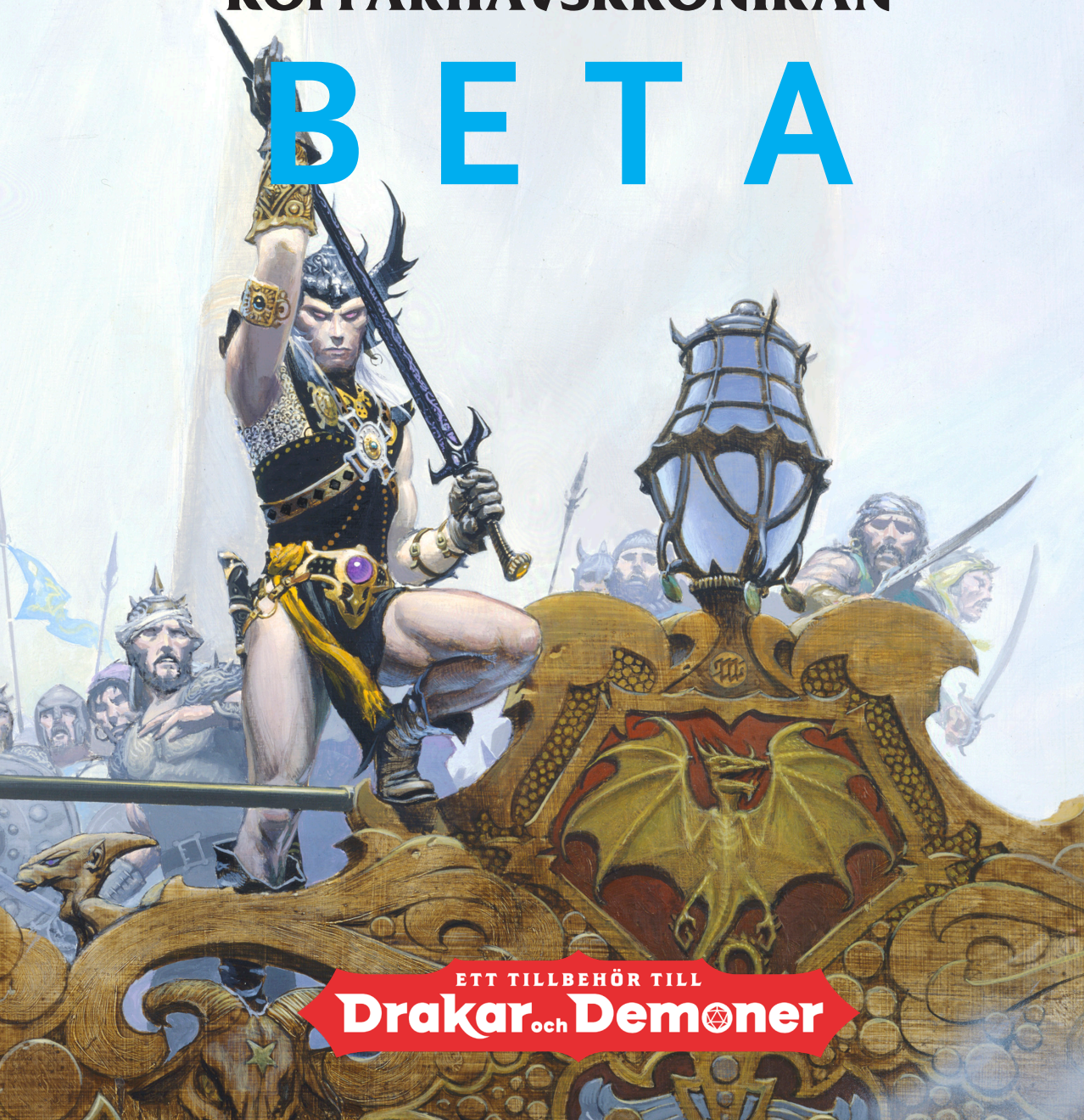


EREB ALTOR

KOPPARHAVSKRÖNIKAN

BETA



ETT TILLBEHÖR TILL

Drakar och **Demoner**

EREB ALTOR

KOPPARHAVSKRÖNIKAN

Huvudkonstruktör

Leon Or

Text

Leon Or, Jonas Vije, Måns Broman, Emil Gradén

Grafisk form

Måns Broman

Layout

Måns Broman, Jonas Vije

Huvudillustratör

Emil Gradén

Övriga illustrationer och kartor

Gustav Pilesjö, Jonas Vije, Måns Broman, Johan Palmén

Korrektur

Jonas Schiött, Magnus Bergqvist, Anton Wahnström, Dan Algstrand

Speltest

Leila Gradén, Emil Jensen, Christoffer Sand, Casper Sand, Charlie Sand, Stefan Lönn, Carl Martinsson, Tobias Karlsson, Jimmie Öst, Axel Gustafsson, Fredrik Gustafsson, Hampus Wolcher, Johannes Eldblom, Pontus Karlsson, Joel Palmquist, Johan Sigvardsson, Björn Johansson, Per-Anders Rolofsson, Carl Tham

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Till minnet av Björn Johansson

DISCLAIMER och TACK

[Varumärke: Ereb Altor (Fria Ligan) och Trakorien(Erik Granström)]

Vårt Ereb Altor bygger till stor del på idéer, begrepp och namn som ursprungligen skapats av Anders Blixt, Erik Granström, Erik Sieurin och Torsten Alm. Vi använder dem med upphovsmännens medgivande och goda minne. De behåller full upphovsrätt, och inget i Ereb Altor skall på något sätt ses som intrång i deras rättigheter. Vi är djupt tacksamma för den generösa och upplysta inställning de har till sina skapelser. Ereb Altor är inte bara en spelvärld i sin egen rätt utan även en hommage till deras skapargärning.



1

KRÖNIKOR I EREB ALTOR

Mästare, välkommen till Arkivet. Jag förstår att du är ute efter legender och hemligheter. Då har du kommit till rätt plats. Inte bara i Krilloan, utan runt Kopparhavet och i hela Ereb Altor – ingenstans finns större samling av kunskap och förborgat vetande. Och jag förstår varför du är här. Du vill veta mer om de Sibiriska profetiorna. De som är äldre än själva den Ark vi sitter på. De som bär framtiden i sitt sköte. De som visar vägen för hjältar, skurkar och vidunder. Kanske har du också hört talas om en viss portolan, en karta över Kopparhavets uråldriga skatter och tempel? Du vill veta precis som samma sak som alla andra – hur kommer just dina hjältars krönika att skrivas.

Tveka inte, Mästare. Stig in. Läs. Och grip sedan själv pennen.

– Raol Hell, Krönikör

EREB ALTOR – EN HEL VÄRLD AV ÄVENTYR

Ereb Altor ger dig möjligheten att spela äventyr och kampanjer som tar rollpersonerna till olika länder, riken, tidsåldrar och till och med världar. Äventyr i Ereb Altor kan byggas ut till väldiga krönikor som utspelar sig över vitt skilda regioner – från enorma städer till avlägsna bergskedjor och djupa vikar. En krönika i Ereb Altor skulle kunna börja i en dimmig dal i norra Ereb, fortsätta i metropolen Krilloan och sluta i Solunas röda öknar.

Att spela i Ereb Altor

Att spela i Ereb Altor kan vara utmanande, överraskande och väldigt, väldigt kul. Den här boken ger dig det som krävs för att väva in spelvärlden i din grupps spel, och skapa spännande möten och äventyr. Boken används bäst som en verktygslåda, och innehåller följande huvudverktyg:

- » Stöd för fritt äventyrande i Kopparhavets sex regioner (kap 5–10), med äventyrsplatser, rykten, SLP:er och annat stöd för möten och egna äventyr. Dessa kapitel speglar de beskrivningar som finns i Hjältar från Kopparhavet. Kapitel 11 presenterar även två av staden Krilloans stadsdelar.
- » Fyra färdiga äventyr – Den svarta ankan i kapitel 5, Krut i lasten i kapitel 6, Smörjmästarens vila i kapitel 11, och bokens huvudäventyr Vrakplundrarernas vaka (kapitel 4) som introducerar rollpersonerna till den episka Kopparhavskrönikan.
- » Stöd för att spela krönikor i allmänhet och Kopparhavskrönikan i synnerhet – stora kampanjramar som ger rollpersonerna anledning att fritt utforska Kopparhavet och Ereb Altor, och avtäcka dess hemligheter.

Vad är en krönika?

En krönika är en riktigt lång kampanj som består av flera enskilda kampanjer och äventyr. Delarna i en krönika kan vara fristående, eller ha tydliga röda trådar. Där en kampanj ofta har en given utmaning som spelgruppen skall ta sig an, går samma spelgrupp ofta från utmaning till utmaning i en krönika. Rollpersonerna är krönikans huvudpersoner – men även de kan komma och gå, så länge det finns en sammanhållande faktor i spelet. Förutom rollpersonerna kan en eller flera av följande element sammanfoga en krönika:

- » Återkommande skurkar och allierade.
- » En plats eller regions öde över längre tid.
- » En övergripande intrig, konspiration eller profetia.

När en krönika har en övergripande intrig är den med fördel enkel eller skissartad – ett övergripande hot eller utmaning – för att göra det möjligt att foga in olika äventyr och kampanjer i ett bredare ramverk.



HJALTEKRÖNIKOR

Våra krönikor lånar sitt namn från Krilloans legendariska hjältekrönikor – berättelser om äventyr, hjältedåd och skandaler som publiceras av Krilloans krönikörer, och i själva verket är deras främsta inkomstkälla. Många är de unga kvinnor och män som inspirerats att ge sig ut på äventyr för att få sitt namn tryckt på dessa gulnande pamfletter. Därför passar det utmärkt att också kalla de långa kampanjramar, som låter rollpersonerna utföra hjältedåd över flera äventyr och kampanjer, för krönikor.

Aktörer

I en kampanj finns ofta viktiga spelledarpersoner och motståndare som återkommer i flera äventyr, och som kan utöva betydande makt som påverkar rollpersonerna. Det längre perspektivet i en krönika gör det möjligt att låta dessa personer komma och gå – återkomma i flera kampanjer, eller ersättas av andra aktörer. Aktörer från tidigare kampanjer kan även ingripa i senare kampanjer, och påverka kampanjens eller äventyrets utgång.

Aktörer i en krönika är maktspelare med hela regioner som spelfält. Det är bara i sällsynta fall de kommer i direkt kontakt med rollpersonerna. Oftare agerar de genom hantlangare och bulvaner, eller så skapar deras betydande resurser stora förändringar och utmaningar över hela regioner eller på stora avstånd.

Som spelledare kan du både skapa egna aktörer och bygga på spelledarpersoner från existerande äventyr och kampanjer. I denna bok presenterar vi aktörer för Kopparhavskrönikan, och många av dessa kan med fördel vävas in i andra krönikor och äventyr.

Långa resor mellan avlägsna platser

En krönika kan utforska en regions, en kontinents eller en hel världs öde. Äventyrsmaterial till Ereb Altor presenteras ofta

som äventyrsplatser, områden eller platser som rollpersonerna kan utforska på många olika sätt – helt fritt eller som en del av ett äventyr eller en kampanj.

Under en krönika kan rollpersonerna färdas vitt och brett, över hav och kontinenter. Där enskilda kampanjer och äventyr kan fokusera på en viss plats eller region, som Fokaleslätten eller staden Kandra, bjuder en krönika in till resor över större områden. För sådana resor används reglerna för långa resor.

Hjältarnas väg

Under krönikans gång kommer rollpersonerna att utsättas för äventyr och utmaningar, och de kommer att utföra hjältedåd. Vissa av dem kommer att falla. Kanske är ingen av de ursprungliga rollpersonerna kvar vid krönikans slut.

Med tiden kommer rollpersonernas färdighetsvärden att närma sig 18, det högsta värdet en färdighet kan nå. Samtidigt kommer de aktörer och motståndare de möter att bli mäktigare och skickligare. Allt eftersom rollpersonerna blir mäktigare kommer spelarna att vilja ha fler hjälteförmågor för att utveckla **deras** hjältar.

Men resan slutar inte där. Bortom hjälteglorian finns möjligheten för de allra skickligaste och mäktigaste att bli odödliga. Att höja sig över sina medvarelser och bli en sann legend. Detta kräver långa prövningar

	EXEMPEL ZORAKIN	EXEMPEL KRILLOAN	EXEMPEL ANDRAGOSSAHAVET	EXEMPEL DIMMIGA DALEN
Äventyrsplats	Kvarteret Baals brygga	Kvarteret Nekropolis	Yngelbukten	Suckarnas torn
Område	Staden Pendon	Stadsdelen Krilloans höjder	Lilla Ormsjön	Gastmarken
Region	Länet Zoracs gåva	Staden Krilloan	Andragossahavet	Dimmiga dalen

och personliga uppförlingar, och ofta en beskyddare eller lärare som kan visa vägen. Att nå odödlighet är en utmärkt motivation för ytterligare äventyr, inklusive resor till andra världar.

Redan i början av en krönika kan rollpersonerna höra talas om flera vägar till odödlighet:

- » **Gudarnas urvatten.** Ett heligt elixir som kan förvandla en varelses själva essens och göra denne odödlig. Var man kan finna urvattnet, och vad som vaktar det, är en bortglömd hemlighet. Det påstås att mästerlig alkemi kan hjälpa till att hitta eller återskapa urvattnet.
- » **Det sanna språket.** Vanliga dödliga är inte skapta för att höra det sanna språket, och den som hör flera ord, eller i synnerhet sitt eget namn, riskerar att få sin länk till Altor bruten och förvandlas till en hemlös världsvandrare. Långa resor i multiversum krävs för att återskapa sitt jag, men den som lyckas kan återvända till Altor som en odödlig främling.
- » **Helig förkämpe.** Den som är särskilt försvuren till en gud eller annan makt, till exempel genom hjälteförmågan Sändebud, kan genom att tjäna och kämpa för sin makt vinna ytterligare gunst och till sist upphöjas till en odödlig förkämpe, för evigt i sin makts tjänst.

Att driva krönikan framåt

Att spela en krönika ställer extra krav på att hålla rollpersonerna nyfikna och engagerade från äventyr till äventyr och från kampanj till kampanj. Med ett öppet upplägg är det särskilt viktigt att lägga ut olika trådar och krokar som får rollpersonerna att komma vidare i det äventyr, den kampanj och den krönika de spelar. För att förenkla spelandet använder vi tre typer av information i vårt kampanjmaterial:

- » Ledtrådar är specifik information som kan hjälpa rollpersonerna att lösa ett

mysterium eller ett problem.

- » Rykten är hörsägen som kan ge rollpersonerna nyheter om nya möjligheter och äventyrsuppslag.
- » Tecken är ett fenomen som kan signalera vad rollpersonerna bör göra och vad de kan förvänta sig.

Alla tre kategorier kan sökas aktivt av spelarna – till exempel genom att söka ledtrådar i gamla skrifter, slå sig i slang med ryktesspridare på sunkiga tavernor eller vända sig till en spåman för att be om ett tecken.

Ledtrådar

Många äventyr har ett mysterium som kärna. Dessutom kryllar Erebus Altor av sammansvärjningar, gåtor och dödliga fällor. Rollpersonerna kommer ofta att finna sig i situationer där de behöver ledtrådar för att komma vidare, eller för att ens överleva.

Ledtrådar kan ge en antydning om monsters eller antagonisters svagheter, tips på hur man löser en gåta av något slag, eller sätta saker i ett nytt ljus.

Räkna med att du behöver minst en ledtråd per hinder och om hindret är den enda vägen mot målet så behöver du minst tre ledtrådar. Dela hellre ut för många ledtrådar än för få.

Ledtrådar kan till exempel vara:

- » Ett skeppsvrak efter en piratattack.
- » Utdrag ur en gammal bok.
- » En karta över bergspasset.
- » En desertör som flytt och kan berätta var krutförrådet finns.
- » En historisk berättelse om Nemereth Tusenbanes erövringar i öster.
- » Ett brev från översteprästen som avslöjar hennes oheliga allians.
- » En beskrivning av mantikorors matvanor.

Se gärna ledtrådarna som ett pussel där fler bitar ger en tydligare bild av lösningen.

Det bör inte vara någon fara om rollpersonerna missar en ledtråd. Om rollpersonerna verkar vara på väg att köra fast är det bara att ge dem mera ledtrådar så att de hela tiden har saker att nysta i.

Skapa ledtrådar som är anpassade efter rollpersonernas färdigheter, och lägg dem gärna på två nivåer. Dels gör du ledtrådar på en grundnivå som rollpersonerna får bara genom att ha tillräckligt mycket i rätt färdighet eller om de söker eller befinner sig på rätt plats. Dels gör du fördjupande extra information som rollpersonerna kan få om ett slag för färdigheten lyckas. Vill du vara riktigt lömsk skapar du motstridiga ledtrådar som tvingar rollpersonerna att utforska villospår.

Rykten

I en värld utan ordentliga kommunikationer är nästan all information i formen av rykten. Därför är det inte ovanligt att främlingar stannar och samtalar en stund och delar med sig av rykten och skvaller. Överallt där folk möts utbyts rykten – i templet, på tavernan, vid stadsporten, i gillet, i hamnen

och vid hovet. Det är en naturlig del av det dagliga livet.

Rykten fungerar dels som ett sätt att berätta för spelarna vad som händer runt dem, dels för att locka till äventyr. Andra rykten kan utgöra ledtrådar om hinder som rollpersonerna kan möta längre fram.

En metod för att skapa nya äventyr är att hitta på eller slumpa fram ett rykte, och fundera på vad som kan ligga bakom det. Fundera på vilka personer som kan vara inblandade och vad de vill uppnå. Glöm inte rollpersonernas motivation. Det är ingen idé att lägga tid på att hitta på rykten som du inte tror att spelarna kommer att nappa på.

Om du får slut på inspiration kan du slumpa fram ett rykte nedan:

Det är upp till dig som spelledare att avgöra om ryktet stämmer eller inte. Vissa rykten kan vara missvisande men innehålla ett korn av sanning. Oavsett om de är helt sanningsenliga eller inte bör rykten alltid leda till äventyrliga händelser och utmaningar.

Om du knyter samman flera rykten för att skapa ett äventyr eller en kampanj kan du

TIO DET SÄGS ATT...

- 1 ...en vild grip härjar i området.
- 2 ...en lokal ädling planerar ett uppror.
- 3 ...en kontraktslös kondottiär låter sina soldater härja i trakten, men ingen vet var deras läger finns.
- 4 ...ett uråldrigt tempel döljer sig under en enslig monolit i området.
- 5 ...en demon hemsöker lokalbefolkningen på natten.
- 6 ...en orchstam är på väg mot området, och ödelägger allt i sin väg.
- 7 ...en drake har siktats på väg åt/mot (T6) 1 – norr, 2 – väst, 3 – syd, 4 – ost, 5 – en närliggande stad, 6 – ett närliggande slott eller fästning.
- 8 ...en fruktansvärd farsot föröder ett grannområde.
- 9 ...stråtrövare har kidnappat en lokal köpmans son.
- 10 ...en obskyr kult har slagit sig ned i en otillgänglig plats i närheten.

aktivt välja vilka delar som är sanna och hur de hänger ihop.

Om det bara är ett enskilt rykte kan du helt enkelt slumpa fram dess sanningsvärde: T6: 1–2 falskt men med ett korn av sanning, 3–4 delvis sant men missvisande, 5–6 helt sant.

Tecken och profetior

Sida XX i Hjältar från Kopparhavet beskriver hur rollpersonerna kan använda tecken för att få hjälp i äventyret. Men tecken är även ett verktyg för spelledaren att leda rollpersonerna till äventyr och intressanta händelser. Som spelledare behöver du inte bestämma vad sanningen bakom ett tecken är i förväg – om du inte använder det för ett specifikt syfte i ett äventyr – utan det räcker att se till att det pekar i en spännande riktning.

Tecken ska leda till äventyr. Du kan slumpa fram dem, förbereda dem eller hitta på något i stunden som passar. På så vis kan de antingen fungera som hjälp till improvisation, eller som ett sätt att leda rollpersonerna vidare i ett förberett äventyr.

Du kan även välja att koppla samman tecken till en längre profetia. En profetia är som ett recept eller en ritual som gudar eller andra makter lämnat i världen. Vanligtvis består den av flera olika förutsägelser, strofer om vad som skall hända. Om dessa uppfylls så inträffar det öde profetian förutspår.





2

KOPPARHAVSKRÖNIKAN

Vid den tiden kom Sibura till Ix kullar. De tre bronsplåtarna lät hon fästa vid en uråldrig ek, och lärde folket att läsa dess skrift. Där kvad hon den artonde och nittonde versen. Med sig hade hon ett rullat pergament. Två gånger bad folket att ta del av dess hemligheter, två gånger nekade hon. Den tredje gången bad Ashua, som bär drakens märke. Då rullade Sibura upp pergamentet. Och se, där var tecknat kusternas dragning runt Kopparhavet, prytt med många glyfer och symboler. »Detta« sade Sibura »är en portolan. Och denna portolan skall leda era ättlingar till ära eller undergång. Och Altor likaledes

– Xexu den blinde, proselyt



FÖR SPELARE

Sluta läsa om du inte planerar att spela Kopparhavskrönikan.

Hemligheterna här utgör grunden i Kopparhavskrönikan, och många kommer inte att få sin upplösning förrän efter långa kampanjer. Läs inte kapitlet om du inte är beredd att spela Kopparhavskrönikan.



I Kopparhavskrönikan får rollpersonerna tampas med glömda gudar, kaos och världsomvälvande krafter. Krönikan ger rollpersonerna en anledning att utforska Kopparhavet grundligt, och ta sig an mäktiga motståndare.

Din spelgrupp ska kunna införliva flera kampanjer och äventyr som en del av Kopparhavskrönikan. Framtida moduler kommer att skrivas specifikt för att kunna användas som en del av Kopparhavskrönikan, men det går även bra att anpassa andra kampanjer och äventyr och införliva dem i krönikan.

I Kopparhavskrönikan finner rollpersonerna en förlorad portolan som leder dem till demoniska fängslade makter kopplade till det uråldriga sötvattnet, Abzu, och kaos urkraft. Krönikan handlar om den fängslade Abzus försök att återvända till Altor med världsomvälvande konsekvenser. Rollpersonerna måste tampas med flera mäktiga aktörer som även de är intresserade av de krafter sigillerna gömmer.

I en framtida modul med avslutande final kommer rollpersonerna få en möjlighet att öppna djupets portar och konfrontera Abzu och de många makter och aktörer som står bakom hans återkomst.

Upplägget i krönikan är öppet, och rollpersonerna förväntas fritt utforska de sigill som intresserar dem, eller som knyts an till en äventyrsplats, ett äventyr eller en kampanj.

Den förlorade portolanen

Den förlorade portolanen är ett uråldrigt sjökort över Kopparhavet. Men det är inte ett Kopparhav rollpersonerna känner igen. Kuster, länder och landmärken är fel. Städer och riken saknas och istället är portolanen täckt av mystiska symboler och glyfer.

Sanningen om portolanen

Portolanen skapades av en uråldrig civilisation som försvunnit ur Erebs Altors historia. Det är inte bara tidens gång som har förändrat den värld portolanen avbildar. Gudar har ingripit direkt i Altors verklighet, ändrat kustlinjer, krossat riken och raderat hela civilisationer ur världens minne. Men det återstår alltid rester.



ATT FÅ TAG PÅ PORTOLANEN?

När du känner dig redo att inleda Kopparhavskrönikan kan du låta rollpersonerna få tag på portolanen. Det kan du göra redan i deras första äventyr på Kopparhavet. Äventyret Vrakplundrarens vaka^x ger en första introduktion till Kopparhavskrönikan och ett sätt att få tag på portolanen. Det går även att låta en kopia dyka upp i en skatt eller en last som rollpersonerna kommit över.

1. Se sida XXX i Erebs Altors: XXX.

Hur man använder portolanen

Det Kopparhav som portolanen visar är främmande men ändå bekant. Kustlinjer och öar stämmer inte precis med hur landet ligger idag. Sedan kartan ritades har öar höjts och sänkts ur havet, kustlinjer ändrats och berg höjts eller raserats. För att inte tala om alla de gårdar, byar och städer som vuxit upp. Det är därför komplicerat att hitta var portolanens symboler finns i verkligheten. För att göra detta krävs antingen uråldriga ledtrådar, eller att man känner till flera av symbolernas positioner, och kan leta sig fram utifrån detta.

Portolanen är full av symboler och glyfer. Varje symbol markerar ett forntida landmärke – ett torn, en ziggurat, ett tempel eller någon hemlighet. Flera av dem markerar ett av gudarnas sigill – dessa har märkts ut på kartan med en cirkel.

Glyfernas hemligheter

Varje glyf markerar en plats där en viktig byggnad en gång låg. I många fall är ruinerna fortfarande kvar, och inom dessa kan modiga äventyrare finna skatter, hemligheter och uråldriga artefakter. Men eftersom gudarnas ingrepp har ändrat landskapet går det inte att bara resa till glyfens plats. Därför behöver rollpersonerna förutom portolanen en ledtråd – ett lokalt rykte, en profetia eller uråldriga skrifter, för att hitta precis rätt. Därtill måste de givetvis hitta själva fornlämningen som kan ligga gömd i giftiga sumpmarker, under ökendynen, i slumområden med mera. Hela denna process kan sammanfattas genom en utmaning med olika färdigheter beroende på vilka typer av glyfer rollpersonerna letar efter. Beroende på hur väl de lyckas kan de hitta platsen som glyfen syftar på.

Typer av ledtrådar



Torn. Ruiner som sticker upp i landskapet, eller ligger högt belägna och kan upptäckas på håll genom en utmaning mot PSY, UPPTÄCKA FARA, OBSERVATION och VILDMARKSVANA.



Hamnar. Ruiner som ligger vid vattendrag eller kuster kan identifieras genom att studera ankringsplatser, fyror och landmärken, genom en utmaning mot INT, SJÖKUNNIGHET, VILDMARKSVANA och OBSERVATION.



Tempel. Ruiner som helgats åt en gudom kan omnämnas i heliga skrifter och annaler. Dessa kan identifieras genom en utmaning mot INT, MYTER & LEGENDER, FINNA DOLDA TING och OBSERVATION.



Grottor. Grottsystem kan dölja lämningar och rester, och kan identifieras genom en utmaning mot PSY, VILDMARKSVANA, FINNA DOLDA TING och OBSERVATION.



Kryptor. Uråldriga gravtorn och dödstempel som återfinns längs vägar och i utkanten av forna bosättningar. Utmaningen sker med slag mot PSY, UPPTÄCKA FARA, MYTER & LEGENDER och OBSERVATION.



Palats. Ruiner som legat i hjärtat av befästningar och bosättningar. Dessa kan identifieras genom en utmaning mot INT, TAKTIK, MYTER & LEGENDER och OBSERVATION.



SIGILLEN

Flera av portolanens glyfer döljer gudarnas sigill, kosmiska lås som håller uråldriga krafter fjärrade bortom Altor. Rollpersonerna kommer att konfronteras med val runt de olika sigillen, och huruvida de väljer att öppna sigillen, och hur de väljer att hantera de fjärrade makterna, kommer att påverka finalen.

Om rollpersonerna aktivt letar efter ledtrådar kan du be dem utföra en utmaning, med olika färdigheter beroende på vilka typer av ledtrådar de letar efter. Beroende på hur väl de lyckas kan de hitta platsen som glyfen syftar på.



UNIKA GLYFER

Vi rekommenderar att du enbart använder dessa regler för att hitta de allmänna glyferna – torn, ziggurater, tempel, hamnar, palats, stenstoder, labyrinter och grottor. Unika glyfer döljer ofta specifika äventyr och kampanjer. Information om ledtrådar till dessa kommer i framtida publicerat material.



Lämningar

Vad som faktiskt väntar rollpersonerna vid glyfen kan variera. Ibland är det bara en förfallen ruin, ibland början på en hel kampanj. Oavsett om glyfen är unik eller generisk, och håller ett sigill eller ej så är det en äventyrskrok. Tabellerna nedan ger SL stöd för att skapa en plats: ruiner efter torn, tempel, hamn, palats, krypta eller grotta. Se dem i första hand som inspiration – känn dig fri att kombinera element eller hitta på egna. Vissa är mest en allmän beskrivning, andra föreslår varselser eller fällor som hänger ihop med platsen.

Använd tabellerna för att skapa stommen till en scen eller ett äventyr. Förslagsvis slår du en gång för typen av lämning, en gång för fara, en gång för egenhet och en gång för väktare.

Rollpersonerna förväntar sig belöning för sitt hårda slit, och lämningar är platser med gott om uråldriga rikedomar. För att slumpa fram platsens skatter kan du använda skattkorten från Drakar och Demoner: Regelbok, tabellen för skatter från Erebs Altors forntid och tabellen för artefakter på sida XXX. Förslagsvis innehåller varje lämning en ikonisk artefakt.

UTMANING ATT HITTA SYMBOLERNA

RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG

- 0 Vilse. Rollpersonerna är hopplöst vilse, och måste utstå umbäranden och strapasser för att hitta tillbaka till sin utgångspunkt.
- 1 Inga spår. Rollpersonerna lyckas inte få upp några av spår efter de gamla lämningarna. De behöver nya ledtrådar om de vill fortsätta.
- 2 Vissa spår. Rollpersonerna lyckas få upp vittringen, men det går långsamt. De kan försöka igen.
- 3 Hittade ruiner. Rollpersonerna hittar lämningarna, och kan utforska dem.
- 4 Mer än de letade efter. Rollpersonerna hittar inte bara ruinerna utan även andra lämningar och rester av forna civilisationer. Detta kan ta formen av skatter, ledtrådar till nya glyfer eller andra fynd som spelledaren finner lämpligt.

SYMBOLER

Torn

Symbolen för torn står för allt från murade tornbyggnader till enkla monoliter och stenstoder. Slå T6:

1. Ett krökt och gulnat torn i tre våningar av benen från någon uråldrig gigant. Knotor och naturliga böjningar i benen skapar avsatser och balkonger. Ingången ser ut att ha karvats för hand. Utrymmena inne i tornet är trånga och unkna.
2. Ruinerna av ett kallmurat stentorn täckt av uråldriga glyfer. Tornets inre är tomt och dragigt. Ingången består av tre stora stenblock där ett bildar tak. I tornets topp nästar (T6) 1–2: fladdermöss, 3–4: ugglor, 5–6: harpyor.
3. En väldig, svart monolit av basalt utan synlig ingång eller utgång. För att komma in krävs magi eller ett lösenord.
4. De raserade resterna av ett marmortorn, gömt under taggbuskar och jord. En nött glyf antyder en ingång till tornets underjordiska delar. Fram med spadar och hackor!
5. Ett uråldrigt jätteträd, sedan länge dött och förstenat. Trädets nötta stam och krona har ännu vagt synliga trappor och plattformar från forntiden då det användes som ett torn.
6. Ett mindre berg som vid närmarundersökning visar sig vara en uråldrig fyr, påbyggt genom seklen av manstjocka lager av gamla flygdjurs bon. I fyrens topp, under klippor av förstenat träck finns ett enormt fyrfat

Hamn

Glyfen för hamnar pekar både mot naturhamnar och forna ankringsplatser, och mot en gång ståtliga hamnanläggningar. Slå T6:

1. En dold grotthamn, skyddad från väder och ovänliga blickar av hängrankor och en skrovlig klippfasad. En kopparryggad sjöorm (se Ereb Altor: Världsbok) har gjort den till sitt hem.
2. Ett levande samhälle med basarer och tavernor. Platsen har varit bebyggd i eoner och det äldsta huset pryds av symboler från portolanen. I husets innersta källare ligger ett enkelt altare till någon glömd, sovande bläckfiskgud.
3. En liten däl med branta klippväggar inristade med nötta inskriptioner över skeppslaster och ankringsrätter. De fossila benen från ett uråldrigt havsmonster vittrar på marken och förvridna krabbor krälar över de nakna stenarna.
4. En uråldrig havsvik har nu förvandlats till en långsmal sjö i en sank dalsänka där ett myller av skeppsvrak ligger välbevarade under mossor och vattenhyacinter. Här och var öppnar sig växtligheten och man kan se de uråldriga skeppen genom glasklart syrelöst vatten, likt fönster till en svunnen tid.
5. En väldig fästning i vattenbrynet med kedja dragen för sitt enda inlopp. Grova torn vakar över anläggningen. En gast, en odöd hamnfogde, vakar fortfarande över fästningen och angriper alla som passerar kedjan.
6. En torrlagd hamnanläggning av vittrad vulkansten långt uppe på land. Marken är gammal havsbotten, och rester av pিরer och kajer tornar upp sig som klippor.

Tempel

Många tempel är ziggurater eller enkla pyramider, men de kan även ha andra former, med pelare eller kupoler. Slå T6:

1. En liten trappstegspyramid med ingång genom krönet. Inuti ligger en gravkammare med arton mumifierade lik.
2. En väldig ziggurat, övervuxen med köttätande rankor. UPPTÄCKA FARA för att upptäcka. 3T6 Skada från växtbett.
3. Ett litet tempel i märklig grön sten från tiden innan konfluxerna. Över templet skimrar luften – en reva i Altors världsväv som ger magiker fördel på slag för Hög magi i dess närhet.
4. En skog av lutande pelare. Väggar och murar har sedan länge fallit ihop till rasmassor. Boskap betar mellan pelarna.
5. Under vandrande sanddyner eller urskog finns en enkel hall murad i sten, med alkover med avgudabilder runt väggarna.
6. En väldig ny tempelbyggnad i marmor, byggd ovanpå ruinerna av en forntida helgedom till bortglömda gudar. I ruinerna finns ännu tempelsalen kvar, en ärgad kopparkupol dekorerad med mörka förbannelser.

Grotta

Grottor kan vara naturliga eller uthuggna, gå ned i marken eller in i en bergssida. Slå T6:

1. Djupa, trånga gångar som gräver sig ned i flera våningar. Tycks ha skapats av ett småväxt folkslag. I hörnen ligger drivor av ärgad kopparflis, men inga tecken på inredning eller boende.
2. Rundade gångar som borrats av världsmaskar. Kan det fortfarande finnas några vid liv efter så lång tid?
3. En underjordisk labyrint med släta stenväggar. Lyckas man ta sig igenom den långa och komplexa labyrinten vilar ett enormt stenhuvud i en väldig kammare i labyrintens hjärta.
4. En enorm naturlig grottsjö som glittrar i kristall. Långa stalagmiter hänger från grottans innertak.
5. Ett väldigt naturligt grottsystem med två kolonier av grottlevande folkslag i månghundraårig fejd. De har samlat fornlämningens alla skatter i sina bosättningar.
6. En övergiven insektoiddkoloni, tom på myrfolk sedan årtusenden. I dess hjärta ligger en förödd äggkammare med de förvridna resterna av en väldig insektoiddrottning. En stam grottvättar (se Erebs Altor: Världsbok) har bosatt sig här, och använder insektsfolkets kitinskal som rustning (skydd 3).



Krypta

Denna glyf används för att markera de dödas boningar – allt från väldiga mausoleer till murriga gravgångar. Här ruvar glyfernas allra äldsta hemligheter. Slå T6:

1. Ett fyrkantigt gravtorn där mumifierade härskare från en svunnen tid ligger i trånga nischer från golv till tak. Längst upp i tornet häckar en koloni (T6) 1–2 korpar, 3–4 jättefladdermiss, 5–6 harpyor.
2. Katakomber som sträcker sig i trånga gångar åt alla riktningar. Gångarna är klaustrofobiska och rasbenägna. Av de döda är det mest benskrivor och damm kvar.
3. Stort kummel. Att komma ned i rasmassorna kräver stora grävinsatser. Inne i kumlet finns en välbevarad kammare av stora stenplattor. I kammarens mitt, på en åldrad tron, sitter (T4) 1: en vacker ung man, knappt rörd av tidens tand, som upplöses i damm när man rör honom, 2: en hungrig gast (se Regelboken sida 87), 3: en mumifierad kvinna klädd helt i bärnsten (värde 300 silver) 3: en stenstaty av något omänskligt, 4: uråldrig Dödsriddare (se Ereb Altor: Världsbok).
4. Mausoleum i skinande marmor, med inskriptioner i golvyndisk kilskrift. Helgedomen är tillägnad Ereshkigal, och full av urnor fulla av bendamm.
5. Kryptziggurat. I zigguratens innersta ligger en orörd gravkammare. Byggnaden är fylld av mumifierade hovtjänare och palatsvakter. Om de heliga skyddssymbolerna runt härskarens sarkofag bryts vaknar de döda!
6. Uråldrig härskares dödspalats. Ett väldigt mausoleum av vittrande marmor. Överallt står statyer av den glömde potentaten, men sönderslagna av någon forntida vandal så att det

inte går att avgöra hur den döde såg ut. Av en jättestatyt utanför återstår bara två stenfötter utan bål. Den dödes sarkofag står tom och nedklottrad med uråldriga förbannelser.

Palats

Palats markerar maktens högborgar och uråldriga furstars fästen. Det går fortfarande att skönja den ståt och makt dessa platser utstrålade, även om namnen på de som styrde från dem sedan länge fallit i glömska. Slå T6:

1. Vidsträckta palatsruiner, övervuxna av törne och beteskullar. Under kullarna finns små väderkojor för herdarna, med förseglade kopparportar längst in, ner till palatsets intakta men förbannade källarplan.
2. Uråldriga marmorruiner som ännu används av den lokale härskaren som säte. Salar fyllda med rasmassor, bråte och byggnadsställningar. Härskaren bevakar svartsjukt palatsets skatter och hemligheter.
3. Ett försjunket palats, begravet i hav eller sjö. Våldiga statykolonnader och palatssalar inbäddade i vassa koraller och vraken från gravplundrades skepp. Förväxta krabbor har gjort ruinerna till sitt hem.
4. Underjordiskt palats, vikt åt forna grottfolk, och fullt av deras förtorkade mumier. Fuktiga grottsalar och labyrinth där en koloni bleka etterkrankar (se Ereb Altor: Världsbok) gjort sig hemmastadda.
5. En väldig labyrintfästning vars kolossala murar täcks av murgröna och spirande buskar. Suckande vindar viner mellan de fallna stenarna.
6. Forn magikerkungars palats, darrande av magisk laddning. Spegelsalar och stora bibliotek med tomma böcker.

Egenheter

Varje lämning präglas av egenheter och störningar i skapelse kopplade till de uråldriga krafter som råder där. Slå åtminstone en gång på tabellen för egenheter, eller hitta på egna. Slå T10:

1. Marken på platsen är täckt av ett tjockt lager av uråldriga ben, tecken på massakrer eller offer på en ofattbar skala.
2. På platsen är himlen inte blå, utan skiftar istället i onaturliga, oljeliknande regnbågsfärger.
3. Platsen har fyra stenstoder i olika rum eller områden. Stoderna kan användas till att teleportera sig från en plats till en annan.
4. Ett gudomligt gyllene får erbjuder sig att bära rollpersonerna genom komplexet.
5. Platsen hemsöks av flyktiga skuggor som viskar till rollpersonerna. Skuggorna är resten av uråldriga spöken, och de går varken att se tydligt, förstå eller på annat sätt interagera med.
6. Lätta jordbävningar drabbar med jämna mellanrum platsen. De är inte kraftiga nog att orsaka någon skada, men kan ge nackdel för FINGERFÄRDIGHET eftersom de är distraherande.
7. Ett knappt hörbart, skärande tjut hörs överallt på platsen. Dess ursprung går inte att fastställa, men alla som befinner sig på platsen förlorar 1 VP varje kvart.
8. Ett enormt fotavtryck återfinns på platsen. Ett slag för BESTIOLOGI avslöjar att det härstammar från en enorm jätte (en titan).
9. Platsen är egentligen en skenbild, och de facto befinner sig rollpersonerna i en annan dimension, skapad av mäktiga forntida magiker. Med PSY-slag kan man kika genom verklighetens slöjor.

10. Inskriptioner på det Sanna språket på vägarna. Den som tyder glyferna med MYTER & LEGENDER förlorar T8 KP men får vingar och kan flyfa i T4 skift.

Faror

Vid varje lämning finns en eller flera faror som rollpersonerna måste ta sig an. SL kan välja eller slumpa från tabellen nedan, eller hitta på sina egna faror. Slå T8:

1. Platsen vilar under en fruktansvärd förbannelse, som får de som vistas i dess närhet att åldras ett år per kvart.
2. Platsen bebos sedan forntiden av en galen trollkarl som babblar på ett sedan länge bortglömt språk och angriper alla inkräktare. En cirkel i gruset runt platsen håller trollkarlen fången. Om den bryts försvinner han i en ljusblxt.
3. En svartalfsklan (T6 per rollperson) har bosatt sig på plats, och förvidrits av dess inneboende magi. De saknar ögon, men kan ändå se, och har försetts med långa, vassa klor. De är ständigt hungriga och angriper allt levande. Värden som Svartalfer men SLAGSMÅL 14 och klor som ger T8 i skada.
4. En aktör har resurser eller är själv på plats – välj eller slumpa från sida XXX.
5. Platsen hemsöks av odöda kvarlevor av dem som en gång levde där. Hemsökelsen utgörs av (T6) 1–2 3T6 skelett, 3–4 T3 gastar, 5–6 en dödsgast (se sida XXX i Ereb Altor: Världsbok).
6. Pilfälla. UPPTÄCKA FARA för att upptäcka. Gör 3T6 i stickskada.
7. En fallucka är riggad framför ingången. Slå för UNDVIKA med nackdel för att inte trilla ned. 3T6 i fallskada.
8. Jordbävning. Platsen är instabil. Slå T20 varje kvart. Vid 20 börjar marken skaka, byggnaden rasa och hela platsen faller samman i en ravin.

Uråldriga skatter

Lämningar döljer ofta uråldriga skatter, vilket är skäl nog för många äventyrare att söka efter dem. Använd skattkortet från Regelboken, eller slå T6 på tabellen nedan:

1. Smycke av orikalk. Värt 200 silver.
2. 2 jorpagniska guldtalenter. Värda 300 silver.
3. Utsökt elfenbensskrin. Kan förvara två småsaker. Värde 280 silver.
4. Småfigur av lapis lazuli. Nynnär en vaggvisa på Ithilgorms döda tunga. Kan användas för att lära sig språket.
5. En uråldrig lertavla med en slumpvis vald besvärjelse inristad på golvyndisk forntunga.
6. Regnbågsfärgad slipad ädelsten. 1000 silver

Artefakter

Bland skatterna kan ibland finnas mäktiga artefakter. Slå T6:

1. Skyddande amulett på lertavla. Bäraren får fördel på slag för skräckattack och slag för att motstå eller SKINGRA förbannelser.
2. Gravdolk av meteoritjärn. Begravs med de döda för att skydda dem mot osaliga och hungriga spöken. Räknas som mästerns middol (se sida 74 i Regelboken) som gör T8 i skada mot odöda.
3. En enkel krona av orikalk, som ger bäraren +4 VP så länge den bärs.
4. En ämbetsstav av drakben. Om man slår den tre gånger i marken innan man talar för man fördel på ÖVERTALA, BLUFFA och KAR. Detta kostar 2 VP. För 3 VP kan man använda den för att få en drake inom 20 meter att stanna upp och tala med bäraren. Detta fungerar bara en gång per drake, men kan få monstret att hejda sig under strid. Effekten påverkar dock endast drakens

nästa handling. Det är en chans att försöka övertala draken, men styr inte dess handlingsfrihet.

5. Ett okläckt ägg av en (T6) 1: Fågel rock, 2: Basilisk 3: Demon (Gallu), 4: Klomul 5: Obeskrivlig styggelse, 6: Drake.
6. Den glömda, sjunde regalien (se nedan). Herdestaven. Kaosregalie, då den aldrig vigdes i en kejsarlig form. Ger den som bär den fördel på Karisma och Övertala.

Väktare

Vissa av glyferna visar på lämningar som skyddas av en väktare. Väktare försöker skrämja bort eller döda inkräktare, och kan vara utsatta av Altors gudar eller demoner, ha sina egna motiv för att skydda platsen eller helt enkelt valt den som sitt revir. Alla sigill har en gudomlig väktare. För andra glyfer kan SL slumpa T6: 1–3 ingen väktare, 4–5 en väktare, 6 två olika väktare.

Väktarna nedan är endast förslag, och SL uppmuntras att välja väktare från alla de regel- och kampanjböckerna hon har till sitt förfogande. Slå T6:

1. Jättespindel (se Regelboken och sida XXX i Ereb Altor: Världsbok för Morginsk sarkofaggrävare). Skyddar sin väv och sina ägg.
2. Mantikora (se Regelboken). Skyddar sitt revir.
3. Dödsriddare (se sida XXX i Ereb Altor: Världsbok). Uppfyller en uråldrig ed.
4. Lamassu (se sida XXX i Ereb Altor: Världsbok). Utsatt av gudarna för att bevaka platsen.
5. Gallu (se sida XXX i Ereb Altor: Världsbok). Bunden till platsen av en uråldrig besvärjelse.
6. Drake (se Regelboken). Uppfyller ett uppdrag av gudarna, bevakar sin skatt eller båda delarna.

Aktörer och portolanen

Rollpersonerna är inte de enda som är intresserade av portolanen och glyferna. Flera andra aktörer är också ute efter de hemligheter de döljer. Vissa känner till portolanens fulla hemlighet, och vill komma åt uråldriga krafter genom att öppna sigillan. Andra är intresserade av de krafter som döljer sig bakom enskilda glyfer.

Varje aktör har sina egna motiv, och rollpersonerna kan finna att de både samarbetar och motarbetar olika aktörer. Mer om aktörerna kan du läsa i Kapitel 3: Kopparhavets aktörer.

Olika kampanjer som ingår i Kopparhavskrönikan kommer att presentera de aktörer som är intresserade av ett visst sigill. Det är dock upp till dig som spelledare exakt vilka aktörer som du introducerar. Du bör anpassa din krönika till rollpersonerna och vad som har hänt under kampanjernas gång.

De fyra vindarna

Fortidens fyra vindar har alla förseglats bakom sigill, och nya demoner och gudatjänare har satts att leda Erebs fyra vindar, och vakta sigillan. De fyra är:

- » **Västän.** Zephor. Förvaltas av Marduks tjänare Pazuzu från Västerhavet.
- » **Sunnan.** Rhabdo-rhinn. Förvaltas av gripdemonen Anzu. Mer om Anzu kommer i kampanjen Kaparen från Krilloan.
- » **Östan.** Urus. Förvaltas av draken Illuyanka.
- » **Nordan.** Kebui. Förvaltas av Stormguden Bor norr om Vindernas slätter.

Regalierna

Jämte sigillan kan rollpersonerna söka de uråldriga regalierna, som sägs ge sin bärare enorm makt. Det talas om två uppsättningar: Kaosregalierna och Jorpagnas kejsrerliga regaller. Dessa är i själva verket olika utföranden av samma föremål.

Kaosregalierna var uråldriga golwyndiska regaller som helgades och smiddes om av Jorpagnas kejsare. Även om deras nuvarande utförande är den kejsrerliga versionen går det att återställa dem till sin ursprungliga kaosversion. Regalierna består av ett svärd, ett gissel, ett riksäpple, en krona, en spira och en mantel.

De kejsrerliga regalierna bars av Jorpagnas mäktiga kejsare och kejsrerinnor. De kanaliserar solens och himlens makt och härlighet.

Kaosregalierna bars av Golwyndas söt-vattenshärskare, och kanaliserar skapelsens och kaos råa kraft.

De kejsrerliga regalierna

Solsvärdet

Ett slagsvärd helgat åt solens makt. Läs mer i den kommande kampanjen Kaparen från Krilloan. Skapar en förintande solstråle som slår ut längs klingan så fort svärdet sammanfogats. Hjält med draxskinnslätt grepp. Den förintande solstrålen skjuter ut rakt från hjaltet längs klingan och gör att svärdet fungerar både som ett närstridsvapen och ett avståndsvapen. I närstrid räknas svärdet som långt, och gör 4T10 i skada. Det används med färdigheten SVÄRD. I avståndsstrid används istället KASTVAPEN, och svärdet gör 3T10 inom 50 meter, 2T10 inom 100 meter och T10 inom 200 meter. Strålen lyser även upp det mål det träffar. Att hantera strålen är krävande – varje stridsrunda bäraren försöker hantera vapnet med strålen kostar 4 VP.

Det enda sättet att släcka den förintande strålen är att hölja den i en mörkerlemens skinn. I fortiden bars den i en skida av mörkerbestskinn. Om man inte förmår göra detta kommer strålen snabbt att förbränna bärarens själ (4 VP/stridsrunda).

Stormpiskan

Denna långa oxpiska kontrollerar västans vindar, och används av demonen Pazuzu, en av stormguden Marduks vasaller. Genom att snärta med piskan går det att frammana starkare vindar. Utfall på vädertablerna vid sjöfart (se Ereb Altor: Hjältar i Kop-

parhavet) blir ett snäpp högre. På tabellen Extremväder räknas bara (3) Svår storm och (6) Orkan. En snärt kan påverka allt inom 100 meter (T6 viljeöäng), allt inom 1000 meter (3T6 viljeöäng) eller allt inom samma region/farvatten (5T6 viljeöäng). Effekten varar ett skift.

REGALIerna

REGALIE	KOMPONENT	KAOSVERSION	KEJSERLIG VERSION	LEDTRÅDAR
Svärdet	Rak, vass klinga av oljeskimrande metall.	Månskäran. Halvmåneformat hjalt av silver.	Solsvärdet. Förgyllt orikalkhjalt helgat åt en solgud. Nuvarande form.	Svärdet skall senast ha siktats bland Åsköarna vid Vägen bort. Läs mer i Kaparen från Krilloan.
Gisslet	Ett handtag av draxskinn runt en orikalkstomme.	Molngisslet. Handtaget förses med niosvansad katt av mantikoraläder.	Stormpiskan. Pazuzus piska. Handtaget håller en lång oxpiska av demonskinn. Nuvarande form.	Skall ha siktats i demonen Pazuzus hand.
Äpplet	Fyra pärlprydda band i drakläder som sammanfogas till ett klot runt ett äpple.	Uräppet om det fylls av ett gyllene äpple från Irkallas förgård. Nuvarande form.	Riksäppet om det fylls med en rundel karvad ur ekträet från Oak Tun – det döda kejsarträdet i Grivelas ruiner.	Sägs vaktas av havsbesten Lotan.
Kronan	Ett enkelt pannband av orikalk.	Kopparkronan. Pannbandet i grundutförande. Nuvarande form.	Härskarkronan. Juvelprytt överstycke.	Infogad i stororchen Kraurgs benhjälm.
Spiran	Ett långt skaft av silverlindträ.	Sharur. Klubbhuvud i sten.	Kejsarspiran. Guld och ädelsten. Nuvarande form.	Enligt legenden om Korakun den Enväldige fortfarande i Grivela.
Manteln	En väldig mantel av purpurfärgat linne.	Djupens mantel. Grundutförande. Sveps runt kroppen som en toga. Nuvarande form.	Himmelsmanteln. Kräver ett väldigt, gyllene spänne och pälsbrämning.	Skall ha använts som segel av hjälten Valltam på väg mot Erebosiska arkipelagen.

Riksäpplet

Denna krönta, gyllene rundel var en gång en symbol för de jorpniska kejsarnas nåd och makt. För 3 VP kan en person som bär riksäpplet läka 2T6 KP och en icke-permanent svår skada genom handpåläggning.

Härskarkronan

Den ädelstensinfattade kronan var den ultimata symbolen för de jorpniska kejsarnas absoluta makt. För 2 VP kan bäraren uttala en befallning till en person inom hörhåll (30 meter) som måste lyda som sin nästa handling. Offret behåller sin självbevarelsedrift, och kan inte beordras att skada sig själv.

Kejsarspiran

En guldfattad spira som representerar Jorpnas herravälde över land och hav. Den som bär kejsarspiran kan fritt gå över vatten och påverkas inte av oländig terräng. All väg bereds för bäraren, och fungerar som öppen mark.

Himmelmanteln

Himmelmanteln var ett fysiskt uttryck för kejsarnas länk till himmelsgudarna, och Sholak i synnerhet. Den ger sin bärare förmågan att flyga fritt i sin vanliga gånghastighet (förflyttning samma som för land).

Kaosregalierna

Månskäran

Detta långa, vassa huggsvärd användes i forntida ritualer till månens ära, och speglar månens sken. Klingan suger åt sig av månens kraft och lagrar det som VP. Varje timme som den ligger i månskin laddar den 1 VP upp till maximala 6. Dessa poäng kan användas av den som bär skäran genom att denne skär upp ett litet sår och låter lite blod falla (1 KP). Svärdet har värden som ett kortsvärd.

Molngisslet

Detta niosvansade gissel användes av forntidens fruktbara vindar, och framkallar regn. Genom att piska i luften och betala 2 VP utlöses regn i hela regionen eller farvattnet.

Uräpplet

Detta nötta äpple hejdar åldrande och gör bäraren immun mot sjukdom så länge den bärs i handen.

Kopparkronan

Denna enkla kopparkrona skär in i svålen på den som bär den på sig. Den som bär kronan kan dra kraft från kroppen (se sida 58 i Regelboken) och kan fritt välja en siffra istället för att slå en tärning för att se hur mycket kraft som dras.

Sharur

Guden Ninurta's himmelska klubba. Kan kastas långa avstånd och återvänder alltid till kastarens hand. Vapnet är intelligent, och kan tala med sin ägare. Det kan se och höra, och rapporterar lojalt. Sharur kan även lära ut TAKTIK, MYTER & LEGENDER och ETIKETT (FV 16). Vapnet är dock konsekvent arrogant och nedlåtande mot vanliga dödliga. Skada T20, korssande. BV 15, STY-krav 12.

Djupens mantel

Genom att dra en flik över munnen kan bäraren andas under vatten. Bäraren blir immun mot drunkning.



3

AKTÖRER

Vem vet vad Ashua sade till hjälten Valltam, där de möttes vid Raas Narram. Kanske talade han om en kommande kraftdrabbning, när mäktiga besvärjare, monster och förbrytare skulle söka maktens sigill, kanske viskade han om det söta vattnets återkomst, kanske yrade han om kommande hjältar och en krönika som skulle komma att skrivas i blod, svett och hjältedåd!

– Asiram, kommentator



SLUTA LÄSA HÄR!

Flera av de aktörer som presenteras här har hemligheter som har stor betydelse för Kopparhavskrönikan. Läs inte kapitlet om du inte är beredd att spela Kopparhavskrönikan.



VAD ÄR EN AKTÖR?

En aktör, i Ereb Altor, är varelse som genom sitt inflytande och sina målsättningar i spelvärlden kan skapa konflikter och vara drivande i äventyr, kampanj och krönika. De kan vara ledare, magiker, monster eller hjältar. Ofta tillhör eller leder de organisationer som kan gå deras ärenden.

En aktör kan vara en motståndare, rival, allierad eller beskyddare – allt beroende på deras målsättningar och rollpersonernas val. Ofta är de just mäktiga motståndare och kampanjens skurkar.

Som spelledare kan du använda aktörer för att skapa äventyr. Definiera hur aktörerna hänger ihop med varandra, vilka konflikter och allianser som uppstår, vad de vill och vad de fruktar. Snart har du ett nätverk av förhållanden som kan leda rollpersonerna till nya äventyr.

Kampanjer och krönikor har ofta sina egna, specifika aktörer som hänger ihop med den specifika intrigen. Ett äventyrs aktör kan med fördel också användas utanför äventyrets ramar och plockas in i andra kampanjer eller begynnande krönikor. Aktörer är ett redskap för spelledaren att använda som hon vill och efter speltillfällets behov.

Aktörspelare

Om spelgruppen vill går det utmärkt att låta en annan spelare kliva in mellan spelmötena och spela en av aktörerna. Det här kan ge spelaren möjlighet att vara delaktig i krönikan utan att delta fullt ut i spelmötena, och kan vara ett kul sätt att få mer

variation och dynamik i kampanjens intrig. Följande gäller då:

- › Aktörspelaren deltar inte i speltillfällena, utan lämnar in sina handlingar direkt till spelledaren. Helst vet spelgruppen inte vem som spelar aktören.
- › Aktören deltar sällan direkt i händelserna, utan utför framförallt strategiska drag mellan speltillfällena. Dessa ersätter de handlingar som föreslås nedan under aktörernas beskrivningar, men kan givetvis inspireras av dem.
- › Aktörspelaren bör vara inställd på att han inte spelar en huvudperson – krönikan handlar om rollpersonerna – och spelledaren har i slutändan veto över vad en aktör gör på ett sätt som inte gäller för rollpersonerna. Spelaren bör vara inställd på att aktören kan misslyckas i sina planer.

För spelledaren innebär det en del jobb att anpassa en aktör för sådant här spel. Flera saker måste definieras:

- › Vad vet aktören från spelstart, och vad får den reda på när saker händer i kampanjen? Flera av aktörerna får kanske känningar när ett sigill bryts.
- › Definiera hur aktören kan använda sina resurser, som främst består av underlydande. Fundera på vilka begränsningar de kan ha i geografisk räckvidd, driftkostnader och vilja att lyda.
- › Låt aktören utföra en handling mellan varje spelmöte. Hur omfattande den är styrs av hur lång tid som förflutit i spelvärlden. Definiera vilka typer av handlingar som är möjliga – här kan du inspireras av de fyra handlingar som presenteras för varje aktör, men kan även låta aktörspelaren definiera egna. Om du låter en spelare spela en aktör innebär det antagligen att aktören är mer aktiv och utför fler handlingar än om du hade spelat den själv som SLP, åtminstone om spelaren är engagerad.

AKTÖRER I KOPPARHAVSKRÖNIKAN

De aktörer som beskrivs här är alla kopplade till Kopparhavskrönikan och till jakten på gudarnas sigill. Alla har de en anledning att vilja hitta och öppna sigillen – och i flera fall har de även planer bortom det. De kan samarbeta med eller motarbeta rollpersonerna.

Även om vissa av dem är mer centrala för krönikans förlopp är ingen oersättlig. Om en aktör stupar kan andra kliva in för att fylla maktgapet – med andra resurser och målsättningar.

Du behöver inte hålla ordning på vad varje aktör gör, och de behöver inte alla vara aktiva samtidigt. Använd de som passar för tillfället och äventyret. Du bestämmer alltså själv hur många av dessa aktörer som är inblandade i spel. Du kan se de aktörer som inte är aktiva som en sorts avbytbänk, redo att kasta sig in i leken om tillfälle ges.

Mål

Aktörernas mål beskriver vad som motiverar dem och vad de försöker uppnå. Målen har alltid något att göra med Kopparhavskrönikans sigill och hemligheter, och är tänkta att sätta aktörerna i kontakt med rollpersonerna – som motståndare eller allierade. Använd aktörens mål för att avgöra hur denne agerar i en given situation.

Resurser

Varje aktör har en uppsättning resurser som den kan använda för att uppnå sina mål. Det kan röra sig om lojala efterföljare och trupper som lyder aktörens minsta vink, eller lösa allierade eller sådana som är skyldiga aktören en tjänst. Varje aktör har en tabell med resurser som den kan använda – vissa resurser blir tillgängliga först efter en handling, ofta att aktören rekryterar eller skapar nya hantlangare.

Handlingar

Mellan äventyr, eller om du känner att krönikan behöver en nytändning, kan du välja att låta en aktör eskalera sina planer genom en handling. Välj då nästa handling på listan. Ibland påverkar en handling rollpersonerna direkt, och kan ge upphov till äventyr eller strid. Ibland är det något som rollpersonerna hör talas om i efterhand, eller som påverkar spelldarpersoner de ännu inte träffat. Använd ditt omdöme för att avgöra när och hur rollpersonerna märker av handlingen. I framtida kampanjer kommer flera aktörer att få nya handlingar att välja mellan. Listorna som presenteras är inspiration – du bestämmer själv vad en aktör gör och hur den reagerar på rollpersonernas handlingar.



KURGAX

Den gyllene draken Kurgax är en legenda-risk best. Han räddade den furgiska huvudstaden Ilbutana från Kruns härar, förödde Pelenos under Härarnas tid och besegrade demonfursten Rakul i envig. Sanningen är att han har tjänat Altors gudar i årtusenden. Och åren tynger på honom. Kurgax är trött, men ett liv i gudarnas tjänst ger ingen ro.

Mål

Kurgax söker efter portolanens sigill för att bevara dem. Ty sådan är gudarnas vilja.



KURGAX SANNA PLAN

I själva verket spelar Kurgax ett avancerat dubbelspel med Abzu och De gamla gudarna, och försöker därför se till att sigillen trots allt öppnas. Hans verkliga syfte är att nå frihet, och att inte längre vara gudarnas redskap.

Kurgax har därför slutit en pakt med Abzu, som han en gång tjänade, om att släppa lös denne i Altor. I gengäld vill han ha ett nytt namn. Han litar dock inte på att Abzu skulle lämna honom ifred, och närmar sig därför under kampanjens gång de skapelsetrogna

gudarna, och erbjuder dem en möjlighet att försöka dräpa Abzu en gång för alla. Själv bryr han sig inte om hur slutstriden slutar – han vill bara nå sin frihet. För detta vill han ha en ny kropp som en väldig havsorm – den nye Lotan. I det salta Kopparhavet kan han gömma sig från Abzu, och leva ett fritt liv med nytt namn under vattenytan.



Handlingar:

1. Ben Iona söker äventyrare villiga att utforska en av platserna märkt med glyf på portolanen. Han kan kontakta både rollpersonerna, och rivaliserande grupper.
2. Kurgax utvalde, Igual Hell, lämnar Krilloan under mystiska omständigheter, vilket skapar oro och kaos då hans Skarprättare blir utan ledare. Se mer i den kommande kampanjen Kaparen från Krilloan.
3. Kurgax skapar T6 drakyngel genom att skapa och ruva ett människoägg.
4. Kurgax erbjuder en RP sitt märke – Drakens märke – som märker ut RP:n som dess utvalde förkämpe. Om RP accepterar får den en valfri hjälteförmåga.

KURGAX RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Ben Iona	SLP	Montarkun	Mellanhand, köpman och fixare.
Igual Hell	SLP	Krilloan	Kapare, kondottör och drakriddare tyngd av ödet.
Drakyngel	Organisation	Kopparhavet	Storväxta krigare med reptilögon. Inga från spelstart utan skapas av Kurgax under spel.

Resurser

Kurgax arbetar genom en liten grupp utvalda kämpar som erhållit hans märke och står i hans gunst. Kapten Vitulv var en sådan och så är också Iqual Hell. Under krönikans gång kan han välja ut och erbjuda denna ynnest till en eller flera av rollpersonerna, i synnerhet om Iqual Hell har dött.

Under kampanjens gång kan Kurgax skapa drakyingel – dödliga avkommor som föds med Drakens märke och växer upp till fullvuxna slagskämpar på några dagar. De har telepatisk kontakt med Kurgax, och används av denne som kanonmat.

KURGAX

Kurgax är en enorm gyllene drake, vars glänsande fjäll knappt nötts av tidens tand. Trots sin storlek är han vig och dödlig i luften, och hans ögon brinner med en inre, magisk glöd.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Enorm
KP: 88 **SKYDD:** 8 **FÖRFLYTTNING:** 26
FÄRDIGHETER: Myter & Legender 19, Främmande språk 17, Hög magi 19, Elementar-magi 19

VINGAR: Kraftfulla vingar som tillåter obehindrad färd genom luften. Vingslagen framkallar kraftiga vindar och hindrar alla andra flygande varelser att närma sig Kurgax när han flyger.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Storm.** Draken åkallar vindens och luftens elementarer. En förblindande storm drabbar området. Det blir svårt att röra sig, och alla inom 100 meter rör sig med halv förflyttning. Fartyg hamnar i sjönöd (se Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet) om de inte lyckas med ett slag för SJÖKUNNIGHET.
- 2 **Kloattack!** Draken sveper med sina klor över två motståndare inom 4 meter från varandra, som tar 2T10 i huggskada var.
- 3 **Drakstorm!** Draken låter sina stora vingar framkalla en storm som drabbar alla inom 20 meter. Lösa föremål och varelser upp till Normal storlek inom virvelvinden slungas 3T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 4 **Svansattack!** Draken låter sin stora svans spela och sveper med dess taggiga spets över sina offer. Alla inom 6 meter tar 2T8 i krosskada och slås omkull.
- 5 **Drakbett!** Kurgax öppnar sina stora käftar och hugger ett offer med förfärande hastighet. Attacken ger 4T10 i huggskada.
- 6 **Eldstråle!** Kurgax riktar öppnar sina stora käftar och låter sin förintande blå eldstråle drabba ett offer inom 30 meter. Den som träffas av elden tar 5T10 i skada. Rustning ger inget skydd.

IGUAL HELL

Igual Hell seglade en gång som skeppspojke hos den legendariske kapten Vitvarg. Nu är han Kurgax utvalde förkämpe och drakryttare, och har skapat sig ett eget rykte som kapare och kondottiär i Krilloan. Han leder de hårdföra Skarprättarna, stadens främsta legoförband och polisstyrka.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 30 **VP:** 18

FÄRDIGHETER: Taktik 16, Sjøkunnighet 14, Myter & Legender 8, Under Världen 12, Upptäcka Fara 12

RUSTNING: Helrustning (7)

FÖRMÅGOR: Luftryttare, Drakryttare

UTRUSTNING: Långsvärd (FV 17, skada 2T8), Dolk (FV 15, skada T8)

**DRAKRYTTARE**

Förmågan Drakryttare skapar ett personligt band till en drake, som fungerar som personens beskyddare. Draken kan tillåta Drakryttaren att rida på dess rygg.

**BEN IONA**

En diskret, medelålders herre klädd i anspråkslös men välsydd kaftan och mörk läderturban. Talar med lågmäld men intensiv röst. Hans reptilliknande ögon döljs bakom sotade glasögon och han bär drakens märke. En gång var han en framgångsrik köpman men de senaste hundra åren har han agerat som draken Kurgax mellanhand.

Värden som Lärd (Regelboken, sida 105).

**DRAKYNGEL**

Drakyingel är storväxta humanoider som kläckts med hjälp av uråldrig drakmagi. De ser på alla sätt ut som ovanligt storväxta och välskapta människor, förutom ögonen vilka påminner om en reptils smala pupil. Dessutom bär de Drakens märke. Drakyingel står i ständig telepatisk kontakt med den drake som skapat dem. De är fanatiskt lojala till sin skapare, och delar många av dennes tankar och personlighetsdrag.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 32 **VP:** 8

FÄRDIGHETER: Upptäcka Fara 14, Övertala 14, Taktik 16

TYPISK RUSTNING: Plåtrrustning (6)

FÖRMÅGOR: Stridsvana

UTRUSTNING: Långsvärd (FV 17, skada 2T8)

**YNGELRITUAL**

Att skapa ett Drakyingel är en krävande process även för en drake, och kräver att skaparen hämtar kraft ur sin draksjäl för att skapa ett artificiellt ägg. Draken ruvar sedan ägget i ett dygn, varefter det kläcks, och en till sex drakyingel stiger fram som fullt utvecklade vuxna varelser.

OPERBA

Mästeralkemisten Operba är en av Altors mest framstående metafysiska vetenskapare. Hon har vikt sitt liv åt att utröna skapelsens inre natur, oftast genom att reducera olika material till sina inre beståndsdelar – materialens essens. Hon är hänsynslös i sitt sökande, och tvekar inte att utnyttja andra eller alliera sig med skurkar. Hon har varit stormästare för såväl Alkemistskrået i Krilloan som hemliga mystikerordnar, trålat för handelshus och furstar, men alltid gått vidare på jakt efter kunskap. Hon drar sig inte för att offra levande varelser i alkemins namn, och utför också försök på sig själv – hennes vänstra öga använde hon för att utvinna kunskapens essens, och har ersatt det med ett stenöga av lapis lazuli. Den blå stenen lyser med ett olycksbådande sken.

Mål

Operba försöker öppna sigillerna, och är på jakt efter deras hemligheter. [Hemlighet: Operba vill i själva verket väcka Abzu så att hon kan dricka sötvattensgudens destillerade essens, och på så sätt förstå skapelsens innersta hemligheter, och som en bieffekt få oinskränkt makt.]

Handlingar

1. Operba – tidigare stormästare för Alkemistskrået i Krilloan – återvänder in-kognito till staden och börjar återupp-rätta sin maktbas. Hon installerar sig i ett laboratorium i stadsdelen Rosen.

2. Operba hittar portolanen i krönikörernas Arkiv i Krilloan.
3. Hennes hantångare Skaram och fru Morgonstjärna utför undersökningar vid valfritt sigill.
4. Operba tar över Alkemistskrået i Krilloan och etablerar sig som en maktspelare i staden. Detta bryter Elyzas kontroll över alkemisterna.

Resurser

Operba arbetar genom sina kontakter bland Kopparhavets gillen och brottsorganisationer. Hon har ett väl utvecklat nätverk av spioner, i form av unga alkemistgesäller som lockats av hennes löften om dold kunskap. De är hennes trognaste förkämpar.



◆ ◆ ◆

OPERBAS ALKEMISKA DEKOKTER

Att dricka en dekokt är en handling.

- » Visdomens vatten: Den som dricker får under ett skift förhöjd Intelligens och fördel på alla slag mot färdigheter baserade på INT.
- » Styrkeelixir: Den som dricker får under en kvart SB STY +T8.
- » Ödleserum: Den som dricker får under ett skift naturligt skydd 2 från reptilfjäll som täcker kroppen.
- » Sanningens droppar: Den som dricker förlorar under T6 stridsrundor förmågan att ljuga, och somnar därefter i ett skift.

OPERBAS RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Alkemister	Organisation	Krilloan	30 trogna i Krilloans alkemistgille
Fru Morgonstjärna	SLP	Erebosiska arkipelagen	Brutal riddare i Operbas tjänst
Skaram	SLP	Jorien	Lömsk anka i Operbas tjänst



OPERBA

Operba är en medelålders kvinna ur Kopparhavets välbeställda köpmanskikt. Hennes vänstra öga är en blålysande sten av lapus lazuli. Hennes anspråkslösa yttre döljer en stenhård och obehaglig viljestyrka. Hon behandlar både vänner och fiender korrekt, kortfattat och hänsynslöst.

FÖRFL: 10 **SB:** – **KP:** 19 **VP:** 30
FÄRDIGHETER: Hantverk 18, Myter & Legender 14, Läkekonst 16
UTRUSTNING: Dolk (FV 16, Skada T8) Visdomens vatten, Styrkeelixir, Ödleserum, Sanningens droppar.
ÖVRIGT: Operba är bevandrad i alkemins hemliga konst och kan förädla Altors substanser till olika tinkturer och dekokter.



FRU JOAN MORGONSTJÄRNA

En skoningslös sälle av ädel börd. Ses oftast i sin svarta helrustning med en väldig flamberge över axeln. Ätten Morgonstjärna har hållit fästningen Orcrand sedan urminnes tider, men fru Joans far, Servilio Morgonstjärna, drack bort ättens tillgångar och var tvungen att förpanta fästningen till Tornväktarorden. Joan strövade Kopparhavet runt på jakt efter en födkrok. Längre var hon helt utan syfte i livet och ägnade sig åt rånmord i Kopparhavets hamnar.

När hon låg för döden i galopperande

köttröta på en sämre Taverna i Quorba räddades hon av mästeralkemisten Operba, vars dekokter lyckades hejda sjukdomens framfart, även om den inte kunde återställa henne helt. Sedan den dagen är hon Operbas lojala hantlangare. Upplägget passar Joan bra. Hon får mörda och rådbråka i Operbas namn, får mat och beskydd och kan dessutom intala sig att hon fullföljer sin plikt som en god riddare.

Hennes ansikte är slappt och uttrycksöst med fula ärr efter sjukdomen. Hon måste dricka Operbas dekokter dagligen.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 30 **VP:** 18
FÄRDIGHETER: Taktik 15, Upptäcka Fara 12
RUSTNING: Helrustning (7)
FÖRMÅGOR: Kraftslag, Järngrepp
UTRUSTNING: Flamberge (FV 16, Skada 2T10), kritpipa



SKARAM

Den ökände skojaren, giftmördaren och lurendrejaren Skaram Risk är en mästare på förklädnad och manipulation. För tillfället lever han som den dekadente Markis Sark vid hovet i Lutgrad i Uttermark, och tjänar grova pengar på handel med den farliga trollsvampen. Skaram är en mästare på att kasta förgiftade knivar av guld (den enda metall som inte fräts sönder av den dödliga demonsyra han stryker på dem).

Skaram fruktar bara en person – Operba. När hon kallar lyder han.

FÖRFL: 8 **SB:** SMI +T4 **KP:** 18 **VP:** 20
FÄRDIGHETER: Fingerfärdighet 17, Finna Dolda Ting 15, Bluffa 17, Övertala 15, Smyga 14, Undvika 12
RUSTNING: –
FÖRMÅGOR: Förklädnad, Blixtnabb, Lönnmördare
UTRUSTNING: 6 guldknivar (FV 18, skada T8, kan kastas, dödande gift 16)

KUNG ULURAK

Kung Ulurak är en senig och enveten orch från Nargurskogens inre som lett en spillra nattfolk söderut undan krigiska människobarbarer. Efter en lång period på ständig flykt lyckades han tilldela människofursten Galtrum Gamle en förödande förlust vid slaget vid Transjön, och förödde därefter dennes lilla rike, Edentun, norr om Nidabergen. Stärkt av människoslavar och nya nattfolksrekryter har han nu upprättat ett betydande rike bland bergens grottor och dalar, som han använder som en bas för att leda räder mot kringliggande riken.

Uluraks rykte når nu vida över Ereb. De flesta av dem som följer honom är självstän-

diga nattfolksstammar som kan lämna hans styre när saker börjar gå honom emot. Mer pålitliga är den fanatiska klick av Skalljägare som Ulurak använder som sina handgångna män.

KUNG ULURAK

En väldig, sliten orchkämpe som levt sitt liv som en ständig kamp mot toppen.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 30 **VP:** 18

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 18, Taktik 14

RUSTNING: Helrustning (7)

FÖRMÅGOR: Stridsvana, Dubbelhugg

UTRUSTNING: Kroksabel (FV 18, skada 2T6)



Mål

Ulurak söker ledarskapet över Erebs alla nattfolk. I enlighet med nargurisk orch-tradition bygger han en väldig kulle av sina fallna fienders skallar – en skalltron. När den är stor nog kommer allt nattfolk att samlas i tusental under hans beskydd, och nattfolkshärskare självmant böja sig för hans styre. Så fruktad och aktad är skalltronen.

Han planerar en kröningsceremoni där han själv skall sätta den forntida stororchen Kraurgs benhjälms på sin hjässa uppflygen på tronen, och så ta titeln stororch. Först måste han dock hitta benhjälmen, som skall vara begravnen med forntida orcher på okänd plats.

Handlingar

1. Skickar skalljägare runt Kopparhavet för att leta efter rykten om benkronan och Krauks viloplats.
2. Sjösetter svarttjärade galärer på floden Halkyon – städer i Joriska sjön hotas av orchpirater.
3. Skickar skalljägare för att stjäla portolanen (från rollpersonerna om de har en kopia) för att finna ledtrådar till benkronans viloläge.
4. Uluraks här utökar sina plundringar till Berendien och de joriska stadsstaterna. Berendiens huvudstad Entika plundras av en väldig orchhär.

Resurser

Kung Ulurak styr över betydande styrkor, och skickar trevare till kringliggande makter. Han kräver antingen tribut, underkastelse eller förbund.



URKHAN, BOLRAKH OCH STIKHS

Ärrade och blodtörstiga veteraner från långa skogskrig i Nargurs inre. Har stigit i rangerna under Ulurak genom tur, list och lojalitet, samt de allra största bidragen till kungens skalltron.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 28 **VP:** 15

FÄRDIGHETER: Undvika 12, Upptäcka fara 14, Taktik 8

RUSTNING: Halvplåt (6)

FÖRMÅGOR: Stridsvana, Två vapen

UTRUSTNING: Kroksabel (FV 18, skada 2T6), stridsyx (FV 16, skada 2T8), tvåhandsyx (FV 14, skada 2T10)



SKALLJÄGARE

Uluraks fanatiska stormtrupper, gödda på fläsk, svamp och människospäck.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 18 **VP:** 10

FÄRDIGHETER: Undvika 10, Upptäcka fara 10

RUSTNING: Ringbrynja (4)

UTRUSTNING: Kroksabel (FV 18, skada 2T6)

ULURAKS RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Uluraks här	Organisation	Nidabergen, (norra Tolan, Jorien)	Otaliga nattfolksstammar har flockats till Uluraks baner. De består av resar, orcher, vättar och svartalfer. Till att börja med håller de sig till Nidabergen.
Skalljägarna	Organisation	Nidabergen	Kung Uluraks blodtörstiga elitsoldater.
Urghan, Bolrakh och Stichs	SLP	Nidabergen	Uluraks tre lojala löjtnanter.

TESSERA

Flaggkommendör Tessera har gjort en lysande karriär inom det zorakiska etablissemanget. Hon har utbildats vid Pendons främsta solriddarseminarier och lärosäten. Hon är from, kompromisslös och lojal. Det var i Tibors stora tempelbibliotek hon läste om sigillerna och en stor ondska som de höll tillbaka. Endast Solsvärdet kunde förgöra denna ondska och försäkra världen om Utus fullständiga segrar. För Tessera är kampen mellan Utu och kaos krafter allt, och hon är beredd att gå hur långt som helst för att försäkra sig om seger.

