän mycket senare. Impformen är av ungefär samma längd som halvlängdsformen, men mycket smalare. Skinnet är metalliskt blått och de små vingarna kan bära demonens vikt men inte någon annan också.

I halvlingsform har Idil samma speldata som för Edil. För Idil i demonform, använd speldata för Sinnesdemon (Imp) på sida XX. För Edils speldata, se Regelboken: Bybo.

Typiska citat Edil:

Ja, vi har alltid följt varandra, jag och Idil. Dit jag går, går hon, och vice versa

Den här oxen är den mest envisa jag någonsin kört. Men jag gillar honom, han har snälla ögon, haha!

Jag gillar våra små pratstunder. Du är en väldigt intressant person!

Typiska citat Idil:

Jag gillar inte att prata.

Varför? Hur? Var?

Vagnsförare och karavanvakter

För speldata vagnsförare, se Regelboken: Bybo.
För speldata karavanvakt, se Regelboken: Vakt.

Ja litar inte på'ren där myhlen asså.

Sjyssst krubb vi fick idag va?

Myzhakh

Myzhakh är en dvärg från Thym Zûr som håller sig lite för sig själv. Han har sin egen överenskommelse med Orem och färdas på sin vagn, som alltid är täckt av en tältduk. Han har blivit bannlyst från sitt hem på grund av en dispyt inom familjen (han är faktiskt ganska högättad). Detta är inte allmänt känt, ens bland dvärgarna, men han håller sitt namn och sin ensak för sig själv. Han är på väg mot Syydsporre med några säckar fyllda med dvärgsmidda småsaker som han ska sälja där. Han är inte ovänlig, bara tyst och hemlighetsfull. Om en spelare lyckas med ett slag för ÖVERTALA (med nackdel på slaget) så låter han rollpersonen sitta bredvid honom på kuskbocken. Men ingen får titta i hans vagn. Knutarna som håller tältduken på plats är försedda med nästintill osynliga magiska silvertrådar som går av om någon löser upp knutarna, eller om duken rubbas. Detta kommer varsko Myzhakh som inte kommer att se med blida ögon på att någon varit och snokat i hans vagn. Han kan rentav anklaga den skyldige för stöld. Han röker ofta en pipa som doftar ljuvligt. För speldata, se Dvärgisk Ledare på sida XXX.

Näpp, ingenting intressant därunder. Inte värt att besvära sig om.

Jo, jag lämnade hemmet mitt för många år sedan, har varit på resande fot sedan dess.

Det är en ganska personlig fråga...



Idil och Edil



SLÄTTBY

Proviantering

Mot slutet av den tredje dagen på resan söderut kommer karavanen till ett område där gårdarna ligger tätare. På fälten arbetar bönder ihärdigt, och när vårsolen sänker sig i väst, går de flesta hem. När karavanen anländer till Slättby och de sista solstrålarna faller på hustaken innanför muren ger Orem order att stanna, och vagnförarna börjar slå läger.

När karavanen slår läger beger sig Orem in till byn. Han vill passa på att köpa proviant inför resan, och varor att sälja i Dalsslut. Hans främsta mål för resan är att köpa så många hästar han har råd till i Silfversporre för att sälja i Brusdala. Men han vill inte att vagnarna ska vara tomma på vägen västerut, så han planerar att köpa med sig myhlskt läder att sälja i Dalsslut. Han kommer spendera natten på värdshuset. Karavanens vagnförare och de vakter som inte har vaktjänst beger sig också in till byn för att dricka lite, men kommer återvända till karavanen för att sova.

Om det passar er spelgrupps kampanj med en liten avstickare, kan spelledaren välja att här inkludera äventyret *Lojalitet in i döden*. I så fall kan det vara så att Orems karavan behöver vänta i över en vecka på att leveransen av läder ska komma fram till Slättby.

Slättby ligger vid en korsväg där öns tre huvudsakliga handelsruttor möts. En kommer från Kroonhufvud i öst, en från Brusdala i norr, och en från Silfversporre på andra sidan Passet i väst. Trots att det fientliga dvärgariket Khal Dhem endast ligger två dagar söderut, når deras råder inte så här långt på grund av de många patrullerna som håller ett vaksamt öga på bergen i söder.

Den som anländer till Slättby känner genast doften av nybakt bröd och nylagad mat. Närheten till Kroonhufvud, Windheims kornbod, 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. Rollpersonerna vill kanske spendera dagen med att se sig omkring i byn, eller försöka få lite information om vägen de snart ska färdas. Det finns många spejare som tillhör garnisonen här som har rest nära Khal Dhem-bergen i söder. De kommer samtliga att rekommendera karaktärerna att inte närma sig bergen mer än de måste. De södra dvärgarna håller många ögon på slätten nedanför, och deras armborst skjuter långt. Vad värre är, de är skickliga på att gömma sig, så de väntar oftast tills man är nära nog för att de ska kunna förvandla en till en nåldyna innan man hinner springa bortom deras räckvidd.

En annan sak att göra i Slättby, är att träffa på de många färgstarka spelledarpersoner som finns här, antingen på besök eller bofasta. Detta är ett utmärkt tillfälle att introducera Anotte Den Store, en magiker som kommer poppa upp titt som tätt under kampanjen, och som kan komma att bli gruppens störste konkurrent när det gäller att finna Gryningshornet.

Likt alla andra bastionitiska byar, har Slättby ett centralt torg med fyra byggnader runt sig: ett Thrakontempel med offerbrunnen utanför dess portar, en bank, ett värdshus, och det lokala styrets residens. Här lever friherre Thyndehr Släathman, 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 steg.

Korsvägen

Friherrens residens är ett inte särskilt iögonfallande tvåvåningshus i sten, och det överglänses helt av byns värdshus Korsvägen som tar upp ett helt kvarter. Det grundades för över hundra år sedan, när handeln på Windheim började passera här och det allmänna vägnätet ritades, vilket skapade den korsväg som etablissemangent fått sitt namn ifrån. Sedan dess har det växt till den trevåningsbyggnad, med åtta annexbyggnader, det är idag. Det finns inga konkurrerande värdshus alls i staden, endast två mindre små krogar.

Värdshusvärden är en halvlängdsman vid namn Durek, och hans familj har drivit värdshuset i alla dessa år. Han var yngst bland fyra syskon och trodde aldrig att han skulle få ärva stället, men alla hans syskon gick och dog i olika slag, vissa mot Myhlerna och vissa mot Khal Dhem. Så när hans föräldrar dog i sjukdom för tre år sedan, satte unge Durek motvilligt på sig förklädet och tog över Korsvägen.

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 korrekt man i sena fyrtioårsåldern med långa mustascher som hänger ner ända till bröstet. Han var en god vän till Friherre Thyndehr Släathmaan 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.

Templet

Byns Thrakontempel har den klassiska hexagonala formen och en offerbrunn utanför ingången. Här offerar byns invånare tionde till Thrakon och ber i de sex alkoverna. Templet leds av en klerk som heter Dolsan, en äldre halvlingskvinna med sträng uppsyn. Hon håller koll på byns samtliga invånare, och deras förehavanden. Hon lägger inte fingrarna emellan då hon ibland läxar upp folk som hon inte tycker uppfyller de moraliska krav hon ställer på sin flock.

Anotte den Store

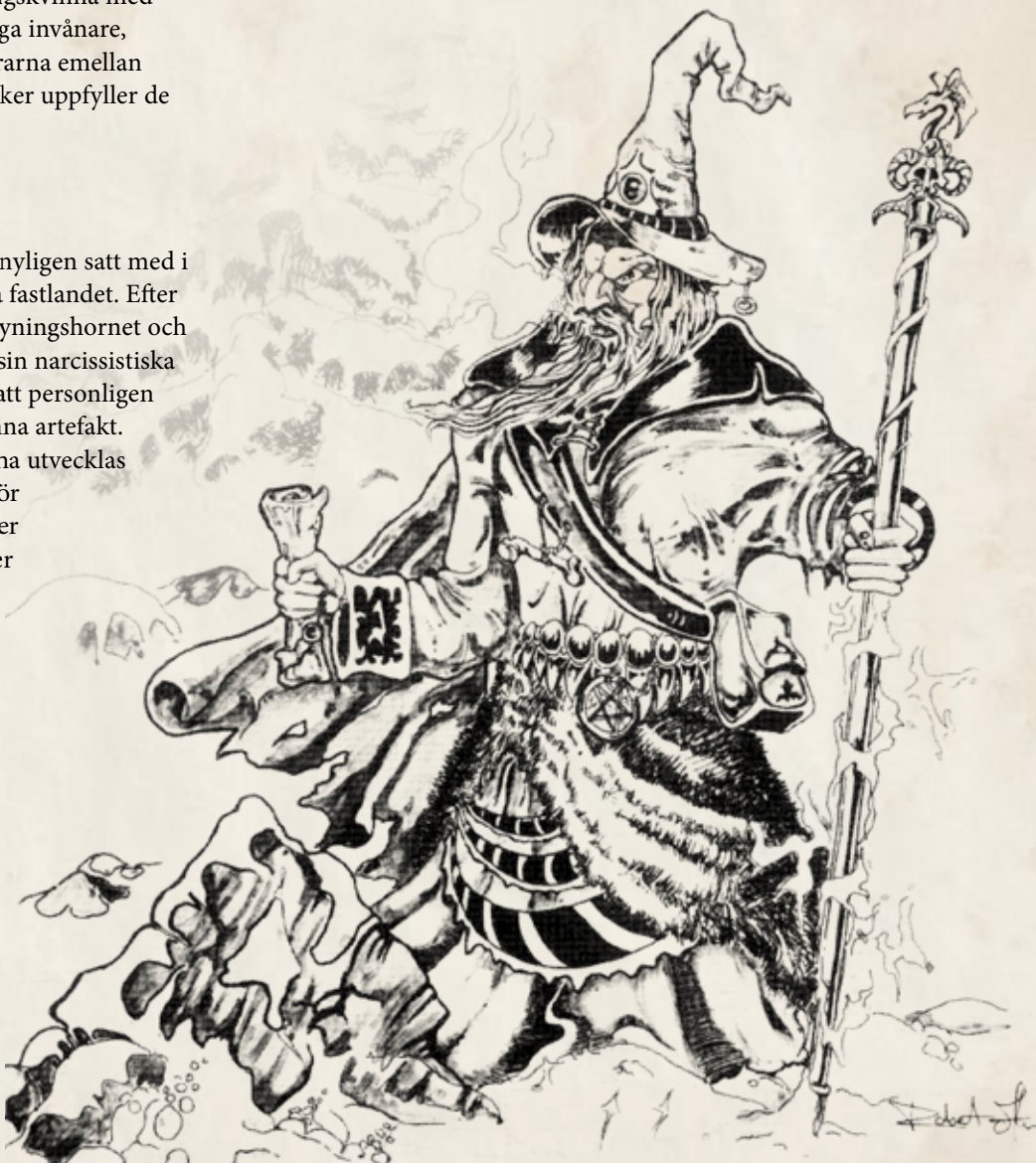
Anotte den Store är en magiker som fram till nyligen satt med i Höga Rådet i Magikernas Stad, långt i norr på fastlandet. Efter att ha funnit en uråldrig text som nämnde Gryningshornet och Nedstigandets Tid, fann han det på grund av sin narcissistiska och misstänksamma personlighet lämpligast att personligen bege sig till Windheim för att söka rätt på denna artefakt.

Om spelledaren så önskar, skulle han kunna utvecklas till något av en nemesys, eller en tagg i sidan för rollpersonerna - då de framöver också kommer att söka efter Gryningshornet. Vissa karaktärer kommer eventuellt känna sig frestade att ta ner Anotte ett hack eller två, och det är möjligt att ett gräl utvecklas till en strid. Gruppen kommer stå sig ganska slätt mot honom om detta sker, då han är ofantligt mäktig.

Ett sätt att introducera honom skulle kunna vara att låta honom stampa in på värdshuset och omedelbart proklamera sin ankomst på det mest bombastiska sätt möjligt, för att sedan begära

värden Dureks fulla uppmärksamhet. Anotte bär inte med sig några pengar, detta då han anser sig alldeles för förnäm för att bemöda sig med mynt och dylikt. Han tar för givet att han kommer bli erbjuden det bästa rummet, och kommer att kuva Durek att ge honom det, oavsett vem dess nuvarande hyresgäst är.

Anotte kommer sedan försvinna iväg på sina egna efterforskningar en period, för att sedan poppa upp senare i kampanjen. Vi kommer att ge några rekommendationer, men spelledaren uppmuntras att låta honom titta fram lite då och då under historiens gång.



Anotte den Store

Regins Kartmakeri

En annan plats som äventyrare säkert vill besöka i byn är Regins Kartmakeri. Regin kartmakaren är en man i fyrtioårsåldern som öppnat en butik där han nu säljer öns bästa kartor till äventyrare som är på väg ut i vildmarken i väst, syd eller öst. Han är en snäll och vänlig man med runda glasögon som oftare hänger i ena mungipan än sitter på näsan. Han säljer kartor som, trots att de är väldigt dyra, är de bästa på Windheim. De ger fördel på alla slag där de kan tänkas vara relevanta. Ifall rollpersonerna inte har så mycket pengar, kan de med ett lyckat slag för ÖVERTALA få en anseelig rabatt om de svär att sprida hans namn när de blir berömda äventyrare.

Adana

Adana, en drygt tjugoorig livfull svarthårig kvinna, är den yngsta dottern i den kejserliga familjen. Hon har sedan länge tröttnat på hovlivet, och har längtat efter ett annat liv. Men hon har även en stark pliktkänsla. För ett år sedan, spådde en sierska att Adana skulle ärva tronen och rädda imperiet, men endast ifall hon reste till ön där prinsessan vars hjärta krossats vilar i evig sorg, och där fann sitt öde. Om hon inte skulle resa - kommer riket att vara fördömt. Efter lite efterforskningar fann hon rykten om Prinsessans Torn i Brusdala och bad om Kejsarinnans tillåtelse att resa till den avlägsna kolonin Windheim, men nekades. Så hon smet iväg, och åkte med ett skepp under det falska namnet Adana, och har nu rest hit, och passerar igenom Slättby.

Kejsarinnan har dock sänt spioner med strikta order om att diskret föra hem prinsessan. Så en kväll på värdshuset försöker de lägga ett sovande gift i hennes dryck. Om de blir anklagade, kommer de fly kvickt. Ifall rollspersonerna försökt hjälpa henne kommer hon tacka dem och ge dem 5 guldmynt vardera. Efter detta kommer hon att erbjuda Orem att följa med karavanen gratis, som vakt, och kommer gömma sig i en täckt vagn under karavanens avfärd. Spionerna är svåra att hitta, ifall gruppen skulle vilja försöka. Men om de lyckas så möter de hårt motstånd. Vid en konfrontation kommer spionerna inte döda karaktärerna, utan snarare försöka övertala dem att hålla sig borta och inte lägga näsan i blöt. De kommer försvara sig själva, och till och med skada rollpersonerna ifall de måste, men om någon rollperson faller, kommer de att ge första hjälpen och se till att den inte dör.

Orem ger karavanen order att göra sig redo för avfärd morgonen efter att allas affärer är avslutade. Om spelledaren har inkluderat Lojalitet in i döden händer detta efter att gruppen återvänt.

FRÄMLINGEN FRÅN BERGEN

Utan undantag, på samma dag varje vecka, så länge som någon minns, har främlingen kommit ner till byn för att idka byteshandel. Han var så väl påpälsad i vargskinn, till och med på årets varmaste dagar, att endast hans tjocka, gråsprängda, svarta skägg, och hans skimrande blå ögon, kunde skymmas i skuggan från hans kåpa. Främlingen kom med pälsar, saltat kött, torkad fisk, och ibland till och med märkvärdiga småsaker - metallföremål, små hjul med tänder, polerade stenar, bitar av blixtrör, och förunderliga benfigurer. Invånarna tolererade främlingen, för han köpslog aldrig. Han talade sällan, och höll sig för sig själv. Och han hade alltid någon liten matrest till hundarna i byn, och kliade dem alltid bakom örat.

Och sedan - slutade han komma. Det har gått fyra veckor sedan hans senaste besök. Det enklaste svaret till gåtan om hans försvinnande är att han helt enkelt dött. Kanske blev han sjuk? Kanske dräptes han av en stenrese? Hans frånvaro har ansetts underligt och olycksbådande för de flesta, och vissa bybor saknar enstöringen, och är nyfikna på hans öde. De saknar själva modet att söka efter honom bland de snötäckta bergen, men de har medel att betala någon att göra det.

HÄNDELSER I SLÄTTBY

T6 Händelser

- | | |
|---|--|
| 1 | Gamle galne Urdin arresteras och protesterar högljutt när han släpas bort. |
| 2 | Spioner försöker bortföra Adana. |
| 3 | En grupp myhler passerar igenom byn, och bråk uppstår. |
| 4 | Khal Dhem-dvärgar attackerar en patrull nära byn. |
| 5 | Kapten Uler blir knivhuggen i en gränd. |
| 6 | En komet siktas i skyn. |

Karaktärer i Slättby

Friherre Thyndehr Släathman

Thyndehr är en blygsam man i tidiga femtioårsåldern med begynnande flint, ett snett leende, tjocka polisonger och fina kläder, ofta i rött. Han är även en veritabel jätte, och tornar över de flesta på Windheim. Han styr med relativ vishet, är nöjd med den postering han har, och har absolut inga ambitioner att stiga högre i graderna socialt. Han står ofta med tummarna i bältet när han talar, och har en mullrande röst. För speldata, se regelboken: Lärd.

Ja, jag är friherre Släathman, hur kan jag stå till tjänst?

Those Khal Dhem dwarves are getting more and more aggressive. They are up to something...

Aahhh. What a fine day to be out in the sun. Just look at the beauty around us. Thrakon is good.

Uler

Garnisonens kapten är en man i sena fyrtioårsåldern med långa mustascher som hänger ner långt under hakan, och långt hår uppsatt i en hästsvans. Hans klarblåa ögon är såväl hårda som sorgsna på samma gång. Han ler aldrig, och kan vara väldigt tuff mot de han för befäl över, men detta är enbart på grund av att han tar sitt arbete på största allvar. Han skulle bli förkrossad ifall en patrull anfölls och nedgjordes på grund av undermålig träning, så han styr med järnhand och är väldigt strikt med disciplin och träning. Han gillar att snurra runt två träbollar i handen då han känner att det får honom att tänka klarare. För speldata, se regelboken: Rovriddare (Boss)

I have no time for you, I am afraid. I am about to go for an unannounced inspection.

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

Anotte den Store

Denne sanne ärkemagiker hade i sin hemstad 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 dessa utrop 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, vilket få är. Han rättar ofta till sin spetsiga hatt eftersom den hamnar på sned av hans konstanta huvudrörelser.

Förflyttning: 10

Skadebonus: –

Rustning: –

KP: 24

VP: 28

Trolleritrick: Alla

Föredragna besvärjelser: Skingra, Antimagi, Förinta, Åskvigg, Eldfågel, Flyga, Teleportera, Dominera (Anotte lägger samtliga besvärjelser på effektgrad 3).

Hjälteförmågor: Fokuserad × 5, Tålig × 4, Blixtnabb, Hal som en ål, Mästerbesvärjare, Magisk talang × 2, Stridsvana

Färdigheter: Undvika 14, Främmande språk 18, Myter & legender 18, Mentalism 18, Animism 18, Elementalism 18

Utrustning: Anottes excellenta ring för elementar-frammaning

Hör upp! Anotte den Store är närvarande!

Mitt vapen? Jag skulle inte ta i ett med tång! Gräsligt barbariska. Mina ord är mina vapen!

Ur vägen bonnlurk! Vet du inte vem jag ÄR?!

Anottes excellenta ring för elementar-frammaning

Denna gyllene ring är smyckad med fyra stycken små ädelstenar: en eldröd, en jordbrun, en mörk himmelsblå, och en ljusblå. Som en gratis handling kan bäraren trycka in en av ädelstenarna och frammana en valfri elemental som om den frammanats med effektgrad 3. Speldata för elementarer finns i regelboken på s. 68-69. Var och en av ädelstenarna kan tryckas in en gång per skift.

Regin kartmakaren

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 plötsligt 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 modfällna 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. För speldata, se regelboken: Lärdd

Om jag har en karta över Passet? Har Kejsarinnan rolig hatt?

Med smicker kommer man långt, kära du.

Kejsarinnans spioner

Spionerna som jagar Adana är alla anonyma och svårbeskrivbara personer som är väldigt duktiga på det de gör. Men deras uppdrag är först och främst att vara diskreta, och först i andra hand att återföra Adana. Det finns ingen mening med att föra hem henne om detta skapar en skandal. De kan inte mutas, och kommer endast avslöja sitt uppdrag vid ett drakslag för ÖVERTALA om de har tagits till fånga. De är varken onda eller elaka, men kommer att försvara sig med så lite våld som möjligt.

Förflyttning: 14

Skadebonus: STY +T4 SMI +T6

Rustning: Läder (1)

KP: 20 **VP:** 20

Färdigheter: Hoppa & klättra 14, Upptäcka fara 16, Undvika 16, Myter & legender 14, Rida 14, Smyga 16, Finna dolda ting 16

Hjälteförmågor: Lönnmördare, Tjuvhugg, Defensiv, Dubbelhugg, Två vapen, Hal som en ål, Fokuserad x 3, Blixtnabb, Tålig x 2, Stridsvan

Vapen: Dolk 16 (T8)

Backa undan, detta är inte er strid.

Min ensak är min egen, du borde bry dig om din.

Zara

En annan spellerperson som gruppen kan tänkas stöta på är Zara, en smal kvinna med grånande hår och en klar blick, som byns invånare kallar den Vandrande Nomaden. Hon är en mystisk nomadisk gårdfarihandlare som alltid har sin huva långt nerdragen för att skugga sitt ansikte. Hon är känd för sin insiktsfullhet och sina underliga frågor. Hon handlar med små, enkla tingestär, och hennes tält är ofta uppsatt utanför norra porten när hon är i byn. Hon är egentligen en informationsinsamlare för en mäktig hertiginna på fastlandet, och hon vet mycket om vad som försiggår här på Windheim. Hon säljer information om försäljningen av svaren inte står i vägen för hennes egna angelägenheter. Hon stryker ofta en medaljong som hänger runt halsen. För speldata, se s. XX: Spion

Nåväl, kanske vet jag, och kanske inte. Frågan är dock - hur mycket är du villig att betala för den informationen?

Resor på Windheim är kantade av faror, information är då nyckeln till överlevnad.

Adana

Kejsarinnans dotter är en robust, gladlynt och livfull ung kvinna med svart hår och en sökande blick. Hon sitter ofta och slipar sitt svärd då hon noga ser till att alltid utföra god vapenvård. Hon är säker på att hennes öde har fört henne hit, och att det är här hon antligen kommer finna sitt syfte i livet. Hon kommer fara runt på Windheim, sökandes efter detta. Och senare i historien blir hon kanske eller kanske inte en storspelare i de händelser och krig som komma skall. Om hon färdas med karavanen kommer hon försöka lära känna rollpersonerna lite bättre, men aldrig berätta mer om sig själv än att hon är en högboren kvinna som gömmer sig här på ön från en friare.