Mål

Tessera vill öppna sigillerna och finna det legendariska Solsvärdet som hon tror kan förgöra Abzu för gott. Hon vet att hennes överordnade aldrig skulle gå med på ett så riskabelt företag, men för henne är det en gyllene möjlighet och hon agerar hellre själv än att försöka gå genom de officiella kanalerna.

För att uppnå detta vill hon hitta regaliesvärdet och smida om det till slagsvärdet Gudabane. På så sätt skulle hon skapa en kosmisk tredje version av regaliesvärdet, bortom kaosversionen och den kejserliga versionen.



SLAGSVÄRDET GUDABANE

Ett kosmiskt vapen med makten att döda gudar. Mer information kommer i framtida moduler.



Handlingar

1. Tessera söker upp Utu-trogna riddare och rekryterar ytterligare T10 solriddare till sin orden och sina närmaste trogna.
2. Tesseras solriddare gör inbrott vid Krönikörernas arkiv i Krilloan och gör en kopia av portolanen.
3. Utgrävningar vid slumpvis utvald glyf på portolanen. Kan upprepas.
4. Tessera och hennes solriddare slutför utgrävningarna vid en glyf. Om det är ett sigill så bryts sigillet och eventuell väktare dödas. T6 av Tesseras solriddare dör. Alla värdesaker och ledtrådar från platsen tas med till ordensborgen Zenit på Indar.

Resurser

Utöver sitt direkta befäl över riddare i Utus orden har Tessera flera nära kontakter till högt uppsatta inom den zorakiska hierarkin, inklusive själva kungafamiljen som kan stödja henne om så krävs.

TESSERAS RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Utus riddarorden	Organisation	Indar (ordensborgen Zenit)	80 Riddare (se Kap 4 Ereb Altor: Världsbok)
Solflottan	Organisation	Indar	3 krigsgalärer med manskap
Kalux	SLP	Colostro	Kunskapare, fixare

FLAGGKOMMENDÖR TESSERA

En myndig och beslutsam solriddare i fullplåt. Hennes drivkraft är smittsam, och hon omges av lojala medriddare.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 23 **VP:** 28

FÄRDIGHETER: Myter & Legender 12, Taktik 17, Upptäcka Fara 17, Övertala 15

RÜSTNING: Helrustning (6 +T4)

FÖRMÅGOR: Defensiv, Drakdräpare, Sköldblockad

ÜTRÜSTNING: Slagsvärd (FV 18, skada 2T8), Sköld, lätt Stridshammare (FV 12, skada 2T6)

KALUX

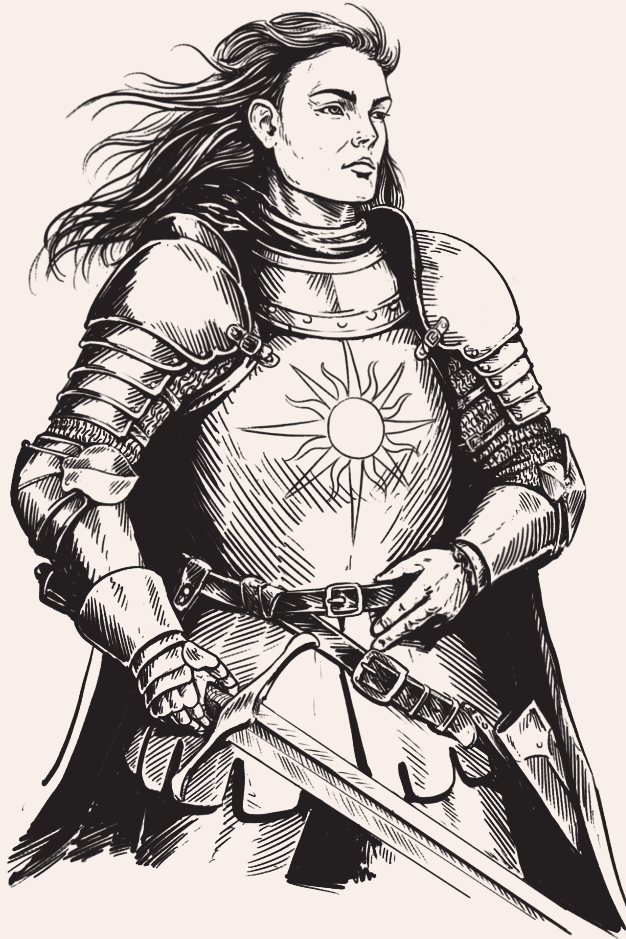
Solpräst vid hamnen i Colostro. Till synes en vänlig farbror och god lyssnare. I själva verket fanatiskt trogen Tessera.

FÖRFLYTTNING: 9 **SB:** – **KP:** 8 **VP:** 10

FÄRDIGHETER: Övertala 15, Bluffa 18

Rustning:

ÜTRÜSTNING: Skärblad dold i kapp (FV 15, skada 2T6)



MODER AGOLA

Agola var drottning av ett av Golwyndasjöns sötvattenskungadömen på den tiden då ravinen fortfarande var ett sötvattenshav. Men Golwyndas vatten var redan då på väg att dräneras, och i desperation kastade sig Agola i dammen i huvudstaden Eridus heliga sötvattenstempel i ett fåfängt försök att blidka de vrede gudarna och få sötvattnet att återvända. Där flöt hennes dränkta kropp genom årtusendena medan vattnet sakta sjönk undan. För ett decennium sedan hade även denna heliga källa torkat, och en samling av sötvattensdyrkande eremiter samlats i ruinerna av det gamla templet. När den sista droppen torkade vaknade Agola till vanliv. Det heliga vattnet hade bevarat hennes döda kropp utan förruttnelse men blodlös och vit som elfben.

Mål

Agola besitter uråldrig kunskap om världens beskaffenhet, och vill öppna sigillen för att släppa loss en uråldrig gud [Hemlighet: Abzu] som skall återställa världens ordning och åter få sötvattnet att flöda.

Handlingar

1. Agola infiltrerar ett tempel tillägnat Enki någonstans runt Kopparhavet, och mördar flera av de högst uppsatta prästerna.
2. Uppsöker en stad, och låter gräva en djup och outsinlig sötvattensbrunn. En helig kvinna ur Eridus ankoriter lämnas kvar på platsen.
3. Släpper lös Bako den törstande från under Raas Narram.
4. De drunknades här. Moder Agola väcker liken av dem som drunknat i sötvatten, alltså i sjöar och floder, runt hela Kopparhavet. Tusentals lik i olika stadier av förruttnelse står upp och orsakar kaos och bestörtning.

Resurser

Eremiterna välkomnade henne som en profet från forntiden, och hon har skapat en ankoritorden runt ruinerna i gamla Eridu i Golwyndaravinen. Hon har tagit den enkla titeln moder och är sina följeslagares själsliga ledare och stöd.

AGOLAS RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Eridus ankoriter	Organisation	Dammvidderna	20 heliga kvinnor och män. Se lärd, sida 105 Drakar och Demoner: Regelbok.
Bako den törstande	SLP	En grav under Raas Narram	Mumifierad dödsriddare, Agolas tidigare älskare.



MODER AGOLA

En blek och rynkig gammal kvinna i ålderdomliga kläder. Hon kan passera som en äldre kvinna på längre avstånd, men kommer man inom några meters avstånd är det tydligt att hon inte längre lever. Moder Agola talar en ålderdomlig akkariska och flera utdöda språk, inklusive forntunga och Ithilgroms döda tunga.

FÖRFL: 10 **SB:** – **KP:**20 **VP:** 38

FÄRDIGHETER: Myter & Legender 18, Bestiologi 12

RUSTNING: –

EGENSKAPER: Skräckattack, dränkt i sötvatten

UTRUSTNING: –

SKRÄCKATTACK: Agola kan utföra en skräckattack som en handling. Se sida 52 i Regelboken.

DRÄNK I SÖTVATTEN: Moder Agola har en särskild koppling till sötvatten. En gång per natt kan hon återställa alla sina VP genom en kort vila i sötvatten.

BAKO DEN TÖRSTANDE

Bako var Agolas hängivne följeslagare och passionerade älskare. Efter Moder Agolas meningslösa offer till gudarna tröttnade Bako på världen, och lät mura in sig levande i en kammargrav under staden Raas Narram, där Golwynda möter Kopparhavet. Där satte han sig för att meditera över skapelsens meningslöshet. Han törstade sakta ihjäl, men hans själ lämnade aldrig det förtorkade skal som är hans kropp. Han väntar nu bara på något som kan ge hans tillvarelse mening – Moder Agolas återkomst! Bako tar formen av en förtorkad mumie med uråldrig kopparrustning. Hans vapen är en långskaftad yxa och hans hjälm bär en ståtlig plym av mushussufjädrar som är opåverkad av tidens gång.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:**28 **VP:** 38

FÄRDIGHETER: Myter & Legender 8, Upp-täcka Fara 12

RUSTNING: Kopparrustning (4)

EGENSKAPER: Skräckattack (se Moder Agola)

UTRUSTNING: Långskaftad yxa (FV 14, Skada 2T8)

ÖVRIGT: Talar ålderdomlig Akkariska samt flera utdöda språk, inklusive forntunga och Ithilgroms döda tunga.

HUMBABA

Humbaba är en väldig demon och ett vild-djur. Han har tjänat som gudarnas väktare och jakthund sedan skapelsens gryning. Han är satt att vaka över och försvara sigillan, så att de inte öppnas. Han har också uppdraget att jaga och avliva Altors alver, som han anser inte har någon plats i skapelsen.

Mål

Humbaba är en lojal gudatjänare, inte av idealism utan för att det ger honom skäl att ägna sig åt det han älskar över allt annat – att jaga och döda. Han tar sig an uppdraget att skydda sigillan med lust och glädje. Han vet också att hans eget håriga skinn står på spel om han skulle misslyckas.

Handlingar

1. Humbaba jagar i Nargurs skogar. Alvflyktingar dyker upp i flera hamnar runt Kopparhavet.
2. Humbaba vakar över sigillan. Om någon annan aktör utför en handling som på något sätt skulle påverkat ett sigill hindras denne av Humbaba.
3. Humbaba skickar sina råskinn till Krilloan för att jaga alvhusen där.
4. Humbaba och hans råskinn avancerar

in i alvskogarna i Landori för vild jakt och massaker. Alverna försvarar sig så gott de kan, och skogarna förvandlas till ett hemsökt slagfält i ett lågintensivt gerillakrig.

Resurser

Humbabas sanna maktbas är en främmande dimension bortom Altor – Gis eren gis tir, en väldig cederskog full av vilddjur. På Altor är Råskinnens högkvarter dolda i de vilda Nidabergen.



RÅSKINN

Primitiva bergskrigare från Nidabergen och Nargurs högländer som vigt sitt liv åt Humbaba, krig och alvjakt. De vinner inträde i gruppen genom att nedlägga och flå en vild best, och bär sedan dess stinkande råa skinn som mantel.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** STY +T8 **KP:** 16

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 12, Vildmarksvana 8

RUSTNING: Skinnmantel (1)

UTRUSTNING: Primitiva vapen (FV 14, skada 2T6)

HUMBABAS RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Råskinnen	Organisation	Nidabergen	30 trogna i Krilloans alkemistgille
Humbabas bestar	Monster	Överallt	Humbaba kan kalla på vilddjur till sitt försvar – lejon, kimeror, drakormar etc.
Karnogan	SLP	Nargurs skogar	Behornad eremit som gjort Nargurs skogar till sitt hem. Spevärden som lärd.



HUMBABA

Humbaba är en väldig, hårig och behornad best som utstrålar primitiv, djurisk styrka. Han är stor när han besöker Altor, men helt enorm i sin hemdimension Gis eren gis tor. Värden och effekter inom parentes (x) gäller i Gis ere gis stor.

HANDLINGSKRAFT: 2

STORLEK: Stor (Enorm)

FÖRFLYTTNING: 10 (13) **SKYDD:** 3

KP: 75 (100)

FÄRDIGHETER: Jakt 18, Upptäcka Fara 18

VITTRING PÅ ALVBLOD: Humbaba har förmågan att lukta sig till alver. Genom att lägga en handling på att vittra i luften kan demonen lokalisera eventuella alver inom hundra meter. Han får reda på antal, avstånd och riktning.

XASSAR

Ambitiös maktspelare inom Edsförbundet som söker efter sigillens hemligheter i jakt på de resurser de döljer. Xassar spelar en stor roll i den kommande kampanjen Sirenens klagan, som kan spelas som en del av Kopparhavskrönikan. Han är en övertygad fatalist, och tror att ödet har givit honom en viktig roll att spela. Hans vitmålade och glänsande galeas Sångaren är ett flytande residens, och ligger ofta förankrad i staden Tibors hamn som en sorts ambassad. Det är ett av västra Kopparhavets mest fruktade fartyg. Från dess mast fladdrar Edsförbundets lejonfana och Xassars döende svan sida vid sida. Den enorma galjonsfiguren är den gråtande ödesgudinnan Ninlil, och ett dussin vingklippta svanar släpps ut runt skeppet när det ankrar.

HUMBABAS MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Svansattack!** Humbaba snärjer ett offer i sin långa svans. Ett offer inom 10 meter slås omkull (och tar 3T6 i krosskada från en kramattack).
- 2 **Jaktvrål.** Humbabas bestialiska tjut ger uttryck för demonens fulla blodtörst och ger alla inom 20 meter (100 meter) som hör det tillståndet Rädd (och Omtöcknad).
- 3 **Rivande klor.** Humbaba sliter i sitt offer med långa klor. Attacken gör 2T10 (3T10) huggskada.
- 4 **Stängning!** Humbaba tar sats, och stångar ett offer med sina långa horn. Attacken gör 2T8 (3T8) i skada, och offret flyger 5 (10) meter i valfri riktning och blir liggande.
- 5 **Ursinnesattack!** Humbaba kastar sig mot ett offer i fullt raseri, och låter klor, tänder och horn slita och stänga. Offret tar 3T10 (4T10) i skada i huggande attacker, och får tillståndet Omtöcknad (och Rädd).
- 6 **Stora bett!** Humbaba börjar ta stora tuggor ur sitt offer, och slukar det fortfarande varma köttet. Offret tar 4T10 (5T10) poäng i skada.

AMIRAL EEB XASSÁR

Amiral Xassár är en torr och prydlig man i sextioårsåldern – långsmal, klädd i sobra mörka kläder, och besatt av sin tro på ett oundvikligt Öde och alltings förgänglighet. En slav håller konstant ett paraply av svarta svanfjädrar över honom – i såväl regn som solsken – så att elementen inte skall nöta ner honom innan hans slutliga Öde är avgjort.

FÖRF: 12 **SB:** SMI +T4 **KP:** 24 **VP:** 18

FÄRDIGHETER: Sjökunnsighet 14, Taktik 14, Undvika 14, Myter & Legender 12, Främmande språk 16

RUSTNING: 2 (svart läderharnesk av sjöormskinn)

FÖRMÅGOR: Defensiv, Tyrusisk ripost (efter en lyckad parering kan Xassár utföra en gratis attack till en kostnad av 2 VP)

UTRUSTNING: Kortsvärdet »Kvådet« (FV 18, skada 2T6, BV 18), dolk (FV 16), nyckel till Sångarens kassaskåp (innehåller 100 s), en dikt om livets flyktighet, och ett litet handastrolabium av mässing ur vilket han utläser stjärnornas påverkan på Ödet.

◆ ◆ ◆

Resurser

Xassar har allierade och sammansvurna i de flesta av Edsförbundets städer. Han har flottstyrkor i Sidon och i Andragossahavet. Hans egna högkvarter är galeasen Sångaren.

**Handlingar**

1. Xassár allierar sig med Aidul Gogorra, pashan av Baar, och inleder handelsblockad mot stadsstaten Qart.
2. Xassárs högra hand – ankan Sulman Väst – skickas ut runt Kopparhavet i jakt på information om sigillen.
3. Xassar färdigställer den Västra flottan, som går från 4 till 30 galärer. Fartygen sjösätts i Sidon.
4. Xassár inleder Operation Titan och Edsförbundet slits sönder i en förödande intern maktkamp. Se kampanjen Sirenens klagan.

XASSARS RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Sulman Väst	SLP	Sidon	Kapten för 2 galioter
Västra flottan	Organisation	Sidon	4 galärer, 30 galärer när flottan är färdig.
Marom K'mant	SLP	Krilloan	Vicekonsul för Edsförbundet i Krilloan

AGARES

Denna uråldriga demon har endast ett syfte – att sluka Altor och näras av dess själar. I forntiden användes han som en spelpjäs av Altors gudar, men nu går han sina egna ärenden. Demonen tar formen av en ödelagd värld bortom Altors verklighet – i själva verket resterna av de världar han slukat. Det är en väldig intighet av aska och svarta skyar utan liv.

Agares nuvarande inkarnation i Erebus Altor är en äldre man med yvigt vitt hår och skägg, välklädd, lång och reslig, med två av fingrarna på höger hand avhuggna. Detta är ett minne av en dust med Pazuzu i tidernas begynnelse – en skada som ingen ny skapnad kan dölja. Hans avhuggna fingrar har i Altor formen av svärden Onux och Anax, och om han får syn på något av dem kommer han att förfölja ägaren enträget och i något skede försöka komma över dem. Han är dock tvungen att hålla låg profil. Så länge han saknar sina klor kan han inte inkarneras fullt ut. Han rör sig därför i en mer begränsad, mänsklig, form under namnet hertig Seraga. Hans fulla form existerar för närvarande endast i sin egen nattsvarta mardrömsdimension.

Mål

Agares drivs enbart av sin väldiga hunger, han vill sluka Multiversums alla själar, en värld i taget. Hans intresse i sigillerna är instinktivt, då han känner styrkan och näringen i de själar och makter de döljer.

Handlingar

1. Hertig Seraga kontaktar drivna äventyrare från Kopparhavets alla hörn – förslagsvis även rollpersonerna – och lovar dem en belöning om 1000 shekel per svärd och medlemskap i en exklusiv orden (se Skörderiddare och Seragas ackolad nedan) om de kan finna och överlämna hans svarta svärd. Mer informatoin finns i Vrakplundrarnas vaka på sida XX och i den kommande Sirenens klagan.
2. Agares skickar T6 skörderiddare till en slumpmässigt vald glyf. Två riddare tar sig till Krilloan i jakt på portolanen.
3. Som ovan. Om händelserna i Sirenens klagan tillåter hittar han även sin gomspene och får +20 KP.
4. Agares öppnar en portal till sin hemdimension i formen av en väldig mardrömskäft och bitar av Altor börjar slukas av ett gapande svart hål.

Resurser

Hertig Seraga färdas fritt runt Kopparhavet och knyter kulter och vinddrivna existenser till sig i ett nätverk av handgångna.

AGARES RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Gryningens barn	Organisation	Baar	30 fanatiska kultister som dyrkar Agares gomspene
Skördeorden	Organisation	Jorien	8 skörderiddare (se nedan)

HERTIG SERAGA

En prydlig och reslig äldre man i enkla men välsydda herremannakläder. Kraghandskar döljer hjälpligt att han saknar två fingrar på höger hand. När Agares aktiverar sina demoniska krafter får han svarta ögon, likt bottenlösa tomma hål. För att dölja detta bär han orghinska ögonskydd av ben med en smal springa som öppning – en excentricitet han förklarar med ljuskänslighet. Han saknar även två fingrar på vänster hand. I strid fungerar hertig Seraga som ett monster.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Normal
FÖRFLYTTNING: 14 **SKYDD:** 2 **KP:** 64

DEMONISK NÄRVARO: Agares kan utsöndra en utomvärldslig aura som bänder Altors naturlagar. Med hjälp av den känner han av alla levande varelser inom femtio meter – i mörker, under vatten, genom väggar eller i dimma. I närvarons verksamhetsradie stannar alla upp som rör på sig, och alla som står stilla rör sig plötsligt framåt. Effekten gäller en runda och används inte i strid.

**SERAGAS MONSTERATTACKER****T4** **ATTACK**

- 1 Hugg!** Seraga hugger med sitt eleganta ordenssvärd, skada 2T10. Attacken kan pareras.
- 2 Osynlig kraft!** Demonen sträcker ut sin hand mot ett offer inom 10 meter, varpå offret med stor kraft slungas 2T8 meter bakåt, tar lika mycket i skada, och landar liggande.
- 3 Demonisk fasa!** Demonen väser skräckinjagande hotelser på ett uråldrigt och fasansfullt språk. Alla rollpersoner inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 4 Besatt!** Seraga spänner sin svarta blick i en rollperson inom 10 meter och tar kontroll över dennes kropp. Rollpersonen måste slå PSY med nackdel (ej handling). Vid misslyckande måste offret omedelbart utföra en förflyttning och handling som demonen bestämmer (dock inte handlingar som kräver VP). Offret förlorar även sin nästa tur.

SKÖRDERIDDARE

Förbannade riddare personligen dubbade av hertig Seraga. Skörderiddare bär tomma skidor och slåss med skördeinspirerade vapen som slagor, liar och skäror. Riddarna ser ut som innan de dubbades, men sjukligt magra och hälögda, drivna av en osläckbar hunger.

Demonisk ackolad: Den som smakar av Agares blod höjer KAR permanent med 1. Den upphöjda får också en outsinlig hunger, men magrar sakta hur mycket den än äter. Hungern är inte enbart fysisk utan gäller också sådant som makt och ära.

Demonisk livsstöld: Skörderiddarna kan utföra en obehäpnad attack med FV 12 som genom demonisk hunger suger livskraft ur offret. Attacken ger T6 i skada och tar även T6 VP av offret. Poängen läggs till skörderiddarens KP och VP. Rustning skyddar inte.

FÖRFL: 10 **SB:** – **KP:** 14 **VP:** 12

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 12, Undvika 14, Höviskhet 12

RUSTNING: 5 (Ringbrynja och öppen hjälm)
Förmågor: Defensiv

UTRUSTNING: Högaffel, lie, slaga eller annat skördeverktyg (FV 14, skada 2T8, BV 5, 2H)



AGARES GOM

Agares gom är den sista frukten från det väldiga livsträd som en gång var gudinnan Moder Jord. Efter att trädet fällts och gudinnan mördats slukade Agares den sista döende frukten från hennes grenar, och fylldes av en väldig, kosmisk hunger. Den döda frukten är nu en del av demonen. Se även Sirenens klagan.

ÄRKEMAGIKERN ELYZA

Elyza är en driven och karismatisk maktspeleare och ledare för Ordo Magus i Krilloan. Hon är en av stadens mäktigaste invånare – konsul för Comitia Magus, hyllad ärkemagiker, magister i den kejserliga konstnärskademin, hedersmedlem i Krönikörernas orden, samt kusin till eparken. Som en ledande figur bland ordens realister använder hon sin ställning för att vända Ordo Magus bort från obskyra plikter och multiversums hemligheter, och istället använda sin betydande makt för att styra Krilloan till en ljus och självständig framtid.

Detta har satt henne på kollisionskurs med de mäktiga Portväktarna, Ordo Magus inre cirkel som vaktar porten till dödsriket. Det har också gjort henne till en konkurrent till andra fraktioner som strävar efter att behärska Krilloan, som Feliciska edsförbundet och Krun. Hon känner att Ordo Magus är hotad, och hela staden med den. Orden har kunskap som kunde gynna hela befolkningen genom fantastiska framsteg, men den är för konservativ och självupptagen.

Mål

Elyza vill förstärka sin egen och Ordo Magus roll som garant för ett självständigt Krilloan. Hon vill hellre charma och alliera sig med rivaler än utplåna dem, men kan vara hänsynslös om så krävs.

Hon skyr inga medel för att nå sina mål, och har tillsammans med sin beskyddare, kristalldemonen Ohr, skapat ett mäktigt residens bland Ordo Magus oändliga trädgårdar – Galleripalatset, med spegelportaler till Altors alla hörn.

Resurser

Elyza har betydande makt inom Ordo Magus i egenskap av konsul, och har stora befogenheter i Krilloan, och särskilt i stadsdelen Nekropolis. Hon har vänner och allierade i alla delar av Krilloan, från stads-



rådet till rännstenen. Några av de viktigare aktörer som hon har betydande hållhakar på eller avtal med är Alkemistskräet, Krönikörernas orden och Navigatörernas gille. Hon är en svuren fiende till Portväktarna och håller en försiktig linje mot de feliska intressena i Krilloan.

ELYZA

Konsul Elyza är en oemotståndligt karismatisk person, alltid iklädd de mest moderna och eleganta kreationerna. Hon bär en grön jademedaljong kring halsen. Den är hennes fokus och kan därtill bära på irrande själar av de döda. Varje själ som finns i medaljongen ger +1 i skydd mot alla slags attacker. De döda själarna måste varje dag kontrolleras med en ritual för att kunna förvaras. Medaljongen kan bära PSY/2 själar.

FÖRFL: 14 **SB:** SMI +T6 **KP:** 22 **VP:** 28

FÄRDIGHETER: Undvika 14, Myter & Legender 16, Främmande språk 12, jori, moräliska, efariska, akkariska

RUSTNING: T6 (jademedaljong)

BESVÄRJELSER: Elyza kan de flesta besvärjelser, men i strid använder hon främst KRAFTSTÖT, KRAFTÖVERFÖRING, ANTI-MAGI och DOMINERA

FÖRMÅGOR: Mästerbesvärjare

OHR LAMM: Om Elyzas blod faller på marken (frivilligt som en handling, eller ofrivilligt som en följd av skada av ett skarpt vapen) uppstår en kristallvarelse ur droppen i nästa runda (se Ohrs lamm nedan). Detta kostar henne T6 VP och 1 KP.

UTRUSTNING: Dolken Benbite (FV 16, skada T8, Genomslag)

ELYZAS RESURSER

NAMN	TYP	OMRÅDE	BESKRIVNING
Ohrs lamm	Monster	Frammanas en i taget av Elyza	Tjänare till Elyzas beskyddare demonen Ohr.
Golemgardister	Monster	Kristalltornet	Ett dussin golemgardister står till Elyzas förfogande
Nekromantiker	SLP	Kopparhavet	Nekromantiker och eldsmagiker under Elyzas kontroll
Kunskapare	SLP	Kopparhavet	Agenter ur Krönikörernas orden som förstärkts med varseblivningsmagi

Handlingar

1. Elyza påbörjar ett experiment som skall få Ordo Magus golemgarde att bli mer kapabla och lojala till henne. Rykten börjar gå om golemar som beter sig annorlunda eller konstigt.
2. Elyza knyter flera magiker till sig i personliga beroendeförhållanden. En av dem är *Balthasar Gelt* (se nedan) men flera liknande magiker hamnar i hennes ledband.
3. Elyza sluter ett nära informationssamarbete med krönikörerna, kallat »De fem ögonen«, vilket ger henne full tillgång till krönikörernas Arkiv, och kombinerar krönikörernas kunskapande med magisk varseblivning. Hon hittar portolanen i arkivet, och börjar skicka kunskapare till de platser som är markerade med glyfer.
4. Elyza börjar överföra innehållet i Ordo Magus esoteriska bibliotek och från Arkivet till en privat biblioteksdimension under hennes palats vid Kristalltornet.

GOLEMGARDIST

Golemgardet består av väldiga lerfigurer, brända till en brunröd nyans. De är stumma slavar under magikernas makt, utan munnar och ögon, och rör sig ljudligt knastrande med ett spår av spruckna lerbitar efter sig. Även deras vapen är av lera och de mest nygjutna har ännu synligt inristade runslingor för styrka och vaksamhet. Många är vittrade och trasiga. De som är lojala mot Elyza har sprickor i ansiktet, ur vilket ett svagt ljus kan skönjas nattetid.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 38

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 10

RUSTNING: Solid lerkropp (3)

UTRUSTNING: Lervapen (FV 14, Skada 2T6)

OHRIS LAMM

Ohrs lamm är stora kristalldemoner med människokropp, fårklövar och en bagges behornade fårhuvud. De kan inte kommunicera, endast rusa omkring i vild bärsärkagång.

HANDLINGSKRAFT: 1 **STORLEK:** Normal
FÖRFL: 14 **SKYDD:** 8 (Kristallkropp) **KP:** 26

MONSTERATTACKER

T4 ATTACK

- 1 **Glittra och gläns!** Lammet låter omkringliggande ljuskällor spegla sig i dess kristall, vilket gör det oerhört svårt att fokusera på lammet. Fram till lammets nästa handling måste alla som vill angripa det först lyckas med ett slag för **UPPTÄCKA FARA**.
- 2 **Knytnäve.** En av lammets hårda kristallnävar träffar en av rollpersonerna. Attacken ger T10 i krosskada, men kan pareras. Om offret tar skada blir det även Omtöcknat av kraften i slaget.
- 3 **Stångning.** Slå T4. På 1–3 träffar attacken så många personer inom 4 meter och ger var och en 3T6 i skada. På 4 slår demonen in i närliggande vägg eller pelare med oerhörd kraft och potentiellt farliga ras som följd.
- 4 **Bakut.** Lammet sparkar en rollperson med båda bakklövarna. Offret tar 2T10 i krosskada.



BALTAZAR

Baltazar är en medelålders magiker med skallig flint, fylligt skägg och varma ögon. Han ser sig som en god man som fått göra vissa eftergifter. Hans son Fridman hålls som gisslan av Elyza efter ett dödligt magiskt missöde i samband med sonens födelse. Balthasar har sålt sin själ till dödsdemonen Carkaer. Nu gör han allt som matmor begär i väntan på en möjlighet till att få frihet och rent av hämnd. Men inte förrän han säkrat sin sons liv och frihet.

FÖRFL: 12 **SB:** – **KP:** 16 **VP:** 16

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 16, Myter och Legender 14, Elementalism 14

FÖRMÅGOR: Besvärjelserna Eldboll, Eldfågel, Splittra, Skingra, Beskyddare

KUNSKAPARE

Elyzas kunskapare är skrivare vid den plikt-trogna Krönikörorden som fått nya syften och nya krafter. De njuter av sin förhöjda status jämte sina mer mundana likar, men slits mellan sin lojalitet till orden och sin nya beskyddare. De använder varseblivningsmagi för att stödja sitt informationsinsamlade.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** – **KP:** 12 **VP:** 15

FÄRDIGHETER: Myter & Legender 18, Främmande språk 16, Finna dolda ting 17, Mentalism 12

RUSTNING: –

BESVÄRJELSER: Fjärrsyn, Fornsyn, Varseblivning, Långsteg

UTRUSTNING: Vaxtavla för anteckningar, diverse kartor och portolaner



GALLERIPALATSET

Detta ofantligt påkostade palats av glänsande ebenträ är arkemagiker Elyzas residens i Den oändliga trädgården, på Ordo Magus kulle i Krilloan. Den ligger, precis som många andra residens i Den oändliga trädgården, endast delvis i Altor. Palatset klänger i ett otal terrasserade paviljonger längs muren kring trädgården, och har även en ingång rakt från Nekropolis och Likvaktarnas aveny. Galleripalatset bevakas av Portvaktarnas golemväktare, men det viskas att detta inte är för att mota inkräktare utan ett sätt för det hemliga sällskapet att hålla uppsikt över Elyza.

Se sida XXX för mera om Galleripalatset och Elyzas roll i Krilloan och Nekropolis.

ORGANISATIONER

Runt Kopparhavet finns ett otal olika typer organisationer: riddarordnar, magikergillen, demondyrkande sekter och pengastinna skrän. En organisation kan tjäna olika syften i kampanjen:

- » Som motståndare och antagonist, i synnerhet om de är kopplade till en fientlig aktör (se ovan).
- » En resurs och informationskälla för rollpersonerna.
- » Ett hem och ett stöd för de rollpersoner som väljer att gå med i en organisation. Se kapitlet Organisationer i Hjältar från Kopparhavet för förslag på olika organisationer, och sida XXX i Erebus Altor: Världsboken för exempel på olika hjälteförhör.

Rollpersoner och organisationer

En rollperson som tillhör en organisation är en utmärkt krok för spelledaren. Organisationens mål behöver inte alls sammanfalla med spelgruppen, och kan sätta rollpersonen på kollisionskurs med SLP:er, och ge motiv till äventyrande.

En motstridig agenda behöver inte alls vara känd för rollpersonen – många organisationer har inre cirklar och motstridiga fraktioner, och informationen flödar inte fritt.

Medlemskapet kan också användas för att skapa konflikt med de andra rollpersonerna. Sådana här motstridiga agendor bör användas försiktigt, för att inte förstöra spelupplevelsen. Men rätt hanterat kan det skapa spännande konflikter. Det bästa är att tala med spelgruppen för att se hur de ställer sig till motstridiga agendor, och ge den spelare vars rollperson har en dold agenda en utväg.

Organisationers hemligheter

Ordo Magus

Den hemlighetsfulla magikerordens tecken betydelse har sedan länge anat att stora omvälvningar är i antågande. De lärda kan inte komma överens om det är en så kallad konflux som nalkas, eller någon annan sorts omvälvning eller yttre hot. De konservativa Portväktarna tror att en mäktig gudom är på väg att bryta sig in genom Altors försärgade barriärer. Ordens dödsmagiker noterar störningar i Irkalla och andra dödsriken, som bland annat tar sig uttryck i Erebus dimma. Orden har i samarbete och tävlan med Krönikörerna byggt upp ett esoteriskt bibliotek där de samlar så många indicier och ledtrådar som möjligt. Hur dessa skall tolkas, eller vad som skall göras, är dock omöjligt för de bångstyriga magikerna att komma överens om. Åtminstone fyra fraktioner kan utmärkas:

- » Portväktarna och Amphisbenerorden, som vill bevaka porten till dödsriket och försvara Altor mot angrepp från Multiversum.
- » Nekronauterna, som vill söka mysteriets källa i Altors dödsriken och utforska de läcker som uppstått mellan dödsriken och Altor.
- » Stjärnskådarna, som försöker spåra en möjlig konflux bland himlens stjärnor – tecken på en kommande ödespunkt någonstans i Erebus Altor.
- » Realisterna, ledda av ärkemagiker Elyza, som ser övningen som slöseri med tid och energi, när Orden kunde använda sina resurser för att tampas med de många mer mundana problem som hotar Krilloan.

Portvåkarna, Amphibenerorden och Nekronauterna ser alla glyfer och sigill som intressanta platser för insamlandet av fler ledtrådar, men inte som ett självändamål. Årkemagikern Elyza är däremot mer direkt intresserad – se ovan. Ordens stridande arm, dervischerna, reser med jämna mellanrum till intressanta platser runt Kopparhavet för att undersöka möjliga spår.

DERVISH

En av Ordo Magus utsända stridsmagiker, effektiv, diskret och graciös. Magiska besvärjelser kastas som en del av deras virvlande stridsdans.

FÖRFL: 14 **SB:** SMI +T4 **KP:** 16 **VP:** 18
FÄRDIGHETER: Höviskhet 16, Upptäcka fara 14, Mentalism 12
FÖRMÅGOR: Dubbelhugg, Besvärjelserna Splittra, Varseblivning
UTRUSTNING: Saryng av trä (FV 16, skada 2T6)



Marduks Tempelorden

Tempelorden är i direkt kontakt med sin gud, och arbetar envetet, diskret och på gudens uppdrag med att hindra att något av sigillen öppnas. Orden består endast av präster, men de använder sig av äventyrare och lycksökare för att göra grovjobbet. De främsta av dessa är likt den ökände Jarrys av Kush (se sida XX) guden Marduks personliga sändebud.

Framför allt annat arbetar tempelorden med att säkra och försegla den väldiga ziggurat och det sigill som ligger under Stora basaren i Rabul. Deras plan över tid är att bygga en väldig ziggurat av järn som skall fungera som både lås över sigillet, och som högkvarter för orden. Området runt den nuvarande zigguraten är hårt bevakat av orden och även av guden Marduk själv i form av en flock väldiga örnar.

STORMPRÄST

Enträgna Mardukpräster som dyrkar stormvinden. Talar alltid lite för högt, som om de höll på att överrösta en storm.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** –**KP:** 15, **VP:** 16
FÄRDIGHETER: Myter & Legender 16, Elementalism 12
FÄRDIGHETER: Vindpust, Virvelvind, Sylf Rustning: –
UTRUSTNING: Helig stormpiska (FV 8, skada T4)



Huset Mogger

Huset Mogger har i flera generationer varit besatt av att bevisa sin klass och bildning, och sin plats bland Kopparhavets elit. Detta har tagit sitt uttryck genom storskaliga byggprojekt i Nares, och att man samlat dyrgripar från Kopparhavets alla hörn.

Det stora stadspalatset utanför Nares, som är ättens högborg, rymmer ett enormt galleri fullt av dyra klenoder, magiska artefakter och uråldriga hemligheter. Borgen vaktas av obrottsligt lojala ankgardister.

Huset Mogger söker ständigt nya tillskott till sin samling, och har fått nys om den mystiska portolanen, vars glyfer sägs leda till gamla lämningar. De har anlitat legoriddaren Bastiana Marol och hennes förband de Röda Ugglorna för att lägga vantarna på de skatter sigillen döljer.

ANKGARDIST

Desperata ankor rekryterade bland Kopparhavets värsta ankipirater och lojala intill döden.

FÖRFLYTTNING: 8 **SB:** STY +T4 **KP:** 12
FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 12, Sjökunskunskap 10
RUSTNING: Ringbrynja (4)
UTRUSTNING: Hillebard (FV 14, Skada 2T8)



4

ÄVENTYR: VRÄKPLUNDRARNAS VAKA

Ur dimman stiger dödens tysta här
Vid källan till den gamla sötmans makt
Där byter gastens skrala trälar vakt
Vem väcker det som evigt fruset är?

– Strof XXVII, bok III, de Siburiska profetiorna

ÖVERSIKT

I detta äventyr får rollpersonerna möta den legendomspunna kapten Vitvarg och det ruttna vraket av hans spökskepp *Havsdraken* som förliste för 30 år sedan. Enligt rykten är dess gästna lastrum ännu fyllda med skatter och artefakter. Skeppet ligger uppdraget på en enslig strand intill den lilla vrakplundrarhålan Galgvik där folk betar sig mystiskt och undvikande, flera av byborna saknar ett finger, och utgångsförbud gäller nattetid. Utomstående uppskattas inte av de misstänksamma byborna, och om rollpersonerna inte lägger sina kort rätt kanske de offras till vrakplundrarnas allierade Netunekkar – en hungrig abkallu, fångslad i ett uråldrigt tempel under byn.

Hur spelas äventyret?

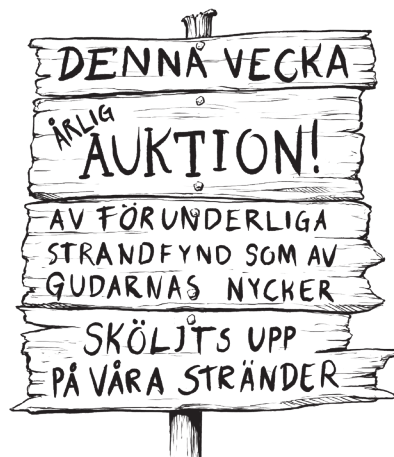
Rollpersonerna anländer till Galgvik och får fritt undersöka och nosa sig fram, höra rykten och råka ut för mystiska händelser. Se sida XX för tänkbara orsaker till varför de begett sig till byn. Det finns flera beskrivna platser och personer i byn som rollpersonerna kan besöka baserat på vad de vill utforska och vart rykten och händelser leder dem. Några platser är lämpliga att omedelbart presentera för rollpersonerna, till exempel tavernan *Durken* (F, se sida XX), *auktionshuset* (E, sida XX), *kapellet* (B, sida XX) och *korpträdet* (C, sida XX). Äventyret börjar med fördel på någon av dessa platser, alla tydligt synliga från hamnen i Galgvik. Andra platser ruvar på hemligheter som kommer att föra rollpersonerna vidare i äventyret. Dessa hittas genom ledtrådar, rykten och olika uppdrag: *De besattas ö* (G, sida XX), *Grottemplet* (sida XX) och *Havsdraken* (sida XX). Om rollpersonerna inte nappar på de krokare som finns, kan du introducera ett uppdrag från tabellen på sida XXX. Slumpmässiga mystiska händelser hittar du på sida XX, och ledtrådar och rykten på sida XXX.

GALGVIK

Långt bortom ära och redlighet, på den nordvästra spetsen av ön Skorgia i Andragossahavet, ligger den ensliga byhålan Galgvik. Det är en samling vindpinade kåkar på en karg klippudde, och i havet utanför breder ett ökänt och farligt rev ut sig. På detta rev har otaliga skepp mött sitt öde och gett Galgvik sitt dystra namn. Det anses allmänt att Galgviksborna är vrakplundrare och delskyldiga till de många förlisningarna, men inga egentliga bevis har kunnat framföras, och varken Tribunalen, Vita eskadern eller feliciska sjökaptener har ännu sett orsak att utreda det närmare.

Vy över byn

Om rollpersonerna landar vid stenpirererna i Galgviks lilla hamn tornar en bergig och karg kulle upp sig framför dem. Sparsam växtlighet övergår till små ängar och dungar söder om bosättningen. Byns byggnader är kallmurade hus i fyrkant med torvtak, eller bikupeformade och spräckliga av fågeldynga. Växtligheten är böjd och förvriden av ständiga vindar. Enstaka bybor kan skimras, blängande misstänksamt, och undvikande och fåordiga om de tilltalas. En skylt förkunnar den kommande auktionen.



Skorgia och omnejd

Den karga ön Skorgia ligger ett knappt dussin legua sydost om Karaxos. Ön hyser ett antal sardinfiskebyar, några olivgårdar, albadorfarmare och eremiter. På grannön ligger den lite större bosättningen Virs krona som Skorgiaborna kallar för stad, men knappast någon annan. Virs krona är känt för sitt stora saltsjuderi, och är säte för budmäster Beyron Byades, Tribunalens sanktionerade överkargör. Hans befästa lagunpalats är centrum för handeln bland öarna söder om Karaxos inflytelsesfär.



GALGVIKS HEMLIGHETER

De flesta Galgviksbor är samvetslösa vrakplundrare precis som ryktet säger. De fetaste bytena säljs på byns årliga auktion, där intäkterna går rakt i bybornas fickor. (Låt gärna auktionen ske medan rollpersonerna är i byn.)

Endast ett fåtal bybor känner dock till hur skeppen luras på grund. Det sker med hjälp av abkallun i grottemplet under byn, som vrakplundrarna har ett blodigt avtal med. Som betalning får abkallun de drunknades kroppar. Se nedan.

I en vik väster om Galgvik har Havsdraken släpats iland, och dess odöda besättning gör nattliga räder till byn. Skeppet anlände för någon vecka sedan och har satt hela byn i gungning. Läs mera under rubriken Det förbannade skeppet, nedan.

Väktaren i djupet

I ett gömt grottempel under byn sitter en uråldrig varelse fången – en abkallu, rådgivarväsen till gamla eller redan bortglömda gudar. Den lyder under namnet Netunekkar, och är fjättrad av ett mäktigt sigill som den satts att vaka över. Sigillet försluter en djup, murad brunn där en uråldrig kosmisk makt ruvar, förseglad av mytomspunna skapelsegudar för tusentals år sedan. Allt detta har fallit i glömska, men Netunekkar sitter

kvar i sitt fängelse. Den behöver näring för att inte falla i dvala, och levde länge utsulten på de enstaka skeppsbrutna som spolades upp i templets havssal (se ritning på sida XXX). Galgviksborna har dock hittat det gömda templet och har nu ett avtal om vrakplundring med Netunekkar: Under klara och månfria nätter blåser ofta sydliga stormvindar upp kring Skorgia, och fartygen i farleden utanför byn tvingas mäta sin position med hjälp av stjärnorna. När ett fartyg siktas skickar vrakplundrarna ett enkelt bud till grottemplet, och med sina gudalika krafter frammanar abkallun uråldriga stjärnkonstellationer som lurar skeppen för nära land, upp mot reven utanför byn. Byborna tar vrakgodset och ger de drunknades kroppar åt abkallun. Netunekkar har dock tröttnat på kalla själar och trängtar efter frihet och varmt bultande liv.

Det förbannade skeppet

För 30 år sedan förläste den legendariska piraten Vitvarg med man och allt i Kornsjön nordost om Dimöarna. Genom viljestyrka och mörk magi reste sig de drunknade som odöda och har sedan dess fortsatt att terrorisera Arkipelagens farvatten. De är dock bundna till sitt skepp – den mäktiga Havsdraken – och den kan endast segla i Erebos dimma där gränsen mellan liv och död suddas ut. Så när dimman drar in reser sig Havsdraken ur havet, och när den lättar återvänder skeppet till sin plats på havsbotten. Detta är kaptenen fast besluten att råda bot på, och har låtit besättningen släpa vraket över havsbotten till Galgvik. Han känner till sigillet i grottemplet, och vet att det vaktas av en varelse med kontakter till de gamla gudarnas hov. Med abkalluns hjälp kan han få audiens hos dödsgudinnan Ereshkigal, svära henne trohet och befrias från dimmans begränsningar. Med ett gudomligt utfärdat kaparbrev skall han åter kunna färdas fritt över hela Kopparhavet! Släpandet av skeppet under vatten har tagit många år, men nu ligger Havsdraken sedan



några dagar på stranden i en vik väster om byn, ungefär en halvtimmes promenad genom oländig terräng med raviner och taggsnår.



LANDAKENNINGS LAGOBAND

Den uråldriga yndariska besvärjelse som Vitvarg använde för att höja sitt skepp ur djupen är baserad på Landakennings lagoband. Enligt denna princip kan magiska band och lagbundenheter gälla över land som inte bryts av vatten. Så när Havsdraaken nådde kust, kunde Vitvarg åkalla detta lagoband, och nu kan hans odöda besättning röra sig över hela Skorgia, på samma sätt som ombord, men fortfarande endast i Erebos dimma. I fuktigt mörker och kvällsdis, med fickorna fulla av delar från Havsdraaken, kan de odöda dock tänja sina gränser i korta räder. De har tagit sig ända fram till Galgvik, plundrat och lokaliserat abkallun. Lagobandet upprätthålls med hjälp av en urna med blod som Vitvarg gömt på stranden intill skeppet.

Ett ultimatum

Vitvarg förstår att Netunekkar sitter inlåst i grottemplet, men att templets innersta delar avskärs av vatten och att han följaktligen inte kan nå abkallun från templets ingång. För att komma åt varelsen måste han gräva sig ner till sigillet – ett tidskrävande projekt. Grottemplets sigillkammare – Det heligaste (se sida XXX) – ligger ca fem meter under bebyggelsen i Galgvik, rakt nedanför det som numera är familjen Utkobbs svinhage. Han låter kungöra ett ultimatum åt byborna: »Gräv ut denna svinhage tills templet undertill är blottlagt, eller utplånas likt de maskar ni är. Ni har tid tills Erebos dimma sveper in – då kommer jag med hela min styrka, och ingen skall skonas.» För att få fram mera information, beordrar han även skeletten att kidnappa ålderfar Otrissimus, i den felaktiga tron att prästen sitter inne med kunskap om templet och abkallun.

En spänd situation

Galgviksborna är i en besvärlig sits. När Erebos dimma nästa gång lägger sig kommer en här av odöda att angripa och förhärja deras by, om de inte tills dess grävt ut hela Utkobbs svinhage. Vrakplundrarna inser dock att Vitvarg är ute efter abkallun, och de vägrar lyda – Netunekkar är deras gödsko. Utan den väntar fattigdom och elände. Och om deras avtal med abkallun kommer fram väntar galgen på dem alla.

Abkalluns löfte

De ledande vrakplundrarna är i kontakt med abkallun för att be om hjälp med de odöda. Den är trots allt en gudomlig rådgivare och sitter inne med oändlig kunskap. I utbyte mot levande människooffer lovar Netunekkar att berätta hur byborna skall gå till väga för att bryta Landakennings lagoband. Vrakplundrarna inser risken med levande offer, men går med på det. Den kommande auktionen för besökare till byn och ger dem gott om material för att uppfylla sin del av avtalet.

VÄGEN TILL GALGVIK

Det finns flera tänkbara orsaker till varför rollpersonerna befinner sig i Galgvik. Som spelledare kan du välja något av de nedan presenterade förslagen, kombinera dem eller hitta på ett eget. Rykten om den odöda kapten Vitvarg florerar över hela Kopparhavet och är en utmärkt krydda till alla förslagen. Kanske rollpersonerna rentav kapats av honom och ruvar på hämnd? Vitvarg kommenderar sitt sjunkna skepp Havsdraaken i Erebos dimma, där gränsen mellan död och liv suddas ut. När dimman lägger sig återvänder han till sin grav någonstans på havsbotten. Nu säger rykten att Vitvargs härlingar avtagit, och samtidigt har enstaka skatter från Havsdraaken nyligen sålts på marknader i nordöstra Arkipelagen. Många av skatterna sägs komma från den ökända vrackplundrarhålan Galgvik på ön Skorgia.

- » **Loggboken.** I äventyret Svarta ankan (se sida XXX) kan rollpersonerna komma över utdrag från en gammal loggbok. Texten antyder att Havsdraaken gått till botten vid Den gråtande systemen – en klippa som reser sig mitt i havet nordost om Dimöarna i Erebosiska arkipelagen. I det klara vattnet utanför klippan syns rester av ett gammalt skeppsbrott. Inget vrak dock, endast någon mast och lite bråte. Djupa kölspår genom vitnad och död korall tyder på att ett skepp släpats längs havsbotten från vrakplatsen i en rät linje mot sydväst. Den exakta kursen för spåret leder rakt mot nordvästra udden på ön Skorgia, där Galgvik ligger. Sträckan tar ett par dagar att segla.
- » **Auktionen.** Även om Galgviksborna högljutt och förnärmat protesterar mot alla anklagelser om plundring, är det klart att vraken är byns största inkomstkälla, och välbevarade strandfynd säljs till goda priser under byns årliga auktion. Denna händelse lockar handlare från hela Skorgia och även längre ifrån. Besökare möts av en stor skylt som förkunnar om den annalkande auktionen.
- » **Plundrade!** Rollpersonernas skepp har gått i kvav vid revet utanför Galgvik och de har spolats upp på klipporna utanför byn, våta och kalla efter en desperat nattlig kamp mot havet. De har hört röster i stormen, men vet inte vad som hänt med resten av besättningen. Sanningen är att deras överlevande skeppskamrater är tagna av Galgviksborna och är på väg att offras till abkallun. Lasten är givetvis plundrad. Rollpersonerna kan med fördel vara god vän med någon av de tagna besättningsmedlemmarna, lasten kan gärna av vikt för dem, eller så är något annat personligt värdeföremål försvunnet efter olyckan.
- » **Hjälp.** Rollpersonerna är bekanta med någon i byn. Personen har kontaktat dem med ett desperat meddelande: »Kapten Vitvarg har vår by i ett järngrepp, hjälp oss!« Vrakplundrarna har senare slängt personen i abkalluns håla (se sida XXX) för att tystas, eller så är personen en av vrackplundrarna, exempelvis fru Porgelia (se sida XXX), som diskret försöker få situationen utredd utan att de övriga vrackplundrarna får veta om att hon haft sitt finger med i spelet, och utan att rollpersonerna får reda på att hon är inblandad i plundrandet.
- » **Det försvunna skeppet.** Rollpersonerna har anlitas av handelsfursten Ustagio Muramont. Ett av hans skepp – karavellen Vindarnas tystnad – har förlit någonstans vid Skorgia, och rollpersonerna skickas till Galgvik för att undersöka vad som hänt och vem som är skyldig. Skeppets last bestod av värdefulla purpurnäckor, och Ustagio betalar väl för varje återbördad säck. Det huvudsakliga uppdraget är dock att hitta Elegor Byades (se sida XXX), som kidnappats av Ustagio som ett led i den hemliga maktkampen mellan ätterna Byades och Muramont – båda officiellt allierade genom Tribunalen. Elegor transporterades på Vindarnas tystnad, och Ustagio vill nu veta vad familjen Byades känner till, om de var inblandade i sänkandet av skeppet, om Elegor överlevt och var han i sådana fall är.

HÄNDELSE OCH FASLIGHETER I BYN

Välj eller slå T6 minst två gånger per dygn.

- 1 **De odöda!** En patrull av Vitvargs odöda matrosar gör en räd in i byn på natten. De försöker få folk att börja gräva ut familjen Utkobbs svinhage (se sida XXX), men blir nästan omedelbart frustrerade och övergår till plundring. Skeletten kan förslagsvis ta sig in i huset där rollpersonerna sover, eller så hörs förtvivlade skrik i natten. De odöda är två fler än rollpersonerna, och är sammanlänkade med en av Havsdraakens ankarkättingar vilket halverar deras förflyttning.
- 2 **Offer.** Vrakplundrarna kidnappar en besökare i byn, och offerar den åt abkallun. Rollpersonerna kan antingen bevittna det nattliga överfallet, eller höra om försvinnandet nästa dag. Vittnen har sett offret föras till smedjan. (Smeden Ryad dumpade personen senare åt abkallun.)
- 3 **Abkalluns hunger.** Abkalluns ovärldsliga hunger och raseri manifesterar sig som ett dovt hummande och ett plötsligt jordskalv. En ranglig skorsten rasar ihop, kärl faller från hyllor mm. På natten drömmar alla rollpersoner om en man med fiskhuvud som hugger hål i isen på ett överfruset hav. Varelsen jagar ut dem över isranden och på morgonen vaknar de våta.
- 4 **Auktion!** Kapten Uxrig bedömer att allt är klart och den årliga auktionen av »strandfynd« inleds. På plats i Auktionshusets innergård finns minst 20 bybor, den mystiska resenären Kairon Fah Famessa (se sida XXX), och ett tiotal nasare från när och fjärran – bl.a. handelsfursten Borfo Gnidbuk (se sida XXX i Erebs Altor Världsbok) med fyra dvärgiska lakejer, samt den spritluktande ankan Baldabrin Borsk som är agent för huset Muramont. Draggaren och 2T6 vrakplundrare övervakar bestyret. Med KÖPSLÅ kan man komma över ett valfritt föremål (tillgång: vanlig eller ovanlig) för halva priset. Därtill auktioneras en del unika föremål ut (se Auktionshuset på sida XXX) för vilka prisen landar på $5 \times T_{20}$ guld per styck.
- 5 **Den ätna.** Ett av vrakplundrarnas levande offer till abkallun har lyckats rymma, och stapplar omkring i byn. Han har djupa sår av vassa fisktänder, och yrar om is och mörker, och fasor som lurar i stormen. Vrakplundrarna försöker nacka honom vid lämpligt tillfälle. Med LÅKEKONST kan man få lite mera användbara ledtrådar av honom.
- 6 **Draggaren.** Vrakplundrarna beslutar att rollpersonerna skall offeras åt abkallun, och Draggaren samlar sina starkaste roddare. Anfallet sker sannolikt på natten, och vrakplundrarna är beväpnade med säckar och rep. De är rollpersonernas antal +1.



GRUPPERINGAR I GALGVIK

Galgviksborna är väderbitna av salt och stormar, och ytterst misstänksamma mot besökare. De kan delas upp i olika grupperingar, men alla är lika hemlighetsfulla och tillknäppta.

VRAKPLUNDRARNA

Galgviks vrakplundrare är hårdhänta och skrupelfria, och har byn i ett stadigt grepp. De vill bli av med Vitvargs skelett, och planerar att låta abkallun ta hand om det. I utbyte mot färska lik har den uråldriga varelsen lovat röja de odöda ur vägen. Vrakplundrarna vill således inte ha hjälp – om utomstående kommer stövlande kan sanningen om vrakplundrandet komma fram. Att *Havsdraken* dykt upp vid deras tröskel innebär samtidigt att Kopparhavets mest legendariska skepp ligger inom räckhåll för dem – varje vrakplundrares dröm och en skatt de inte tänker dela med andra. Därför försöker de bli av med

främlingar, och har med lämpliga hotelser tystat hela byn. Ingen får nämna något om Vitvarg eller hans skepp.

De mest framträdande vrakplundrarna är tavernavärdinnan **Isuda**, smeden **Ryad** och den våldsbenägna **Draggaren**, vilka alla kan påträffas på tavernan Durken. Endast Draggaren vet var *Havsdraken* ligger. Vrakplundrarna är i regel svåra att få att tala (nackdel på Övertala), och de mest insyltade som Isuda och Draggaren avslöjar inget.

DE OVETANDE

Ett antal bybor är lyckligt ovetande om vrakplundrandet, eller har valt att blunda för verkligheten. I och med skelettets ankomst har de flesta dock insett att allt inte står rätt till. Vrakplundrarna försöker på olika sätt hålla de ovetande från att agera. Framträdande ovetande är moder **Dränkfödd**, som ofta oroligt ses vanka runt tempel, samt kapten **Uxrig**, auktionsmästare.

RYKTEN I GALGVIK

RP kan snappa upp ett rykte per dag om de ger sig ut för att tala med Galgviks befolkning, samt ett till om de lyckas ÖVERTALA någon bybo tillsammans med hot, mutor eller löften om hjälp. Slag för att ÖVERTALA vrakplundrare slås med nackdel. Slå på tabellen med T4 om RP talar med vrakplundrare, T4+4 för fingerlösa och T8 för övriga.

- 1 Korparna och de besatta sitter inne med värdefull information.
- 2 Skelett har angripit byn och tagit fader Otrissimus. De vill åt ett tempel under marken, och vill att byborna gräver fram det, men Draggarn har förbjudit folk att lyda.
- 3 Under nätter då skepp förliser utanför byn verkar stjärnorna ibland flytta på sig.
- 4 Vissa bybor har skurit av sina vänstra ringfinger. Detta är en gammal utdöd tradition för folk som tagit värvning på piratskepp.
- 5 Tavernavärdinnan Isuda vet om det mesta som sker i byn, men är tyst som graven. Hennes tupp är galen och oberäknelig, men varje gång ett skepp förlist vid reven har den strax innan setts flaxa österut ut från Isudas kyffe ovanför tavernan.
- 6 Smeden Ryad är en konstig typ som ansvarar för att lägga de drunknade i kistor. Han spikar dock alltid fast locken, vilket irriterar moder Vadihn oerhört, eftersom hon då inte kan utföra sina sista välsignelser. De två har ofta grälat om saken.
- 7 Fyrbåken är förbjudet område, men det är oklart varför. Den är inte mer än 20 år gammal, men har aldrig tagits i bruk. Dit leder också ofta färska vagnspår.
- 8 Gravarna vid kapellet är tomma.

DE FINGERLÖSA

Vitvargs skelett har erbjudit nåd åt dem som mönstrar på *Havsdraken*, och byns mest desperata invånare har antagit anbudet. Löften om drabbningar, plundringar och fantastiska skatter har fått ett liv bland odöda att te sig bättre än vardagen i Galgvik. De fingerlösa har kapat ringfingret på vänster hand så som allt manskap på *Havsdraken*, i en ritual att tjäna kapten Vitvarg i evig tid. De har fått stränga order av sin kapten att inte avslöja något om *Havsdraken* – skeppet är utsatt där det ligger uppdraget på stranden, och Vitvarg vill inte att rykten sprids. Samtidigt behövs mera manskap, och de fingerlösa kan försiktigt försöka locka RP att ta värvning. De flesta håller till i byn för att sätta Vitulvs planer i verket (se sida XXX), men motarbetas av

vrakplundrarna. Till de fingerlösa hör löst folk som styrman **Kagg**, stamgäst på Durken, den blinda suputen Mujha, tiggaren Skabb-Hild mm.

DE BESATTA

Invånarna på De besattas ö har övertagits av osaliga andar. Om man vågar ge sig i samtal med dem kan man få tips från tabellen här ovan.

BESÖKARE

Den årliga auktionen i Galgvik närmar sig, och ett tiotal nasare och gårdfarare har sökt sig till byn med vagnar och små kustseglare. De är beväpnade, gruffiga och på sin vakt. Besökarna finns på Auktionshuset och tavernan. Den mystiska **Kairon Fah Famessa** kan vara en värdefull kontakt för RP.

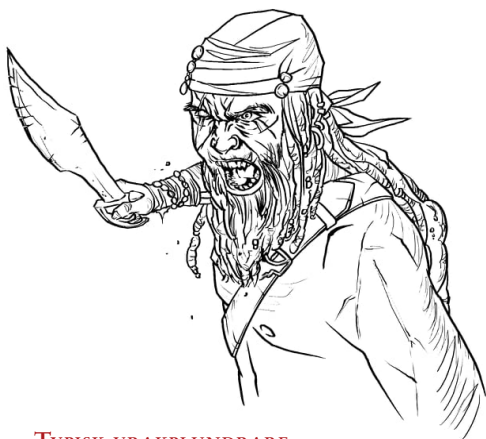
LEDTRÅDAR AV KORPAR OCH ANDAR

Slå med T8 om rollpersonerna talar med korparna eller de besatta, se sida XXX.

- 1 Blod ger torra fötter åt de blodlösa från havet. Gömt i sanden under drakens näbb! (Vitvarg upprätthåller Landakennings lagoband med en kruka av sitt blod, gömd under *Havsdrakens* bogspröt.)
- 2 Kungens spett spräcker både is och lås. Det släpper loss fiskhuvudet, men släpper in någon annan i ditt huvud! (Kung Orods isbill på De besattas ö kan öppna sigillet och befria abkallun, men den kan göra en besatt.)
- 3 Skeppet som seglade på land under vatten rörde sig tvärt emot solen, och när solen gick ner gick det upp. (*Havsdraken* drogs motsols förbi Galgvik, d.v.s. mot sydväst, och strandade vid kvällen.)
- 4 De drunknade går och går men kommer aldrig fram till graven. Vid sina kistor vänder de om, men hamnar ändå under jord! (De drunknade förs upp från hamnen mot kapellet, men vid Verkstan förs de i stället till Gamla fyren och slängs åt abkallun.)
- 5 Flyglös fladdrar med gömda ord i munnen. Ner till den fjälliga. Han som äter i mörkret, låst av kyla. (Isudas tupp flyger dåligt och för bud till abkallun.)
- 6 Havet tog kaptenens skatter ur hans fönster. Nu finns de igen bakom fönster, inne i hus ovanpå hus. (Vitvargs skatter som spolats ur hans skepp finns i byns enda fönsterförsedda flervåningshus – Durken och Auktionshuset.)
- 7 Den som ändrar stjärnorna ruvar på sina hemligheter under brasa men aldrig värmer. (Abkallun hittas under Fyrbåken.)
- 8 Fartygsfiskarna matar fiskherren med ben att gå med, för han vet hur de vandrande benen slutar gå. (Abkallun matas av vrakplundrarna med levande offer som den tänker använda för att fly. Abkallun vet hur man bryter Landakennings lagoband.)

SLUMPMÄSSIGA PERSONER I GALGVIK

TIO	NAMN	YRKE	VET OM VRAKPLUNDRANDET?	EGENHET
1	Izra	Nätfiskare	Nej, ung och vet inget	Inga tänder
2	Balu	Musselsamlare	Nej, hålls utanför	Försupen
3	Jod	Getherde	Nej, men anar saker	Vill ha hjälp
4	Mossgubben	Harpunerare	Ja, men låtsas som inget	Erbjuder jobb
5	Faster Legla	Roddare	Ja, och vill med	Kapat finger
6	Nanil	Båtsman	Ja och är med	Skuldsatt
7	Uz	Segelsömmare	Ja, är med, och anar saker om abkallun	Stor fiskekrok genom näsan
8	Varma Baro	Olivbonde	Ja, är med, vet om abkallun	Fastydda öron
9	Skrivarn	Strandsatt pirat	Ja, drivande kraft, besöker abkallun	Vill bort
10	Koltur	Äggsamlare	Ja, vet om allting, men anses opålitlig av de andra	Hål i kinden



TYPISK VRAKPLUNDRARE

Hårdföra och skrupelfria individer.

FÖRFL: 10 **SB:** – **KP:** 12 **VP:** 7

TYPISK RUSTNING: Läder (1)

FÄRDIGHETER: Slagsmål 15, Undvika 12, Upptäcka fara 10

FÖRMÅGOR: Ynkrygg (Kostnad 3, kan låta en fiendeattack träffa en annan vrakplundrare i stället)

UTRUSTNING: Kniv (FV 10, skada T8), handyxa (FV 12, skada 2T6)



NÄR KOMMER DIMMAN?

Äventyret inleds i klart väder med stormvindar och mäktiga dyningar som vräker sig mot Galgvik, men det är den tid på året då dimman ofta sveper in från sydväst, och Erebos tjocka är oundviklig. Slå T4 varje skift – på en fyra hoppar vädret till nästa kategori.

- » **Kategori 1:** Stormen bedarrar något, men drar ännu kallt.
- » **Kategori 2:** Vindstilla, folk spanar oroligt mot söder.
- » **Kategori 3:** Dimbankar rullar in över horisonten i sydväst. Lätt panik breder ut sig i byn.
- » **Kategori 4:** Erebos dimma sveper in, sänker sikten till endast några meter och för med sig de dödas suckar. Vitvargs attack kommer vilken minut som helst. Se sida XXX för hur kaparkaptenen betar sig när dimman kommer.

PLATSER I GALGVIK

A. Revet

Utanför udden på vilken byn klänger sig fast mot Kopparhavets stormar, breder ett vasst och långsträckt rev ut sig.

- » **Hajar.** Innanför revet hålls havet vanligtvis relativt lugnt, men hajar trivs i det fiskrika vattnet.

B. Kapellet

Överst på Galgviks udde tronar ett litet vindpinat kapell i kalksten med vittrade kolonner utformade som grinande sjömonster.

- » **Vadihn Dränktfödd:** Kapellet leds av moder Vadihn Dränktfödd. Fader Otrissimus har försvunnit, vilket upprör Vadihn oerhört.
- » **Syster Marga.** Den unga tempelsystem har ett litet rum uppe på templets vind.
- » **Ibrig.** Den lilla svartalfen (se # I på sida XXX) tillåts inte i byn, men däremot i templet, där hon regelbundet hämtar matrester att föra till De besattas ö, eller sitter försänkt i bön.
- » **Altarsalen:** Kapellet är ursprungligen vigd åt guden Yamm, och en djup bassäng fyller halva salen. I en sydlig alkov finns ett litet altare åt Utu.
- » **Vindsrummet:** I syster Margas lilla vindsrum finns en utsmyckad kikare av ypperlig kvalitet och en bok om närområdets handelsleder (värd 100 s, Fördel på SJÖKUNNIGHET runt ön).
- » **Gravrösen:** Om man får för sig att gräva i de gravrösen som omger kapellet så finner man att kistorna i dem är tomma.

MODER VADIHN (OVETANDE)

Den yngre av kapellets två präster är en blek och sömnsjuk kvinna med obehagligt stirrande ögon och stelt manér. Hon är mycket till sig över fader Otrissimus försvinnande, och vill ordna en expedition för att leta efter honom. Syster Marga försöker få Vadihn att tro att både de odöda och



Otrissimus försvinnande endast varit en dröm. Vadihn är som vanligt osäker på vad som är dröm och vad som är verklighet, men anar att något är fel, och misstänker att Isuda och Draggaren döljer något.

| Speldata som lärd (se Regelboken)



SYSTER MARGA (VRAKPLUNDRARE)

Denna beskäftiga 12-åring bor i kapellet och har som uppgift av vrakplundrarna att hålla prästerna ovetande om vrakplundrandet, och att spana efter skepp från kapellets vindsfönster. Som belöning får hon ibland följa med när de förlista skall samlas in.

| Speldata som bybo (se Regelboken)



C. Korpträdet

Ett stenkast från kapellet står en gammal korkek, vit av fågelspillning. Trädet är kalt och förvridet, och hem för en flock skabbiga korpar.

- » **Minnessten:** En mossbelupen minnessten, inbäddad i trädets rötter, förkunnar att den krunska navarken Barrasagon för flera hundra år sedan hängde hela sin besättning i trädet, dömda för myteri.

Det av gudarna förgätna
GALGVIK



G
De besattas ö



B
Templet



D
Smedjan



35 meter

WIP

Revet

Hamnen



J
Eyrbaken



E
Tavernan
Durken



E
Auktions-
huset



C
Korp-
trädet

- » **Ledtrådar, förbannelser och spådomar:** Vissa av de äldre korparna kan tala. Med ett lyckat slag för VILDMARKSVANA kan de kraxa fram ett av tipsen från tabellen »Ledtrådar av korpar och andar«, på sida XXX. Ger man dem mat får man ytterligare ett tips, likaså om man ber en bön eller lägger en offergåva intill minnesstenen. Spenderar man ett skift vid trädet kan fåglarna kraxa fram en spådom. Om man varken matar korparna eller offerar vid trädet, och därtill misslyckas med VILDMARKSVANA flaxar korparna argt och man drabbas av en mindre förbannelse, slå T6:
- 1 = All mat smakar illa i T6 dagar,
 2 = Man börjar rugga, d.v.s. tappar sitt hår i rask takt (nytt växer lika fort ut),
 3 = Ens skor blir för små,
 4 = Man värper ett ägg under det följande dygnet. Ur ägget kläcks en orm efter T6 dagar,
 5 = Man tappar talförmågan och kan endast kraxa som en korp under ett skift,
 6 = Man blir tvungen att stjäla något glänsande föremål – det går inte att hålla sig. En spådom ger en fördel på ett valfritt slag under det kommande dygnet.

D. Smedjan

Ett av byns många små bikupeformade hus av skiffersten. En ranglig skorsten pumpar ut sotig rök. Omkring ligger högar av gamla spant, bord och avsågade master. I ett öppet lider står en tung vagn, draperad med svarta sammetsvolanger. Intill står en prydlig stapel med nysnickrade kistor. En halt ox står i en dammig inhägnad bakom smedjan.

- » **Personer:** Smeden Ryad, och ibland även någon av de kutryggiga och tandlösa fiskaränkor som sällat sig till hans dyrkan av abkallun i grottemplet. De känner inte till några detaljer, men de pryder sig med halsband av stinkande fiskhuvuden och tror att »Väktaren i berget, han som styr över stjärnorna« skall återuppväcka

deras drunknade familjemedlemmar.

- » **Lidret:** I kistorna i lidret ligger färdigt fyllda säckar med grus och jord, i lämplig kroppsvikt. En stor segelduk ligger ihoprullad bakom kistorna. Med FINNA DOLDA TING kan man se gamla blodfläckar på den.
- » **Altare:** Inne i den sotstinkande smedjan finns ett altare som Ryad snickrat till abkallun – en tjärad kölstock som snitts till en man med fiskhuvud och vingar. Framför altaret ligger korpägg och fiskrester.



RYAD

Wrakplundrare

Ryad är byns allt i allo – en krum man med ett tovtigt trassel till skägg. Oftast ses han snickra kistor vid sin smedja, sorgset nynnande. Hans främsta syssla för wrakplundrarna är att föra upp de drunknade från hamnen med sin knarrande svarta oxkärra. Vid smedjan stannar han i sitt lider för att lägga kropparna i kistor. Kistorna fortsätter dock tomma till kapellet och på natten dumpar Ryad kropparna åt abkallun. Ryad dyrkar i hemlighet abkallun och vill befria den. Isuda har ögonen på honom, men han kan ta kontakt med rollpersonerna i detta syfte.

Spelvärden som typisk wrakplundrare (se sida XXX)

E. Auktionshuset

En gammal stenbyggnad som tidigare fungerat både som lotshus och roddarkasern. Fasaden är sliten och täckt av sprickor och korpträck. Innanför portarna finns en stor innergård omgiven av stall, låsta förråd och auktionsmästarens bostad i söder. På övre våningen, med ett galleri ner till innergården, finns ett antal dragiga resenärsrum.

- » **Kost & logi:** Inför auktionen sätts resenärsrummen i ordning, och Auktionshuset fungerar då som en enkel seraj, med halmbäddar och knaper frukostservering.
- » **Personer:** Kapten Uxrig – auktionsmästare och självutnämnd byaäldste – bor med sin fru Porgelia i bostaden på nedre våningen. I resenärsrummen bor en handfull gårdfarare, bl.a. anka Baldabrin Borsk samt den mystiska resenären Kairon Fah Famessa.
- » **Ledtrådar och skatter:** I de låsta förråden (motstånd 15) finns väldiga mängder alldagligt vrakgods – tunnor, taljor, rep mm, samt T8 valfria föremål med Tillgång: vanlig eller ovanlig. Därtill finns 11 tunnor krut (värde XX guld), åtta säckar med purpurnäckor (XX guld), och ett diadem med rubiner (XX guld). Från Havsdraken finns två föremål från tabellen över Vitvargs skatter på sida XX, samt två väldiga kanoner gjutna som drakkäftar med tillhörande kanonkulor ingraverade med förbannelser (skada +1). Om rollpersonerna förlit vid Galgvik kan deras föremål finnas här.

KAPTEN UXRIG (OVETANDE)

En reslig man med auktoritet och en stark övertygelse om att hans faderliga översyn är roten till allt gott i byn. Uxrig agerar som lokal handelsövervakare för Beyron Byades, och säljer en del färskvaror och enklare byten från vraken direkt till Virs krona. Alla större plundringsgods sparas dock till auktionen, där priserna kan trissas upp



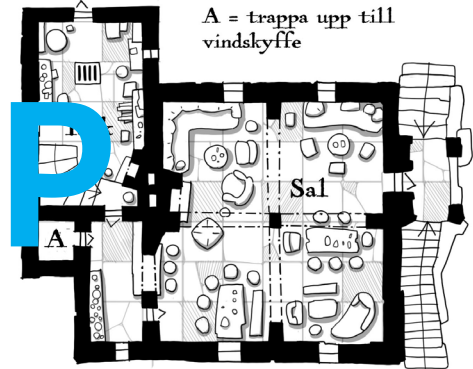
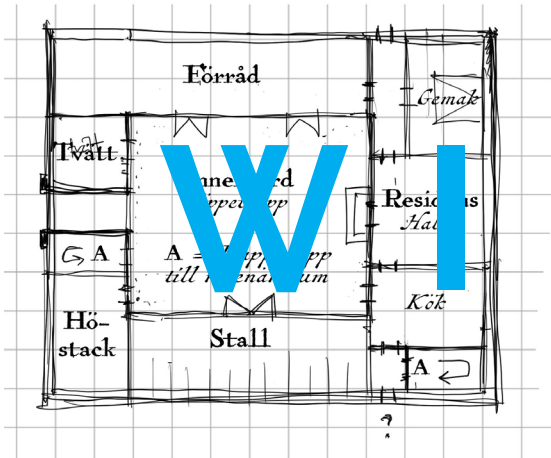
utan insyn från handelshus och stormän. Kaptenen känner till vrackplundringen, men håller sig noggrant utanför alla detaljer och allt praktiskt. Han gör god vinst på bybornas blodiga verksamhet men ser till att inga kopplingar kan göras till Byades. Nu har Uxrig fått upp ögonen för isbillen på De besattas ö, och hoppas kunna lägga beslag på den som en förhandlingsbricka i det oberäkneliga läget i byn (se sida XXX).

FÖRFL: 10 **SB:** Sty +T4 **KP:** 16 **VP:** 12
FÄRDIGHETER: Köpslå 15, Uptäcka fara 15, Undvika 12
FÖRMÅGOR: Insikt
RUSTNING: Läder (1)
UTRUSTNING: Kortsvärd (FV 12, skada T10)



PORGELIA (VRACKPLUNDRARE)

Den surmulna Porgelia är en kraftig kvinna med svartnade löständer av drivved. Hon sköter resenärsrummen på Auktionshuset, men när det vankas vrak sitter hon i Dragarens roddarlag med köttyxan redo att »bespara de överlevande skeppsbrutna sitt lidande« ... Porgelia är besatt av korparna i Korpträdet, och tror att de vet saker de inte borde veta men som hon borde. Allt hon



behöver är klokt folk som kan tyda deras dunkla kraxanden utan att det börjar viskas om hennes mentala tillstånd i byn.

Spelvärden som typisk vrakplundrare (se sida XXX)



F. Tavernan Durken

Byns samlingspunkt är en dragig tvåvåningsbyggnad av skiffersten och drivved med risiga korbbon på taket. Salen har en stor eldstad och är full av vrakgods – galjonsfigurer som bänkar, stolar från eleganta kaptenshytter, gamla kruttunnor och kanonlavetter till bord, och från taket hänger ett dussintal tända lanterner i ett veritabelt trassel av rep, skot och block. Skänken är dekorerad med purpurnäckor, och längs det slitna träet spankulerar en kacklande tupp. Från huvudsalen går en kort trappa upp till Isudas kammare på övervåningen.

» **Isuda:** Durken innehåller av den tångränkande alven Isuda. Hon välkomnar gäster med en kanna utspätt vin, och frågar gärna var rollpersonerna bor, vem de reser med m.m. – allt för att ta reda på om de utgör lämpliga mål för abkallun. Nattetid sover hon i sin kammare

på övre våningen. Hon är noggrann med att regla dörren vid trappan upp dagtid. Hennes själsdjur är Vesinius – en ruggande och vildögd tupp. Isuda är vrakplundrarnas inofficiella ledare, och den som håller kontakten med abkallun. Detta sker genom brev som levereras av Vesinius.

- » **Guldöga:** Isudas portvakt och kökshjälp på Durken är en krum bjässe med mosad näsa. Guldöga talar endast kargomitiska, och även det uteslutande i korta gutturala grymtningar. Hon sover nattetid i köket. Isuda håller henne ovetande om detaljerna kring vrakplundrandet. Värden som typisk rövare.
- » **Klientel:** Dagtid finns Isuda, Vesinius och Guldöga här, samt T10 + 3 bybor, bl.a. den surt blängande vrakplundraren Draggaren, den niofingrade styrman Kagg samt resenären Kairon Fah Famesa.
- » **Lönngången:** I köket finns ett stort avlopp i golvet, täckt av ett rostigt galler. Avloppet är en lönngång ner till abkalluns tempel (se # K på sida XXX). Isuda använder den ibland, men den duger varken åt Vesinius eller Ryad eftersom den ställvis är vattenfylld och det krävs att man dyker en god bit för att nå templet.

- » **Ledtrådar:** I Isudas dragiga kammare finns följande av intresse, allt framme på ett litet skrivbord:
 1. En liten hoprullad bit pergament. Detta är Isudas senaste korrespondens med abkallun, och ifyllt av dem turvis allteftersom lappen transporterats mellan templet och tavernan. Pergamentet har små näbbmärken av tuppen Vesinius som agerar budbärare. Se sida XXX.
 2. En vattenfylld glasburk med en dödskafe vars käkar rör sig som om den talade. Ett vagt mummel kan höras. Detta är Varenhars skalle, se ruta.
 3. Ett litet läderhäfte där Isuda antecknat alla skepp som sjunkit vid Galgvik de senaste 10 åren, med en kort notis om vilken last de fört. I listan kan man hitta karavellen Vindarnas tystnad, åtföljt av texten: »purpurnäckor, fånge (värdefull? Byades??)«. Se sida XXX.
- » **Skatter:** I Isudas kammare kan man med FINNA DOLDA TING hitta ett föremål från tabellen över Vitvargs skatter (se sida XXX).



VARENHARS SKALLE

Kapten Vitvargs loggskrivare och rådgivare, mästern Varenhar, var ett skröpligt skelett, och föll offer för byborna när Havsdrakens besättning gjorde sin senaste räd till Galgvik. Isuda hittade hans skalle efter tumultet, där det låg babblande på marken. Kraniet återger oavbrutet Vitvargs strapatser och inget verkar få tyst på det. Med ÖVERTALA kan man få skallen att prata om saker som intresserar en, men allt dränks så småningom i vardagliga detaljer som hur kaptenen var till mods den dagen, vädret, lasten och kurser. Isuda förvarar skallen i en glasburk fylld med vatten för att dämpa det outsinliga pratet. Du som spelledare kan använda skallen för att ge information till spelarna. Varenhar vet det mesta om Vitvarg.

Om rollpersonerna frågar Varenhar om saker som du ännu inte vill avslöja kan du förklara hur han ritar, pekar eller skriver ut svaret. Hans händer är dock dumpade i havet med resten av hans kropp, vilket han verkar ha svårt att förstå.



ISUDA (VRAKPLUNDRARE)

Isuda är en väderbiten alv med raspig röst och ett hest skratt som ofta skallar genom tavernan. Hon är smart och skrupelfri, och de övriga vrakplundrarna lyssnar lyhört på hennes planer. Hon sköter kommunikationen med abkallun i grottemplet. Med FINNA DOLDA TING ser man att Isuda har en stor silvernyckel runt halsen. (Se Abkalluns tempel på sida XXX).

FÖRFL: 14 **SB:** SMI +T6 **KP:** 17 **VP:** 16

FÄRDIGHETER: Övertala 15, Upptäcka fara 14, Undvika 14

FÖRMÅGOR: Hal som en ål, Två vapen, Ormmänniska

UTRUSTNING: Silvernyckel, två krökta dolkar (FV 16, skada T8), ett lätt armborst (FV 14, skada 2T6) med skäktor under sängen och ett i en tunna i köket.

ISUDAS KORRESPONDENS MED ABKALLUN

Isudas texter är skrivna i bläck, och stilen passar in med övrigt hon skrivit. Abkalluns text är blod med kantiga stora bokstäver.

I: Karavell i öster, kurs NV.

A: VAR ÄR MINA SJÄLAR FRÅN SENASTE BYTE?!
TRO INTE ATT DU KAN LURA MIG, ALV, DU
GAGNAS INTE AV ATT VÄCKA MITT RASERI!
TID AV VÄNTAN HAR GÅTT SEDAN JAG LÅT
MINA STJÄRNOR TÄNDAS OCH HÖRDE HAVET
FILLAS AV DRUNKNANDE SJÄLAR. ÄNDOCK
HAR INGET NÅTT MIN PORT I UNDERJORDEN!

I: Det uppstod komplikationer. Odöda attack-
erade vår by, och fortsätter ännu att terro-
risera oss. Vi har försökt bärga kropparna,
men hajarna har gjort sitt. Vi arbetar hårt på
att reda ut situationen!

A: ENDAST VEKLINGAR RÄDS DE DÖDA. DET ÄR
MIG DE ÄR UTE EFTER. JAG HAR KÄNT DERAS
KRÄLANDE NÄRVARO. DE HAR UPPRÄTTAT
LANDAKENNINGSGLOBAND, VILKET GER
DEM MÖJLIGHET ATT RÖRA SIG PÅ ÖN. MEN
ETT BAND GÅR LÄTT ATT BRYTA.

I: Hur?

A: GE MIG VARMA SJÄLAR, SÅ SKALL JAG
BERÄTTA.

I: Levande byten är både svårt och riskfyllt.
Vad har vi för garantier? Och hur vet vi att
det står i vår makt att bryta detta lagoband?
Därtill har de odöda nu återvänt med ulti-
matum. Tiden är ytterst knapp. När Erebos
dimma lägger sig kommer de att anfälla oss
med full styrka. Då är de oss övermäktiga.
Jag påminner dig om att det är dig vi skyd-
dar – detta dilemma gäller oss båda!

A: HAH! JAG BEHÖVER INTE ERT BESKYDD.
OCH NI BEHÖVER INGA GARANTIER – JAG ÄR
INGET MONSTER. BÅNDET STÅR I ER FULLA
MAKT ATT BRYTA OM NI ÄR VILLIGA ATT
BETALA MITT PRIS. VAD GÄLLER TIDSFRISTEN:
UTMÄRKT, JAG ÄR HUNGRIG.



KAIRON FAH FAMESSA (BESÖKARE)

En enkel resenär i svart kåpa och med kraf-
tig morälisk brytning. Verkar inte vara på
plats för auktionen, men vill inte avslöja sitt
ärende i byn. Sanningen är att han anlits
av kondottiären Iguval Hell från Krilloan.
Iguval var skeppspojke på Havsdraken, men
lyckades fly. Med sig fick han en självgjord
kopia av den portolan som Vitvarg har i sin
kaptenshytt. Iguval är ute efter originalet,
och har gissat att Vitvarg sökt sig till sigillet
som finns utmärkt på portolanen. Kartan
är inte exakt och Kairon har letat sig fram
genom Arkipelagen till Galgvik på basen av
rykten om vrakfynden. Kairon är enträgen,
hemlighetsfull och lojal – egenskaper som
gjort honom till den maktsgugne Iguvals hö-
gra hand. Han tillhör en gammal krilloansk
magikerätt, och är släkt med monsternmästa-
ren Fayn Fah Famessa (se sida XXX).
Kairon kan försöka intressera rollpersoner-
na för både ett besök till vraket (fast han
inte vet var det ligger), och en expedition
ner till grottemplet. Han inser att Vitvarg
vill åt sigillet, och tänker att det kan utgöra
bra köpvaluta för portolanen om man
hinner före. Han har också hört om isbilen
på De besattas ö, och kan även agera upp-
dragsgivare åt det hållet.

| Spelvärden som kultist (se Regelboken)



DRAGGAREN (VRAKPLUNDRARE)

En råbarkad och hänsynslös våldsvarkare som alltid är först på plats vid vraken. Hans roddarlag släpar iland de drunknade (och ser till att inga vittnen finns). Draggaren sköter det mesta av vrakplundrarnas smuts- och grovgöra.

FÖRFLYTTNING: 12 **SB:** STY +T6, SMI +T4
KP: 20 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Sjökunnsighet 14, Slagsmål 16, Upptäcka fara 12, Undvika 14

FÖRMÅGOR: Dubbelhugg, Järnnäve, Stridsvana, Järngrepp

RUSTNING: Läder (1)

UTRUSTNING: Rostig stridsyx (FV 17, skada 2T8), 10 meter rep.



STYRMAN KAGG (FINGERLÖS)

Denna gamla kutryggiga sjöbuse kapades för flera år sedan av Vitvarg, och ålades att rapportera åt kaptenen om Galgvik. Han bosatte sig i byn och började snoka kring grottemplet och abkallun. Sina rapporter fäste han vid en nedsänkt boj långt ute i havet, där Vitvarg plockade upp dem när Erebos dimma förde Havsdraken till området. Nu känner Kagg till det mesta om

templet, men har väckt vrakplundrarnas misstankar. Han har kapat sitt ringfinger i syfte att äntligen få återse de stora haven – nu under Vitvargs dränkta flagg.

Spelvärden som typisk vrakplundrare (se sida XXX)



G. De besattas ö

På en liten kobbe i revet utanför byn står några eländiga små stenstugor. Dyningar brakar in över klipporna i norr, och det lugnare vattnet söderut krusas av feta hajryggar.

- › **De besatta:** Vattnen kring Skrogia är fulla av vrak, och osaliga andar hemsöker öns stränder. Allt emellanåt blir någon stackare besatt av dessa irrande själar, och börjar terrorisera sin omgivning. Dyliska personer förs ut hit och förses med grov fotboja. Ibland har man försökt fördriva anden men misslyckats, men i många fall har ingen brytt sig om att försöka, eller så finns ingen ande – personen är bara utstött av samhället. Ett tjugotal besatta bor nu på ön. Vissa mässar förbannelser med demonisk stämma, några kan klättra i taket likt flugor eller vrida sitt huvud 180 grader under ljudligt krasande. Andra ristar in mörka profetier i klipporna, byter skepnad nattetid eller talar endast med de döda. Att kommunicera med de besatta är riskfyllt eftersom de osaliga andarna kan byta värdkropp. Trots de hårda omständigheterna på ön verkar invånarna både trivas och frodas. Deras ledare är kung Orod Islossaren, se # H.
- › **Ibrig den ledalöse.** Dagtid är svartalfen Ibrig ofta här, se # X på sida XXX.
- › **Att ta sig till ön.** En del fynd från vraken spolas ibland upp på ön, varför vrakplundrarna är intresserade av folk som vågar bege sig dit för att leta. Folk

som kommer tillbaka från ön ses dock som potentiellt besatta och därtill alltför insatta i vrakplundrarnas hemligheter. Lämplig föda för abkallun med andra ord...

- » **Ledtrådar och skatter:** En bordplanka målad med Havsdrakens namn har flutit iland på ön, och kan hittas på stranden med FINNA DOLDA TING.



ATT BLI BESATT

Om man är inom 2 meter från en besatt och kommunicerar med personen, kan den osaliga anden i den besatta försöka byta kropp. Detta känns som ett trevande i ens sinne, och man har ännu en möjlighet att avbryta sin interaktion (men får då heller

ingen information från samtalet). Försätter man samtala med den besatta måste man lyckas med ett slag mot INT – annars tar anden över ens kropp. När man är besatt måste spelaren låta sin rollperson agera enligt den besättande andens personlighet, eller omedelbart förlora 2T6 VP som inte återfås förrän nästa gryning. Slå på tabellen nedan för att avgöra hur besattheten tar sig uttryck. En ande kan fördrivas med en seans – en utmaning mot LÄRDOM, LÄKEKONST, PSY och valfri magiskola. Seansen kräver också 3T6 guld i paraferalia. Det krävs tre lyckade för att bli av med anden. Två lyckade innebär att man får slå på nytt på tabellen för besatthet, men nu med T4. Med fyra lyckade blir man av med anden och får höja en valfri färdighet under FV 10 med 1 tack vare upplevelsen.

BESATTHET

Slå T6 två gånger om en ande tar plats i din kropp.

T6 BESATTHET

ANDENS NAMN OCH PERSONLIGHET

1	Anden tar plats i ditt sinne, tillsammans med din egen själ. Den lockar och rådger. Du får fördel på ett valfritt slag per dag om du utför en handling som går emot dina ideal och enligt andens personlighet.	Matrosen Kvick. Timid, gråtmild och försiktig. Livrädd för vatten.
2	Anden ger dig en demonisk egenskap (välj en valfri hjälteförmåga), men varje gång du använder egenskapen tar anden över din kropp under påföljande skift.	Kaparkaptenen Uulya Böldvite. Fanatisk, vill kontrollera andra. Kan inte ta instruktioner eller order av andra.
3	Anden tar över din kropp nattetid. Den håller dig vaken och du måste vila ett skift under dagen.	Myteristen Ondron Tvigg. Illvillig, vill förstöra för andra, i synnerhet allt som berör magi.
4	Anden tar över din kropp varje gång du slår ett demonslag. Den har kontroll i T4 skift.	Edsbrytaren Tethel Temrug III. Djurisk, okontrollerbar, hatar gudar.
5	Anden tar kontroll över dig under ett av dina vakna skift varje dygn. Slå för personlighet med +1.	Isfurstinnan Sanirath Månfödd Lömsk, blodtörstig. Spenderar pengar okontrollerat.
6	Anden tar full kontroll över dig, slå för personlighet med +2.	Glaciärdemonen Gargoron. Mordisk, maktgalen. Måste krossa alla speglar den ser.

H. Orods källare

På en liten klack, ett halvt stenkast ut i det knådjupa vattnet söder om De besattas ö, står ett fallfärdigt litet hus. Från dess inrasade tak reser sig en mast med en sliten fana fladdrande i toppen.

- » **Kung Orod Islossaren.** De besattas självutnämnde språkrör håller hov här.
- » **Tronsalen.** I det raserade huset finns inget annat än måsbon och bråte, men en trappa leder ner till en liten grotta, där kung Orod har installerat sig på en tron av hajben och vrakbitar. Grottan kan även nås från havet men den vägen måste man ta sig genom en havsgrotta fylld av giftiga sjöborrar. De har giftstyrka 10 och kan undvikas med VILDMARKS-VANA.
- » **Hruseklöv:** En isbill (ett manslångt verktyg att göra hål i is med) står inkilad i en spricka i grottgolvet framför kung Orods tron. Att få loss den ur golvet kräver ett slag för STY, men att greppa den öppnar ens sinne för makthungliga utdöda kungar (se ruta intill).
- » **Skatter:** Bakom tronsalen finns ett trångt grottrum där Orod förvarar sina skatter: 2T6 shekel, en liten helig amulett av grön nefrit som de besatta inte kan röra, samt två av Havsdrakens skatter från tabellen på sida XXX. I skattkammaren finns även en fastspikad kista. Här har de besatta förseglat andar som slitit sig loss. Öppnas kistan fylls grottan av osaliga andar. Alla som befinner sig där måste slå mot INT för att inte bli besatta (se sida XXX).

KUNG OROD

En gänglig gammal man klädd i smutsiga trasor och en krona av drivved och snäckor. Han talar utan att röra på munnen, med en dånande röst som ekar över revet, och har utsett sig själv till språkrör för de besatta. Mannen är ursprungligen matrosen Vide – ett av Galgviksbornas första offer åt

abkallun. Netunekkar satte honom fri, på jakt efter Hruseklöv – en isbill med kraft att öppna sigillet i grottemplet. Isbillens inneboende andar besatte dock Vide när han återvände, och han hamnade på De besattas ö. Allt detta känner bl.a. Isuda till, men Vides egna minnen är suddiga – han är nu kung Orod av Orodin, kuvare av isvidderna i norr.

| Spelvärden som bybo (se Regelboken)



ISBILLEN PÅ DE BESATTAS Ö

Isbillen är ett magiskt verktyg som går under namnet Hruseklöv, eller Ninils näbb. Den har spelvärden som ett spjut, men kan inte gå sönder. Den klyver all fast materia som den träffar – spräcker sten, öppnar klyftor i mark och spjälkar träd. På skepp och under jord kan detta ha rätt katastrofala följder. Isbillen har burits av forntida erövringskungar från det fjärran istäckta Orghin, och skyddas av deras blodtörstiga andar – alla högfärdiga och sugna på ett liv utanför isbillen. Varje hugg kräver ett INT-slag för att inte bäraren skall bli besatt av en makthungrig isregent. (Slå på tabellen på sida XXX med +2.) Redan att dra loss den ur sprickan i Orods källare kräver ett slag, men det får slås med fördel. Hruseklöv har makt att öppna sigillet i abkalluns tempel.



I. Hamnen

Vid de små stenpirarna i hamnen ligger enstaka sardinbåtar och en rejäl roddskuta, vanlig bland traktens lotsar och harpunfiskare. Ute för ankar ligger en sambuk och en liten kustseglare som besökare till auktionen anlänt med. Vid kajen sitter ett plakat med text om auktionen (se bild på sida XXX).

Ett stenkast ut i viken ligger vraket av en zorakisk triumfgalär. Dess akterkastell sticker ännu upp ovanför ytan, med en utsmyskad akterspegel vänd mot byn.

» **Personer:** Galärens ännu intakta akterkastell är hem för svartalfen Ibrig den Ledalöse. Hon håller till här om hon inte är i templet eller ute på De besattas ö.

» **Akterkastellet:** Inuti kastellet finns Ibrigs lilla kyffe, fullt med små verktyg, sjögräsbuketter, kastruller och kluddiga porträtt på folk från De besattas ö. I hennes kokvrå, bland flaskor och pytsar, finns följande brygder som kan hittas med FINNA DOLDA TING:

1. En kastrull med T6 doser sövande gift.
2. Två glasflaskor med en dryck som ändrar ens ansikte till Ibrigs för T6 kvarter.
3. En liten lerplunta med tre doser av en kladdig substans som slår ut alla ens sinnen och överför dem till ett föremål man har i handen – t.ex. pluntan. Effekten håller i en kvart.
4. En vinflaska med två doser som gör ens sinne omöjligt att besättas av andar eller demoner. Effekten håller ett skift.
5. En kopparplunta med en dos av en brygd som omedelbart besätter en med en osalig ande (slå på tabellen på sida XXX).
6. En bucklig karaff med två doser rosenvatten från det fjärran Efarö (se sida XXX). LÄKEKONST för att förstå vad de olika brygderna har för effekter. I Ibrigs krypin finns också flera benmasker – dessa ger fördel på INT-slaget för att motstå andarnas försök att inta ens kropp.

IBRIG DEN LEDALÖSE

Denna lilla svartalf sköter utfodrandet av invånarna på De besattas ö. Leveranserna består av ett par säckar med skorpor och matrester per vecka, insamlat av prästerna i kapellet. Hon tillåts inte ta sig till byn av

rädsla för att hon för osaliga andar med sig, men hon har bra utsikt över revet och vet vad som pågår. Genom sin kontakt med Kung Orod känner hon också till isbillen (se sida XXX) och mycket om abkallun. För att inte besättas av andarna klär hon sig i benmask, oljekåpa och en lång båtskrok när hon tar sig till ön. Faktum är dock att hon är immun mot andarnas intrång på grund av en personlighetsklyvning. Hennes alter ego är den tillbakadragna och räddhågsna konstnären Skabba. Skabba och Ibrig har var sin säng i vraket, och svartalfen delar sin tid jämnt mellan de två personligheterna. Ibrig är försynt och artig, Skabba är djurisk och misstänksam. Båda försöker bli av med den andra. Svartalfen kokar därför gifter och försöker utvinna essensen ur de besattas existens i hopp om att hitta ett botemedel.

| Spelvärderna som typisk lärd (se Regelboken)



J. Fyrbåken

En stig ringlar sig från byn söderut mot en övergiven fyrbåk. »Tillträde förbjudet« står det på en skylt intill stigen. Båken är i eländigt skick, men en väldig vårdkase tronar ännu överst, maskäten och fallfärdig. En gisten dörr leder in till ett litet kyffe i båkens stenfundament – ett mörkt rum med läckande tak och drivor av skräp över det stenbelagda golvet.

- » **Stigen:** Djupa ox- och vagnspår leder från byn fram till fyrbåken.
- » **Stenluckan:** I kyffet i fyrbåkens fundament finns en dold stenlucka i golvet. Luckan hittas om man undersöker fyrbåken eller lyckas med FINNA DOLDA TING. Luckan har springor stora nog för en slank hönsfågel att ta sig igenom, och med FINNA DOLDA TING hittar man en tuppfjäder inkilad i stenen. Under luckan öppnar sig ett mörkt schakt. En repstege

är fäst vid kanten. Hålet leder ner till abkalluns grottempel, se # A på sida XXX. Slänger man ner en fackla kan man se hålets botten – hårdtrampad jord och något som ser ut som en stövel.

- » **Vårdkasen:** Veden är torr och lätt antändbar med flinta och stål som hänger på en krok vid trappan upp.

K. Familjen Utkobbs svinhage

En oansenlig liten gyttjeplätt i utkanten av byn. Två sällskapliga suggor bökar kring en grund liten grop mitt i hagen, med några spadar instuckna i jordhögen bredvid.

- » **Hemligheter:** Om man gräver sig fem meter ner genom hagen kommer man till det heligaste i abkalluns tempel, se sida XXX.

SLUMPMÖTEN I ABKALLUNS TEMPEL

T6 MÖTE

- 1 Syn:** Rollpersonerna ser sig själva från en möjlig framtid. De kommer rusande – blodiga, panikslagna och släpande på en rollperson som är medvetlös. Synen slutar när framtidsversionerna kommer fram till rollpersonerna och kropparna uppgår i varandra. Slumpa vem den medvetlösa är, och ge denne en nackdel på följande slag.
- 2 Syn:** En präst kommer hasande mot rollpersonerna. Han har långt skägg, en hög tornturban och ett blodigt sår över ansiktet. Han viftar med händerna och ropar upprört något åt dem. Med **FRÄMMANDE SPRÅK** kan man förstå att han säger »Akta er! Vänd om!«. Samtidigt blickar han nervöst bakåt och hans ögon vidgas i fasa. »Den kommer!« vrålar han. Låt spelarna beskriva hur de reagerar, men därefter flimrar synen till, man får en skymt av vingar och ett blekt fisköga, och hör mannen skrika av smärta. Sedan upphör visionen och upprepar sig efter någon minut.
- 3 Syn:** Marken skakar och vattennivån börjar stiga med oerhörd fart – en meter per runda. Med ett slag mot **UPPTÄCKA FARA** kan man inse att det endast är en vision, annars uppslukas man av synen. Den räcker i 3T6 rundor, och man tar drunkningsskada om man inte får luft. Räkna takhöjd 3 meter i korridorer och kammare, och 8 meter i havssalen.
- 4 Katt:** En katt börjar följa efter rollpersonerna. Den stryker sig mot dem och vägrar ge sig av. Du som spelare kan gärna låta den bete sig lite mystiskt – blänga på rollpersonerna, jama menande och röra sig outgrundligt. Men det är bara en helt vanlig katt.
- 5 Rasande krokodil:** Gäller endast i havssalen (# B) samt om rollpersonerna öppnat dörren till översteprästens rum (# J) eller golvluckorna i tvagarsalen (# D), och inte stängt efter sig.
- 6 Abkallun:** Rollpersonerna möter abkallun. Om han påträffas i korridoren utanför Det heligaste (# H) är han hotfull och aggressiv, i andra fall samtalar han gärna en stund. Om rollpersonerna anfaller eller irriterar honom använder han sitt anfall nr 6 (se sida XXX) och tar sig till Det heligaste under den runda som försvinner.

ABKALLUNS TEMPEL

Grottemplet är uråldrigt, och ursprungligen vigd åt sötvattnets urkraft, manifesterad genom den flödande och livgivande brunnen i templets heligaste. När brunnen förseglades under gudarnas sigill, gömdes också hela templet för omvärlden och dess ingångar raserades. Århundraden senare, när Skorgia befolkades, uppstod bebyggelse på den karga udden ovanför templet. För ca 20 år sedan uppfördes sedan en fyrbåk vid byn som vid det läget redan länge gått under namnet Galgvik. Under byggandet av fyrbåken upptäcktes ett raserat och halvt igenfyllt trappschakt ner till templet. Strax därefter inledde byborna sitt samarbete med abkallun, och fyrbåken övergavs.

INGÅNGAR

Det finns för tillfället två vägar in till templet: Hålet under fyrbåken (se sida XXX och #A här under) och lönnvägen från Durkens köksavlopp (se sida XXX).

SLUMPMÖTEN

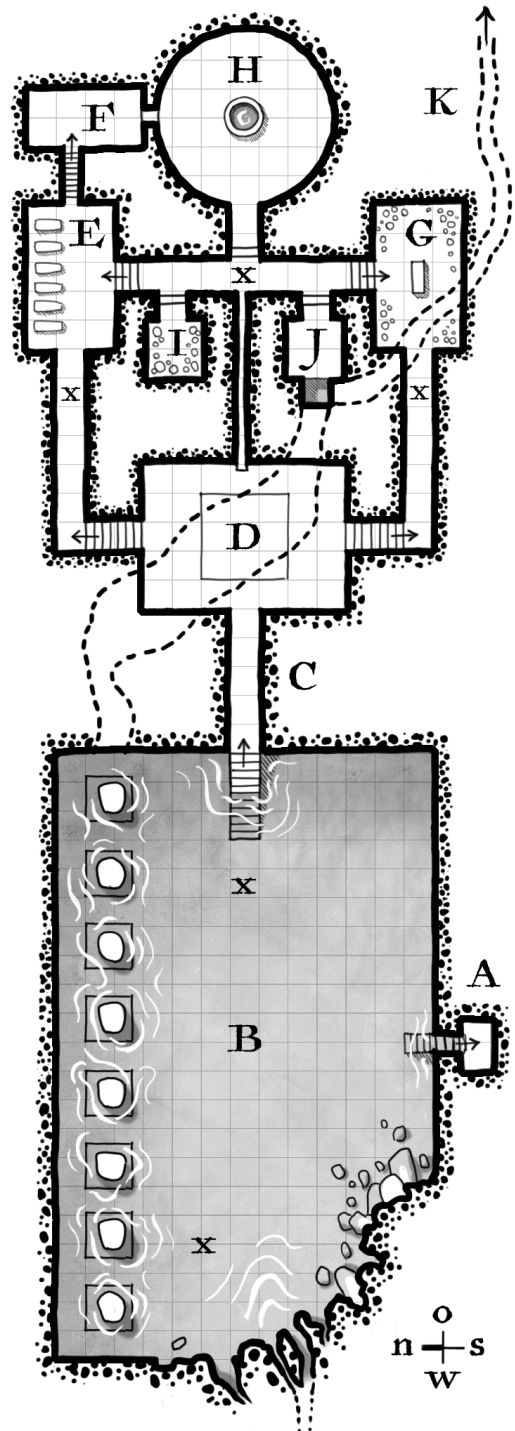
Slå på tabellen på sida XXX när RP passerar ett x på kartan för första gången, och därtill så ofta du finner lämpligt.

TEMPLETS TID

Abkalluns tidsbändande egenskaper gör att händelser som skett och skall ske flimrar förbi som hallucinationer för dem som rör sig nere i templets mörker (se slumptabellen på sida XXX). En magiker kan med ett slag för sin magiskola inse att tiden inte rör sig normalt i templet.

BELYSNING

Hela templet förutom Det heligaste (# H) är kolmörkt, men det finns gott om gamla facklor som går att tända med VILDMARKSVANA. Templets ojämna tidsflöde påverkar också facklor och lyktor: en ljuskälla slocknar varje gång någon slår ett drak- eller demonslag.



A. Schaktet

Ett fuktigt schakt, ca 6 meter djupt.

Stumpar av vittrade marmortrappsteg kan skönjas längs väggarna, och avslöjar att här någon gång funnits en trappa. Nu hänger här en grov repstege istället. På botten av schaktet ligger en ensam sjöstövel i modernt snitt, och en skev gallerport leder norrut.

- » **Repstegen.** Repstegen leder upp till hålet i fyrbåkens golv, se sida XXX.
- » **Gallerporten.** Gallret är armstjockt järn, men rostigt och skevt. Porten har ett nytt lås med en silverruna. Både Isuda och Netunekkar har nyckel till låset. Gallret går att bryta upp med ett STY-slag eller ett slag mot HANTVERK med fördel, och låset kan dyrkas upp.

B. Havssalen

En väldig grottsal uthuggen i berget. Någon gång i tiden var detta sannolikt en magnifik hall, men höjda havsvattennivåer har översvämmat den, och ett ännu vackert blått mosaikgolv ligger nu två meter under ytan. Någonstans i mörkret i den östra ändan av salen reser sig en trappa ur vattnet, och längs den norra väggen står åtta massiva vittrade statyer, närmare sex meter höga. I väster har väggen rasat, och vattenytan krusas kring raset, som av fjärran vågor.

- » **Vattnet:** Vattnet i salen bryter Landakennings lagoband, och de odöda kan inte ta sig in i templet den här vägen (se sida XXX). Rollpersonerna måste SIMMA för att strida eller röra sig snabbt.
- » **Den raserade väggen:** Dagtid sprids ljus genom vattnet från en öppning under rasmassorna i väster. Med ett slag mot SIMMA med nackdel kan man den vägen dyka ut till viken närmast väster om Galgvik. Misslyckas slaget måste man återvända och tar T6 i skada. Öppningen på havssidan ligger dold under tång, ca tre meter under ytan, och är oerhört svår att upptäcka.

- » **Dold tunnel:** I östra ändan av salen, vid golvnivå (ca två meter under ytan), finns en trång passage in till tunneln (K). Det krävs ett slag mot FINNA DOLDA TING med nackdel för att upptäcka den, och ett slag mot SIMMA för att dyka genom öppningen.
- » **Varelser:** En blek havskrokodil har sitt bo i översteprästernas rum (J) och ser grottsalen som sitt territorium. Slag mot VILDMARKSVANA krävs för att upptäcka matrester och spillning, och på så sätt kunna röra sig försiktigt. Annars anfaller krokodilen.
- » **Statyerna:** Statyerna föreställer skäggiga män i höga tornturbaner, alla avbildade i samma strama pose med händerna längs med sidorna, handflatorna utåt, och vatten flödande ur olika öppningar i kroppen. Undersöker man dem närmare (t.ex. för att öppna dörren till skattkammaren # I) ser man att det på fyra av dem ännu går att läsa en ingraverad titel av typen »De långa regnperiodernas överstepräst«, »Ljusets tempelherre« osv. På den första av dessa statyer flödar vattnet ur ögonen, på den andra ur handflatorna, på den tredje ur munnen och på den fjärde – en huvudlös staty – sprutar vattnet ur halsen. På de övriga fyra statyerna har titlarna vittrat bort. Vattnet flödar här ur pannan, ur näsan, genom öronen, och på den sista ur bröstet.

HAVSKROKODIL

Blekt och hungrigt odjur.

KP: 30

FÖRFLYTTNING: 10 på land, 16 i vatten

SKYDD: 1 poäng knöligt krokodilskinn

ATTACK: Bett (FV 14, skada 3T6)

FÄRDIGHETER: Undvika 10/16 (på land/i vatten), Upptäcka fara 12

C. Korridor

En fuktig korridor med väggarna täckta av nötta reliefer.

- » **Utvägar:** Korridoren löper mellan Havssalen (# B) och Tvagarkammaren (# D).
- » **Reliefer:** Till oläsbarhet nött och vittrad glyfskrift täcker väggarna. En textslinga verkar dock ha skrapats fram och förtydligats. Med MYTER & LEGENDER förstår man att det är en del av en gammal profetia med lydelsen: »Till slut skall gudarna dock vredgas, och försluta vår heliga brunn, och en fruktansvärd best skall sättas att vaka över den i tusen och åter tusen år. Men till sist skall brunnen åter flöda, och den som öppnat dess kraft skall välsignas med sötvattnets aura.«
- » **Fälla:** Mitt i korridoren finns en fälla, gillrad av abkallun. Även om Netunekar inte räds byborna vill den inte bli överraskad av deras eventuella desperata drag. På golvet ligger en dödska i mitten av en runa som tecknats med fin sand. Detta upptäcker rollpersonerna automatiskt om de har ljuskällor. Runan är uråldrig, men med MYTER & LEGENDER förstår man att den står för »Skrik« eller »Smärta«. Med FINNA DOLDATING ser man att dödskaen är full med vassa metallskärvor. Rör man eller går över runan uppger dödskaen ett isande skri av smärta och exploderar. Metallbitarna flyger ut med oerhörd kraft och träffar alla inom 4 meter. Skada 2T6, går att UNDVIKA med nackdel. Fällan kan desarmeras genom att med sand försiktigt ändra runan till t.ex. »Välkommen« eller »Glädje«. Detta kräver MYTER & LEGENDER. Alternativt kan man med FINGERFÄRDIGHET försiktigt ersätta skaen med ett annat föremål. Om fällan aktiveras utsätter abkallun dessutom RP för attack nummer 2 (se speldata på sida XXX).

D. Tvagarkammare

Tak och väggar i denna kammare täcks av stenreliefer där grinande vattenodjur och demoniska väsen drabbar samman. I östra väggen mynnar ett stenrör ut, och intill röret finns en väldig bronsspak. Golvet verkar vara av metall och är täckt av fint vitt damm. Två trappor leder vidare – en norrut och en söderut.

- » **Abkalluns matsal:** När templet var i användning rann vattnet hit då brunnen i Det heligaste (# H) flödade, och prästerskapet kunde rentvå sina synder. Numera är det abkalluns matsal, och golvet täcks av bendamm – allt som återstår av dess offer. I dammet finns mindre metallföremål (bältesspannen, ärgade små smycken utan värde m.m.).
- » **Röret:** Ankor, vättar och andra småfolk kan krypa genom röret till korridoren mellan Gravkammaren (E) och Offerkammaren (G).
- » **Varelser:** När man rör sig över golvet vaknar T6 spöken ur bendammet – drunknade sjöfarare, hungriga efter de levandes värme. Spökerna angriper inte utan följer rollpersonerna i rummet, försöker rycka i dem och känna på dem, och ber om att få »dela er värme«. Med ÖVERTALA kan man tala med dem och höra dem berätta hur de dött, men misslyckas slaget angriper spöket man tilltalade. Spökerna har spelvärden enligt sida 95 i Regelboken.
- » **Spaken:** Drar man i spaken öppnas en rostig bronslucka i golvet. Den var till för att tömma rummet på vatten. Under till öppnar sig en trång gång som stinker av krokodilträck. Se tunneln (# K).
- » **Skatter:** Slå på tabellen över stentavlor på sida XXX om rollpersonerna lyckas med FINNA DOLDATING.

E. Gravkammare

En enkel kammare i vittrad sten. Sex marmorsarkofager står i en prydlig rad – en del öppnade, andra stängda. Korridorer löper söderut och västerut, och österut leder en smal trappa.

- » **Varelser:** Tempelkultens högst uppsatta präster lades här i evig vila, men numera är kammaren hem för abkalluns närmare 30 katter. De har bosatt sig i sarkofagerna och finns även i de stängda (sarkofagerna har springor i botten). Om sarkofagerna genomsöks utan att någon lyckas med VILDMARKSVANA fräser och skriker katterna. Abkallun utsätter då RP för attack nummer 2 (se speldata på sida XXX).
- » **Ledtrådar:** En av sarkofagerna är ingravad med texten: De tusen åskbyarnas överstepräst – evig väktare av templets skatter. När hans vatten flödar öppnas porten. (Se skattkammaren (# I) för mera information). Detta ser man om man undersöker sarkofagerna. Locket på sarkofagen har spruckit och krossat innehållet – allt som återstår av översteprästen är damm och enstaka benbitar.
- » **Skatter:** I sarkofagerna finns benrester och stensmycken, samt en stendolk och en helig symbol i formen av en förtorkad liten blåsfisk. Slå även på tabellen över stentavlor på sida XXX om rollpersonerna lyckas med FINNA DOLDA TING.

I. Kättingkammare

En smal trappa leder upp till detta trånga utrymme. I mitten av kammaren står ett söndrigt ankarspel, och ärgade bron-skättingar ligger på golvet. En liten glugg öppnar sig söderut.

- » **Gluggen:** Ankarspelet styrde bronsluckorna i taket på Det heligaste, och kättingarna löpte genom den lilla gluggen. Det går att blicka ner genom den till Det heligaste (# H), fyra meter nedanför. Gluggen är stor nog för mindre varelser

att klättra ut genom.

- » **Varelser:** Om vrakplundrarna har fört några levande offer till templet så återfinns de här, hårt surrade med kättingar, utmattade, förvirrade, och övertygade om att de varit fångade i flera månader.

G. Offerkammare

I mitten av detta mörka rum står ett altare av sten. Golvet är fullt av urnor, vissa omkullvälta. Utgångar finns åt norr och väster.

- » **Altaret:** Med FINNA DOLDA TING kan man se fläckar av något som liknar relativt färskt blod på altaret. (Detta är abkalluns.) En inskription i altarets fundament går att tyda med MYTER & LEGENDER: En droppe blod för Vattnet, en för Livet. Förbannad är den som ej blöder för Avgrunden. Den som inte ger av sitt blod i rummet måste kryssa för ett tillstånd som SL väljer.
- » **Inskriptioner på väggarna:** Med FINNA DOLDA TING ser man inskriptioner på väggarna som verkar vara stamtavlor över templets präster. Om man söker efter »De tusen åskbyarnas överstepräst« (se # J) kan man hitta texten: De tusen åskbyarnas överstepräst, som fnyste och nös, och dränkte sin fiende.
- » **Skatter:** Slå på tabellen över stentavlor på sida XXX om rollpersonerna lyckas med FINNA DOLDA TING.

I. Skattkammare

Dörren till denna kammare är av ärgad brons och verkar omöjlig att rubba. Relieffen av en skäggprydd man i hög tornturban går att urskilja under smuts och ärg, omgiven av uråldriga glyfer.

- » **Dörren:** Dörren är försedd med ett magiskt lås. Mannen i relief ser precis ut som de stoiska statyerna i havssalen (B). Man ser också att det längst ner på dörren står skrivet: »De tusen åskbyarnas överstepräst«, och att dörren verkar »svettas«. Om man studerar den

närmare eller lyckas med FINNA DOLDATING ser man att vatten pressas ut ur små luckor, placerade över mannens ögon, näsa, handflator och mun. Dörren öppnas om man öppnar den lilla luckan vid mannens näsa och låter vattnet fors ut. Detta kan lösas genom att studera statyerna i havssalen (B), eller genom att läsa inskriptionerna i gravkammaren och offerkammaren. De tusen åskbyarnas överstepräst var alltså en av sötvattenskultens ledare, och finns avbildad som staty i havssalen – den staty där vatten flödar ur näsan. Hans titel har dock vittrat bort från statyn. Om man öppnar någon annan lucka i dörren sprutar frätande vatten ut och personen som öppnade luckan tar 3T6 i skada.

- » **Skatter:** Rummet innanför är oansenligt och fyllt med sköra amforor av lera. I amfororna finns salt och människotänder, och ypperlig myrra för totalt 3 tunnor. På ena väggen hänger en stentavla från tabellen på sida XXX, och på motsatt vägg hänger en praktdräkt av förtorkad päls med 3 stora halsband i guld, pärlemor och lapis lazuli, värda 50 silver styck. I dräktens ficka ligger en bronsnyckel. Den öppnar dörren till Det heligaste (# H).

J. Översteprästernas rum

En tung men oläst dörr leder till ett fuktigt rum fullt av mögel och mossor. Rester av murkna gobelänger hänger ännu kvar på några av väggarna. Mitt på golvet ligger ett bo av tång och sjögräs med ett femtiotal knytnävsstora ägg. I västra ändan av rummet gapar ett stort hål i golvet.

- » **Hålet:** Hålet i golvet leder ner till tunneln (# K).
- » **Varelser:** Rummet är numera bohåla för en saltvattenskrokodil. Den är inte i rummet, men dyker upp efter 2T10 rundor genom hålet i golvet. SPANA för att inte bli överrumplad av den. Om man



gjort söndersöndrat något av dess ägg ger den +T6 i skada.

- » **Skatter:** På den norra väggen hänger en stentavla från listan på sida XXX. Med FINNA DOLDATING kan man se något som glimmar som av guld i boet. Det är en förgylld ceremonistav, värd 80 s, men om man inte vill förstöra äggen i boet tar det T12 rundor att få loss den.

K. Tunnel

En smal och ställvis klaustrofobisk tunnel genom midjehögt och stinkande vatten.

- » **Prästerskapets ingång:** Tunneln var sötvattensprästernas ingång till templet, och löper numera mellan havssalen (# B) och avloppet i köket på tavernan Durken. På vägen finns en öppning i översteprästernas rum (# J). Öppningen vid Durken var tidigare ett trappschakt som fylldes igen när sigillet lades över brunnen i templet. Med tiden har dock avloppsvattnet från tavernan öppnat en passage genom rasmassorna och åter gjort tunneln användbar.
- » **Vattenfylld:** Vid K på kartan är tunneln helt vattenfylld. Där krävs en rejäl dykning för att komma vidare. Slå mot SIMMA. Misslyckas slaget måste man återvända och tar T6 i skada. Av denna orsak använder inte t.ex. Vesinius tunneln, och den är oanvändbar för skeletten.

H. Det heligaste

En hög stenport öppnar sig mot en rund sal, åtta meter hög, med slitet mosaikgolv i olika blåa stenar. Taket består av två enorma bronsluckor som bågnar under tyngden av jord och stenmassor ovanpå. I luften flimrar små fluorescanta urdjur likt flygande plankton, vilket skänker ett mjukt sken i salen. Längs med väggarna står fyra meter höga lerstatyer föreställande vattendrakar, och mitt på golvet reser sig en stor brunn. Ur brunnen stiger kall ånga som av is.

- » **Stenporten.** Porten in till Det heligaste från korridoren mellan # E och # G är låst, men går att bryta eller dyrka upp. Om man inte använder nyckeln från skattkammaren (# J) utsätts man dock oundvikligt för abkalluns attack nummer 2 (se sida XXX). Abkallun kan använda dörren utan nyckel.
- » **Luckorna:** Det heligaste var tidigare öppet uppåt, och bronsluckorna kunde öppnas mot stjärnhimlen. När sigillet lades över brunnen och templet förseglades, begravdes även Det heligaste under ett tjockt lager sten. Rakt ovanför ligger nu familjen Utkobbs svinhage.
- » **Varelser:** Abkallun sitter på en stenbänk och hälsar rollpersonerna välkomna. Folk som kikar in genom gluggen i # F och misslyckas med SMYGA uppmanar han att sluta gömma sig i hans tempel och träda fram.
- » **Sigillet:** Brunnens vatten är livsgivande mörkt urvatten från tidernas gryning. Det är förseglat av gudarna med ett sigill i formen av ett tjockt lager is. Isen går inte att påverka med redskap, eld eller magi. Enda sättet att öppna sigillet är med en specifik ritual, eller med isbillen på De besattas ö (alternativt ett motsvarande magiskt verktyg). Abkallun, smeden Ryad och Vitvarg vet hur ritualen skall utföras, och därtill finns den beskriven på en av stentavlorna

som går att hitta i templet (se tabell på sida XXX). Ritualen måste utföras vid brunnen och kräver ett blodoffer – en människa eller ett större djur – samt en utmaning med MYTER & LEGENDER, FRÄMMANDE SPRÅK, HANTVERK och ett PSY-slag. Endast ett slag för utmaningen kan göras per runda. 3 lyckade slag krävs för att öppna sigillet. Då knäcks isen med ett dån och mörkt vatten väller med vild kraft upp ur brunnen. Varje misslyckat slag i utmaningen ger T6 i frostska. För att öppna sigillet med isbillen Hruseklöv krävs ett lyckat slag mot färdigheten SPJUT.

» Improviserade vapen i salen:

1. Bronsluckorna kunde tidigare regleras med grova kättingar som nu hänger ner i salen. Man kan riva ner en av de massiva luckorna genom att dra i kättingarna. Stenmassor följer med i raset och ger 3T6 i skada åt alla i salen som inte lyckas med ett SMI-slag.
2. Abkalluns långa stav av pärlemor står lutad mot väggen. Den avger en kraftig magisk aura och gör den som träffas osynlig i T6 rundor. Missar attacken blir attackeraren osynlig. Staven krossas efter ett hugg.
3. Lerstatyerna går att vräka omkull på sin fiende. Detta ger 3T6 i skada.



MÖTE MED ABKALLUN

Abkallun samtalar gärna med folk som kommer in i templet, men låter ingen komma tillbaka ut om det inte kan gagna den på ett tydligt sätt. Om rollpersonerna verkar tillförlitliga kan den rentav diskutera sitt läge och sina planer så länge det inte bryter mot gudarnas edikt, se nedan. Om någon försöker påverka sigillet anfaller den frenetiskt. Personer som bär isbillen från De besattas ö angräps först.

ABKALLUN, SIGILLET OCH FRIHET

Netunekkar vill bli fri, men är bunden till sigillet. Den kan dock röra sig fritt i hela templet. Om sigillet bryts blir den fri, men den är ålagd av gudarna att försvara det med sitt liv. Dess enda chans till räddning är alltså en motståndare som kan besegra den, och därefter skona dess liv. Om rollpersonerna dräper den kan den, som en sista handling, spola tillbaka tiden till strax innan den dödande attacken och be om nåd.

Netunekkar känner till Vitvargs blodurna som upprätthåller Landakennings lagoband (se sida XXX), och försöker få vrakplundrarna att återigen ge den levande offer i utbyte mot informationen. De levande offren tjänar två syften: dels är de potentiella kämpar som kan öppna sigillet, och dels är de trevlig variation i kosten. Byborna har inte velat förse den med levande personer efter de första åren då några släpptes fria av abkallun (bl.a. matrosen Vide som ålades att söka rätt på isbillen Hruselöv). Detta höll på att bli vrakplundrarnas undergång, och endast de drunknade har därefter dumpats i grottemplet.

Om Vitvarg tar sig ner i templet utgör han säkert en motståndare kapabel att övervinna Netunekkar, men abkallun inser att kaptenen inte är intresserad av sigillet, och knappast heller barmhärtig om strid skulle utbryta. Netunekkar planerar därför att få iväg ett bud till Vitvarg med väl utvald information som diskret plockats ur sin kontext och antyder att abkalluns tjänster inte kan erhållas utan att sigillet öppnas. Som budbärare kunde rollpersoner eller andra levande offer vara lämpliga. Meddelandet är en sten som Netunekkar lagrat med flimriga visioner ur historien: präster som binder abkallun till sigillet, dess ensliga böner och föreläsningar för sina offer.

ÖPPNAT SIGILL?

Om sigillet öppnas frigörs en del av de bundna urkrafter som vilat under det. Marken skakar medan varmt sötvatten pumpas ut i kaskader med ökande kraft, och efter några minuter rasar taket in i Det heligaste. På en kvart är hela templet vattenfyllt, och efter någon timme kollapsar det och bildar en rejäl sänka av bubblande och kokande gyttja. Över hela Skorgia sprutar alla brunnar som geysirs i en hel vecka, varefter havet kring ön blir bräckt för all framtid. Personer som kommer åt att bada i brunsvattnet läker omedelbart ett valfritt tillstånd. Den som öppnat sigillet välsignas därtill med sötvattnets aura – allt vatten är alltid sött för personen.

De lössläppta krafterna påverkar även vädret. Avancera mätaren för Erebos dimma ett steg (se sida XXX).

Om abkallun ännu lever när sigillet öppnas slutar den attackera och tackar sina befriare. Vad den gör därefter är upp till dig som spelldare – tar den ut hämnd på vrakplundrarna som utnyttjat dess fångenskap, går den att övertala till samarbete mot Vitvarg, eller försvinner den kanske till sin hemdimension?

Kapten Vitvarg inser ganska omedelbart vad som har skett när sigillet bryts, och blir rasande över att flera årtiondens hårt slit gått till intet. Han låter höja en blodröd fana i toppen av Havsdraakens stormast och skickar en av de fingerlösa till Galgvik med bud om att hans skelett kommer att jämna Galgvik med marken när Erebos dimma rullar in – det finns inte längre någon mån för pardon.

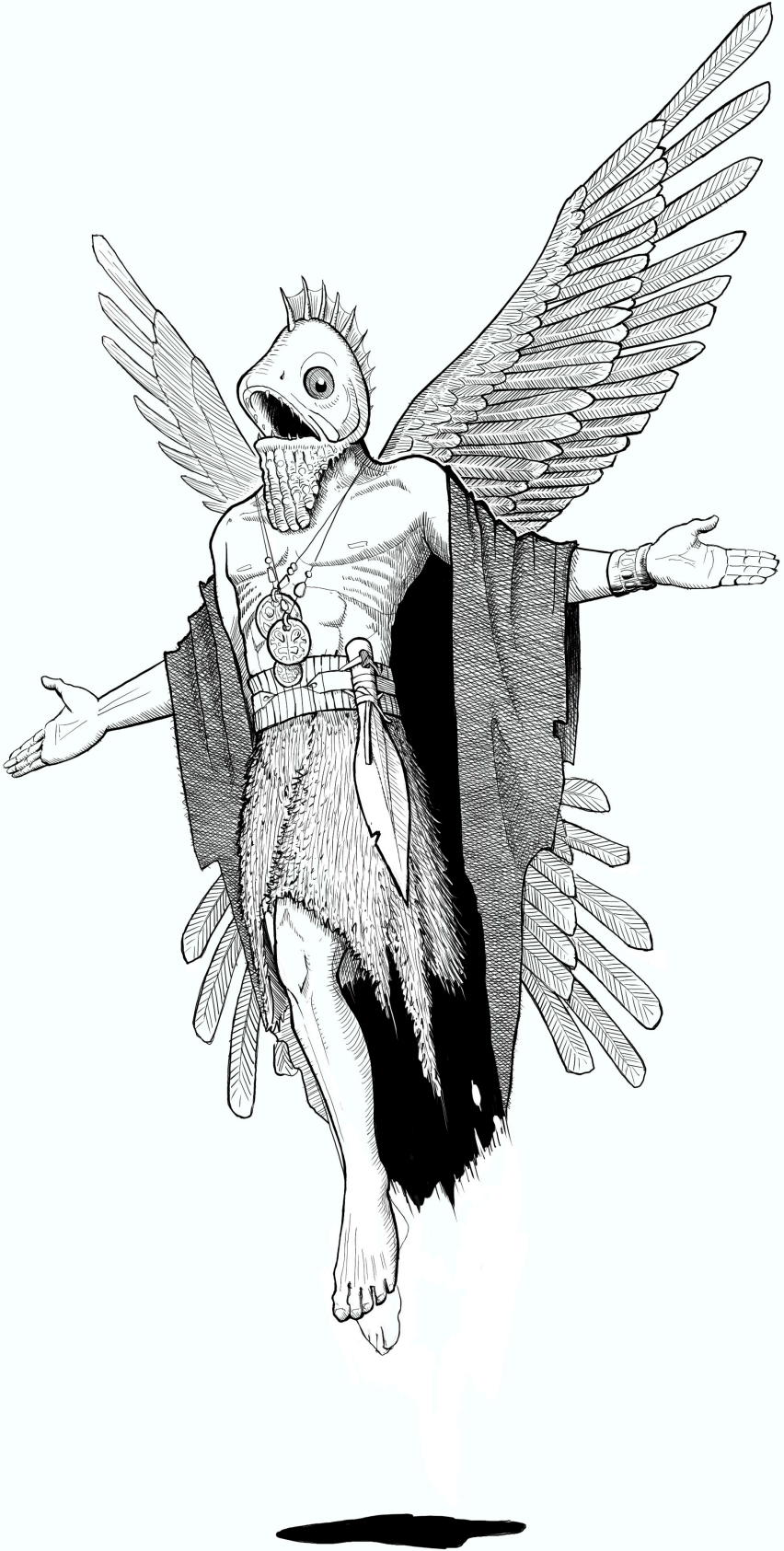
ABKALLUN

Den gudomliga varelsen Netunekkar har en reslig människokropp med ett stort fiskhuvud, kallbleka glosögon och väldiga vita vingar på ryggen. Den är ett mäktigt väsen, insatt i uråldrig magi och med märkliga tidsbändande egenskaper. Bland annat kan den frammana de stjärnbilder som en gång i tiden återspeglats i sigillbrunnens stilla yta, och den kan vagt uppfatta vad som sker utanför grottemplet. Den hatar sitt sorgliga öde – instängd och förtärande de drunknades kroppar som ett simpelt monster. Dess plats är bland gudar och urväsen, att rådgiva och styra multiversums gång.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Normal
FÖRFLYTTNING: 14 **SKYDD:** 3 (magisk aura) **KP:** 45

MONSTERATTACKER**T6 ATTACK**

- 1 **Ny tid.** Abkallun skapar en ögla i tidsflödet. Alla händelser från nu till dess nästa handling kommer att försvinna. Hoppa över alla rollpersoner i turordningen till Abkalluns nästa handling, dra vid behov nya initiativkort. Rollpersonerna har egentligen agerat, men deras handlingar har spolats tillbaka av Abkalluns tidsmanipulation. Rollpersoner vars handling på detta sätt försvunnit har klara minnen av att de rört sig, attackerat m.m. Ett INT-slag krävs för att inte bli Omtöcknad av upplevelsen och förlora T4 VP.
- 2 **Maror.** Abkallun uppenbarar sig i huvudet på T6 offer inom 100 meter. Det väldiga fiskhuvudet talar med hes stämma, t.ex: »Välkomna till evigheten, o varma själar – min hunger är stor och ert lidande litet. Stig fram och möt ert öde.« Uppenbarelsen slår ut alla sinnen på offer som misslyckas med ett slag mot PSY. Dessa personer paralyseras för en runda.
- 3 **Fiskhugg.** Netunekkars enorma fiskhuvud öppnar sin mun och blottar sylvassa tänder. Attacken ger 3T8 i skada och kan pareras.
- 4 **Magisk attack.** Abkallun sveper med sina händer och lungorna på ett offer fylls med vatten. Skada T8, rustning skyddar inte, och offret förlorar nästa handling på grund av vilda hostattacker. Skadan kan motstås med ett FYS-slag med nackdel.
- 5 **Visdom.** Abkalluns egentliga uppgift är att undervisa och rådgiva, men den kan också ta kunskap ifrån folk. Attacken drabbar ett offer och kan inte motstås. Personens bästa och sämsta färdighetsvärde byts sinsemellan. Välj vilka färdigheter om flera har samma FV. Effekten upphör vid nästa långa vila, men ger också permanenta verkningar – det bästa värdet sänks med 1 och det sämsta höjs med 2.
- 6 **Försvunnen tid.** Abkallun bänder tiden framåt och nästa stridsrunda försvinner. Detta innebär att striden och turordningen fortsätter som vanligt, men alla har plötsligt flyttat på sig (avgör var rollpersonerna är enligt hur de rört sig tidigare), avfyrat eventuella laddade vapen osv. En slumpvis utvald person har ett djupt sår av ett fiskhugg och har tagit T8 KP i skada, rustning skyddar inte. En annan person har förlorat T8 VP. Abkallun har inte tagit någon skada och har förflyttat sig till ett strategiskt ställe.



STENTAVLOR I GROTTET

Alla tavlor är skrivna på Golwyndisk forntunga.

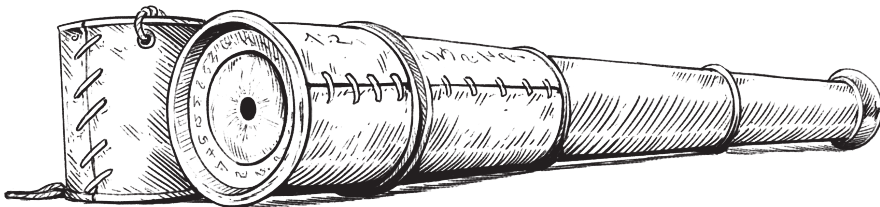
T6 TAVLA

- 1 **Översvämningens sång.** En stentavla i bokstorlek, ingraverad med en enkel runrad. Kan läsas med MYTER & LEGENDER och får då vattenytan i hav, sjöar, källor och floder att stiga med en meter per minut under totalt 2T6 minuter. Vattnet återfår sin ursprungliga nivå efter en kvart. Effekten gäller för ett område med ca 200 meters diameter. Att aktivera tavlan kostar 6 VP.
- 2 **Torkans gissel.** Ena halvan av en bokstor stentavla. Ingraverad med en dikt skriven i en cirkel. Kan givetvis inte läsas i sin helhet, men med MYTER & LEGENDER kan man läsa kraftord som får 10 liter vatten att omedelbart torka ut. Om effekten riktas mot en levande varelse tar den T6 i skada utan möjlighet att försvara sig eller skydd från rustning. Offret törstar ihjäl om den inte får vatten inom ett skift. Stentavlan kostar T6 VP att aktivera.
- 3 **Urdjupens mörker.** Ett stendokument, närmare en meter högt, vikt 2. Stenen är ingraverad med kraftord och bilder av havsmonster. Slå T4 för rollpersoner som läser tecknen och misslyckas med ett INT-slag med nackdel: 1 = Personen blir blind i T6 rundor, 2 = blind i en kvart, 3 = förblindad i en kvart och får ett slumpat tillstånd, 4 = blind i ett skift, men all personens skada läks.
- 4 **Skapelsens ljus.** En stenskräva utan inskriptioner. Småsak. Den som tar upp den skär sig omedelbart, och ur såret i handflatan växer ett öga fram. Ögat är kvar i en kvart, och det går att se genom det precis som med sina riktiga ögon, till en kostnad av T6 VP.
- 5 **Gudarnas dom.** En stor lertavla (vikt 2) inristad med en bild av abkallun och brunnen. Med MYTER & LEGENDER kan man läsa texten undertill och förstå hur ritualen som öppnar sigillet skall utföras. Man förstår också abkalluns förhållande till sigillet, se sida XXX.
- 6 **Sjöormens välsignelse.** Ett stenblock stort som en dörr (kräver två personer att flyttas). Den avbildar en väldig sjöorm. En text kan tydas med MYTER & LEGENDER och uppmanar den som skall bege sig ut i havet att kyssa ormen. Det kostar 5 VP och ger följande egenskaper för en kvart: 2 poängs naturligt fjällaktigt skydd, förmågan att andas under vatten, och en glupande okontrollerbar hunger.

VITVARGS SKATTER

T8 SKATT

- 1 **Serviskista.** Kapten Vitvargs middagsservis – silverbestick, furgiskt porslin, elfbensbägare och servetter av honungssiden för 12 personer. Allt graverat eller broderat med »Havsdraken«. Därtill kryddor i kristallkar och 20 flaskor berendiskt drakvin av den högst exklusiva årgång 559. Allt värt 500 silver.
- 2 **Falanx.** En sylvass svart dolk, snidd av en krokig drakklo. Med UPPTÄCKA FARA kan man ana en magisk laddning. För 5 VP kan man utlösa besvärjelsen STENHUD, effektgrad 2, när man utdelat skada åt en fiende. Klon kommer från draken Kurgax, och han ogillar att den används (se sida XXX).
- 3 **Sand från Kur-Dara.** En påse med svart stoft från dödsriket. Om stoftet sprids i luften lägger sig totalt mörker över ett område på 4 × 4 meter. Mörkret varar i T6 rundor, och det finns 2T6 doser i påsen.
- 4 **Kortlek.** En kortlek med Havsdrakens draksymbol på baksidan. Om man offerar en droppe blod åt guldets drake (högsta kortet) innan spel, blir guldkortens bilder levande och kan berätta åt en var alla de andra korten är. Detta gör ens ögon guldfärgade, men i övrigt hörs eller märks inget av fusket. Draken är dock hungrig efter blod och bits om den spelas med utan offer.
- 5 **Staty.** En stegrande havsget av koppar. Kräver två personer att bära och är värd 200 silver. Detta är ett plundringsgods från Ormsjön.
- 6 **Sjöormsskinn.** Ett skinn från en sällsynt vit djuphavssorm med skimrande pärlemorsfjäll som lyser svagt. Det går att tillverka självlysande läderrustningar och kläder av skinn, skydd 3.
- 7 **Långöga.** En kikare med ett levande albadoröga i ändan. Genom kikaren kan man se vad närmaste fågel ser.
- 8 **Karkarodons stav.** En stav av blåis som samlar T8 hungriga hajar i havet omkring en om den slås i t.ex. en strandklippa eller ett skeppsdäck. Får hajarna ingen mat förlorar stavbäraren 2T6 KP.



HAVSDRAKEN

I en vik väster om Galgvik, en halvtimmes promenad bort, ligger vraket av den mäktiga Havsdraaken. Viken är brant och ligger dold för insyn från havet. Stranden är stenig, och pinjeskog och tät taggbuskar växer ända till 20 meter från skeppets för. Det strandade vraket är fuktigt och halt, och helt oupplyst om inte annat anges. Vitvargs besättning uppgår till nästan 300 skelett – från roddare och däcktvagare till båtsmän och segelmästare. Regelmässigt är de uppdelade i **matrosskelett** (avtrubbade och enkelspåriga) och **befälskelett** (alerta och självständiga), se ruta på sida XXX. Observera att inga av skeletten nämnvärt reagerar på ljud – i skeppet hamras det oavbrutet, sågas och slamas med metallföremål. Mänskliga rop eller skrik reagerar de däremot direkt på. Det blir tyst och de närmaste skeletten börjar spana intensivt. Om Erebos dimma lagt sig är antalet skelett på skeppet betydligt mindre, se sida XXX.



HUR KOMMER MAN HIT?

Rollpersonerna kan hitta till vraket genom att tala med abkallun, följa tips som de får av korpar eller andarna på De besattas ö, följa efter skelett som återvänder efter en nattlig räd i byn, eller lyckas förhöra Dragaren eller någon av de fingerlösa – de enda bybor som vet var Havsdraaken ligger.



A. Stranden

På den steniga stranden ligger ett enormt skepp uppdraget och säkrat med massiva kättingar. Det är ett vrak men fortfarande en imponerande syn – Havsdraaken, Kopparhavets mest beryktade galeas. Alla tre master är brutna och i skrovet gapar flera hål. Bordläggningen är mörkt sjunktimmer,

översållat av havstulpaner och klättertång. Ljudet av hammarslag, sågar och ankarspel ljuder över hela viken.

- » **Viken:** Havsdraaken ligger mitt på stranden i en brant och smal vik, och syns inte från havet. Stranden är stenig, och skyddande kryptallar växer ända till 15 meter från skeppet.
- » **Skelett:** På vardera sidan av skeppet arbetar ett tjugotal matrosskelett – reparerar skrov eller spänner kättingarna som håller skeppet strandat. Skeletten övervakas av trumslagaren Bobokaf – en bjässe till skelett. Han står vid stäven och har ryggen mot den omgivande skogen. Uppe på förkastellet (V) patrullerar de tre befälskeletten Bagha, Durs och Röttfot med utkik över omgivningen. De syns tydligt från stranden innan man själv behöver exponera sig, och har samtidigt ryggen mot endera sidan i två rundor. Om de ser rollpersonerna går en av dem för att slå i skeppsgongongen (M). Gongongen ringer då efter 2T6 rundor (se »Redo för drabning!« nedan).
- » **Ingångar:** I fören finns ett stort hål in till lastdäck (B). En annan ingång finns under vatten i aktern. Därtill finns repstegar på var sida av skeppet. De leder till övre däck (P), men på vägen går det också att klättra in genom årluckorna till roddardäck (G). Det går även att klättra längs med kättingarna som håller fast skeppet. Det finns två på var sida. De bakre kättingarna leder upp till ankarspel på övre däck (P), de främre till ankarhuset (J).
- » **Blodurnan:** Nedgrävd i sanden, i skuggan av Havsdraakens bronsklädda ramm, ligger en enkel lerkruka förseglad med vax. Platsen är inte utmärkt på något sätt, men kan hittas med VILDMARKSVANA om man vet att söka efter något vid skeppets för. Urnan är fylld av mörkt blod som Vitvarg tappat ur sin kropp

när han ännu levde, och som hålls flytande genom mörk magi. Krossas urnan bryts Landakennings lagoband, och alla skelett som inte befinner sig vid skeppet faller ihop eller lyckas släpa sig tillbaka med halverade KP.

DE ODÖDA

Matrosskeletten på Havsdraken är fullständigt enkelspåriga och utför endast mekaniskt sina uppdrag. Om Vitvarg dör faller de ihop. När de utför sina uppdrag varken ser eller hör de något så länge man inte rör dem, attackerar eller tilltalar dem. Råkar man stöta till ett skelett anfaller det omedelbart, och ytterligare T10 ansluter sig strax till striden med en takt av två skelett per runda. Om skeletten har lämnat fartyget med Erebos dimma är det istället T6 skelett som ansluter sig med en takt av ett skelett per runda. Matrosskeletten är aldrig ensamma. Befälskeletten är alerta och självständiga. All besättning saknar ringfinger på vänster hand.

MATROSSKELETT

Trögränkta och ouppmärksamma.

FÖRFLYTTNING: 8 **SB:** – **KP:** 6

FÄRDIGHETER: Undvika 6

UTRUSTNING: Rutten brädstump eller rostigt verktyg (FV 10, skada T6)



BEFÄLSKELETT

Alerta och sadistiska.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** – **KP:** 14

FÄRDIGHETER: Undvika 10, Upptäcka fara 10

UTRUSTNING: Piska (FV 10, skada T6), Handyxa (FV 14, skada 2T6), Tungt armborst (FV 12, skada 2T8), Sköld.

B. Lastdäck

Ett stort lastutrymme längst ner i skeppet. Allt lutar, det är lågt i tak och det finns fuktigt bråte och grova spant och stödbalkar överallt. Större delen av däckets ligger under vatten. I taket i mitten finns stora öppna lastluckor.

- » **Skelett:** Överallt arbetar tysta skelett med att pumpa vatten, sätta nya bord, täta och förstärka. De arbetar även under vatten i de fullt översvämmade delarna. Uppe på övre däck (P), vid kanten av de öppna lastluckorna patrullerar ett befälskelett som spanar ner och övervakar arbetet på håll. Om det ser något misstänkt smäller det med sin piska. Håller man sig i dess synfält därefter slår det larm. Det krävs slag mot SMYGA för att inte knuffa till något av de arbetande skeletten.
- » **Hajar:** Med jämna mellanrum slinker en kopparhaj in genom hålet i aktern och nappar åt sig en arm eller ett helt skelett med mycket uppståndelse som följd.

C. Matroskojer

Trasiga hängmattor från taket och möjligt bråte på golvet gör det svårt att röra sig i detta låga rum.

- » **Besvärlig terräng:** Alla slag mot SMI och UPPTÄCKA FARA sker med nackdel, likaså strid med annat än stickvapen.
- » **Varelser:** Den fingerlösa bybon Nebel har riggat en skeppshake framför dörren, och är i färd med att kommendera två skelett att inreda rummet åt henne – de odöda behöver inte sova mera. Nebel har även som uppgift att vakta cellerna (E) varför hon är extra alert. Hon har också nyckeln till cellerna. I ena handen bär hon en lykta så ett flackande sken spelar mellan de hängande mattresterna. Nebel har spelvärden som typisk vrakplundrare.

D. Celler

Från denna fuktdrypande korridor öppnar sig ett antal celler, vissa öppna eller förstörda, andra låsta med rostiga gallerdörrar. Ett lågmålt viskande kan höras.

- » **Gallerdörrarna:** Den fingerlösa bybon Nebel i # C har nyckeln, men dörrarna kan också brytas upp med STY-slag.
- » **Ålderfar Otrissimus:** I en av cellerna sitter Galgviks försvunna tempelfader. Han är utmärkt, darrig och dement, och viskar om hur Utus ljus har släckts. Han kan besvärjelsen Ljus, och kommer att kasta den vid något tillfälle – sannolikt olämpligt. Beslut när, eller låt det ske då rollpersonerna slår ett demonslag.

E. Roddardäck

Ett öppet utrymme med lågt i tak och roddarbänkar i rader. Lastluckorna framför stormasten är öppna upp till övre däck (N), och även neråt till lastdäcket (B).

- » **Stege:** En stege under däckstornet leder upp till en lucka genom vilken man kommer till skeppsgongongen (M).
- » **Varelser:** I dunklet sitter roddarskelett vid årbänkarna fullständigt stilla i beredskap (totalt 80 stycken). Ett befälskelett uppe på övre däck håller vakt vid de öppna lastluckorna (se N).

F. Sjukstuga och verkstad

Ett smalt rum med söndriga redskap och atiraljer utspillda på golvet. Ett vagt gnyende kan höras från ett hörn.

- » **Varelser:** I en kista gömmer sig byns åderlåtare Bal Fenn (LÄKEKONST 18). Häromdagen söp han sig full med Gvafa i byn, och skojade om att anta skelettens anbud om mönstring på Havsdraken. Sedan vaknade han på vraket med ett finger avskuret. Han har nu behjälpligt fäst det tillbaka, och har gömt sig här, oviss över vad han skall göra härnäst. Han känner att han är bunden till

skeppet, men vill bort. Han vet om att det finns en dold trappa någonstans i däckstornet. (Den finns i S – Vitvargs hytt). Han vet även om att Havsdrakens styrman försöker uppvigla till myteri.

- » **Skatter:** Med FINNA DOLDA TING kan man hitta förband, verktyg och en flaska med heligt vatten från källan i Korrexa. Det läker T6 KP om det dricks, och ger 2T6 i skada på odöda om det kastas på dem.

G. Kapell

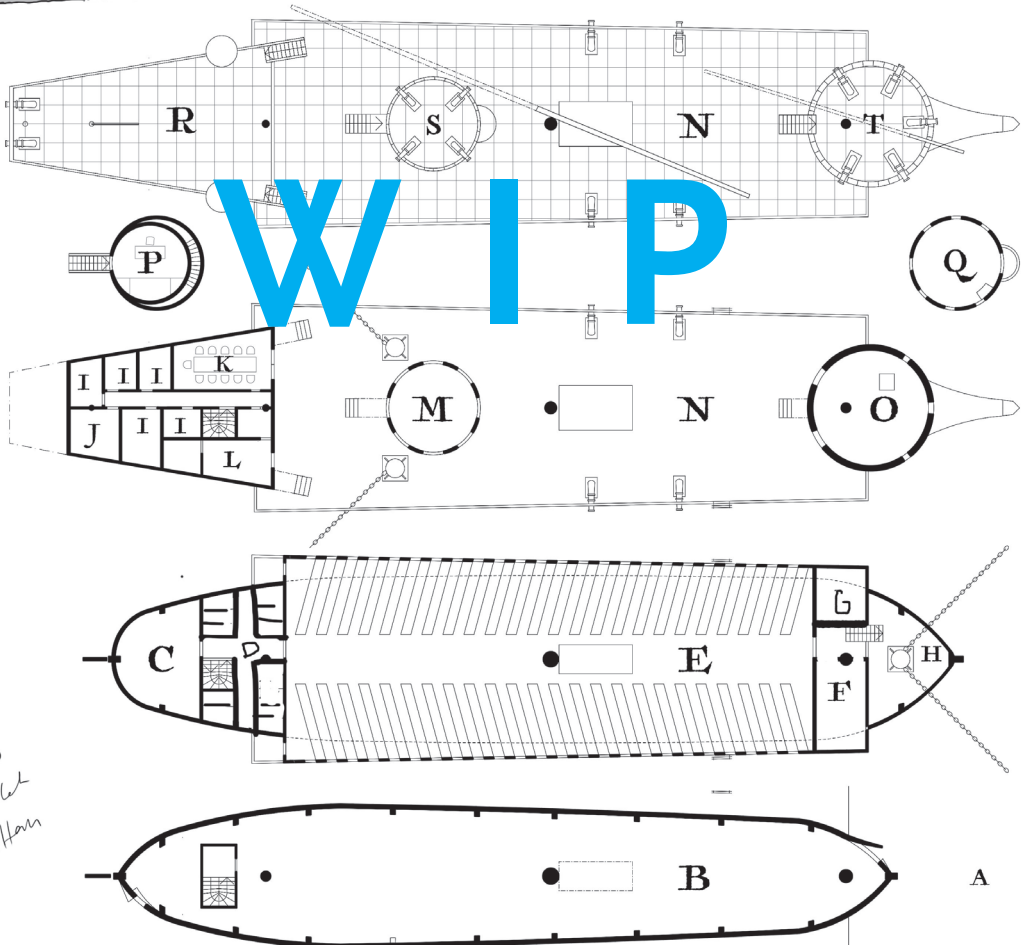
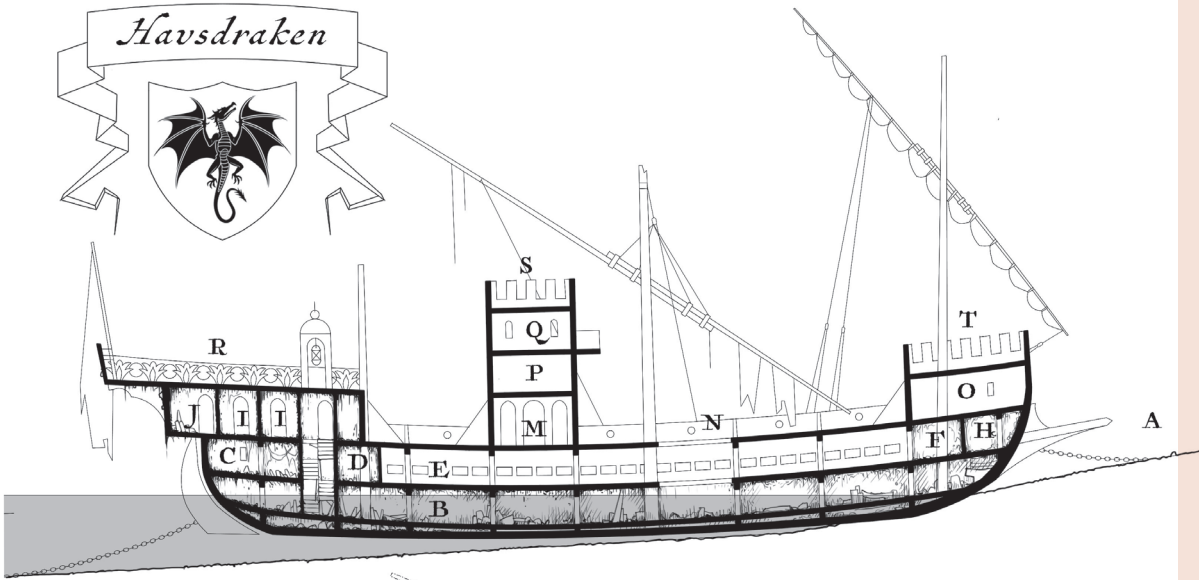
Detta trånga lilla rum upptas i sin helhet av ett väldigt ömsskinn av någon reptil. Skinnet är avfjallat, uppspant i en ram och broderat med hundratals namn i stygn av tjock tjärtråd.

- » **Skinnet:** Ömsskinnet är från en drake, kanske den legendariska Kurgax? Namnen är alla besättningsmedlemmar som mönstrat på Havsdraken. Om man sprättar upp ett namn blir det korresponderande skelettet fritt från sin tjänstgöring (och anfalls omedelbart av sina forna kumpaner). Detta tar en kvart i anspråk och kräver ett slag för HANTVERK eller magiskola. Galjonsynglet eller T6 skelett kommer för att undersöka T4 minuter efter att ett skelett befriats.

H. Ankarhus

Ett stort ankarspel dominerar denna trånga förpik. Grova kättingar löper ut till ankaren på stranden genom luckor stora nog för mindre varelser att klättra genom.

- » **Ankarspelet:** Lossar man på ankarspelet (kräver ett STY-slag) börjar skeppet sakta glida ner i havet. Detta får alla skelett på lastdäck att bege sig ut och börja dra upp skeppet tillbaka. Även alla namngivna skelett i befälskojerna (I) vaknar och kommer ut på övre däck.



28%
27/1/16
in plattform

I. Befälskojer

Enkla rum med en eller två britsar i var.

- » **Skatter:** Med FINNA DOLDA TING kan man hitta T6 silver per rum.
- » **Varelser:** I varje rum finns T3-1 befälskelett som tror sig vila. De ligger i sina kojor och klappar spöklikt med tänderna i desperata försök att snarka. De angriper först om de störs. Ett av skeletten är Elegor Byades, se sida XXX.

ELEGOR BYADES

En av de odöda på Havsdraken är ätten Byades arvejunker. Han kidnappades av skurkar som anlits av ätten Muramont (se sida XXX), men deras skepp förläste vid Galgvik. Vrakplundrarna insåg sedan för sent sitt misstag när de klubbat ihjäl honom – Beyron Byades skulle ha belönat dem väl om de återbördat den försvunna arvejunkern. Vitvarg, som ständigt är i behov av bra kroppar till sina åror, hittade liket på havsbotten och uppväckte det till evig tjänst på Havsdraken. Elegor är en driftig odöd som snabbt stigit i aktning hos Vitvarg, och hans närvaro gör vrakplundrarna oerhört nervösa. Han verkar vara hämndlysten, går omkring i mantel broderad med Byades ättevapen, och har återtagit sin signetring under en räd i byn.

Speldata som befälskelett



J. Styrmans hytt

Utanför dörren till detta rum sitter en liten skeletthund med huvudet utstickande ur botten på en stor hink, som en strut.