Förflyttning: 12

Skadebonus: STY +T4 SMI +T4

Rustning: Ringbrynja & Öppen hjälm (5)

KP: 14 **VP:** 18

Färdigheter: Upptäcka fara 10, Undvika 14, Främmande språk 12, Myter & legender 14, Rida 14, Smyga 12

Hjälteförmågor: Battlecry, Defensive, Dual wield, Focused, Lightning fast, Veteran

Vapen: Långsvärd 14 (2T8), Dolk 13 (T8), Långbåge 14 (T12)

Ptja, kanske att jag en gång berättar hela min historia, haha!

Har ni hört om några spännande händelser här på ön?

Gamle galne Urdin

På stadens huvudtorg lever en man som föredrar att sova utomhus. Han smyger ofta upp bakom folk, bara för att viska i deras öron: "Det här är miiiiitt torg". Han är skvatt galen men brukade vara en äventyrande lärd man, och han kan den bastionitiska lagen utan och innan. Det finns ingen lag som säger att man inte får sova utomhus, eller att man inte får viska till folk, så myndigheterna kan inte göra något alls för att bli av med honom (inte att de inte försökt). Han talar med en läskig viskande röst och petar sig ofta i örat.

Förflyttning: 14

Skadebonus: STY +T4 SMI +T6

Rustning: -

KP: 11 **VP:** 8

Färdigheter: Undvika 16, Smyga 16, Myter & legender 16, Främmande språk 16

Hjälteförmågor: Ormmänniska, Hal som en ål

Vapen: -

Det här är miiiiitt torg

En bra dag för att fara åt helvete, eller åtminstone bort från mitt torg, inte sant?!

Urdin! Uuuuuuurdin! Ha hah!!!



Billius den Anktningsvärde

Billius den Anktningsvärde

Billius den Anktningsvärde, även känd som "den Förunderlige" eller "den Fjäderfagre Narren", är en anka med en välputsad grön fjäderdräkt och en färggrann gyckeldräkt. Hans fjädrar skimrar med en nästan magiskt sken, och han bär en gycklarhatt försedd med bjällror och prydd med en lång fjäder. Han är en ren uppenbarelse av glädje och gamman, och han älskar att få folk att skratta då han förgyller omgivningens tillvaro med lekfulla spratt. Under ytan är han dock mycket vis och tar sitt ansvar som glädjespridare på största allvar.

Billius förfäder har alla varit gycklare och många av dem har varit hovnarr åt kungligheter. Hans läromästare var hans farfar som lärde honom allt om underhållning, jonglering och glädjespridande. En galen kväll så spelade dock Billius ett spratt för mycket på en adelsman och skickades i exil till Windheim, och lever nu i Slättby.

Han letar ständigt efter ett tillfälle att berätta skämt, utföra trick, och underhålla sin omgivning. Han har för närvarande siktat in sig på den stressade Orem, och den Fjäderfagre Narrens spratt börjar verkligen irritera köpmannen. Narren kommer en kväll att be gruppen hjälpa honom utföra ett försvinnande hatt-trick på deras arbetsgivare. Billius knackar ofta på sin näbb medan han tittar åt någons håll med ett illmarigt leende på läpparna.

Förflyttning: 10

Skadebonus: SMI +T4

Rustning: -

KP: 14 **VP:** 10

Färdigheter: Hoppa & klättra 15, Upptäcka fara 12, Kniv 14, Undvika 14, Uppträda 16, Undvika 14, Bluffa 12, Fingerfärdighet 14, Smyga 14

Hjälteförmågor: Förklädnad, Hal som en ål

Vapen: Dolk 14 (1T8, gömd), Parerdolk 14 (1T8, gömd)

Kom fram, kom fram, kära befvädrade folk och få! Billius den Förunderlige är här för att få er att tappa and-an och lysa upp er dag!

Kom ihåg, livet är för kort för att ta allt så allvarligt. Låt oss omfamna våra inre ankor och paddla genom livet med ett leende på läpparna!

Vad får du om du korsar en anka med en komiker? En kvacksalvare, precis som undertecknad!



RESAN GENOM PASSET

Mellan bergskedjorna

Då karavanen gör sig redo att ge sig av från Slättby, försöker Vegil att hålla ett inspirerande tal men avbryts ofta av Orem. Vegil beskriver passets många faror: räder från Khal Dhem, jordbävningar som river itu själva marken man står på, och de olika monster som väntar (välj några från monsterlistan, Vegil har ingen aning om vilka monster som finns i passet). Då det ofta provocerar en attack att bege sig in i ingenmanslandet i passets mitt håller sig båda rikenas dvärgar till sina berg, vilket lämnar dalen fri för allehanda bestar att ströva fritt. Orem avbryter ofta med att säga att de nu väl ändå måste vara många nog att varken dvärgar eller monster skulle våga sig på ett anfall, och att om de bara håller ihop och ögonen öppna så borde väl resan vara relativt säker. Han lovar alla att karavanen ska hålla sig så nära säkerheten vid de norra bergen som möjligt.

Beroende på vilken typ av grupp du spelleder, kan du välja om du vill inkludera många scener med de speladarpersonerna i karavanen, så rollpersonerna kan interagera och utveckla vänskaper med dem, om social interaktion är spelarnas föredragna spelstil. Eller om de föredrar att dräpa sig några monster och få fajtas lite - känn dig fri att lägga till så många anfall från Khal Dhem som du känner för, eller monster från antingen Windheim Världsbok eller den officiella Monsterboken, för att göra färden genom Passet mer roligt och spännande.

Humör

Under fas två (mellan avfärden från Slättby till Passagens ingång, om karavanen tar den vägen) höjs spänningen, och många av vagnförarna och vakterna är ängsliga och tittar ofta nervöst söderut.

Fas 2 SLPs humör

Orem	Nervös men försöker hålla god min, kommer låta Vegil leda i mycket högre utsträckning än tidigare. Kommer stanna nära sin vagn och sin kista med guld
Vegil	Hans krav på disciplin ökar i takt med att hotnivån stiger. Han kommer att hålla ständiga inspektioner, och beordrar ofta spanarna att gå i förväg för att speja.
Idil	Kommer sitta på sin vagn, fascinerad av Passet. Om någon i karavanen har rest genom det förut kommer hon konstant att tjata och ställa frågor om det.
Edil	Verkar inte förvånad över förändringen i hennes systems beteende. Nervös men fortfarande gladlynt.
Ithiila	På helspänn, kommer ofta frivilligt ta spaningsuppdrag. Kan till och med gå lite för långt söderut. Kan hon finna en Khal Dhem-dvärg att dräpa blir hon exalterad.
Poto	Förstår inte vad all uppståndelse gäller. Är fortfarande glad och naiv, och får antagligen en utskällning av Vegil för att ha somnat under sin vaktjänst.
Morek	Lugn som vanligt, få saker gör honom nervös. Kommer att laga resans bästa mat under dessa dagar för att hålla uppe modet hos alla.
Myzhakh	Drar luvan långt fram, och till skillnad från alla andra sneglar han nervöst åt norra bergen. Han säger att detta är på grund av de monster som lever där, men det är för att han inte vill bli sedd av de många ögon som finns där.
Adana	Är glad att ha flytt sina förföljare, och lyssnar intresserat på allt folk säger om Windheim och dess folk.



Första etappen

Resans första dag är händelselös då karavanen ännu inte nått Passet. Då den andra dagen gryr däremot, och de kommer närmare de södra bergen, ser rollpersonerna det imponerande passet öppna upp sig framför dem. Stigen går mycket riktigt längs de tornande klipporna längs den norra bergskedjan, precis som Orem sa. Om rollpersonerna observerar honom så ser de tydligt hans nervositet. Om de pressar honom lite, kommer han att medge att detta är första gången han företar sig denna resa, men säga att allt säkert kommer gå bra. Om de pressar honom ännu lite mer - kommer han även medge att Grå Stjärnans handelshus är i digra ekonomiska bekymmer, och att detta företag är deras sista chans att rädda verksamheten. De har satsat allt de har på denna karavan.

Resans första etapp, som tar ungefär fyra dagar, går relativt väl så länge alla stannar på stigen, men alla i karavanen känner sig konstant iakttagna av osynliga ögon från gömslen på båda sidor längs med den långa dalen. Vegil ser till att alla är alerta och ständigt redo för en attack, och skickar ofta ut en eller två spejare i förväg för att se till att de inte ramlar in i något oväntat. Han själv rider längst fram intill den första vagnen, medan Orem sitter bredvid kusken på den andra. Alla andra vagnar har en förare och en vakt vardera. Morek sitter på en enorm vagn, den enda som dras av två oxar, där han har sin stora kittel, alla hans redskap, och provianten som behövs för resan i diverse lådor, säckar och tunnor. Han och Myzhakh reser längst bak, framför den sista vagnen som har två vakter och en förare.

Vid mörkrets inbrott insisterar Vegil på att ingen sover långt från sina vapen. Lägret slås alltid upp så långt norrut som möjligt, med vagnarna placerade i en ring som alla sover inne i. Rollpersonerna skrivs upp på vaktscemat för natten, tre stycken ska alltid vara vakna och hålla utkik söderut. Denna procedur, med Moreks måltider som alltid ser förskräckliga ut men smakar utsökt, upprepar sig var och en av de första fyra dagarna inne i Passet.

Oväntade besök

Om spelledarpersoner tar risken att smyga lite för nära de södra bergen, blir de attackerade av vaktposter från Khal Dhem, spejare som skjuter med lätta armborst. Få lär komma tillbaka från en sådan utflykt. Dvärgarna kommer sedan att retirera bak innan rollpersonerna hinner dit för att hämnas. Om rollpersoner vågar sig söderut - låt dessa träffa på tillräckligt många dvärgar för att avskräcka dem från att försöka sig på en strid.

En annan scen som skulle passa bra under den första etappen är att kanske möta på en stengast. Den kommer

attackerar en spelledarperson som vidrör berget under nattvakten, helst under ett pass då även en av rollpersonerna håller vakt. Den kommer börja dra offret in i berget och ett högt skri av fasa ekar över Passet, och väcker karavanen. Ett lyckat slag för **MYTER & LEGENDER** avslöjar vilka sätt det finns att stoppa gästen. Efter detta kommer lägret att slås upp med lite större avstånd till de norra bergen, ungefär 50 meter ut.

Ifall spelledaren önskar att ha ett monster med så kan en rollperson eller två som spanar i förväg riskerar att träffa på en stridsdemon-imp eller två. Imparna ligger på lur bakom en klippa och attackerar så snart karaktärerna är inom räckhåll. Justera antalet impar beroende på hur starka rollpersonerna är i strid. Om ni inte inkluderade scenariot Lojalitet in i döden i Slättby så blir detta första gången gruppen stöter på en demon eller drake. Något som bör leda till långa diskussioner kring vilken slags varelse detta är och varifrån den/de kom

Stengast

Stengast

I Thym Zûrs bergiga klippor finns det en fruktansvärd varelse, en odöd gast som lurar på alla som kommer till dess domän. Denna styggelse har fått sitt namn av dvärgiska lärda som skriver krönikor över all dvärgisk kunskap. Det tros att dessa är hämndlystna andar från dvärgar som krossats och förolyckats i stenras, övergivna att dö av sina kamrater. Fylld av hat mot de som lämnade den åt sitt öde, lever gasten vidare inne i själva berget som tog dess liv, strävandes att dra andra in i samma kalla och bittra sten för att dela den eländiga evigheten.

Handlingar: 2

Storlek: Normal

Förflyttning: –

Skydd: –

KP: 22

Immunitet: Stengastar är inte fysiska varelser och sålunda är de immuna mot all skada förutom eld (en fackla gör T6 i skada), magiska besvärjelser, magiska effekter och magiska vapen. Om en stengast blir besegrad, är den förvisad i ett skift innan den återvänder. Det är möjligt att förvisa den permanent med besvärjelserna FÖRDRIVA eller FÖRINTA, eller genom att ge den sin Sista vila (se Sista vila nedan). Den kan också vaggas till sömn med att någon sjunger en vaggvisa med ett lyckat slag för UPPTRÄDA.

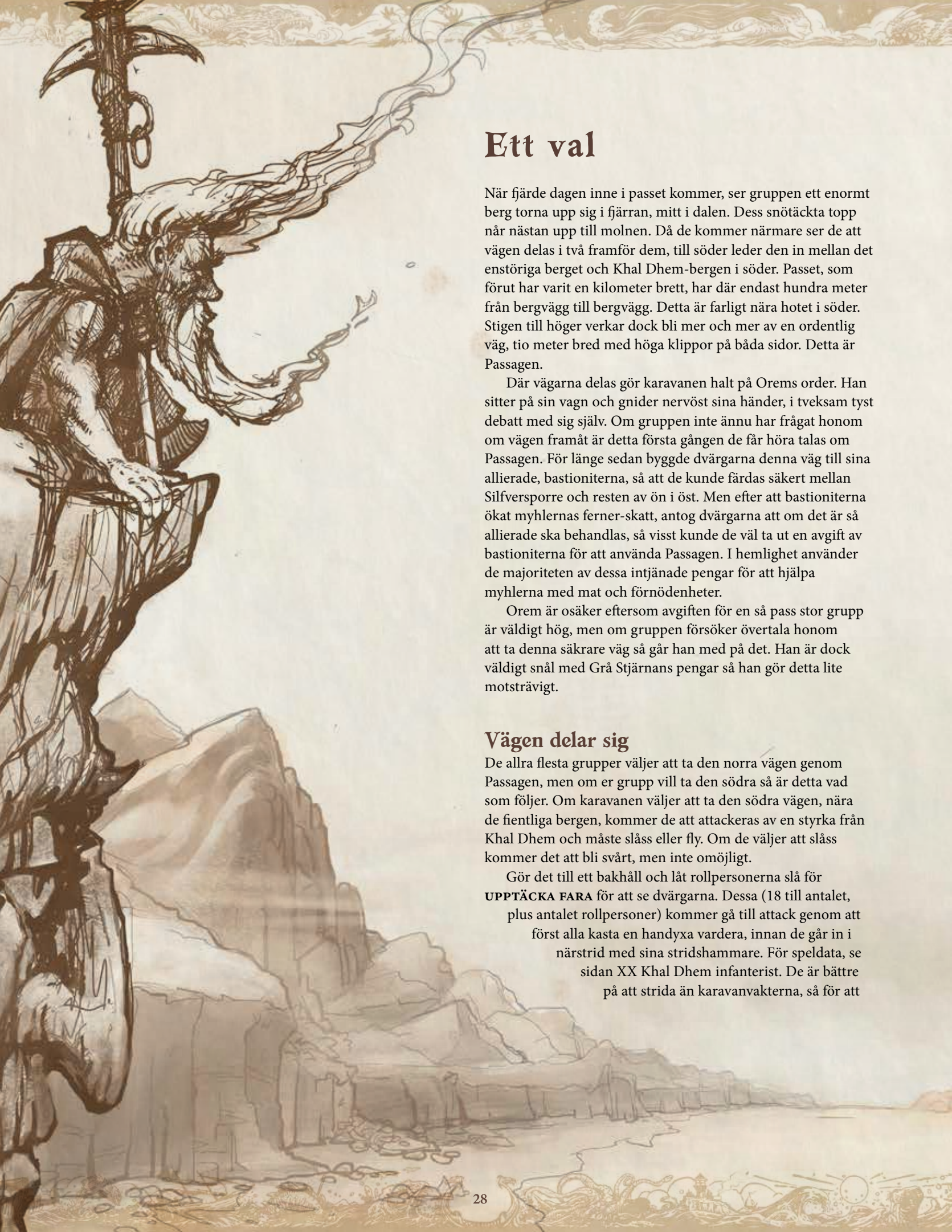
Sista vila: För att ge en stengast dess sista vila måste platsen där dess ben ligger grävas ut och benen samlas in för en begravningsrit. Den misstänksamme gasten tillåter ingen att vidröra dess benknotor utan en strid, men finner till slut ro efter ceremonin är över.

En olycka kommer sällan ensam: Själén från någon som dräpts av en stengast dras in i berget av det odöda monstret, och får dela dess öde. Detta kommer inte lugna gasten utan kommer istället att öka mängden osaliga andar i området.

Du kallade? En stengast åkallas då någon vidrör berget innanför vilket den dväljs. När detta sker släpper den ut sin fulla vrede på det olyckliga offret.

T6 Attack

- 1 **Yl av förtvivlan!** Den odöda gasten ylar i förtvivlan, i vända på grund av dess grymma öde. Alla levande varelser inom 30 meter utsätts för en skräckattack.
- 2 **Spöktök!** Stengasten knuffar med omänsklig styrka en fiende in i berget. Offret tar 2T6 i krosskada och landar liggande.
- 3 **Plattskalle!** Med sina krafter sträcker sig gasten ut och grabbar tag i huvudet på en fiende och smäller in det i bergväggen. Attacken gör 2T6 i krosskada, och offret blir Omtöcknad.
- 4 **Stenfall!** Den desperata anden kallar ner ett stenras över alla fiender inom 10 meter från berget. De tar alla 2T8 i krosskada och landar liggande. På grund av terrängens oländighet görs alla attacker mot gasten med nackdel resten av striden. Ytterligare stenras ger kumulativa nackdelar.
- 5 **Psykisk ohälsa!** Gasten vrålar vredgat och alla levande varelser inom 20 meter darrar av smärta då det genomträngande ljudet gör deras sinnen stumma. Offren tar 2T6 VP i skada.
- 6 **Gastkramande!** Gasten sträcker sig ut med sina spöklika armar och omfamnar en fiende inom 2 meter från berget där den dväljs. Offret börjar dras in i bergets vävnad och måste spendera sin nästa handling på ett STY-slag för att försöka ta sig loss (hjälp från en annan karaktär ger fördel på slaget). Ifall detta misslyckas så kan personen försöka igen på sin nästa tur, annars dras den för evigt in i berget och dör där. Andra karaktärer kan spendera en handling för att försöka dra sin vän fri innan dessa två rundor är slut, efter det är det för sent. Medan stengasten håller på och drar in någon i berget sänks dess handlingskraft till 1, då den fokuserar fullt på sitt nuvarande offer, och gör inga andra attacker.



Ett val

När fjärde dagen inne i passet kommer, ser gruppen ett enormt berg torna upp sig i fjärran, mitt i dalen. Dess snötäckta topp når nästan upp till molnen. Då de kommer närmare ser de att vägen delas i två framför dem, till söder leder den in mellan det enstöriga berget och Khal Dhem-bergen i söder. Passet, som förut har varit en kilometer brett, har där endast hundra meter från bergvägg till bergvägg. Detta är farligt nära hotet i söder. Stigen till höger verkar dock bli mer och mer av en ordentlig väg, tio meter bred med höga klippor på båda sidor. Detta är Passagen.

Där vägarna delas gör karavanen halt på Orem's order. Han sitter på sin vagn och gnider nervöst sina händer, i tveksam tyst debatt med sig själv. Om gruppen inte ännu har frågat honom om vägen framåt är detta första gången de får höra talas om Passagen. För länge sedan byggde dvärgarna denna väg till sina allierade, bastioniterna, så att de kunde färdas säkert mellan Silfversporre och resten av ön i öst. Men efter att bastioniterna ökat myhlnernas ferner-skatt, antog dvärgarna att om det är så allierade ska behandlas, så visst kunde de väl ta ut en avgift av bastioniterna för att använda Passagen. I hemlighet använder de majoriteten av dessa intjänade pengar för att hjälpa myhlnerna med mat och förnödenheter.

Orem är osäker eftersom avgiften för en så pass stor grupp är väldigt hög, men om gruppen försöker övertala honom att ta denna säkrare väg så går han med på det. Han är dock väldigt snål med Grå Stjärnans pengar så han gör detta lite motsträvt.

Vägen delar sig

De allra flesta grupper väljer att ta den norra vägen genom Passagen, men om er grupp vill ta den södra så är detta vad som följer. Om karavanen väljer att ta den södra vägen, nära de fientliga bergen, kommer de att attackeras av en styrka från Khal Dhem och måste slåss eller fly. Om de väljer att slåss kommer det att bli svårt, men inte omöjligt.

Gör det till ett bakhåll och låt rollpersonerna slå för **UPPTÄCKA FARA** för att se dvärgarna. Dessa (18 till antalet, plus antalet rollpersoner) kommer gå till attack genom att först alla kasta en handyxa vardera, innan de går in i närstrid med sina stridshammare. För speldata, se sidan XX Khal Dhem infanterist. De är bättre på att strida än karavanvakterna, så för att

karavanen ska segra krävs att rollpersonerna dräper mer än sin beskärda del dvärgar.

Spela ut striden med fokus på gruppen och vad de gör, och låt resten av striden ske i bakgrunden, slå inga slag för hur den går. Låt snarare rollpersonernas handlingar styra striden, och ställ dem mot något fler dvärgar än de är (för grupper som inte har så mycket stridsvana, sänk det antalet vid behov).

Orem gömmer sig i sin vagn medan Vegil försvarar honom och tar ner tre dvärgar, alltmedan han själv får några smärre skador. Myzhakh kommer att gömma sig bakom sin vagn och skjuta med armborst mot fienderna, Poto överlever men får ett läskigt slag i bröstkorgen av en stridshammare. Morek står på sin vagn och klubbar dvärgar i huvudet med sin enorma träslev, och Ithiila tar sig undan en bit och skjuter på dvärgarna med sin långbåge. Edil håller sig fullt upptagen med att nått och jämt hålla undan en dvärg, men Idil står bara lugnt och observerar striden. Om någon dvärg kommer mot henne kommer hon använda sin attack nummer 6 och ta kontroll över dvärgen närmast henne som kommer stå framför henne och försvara henne. Men låt bara spelarna slå för att se detta om de säger att de kollar till hur det går med alla andra, och då med nackdel på **UPPTÄCKA FARA**-slaget. Såvida de inte rest med tvillingarna och spenderar striden intill dem, då ser de detta automatiskt.

Denna strid borde inte vinnas enkelt, det finns ett skäl till varför nästan varenda resande väljer den norra vägen. Flykt bör vara en trolig lösning för rollpersonernas överlevnad, och det kan resultera i att de reser till Dalsslut ensamma, eller i alla fall med en kraftigt decimerad karavan

Passet

När karavanen rullar vidare längs med den norra vägen fram mot Passagen ser rollpersonerna att Myzhakh drar fram sin kåpa väldigt långt, för att dölja sitt utseende, intensivt puffande på sin pipa för att helt dölja ansiktet i rök. Om en av karaktärerna reser med honom kommer han att be den ta tyglarna en stund då han behöver vila lite. Han vill verkligen inte bli igenkänd av någon Thym Zûr-dvärg vid avgäldstationen som karavanen snart rullar fram till.

Passagen är en väg där dvärgarna har mejslat ut väggarna och byggt en stenlagd väg som är tio meter bred. Vägen är otroligt jämn och fin, och likaså är sidorna bearbetade till

släta klippväggar som tornar upp sig över trettio meter. Runt 300 meter in i Passagen, runt ett sväng, ser karavanen ett litet hopfällbart bord bakom vilket det sitter en fryntlig dvärg med rött, flätat skägg. Hon trummar tyst med fingrarna mot bordet. Hon hälsar Orem välkommen med namn (vilket förvånar honom storligen), och ber om avgiften för att använda Passagen. Han tar motvilligt fram en väldigt tung, klirrande

KARAVANEN

I fjärran skymtar gruppen något som, när de kommer närmare, visar sig vara resterna av en karavan. Vem, eller vad, är orsaken? Denna scen kan utspela sig varsomhelst i Passet, dock ej i Passagen.

1. **En räd.** Det finns tecken på strid och plundrade lådor, men inga kroppar. Vad har hänt? Och vilka är de skyldiga?
2. **Thym Zûr-dvärgar.** De döda har skjutits med mängder av dvärgiska armborstlod, och alla varor är borta. Varför skulle de allierade dvärgarna attackera en karavan?
3. **Stenrese.** Platsen är full av kaos och förödelse. Sönderslagna kroppar och varor ligger utspridda på marken. I närheten finns det en stor bumling täckt av läderstycken.
4. **Lindorm.** De döda verkar ha strypts till döds, och det finns inte ett föremål i närheten som glittrar eller skiner.
5. **Gripär.** Varorna är orörda, och de döda har hemska sår med skräckfyllda ansiktsuttryck. Samtliga hästar är borta.
6. **Mysteriet.** Personerna i karavanen har alla försvunnit från lägret utan minsta spår av kamp, troligen nattetid. Inga spår eller andra ledtrådar finns. Låt orsaken vara ett mysterium och se vad spelarna resonerar sig fram till.



påse och ger den till henne. Hon tömmer den i en skål på bordet och börjar glatt räkna, alltmedan hon berömmar honom för hans vishet att ta den säkraste vägen. Hon håller sedan tillbaka guldet i påsen och vinkar åt karavanen att passera, varpå hon leende sitter och rullar tummarna medan alla åker förbi. Om någon rollperson som sitter i någon av vagnarna längst bak vänder sig om, ser den henne fälla ihop bordet och gå runt svängen (där finns det en lönndörr som leder in i berget).

Under den tre dagar långa färden genom Passagen förundras karavanfolket (och kanske även rollpersonerna) av de många relieferna som kantar vägen, uthuggna ur bergväggen. De flesta är över 20 meter höga och är avbilder av urgamla strider mot Khal Dhem och elandinerna, vissa föreställer stående Khebhenzor (regenter) ur rikets historia, var och en mästerligt utförd med en otrolig detaljrikedom. Vissa visar strider då myhler och bastioniter strider sida vid sida och går segrande ur ännu en strid tillsammans med sina dvärgiska allierade. Det är otroliga syner, och alla ur karavanen är fullständigt hänfödda av det mästerliga hantverket.

Vid dagens slut kommer karavanen till en plats som dvärgarna ordnat för resande sällskap, här har ett skydd för väder och vind huggits ut ur berget. Det är ett ovalt hålrum med ungefär 30 meter i diameter med madrasser framlagda (exakt samma antal som personerna i karavanen). Färskt vatten droppar ner från ett hål i taket ner i en liten källa, och det brinner till och med i en eldstad. En liknande plats finns vid andra dagens slut.

Dvärgarna har många utkikspplatser från vilka de håller noga koll, såväl i Passet som i Passagen, och de har snabba sätt att skicka meddelanden med rälsbanan (som du kan läsa mer om i Windheim Världsbok). Så de kan reagera kvickt om de så behöver.

Dalsbro

Efter tre dagars färd genom Passagen når karavanen dess slut, då den öppnar upp sig i dalen igen, på västra sidan av ensamma berget. Orem berättar att det nu är en tre dagars färd tills de når Dalsbro, en valvbro i sten som går över en strid ström som korsar vägen precis där dalen slutar och Silfversporres gröna, böljande slätter tar vid. När de väl korsat bron är de i säkerhet. Silfversporres kavalleri patrullerar regionen nära de södra bergen väldigt noggrant. Ifall spelledaren ännu inte haft en scen med en Stengast eller Stridsdemon-imp är dessa tre dagar ett bra tillfälle för detta. Eller om det skulle passa med något från Äventyrsfröet Karavanen på s XX. Utöver detta så skådas spanare från Khal Dhem i söder mer frekvent dessa sista tre dagar än under den första tiden i Passet.

Då karavanen närmar sig bron, ungefär 300 meter ifrån - låt spelarna slå för **UPPTÄCKA FARA**. Vid ett lyckat slag ser de fyra små figurer smyga mot bron söderifrån på andra sidan floden. Vid ett misslyckat slag - låt dem slå igen ungefär 100 meter från bron. Då de kommer närmare (eller direkt vid ett dragslag för **UPPTÄCKA FARA**) ser de att de är dvärgar och att de bär på små tunnor. De springer fram till bron, men går sedan ner i vattnet under bron. Om inte rollpersonerna misstänkt Khal Dhem-dvärgarnas gemena plan vid det här laget och rusar dit, är det för sent. Då kommer dvärgarna ha hunnit montera små kruttunnor under bron som exploderar när karavanen kommit fram till bron, och simmar redan medströms söderut och är långt borta när bron förstörs i en enorm explosion. Ifall detta händer, tar samtliga i de tre första vagnarna 3T4 i krosskada, rustning skyddar. Karavanen måste nu antingen riskera att korsa floden en bit uppströms, där Orem riskerar att förlora en hel del av sina vagnar, eller hitta vadvägen över floden som ligger farligt nära Khal Dhem-bergen. Mer om detta alternativ längre ner.

Förhoppningsvis har dock rollpersonerna sett dvärgarna i tid och rusat till bron för att försöka stoppa dem. Om de upptäckte dem på första försöket, räcker det bara att skynda sig lite för att komma fram till bron när dvärgarna precis gått ner i vattnet. Ifall de inte upptäckte dem eller om de inte skyndade sig dit, blir det en kapplöpning att hinna dit innan bron sprängs. En kruttunna är fastspikad i vart och ett av de tre valven, med en tänd stubin. Krut är ingenting som rollpersonerna har stött på förut, men det är väl rimligt att anta att de skulle kunna förstå att situationen är något suboptimal.

Så, denna scen kan spelas ut på flertalet olika sätt. Antingen sprängs bron när karavanen når fram, då kommer dvärgarna vara svår fångade då de redan simmar iväg nedströms. Eller så kommer rollpersonerna och Vegil fram till dvärgarna när de tänder tunnornas stubiner - gruppen måste då bestämma sig för om det är viktigast att rädda bron eller slåss mot dvärgarna. Eller så kommer de till bron samtidigt som dvärgarna och

Fas 3 SLPs humör

Orem	Väldigt angelägen att avsluta den farliga resan. Vill alltid fortsätta en timme till när Vegil ger order om att slå läger.
Vegil	Om rollpersonerna har visat sitt värde, kommer han ofta att konsultera dem i beslutsfattandet. Om inte, kommer han ignorera alla deras förslag.
Idil	Exalterad över att ha fått reda på så pass mycket utan att avslöja sig, blir mindre misstänksam och mer frågvis.
Edil	Väldigt glad att resan har gått så pass väl - om den har det. Om inte är hon modfälld.
Ithiila	Ifall hon inte dräpt en Khal Dhem-dvärg än är hon ivrig att få strida mot dem.
Poto	Är antingen extremt lycklig över att vara på väg mot hjältestatus, eller nedslagen över att han aldrig kommer vara det. Beroende på hur resan har varit för honom.
Morek	Sitter och surar över att någon sparkat ut en säck där han förvarade sitt salt. Det är nu helt slut och han klagar över att hans mat nu kommer att smaka piss.
Myzhakh	Väldigt glad över att vara på sista sträckan. Mycket mer pratsam och social. Avslöjar dock fortfarande inte sin hemlighet.
Adana	Har vid det här laget blivit vän med varje person i karavanen. Är ofta centralpunkten i alla diskussioner.



KRUT

Krut har väldigt nyligen uppfunnits av Khal Dhems alkemister. Förstörelsen vid Dalsbro är den allra första gången de visar världen denna nya djävulskap. Detta kommer naturligtvis orsaka en hel del oro i Thym Zûr. Ett sådant övertag kan skifta den nuvarande maktbalansen och ge deras fiender överhanden. Ett annat användningsområde Khal Dhem har funnit för denna nya skapelse är att de smitt en slags hakebössas som kan skjuta järnkulor.

HAKBÖSSA

Detta avståndsvapen är en ny uppfinning från Khal Dhems alkemister och hantverkare. Det gröna, lätt självlysande krutet skjuter ut en järnkula med extremt hög hastighet. Alla varelser som vapnet skjuts mot för första gången utsätts för en skräckattack. En varelse som tagit skada från en kula måste även slå ett slag för att undvika sjukdom (smittvärde 8).

Vapen	Grepp	STY	Skada	Räckvidd
Hakebössas	2H	13	2T8	60

Kostnad	Egenskaper
1000g	Stickande, ingen skadebonus

HÄRDAD LÄDERRUSTNING

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

HJÄLTEFÖRMÅGOR

Ifall rollpersonerna antingen förhindrade att bron förstördes, eller hjälpt till på ett heroiskt vis under Slaget vid vadstället - får var och en varsin hjälteförmåga.

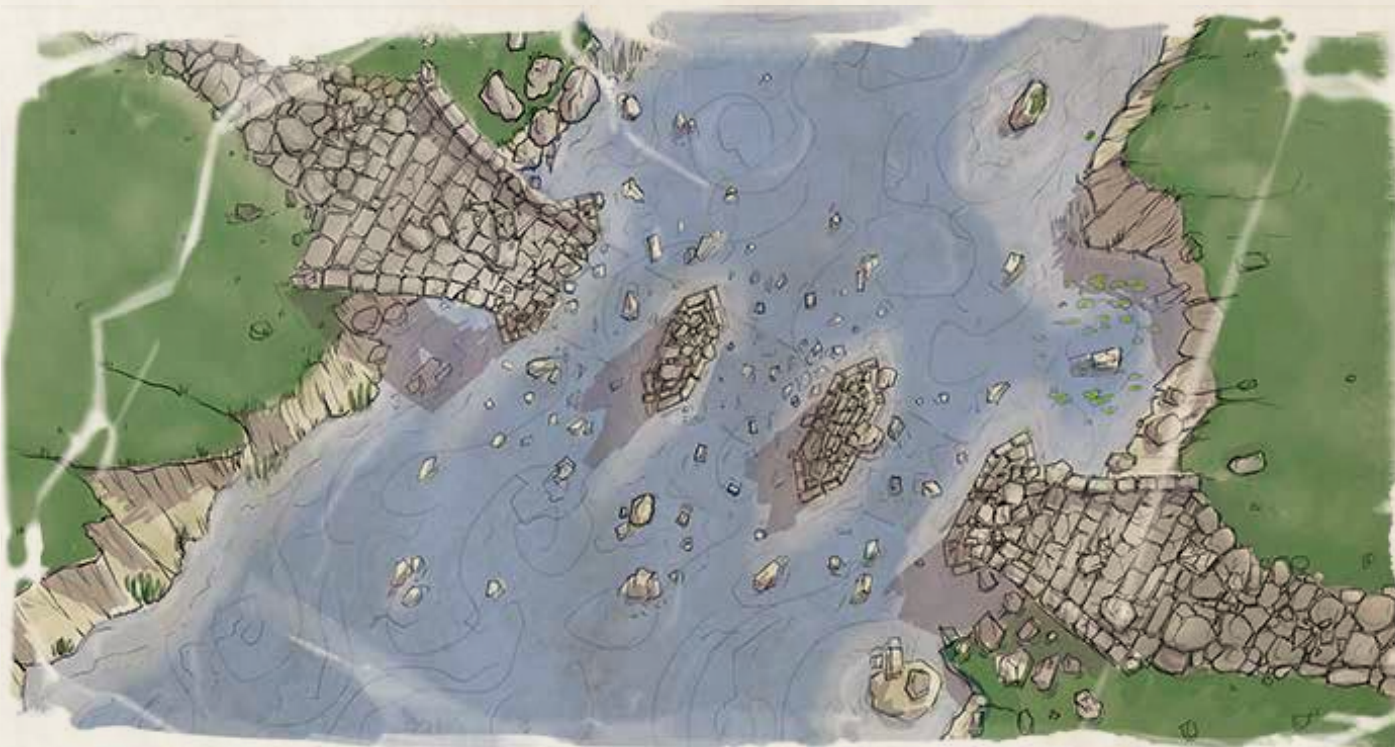


kan hindra dem från att ens tända stubinerna, men det skapar god spänning om dvärgarna åtminstone har hunnit spika fast tunnorna i varje valv. I vilket fall bör det inte vara en så stor sak att klara av dvärgarna. De kommer alla kasta en handysa var mot gruppen när rollpersonerna anländer, men har sedan endast en handysa var för den kommande närstriden, ingen rustning eller sköld - de är endast här för en snabb stöt.

Om dvärgarna lyckas spränga bron (två av tre bomber som sprängs är vad som behövs för detta), kommer karavanen få svårt att korsa floden norr om bron. En rollperson kan tillsammans med en vagnförare ta en vagn över med ett lyckat slag för STY, misslyckas slaget förloras vagnen i floden. Om en rollperson vill hjälpa till med en vagn till görs STY-slaget med nackdel, vill man hjälpa till med en tredje vagn, slås tre tärningar och det sämsta resultatet används. Karavanen kommer troligen förlora några vagnar på detta vis och Orem kommer bli mycket besviken att hans dyra karavanvakter inte lyckades rädda bron.

Slaget vid vadstället

Om beslutet tas att försöka sig på vadstället som ligger farligt långt söderut (detta kommer vara upp till rollpersonerna att avgöra, Orem kommer följa deras rekommendation om de har bevisat sig under resans gång) måste karavanen ge sig av kvickt. Khal Dhem väntar sig att bastioniter kommer komma till vadstället efter att bron sprängts, men om rollpersonerna ser till att det hastas dit så har dvärgarna inte hunnit förbereda sig klart än. Explosionen har även jagat upp Thym Zûr som samlar en styrka för att undersöka saken.



Då karavanen korsar vadstället, som ligger endast 200 meter från Khal Dhem, attackerar dvärgarna. De kommer hinna skjuta en salva med sina hakebössor medan karavanen korsar floden. Detta skrämmer oxarna som börjar skena och vagnförarna har extremt svårt att hålla ordning på dem. Efter den initiala spärreliden svärmar dvärgarna ned från bergen i söder och börjar jaga ikapp karavanen. Men precis då de är på vippen att hinna upp, kommer en mindre armé från Thym Zûr norrifrån som korsar deras väg precis då karavanen kommit över på flodens västra strand. Rollpersonerna kan nu välja på vilket sätt de önskar delta i Slaget vid vadstället, som är på väg att starta i och runt floden.

De har nu fyra val:

- Ifall de väljer att inte alls delta så påpekar Orem att de är anställda för att skydda karavanen, och om de inte gör det kommer han inte betala dem.
- Ifall de vill delta i striden men från relativt säkert avstånd, får de slåss mot en spejare från Khal Dhem, som flyr när den kommer ner under 5 KP.
- Ifall någon vill gå in i närstrid, men inte överanstränga sig, får de slåss mot en Khal Dhem-infanterist.
- Ifall de vill testa sina vingar ordentligt kan de utmana en kapten från Khal Dhem. Ifall någon gör detta och överlever kommer den att ses som en hjälte i Thym Zûr, men striden blir inte enkel.

Hitta speldata för Khal Dhem spejare, skytt, infanterist eller kapten på sida XX.

Segrare

Thym Zûrs armé är större och kommer gå segrande ut striden, men låt spelarnas val spela roll. Ju mer aktiv del rollpersonerna tar i bataljen, desto bättre går det för den norra armén som hjälper karavanen. Om de alla håller sig i bakgrunden blir det en knapp seger, medan ifall de agerade som hjältar blir det en lättvunnen seger.

Efter striden kan de rollpersoner som var nära en hakebösse-skytt ta ett av dessa nya skjutvapen med sig. Dvärgarna insisterar på att behålla resten, de behöver undersöka detta nya djävulskap som deras urgamla fiender har konstruerat.

Ingen kommer vilja ta mer än en kvarts rast här så nära de södra bergen. Det kommer ta karavanen en full dag att nå Dalsslut.

Om bron räddades men spelledaren ändå önskar att inkludera Striden vid vadstället - försök att se till att minst en av dvärgarna lyckas fly från bron söderut med strömmen. Ifall rollpersonerna jagar efter så kan striden utspela sig på ungefär samma vis. Eller så kan du låta armén från Thym Zûr komma snabbt till bron, och efter att ha fått veta om den flyende dvärgen och explosionen jagar de efter, och erbjuder rollpersonerna att ansluta till dem.



MORDEN I DALSSLUT

Ankomst och farväl

Beroende på om gruppen tog del av Slaget vid vadstället eller om karavanen färdades vidare direkt från bron, anländer de till byn Dalsslut efter antingen fyra eller åtta timmars färd. Det första som slår en när man kommer till den stora byn, byggd på strömmens västra strand, är de många stora hästhagar utanför murarna. Många hundra hästar betar i fem stora inhägnader i olika storlekar, och när gruppen kommer närmare är det tydligt för alla som har lite kunskap om djur att hästarna är av absolut yppersta kvalitet. De är både starkare och smidigare än andra hästar, och i deras ögon ser man såväl intelligens som inre eld. Utöver det konstanta ljudet av gnäggande hästar, hörs tydligt den forsande floden där den strömmar fram med det kalla vårvattnet från bergen. En stor kavalleristyrka rider söderut för att avlösa de som tidigare skickats ut för att undersöka de höga smällar från hakebössorna, och bron om den sprängdes, då karavanen närmar sig murarna.

Nästan halva byns yta innanför murarna består också av hästhagar. Här, innanför bröstväret, hålls Kronans egna hästar. I nio separata hägn finns de bästa av de bästa av hästar som ska skickas till huvudstaden från baroniet Silfversporre. Byn sprudlar av aktivitet, då en stor mängd hästar nyligen förts hit för att säljas till handelshus som är här för att köpa med sig några att sälja i Brusdala, kanske till och med på fastlandet, med en rejäl vinst. Många andra köpmän och lycksökare har också samlats här. Det är till och med en delegation här från Thym Zûr, ledd av Zhûbahalzar, på grund av den senaste tidens händelser..

Betalning

När karavanen gör halt utanför murarna och börjar slå upp läger, kommer Orem fram och tackar rollpersonerna för ett väl utfört arbete, om de faktiskt har gjort bra ifrån sig på resan genom Passet, och betalar ut deras kontraktsenliga löner. Om någon överpresterade konsekvent i jämförelse med sin dagslön överöser Orem den rollpersonen med beröm, dock ej pengar. Om någon däremot underpresterade i jämförelse kommer han motvilligt betala ut lönen medan han muttrar tyst. Han planerar att stanna kvar i byn några dagar för att inspektera och sedermera köpa så många hästar han har råd till, för att sedan återvända genom Passet. Det kan vara så att gruppen är sugna på att följa med honom på resan tillbaka, men försök att hitta skäl för dem att inte göra det. Låt dem höra rykten om Silfversporres stora slätter och andra intressanta historier, tillräckligt för att de inte ska lova Orem att ta anställning på återfärden i alla fall. De kommer ha skäl nog att följa historiens tänkta väg senare, men detta blir lättare om de inte redan lovat

Orem att de ska fortsätta arbeta för honom. Om någon eller några underpresterat kan han öppet deklarera att han absolut inte ämnar att återanställa dem.

Friherrinnans bortgång

Byn Dalsslut har varit utan en adlig ledare sedan friherrinna Lyla Dahl förgiftades av en sinnesdemon för ungefär två veckor sedan. Ingen i byn misstänker dock något, då det verkade som att den äldre friherrinnan insjuknat och avlidit i en dödlig sjukdom. Demonens planer är att störa hästhandeln i syfte att försvaga den militära styrkan hos bastioniterna på Windheim. Friherrinna Dahls hus står tomt, förutom ett kontor där kapten Suda och Tilid, byns klerk, håller sina möten. Byn inväntar att baron Silfversporre ska utse en ny friherrinna eller friherre, men på grund av skäl som kommer bli tydliga i Gryningshornet del 2, dröjer detta beslut.

Muntra Hingsten

Byns värdshus heter Muntra Hingsten, och här möts många människor för att utbyta nyheter och skvaller. Vårdshusvärdinnan Algara driver etablissemangen tillsammans med sina döttrar Ulira och Pondosa. Hon välkomnar gruppen när de kommer in och erbjuder dem att dela det sista lediga rummet hon har, på andra våningen. Ulira är i själva verket sinnesdemonen i förklädnad, som ledde den riktiga Ulira ner till strömmen och dödade henne, efter vilket demonen antog hennes utseende. Anledningen till att den valde Ulira är dels att Muntra Hingsten är stället där alla samlas för att dela de senaste nyheterna, men också för att hennes kanelbullar var friherrinna Dahls favoritgodsak. Den unga kvinnan gick ofta till friherrinnans hus med sina utsökta bakverk.

Thrakontemplet

Thrakontemplet har börjat förfalla lite då klerken, Tilid, är ett fylla som spenderar mer tid på värdshuset än vid altaret, och lämnar skötseln av templet till sin unge lärling Kerok. Ynglingen försöker så gott han kan att hålla igång templet, men är dessvärre inte den skarpaste kniven i lådan, och klarar inte riktigt av jobbet.

Rines hus

Köpmannen Rines hus är det tre våningar höga grå huset vid det sydöstra hörnet av torget. Det är prytt med ornament med hästtema i guld och silver, och är högre än något annat hus i byn.



Rines död

Under första kvällen i Dalsslut kommer gruppen troligen att vilja spendera aftonen i skänkrummet på Muntra Hingsten, om inte händer denna scen så snart de kommer dit. Det spelas musik, förs glada samtal och äts delikata måltider. Musikerna är några lokala talanger som ofta spenderar sina kvällar på värdshuset där de sitter i ett hörn och dricker, och spelar sina sånger på enkla instrument mot ersättning i form av mat och dryck. Doften av grillat lamm som grillas över öppen eld hänger tungt i luften, liksom spilld öl och tobak.

Rine är köpmannen som innehar Kronans kontrakt att samla in de bästa hästarna från Silfversporre till Brusdala så guvernören kan skicka dem till det kejserliga kavalleriet i huvudstaden. Han sitter ensam vid ett bord och ser blek och rädd ut. Om någon går fram till honom säger han bara med en darrande röst att han har haft några tuffa veckor och avfärdar alla som vill ställa ytterligare frågor. En annan köpman, Lakor, sitter vid ett annat bord och verkar ha en mycket trevlig kväll. Några personer sitter och spelar kort i ett annat hörn medan de äter och dricker gott.

Helt plötsligt börjar Rine harkla sig, och hans ansikte blir blått. Innan någon hinner reagera ligger han död på golvet och hela skänkrummet blir dödstyst. Rine har mördats med ett gift som tillverkats av blå fiir-blommor, en blomma som skapades av några av de första rötdemoner som kom igenom barriären in i Eshfera. Det finns inget sätt att hela eller återuppväcka honom även om en rollperson har en besvärjelse som kan göra detta. Hans själ är bortom denna värld.

De flesta på värdshuset blir bestörta och ledsna över denna syn, ett lyckat slag för **UPPTÄCKA FARA** kommer dock att ge lite information. En kvinna, Meli, försvinner hastigt ut genom dörren så fort Rine drar sitt sista andetag (se falska spår nedan), och Lakor sitter och ler i mjugg då Rine dör (se falska spår nedan).