- » **Varelser:** Inne i rummet (fullt av bråte och trasiga kojor) hänger ett skelett vilt sprattlande i en takbalk, surrad till händer och fötter. Det är styrmannen Arim Halst, som försökte egga skeletten till myteri. Han vill utnyttja abkalluns audiens till Ereshkigal för att få ett slut

på den odöda tillvaron, och äntligen få gravens frid. »Myteristjäväl« har någon skrivit på en lapp som fästs på en dolk, inhuggen i styrmannens halskotor. Detta gör att han inte kan tala, och han klappar vilt med tänderna och verkar hugga efter folk som går förbi utan att lossa dolken. Styrman Halst kan användas till att värva 2T6 skelett till rollpersonernas sida om de lovar samarbeta.

- » **Vakhunden:** Hunden skäller gällt om dörren öppnas. Detta väcker T6 av skeletten i befälskojerna (I), och de kommer för att inspektera. Om man tar bort hinken från hundens huvud börjar den glatt tugga på sina egna ben och man kan passera obemärkt. Andra skelettben kan också få den att överge sin uppgift.

K. Mäss

Detta en gång eleganta rum med sidenpaneler och sittdynor har behjälpligt rustats upp, och över det rejäla matbordet hänger en tänd ljuskrona.

- » **Varelser:** Vitvargs trogna underbefäl – båtsman Lall och navigatör Eaga Tvåtant – sitter vid bordet och skålar över livet efter döden. De är ruttna skelett liksom resten av besättningen, och vinet rinner genom revbenen ut på golvet. Ett betjäntskelett spelar lyra i hörnet.
- » **Skatter:** Vinet är utsökt berendiskt drakvin. Fyra buteljer återstår.

L. Kabyss

Rummet har svedda väggar, och en stickande röklukt hänger i luften. På golvet ligger ett bränt kadaver.

- » **Råttor:** Ett omätligt och desperat skelett har försökt tillreda ett vildsvin som det fällt på ön, men bränt ner halva rummet. Råttor har lockats av det ruttnade vildsvinet och gjort sig hemmastadda. Om man bökar i bråten attackerar de. VILDMARKSVANA för att inte bli biten och utsättas för en smitta med styrka 10.

M. Skeppets gonggong

Ett stort däckstorn reser sig mitt på skeppet. Dess nedersta våning har fyra stora öppningar ut mot däck och i taket hänger en väldig gonggong.

- » **Ingångar:** Öppningen förut är blockerad av segeltyger som hänger på tork. En lucka leder ner till roddardäck (E).
- » **Gonggongen:** På väggen inne i tornet finns inskriptioner för hur gonggongen används:
 - » 1 slag = Jämn timme, 2 slag = Bönestund, 3 slag = Fiende siktdad på babord sida, 4 slag = Fiende på styrbord sida. Upprepad ringning = Alarm.»
 - Se resultat 1 i tabellen »Händelser« på sida XXX om RP ringer för bönestund, och se »Redo för drabbning!« nedan om de ringer för alarm. Om de slår 3 eller 4 slag bemannar skeletten alla kanoner på rätt sida, och alla skelett i I och K tar sig ut på övre däck. Alla odöda spanar intensivt ut över skogen åt det håll som signalen angav.

N. Övre däck

Skeppets översta däck har börjat torka upp, och väldiga sprickor löper över det mörka timret. Fyra kanoner står vid relingen, och rep och segeltrasor hänger ner från de brutna masterna.

- » **Storbommen.** Storbommen hänger i stormastens stump, och med SJÖKUNNIGHET kan man se att det går att fälla den till däcket genom att kapa ett rep. Repet far då upp med väldig fart, och erbjuder skjuts upp till t.ex. däckstornet (S). Bommen krossar T3 odöda när den smäller i däcket.
- » **Varelser:** Ett befälsskelett – däcksofficeren Rocka – håller uppsikt över däcket. Han står vid de öppna lastluckorna ner till roddar- och lastdäck, och tittar ner med jämna mellanrum för att övervaka arbetet på de lägre däcken. Livvakten Ba står

vakt vid trappan upp till Vitvargs hytt (P), utan uppsikt över däcket i övrigt. Ba var ödlefolk, och har ödlekranium till skalle.

O. Krutförråd

En robust, rund befästning i fartygets för. Inuti står ett tiotal tunnor uppradade mot bakväggen.

- » **Krut:** Tunnorna är skeppets återstående krutförråd. De har kraft att spränga hela skeppet om de detoneras mitt i skeppet. Sprängs de inne i krutförrådet går skeppet ännu att reparera.
- » **Varelser:** Rollpersonernas antal +2 matrosskelett i färd med att reparera en kanon. De leds av lastmästaren Hudu som omedelbart leder skeletten i attack om dörren från övre däck (N) eller luckan ner från roddardäck (E) öppnas. Om någon av RP bär en fackla eller hanterar eld inne i krutförrådet angriper skeletten med extra frenesi: skadebonus +T6.

P. Vitvargs hytt

Kaptenshytten klarade förlisningen väl och har dessutom reparerats ingående efteråt. Mattor täcker golven, och väggarna pryds av eleganta mahognypaneler. Tunga sammetsdraperier hänger för kaptenskojen. I mitten står ett väldigt skrivbord. Rummet har inga fönster, men en kamsunsk lykta sprider ett rödaktigt sken.

- » **Varelser:** Kapten Vitvarg befinner sig här 50 % av tiden. Om inget alarmmande skett ombord på ett tag sitter han med bar överkropp vid skrivbordet och behandlas med akupunktur av ett tjänarskelett.
- » **Trappan.** Trappan upp till Vitvargs sanktum ligger bakom en ornamenterad mahognydörr. Den har 8 handtag i en ring, hälften formade som drakar, hälften som vargar. Handtagen är färgade i guld, vitt, svart och azurblått. Dörren öppnas

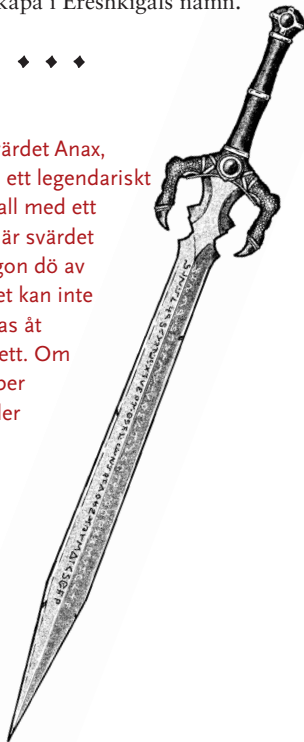
genom att samtidigt vrida den blå draken och den vita vargen (Havsdraken och Vitvarg). Vrider man fel handtag bränner det fast i ens hand och man tar T6 i skada, rustning skyddar inte. Samtidigt hörs hur en klocka klingar på våningen ovanför. Det går att bryta upp dörren men även det ger brännskada och utlöser klockan. Därtill lockar det till sig eventuella skelett från övre däck.

- » **Skatter:** Slå två slag på tabellen över Vitvargs skatter på sida XXX. Därtill finns en låst kista med pärlor, svarta snäckor och krunska guldmünt till ett värde av 200 silver. **FINNA DOLDA TING** för att upptäcka en fälla i låset. Den som öppnar kistan utan nyckel (hänger runt Vitvargs hals) träffas i handen av en liten giftpil – ingen skada, men offret utsätts för ett dödande gift med styrka 10. I kistan finns också den portolan som Kairon Fah Famessa söker. Den ligger inne i en oljad lädertub, och avbildar Kopparhavet, men med annorlunda och lätt obekanta kustlinjer, fulla av mystiska symboler och tecken. I hytten finns också en ounderskriven lertavla som påbjuder att Vitvarg får kapa i Ereshkigals namn.



ANAX

Vitvarg bär slagsvärdet Anax, Agares svarta klo, ett legendariskt vapen i svart metall med ett kloformat hjalt. När svärdet dragits måste någon dö av dess hugg, och det kan inte släppas eller läggas åt sidan innan så skett. Om svärdsbäraren dräper en fiende återställer personen T6 VP.



VITVARG

Vitvarg är en fantom – ett odött väsen vars fysiska skepnad är en blek och skräckinjagande version av hur personen såg ut när den levde. Fantomer är ofta kopplade till en viss plats eller ett föremål, och Vitvargs odöda kraft är bunden till Havsdraken.

Han är en reslig gestalt, rakryggad, högfärdig och fylld av hatisk energi. Hans ögon är vita, liksom hans långa våta hår, och kroppen är fuktig och kall. Han är klädd i en enkel svart läderrustning, glänsande av blöta, och han bär en svart hjälm krönt med drakvingar. I strid kan han välja att upplösas i en spöklik dimma.

Vitvarg har i flera mansåldrar varit en av Kopparhavets mest fruktade kapare – både som död och som levande. Mot slutet av sitt liv stod han under den mäktiga draken Kurgax beskydd, och som drakens förkämpe letade han efter de gudomliga sigill som finns utspridda över Kopparhavet. Under sina härjningar fick Vitvarg många fiender, bland dem den mäktiga vinddemonen Pazuzu. Detta blev till slut Vitvargs död, då Pazuzu sänkte Havsdraken med man och allt. Med hjälp av mörk magi kunde kaptenen dock återvända i odöd skepnad. Han är insatt i många av Kopparhavets äldsta hemligheter, och fast besluten att fortsätta sitt plundrande och få revansch på sina fiender. Han är bunden till Erebos dimma, men med abkalluns hjälp kommer han kunna få audiens hos döds gudinnan Ereshkigal. Han planerar att svära henne trohet och med sina skatter köpa sitt liv tillbaka, bli fri från dimmans gissel och åter fritt kunna härja över hela Kopparhavet.

Vitvarg är en opportunist, och även om han inte har minsta problem att mörda, plundra och lemlästa, så vet han att hans situation i Galgvik är svår, och hellre än att omedelbart döda eller attackera eventuella inkräktare kan han mycket väl först försöka profitera på situationen genom förhandling, hot, list och bedrägeri.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Normal
FÖRFLYTTNING: 12 **SKYDD:** 3 **KP:** 54

DÖDSGAST: Om Vitvarg dödas kommer hans hat och viljestyrka att driva honom tillbaka till de levandes värld i form av en fruktansvärd dödsghost. Han kommer att vara fylld av hämndlystnad och ute efter dem som är ansvariga för hans andra död.

RESISTENT: Tar halv skada av icke-magiska vapen. Tar full skada av eld, magi och magiska vapen.

LJUSKÄNSLIG: I direkt dagsljus tar en fantom T6 skada varje kvart. Ett tjockt molntäcke motverkar effekten, så gör också tjock dimma och djupt vatten.

VITVARGS MONSTERATTACKER

Slå T8 om Vitvarg är på Havsdraakens kommandobrygga, annars T6.

T Attack

- 1 **Dödsmask.** Vitvargs anletsdrag förvrids i en stel dödens grimas, och ur hans dränkta strupe kommer ett dovt klagande. Alla inom 20 meter utsätts för en skräckattack med nackdel på PSY-slaget.
- 2 **Dimkropp.** Vitvargs kropp upplöses i en tjock och fuktig dimma. Dimman täcker ett 4 × 4 meter stort område, och alla som avslutar sin tur inne i dimman blir omedelbart Uppgivna. I dimform kan Vitvarg endast skadas av magiska attacker, och anfallare måste befinna sig inne i dimmolnet. Där begränsas sikten dock som om området legat under mörker. Vitvarg håller sin dimkropp tills han slår 1, 4, 6 eller 7 för sin nästa attack – övriga attacker kan han utföra i upplöst form.
- 3 **Yndariska förbannelser.** Vitvarg nedkallar uråldriga förbannelser från sin fjärran hemö på en rollperson inom 20 meter. Det går inte att försvara sig mot attacken, men förbannelser kan hävas med HELA eller SKINGRA effektgrad 1. Offret vittrar och förtorkas till en vandrande mumie. Så länge besvärjelsen verkar sänks rollpersonens FYS och KP med 2, och offret räknas som odöd.
- 4 **Svepande attack!** Som ett moln av mörker sveper Vitvarg svärdet Anax i en dödlig attack. Alla rollpersoner inom 2 meter tar vapenskada (2T8). Attacken går att parera.
- 5 **Livsuttömning!** Fantomen greppar en oturlig rollperson som känner sin livskraft rinna ifrån sig. Offret förlorar T10 KP och VP (rustning skyddar inte) och Vitvarg återfår lika många KP.
- 6 **Kraftattack!** Under isande tystnad svingar fantomen sitt vapen i en fruktansvärd attack mot en rollperson. Attacken gör dubbel vapenskada (4T8) och offret slås omkull. Attacken går att parera.
- 7 **Havsdraakens skalv!** Vitvarg lyfter sitt svärd och hugger det med all kraft ner i däckets. Detta får skeppet att kränga till under högljutt knakande som av en häftig storm. Alla rollpersoner som befinner sig ombord på fartyget faller omkull och glider T10 meter åt hållet som skeppet krängde. SM1-slag för att inte därtill ta T6 i skada.
- 8 **Till mig, mina skelett!** Den odöda kaptenen uppger ett isande skri, och T6 matrosskelett anländer nästan runda och ger sig in i striden.

Q. Sanktum

Ett kallt rum med endast en bastmatta på golvet. På mattan står ett elegant relikskrin. En trappa leder upp till taket.

- » **Skrinet:** I skrinet ligger en förgylld dödskalle, täckt av uråldriga glyfer från det forna Golwynda. Bredvid skallen ligger en vaxtavla med Vitvargs översättningar. Av den framgår att skallen tillhörde Nish-gir-na, den söta västanvindens siste präst och martyr. Bara fragment kan tydas: »Höll stånd mot demonen«, »den förseglade vinden blåser än«, »skall blåsa Pazuzu ur sin stulna tron som vårvinden blåser övervintrade höstlöv

från döda grenar«. Under skallen ligger ett glänsande och välpolerat kopparstick med gravyrverktyg intill. Sticket är inristat med yndariska skrivtecken och erbjuder »denna relik – Nish-gir-nas skalle – samt de hemligheter den gömmer och den makt den döljer« till »dödens höga drottning«, mot en enkel lön »blott mitt usla liv åter, liksom min besättnings«. Sticket är tillägnat gudinnan Ereshkigal, och undertecknat av kapten Vitvarg.

- » **Varelser:** Om Vitvarg inte är i sin hytt återfinns han här, sittande i lotusställning med stängda ögon, till synes i djup meditation.



R. Kommandobrygga

Här står två kanoner riktade mot vikens mynning. I små utsmyckade lykthus vid vardera relingen brinner lanternor med ett onaturligt sken som får det att vända sig i magen om man håller blicken mot dem – en produkt av skeppets mörka magi.

- » **Varelser:** Skeppskocken Gaffa håller vakt ut mot vikmynningen i den händelse att vraket skulle överrumplas från havet. Han har nitat fast plåtar i bröstkorgen där han saknar revben.

S. Däckstornet.

Taket är bestyckat med fyra skeppshakar.

T. Förkastell

Förkastellet har en grov krenelerad reling och fem något ärgade kanoner.

- » **Varelser:** Uppe på förkastellet patrullerar de tre kanonjärerna Bagha, Durs och Röttfot med utsikt över omnejden. Om strid uppstår kommer skeletten i krutförrådet (O) upp och bemannar en kanon per par. De skjuter besinningslöst, även inåt mot skeppet.

SLUMPHÄNDELSER PÅ HAVSDRAKEN

Slå varje kvart.

T6 HÄNDELSE

- 1 **Bönestund.** Gonggongen slås två gånger för bönestund. Alla icke-namngivna skelett faller ihop och materialiseras som skimrande vålnader. De ser nu RP och blandar sina mumlade böner med utrop till dem: »Rädda oss från förbannelsen!« befälskeletten gör rundor bland sina underordnade. Bönen varar i T10 minuter.
- 2 **Kanonskott.** T6 kanoner avfyras – mot något djur eller en bybo i skogen. T6 namngivna skelett rusar ut på övre däck, och en patrull på sju skelett skickas ut på stranden för att rekognosera, enligt »Redo för drabbning!« ovan.
- 3 **Vitvarg!** Den odöda kaptenen inspekterar reparationerna. RP kan höra hans sporrar skrapa mot däck. Med SMYGA hinner man gömma sig innan han uppenbarar sig, åtföljd av tre namngivna skelett – ödlemannen Ba, båtsman Edbrand och skeppskocken Gaffa. Ser han inkräktare anfaller han direkt.
- 4 **Galjonsynglet!** Havsdraakens galjonsfigur är uppväckt till magiskt liv, och gömmer sig i rummet som rollpersonerna kommer in i. Den kan till förvillning likna en balk eller stock, och det krävs SPEJA för att inte bli överraskad när plötsligt ett blekt lysande öga öppnar sig – i nästa sekund huggar den med sina rostiga tänder. Se sida XXX.
- 5 **Skelettpatrull.** En patrull på RPs antal befälskelett gör en runda. SMYGA för att gömma sig, annars attackerar de genast.
- 6 **Bybor.** Rollpersonernas antal bybor dyker upp vid vraket. Slå T3 för att avgöra vad de vill: 1 = Byborna är vrakplundrare som smugit efter rollpersonerna för att stoppa dem. De tar sig försiktigt in i vraket och försöker ljudlöst ta rollpersonerna av daga. 2 = Byborna är fingerlösa som anlant för att varna Vitvarg. De anländer hukade med hattarna i handen och sätts att invänta audiens på övre däck. 3 = Byborna är ovetande, ledda av moder Vadihn Dränktfödd, i ett desperat försök att rädda fader Otrissimus. De blir snabbt upptäckta och strid utbryter.

REDO FÖR DRABBNING!

Om något av skeletten lyckas ringa för alarm i skeppets gonggong (M) avbryts allt arbete på skeppet, alla kanoner bemannas och 15 skelett samlas vid förkastellet, beredda för strid. T6 befälskelett tar sig till kommandobryggan (R), även Vitvarg. Om han inte dyker upp tar sig skeletten in i hans hytt. Två patruller med sju skelett var (2 namngivna per patrull) skickas ut att inspektera området runt skeppet. Om inget misstänkt upptäcks återgår skeletten till sina ursprungliga uppgifter efter en kvart.

GALJONSYNGLET

Havsdrakens galjonsfigur var i tiderna en smäcker, åtta meter lång, kopparblänkande drake i betsat trä. Nu är den mörk och sprucken, med rostiga spikar till tänder. Dess klor av hård kärnved slipar den dock dagligen till sylvass skärpa. Den är fokus för den magi som draken Kurgax ingöt i Havsdraaken, som en gåva åt sin förkämpe. När Havsdraaken förläste blev spillror kvar av magin, och Galjonsynglet reste sig med den odöda besättningen efter skeppsbrottet. Den lyder inte Vitvarg, men beskyddar skeppet och anfaller direkt alla som försöker skada det.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Stor
FÖRFLYTTING: 18 **SKYDD:** 2 **KP:** 40

GALJONSYNGLET'S MONSTERATTACKER**T6 ATTACK**

- 1 Hugg.** Den väldiga träkäften hugger mot ett offer med sina rostiga spikar där eleganta orikalktänder suttit, skada 2T10. Attacken kan pareras. Träffar attacken börjar galjonsynglet svälja sitt offer. Med SMI-slag (handling) kan man kravla ut. Varje misslyckat slag ger T6 i skada och en nackdel på följande SMI-slaget.
- 2 Vattensprut.** Draken bröstkorg häver sig så att träet knakar. Med ett vrål sprutar den sedan ångande hett havsvatten mot alla fiender inom 4 meter (eventuella offer i munnen skjuts ut i samma veva). Skada 2T8, attacken går endast att ducka med nackdel. De träffade slås omkull och är förblindade under sin nästa handling.
- 3 Svanssnärt.** En draksvans av tungt virke kommer farande som en bom vid storm. Den träffar T6 personer, skada 2T8. Om striden inte sker på en öppen yta (som t.ex. övre däck) och alla offer lyckas undvika slår svansen in i skeppets virke så att en balk faller ner. Den träffar draken själv samt T4 andra personer i närheten, och ger T10 i skada.
- 4 Magisk attack.** Galjonsynglet anfaller med besvärjelsen Vindpust, se sida XXX i Regelboken.
- 5 Ett med träet.** Varelsen slingrar sin svans runt ett offer som plötsligt växer in i träet. Virket spricker upp och omsluter fötter, slingrar sig efter bål och armar, och skjuter in stickor i ögon och öron. Skada 2T6. Personen kan inte förflytta sig och alla stridshandlingar sker med nackdel. Med STY-slag kan man försöka rycka sig loss, men tar då T6 i skada, rustning skyddar inte.
- 6 Kapning.** Draken skjuter blixtnabbt ut sin klo och sliter av ett finger på ett offer. Med knarrande stämma förkunnar den sedan något på glömda språk, varefter offret står under dess makt. Kontrollen håller i 2 rundor. Den kontrollerade kan utföra enkla handlingar åt draken, som att gå, attackera, skydda etc.

EREBOS DIMMA

När Erebos dimma rullar in över Skor-gia (se väderkategorierna på sida XXX) låter Vitvarg sitt manskap marschera mot Galgvik för att jämna det med marken, så som han förvarnat byborna skall ske ifall de inte gräver fram templet. Om rollperso- nerna dräpt eller befriat abkallun tar han ut sitt raseri på byn, med samma »modus operandi«.

Vitvarg deltar inte själv i attacken på Galgvik, utan håller sig till skeppet och låter manskapet härja fritt. Om rollpersonerna tar sig till Havsdraken under stridigheterna är hela stranden och lastdäcket (B) fria från skelett, och vid övriga platser och situatio- ner är skelettens antal halverat (avrunda neråt).

Slaget om Galgvik

Om rollpersonerna deltar i försvaret av Galgvik kan du spela ut attacken som ett fältslag. Fältslaget tar sig formen av en utmaning, där ett av värdena är bybornas stridsmoral. Den beror på rollpersoner-

nas agerande och kan vara utmärkt (15) om rollpersonerna har lyckats samla hela byn och förmått de fingerlösa att försvara sitt hem, god (10) om de ovetande och vrakplundrarna går samman för att skydda Galgvik, eller usel (5) om det bara är en fraktion som tar till vapen.

Rollpersonerna kan försöka förbättra för- hållandena genom taktiska manövrar och finter. Ge fördel på slag om de till exempel sett till att det finns flyktbåtar i hamnen, alarmerat Virs krona, släppt loss de besatta m.m. I slutändan är dock Galgvik chanslöst mot skeletten ifall inte Vitvarg besegras.

Utmaning: Slaget om Galgvik

Moral, se ovan.

STRIDSFÄRDIGHET, för att mota fienden.
UPPTÄCKA FARA, för att upptäcka skelet- ten och följa deras angrepp.

TAKTIK, för att överlista motståndet.

Slaget slås med nackdel på grund av ske- lettens stora övertag.

RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG I UTMANINGEN

- **Massaker.** Vitvargs skelett gör processen kort med alla som bor i Galgvik – inklusive de fingerlösa. Ingen lämnas vid liv. Husen bränns ned och allt av värde, inklusive skat- ter och vrakgods, fraktas till Havsdraken. Rollpersonerna kan försöka fly undan, men måste då kämpa sig igenom 3T6 skelett, varav hälften befäl.
- 1 **Blodig förlust.** Vitvargs skelett bränner och mördar fritt. Endast ett fåtal Galgviksbor överlever, främst de fingerlösa. Byns alla hus plundras på sina värdesaker, och flera byggnader bränns ned. Rollpersonerna behöver besegra 2T6 skelett (hälften befäl) för att komma undan.
- 2 **Svårt manfall.** Hårda strider där både skelett och dödliga faller i stort antal. Templet och Auktionshuset skövlas. Rollpersonerna har möjlighet att lämna striden om de besegrar T6 skelett (hälften befäl). Havsdraken är mindre välbevakad under en kvart. Skeletten återkommer nästa natt.
- 3 **Manfall.** Som ovan, men Havsdraken är lättare bevakad i en timme och rollpersonerna kan fritt lämna striden om de vill.
- 4 **Motstånd.** Galgviksborna lyckas barrikadera sig på tavernan Durken, och håller stånd mot skeletten. Endast T4 Galgviksbor faller i strid. Rollpersonerna kan fritt smyga sig ut. Striden fortgår i ett skift. Under den här tiden är Havsdraken mindre välbevakad. Framgången är dock temporär, och skeletten återkommer nästa natt.

UPPDRAG

Välj eller slå med T4 om du vill ge ytterligare incitament för spelarna att besöka byns olika platser. Alternativt kan du använda dem som inspiration för rollpersonernas interaktioner med byborna.

- 1 **Till Havsdraaken!** Moder Vadihn Dränktfödd vill leda en expedition för att befria fader Otrissimus. Hon misstänker att Otrissimus tagits av skeletten och att Draggaren vet vart han förts. Hon är dock mycket osäker på sig själv och vet inte helt vad som är verkligt och vad som är drömt. I synnerhet vet hon inte vem hon kan lita på i byn, och tyr sig därför gärna till utomstående.
- 2 **Till De besattas ö!** Kapten Uxrig har fått reda på att det finns en mäktig artefakt på De besattas ö, ett föremål som kanske kan befria abkallun. Han ser detta som en chans att tillskansa sig mera inflytande – kanske i en kommande konflikt med Vitvarg, med övriga bybor, Byades eller abkallun själv, när situationen i byn väl kokar över. Han tänker under inga som helst omständigheter själv ta sig ut till ön och bli besatt, och han litar inte på lbrig heller. Utomstående äventyrare passar däremot perfekt för jobbet.
- 3 **Till grottemplet!** Smeden Ryad har beslutat att befria sin älskade gudom – abkallun. Inom kort kanske den utsätts för Vitvarg eller göms allt djupare bakom Isudas lögner och beskydd. Ryad har genom visioner lärt sig ritualen som kan befria Netunekkar, och är beredd att offra sitt liv för det. Han vet emellertid att han inte klarar av uppdraget ensam, och i byn finns ingen som är villig att hjälpa till, för om abkallun frigörs tar Vitvarg med säkerhet ut sitt raseri på byn. Ryad presenterar uppdraget som ett rättrådigt försök att rädda en helig varelse från en odöd fasas angrepp. Han kan även locka med skatter i templet.
- 4 **Upp till bevis!** De fingerlösa med styrman Kagg i spetsen inser att de inte kan förmå byborna att börja gräva ut Utkobbs svinhage som kapten Vitvarg befallt (se sida XXX). Vrakplundrarna förhindrar alla försök att greppa spadar och hackor, och har resten av byn i sitt grepp av hotelser. Men – om de fingerlösa kunde presentera bevis på vrakplundrarnas blodiga verksamhet och avtal med mystiska monstrositeter, så skulle moder Vadihn med säkerhet vända sig mot Isuda & co. Då skulle det enda raka för byborna vara att lyda Vitvarg och på det sättet bli av med honom. Och styrman Kagg skulle vinna Vitvargs gunst och få en möjlighet till befälsbefattning på Havsdraaken. Han vill få hjälp med inbrott i Isudas bostad, i smedjan och i Auktionshuset.



5

EREBOSISKA ARKIPELAGEN OCH ANDRAGOSSAHAVETS KORSARER

Med tjurars horn en urtid vänder åter
och all vår ro i tusen bitar trasar.
Längs djungelkusten brinner bål och kasar
Och över Qart en saknad vindgud gråter.

– Strof XXXII, bok IV, de Sibiriska profetiorna

MAKTSPELARE I EREBOSISKA ARKIPELAGEN

Varje ö eller skär i Erebosiska arkipelagen har sitt eget styre, antingen helt självständigt eller som förläning under en större härskare. Både Zorakin och Kardunien har besittningar bland öarna, och ett kallt krig råder mellan olika solriddare som följer Shamash respektive Utu.

Arkipelagens främsta inhemska makt är de fem handelshusen i Nares och deras Tribunal. Mogger, Byades och andra framstående ätter utövar inflytande över hela Kopparhavet. Under senare år har Feliciska edsförbundet visat allt större intresse för Arkipelagens handelshamnar, och den fruktade Admiral Xassar ligger förtöjd i Tibors hamn som förbundets företrädare. Alla förväntar sig en konfrontation då Tribunalens handelsrätt och Edsförbundets tyriska lagar inte är förenliga.

Handelshusens andra stora huvudvärk är de ständiga förlusterna till korsarer och kapare. För att ställa problemet till rätta anlidade de legoförbundet Vita eskadern. Men legosoldaterna är inte nogräknade med vilka fartyg de ger sig på, och är nu en egen maktaktör på väg att undslippa handelshusens kontroll. Samtidigt blir Andragossahavets korsarer, med sin huvudsakliga bas på klippön Montarkun, allt mer djärva eller desperata i sina kapningar och strandhugg.

Utus heliga Hierofant i Tibor har nära kopplingar till Zorakin, och stöds av världrillade solriddarförband.

Den gamla stormakten Caddo, den lysande vägens vagga, är fortfarande en betydande sjömakt, men på väg att förlora inflytande i sin isolation.

EREBOSISKA ARKIPELAGENS HEMLIGHETER

Sanningen om Tiamats öga

Världshålet på Tiamats öga uppstod som en del av en mäktig ritual som gick fel. För åtta hundra år sedan ville den sivoiske alvmagikern Ashwua öppna en portal till Grå hallarna, passagen mellan världarna, men kunde inte kontrollera krafterna. Ritualen skapade en okontrollerbar tunnel ut i tusentals olika världar. Ashwua fängslades i ett utomvärldsligt tidsflöde där hon fortfarande fullföljer ritualen i ett mycket långsamt tempo – en sekund per årtionde. Ingen vet vad som händer när ritualen väl fullbordas, eller om någon lyckas ta sig förbi den malström av kaos som omger alvmagikern och avbryta ritualen.

Den närmast fasta punkten innan världshålet öppnar sig är en liten klippö med ett vindpinat Marduktempel. Ön hemsöks dock av en fjättrad drake.

EBREXES

»Pest över de hyndor som kedjat Ebrexes här. På denna holme, med blott en håla till skydd mot Marduks piskande vindar. Hungern sliter i min arma buk. Och kedjan håller mig fångad men ej tämjd.«
På en liten ö i arkipelagen lever den bittra och mycket hämndlystna draken Ebrexes. För ett årtusende sedan lyckades en grupp stormprästinor tvinga ner Ebrexes, kedja fast denne med en magisk kätting i Marduktemplet på ön och stjäla dess ägg. Draken är bitter, intelligent och villig att sänka sig till att sluta avtal med äventyrare och andra enkla dödliga för att komma loss och få möjlighet att hämnas på Marduks prästerskap.

För spelvärden, se Mushussu (sida XXX, Ereb Altor: Världsbok).

Den sanna solriddarordens intriger

Tre riddare ur orden, syster Sirina, syster Trysh och broder Ambald, har infiltrerat Utus Solriddarorden och tagit sig in i Auro-raborgen utanför Tibor under täckmanteln av att vara enkla, Ututrognas solväpnare. Därifrån har de skickat känslig information till Kalux, en av Flaggkommendör Tesserass mellanhänder (se sida XXX). Förr eller senare kommer de att avslöjas. Rollpersonerna kan antingen anlitas för att utreda misstänkt spionage inom borgens murar, eller för att få ut de tre riddarna innan de grips eller avrättas.

Ätten Kornik

Darian ap Kornik är inte nöjd med att endast ägna sig åt brottslighet runt Kopparhavet. Hans sanna mål är att utropa en självständig handelsstat på Quorba, i ett evinnerligt vänskapsband med Magilre som en lydstat. På så sätt hoppas han återupprätta sin familjs heder i Munzga, och dessutom kunna återvända med en egen furstetitel. Hans råskinn har infiltrerat maktcentra över hela ön, och väntar bara på rätt tillfälle för att slå till. Vad han inte känner till är att Tribunalen är medveten om hans handlingar, och Vita eskadern mobiliserar för att slå till mot fridsstöraren.

Handelshuset Byades

Huset Byades ser kampen mot Feliciska edsförbundet som en existentiell kamp för att hålla de erebosiska handelsrutterna öppna för dess fartyg. Där andra handelshus hellre väljer kompromisser och anpassningar förbereder sig Byades på totalt kaparkrig. Därför bygger de nu en väldig ny flotta i staden Karaxos. De söker ständigt driftiga kaptener som kan föra striden vidare på deras sida.

CRISCA DI CRUSCA

Crisca di Crusca ser ut som en kvinna i fyrtioårsåldern, med ett stort, välkommande leende och mörkt kortklippt hår. Tatuerade runor sträcker sig från handryggen upp längs armarna för att försvinna innanför skjortelns ärm. I hennes släptåg återfinns ständigt hennes tre trillingbarn: Aberco, Bianca och Cezsare.

Di Cruscas skepp Stormugglan seglar under huset Byades flagg och är en trakorisk karavell med sex kanoner, sex skeppshakar och två äntringsarbalest. Hon har en besättning bestående av ett minotauriskt tvillingpar, fyra anksystrar och tolv kargomitiska sjöbusar från Chracz.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 16

FÄRDIGHETER: Taktik 16, Sjökunnsighet 17

FÖRMÅGOR: Kapten, Korsar

UTRUSTNING: Huggare (FV 14, skada T10)



DI CRUSCAS HEMLIGHET

Di Crusca följs av en förbannelse och en välsignelse. I sin ungdom var di Crusca en vältränad legoknekt som hårdhänt slog ihjäl upprorsmän på Trinsmyra. Vid ett tillfälle skändade hon och hennes kamrater ett Inashtartempel och di Crusca urinerade på en ful paddstaty i templets borte hörn och petade ut statyns fyra smaragdögon. Ögonen gav hon sen som offergåva till Trocuspa.

Tre nätter senare fick di Crusca ett varsel av Trocuspa, som förklarade att om hon aldrig sov en natt på samma ställe skulle inget ont hända henne och hon skulle vara under hans beskydd mot demonen Ghumgakk som nu jagade henne.

Dagen därpå gick di Crusca till sjöss och än idag seglar hon rastlöst över Altors hav. Hon skulle belöna den som kan avstyra paddemonen Ghumgaks hämnd.

Dödens dimma

Den dimma som då och då faller över Erebosiska arkipelagen är direkt kopplad till det dödsrike – Erebos – som ligger under Arkipelagen. Dödsriket förrödes av vulkaneld och vatten när revan till Altor öppnades, men revan mellan världarna har öppnat dörren för flera hemsökelse. Någonstans i dimman ligger en ö som furien Megara omformat till ett dödsrike på Altor.

Av alla dimmans hemsökelse är den osalige Kapten Vitvarg den mest fruktade. När dimman ligger som tätas kan han dyka upp på sitt sjunkna fartyg Havsdraaken. Vitvarg är en yndarisk pirat och besvärjare som spelade ett högt spel med Altors makter och demoner, och förlorade. Vitvarg är oberäk-

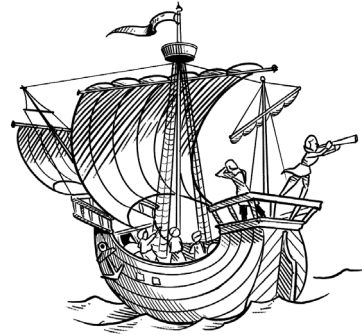
nelig. Ibland skonar han hela besättningen på ett skepp han bordat, efter att ha tagit något obskyrt föremål ur lasten, ibland mördar han de olyckliga till sista person eller bränner skeppet. Om rollpersonerna hamnar i hans våld kan han tänka sig att skona dem mot att de utför ett utmanande och farligt uppdrag för honom.

Havsdraaken gick under i Koalintbukten vid den feliciska nordkusten. Platsen går att lokalisera genom olika ledtrådar, framförallt i de rester av Kapten Vitvargs loggbok som går att hitta i äventyret Svarta ankan. Vraket ligger dock inte kvar, utan har flyttats längs havsbotten till samhället Galgvik på ön Skorgos. Läs mer i äventyret Vrakplundrarnas vaka.



VITA ESKADERN

Erebosiska arkipelagens köpmän låter sig inte plundras utan protest. Vita eskadern är ett välutrustat legoförband vars snabba karaveller seglar Kopparhavet runt på jakt efter pirater och kapare. De är fruktade för sin hänsynslösa effektivitet, och anklagas för att inte vara så noggranna med huruvida de som de hänger verkligen är pirater. Deras kommandör, Silvia Sorrentina, är en hårdför och ambitiös ledare – lika fruktad av sina uppdragsgivare som hon är älskad av sitt manskap. De handelshus som bekostar Eskadern har börjat knota efter incidenter där Eskadern kapat civila skepp. Men de tvekar att bryta banden med flottiljen, eftersom de fruktar vad den då kan ta sig till.



RYKTEN FRÅN EREBOSISKA ARKIPELAGEN

T8 BESKRIVNING

- 1 Handelshuset Byades skall ha anlitat legoknektar för att söka rätt på en stulen släktklenod bland arkipelagens piratnästen, ve dem som kommer i deras väg!
- 2 Det sägs att en uråldrig alvisk magiker är fångslad i den magiska anomalin Tiamats öga. Vem vet vilka hemligheter den som lyckas rädda honom kan belönas med?
- 3 Den Shamashtrogna Sanna solriddarorden har alldeles för god kunskap om vad Utus solriddarorden företar sig, och tycks kunna förutse deras varje drag. De måste ha någon hemlig informationskälla. Finns det en förrädare i Den sanna solriddaorden?
- 4 Busar i den magilerske adelsmannen och brottslingen Adrian ap Korniks sold skall ha gett sig på en handelsman under ätten Moggers beskydd. Nu har han gått för långt, och repressalierna lär inte dröja!
- 5 Den vita eskadern skall ha angripit en trakorisk handelsflotta på väg till Nares, och konfiskerat lasten hos flera fartyg. Många väntar sig nu repressalier.
- 6 De odöde piratkaptener Vitvargs hemsökelse blir värre och värre. Han verkar alltid siktas när den erebosiska dimman är som tätast, och framförallt i den norra arkipelagen och nära feliciska farvatten.
- 7 Handelshuset Byades representant i Albarazza är i desperat behov av krut, och efterfrågar så många läster som hon kan få. Vad är det Byades planerar?
- 8 Världshålet Tiamats öga växer långsamt men obönhörligt! Vad händer när det når fastlandet? Är vi alla dömda att slukas av dess okontrollerbara krafter?

ÖAR I EREBOSISKA ARKIPELAGEN

T10	MILJÖ	BEFOLKNING	TILLGÅNGAR	EGENHETER	FAROR
1	Obebodd klippö, 1 faror, 1 tillgång	Piratgäng	Albadorbestånd	Uråldrig ruin	Stort bestånd av harpyor
2	Karg bergsö, 1 befolkning, 1 tillgång 2 fara	Zorakisk läns-herre med följe	Rika fiskevatten	Hemlighetsfull sekt	Dolda rev
3	Liten holme, 1 befolkning, 1 fara	Akademi	Gruva	Tritonstam	Cyklop
4	Stor, bördig ö, 2 befolkning, 1 fara	Erebosisk handelsstation	Odlingar	Vita kalkklippor	Raugoner
5	Stadsö, 5 befolkning, 1 fara.	Tempelsamfund	Vrakgods	Övergiven helgedom	Aktiv vulkan
6	Ögrupp, 2 befolkning, 3 fara.	Krunsk utpost.	Naturhamn	Stora grottor	Odöda sjömän
7	Fiskeläge på klippö, 2 befolkning, 1 fara.	Kalkslänter.	Klomulkläckningsstrand	Besjälad källa	Orchrövare
8	Träskö, 1 befolkning, 2 fara.	Förbundskapare	Fyr	Bannlyst magiker	Vakande sjöorm
9	Befäst ö, 3 befolkning, 2 tillgångar.	Solriddare.	Skriftsamling	Utmanande terräng	Gripnäste
10	Unik ö. Hitta på eller slå nedan.	Serpenter	Pärlor	Lagun	Krigstillstånd

UNIK Ö**T6 BESKRIVNING**

1	Uråldrig klomul. 10 % risk att den dyker vid större eld eller explosion.
2	Flytande bosättning av sammansurrade flottor. Befolkning: (T6) 1: korsarer, 2: Anxalis yngel, 3: svartalfer, 4: erebosiska fiskare, 5: skeppsbrutna felicier, 6: alver med själsband till ett stim dödliga blåsmaneter.
3	Ensam fyr, omgiven av vassa skär. Fyren är (T6) 1–2: övergiven, 3–4 bemannad av Erebosiska handelshus, 5: bemannad av Vita Eskadern, 6: bemannad av vrakplundrare.
4	Svart klippa med djup grotta. Hem åt en havsdrake.
5	Skär av orikalk. Liten, hal och ovärderlig.
6	Fallen alvö. Täckt av döda silverlindar och resterna av helgade lundar och grottor.

SLUMPADE SLP FRÅN EREBOSISKA ARKIPELAGEN

TIO	NAMN	YRKE	EGENHET/EGENDOM
1	Tuko	Pärlfiskare	Ärr över hela kroppen
2	Sambor Tjocke	Opiandersmugglare	Darrar ständigt
3	Cassia Toro	Korsar	Kapad näsa
4	Lysandra Perigor	Tjuv	Tam markatt
5	Dara ap Korynt	Sardiniskare	Tusenmilablick
6	Skander	Legosoldat	Enögd
7	Lara da Bor	Solriddare	Solamulett
8	Esme	Anxalipräst	Luktar fukt
9	Ossifragus	Vindmagiker	Kritvit kroppsbehåring
10	Balvador	Handelsfurste	Tjock silverhalskedja

MÖTEN I ANDRAGOSSAHAVET

T6 BESKRIVNING

- De plockade:** En galiot med De plockades flagg ligger uppvind, och har fördel på SJÖKUNNIGHET. Fartygets är fullt bemannad med en veteranbesättning av mordiska piratankor
- Morälvidynsk kapare:** En kapare är på jakt efter lämpligt byte. Fartyget är en fullt bemannad (slå T6): 1 – feluck; 2 – sambuk; 3 – fusta; 4 – galiot; 5 – karavell; 6 – galär, med erfaren besättning. Kaparen är inte dumdristig, men angriper om det finns skäl.
- Den erebosiska dimman:** En mörk och spöklik dimma sveper in och dämpar alla ljud. Alla slag för SJÖKUNNIGHET, Upptäcka fara och FINNA DOLDA TING får nackdel. Det går inte att se längre än trettio meter. Om rollpersonerna har otur döljer dimman en hemsökelse. Dimman försvinner efter T6 timmar.
- Smugglare:** Små felucker på horisonten smugglar vapen, droger eller värdesaker. De är snabba och skickliga seglare med ett rejält försprång (SJÖKUNNIGHET 16, nackdel på SJÖKUNNIGHET för att komma ifatt). Kommer man ifatt dumpar de bytet i vattnet och försöker komma undan. I bästa fall ger de sig utan strid.
- Handelskonvoj:** En välbeväpnad handelskonvoj seglar genom Andragosshavet. T6 karaveller eskorterade av en välbeväpnad chebeck. De är nervösa, och beskjuter dem som närmar sig. Deras last är dyrbar (T6 × 100 s).
- Skeppsbruten:** Ett olyckligt offer för Andragosshavets pirater klamrar sig fast vid några vrakrester. Om hen räddas kommer hen att belöna fartygsbesättningen rikligt när de väl kommer i hamn.

ÄVENTYRSPLATS: MONTARKUN

Äventyrare, välkomna till Montarkun! Glöm Krilloan, Pendon, Tricilve och Rabul – här på vår lilla klippa i havet finns allt en lycksökare kan önska sig. Ni har väl hört talas om det legendariska Ståthållarens torn? Jag är dess ödmjuka värd och monark. Och just för er, kära vänner, har jag ett särskilt fördelaktigt erbjudande ikväll.

– Kejsar Tibu, föreståndare vid Ståthållarens torn

På en enslig klippö i södra Kopparhavet ligger ett myllrande kaparnäste – östaden Montarkun. Här samlas rövare och avskum från hela Kopparhavet. Den starkes lag råder, och staden styrs av en handfull mäktiga piratklaner och korsarkaptener. Montarkun har uråldriga anor, och anlades i forntiden

av mäktiga tjurkungar. Montarkunskas piratankor som den barbariske Stortjuren, den grymme Karasger Bläckdun, den djärve Mallard Drake och den skoningslöse Ashkadmassar är allmänt fruktade och hatade av Kopparhavets vanliga resenärer.



PORTOLANENS HEMLIGHETER

En av portolanens glyfer (se sida XXX) ligger vid Montarkun. Den markerar Montarkuns labyrint, vars djupaste källarvalv döljer lämningar från forntiden.



Labyrinten

Montarkun domineras av sin Labyrint, en väldig fästning som täcker hela ön och som byggts av minotaurfurstar i forntiden. Dess slingrande gångar leder lätt nykomlingar vilse. En gång hyste Labyrinten en krunk garnison, men nu har piraterna tagit över

och komplexet har blivit en laglös basar. Stöldgods från hela Kopparhavet säljs i Labyrinten. Kuddar, bänkar och stockar har ställts ut och förvandlat hela komplexet till ett lust- och gästhus, där namnkunniga piratkungar och röverbaroner träffas för att tala affärer och ingå allianser.

Mulkhanes oas

I Labyrintens kärna ligger en väldig taverna, byggd i kvadrat som en av fastlandets karavanserajer – Mulkhanes oas. Tavernan är ökad Kopparhavet runt som ett laglöst näste för lycköskare, äventyrare och hälare. Mulkhanes oas förestås av den fåordige



Ryssassa Husk. Hon sägs vara en ovärderlig källa till information, om man kan vinna hennes förtroende.

Atuns affär

Mitt i Labyrintens gytter har den furgiske svartalfen Atun satt upp sin affär. Det rör sig om högar av prylar på hyllor och bänkar

under en nött presenning. Atun har goda kontakter bland pirater och vrakplundrare, och hans varor är en salig blandning av högt och lågt. Allt från drivved till förtrolade kompasser och gyllene smycken ligger i drivor och hänger från hyllorna. Vid varje besök kan rollpersonerna slå ett slag mot KÖPSLÅ. Om de lyckas hittar de ett fynd till ett förmånligt och prutbart, pris, se nedan.

RYKTEN PÅ MULKANES OAS

Information är inte gratis. För att få slå på ryktetabellen måste rollpersonen lyckas med ett slag för KARISMA eller erbjuda T6 s.

T10 BESKRIVNING

- 1 Den fruktade leverpesten har brutit ut i Efaro. Det sägs att stordrottningen med familj är på väg mot Västerhavet på en enorm galär lastad med en generös resekassa i efariska gulddinarer.
- 2 Den barbariske orchkungen Ulurak sägs ha nått Joriska viken och satt sina orchkrigare till att fälla träd och surra flottar. En god skeppsbyggare utan moral skulle kunna tjäna en hacka!
- 3 Den fruktade Vita eskadern är i Andragossahavet, och har allierat sig med Gregorion Pax av Nazaron. Nu är det slut på det fria piratlivet! Om ändå någon kunde spränga de fördömda kanonerna på Nazaron!
- 4 En grupp av De plockade, under mordbrännaren Karasger Bläckdun, har slagit sig ned på en kal ö söder om Montarkun (Den svarta ankan). De har säkerligen kistor fulla med byte!
- 5 En erebosisk handelskaravell ligger på drift bland Nereiderna i öster efter ett haveri till sjöss. Fartyget kommer direkt från Krun och skall vara fullastad med rabulskt siden.
- 6 En oflaggad feluck seglar mellan Pendon och Rabul, och bör vara i Andragossahavet nu. Ingen vet vilken last den för, men det sägs att de klavykiska kronregalierna finns ombord. De som frågat sig för i Pendon har hittats i hamnbassängen med tungan utskuren.
- 7 Lotan har slagit till! Den enorme djuphavsbesten svalde en krunsk skattkarrack med man och allt. Last och bråte sägs ha flutit iland söder om Ferrofagera.
- 8 Det sägs att den vällustige Tibo, föreståndare på Ståthållarens torn, plötsligt blivit paranoid. Har han hittat en gammal krunsk gulds katt i källaren?
- 9 Det sägs att den berömde dvärgiske byggmästaren Baturgal hålls som gisslan av De plockade (Den svarta ankan). Han kidnappades ur sin säng!
- 10 En väldig drake har siktats över Tibor och till sjöss över Andragossahavet. Det sägs att den nu obehagade drakhålan ligger bland de svarta reven och klipporna vid Nergals klor.

Kaparkajen

Montarkuns stora kaj är där piratkaptener och större fartyg anlägger med pomp och ståt. Det är stadens port mot omvärlden, och här är det alltid skepp som lastar på eller lastar av. Slå på tabellen nedan för att se vad som händer just nu.

Hemligheter under Labyrinten

Källarna och katakomberna under Montarkuns Labyrint letar sig djupt ned i öns innanmäte. Invånarna undviker att bege sig

för djupt ned i gångarna, som anses vara hemsökta. Då och då hörs kusliga brölanden från djupen.

Släckta fyren

En välkänd plats i Montarkun är Släckta fyren. En gång ledde detta väldiga granittorn passerande skepp rätt i natten, men sedan kaparna tog över är fyren släckt och används istället som utkikspost för att spana efter byten och efter Vita eskaderns skepp. Slag för UPPTÄCKA FARA från fyrens krön får fördel.

LASTNING OCH LOSSNING PÅ KAPARKAJEN

T6 HÄNDELSE

1	En fullastad handelssambuk lastar av sumpvete från Sanritra. Fattiga och svältande samlas för att plocka upp spillet.
2–3	En felicisk slavhandlare håller på att lasta på fångar. Ser rollpersonerna någon de känner igen?
4	Två besättningar börjar bråka om vem som har rätt till kajplatsen. Båda vägrar flytta på sig
5	Ett piratskepp lastar av sitt byte i väl förseglade kistor. Stöldgodset är värt 3T6 × 50 s. Piraterna är uppmärksamma och beredda att försvara sitt byte.
6	En notorisk piratkaptän från De plockade (se nedan) tar iland en exklusiv last under yttersta säkerhet. Kajen är nedstängd och nyfikna avvisas bryskt. Vad finns i kistorna?

FYND HOS ATUN

T6 FYND

1	Portolan över ett av Kopparhavets farvatten (slumpa vilket), 180 s
2	Nött men vass felicisk huggare, 32 s
3	Solriddares ordenstecken i guld, 90 s
4	Kanonkula i brons med yndaritisk förbannelse ingraverad, 4 s
5	Förtrollad blåiskompass, fördel på slag för SJÖKUNNIGHET vid sjöfärd och annan navigation. Kompassen påverkas inte av Kykladernas magnetism utan pekar alltid mot det nordliga Orghin, 420 s
6	Sivoisk krigsmask, räknas som lätt hjälm XXXX, 20 s

Montarkuns arena

Montarkun har även en arena. På dess blodstänkta sand arrangeras dueller, uppvisningar och avrättningar av snokbyttor. Ibland arrangerar någon ovanligt rik och grym piratkaptens gladiatorspel eller närkamp med rovdjur. Montarkuns arena används för många olika ändamål. Beroende på vad som skall hända för dagen flygs olika skeppsflagg från en flaggstång över ingången, se nedan.

Ståthållarens torn

Bakom Mulkhanes oas, på öns högsta punkt, ligger fästningen Ståthållarens torn, en gång i tiden högkvarter för den krunske guvernören. Nu är byggnaden ett kaotiskt glädje- och spelhus dit folk söker sig för att få utlopp för sina laster. Tornets företrä-

dare är den självutnämnde Kejsar Tibo, en rundlagd bombastisk karl som tillbringar sin mesta tid på Mulkhanes oas, där han försöker locka kunder till tornet.



TIBOS HEMLIGHET

Tibo är inte sitt vanliga, jovialiska jag. Han kontakter rollpersonerna i desperation. För några nätter sedan upptäckte han att tre av Montarkuns främsta kaptener använde en av hans tornkammare för att planera en kupp med syftet att ta över styret av staden. Tibo är livrädd för vad de skulle göra med honom om de får veta att han tjuvlyssnat, men kan inte låta sin stad falla i deras händer. Han vädjar till rollpersonerna att ingripa för att rädda Montarkun.

SKEPPSFLAGG VID MONTARKUNS ARENA

T6 FLAGG

- 1 **Vit flagg.** Öppen scen. Inget särskilt händer, men Montarkuns invånare samlas på sanden, och använder tiden för att sparra, träna eller lösa dispyter.
- 2 **Svartgul flagg.** Envig. Två rivaler har utmanat varandra enligt Montarkunsk sed, och löser sina mellanhavanden med blanka vapen. Duellen är 1–4 till första skada, 5–6 till döden.
- 3 **Svart flagg.** Avrättning. Montarkun har inte många lagar, men de få som finns påkallar dödsstraff. Det är oftast en av öns piratkaptener som håller i bödelsyxan – de ser det som sitt ansvar.
- 4 **Röd flagg.** Gladiatorspel. Det är ofta desperata roddarslavar som beväpnas och skickas ut på arenan för att slåss till döden, traditionellt med sin frihet som lockbete. Även vilda djur och monster kan släppas ut på arenan. Ibland utmanar folk ur publiken de stridande och hoppar ned på arenan för att bevisa sin skicklighet.
- 5 **Blå flagg.** Föreställning. Teater och högläsning för dem som är uttråkade. Det kan vara 1–2 en historieberättare som berättar hjältekrönikor, 3–4 en poet som läser dikter, 5–6 ett teatersällskap som framför en pjäs. Inget inträde men donationer förväntas.
- 6 **Svart flagg med vit fjäder.** De plockade samråder. Dessa fruktade pirater använder ibland arenan som sin mötesplats och för att lösa dispyter. Utomstående är inte välkomna, och ankorna håller nogga vakt och visar ingen nåd.

De plockade

Bland Kopparhavets ankor är det den största nesa man kan tänka sig att bli plockad på sina fjädrar, ett straff som reserveras åt edsbrytare, mordbrännare och äggtjuvar. Piratligan De plockade består just av ankor som förnedrats eller fläckt sin ankheder och som nu inte längre har något kvar att förlora. De kanske inte bokstavligen har plockats på sina fjädrar, men besättningsmedlemmarna brukar ändå plocka rent ett parti över skallen eller runt näbben som ett tecken på sin laglösa status. De är med rätta fruktade som Kopparhavets lömskaste och mest hänsynslösa piratgäng – inget brott eller övergrepp är dem främmande eftersom de redan förlorat allt anseende. Som många ankfränder förlitar de sig på nattliga attacker, snabba galioter och sina utmärkta seglarfärdigheter för att göra farlederna osäkra. Deras kaptener kommer och går, men det är de mer extrema medlemmarna som sätter skräck i Kopparhavet: Äggätaren, Röde Ruxus och Nakna ankan. Den sistnämnda är en välkänd bärsärk som håller sig plockad från topp till tå, och som gjort sig ett namn som slagskämpe efter att, enbart beväpnad med en fruktkniv, ha nedgjort en fullt rustad zorakisk solriddare.

PIRATKRIGET I ANDRAGOSSAHAVET

Montarkun ligger i det skyddade Andragossahavet, i Erebosiska arkipelagens södra utkant. Längs detta farvattens södra kust ligger det väldiga Sanritradeltat, befolkat av giftreptiler, träskfiskare och en och annan alv. Den västra kusten bebos av morelvidynska pirater, smugglare och slavhandlare. Det är också piraterna som gjort Andragossahavet känt, eller snarare ökänt. Detta är vatten man ogärna seglar igenom och om man ändå måste så sker det med ett öga mot horisonten och gärna i konvoj med välbeväpnad eskort.

Mäktiga handelsintressen i staden Nares på ön Daccilo och den zorakiska

huvudstaden Pendon har gjort gemensam sak och försett guvernören på utposten Nazaron med resurser nog att anställa legosoldater och agenter för att göra något åt pirathotet en gång för alla. Samtidigt har den ökände feliciske kaparen Herat Brännaren siktats på sin sotsvarta karrack.

Nazaron är Zorakins utpost i Andragossahavet – en välbefäst klippö som med sina mäktiga kanoner håller södra Arkipelagen fri från pirater. Fästet kommenderas av kapten Gregorion Pax, zorakisk svärdsriddare av hynsolgisk börd, som är osvikligt lojal mot den zorakiska kronan.



ÄVENTYR: DEN SVARTA ANKAN

Fel ö, dårar, fel ö. Nu är ni i den Svarta Ankans våld. Ja, det är jag. Karasger Bläckdun. Kopparhavets fasa. Den kolsvarta döden. Men ryktena om min grymhet är överdrivna. Jag kan vara generös. Givmild. Jag kan till exempel lova er en underhållande död!

– Karasger Bläckdun, piratkapten

Äventyret utspelar sig på en namnlös ö i Andragossahavet, som är gömställe för ankipiratligan De plockade. De uppskattar inte att bli störda och rollpersonerna måste kämpa för sina liv för att överleva. Piraterna har forskansat sig i en gammal fyr på öns krön, som också har öns enda vattenkälla. Under fyren ligger en stor grotta som hyser en underjordisk kaj.

De har också kidnappat en dvärgisk byggmästare, som de hoppas skall kunna förbättra den underjordiska hamnen. Tyvärr har byggarbetet stört häckande raugoner, som nu försöker ta tillbaka sina äggkläckningskammare. Ankorna har barrikaderat sig i fyren, och rollpersonerna anländer till ön mitt i detta spända läge. Både raugoner och ankorna är uppretade och desperata, och det hela kan lätt bli en kamp för livet.

Varför är rollpersonerna på ön?

Det kan finnas flera skäl till att rollpersonerna kan tänkas befinna sig på ön:

- » **Skeppsbrott.** De spolats upp på klipporna och måste hitta en väg bort.
- » **Hämnd.** Karasger Bläckdun har gått för långt och måste dö. Rollpersonerna kan ha hört talas om hans närvaro på ön i Mulkhanes oas.
- » **Skattjakt.** Det sägs finnas en legendarisk skatt på ön.
- » **Fritagning.** Den berömda dvärgiska byggmästaren Baturgal hålls gisslan på ön, och rollpersonerna har uppdraget att frita honom. De kan ha hört rykten om detta på Mulkhanes oas.

Till och från ön

Ankorna vaktar noggrant horisonten (Observation 13). Om rollpersonerna anländer med båt under dagtid och blir upptäckta kommer de att bli beskjutna. Om de kastar ankar under natten och lämnar båten kommer ankorna att försöka kapa fartyget vid ett obehållande tillfälle.

Skulle fartyget undgå upptäckt finns hotet från raugoner kvar att tackla. Det är farliga vatten och i synnerhet nattetid är risken stor att besättningen eller ljud från skeppet drar till sig odjurens uppmärksamhet. De attraheras av taktfasta ljud, som tampar som slår i vinden och jämna årtag.

Rollpersonerna kan storma eller infiltrera den befästa fyren, och ta sig ned i den underjordiska grotta som ligger under den. I den underjordiska grottan ligger den legendariska felucken Lotans bete. Se sida XXX i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.

◆ ◆ ◆

PIRATANKORNA

Ankorna består av en mindre besättning av plockade ankor – ilska, giriga och blodtörstiga!

FÖRFLYTTNING: 12 **SB:** STY +T4 **KP:** 10

RUSTNING: läder (1)

FÄRDIGHETER: Undvika 10, Smyga 12, Sjö-kunnighet 13. Språk: Moreliska, Joriska

TYPISKA VAPEN: Huggare (FV 12, skada T10), långkniv (FV 12, skada T6).

KARASGER BLÄCKDUN, DEN SVARTA ANKAN

En grym och hänsynslös piratkapten. Hans främsta utmärkande drag är hans kolsvarta fjäderdräkt. Det sägs, bakom hans rygg, att han färgar fjädrarna varje morgon. Han har plockat rent ett parti under näbben, vilket ger ett slokmustaschliknande utseende.

FÖRFL: 12 **SB:** SMI +T6 **KP:** 24

RUSTNING: läder (1)

FÄRDIGHETER: Undvika 14, Smyga 14, Sjökunnsighet 17. Språk: Moräliska, Jori

UTRUSTNING: Huggare (FV 15, skada T10) långkniv (FV 15, skada T8).

◆ ◆ ◆

NÄBBLÖS

En stympad anka vars kärlek till krut och krutvapen har kostat henne näbben. Nu lever hon, halvgalen, för sina vapen och deras sprängkraft. Ombord på De plockades skutor är hon aktad kanonjär. Eftersom hon inte längre har någon näbb kan hon inte tala. Hon har inrett ett hem i hamngrottan under fyren och riggat kanoner och fällor i sprängglad paranoia. Näbblös har brännskadade fläckar i ansiktet som saknar fjädrar.

Värden som typisk Plockad anka, beväpnad med hakebössa (FV 15, Skada 2T8).

◆ ◆ ◆

RADO

En av tre närmast identiska ankbröder som är ökända för sin mordiskhet. Rado, liksom sina bröder, njuter särskilt av att plåga hjälplösa offer och slåss med sylvassa långknivar. De tre bröderna kan endast skiljas ut genom att de plockat olika kindpartier.

Bröderna Tott har värden som typisk Plockad anka, med Smyga och Långkniv 15

**JAGADE AV ANKBRÖDERNA**

»Mitt namn är Iago Tott, du dödade min bror. Förbered dig på att dö!«

Rados bröder – Iago och Mengo – tar inte lätt på sin broders eventuella död. Om de får någon anledning att misstänka att rollpersonerna ligger bakom kommer de att jaga rollpersonerna Kopparhavet runt. De kommer att slå till mot rollpersoner som är oförberedda och isolerade – kanske i sovrum, på vaktpass eller på avträdet. De kommer att ge sig till känna innan de angriper – de vill att rollpersonerna skall veta varför de hämnas – men ser ingen anledning att låta sitt offer beväpna sig.

POTTOCK

Bepansrad från topp till tå i gedigen ank-plårustning. Många beundrar Pottock för hennes mod – minsta felsteg ombord kan leda till en abrupt drunksdöd. Den pinsamma sanningen är att Pottock, generande för en anka, inte kan simma. Pottock har plockat rent ovanpå skallen.

FÖRFL: 10 **SB:** SM1 +T6 **KP:** 20 **VP:** 16

RUSTNING: läder (1)

FÄRDIGHETER: Sjökunnsighet 12. Språk:

Moräliska, Jori

FÖRMÅGOR: Bärsärk, Stridsvana,

UTRUSTNING: Pålyxa (FV 14, skada 2T10).
huggare (FV 14, skada T10).

**RAUGONERNA**

En grupp raugoner befinner sig i grottan. Deras uppdrag är att skydda sin koloni och sina ägg. De angriper alla som tar sig ned i grottan, och försöker just nu komma åt Näbblös och mästare Baturgal. Om de tar sig upp i fyren kommer de även att försöka döda dem som befinner sig där.

Raugoner har använt grottan som äggkammare i flera generationer, och aldrig tidigare stött sig med de ytlevande. Om gruppen inser att de håller på att besegras kommer en eller flera att försöka fly genom att kräla ut till havet. Lyckas de komma undan tar de sig tillbaka till sin moderkoloni, som därefter skickar ut expeditioner för att hämnas. Detta sker dock först flera dagar senare.

Raugoner föredrar att attackera ur bakhåll, gärna hängande från stalaktiter eller dolda i skrevor och vatten. Dessa raugoner är inga simmare utan går på botten. Däremot klättrar de utan problem uppför väggar och i grottak.

För spelvärden och mera information om raugoner, se sida XXX i Ereb Altor: Världsbok.

MÄSTER BATURGAL

En mästare på befästningar och grottyggen, ursprungligen hemma från Grynnerbergens grottor. Mäster Baturgal var på besök i Ragamagusa för att göra en översyn av hamnstadens flykttunnlar när katastrofen slog till. Bröderna Tott klämde sig in genom fönstret till hans svit, och stoppade utan ceremoni ned den ärade dvärgmästaren i en sjösäck. Efter en miserabel resa över Kopparhavet, hans första sjöfärd, är mäster Baturgal en bruten dvärg, som skräckslaget arbetar på förbättringar och utvidgningar av undervattensgrottan under ön. Hans senaste uppgift var att dränera det vattenfyllda grottsystem som döljer sig under fyren, och det var då han råkade störa kolonin med raugoner. Nu irrar han runt bland grotterna och gör sitt bästa för att undgå såväl ankor som raugoner. Han har byggt, och känner till, en hemlig tunnel från rum 7 till rum 12. Han använder den inte själv eftersom han drivits ut av den mordiske ankan Näbblös. Han vet också att raugoner skyr eld.

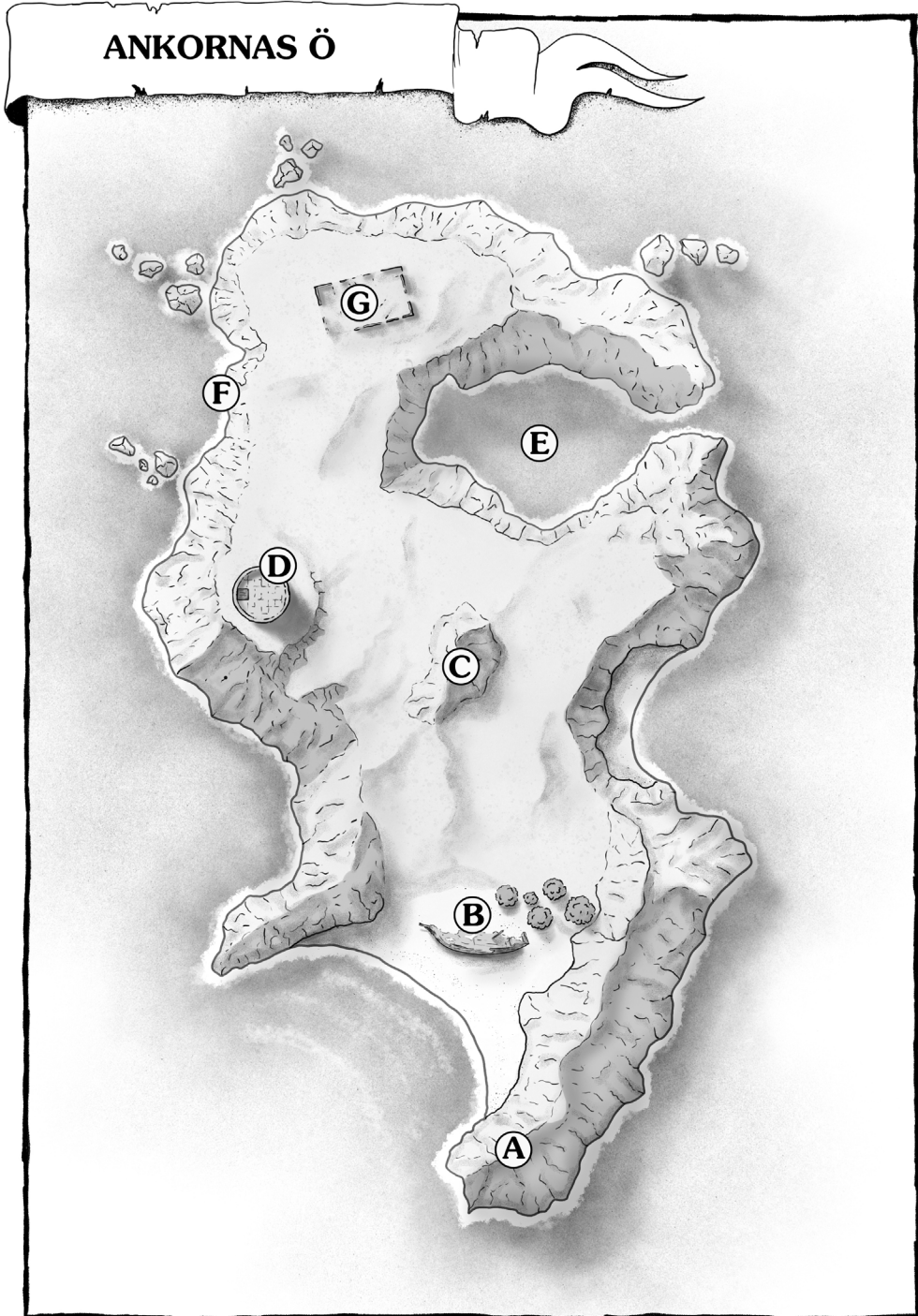
Spelvärden som typisk lärd

**ANKORNAS Ö**

Ankornas ö är ganska liten och anspråkslös. Den fyr som byggdes här för länge sedan av krunska flottister har inte använts på länge och inga farleder går längre förbi. Ön består mest av stenar och klippor. Här och var finns små dungar med pinjetråd och på sydsidan finns några mindre sandstränder.

A. Utkik

En förhöjd klippavsats ger god utsikt åt syd, sydost och sydväst. Slag för Upptäcka fara från avsatsen får fördel. Tyvärr är den som står på utkiken också tydligt synlig från fyren under dagtid.



B. Båtvrak

Resterna av ett gammalt fartyg, möjligtvis en sambuk. Fartyget är delvis begravt i sanden och helt otjänligt. Lastutrymmet går fortfarande att nå via en murken lucka på däck. I det fuktiga mörkret lurar T6–2 raugoner. Lastutrymmet är fullständigt barskrapat.

C. Klippblock

En stor klippa på öns mitt. Om man borstar undan sand och grus vid dess fot blottläggs ett litet hålrum där någon gömt en silverkedja värd 12 shekel.

D. Fyren

Se separat beskrivning

E. Vik

En djup havsvik. Här fiskar ankorna krabba och langock och man kan se gamla nät och fiskrens runt viken.

F. Grottöppning

En bred, låg grottöppning leder in under ön till en stor underjordisk grotta. Dess läge under en väldig klippa gör den väldigt svår att se om man inte kommer från havssidan. Grottorna är koloniserade av raugoner – 1 krigare och T6 arbetare gömmer sig i hängväxterna och stalaktiterna som hänger ned över grottmynningen och delvis döljer den.

G. Nedbränd stuga

Resterna av en gammal fyrväktarstuga. Det är oklart om den bränts ned av piraterna eller övergetts tidigare. I resterna av källaren lurar en aggressiv raugon.

**FYREN**

En gammal stenfyra, säkerligen uppförd av forntidens krunska guvernörer, kröner klippön. Flera av fyrens fönster har murats igen, och området runt fyren har rensats.

1. Fyrens tak

Rado håller härifrån utkik mot horisonten. Det väldiga fyrfat som fungerar som fyrbåk är numera släckt. En kanon, samt kulor och krut.

2. Bläckduns våning

Rummet är fullt av småsaker, krimskrams och bråte. Golvet täcks av mattor från Rabul (värde 20 s). En hängmatta fungerar som Bläckduns nattkvarter. Piraten har spridit ut två portolaner över en upp- och nedvänd spjällåda. Portolanerna täcker farvattnen Andragossahavet och Sjunkna sjön, och är värda 200 shekel var. Bläckdun har låst in sig med en flaska berendiskt drakvin för att grubbla över hur de skall ta hand om raugonerna. Vid strid kommer Rado, som sitter på fyrens tak, ned för trappan inom T6 stridsrundor.

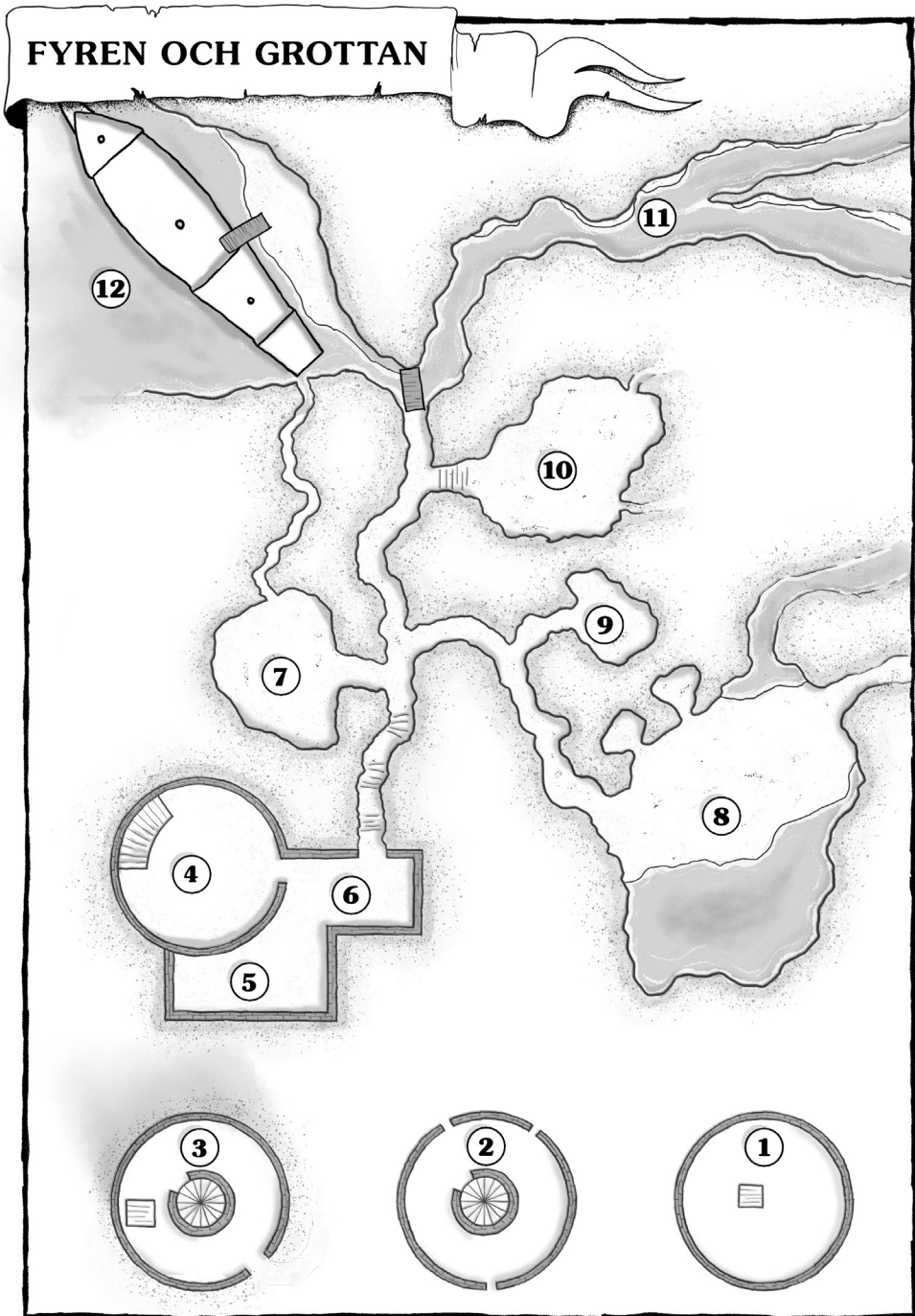
3. Fyrens bottenvåning

Matsal och provisorisk sovplats för T6+3 ankor. Ankorna har staplat matbord, bänkar och stolar över luckan ned till fyrens källare. De är rädda och uppretade. Ankan Pottock står vakt halvvägs upp i trappan till Bläckduns våning, för att se till att ingen stör kaptenen. Vid oväsen eller strid kommer hon att undersöka vad som händer (dock inte i fyrens källare). Övriga ankor håller sig i rummet om de kan.

4. Fyrens källare

En gång fylld av tomma tunnor och säckar. Nu är allt söndertrasat, och det luktar starkt av mysk. Trätaket är illa repat med smala, djupa hack. Här har raugonerna gått hårt fram, slitit sönder det som kan gå sönder, och tagit all mat.

Om rollpersonerna använder FINNA DOLDA TING för att söka igenom bråten tar detta fem stridsrundor, och de hittar en bit avbruten kitin samt flera hakebössekulor. Lyckas de med slaget finner de även en rostig huggare (usel kvalitet).



5. Södra källaren

Det är tydligt att någon suttit inspärrad här. Ett par färska krampor fäster två handfängsel med kedjor vid den södra väggen. Utspilld mat och en vält potta i ett hörn vittnar om att någon tagit sig här ifrån i stor hast. Lyckas RP med ett slag för FINNA DOLDA TING, eller om de specifikt säger att de letar runt handfängslen, ser de grova runor ristade på en stenflisa som ligger på golvet. Den som kan läsa dvärgiska ser att det står: »Fängen. Hjälp. Baturgal.«

6. Östra källaren

Rummet har nyligen röjts ut för att användas som arbetsplats. Golvet är fullt av stendamm, det ligger stenbitar i en hög, och längs östra väggen står spett, hackor och andra verktyg uppradade. Ett ojämnt hål har huggits i den norra väggen. Genom hålet hörs svagt porlande av vatten. Lyckas rollpersonerna med ett slag mot Upptäcka fara kan de också ana ett vagt prasslande ljud av rörelse. En död anka ligger framför hålet, med djupa skärsår. Han bär på sig en huggare och 12 shekel.

7. Näbblös kammare

Gångmyningen är avspärrad med stora träbarrikader. Så fort rollpersonerna visar sig framför mynningen beskjuts de med en riggad skeppshake. Det är ankan Näbblös som forskansat sig här. Hon gör inte skillnad på raugoner och rollpersonerna – frågan är om hon ens skulle bry sig om att skona sina kamrater. Innerst i grottan står två kaggar krut. Om allt går åt skogen kommer Näbblös att detonera krutet i hoppet att åtminstone få med sig några motståndare i döden. En explosion gör 8T6 i skada på alla som är i zonen och inträffar två stridsrundor efter att stubinen tänts.

Näbblös känner inte till lönngången. Det är endast mästern Baturgal som vet var den finns. Gången hittas med ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING.