Suda, garnisonens kapten, anländer strax för att undersöka liket, varpå hon går fram till gruppen och frågar om de kan tänka sig att åta sig uppgiften att göra efterforskningar kring mordet. Hon själv är en krigare, och saknar rätt kompetens för att göra det själv, hon förklarar även att hon har en garnison att sköta. Förhoppningsvis har rollpersonerna gjort sig ett namn tillräckligt mycket under resan genom passet. De erbjuds en belöning om 100 guldmynt. Ifall de av någon anledning avböjer uppdraget, kommer Rines änka att söka upp dem strax därefter och bönfälla dem att undersöka makens mord. Hon hävdar att hon har bevis för att hennes man avslöjat en stor ondska i norr, men att hon inte vågar tala mer om det förrän mordet är löst.

Skälet till mordet

Rine hade precis kommit hem från en resa till Hårdtygle Borg, där han hade tänkt titta på ett nytt stuteri. Men under besöket försvann hans son, som följt med sin far på resan, uppe i bergen precis norr om borgen. När han gav sig upp i bergen för att söka efter sin son fick han syn på en grupp stenorcher, ledda av en mäktig skuggvarelse. Han såg sin son spetsad på ett spjut och flydde för sitt liv mot Dalsslut. Han skrev en rapport som han planerat att skicka till guvernören där han beskrev allt han sett. Då han anlände till Dalsslut gömde han rapporten i ett lönnfack på undersidan av sitt skrivbord tills han tänkt ge sig iväg. Han förmådde inte att berätta några detaljer för sin hustru om vad han sett, endast att ett stort mörker samlats i bergen, och att det tagit deras son ifrån dem.

Så sent som dagen före mordet kom en budbärare från skuggvarelse, som kommer visa sig vara den första ärkedemonen att lyckas ta sig igenom barriären, med order till sinnesdemonen i byn att göra sig av med den gamle köpmannen. Denne gick ut ur byn för att samla fiir-blommor och förgiftade Rine då han kom till värdshuset för att ta sig ett glas för att lugna nerverna. Efter att Suda anlitar gruppen att undersöka mordet kommer demonen, som föreställer Ulira, att säga till kaptenen att hon har information om mordet, ta ner henne till strömmen och där dräpa henne. Demonen kommer sedan att anta Sudas form för att få mer makt i staden, och så att den kan hålla koll på rollpersonernas framsteg.



Kapten Suda

Att lösa mordet

LEDTRÅDAR

Så, för att lösa mysteriet finns det ett flertal ledtrådar som kan leda gruppen till sanningen:

- Hitta någon som känner igen blommorna.
- Följa efter Suda om hon uppträtt misstänksamt, eller söka igenom hennes kontor i friherrinnans hus.
- Prata med Rines änka.
- Hitta Sudas och Uliras kroppar i floden och/eller undersöka Uliras försvinnande.
- Överleva lönnmördarna som kommer ligga i bakhåll ifall utredningen bara slutar i återvändsgränder.
- Fråga vakterna posterade vid södra porten.

Det finns även en del falska spår, som gruppen kanske väljer att undersöka först.

FALSKA SPÅR

Det finns några personer som kan ha tjänat på Rines död, eller som på andra sätt uppträtt misstänksamt.

Lakor

Lakor är en hästhandlare som har varit ute efter Rines kontrakt i årtal. Den fetlagde halvlingen är öppet skadeglad när Rine dör, och dagen efter ser han snabbt till att skicka bud med sin offert till guvernören om att få ta över Kronans hästimport från Windheim. Han är en obehaglig man, men han är oskyldig till mordet. Han gör ingen hemlighet av att han är glad att Rine dog, men insisterar att han inte varit nära honom på hela kvällen.

Meli

Den handelsresande som smög ut precis när Rine dött, är också oskyldig men vill komma ifrån staden hastigt innan en utredning kan avslöja hennes illegala smuggelgoods - fernerpälsar. Hon går rakt till stallet och börjar sadla sin häst. Hon rider sedan i sporrsträck mot Thym Zûrs västra port. Hon är en av endast en handfull bastioniter som har tillåtelse att färdas genom dvärgariket, detta på grund av hennes affärer med myhlerna. Det går att hinna ikapp henne i stallet om rollpersonerna skyndar efter henne, eller om de rider väldigt fort mot bergen.

Gerok

Föreståndaren för den kungliga stallen i Dalsslut, var inte på god fot med Rine. De sågs ofta gräla på öppen gata - så sent som på morddagens morgon hade de en bitter diskussion vid torget. Orsaken till deras fientlighet är att Rines fru Sinel var förlovad med Gerok innan Rine kom till staden och startade sin verksamhet inom hästhandel. De senaste decennierna har de varit oense angående i stort sett varenda fråga, bara för att förarga varandra.

RIKTIGA SPÅR

Änkan

Om gruppen går till Rines hus, öppnar hans änka Sinel och släpper in dem. Hon berättar om hans historia upp i bergen. Om hur han kom hem utan deras son, och att han inte ville prata mer om vad som hänt, att han bara febrigt berättat om "en stor skugga, en ofantlig ondska" i bergen. Hon tillåter att gruppen leta igenom Rines kontor vilket, om det gått några timmar sedan mordet, redan har letats igenom av demon-Suda som lämnat en otrolig oreda efter sig. Det ser ut som hundra vilda djur har gått bärsärkargång härinne. Sinel finner detta väldigt underligt. Ja, att leta noggrant är en sak, att fullständigt vandalisera ett rum är en annan.

Suda

Om rollpersonerna börjar misstänka demon-Suda, och de väljer att följa efter henne, ser de att hon går ut genom södra porten till åsen där fiir-blommorna växer. Där plockar hon en korg full och tar med dessa tillbaka till sitt kontor. De skulle även kunna fråga vakterna som står posterade vid den porten ifall de sett någon gå till åsen nyligen, och får då reda på att såväl Ulira och Suda har gjort det.

Algara

Om karaktärerna har ett rum på vårdshuset, eller åtminstone spenderar en del tid där, får de höra från Algara att hennes dotter inte syns till sedan mornatten. Det finns en rackarunge som var ute sent den natten då hon lurades ner till floden. Han vet inte vem eller vad som ledde henne dit, men endast fem minuter senare hörde han ett förfärligt skrik, varpå hon kom tillbaka in i byn igen, lugn som en filbunke. Den porten bevakas inte, utan är endast en dörr i muren där byborna kan hämta vatten från floden.

Insa

Om rollpersonerna går runt i byn för att leta efter fiir-blommor och lyckas med ett slag för **FINNA DOLDA TING** hittar de Insa. Hon är en flicka som säljer vilda blommor på stora torget. Hon har hittat en ås bara 800 meter från södra muren där fiir-blommorna växer, och bär själv en krans gjord av de farliga demoniska blomstren. Detta gör att hon sett lite sjuklig ut på sistone. Ifall undersökningen börjar gå i stå, kan spelledaren också helt enkelt låta karaktärerna se Insas krans utan att slå för det. Om de går till åsen för att undersöka finns det två olika par spår som lämnar vägen och går upp dit, ett från Ulira och ett från Suda. Demonen har gått ut i båda skepnaderna för att plocka blommorna, och genom att fråga vakterna kan gruppen få reda på att såväl Ulira som Suda har gått den vägen ensamma.

Återvändsgränd

En annan sak som spelledaren kan göra om det inte känns som att rollpersonerna kommer någonstans med undersökningarna, är att låta demonen skicka lönnmördare för att röja gruppen ur vägen. De kommer försöka att attackera rollpersonerna utanför staden, men mördarna kan även om det kniper gå till attack när gruppen sover. Eventuella överlevande fiender kan förhöras och kommer då knäckas nästan direkt. De är hyrsvård och har redan fått betalt, de har ingen lojalitet mot Suda och kommer att avslöja att det är hon som anlitat dem.

FLERA MÖJLIGA SLUT

Undersökningen har flera möjliga slut. Förhoppningsvis kommer rollpersonerna förr eller senare misstänka Suda i tillräckligt hög grad för att konfrontera henne, eller söka i hennes kontor där påsen med blommor finns. En konfrontation med Suda kan även den sluta på flera sätt, men så snart strid utbryter kommer demonen att visa sin rätta form och försvara sig. Om demon-Idil ännu inte avslöjats kan det vara en snygg detalj att låta henne vara i närheten, och att demon-Suda med en bönfallande blick tittar åt hennes håll.

MUNTRA HINGSTEN

THRAKON
TEMPLET

RINES HUS

BANKEN

FRIHERRINNANS
RESIDENS

SUDAS
KONTOR

Karaktärer i Dalsslut

Suda

Suda var en hård men rättvis ledare för garnisonen. Hon strök ofta ett ärr på nacken, ett minne från när hon nästan blev halshuggen av en förkämpe från Khal Dhem. Demonen som antar hennes utseende gör dock inte detta, något som en spelledare kan använda för att ge ännu en hint om att hon inte är sig själv - speciellt om rollpersonerna har träffat henne en del innan hon dog. Hennes svärd, Trollklyvaren, är ett magiskt svärd och erbjuder rollpersonerna som en del av belöningen för att de löst mordet. Detta svärd gör en extra T10 i skada mot troll. För speldata, se Sinnesdemon (Demon), på sida XX.

Jag vill se det gjort! Inte höra ursäkter!

Du skulle bara våga ifrågasätta vad ditt befäl kommenderar!

Jag varnar er, detta är inte en väg ni vill ta...

Algara

Algara, värdshusvärdinnan på Muntra Hingsten, är en kvinna i fyrtioårsåldern med ett moderligt leende och svart lockigt hår som hon ofta virar runt sitt finger. Hon tog över stället från sin far och tränar upp sina döttrar att ta över det efter henne. Hennes kärlek till döttrarna är det enda som är viktigare för henne än att driva värdshuset, så när Uliras kropp hittas blir hon förkrossad och hennes andra dotter Pondosa behöver driva det själv. För speldata, se Värdshusvärd, på sida XX.

Nämen hallå, främlingar! Vad ska ni ha och vars är ni från och vad för er hit?

Så så, lugn lilla stintan, lugna bara ner sig så ordnar nog det här upp sig.

Nämen vad säger du? Det hade jag int' trott om jag hört dig säga det!

Pondosa

Algaras överlevande dotter är en ung kvinna som snart fyller tjugo. Hon matchar sin mors varma leende och har ännu mörkare hår. Efter att hennes systers kropp hittas kommer hon att driva värdshuset på egen hand, med lite hjälp från en ung stallpojke från en av hästhagarna. Hon blir naturligtvis också förkrossad, men tänker på sant bastionitiskt manér att livet måste gå vidare. Hon är ofta stressad och drar ofta en hårlock från sitt ovårdade hår bakom örat. För speldata, se Värdshusvärd, på sida XX.

Hej och välkomna till Muntra Hingsten! Jag kommer om bara en sekund, jag är överöst med arbete just nu.

När livet ger dig citroner, hacka upp dem, lägg dem på en fisk och gå vidare med livet!

Nämen hoppa opp o sätt mä på taket! Jag tror inte ett ord du säger!

Tilid

Den lokale Thrakonklerken har varit på sponken de senaste tio åren, alltsedan hans far dräptes i en räd från Khal Dhem. Han är mindre fanatisk än många andra klerker och är vänlig mot alla och envar som bjuder honom på ett stop på värdshuset. Han är en kraftig man i femtioårsåldern med begynnande flint och kliar ofta sin dåligt rakade haka. Han har ingen roll i undersökningen, förutom att han om han blir tillfrågad några dagar efter mordet säger att Suda inte riktigt betett sig som förut under deras möten. För speldata, se Klerk, på sida XX.

Hallå där främlingar! Va' drickerrrni?

Jjj... Jamm... J... ja... minns snite deet... riktigt...

Hick!

Gerok

Föreståndaren för Kronans stall inne i Dalsslut är en bitter man, 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 de få gånger han visar sitt charmiga leende. Hans händer är valkiga från allt jobb med spadar och rep. Han är den där sortens ledare som inger förtroende hos sina anställda genom att alltid göra de tyngsta jobben själv. Sedan förväntar han sig att de följer hans exempel. Han knäcker ofta sina knogar vilket, trots att det bara är en tic, uppfattas som hotfullt för de som inte känner honom.

Förflyttning: 12

Skadebonus: STY +T6 SMI +T4

Rustning: –

KP: 15 **VP:** 12

Färdigheter: Bestiologi 17, Rida 17, Hantverk 16, Slagsmål 18

Vapen: –

Jamen jobbet måste ju göras, eller hur?!

Jag har INTE tid för era barnsligheter, det finns jobb att göra!

Rine? Ja, jag hatade den jäveln, dödade honom inte dock...

Sinel

Rines änka är naturligtvis väldigt illa därän när rollpersonerna träffar henne. Normalt sett är hon en väldigt lugn person som med kapabla händer sköter affärerna tillsammans med sin man och son. Efter hennes makes död är hon ängslig, rädd och förkrossad. Hon greppar nervöst knuten som håller en näsduk knuten över huvudet, och hennes ögon stirrar nervöst fram och tillbaka. Hon är en elegant kvinna i femtioårsåldern som desperat vill att rollpersonerna ska lista ut vem som mördade hennes make. För speldata, se Regelboken: Lärd.

Snälla snälla snäääääälla, kan ni ta reda på vem som mördade min käre make?!

Jag är förfärligt rädd, jag brukade inte vara det men allt detta är så mörkt, så mörkt...

Vad jag ska göra nu? Tja, jag antar att jag får fortsätta driva familjeföretaget, så snart de jävlarna som dödade stackars Rine brinner, helst levande!!!

Funa

Föreståndaren för de privatägda hästhagarna utanför murarna är en energisk kvinna i trettioårsåldern. Hennes elandinska börd syns tydligt i hennes ansikte, och även i hur hon hanterar hästarna - det verkar nästan som att hon talar med dem, vilket faktiskt är precis vad hon gör. Hon har inget som helst intresse att blanda sig i Kronans hästhandel då hon kan göra bättre affärer med privata hästhandlare som kommer hit till Silfversporre för att köpa hästar. Hon ler alltid och har en ovana att alltid blinka till folk hon pratar med - detta kan uppfattas som flirtigt men så är icke fallet, det är bara så hon pratar.

Förflyttning: 14

Skadebonus: STY +T4 SMI +T6

Rustning: –

KP: 14 **VP:** 15

Färdigheter: Bestiologi 19, Rida 19, Hantverk 15, Fingerfärdighet 15, Persuasion 15

Hjälteförmågor: Följeslagare, Fokuserad

Vapen: Stav 17 (T8), Slunga 17 (T8)

Är inte hästar de mest förunderliga djuren?

Om du använder vassa sporrar eller en piska på den hästen en gång till, får du med mig att göra!

Jag må se ut som en elandin, men jag är en lojal undersåte till Kronan, det har du mitt ord på.

Dvärgiska ledaren Zhûbahalzar

Ledaren för den dvärgiska truppen som är i staden tillfälligt är en rättfram person. Hon säger vad hon tycker och kan uppfattas som vresig. Hon är en av mycket få dvärgar som endast talar bastionitiska väldigt stakande, och hennes syn på bastioniternas hanterande av myhlerna är antagligen anledningen till att hon fått en tjänst i väst där den konflikten inte är så närvarande. Hon hänskrattar ofta när hon talar, som att personen hon talar med inte riktigt förstår vad hon säger. Som alla dvärgar från Thym Zûr, är hon väldigt tystlåten om rikets interna affärer. För speldata, se Dvärgisk ledare, på sida XX.

Var halsad! Jag var Zhûbahalzar

Inte fråga ställa, dvärg affär är dvärg affär!

Vi vill hjälp vår vänner bastioniterna. Alltid!

Lakor

Lakor är en hästhandlare som gör många affärer med handelshus från Brusdala som kommer hit för att köpa baroniets utmärkta hästar. Han är en listig och beräknande halvling med vacklande moral, och det är inte alls underligt ifall gruppen först misstänker honom för mordet. Han är en obehaglig person som ofta skryter om sin rikedom och öppet visar sitt förakt för de han anser vara honom underlägsna, vilket är de allra flesta. De få som har någon auktoritet över honom lismar han för och vill alltid stå till tjänst. Han bjuder ofta Tilid på dricka på värdshuset, till stor förtret för de flesta i byn. Han har ett högljutt vrålande skratt som han ofta låter folk höra, han skrattar åt det mesta han ser. Han är en korpulent halvling med ett flintskalligt huvud sånär som på några långa hårstrån som han aldrig tvättar av rädsla att förlora dem. För speldata, se Världshusvärd, på sida XX.

Moahahaha! Det är bara affärer, min vän, bara affärer!

Ni är främlingar i byn? Haha! Nåväl, kom bara till Lakor om ni vill köpa stans bästa hästar!

Haha! Ja, jag skrattade när Rine dog. Såg du inte hur blått hans ansikte blev?! Mycket humoristiskt! Moahahaha!

Meli

Meli är en handelsresande som har en egen liten verksamhet. Hon var i Dalsslut för att inhandla två nya hästar, men behövde avbryta sitt besök när Rine dog. Hon har i sin ryggsäck två fernerpälsar som hon fått tag på olagligt från myhlerna efter att ha hjälpt dem med förnödenheter. Hon har hjälpt dem i flera år tillsammans med dvärgar från Thym Zûr. Det är därför hon tillåts resa genom dvärgarnas berg, en resa som går mycket fortare än att resa genom Passet (se Rälsbanan i Windheim Världsbok). För speldata, se Köpman, på sida XX.

Låt mig vara, är ni snälla, jag har bråttom iväg!

Där är inte rätt, hur vi behandlar myhlerna, det är bara inte rätt!

Ni vill köpa lite varor? Det kan jag ordna, bara inte just vid detta tillfälle, men vi kanske kan skriva ett kontrakt?





MOT ELLER GENOM NORDENSPORRE?

Vägen till Nordensporre

Efterspel

Under efterspelet efter att demonen avslöjats, kommer Tilid att betala gruppen den av Suda utlovade belöningen. Han frågar även om de skulle vara villiga att anta uppgiften att undersöka Rines historia om något mörkt och ont som växer i de norra bergen. Han lovar dem en ännu större belöning (100 guldmynt vardera) för detta ifall de kan undersöka saken och rapportera vad de funnit till lämplig adelsperson i baroniet. Han skickar med dem ett skrivet kontrakt med detaljerna, så rollpersonerna kan få betalt av vilken friherrinna eller friherre och inte behöver återvända till Dalsslut ifall deras undersökning tar dem i en annan riktning. Tilid låter dem även låna en häst vardera från det kungliga stallet.

Om gruppen är osäker på att anta detta uppdrag, kommer Rines änka Sinel att söka upp dem och bönfälla dem att anta det. Hon kommer då att ge dem Rines ring som betalning. Detta är Vältalighetens Ring.

Torek

Den bästa vägen att ta mot Hårdtylge Borg är vägen som går nordväst genom Nordensporre, detta är uppenbart. Ändå blir gruppen uppsökta av Torek, en bastionitisk utbygdsgjägare som erbjuder sig att tjäna som deras guide för blott en bråkdel av belöningen. Han har rest runt i baroniet i flera år och är självsäker kring sin förmåga att hitta rätt i naturen. Det är han dock inte. Eftersom han endast färdats på vägarna som patrulleras flitigt av Silfversporres kavalleri, har han ingen aning alls om hur man bäst hittar vägen fram i vildmarken, eller hur man jagar, eller ens hur man smyger. Han har rest längs vägar, sovit på värdshus, ätit god mat och haft ett väldigt enkelt liv. Men han längtar efter äventyr, och erbjuder sig då att leda gruppen. De kan neka honom, men om de tar med honom kommer han att färdas med dem och vara trogen även när det blir farligt.

Silfvermahn

Vägen upp till Nordensporre är en fyra dagars färd till fots, eller tre till häst. Vägen leder först västerut och bort från bergen, något som säkert är en lättnad för vissa i gruppen, mot Silfvermahn. Den byn är knappt mer än en rastplats för resande mellan Dalsslut och Silfversporre, staden som bär baronens namn. Det finns ett värdshus, Silvermanen, som byn fått sitt namn från. Vårdshusvärdinnan Nara är en trevlig kvinna i tidiga tjugooårsåldern med kortklippt svart hår och ett

stort leende på läpparna. Hon tog nyligen över värdshuset som hon vann i ett parti kortspel. Den förra ägaren har lämnat byn och Nara gör nu sitt bästa för att hålla verksamheten flytande. Hon torkar ofta sina kladdiga händer på ett ännu kladdigare förkläde.

Två halvlingsbröder i tonåren, Uri och Lori, hjälper Nara att sköta värdshuset. De är föräldralösa och har mer eller mindre växt upp på värdshuset då deras föräldrar dog när bröderna var mycket unga. De undviker ögonkontakt och är små, till och med för att vara halvlingar, men är otroligt smidiga och ränner fram och tillbaka från köket med imponerande hastighet.

Välkomna vandrare, till Silvermanen. Jag kommer strax och hjälper er!

NARA

Då gruppen sover den kvällen drabbas de alla av hemska mardrömmar. Varje rollperson drömmer om folk de älskar och bryr sig om, och att dessa lider fruktansvärt på grund av dåliga beslut rollpersonerna tagit. Ingen läker varken KP eller VP den natten. Ifall de diskuterar detta högt nog för att höras, finner de att alla i byn har plågats av mardrömmar i flera veckor. Här kan spelledaren lägga in äventyrsfröet Snärjarbesten om det passar gruppens kampanj.

Om gruppen dräper snärjarbesten erbjuder byn en belöning om 30 guldmynt. Om de istället räddar halvlingen som förvandlats blir belöningen 60 guldmynt. Ifall de bara fortsätter, avtar mardrömmarna efter en dags resa. Då får byn så pass stora problem med snärjarbesten att det kommer bli svårt att rota ut ondskan och bryta förbannelsen. Efter Silfvermahn sår vägen på sig och den högra vägen leder norrut mot Nordensporre i tre dagar till fots, eller två till häst.

Under sina resor stöter rollpersonerna på flera personer som har samma mardröm. De orsakas av en snärjarbest i trakten som skapar ett näste ute i skogen. Allt ställs på sin spets

VÄLTALIGHETENS RING

Denna ring är av vitt guld, med en liten smaragd. Den kommer magiskt att anpassa sin storlek för att passa bäraren. En gång per skift kan den som bär ringen spendera två VP för att få en fördel på ett slag för ÖVERTALA, BLUFFA, KÖPSLÅ eller UPPTRÄDA..



då rollpersonerna drabbas av liknande mardrömmar. Ledtrådar leder dem till en snärjarbests näste. I träden ovanför hänger kvistar bundna av stripiga hårtestar som enligt skrönor sägs förbanna de orättfärdiga.

Nästet ligger under ett stort, dött träd. Under rötterna finns gångar i trånga, mörka passager som hotar att sluka de oförsiktiga. Ju djupare in rollpersonerna tar sig, desto starkare sprids ett rött, oheligt sken runt dem. Frågan är om rollpersonerna väljer att dräpa snärjarbesten för att stoppa mardrömmarna, eller om de vill befria den förbannade själen? Kan de överlista besten i dess näste? Hur ska de lyckas häva förbannelsen? Och vad skapade egentligen monstret...?