8. Äggkammaren

En stor grotta där vatten täcker stora delar. När ankorna upptäckte mogna raugoner i rummet började de bränna dem i panik. Inom kort dök hämdlystna raugoner upp, och ankorna retirerade till fyren och barrikaderade sig där. I kammaren finns en krigare och T6 arbetare. Det dyker upp ytterligare en krigare och T6 arbetare från de djupa gångarna om rollpersonerna väsnas.

9. Sidogrottan

En mindre grotta, full med blod och fjädrar. En död raugonarbetare ligger i grottans mitt. Här står tre fulla tunnor med färskvatten – ankornas hela vattenförråd.

10. Förrådet

Grottan är en mardrömsscenen. Från taket hänger flera ankkroppar, upphängda med kläder och allt som skinkor på lagring. Den som har mage att söka igenom liken hittar tre dolkar, 12 s och 1 huggare. I förrådet finns en raugonkrigare.

11. Klippfårorna

Två trånga fåror där midjehögt vatten forsar fram. Tunnlarna smalnar av tills det blir omöjligt att ta sig vidare. Småväxta personer kan klämma sig så långt fram att de kan ana fårornas utlopp i havet på andra sidan ön. Det är 50 % chans att möta en raugonarbetare i tunneln.

12. Hamngrottan

Stor grotta som leder ut till havet. Vid en improviserad kaj ligger felucken Lotans Bete. Se F. Grottöppning.

SEGEL VID HORISONTEN

Förr eller senare dyker galeasen Marduks gissel upp! Du kan antingen vänta till ett lämpligt tillfälle, gärna vid äventyrets klimax eller när rollpersonerna precis skall lämna ön. Eller så dyker skeppet upp efter T6 timmar efter det att De plockade avlossat sin kanon eller annan högljudd händelse. Det rör sig om Gregorion Pax väldiga galeas.

**Galeasen Marduks gissel**

Fartyget tillhör det fruktade piratjägarförbundet Vita eskadern, och dess kapten är den djärve kommandören Gregorion Pax, som också för befäl över den befästa ön Nazaron. Hans uppdrag är att utplåna pirathotet på ön, och från galeasens mast flyger Vita eskaderns röda flagg – som bara betyder en sak – ingen nåd. Gregorion börjar med att betryka ön med kanoneld. Därefter skickar han tre långbåtar med tungt rustade soldater för att erövra ön. Det tar dem tjugo minuter att ro in från Galeasen – detta är den tid rollpersonerna har på sig att komma av ön. Gregorion och

hans soldater kommer att utgå från att rollpersonerna är pirater, och kommer inte att ställa några frågor innan de börjar angripa alla på ön eller alla som försöker fly ön.

SKROV: 38

MANÖVER: 8

BESÄTTNING: 320

BESTYCKNING: 20 kanoner (5T10), 12 skeppshakar (3T10)

RAMNINGSSKADA: 6T10

Lastkapacitet: 60 läster

EGENSKAPER: Roddfartyg [snabb], Bogkanoner, Bordningsramm, Flytande fästning

DRIFTKOSTNAD: 1920 s

TILLGÅNG: Unik

**Utmaning: Segla ifrån Gregorion**

Manöver för fartygets sjövärdighet.

SJÖKUNNIGHET, för att optimera segelyta och hastighet.

OBSERVATION, för att avgöra tid och position, och bedömma väder.

UPPTÄCKA FARA, för att upptäcka landmärken, segel på horisonten mm.

SEGLA IFRÅN GREGORION**RESULTAT ENLIGT ANTAL FRAMGÅNGAR**

- Gregorion hinner ifatt, och lägger sig i lovtastläge med kanonerna laddade. Han skjuter ett varningsskott, och uppmanar rollpersonerna att ge sig. Om de väljer att slåss, påbörja en utmaning för sjöstrid. Gregorion har alltid position. Han kommer i första hand att försöka ramma.
- 1 Gregorion hinner ifatt. Han skjuter ett varningsskott, och uppmanar rollpersonerna att ge sig. Om de väljer att slåss, påbörja en utmaning för sjöstrid. Rollpersonerna har dock position.
- 2 Gregorion ger sig inte. Seglen ligger kvar vid horisonten, och följer rollpersonerna till nästa destination.
- 3 Rollpersonerna lyckas undvika Gregorion, men inte innan han har fått god syn på fartyget. De kan förvänta sig att han dyker upp igen.
- 4 Rollpersonerna slipper undan med god marginal, och Gregorion ger upp.

Vidare äventyr

Om rollpersonerna jagas av Marduks gissel kan de vilja gömma sig i en säker hamn, som Montarkun. De kan i så fall förvänta sig att Gregorion Pax kommer att hålla ett öga öppet efter dem i framtiden. Om de fångas av Gregorion väntar fängelse och förhör på Nazaron. Att fly från den befästa ön vore en svår utmaning.

I fyren eller ombord Lotans bette kan rollpersonerna finna två märkliga dokument. Det ena är en utriven sida från något som tycks vara en loggbok och det andra är ett köpeavtal med en zorakisk handlare (se spelhjälpmedel, nedan). Loggboken är vag och rollpersonerna kommer sannolikt inte kunna följa de ledtrådar som ges.

De kommer längre fram finna fler spår som ger dem en bättre bild och leder dem in på ett storslaget äventyr. Köpekontraktet kan de däremot följa upp med en gång. Allt de behöver göra är att segla till Pendon och söka upp daPhanzia och hämta upp sin last. Eller, så enkelt var det kanske inte ändå...



Spelhjälpmedel

Du kan ladda hem fullständiga spelhjälpmedel till äventyret på www.helmgast.se. Här nedan återges de i sin helhet.

Köpeavtalet

Detta kvitto tillåter ägaren att rekvirera 4 kaggar kryddextrakt enligt överenskommen blandning á 40 l till ett värde av 480 s vid tidpunkt som passar ägaren.

Utfärdat i Pendon 2/4:e 612 e.O.

Farima da Phanzia

Loggbokssidan

...tt ostlig bris. Molnfritt. Karrack åt...ster. Fet köpman? Det får vänta. Mannarna vid god moral. Plundringsbytet fick dem på gott humör. Fortsatt ogynnsamma vindar. Men det vänder snart. Så Bael hjälpe mig, jag ska besegra demonen!

Mitt sökande är fortsatt fruktlöst. Portolanen ledde mig fel igen. Kusterna stämmer inte. Västanvindens spira och alla dess skatter... Bortom kvällshorizonten gömmer sig demonen, och jag väntar mig närsomhelst att han skall svepa ned mot mig på svarta vingar – endast en av oss går levande ur den dusten!

Vattentillgång låg. Går mot källan i Koalintviken. Stormasten behöver inspekteras efter drabningen med de kejserliga galärerna.

13:e Misiska

Portolanen ledde mig fel igen. Kusterna stämmer inte.

Luften är tung och ett annalkande oväder trycker på tinningarna. Vindarna för med sig demonens stank – Pazuzus stormvind är nära och ett avgörande är på kommande! Går mot den gråtande systemen för lä från västan – om jag inte kan välja när, kan jag ändå välja var.



6

AIDNE OCH KRUT I LASTEN

*För tidigt firas Svarta Tornets fall
och under bergen trampas nattens stig.
Nu rustar ljus och sanning inför krig
var en förledd utav sitt sanna kall.*

– Strof X, bok II, de Sibiriska profetiorna

AIDNES MAKTSPELARE

Zorakin är Aidnehalvöns maktbas, och dess adelsfamiljer har besittningar och inflytande runt hela västra Kopparhavet. Kungar och drottningar av huset Zorac, nära allierade med hierofanten i Tibor, gör anspråk på överhöghet, men har att tampas med en stursk och ostyrig högadel som ser sig som jämlikar snarare än undersåtar.

Det fattigare Kardunien har samlats under en bister Shamashkult, i nära förbund med Heliga kishatet, och tiggardrottningen Maldixa är även hon en mäktig aktör, bland annat på grund av de många lojala shamashdyrkare som ser henne som ett levande helgon.

Bland bergen och i skogarna finns mer gäckande makter. Alvricket Goiana är främst inåtriktat, men hamnar då och då i tvist med grannar som går över gränsen till dess förtrollade skogar. Det Svarta Tornet är säte för den mystiska Tornväktarorden, och nattfolksstammar blir allt mer aktiva längs bergens sluttningar.

Farsegels makter gör sig även påmindra – den trakoriska besittningen Staden O ligger nu helt i Heliga kishatets händer, och erebosiska handelshus har tydliga intressen i halvöns städer.



AIDNEHALVÖNS HEMLIGHETER

Svarta Tornets väktare

Ryktena om att Svarta tornet stängts är riktiga, och orchhorderna i Aidnebergen utgår i själva verket från det väldiga tornet och grottorna under det. Sanningen är att Häxmästaren inte är död, utan lyckades byta kropp med Tornväktarordens stormästare. Under årtionden har orden omformats till

en kult under nekromantins förtecken, och Häxmästaren står nu redo att återupprätta sitt rike i Aidnebergen och ta ut sin hämnd. Den som reser till Svarta Tornet har svårt att finna bevis på allt detta – Tornväktarorden har stängt portarna och avvisar alla besökare. Både orcher och riddare kommer och går genom stora grottsystem under tornet, och kontakten mellan de två grupperna är ännu inte öppen.

Utöver nattfolken har Tornväktarorden skapat en elitstyrka av fallna bröder, återuppväckta som fruktansvärda dödsriddare. Dessa skall så småningom leda orchhorderna i strid över Aidnehalvöns riken. Att ta sig an Svarta tornets hemligheter i sin helhet är en kampanj i sin egen rätt, men många element och teman kan plockas in i eller utgöra mindre äventyr och sidospår: rollpersonerna kan jaga nattfolk i Aidnebergen, och stöta på konstiga tornväktarriddare eller enstaka dödsriddare.

Aidnebergens nattfolk

Efter flera års lugn och jämvikt har maktförhållandena bland Aidnebergens många nattfolksstammar åter rubbats (se ovan). Klanerna i norra Aidnebergen möts årligen vid den stora Vinterfrossan för att handla och bilägga tvister. Nu har flera klaner svurit sin tro till en ny skugga som växer vid Svarta tornet, och många förväntar sig våldshandlingar vid nästa frossa. Orchstammarna är oroliga, och börjar göra räder mot både Kardunien och Zorakin.

En grupp orchhjärjare har trängt sig ned bland Aidnebergens norra passager, och ockuperat det avlägsna Utu-klostret Klunby. Orchererna tillhör Ordukh Manglarens hord, och är utskickade av dennes hustru, den fruktade Benmästaren, för att plundra klostrets örtlager.

BENMÄSTAREN

Ordukh Manglaren är en älderstigen orchhövding för en klan i norra Aidnebergen. Han skulle med stor sannolikhet varit avsatt för länge sedan om det inte vore för hans hustru, Benmästaren. Hon är den skickligaste läkekunniga som klanen någonsin haft. Hennes kunskaper har gjort att många orcher vill gifta in sig Ordukhs klan, och till festligheterna under den årliga Vinterfrossan kommer hövdingar från när och fjärran för att byta järn mot brygder kokade av Benmästaren. Benmästaren är också en skicklig nekromantiker, och somliga säger att hon skolats av Häxmästaren själv. Hon har förmågan att väcka de fallna som odöda och låta dem slåss sida vid sida med Ordukhs främsta bärsärkar – något som får hans fiender att skyndsamt ge vika.

FÖRFL: 10 **SB:** SMI +T4 **KP:** 22 **VP:** 30

FÄRDIGHETER: Läkekunst 16

FÖRMÅGOR: Benmästarens nekromantiska förmåga ger henne möjlighet att för 5 VP väcka en död person till odött liv i Ordukhs tjänst. Detta är en handling och den odöda har värden enligt skelett på sida 95 i Regelboken.

UTRUSTNING: Benknotestav (FV 10, skada T8), formelsamling

**ORCHSPEJARE**

Härdade och hänsynslösa orchspejare, vana vid att röra sig på fientlig mark och inte ta några fångar.

FÖRFL: 10 **SB:** SMI +T4 **KP:** 10 **VP:** 10

FÄRDIGHETER: Upptäcka Fara 14

UTRUSTNING: Spjut (FV 12, skada T10), Kortbåge (FV 12, skada T10), krumbockshorn (kan kalla på 2T6 ytterligare orchspejare i närheten)

CARSTEN HÜRCEL AF VIK

Denne levnadsglada vandrande riddersman och vapenmästare är svuren åt den stränge Shamash. Han sprider nu gudens ord bland bergsbyarna mellan Kardunien och Zorakin. Till skillnad från många av dem som delar hans skyddsgud har han inte det typiska tungsinnet och allvaret. Han blev i tidiga år utkastad ur sin orden och förvägrad undervisning i Banzikan, men har utvecklat en egen stridskonst där Biet, Rosen och Vallgraven utgör grunderna. Carsten strider med spjut och bucklare, och lär ut sin stridskonst till dem som kan visa sig värdiga.

Han har missionerat även bland ortens nattfolk, med viss framgång, och runt byn Klunby sprider sig religiösa tvister mellan orcherna. Benmästaren har utfärdat en order om att den irriterande missionären skall hängas, men hittills har Shamashtrogna svartalfer vågat trotsa ordern.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 15 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 12, Vildmarksvana 8

FÖRMÅGOR: Carstens stridskonst ger honom förmågan att för 2 VP ge valfritt vapen egenskapen Genomslag (se sida XX i Ereb Altor: Världsbok) för en attack.

UTRUSTNING: Kortspjut (FV 18, skada T10), bucklare (skada T10)

**Kastykes guldflotta**

Trakoriska handelsintressen i Kopparhavet har länge förlitat sig på den gamla klavykiska kolonin Torilia på Karduniens nordkust som stödpoint och omlastningsplats. Där uppstod även en betydande bankverksamhet ägnad att underlätta trakorisk handel. När Heliga kishatet på grundval av gamla handelsavtal förstärkte sin närvaro i To-

riila och använde staden som bas för sina intrång i Kardunien fann sig den trakoriske prokuratorn Enu Stabias da Borra tvungen att flytta de stora guldreserverna till sin betydande handelsflotta – Kastykes guldflotta, och riskera dem på havets våg. De trakoriska guldreserverna är en viktig del av Kopparhavets handelssystem, och de arton välbeväpnade karaveller som bär guldet återvänder endast sporadiskt till Trakorien. Profiten finns att vinna i Kopparhavet. När flottan anländer till en hamn omges den ofta omgäende av ett myller av båtar med lokala och farsegels köpmän ute efter lån och investeringar.

Sedan Kishatet utökat sitt inflytande i Torilia och Kardunien har prokuratorn satsat allt på motståndet i Faltrakien, och har även nära kontakter med Pendon. För att hålla sina operationer igång lånar han ut stora summor guld till desperata äventyrare och prospektörer, och ser sina tillgångar växa av den skyhöga räntan. Spänningarna i Torilia stiger, och det är nu de facto en kluven stad, där Heliga kishatet dominerar hamnen och har befäst sin tilldelade stadsdel Sanningsstaden.

Achants vargar

Karduniens exilkung Valder d'Achant och de lojala adelsmän som omger honom vid exilhovet i Faltrax söker ständigt allierade i kampen mot Kishatet. De kallar sig Achants vargar, och deras symbol är ett svart varghuvud. För närvarande är Faltrax gator fyllda av legosoldater och hamnen full av krigsskepp. I Faltraxbukten seglar ankkaparen af Klitterhamn under exilkungens flagg och ett avtal har slutits med Röda ugglans frikompani. De väntas inom kort vara redo. Det är bara en tidsfråga innan drottning Maldixa tvingas agera. Hennes agenter rör sig redan i regionen, ledda av den fanatiska solriddaren Lykander av Rupins Udde.

KUSAYLA AF KLITTERHAMN

Kusayla är en kardisk fribytare och mesterkanonjär som seglar med kaparbrev utfärdat av d'Achant – »den sanne Kungen av Kardien«. Hon har adlats och hennes karavell Stormhäxan gör livet surt för alla skepp som seglar med Heliga kishatets varor. Hennes två kanoner Drakmunnen och Marduks lie är nästan lika kända som hennes skepp. Hennes handledsfjädrar är turkosa liksom den baret hon alltid bär.

FÖRFL: 10 **SB:** SM1 +T4 **KP:** 12 **VP:** 18

FÄRDIGHETER: Eldvapen 16, Observation 18, Sjökunnsighet 16, Smyga 16

UTRUSTNING: Slagsvärd (FV 14, skada 2T8), ringbrynja (4)



LYKANDER AV RUPINS UDDE

Lykander är en fanatisk shamashdyrkare och nitisk solriddare av Utus orden. Han bär en svart mantel, svart tabard med gyllene sol, svart plårustning och stort stridssvärd. Hans röst är behagfull och varm och den som han ägnar uppmärksamhet åt känner sig utvald och sedd. Detta beror på att Lykander är besatt av ett väsen han tror är en solande. Anden tar sig ut ur genom hans mun när han sover, och sitter som en skimrande tomte på hans mage. Den kan svara på frågor om ödet och forntida händelser. Förutom svärd och sköld bär riddaren även en sammetspåse med en kula av grönskimrande kristall som han studerar och pratar med under kvällsvakten.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 18 **VP:** 12

FÄRDIGHETER: Taktik 12

UTRUSTNING: Slagsvärd (FV 16, skada 2T8), stor sköld (FV 16, skada T8), plårustning, visirhjälm (8)

Enlils botgöring

Guden Enlil har svurit att försvara Goiana och dess alver. Han ser detta som en botgöring för en synd han begick i urtiden – han är medskyldig till Moder Jords frånvaro. Hans kraft genomsyrar hela skogen, och han kan styra dess träd och buskar. För varje år som går försvagas dock hans kraft och förmåga att skydda de alver som lever i den. Skogens hjärta hyser en helig tjärn där dussintals alvbesvärjare deltar i en ständigt pågående ritual för att stärka Enlil och hans band till Goianas alver. Skulle detta band brista kommer alverna att tömmas på själskraft och falla samman som tomma skal, eller spridas för vinden på jakt efter nya själsband.

Stormästaren för Tornväktarorden sägs vilja ingripa för att avbryta ritualen och samtidigt göra intrång i Goiana. Hon skulle kunna tänka sig att anlita äventyrare för att resa igenom den besjälade skogen till Skogens hjärta.

Det finns även andra maktspelare som gärna blandar sig i kampen om det falnande alvriket, bland annat den mystiske alvrenegaten Felichior Daggkåpa av Skymningen. Han kunde vara intresserad av att såväl stora stormästarens planer som att själv utföra illdåd.

FELICHIOR DAGGKÅPA AV SKYMNINGEN

Felichior är en 900 år gammal och väldigt bitter alv. Han har överlevt katastrofer och kataklysmor och när ett glödande hat mot alvriket Goiana och guden Enlil för en uråldrig oförrätt vars detaljer förlorats till historien. Han har lagt under sig ett område två dagsmarscher söder om skogen, bland kullarna upp mot Aidnebergen, och har ett avtal med Heliga kishatet om att leverera 150 master om året till Torilia. Trots sina ansträngda band med Goianas alver vill han inte att Tornväktarorden utsträcker sitt inflytande i området, utan ser helst att han är den enda som profiterar på alvrikets falnande. Felichior har samlat tre likasinnade alver och en liten legoknektstyrka på trettiofem män och kvinnor som driver in skatt och tribut från de små byar och skogshuggarläger som finns i området. Hans själsdjur är en ärrad grävling på väg mot slutet av sin levnadsbana.

FÖRFL: 10 **SB:** SMI +T6 **KP:** 22 **VP:** 30

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 18, Jakt & fiske 16, Smyga 16

FÖRMÅGOR: Pilparad, Själsband

UTRUSTNING: Långbåge (FV 18, skada T12), Kortsvärd (FV 16, skada T10)

Upprormakare i Pendon

År av vanstyre och fattigdom har vänt stora delar av Pendons borgare och fattiga mot sina adliga överhuvuden och mot kungahuset. Staden befinner sig i en spiral av ökande oro och förtryck. Agitatorer och frihetskämpar eldar massorna genom pamfletter som trycks i källare och vindsvåningar. Kungamakten blir allt mer drakonisk i sina försök att utplåna motståndet.

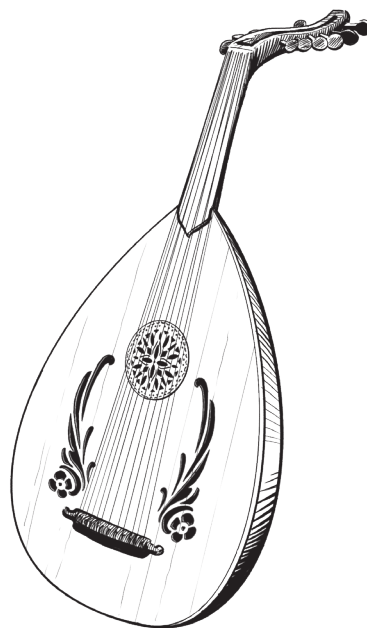
Båda sidor är splittrade. På den kungliga sidan är kung Balian själv drivande för dem som vill se hårdare tag, och är beredd att bränna ned stora delar av huvudstadens slum, vilket också skulle göra plats för nya befästningsverk. Borggreve Peverel Silvertupp, kungens föreståndare för Pendon, vill se fred i staden och har hemliga kontakter med rebellerna. Bland dessa är tavernevärdinnan fru Montalant i Baals brygga ledande i en grupp som vill införa en ny ordning genom att tvinga kungen att skriva under en uråldrig bulla utfärdad av en av Tibors hierofanter som begränsar kronans makt. Rebelledaren Rosen, i själva verket en ledande köpman, vill istället se staden brinna och både kungahus och adelsväsen avrättas på stortorget.

Zorac och Artagon

Det ädla huset Artagon, vars anor går tillbaka till det forna Jorpagna, har aldrig kunnat förlika sig med att uppkomlingarna i ätten Zorac kungahuset i Zorakin. De styr sina förläningar i östra delen av landet som ett eget rike, och gör inga hemligheter av sina anspråk på den zorakiska kronan. Det spekuleras mycket i hur länge huset Zorac kan låta dessa provokationer fortgå, och många ser huset Artagons olika storslagna byggprojekt och landanspråk som en förberedelse på ett kommande inbördeskrig. Dock finns splittringar även inom huset Artagon – bl.a. sägs det att änkehertiginnan Sylfia befinner sig på heltid vid kungliga hovet, och arbetar med att läka banden mellan de två härskarhusen.

Daston skall falla

Den rika bergsstad Daston på Indar ligger som ett lås på floden Lyr. Nedströms, närmare utflödet i Drakdjupet, ligger markisatet Orhan som är helt beroende av flodens flöde för sitt jordbruk. Bergsfrälse i Daston bygger dock kvarnar och dammar för sin blomstrande såg- och smältnäring, vilket under somrarna får Lyrflodens fåra att ligga torr. Konflikten har pågått i många generationer, och nu har markis Ada av Orhan bestämt sig för att ta saken i egna händer, och slutit ett förbund med dvärgarna i Karad Batur, som gärna vill eliminera konkurrensen från Daston. Hon har uppåddat en större styrka av bepansrade dvärgiska tunnelkrigare, berendiska legosoldater och markisatets egna hustrupper. Styrkan är med nöd och näppe stark nog för att kunna inta staden, och hon söker efter ytterligare fördelar i kampen mot Daston. Dastons borgerskap, ledd av verksherren Porog, har snabbat upp rykten om truppansamlingen och vill veta mer om vad som försiggår i Orhannerborg, markisatets fäste.



SAREL OCH OOGUR

Dvärgsyskonen Sarel och Oogur förbereder angreppet på Daston. De reser runt i trakten som underhållare – Oogur spelar luta medan Sarel sjunger och jonglerar. Andra högkastade dvärgar tittar snett på hur de två kan förnedra sig inför människor, ankor och andra ytbor på detta sätt. Syskonens färdigheter som musikanter och akrobater bleknar dock jämfört med deras kunskap inom arkitektur och läkekonst, och de har

fört noggranna anteckningar över Dastons befästningar, befolkning och svaga punkter. Snart hoppas de kunna skicka bud till de väntande trupperna.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 14

FÄRDIGHETER: Uppträda 10, Läkekonst 16 (Oogur), Hantverk 16 (Sarel), Undvika 12

UTRUSTNING: 12 jongleringsyxor (kastas, FV 14, skada 2T6), dolk gömd i luta (FV 13, skada T8)

BORGLÄN PÅ AIDNEHALVÖN

TIO	TYP AV BORG	UTMARK	EGENHETER	FAROR
1	Enkel gård omgiven av mager mark	Djup skog med högvilt.	Tornruin	Hornbjörn
2	Kvarn med torn längs strid ström.	En ravin med väldiga stenbumlingar.	Ensam silverlind	Hungriga vargar
3	Storgård i by omgiven av åkrar.	Beteshagar	Bergsklint med djup grotta	Ett litet gäng rövare
4	Befäst gård i fyrkant, med magra ägor.	Spridda torp i gläntor.	Ruinerna av en övergiven by	Revirsinnad alvjägare
5	Stenhus i två våningar.	Stenig betesmark.	Stencirkel	Svartalfstam
6	Herrgård i sten med ägo.	Tät pinjeskog.	Förstenad jättetall	Rövarbaron med följe
7	Högt torn vid bro över ravin.	Kalkslänter.	Dold ravin	Basilisk
8	Kärntorn omgiven av palissad i trä.	Stiglösa träskmarker.	Explosivt gasträsk	Härjande orchhord
9	Stenberg på klippa omgiven av brant belägen by.	Vindpinat högländ	Glömt grottsystem	Odöd kung på vild jakt
10	Väldig fästning med bosättning inom murarna.	Väldiga klippfåsader	Svart monolit	Ung drake

RYKTEN FRÅN AIDNEHALVÖN

T8 BESKRIVNING

- 1 Det sägs att Aidnebergens orchstammar är oroliga, och rör sig långt från sina gamla revir.
- 2 Det ryktas att den kardiske exilkungen Valder d'Achant är död, och att den som leder hans trupper är en välbetald skådespelare och dubbelgångare.
- 3 Trakorien sägs hota strypa sjölederna över Västerhavet till Torilia om inte Shar Kishati betalar försenad tribut.
- 4 En drake har siktats över Svarta tornet. Den flög vidare (T4) norrut (1), söderut (2), västerut (3), österut (4).
- 5 Den väldiga galeasen Gyllene spiran sägs nästan vara färdigställd efter tio års byggarbete i Pendons hamn. Kommer den att kunna rubba maktbalansen i västra Kopparhavet?
- 6 Det sägs att Heliga kishatet förbereder en väldig flotta på Palamux för att bistå sina trosfränder i Kardunien och en gång för alla göra slut på huset Achant.
- 7 Flera sammanstötningar mellan Goianas alver och Tornväktarordens utposter riskerar att utmynna i öppet krig i norra Aignes skogar.
- 8 Huset Artagon bygger en väldigt fästning i sitt urlän Griffelmåra. De påstår att det skall vara ett lås på det viktiga Griffelpasset mot invaderande nattfolk, men även en däre kan se att det kommer att stärka deras ställning i östra Zorakin. Gör de sig beredda på att utmana Huset Zorac om kungakronan?

SLUMPADE SLP FRÅN AIDNEHALVÖN

TIO	NAMN	YRKE	EGENHET/EGENDOM
1	Röda Isa	Stigman	Mordiskt flin
2	Roul Duvskalle	Livegen	Liten, arg hund
3	Salla	Gycklare	Röda hosor
4	Hilder	Dräng	Kutryggig
5	Rupin	Smed	Sönderbränt ansikte
6	Folkard	Kronobonde	Brett läderbälte
7	Tupia Armstarke	Mästersmed	Silverdolk
8	Kyrian daBor	Solriddare	Svart algsilkesmantel med gyllene sol
9	Bercevar av Ollards-dike	Kronoriddare	Jaktfalk
10	Maxentia Klar	Markis	Bronskrona

ÄVENTYRSPLATS: BAALS BRYGGA

Ni där, lösdrivare. Om ni skall stryka runt här bland allt annat drägg finns det tre enkla regler att följa: håll er borta från Svartbruket, håll er borta från orosstiftare och ställ inte till några problem själva. Om ni inte följer reglerna så har vi alltid plats i våra celler på tornet.

– Marian Rödsparre, hamnfogde vid Baals brygga

Pendon

Den kungliga huvudstaden Pendon är Zorakins hjärta. På många sätt är den två städer. För de rika är det en ståtlig metropol, full av palats, tempel och ordenshus. Men för de flesta andra är det en hård och oförlåtande plats, vars buller, larm och skrål döljer fattigdom och misär. Tjuvgillen härjar bland Pendons många gränder och små torg. Tvärs genom staden rinner floden Sorn, som har sin källa i de branta Hypenninerna ovanför, och drar med sig stadens avskräde ut i Morsayviken. Bland de smutsigaste gränderna pyr missnöjet mot de uppenbara orättvisorna. Flera stadsuppror har redan slagits ned med hård hand, och kungamakens fogdar söker de upprorsmakare som fortfarande trycker uppviglande pamfletter i stadens källare.

Pendons överklass av aristokrater och riddare stänger in sig i sina stadspalats. Hans Högst Upplysta Majestät Balian IV av Huset Zorac styr staden, riket och sina besittningar runt hela Kopparhavet från en massiv borg på Kronberget i stadens hjärta. Ännu ståtligare är den uråldriga Zenitkatedralen, vars väldiga himmelskupol vaktas av edsvurna solriddare. Kärnprovinsen runt Pendon kallas Zoracs gåva och är kungahusets direkta besittning.

Baals brygga

Baals brygga är ett ruffigt hamnkvarter i Pendon. Det präglas av trånga gränder och kajer där sjöfarare, lösdrivare och skojare från Kopparhavets alla hörn trängs. Fattigdom och smuts ses överallt, och stuvare arbetar hårt i sitt anletes svett. Kvarterets tavernor är guldgruvor för den som är ute

efter skumraskaffärer och information.

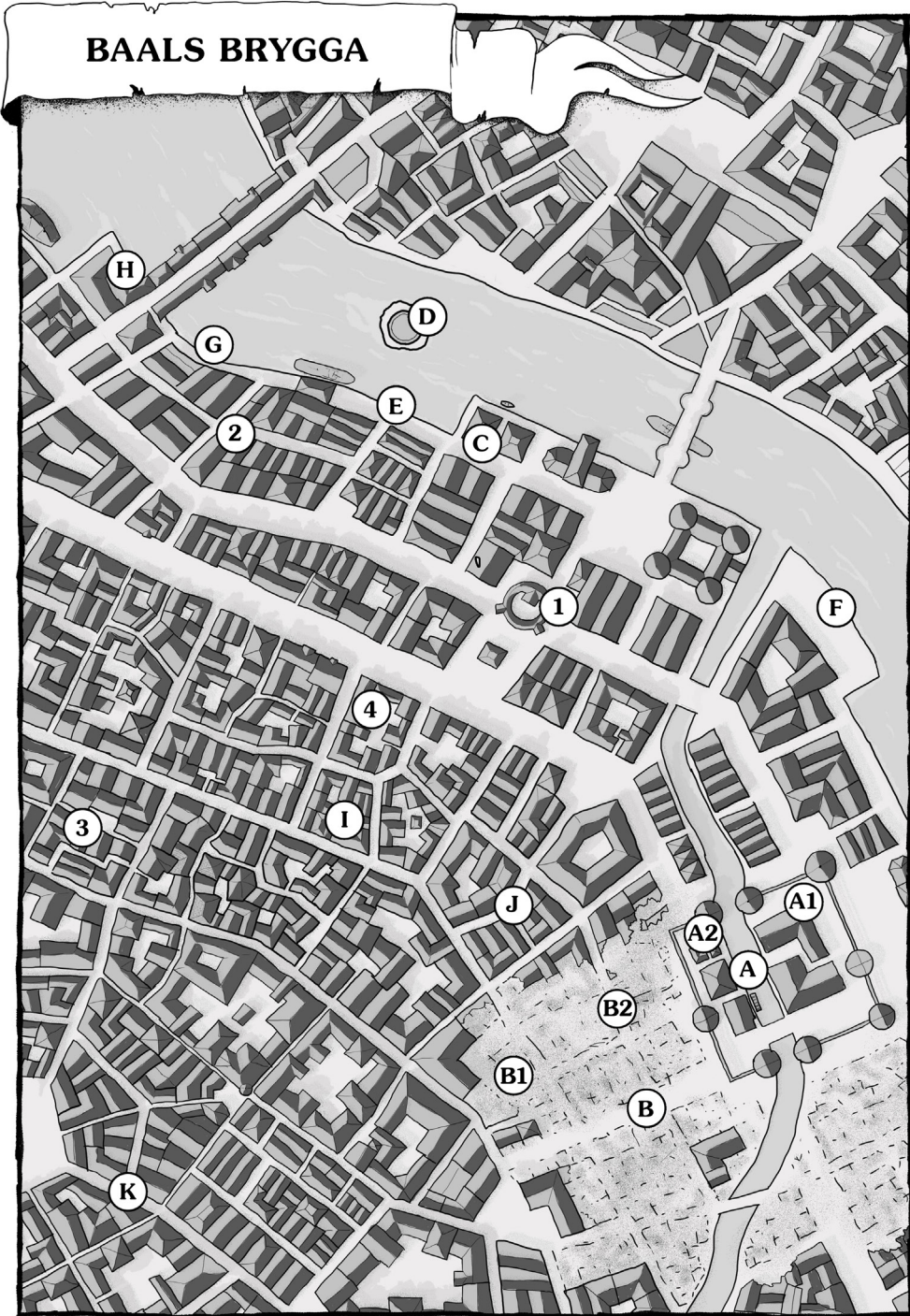
Kvarteret domineras av det stora Svartbruket, Zorakins främsta krutmanufaktur. Alkemister och örtmästare flockas runt det stora bygget, och kvarteret kryllar av laboratorier, vars experiment med jämna mellanrum resulterar i brand, explosioner och giftiga gaser. En del av Baals brygga, Ashhögen, består av de nedbrända resterna av mäster Junias laboratorium och den olycksalige alkemistens grannar. Tiggare, hemlösa och fejdande gäng har tagit sin tillflykt till de utbrända ruinerna, men det viskas också om värre hemsökelse, och att många av de döda inte kommit till ro.

Tvärs över floden Sorn ligger det rika kvarteret Baston, fullt av palats, vackra torg och breda alléer. Pendons stora akademi för blivande solriddare ligger här och nya rekryter rider stundtals över broarna för att leva rövare bland Baals bryggas slum.

Tavernor

Baals brygga präglas framförallt av sina stökiga tavernor där lokala illdådare och farsegels sjömän samlas för att höra de senaste ryktena, dela med sig av sina senaste skrönor och kanske hitta något välbetalt råskinnsjobb. Tavernorna ligger ofta i botten- eller källarvåningen på bostadshus, och serverar billig mat, utspätt vin och sött, starkt öl. Vanligtvis går det att hyra en sovplats i huset ovanför för några kopparslantor, men man får vara beredd på att dela. Pendon är en folktät stad, och man kan inte vänta sig den komfort som österns karavanserajer bjuder. Nedan följer några av Baals bryggas mest välkända tavernor:

BAALS BRYGGA



- » **Kalmurri nyckel:** Döpt efter en förlist galeas, vars ekivoka galjonsfigur pryder ingången. Den skrupellösa Mäster Rux, som driver denna nedgångna krog, är känd för att ha allt man kan önska sig till salu.
- » **Styvsystemen:** Ett respektabelt etablissement på dekis. Frekventeras av åldrande stamkunder som tycks ovetande om hur kvarteret förändrats.
- » **Fru Montalant:** Liten och stökig taverna, tvärs över kajen från lyxiga Tre fasaner i Bastón. Fru Montalant sägs vara miss-tänkt av kung Balianos hovkonstapel som sätter henne i samband med flera kupper mot kungens män.
- » **Det solunska palatset:** En gammal lagerhall som byggts om för att likna en efarisk karavanseraj invändigt. Drivs av den alltid välkommande Nechu Tvåshekel.
- » **Sista droppen:** Denna lilla källarkrog längst ned i en trång gränd, är välkänd för sina intensiva shagai-partier där klientelet under flera dygn spelar svettiga och våldsamma partier smickelbräde. Den jovialiske Percival Brigg sitter ofta i ett av tavernans hörn, och utmanar nykomlingar på shagai för höga insatser. Han vinner alltid med hjälp av sin illusionism. Om rollpersonerna förlorar pengar till honom kan han erbjuda dem att kvitta sin skuld mot ett uppdrag. Se Percival Brigg nedan.
- » **Den förkomna tunnan:** En stor tunna som skylt visar vägen. Den förkomna tunnan är okänt bråkig och hit går folk för att visa sig vara styva slagskämpar –

varje kväll urartar i stora slagsmål. Att kunna lämna Tunnan utan hjälp anses vara en bedrift. Två minotaurer, Farr och Balmun, står för säkerheten, men ofta urartar deras försök att hålla folk i styr till ännu värre bråk.

- » **Tretton supar:** Här samlas bottenkrapet av Kopparhavets självutnämnda hjältar för att skrävla, supa och slåss. På väggen i den inre dryckeskammaren är det sed att rista in några rader om sina bravader, eller någon ekivok uppmaning om skryträtt saknas.



UPPROR OCH SMUGGLING

Baals bryggas myllrande kajer och nedgångna gränder har blivit en mötesplats för upprorsmän, smugglare och kriminella. Vill du ordna något bortom lagens långa arm är vråna i kvarterets tavernor en bra startpunkt. Kvarteret domineras av kampen mellan fru Montalant, som utmäter gatans rättvisa från sin taverna, och hamnfogden Marian Rödsparre som brottas med att få ordning på kvarterets kriminella element. Hennes knektar patrullerar dag som natt. I kvarterets källare och vindsvåningar har uppviglare och upprorsmakare installerat tryckpressar, och sätter nattetid upp pamphletter och skillingtryck. De förordar allt från motstånd mot kungamakten till stöd för det hynsolgiska upproret i Jorien. Vissa sprider kardunisk eller felicisk propaganda, andra uppmanar till hjälp och ingripande i olika konflikter Kopparhavet runt.

KARTNYCKEL BAALS BRYGGA, ALLMÄNNA PLATSER:

1. Teatern Amiralens kajuta, 2. Allmänna latrinen, 3. Kafirlerstugan, 4. Marknadshuset, 5. Lilla fiskhallen, 6. Anxalis kapell

ÄVENTYRET KRUT I LASTEN:

A. Svartbruket, A1. Alkemisternas gilleshall, A2. Förråd, B. Askhögen, B1. Utbränt hus, B2. Tunnel, C. Tavernan Fru Montalant, D. Fångtornet, E. Lastkajen, F. Krutkajen, G. Pråmvarket, H. Tavernan Kalmurri nyckel, I. Det solunska palatset, J. Farimas hus, K. Griphuset

SLUMPHÄNDELSE, BAALS BRYGGA

T6	GATA	TAVERNA	KAJ
1	Rollpersonerna hånas av T6 råa gängmedlemmar. Om de käftar emot blir det strid.	En entusiastisk alkemist letar efter frivilliga som vill prova hans dekokt.	En morälvidynsk fiskebåt håller på att lasta av en enorm last ansjovis. Kajen är hal och slemmig.
2	2T6 berusade riddarrekyter dundrar ned för gränden. Slå mot Smidighet för att undvika att ridas ned.	Dryckestävling. Varje rollperson som deltar slår mot Uthållighet. Fyra deltagande suputer har Uthållighet 60. De som lyckas går vidare till nästa runda. Vinnaren får dricka gratis på tavernan.	Smugglare rekryterar besättning från kajkanten. »Psst, vill du vara med om rafflande äventyr och vinna fantastiska skatter?«
3	En ficktjuv försöker stjäla värdesaker. Varje rollperson slår ett slag för UPPTÄCKA FARA m för att upptäcka tjuven innan de förlorar 3T6 s/person.	Ett gäng hårdföra busar sparkar in dörren och börjar kräva värdshusvärden på »betalning«. Om rollpersonerna ingriper blir det bråk på allvar.	En trashank sitter på kajkanten och fiskar. Plötsligt får han upp en benknota på fiskelinan.
4	Någon tömmer avskräde från ett fönster ovanför rollpersonernas huvuden.	Ölet är dåligt, och rollpersoner som druckit måste klara ett slag mot Uthållighet, eller få alla sina slag stängda ett snäpp i nästa scen.	En last med amforor börjar glida ned i vattnet. Folk kämpar för att förhindra katastrofen. Om rollpersonerna lyckas rädda lasten belönas de med en karaff fint vin.
5	Avrättning. Hamnfogdens knektar bestraffar en mördare genom stegling.	En liten trupp (2T6) av Rödsparras knektar sparkar in dörren och förhör alla i tavernan. De är på jakt efter krutsmugglare.	Uppståndelse vid en morälvidynsk feluck. En fripassagerare från Baar har upptäckts och drivs ut på kajen under slag och prygel.
6	Ras! Ett trevåningshus faller ihop. Slå ett slag mot Smidighet för att undvika 3T6 i skada.	En krutdurk rullar in genom dörren eller ned för trapporna. Någon ropar »Ned med förtrycket«. Rollpersonerna har en runda på sig att reagera innan den detonerar. Alla som befinner sig inom 3 meter från tunnan när den sprängs får 3T6 i skada.	Fyra av Rödsparras knektar går igenom lasten på en av pråmarna. De letar efter smuggelkrut.

ÄVENTYR: KRUT I LASTEN

Krutmuggling? Jag har ingen aning om vad ni pratar om. Det låter allvarligt. Jag är en enkel företrädare för det hederliga huset Brigg, så jag vet inte mycket om skumraskens. Men jag hör definitivt av mig om jag får höra något.

– Percival Brigg, köpman och illusionist

I äventyret försöker rollpersonerna leta reda på en krutmugglare, estradör och rebell vid namn Farima daPhanzia. Tillsammans med alkemisten Gryndel har hon smugglat krut från det zorakiska krutbruket i Baals brygga genom en underjordisk smuggeltunnel. Lasterna har hämtats av lokala smugglare, ledda av lycksökaren Percival Brigg, och organiserade av en mystisk »S«. Men natten till rollpersonernas ankomst gick något fel, och det är upp till rollpersonerna att spåra upp Farima och det verkliga hotet – en grupp krutgalna orcher.

Detta har hänt

Farima och Gryndel har smugglat ut krut som gått med pråmskeppare upp längs Sorn till byn Lozern nära flodens källa. Vad de inte har känt till är att krutets verkliga mottagare är en grupp orcher från Aidnebergen. Orcherna ville etablera sin egen krutproduktion och bestämde sig för att bege sig till Pendon för att kidnappa krutmakaren och bygga sitt eget krutbruk, högt uppe bland bergen.

Fem orchkrigare, ledda av den hårdföre Ghashatar, smyger sig ombord på en återvändande flodpråm för att kidnappa krutmakaren. De tror att det är Farima som har kunskapen och tänker tvinga henne att lära dem krutets hemlighet. I själva verket är Farima dock något av en kvacksalvare och skrävlare och det är mästern Gryndel som gör krutet. När de utför kuppen mot Farima går saker och ting snett. Hon hinner märka att hon håller på att kidnappas av orcher, och lyckas skrika en varning till sin medhjälpare. Rödsparras knektar kommer rusande. I tumultet far en lanternan ned i

den fullastade pråmen, som flyger i luften. Pråmskepparen stryker med. Orcherna flyr med Farima, och gömmer sig bland gränderna. Knektarna lyckas fånga en av Farimas hantlangare, Saska, som nu sitter i ett fångtorn i hamnkanalens mitt.

Natten då orcherna flyr med Farima räknas som Natt 0. Äventyret börjar dagen efter – Dag 1. Om rollpersonerna inte ingriper kommer orcherna att först flytta till en förrådsbyggnad (A2) i Svartbruket i början av Natt 1, och därefter lämna Pendon längs med floden Sorn Natt 3. Rollpersonerna har alltså tre dygn på sig att komma till botten med mysteriet.

Vad händer sen?

Hur äventyret utvecklar sig beror på rollpersonerna och deras handlingar. Orcherna kommer att försöka ligga lågt, smyga sig in på Svartbruket och sedan fly tillbaka upp längs Sorn-floden med Farima och eventuella ytterligare gisslan. Marian Rödsparre och hennes knektar kommer att rota efter Farimas kumpaner. Mer om de olika gruppernas planer på sidan XXXff.

Varför är rollpersonerna där?

Rollpersonerna har en koppling till Farima da Phanzia – krutmugglare, estradör och rebell. Bestäm tillsammans i spelgruppen vad kopplingen består av:

- » De har ett köpekontrakt för krut med hennes namn på, och vill kamma hem krutet.
- » Farima är en vän eller nära släkting.
- » Farima är skyldig dem en stor summa.
- » De har anlitats av en av Farimas gäldenärer, som vill ha henne vid liv.

Ankomst i Baals brygga

När rollpersonerna anländer till Baals brygga är kvarteret i uppror. En pråm flög i luften i natt med ett dödsfall, och rykten florerar om mordiska smugglare och nattsvarta konspirationer. Låt rollpersonerna utforska Baals brygga fritt. Det är inte svårt att hitta Farimas hus, och när de kommer dit ser de edikten och vakterna (se sida XXX). Där lär de förstå att hon är insyltad i olyckan och har hamnat i knipa. Det är äventyrets startpunkt.



SÅ GICK SMUGGLANDET TILL

Beställningar för leverans av krut förmedlades via Nechu Tvåshekel till Farima, med tidpunkt för leverans till Lozern.

Farima kontakade därefter Gryndel för att säkerställa krutleveransen, och Percival Brigg för att förbereda skeppandet. Gryndel forslade det beställda antalet kruttunnor ned i tunneln mellan förrådet i Svartbruket (A2) och Askhögen (B2), där hon mötte Farima och ett gäng lastare, som forslade tunnorna till Lastkajen (E) under nattens skydd. Där lastades pråmen som skulle upp till Lozern. Det var ofta samma pråm i skytteltrafik. Vid incidenten under Natt o hade pråmen precis lastats full med krut när orcherna slog till.



EFTERFORSKNINGAR

För att förstå vad som har hänt, och spåra Farima och därmed orcherna måste rollpersonerna leta reda på information och ledtrådar. Olika grupper, som ordningsmakten, krutsmugglarna och undre världen, sitter inne med viktiga ledtrådar, men har inga egentliga skäl att dela dessa med rollpersonerna. Det är upp till rollpersonerna att övertyga dem som de vill ha information av. Det enklaste sättet att börja efterforskning-

ar är att fråga runt och lyssna på rykten bland Baals bryggas tavernor. Använd tabellen intill om de frågar runt och besöker tavernor på måfå. Ge därtill rollpersonerna vissa grundfakta automatiskt:

- » Namn och läge på Svartbruket, kajerna och kvarterets tavernor.
- » Att Marian Rödsparre jagar krutsmugglare.
- » Att gänget sotflagorna hänger i Askhögen, och ser det mesta som sker.

Händelser

Allt eftersom orcherna rör sig i Baals brygga (se sidan XXX) kommer vissa grupper att få ny information. Om rollpersonerna har skapat en god relation med dessa grupper kan de få veta vad som hänt genom att besöka dem, eller bli uppsökta av dem.

De första stegen

Farima är välkänd i kvarteret. De flesta vet inte att hon var inblandad i nattens tumult. Hon bor på en smutsig gränd nära Svartbruket (J på kartan).

Rollpersonerna kan också snabbt få reda på att gänget Sotflagorna ser det mesta som sker på Baals bryggas gator, och att Fru Montalants taverna är en samlingspunkt för flyktingar och oliktankande.



TECKEN

Rollpersonerna kan förstås be om tecken om de kör fast i äventyret. Exakt hur de ser ut beror på sammanhang och rollperson.

Men här kommer några förslag:

- » En hund sitter och ylar framför det solunska palatset. Rollpersonens magkänsla säger att något inte står rätt till där.
- » Tre fiskmåsar kretsar runt fångtornet. Rollpersonen får magkänslan att bege sig dit.
- » En spricka i en mur har formen av en sparre. Rollpersonen får känslan att Marian Rödsparre står bakom allt.

RYKTEN I BAALS BRYGGA

T6 BESKRIVNING

- 1 Alkemisten Farima har sänkt en konkurrents präm med en krutexplosion, och sitter inspärrad på fångtornet (falskt).
- 2 Flyktingar från stadsstaten Baar gömmer sig i kvarteret, och uppviglar mot den minotaurtyrann som tagit över deras stad (sant).
- 3 Furien Megaera, en fasansfull demon, dyker upp på natten och hämtar de drunknades kroppar från floden Sorn (falskt, eller ett annat äventyr).
- 4 Vilda orcher gömmer sig i Hypenninerna och planerar en våldsam attack mot Pendon (delvis sant).
- 5 Pråmkaptenerna i Baals brygga är en skara skojare och smugglare (delvis sant).
- 6 Något skumt försiggår på tavernan det solunska palatset, med mystiska typer som kommer och går under nattetid (sant).

PLATSER

Svartbruket

Svartbruket är ett stort, sotigt komplex av robusta stenbyggnader innanför en skyddande mur.

Platsen patrulleras av Rödsparras knektar, och man kommer inte in utan ett intyg utfärdat av Alkemisternas gille och personligen godkänt av Marian Rödsparre.

Bruket ligger längs en mindre kanal som mynnar ut i Sorn. På dess ena sida ligger förråd för svavel, salpeter och träkol. På dess andra sida står flera stora kvarnar. I nära anslutning ligger även ett litet tunnbinde. De färdiga kruttunnorna flottas sedan ner till kajen där de förvaras och vaktas noga.

Bruket domineras av en hallbyggnad som tillhör Alkemisternas gille. Där finns en mötes- och matsal, men även laboratorium och studiekamrar. Flera av alkemisterna, inklusive Gryndel, bor i en sovsal på byggnadens övervåning. Bruket omges av en mur och flera torn från vilka Rödsparras knektar ständigt håller uppsikt över bruket.

- » **Vakter:** Det finns T4 vakter i varje torn.
- » **Gryndel, Farima och orcherna:** Gryndel bor vanligtvis i Gilleshallen, men gömmer sig vid äventyrets början i Svartbrukets förråd. Under kvällen Dag 1 anländer orcherna med Farima till förrådet, fångar Gryndel och gömmer sig i byggnaden. De stugar undan träkollstunnor och skapar på så sätt ett dolt utrymme. De ligger och trycker med Farima och Gryndel bundna till händer och fötter. Om orcherna inser att de kommer att bli upptäckta kommer de att angripa.
- » **Ledtrådar:** Från och med natt 1 kan rollpersonerna upptäcka följande ledtrådar om de aktivt letar igenom förrådet:
 - Sotspår på marken som leder in under koltunnorna.
 - Glipor och ojämnheter i hur tunnorna är staplade.
 - Knappt hörbara andetag.

Askhögen

Utanför Svartbruket växte en koloni av alkemister och bruksarbetare upp, smala hus längs trånga gränder där många osäkra

experiment utfördes. En svart marknad i hemmatillverkat krut, stulet svavel och andra restprodukter växte upp i mindre nogräknade alkemisters källare. Det var bara en tidsfråga innan den första olyckan inträffade, och kvarteret har nu ödelagts av flera explosioner och eldsvådor. Den senaste, mästern Junias stora brand, blev slutet. Branden började på den olycksalige mästern Junias vind och spred sig snabbt till hela kvarteret som ödelades i grund. Nu återstår bara sotiga ruiner – utbrända husrester, högar av aska och bråte. De invånare som kommit tillbaka är de hemlösa, de laglösa och de desperata.

- » **Utbränt hus:** Källaren till ett utbränt hus (B1) är ett utmärkt gömställe. Hit söker sig orcherna först under dag 1. Vid B2 finns en hög med bråte som döljer nedgången till tunneln till Svartbruket.
- » **Varelser:** Tiggargänget Sotflagorna håller till här under kvällstid. De är en grupp om tolv skygga tonåringar. De kan dela information om saker de sett för en lagom muta (10 s). De är bekanta med tunnelöppningen vid B2, där det brukar röra sig smugglare nattetid. Från och med dag 2 har de sett Mästern Gryndel nervöst snubbla ut ur gränden där B2 ligger. Från och med natt 2 har de också sett maskerade figurer (orcherna) bära tunnor från B2.

Tunneln

Smuggeltunneln mellan Ashögen och Svartbruket är trång och fuktig. Det luktar skarp av krut efter att en tunna gått sönder under handhavandet. Utgången i Ashögen döljs av en hög med bråte, men hålls under sporadisk uppsikt av Sotflagorna – ett slag för SMYGA krävs för att använda den osedd. Utgången i Svartbruket mynnar ut i brukets förråd, och döljs av tunnor och lådor. Från Natt 1 finns orcherna här.

Fångtornet

I hamninloppet mitt emot Baals bryggas kajer ligger ett robust torn på ett litet skär. Det var en gång ett fyrtorn, men används nu som fångtorn av Rödsparre. Dess enda landningsplats är en enkel pir, som bevakas noggrant.

- » **Varelser:** Om RP söker upp fången som togs vid kajen då pråmen sprängdes inser de att det inte alls är Farima, utan hennes medhjälpare, en rännstensbuse vid namn Saska. Hon sitter fängslad här, jämte grova förbrytare, smugglare och rebeller. Saska kan berätta om orcherna och beskriva händelseförloppet när pråmen sprang i luften – att Farima blev överrumplad och drogs med av orcherna när de andra flydde från kajen. Hon är tystlåten om vad Farima gjorde vid pråmarna om inte rollpersonerna vinner hennes förtroende. Hon kan då nämna att Farimas kontakt vid Svartbruket är en alkemist vid namn Gryndel samt att Farima alltid besökte tavernan Solunska palatset innan varje leverans.

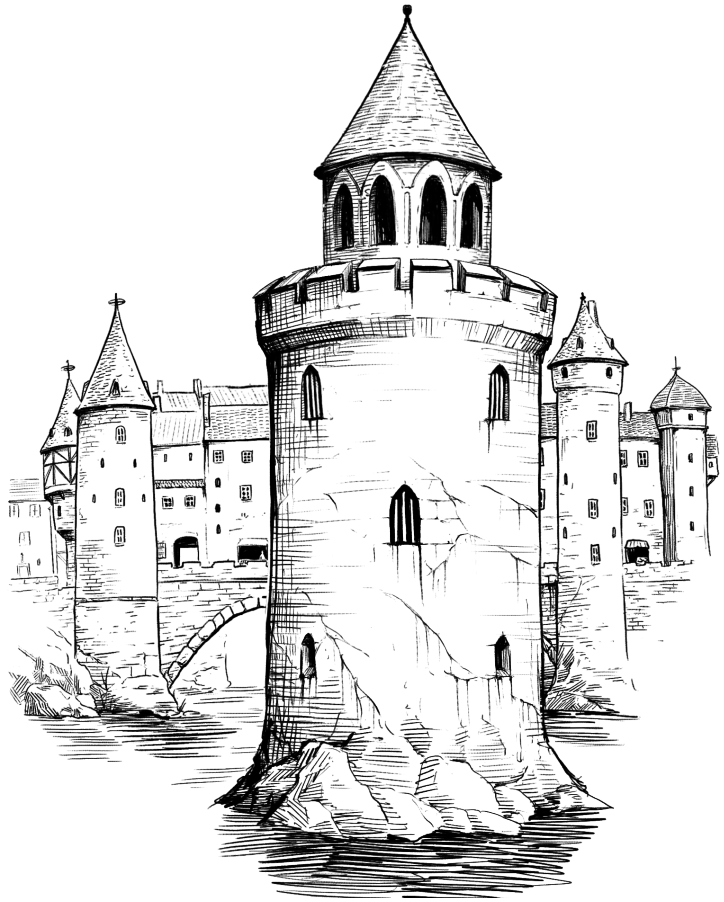
Att få kontakt med fången

Rollpersonerna kan försöka få tillträde till fångtornet den formella vägen. För det behöver de ett bra svepskäl och en lämplig muta. Fången sitter inte isolerad, och kan i princip ta emot gäster, men fångvaktarna är naturligt misstänksamma, och kommer att vilja veta hur rollpersonerna känner fången. Två vakter kommer att eskortera rollpersonerna under hela deras vistelse i tornet, och lyssna på deras konversation med fången.

Det andra alternativet är att bryta sig in, förslagsvis i skydd av nattmörker. Det går att simma ut till tornet (nackdel på SIMMA). Fångens cell har en glugg mot havet, och det går att klättra upp och föra en viskad konversation. En vakt patrullerar förbi var tionde minut.

FÅNGTORNET

1. Förrum (2 vakter)
2. Vapenrum
3. Kokvrå
4. Hall
5. Avträde
6. Förråd
7. Sovsal (T6 vakter)
8. Förråd
9. Cell
10. Cell
11. Hall (1 vakt)
12. Saskas cell

**Lastkajen**

Dagtid är kajen full av pråmar som lastar på och av. Mängder av varor syns på kajen – vete, olivolja, ansjovis och havsabborre. Under dagtid finns här mest hederliga pråmskeppare. Vid skymning och under nattetid är kajen fortfarande i fullt bruk, men det är enklare att hitta smugglare och pråmskeppare öppna för skumrasskaffärer.

Kajen är hal av olja och fiskrens, och några fysiska ledtrådar finns inte kvar. Däremot går det bra att fånga upp rykten hos sjöfolket. Den som försöker antasta med frågor

under lastning eller lossning får ilska svar. Men om man väntar tills pauserna mellan arbetspassen går det att prata med dem.

Vem som helst kan peka ut var den sprängda pråmen låg, och pråmvraket som fortfarande kan skimtas mot flodbotten.

- » **Varelser:** Pråmskeppare, bärare och handelsmän. Smugglare från skymningen och framåt.
- » **Pråmvraket:** Hamnarbetarna kan berätta att pråmen hette Silverbävren, och ägdes av Tomar Bess. De kan även avslöja att Tomar arbetade med en man vid

namn Percival Brigg. Resterna av den sprängda pråmen syns knappt – vraket har sjunkit till Sorns botten. Att dyka ned kräver ett slag mot SIMMA. Vattnet är unket, fullt av skräp och med mycket begränsad sikt. En lyckad dykning ger rollpersonen möjlighet att mot för FINNA DOLDA TING för att hitta ledtrådar runt de spridda vrakdelarna. Vill rollpersonen stanna längre för att söka vidare, använd reglerna för drunkning (se sida XXX i Regelboken). Vattnet är smutsigt, och bär en mild tråskfeber (se sida XXX).

- » **Ledtrådar och fynd:** Följande kan finnas vid vraket bland slammet på flodens botten (välj eller slå T6):
 1. Farimas signetring.
 2. En krutkage som inte exploderat. Krutet är genomsurt, och behöver lång och komplicerad torkning innan det kan användas.
 3. En svartskaftad skäkta, av en typ som är typisk för Aidnebergens orcher.
 4. Ett stycke vellum med följande text »Tio tunnor. Hämta vid Hundkajen månadens tionde natt [natt 0]. Lämna pråmen vid lilla kajen vid Lozern efter midnatt i månadens trettonde natt.« Signerat med en S-runa.
 5. En felicisk guldshekel (värde 18 s).
 6. En gammal skeppshake, ärgad och sliten efter flera år på bottnen.

Krutkajen

Vid Svartbruket ligger en imponerande krankonstruktion som används för lastning av fulla kruttunnor. Området är avspärrat och bevakas av välbeväpnade knektar. Tillträde hit är ännu striktare kontrollerat än vid Svartbruket. Det finns inga ledtrådar vid Krutkajen, all handel här är laglig och väl kontrollerad. Pråmarna som ankrar upp bär huset Zoracs solvimpel och är bemannade av kungligt sjöfolk i livré.

- » **Varelser:** Tolv knektar med hillebarder, hakebössor och svärd. T6 besättningsmän från de kungliga pråmarna.



Tavernan Fru Montalant

Fru Montalant är en trång hamnkrog, inte mycket mer än en korridor mellan en smedja och ett båthus. Köket består av en kokgrop på bakgården bakom sittrummet, och ägaren, fru Montalant själv, serverar en saftig stek på helg- och soldagar då hon får tillgång till smedens äsja. Fru Montalants matkällare är lika trång som lokalen ovanför. Tre stora ekfat tar upp större delen av den vänstra väggen.

- » **Lönndörr:** Ett av ekfaten är en lönn-dörr som leder in till ett källarvalv under smedjan. Fru Montalant använder lokalen som gömställe för mindre önskvärda element för en dyr peng. Just nu håller en grupp baaritiska flyktingar (sida XXX) till här, och de har smugglat in en tryckpress som de använder för att sprida sina flygblad.
- » **Varelser:** Baariterna gömmer sig i lönnkällaren. De är åtta, inklusive Patriza da Baar, under nattetid, fyra under dagtid. De är nervösa. Om rollpersonerna dyker upp utan Fru Montalant får de en chans att bevisa att de är vänligt inställda innan baariterna anfaller. Riddar Merant brukar återfinnas i ett hörn på tavernan. Om rollpersonerna gör mycket väsen av sig kan hon diskret närma sig dem för att ta reda på vad deras syfte i Baals brygga är.
- » **Ledtrådar:** Det finns lätta skrapmärken på ekfattet med lönn-dörren.

Kalmurri nyckel

Ett nedgången ruckel, vars gistna plankor står i skarp kontrast mot den vackert målade galjonsfiguren i form av en varelse som till hälften är orm och till hälften människa. Själva krogen är ett virrvarr av skeva trappor, trånga vrår och små rum. Ågaren och värden, den lismande Mäster Rux, skyndar runt bland sina gäster och erbjuder allt mellan himmel och jord för en rimlig peng och utan för många frågor ställda.

- » **Varelser:** Mäster Rux har ingen information om vad som hände med prämen, men kan för en rejäl muta (10 shekel, förhandlingsbart) avslöja att krutsmugglarna brukar äta frukost hos honom, sent på morgnarna, och peka ut dem. Under sena morgnar, fram till middags-tid, sitter krutsmugglarna, inklusive Percival, i en bakfull grupp i ett av rummen. De har ingen lust att tala med någon, och särskilt inte om sitt smugglande. I ett angränsande bås sitter då Ridder Merant, som fattat intresse för smugglarna.
- » **Efter en råd:** Om Rödsparras knektar räddar tavernan håller Mäster Rux därefter låg profil, och erkänner ingen kännedom om krutsmugglarna. Krutsmugglarna själva undviker därefter tavernan.

Det solunska palatset

Det solunska palatset är en gammal lagerhall som byggts om för att likna en efarisk karavanseraj invändigt. Resultatet är inte helt övertygande. Tygsjok hänger från taket, som skall föreställa öppen himmel, och en kuliss av kolonnader och valv ramar in den förmenta innergården. Apor klättrar i bygget, och exotiskt krimskrams liksom krunska mattor ligger utspridda över golvet. Dadlarna är utmärkta, och importerats direkt från Morëlvindyn. Längst bak i rummet har Nechu installerat sig på en matta bland kuddar och vattenpipor under en kolonnad. Bakom kolonnaden har han en liten kammare fullstaplad av

värdelöst krimskrams.

Under en träbyst av en drake har han gömt ett skrin med värdesaker, värda 50 shekel.

- » **Varelser:** Nechu Tväshekel befinner sig alltid i sitt »palats«, och tronar på sina kuddar.
- » **Ledtrådar:** Ett brev ligger slarvigt undanstoppat under kuddarna vid Nechus sittplats. Det är signerat »S« och innehåller instruktioner för att leverera smuggelgods till byn Lozern (se spelhjälpmedel 3)
- » **Efter en råd:** Om det solunska palatset genomletas av Rödsparras knektar gömmer Nechu brevet i skrinet i kammaren.



BREVET VID NECHUS SITTPLOTS

»F kommer att leverera fem tunnor från lastkajen i Baals brygga vid midnatt vid månadens femte dag. Gå uppströms och lämna prämen hundra steg norr om kajen vid Lozern. 50 shekels lön, du ansvarar för lasten med ditt liv. – S.«



Griphuset

En byggnad i Marian Rödsparras ägo, döpt efter två flankerande gripreliefer. Huset används som garnison och högkvarter för Rödsparre i Baals brygga. Marian har sin bostad och sitt mottagningsrum på den första våningen.

- » **Varelser:** I huset finns alltid 10 +T6 knektar. Huvudingången är bevakad av fyra vakter. Marian är där från kväll till tidig morgon, och sover på sin kammare
- » **Ledtrådar:** I en skinnrulle i Marians kammare ligger en kort rapport angående prämincidenten. Den förklarar att en patrull under korpral Nym hört ett kvinnoskrick, och när de kommit till platsen vid lastkajen med nöd och näppe undvikit kroppsskada efter att en präma

flugit i luften. Svartklädda figurer flydde scenen, och en kvinna greps. Hon kändes igen som Farima daPhanzas tjänare och togs i förvar. Pråmens skeppare, Tomar Bess, avled i explosionen.

- » Skatter: I ett förstärkt skrin förvarar hon 30 zorakiska soldukater (värde 220 shekel).
- » Att ta sig in: Det går att klättra över taken med slag för HOPPA & KLÄTTRA. För att inte upptäckas måste de som klättrar även lyckas med att slag för SMYGA. Det går att ta sig in genom vinden.

Farimas hus

Farima bor i ett smalt stenhus i två våningar.

- » Varelsor: Två vakter bevakar ingången från gatan. Det går även att ta sig in via bakgården. Där står ytterligare två av Rödsparras knektar på vakt. Vakterna varnar alla som närmar sig huset, och förklarar att det är avspärrat.
- » Ledtrådar: Om vakterna får några frågor pekar de mot ett edikt som sitter uppspikat på fönsterluckorna (se nedan). De kan också informera om att husets invånare har varit inblandade i sprängdådet och sitter i fängsligt förvar. De är misstänksamma, och börjar snabbt ställa frågor till rollpersonerna.



EDIKTEN

»Låt det vara allom känt att kvacksalvaren Farima är skäligen anklagad för krutsmuggleri. I kraft av mitt ämbete och med kungligt bemyndigande förklarar jag denna byggnad stängd och under mitt handhavande tills rättegången avslutats. Obehöriga äga ej tillträde!

– Fru Marian Rödsparre, hamnfogde och rättfärdig konungens tjänare.«

ORDNINGSMAKTEN

Att upprätthålla ordningen i Baals brygga är en svår uppgift, som tillfaller Hamnfogde Marian Rödsparre – en nitisk kronans tjänare vars hårdföra knektar sprider skräck bland Baals bryggas undre värld. Hon har särskilt ansvar för Svartbruket, och bedriver en stenhård kampanj mot all form av krutsmuggling.

Efter incidenten med pråmen är Rödsparras knektar i full gång. De följer ett par olika spår:

- » Baariterna, vars flygblad har dragit på sig knektarnas uppmärksamhet.
- » Farimas kontakter och vänner.
- » De olika smugglare som verkar från Baals brygga.

De kommer att utföra räder och razzior under äventyrets gång. Deras plan för de närmaste dagarna ser ut som följer:

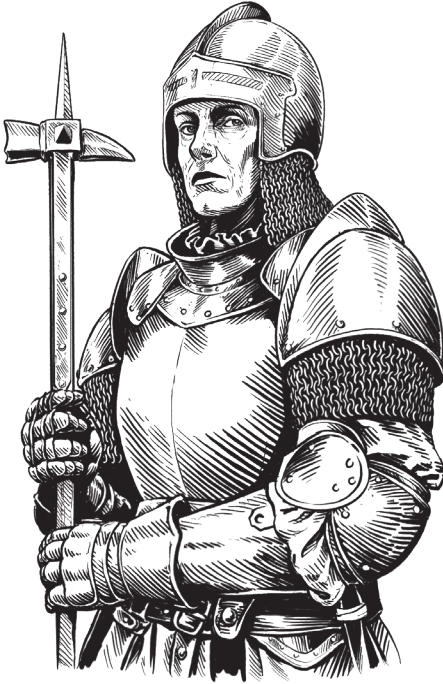
- » Dag 1: patrullering av Baals brygga, genomsökning av Farimas hus.
- » Dag 2: två räder – mot det solunska palatset på morgonen och mot Kalmurri nyckel på kvällen.
- » Dag 3: räd hos Fru Montalant.

Hamnknektarna kan mycket väl upptäcka att rollpersonerna också letar efter spår och få för sig att de är inblandade. De kommer då att aktivt söka efter dem med avsikt att förhöra dem grundligt och hårdhänt.

RÖDSPARRAS KNEKTAR

Rödsparras knektar upprätthåller ordningen i Baals brygga, och särskilt runt Svartbruket. De känns lätt igen på den röda sparre som pryder deras tabarder, och beväpnar sig med hillebarder, som är praktiska för att dra åt sig skepp och båtar från kajkanten.

Spelvärden som vakt (sida 105 i Regelboken).



HAMNFOGDE MARIAN RÖDSPARRE

Marian är plikttrogen och enveten. Hon vet att hon tilldelats en närmast omöjlig uppgift, men är fast besluten att lyckas. Hon behandlar Svartbruket som sin första prioritet, och är skoningslös i dess bevarande. Hennes främsta mardröm är att stora volymer krut smugglas under hennes näsa. Hon vet att fru Montalant har en viss auktoritet bland kvarterets undre värld, och ser henne som en rival.

FÖRFL: 10 **SB** STY +T6 **KP:** 12 **VP:** 12

FÄRDIGHETER: Myter och Legender 12, Taktik 18

FÖRMÅGOR: Insikt

URUSTNING: Plårustning (6), pålyxa (FV 16, skada 2T10)

RIDDAR MERANT

Fru Emeria Merant är en riddarsyster av Lysande solens orden, en av Kopparhavets främsta solriddarordnar, med direkt stöd från huset Zorac. Hon har sedan en tid anat att något inte står rätt till bland Aidnebergens orchstammar, och har sparat orcherna tillbaka till Pendon. Hon har ännu inte tillräckligt mycket bevis för att få sin orden eller ordningsmakten att ingripa, men hon samlar information och kan med fyra timmars varsel bege sig till ordenspalatset i Baston för att hämta stöd, om hon har otvetydiga bevis om att det finns orchinfiltratörer i Pendon. Fru Merant avskyr Rödsparre, som skadade en ordensbroder allvarligt vid ett tornerspel, och har inte förkunnat sin närvaro.

Hon håller därför en låg profil, och kan oftast återfinnas i ett hörn på tavernor som Fru Montalant och Kalmurri nyckel. Hon ställer gärna frågor till rollpersonerna, i synnerhet om trafik in och ut ur Baals Brygga. Om de verkar insyltade i smuggelverksamhet kommer hon att börja övervaka och förfölja dem.

Om Riddar Merant känner att hon får tillräckliga bevis kommer hon att återvända med 30 riddare ur sin orden, och brutalt rannsaka Baals Brygga. Kvarteret lämnas i trasor, och alla som varit ens det minsta inblandade – inklusive rollpersonerna – buntas hop och sätts i fångtorner i lång väntan på rättvisa. Saker som kan ge Riddar Merant ledtrådar är:

- » Vad rollpersonerna säger till henne.
- » Öppna strider och konfrontationer i Baals brygga.
- » Orcher som syns öppet i Baals brygga.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 12

FÄRDIGHETER: Myter och Legender 12, Upptäcka fara 17

URUSTNING: Slagsvärd (FV 18, skada 2T8)

RIDDAR DORLAK

Fångtornets sadistiske föreståndare. Ridderen Armand Dorlak driver en hård regim, vars syfte är att skinna fångarna på det lilla de har. Han tar emot mutor från fru Montalant, och har vid tillfälle ordnat så att fångar har kunnat fly. Han döljer sina oegentligheter bakom en fasad av humorlös disciplin.

Spelvärdens som vakt (se sida 105 i Regelboken) samt Bluffa 14.

**ORCHERNA**

Orcherna orsakar oro i Aidnebergen men de försöker hålla så låg profil som möjligt medan de ockuperar strategiska punkter. Trots det råkar de ibland bränna ner en by eller två. Genom en felicisk agent har de organiserat en smugglingsring men nu vill de ha direkt kontroll. Att handla med människor tar på krafterna! En liten trupp orcher har infiltrerat Pendon för att kidnapa Farima, och starta egen produktion. De klär sig i stora mantlar med djupa huvor för att undgå upptäckt.

Orcherna är aggressiva och ser sig som soldater på fientligt territorium. De är miss-tänksamma och blir allt mer desperata. Om inget annat händer gör orcherna följande:

- » **Dag 1:** Orcherna ligger still i en källare under ett nedbrunnet hus under Askhögen. De har inte lämnat några tydliga spår efter sig, och det vore svårt att hitta dem. Om orcherna konfronteras redan under Dag 1 kommer de i första hand att försöka fly.
- » **Natt 1:** Under Farimas motvilliga ledning tar de sig genom smugglartunneln till Svartbruket. Där bryter de sig in hos Mäster Gryndel, och håller dem båda gisslan. Om orcherna konfronteras medan de befinner sig i Svartbruket kommer de att försöka försvara sig, medan Ghas-

hathar och två av hans närmaste sliter med sig Farima och försöker fly genom tunneln till Askhögen och sedan vidare med en olastad präm.

- » **Dag 2:** Orcherna tvingar mäster Gryndel att ge sig ut för att hyra en präm. Gryndel är tydligt nervös, vilket prämskepparna märker.
- » **Natt 2:** Orcherna börjar smussla kruttunnor från Svartbruket till prämen längs Farimas gamla ruttor. De är inte nödvändigtvis diskreta, och Baals bryggas gatugång lär märka av de svartklädda figurerna.
- » **Dag 3:** Orcherna tvingar åter ut Gryndel för att köpa proviant, stadiga rep och annan utrustning för expeditionen.
- » **Natt 3:** Orcherna försöker, om de fortfarande kan, fly med prämen. De tar med sig Farima och Gryndel som gisslan.

GHASHATAR

Hårdför orchledare och pyroman. Halvdöv. Bättre på att slåss än på att infiltrera, men har klarat sig hittills. Ghashatar gömmer sitt ansikte i en djup huva och bär en ringbrynja under en grov tunika.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 24 **VP:** 15
FÄRDIGHETER: Undvika 12, Upptäcka fara 14
RUSTNING: Ringbrynja (4)
FÖRMÅGOR: Stridsvana, defensiv
UTRUSTNING: Kroksabel (FV 16, skada 2T6)

**GHASHATARS ORCHER**

Ghashatar leder en liten grupp om fyra orcher. De är svartmålade i ansiktet och klär sig i djupa huvor och mantlar för att hålla låg profil.

Värden som för orcher på sidan 94 i Regelboken. Smyga 12. Även beväpnade med Armborst (FV 14, skada 2T6)

KRUTSMUGGLARNA

Bland Baals bryggas pråmskeppare finns en grupp om nio förbrytare som tar uppdrag och genomför stötar vid sidan av. Deras ledare är en notorisk lycksökare, köpman och illusionist vid namn Percival Brigg. Sedan några månader har de tagit beställningar från en figur de enbart känner som »S«. Instruktioner kommer alltid per brev som levereras via Farima, och lasterna lämnas vid en by i Hypenninerna.

Inga krutsmugglare uppger den här informationen frivilligt, utan rollpersonerna måste tvinga dem att tala genom mutor, lämpor eller hot.

TYPISK SMUGGLARE

Grova lastare och hamnarbetare.

Spelvärden som rövare (se sida 105 i Regelboken) med Sjuknighet 14.

◆ ◆ ◆

MÄSTER GRYNDEL

Alkemist vid Svartbruket, och en skicklig krutblandare. Hon är ingen erfaren förbrytare, men började sälja krut till »S«, via Farima. Hon fick aptit på den extra inkomsten och undersöker nu andra kunder, inklusive baariterna. Tillsammans med Farima grävde hon ut en tunnel från Svartbruket till Ashögen. Tunnelöppningen ligger dold bakom tunnor i förrådet i Svartbruket – i det hörn där orcherna etablerar sig under Natt 1. Hon är försiktig, men ingen luttrad förbrytare och riskerar att göra misstag.

FÖRF: 10 **SB:** – **KP:** 12 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Hantverk 16, Myter och Legender 10

FÖRMÅGOR: Ynkrygg



FARIMA DAPHANZIA

En flamboyant alkemist, krutsmugglare och poet. Har ständigt flera »vattentäta affärer« på gång som kräver investerare. Farima är visserligen medlem av Alkemisternas gille, men ryktet att hon förfalskat sina handlingar kan mycket väl stämma. I själva verket är Farima en äventyrare och tjuv som just nu, under en tunn täckmantel som alkemist, livnär sig på krutsmuggling och författande av skillingtryck. Oftast är dessa rena kopior då Farima är något för pragmatisk och lättjefull för att verkligen skapa med hjärtat. Tack vare sin kontakt med Gryndel har hon kunnat etablera sig som mellanhand till en smugglingsring. Det är hon som sköter kontakten med pråmskepparna och den mystiske »S« via mångsysslaren Nechu Tväschekel.

FÖRF: 10 **SB:** SMI+T4 **KP:** 9 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Bluffa 16, Främmande språk 14, Myter och Legender 10

FÖRMÅGOR: Hal som en håll



PERCIVAL BRIGG

En framgångsrik köpman, äventyrare och gourmand, vars goda rykte döljer ett förlösat arv från handelshuset Brigg. Men den korpulente köpmannen har ett orubbligt självförtroende och är skicklig i den nyckfulla magiskolan illusionism. Mången är den köpman i Pendon som efter ett handelsutbyte med Percival upptäckt att lasten av järntackor oförklarligt förvandlats till värdelöst grus. På senare tid har Percival fallit till nya djup. Den karismatiska alkemisten Farima daPhanzia övertygade om att det fanns pengar att hämta i krutsmuggling, och han använder nu sin trollkonst för att dölja krutlasten som smugglas från Baals brygga.