Snärjarbest

Vissa kvinnliga halvlingar kan ibland förbannas av mörka demoniska krafter. De deformeras till humanoida monster som ägnar sig åt svart magi åt den demon som förvandlat dem. De ger ifrån sig en aura som skapar mardrömmar, samtidigt som de bygger sina nästen nere i mörka hålor, ofta under uråldriga träd. Tillåts ett sådant monster, en snärjarbest, få fäste i en trakt så börjar den snart att söka och jaga offer att binda till sig, och till demonens vilja. Går det så långt riskerar det att bli en epidemi av monster som frigörs.

Handlingar: 2
Storlek: Small
Förflyttning: 8
Skydd: 2
KP: 22

Kamouflerad: A trapper beast is adept at hiding, using its Kamouflerad: En snärjarbest är skicklig på att gömma sig, med sitt naturliga kamouflage. Alla slag för att upptäcka en gömd snärjarbest görs med nackdel.

Demoniskt band: En snärjarbest är bunden till sin demoniska skapare, men detta band kan kapas. Om en sådan infångas och placeras på en helgad plats i tre nätter - ebbat demonens grepp ut, och offret återfår sin egentliga form. Demonen kommer skicka en tjänare per natt för att återfå sin skapelse, först sänder den en annan snärjarbest, sedan en stridsdemon-imp, och till sist en stridsdemon.

Mardrömsaura: Monstret ger ifrån sig en mardrömsaura som framkallar hemska drömmar vilka drabbar samtliga personer inom ett skifts resväg. Ju närmare en sovande är, desto värre blir mardrömmarna. Varje person med mardrömmar inom en kvarts resväg förlorar en VP per natt, om de inte klarar ett PSY-slag.

Snärjarbestens smitta: Snärjarbesten har förmågan att smitta andra med sin åkomma. Om den fångar en annan person och matar det med sitt befläckade blod medan mardrömmar härjar dennes sinne, förvandlas den olycklige till en snärjarbest efter en natt. Det nyskapade monstret är bundet till demonen som skapade dess föregångare

T6 Attack

- Omfamning!** Lång, kalla armar virar sig runt en motståndare. Attacken gör 2T6 i krosskada, rustning ger inget skydd. När snärjarbesten släpper sitt offer faller denna liggande.
- Hudflängning!** En enorm klo vidrör en lem och demonisk energi börjar förvrida offrets hud. Attacken gör 2T8 i skada, och de förskräckliga ärren kan endast avlägsnas med magi.
- Stryptag!** Snärjarbesten greppar tag om halsen på ett offer och försöker strypa det på plats. Slå ett motståndsslag för STY, snärjarbesten har STY 15. Ifall monstret vinner tar offret 3T4 i skada, rustning ger inget skydd, och blir Utmattad.
- Giftig ånga!** Monstret andas ut ett moln av giftig ånga som påverkar samtliga framför sig inom 10 meter. Alla motståndare som andas in ångan utsätts för ett gift med styrka 12.
- Mardrömsblick!** Snärjarbesten blickar mot en motståndare inom 6 meter. Dess röda ögon blixtrar till och mardrömsvisioner fyller offrets sinne. Den olycklige förlorar T4 VP och utsätts för en skräckattack.
- Demonisk emanation!** En puls av demonisk energi flödar från snärjarbesten. Varje motståndare inom 10 meter måste klara ett FYS-slag, med nackdel, eller bli Krasslig. Om offret redan är Krasslig får det istället tillståndet Utmattad.

Nordensporre



När de närmar sig ser gruppen redan på långt håll över den låga muren Nordensporres spektakulära palats. Dess torn och tinnar i marmor och guld blänker i ljuset av den nedstigande solen. Vem som helst som färdats ett tag på Windheim kommer att gapa av förvåning av denna syn. Många av friherrarna och friherrinnorna verkar leva i hus som inte är mer utsmyckade än det lokala värdshuset, men här har någon en annan syn på saken. Som kontrast är muren i ett horribelt skick. En hel sektion verkar ha kollapsat, och över resten av de obemannade bröstvärnen är muren full av sprickor och hål. Då denna by ligger farligt nära bergen i norr, varifrån stenfolken ofta gör räder, verkar byn ofantligt illa förberedd för ett anfall.

Ingen stoppar rollpersonerna, eller frågar dem om deras ärende när de går in genom porten. En ensam vakt slumrar lutad mot muren. Detta är mycket ovanligt för en bastionitisk by. Det finns alltid ett antal vakter som håller koll och skriver upp när besökare kommer och går, och deras ärende i staden. Dock inte här tydligen. Befolkningen på 300 personer, mestadels bastioniter, verkar däremot vänliga och lyckliga nog där de strosar gatorna upp och ned.

Här behöver gruppen bestämma sig för om de vill besöka friherre Nordensporre, och berätta för honom om Rine, Suda och demonen. De kanske vill förhöra sig om palatset? Eller så anser de att det viktigaste är att de hastar norrut och bara tar in på värdshuset innan de fortsätter färden. Om så är fallet, gå direkt till kapitlet Hårdtygle borg.

Nordensporre torg

Som i alla andra bastionitiska byar ligger värdshuset, Thrakontemplet, banken och Friherrens palats vid stora torget. Thrakonbrunnen utanför templet är några meter i diameter, torget ungefär femton. Här finns även en fontän helt gjord i kristall i mitten av torget, skapad av dvärgar för en nått summa för några år sedan. Ur den sprutar vatten som skapar ständiga regnbågar över torget då ljuset reflekteras i såväl vattnet som kristallen.

Grå Gåsen

Byns värdshus, Grå Gåsen, är en mysig inrättning i två våningar, byggt i mörkt rött trä och en annexbyggnad. Vårdshusvärden heter Honar, en medelålders man med blont hår. Han är en mycket tystlåten och försiktig person som, trots att han sällan ler, är en behaglig person. Han ställer många frågor och ber ofta folk att berätta historier från fjärran platser de besökt.

Thrakontemplet

Templets föreståndare är på pappret en man vid namn Odek, han är så hängiven Thrakon att han missköter sitt jobb. Han spenderar sina dagar i djup bön och tar endast en paus för mat en gång per dag. Han är säker på att Thrakon snart kommer utse en dedikerad dyrkare som sin profet, och att han kommer ge visioner om Eshferas framtid för denna utvalda. Så den som faktiskt sköter templet är hans lärjunge Inis, en flicka i sena tonåren. Hon är blind sedan födseln men kan traditionerna väl nog för att kunna tillhandahålla de dagliga religiösa behoven för byn. Hon är lång och smal, och har sitt bruna hår uppsatt i en hästsvans. Hon har en pinne som hjälper henne ta sig runt i byn.

Audiens med Friherre Nordensporre

Om gruppen vill träffa friherre Aulurin Nordensporre tar han gladeligen emot dem. Han har givit order att alla långväga besökare genast ska beviljas en audiens. Han är särskilt imponerad av folk från fastlandet. Anledningen till detta är att han gärna vill imponera på resande, så att de sprider berättelser om hans storslagenhet och hans goda smak. Han anser inte att någon kvinna på Windheim är värdig hans hand i äktenskap, med guvernörens döttrar och baron Silversporres yngsta dotter som enda undantag. Men dessa har alla tröget nekat hans frierförsök. Så nu har han förhoppningen att ryktet om hans storslagna palats och hans egna magnifika person sprids till fastlandet så han kan finna en brud värdig att bära hans namn.

Hans kansler Gerik, en äldre halvling, möter gruppen i den grandiosa hallen under en enorm kristallkrona som hänger från det höga taket. Han leder sedan rollpersonerna till palatsets storsal. Ett enormt rum med många pelare, och med statyer, gobelänger och taylor längs med väggarna. I andra änden står friherre Nordensporre modell för en konstnär som målar hans porträtt. Då rollpersonerna kommer in går friherren genast dem till mötes med ett stort leende på läpparna. Han välkomnar dem och frågar vad de vill ha att äta och dricka, förvissad om att hans matmäster kan ordna det, vilket han kan, bara inte begäran är för exotisk.

Ifall rollpersonerna berättar historien om Rine för honom blir han chockad över att en sådan viktig person lönnmördats, men kommer endast tro på att en demon är inblandad om någon slår ett dragslag för ÖVERTALA. Han ger dem hjälp i form av mat och vildmarksutrustning, men inte mer än så, såvida inte en av rollpersonerna är adlig eller en magiker - i sånt fall kommer han att vara otroligt inställsam och ge all hjälp rollpersonerna ber om.

Robal

Efter audiensen med friherren Nordensporre, möts gruppen på väg ut av Robal, friherrens rustmäster, som drar dem åt sidan. Han är oroad eftersom han inte hört från Hårdtygle Borg på över en vecka, och ingen av de kurirer han sänt dit har återvänt. Han erbjuder rollpersonerna vapen och rustning från rustkammaren, och ber dem att sända bud till honom om vad som försiggår uppe i norr. Ifall gruppen valt att inte söka upp friherren kommer Robal ändå att söka upp dem och prata med dem.



*Friherre Aulurin
Nordensporre*

HÄNDELSER PÅ VÄG TILL NORDENSPORRE

T6 Händelser

- 1 Torek släpps inte in på Grå Gåsen. Han är portad.
- 2 Spionerna som söker efter Adana anländer till byn och frågar runt efter henne.
- 3 Robal och Gerik grälar på öppen gata om reparation av muren.
- 4 En kristall på fontänen knäcks oväntat, sabotage misstänks.
- 5 Hirika blir spöad av en äventyrare som köpt undermålig klätterutrustning av henne.
- 6 En komet siktas i skyn.

Gruppen utrustas

Innan de lämnar byn kanske rollpersonerna vill skaffa sig ännu lite mer utrustning. Utöver rustkammaren som Robal ger dem tillträde till finns det även en butik för äventyrsutrustning. För många modiga äventyrare är detta den sista by de besöker innan de ger sig iväg norrut ut i verklig vildmark, så Hirika har öppnat en butik här. Hon hävdar att hon är en pensionerad äventyrare men är en svindlare med låg moral. Enligt henne är hennes varor billiga eftersom det är så få äventyrare som passerar här nuförtiden, men i själva verket är det för att utrustningen går sönder efter bara några användningar (se tabell)..

T6 Hirikas utrustning

Slå varje gång ett föremål från Hirikas butik används

- 1-3 Föremålet håller.
- 4-5 Föremålet går sönder
- 6 Föremålet går sönder och bäraren tar T6 i skada.

Karaktärer i Nordensporre

Torek



Torek

Torek är en man i sena fyrtioårsåldern med några ärr i ansiktet. Han verkar ha varit med om en hel del. Han har en låg hes röst och bruna ögon. Han bär flera lager läder och pälsar och petar ofta under naglarna med sin dolk. Trots att han ser ut att vara en erfaren utbygdsjägare, är han inte det. Tvärtom är han relativt inkompetent.

Förflyttning: 12

Skadebonus: –

Rustning: Läder (1)

KP: 12

VP: 10

Färdigheter: Jakt & fiske 5, Vildmarksvana 5, Persuasion 14, Köpslå 14, Upptäcka fara 5, Finna dolda ting 5, Slagsmål 5, Hantverk 14, Bluffa 14

Vapen: Knivar 8 (1T8)

Letar ni efter guide att leda er genom vildmarken norröver kanske?

Jag menar, om det finns en väg vore det väl dumt att inte följa den, inte sant?

Jag hade hela tiden tänkt att vi skulle gå den här vägen!

Friherre Aulurin Nordensporre

Friherre Nordensporre är en riktigt vacker man, men otroligt fåfång och ganska lättlurad. Han var mycket stolt då han för femton år sedan ärvde titeln av sin mor, och har spenderat en förmögenhet för att försöka visa sig värdig. I hans ögon betyder det att han måste göra namnet Nordensporre vida berömt, och få alla som besöker byn att gapa av förvåning över alla de vackra saker han byggt. Palatset har byggts om och nyligen har en fontän till torget färdigställts. Hans nästa projekt är att förse gatorna med dvärgiska lampor för att lysa upp natten. Han trimmar ofta sitt skägg framför en handspegel och talar med en behaglig röst. Han gillar även att sjunga och spela harpa. För speldata, se Köpman, på sida XX men höj **UPPTRÄDA** till 14.

*Ah! Besökare! Välkomna! Välkomna till Nordens Juvel.
Förtälj mig, vad tycker ni om vår lilla stad?*

Kan någon hämta en tjänare, jag har sylt över HELA min nya skjorta!

Ah, javäl, javäl. Vad säger du Gerik?

Odek

Denna klerk är stensäker att han är Thrakons förkunnade profet, och att han kommer höjas över alla andra om han bara är hängiven nog. Han är nästan trettio år och har okammat blont hår och vilda blå ögon. Han sitter ständigt i någon av templets alkover i djup bön. De få gånger han går för att äta, sova eller använda uthuset observerar han sin omgivning med en stirrande blick, sökandes efter tecken på att tiden är kommen. För speldata, se Klerk, på sida XX, men höj **VP** till 18 och **MYTER & LEGENDER** till 16.

Inis kan hjälpa er, jag är upptagen...

Thrakon är alltid med dig, mitt barn, han ser oss alla alltid.

Du offrade inte tiondet?! Jag ska kräva av friherren att han avrättar dig omedelbart!

Kansler Gerik

Friherre Nordensporres kansler är en slug och girig gammal halvling. Han har mutats av demonerna som försöker försvaga bastioniternas militära makt, så han har stört rapporterna från norr om en nära förestående attack från stenfolken i bergen. Hans framtoning är dock mycket vänlig och han kommer att lyssna noga på gruppens varningar och försäkra dem om att friherren ska göra allt i sin makt för att hjälpa dem och skicka förstärkningar norrut, något han inte alls ämnar göra. Han kommer dock inte att riskera att avslöjas, så ifall han måste kommer han att ge hjälp, men försöker sedan att göra det ogjort. Han har sitt bälte något löst åtdraget så han ofta måste dra upp sina byxor, detta för att ge sken av en snäll men trög rådgivare. Hans lögner kan endast genomskådas av en rollperson med hjälteförmågan **Insikt** som klarar ett slag för **UPPTÄCKA FARA**.

Förflyttning: 10

Skadebonus: SMI +T4

Rustning: Läder (1)

KP: 11

VP: 14

Färdigheter: Övertala 16, Köpslå 14, Upptäcka fara 14, Finna dolda ting 16, Bluffa 17, Smyga 14

Hjälteförmågor: Tjuvhugg, Lönnmördare, Insikt

Vapen: Kniv 12 (1T8)

Välkomna, mitt namn är Gerik, friherre Nordensporres kansler, hur kan vi stå till tjänst?

Ers nåd, dessa är sannerligen digra tider. Något måste göras.

Hav förtröstan, jag har allt under kontroll. Planer är satta i verket i detta nu.

Kansler
Gerik



Rustmäster Robal

Robal är en väldigt erfaren krigare som vigt sitt liv åt att försvara norra delen av baroniet. Han tränar det kompani soldater som patrullerar nära bergen och han är den högst rankade militären i trakten. Han är även rådgivare åt friherre Nordensporre, men på något sätt lyckas Gerik alltid se till att friherren är upptagen då Robal kommer till palatset för ett möte. Han är en man i livets slutskede, och blir mer och mer frustrerad över friherren Nordensporre och hans desperation över situationens allvar är enorm. Han bönfaller konstant friherren om mer medel för att bekosta patrullerna och för att reparera muren, men nekas ständigt. Han återfinns ofta på den lilla borggården bakom palatset intill barackerna där han vankar av och an, mumlandes i frustration. Hans långa hängande mustascher bidrar till hans sura uppsyn.

Förflyttning: 12

Skadebonus: STY +T4 SMI +T4

Rustning: Ringbrynja och Tunnhjälms (6)

KP: 20

VP: 20

Färdigheter: Finna dolda ting 12, Slagsmål 15, Hantverk 12

Hjälteförmågor: Stridsrop, Kraftslag, Fokuserad x 3, Defensiv, Förkämpe, Blixtnabb, Tålig x 3

Vapen: Stridsyxa 16 (2T18) Långbåge 16 (T12), Slagsvärd 16 (2T8)

Nej, nej, nej! Inte så där din klumpiga idiot! Så här siktar du med en båge!

Ers nåd, Ni måste förstå. Muren faller i bitar.

Jag är för gammal för den här skiten...



Robal

Helkar Orrossi

Helkar Orrossi är den sjunde sonen i ätten Orrossi, en familj som äger ett flertal gods och innehar ett antal titlar på fastlandet. Samtliga i släkten är medlemmar av Halvmåneorden, en kult som hedrar alliansen mellan Thrakon och Seraï, Jägarinnan. De är bastioniter vars ägor ligger längs gränsen till Wufthang, vargfolkens skog på fastlandet. Helkar insåg tidigt att han var avsevärt klenare än sina sex äldre bröder, men förstod även att var mycket mer intelligent än någon av dem. Han övergav snart tanken på att tillbringa sitt liv med ett spjut i handen till ära för en Gudinna han aldrig känt någon koppling till. Istället spenderade han sina tidiga vuxna år med att resa runt över hela fastlandet, och skickade samtliga räkningar till familjens bokhållare.

Med sin talang inom statsvetenskap, historia och matematik hade han lätt kunnat nå högt inom den kejserliga administrationen, men detta har ofta hindrats av såväl hans fäbless för affärer med gifta kvinnor som hans spelmissbruk. Detta har otaliga gånger tvingat honom att fly från en plats i all hast då han förargat någon adelsman eller rik köpman. Den senaste gången blev mer allvarlig, då han inlett en passionerad affär med hustrun till en medlem av kejserliga familjen. Detta betydde att han behövde fly fastlandet helt och hållet, och han har nu hamnat i Nordensporre, där han lyckats nästla sig in som rådgivare åt friherren. Han har vid det här laget tröttnat på att konstant vara på flykt och har nöjt sig med att skapa sig en tillvaro här, friherren är trots allt en man helt i Helkars smak.

Förflyttning: 10

Skadebonus: –

Rustning: Ringbrynja och Tunnhjälms (6)

KP: 10

VP: 14

Färdigheter: Myter & legender 16, Bestiologi 14, Främmande språk 16, Bluffa 14, Köpslå 14

Hjälteförmågor: Insight, Intuition

Vapen: Slagsvärd 10 (2T8)

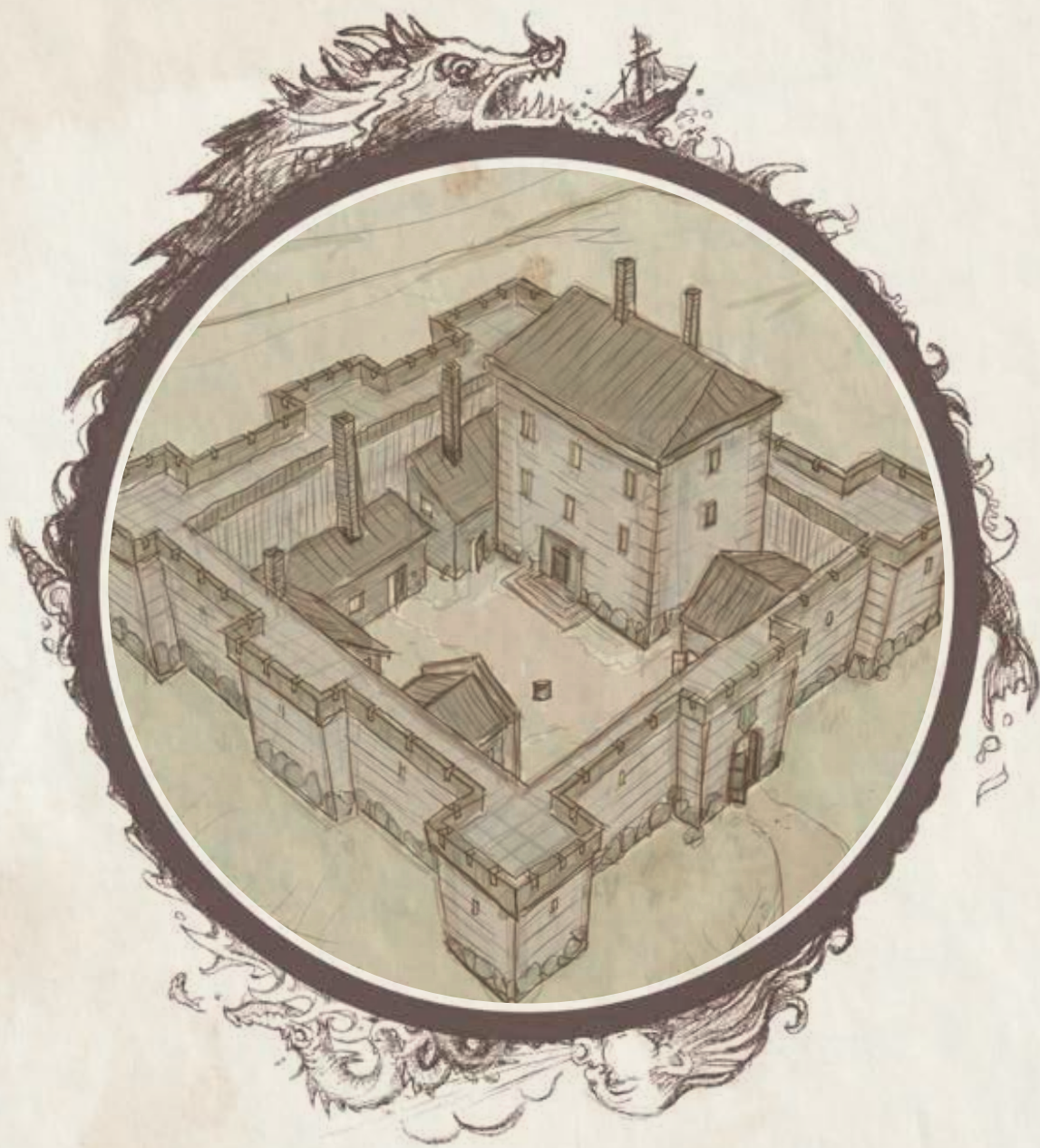
Jovisst, jag kan ju slåss. Men oftast så brukar det inte behövas.

Halvmånen? Åh, den är det heraldiska vapnet för min orden, bry dig inte om den så mycket, det gör inte jag.

Vafalls? Du hörde att jag haft en affär med...? Blotta rykten, jag försäkrar er...

Helkar Orrossi





HÅRDTYGLE BORG

Resan Norrut

I det att de lämnar Nordensporre påminns gruppen genast att även om vägen är säker att färdas längs med, är inte den omkringliggande vildmarken det. Välj två valfria monster från regelboken, eller monsterboken om du har den, som rollpersonerna ser på håll med ett lyckat slag för **UPPTÄCKA FARA**. Det första i öst och det andra i väst. Monstren kommer inte att gå nära vägen så de kan med lätthet undvikas om gruppen så önskar, men attackerar ifall rollpersonerna lämnar vägen.