FÖRFL: 10 **SB:** SMI + T4 **KP:** 15 **VP:** 18

FÄRDIGHETER: Bluffa 15, Köpslå 12, Krutvapen 13, Illusionism 12 (beskrivs i kommande magiregler)

FÖRMÅGOR: Handelshus

NECHU TVÄSHEKEL

Efarisk handelsman, mångsysslare och krogvärd som öppnat inrättningen det solunska palatset som en front för sin verksamhet som mellanhand för den ökände ankskojaren Sulman, även känd som S (se sida XXX). S kommunicerar genom brev, som Nechu förmedlar. Det är på det sättet Farima anlitas. Nechu ser sig som mer än en mellanhand, och sysslar utöver smuggling med häleri och spionage. Om han utsätts för påtryckningar kan han avslöja att hjärnan bakom smugglingen, den mystiske S, är en anka med konstiga ögon vid namn Sulman. Nechu försöker etablera sig som den ledande brottsbossen i Baals brygga, och hoppas kunna ta över smuggeloperationen själv.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** SMI + T4 **KP:** 12
FÄRDIGHETER: Bluffa 14, Köpslå 10



DEN UNDER VÄRLDEN

Baals brygga är fullt av rebeller, fixare och gäng. Ingen av dessa fraktioner är inblandade i krutsmugglingen, men de kan sitta på viktig information – eller leda rollpersonerna på villospår.

FRU MONTALANT

Från rännstensunge till värdinna – Jarka, eller Fru Montalant som hon kallar sig, har gjort den långa resan. Uppväxt som skurflicka hos värdshuset Tenard lärde hon sig den hårda vägen att man får skapa sin egen lycka. Fru Montalant har etablerat sig som en sorts under världens rättvisa, och hennes raskinn drar ned eventuella fridstörare i hennes okända ölkällare för ett rejält omgång stryk.

Värden som Äventyrare.

SOTFLAGORNA

Sotflagorna är en samling föräldralösa rännstensungar som huserar i Askhögen. De leds av en ung flicka – Brännaren. De har goda kontakter med fru Montalant, som förser dem med mat mot information och små tjänster. De är alltid ute på Askhögens nedbrunna gator, och märker att orcherna rör sig genom stadsdelen från Natt 1.

Spelvärden som tjuv (se sida 105 i Regelboken) med UPPTÄCKA FARA 12.

**Baariterna**

Baariska flyktingar försöker propagera för stöd mot minotaurhärskaren i Baar. De försöker även köpa krut att använda i frihetskampen. De smyger ut i skydd av natten och spikar upp flygblad. De har även kontakt med de styrande sufeterna i staden Qart som med ökad oro ser på minotaurfurstens framfart. De har nu fått hemliga order från sufeterna som de skall överlämna till en hadashtisk spion i Baar. Patrizia daBaars högra hand – handelsmannen Kemed Afhar – avreser inom kort till Baar på detta farliga uppdrag.

PATRIZA DABAAR

Denna morölvvidynske ädling av staden Baars gamla furstehus har flytt undan det hårda oxväldet i hemstaden för att uppbåda stöd för att återta staden. Hon har varit i kontakt med Gryndel angående krutsmuggling och kan berätta att denne håller till på Svartbruket – antingen i sovsalen i Gilleshallen, eller i förrådet.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 11
FÄRDIGHETER: Myter & Legender 14
UTRUSTNING: Kortsvärd (FV 10, skada T10)

KEMED AFHAR

Kemed är en köpman vars liv vänts upp och ned av maktövertagande i Baar^x. Han är inte särskilt bekväm som frihetskämpe, men ser det som sin plikt. Som handelsman är han en perfekt kurir.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** SMI+T4 **KP:** 11
FÄRDIGHETER: Köpslå 14,
 Myter & Legender 10,
UTRUSTNING: Dolk (FV 8, skada T8)

**BAARITISKA FLYGBLAD**

Baariternas flygblad är varianter på samma tema – de talar om tjurtyrannen Gogoras förtryck, det lidande han orsakar och zorakiernas plikt att, i Utus namn, hjälpa de förtryckta.

**VIDARE ÄVENTYR**

Flera öppna trådar kan leda vidare till nya äventyr för rollpersonerna: Orchernas spår leder upp i Hypenninerna, långt från orchernas vanliga jaktmarker i Aidnebergen. I själva verket har Aidnebergens orcher bundit samman grottor, tunnlar, raviner och dolda passager för att skapa en dold bergsväg från Aidnebergen ned till Pendons utkanter. Det är dit orcherna flyr. Om rollpersonerna lyckas med ett slag för Vildmarksvana kan de följa orchernas spår tillbaka till en grotta in i berget. Slaget får en nackdel om orcherna har ett tydligt försprång. För att få bevis för att orcher verkligen använder grottan som en del i ett hemligt tunnelsystem måste rollpersonerna bege sig ned i mörkret. Men det är ett annat äventyr.

Om rollpersonerna lär känna baariterna kan de rekryteras till frihetskampen. Det första uppdraget blir att eskortera Kemed till Baar tillsammans med en smuggellast av krut och skjutvapen. Mer stöd för äventyr i tjurdiktaturens Baar kommer i kampanjen Sirensens klagan.

»S« eller Sulman är handgängen man till aktören Xassar (se sida xxx).

Orchernas spår

Om orcherna lyckas fly kan resan upp längs Sorn ta formen av en rafflande kapplöpning på pråm. Rollpersonerna kan också följa de ledtrådar orcherna lämnat efter sig för att söka deras ursprung.

I båda fallen leder rutten upp längs med Sornfloden. Först genom Pendon och sedan genom kullarna uppför flera slussar till byn Lozern. Resan går uppströms, och tar flera dagar. Om orcherna har Farima och Gryndel ombord beror deras öde på hur snabbt rollpersonerna kommer ikapp.

Utmaning: spåra orcherna

FYSIK för att hålla god takt.

VILDMARKSVANA för att hålla uppsikt mot land, och för att ledsaga pråmen från stranden.

JAKT för att spåra orcherna.

SJÖKUNNIGHET för att hantera pråmen.

Beroende på hur snabbt rollpersonerna konfronterar orcherna kan de få Fördel på ett eller flera av slagen i Utmaningen.

Dag 1: fördel på VILDMARKSVANA, jakt och SJÖKUNNIGHET.

Dag 2: fördel på JAKT och SJÖKUNNIGHET.

Dag 3: fördel på SJÖKUNNIGHET.

SPÅRA ORCHERNA, RESULTAT ENLIGT ANTAL FRAMGÅNGAR

- 0 Rollpersonerna kommer inte ifatt, och hittar den övergivna pråmen, med Farimas livlösa kropp. Orcherna har förstått att det bara är Gryndel de behöver, och inom några månader kommer rapporter om orchstammar beväpnade med grova kanoner och krutbomber.
- 1 Rollpersonerna hittar den övergivna pråmen med Farimas livlösa kropp. Orcherna har förstått att det bara är Gryndel de behöver och är på väg mot sina läger i bergen. Rollpersonerna kan försöka spåra dem upp i Hypenninerna, vilket blir ett helt nytt äventyr (se nedan).
- 2 Rollpersonerna kommer ikapp medan orcherna lägger till norr om Lozern. Orcherna kan försöka fly upp i berget. Orcherna har insett att Farima inte vet hur man gör krut, och de kommer att försöka slå ihjäl henne innan de flyr. Rollpersonerna har en runda på sig att hejda dem.
- 3 Rollpersonerna kommer ikapp halvvägs upp längs slussarna. Orcherna hinner reagera, och försöker hålla Farima och Gryndel som gisslan.
- 4 Rollpersonerna kommer ikapp orcherna innan den första slussen och ser dem i tid för att förbereda ett eventuellt anfall. Farima är vid liv, och rollpersonerna kan försöka frita henne och Gryndel eller ge dem en möjlighet att fly.



7

MINDRE AKROGAL

*En ondsint vind hörs under grynnerbergen
när Drakars vrede regnar plötslig död.
Hynsolges svarta mylla färgas röd
av blod men dammvidderna tappar färgen*

– Strof X, bok II, de Siburiska profetiorna

MAKTSPELARE I MINDRE AKROGAL

Krun är utan tvekan den dominerande makten i Mindre Akrogal. Dess inflytande i öster växer, och gamla kungariket i vad som en gång var Golwyndas vagga har försvagats av torkan och en efter en fallit för Kruns arméer. Det senaste, och sista, var det stolta Sassanshar, som slutligen föll för kejsarinnan Sefides härar.

Även om Sefide av huset Atman just nu sitter på kejsartronen pågår ständiga makt-kamper för att avgöra vem som utövar den verkliga makten vid hovet. Tre fraktioner är särskilt tongivande:

- » **DEN MARDUKTROGNA TEMPELORDEN**, som vill undvika ytterligare erövringar i öster, och menar att hotet från öknens nomader och uppror i nyerövade riken är överdrivet. De vill istället lägga kronans skatter på att bygga en väldig ziggurat i Rabuls hjärta.
- » **NYA GARDET** under enu Saruasru, som vill utrusta ännu större fälthäror och inleda nya fälttåg i öster för att slutligen lägga Dammvidderna under sig, och säkra greppet över det nyligen erövrade Sassanshar.
- » **BAZAARHANDLARNAS GILLE**, som vill låta utrusta en betydande flotta för att knäcka Kopparhavets många pirater och kapare, och återställa Krun som den ledande handelsmakten från Ormsjön till Västerhavet.

De tre fraktionerna ägnar sig åt utpressning, mutor och kan till och med tänka sig att störta kejsarinnan för en ny kandidat, som storvesir Faranasi (se nedan) om det kan föra deras sak framåt.

Upproret i Hynsolge har satt Krun i kontakt med Feliciska edsförbundet i väster, och de två makterna samexisterar även med

viss motvilja i Krilloan. Sedan Kruns förlust mot Edsförbundet i Joriska sjön försöker det gamla kejsardömet inte längre utmana Edsförbundet till havs.

Grynnerbergens underjordiska stormakt, dvärgriket Zar Khur, är upptaget av inre slitningar och kastkamper. En bräcklig fred i de långa tunnelkrigen med vätteriket Ygg-ramork ses mest som ett tecken på svaghet. Dvärgrikets enorma rikedomar gör dock att zarkhatan Karandin Grimskopa är en av Mindre Akrogals viktigaste aktörer.

Det uråldriga kungariket Furgia längre österut i Grynnerbergen är även det en maktfaktor, men just nu i ett osäkert läge då dess nye härskare, kung Kyarxes XX, ännu är en ung pojke och olika fraktioner tävlar om hans gunst.



MINDRE AKROGALS HEMLIGHETER

Skuggkampen i Hynsolge

Provinsen Mezereth i västra Krun är på väg att dras in i upproret i Hynsolge. Bakom de upprorsmakare som vill befria Hynsolge från Edsförbundets maktanspråk står flera av Kopparhavets makter. Även om upproret ursprungligen stöttades av erebosiska arkipelagens handelshus har Krun tagit chansen att begränsa Edsförbundets inflytande i Mezereth och i östra Kopparhavet genom att stödja de rebelliska Vattentiggarna. Bosättningar och städer i och runt Hynsolge dras allt tätare in i konflikten, och försöker i de flesta fall desperat undvika att byta sida. Städer som Ragamagusa och Pyxos kryllar av spioner, smugglare och officiella sändebud från rebellerna, Krun och Edsförbundet. Alla har de sina egna farliga eller smutsiga uppdrag som de behöver hjälp att utföra.

Storvesiren som kom tillbaka

Storvesir Faranasi av storbanérhuset Gokurzi arbetar hårt för att bli kejsare av Krun i stället för kejsarinnan. Hans exil i Alberassa orsakades av hans inblandning i ett misslyckat kupp försök, men han har använt tiden väl. Han har slutit avtal med den moräliske piratkaptenen Isgar Hult, som inväntar order att börja angripa krunska fartyg utanför Rabul. Detta kommer att ge storvesiren ett svepskäl att återkalla sin son Feyd och dennes lojala trupper från östfronten för att försvara huvudstaden, och ta makten i en blodig statskupp.

Atars verk

Drakfurstinnan Atar och hennes drakängel Ushumsenna hemsöker västra Furgia från deras näste bland Grynnerbergens trollgrottor. För hundra år sedan föll Atar – då satrap över bördiga risodlingar i Myrmia – till föga för Ilbutanas palatsintriger, och

tvingades fly Storkonungens kamratriddare med ett drakägg under armen. Nu är hon tillbaka, till synes inte en dag äldre, och kräver sitt satrapi tillbaka. Hennes angrepp och övergrepp över hela satrapiet är lika oförutsägbara som förbryllande. Ibland skonar hon en by, eller förstör bara ett fåtal byggnader, i andra fall raserar hon allt och förbränner skog och åkrar. Ibland ändrar hon älvfåror eller planterar skogar som magiskt växer upp över en natt. Utöver kärnan av bergstroll och rövare utökas hennes här nattligen av de döda från satrapiet Myrmia som reser sig i ur sina gravar i svar på hennes kall. För satrapiets stackars invånare är det inte nog att de utsätts för drakeld och trollvrede – de tvingas också kämpa mot sina återuppväckta anfäder.

Atar vill återupprätta sitt satrapi som ett oberoende furstendöme, organiserat enligt magiska principer så att själva naturen bildar en väldig magisk skyddscirkel.

RYKTEN FRÅN MINDRE AKROGAL

T8 RYKTE

- 1 Det sägs att en hel begravnen stad hittats under dammdynerna norr om Golwyndaravinen. Vem vet vilka hemligheter som döljer sig där?
- 2 Vättarna från Yggramork skall ha spärrat av nålstickspasset genom Grynnerbergen. Förbereder de en blockad av den viktiga pälshandeln?
- 3 En regnbågsskimrande drake skall ha siktats vid en källa öster om Rabul. Ett verkligt hot eller en hägring i hettan?
- 4 Stora mängder undermålig koppar har kommit i omlopp vid Stora Basaren i Rabul. Handlaren Gimil-Sin anklagar handlaren Ea-Nasir, med risk för öppna stridigheter mellan deras gillen.
- 5 Vattentiggarnas ledare, Patia duBaldo, skall ha råkat ut för ett bakhåll och flytt upp bland Grynnerbergens pass. Den som kan nå henne först har en möjlighet att göra slut på upproret, eller vinna hennes tacksamhet.
- 6 En häftig sårsmitta skall ha brutit ut bland de Feliciska legotrupper som belägrar staden Pyxos.
- 7 Mystiska hägringar har rapporterats från Dammviddernas djup. En blåskimrande mushussudrake skådas i närkamp med en väldig lamassu.
- 8 Det sägs att Drakfurstinnan Atar samlar sina odöda tjänare i Grynnerbergen inför en storskalig invasion av Furgia.

Kaos i Gokorum

Den krunska bergstaden Gokorum ligger strategiskt belägen i en passdal i de oländiga Kyronbergen. Det är en samlingsplats där dammbönder och spridda stammar från Tesh och Dammvidderna handlar med krunska köpmän och karavaner. Den mäktiga vargfolksstammen Korpstruparna har tagit makten över det torra slättlandskapet öster om staden, och erbjuder sina tjänster som vägvisare och beskyddare för lokala resenärer. De som vägrar utsätts för utpressning och hot, och spänningarna mellan lokalbefolkning och vargfolk ökar. Risken för en lokal revolt runt Gokorum, vilket skulle leda till avbrott i viktiga handelsleder, är överhängande.

Styret i själva Gokorum befinner sig i något av ett maktvakuum, då den rådande vice pashan av Kyronbergen, Silibdre Rahast, reser land och rike runt på allt mer exotiska utsvävningar. Hennes formella arvinge, magikerlärlingen Elustria, sitter inspärrad i guvernörspalatset.

MAGIKERLÄRLING ELUSTRIA RAHAST

En ung kvinna som älskar sötsaker. Hon befinner sig just nu i ett märkligt tillstånd: hennes vackra mörka lockar är risiga, hennes en gång så välmanikyrate naglar är nedbitna och hennes silkeskläder är i trasor. Palatstjänarna vet inte vad de ska ta sig till med sin matmors favoritbarnbarnsbarn och arvinge, de har känt sig tvingade att stänga in henne i det västra palatstornet där hon numer sitter och ylar om Shamash och rättfärdighetens pris. Det beror på att Elustria är besatt av den notoriska sanningsdemonen Iko. Vid de fåtaliga tillfällen då Elustria tillåts lämna tornet förses hon med munkorg. Rollpersonerna kan stöta på Elustria genom äventyrskroken vice-pasha på vift (se nedan), varpå hon lämnar sitt torn och Gokorum.

FÖRFL: 10 **SB:** – **KP:** 8 **VP:** 14
FÄRDIGHETER: Elementalism 14, Myter & Legender 14. **Språk:** Joriska, Akkariska.
BESVÄRJELSER: Åkalla Iko, Frost

SPELLEDARPERSONER FRÅN MINDRE AKROGAL

TIO	NAMN	YRKE	EGENHET
1	Affa	Skuldslav	Tatueringar över hela ryggen
2	Kufu	Nomad	Stor mantel med kåpa
3	Arthesia Treögd	Dammbonde	Utmärglad mulåna
4	Hurriya	Gängledare	Knogjärn av koppar
5	Shu-shu	Karavanvakt	Bitsk hund
6	Bahar vedersakaren	Skeppare	Nött huggare
7	Sirapolo	Basarhandlare	Silverdosa snus
8	Dorach av Quom	Katafrakt	Kopparpannband
9	Semiramis	Lärd	Lertavlor
10	Kadir Gyllenskägg	Banéherre	Vältränad springare

KARAVANSERAJER I MINDRE AKROGAL

TIO	TYP	HANDLARE	SPONSOR	HOT
1	Stuga med gästrum, 0 handlare	Klensmed	Banérhuset Gokurzi	Upprorisk lokalbefolkning
2	Länga vid innergård, 1 handlare	Läderhandlare	Pasha Eshurri Hambor	Utsvultna svartalfsrövare
3	En våning runt innergård, 1 handlare	Repslagare	Kättersk präst	Lejonflock
4	Två våningar runt innergård, 2 handlare	Vinhandlare	Krukmakarnas gille	Dammstormar
5	Befäst, två våningar runt innergård, 3 handlare	Frukthandlare	Lokal storman	Fantom på jakt efter sin mördare
6	Karavanseraj vid brofäste, 3 handlare	Krukmakare	Odöd förfader	Orchstam på plunderingståg
7	Väldigt torn, 3 handlare	Kryddhandlare	Esagilas tempelorden	En dödlig farsot
8	Skans med garnison, 2 handlare	Skulptör	Orchisk rövarhövding	Odöd furste
9	Flera karavanserajer i stort komplex, 6 handlare	Vapensmed	Pensionerad hjälte	Jagande kimera
10	Furstligt slott med marknader, 6 handlare	Silversmed	Kejsarinnan Sefide	Mushussu

En ond vind

Zar Khur hemsöks av vinddemonen Khtuur, en namnlös fasa vars ylande och kalla vindar sprider galenskap och död. Dyrkan av Khtuur sprids framförallt bland dvärgrikets djupgruvarbetare, och demonen kopplas vanligtvis till mörker och grovarbete. Nyligen har dock den djuptänkande arkitekten Chodak av jordmätarnas kast fallit offer för Khtuurs inflytande. Som en högt uppsatt tunnelmästare har han blivit anförtrodd att utvidga zarkhatanens residensgrottor.

Han planerar att länka ventileringsschakten med Stora Avgrunden, det bottenlösa hål där Khtuur först uppenbarade sig och från vilket ett ständigt demonylande lyder. Om planen lyckas kan hela Zar Khurs styre falla under demonens inflytande. Zarkhatanens Yxbärare, Drhala Bålgare, är dock misstänksam och kan anlita utomstående problemlösare för att gå till botten med sina misstankar.

ÄVENTYRSPLATS: HUNDENS VILA

Kom in, ni måste vara trötta. Karavanleden är lång, och dammig och full av faror och hot. Här vid Hundens vila finns rum, vatten och god mat – kan jag locka med min bräserverade kimerastek?

– Hastor Blomsterdal, monsterkock

Karavanserajen Hundens vila ligger i Mezereth på gränsen mot Hynsolge, ett par dagsresor från Fyrstegspasset upp mot Grynbergen. Inrättningen ligger isolerat, och dagsrutinen växlar mellan ensam tristess och kaotiskt myller när karavaner anländer med varor, köpmän, vakter och följeslagare.

1. **PORTARNA.** De befästa portarna är enda vägen ut och in ur karavanserajen, och öppnar sig mot sydost och nordväst. Den sydöstra porten kröns av ett porthus med utkik. I golvet finns håll genom vilka karavanserajens vakter kan hålla kokande olja på angripare. Båda ingångarna har solida ekportar som kan bommas för inifrån. De kröns av reliefer av liggande hunddjur. Kameler får beta utanför karavanserajen.
2. **STALLARNA.** Stallarna är tillägnade hästar och mulåsnor, som sköts omsorgsfullt av stallpojken Birrik.
3. **ÖRTAGÅRDEN.** Den efariske vattenmätaren Mesme har skapat en veritabel prunkande djungel inom rummets fyra väggar. Vackra blommor och örter hänger i krukor från tak och väggar. Nästan allt är ätbart, och Mesme säljer främst kryddor till matlagning.
4. **VINHANDLARE.** Alven Asyia är en sann konnässör när det gäller Kopparhavets viner, och kan uppvisa en förvånansvärt bred uppsättning drycker från regionens alla hörn. En prisad flaska berendiskt drakvin med slarvigt reparerat sigill från Entikas Ärevördiga Vinnasargille är i själva verket full av vinäger. Asyias själskamrat, den slanka katten Ankyr, ligger ofta och purrar i solen utanför ståndet.
5. **SAMBIRAS VERKSTAD.** Läder- och metallhantverkaren Sambira har sitt städ och sin arbetsbänk här, och kan hantera alla sorters beställningsjobb.
6. **LOGEMENT.** Här sover karavanserajens åtta vakter, inklusive deras ledare – löjtnant Iguna. Man sover direkt på golvet på enkla mattor.
7. **TULLKAMMARE.** Detta befästa och låsta rum håller tullavgifter i silver, guld och ädla varor. Värdet av varorna uppgår vid givet tillfälle till 2T6 x 100 silver. En gång i månaden kommer en beväpnad patrull från provinshuvudstaden Magaska för att transportera huvuddelen av värdesakerna dit. 200 silver lämnas dock alltid i karavanserajen för löpande uppgifter. En vakt är alltid posterad utanför kammarens enda dörr.
8. **KÖK.** Karavanserajens kök är en enkel affär med öppen spis där det lagas bröd, fylld paprika och grönsaksoppa åt gäster och garnison utan kostnad. För mer varierad kost hänvisas rese- närer till de olika kringresande kockar och mathandlare som erbjuder sina varor på innergården.
9. **SKÄNKURUM.** Ett enkelt rum dit innergårdens långbord bärs vid dåligt väder – vare sig det är regn eller gassande hetta. Blir snabbt trångt och gäster ombeds äta i skift.
10. **PRIVAT KAMMARE.** Här bor karavanserajens föreståndare Yaku. Dörren är alltid stängd. Kammaren är belamrad med klenoder och minnessaker från Erebt Altors alla hörn, och känns trång och dammig trots att det är ett ganska stort rum.

11. **INNERGÅRDEN.** Denna stenlagda gård är karavanserajens hjärta. Här står långbord uppdukade, och här äter, dricker och umgås man. Besökande gårdfarihandlare, kockar och underhållare sätter upp sina stånd runt innergården.
12. **PORTHUS.** Detta befästa porthus fungerar även som utkik och ger god utsikt. Annalkande karavaner från söder och öster ses i god tid. Vakten slår på gonggong för att varna resten av inrättningen. Här finns alltid två vakter.
13. **GÄSTRUM.** Enkla sovrum i samma utförande, med britsar på golvet, vävnader på väggarna och enkla kar och krus för vatten och för avfall.

På plats i serajen

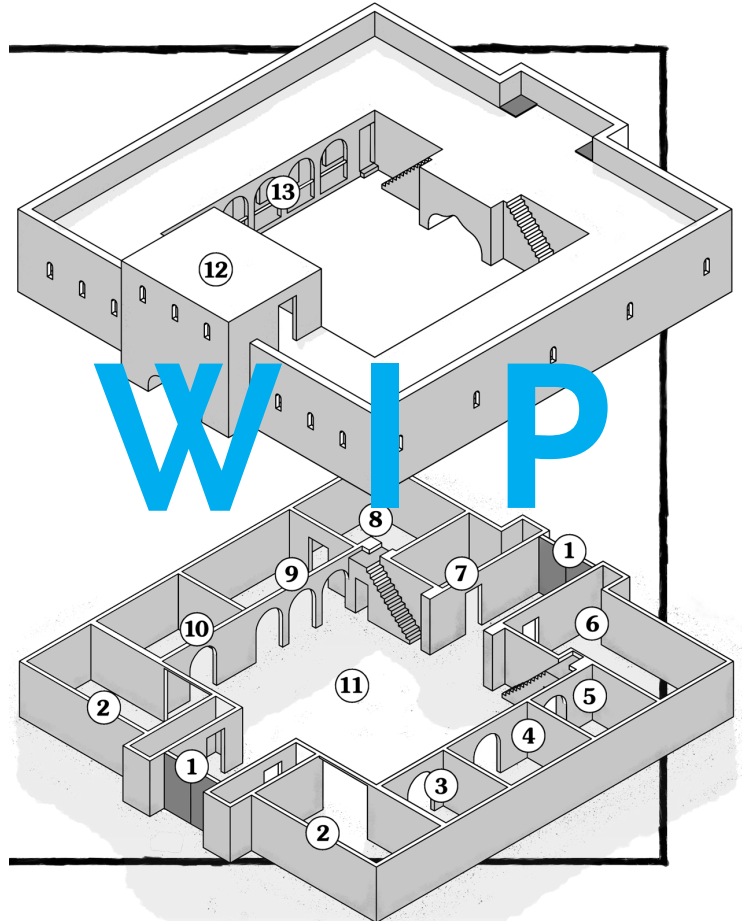
SERAJVAKTERNA

Föreståndaren Yaku förfogar över åtta vakter iförda läderrustning och beväpnade med spjut, sköld, kroksabel och ett krumbockshorn för att ljuda larm. Vakterna har sex ridhästar, dock ej stridstränade. Yakus löjtnant och biträde är den ärrade, enögda veteranen Iguna – en hynsolgisk före detta legosoldat med erfarenhet från bergskrig mot kung Uluraks orcher.

Vakterna har spelvärden som typisk vakt, se Regelboken sida 105.

PORTOLANENS HEMLIGHETER

En av portolanens glyfer (se sida XXX) ligger nära Hundens vila. Den markerar ett uråldrig torn, som går att upptäcka i högländerna norr om karavanserajen.





FÖRESTÅNDARE YAKU

Yaku är föreståndare i tredje generation, och trojänare till banérherren av Mezereth. Yakus lojalitet till Krun har orsakat problem sedan den hynsolgiska revolten. Yaku är dock en överlevare, och har upprättat kontakter med bergsrebellerna Nikko Rödflank. Dennes råder mot feliciska intressen hotar att störa serajens livsviktiga karavanhandel, och Yaku är mån om att försöka rikta Nikkos intressen till andra områden.

FÖRFL: 10 **SB:** SMI +T4 **KP:** 16 **VP:** 11

FÄRDIGHETER: Taktik 12, Främmande språk 10, Köpslå 8

RUSTNING: Ringbrynja (4)

FÖRMÅGOR: Stridsvana

UTRUSTNING: Kroksabel (FV 14, skada T10)



SAMBIRA

Den furgiska skönheten Sambira är en utmärkt smed och läderhantverkare. Hon är specialiserad på alla typer av metall- och läderarbeten som kan behövas för en kara-

vans underhåll, såsom betsel, sadlar och väskarbeten, men hon kan också vid behov smida vapen. Hon är gift med löjtnant Iguna, och har bosatt sig på karavanserajen för att kunna leva med henne.

Hon har spelvärden som bybo, med Hantverk 16.



På besök i serajen

MUDGALA

Krunsk trollkarl specialiserad på förbannelser. Han strövar från karavanseraj till karavanseraj och erbjuder sina tjänster åt folk som vill ge igen åt fiender eller ovänner. Ibland är han bara på jakt efter folk han själv irriterar sig på. Då han är välkänd i trakten blir han alltid insläppt – ingen vill reta upp honom i onödan.

Förbannelser som Mudgala erbjuder inkluderar brännande klåda (20 s), vårtor på näsan (10 s), stark lukt som får alla djur att undvika en (25 s), lurviga fotbotten (8 s) samt okontrollerbara tvångshandlingar som att äta alla papper man ser eller inleda varje mening med »Jag är en idiot ...« (18 s).

Spelvärden som äventyrare, med Mentalism 8. Förbannelserna räknas som trolleritrick.



RIDDAR JARRYS AV KUSH

Den stoväxte och bombastiske riddar Jarrys är en krunsk katafrakt, rustad i plåt från topp till tå och med en mäktigt ansiktsmask som bär samma ståtliga, flätade skägg som riddaren själv. Riddar Jarrys är även en helig man och ett sändebud för guden Marduk, med vilken han ständigt samtalar högljutt.

Spelvärden som rovriddare.



HASTOR BLOMSTERDAL

Hastor är en krunsk äventyrare som lagt svärdet på hyllan och sadlat om till kock. Han har gjort sig ett namn som mästare på exotiska delikatesser – under sina år har han lärt sig ta tillvara på det mesta hos vild-djur, monster och utomvärldsliga varelser.

Hastor är alltid på jakt efter exotiska ingredienser, och kan betala dyrt i silver för dem.

Hans inrättning utgörs av en enkel eldgröp, en trefot, en gjutjärnskittel och långa klingor nedkörda i marken från vilka kött hängs upp för grillning. Han arbetar öppet i karavanserajens innergård. Bredvid eldgroppen ligger Hastors övriga ägodelar utspridda över en rikt vävd men nött krunsk matta. Hans trogna hund Polk håller vakt.

Hastor har spelvärlden som bybo, med Vildmarksvana 12 och förmågan Mästerkock.



HASTORS MENY

Hastor är alltid intresserad av exotiska ingredienser. Varje gång rollpersonerna kommer på besök har han något särskilt som krävs för nästa kreation. Slå på tabellen nedan för att se vad han är intresserad av den här gången.

HASTORS SPECIALITETER

MATRÄTT

PRIS

Torkad antilop	2 s
Krokgäddstuvning	4 s
Helgrillat spädamm	4 s
Vargillergryta	4 s
Drakorm på spett	6 s
Saffranskryddad griplever	35 s
Gethuvud från kimera	50 s

VAD VILL HASTOR HA?

T6	INGREDIENS	PRIS
1	Kopparhajfena	30 s
2	Syrödlelår	40 s
3	Ulvartarmar	35 s
4	Klomulnacke	55 s
5	Griplever	60 s
6	Basiliskögon	80 s



SMÅTRASTAR

Tre paranoida bergskrigare från Nikko Rödflanks Trastar är på genomresa, med sex åsnor som bär lårar fulla av vapen. De skall till en mötesplats en dagsresa norr om karavanserajen, där Nikko Rödflank och 3T6 bergsrövare väntar på försändelsen.

Spelvärden som rövare.



SKÖNE SORAN

Trubadur, skönsångare och skojare. Soran har stora spelskulder i Tyros, och har skickats av sina feliciska borgenärer för att spionera på Nikko Rödflank och dennes 'trastar'.

Spelvärden som rövare, med Uppträda 11.

ÄVENTYRSUPPSLAG

Krut på villovägar

Patia duBaldo, ledare för Vattentiggarna, är i desperat behov av kulor och krut för sin lilla rebellflotta. En karavan fullastad med dyra dvärgvaror från Zar Khur är på väg ned mot Ragamagusa via Hundens vila, däribland tjugo tunnor av höggradigt dvärgkrut som sålts till en felicisk kaparkapten. Patia duBaldo har rest till Hundens vila, förklädd men i egen hög person, för att byta ut de tjugo tunnorna mot tjugo identiska fyllda med grus. Nikko Rödfänk är medveten om smuggelkaravanen, och har för avsikt att själv lägga vantarna på krutet under rivalen Patias nos. Feliciska edsförbundet håller ett öga på Patia, och vet att hon reser mot Hundens vila. Ett utmärkt ögonblick att äntligen lägga vantarna på denna nagel i ögat, och ställa henne inför rätta i Tyros. Nikko vet inte att Patia är på plats, men känner igen henne om han ser henne. Han väntar på signalen från sina Småtrastar (se ovan) innan han beger sig ned till karavanserajen. Vilken som helst av de tre grupperna kan anlita rollpersonerna.

Vice-pasha på vift

Den excentriska Silibdre Rahast, vice-pasha i Gokorum, anländer till Hundens vila i full pompa och ståt.

Hennes följe har angräps av vättar på vägen, och de fyra oxdragna vagnarna är pepprade med svarta pilar. Ur vagnarna stiger skräckslagna hovlakejer och perukbärare, samt tio Mardukpräster på väg till resterna av en gammal ziggurat som ligger i närheten, för att återinrätta den i stormgudens besittning. Vice-pashan har lovat bekosta prästernas heliga uppdrag som betalning för mosaiker från golvet i det stora Marduktemplet hemma i Gokorum – perfekta för Silibdres nya strandresidens vid kusten. Med i vice-pashans följe finns även hennes barnbarnsbarn, den högt älskade Elustria, beslagen med en läst munkorg av järn.

Vad som egentligen pågår är att Elustria besatts av den notoriska sanningsdemonen Iko. Silibdre har nu en utarbetad plan för att ställa detta till rätta. Zigguraten söder om Hundens vila är ursprungligen en gammal demonisk kultplats i Ikos ära, och Mardukprästerna är lurade dit för att offras i demonens namn – det pris den satt för

KARAVANER VID HUNDENS VILA

TIO	FRÅN	LÄSTER	DRAGDJUR	VAROR	ÄGARE
1	Rabul	10	Bärare	Slavar	Lokal köpman, slumpa genom SLP-tabellen
2	Tyros	20	Oxar	Tyger	Alvoraklet Oawe
3	Illbutana	40	Åsnor	Olivolja	Riddar Jarrys av Kush
4	Ragamagusa	80	Oxar	Vin	Marduks Tempelorden
5	Lagash	160	Hästar	Koppar	Svartalfsmagnaten Kruck
6	Remos	340	Kamler	Tabak	Kejsarinnan Sefide, genom bulvan
7	Albarassa	600	Draghundar	Spannmål	Adelshuset Brunto från Ragamagusa
8	Pendon	800	Ridödlor	Mokha	Sedan länge avliden handelsfurste
9	Kara koth	1600	Stäpphörningar	Järn	Dvärgsmeden Utubar Hammarnäve
10	Krilloan	3200	Elefanter	Hantverk	Banérhuset Gokurzi

att lämna sin behagliga tillvaro i Elustrias kropp. Det riktigt eleganta i planen är dock det att zigguraten, enligt Iko, hyser ytterligare bitar av samma stiliga mosaiker som just nu huggs loss ur tempelgolvet i Gokorum. Giftkokerskan som skulle ta prästerna av daga när de väl anlant till zigguraten fick emellertid en vättepil i halsen och ligger nu i leran vid karavanleden, tillsammans med livvakterna som skulle leda gruppen genom zigguratens faror och sedan sprätta upp dess golv. Silibdre behöver nu hjälp med alla dessa ärenden. Hon tar snabbt kontakt med Hastor för giftet, men monsterkokaren har inte rätt ingredienser i lager. Samtidigt lyckas en av vice-pashans perukmakare – hopplöst förälskad i Elustria – lösa barnbarnsbarnets munkorg och hör henne sjunga ut sanningen om Mardukprästernas tilltänkta öde. Han försöker varna prästerna men Silibdres livriddare hinner före och mannen hittas huvudlös i serajens vetemagasin.

Om rollpersonerna tar sig till zigguraten möter de otrevliga förbannelser och fällor, samt Trastarnas gömda vapenlager. Iko i befriad form är en väldig efrit – ett luftväsen av sanslös storlek. Den håller sitt ord till Silibdre, men tar zigguraten i besittning och utsätter området för illsinta oväder.

ÄRKE-LUGAL SILIBDRE RAHAST GOKURZII

Vice-pashan av Kyronbergen, Silibdre Rahast, är 172 år men ser inte ut att vara en dag över 45. Hon är matriark i en familj av mörderskor, magiker och ädlingar. I hundra års tid har hon styrt sin provins men nu vill hon dra sig tillbaka till sin strandvilla vid kusten och överlåta styret till sitt mest älskade barnbarnsbarn Elustria. Hon har rakat av allt sitt hår då hon älskar peruker. Hon äger ett fyrtiotal men om hon ser någon med en vacker kalufs på Gokorums gator är hon inte sen med att bura in denne och tvångsraka den – något som gör att folket i Gokorum har korta frisyrer eller fult hår.

Hennes residens är en stenkoloss till palats vid stortorget i Gokorum, prytt av grön marmor, guld, gobelänger och ett förment drakägg som visas upp på piedestal i förmaket.

FÖRFL: 10 **SB:** – **KP:** 14 **VP:** 22

FÄRDIGHETER: Myter & Legender 14, Upp-täcka fara 14, Hög magi 16, Elementalism 15, Höviskhet 7

RUSTNING: Bronsrustning (5)

Förmågor: Ärkemagiker

BESVÄRJELSER: Dussintals Åkalla-besvärjelser från Hög magi, alla besvärjelser från Elementalism.

RYKTEN PÅ HUNDENS VILA

T6 BESKRIVNING

- 1 En väldig karavan skall ha gått förlorad uppe i Grynnerbergen. Är vättarna på fram-marsch igen?
- 2 En galen profet vandrar från seraj till seraj, och varnar att konfluxen är nära.
- 3 En mushussu-drake sägs jaga i kullarna norr om karavanserajen. Det sägs att den samlar på speglar och värdefulla glaspärlor.
- 4 Nikko Rödf flank planerar att börja brandskatta regionens karavanserajer för att kunna bekosta sina krigståg.
- 5 »Titta inte nu, men en av gästerna här på Hundens vila är en vätte. Jag vet att han ser lång ut, men han går på styltor!«
- 6 Edsförbundets råd i Tyros har fattat beslut om blockad mot Hynsolges alla hamnar. Detta kommer att strypa handeln över traktens karavanserajer.

ÄVENTYR: ORM PÅ KROKEN

Jag har ett erbjudande åt er. Jag skall ut på en liten fisketur, och behöver handlingskraftiga kamrater som kan hjälpa till med segling, agning och att håva in fångsten. Vad det är vi fiskar efter? Nämnade jag inte det? Bara en liten sjöorm.

– *Hastor Blomsterdal, monsterkock.*

Äventyret inleds med att RP uppsöks av Hastor Blomsterdal (se sida XXX). Han är desperat ute efter sjöormskött, eller en besättning galen nog att ge sig ut på ormfiske. Detta möte kan ske var som helst i Kopparhavet. Ett lämpligt förslag är att äventyret börjar i staden Kush på Kruns västkust.

Hamnstaden Kush

Kush är en sprudlande hamnstad vid Nazulflodens utlopp i Kopparhavet. Varor från hela Ereb Altor lastas om från felucker och galärer till stora flodpråmar som sedan dras upp mot Rabul, Kruns mäktiga huvudstad, av simmande vattenbufflar. Utöver de stora hamnkajerna utmärks Kush av banerfurstarnas stora vattenpalats, som ligger omgivna av prunkande palmer längs med kusten. Hit söker sig Rabuls grädda under sommartid för svalka och förlustelser. Även Rabuls gillen är närvarande i Kush, för att se efter viktig handel. Staden är därför ett Rabul i miniatyr.

Inledning

Vesir Faranasi Gokurzi har begärt en extra speciell delikatess för att fira årsdagen av sitt fredsavtal med Edsförbundet. I åminnelse av sin exil i Alberassa vill han festa på stadens heraldiska best – sjöormen. Månglarna vid fiskmarknaden i Rabuls Stora basar är panikslagna – det är inte ett kött som står att uppbåda i Krun. Dessutom är vuxen sjöorm närmast oätligt, hårt, träaktigt och med en sur eftersmak. Ung, nyavlad sjöorm är däremot en smakstark och ganska udda maträtt som rätt tillagad är en delikatess. Det gäller därför att fånga ungsjöormar när de kommer in i Kopparhavet och går ned mot Sanflodens delta.

För Hastor handlar det om mer än pengar, det kan vara en biljett till Rabuls främsta palatskök! Han erbjuder därför RP saftig belöning om 500 s, som betalas på plats i Kush. Han kan tänka sig att ge dem ett förskott på upp till 200 s.

RYKTEN I KUSH

T6 RYKTE

- 1 En väldig, kopparfärgad sjöorm har hemsökt Andragossahavet och sänkt felucker och fustor (korn av sanning).
- 2 Den legendariske kaptten Vitvarg på de förbannade skeppet Havsdraaken skall delta i fisket (falskt).
- 3 Anxalis döttrar har gjort anspråk på Andragossahavet sjöormar, och har lovat att sänka dem som fiskar i deras vatten (korn av sanning).
- 4 En väldig drake kretsar över Lilla ormsjön (falskt).
- 5 Noald Agn svaldes hel av en sjöorm, men överlevde (sant).
- 6 Hastor Blomsterdal tvekar inte att stoppa intelligenta varelser i sina grytor (falskt).

Förberedelser

Vesirens ormhunger har fått flera storfiskare att samlas i piratnästet Montarkun i Andragossahavet. Tavernan Mulkhanes oas har förvandlats till en mötesplats för konkurrerande besättningar. Storfavoriten är Noald Agn och hans rutinerade besättning på Ormvråken. Om inget oförutsett händer kommer Ormvråken att vara rollpersonernas huvudkonkurrent under färden till Kush. Övriga besättningar räknas som erfarna (se sida XXX i Hjältar från Kopparhavet) och seglar på felucker och sambuker.

◆ ◆ ◆

INGEN BÅT?

Om rollpersonerna inte har något fartyg anställer han dem istället som besättning på sin skuta Söthummern – en feluck med färgglatt skrov och åldersträpior. Han följer då med som expeditionens ledare, men insisterar inte på att vara skeppare. RPs belöning reduceras till 320 s.



DEL 1: ORMFISKE

Fisketuren

För att fånga sjöormsyngel måste rollpersonerna bege sig till en del av Andragossahavet utanför Sanflodens mynning där sjöormarna samlas innan de beger sig uppför floden. Detta område kallas Lilla Ormsjön. Här kommer flera besättningar samlas för att fiska. Skickligast är Noald Agn på felucken Ormvråken.

Utmaning: Fiska sjöorm

Sjöormsyngeln simmar i rask takt mot Sanflodens mynning. Att fånga en sjöorm är en utmaning för:

Manöver för fartygets sjövärdighet.
SJÖKUNNIGHET för att navigera på Lilla Ormsjön.

UPPTÄCKA FARA för att upptäcka tecken på sjöorm, och för att följa väderlek.

JAKT & FISKE för att få orm på kroken.

SJÖORMSFISKE, RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG

○ Fartyget får ingenting på kroken, utan utsätts för ett angrepp från en vuxen och aggressiv sjöorm.

- 1 Ett ormyngel biter, men fartyget råkar ut för två missöden. Om missödena inte säger annat får besättningen sedan upp ormen.
- 2 Ett ormyngel biter, men fartyget råkat ut för ett missöde. Om missödena inte säger annat får besättningen sedan upp ormen.
- 3 Ni får upp ormynglet snabbt och smidigt.
- 4 Ni fångar ett ovanligt fett och mörkt ormyngel. Köttet är av god kvalitet.

MISSÖDEN VID ORMFISKE

T6 MISSÖDE

- 1 **Angrepp på fartyget!** Sjöormen ramar båten, se Sjöorm i Erebb Altor: Världsboken.
- 2 **Dålig krokning.** Slå ett STY-slag med nackdel för att få upp ormen. Om det misslyckas försvinner ormen ner i djupet.
- 3 **Svag lina.** Linan från den harpun eller det ljuster som sitter i ormen brister. Rollpersonerna får en chans att förankra en ny harpun eller ljuster (KASTVAPEN) innan ormen simmar undan.
- 4 **Man överbord!** En av de stackare som håller linan till ormen dras överbord. Rollpersonerna måste välja om de vill rädda den drunknande besättningsmannen eller bärga hem ormen.
- 5 **Angrepp på besättningen!** Sjöormsynglet angriper besättningen på däck.
- 6 **Vuxen sjöorm.** Skyddar ynglet, och angriper fartyget.



ATT KAPA EN KONKURRENT

Om rollpersonerna inte litar på sin fiskelycka kan de istället försöka kapa Ormvråken eller något annat av konkurrentfartygen. Strunta då i utmaningen ovan, och slå istället en utmaning mot manöver, SJÖKUNNIGHET, UPPTÄCKA FARA och TAKTIK för att lyckas överrumpla ett fiskefartyg. Om de lyckas har de position och kan inleda en bordning (se sidan 88 i Hjältar från Kopparhavet).

MÖTEN I LILLA ORMSJÖN**T6 MÖTE**

- 1 Morälvidynsk feluck med en last av T6+2 läster med: 1–3 = vete, 4 = sardiner, 5 = vin och 6 = smuggelvapen
- 2 En nyckfull miasmaelementar, ett okroppsligt, illaluktande gasväsen, leker runt fartyget. Slå ett slag för SJÖKUNNIGHET för att undvika miasmans effekt (se sida 95 i Hjäl-tar från Kopparhavet).
- 3 T6 kajjiker med morälvidynska kultister från Anxalis döttrar letar efter byte. Om du slår en sexa är det istället en fullt bemannad fusta.
- 4 En vuxen sjöorm angriper rollpersonernas fartyg.
- 5 En feluck tävlar om samma fiskevatten. Slå ett motsatt slag mot SJÖKUNNIGHET för att se vem som hamnar i läge för att fiska.
- 6 Felucken Ormvråken har redan lagt beslag på de bästa fiskevattnen. Om rollpersonerna vill jaga bort den blir det strid. Annars för slaget mot JAKT & FISKE nackdel.

**ANXALIS YNGEL**

Anxalis yngel är en notorisk piratkult från Sanflodens delta. De dyrkar djupens gudinna Anxalis, och deras kapningar är heliga pirattåg till hennes ära. De är skoningslösa och mistänksamma mot alla främlingar som inte tillhör gruppen. De känns lätt igen genom sina långa flätor och färgstarka helkroppstatueringar. De ser Kopparhavets sjöormar som Anxalis yngel och gåva till dem. De förlitar sig på små segelbåtar och fustor.

Händelse: Tamaxas ultimum

Under fiskandet kommer en ensam kajjik att segla fram till rollpersonernas fartyg. Ombord finns matriark-kapten och magikern Tamaxa. Tamaxa är en alv med något så ovanligt som ett själsband till en sjöorm. Det rör sig om en ovanligt stor orm med kopparärrad rygg som har ynglat den här säsongen, och hon är därför särskilt mån om att skydda sjöormsynglen. Tamaxa förklarar att ormarna tillhör Anxalis döttrar, och beordrar rollpersonerna att lämna farvattnen. Vad som händer sedan beror på vad rollpersonerna väljer att göra:

- » **Bluffa.** RP lovar att de inte kommer att fiska sjöorm. Slå för Bluffa, men med nackdel om RP har fiskeutrustning på däck. Om de misslyckas genomskådar Tamaxa dem, och uttalar en förbannelse över fartyget. Detta är en ritual, och rollpersonernas fartyg hinner utföra en manöver. Att segla bort hjälper däremot inte.
- » **Muta Tamaxa.** Kräver ett lyckat slag för Köpslä, och kostar 100 s.
- » **Sänka båten.** Tamaxa försvinner under ytan, och hämtas av sin sjöorm, den väldiga kopparryggen som bryter vattnet bredvid rollpersonernas fartyg. Piraterna i Anxalis yngel kommer därefter att skicka ut två fustor för att jaga rollpersonernas fartyg.

**ANXALIS FÖRBANNELSE**

Om Tamaxa hinner uttala sin förbannelse får rollpersonerna nackdel på alla slag för sjönöd. Förbannelsen kan brytas av en Anxalispräst, vilka kan återfinnas i Kopparhavets större hamnar.

DEL 2: RESAN TILLBAKA

Sjöorm i lasten

När rollpersonerna fångat sjöormen är det dags att stycka, salta och stuva för att sedan sedan segla till Rabuls hamnstad Kush så snabbt som möjligt. Köttet från ett sjöormsyngel tar upp en läst. Det är en resa över Kopparhavet och en kapplöpning mot andra fartyg och sjöormsköttets hållbarhet.



ORMKÖTT OCH HÅLLBARHET

För att ormköttet skall hålla hela vägen till Rabul måste det förberedas. Rollpersonerna har följande alternativ:

Förbered ombord med hjälp av saltning.

Kostar 20 s i salt.

Förbered i land genom rökning, torkning eller lutning. Gratis, men tar tid. Alla slag i kappseglingen till Kush får nackdel.

Magisk nedkylning. Den ovanliga och dyra orghinska blåisen håller sig kall även i Kopparhavets värme, men är mycket dyr, sällsynt och går inte att köpa på den öppna marknaden. Besvärjelsen Köld (se Ereb Altor: Världsbok) kan ha samma effekt, men måste kastas varje dag.

Kappseglingen till Kush

Resan till Kush är en kappsegling – troligen står kappseglingen mellan rollpersonernas fartyg och Ormvråken. Om Ormvråken av någon anledning är ur spel är det istället en generisk feluck med veteranbesättning som är rollpersonernas närmaste konkurrent.

Det finns två möjliga rutter till Kush från Lilla ormsjön – den långa vägen söder om Ferrofagerna, som håller sig längs kusterna genom Sarumbukten, Sötvattnet och östra Åskhavet. Eller den direkta ruten norr om Ferrofagerna, vilken går genom djuphavsvattnen i Lotans kittel. Den södra ruten är längre, men den norra ruten är svår utan kompass.

Om rollpersonerna väljer den norra ruten utan att ha kompass får de nackdel på SJÖKUNNIGHET. Om de har kompass får de istället fördel på grund av den tid de sparar. Ormvråken kommer att segla den södra vägen.

Kappsegling

Slå en tävling för kappsegling mellan RPs fartyg och deras närmaste konkurrent. Se Noald Agns värden på sida XXX. Tävlingsens resultat och unika missöden finns nedan.

KAPPEGLING TILL KUSH, RESULTAT ENLIGT ANTAL FRAMGÅNGAR

- 0 Rollpersonerna anländer flera dagar för sent och råkar ut för två missöden.
- 1 Ormvråken anländer strax innan rollpersonernas fartyg. Rollpersonernas fartyg råkar ut för två missöden.
- 2 Rollpersonernas fartyg och Ormvråken anländer samtidigt. Fartyget råkar ut för ett missöde.
- 3 Fartyget kommer före Ormvråken.
- 4 Rollpersonerna kommer först. Fartyget har generös marginal och kommer antingen ikapp tidigt under seglingen eller kan dryga ut sitt försprång.

UNIKA MISSÖDEN. ANVÄND DESSA FÖRST:

- » **Sjöormens hämnd:** Tamaxa har förföljt rollpersonernas fartyg sedan Andragossahavet i sjöormsform, och konfronterar dem. Om rollpersonerna angripit Tamaxa tidigare kommer hon att angripa i ormform utan misskund. Om rollpersonerna förhandlat med Tamaxa tidigare kan hon tänka sig att förhandla. Hon kommer då att rida på ormen i alvform. Hon kan tänka sig att låta dem löpa för (ytterligare) 180 s.
- » **Anxalis döttrar:** Om rollpersonerna sänkte Tamaxas fartyg är Anxalis döttrar ute efter deras blod. De förföljs av en fusta, som angriper så fort de kommer i sikt. Används sjöstridsreglerna och slå för position. Det här missödet inträffar bara om rollpersonerna sänkt Tamaxas fartyg.

För ytterligare missöden vid resa, se sida XXX i Hjältar från Kopparhavet. Om något av de unika missödena inträffar när Ormvråken och rollpersonernas fartyg är nära varandra (se kappseglingen) så kan de hjälpa varandra mot det nya hotet.

DEL 3: VÄDURSBUKTEN**Finalen**

Den sista sträckan innan ankomsten till den myllrande hamnstaden Kush är Vädursbukten, vattnen norr om den välbefästa Slottsudden. Detta är en av Kopparhavets mest vältrafikerade vattendrag, och en livsådra för Rabul. Den här sträckan är den sista chansen att komma ikapp eller dra ifrån sina konkurrenter.

Falsk flagg

Det finns de som föredrar att låta andra göra grovjobbet. Högvälborne Nebu Reis vill desperat åter komma i vesirens gunst, och har kommit fram till att sättet att uppnå detta är att vara den som levererar ormköttet. Men istället för att fiska själv har han utsmyckat en Galiot för att få den att se ut som en av huset Gokurzis fartyg. Fartyget går under husets Gokurzis flagg. Hans plan är enkel – genskjuta det snabbaste fartyget i Vädursbukten, och lura dem att lasta över ormsköttet under föresvävningen att han företräder vesir Faransi.

MÖTESTABELL – KAPPEGLINGEN TILL KUSH**T6 MÖTE**

- 1 Tre jagande flygödlor kretsar utom skottvidd.
- 2 Sardiniskare, 2T6 kajiker, ligger ute med nät längs rollpersonernas rutt. Slå mot Sjömanskap med fördel. Om slaget misslyckas trasslar de in sig i näten, och måste hantera de upprörda fiskarna. Sänk kvaliteten på kappseglingsutmaningen ett steg.
- 3 Ett erebosiskt handelsfartyg siktas, slå T6: 1–2, feluck med en last av vete värd 50 s. 3–4, sambuq med zorakiskt ylle värt 120 s, 5–6 karavell lastad med olivolja, värd 400 s.
- 4 En albador lockas av lukten av död sjöorm, och flyger i cirklar runt fartyget. Den angriper skeppet med störtdykningar.
- 5 En vuxen sjöorm har förföljt rollpersonernas fartyg från Andragossahavet, för att hämnas på sina yngel. Slå ett slag för UPPTÄCKA FARA för att upptäcka sjöormen innan den angriper.
- 6 En magnetstorm från Kykladerna hotar fartyget när det passar Åskhavet. Slå mot Observation för att undvika sjönöd och för att hinna stuva sina metallföremål under däck i tid. Slumpa annars vilken ägodel i metall som går förlorad i stormen.

- » Om rollpersonerna låter honom förtöja och komma ombord kommer han snabbt att ta över rollpersonernas fartyg. Han har trettio tungt beväpnade soldater och flera skeppshakar, och det bör vara tydligt för rollpersonerna att de möter övermäktigt motstånd. Nebu sätter dem i arrest i Galiotens förvaringsutrymme, varifrån de kan försöka fly.
- » Om rollpersonerna genomsådar bluffen kommer han först att förfölja dem, men låta dem löpa så fort de kommer inom synhåll från Kush eftersom han inte har råd att dras in i en öppen sjöstrid på krunskt vatten. Han kommer att lägga rollpersonernas fartyg på minnet.

På kajen i Kush

Rollpersonernas fartyg anvisas en kajplats i en stökig del av handelshamnen, där gods från hela Kopparhavet stuvats om och lastas på prämar som går upp längs Nazallufloden mot Rabul. En liten trupp av krunska soldater i Vesir Faransis livré, personlig livvakt åt vesirens högra hand, krönikören Narsik Stålpenna väntar på segaren. Han har med sig en skattkista som innehåller 650 s – betalning för köttet från den första orm som levereras. Om rollpersonerna kommer först överränner han detta till Hastor, som betalar de utlovade 500 s ur kistan. Om Ormvråken kommer först betalar han istället direkt till Noald Agn. Om rollpersonerna inte kommer först kan de söka upp en representant för fiskmånglarnas skrå i Rabul, som kan betala 80 s för annat sjöormskött.

Vidare äventyr

Noald är en god förlorare eller generös segare, beroende på hur kapplöpningen slutar. Om rollpersonerna har gjort ett gott intryck på honom, antingen genom skicklighet eller efter att ha stridit vid hans sida, försöker han värva dem till sitt stora livsverk – att spåra ned och nedlägga Kornsjöormen – den enorma, svarta sjöorm som svalde honom och sänkte hans forna fartyg. Hastor Blomsterdal berättar för rollpersonerna att han tänker söka sig till Rabul för att sälja exotiska delikatesser till Kruns överklass. Han kommer att behöva fler exotiska ingredienser än någonsin, och ber rollpersonerna att hålla kontakten.

Om rollpersonerna kommer först kommer Narsik att kontakta den medlem av gruppen som har högst FV i HÖVISKHET, och notera deras namn. Han förklarar att vesir Faranasi kan ha behov av deras tjänster i framtiden.

Beroende på hur rollpersonerna har behandlat Tamaxa kan de ha en svuren fiende på halsen, som kommer att lura under Kopparhavets yta i väntan på en möjlighet att få sin hämnd.



SEN TILL FESTEN

Om rollpersonernas Utmaning för kappsegling har begränsad eller sämre kvalitet har Nebu Reis tröttnat på att vänta i Vädursbukten och seglat ut i Åskhavet för att genskjuta fartygen. Där möter han rollpersonernas konkurrent och påbörjar en öppen kapning. Rollpersonerna kan anlända mitt under pågående drabbning.



MOTSTÅNDARE

NOALD AGN

Noald är en ärrad råttfolksskeppare och sjöodjursfiskare som sägs ha svalts av en uråldrig sjöorm och överlevt, men förlorat skepp och besättning i processen. Burdus, skoningslös och hårdför, men spelar efter reglerna. Seglar en feluck. Att fånga sjöormen är inte bara en fråga om silver för honom, utan om heder. Han har ett rykte att upprätthålla. Han kommer att segla för att vinna, men inte nedlåta sig till fusk.

FÖRFL: 12 **KP:** 14 **SB:** SMI+T6 **VP:** 12

FÄRDIGHETER: Sjökunnsighet 17, Jakt & fiske 16, Upptäcka Fara 15, Observation 14

HJÄLTEFÖRMÅGOR: Falköga, Gott läkekött, Kastarm

UTRUSTNING: 4 Harpuner (FV 17, skada T10), läderrustning (skydd 2).



SJÖORMENS LIVSCYKEL

Sjöormen leker och ynglar långt upp i norra Västerhavet. De nyfödda ormarna migrerar sedan, tillsammans med sina föräldrar, genom Tiamats tårar och genom Kopparhavet ända till floden Sans mynning. Där går ynglen upp i Sanfloden för att frossa på sötvattensfisk och växa till sig. De försvinner någonstans i Morginerskogens djup och stora träsk, och dyker sedan upp i Ormsjön, dit de färdats på dolda floder och genom underjordiska sjöar. Vissa simmar istället västerut mot de rasslande rasernas arkipelag. Efter några år, när de är fullt köns mogna, simmar de norrut för att leka, och följer sedan i sin tur sina egna yngel tillbaka till Kopparhavet, där de lämnar dem vid Sanflodens mynning. I Kopparhavet kan de vuxna ormarna sedan överleva i flera decennier, och slutar aldrig växa. Det viskas om enorma sjöormar som är över hundra år gamla.

NABU REIS

Nabu är en utskämd krunsk riddare som satsat allt på ett kort, plöjt ned de få guldmynt han har kvar i ett skepp för att återinträda i Vesir Faransis gunst. Nabu Reis vill desperat återvända till Kush med sjöormskött åt Vesir Faranasi. Han går över lik och provar alla knep. Seglar en galiot. Han tänker inte nedlåta sig åt att fiska – han vill kapa den första framgångsrika båten.

Värden som Rovriddare (se sidan 105 i Regelboken) med TAKTIK 14 och SJÖKUNNIGHET 9



Anxalis yngel

Dessa träsklevande piratkultister är fruktade för sin grymhet och sin förmåga att angripa utan förvarning.

TAMAXA

Tamaxa har ett unikt själsband med sjöormen Kopparryggen. Hon kan skifta hamn med Kopparryggen. Detta är ett mycket mer krävande band än det en nyskapad alvrollperson kan ha med ett djur. Hon vill ha hämnd, eller åtmostone mansbot, för döda sjöyngel. Hon slits mellan sitt sjöorms-jag, som är rasande och vill ha blodshämnd, och hennes sjörövar-jag, som är mer intresserat av silver. Om hon luras eller angrips tar sjöormsjaget över.

Spelvärden enligt sida XXX

Tamaxa åtföljs av sjörövare ur Anxalis yngel. De räknas som veteranbesättning (se sidan 100 i Hjältar från Kopparhavet), beväpnade med ljuster (FV 13, skada T10) och klädda i oljade laderskydd (2).

För Kopparryggen, se kopparryggad sjöorm i Ereb Altor: Världsbok – kapitel 10)

FARTYG

KAJJIK

Dessa små fiskebåtar är Kopparhavets sanna arbetshästar. En kajjik är en smäcker segeleka som kan manövrera kustnära vatten. Används också av Morälvidyns kustpirater.

SKROV: 10

MANÖVER: 15

GRUNDBESÄTTNING: 2

TYPISK BESTYCKNING: En skeppshake (T20)

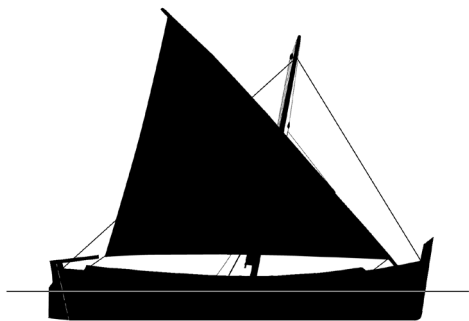
MAX BESTYCKNING: 2 platser

RAMNINGSSKADA: T8

EGENSKAPER: Kustseglare

LASTFÖRMÅGA: 8 läster

DRIFTKOSTNAD: 6 silver



DEN SKRATTANDE LAMASSUN

En välbestyckad galiot som bär huset Gokurzis banér som falsk flagg när rollpersonerna stöter på den.

SKROV: 26

MANÖVER: 13

GRUNDBESÄTTNING: 88

BESTYCKNING: En kanon (5T100), två skeppshakar (3T10)

RAMNINGSSKADA: 4T10

LASTFÖRMÅGA: 11 läster

EGENSKAPER: Roddfartyg [snabb], Kopparhavsskuta, Bogkanoner, Bordningsramm

DRIFTKOSTNAD: 390 s

◆ ◆ ◆

ORMVRÅKEN

En väderbiten feluck som anpassats för storfiske.

SKROV: 16

MANÖVER: 16

GRUNDBESÄTTNING: 3

BESTYCKNING: Fyra skeppshakar (T20)

RAMNINGSSKADA: 3T8

EGENSKAPER: Mästerseglare

LASTFÖRMÅGA: 26 läster

DRIFTKOSTNAD: 20 silver

BESÄTTNING: Sjökunnighet 13, Jakt & Fiske 10



8

TOLAN OCH JORIEN & GRÅ STEN

Vid unga gudars ålderstigna gravar
gror döda ting till liv trots gudars bann,
och vaktpass löses under kejsarns spann
som vittrar under mossor, gräs och lavar.

– Strof IV, bok III, de Sibiriska profetiorna

MAKTSPELARE I TOLAN OCH JORIEN

Feliciska edsförbundet är utan tvekan den främsta makten i Tolan och Jorien, och dess inflytande sträcker sig långt bortom de städer och de landsbygder som är dess medlemmar. Men Edsförbundet är splittrat mellan de joriska städerna i öst och de feliciska kaparna i väst. I öst har Tyros och stormästare Derekon en ledande ställning, och de strävar efter fred, handel och välstånd. I väst har den feliciska flottan och den strävsamme amiral Xassar en viktigare roll, och de vill framförallt ha frihet att kapa främmande makters fartyg och utsträcka Edsförbundets inflytande över Erebosiska arkipelagen.

Utöver Edsförbundet är Berendien ett viktigt rike i området. Kungamakten är dock svag, och kung Frekvand i Entika kämpar ständigt med upproriska adelsmän och hatlystna grannar.

I norra Tolan finns även betydande ickemänskliga makter, i form av det hemlighetsfulla alvriket Landori, och den krigiska orchledaren Ulurak. Nattfolkens intåg över Nidabergen håller på att rucka maktbalansen i norra Tolan, och riskerar att leda till ett storkrig.

TOLAN OCH JORIENS HEMLIGHETER

Kampen om Yverne

Hertigdömet Yverne var aldrig riktigt under den berendiska kronans kontroll, men fungerade ändå som en buffert mot det expanderande Zorakin i väst. Nu ligger Yverne under zorakisk kontroll, och det försätter kung Frekvand i en prekär situation. En direkt zorakisk närvaro kan lätt splittra Berendiens adelshus och leda till inbördeskrig.

För att göra saken värre har en klyfta öppnats mellan kungahuset och den mäktiga Björnstjärneorden, traditionellt Berendiens beskyddare. Björnstjärneorden har drivits till det zorakiska lägret genom rövarbaronen Oxbringas härjningar, och även lokalbefolkningen verkar allt mer föredra zorakiskt beskydd. Kungamakten måste nu bestämma om de vill göra upp med den rebelliske baronen, och lämna fältet öppet för Zorakin, eller stötta hans anspråk på hertigdömet och riskera öppen konfrontation med Björnstjärneorden.

SPELLEDARPERSONER FRÅN TOLAN OCH JORIEN

TIO	NAMN	YRKE	EGENHET
1	Starka Dorea	Roddare	Näslös
2	Mardukai	Tjuv	Klädd helt i läder
3	Razael Röde	Gesäll	Lång, vass kniv
4	Kvarhant	Mjöltnare	Helt renrakad
5	Hannogar Tveskägg	Serajvärd	Kärra full med vinkrus
6	Omrik	Köpman	Tjock silverhalskedja
7	Ilgara Svartkåpa	Gillesmagiker	Djup, svart kåpa
8	Valia da Poro	Paladin	Mantel med orikalkspänne
9	Tursamme Obrei	Sjökapten	Astrolab
10	Olgarion	Baron	Fullblodsspringare

Orchernas skallar

Den mäktige orchledaren Ulurak gör anspråk på att vara kung och beskyddare av Erebs alla nattfolk, och Nidabergens överherre. Hans anspråk må vara överdrivna, men han är på god väg att genomdriva ett styre över centrala Nidabergen, och har samlat orchhärer som hotar Berendien från norr, liksom Landoris alver.

Ulurak är en skicklig politiker som förstår symbolers värde, och han har anammat den gamla nida-orchiska traditionen att samla skallar på hög för att visa sin makt. När den makabra kullen – hans bentron – når lika högt som den svarta klippan Nidaspetsen kan han med legitimitet anta titeln stororch, och orchgrupper från hela Erebb kommer att färdas till Nidabergen för att ta del av hans framgångar.

Uluraks framfart är därför hänsynslös, och han har gjort sig skyldig till många massakrer. Helst slår han till mot oförsvarade mål, och hans skalljägare röjer i landsbygden på jakt efter offer som får plikta med huvudet.

Grivela och Draken Moritaba

Den hemsökta staden Grivela var en gång huvudstad i det väldiga Jorpagniska kejsardömet, men är nu en förvittrad ruin fylld av monster och vålnader, och bevakad av en unik orden joriska paladiner. Ett av stadens farligaste monster är draken Moritaba, som fångslades av gudarna långt innan Grivela anlades. Den ligger begraven i stadens katakomber om dagen, men kan röra sig fritt om natten – tills gryningen tvingar den tillbaka under jorden. Över den växer det

RYKTEN FRÅN TOLAN OCH JORIEN

T8 RYKTE

- 1 Den mäktiga Orchkungen Ulurak har snart samlat så många skallar på hög att han kan krönas på sin skalltron och samla alla Erebs orcher under sitt banér! Hans skalljägare blir djärvare och djärvare i sina räder efter nya tillskott, snart går ingen inom en dagsritt från Nidabergen säker.
- 2 En väldig spökhär har siktats på väg bort från det hemsökta Grivela ledda av den forne Jorpagniske generalen Beligorios. De skall ha begett sig åt (T4) 1 – norr, 2 – öster, 3 – söder, 4 – väster.
- 3 Det sägs att en samling högt uppsatta amiraler inom den Feliciska flottan smider ränker för att göra sig av med stormäster Derekon.
- 4 Marknadsstaden Kandra i centrala Berendien sägs vara hemsökt av en ovanligt glupsk demon. Har borgarna råd att hålla demonen mätt och belåten?
- 5 Den väldiga Lotan har skådats i Joriska sjön! Inget fartyg är säkert.
- 6 Det sägs att Zorakin planerar en invasion av hertigdömet Yverne för att kväsa den ostyrige Rakallus Oxbringa och införliva trakten som kronland.
- 7 Baron Selgor av Rödvattnet skall ha dödats av landoriska alver under en vildsvinstur. Baronens mäktiga släktingar kräver hämnd, men Kung Frekvand är rädd för konflikt med sina hemlighetsfulla grannar. Baronens brorson, Riddar Melkund Starkarm, har svurit att utkräva blodshämnd.
- 8 Fruktansvärda jordbävningar har drabbat centrala Berendien. De talar sitt entydiga språk – den enorma draken Krakatu är på väg att vakna!

tynande trädet Aok Tun – en gång kejsardömets stolthet, och vördat av traktens alver, men nu fallet under nekromantiska förbannelser.

Mer om Moritaba och Aok Tun står att läsa i den kommande kampanjen Sirenens klagan.

Stormästarkampen

Vart femte år väljs en ny stormästare av Lejonorden i Tyros. Trots att det är en religiös titel är ställningen främst politisk, som främste bland likar och ledare för Feliciska edsförbundet. Som vanligt är valet en kamp mellan hetlevrade feliciska kapare som backas av Edsförbundets flotta och de joriska handelsstädernas magnater. Årets kandidat är den renommerade amiral Xassar, som vunnit segrar mot Arkipelagens pirater och som utmanar den sittande favoriten Derekon, en världsvan handelsfurste och Tyrosbo sedan barnsben. Ett skuggkrig är redan igång, och båda kandidaterna är ute efter komprometterande hemligheter om sin motståndare. Många oroar sig för fortsatt maktkamp även efter valet.

Amiral Xassar förekommer mera i den kommande kampanjen Sirenens klagan, som börjar precis efter valet, när Derekon bekräftats som fortsatt stormästare.

MARDUKAI

Den djärve kaparkaptenen Mardukai kommer från en gammal felicisk vargfolk-sätt med rötterna i gruvdrift, som hamnat i skuld och pengabekymmer. Mardukai valde att vända sin familj ryggen och istället bege sig ut på Kopparhavet. Hans ambition är att tjäna som galärkapten inom den feliciska flottan, men för att nå dit måste han först göra sig ett namn som kapare och korsar. Hans snabba feluck »Klingan« hem-söker Tolans kustvatten på jakt efter lovligt pris, skatter och ära.

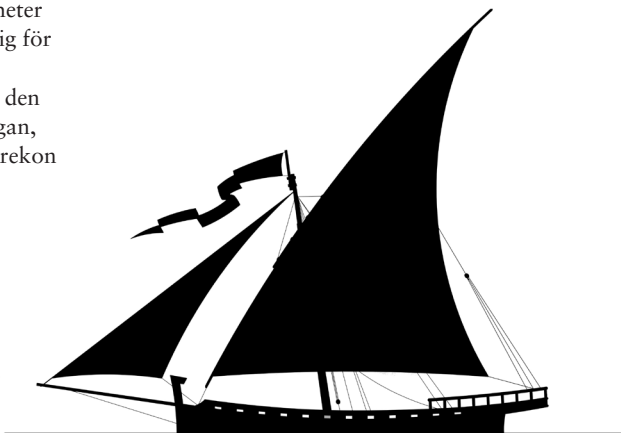
FÖRFL: 12 **SB:** STY +T6 **KP:** 18 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Sjökunnsighet 12, Taktik 18

FÖRMÅGOR: Kapten

RUSTNING: Ringbrynja (4)

UTRUSTNING: Slagsvärd (FV 16, skada 2T8)



ÄVENTYRSPLATS: GRIFFELMÅRA OCH GRÅ STEN

Mottag ätten Garbarons gästfrihet. Ni är välkomna under Griffelmåras tak. Det är ett gammalt hus, lika gammalt som min familj och som den grå sten som ligger under våra fötter. Men låt er inte luras av de vittrande murarna – under den gamla stenen väntar nytt stål.

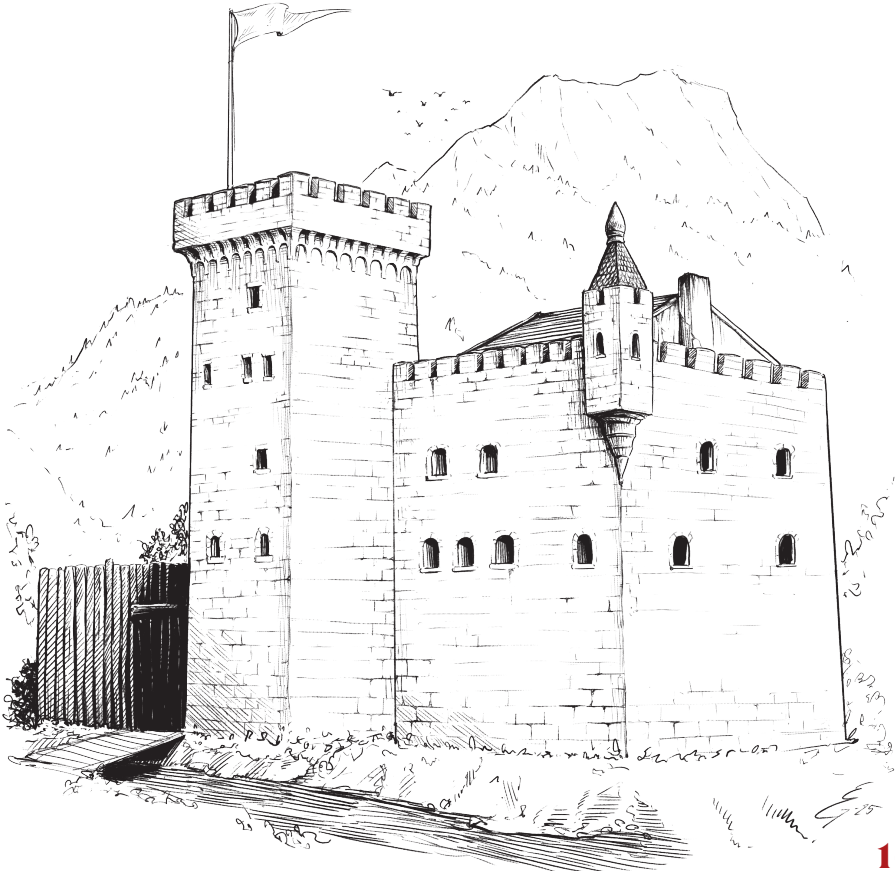
– Oskander Garbaron, "Riddar Stål"

På en kulle i Borgsjön vid Nidabergens slänter ligger ätten Garbarons arvsfästning, kastell Griffelmåra, vid det viktiga Griffelpasset. Höga murar omger den väderbitna barfred som är ättens urvagg. Hertig Demerus Garbaron och hans närmaste familj är sällan själva här, utan bevakar ättens vidsträckta intressen vid hovet i Entika.

Nedanför borgen ligger en liten bosättning runt en kvarn på den strida Griffelån. I byn är man stolt över sin koppling till den mäktiga ätten, och bygdens döttrar och

söner ställer upp i hertigens personliga hird. Hertigens rättvisa är dock hård, särskilt under Griffelmåras borgherre, Oskander Garbaron, »riddar Stål«, en kusin till ätteöverhuvudet. Det senaste året har missnöjet vuxit till bristningsgränsen då borgherren påbörjat tvångsrekrytering av manskap till det nya borgbygget (se nedan). Samtidigt tillåts stigmän och rövare härja fritt, och mord klaras sällan upp. Stämningen i Griffelmåra är därför allt mer upprörd.

Fästningens läge i Nidabergen öppnar den för angrepp från nattfolk, alver och bergens



stammar. I samverkan med Björnstjärneorden, vars magiker-riddare bevakar trakten, har riddar Stål startat ett väldigt fästningsbygge på det höga Gråberget vid passets mynning. Denna höga klippa kan med kanoner enkelt behärska hela området. Fästningen, som just nu endast är byggarbetsplats, har fått namnet Grå Sten.

Riddar Stål

Borgherren Oskander Garbaron är kusin till den rådande hertig Yp Garbaron av Teger i norra Berendien, och har ett eget anspråk på hertigdömet. Han har varit noggrann med att framstå som pliktrogen mot sin familj, och har fått deras medgivande till byggandet av en väldig ny fästning, Grå Sten, för att bevaka Griffelpasset och vaka mot nattfolksräder. Vad hans familj inte vet är att det verkliga syftet är att använda fästningen som maktbas för att karva ut ett eget rike bland Nidabergen.

Oskander är sedan ungdomen ärrad av en fruktansvärd händelse. Som yngling undersökte han gravkumlen på Gråbergets krön och stötte där på en kummelgast. Gastens angrepp gjorde Oskander så skräckslagen

att hans hår vitnade och ansiktet frös i en fruktansvärd grimas, som han aldrig helt lyckats återställa. Han döljer därför alltid sitt anlete – helst bakom sin hjälms visir, format som ett leende ansikte, eller under en enkel bödelhuva av sammet med hål för ögonen. Han syns sällan utan sin plåtrustning, med nedfällt visir, varför folk känner honom som Riddar Stål. Han har valt att bygga den nya fästningen på platsen där han vanställdes, och har medvetet dikat ut de gamla gravkumlen, på jakt efter gästen och upprättelse. Om han får sin hämnd hoppas han få sitt anlete återställt.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 25 **VP:** 14
FÄRDIGHETER: Taktik 18, Myter & Legender 8
FÖRMÅGOR: Insikt, Stridsvana
RUSTNING: Helrustning (7)
UTRUSTNING: Långsvärd (FV 15, skada 2T8)

◆◆◆

KASAL GRIFFELMÅRA

Griffelmåra domineras av en tre våningar hög kärnbyggnad – en barfred, flankerad av ett högre torn. I barfreden ligger fästningens stora samlingsrum såsom den stora salen och gravkapellet.

1. Vaktstugan

Två gedigna, järnbeslagna ekportar kan spärra av ingången, samt korridoren som leder vidare till Stora salen. En trappa (E) leder upp till vakternas logement.

- » Varelser: Här sitter T6 soldater vakt. Ytterligare T6 vakter sover eller slår dank i logementet på våningen ovanför.

2. Stora salen

Denna storslagna sal i två våningar domineras av stora ekbord där borgens husfolk och gäster äter och umgås. Längs väggarna hänger fanor och vapensköldar från huset Garbarons långa historia. Ett enormt brungrått ödleskinn täcker den norra väggen. Enligt släktens tradition är det skinnet från draken



Usborg, som skall ha dräpts av en förfader.

- » **Varelser:** Under dagtid finns här alltid 2T6 gäster och husfolk, upppassade av T4 tjänstefolk. Det är 25 % chans att riddar Stål håller hov.
- » **Lönn dörr:** I salens väldiga eldstad finns en hemlig dörr, gömd i den sotiga bakväggen. Den leder till trappa C.

3. Finrum

Till dessa två gästrum hänvisas slottets finare gäster. Rummen är trivsamt och flärdfullt inredda, med vävda gobelänger, rejäla sängar, och stora bronsfat för tvagning.

- » **Varelser:** I det västra rummet bor mästern Alya
- » **Spionkorridor:** Mellan rummen löper en smal korridor med små spionhål till de två gästrummen. Hålen är skickligt dolda bakom ögonen på stora släktporträtt. Korridoren nås från trappa C. Riddar Stål använder korridoren flitigt.

MÄSTERN ALYA

En boklärd björnstjärneriddare som är expert på fortifikationsteknik. Det är hon som leder bygget av Grå Sten. Hon är en äldre kvinna med skarpa drag och tillhör ordens inre krets. Hon ses ofta med riddar Stål, och har blivit en rådgivare åt slottsherren.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 14 **VP:** 22

FÄRDIGHETER: Myter & Legender 14, Mentalism 15, Elementalism 12, Höviskhet 7

FÖRMÅGOR: Solriddare

BESVÄRJELSER: Varseblivning, Fornsyn, Pelare, Skapa golem

RUSTNING: Bronsrustning (5)

UTRUSTNING: Pålyxa (FV 15, skada 2T10), bronsdolk (FV 12, skada T6)



4. Vinschhus

I denna utbyggnad finns en väldig vinsch som höjer och sänker borgens vindbrygga. **Varelser:** En vakt.

5. Gamla gemaket

Ett lätt illaluktande rum med enstaka kador av hjort och unggrip upphängda i taket.

- » **Varelser:** I detta rum bor hertigens högt uppskattade jaktmästare. Denna halta och vildögda man, kallad Skure, sköter borgens hundar och följer hur skogarnas villebråd rör sig för att alltid vara beredd om jakt utlyses. Riddar Stål är rädd för Skures gläfsande hundkoppel och håller sig undan den klumpfotade jaktmästaren. Skure själv är oftast på sitt rum, tillsammans med T6 raggiga nordberendiska trolldoggar (spevärden som varg).

6. Gravkapellet

En dyster kammare tillägnad dödens gud Kushta, vars enkla träbeläte dominerar rummet. Flera generationer av huset Garbaron ligger begravda här, försänkta i enkla träkistor under stenläggningen.

- » **Varelser:** Den dystra borgsprästen – fader Vikman – håller ofta till här.
- » **Inskriptioner:** Följande inskriptioner går att urskilja i stengolvet:
Riddar Semel Garbaron, död år 414 e.O.
Fru Ganea Garbaron, död år 388 e.O.
Furst Albar Garbaron, död år 518 e.O.
Kommendör Sabea Garbaron, död år 509 e.O.
- » **Hemligheter:** Kommendör Sabea begravdes med sitt välsignade svärd, Nattbite, ett slagsvärd med Genomslag.

7. Gästrum

Tre prydliga gästrum med brokiga väggmålningar i gammalt snitt.

- » **Spionkorridor:** Mellan rummen löper en trång korridor som nås från den hemliga trappan C. I korridoren finns små tithål till gästrummen, skickligt insatta bland blommor och frukter i de överdådiga väggmålningarna.
- » **Varelser:** I ett av rummen bor riddaradept Vråk, och i ett annat den kända sockerbagaren Velbrat Happerbond (se sida XXX). Ett rum är ledigt.

RIDDAR-ADEPT GANDIA VRÅK

Riddar-adept Vråk leder en trupp om sex magikunniga björnstjärneriddare och arton bågskytter som kamperar vid fästningsbygget och patrullerar bergen omkring. Björnstjärneriddarna är vaksamma och plikttrogna magiker-krigare i bronsrustningar med gyllene solsymboler. Gandia har dock en mörk hemlighet. Hon har brutit sina eder till guden Sholak och Björnstjärneorden. I sin törst efter kunskap har hon slutit förbund med demonen Agares och mottagit riddarslag av Hertig Seraga (se sida XXX). Hon är därför en skörderiddare. Hon bär därför en tom svärdsskida och har en lie gömd på sitt rum – hennes oheliga ordensvapen. Hennes sanna syfte i borgen är att uppmuntra riddar Ståls hårdhänta styre och böndernas plågor och hunger.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 20 **VP:** 16

FÄRDIGHETER: Mentalism 14, Taktik 13, Höviskhet 6

FÖRMÅGOR: Solriddare, Drakdräpare, Orädd

BESVÄRJELSER: Långstige, Varseblivning

RUSTNING: Bronsrustning (5)

UTRUSTNING: Pålýxa (FV 15, skada 2T10), Skördelie (FV 12, skada 2T8) bronsdolk (FV 12, skada T6)

**8. Kammare**

Små men funktionsdugliga rum för borgens högre uppsatta invånare.

- › **Varelser:** I rummen bor munskänk, stallmästare och fader Vikman – borgpräst och hertigens kusin på mödernet. I det västra rummet bor den besökande minotaurproselyten Grasandra Gisslerskan med barden Uggo, se sida XXX.

9. Dass

En vinglig konstruktion klängande på borgens utsida, högt ovanför Griffelåns vatten.

10. Rustkammaren

Två stora kammare som tidigare tjänat som luxuösa sovrum har rensats ut och vitkalkats. Det södra rummet är tomt med träflisspån över hela golvet. Man kan se blodspår. I mitten av rummet står en halm-docka med träsköld och träsvärd.

- › **Träningsaal:** Här tränar Riddar Stål, ofta brutalt mot levande motståndare.
- › **Varelser:** Under dagtid är det 25 % chans att riddar Stål befinner sig här, och tränar mot en vakt.

11. Borgherrens gemak

Dammiga gamla lyxgemak med gobelänger och himmelsängar. Det är uppenbart att ingen bott här på mycket länge. Ett ärgat bronskärl står i ena hörnet av ett av rummen. Det är fyllt med gammalt, unket, stinkande vatten. En koloni rovgrodor lurar under ytan, och angriper den som rör ytan.

- › **Varelser:** En svärm rovgrodor, se sida XXX i Ereb Altor: Världsbok.
- › **Lönn dörr:** Skickligt dold bakom en väggpanel finns en dörr till den hemliga trappan B.

12. Fängelsehålan

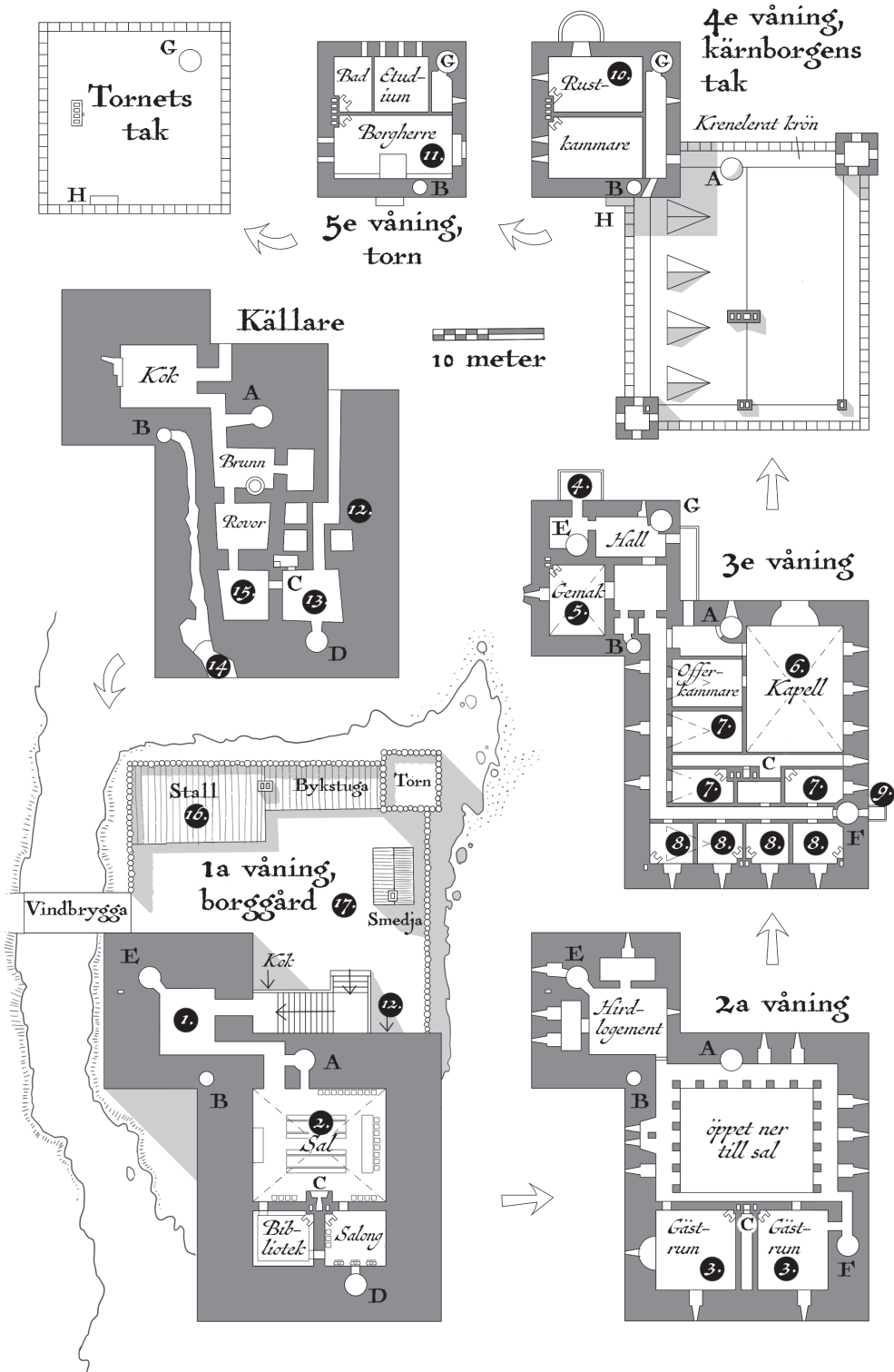
Ett litet vaktrum med gallerdörrar till tre eländiga fängelseceller.

- › **Varelser:** En vakt sitter oftast och halvsover på en bänk i rummet. I en av cellerna finns en svartalf från Knotskallarnas klan (se sida XXX).

13. Riddarens gömställe

Nattetid sover Riddar Stål på en enkel brits i denna gamla tortyrkammare. Han har lyckats hålla denna vana hemlig för de flesta av borgens invånare, bland annat eftersom han använder sig av en separat trappa och ingång för att komma ut i resten av borgen.

- › **Varelser:** Riddar Stål (nattetid).
- › **Lönntappa:** En rostig metall dörr leder till lönnttrappan C. Dörren är låst med två tunga lås. Riddar Stål har nycklarna.



14. Flyktgång

I vattenbrynet vid borgens södra stenfasad finns en fläck utan vass och ytväxter.

- » **Lönngång:** Under vattenytan finns en lönngång. Den går att upptäcka med ett slag mot FINNA DOLDA TING om man specifikt letar vid murfoten. Man måste SIMMA för att ta sig in. En skrovlig gång genom borgens fundament leder sedan till trappa B. Gången byggdes som en flyktväg, men har fallit i glömska.

15. Vinkällaren

Stora, dammtäckta fat och tunnor fyller detta dunkla utrymme. Ett låst järnskåp längst in i ett av hörnen.

- » **Hemligheter:** Järnskåpet är svårt att dyrka (Nackdel) men innehåller tre ovärderliga flaskor berendiskt Drakvin (XXX s var). Om man försöker slå sönder järnskåpet tål det 30 kp skada, och innehållet krossas under försöket.

16. Stora gården

Framför kärnbyggnaden ligger en öppen, stenlagd gård. Här är mycket trafik dagtid, med leveranser, patruller, gäster och andra bestyr. Runt gården ligger uthus som smedja och vaktorn.

17. Stallet

Här hålls borgens hästar – överlag stora, välnärda stridshingstar, bland annat riddar Ståls svarta tvillingspringare Mavros och Skotos. Stallet sköts av den stumme men påpasslige Gavrop (värden som vakt).



BORGS BY

Nedströms Griffelmåra, vid slottsbergets fot och vid Griffelån, ligger en bosättning om kanske tvåhundra själar, främst jordbrukare, krigare och hantverkare. Byn är på

många sätt en förlängning av borgen, och nära hälften av de boende livnär sig på något sätt på att förse borgsherren med varor. I byn finns även en vattenkvarn som drivs av Griffelån. De flesta som bor här har enklare torp, och brukar den oländiga och bergiga terrängen. Husen har grästak där getter betar. Det finns ingen karavanseraj eller taverna, men mjölnaren Linga, som också är vigd präst åt den lokala gudomen Silverhjorten, har en större gård där byns invånare ofta samlas för att dricka öl som hon brygger på gården. Linga har även sovplatser för gäster.

LINGA MJÖLNE

Kvarnägare och ledare i Griffelmåra by. Linga har länge predikat tålmod och uthållighet för de förtryckta byborna, eftersom hon vet hur överväldigande riddar Ståls makt är. Nu har dock även hennes tålmod börjat brista, situationen är ohållbar och hon söker nu stöd – äventyrare, hjältar – som kan hjälpa till att tippa balansen till byns fördel innan de reser sig i revolt.

Spelvärden som rövare (se Regelboken, sida 105).



MYSHIA

Alvspion från Landori med själsband till en armslång klippödda. Alverna i Landori är oroliga över nattfolkens ökade aktivitet i området och kopplingar till orchkungen Ulurak. Myshia är utsänd för att uttröna läget, men håller låg profil då folket i Griffeldalen är misstänksamma mot alver.

FÖRFL: 12 **SB:** STY +T4 **KP:** 16 **VP:** 18
FÄRDIGHETER: Smyga & Gömma sig 18
FÖRMÅGOR: Inre frid, Själsband (Klippödda)
UTRUSTNING: Dolk (FV 15, skada T8)

GRÅBERGET

Det väldiga Gråberget tornar på avstånd över Griffelmåra och dess by. Bergets grå granit täcks av bergstall och en. Hela bergets krön är numera ett väldigt bygge med grå stenblock och byggställningar över hela dess bredd. Svärande och trälände lokalbor svärmar över platsen. Bygget på Grå Sten har bara börjat, men skalan är redan tydlig. Det här kommer att bli en av Aidnehalvöns största fästningar. Vissa delar av bygget är avskärmade och bevakas av inhyrda legoknektar.

Ett lyckat slag för Taktik ger vid handen att Gråberget tidigare legat för avlägset, men med de nyaste och största kanonerna kan den som besitter fästningen lätt dominera hela trakten – Griffelpasset, Griffelmåra och byn – som alla ligger oskyddade under höjden.

På Gråbergets krön låg en gång tre kumel från någon förmänsklig kultur, sedan länge glömd. Kumlen har schaktats bort som en del av byggarbetet, och stenen har återanvänts för bygget. Gastarna har flytt längre ned i bergets tunnlar, och planerar sin hämnd.

Griffelpasset

Det djupa Griffelpasset är en av de få platser där det är möjligt att färdas över Nidabergen med kärra eller vagn. Det skulle kunna vara en livsnerv mellan Zorakin och nordanskogens bosättare och riddarkolonier, men rövare, monster och nattfolk gör passet osäkert. Passet är djupt, långa sträckor en ren ravin med stupkanter, och fullt av platser som lämpar sig för bakhåll.

SLUMPHÄNDELSER I GRIFFELMÅRA

T6 HÄNDELSE

- 1 **Orchråd.** Ett hundratal orcher sveper genom bygden i följen om 2T6 härjare, och bränner och plundrar allt de kommer över. En mäktig orchhövding omgiven av fyra storväxta resevakter leder räden.
- 2 **Jordskred.** Våldiga lermassor lösgörs uppe i slänten och sveper ned över trakten där rollpersonerna befinner sig. Slag mot Smidighet för att undvika, och Styrka för att ta sig loss. Vid vintertid är detta istället en lavin av snö.
- 3 **Rövare.** En grupp stigmän slår till mot resenärer längs med de vägar som leder till Griffelmåra. Deras ledare, Wilm Röde, kräver dyr tribut för att lämna bygden ifred.
- 4 **Finbesök.** Markis Teobia Silverskäkta från granndalen kommer på sitt månatliga besök med tolv riddare, musikanter och fem guldbeslagna vagnar i följe. I den fjärde vagnen väntar hennes uttråkade son på en möjlighet att fly till skogs med en lokal bondpojke.
- 5 **Missdåd i storm.** Ett väldigt oväder blåser upp som får fönsterluckor att slå i vinden. Den olyckliga matronan Tulla Rödmölla tar tillfället i akt att kasta sin olidlige make Bore ut för storstupet i vad hon försöker få att se ut som ett självmord.
- 6 **Träden vandrar.** Skogen får liv, och rör sig mot Griffelmåras kurtiner. Ett helt skogsparti har blivit besatt av en ursinning bergsande som vill frigöra urberget under borgen.

ÄVENTYRSUPPSLAG

Socketbagaren från Kandra

Riddar Ståls gäst, sockerbagaren Velbrat från Kandra, är en eftersökt man. Han lämnade hem och fru i Kandra utan förvarning. Butiken var sönderslagen och i källaren fann hans hustru Keratsa mästarsmidda pilspetsar. Sanningen är att Velbrat hade många strängar på sin lyra. I sin ungdom livnärde han sig som tjuv och äventyrare och ledde en synnerligen djärv kupp mot dvärgmetropolen Zar Khurs kryptalv. Tillammans med den unge Rakallus Oxbringa kom de undan med guld, ädelstenar och ett mekaniskt självsmidande städ. Velbrat drog sig tillbaka efter kuppen, köpte ett hus i Kandra för ädelstenarna, förälskade sig och gifte sig med en bagaränka. Varpå han lade ner sin verksamhet som tjuv och började baka marsipan och sockerkringlor – hans sanna kall. För att ha råd med dyr saffran och ädelmandel använde han dock städet, gömt i butikens källare, för att tillverka armborstlod och pilspetsar åt sin gode vän Rakallus, sedermera rovriddare och pretendent till Yvernes hertigkrona.

För några veckor sedan sprack dock täckmanteln då barska rättardvärgar spårade Velbrat till Kandra, och började ställa frågor bland stadens smeder. Velbrat hann med nöd och näppe fly undan de hämnande dvärgarna med städet dolt i en liten vagn och siktet ställt på Griffelmåra efter en gammal inbjudan.

Nu vill fem grupper ha tag på Velbrat. Var och en kan anlita rollpersonerna, eller försvåra deras värv:

- » Fyra rättardvärgar från Zar Khur med rätt att utkräva blodshämnd. De vill avrätta Velbrat och återbörda städet.
- » Smedsgillet i Kandra vill ställa Velbrat till svars i Kandra för årtal av olovligt och förhäxat smide utan gillesmedlemskap. De skickar äventyrare och legosoldater.

- » Keratsa, som är ursinnig över makens svek och dubbelspel, kommer i spetsen för bagarfamiljen Happerbond för att avkräva ersättning för sveda, värk och de recept de delat med sig av.
- » Rakallus Oxbringa, som har stämt hemligt möte med sin gamle vän för att enlevera honom och hans magiska städ – dels för att hjälpa en vän men framförallt för att säkra tillgången på vapensmide.
- » Riddar Stål som under järnmasken är en riktig sötläckergom, men som också insett vilken fördel städet kan ge.



VELBRATS STÄD

Städet fungerar som en mekanisk smed, och är ett virrvarr av snurrande kuggjul och viftande metallarmar. Det krävs en månads träning med fyra lyckade slag för HANTVERK för att lära sig att använda städet. När man väl kan använda städet kan det producera ett mindre smidesföremål per dag – upp till en viktenhets tyngd – som om det hade HANTVERK 15.



SOCKERBAGAREN VELBRAT HAPPERBOND

Velbrat är en medelålders köpman från Kandra som specialiserat sig på sötsaker. Han har fått en hedersplats hos riddar Stål, för att baka sin specialitet, den Happerbondska marsipangripen.

I sin ungdom var Velbrat en mycket skicklig tjuv. Nu har han lämnat hustru och bageri bakom sig och begett sig till Giffermåra på en något förvånande inbjudan av riddar Stål.

FÖRFL: 10 **SB:** SM1 +T4 **KP:** 8 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Hantverk 15, Fingerfärdighet 12, Bluffa 12,

FÖRMÅGOR: Hal som en äl

Orcher vid portarna

Riddar-adept Vråk är orolig inför kung Uluraks förmodade antågande, och ser den kringresande svartalfen Shummolg och dennes nattfolkshop som ett fögarde. Hon vänder sig därför till rollpersonerna för att spana på nattfolksgruppen, och i de kringliggande dalarna efter ytterligare nattfolksrörelser.

Rollpersonerna hittar snart täta spår i vildmarken. Det är dock inte från Shummolg, som leder en isolerad och självständig liten grupp (se nedan), utan från Linga Mjölne och hennes frihetskämpar,



som gjort gemensam sak med traktens stigmän för att bryta sig in i Griffelmåra och en gång för alla göra sig av med riddar Stål.

Om rollpersonerna väljer att ansluta sig till rebellerna ombeds de infiltrera slottet för att hjälpa rebellerna ta sig in. Om de tar informationen till Gandia Vråk kommer denne att försöka medla mellan sidorna, under ett gästbud vid Griffelmåra. Riddar Stål planerar i så fall att förråda både björnstjärneriddare, rollpersoner och rebeller, och har dolt armborstskyttar längs balkongerna. Om rollpersonerna tar informationen direkt till riddar Stål kommer denne att påbörja utrensningar bland lokalbefolkningen.

Precis i tid för dessa händelser anländer en stor nattfolkshär ledd av kung Uluraks löjtnant Bolrakh, i akt och mening att ta över och befästa det halvfärdiga Grå Sten som en stödpoint för det annalkande orchricket.

SHUMMOLG OCH KNOTSKALLARNA

Svartalfen Shummolg är ledare för ett gäng nattfolk ur stammen Knotskallarna på flykt undan kung Uluraks härar. Gruppen består av orcher, svartalfer och den ensamme resen Umu. Shummolg vill sätta upp en handelsverksamhet mellan bergens isolerade byar, och arbetar på att lära upp sina oregleriga medflyktingar till gård-farihandlare. Gruppen är dock i skriande behov av mat, vatten och skydd, och de flesta är mer än villiga att ta till vapen för att få det.

Spelvärden som orcher och svartalfer enligt Regelboken.

Skördetid

Den här äventyrskroken kan utspela sig i någon mindre bosättning i trakterna runt Griffelmåra – med fördel på väg till eller från borgen. Rollpersonerna bjuds in av en grupp glada ungar. En festmåltid står uppdukad under ett stort lövträd, och byborna är utstyrda i vackra hattar och skruder, och har flätor och bjällror i skägg och hår.

Rollpersonerna bjuds på ett överflöd av god mat och dricka. En ung man (barden Uggo) tar upp en cittra och sjunger en uppsluppen visa på narguriska. Det är uppenbart att bönderna inte förstår sången som sakta ökar och blir allt mer intensiv. Sången handlar om en av rollpersonerna, slumpa vilken, och spelarens namn skanderas i refrängen.

Snart skriker ett tjugotal strupar rollpersonens namn. Den uppmärksamme lägger märke till att vissa av byborna dragit sig undan. Det finns inte längre några barn eller gamla. På festen finns bara ett tjugotal unga vuxna, en bard, samt en gigantisk minotaur klädd i fjällpansar med en rund sköld och en slaga. Musiken tystnar i ett crescendo av skrik.

Minotauren tar till orda och pekar på den utvalda rollpersonen »Jag, Grasandra Gisslerskan, är Vishas förkämpe. Du är vigd som skördeoffer. Jag ger dig den tid det tar att räkna till tio, för att förbereda dig på duell till döden.«

Flyr spelarna jagas de. Vid första dödsoffer avbryts jakten, och byn behandlar överlevande med respekt. Om rollpersonerna dödar någon annan än Grasandra går de utanför ritualens ramar, och resten av byn angriper. Om rollpersonerna träffar Grasandra vid Griffelmåra efter ritualens slut är hon vänskaplig och resonlig, och talar om »vårt gemensamma mysterium« ifall rollpersonerna nämner skördeoffret.

GRASANDRA GISSLERSKAN

Grasandra är en sturvuxen minotaur med rykte om sig att uppskatta tortyr och meningslöst våld. I själva verket är Grasandra en edsvuren kämpe åt Visha och det gissel som hon svingar är till för att slå kornen ur axen. Särskilt söker hon upp hungerns och missväxtens företrädare, och besestrar dem i envig. Hon är i Griffelmåra på jakt efter medlemmar i Hertig Seragas notoriska Skördeorden (se sida XXX). Hon misstänker redan adept-riddar Gandia Vråk, och förbereder en konfrontation. Barden Uggo som är Grasandras resesällskap och frände sjunger blodtörstiga visor om Grasandras bragder och illdåd.

FÖRFL: 12 **SB:** STY +T6 **KP:** 22 **VP:** 9

FÄRDIGHETER: Slagsmål 14, Upptäcka Fara 14

FÖRMÅGOR: Sändebud

UTRUSTNING: Gissel (FV 16, skada 2T6)



PORTOLANENS HEMLIGHETER

En av portolanens glyfer (se sida XXX) ligger vid Gråberget. Den markerar de djupa och uråldriga grottor och gravgångar som ligger under berget.



9

NORRA SAMKARNA OCH MARZOUK

*Med tjurars horn en urtid vänder åter
och all vår ro i tusen bitar trasar.
Längs djungelkusten brinner bål och kasar
Och över Qart en saknad vindgud gräter.*

–Strof XXXII, bok IV, de Siburiska profetiorna

MAKTSPELARE I NORRA SAMKARNA

Norra Samkarna saknar större imperier eller stormakter. Istället är det stadsstater och piratligor som dominerar den långa och farliga kusten. Främst bland Norra Samkarnas städer står utan tvekan Krilloan, Kopparhavets pärla och äventyrens stad, som beskrivs i kapitel 11.

I väster ligger det stolta Qart, vars folkvalda sufeter har styrt staden sedan upproret mot Taurokraterna i forntiden. Just nu präglas staden av en kamp mellan två politiska grupper: befriarna, som arbetar runt hela Kopparhavet för att befria dem som lider under slaveriets ok, och blidkarna, som vänder Kopparhavet ryggen för att tjäna gudomen i det närliggande berget Hadda.

Det närliggande Baar är å andra sidan hårt knutet till det taurokratiska arvet under envåldshärskaren Aidul Gogorra, och är bitter fiende till Qart.

Längre i sydöst ligger det rika och fredliga Melukha. Bland de ickemänskliga makterna märks framförallt de Rasslande rasernas arkipelag och alvriket Sivoa.

NORRA SAMKARNAS HEMLIGHETER

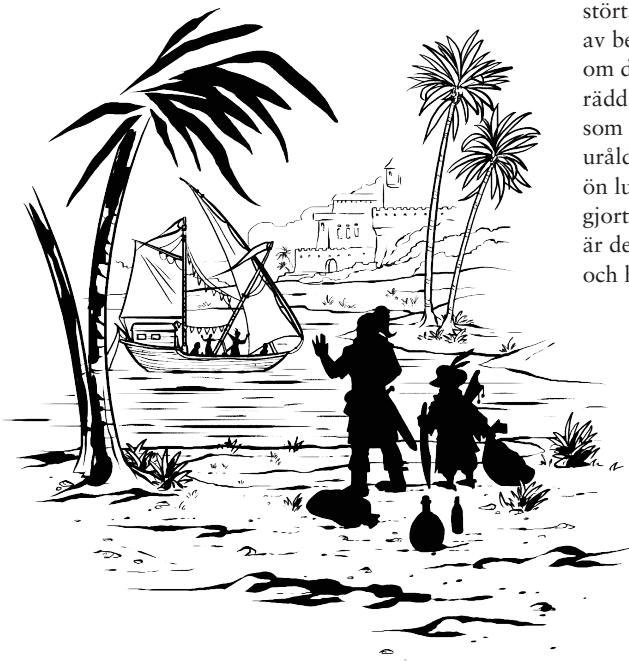
Kaparkriget

I Erebosiska arkipelagen mobiliserar Vita eskadern för att slå till mot kaparna längs Morélvidyns kust och i Andragossahavet. Tribunalen är kluven mellan de som ser fram emot att visa piraterna var skåpet skall stå, och de som är oroliga för eskaderns makt. Eskadern planerar att bränna och hänga pirater längs med hela kusten. Feliciska Edsförbundet, i form av amiral Xassar, överväger att ingripa för att upprätthålla ordningen och utöka sitt inflytande.

På spel står västra Kopparhavets handelsrutter, och om dessa skall falla under Tribunalens eller Edsförbundets kontroll, eller i händerna på en ny makt i form av Vita eskadern eller en segrande piratklan.

Störtad ö

Ruinen Kara-nur i Sivoas snåriga djungel är i själva verket resterna av en forntida flygande ö. Den besjälades av den försvunna gudomen Moder jord, alvernas allsjäl, och störtade när hon försvann. En hel högkultur av bevingade alver gick under i fallet, även om det inte är uteslutet att några lyckades rädda sig. Den kraschlandade ön ser nu ut som ett väldigt berg, men med ruinerna av uråldriga byggnader i konstiga vinklar, då ön lutar på högkant. En stam rättfolk har gjort ön till sitt hem, men för Sivoas alver är det en förbannad plats. Uråldriga skatter och hemligheter lurar bland öns rasrester.



Korsareernas kamp

Andragossahavet är trångt, och bland Morälvidyns piratklaner är status allt. Tre piratgrupper har sedan länge kämpat för att avgöra vem av dem som är mest fruktad. Piratankorna i De plockade utmärker sig genom sin hänsynslöshet och sin likgiltighet inför att spilla liv. Havskultisterna i Anxalis yngel kännetecknas av sin fanatism och sina dränkkoffer till havets gudinna. Maleks kapare utmärks genom sina välutrustade chebecker och förkärlek för att ta slavar. Efter flera års dödläge – vad många skulle kalla fred – försöker alla tre grupper nu finna något som kan ge dem ett övertag mot de andra. De plockade, ledda av den svårmodige Karasger Bläckdun, söker efter artefakter som kan hjälpa dem att bemästra det väldiga havsvidundret Lotan; Anxalis yngel, ledda av alven Tamaxa, försöker tämja Kopparhavets unga sjöormar för att skola ett havskavalleri. Maleks kapare, ledda av den äventyrlige prins Xajan, son till kung Malek, söker västanvindens källa för att bemästra den. Om någon av dessa grupper lyckas i sitt uppsåt kommer det att leda till katastrof för det västra Kopparhavet.



XAJAN AV DHARBA

Prins Xajan är huvudet längre än de flesta, och hans halmgula hår och skägglösa ansikte gör att han står ut både bland sin besättning och var han än går i Arkipelagen. Han bär en stor röd mantel i berendiskt ylle och ett par vida svarta byxor i efarisk snitt. Hans bara överkropp täcks av sjöfararnas allra hemligaste skyddsrunor och tatueringar. Ryggen bär spår av gissel och ett slavmärke som han låtit inbränna för att bevisa sin koppling till de utsatta och förföljda.

FÖRFLYTTNING: 14 **SB:** STY & SMI +T6

KP: 20 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Höviskhet 14, Taktik 16, Sjö-kunnighet 18, Upptäcka fara 12, Undvika 14

FÖRMÅGOR: Dubbelhugg, Kattfot

UTRUSTNING: Det förbannade svärdet Natol (FV 16, skada 2T8, se nedan)



SVÄRDET NATOL

Natol har en eneggad klinga i orikalk, med parerstängen formad som en mängd av slingrande tentakler. För 4 VP kan bäraren få ett offer som skadats av svärdet att snärjas av vilt greppande bläckfiskarmar som reser sig ur marken. Effekten motsvarar besvärjelsen Snärja, effektgrad 2. Om svärdet bärs på land måste dock klingan få smaka blod varje dag, annars drabbas bäraren av effekterna för hunger enligt sida 54 i Regelboken.



TAMAXA

Den fanatiska Tamaxa har dränkt fler oskyldiga sjöfarare än hon kan minnas. Och många fler skall offras, ty Anxalis hunger är omätlig. Tamaxa är en ärrad alv med ena ögat täckt av en lapp där ett kanonskott fläkt bort en bit av hennes skalle. Hon för befäl över den snabba men maskätna che-becken Avgrunden, i vars kölvatten en fet sjöorm ständigt simmar. Detta är Tamaxas själsdjur, och den kräver ständiga offer för att inte ge sig på hennes besättning.

FÖRFLYTTNING: 12 **SB:** STY & SMI +T4
KP: 20 **VP:** 18

FÄRDIGHETER: Övertala 14, Upptäcka fara 14, Undvika 18, Sjökunnsighet 16

FÖRMÅGOR: Sändebud (se Ereb Altor: Världsbok), Dubbelhugg, Hal som en ål

UTRUSTNING: Treudd (FV 17, Skada 2T6), två dolkar (FV 16 skada T8), samt halsjärn fäst i en lång båtshake för att hålla sina offer under vatten

Tyrannen i Baar

Den gamla morälvidynska stadsstaten Baar har fallit under militärdiktatorn Aidul Gogorras grymma klövar. Denna hårdhänta härskare vill återupprätta de forna Taurokraternas tjurvälde. Baars gamla elit lever i exil på olika öar i Erebosiska Arkipelagen, och ett skuggkrig pågår där Gogorras hyrda mördare försöker jaga ned och mörda sina politiska fiender innan de kan skapa ett samlat motstånd.

SEMETH

Semeth är en bitter tjurkalv. Han har ständigt fått stå i skuggan av sin far, en äventyrare som nått framgång som gladiator, styrman och kock på en uppsjö piratskutor för att sluta sina dagar på Kapten Vitvargs fartyg Havsdraaken. Oförmögen att dra nytta av faderns framgång nekar Semeth nu oftast att han är släkt. Han har ställt sig under befäl av minotaurhärskaren i Baar och jagar spioner – verkliga eller påstådda – under dennes blodröda baner.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 18

FÄRDIGHETER: Taktik 15

UTRUSTNING: Dubbelyxa (FV 14, skada 2T10)



Griskultingen som grymtade

En ny gladiator-kämpe gör sig ett namn på Morälvidyns många arenor – Besten av Bolmarra är stark, snabb och obesegrad. Han kämpar som en fri kämpe, utan att vara slav eller krigsfånge, vilket är mycket ovanligt. Med sina segrar har han skapat sig en allt större skara beundrare som följer honom från stad till stad – han kallar dem ömt sina »smågrisar«, och varje kamp inleds med högljudda grymtanden från läktaren. Han skanderar öppet att han skall »tillbaka till Krilloan« för att »dränera deltat«. Han skyltar inte med sin sanna identitet (se ned-

an), men allt fler av Morälvidyns härskare och organisationer börjar oroa sig för den ökande politiska makt han samlar till sig.

BESTEN AV BOLMARRA

Bodogar Först, bättre känd som gladiatorn Besten av Bolmarra, är en brutal krigare vars oxslägga släckt många motståndare. I verkligheten är Besten den landsförvisade sonen till Krilloanbossen Abdo diGrasso, överhuvud över de fruktade banditerna i Slaktarna. Bodogar är en brutal och

hänsynslös motståndare, som använder sin exil som en möjlighet att bygga upp sitt rykte och en ny maktbas utanför Krilloan så att han kan återkomma som Abdos givne arvinge, eller rival.

FÖRFL: 12 **SB:** STY +T6 **KP:** 40 **VP:** 16
FÄRDIGHETER: Taktik 15, Undre världen 14, Undvika 16, Slagsmål 18
FÖRMÅGOR: Stridsvana, Dubbelhugg
UTRUSTNING: Oxslägga (FV 17, skada 2T10), slaktarkniv (FV 14, skada T10)

PIRATNÄSTEN I NORRA SAMKARNA

TIO	TYP AV HAMN	PIRATKLANER	FARTYG I HAMN	HEMLIGHET
1	Djup lagun med sandstrand, 1 klan, 1 fartyg.	Tomos liga, fria kapare.	En fusta.	Infiltrerat av Vita eskadern.
2	Djup bukt nästan dold av grönska, 1 klan, 2 fartyg.	Abas klan, vrakplundrare.	En feluck.	Mötesplats för en demonkult.
3	Övergiven och övervuxen mandraggio, 0 klaner, 1 fartyg.	De plockade, laglösa piratankor.	En sambuq.	Ligger på ruiner av en minotaurabyrint.
4	Fiskehamn med hamnbassäng, 0 klaner, 2 fartyg.	Vildhundarna, laglösa mördare.	En galiot.	Gömställe för De plockade.
5	Småstad med långa bryggor ut i vattnet, 2 klaner, 4 fartyg.	Maleks kapare, korsarer från Dharba.	En galiot med extra bestyckning.	Uråldrigt jorpagniskt galärvrak på havsbotten.
6	Ö täckt av ett gytter av hus, 3 klaner, 5 fartyg.	Svarta fjädern, ankklan.	En galiot med extra stormsegel.	Sjöormar leker i vattnen utanför.
7	Flodmynning med bryggor på båda sidor, 2 klaner, 3 fartyg.	Scharlakanormarna, ökända smugglare.	En galiot med ödleslag och tre flygödlor.	Två smugglarklaner kämpar om hamnen.
8	Flodmynning med grunda sandstränder. 2 klaner, 1 fartyg.	Anxalis yngel, träskkultister.	En galär.	Helig mangroverlund vigd åt Anxalis.
9	Flera öar och kobbar med hus på pålar, 1 klan, 2T6 fartyg.	Ash-murgh, ödlefolksklan.	En karavell.	Hemsökt av syrödlor.
10	Befäst kaparstad, 2T3 klaner, 3T6 fartyg.	Herats hundar, feliciska kapare.	En chebeck	Byggt på en sovande jätte.

RYKTEN FRÅN NORRA SAMKARNA

T8 BESKRIVNING

- 1 Sufeterna i Qart skall slutligen ha kommit överens om att förena sig i allians med Huset Zorac.
- 2 Årets miasma skall bli ovanligt pestbärande. Denna osunda vind uppstår när Anxalis vredgas och låter sin giftiga andedräkt färdas över vattnet!
- 3 Den bevingade sirenen Airide har setts kretsa kring Dharba, och man är rädd att hon skall ge sin välsignelse åt kung Malek.
- 4 Det sägs att prospektörer vid Jarabahs smaragdgruvor hittat det mumifierade liket av en bevingad alv från Kara-nur. Dess bärnstenslika hjärta slog ännu och lade en förbannelse över gruvarbetarna vilket ödelade hela området.
- 5 Insektoiderna svärmar över de rasslande rasernas arkipelag. Är en ny konflux i antågande?
- 6 Det sägs att en mäktig minotaurfurste ligger begravnen under labyrinten i Baar. Om han vaknar ur dödens sömn kommer han att leda Kopparhavets minotaurer till en ny gyllene era, eller till dödsriket. Det är oklart vilket.
- 7 Den feliciske kaparen Herat Brännaren fick sitt namn efter att han skövlat ödlefolksbyar längs Sanfloden. Nu sägs det att de kallblodigas hämnd är att vänta, och att tusentals kanoter förberetts i Morginnerskogens djup, redo att hemsöka Morëlvildyns kuster.
- 8 En enorm sjöorm har siktats i Andragossahavet. Är det självaste Lotan som är på jakt i dessa grunda vatten?

SLP FRÅN NORRA SAMKARNA

TIO	NAMN	YRKE	EGENHET/EGENDOM
1	Teheb	Slav	Nässelutslag
2	Kufu Strövaren	Vagabond	Tatueringar över hela kroppen
3	Diya	Träskbonde	Tam pytonorm
4	Syfax Svarte	Korsar	En kajik – smal roddbåt med krökt för
5	Tena	Nomad	Ridödlar
6	Karrax	Hyrsvärd	Höga läderstövlar
7	Galär-Baalith	Kapare	Portolan
8	Sayifa	Kapten	Bronstrumpet
9	Iga	Hövding	Halsringar i koppar
10	Hanno	Sufet	Turkos toga

ÄVENTYRSPLATS – MARZOUK

Jasså, ännu ett gäng osnutna goddagsplitar som spolats iland av Kopparhavet? Jag har inget emot att ni driver omkring här i Marzouk. Stick och prata med det där benranglet de kallar orakel. Eller åk ut till Gadjä och prata med den så kallade pashan. Jag bryr mig inte. Så länge ni inte tänker sälja blålotus, eller kommer i vägen för handeln. I så fall blir ni inte långlivade.

– Baso Zorsha, droghandlare och banditboss

I norra Samkarna, längs Morëlvidyns vilda kust, finns gott om kaparnästen, smuggelhamnar och högmodiga småstater. Staden Marzouk är allt detta. Dammiga gator där suspekta individer blänger på varandra under vida kåphuvor, en otrygg hamn som under torrperioden stinker av ruttnande maneter, och nätter som fylls av vattenapornas skrik från deltat och schakalernas ylande på taken.

Rollpersonerna kan tänkas ta sig till Marzouk av flera anledningar:

- » Försäljning av kapade laster. I Marzouk frågar ingen varifrån ens last kommer.
- » Oraklet. Rollpersonerna kan vara ute efter en profetia från det marzoukiska oraklet.
- » Gravplundring. Söder om Marzouk breder ruinmarker ut sig där forna spindelhärskare regerade under Morëlvidyns storhetstid.
- » Jakt på kapare. Rollpersonerna kan ha skickats ut för att fånga in någon av stadens illryktade kaparkaptener.

Exilpashan av Marzouk

Pashan Molossa av Marzouk är en olycksföljd man från den gamla moräliska härskarätten Assalon. Hans palats har rasat på grund av termitangrepp, och resterna har tagits över av köttätande växter. Pashan har följaktligen flyttat ut ur Marzouk, och bygger ett nytt palats i Gadjä, ett tiotal kilometer västerut. Bygget drabbas dock av ständiga motgångar, och pashan kamperar nu med hov och allt för sjätte året i rad



utanför bygget i ett väldigt tältkomplex. Kvar i Marzouk finns Molossas mor – validepasha Kheidip III av Assalon. Hon vägrar lämna det gamla släktpalatset och återfinns någonstans inne palatsruinens djungellika växtlighet. Ett par uppgivna soldater ur pashans livgarde försöker vakta henne och samtidigt locka henne därifrån. Det påstås dock att deras främsta order är att försöka länsa palatsruinen på de skatter som Kheidip inte låtit sonen ta med sig. Man anser också allmänt att pashans sorti ur staden egentligen var en flykt undan andra maktfigurer som han inte lyckats hålla i schack – prästerna, familjen Zorsha, »Krälarna« och de fria korsareerna, se nedan.

Familjen Zorsha

Zorsha är en gammal kryddhandlarfamilj som armbågat sig till makt i staden genom utpressning, ohämmat våld och idogt langande av beroendeframkallande droger vilket lett till utbrett missbruk. På stadens gator (och än mer i pashans hov i Gadja) säljer Zorshas beväpnade råskinn öppet blålotus, vallmomjölk, rusarbak och kimerablod (vanligtvis falskt). Familjens överhuvud är Baso Zorsha, som ser staden som sitt privata experimentorium.



BASO ZORSHA

Denna forna kryddhandlare är en skrupelfri bandit, och inofficiell (men oantastad) ledare över Marzouk. Han är en skallig bjässe till karl med kalla hajliknande ögon och överdådiga guldörhängen. Hans koppel av gläfsande hyenor sätter svettpärlor i pannan på även de mest luttrade av skurkar.

FÖRFL: 12 **SB:** STY +T4 **KP:** 24 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Övertala 18, Upptäcka fara 17, Köpslå 14

FÖRMÅGOR: Insikt, Dubbelhugg

UTRUSTNING: Yxa (FV 16, skada 2T6), pulver av förlamande gift i fickorna. Giftstyrka 14, 4 doser, kan kastas i ögonen på fiender.

Prästerskapet och det marzoukiska oraklet

Det urgamla Ninnavetemplet i Marzouk hyser ett lokalt orakel, mest känt för illavarslande och något otydliga profetior om död och krig. Oraklet är ett flera hundra år gammalt benrangel, de maskätna resterna av en av öknens forna krigsherrar. Templets prästerskap leds av förste översvämningsmästare Bele-bin-Bele. Hon är en gammal och erfaren strateg, och försöker dämpa den paranoia som oraklets spådomar sprider. Helst skulle prästerskapet bli av med den odöda siaren, men pashan Molossa räknar oraklet som en av sina förfäder, och håller templets händer bundna genom gamla avtal.

Fribrytarna

Marzouk har alltid varit en aktiv kaparhamn där pashans offentliga förbud mot sjöröveri smidigt kringgåtts genom generösa kapargåvor – Molossas främsta inkomst. Familjen Zorshas grepp om staden känns dock allt mer som ett hinder för stolta kapare som Izem Grodskägg, familjen Mokrani och gamla gubben Zammit. Dessa försöker nu organisera sig som korsarförbundet Fribrytarna och arbetar framgångslöst mot Zorshas och Krälarnas maktställning från en öde lagerhydda i hamnen. Deras grundkölade felucker är i skriande behov av reparationer och drogfritt manskap.

Krälarna

Det marzoukiska oraklet tillbes av en hängiven kult under ledning av de karismatiska tvillingarna Diath och Duguth, båda bevandrade inom nekromanti. Kulten dyrkar förruttnelsen, och ser oraklet som slutresultatet av denna gudomliga process. De kallar honom »Maskarnas mästare« och tolkar hans ofta krigiska uttalanden som direkta order om kapning, vrakplundring och utpressning. Genom sina blodsdåd uppfyller

de profetiorna, och ser sig rättfärdigade i oraklets namn. Kulten har tagit över stadens fyr, byggd på ryggen av en gammal klomul, och använder den till att kapa mindre skepp, och att locka större fartyg in i deltat där elefantvass och dimmsjok underlättar plundrandet. Besättning säljs som slavar åt pashan till hans palatsbygge, och övrigt byte räcker till väl tilltagna offergåvor, vilket ger Krälarna tillgång till oraklet trots Bele-bin-Beles obehag inför kultens agerande. Kultmedlemmarna omges avflugor som de lockar till sig med illaluktande smörjelser, allt för att förbereda sig inför den slutliga förruttnelsen.

DIATH OCH DUGUTH

För att vara förruttnelsedyrkande nekromantiker är tvillingarna Diath och Duguth förvånansvärt levnadsglada typer. De ordnar ofta blomsterströdda fackeltåg genom staden med dans och vinservering, där endast en lätt obehaglig lukt och oerhörda flugmängder stör stämningen. Diath klär sig i en enkel kåpa och målar sitt ansikte till en dödskalle, medan Duguth bär en förruttnande getskalle som huvudbonad och virar in sig i vissnande blomstergirlander.

FÖRFL: 12 **SB:** – **KP:** 14 **VP:** 16

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 14, Smyga 14, Undvika 12

NEKROMANTISK MAGI: Tvillingarna kan för 6 VP väcka en död till liv i T6 minuter. Den döda kan då antingen svara på tre enkla frågor (med dunkla svar), eller agera som slav med spelvärden enligt skelett på sida 95 i Regelboken.

UTRUSTNING: Maskäten och kletig stav med håligheter där tusentals flugor bor (FV 12, skada T8)

ÄVENTYRSUPPSLAG

Ättetavlan

Bele-bin-Bele söker upp rollpersonerna. I gravfälten söder om staden finns en ättetavla som kunde påvisa att pashans släktskap med oraklet är osann. Med tavlan kunde hon häva avtalet med pashan och ta oraklet av daga. Hennes egen inblandning måste dock hållas hemlig.

Korsarkuppen

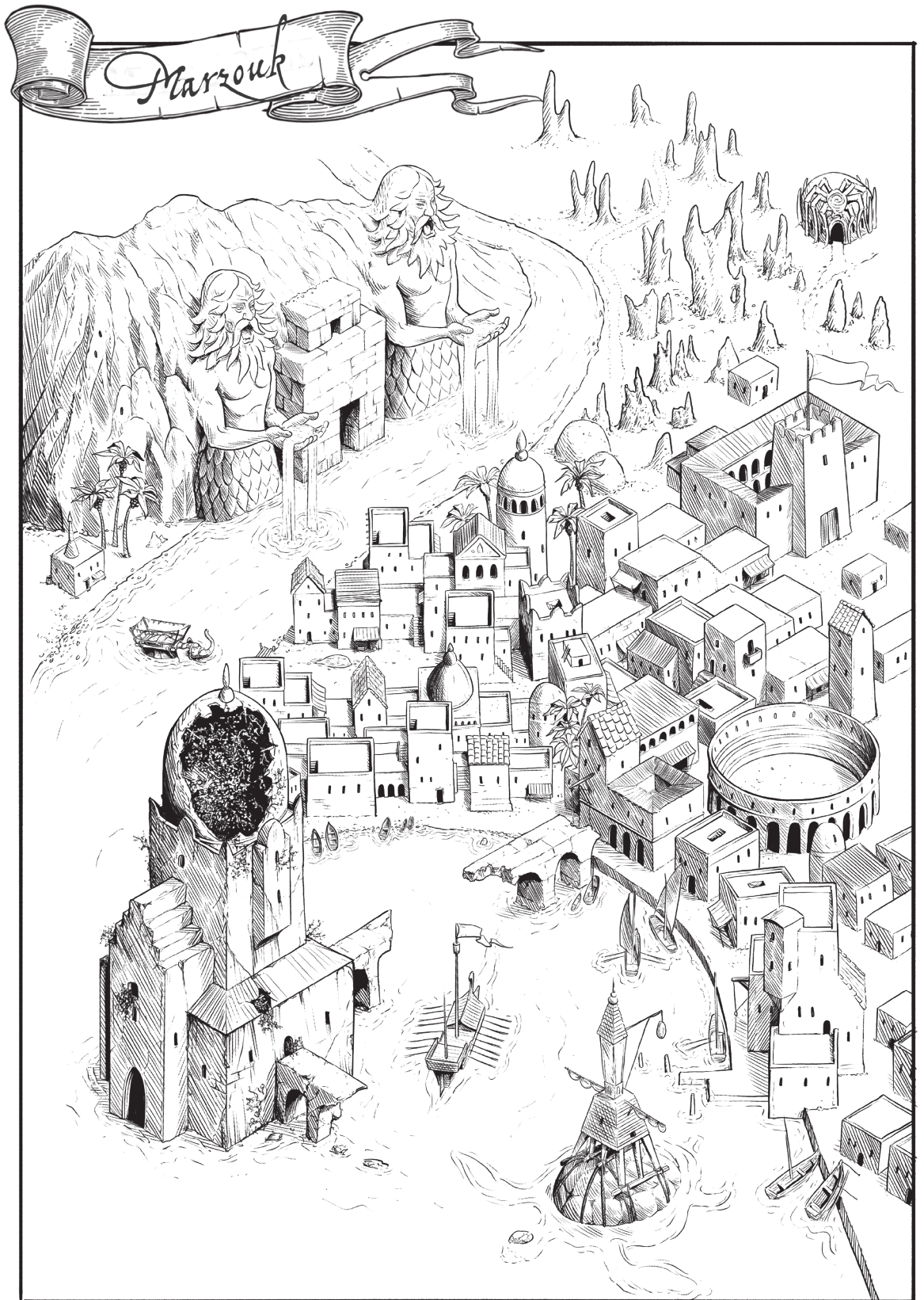
Pashans exil har lockat nya korsarer till Marzouk. På tavernan Lyckan hänger den hemlighetsfulla ankan Urassker, en härdad lönnmördare och medlem av den fruktade kapargruppen De plockade. Han döljer sin plockade hjässa under en bredbrättad solhatt, och ägnar sin tid åt att spionera på de andra piratfraktionerna. Han planerar att göda konflikten mellan stadens kaparfraktioner genom ett par väl valda lönnmord. Två galioter fulla av vilda plockade piratankor ligger redo i Montarkun för att segla ned när kaoset tillåter dem att ta över och göra Marzouk till en stödpoint för deras aktiviteter.

Död åt förruttnelsen!

Baso Zorsha vill en gång för alla bli av med Krälarna – de har återigen kapat ett skepp lastat med hans varor. Han vet dock att kulten infiltrerat hans mannar, och behöver utomstående för uppdraget att röja undan de slemma nekromantikerna.

Välkomna till djungeln

Pashans soldater med order att vakta hans mor har försvunnit. Något står inte rätt till i det ättna palatset. Serjavärden Ugdar, pashans högra hand, behöver personer villiga att ta sig dit och utreda vad som hänt.



Det fria kapandet

Kaparen Gepkon Mokrani sörjer över eländet i Marzouk – drogberoendet grasserar, och skeppskunnigt folk är svårt att få tag på, för att inte tala om båtsvirke, segel, dadlar och annat som en kapare behöver. Allt detta är familjen Zorshas fel, och den unga feluckkaptenen söker personer han kan lita på för att manövrera ut Baso Zorsha och hans hejdukar. Alla medel är tänkbara, fredliga förhandlingar och handelsavtal eller attentat och explosioner – allt är möjligt.



PLATSER I MARZOUK

- A. Tempelberget.** Denna helgedom är vigd åt gudinnan Ninnave, och hyser även det marzoukiska oraklet. I de vindlande tempelgrotterna bor präster och asketer, och långt in finns oraklets katakomb och skattkammare. Statyerna vid ingången är uthuggna ur den röda klippan, och ur deras händer forsar friskt vatten.
- B. Deltat.** Siltfloden mynnar ut i gyttjiga snår av papyrus, där bitarsjuka vattenapor huserar, och där vrakplundrarna gömmer sina byten.
- C. Vadet.** Simmande elefanter med torn och bärstolar för resenärer över Siltfloden. Elefantfösaren Akpa är tandlös och rynkig, och sitter inne med mycket skvaller i staden.
- D. Tavernan Lyckan.** Ägs av mästern Radivar, en fallen profet, tidigare stjärntydare och rådgivare åt ståthållaren av Baar, innan staden intogs av krigiska minotaurer. Både vin och tobak håller hög kvalitet i tavernan, och Radivar kan bistå i frågor om astronomi, lagkunskap och förfalskning. Han har även kontakter till Fribyrtarna och understödjer deras kamp.
- E. Zorshas handelsbod.** Full av kryddor, gifter, örter och ormar samt en smedja med billiga vapen. Bodens föreståndare är Bavti Zorsha, en av Baso Zorshas brorsdöttrar.
- F. Udgars karavanseraj.** Serajen står under beskydd av pashan och erbjuder ett bra stall, en dyr och enkel handelsbod, mat, loppfria sängar och skydd mot stadens schakaler och banditer. Den halta svartalfen Ugdar är serajvärd och den som sköter pashans ärenden i Marzouk.
- G. Falska fyren.** En gammal klomul som påbyggt med en fyrbåk. Styrs ut i deltat och lurar skepp på grund. Opereras av Krälarna.
- H. Strutsrännarbanan.** Familjen Zorsha ordnar här festliga strutslopp och vadslagning.
- I. Gamla templet.** Vigt åt spindelguden Anan, nu hemsökt och förbommat. Månklara nätter syns ljus från valvfönstren och ibland hittas det ännu blodiga offer på gårdsaltaret. En av de hemliga offerarna är serajvärden Ugdar som å pashans vägnar försöker hitta gudar som lyssnar på dennes böner om ett slut på livets motgångar.
- J.** Mot Gadja och risfälten i Tmutuk.
- K.** Mot de fjärran djunglerna i Haar och lejonfolkets marker.
- L.** Mot ödestädernas pyramider och de gamla gravfälten.
- M. Det ättna palatset.** Den assalonska ättens förra säte. Raserade våningar inbäddade i djungelgrönska. Någonstans i växtligheten håller valedipashan Kheidip till.
- N. Termitkogen.** Ett virrvarr av väldiga termitstackar med taggar och spiror som sträcker sig mot himlen. Norrut blir skogen så tät att kameler vägrar gå vidare. Termiterna är ett gissel för staden, men övergivna stackar utgör bra bostäder för de fattigaste Marzoukborna.
- O. Kryddmagasinet.** Här residerar Baso Zorsha. Han har låtit göra om lagerlokalerna till eleganta salar, där hans beväpnade råsällar slår dank och röker vattenpipa.

SLUMPHÄNDELSE I MARZOUK

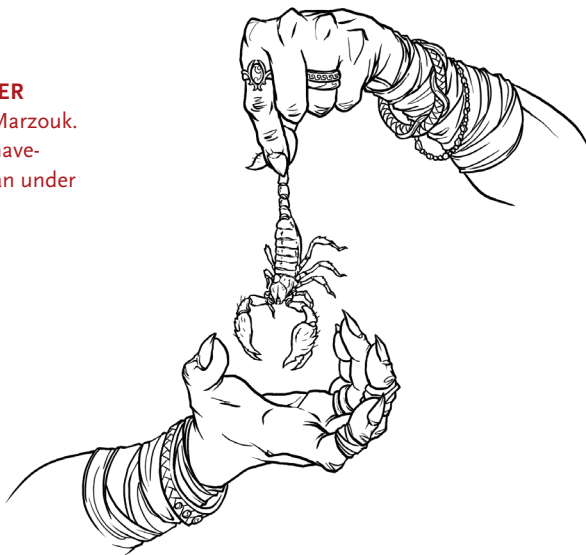
T6 HÄNDELSE

- 1 **Profetian.** Gonggongen i templet ljuder över Marzouk: oraklet har uttalat en ny profetia. Den omtalar främlingar i staden, och att de planerar stöld och våldsdåd.
- 2 **Elefantrusning!** Uppretade samkarniska elefanter stormar genom staden, och slår sönder allt i sin väg.
- 3 **Strutslopp!** Folkfest med fakirer och akrobater, Krälarnas fackeltåg, marknad, vadslagning och oerhörda mängder droger.
- 4 **Översvämning!** Siltfloden svämmas över sina bräddar. Många lager förstörs och fuktskadade varor säljs för nästan ingenting.
- 5 **Slavtrupp.** En handfull Krälare driver 2T6 kedjade slavar av olika åldrar, släkten och bakgrunder genom staden mot Gadjä. De rådbårklar slavarerna med piskor och käppar, och svarar aggressivt på alla försök att hejda konvojen.
- 6 **Öppet knas!** En halvnaken alv med en stirrig myrslok som följeslagare muckar slagsmål med alla som han ser på gatan. Han har rökt alldeles för mycket blålotus, och slocknar efter 2T6 stridsrundor.



PORTOLANENS HEMLIGHETER

En av portolanens glyfer ligger vid Marzouk. Den markerar grottorna under Ninnave-templet, som var en helig plats redan under forntiden.





10

NORRA SOLUNA OCH ROSENZIGGURATEN

När källans sötma torkat ut till slut
och öknens sand är varm och röd som blod,
då solens heta strålar stjal allt mod
i dem som flyr när tiden runnit ut

– Strof XX, bok I, de Siburiska profetiorna

MAKTSPELARE I NORRA SOLUNA

Drottning Neferak styr Efaro med hård hand, och har upprustat Dromedarkåren och rikets andra vapenslag för att ta kampen mot nattfolk som hotar från de röda öknarna. Hon är en kraftfull drottning med få utmanare. Den närmaste rivalen är den stenrike Pashan av Xum, ståthållare över en provins i västra Efaro vars närhet till Krillo-an ger många tillgångar och möjligheter.

De röda öknarnas nattfolk är mäktiga, men just nu ledarlösa. Dessa kaotiska hor-der utgör dock ett ständigt hot i söder.



NORRA SOLUNAS HEMLIGHETER

Den döde kårkaptenen

Det råder bitter rivalitet mellan Dromedarkåren och Kungliga källorden i Irbol. Kåren anklagar nu källväktarna för mord, då deras ceremonimästare – sandkaptenen Isu Ayam – har hittats brutalt mördad. Ayam var inbegripen i en bitter fejd med källväk-tarna, och anklagade dem för konspiration med krunska destabilisatorer. Han har dock dödats av sin älskare, den aktade skriftställaren Sarapsum vid det kungliga biblioteket, efter att ha hotat avslöja att skriftställaren stulit förbjudna skrifter för kopiering och försäljning. Sarapsum försöker nu sopa igen sina spår och läka sitt brustna hjärta. Rollpersonerna kan anlitas av Dromedarkåren som vill hitta bevis på Källordens skuld, eller av minotauren Katchemjil – Källordens vattenmästare som vill rentvå källväktarna från misstankar innan staden kokar över. Även Isu Ayams mor kan ta kontakt. Hon är ledare för de nomadiska Errii, en av Efaros mäktigaste ökenstammar, och hon tror inte att de inblandade parterna kan reda ut mordet. Hennes stam kräver svar och rustar sig

för hämnd. Med i leken blandar sig också krunska blodspråster av den kätterska Nergelkulten – köpkandidater till Sarapsums kopior. Även andra köpare kan dyka upp, som exempelvis riddare från Tornväktarorden i Zorakin (se sida XX) eller orcher från Röda öknarna, se nedan.

GARDESKAPTEN DSIRO KAUFUN

Dromedarkårsten Dsiro Kaufun leder kårens utredning av mordet på sandkaptenen. Hon är en rakryggad riddare och ökenven-teran med åtta prydliga ärr över vänster kind – ett för varje kamelriddare som stupat under hennes kommando.

FÖRFL: 12 **SB:** STY +T4 **KP:** 14 **VP:** 14
FÄRDIGHETER: Rida 16, Upptäcka fara 14
FÖRMÅGOR: Stridsvana
RUSTNING: Ringbrynja (4)
UTRUSTNING: Slagsvärd (FV 16, skada T10), bitsk kamel



KATCHEMJIL

Katchemjil är en spensligt byggd minotaurherre runt fyrtio år gammal. Vanligtvis reser han runt i Ereb Altor och dränker trollkarlar i Enkis namn, men Källordens fejd med Dromedarkåren uppehåller honom i Irbol vilket irriterar honom stort. Han klär sig i Källordens ljusblå klädnad och slår ofta vatten över sitt huvud. Vattnet återfinns i den magiska urna som han bär. Vad Katchemjil inte vet är att vattnet kommer från Golwyndas sötvattenhav och för varje urna han slår ut tappas havet på ytterligare en bägare.

FÖRFL: 12 **SB:** STY +T6 **KP:** 18 **VP:** 14
FÄRDIGHETER: Slagsmål 18, Myter & Legendor 14, Övertala 14
FÖRMÅGOR: Sändebud (se Ereb Altor: Världsbok)
UTRUSTNING: Enkel urna, ceremonistav



Orchprinsessan

Efaros stordrottning kraftsamlar för att möta orchotet från de röda öknarna. Som en del av det har drottningen tagit emot orchprinsessan Rhazra som politisk flykting. Rhazras närvaro i Irbol har väckt stor uppståndelse. Hon är dock inte frivilligt allierad utan tvingades anta stordrottningens erbjudan om asyl efter en misslyckad kupp där hon mördade sin far. Neferak planerar att använda Rhazra som en galjonsfigur för sitt kommande krigståg mot orchstammarna, och på så sätt splittra motståndet. Rhazra själv har andra planer. Nu när hon har satt sig i säkerhet har hon inga avsikter att bli en bricka i Efaros maktpolitiska spel. Hon har använt sin tid i Irbol till att kontakta sina allierade som spreds för vinden efter kuppforsöket, och planerar nu att fly från sin privilegierade fångenskap. Tillsammans med sina trogna skall hon återvända till de röda öknarna och ta kontroll över orchernas styrande organ – Det släpade hovet – som nu är i händerna på hennes farbröder och deras hängivna bärsärkar.

Stordrottningen kommer att behöva dugliga äventyrare för många olika uppgifter – att röja motståndare ur vägen, att samla information om orchstammarna och att eskortera och övervaka den nyckfulla orchprinsessan. Även Rhazra kommer att behöva hjälp med sitt flyktförsök.

ORCHPRINSESSAN RHAZRA

Fostrad av en hatisk far och de Röda öknarnas oförlåtande hetta – Rhazra har inte haft ett lättsamt liv. Ändå längtar hon tillbaka till Det släpade hovet – till dammet och ljudet av slavdrivarnas piskor. Hon är enträgen och säker på seger. Hennes hår är inflätat med stora gamfjädrar till en armshög krona, och hon bär ceremoniella löständer från ett ökenlejon.

FÖRFL: 14 **SB:** SMI +T6, STY +T4

KP: 16 **VP:** 12

FÄRDIGHETER: Slagsmål 16, Kniv, 14, Yxa 14, Båge 15, Upptäcka fara 14

FÖRMÅGOR: Orädd, Stridsvana



Den stora migrationen

Öknarnas väldiga tunnelflyttar flyttar med ojämna mellanrum över norra Solunas vidder. Vitterhetsakademins främsta mystiker arbetar ständigt med att försöka räkna ut när och var nästa migration sker. Om den beräknas gå genom bebyggda orter rustas fältpatruller för att leda maskarna åt andra håll. Alla tecken tyder nu på att nästa migration står för dörren, men från Vitterhetsakademien hörs inget. Där har nämligen avundsjuka politiska motståndare till Attar-orden i oasen i Utulish beslutat att uträkningarna hålls hemliga så att oasen utplånas. Rollpersonerna kan anlitas av Attar-ordens oroliga präster som försöker ta reda om ryktena är sanna, eller av samvetstygda akademiker för att i hemlighet vilseleda maskarna.

Efaros förbjudna torn

Det finns många sägner om Efaros mystiska trollkarlstorn. Det mesta som återstår av dem är enstaka stenblock i öknen, blåstrade släta genom århundraden av sandstormar. Men ett fåtal står ännu upprätt. Dessa anses dölja ond magi och är förbjudna att beträda. Ofta är alla öppningar igenmurade. Om rollpersonerna lockas av ryktena om skatter kan belöningen vara stor, men mörka förbannelser och onämnbara favoritar i tornens inre. Då och då stöter man på de gamätta resterna av äventyrare utanför sådana torn, lynchade och upphängda som en varning till dem som vill störa tornens frid. Ett torn är en utmärkt äventyrsplats, som du som SL kan fylla med demoner, gastar och andra monster, fällor och förbannelser. Längst ner kanske det ruvar odöda uråldriga yndariska magiker, i väntan på att uppväckas och återinföra sitt valde över Solunas sandvidder.

Härskaren av Korgol

Ökenjätten Nebun-Kaff-Kadefra vet inte ens själv varför han vaknat ur sin dvala. Men någonting stort är på gång, och jättarna måste enas! Han installerar sig i Uruppak på den gamla Gamtronen, och utropar sig till härskare över det forna jätteriket Korgol. Med gammal magi väcker han sina bröder och systrar, och ur öknarna reser sig halvt förstenade jättar och vandrar mot Gamtronen för att böja knä inför den nya kungen. Gamtronen ligger söder om Lagassu, men du kan givetvis placera den var du vill. Både Krilloan och stordrottningen av Efaros blickar nervöst mot Uruppak. Rollpersonerna kan anlitas för att spionera, förhandla, för lönnmord eller krigshandlingar.

NEBUN-KAFF-KADEFRA

En väldig ökenjätte, naken och endast iklädd ett manslångt lösskägg, flätat med guldtråd till formen av en kobra. Halva hans ansikte och överkropp är förstenat till vittrande kalksten, och ur hans vänstra öga rinner ständigt sand, likt aldrig sinande tårar. I håligheter i hans axel bor hungriga gamar som skriar ensligt.

Spelvärden som jätte (Regelboken sida 90), men med KP 84.



Törstiga Farom

Det fagra Farom förses med färskvatten genom ett enormt grottsystem av underjordiska cisterner, uthuggna under berget på vars sluttningar staden ligger. Inte ens under den hårdaste torra har reservoarerna sinat. Nu lär svartalfer ha bosatt sig i grottornas luftfickor, och de förpestar vattnet med träck och förbannelser. I cisternerna ruvar dock även något annat, något som fått svartalferna att söka sig dit i fanatisk dyrkan.

Serajen Aftonskären

Vid Irbols södra karavanport ligger serajen Aftonskären – en av stadens mest välnummerade inrättningar. Den är en klassisk seraj, byggd av torkade lertegel, i kvadrat runt en svalkande innergård med bananträd och dadelpalmer. Här finns bäddar fria från sandloppor, och handel sker utan kunglig skyddsskatt eftersom serajvärden Smaragd lyckats påvisa bortglömda handelsavtal som i urtiden ingåtts med dvärgarna från Yere batur. Avsaknaden av officiell övervakning har gjort Aftonskären till ett tillhåll för krunska spioner, helt utan Smaragds vetskap.

SMARAGD

Smaragd är en dvärg som lämnar få oberörda. Hans bara överkropp sväller av knotiga muskler, och ryggen täcks av en stor tatuering tillägnad dvärgguden Buzur. Många besökare sägs även lockas till serajen av hans klargröna ögon och sotade ögonlock. I serajens tehus serverar Smaragd Karad-Traz-sekt, ett öl svart som synden, och en av de få saker han gärna skryter om.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 13 **VP:** 15
FÄRDIGHETER: Bluffa 16, Köpslå 14
FÖRMÅGOR: Mästerkock, Dubbelhugg
UTRUSTNING: Vändig morgonstjärna (FV 16, skada 2T8), hänger på väggen i skänkrummet

NEFZU

I Aftonskärans stall huserar karkionen Nefzu. Hon vet att hon kallas stallarnas drottning bakom sin rygg, och hon är stolt över det. Varken häst, kamel eller annat ök lämnar Aftonskärans seraj i sämre skick än det kom dit i. Nefzu kan helandets konst sedan sin tid i Kristalltornet i Krilloan, men har gett upp tron på de tvåbenta folken, och ägnar sitt magiska kunnande endast åt djur. Ibland kan man se Nefzu i tehuset, med smuts under naglarna och stallsdammiga fötter, men alltid iklädd skinande gula kläder, klanderfritt rena.

FÖRFLYTTNING: 14 (luft och land)
SB: – **KP:** 11 **VP:** 16
FÄRDIGHETER: Animism 16, Övertala 14
BESVÄRJELSER: Hela, Tala med djur

SLUMPMÄSSIGA PERSONER I NORRA SOLUNA

TIO	NAMN	YRKE	EGENHET
1	Myronus den Prisade och Lovade	Irrigatör, expert på fontäner och bevattningspaviljonger	Fläckig ökenvarg i turban och kåpa
2	Qal Bnoda	Profet	Krunsk spion
3	Moheb Nagast	Fuktsamlare	Veteran från ormkriegen
4	Apoman Brändfot	Dromedarskötare	Dyrkar pestguden Nergel
5	Ibis Färdaren	Tornpasha	Ärrad av Traxilmes giftöknar
6	Prokeiron av Uzulme	Glyfmästare och kunglig mimare	Hopsydd mun (ett straff)
7	Ese Umur	Gift- och kryddhandlare	Bär på undulater i bur
8	Shenoti	Sandmagiker	Tatuerad med en dubbelsvansad skorpion
9	Besu Tusenfödd	Astrolog	Erbjuder välsignelser
10	Xalon Maranam	Kaffeodlare	Jagad av Dromedarkåren

SOLUNAS OASER

T8	NAMN / RYKTE	TYP	EGENHET
1	Den ringlade ormen »Här dräpte Ktopassis den stora mussushun.«	Mindre bosättning av lerhus. Dadelpalmer och durraodlingar.	Akademi med framstående magiker och mystiker.
2	Awatis oas »Här fällde Nanshe en tår för jätten Awati.«	Dammig och välbefäst karavanseraj vid halvt uttorkad och lerig oas.	Hem för en ökennajad.
3	Tamantit »Tamantits stilla yta är en synlig del av Altors artärer.«	Större bosättning med karavanseraj, tempel, stenhus, lerslageri, bevattningskanaler och feta kafferbufflar.	I sin helhet vigd åt de döda – mumifierade lik sitter på parkbänkar, vid kaffedynor, och står uppstöttade vid brunnar.
4	Tshidma »Varje ny härskare av Efaros skall dricka av Tshidmas vatten vid sin kröning.«	Källa uppe på klippa med vattenfall ner i frodig dunge med valnöt, bananträd och stryparrankor.	Trollkarlstorn från Efaros guldålder, skyddat av väktarbestar och besvärjelser, och hem till fantastiska skatter.
5	Mörka ögat »Gå inte dit!«	Giftig oas med köttätande apor och väldiga mossbelupna talande ebenträäd.	Befäst klosterempel åt gudinnan Nanshe där slavprästerna gjort revolt.
6	Ubrarba »Orcherna från de röda öknarna planerar att inta oasen.«	Uppdämd oas med väldigt pumptorn. Knarrande kvarnvingar pumpar upp vatten till två vittrande akvedukter som försvinner ut i öknen.	En nomadisk ökenstam – Seneferets gyllene harpyor – har örter, vapen, kryddor och guld nedgrävda här.
7	Vitvattnet »I sandtrollens hålor söder om Vitvattnet finns skatter från plundrade karavaner.«	Grävd oas, som ett svart hål i öknen, 20 meter tvärs över. Vattenytan ligger 50 meter ner i hålet. En vindlande trappa leder ner och i alkover sitter asketer i trans.	Dromedarkårens befästa läger. Sandkapten Ayludar styr skoningslöst.
8	Nanshes gåva »Vattnet i oasen läker alla sorger och sår.«	En naturlig grotta med klar källa. Dagtid söker öknen syrödlor skugga här.	Palats för rovpashan av Uzulta, tama krokodiler och flödande vin.



RYKTEN I SOLUNA

T8 RYKTE

- 1 Solunas främsta poeter skall samlas i Irbols kuriosapalats för den kungliga vältalartorneringen. Priset är den bördiga oasen Kadh, vars pasha hängts för högförräderi.
- 2 Giftiga ökenstormar från det fjärran Traxilme skall ha drabbat befolkningen i Azuritökens oaser, och de smittade agerar nu viljelöst och känslökallt som om de vore styrda av illvilliga krafter.
- 3 Den stora migrationen av tunnelmaskar närmar sig, men från Vitterhetsakademins lärda hörs ingenting om var den beräknas gå. Folk är oroliga och misstänker fult spel.
- 4 Vattenytan i den heliga oasen i Irbol har sjunkit för första gången någonsin. Folk är panikslagna och vattenskepp från Kopparhavets hamnar anlöper tomma till stadens flodkajer efter att ha länsats på vägen av olika konkurrerande organisationer. Den kungliga Källorden som bevakar oasen beskylls för inkompetens och förräderi, folk offerar i desperation till mörka gudar, och Enkitemplets slavpräster ber dygnet runt för att stoppa skeendet.
- 5 Kriget mot orcherna från röda öknarna närmar sig. Stordrottningen har allierat sig med orchprinsessan Rhazra för att garantera segern. Orchen behandlas som en vördad gäst i det kungliga palatset, men det sägs att hon har tvingats flytta till en egen flygel efter att ha ätit upp en del av tjänstefolket.
- 6 Stordrottningens man, kronpashan av Affobar, har varit död i flera år. Nu har dock hans lik, mumifierat och uppställt på paradplats i kungapalatsets guldsal, försvunnit spårlöst. Man befarar att kroppen skall användas till mörk magi i syfte att avslöja statshemligheter, och den kungliga livvakten genomsöker staden.
- 7 Orcherna i de röda öknarna har besegrat en hel skvadron ur Efaros Dromedarkår. Överlevande talar om svart magi och öknar som flammar upp i eldhav som av sig själva. I Irbol misstänker man Kruns inblandning, och det antas att krunerna smugglar vapen över Golwyndaravinen till de krigiska orcherna.
- 8 Ökenjätten Nebun-Kaff-Kadefra har utropat sig till ny härskare över det forna jätteriket Korgol. Uråldriga ökenjättar som slumrat under sanden vandrar nu sömndruckna mot Gamtronen för att böja knä inför den nya kungen. De är hungriga och slukar boskap och småfolk i sin väg.