Gorlans smedja

På vägen norrut passerar gruppen Gorlans smedja, endast tre timmar söder om Hårdtygle Borg. Han är en enorm vapensmed som ger stor rabatt ifall någon köper vapen med syfte att bege sig upp i bergen för att strida mot stenfolken däruppe. Hela hans familj dräptes i en räd för två år sedan, och han lever nu endast för att hämnas på stenorcherna och stenvättarna. Han kan till och med anmäla sig som frivillig att vägleda rollpersonerna upp i bergen, och han kommer att offra sitt liv om han tror att de kommer tillföra stor skada mot hans fiender.



Gorlan

Ankomst till borgen

Då gruppen närmar sig Hårdtygle Borg, ser de en rökpelare i fjärran, ett tydligt tecken på fara framöver. En stor grupp stenorcher och stenvättar attackerade borgen i natt. Orcherna drog vidare för att anfälla några gårdar i närheten, men vättarna har stannat kvar. Även om anfallet var framgångsrikt, lyckades friherre Hårdtygle och hans två rådgivare fly in i boningshuset och barrikadera metalledörren. Vättarnas uppgift är att se till att ingen lyckas fly. Då rollpersonerna anländer har vättarna tröttnat på att hålla vakt och är upptagna med att bränna och plundra borgen.



Karaktärerna måste nu avgöra hur de vill tackla situationen, det finns självfallet många olika sätt att göra detta på. Ett bakhåll, ett frontalangrepp, lura iväg vättarna ut på slätten, eller kanske smyga in och släppa ut friherren utan att vättarna märker? Om det blir en strid kommer vättarna att slåss så länge de tycker att de har en chans att vinna, men så snart det blir tydligt att de kommer förlora, flyr de som är kvar. Friherre Hårdtygle och hans rådgivare Hanog, en solsökare av Barakhon, gör ett utfall från deras belägrade hus så snart de märker att hjälp har anlänt. Linek, friherrens skrivare, stannar dock inomhus och sticker bara sin spetsiga näsa ut genom fönstret då och då för att se vad som händer.

Spelledaren kan anpassa antalet vättar beroende på gruppens storlek och stridsförmåga. Striden är meningen att vara utmanande, för att uppmuntra klipska sätt att ta sig an denna uppgift, men inte livshotande. Spelarna kan slå för **MYTER & LEGENDER** för att få information om hur man avslutar stenvättar för att döda dem permanent. För speldata, se Stenvätte, på sida XX.



De överlevande

Så snart striden är över tackar Geldor Hårdtygle rollpersonerna hjärtligt. Eller, så hjärtligt han förmår - han är en väldigt allvarlig man med hårda genomträngande ögon, och han ler sällan. Hans röst är hes från att ha skrikit hot och förolämpningar mot vättarna hela dagen och natten och han pillar på ett bandage över pannan. Han svingar bastardsvärdet Stenklyvaren, en dvärgasmidd familjeklenod med fem små rubiner innefattade i den runda svärdsknappen. Hans familj har endast burit titeln här i tre generationer. Hans farmor upphöjdes till friherrinna efter att ha drivit tillbaka en här av stenfolk från bergen som varit en plåga för folket i norra Silfversporre i ett halvt år. Geldor har burit titeln i nästan trettio år nu, och talar väldigt öppet och ärligt om sitt förakt över hur lite resurser som tilldelas honom för att hålla gränsen mot bergen säker. Antalet råder har ökat stort, både i storlek och intensitet, speciellt under de senaste månaderna.

Solsökaren

Hanog sätter sig ner med morgonstjärnan över sitt knä, och börjar meditera och tacka Barakhon. Linek börjar nervöst klättra upp på muren för att se om fler stenvättar är på väg. En anledning till hans nervositet är att han fruktar att orcherna ska återvända. En annan är att han är ännu en person som mutats av demonerna för att obstruera bastioniternas försvar, men i hans fall är det mer fruktan än girighet som driver hans förrädiska beteende. Han blev tillfångatagen av en sinnesdemon och en grupp stenorcher för några månader sedan, och har sedan dess sett till att friherre Hårdtygles brev till Nordensporre inte kommit iväg.

De uteblivna förstärkningarna

Om friherren får höra att gruppen har kommit från Nordensporre avbryter han dem genast för att fråga när förstärkningarna kommer. Får han veta att inga förstärkningarna verkar vara på väg blir han högröd och går iväg för att skrika ut några väl valda förolämpningar åt ynkryggarna söderöver. Han berättar för rollpersonerna att Rine var på besök för några veckor sedan, men att han gav sig av hastigt efter att han förlorat sin son uppe i bergen, och att han bönföll Hårdtygle att fly söderut och varna resten av baroniet att en stor ondska växer fram uppe i norr. Friherren skulle dock aldrig få för sig att lämna sin post men har skickat flertalet bud till det "fina folket" söderöver. Något svar har ännu inte kommit.

Det finns få bevis för Lineks förräderi, men om gruppen är kreativ kanske de finner ett sätt att avslöja honom. Om han blir avslöjad avrättar friherren honom direkt på plats, han har ingen viktig information att ge, förutom att några demoner kontrollerar och styr stenfolken.



Geldor Hårdtygle

Hårdtygle kommer motvilligt att lämna borgen och bege sig söderut om en rollperson lyckas med ett slag för **ÖVERTALA**. Om inte, kommer han stanna på sin post men sända Hanog och Linek söderut. I så fall kommer Linek att försöka förgifta Hanog på väg ner till Nordensporre, något han inte vågat ifall friherren följt med dem på vägen.

Rine

Angående uppdraget gruppen är utsända på, bekräftar Hårdtygle att Rine stannade där på väg hem från ett besök på en avelsgård två dagar västerut. Medan han stannade till här gav sig hans dumdristige son upp i bergen trots alla försök att övertala honom att inte ge sig av. När han inte kom tillbaka för Rine tillsammans med en av friherrens bästa spanare för att söka efter honom. När Rine återvände tre dagar senare, utan varken sin son eller jägaren, var han en förändrad man. Han var inte längre en social och pratlysten person och vägrade tala med någon om vad han sett i bergen. Blek och svettig mumlade han bara enordsmeningar, och repeterade orden "mörker", "infernalsk" och "fruktansvärd". Hårdtygle hade endast en spanare kvar som han skickade upp i bergen, men hon återvände aldrig. Sedan skrev han till Nordensporre och bad om hjälp, han skickade till och med ett meddelande till baron Silfversporre, men har inte fått svar från någon av dem. Och sedan kom anfalllet. Han låter rollpersonerna förse från de förnödenheter som finns kvar, och säger att den bästa vägen upp i bergen ligger en timmes väg väster om borgen. Utöver den så finns det knappt några vägar upp i bergen, och kartor över området norrut finns det inga.

Karaktärer i Hårdtygle borg

Gorlan

Gorlan är en smed som förser Hårdtygle Borg med vapen och rustningar, och försåg Nordensporre medan de fortfarande köpte nya vapen. Han är en väldigt stor man med långt grånande skägg. Hela hans familj dräptes under en räd för två år sedan och han lever nu endast för att söka hämnd. Hans valkiga fingrar trummar ofta på hans smedshammare. Ifall han följer gruppen upp i bergen kommer han att vara ivrig att få komma i strid med alla stenfolk de stöter på på vägen.

Förflyttning: 10

Skadebonus: STY +T6

Rustning: Ringbrynja (4)

KP: 15 **VP:** 12

Färdigheter: Bestiologi 14, Vildmarksvana 14, Hantverk 16, Smyga 6

Hjälteförmågor: Mästersmed

Vapen: Tung stridshammare 14 (2T10)

Hämnas mig, o ni hjältar! Låt mina vapen bada i stendjävlnas eldfängda blod!

Vad snackar ni om? Smyga bort från dem? Vi måste attackera! NU!!!

Halva priset, så länge du använder vapnet för att dräpa stenfolk.

Hanog

Solsökaren är en atletiskt byggd kvinna i tidiga trettioårsåldern som rör sig mycket elegant och smidigt. Hon bär en helig morgonstjärna som hon ofta spinner runt i olika former. Hon har kortklippt brunt hår och smala men klara bruna ögon. Hon är intelligent såväl som en skicklig kämpe. Hon kallades hit för att tjäna som rådgivare åt friherren, som är en hängiven troende, då han begärt att Silversonens helgedom i Glimbergen skulle sända honom någon att råda honom. Hon anmälde sig som frivillig då hon såg möjligheten att kunna göra verklig skillnad här, både genom att vägleda friherren, men även att slå ner råder från stenfolken.

Förflyttning: 14

Skadebonus: STY +T6, SMI +T6

Rustning: –

KP: 17 **VP:** 22

Färdigheter: Finna dolda ting 14, Slagsmål 16, Myter & legender 12, Upptäcka fara 14, Undvika 16

Hjälteförmågor: Fokuserad x 3, Pilparad, Hal som en ål, Blixtsnabb, Tålig x 1, Strid utan rustning, Meditera

Vapen: Långbåge 16 (T12), Helig morgonstjärna 16 (2T8)

Jag ska meditera, och be Barakhon att vägleda mig.

Säkerligen föreslår ni inte något så förhastat?

Jag tar hand om det! Barakhon är med mig.

Hanog



Friherre Geldor Hårdtygle

Hårdtygle Borgs friherre är en barsk och allvarlig man, men har ändå en förmåga att få folk att känna sig bekväma runt honom. Han är rättvis och korrekt, och tar sitt kall som försvarare i norr på största allvar. Hans grå lockiga hår går ner till axlarna och hans blick är genomträngande. Sin ålder till trots är han fortfarande en av de bästa krigarna i trakten och han backar inte undan från en strid oavsett oddsen, om han anser det vara sin plikt att ta striden. Men han är även intelligent och inser att en konfrontation inte alltid är den bästa vägen fram. Han tränades i sin ungdom av Robal, Nordensporres rustmäster, och en vänskap uppstod. En vänskap som ebbade ut när Geldor anslöt sig till Barakhontron. De har dock ett respektfullt samarbete när det gäller att försvara baroniet. Hans hand dras ofta mot halsen för att pillia på kragen, under vilken ett gammalt sår aldrig riktigt läkt.

Förflyttning: 12

Skadebonus: –

Rustning: Ringbrynja & Tunnhjelm (6)

KP: 20

VP: 20

Färdigheter: Finna dolda ting 12, Slagsmål 15, Hantverk 12, Myter & legender 10, Upptäcka fara 14, Undvika 14

Hjälteförmågor: Stridsrop, Kraftslag, Fokuserad x 3, Defensiv, Förkämpe, Blixtnabb, Tålig x 3

Vapen: Långbåge 16 (T12), Slagsvärd 16 (2T8)

Jag kommer inte att lämna min post, det är en fråga om heder.

Vi måste retirera, men återvända med en större styrka. Monstren kommer att få betala för vad de gjort.

Stenfolken är grymma motståndare, men Barakhon är med oss, och vi skall segra!

Linek

Linek är en lättskrämd, tanig man i sena fyrtioårsåldern med en nervös framtoning. Han petar ofta upp sina smala glasögon som konstant åker ner på nästippen och håller på att falla av, och han talar med en pipig röst.

För speldata, se Lärdd, på sida XX med färdigheterna **FINNA DOLDA TING 12, MYTER & LEGENDER 16, UPPTÄCKA FARA 14, UNDVIKA 8, BLUFFA 14** och **FRÄMMANDE SPRÅK 16**.

ÅH!! Jag såg dig inte där, du skrämde nästan livet ur mig...

Jag är inte säker ers nåd. Jag ska undersöka det, var så säker.

Tyst, jag läser.



Linek



DEMONEN OCH ARMÉN

Bland bergen

Efter endast en timmes vandring från Hårdtygle Borg går Silfversporres slätter över i ett allt brantare landskap, och till slut tar bergen som fortfarande bär namnet Thym Zûr vid, trots att det riket inte längre sträcker sig så här långt västerut. Uppe i dessa berg har stenfolken levt i otaliga år, och de gör ofta räder ner på slätten i norra delen av baroniet Silfversporre.

Vägen som gruppen antagligen tar följer en smal dalgång där bergstoppar snart tornar över dem på båda sidor, med en smal bäck som flyter söderut. Om de istället försöker klättra upp i bergen kommer detta kräva ett antal lyckade slag för **HOPPA & KLÄTTRA**, med nackdel på slaget ifall de inte har klätterutrustning, och de kommer ta sig fram mycket långsammare. Regnet börjar snart falla och stigen förvandlas till lervälling, det är en mycket våt och dyster vandring. Då de vet att få har återvänt från denna stig, kan gruppen inte riktigt skaka av sig känslan av att de blir betraktade, en känsla som bara förstärks av faktumet att alltsedan de gav sig upp i bergen längs stigen så har inte ett djur syns till. Inga fåglar i skyn, inga gnagare som kikar upp från de många små stenar som ligger överallt, och efter ett tag verkar inte ens insekter ha stannat kvar här.

Efter att ha spenderat en våt och miserabel natt i dalgången, når stigen en så pass hög plats att det då och då går att klättra upp på en av topparna och få en vy över den omkringliggande terrängen. Det är en storslagen utsikt för den som inte är dvärg eller har sett ett bergslandskap ovanifrån tidigare, med de många snötäckta topparna och djupa dalarna

T6 Händelser i dalgången

1	Ösregn. Regnet faller så tungt att det nästan blir omöjligt att ta sig fram.
2	Gruppen ser en fågel flyga i vild panik söderut.
3	Gruppen finner en hallonbuske, bären har alla blivit askgrå, och smulas sönder ifall man rör vid dem.
4	Bäcken slutar plötsligt att rinna och blir torr på bara några sekunder.
5	Regnet upphör och en tjock dimma lägger sig över dalen, det är svårt att ens se handen framför sig.
6	En viskning hörs som ett eko i öronen. Rollpersonerna tror att den kanske säger "död", men vem vet...

En fruktansvärd upptäckt

Framåt kvällen den andra dagen hör rollpersonerna ett dån av uppståndelse eka över bergen. Ljudet låter som om flammor från hundra ugnar med en gång hade vällt fram, och efter det ett svarande vrål som ett jordskred från tusen stenbumlingar och småstenar. Om gruppen smyger närmare, eller sänder en utkik i förväg, går det att från en hög höjd se ner i en dal, där en stor armé av stenfolk är samlad. Där finns över hundra stenresor, vars rytande skickar upp en kaskad av lava i luften som lyser upp dalen i ett rödaktigt sken. Där finns tusentals stenorcher, som drar sina svärd och med brölände röster vrålar vidriga förbannelser som ekar i natten. Men än fler är de stenvättar som här samlats, alla med ögon som glöder av eld, tjatrande och skuttande i frenetisk fröjd. Och där finns demoner; sinnesdemoner, stridsdemoner och rötdemoner av alla tre ranger.

Men mer skräckinjagande än alla dessa rör sig mellan dem en väldig skugga. Den är dock mer än en skugga, det är nästan som att den istället för frånvaro av ljus består av ett o-ljus. Och varhelst den passerar genom armén blir varje varelse knäpptyst och lägger sig utsträckt på marken i underkastelse. Trots att armén är flera hundra meter bort, måste varje person som skådar denna varelse, denna ärkesinnesdemon, slå ett PSY-slag, med nackdel. Vid ett misslyckat slag - slå på tabellen nedan. Oavsett om slaget lyckas eller misslyckas får samtliga som blickar mot armén tillståndet Rädd.

T8 Specialtabell för skräck

1	Skräcken kyler mårgen i hela din varelse, ditt hår blir kritvitt.
2	Fasan över att skåda demonen dränerar din energi, och du åldras ögonblickligen fem år.
3	Demonens fruktansvärda anlete ger dig en fobi, spelledaren avgör vilken typ.
4	Paniken över att se demonen skräckslår dig. Du blir inkontinent i T4 dagar.
5	Demonens mörker rör vid din själ, endast en handling av sann vänskap (och ett relevant tärningsslag, bestämt av spelledaren) kan övertyga dig att fortsätta.
6	Åsynen av demonen gör dig stel av skräck, och du kan inte röra dina muskler på T4 timmar.
7	Du blir så vettskrämd att du automatiskt misslyckas med samtliga skräckslag i T4 dagar.
8	Du kan inte stanna här längre, du måste fly i vild panik!





Spring för livet!

Ifall karaktärerna är smarta - flyr de direkt. Om inte, och de försöker smyga närmare - låt dem. Armén har inga spejare ute och endast ett demonslag för **SMYGA** kommer varsko stenfolken att någon närmar sig. Ifall det händer kan nog inte ens Thrakon rädda dem eftersom hela armén kommer ge sig på dem.

Men, de flesta grupper kommer att fly när de ser armén, eller åtminstone inte slå ett demonslag och bli upptäckta. Oavsett om de fått en närmare titt eller ger sig av direkt, så bör spelledaren om möjligt få rollpersonerna att försöka fly tillbaka längs en annan dal än den de följt upp i bergen. Låt dem springa in i spaningspatruller med stenvättar, grupper av stenorcher, eller en stenrese. Om gruppen inte upptäcks direkt så kommer de eventuellt att bli det på färden söderut. Vart de än vänder sig, vilken väg de än tar - finner de grupper av fiender stora nog att tydligt vara dem övermäktiga. Deras enda alternativ blir att fly.

Förslag på händelser som kan hindra, sinka eller hota gruppen:

- En jordskred blockerar vägen, och tvingar gruppen att ta en annan väg.
- En grupp stenvättar (speldata på sida XX) med pilbågar skjuter våg efter våg av pilar.
- Fem stenorcher (speldata på sida XX) med en stenrese i släptåg ser gruppen och anfaller.
- Två rötdemoner (speldata på sida XX) kliver ut ur skuggorna.
- En stridsdemon (speldata på sida XX) blockerar vägen framåt.
- Fem sinnedemon-impär (speldata på sida XX) ser gruppen och skriker ut deras position.



Den dolda dörren

Att fly ska inte vara enkelt, få dem att springa för sina liv, gör det besvärligt för dem. Men till slut, kanske om de gömmer sig i en klippskreva, eller bakom några buskar vid bergskanten - låt dem hitta en plats där dvärgar för länge sedan har bearbetat stenväggen. Det ser ut som någon slags ingång. Ett par välvda stendörrar, täckta med dvärgiska runor, prydda av ett träd, eller är det ådror...? Svårt att säga efter tusentals år av väder och vind. Faktum är att det är otroligt att runorna fortfarande är skönjbara, även om de är oläsbara. Men någon slags skrift täcker portarna; Uråldriga dvärgiska runor som inte längre är i bruk. Endast en rollperson som är dvärg och lyckas med ett slag för **FRÄMMANDE SPRÅK** skulle kunna identifiera språket som varit bortglömt i tusentals år. Sprickan mellan de två dörrarna är knappt synlig, om man inte vidrör stenen, eller tittar väldigt noga

Vissa spelare kommer säkerligen anta att dörrarna endast kan öppnas med en trollformel eller ett lösenord, vilket inte är fallet. Det enda som krävs är att man knuffar lite på dörrarna, ett slag behövs inte, så öppnas de lika lätt som dagen då de hängdes upp. Innanför ligger mörkret tätt. En liten ljuskälla

skulle lysa upp en ankomsthall som byggdes av dvärgarna för tusentals år sedan, under en nu bortglömd tid. Hallen är 20 meter i diameter och var en gång i tiden en av ingångarna till den uråldriga staden Khaham Burzil, flera tunnlar leder vidare in i berget. Väl inne, låt gruppen känna sig trygga nog att ta en kvarts vila, eller om de verkligen behöver det - kanske till och med ett skifts vila.

Efter vilan hör de utifrån en annalkande trupp med stenfolk och kommer antagligen försöka fly in i tunnlar, eller att barrikadera dörren genom att ställa kvarlämnade stenmöbler bakom dem. Om de gör det senare så får de en kort respit från förföljarna, men en stenrese är utanför och kommer efter en stund börja spy upp lava över dörrarna och det blir tydligt att de kommer att smälta och ge vika efter en stund. Nu börjar den långa flykten genom Khaham Burzil. Det kommer vara en vandring i mörker då de aldrig känner sig säkra. Du kommer hitta många sätt att göra dem modfällda, och bryta ner dem. Låt dem ofta höra ljudet av förföljare runt omkring sig, driv dem framåt.





DEN ÖVERGIVNA STADEN

Färden in till Khaham Burzil

Då gruppen flyr genom de uthuggna dvärgatunnlarna märker de snart att de verkar ha kommit till en övergiven dvärgisk stad, Kaham Burzil. De ser fler och större reliefer längs tunnlnarna ju längre in i berget de kommer. Väggarna täcks även av runor som slingrar sig emellan relieferna, speciellt där olika tunnlar möts och bildar korsningar. Runorna är gamla och arkaiska, och inte ens en lärd dvärg från Thym Zûr kan läsa dem.

Staden var en gång i tiden en del av Thym Zûr, men övergavs under det första kriget mot stenfolken. Efter kriget var dvärgarna från Thym Zûr så decimerade att de var tvungna att överge den västligaste tredjedelen av riket för att istället säkra de delar som kunde bemannas. Det har nu gått tusentals år sedan någon gick nedför Khaham Burzils gator, men än står husen, statyerna och fontänerna kvar, likväl som många andra konstruktioner och manicker. Dvärgisk hantverkskonst faller inte isär med tiden. Stadens blotta existens är nu i stort sett bortglömd i Thym Zûr, endast de mest lärda har någonsin hört talas om staden. I staden finns ännu många fällor, detta beror på att invånarna här under stadens sista år minerade Khaham Burzil med många fällor för att hindra stenfolken att komma in i staden.

Staden består av en myriad av tunnlar och korridorer som går upp och ner, fram och tillbaka genom berget, med många rum, hallar och salar. Här och där finns det större grottor där tusentals dvärgar brukade leva och arbeta, med stora statyer, torg med vackra fontäner, massiva herrgårdar, alla mästerligt utmejslade och i samma skick som när staden övergavs. I vissa av grottorna har dock ljusinsläppen kollapsat, och det är beckmörkt. Andra har håligheter i taken som släpper in ljus som sticker ner som strålkastare över en staty, en fontän eller någon viktig byggnad eller konstruktion.

Att spela färden genom staden

Beroende på hur gruppen föredrar att spela kan flykten genom staden spelas igenom lite snabbt, med en fälla eller två, några småscener, och en strid eller två - eller så har man ett enormt grottkräl här. I vilket fall har vi valt att inte kartlägga hela platsen, eller placerat ut några av rummen, händelserna eller möten. Istället föreslår vi ett antal utmaningar, scener och strider, och listar dem utan någon form av tänkt ordning. På detta vis kan en spelledare skapa ett grottkräl på ett sätt som passar gruppen, ge dem precis tillräckligt stor utmaning för att nästan knäcka dem, och sedan låta dem komma till den klimaktiska slutscenen efter Guldbron. Varje förslag har givits ett nummer ifall spelledaren önskar att helt slumpa fram allting, men vi rekommenderar att skraddarsy grottkrälet för att passa gruppens och spelledarens smak. Spelledaren uppmuntras att skriva om eller ändra och improvisera kring alla förslag för att skapa så mycket spänning det går för gruppen.

T20 Småhändelser

mest för att skapa stämning, spänning eller humor

- | | |
|----|---|
| 1 | Ljud av förföljare, men mycket svagt och långt borta. |
| 2 | Förföljarna är på väg att hinna upp men utlöser en fälla som stoppar dem. |
| 3 | Spår från ett ensamt djur som hittat in. |
| 4 | En ensam stenvätte smyger sig på gruppen från runt ett hörn utan att själv märka det. |
| 5 | Återvändsgränd, tunneln har kollapsat. |
| 6 | Ljud av någonting som faller ner ovanifrån, det landar dock långt utom synhåll. |
| 7 | Skrikande ljud av tjatrande stenvättar skär genom den kusliga tystnaden. |
| 8 | Ett rum som verkar ligga rätt högt upp har ett trasigt tak, och skinande solljus fyller hela rummet. |
| 9 | En smal och otroligt brant stentrappa leder ner 100 meter, det enda som finns att hålla sig i är en kedja längs vänstersidan. |
| 10 | En tung kedja faller från högt ovanför och kraschar ner mot gruppen. |
| 11 | Marken börjar skaka som om en jordbävning är på väg att inträffa. |
| 12 | Tappandet av små nakna fötter från en ensam varelse hörs på avstånd. |



T20 Småhändelser

- | | |
|----|---|
| 13 | En fladdermus flyger plötsligt upp framför gruppen, och skriker av skräck på grund av fackelskenet. |
| 14 | Gruppen börjar höra ett lågt nynnande ljud, det är svårt att avgöra varifrån det kommer. |
| 15 | En liten glaskula rullar sakta mot rollpersonerna längs den släta gatan/korridoren. |
| 16 | Ett hus som gruppen passerar har en dörr som svänger fram och tillbaka på sina gångjärn. |
| 17 | En uråldrig dvärgisk kalender hänger på väggen i en byggnad, halva månaden Yikhi är överkryssad. |
| 18 | En halvt sönderriven fana hänger fortfarande från balkongen på ett stort hus. |
| 19 | En smal (en meter bred) ström av lava korsar rollpersonernas väg framåt. |
| 20 | Det enorma hjulet på en vattenkvarn hänger löst och är nära att falla av, minsta lilla petning kommer få det att falla ner med ett enormt brak. |

T20 Miljöbeskrivningar

- | | |
|----|--|
| 1 | Luften doftar av mögel/damm/järn/aromatiska blommor. |
| 2 | En sval bris blåser över rollpersonernas ansikten. |
| 3 | Golvet börjar bli vått, vatten rinner över golvet. |
| 4 | Ljudet av metall som knarrar hörs framifrån. |
| 5 | Djudet av något litet djur hörs framöver. |
| 6 | Rollpersonerna känner sig trängda då de går längs med en smal tunnel. |
| 7 | Även om byggnader och föremål verkar ha bevarats på grund av dvärgiskt mästerverk, har färgerna inte gjort det. Allt är grått, och svart. |
| 8 | Luften börjar bli kallare/varmare, lite för plötsligt för att det ska vara av naturliga skäl. |
| 9 | Mörk bordun-liknande musik hörs vagt, som om hundra dvärgar sjöng en klagosång i kör - men inga sångare står att finna |
| 10 | Det dvärgiska hantverket rollpersonerna skådar överallt är så överväldigande vackert att det väcker tårar hos även den mest hårdföra personen. |

Fällor

Varje fälla kan upptäckas med ett lyckat slag för **UPPTÄCKA FARA**, eller om rollpersonerna är nära nog att bli misstänksamma och söker i omgivningen kan **FINNA DOLDA TING** även godkännas. Vissa fällor kan helt enkelt undvikas om de upptäcks, medan andra behöver stängas av för att passeras.

T10 Fälla

- | | |
|---|--|
| 1 | En sektion av korridorens golv (runt 4x4 meter) sjunker, sakta. Detta är faktiskt inte en fälla utan en hiss som leder ner. Om rollpersonerna inte hoppar av så hamnar de en våning under förföljarna och får ett ordentligt försprång, och undviker dessutom ett stort antal fällor och faror. |
| 2 | Ljus kommer från ett hål i taket rakt ovanifrån. Om någon eller något bryter ljusstrålen, och skapar en skugga på marken, kommer en eller flera (beroende på hur stort område som skuggats) spett komma upp ur golvet, var och en gör T6 KP i skada. Denna fälla återställs efter en minut. |
| 3 | Runor på väggen varnar för en fallucka i golvet om inte en knapp trycks in medan man passerar runorna. Under falluckan finns en grop med 45 korslagda klingor. Första personen som utlöser fällan kan undvika att falla ner med ett slag för HOPPA & KLÄTTA eller UNDVIKA . Efterföljande inom 3 meter måste också slå om första personen misslyckas, men slår med fördel. Klingorna gör 4T4 KP i skada. |
| 4 | Runor på väggen varnar för en fälla framöver. Om inte Thekhuhr, det antika dvärgiska ordet för Vål mött, yttras medan runorna passeras så sprayas syra ut från otroligt små hål i väggen, och gör T8 KP i skada. Denna fälla återställs efter varje passerande. (En sadistisk spelare kräver självklart ett korrekt dvärgiskt uttal från spelarna runt bordet). |
| 5 | Korridorens väggar börjar sakta röra sig inåt, området som påverkas är 50 meter långt. Varje karaktär måste slå ett SMI-slag för att komma undan. Vid ett misslyckat slag tappas ett slumpmässigt föremål från utrustningslistan, medan ett demonslag resulterar i att rollpersonen faller liggande och vännerna måste nu vara kreativa för att rädda sin vän. |
| 6 | En snubbeltråd korsar en gata framför rollpersonerna, om den rubbas faller byggnaderna på båda sidor över den som utlöste fällan. Samtliga inom 15 meter från den personen slår för UNDVIKA för att inte ta 3T6 KP i skada. |

T10 Fälla

- 7 En ljusstråle skär över en gata framför gruppen, om strålen bryts öppnas en spricka i marken framför rollpersonerna. Sprickan vidgas tills den blir en avgrundsklyfta. Karaktärerna måste antingen hoppa över sprickan eller gå en lång omväg runt svalget. Att hoppa över är inte så svårt om alla går tätt sammanhållet och hoppar direkt efter sprickan öppnats. Men om de väntar tills sprickan vidgats, eller om de är utspridda mer än 15 meter bakom den som går först, måste de slå ett slag för **HOPPA & KLÄTTRA** för att hoppa över. Vid ett misslyckat slag blir man kvar på fel sida av gapet. Vid ett demonslag faller man ner och gruppen måste vara kreativa för att rädda sin vän.
- 8 Ett hus är riggat med tre giftpilar som skjuts ut från olika höjd (halvlingar, ankor och dvärgar träffas endast av två pilar) på dörrkarmarna om dörren öppnas. Varje pil gör T4 KP i skada, och om rustningen penetreras aktiveras giftet (giftstyrka 12).
- 9 Vid ett torg i staden finns det en uttorkad fontän med statyer över dvärgar som arbetar i smedjan. Om fontänen vidrörs sprutar syra ut åt alla håll från tio olika ställen på statyerna. En karaktär som klivit i fontänen slår för **UNDVIKA** med nackdel för att undgå skada, en karaktär som står vid fontänen slår ett omodifierat slag, medan en karaktär som står mer än fem meter ifrån slår med fördel. Alla som misslyckas med slaget tar 2T6 KP i skada.
- 10 En spak på väggen längs med en korridor sticker ut. Om spaken inte dras ned innan gruppen går vidare hörs ett ylande ljud som kyler märgen på rollpersonerna. Alla som hör ljudet tar 2T6 VP i skada.



T8 Korridorer

- 1 Tunnlarna blir smalare och smalare, detta måste vara den äldsta delen av staden. Väggarna är mer grovt uthuggna.
- 2 Runorna och relieferna på en vägg har besudlats av lava och förstörts. Detta har hänt nyligen.
- 3 Hål har skapats i väggen för att skapa ett blåsinstrument, täcker man olika hål får man fram olika toner.
- 4 En rötdemon-imp (för speldata se sida XX) rör sig i skuggorna längs med en vägg.
- 5 Korridoren verkar bara leda tillbaka till samma plats om och om igen. Vägen framåt är genom en lönndörr.
- 6 Alla facklor slocknar plötsligt, som om en vindpust blåst ut dem, men ingen vind kom.
- 7 Korridoren delar sig i tre olika vägar framåt. Från två av dem kommer en oren odör, från den tredje stinker det inte alls lika farligt.
- 8 Ett fällgaller blockerar vägen. Den kan lyftas om tre karaktärer klarar ett STY-slag samtidigt. Ett nytt slag kan göras varannan minut. Gallret kan även slås sönder, men har ett rustvärde på 10 mot krosskada, 14 mot huggskada och 16 mot stickskada. Det krävs 30 poäng i skada innan den är trasig nog att passeras.

T10 Gator

- 1 Förföljarna kommer närmare, men stannar då slagsmål bryter ut mellan en stenvätte och en stenorch. De andra stannar upp för att heja på sina kamrater.
- 2 Gruppen kommer runt ett hörn och ser ett stort antal dvärgskelett ligga i en stor hög. Under Khaham Burzils sista dagar hade de inte tid att begrava sina döda och det verkar som att de inte ens hade tid att bränna dem. Det finns många skelett av barnstorlek här. Alla karaktärer måste klara ett PSY-slag med nackdel för att inte bli Uppgivna.
- 3 En grupp stenorcher hörs komma springande framöver, men de har tappat spåret och kommer bara springa igenom en korsning utan att se sig om särskilt noga. Endast ett demonslag för **SMYGA** gör att orcherna stannar upp och ser gruppen.

T10 Gator

- 4 En stor skorsten från en närliggande smedja har rasat och ligger i vägen för gruppens väg framåt. Ett misslyckat slag för **HOPPA & KLÄTTRA** gör att en rollperson inte kan komma över, ett demonslag gör att man faller och får tunga stenar över sig och tar 2T6 i krosskada.
- 5 Gatan slutar i ett torg där det har byggts en enorm smedja med dussintals hässjor och städ placerade runt om i labyrintliknande gångar. Överallt hänger det kedjor, krokar och redskap. Kedjorna dignar av rost, medan verktygen och redskapen är orörda, som om de lämnats kvar igår.
- 6 Två trevåningshus på varsin sida om gatan är fulla av små hål på fasaderna. Hålen är från armborstskäktor vars skaft sedan länge ruttnat bort, men vars metallspetsar fortfarande finns kvar inne i hålen. Det går att peta ut en med ett lyckat slag för **FINGERFÄRDIGHET**, slaget görs med fördel om dyrkar eller liknande utrustning används. Husen var en gång i tiden hem för två rivaliserande familjer som under stadens sista år blev rastlösa och bestämde sig för att försöka avsluta varandra.
- 7 Tvåhundra råttor slåss i en hög om att få äta kadavret efter ett djur som letat sig ner här och ligger och ruttnar,
- 8 Ett av husen som gruppen passerar är ett bibliotek med urgamla böcker av lätt erotiskt slag. Språket är extremt svårtytt, men illustrationerna är å andra sidan förtjusande.

T10 Förslag på stridshändelser

- 1 Stengast (speldata på sida XX)
- 2 Jättespindel (speldata se Regelboken sida 91).
- 3 Spöke (speldata se Regelboken sida 96).
- 4 Gast (speldata se Regelboken sida 87).
- 5 3 Skelett, 1 Förkämpe & 2 Skyttar (speldata se Regelboken sida 95).
- 6 Lich (speldata se Windheim Världsbok på sida XX).
- 7 Mumie (speldata se Monsterboken page 114).
- 8 Stenvättar (speldata på sida XX)
- 9 Stenorcher (speldata på sida XX)
- 10 Stenrese (speldata på sida XX)

Föremål att finna

Eftersom staden övergavs togs de flesta värdeföremål med, men vissa saker glömdes eller lämnades kvar. Då och då kanske rollpersonerna vill söka igenom den övergivna staden då de passerar igenom den. Varje rollperson kan då slå ett slag för **FINNA DOLDA TING**. Ifall de bara söker igenom snabbt i förbifarten får de nackdel på slaget, ifall de verkligen stannar upp och letar ordentligt får de fördel - men det ökar risken för att förföljarna hinner ikapp. Spelledaren bör tillåta minst en sökning om kapitlet spelas igenom snabbt, men relativt många sökningar ifall det utvecklas till ett rejält grottkräl.

De föreslagna föremålen nedan delas in i tre kategorier: Småsaker är små tröstpris för de karaktärer som misslyckas med sina slag, spelledaren kan välja att antingen slå på tabellen eller välja ett föremål som passar karaktären bäst. Föremål är saker som hittas med ett lyckat slag, medan artefakter endast kan finnas med ett dragslag. Även här väljer spelledaren att antingen slå på tabellen eller välja det föremål som passar karaktärerna bäst. Då alla dessa föremål är dvärghantverk är de inte rostiga, trots att de legat orörda i tusentals år.

T20 Småsaker

1	En gammal järnkittel
2	En slö slaktarkniv
3	En lampa med trasigt glas
4	Ett dryckeshorn
5	Ett familjeporträtt
6	Några spikar
7	En blå marmorkula
8	Ett halsband med en dvärgisk A-runica i relief på smycket
9	En kniv, sked och gaffel i silver
10	Ett dörrhandtag i guld
11	Hårklämmor i silver (för flätade skägg)
12	En mjödkopp i koppar
13	En kikare med småsprickor
14	Spelkort
15	En liten parfymflaska
16	En trasig spegel
17	Kolkritor
18	En såg
19	En tom kista
20	En skalpell, fortfarande rakbladsvass





T20 Föremål

1	Flaska med en dos läkande dryck (helar 2T6 omedelbart)
2	Koger armborstlod med förgiftade spetsar (förlamande, giftstyrka 12)
3	Dvärgasmidd dolk (skada T10)
4	Dvärgasmidd handyxa (skada 2T10)
5	Dvärgasmitt kortspjut (skada T12)
6	Dvärgasmidd morgonstjärna (skada 2T10)
7	Dvärgasmidd tung stridshammare (skada 2T12)
8	Dvärgasmidd ringbrynja (skydd 5)
9	Dvärgasmidd plåtrustning (skydd 7)
10	Dvärgasmidd ringbrynja (ingen nackdel på slag för UNDIVIKA)
12	Dvärgasmidd plåtrustning (ingen nackdel på slag för UNDIVIKA)
13	Dvärgasmidd öppen hjälm (skydd +2)
14	Dvärgasmidd tunnhjälm (skydd +3)
15	Dvärgasmitt handarmborst (skada 2T8)
16	Dvärgasmitt tungt armborst (skada 2T10)
17	Dvärgiska säckpipor (reducerar Tonkonst till 1 VP och ökar räckvidden till 100 meter under jord)
18	Dvärgisk lyra (reducerar Tonkonst till 1 VP och ökar räckvidden till 50 meter under jord)
19	En dos dvärgisk styrkedryck (ger fördel på alla STY-baserade färdigheter i 1 timme)
20	Ett set dvärgiska metalltärningar. Kan bli obalanserade (och återbalanserade) för att fuska med en knapptryckning om man lyckas med ett slag för FINGERFÄRDIGHET

T12 Artefakter (beskrivning sida XX)

1	Khzorkhas parerhandske
2	Mahulkhars klyvande stridsyxa
3	Spiken som stannar
4	Den galna magikern Khandakurs formelbok
5	Spejarens sökglas
6	Khahambars armborst
7	Elmhers undvikande ring
8	Barukhzazars hammare
9	Barukhzazars slipsten
11	Khorobhaars hörselhjälm
12	Burzilzaars återupplivningsdryck

PLATSER I ÖVERGIVNA STADEN

De spruckna grottorna

De spruckna grottorna är en labyrint av naturliga grottor i utkanten av staden. Här finns det många faror. Överallt finns det sprickor i stenväggen, och den smala gången gör att gruppen måste ta sig framåt en i taget. Många stalagmiter och stalaktiter gör att vägen fram blir ännu svårare. Varje steg skapar ett kusligt eko.

Den som går längst fram måste slå för **UPPTÄCKA FARA** i varje ny grotta. Lyckas slaget kan gruppen gå vidare säkert till nästa grotta, och för varje grotta de tar sig framåt måste samma rollperson slå ett INT-slag. Färden genom de Spruckna Grottorna fortsätter tills den som går först lyckats med fem stycken INT-slag. Varje gång **UPPTÄCKA FARA**-slaget misslyckas, slå på tabellen nedan.

T6 Missöden i spruckna grottorna

1	Den främsta rollpersonen får en avbruten bit stalaktit i huvudet och blir Omtöcknad.
2	Den främsta rollpersonen sätter foten fel och marken under ger vika och en ny spricka bildas. Ett misslyckat slag för UNDVIKA ger 1T6 i skada.
3	Den främsta rollpersonen är tre gånger på väg att falla ner i en spricka och blir Arg.
4	Marken är inte stark nog att bära den sista personen i gruppen. Ett misslyckat slag för UNDVIKA innebär ett fall ner i en spricka, och 2T6 i skada. En annan karaktär kan dra upp sin vän med ett lyckat STY-slag.
5	Taggiga klätterväxter blockerar vägen. Att hugga isär dem kräver tre lyckade slag med ett huggvapen. För varje misslyckat slag tar den som hugger 1T4 i skada.
6	Taket rämnar, alla som inte lyckas med ett slag för UNDVIKA tar 2T6 i skada.

Rådssalen

Denna sal är 150 x 150 meter, men inte särskilt hög, endast 4 meter från golv till tak. Taket hålls upp av 15 x 15 grova stenpelare som är otroligt skickligt utmejslade med intrikata linjer och kurvor, var och en har ett unikt mönster. Det ger en olustig känsla att kunna se hela salens längd om man tittar rakt, längs gångarna som pelarna bildar, men inte se mer än femton meter i någon annan riktning. Varje utrymme mellan fyra pelare har en stor stenplatta på golvet där namnet och ansiktet på en dvärg är inristat. Dessa är gravarna för de rådsmedlemmar som brukade styra staden. Den i mitten av salen är helt i guld, och här vilar stadens grundare Gabil-Ghizor.

Det finns två ingångar till salen, och på var sida av dessa står två statyer. Eller det brukade snarare. En av statyerna är uppenbarligen Kheldizn, Skaparen, alla dvärgars Gudinna. Den andra verkar ha förstörts, det ligger fortfarande kvar en hög med trasig sten där den andra statyn brukade stå. Samma sak gäller för båda ingångarna till salen.

Då rollpersonerna rör sig genom salen börjar de höra svaga viskningar; de döda betraktar dem. En dvärg kan slå för **FRÄMMANDE SPRÅK** för att förstå dem, någon som kan dvärgiska (en myhl till exempel) kan slå fast med nackdel. Viskningarna verkar upprepa ordet "förrädda" om och om igen. Spökena, som är hundratals, lämnar gruppen i fred om de endast passerar genom salen, men kommer att attackera om rollpersonerna stannar för att gravplundra lite.

Den spruckna statyn föreställde Akharand, Kheldizns gemål och dvärgarnas skapare. Under de urgamla krigen mellan de fem dvärgstammarna sörjde han över sina barns fjärmande, och önskade försona dem på något vis. Sålunda skapade han stenfolken, för att de skulle agera fredsbevarande som kunde stå mellan de stridande sidorna, och förhindra att de dräpte varandra. Men snart hade han förlorat kontrollen över sina skapelser, och de förökade sig snabbt och anföll alla dvärgar, och ett blodbad följde där alla fem stammar förlorade oräkneliga antal kämpar. Dvärgarna övergav då Akharand, och rev ner statyerna över honom och raderade honom från alla skriftliga källor, och han är nu bortglömd av i stort sett alla nu levande dvärgar.

Lilla Torget

Gruppen kommer runt ett hörn. Framför dem ligger Lilla Torget, endast 20 meter i diameter. I mitten finns en gammal stenbrunn. I denna finns det en jättespindel som nått och jämt kan klämma sig fram. Den lever i djupet, under staden, och lever av insekter som finns i stadens fuktiga källare.

Om gruppen springer genom torget hinner inte spindeln komma upp ur brunnen, utan följer istället efter dem för att lägga sig i bakhåll längre fram. Om de stannar för att undersöka omgivningen kommer den dock upp och attackerar.

Smedjan

Berget öppnar upp sig i en grottsal med en stor spricka i marken i mitten, där en lavaflod rinner långt där nere. Hundratals kedjor med metallhinkar i änden hänger från kanten ned mot lavan. Detta är Khaham Burzils stora heliga smedja, där en gång i tiden några av de yppersta vapnen i Eshfera smiddes. Hundratals städ, hammare, verktyg och järntackor ligger i högar här och var. Ett mycket litet vattenfall rinner längs stenväggen till vänster, där många hinkar ligger släppta intill pölen som vattnet rinner ner i. Det finns även dussintals halvfärdiga vapen här, mest yxblad men även några dolkar, pilspetsar och svärd. Här finns också en mästersedd stridsklubba som nästan ser färdig ut, förutom att den saknar ett handtag (se nedan). Om en rollperson vill ta med den för att låta en smed färdigställa den går det bra, men för att bonusarna ska gälla krävs att arbetet görs av en dvärgisk mästersedd. Det finns några skelett här som har smedförkläden på sig, det verkar som smederna här arbetade in i det sista med att smida vapen.

MÄSTERSMIDD STRIDSKLUBBA

Vapen	Grepp	STY	Skada	Brytvärde
Stridsklubba	1H	7	3T4	15

Kostnad	Tillgång	Egenskaper
200g	Mycket ovanlig	Krossande, ger fördel på attacker

Arkivkammaren

Arkivkammaren har en imponerande fasad, även med Khaham Burzil-mått mätt. Den har mejslats ut för att efterlikna en enorm bokhylla med tusentals böcker i. Varje bok har en titel ingraverad på ryggen.

Därinne ligger ett ofantligt stort bibliotek där en brand har orsakat stor förödelse och bränt alla böcker och bokhyllor i sikte. Ett tjockt lager av svart aska ligger över hela golvet. Ett lyckat slag för **FINNA DOLDA TING** avslöjar dock en hemlig avdelning under golvet. Om askan borstas undan syns en gyllene avbild av en dvärg på vad som verkar vara ett stenlock. Knackningar avslöjar en hålighet under stenen.

Under ligger fyra böcker skrivna på uråldrig dvärgiska och kan läsas av en dvärg från Thym Zûr som lyckas med ett slag för **FRÄMMANDE SPRÅK**. Myhler och andra rollpersoner som kan dvärgiska slår med nackdel på slaget.

En bok heter En historia över den dvärgiska stammen Thym Zûr, och den går tillbaka så långt som till dvärgarnas skapelse, och om deras skapare, den nu bortglömde Guden Akharand.

Den andra heter De fem stammarnas krig. Den beskriver de olika krigen mellan de fem stammarna: Thym Zûr, Khal Dhem, Iniz Baurhum, Hokhal Merekh och Zhukhal Maahr. Här står hur Hokhal Merekh och Zhukhal Maahr var de första att falla, och om det fasansfulla folkmordet mot Iniz Baurhum som Khal Dhem utförde. Och hur det dödläge som råder mellan Thym Zûr och Khal Dhem redan var ett faktum så långt tillbaka som tiden då Khaham Burzil fortfarande var en bebodd stad.

Den tredje, Stenfolkens tillblivelse, berättar hur Akharand, Skaparen, gav liv åt stenfolken. Och om hur han beordrade dem att stå emellan de stridande dvärgstammarna. Och hur stenvättarna, stenorcherna och stenresarna löpte amok och slaktade varje dvärg de kunde finna. Det sista kapitlet berättar om hur en Väktare skapats, en som skulle stanna kvar, och stå som Khaham Burzils sista försvarare. Den attackerar varje inkräktare, men stenfolk mest av allt.

Den fjärde kallas Akharand, en sista redogörelse. Denna lunta berättar att han var en av de Uråldriga Gudarna, och att han var den som skapade dvärgarna, hos vilka han ingöt en osläcklig kärlek att skapa. Han ämnade att de skulle bistå honom med att göra Eshfera säkrare från farorna utanför sfären. Författaren skriver även om hur deras kärlek att skapa med tiden gjorde dem giriga; giriga efter resurser att skapa från, giriga för de många saker de skapade, ständigt ängsliga att någon skulle ta deras älskade skapelser från dem. Det berättas även om hur han skapade stenfolken och om den efterföljande katastrofen, hur dvärgarna övergav honom, och blotta uttalandet av hans namn förbjöds. Detta är den sista urkunden om honom, och sista gången hans namn någonsin skrevs ned.

Khaham Burzils forum

Khaham Burzils forum ligger i mitten av det största bergtrummet i staden. Avståndet från vägg till vägg är 600 meter, och det kupolformade taket 100 meter ovanför forumet verkar hålla uppe sig självt, helt utan stöttepelare. Detta är en lämplig plats att vara på när förföljarna precis är på väg att hinna ikapp.

Det finns hundratals hus, palats och andra byggnader här, den ena mer grandios och imponerande än den andra. På forumets andra sida finns en estrad, på vilken det står en staty över stadens grundare Gabil-Ghizor, hållandes i en tung stridshammare. 9 meter hög vakar hon över sitt livsverk, som att hon står på vakt. Om rollpersonerna går närmare ser de tårar rinna från hennes ögon. Sedan öppnas hennes ögonlock, ljus strömmar ut, och hon hoppar ner från estraden och landar med ett dundrande brak på marmorgolvet. Detta är Khaham Burzils Väktare.

Om stenfolken som jagar gruppen är precis bakom dem är det möjligt att, med list, få Väktaren att attackera dem och köpa lite tid.

Barackerna

Här levde en gång de flesta av Khaham Burzils försvarare. Barackerna är uthuggna ur stadens stenvägg och är fyra våningar höga. Resliga statyer av dvärgiska hjältar tornar upp från byggnadens tak, ned över gatan.

Det finns en fälla vid ingången som kan upptäckas med ett lyckat slag för **UPPTÄCKA FARA**. Om rollpersonerna går in genom huvudingången, den enda vägen in på bottenvåningen, släpper två av statyerna sina yxor mot marken vid dörren. Rollpersonerna måste lyckas med ett slag för **UNDVİKA**, eller ta 2T12 i skada.

Den enda vägen in utan att bli attackerad av yxorna är att försöka klättra in genom en fönsteröppning på husets sida. Detta är möjligt med ett slag för **HOPPA & KLÄTTA**, med nackdel på slaget om man inte använder en äntherhake eller dylikt.

Inne i barackerna finns korridorer med sovsalar på båda sidor. Dessa är för det mesta tomma, men vissa fynd kan göras (se föremålstabellen ovan).







Väktaren

Väktaren är en metallkonstruktion som lämnades kvar som Khaham Burzils sista försvarare. Den vaktar forumet i staden som Gabil-Ghizor, som den efterliknar, grundlade. Den attackerar så snart någon passerar forumets mittpunkt. Väktaren kommer attackera stenfolk innan någon annan varelse inom synhåll, men om inga stenfolk är i närheten attackerar den alla inkräktare - den kommer dock aldrig attackera en dvärg från Thym Zûr. Det finns troligen endast en Väktare, men vem vet ifall andra konstruktioner som denna finns djupt i andra delar av dvärgariket...?

Handlingar: 2

Storlek: Enorm

Förflyttning: 8

Skydd: 10

KP: 50

Konstruktion: Väktaren är en metallkonstruktion. Den har inga inre organ och är därför immun mot kritiska träffar.

Motståndskraft: Monstret tar halv skada från stickattacker.

Åsksteg: När konstruktionen rör på sig känner alla varelser inom 50 meter hur marken skakar. Varje gång Väktaren rör sig måste alla varelser inom 20 meter klara ett SMI-slag eller falla liggande.

T6 Attack

- 1 **De uråldrigas vrål!** Väktaren ger ifrån sig ett öronbedövande vrål som får alla varelser inom 30 meter att skaka av rädsla. Alla måste klara ett PSY-slag med nackdel för att inte få tillståndet Rädd.
- 2 **Stampen!** Väktaren höjer sin fot och stampar på ett offer inom 5 meter. Den olyckliga tar 3T4 i krosskada och måste klara ett slag för **UNDVIKA** för att inte fastna under foten. Det tar då en handling och ett STY-slag att ta sig loss och ställa sig upp.
- 3 **Sparka skiten ur den!** Väktaren sparkar en varelse inom 6 meter som tar 2T6 i krosskada, och kastas bak lika många meter. Om offret träffar en vägg på grund av detta gör detta ytterligare T4 KP i skada, rustning ger inget skydd.
- 4 **Stenkul!** Väktaren plockar upp en stor sten och kastar den på en inkräktare inom 30 meter, offret tar 2T8 i krosskada.
- 5 **Huvudet på spiken!** Väktaren svingar sin mäktiga stridshammare rakt ner på huvudet på en inkräktare inom 10 meter. Offret tar 2T12 i krosskada och blir Omtöcknad.
- 6 **Svepning!** Väktaren sveper sin tunga stridshammare i en vid båge och träffar samtliga inkräktare inom 8 meter som alla tar 2T8 i krosskada.



AKHARAND

Den Gyllene Bron

När det känns som att gruppen är som mest desperata ser de framför sig att tunneln de springer genom öppnar upp sig, och leder ut i det fria. Efter så länge i Khaham Burzils dammiga och instängda korridorer och salar smeker äntligen en frisk bris alla deras kinder. Men hopp vänds snart till förtvivlan, då det blir ljusare och de ser framöver att deras väg endast leder fram till en avsats som är tusen meter hög. Men när deras ögon vant sig vid det starka solljuset ser de en bro till vänster längs med avsatsen. En femtio meter lång bro av flätade guldsträngar, som en repbro, korsar gapet och leder till en ingång i bergen på andra sidan. Varje sträng är tunn som ett hårstrå, men varje fläta är sedan ihopflätad med andra flätor för att skapa större flätor, och dessa är vidare ihopflätade för att skapa än tjockare flätor. Till slut bildar dessa tre enorma flätor - en mycket tjock för att gå på och två lite mindre tjocka för att hålla sig i, som räcken, ett på vardera sida.

Rollpersonerna hör nu ljudet av förföljare närma sig. Det är helt säkert att korsa bron, även om spelledaren för spännings skull kan nämna att guld är väldigt tungt, och att frågan är om fästena som håller fast de gyllene ändarna i berget verkligen klarar mer vikt. Guld är tungt, men även mjukt. Vissa rollpersoner kanske vill försöka hugga av guldsträngarna när de korsat bron, för att hindra förföljarna att korsa avgrunden och fortsätta jakten. Det är möjligt att göra detta, men kommer att ta tid. Vissa vapen är mer lämpliga än andra för detta. Om gruppen väljer att stanna efter att ha huggit av bron för att hugga bitar av flätat guld som byte att ta med sig, kommer de att bli måltavlor för dussintals bågskytter från stenfolken på andra sidan.

Den tjocka flätan (att gå på)

KP: 50

Skydd: Mot huggskada 2
Mot kross- och stickskada 8

De tunnare flätorna (räckena)

KP: 20

Skydd: Mot huggskada 1
Mot kross- och stickskada 6

Öppningen på andra sidan leder återigen in i en dvärgatunnel, denna är dock inte fyrkantigt formad med två väggar, tak och golv, utan är cirkelformad - som en tub, endast en och en halv meter i diameter. Väggarna här är täckta av dvärgiska mönster gjorda av guldsträngar.

I närvaron av en gud

Den gyllene tunneln leder endast framåt i ungefär hundra meter, spikrakt, och öppnar sedan upp sig i ett stort bergrum. Detta är format som en sfär, med en rund, platt skiva av sten i mitten som verkar flyta i luften. Fyra stenspångar leder ut till plattformen från fyra olika riktningar, men det kan knappast vara de som håller uppe plattformen. Rummet har en diameter på ungefär 100 meter. På plattformen, som är ungefär 20 meter bred, sitter en högrest gestalt med korslagda ben och gråter, med ryggen vänd mot vägen rollpersonerna kommer ifrån. Gestalten måste vara minst sju meter lång. Jämrandet fyller bergrummet och ger en känsla av bottenlös klagan, och fullkomlig sorg. Det hörs inga ord som karaktärerna kan förstå, men de känner sorgen eka i sina själar. Ett sörjande från någon vars barn alla är fördömda, bortom allt hopp. Varelsen verkar inte kroppslig. Det finns ett svagt ljus som brinner i dess inre, och ger platsen det lilla ljus som finns. Detta är Akharand, den bortglömde Guden.

Varje rollperson som kommer in i sfären och hör klagandet måste slå ett PSY-slag för att undvika tillståndet Uppgiven.

Om karaktärerna inte har huggit av bron, och stenfolken är dem tätt i hälarna, kan Akharand lossa flätorna med sitt sinne, och gör så om han blir ombedd. Om några stenfolk redan hunnit över kan han även med sitt sinne förvandla dem till smält lava, vilken sedan sjunker ner i stenen, och försvinner.

Information från Akharand

Akharand sörjer hur dvärgarnas stammar har fjärmats från varandra, och krigen, och mest av allt att hans egna skapelse, stenfolken, blev ett så fatalt misslyckande. Har förblir sittande, men talar med rollpersonerna om de så önskar. Han kan ge dem mycket information, exempelvis:

- Att han skapade dvärgarna, och att Kheldizn drog upp Windheim, från havets botten med sin hand, för dem att bo på.
- Om han får höra om demonerna berättar han hur Eshfera skapades för att hålla ute drakar och demoner, för att skydda de Uråldriga Gudarna och de olika släktena.
- Om Barakhon nämns, avslöjar han att han är en av de Uråldriga Gudarna, men att Thrakon inte är det, och avslöjar sålunda att de inte alls är samma Gudom.
- All information om Gudarna som finns i Windheim Världsbok.
- All information om urtida historia, dvs om innan Bastionens grundlades, han har aldrig hört talas om bastioniter. Då det inte finns så mycket information om detta i denna bok eller i Windheim Världsbok kan spelledaren antingen hitta på lite fritt, eller bara säga att "ni lär er lite urgammal historia". Alla rollpersoner kan då höja färdigheten **MYTER & LEGENDER** med 2.

- Information om Nedstigandtes Tid.
- Att han inte är bunden till Eshferas kärna, Gudarnas Hem, eller hindras av barriären dit, då han är en övergiven Gudom. En Gud som inte längre är. Han har fortfarande lite krafter, men eftersom han är bortglömd och ingen längre dyrkar honom, är han så svag att barriären inte längre gäller honom.
- Att han skapade stenfolken, och varför. (Se Arkivkammaren ovan).
- Att Thrakon en gång i tiden var en dödlig man; en förkämpe för Barakhon, men som vann så pass stor berömmelse och kärlek från människorna i riket Eferoth att de började dyrka honom, som en Gud. Hans makt växte, och han blev upphöjd till gudomlig status.
- Att Thrakon varken var den första eller enda dödliga som anslöt till Gudarnas panteon genom att bli dyrkad, älskad och berömd.

Gryningshornet

Och, viktigast av allt, berättar han för dem om Gryningshornet, en mäktig artefakt som när det blåses öppnar barriären till Gudarnas Hem i Eshferas kärna. Detta är signalen att en ny Nedstigandets Tid är i antågande. Men dess ljud kan endast höras av Guden som blåsaren väljer att vara förkämpe till, på så sätt får den valda Gudomen ett försprång att förbereda sig för vad som komma skall.

Han ger även sällskapet en safir, klotformad förutom två platta ytor på dess botten. Han säger sedan till dem att denna ädelsten, tillsammans med två andra, en rubin och en topaz, kommer leda vägen till Gryningshornet. Dessa ädelstenar formades av dvärgarna i Thym Zúr, vilka även skapade hornet. Han vet inte var de andra två finns, men det kanske dvärgarna gör.

Nedstigandets Tid inträffar var tusende år, och det är en tid då Gudarna nedstiger från himlen för att vara med sina skapelser, men även för att avgöra vem eller vilka som ska styra deras panteon det kommande årtusendet. Och de bistår sina dyrkare i deras vedermödor och kamp, och krig utspelas ofta.

Farväl

Han ber även rollpersonerna att vänligen försöka försona de två dvärgarikena. Han förstärker att detta inte är en liten uppgift, men förklarar att om Gryningshornet återfinns, så kan detta ge dem makt att medla mellan Khal Dhem och Thym Zúr.

För att hjälpa dem på vägen låter han dem välja två föremål vardera från sin skattkammare på andra sidan den vänstra spången. Föremålen här är samma som i tabellerna på s. XX. Spelledaren kan välja att lägga till eller stryka från listan, eller

anpassa föremålen så de bättre passar en rollpersons föredragna vapen. Alla föremål härifrån anses magiska och välsignade. Artefakter som redan hittats under resan genom Khaham Burzil finns inte i Akharands skattkammare.

Efter att rollpersonerna valt sina artefakter berättar Akharand för dem att spången på motsatt sida om den de kom ifrån leder ut utomhus. Då han inte vet var Hårdtygle Borg ligger kan han inte berätta för gruppen var i bergen öppningen är. Men då de kommer ut, finner de att de endast är en halv dags färd från Silfversporres slätter. Detta är ett bra tillfälle att ta ett skifts vila då en sådan blir händelselös, liksom vandringen ner från bergen. Gruppen kan antligen känna sig säkra...

Akharand

Den bortglömda Guden är sju meter lång i den form han antagit då rollpersonerna möter honom. I likhet med dvärgarna har han ett intrikat flätat skägg och han bär dvärgiska kläder. Han talar långsamt, med en djup och sorgfull stämma. Det enda som skulle kunna väcka honom från hans klagan är om de två dvärgarikena försonades. Akharand kommer dock att acceptera ifall någon eller flera av karaktärerna skulle vilja svära honom trohet, och bli hans förkämpe, något som kan ge stor makt i slutändan. Men han kommer inte att föreslå det.

Precis som dvärgarna kommer från sten, skapade jag så även stenfolken ur bergets vävnad.

Varför slåss de? De är systrar och bröder... Varför älskar de inte varandra...?

Jag var där, i begynnelsen. Jag gavs liv då konfrontationen mellan draken och demonen skapade oss, och magin.

Thrakon? Den där uppkomligen? Styr han panteon nu?!

Gryningshornet är den mäktigate artefakten i hela Eshfera, ty med det kan en Gudom vinna makten att styra de andra i tusen år.

Jag vet icke var de andra två ädelstenarna är, men de skapades av dvärgarna, så de har kanske någon urkund som talar om dem...?

Jag bryr mig inte längre om världen utanför, men om det är som ni säger att drakar och demoner nu har trängt in i Eshfera - är det digra tidener. Men det är inte min strid...



Artefakter i Khaham Burzil

Khzorkhas parerhandske

Khzorkha var en legendarisk krigare i Thym Zûr, berömd för sin vägran att bruka sköld, som endast gav sig in i strid med sin tvåhandsyx. Hon kom dock alltid tillbaka från striderna svårt sårad, och hennes kamrater var övertygade att hon, hennes formidabla skicklighet i strid till trots, snart skulle falla för en hammare från Khal Dhem. Så Thorbazch, den legendariske vapensmeden, smidde denna stridshandske för att skydda henne.

Denna handske ger en gratis handling för att parera, såväl avstånds- som närstridsattacker. Den kan aldrig gå sönder oavsett hur mycket skada den tar emot.

Mahulkhars klyvande stridsyx

När dvärgarna från Khal Dhem först lärde sig konsten att smida ringbrynjor, började Thym Zûrs vapensmeder skapa yxor som lättare skulle skära igenom den nya rustningens ringar. Den mest ryktbara av dessa yxor svingades av Mahulkhar, en general i västra Thym Zûr.

Vapen	Grepp	STY	Skada	Brytvärde
Stridsyx	1H	15	2T10	10

Kostnad	Tillgång	Egenskaper
200g	Legendarisk	Fällande, huggande, tar bort ringbrynjors +2 extra skyddsvärde mot huggvapen

Spiken som stannar

När du bygger under jord är säkerheten av yttersta vikt. Därför uppfann dvärgarna detta lilla geniala föremål.

Denna spik stannar kvar där den spikats fast. Den är omöjlig att avlägsna annat än med samma hammare, svingad av samma hand, som spikade fast den. Till och med om den spikas fast i en mur och huset brinner ner - stannar spiken kvar, svävandes i luften.

Den galna magikerns formelbok

Khandakur var en mäktig dvärgisk magiker som nådde vida berömmelse genom sin magi. För andra verkade det som att hon aldrig riktigt uppnådde önskad effekt med besvärjelserna, nästan som om de kastades slumpmässigt.

Denna formelbok innehåller de mest kaotiska besvärjelserna från alla magiskolor, från trolleritrick till de mäktigaste. Vilken karaktär som helst kan kasta besvärjelser från boken, även om man inte är tränad i en magiskola, men det är spelledaren som avgör vilken besvärjelse som kastas, och till vilken effektgrad. Besvärjelserna är skrivna med magiska runor som flyttas runt varje gång boken öppnas, endast ett dragslag för **FRÄMMANDE SPRÅK** gör att en karaktär vet vilken besvärjelse som kastas. Besvärjelsen måste sålunda kastas medan boken fortfarande är öppen, för nästa gång den öppnas står det andra runor där.

Spejarens sökglas

Denna typ av runda, gröna glasögon skapades åt tio spejare som skickades till Khal Dhem för att smyga sig in i riket, och lönnmörda dess konung. Endast en kom tillbaka, med outrättat ärende.

Dessa glasögon ger fördel på slag för **UPPTÄCKA FARA** och **FINNA DOLDA TING** under jord.

Khahambars armborst

Khahambar var en genial uppfinnare som skapade detta armborst som skjuter ut skäktor med en otrolig hastighet och med stor styrka.

En varelse som träffas av en skakta från armborstet måste klara ett STY-slag med nackdel eller falla liggande, oavsett om skadan gick igenom rustningen eller ej.

Elmhers undvikande ring

Elmher var en underlig människa som fann sin väg till Windheim för tusentals år sedan. Han blev vän med dvärgarna i Thym Zûr, och när han dog lämnade han ringen till en av sina vänner i Khaham Burzil.

Denna ring ger bäraren ett gratis slag för **UNDVIKA** en gång per runda, detta staplas inte över förmågor som till exempel Hal som en ål. Om bäraren rör sig bort från en fiende i strid, ger detta ingen gratis attack. Ringen tillåter även bäraren att passera en fiende som blockerar vägen utan att bli attackerad.



Barukhzhazars hammare

Endast Thorbazch nämns över Barukhzhazar i berömmelse bland Thym Zûrs smeder. När Khaham Burzil övergavs förlorades han i staden och återfanns aldrig. Han hade gett sig iväg för att söka sin älskade hammare, men fann den aldrig, och svalt ihjäl.

Skadan från ett vapen som smitts av denna hammare ökar med en tärningsnivå (2T6 blir 2T8 och så vidare.).



Barukhzhazars slipsten

Barukhzhazars slipsten är ett stenhjul, 40 cm i diameter med en liten portabel ställning. Han utvecklade den på egen hand, och klingor som slipats med denna sten blir otroligt skarpa. Stenen är naturligtvis väldigt tung.

En rollperson med hjälteförmågan Mästersmed som slipar ett vapen med denna slipsten sänker fienders skyddsvärde från rustningar med 3 istället för 1.

Khorobhaars hörselhjälm

Khorobhaar, legendarisk förkämpe från Thym Zûr, var en av de främsta krigarna i riket, men hans gamla hjälm hindrade honom från att höra sin generals order. Sålunda smidde Thorbazch en hjälm åt honom som förstärker de ljud som bäraren önskar lyssna efter.

Denna hjälm ger fördel på slag för **UPPTÄCKA FARA** när bäraren lyssnar efter något särskilt. Dess skyddsvärde är +2.



Burzilzaars återupplivningsdryck

Burzilzaar var en av Thym Zûrs största kemister. Han blandade denna dryck så att han skulle kunna återupplivas efter sin död, men ett stavfel gjorde att folk trodde att det var en återupplivningsdryck, så de gav honom aldrig den.

Denna lilla flaska innehåller 1 dos av Burzilzaars återupplivningsdryck och återupplivar en karaktär från döden, en gång. Den måste konsumeras inom en kvart efter att döden inträffat.

Äventyret fortsätter

Efter mötet med Akharand och informationen att det finns en armé på väg att anfalla Silfversporre, och det finns en mäktig artefakt att söka rätt på, är det svårt att veta exakt vad gruppen bestämmer sig för att göra, och vart de beger sig. Kanske reser de till Silfversporre, eller åtminstone Nordensporre, för att varna bastionerna om faran som väntar. De lär åtminstone skicka ett bud. Eller så reser de direkt till Thym Zûr för att ta reda på mer om de andra två ädelstenarna. Båda dessa alternativ kommer att presenteras i Gryningshornet del 2.

Vi hoppas att ni haft givande spelmöten med denna första del av Gryningshornet. Del 2 är mycket mer öppen, och de val karaktärerna gör kommer att få enorma konsekvenser för Windheims historia...







MONSTER

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 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	Liten	Normal	Stor
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 nar 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 skuggestalt 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 krosskada, 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	Liten	Normal	Stor
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	Stor	Enorm
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 stickkada. 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 stickkada.

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 spelare 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 anfalla 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 stenresor ofta hamnar i konflikt med andra släkten som färdas upp i bergen på jakt efter lätta och glittrande byten.

Handlingar: 2

Storlek: Stor

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: Stenresor 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 stenresor 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 spyr upp en lava flod mot alla fiender inom en 20 meter kon. Alla offer tar 2T6 i brännskada. Rustning ger inget skydd.



Typiska spelledarpersoner

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
Myhlik 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 Tunnhjälm
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 käpp
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 förfäder



SPÅR AV MÖRKER

GRYNINGSHORNET DEL 1

Runt över staden Brusdala hänger det plakat som kallar efter äventyrare att skriva upp sig som karavanvakter för en resa genom Passet. Fara väntar, men även riklig belöning.

För att spela **Spår av mörker** krävs grundboken för rollspelet Drakar och Demoner. Denna bok är ett tredjeparts-äventyr till Drakar och Demoner, och är del 1 av 3 i den episka kampanjen Gryningshornet som utspelar sig på Windheim. Rollpersonerna kommer att möta mord, förräderi och episka strider i en historia som tar dem till platser vars like de aldrig kunnat drömma om.

För att få ut det mesta av denna kampanj rekommenderar vi starkt att även skaffa Windheim Världsbok och Windheims kartpaket, dessa säljs separat.

NORDIC
SKALDS