ÄVENTYRSPLATS: ROSENZIGGURATEN I UTULISH

Ni har kommit till Utulish för Rosenvattnet? Naturligtvis, välkomna! Bry er inte om de sura blickarna, vattnet är en gudomlig gåva som skall delas med världen. Och Altors guld är en tribut till dess heliga kraft. Ni är utan tvekan imponerade av det stora templet här bakom. En sådan byggnad kräver stora utgifter i underhåll och skötsel. Försynen har ordnat allt till det bästa. Och ni, kära vänner, har bara att betala vårt högst rimliga pris för det heliga vattnet.

– Moder Nafata, Rosenmästare och ledare för Attar-orden

Halvvägs mellan Irbol och Farom, längs den gamla karavanleden, ligger oasen Utulish i en skålformad dal. Dalen färgas blodröd av väldiga prunkande rosenbuskar, vilket gett den dess namn – Utulish, blodskålen. Rosorna sköts med yttersta noggrannhet av den hemlighetsfulla Attar-ordens präster. Deras tempel är en väldig ziggurat vid dalens sydsluttning, där de tillverkar ett eftertraktat rosenvatten av dalens blommor. Detta mytomspunna vatten lär ha sinnesskärpande egenskaper och användes tidigare enbart i prästerskapets ritualer, men säljs numera över hela Kopparhavet, och inbringar stora mängder guld till zigguraten. Guld som håller på att få hela orden att gå under. Rollpersonerna kan söka sig till Utulish av flera olika orsaker:

- » **Resa.** Rollpersonerna reser längs karavanleden mellan Irbol och Farom, och övernattar i Utulish. Kanske de rentav tvingas tillbringa några dagar där medan en ökenstorm härjar.
- » **Handel.** Rollpersonerna är ute efter att köpa rosenvatten, eller kanske utreda anklagelser om mystiska bieffekter?
- » **Den förslutna.** RP eller deras uppdragsgivare har nåtts av ett nödmeddelande från en bekant i Attar-orden: »Vid nästa halvmåne skall jag förslutas för ett evigt liv under sanden – hjälp mig!«
- » **Guld!** Rollpersonerna har hört rykten om väldiga guldförsändelser som förvaras i templet, och är ute efter att lägga beslag på det.

Attar-orden

Ursprungligen grundades Attar-orden för att dyrka gudinnan Inashtar. Men över tid har prästerna allt mer riktat in sig på rosenvattnet och dyrkan av gudinnan har blivit mer av en sidoföreteelse. Orden består av fem mästare som ägnat sitt liv åt att studera zigguratens uråldriga stentavlor; nio slavpräster med ansvar över framställandet av rosenvattnet; åtta beväpnade Assegai-präster; samt ett tiotal akolyter. Orden leds officiellt av översteprästinna Golab-giri, en krum hundraåring med falnande auktoritet, men i praktiken är det de två ordensmästarna Kadirra och Nafata som har makten. Prästerskapet går klädda i volymiösa svarta kåpor och höga blodröda mantelturbaner. Nere i underjorden finns »de förslutna« – präster som satts att evigt vaka över mörkret under sanden. I templets katakomber ruvar även begravnade präster som väckts av rosenvattnet till odött liv – en mörk hemlighet som prästerna är villiga att sätta sina liv i spel för att bevara.

Grupperingar i Utulish

- » **Skriftmästare Kadirra.** Fader Kadirra vill förbjuda försäljandet av rosenvattnet. Han vill hålla det som en hemlighet inom orden, och endast för prästerskapets heliga ritualer i Inashtars ära. Han påstår sig ha Golab-Giris stöd, men den gamla översteprästinna har inte yttrat ett ord på flera månader, så det är svårt att veta. Kadirra har majoriteten av assegaiprästerna under sitt kommando.

- » **Rosenmästare Nafata.** Den karismatiska moder Nafata driver försäljningen av rosenvattnet och ser enorma möjligheter till utvidgning av verksamheten, men motarbetas av Kadirra. De flesta av akolyterna följer henne hängivet.
- » **De förslutna.** Enligt urgamla efariska seder blidkar Attar-orden mörkret under sanden med slavpräster som vigs till livstids tjänst under jord, instängda utan att någonsin se ljus igen. Ett okänt antal förslutna lever nere på nivå -2.
- » **De förvuxna.** Långvarigt användande av rosenvattnet kan förändra en människa till en ohelig abomination av kött och växt. När en präst uppvisar tecken på förändring – taggar, små rotskott och roshy – förs de under högtidliga ceremonier ner i källarvåningen och avrättas för att inte sprida sin rosenjuka till resten av templet. I rosengravarna under templet har de dock vaknat till liv genom en ohelig koppling till dalens livskraftiga rosenbestånd. De lever därefter vidare som odöda i olika stadier av metamorfos. De äldsta är helt och hållet buskar, medvetna och hungriga, och dessa snår och rotslingor sträcker sig redan över alla våningar i underjorden.
- » **Dromedarkåren.** En truppstyrka på åtta kamelriddare ur den kungliga Dromedarkåren har anlänt till Utulish, enligt egen utsago för att skydda orden från rövare som terroriserar området. De leds av den reumatiska hedersgeneralen Ofrir III, och deras egentliga uppgift är att beskatta prästerna, då rykten om enorma vinster och guldskatte nått Irbol. För detta behöver de veta omfånget på skat-terna, men prästerna rapporterar endast små vinster till general Ofrires ökande irritation.
- » **Pilgrimerna.** En karavan med fromma pilgrimer från Lagassu har anlänt till zigguraten, och åtta väderbitna ökenfare-re med djupa huvor bor nu i gästsalen på andra våningen.



MODER NAFATA

En mager kvinna i 50-årsåldern, klädd i en lång svart kåpa som alla Attar-präster, men utan den traditionella skavande mantelturbanen, vilket ogillas av hennes mera konservativa kollegor. Hon har en tam klätterödlö som dagtid sitter på hennes axel och småsover, men nattetid spanar i templet.

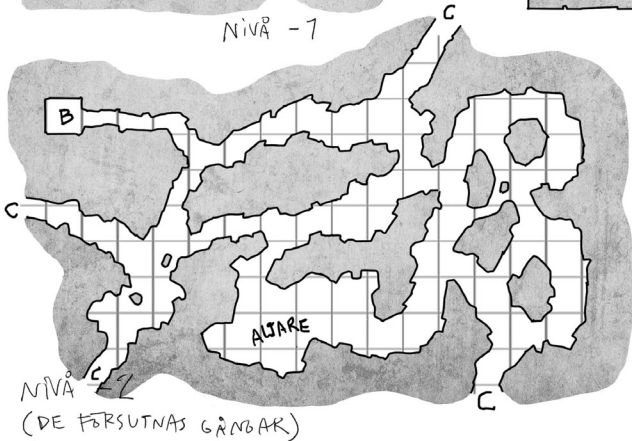
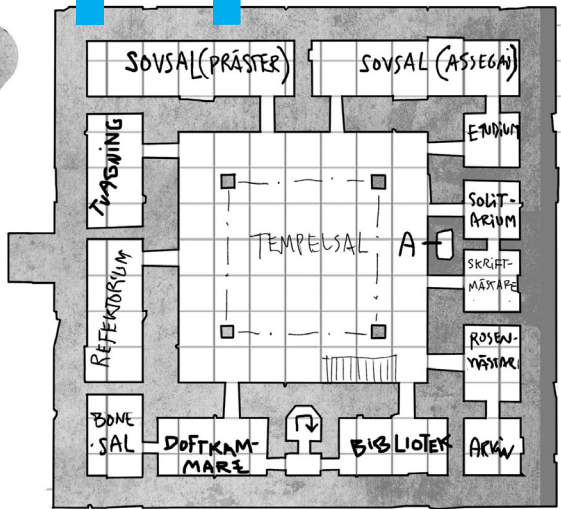
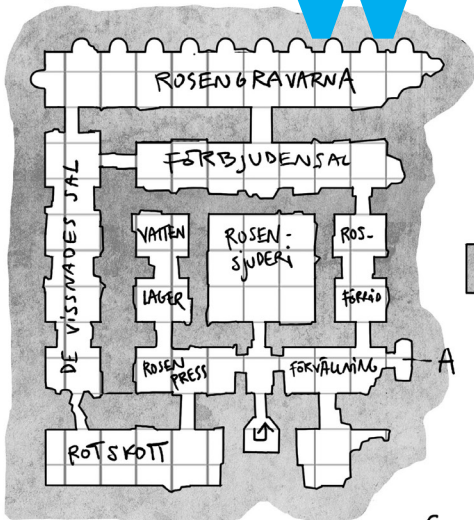
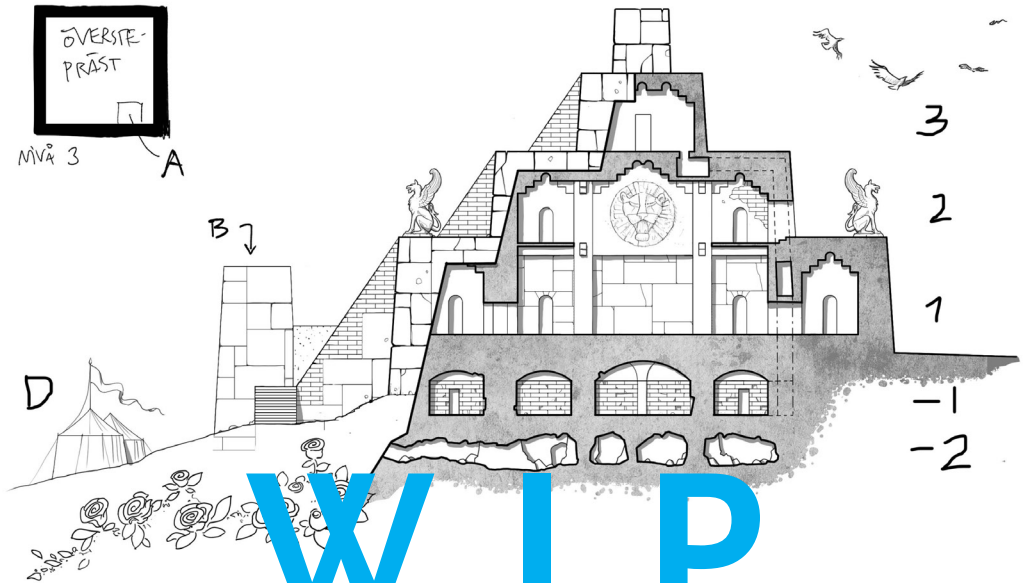
FÖRFL: 10 **SB:** SMI +T4 **KP:** 11 **VP:** 15
FÄRDIGHETER: Köpslå 14, Övertala 16
UTRUSTNING: Svart stav (FV 12, skada T8)



FADER KADIRRA

Höknäst man i 60-årsåldern, med en guda-bild av Inashtar inbränd över ansiktet. Han saknar en underarm och kliar omedvetet luften nedanom stumpen.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 12 **VP:** 16
FÄRDIGHETER: Myter & Legender 16, Hantverk 16, Upptäcka fara 14, Undvika 12
FÖRMÅGOR: Tjuvhugg, Hal som en ål
UTRUSTNING: Lerplunta med 2 doser rosen-vatten, krokig offerdolk (FV 14, skada T8)



ASSEGAIPRÄST

Väktare beväpnade med korta kastspjut.

Speldata som vakt (se sida 105 i Regelboken), med kortspjut (Spjut FV 16, skada T10)

**Zigguraten**

Rosenzigguraten reser sig i enkel sandsten på dalens sydsluttning. Den har ryggen mot öknens, och sandstormar lyfter ofta dyner ända upp till den andra avsatsen. Ur dalens rosenhav leder en väldig trappa upp till zigguratens avsatser. Intill trappan står Halvmånatornet (B) där de som dömts till förslutelse sänks ner i underjordens mörker. På toppen av tornet finns tunga bronsluckor, med fästen för rep att fira ner de förslutna med. Nedanom tornet har Dromedarkåren slagit läger (D), och från tre eleganta ökentält vajar drottning Neferaks fana.

Nivå 1: Templet

Marknivån domineras av den stora tempelsalen, två våningar hög. Runt salen ligger rum för heliga skrifter och rosenvattenprover, prästernas kammare och meditationssalar. De flesta av rummen är öppna, men skriftmästarens och rosenmästarens kammare är alltid låsta. I salen finns alltid minst två slavpräster på plats. Trappan ner till nivå -1 bevakas av en Assegaipräst.

Nivå 2: Serajen

Ingången till zigguraten ligger på den andra tempelavsatsen och vetter ut mot öknens. Den stora stenporten bevakas ständigt av två spjutbärande assegaipräster med täckande ökenhuvor för att klara av sandstormar och morgonsolens hetta. Inne i zigguraten finns en enkel sovsal för resenärer, med matsal och möjligheter för tvagning. Sovsalen är trång och hem för både sandloppor och ökenråttor. En slavpräst agerar serajvärd och välkomnar besökare.

Nivå 3: Överstepräst

Templets översta våning är vigd åt Gollab-Giri, och hon sitter dygnet runt i lotusställning på stengolvet – i meditation, medvetslös eller sovande – ingen vet. Dörren ut till zigguratens avstats bevakas av en Assegaipräst. Från översteprästens kammare löper en ytterst trång gång (A) genom zigguratens tjocka väggar. Personer utan klaustrofobi kan den här vägen åla sig ner till zigguratens underjordiska nivåer.

Nivå -1: Rosorna

I zigguratens första källarvåning tillverkas rosenvattnet. Detta sker i det stora sjuderiet, och en bedövande doft sprider sig därifrån över hela våningen. Från ett rosenförråd når man de låsta och hemliga rosengravarna norr om sjuderiet. Här begravs de rosensmittade i sarkofager med tunga granitlock, förseglade med tjära och gummi. Trots det har de flesta sarkofager spruckit, och ur gravarna väller väldiga rotsystem av bleka och köttiga rosenväxter – levande, hungriga och intelligenta. Bland gravarna rör sig även andra rosensmittade – mumier i ännu människolik form, resta till odött liv av rosenvattnets kraft.

Nivå -2: De förslutna

Zigguratens nedersta våning är vigd åt de förslutna, och består av ett virrvarr av tunnlar. Här lever en handfull förslutna – präster som offrats till ett liv i det eviga mörkrets tjänst. Vissa av dem har blivit vansinniga och tillbringar sin tid kurande i någon av irrgångarna (C), medan andra är stärkta i sin hängivelse till mörkret, och tillbringar mycket av sin tid försänkta i bön vid det stora altaret i den sydvästra grottsalen. I nordost har rosenväxterna från våningen ovanför trängt ner, och smittat även vissa av de förslutna. De förslutna lever på vatten och dadlar som sänks ner nattetid från Halvmånatornet (B) en gång i veckan.

ÄVENTYRSUPPSLAG

Guldet

Kampen mellan Nafata och Kadirra har dragits till sin spets och Kadirra har gömt ordens gulds katt nere i de rosenförpestade nedersta nivåerna av zigguraten. Detta har satt stopp på Nafatas investeringsplaner, och hon planerar en kupp samtidigt som hon frenetiskt letar efter guldet. Samtidigt har Dromedarkåren anlänt med krav på samma guld, och nere i underjorden smider en av de förslutna planer på både flykt och rikedom. Detta är Barraff Besmutsaren, Nafatas bror, som förslutits på grund av oheligt beteende. Han drivs av hämndbegär på sin syster och inser att guldet kunde utgöra ett sätt för honom att köpa sig ut. Han har sett Kadirra smyga omkring, och tror sig veta var guldet är. Problemet är att de förvuxna väckts ur sin slummer av Kadirras trampande, och rör sig nu i grottsalen där guldet ligger. En ytterligare ingrediens i soppa är pilgrimerna som anlänt till zigguraten. Prästerna misstänker att de egentligen är ute efter guldet, och har delvis helt rätt. Bland de fromma resenärerna finns banditerna Urf och Snede. De håller kontakt med ljussignaler till resten av sitt gäng – nomadiska rövare och syrödlejägare som gömmer sig ute i öknen i väntan på rätt läge.

Rosorna

Fader Kadirra är gravt beroende av rosenvattnets lugnande ångor, och har nyligen till sin fasa upptäckt att han håller på att övergå till en förvuxen. För att stoppa framfarten låter han Assegaiprästen Bedin hugga av hans högra hand som redan är täckt av vassa rosentaggar. Han lämnar armen i rosengravarna under templet, men den får inte ro utan kravlar av rosens kraft tillbaka ut i templet för att slå rot. Detta väcker även andra förvuxna som intar rosensjuderiet i källaren. I sjuderiet ligger den senaste satsen

rosenvatten som borde packas och fraktas iväg, och Kadirra börjar bli svag av abstinens. Kombinera gärna detta med att banditerna Urf och Snede signalerar för attack, och zigguraten belägras av blodtörstiga ökenrövare. Detta uppehåller Assegaiprästerna, och prästerskapet riskerar att förlora kontroll över källarvåningen för gott.

Mörkret

Barraff Besmutsarens strävan efter återvändo till ytan och solljuset har väckt det ruvande urmörkets irritation. Golab-Giri väcks till ungdomlig rörlighet av mörka mardrömmar och tar sig obemärkt till sovsalarna där hon tecknar sandrunan över sovande präster. Runan är en livstids dom att tjäna den svarta stillheten under jord. Vanligtvis målas den på de dömda under storstilade högtider, enstaka gånger per decennium, och de plötsligt uppdykande tecknen får nu templet i kaos. Kadirra och Nafata beskyller varandra, och de dömda försöker fly ut i öknen.



BARRAF BESMUTSAREN

En lång man – böjd och krokig av årtal i trånga grottgångar. Han är klädd i endast trasor, men hans blick glöder av hämndbegär och vainsinne. Likt alla förseglade bär han tjocka järnbeslag om fötterna för att tyngas ner och lättare kunna förlika sig med mörkret under sanden.

FÖRF: 8 **SB:** STY +T4 **KP:** 14 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Undvika 16, Upptäcka fara 16, Mentalism 14

FÖRMÅGOR: Dubbelhugg

BESVÄRJELSER: Kraftnäve, Lyft, Kraftstöt, Stenhud (kan inte kasta besvärjelser med fotbojorna på)

UTRUSTNING: Klubba av benen från en död förseglad (FV 12, skada 2T6)

ROSENSMITTAD

Odöd som i tiden smittats av rosenvattnets oönskade egenskaper och begravts under sorgstämnda ceremonier, men sedermera uppstigit av rosornas kraft som en odöd styggelse. Täckt av taggar och bleka rot-skott, med tomma ögonhålor i ett gapande kranium.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 22 **VP:** 15

FÄRDIGHETER: Hammare 16, Undvika 10, Upptäcka fara 12

FÖRMÅGOR: Defensiv, Dubbelhugg, Stridsvana

UTRUSTNING: Taggig rotklubba (FV 16, skada 2T8), sköld av av ett gammalt sarkofaglock

◆ ◆ ◆

LEVANDE ROSENVÄXT

De äldsta rosenmittade är fullständiga rosenbuskar, men väldiga, illsinnade och intelligenta.

Använd spelvärden för Strypparranka på sida XX i bok XX.

ROSENVATTNET

Rosenvattnet skänker en förhöjd sinneskärpa, vilket åtföljs av en längre period av paranoia och nedstämdhet. Alla slag mot besvärjelser och INT-baserade färdigheter får fördel under en kvart efter att man inmundigat en dos rosenvatten, men efteråt drabbas man av T6 valfria tillstånd. En till dos rosenvatten skjuter upp symptomen med ett skift, men ger därefter ytterligare ett tillstånd. Långvarigt användande kan ge taggar och bladknoppar över kroppen, och en okontrollerbar lust att slå rot. En dos rosenvatten kostar 20 guld.





11

ÄVENTYR I KRILLOAN

*Darra skall Ix, när jätten vaknar, staden brinner,
aska süävar högt i mörk och rykande sky.*

*Dödens portar vidgas, stadens fallna vandrar,
Lågor fyller floden, väldig fasa råder nu.*

– Tredje versen, Siburas elegier

MAKTSPELARE I KRILLOAN

Formellt styrs Krilloan av en krunsk epark och en efarisk pasha. All praktisk förvaltning sköts dock av stadsrådet som beslutar om allt från skatter och handelsrätter till tideräkning och hur stadens underverk skall kategoriseras. Stadsrådet består av representer för Krilloans mäktigaste grupperingar. Främst i ledet står Ordo Magus och Feliciska edsförbundet. Därefter följer inflytelserika organisationer som Navigatörernas gille som har monopol på många handelsrutter, samt det ärkekonservativa Murarnas skrå. Bakom kulisserna verkar Krönikörerna – stadens skriftlärdar. Krönikörerna utbildar arkivarier, notarier och lagkunniga, och har genom intrikata avtal och fullmakter kopplat ett diskret grepp om stadens maktutövande.



PORTOLANENS HEMLIGHETER

Krilloan markeras med ett sigill på portolanen. Detta symboliserar dödsrikets portar (se Nekropolis på sida XXX), men det är bara en av de många uråldriga hemligheter som ruvar under Krilloan.



KRILLOANS HEMLIGHETER

Högt spel i Kristalltornet

Bland ärkemagikernas utvalda krets utkämpas en dödlig maktkamp om Ordo Magus öde. I grunden finns två visioner för orden. På ena sidan står de som vill att Ordo Magus vänder sig mot Altor och använder sina krafter för att leda och hjälpa befolkningarna i Krilloan och runt Kopparhavet. Dessa leds av ordens nuvarande överhuvud, konsuln och ärkemagikern Elyza. På andra sidan står de mystiska Portväktarna och andra ljusskygga grupperingar som insisterar på att ordens sanna syfte är att vaka över porten till Dödsriket och andra kontakt-

punkter där Altor gränsar mot främmande dimensioner. Denna bittra politiska rivalitet är på väg att spilla över i sabotage och våld, då kontrollen över viktiga artefakter och ämbeten blir allt mer viktig. Ärkemagiker från båda grupper kan anlita rollpersonerna, ofta via bulvan, för att utföra stöld, spionage eller sabotage.

UYON OKUOL

Okuol är en av Ordo Magus dansande svärdsmagiker, en så kallad dervish, med uppdrag att hålla ordning inom orden. Han befinner sig i en besvärlig sits, sliten mellan olika lojaliteter. Han ser Ordo Magus som en närmast helig institution, och konsul Elyzas arbete som oerhört värdefullt, men är samtidigt i hemlighet anlitad av Portväktarna att utreda hennes påstådda brott mot ordens stadgar. Han lättar gärna sitt tyngda sinne för dem som orkar höra.

Oukuol är en rynkig man, ärrad av en uppväxt i saltöknarnas oförlåtande klimat. Han går klädd i en enkel dervisherkåpa och kraghuva brämad med päls av antilopkalv. I ena handen håller han alltid en liten kopparpandel vars rörelser enligt honom påvisar verklighetens icke-existens. Han är en enveten skapelseskeptiker, snustorr och oändligt sävlig och artig, men lika långdragen. När han drar sitt svärd är han dock vinande snabb. Dervisherna bär långa tvåhandssvärd av trä, perforerade med små hål i intrikata mönster. Dessa så kallade sarynger viner högljutt när de svingas, och dervisherna använder denna »svärdens sång« till sin magi, och dansar till dess takt i strid.

FÖRFL: 14 **SB:** – **KP:** 16 **VP:** 16

FÄRDIGHETER: Hövishet 16, Upptäcka fara 16, Elementalism 14, Mentalism 14

FÖRMÅGOR: Dubbelhugg, Besvärjelserna Splittra, Virvelvind, Varseblivning, Fornsyn

UTRUSTNING: Saryng (FV 16, skada 2T8), kopparpandel

I kejsarnas tjänst

Även om Krilloans tvillingregenter – den krunska eparken och den efariska pashan – främst är symboliska härskare, så lägger deras respektive hemland stora resurser på att få ett övertag inom det delade palatset. Detta har lett till ett paranoidt skuggspel i palatskulisserna, där varje fottvagare eller palmfläktande slav kan vara en agent som rapporterar varje ord de hör till fienden. De betrodda spionerna söker ständigt efter fler informanter – även de mest oväntade personer kan fungera som ypperliga källor för känslig och hemlig kunskap.

SPIONVESIR SUSURRUS III

För att vara en av eparkens högst uppsatta spioner är Susurrus påfallande flamboyant, färggrann och hungrig på uppmärksamhet. Han klär sig i voluminösa kaftaner av finaste siden, och hans turban är dekorerad med apsvansar och falska rubiner. I hans släptåg hasar hans skrivare – den lilla svartalfen Ebel – nedtyngd under ett stort bärskap i mahogny, fullt av förfalskade dokument och underskrifter.

FÖRF: 12 **SB:** SMI+T6 **KP:** 14 **VP:** 16

FÄRDIGHETER: Höviskhet 18, Upptäcka fara 16

FÖRMÅGOR: Hal som en ål

UTRUSTNING: Förgiftad dolk (FV 16, skada T8, förlamande gift styrka 13), 50 guld, pergament och bläck



Svin till slakt

Gängfreden i Krilloan är bräcklig sedan Slaktarnas brutala etablering. Gäng som Luyagas knivdynasti, Kheturdas änglar och Lagassuligan har börjat samla sina styrkor och planerar ett lömskt angrepp under Slaktarnas årliga högtid, den stora Svinfesten då enorma mängder gris och vildsvin grillas i stora rökgropar under flera dagars tid.



PRINSESSAN ENIGALDI

Enigaldi är en av de mest framstående lönnmördarna inom Luyagas knivdynasti. I enlighet med dynastins påbud kan hon härleda sina anor ända till Krilloans första kejsarätter, höljda i historiens dunkel, och hon har en oläsbar stentavla som bevis. Hon rör sig barfota, klädd i en gång eleganta paltor av uråldrigt hovmode, sammansydda av bitar från olika århundraden, stinkande av mögel och döda gråsguggor. Hon anar att Slaktarna är beredda på sina fienders kommande angrepp, men får inget gehör av sina segervissa kumpaner, och tar därför gärna hjälp av utomstående för att hitta bevis som kan få dynastin att dra sig ur.

FÖRFL: 14 **SB:** SMI+T6 **KP:** 14 **VP:** 14

FÄRDIGHETER: Undvika 12, Upptäcka fara 16, Smyga 16, Hoppa & Klättra 15

FÖRMÅGOR: Hal som en ål, Tjuvhugg

UTRUSTNING: Dolk (FV 16, skada T8), kastorm (FV 12, skada 1, dödande gift styrka 14)

Sanningens pris

Mord och dödsfall drar sällan till sig uppmärksamhet i det myllrande Krilloan, men på senare tid har en serie brutala mord bland Krilloans högst besuttna köpmän och gillesborgare fått även de härdade Krilloanborna att höja på ögonbrynen. Stadens banditligor härjar visserligen fritt längs ravinbotten, men deras stötar mot överklassen är ofta få och diskreta för att undvika våldsamma repressalier. Dessa nya våldsdåd är dock utförda utan några tecken på vare sig försiktighet eller återhållsamhet, och stadens största hyrsvårdsförband – Skarprättarna – har tagit sig an ärendet. Morden är kopplade till den notoriske skojaren Angolf Silfernieb, och dennes fanatiska beskyddare. Skarprättarna har utlyst en saftig belöning till dem som kan bringa dem mördarens huvud, och flera av de mördades anhöriga är också villiga att belöna dem som vill göra efterforskningar.

ANGOLF SILFERNIEB

Angolf är en skrupelfri tjuv, bedragare, fifflare och falskmyntare, samt en hängiven fanatisk Shamashdyrkare. I sin guds namn väljer han att ställa till ofog för köpmän, gillesmästare och alla de som uppvisar prål och rikedom. Detta har gett honom otaliga fiender och han har överlevt flera mordförsök än han kan minnas. Detta i sin tur har gett honom en aura av gudavald gunstling, och han åtföljs nu ständigt av tre hängivna tempelsystrar – knäpptysta, bleka och höljda under djupa kåpor. Vad Angolf inte vet är att Shamash-systrarna ofta röjt hans fiender ur vägen, då han själv drabbats av lättja på grund av sin antagna odödlighet.

FÖRFL: 12 **SB:** SMI +T6 **KP:** 12 **VP:** 18
FÄRDIGHETER: Fingerfärdighet 14, Bluffa 16, Upptäcka fara 12, Undvika 16
FÖRMÅGOR: Hal som en ål
UTRUSTNING: Kortbåge (FV 18, skada T10), dolk (FV 13, skada T8), läder

SYSTER BARRA

Barra är en mycket späd varginna och många har låtit sig luras av hennes bräckliga yttre. Andra vargfolk blir dock sällan lurade utan viker med blicken och visar respekt. Under sin kåpa bär Barra två rakbladsvassa dvärgiska dolkar.

Spelvärden som kultist (se Regelboken, sida XXX).

◆ ◆ ◆

SYSTER GRYNDEL

Gryndel ser ut som allas favoritmormor med äppelkinder och flätat grått hår. Därför har många vänt ryggen åt denna lite rultiga tant och fått plikta med sitt liv. Få hanterat en stridsyxia med samma frenesi och skicklighet som Gryndel och hon tvekar inte att döda ur bakhåll.

Spelvärden som bybo (se Regelboken, sida XXX) med Yxa 14.

◆ ◆ ◆

SYSTER LEASTRE

Leastre är galen och de tre nunnornas religiösa ledare. Hon är fylld av övertygelsen om att Shamash har sänt ankynglingen Angolf för att göra storverk. Med hjälp av sina systrar bistår hon den ännu ovetande ankynglingen med ett våldskapital som få har skådat. Leastre är Banzikautövare av högsta grad och hennes mästersmida pata har lämnat mer än en kriminell missdådare i rännstenen med ett väl utfört gyllene snitt.

FÖRFL: 12 **SB:** STY +T6 **KP:** 16 **VP:** 11
FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 16, Undvika 16, Slagsmål 12
FÖRMÅGOR: Dubbelhugg, Gyllene snittet
UTRUSTNING: Mästersmidd pata (FV 18, skada XXX)

Smickelmästaren

Den feliciske vicekonsuln i Krilloan, Marom K'mant, har utlyst heliga smickelspel för att kora Ereb Altors smickelmästare. Titeln förväntas allmänt knipas av den mirakulösa Crisca Harmund – en uppsluppen och glad kvinna i tjugofemårsåldern vars skicklighet med smickelbräde har inspirerat hela Krilloan, och mästare kommer från fjärran land för att mäta sig med »Krilloans tusenförsta under«.

Att Crisca är så skicklig beror på att de vita pjäserna i just detta bräde är besatta av demonen Ygmanon som är förälskad i Crisca. Demonen kan se sig tvungen att lönmörda skickliga smickelbräds spelare som utmanar hans skyddsling.

Arkivets hemligheter

Krilloans krönikörer har tillbringat decennier med att samla alla Altors kunskaper i sitt väldiga Arkiv, på kullen Arken i Krilloans hjärta. Det viskas om hemliga lertavlesamlingar, bronsrullor och kryptor fulla av uråldriga klenoder djupt under komplexets offentliga salar. Efter flera inbrottsförsök har orden förstärkt sitt beskydd, och anlitar levande lerkrigare på lån från Ordo Magus golemgarde. Bland de klenoder som förvaras i Arkivets djup finns bland annat:

- » En ingående resebeskrivning från Ereshkigals dödsrike Irkalla.
- » Korrespondens från den trakoriske matematikern Nastigast rörande en förutspådd omvälvning kallad den femte konfluxen.
- » De sibiriska rullorna som sägs förutspå Krilloans öde och som Krönikörerna ofta åberopar i politiska tvistemål.
- » I en hemlig innersta kammare, en trogen kopia av den förlorade portolanen (se kapitel 2).



PLATSER I KRILLOAN

I Krilloan finns otaliga distrikt, stadsdelar och marknadsområden. Många av dessa är i praktiken självstyrande och det anses allmänt att Krilloan är en stad uppbyggd av flera städer – Gamla Krilloan, de stora ravinererna, höjderna över Ix, öknarnas tältstäder med många flera. Gränserna dras ofta om och staden är konstant under både om- och utbyggnad. Ofta rivs hela stadsdelar för att få plats för nya och pråliga monument och underverk. Någon utförlig karta över hela Krilloan finns därför inte.

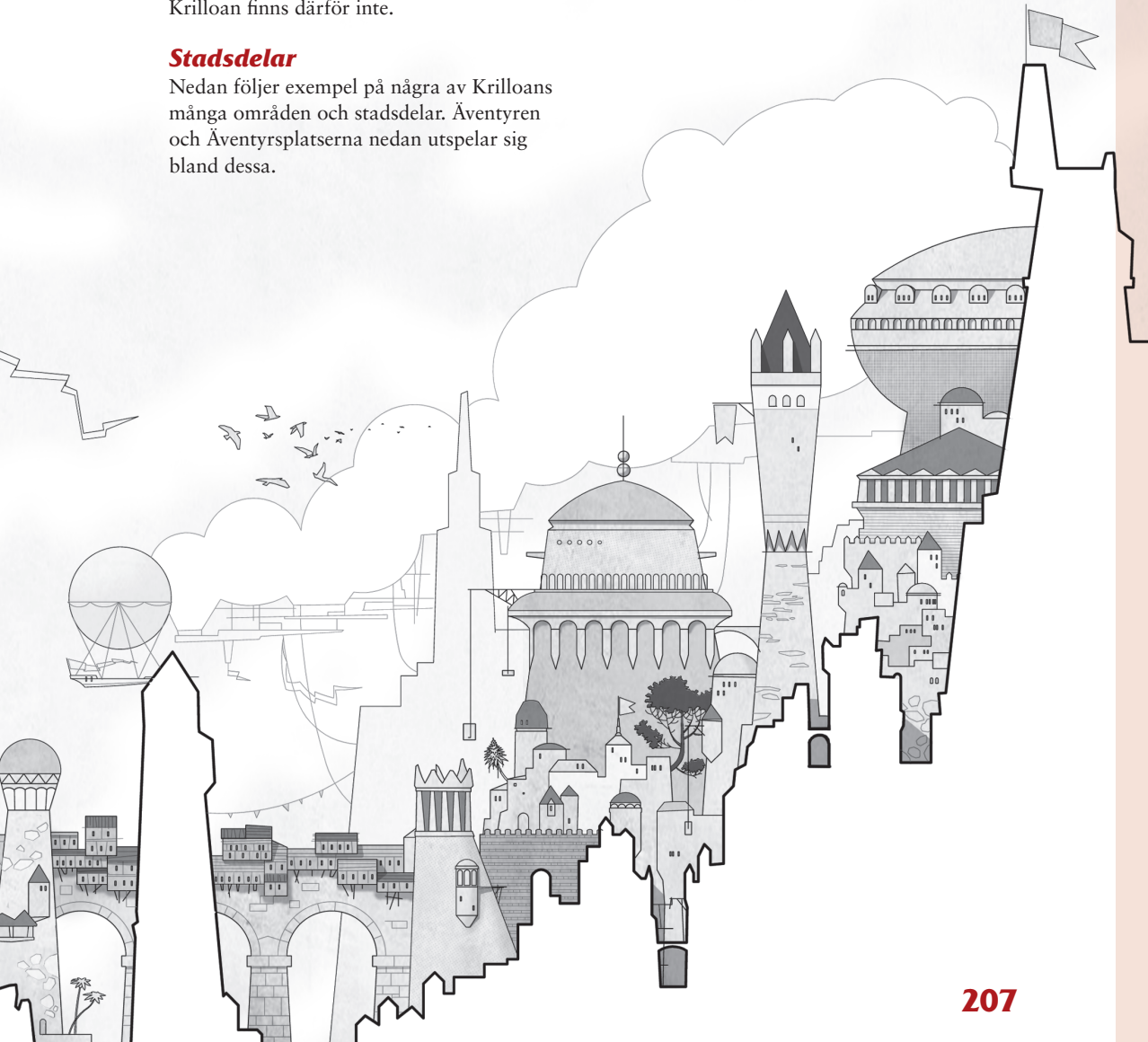
Stadsdelar

Nedan följer exempel på några av Krilloans många områden och stadsdelar. Äventyren och Äventyrsplatserna nedan utspelar sig bland dessa.

Gamla Krilloan

Ur den sankna flodbotten, omgiven av ravinbranter, reser sig en arkipelag av kullar som utgör stadens allra äldsta delar. Kullarna omges av halvsjunkna kvarter och träsksjuka sumpdjungler.

- » **Arken.** Krilloans ursprungliga stadskulle och stadens navel i hjärtat av Gamla Krilloan. Denna nedgångna stadsdel tronar på forntida glans och hemligheter, och befästa stadspalats låser dörrarna



mot förfallet. Här bor flera inflytelserika och uråldriga alviska ätter, och många viktiga institutioner, inklusive Krönikörernas Arkiv, ligger här. Arkens ordning sköts av soldater med sköldar av klomulskal under ledning av den dekadenta kondottiär Mayn Difrann.

- » **Gamla citadellet.** Citadellet är ett laglöst tillhåll utom gillenas kontroll, vars höga läge dominerar resten av Gamla Krilloan. Här har flera av stadens banditligor sina högkvarter.
- » **Essars krona.** Denna anrika kulle i Gamla Krilloan är vigd åt den heliga lamassun Essar. Monstret vördas som ett orakel utsänt i Shamashi namn, och dess präster bär upp skatt och stiftar egna lagar för kullen. Magi är strängt förbjudet, liksom offentliga känslotranden. Här ligger bland annat Karmosinkollegjet där blodmålade eunucker lär ut Banzikans stränga lära.

Krilloans höjder

De branta bergsryggar som tornar upp sig norr om Gamla Krilloan kallas för Krilloans höjder, och är hem för några av stadens mest exklusiva stadsdelar.

- » **Palatsberget.** Palatsberget domineras av det enorma Papirpalatset – eparkens och pashans tvillingresidens – bland förgyllda kolonnader, kopparklädda vindflöjelstorn, vidsträckt parker och väldiga slottsbaracker.
- » **Nekropolis.** De dödas stad. Överst på denna hemsökta kulle tronar Ordo Magus kristalltorn. Se sida XX.
- » **De hängande basarerna.** Detta underverk utgörs av ett otal enorma sandstensplattformar som hänger från klippbranterna där Krilloans höjder möter Ormsjöhamnarna. De är riggade i massiva bronskättingar och skjuter ut över branten ovanför varandra, hela

vägen ned till de myllrande lastkajerna. Varor hissas i rasande fart med block och talja. Basarerna är en av stadens viktigaste handelsplatser och ett myller av tält och marknadspaviljonger fyller de olika våningarna.

- » **Luftvarvet.** Varvet svävar över branterna vid Krilloans höjder, där lekande luftsylfer ger lyftkraft åt konstruktionerna. Se sida XXX.

Hamnarna

Ute i Ixflodens delta ligger Krilloans stora hamnar – var och en en egen stadsdel. Mellan de utbyggda delarna växer papyrusskogar där den svarta handeln blomstrar längs hemliga kanalstråk.

- » **Den stora mandraggion.** Stadens viktigaste hamnstruktur. Den är en väldig kringbyggd docka upplöst av Merenors magopyriska fyrstorn. Här ligger Edsförbundets högkvarter i Krilloan, och stora feliciska krigsskepp ligger ständigt förankrade som en påminnelse om förbundets makt.
- » **Ormstaden.** Detta var tidigare Krilloans största hamnplats, men slam från floden Ix har gjort den för grund. Vattnet är dock ypperligt för ormodling, och det knädjupa vattnet kokar av feta topasormar – kända för sin mjuka smak och stapelföda i såväl enkla som fina hem. Odlingsbassängerna med goda matormar lockar dock också andra ormar till platsen och flera kvarter är övergivna och fullkomligt övertagna av slingrande reptiler.
- » **Slavtullen.** Stora manufaktur och verkstäder dominerar denna hamn. Här kan man ankra och sälja sittgods utan tull, men förbinder sig då till månader av slavbundet arbete. Många sägs duka under, och de hårt drivande handelsvesiernes fickor göds.

GAMLA KRILLOAN

A. Nekropolis, B. Gamla citadellet, C. Arken, D. De hängande basareerna, E. Essars krona,
 1. Krönikörens Arkiv, 2. Minaes trädgårdar, 3. Pergamentpressarnas gille, 4. Karmosin-
 kollegiet, 5. De etthundrafyrtio oratorierna, 6. Galgkejsarens trappor, 7. Issiks kula



NORRA
RAVINERNA

Ordo Magus

Essars prästerskap

Kondottiär Difrann

Luyagos knivdynasti

Krönikörerna

KRILLOANS
HÖJDER

HAMNARNA

SLUMPMÄSSIGA PERSONER I KRILLOAN

TIO	NAMN	YRKE	EGENHET/EGENDOM
1	Illi	Latrintömmare	Reumatisk hosta
2	Shasha	Tiggare	Dold stilet
3	Oggi	Ligist	Långa ärr i mungiporna
4	Arko starke	Bärare	Känt av tvinnad tång
5	Tiger-Boab	Gladiator	Treudd och nät
6	Röde Guel	Hyrsvärd	Ridödla
7	Merrafim	Tempeleunuck	Karmosinröd kåpa
8	Ion Porosh	Kapten	Felicisk huggare
9	Orian av Kush	Gillesmäster	Stav med två motställda ormhuvuden
10	Zosima	Mästare i Ordo Magus	Zepelond

RYKTEN FRÅN KRILLOAN**T8 BESKRIVNING**

- 1 Träskräta grasserar återigen längs Krilloans ravindalar, denna gång av en extra elak sort, och det sägs att stadsrådet låtit sprida sjukdomen med flit för att minska stadens okontrollerade växtfart.
- 2 Krönikörerna lär ha hittat nya verser till de så kallade Siburiska profetiorna som anses omtala Krilloans undergång. Endast tystnad hörs dock från Arkivet vilket inte alls lugnar den oroliga stämningen i staden.
- 3 I staden ryktas att Krun och Efaró står på randen till ett nytt storkrig. Hur detta skulle påverka staden är det ingen som vet, men det sägs att tvillingregenterna redan rustar upp sina palatstrupper och hemliga nätverk av spioner och påverkare.
- 4 Det sägs att Slaktarnas boss, den fruktade Alto diGrasso, planerar att en gång för alla göra slut på Krilloans stridande gäng, och utropa sig själv till kejsare av stadens undre värld. Om han lyckas kan endast Ordo Magus rädda staden från tjuvvälde.
- 5 Alkemisternas gille har återigen misskött sig och nu fråntagits sina rättigheter till kruttillverkning och försäljning. Inga nya rättigheter har heller ännu delats ut och tills stadsrådet får något beslut fattat står all kruthandel i staden stilla.
- 6 Denna tid på året brukar Anzus stora oväder regelbundet dra in över staden, men väder och vind har inte betett som tidigare, och profeter siar om mörka tider. Ovädret förväntas också komma tusenfallt värre än någonsin när det väl slår till.
- 7 Igual Hell – ledaren för Skarprättarna – lär ha försvunnit. Detta har satt hela kompaniet i gungning, och därmed också hela staden, då Skarprättarna är Krilloans största och mest inflytelserika hyrsvärdskompani.
- 8 Hemsökelseorna i Nekropolis blir värre och värre, med de odöda öppna på stadens gator. Det viskas att Ordo Magus, och dess hemlighetsfulla Portväktare, förlorat kontrollen över ingången till Ereshkigals dödsrike Irkalla.

Issiks kula

Denna udda inrättning utgörs av en väldig flätad kokong, fäst i taket på De hängande basarens översta plattform. Kokongen utgör de sista resterna av de vävda bon som flygödlor tidigare byggde i klasar längs klipporna. Vävarödlorna störde dock kommersen och gillena lät rensa ut dem och bränna upp deras bon. Den vinglösa karkionen Issik köpte dock upp den största kokongen och slog sig ner där. Här känner han ännu vindarnas lek under fötterna, och har inrättat en populär taverna i det hängande vävtrasslet. Issiks kula har med tiden blivit ett av de bästa ställena att snappa upp information och uppdrag runt hela Kopparhavet. Här söker köpmän både hederliga kunder och kunniga smugglare, präster och magiker byter kunskap medan kaptener och pirater drar skrönor från farsegels stränder. Issik själv har ett outsinligt intresse för historier och bedrifter och kan dela med sig av information från stadens alla distrikt. Den stora vävda tavernasalen går på tre öppna våningar, och är inredd med tjocka krunska mattor, lyktor och papperskärmar. Runt kokongen klänger små alkover, paviljonger och gästrum bland slingerväxter och fladdermusbon. En vinschdragen lastplattform för upp gäster till Kulan från Basarens klippavsatser nedanför.

Att Issiks te är blaskigt och att kokongen svajar vådligt i sydliga oväder är ingen hemlighet, men få känner till att det är på Issiks kula som de största affärerna sluts, inte nere bland myllret på De hängande basarerna. Mången gröngöling köper och säljer glatt under dagskommersens till höga priser, men de erfarna väntar till skymningen och mjukar upp sina motparter i Kulans dunkel. På morgonen vaknar de möra av dadelsprit och morëlvisk tobak, men med riktiga kap i bältet.

ISSIK

Den gyllenpälsade karkionen och mystikern Issik förlorade för många år sedan båda vingarna i en interdimensionell flygolycka och är nu strandsatt på landbacken. Utan tillgång till multiversums skyar sökte han sig till den enda plats på Altor som ens kommer nära – Krilloan. Nu låter han världen komma till sig istället, och insuper intressanta nyheter och rykten likt en törstande i öknens. Gäster som underhåller honom med ny kunskap eller sköter vinschen i en timme får mat och sovplats gratis. Issik sitter inne med mycket kunskap om priser och varor på Basaren undertill.

FÖRFL: 13 **SB:** SMI +T6 **KP:** 18 **VP:** 18
FÄRDIGHETER: Myter & Legender 16, Upp-
 täcka fara 16, Köpslå 16, Undvika 16
FÖRMÅGOR: Insikt, Skattletare
UTRUSTNING: 8 kastdolkar (FV 16, skada
 T8) gömda på olika strategiska håll i taver-
 nan

ÄVENTYRSPLATS: LUFTVARVET

Det finns en regel här i livet - allt som är uppe i luften faller till slut till marken. Och när det gör det kommer det till mig - skrot, tåg, virke och rara fynd. Vill ni titta?

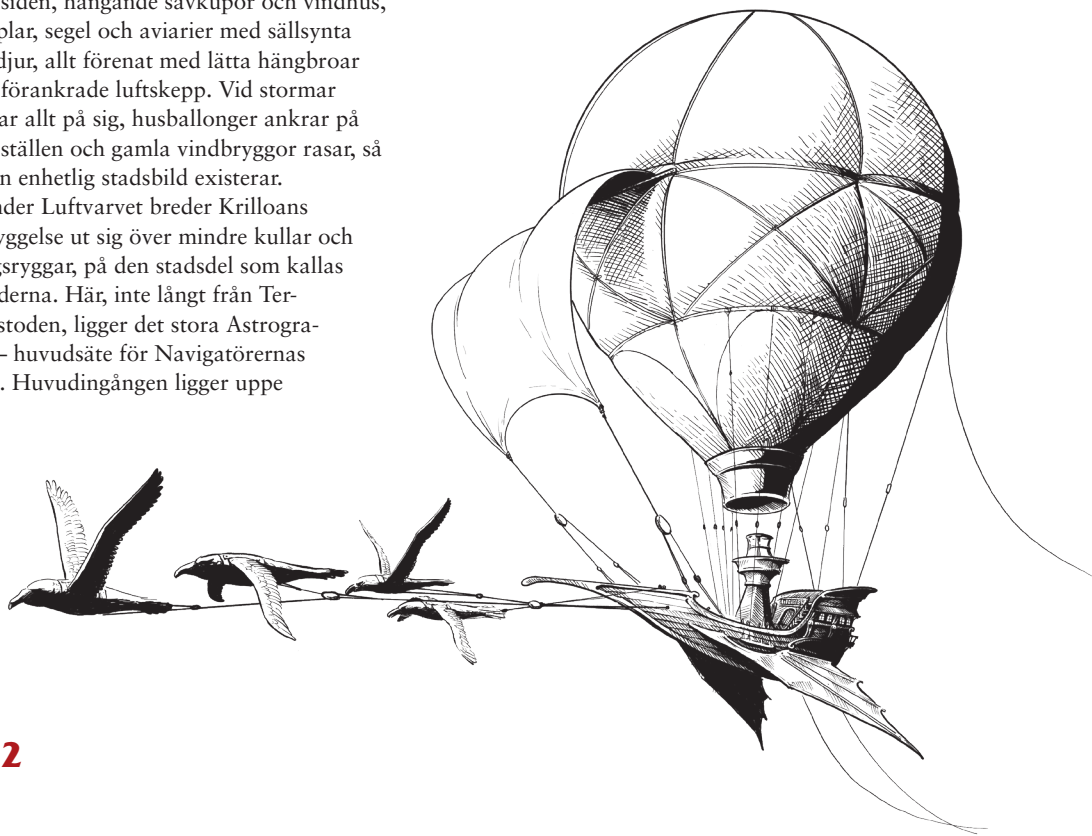
- Yumm Shipsa, skrothandlare

Vid Krilloans norra bergsbranter skjuter ett ensamt pelarberg upp. Berget kallas Termikstoden, och är genomborrat av mjukt slipade grottor och vindtunnlar som sägs vara den mäktiga luftelementaren »Herdens« hem. Denna hungriga vindätare lockar till sig förbipasserande sylfer som den suger upp i sin eteriska buksäck. Detta fenomen skapar en både stadig och kraftig uppåtgående luftström, vilket har möjliggjort att en hel svävande stadsdel byggts upp kring berget. Här, högt ovanför Krilloans smuts och larm, byggs stadens stolta luftfarkoster – zepelonder – och området är ett myller av överlappande luftbryggor av balsaträ, fladdrande vingkonstruktioner bland färggranna ballonger, gaskupoler av papper och siden, hängande sävkupor och vindhus, vimplar, segel och aviarier med sällsynta flygdjur, allt förenat med lätta hängbroar och förankrade luftskepp. Vid stormar flyttar allt på sig, husballonger ankrar på nya ställen och gamla vindbryggor rasar, så ingen enhetlig stadsbild existerar.

Under Luftvarvet breder Krilloans bebyggelse ut sig över mindre kullar och bergsryggar, på den stadsdel som kallas Höjderna. Här, inte långt från Termikstoden, ligger det stora Astrografiet – huvudsäte för Navigatörernas gille. Huvudingången ligger uppe

i Luftvarvet, där Astrografiets eleganta centraltorn skjuter upp genom virrvarret av ballonger, och utgör en viktig fästpunkt för stadsdelens stormkänsliga konstruktioner. Vid Astrografiets zepelondbryggor ankrar Navigatörernas karaktäristiska flygande gondoler. Astrografiets vindlande trappor och Termikstodens klippbranter är de enda fasta vägarna upp till Luftvarvet, men man kan även ta sig upp med Gytamordas vagn – en instabil sävborg som utnyttjar luftströmmarna och ett trassligt vajer-system, och tar närmare 20 personer.

Andra organisationer med högsäte i Luftvarvet är bl.a. Sällskapet för de rötsjukas väl och Ballongvävarnas skrå, vars svävan-



de ballongpalats i granna sidentyger syns ända till Lagassu i klart väder.

Många av invånarna arbetar för Navigatörernas gille och här finns allt från kompassmakare och kartografer till vindmagiker, astromantiker och elementarister. I övrigt är befolkningen främst enkla varvsarbetare, fågelfiskare och eremiter, eller konstnärer och fritänkare som flytt det inrutade markbundna livet. Det mesta av skeppsbyggandet sköts av den beväpnade dvärgklanen Tuaniterna och de lättviktiga arbetare som dvärgarna har i sin sold.

ZEPELOND

Luftfarkoster är sällsynta i såväl Krilloan som Altor överlag, och oerhört svår-bemästrade. De finns i en mängd olika utformningar, men utgörs vanligtvis av lätta sävskrov eller gondoler av balsaträ, kork och utspända kolsidentyger. Lyftkraften kommer från väldiga silkesballonger, fyllda med gas av sylvoleum – ett sällsynt, brandfarligt och svårhanterat ämne som utvinns i vissa träskområden kring Ormsjöns sank grundbankar. Ballongerna är ofta elegant utsmyckade med ägarens ättevapen eller överdådiga gudamotiv. De flesta zepelonder framförs av olika dragfåglar – främst av albadorer, och i enstaka fall av de granna flygödlor som bygger sina vävda bon längs Krilloans bergsväggar. Därtill är de ofta även utrustade med olika styrvingar, vimplar, vindhjul och tygkölar. Zepelonder är dyra i drift och ytterst väderkänsliga.

KOSTNAD: 7 500

SKROV: 16

GRUNDBESÄTTNING: 2

TYPISK BESTYCKNING: Ingen

MAX BESTYCKNING: 2 platser

RAMNINGSSKADA: 2T8

EGENSKAPER: Luftskepp kan inte färdas i hårdare vindar än stadig bris.

LASTFÖRMÅGA: 4 läster

DRIFTKOSTNAD: 30 silver

Tuaniterna

Mitt i Luftvarvet svävar de imponerande resterna av himmelsarken Horisont. Med detta mäktiga luftskepp anlände dvärgar från den förlorade lavastaden Tuan för över 500 år sedan. De sörjande flyktingarna svor att aldrig mer beträda Altors mark förrän Tuan återfinns. Deras ättlingar kallas tuaniter, och svär än idag att följa sina förfäders ed. De har gjort Luftvarvet till sitt hem, och bor i enkla säv- och tälthus som klänger kring himmelsarkens vrakrester – väldiga spant av svävande och porösa men vittrade, pimpstensliknande stenblock som reser sig ur påbyggnaderna likt revbenen av ett massivt kadaver. Ingen vet längre varifrån Horisonts svävande stenar kommer. Dvärgarna fungerar som både mästare och ordningsmakt, och vid sidan om skeppsbyggande bär de upp skatt och bevakar trappor och ankringspunkter. Hela stadsdelens existens hänger på en noggrann balans mellan tyngd och lyftkraft, och tuaniternas bokförare för noggrann räkning över besökare och varor som förs in. Störväxta personer och folk med mycket utrustning måste betala tyngdskatt, vanligtvis 1 silver per person.

Många tuaniter är ytterst nitiska i sin förfäderstro, och är övertygade att få återse Tuan och de evigt kokande förfäders-ässjorna. I Horisonts ännu intakta kölsvin



SLUMPMÄSSIGA PERSONER I LUFTVARVET

T6	PÅ LUFTBRYGGOR	VID ASTROGRAFIET	VID TERMIKSTODEN
1	Enedi Babbatt, albadortränare	Mäster Uktor, sidenspinnare	Godi den Oansenlige, asket
2	Vaktkapten Tingik, tuanit	Handelsfursten Xorif av de Gyllene Hyenornas klan	Nuktu, svartalf, varvsarbetare
3	Enessa, vattenförsäljare	Dafon Dai Koproffa, orator och poet	Heptor Vide, vindvävare
4	Ugi, gasnasare	Ökenvesir Kaux Kay III	Dyassa, svindelsjuk på kur
5	Butma, tjuv	Suwati Sul Anawat, alv	Skriftmoder Gråhätta
6	Sudik, sparvfiskare	Kartograf Stymon di Umbra	Umi, fottvagerska

SLUMPHÄNDELSE I LUFTVARVET

T6 BESKRIVNING

- Kastvindar.** Plötsliga vindar får gångbrädorna att bågna. SMI-slag för att inte falla av och antingen landa på luftbryggan undertill (3T6 i skada), eller trassla in sig i ankingslinor och tvingas ta sig ut med hjälp av sina vänner.
- Tooras ryttare.** I de röda ökenstoderna vid Xadarkum bor svartalfer som rider på flygödlor. T6+1 av dessa gör en räd mot Luftvarvet. Störttykande ödlor och tjutande svartalver försöker främst riva föremål av rollpersonerna, men attackerar vid motstånd. Tuaniter anländer efter 6 rundor och då flyr svartalferna.
- Lekande sylfer.** Den unga alven Enisa Sul Anawat står vid en gångbrygga och sjunger för de osynliga sylferna. En sylf tar tillflykt innanför kläderna på en av rollpersonerna och vill inte ge sig av. Det ser aningen uppseendeväckande ut och ger nackdel på alla stridsfärdigheter, men fördel på SMI-slag. Enisa blir generad och bjuder rollpersonerna hem till sig, och menar att hennes mor kan fördriva sylfen.
- Zepelondauktion.** Vesiren av Kumab har försvunnit på en zepelondfärd, och hans upphittade farkost – Mushussun – säljs av Yunn Shipsa vid Vrakkyrkogården. Zepelonden har rivna ballonger och albadorerna har täckt den i spillning – regeltekniskt kräver den en utmaning för sjönöd. Utropspriset är 2000 s. Vindmagikern Dodor Faritma, en notarie från Navigatörernas gille samt en kvarterspasha bjuder, men ingen går över 4000 s. Föremål från zepelondens kaptenshytt säljs separat. Här finns festkläder, ett jakthorn, en karta och säckar med rökelse.
- Sviktande bärkraft.** Gångbrädorna ger vika och rollpersonerna måste slå mot STY för att inte tappa T6 föremål när de försöker klamra sig fast. En kartograf håller på att falla ner. Den som hjälper honom tappar oundvikligt föremål, men inbjuds till kartogatoriet som tack.
- Profetia.** Herden har uttalat en ny profetia. Folk söker sig till Termikstoden för att höra hans ord. Väv gärna in antydanden om rollpersonerna i profetian.

hålls riter kring en kallnad eldsödra, vars uppflammande skall förutspå återtåget till Tuan. Dvärgarna binder sina skägg och flåtor av hävd i eleganta hårnät så att inte vinden skall piska testar i ögonen. De leds av stenfader Kitungak-u-Tuanut – »den Åldrige« – en blind och skröplig gamling och den enda kvarlevande som sett Tuan med egna ögon. Det mesta av arbetet på varven görs dock av småväxta och lätta varelser med bristande självbevaringsdrift, ute på vingliga spiror och sköra ballonger hundratals meter ovanför marken.

Astrografiet

Navigatörernas gille leds av den krumme stormästaren Alhaza – en höknäst och kallsint mästergeometriker. Hans privata farkost är den eleganta så kallade gillesgondolen – den största av navigatörernas zepelonder. Gondolen dras av den förslavade rockfågeln Tarrax, som har sitt bo uppe på Termikstoden, och kallas till tjänst och utfodring av gillet fågelslavar (av vilka en stor andel själva hamnar i fågelns kräva). Fågeln får inte landa i Luftvarvet eftersom dess vikt skulle rasera halva stadsdelen, men

den kan selas till gillesgondolen i luften, och på så vis företar gillet långväga vetenskapliga expeditioner vars upptäckter ytterligare göder deras ansenliga kunskapsbas. Astrografiet hyser ett unikt kartograforium där några av Altor mest värdefulla portolaner och uträkningar är förvarade. Det lockar många lärda besökare och sköts av en stab av astromatissor och matematiker. Mitt i Astrografiets väldiga gillessal, upphöjd på en piedestal, ligger en enorm fossiliserad sjöborre – Yamms näve – ett av de världsankare som sägs hålla Altor på plats i förhållande till stjärnhimlen. Gillessalens välvda mosaiktak är en karta över hela Altor och fylls ständigt i med nya detaljer.



Termikstoden

Det stora pelarberget Termikstoden är helgat åt Herden. Vindätaren vördas som ett orakel och lär även kunna hela de sjuka med sin andedräkt. Dess närvaro i pelarbergets grottor märks främst som ett ständigt undertryck och dova ekon. I bergets håligheter sitter tysta asketer och vindmystiker i trans och tyder ljudlöst vindätarens lockrop. De som uppnått störst harmoni påstår sig ha sett Herden i gångarna – en flackande skugga med breda vingar och rytande gap. I bergets inre finns en slätslipad grottsal där besökare kan få den stora vindätarens välsignelse, känna hans läkande andetag eller motta tolkningar av hans dunkla hummanden. Detta organiseras av vindprästinna enu Dirmamrid. Hon gör anspråk på att vara Herdens utvalda sändebud, och tar väl betalt för de under som vindätaren utför.

ENU DIRMAMRID

Dirmamrid är en reslig och beslöjad prästinna med stort inflytande. Hon har länge irriterat sig på Navigatörernas gille som vill hetsa Herden till frosseri, för att på det sättet öka luftströmmarna och förbättra Luftvarvets bärkraft. Detta skulle störa Termikstodens heliga balans och riskera att väcka Herdens misshag. Däremot står Dirmamrid på god fot med många varvsarbetare som gärna offerar under hennes överseende till Herden för att inte falla till marken från sina svindlande arbetshöjder.

FÖRFL: 12 **SB:** SM1 +T4 **KP:** 12 **VP:** 18

FÄRDIGHETER: Myter & Legender 16, Upp-täcka fara 12, Observation 15

FÖRMÅGOR: Sändebud, Spådom, Stormpräst

UTRUSTNING: Offerdolk av elfenben (FV 12, skada T8), Stav dekorerad med väldiga svarta fjädrar som upphittats i Termikstodens håligheter.

Kokongpalatset

Detta eleganta ballongpalats är spunnet av stormfjärilarnas sköra sekret. Det svävar lite avskilt, och endast en smal spång förbinder det med resten av Luftvarvet. Palatset är det tynande alvhuset Sul Anawats hem. Det finns inte många kvar i denna anrika familj, då en mystisk förbannelse plågat huset i århundraden och drivit alverna till vansinne, självkannibalism och plågsam död. De återstående har flytt till Luftvarvet och övergett sitt uråldriga fjärilsresidens i Gamla Krilloan, med förhoppningen att även lämna förbannelsen bakom sig. De har bränt upp husets heliga lind, deras själaträd, som i de drabbade familjemedlemmarnas drömmar varit centrum för fasorna. Lindens död bröt ättens själsband, men alvernas äldste – Aläeth Sul Anawat – har genom oavbrutna ritualer knutit sitt hus till de sylfer som vilt kastar sig mot Termikstoden endast för att sedan slukas av Herden. Sul Anawats alver har alltså själsband som bryts av abrupt död om och om igen, vilket ytterligare förstärker deras melankoliska livssyn. Alverna vet inte varifrån förbannelsen härstammar, men deras sanngräterska – den uråldriga Berei Sul Anawat – berättar om gruvliga synder som förfäderna begått. Alverna går klädda i långa fladdrande kåpor, vita handskar och porslinsmasker målade i vackra men sorgsna motiv, allt för att förbannelsen inte skall hitta dem igen.

ALÄETH SUL ANAWAT

Aläeth är en skicklig vindmagiker och medlem av Ordo Magus. Hon motarbetar idogt navigatörernas planer på att egga Herden till frossa, eftersom detta skulle få hennes alver att bryta samman av sorg.

Spelvärden som arkemagiker på sida 105 i Regelboken

Wrakkyrkogården

Zepelonder är oerhört känsliga konstruktioner och ofta kortlivade – om de inte kraschar spektakulärt på någon resa så försätts de ur bruk på grund av kostsamma reparationer. De flesta som har råd med ett luftskepp köper hellre ett nytt än att påbörja reparationer med oviss utgång. Gamla farkoster dumpas längs Termikstodens något mindre branta nordsida, där de bildar en väldig skrotsamling – wrakkyrkogården. Detta ständigt växande virrvarr av maskätna korkträbalkar, repressel och brända sävkonstruktioner breder ut sig ända ner till staden vid bergets fot. Uppe bland Luftvarvets svävande konstruktioner balanserar wrakkyrkogårdens översta skrotlager, invuxet i gamla zepelonder som länsats på användbart material och sådana som ännu hålls luftburna i väntan på sitt slutliga öde.

Skrothandlarkungen

Varvsarbetarna bedriver smuggling och skrothandel vid sidan om, organiserat av skrothandlarkungen Yunn Shipsa. Wrakkyrkogården utgör en ypperlig smugglarväg upp till Luftvarvet – ingen annan än lättfotade varvsarbetare vågar klättra genom de rasbenägna skrotmassorna. På detta sätt kan Shipsa erbjuda billiga varor som står utanför tuaniternas tullkontroll, och handeln blomstrar. Överst i vrakgyttret, inbäddad i bråtet, ligger Shipsas skrothandel. Det är ett grottlignande och vindlande utrymme bland gistna balkar av balsa, spruckna spanter och ett trassel av säv och sidenslam-sor. Varorna här säljs ofta till $\frac{3}{4}$ av normala priser. Utrymmet knarrar och gungar sakta, och genom glipor i konstruktionerna skymtas staden nedanför. Skrotboden fungerar också som taverna och spelhåla, och Shipsa



bjuder gärna sina kunder på dadelsprit och lufttorkad klättrerödlå. Han kan även erbjuda sovplats i inrättningens hängmattor. Om det blir trångt i skrothandeln tänder Shipsa en rostig sylvoleumtunna som riggats mitt i grottan, och med ett väldigt knakande vecklar en sidenballong ut sig i ett utrymme ovanför.

YUNN SHIPSA

Shipsa är en slug och halvblind svartalf, klädd i en prålig lejonsskinnsmantel. Han är alltid ute efter en bra affär, och ständigt i behov av folk som är villiga att äta sig smugglingsuppdrag, avleda vaktstyrkor och sopa igen spår.

FÖRFL: 10 **SB:** SMI +T4 **KP:** 8 **VP:** 16
FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 12, Köpslå 16, Undvika 14
FÖRMÅGOR: Hal som en ål, Kattfot
UTRUSTNING: Dolk (FV 12, skada T8)

ÄVENTYRSUPPSLAG

Ägget som sprack

När Anzus regnoväder börjar dra in över staden och bryter dess långa torrperioder, ankrar Navigatörernas gillesgondol för flera veckor medan rockfågeln Tarrax lägger ägg i sitt bo uppe på Termikstoden. Fågeln är infertil, men producerar ändå varje år ett ägg som hon ruvar tills åskregnen lagt sig och ägget ruttnat inuti så att stanken får henne att lämna boet. Om ruvningen störs blir hon brunstig och hennes skrin kan locka hanar till staden vilket vore fullständigt förödande. Navigatörerna värnar därför noggrant om hennes ruvfrid så att hon hålls sävlig och styrbar.

Nu har Tarrax ägg stulits och Luftvarvet är i kaos. Navigatörerna misstänker enu Dirmamrid, tuaniterna griper och förhör alla de kommer över, sparvarna vägrar arbeta, Ballongvävarna anklagar Navigatörerna för inkompetens, och överallt ekar Tarrax förtvivlade skrän. Fågeln har redan tagit en orolig flygtur vilket trasat sönder två zepelondballonger.

Sanningen är att ägget stulits av den lilla svartalfen Smutsfot – en före detta sparv som länge arbetat i termikstoden som städare och fottvagerska. Tillsammans med ett gäng gravplundrare anlätades hon av enu Dirmamrid i syfte att länsa Tarrax bo på skatter. Boet är nämligen byggt på ruinerna av ett gammalt tempel som tidigare upptog toppen av berget. Där dyrkades numera bortglömda bergsgudar som med dyrbara offer av guld och andra metaller skulle skydda staden mot Herden, i tron att vindvarelsen var illvillig. När Tarrax slog sig ner på Termikstoden raserades templet och föll i glömska. Dirmamrid har en längre tid tampats med dåliga finanser, men med Smutsfots hjälp hittade hon för någon månad sedan glömda gångar från Herdens grottsystem till det gamla templets understa våningar som ännu är intakta. Desperat

efter guld beslöt hon rusta en expedition för att hitta templets skatter. Tempelkorridorerna visade sig fulla av dödliga fälor och skattsökarna strök med en efter en. De hittade heller inte den gömda skattkammaren utan beslöt istället att sno Tarrax ägg. Till slut var det endast Smutsfot som återvände, blodig och skräckslagen. Dirmamrid blev utom sig över stölden och beordrade Smutsfot att återbörda ägget, men svartalfen vill inte återvända till templets fälor. Istället har hon beslutat att försöka återvinna Dirmamrids förtroende genom att profitera på stölden och utpressar nu Navigatörerna att betala hutlösa summor för ägget.

Uppdraget

Rollpersonerna kan anlitas av någon av följande:

- » **Enu Dirmamrid.** Hon inser att Smutsfot inte kan få kopplas till stölden då det oundvikligen även skulle dra hennes egen skuld i dagen. Hon behöver folk som diskret kan hitta Smutsfot och ägget, och återbörda det till boet. Hon kan locka med skatterna i det raserade templet.
- » **Smutsfot.** Svartalfen har plötsligt insett var skatterna troligen var gömda, och har nu en idé: Om hon kan få fram skatterna kan hon ge dem åt Dirmamrid och få hennes förlåtelse, samt därtill erhålla Navigatörernas utpressningsguld och hålla det själv. Hon kan dock inte tänka sig att återvända till templet, men självsäkra äventyrare kan säkert luras dit. Hon avslöjar givetvis inte att hon är den egentliga tjuven. Med pengarna tänker hon rusta en egen zepelond och segla iväg på skyarna.

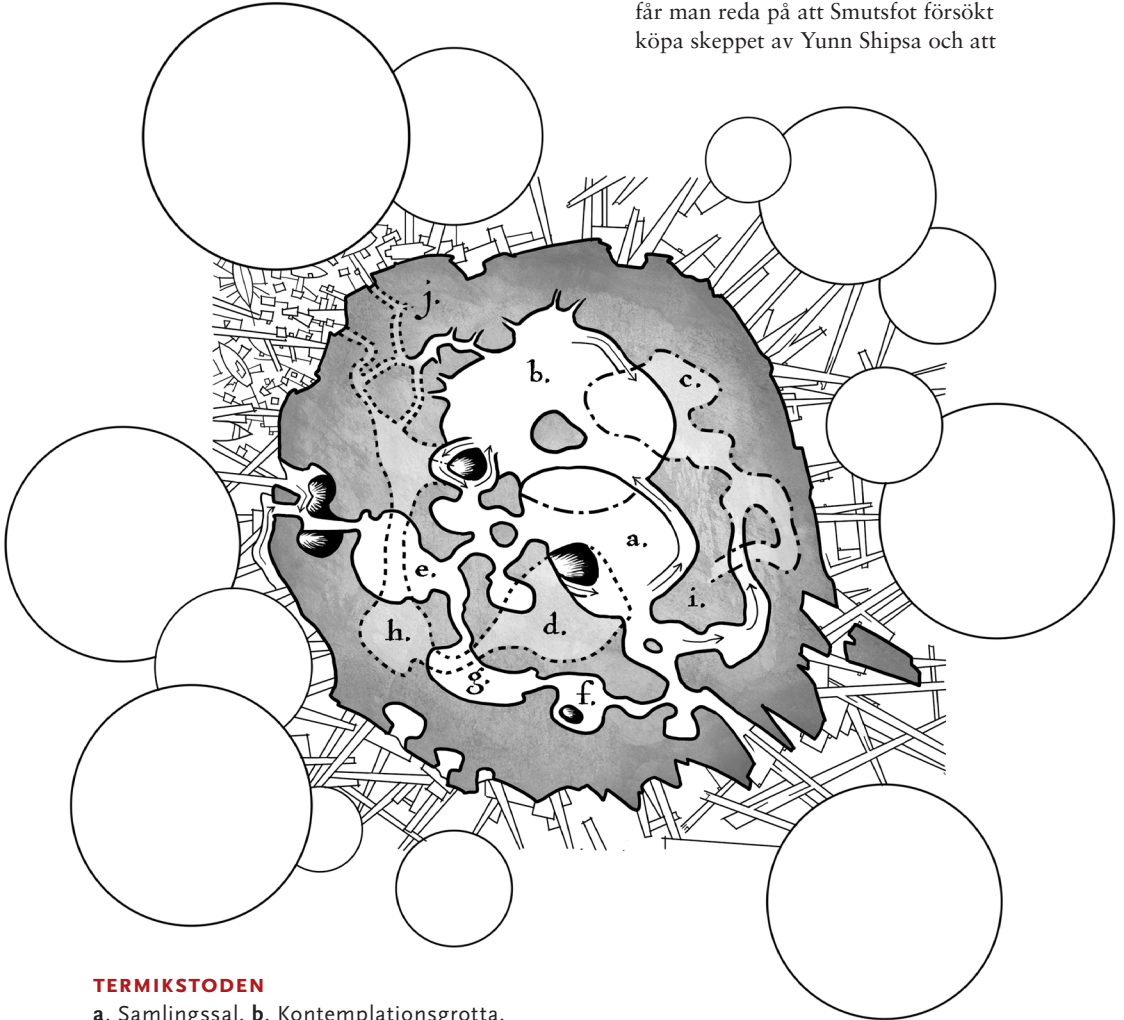
Ledtrådar

- » Navigatörernas fågelslavar håller vakt på Termikstoden året runt för att garantera boets orördhet. De putsar träck och matar Tarrax med oxar som hissas upp

närmare hundra meter från plattformar nedanför. De slavar som befann sig på toppen vid tiden för stölden är tagna till förhör, och säger sig ha sett spår av en liten barfota varelse i den färska guanon. (Den dolda luckan ner till templets bevarade våningar har de dock inte hittat – boet är fullt av bråte och Tarrax

raseri omöjliggör alla närmare undersökningar.)

- » Legender påtalar ett gammalt tempel i toppen av Termikstoden.
- » Undersökningar kring Smutsfot ger vid handen att hon kan Termikstodens alla grottgångar utan och innan, och att hon tidigare varit matros på zepelonden Andra chansen. Med ytterligare nystande får man reda på att Smutsfot försökt köpa skeppet av Yunn Shipsa och att



TERMIKSTODEN

- a. Samlingssal, b. Kontemplationsgrotta,
 c. Heligast av heliga, d. Vindkammare, e. Offerrum, f. Reningsschakt,
 g. Enu Dirmamrids rum, h. Profetiekammare, i. Gång upp till toppen, j. Lönngångar

hon inte haft råd men i stället köpt billigt reparationsmaterial.

- » Yunn Shipsa har bestulits på två kaggar sylvoleum.
- » Navigatörerna har fått ett utpressningsbrev där de krävs på 5000 silver i utbyte mot ägget. Brevet är skrivet på grovt bastpapper som Tuaniterna använder.
- » Enu Dirmamrid antas vara på gränsen till bankrutt.

Tänkbara utvecklingar

- » Tarrax gör nya flygturer och raserar delar av Luftvarvet. Arga flygödlor och albadorer jagar henne och ger sig på folk i stadsdelen.
- » Herden talar till rollpersonerna: Den vill inte att templet undersöks – där finns gamla berättelser om vindväsendets rovhunger som den inte vill att någon återupptäcker.
- » Tuaniterna låter fångsla Dirmamrid och sätter henne i en bevakad bur som hänger nedanom zepelondvarvet.
- » Smutsfot gömmer ägget i zepelonden Andra chansen, och om hon konfronteras flyr hon i halvvraket. Det finns gott om halvfärdiga skepp och vrak intill, en kagge sylvoleum på bryggan och ett par flygkunniga tuaniter eller sparvar i närheten – en kappsegling över staden kan stå på tur.
- » Får man tag på ägget kläcks det plötsligt och en liten rockfågelunge tittar ut. Fågelungens pip får Tarrax vild av raseri och iver – ungen måste få mat och hållas tyst så att modern inte kommer störtdykande. Navigatörerna kommer att vilja ta livet av den. Att föda upp en rockfågelunge tar uppemot femtio år och så länge kan de inte vara utan Tarrax. Många furstar kan däremot vara högeligen intresserade av en egen rockfågel och en diskret försäljning skulle antagligen lösa problemet.

Vildjurets märke

För Sul Anawats alver känns det som att livet börjat återvända. Vardagen i Luftvarvet är inte som det exklusiva livet nere i Krilloans förnäma kvarter i stadsdelen Arken, men förbannelsen plågar dem inte mera. Nu har dock någon ristat vildjurets märke i vindbryggan framför ingången till Kokongpalatset. Det är tecknet för demonen Humbaba, alvdödaren. Den fruktade demonen har en särskild innebörd för Sul Anawats alver, eftersom förbannelsen manifesterat sig som onda drömmar om Humbaba och ett sakta krypande vansinne till tonerna av hans djuriska skratt. Förbannelsen har dock aldrig manifesterat sig som annat än mardrömmar. Märket i vindbryggan är något nytt – ett fysiskt tecken. Är det ett hot eller ett spratt, eller kan det vara så att förbannelsen är något annat än vad man hittills trott?

Uppdraget

Rollpersonerna kontaktas av Alæeth Sul Anawat. Hon har följande misstänkta:

- » **Tuaniterna.** Dvärgar utreder ärendet i egenskap av Luftvarvets vaktstyrka, men alverna litat inte fullt på dem. Natten då märket ristades var det storm, och Tuaniterna hade utfärdat utgångsförbud på Luftvarvets gångbroar – endast dvärgarna fick röra sig där. Dessutom kan dvärgarna inte ta sig ner i staden om det skulle krävas, på grund av sin ed.
- » **Enu Dirmamrid och Navigatörerna.** Den förra ogillar alvernas kontakt med sylferna, och anser att det stör en helig process, medan de senare irriterar sig på att alverna motarbetar deras planer på att hetsa Herden till frossa.
- » **Alvhusen i Gamla Krilloan.** Flera av de anrika alvhusen har motarbetat Sul Anawat av rädsla för att smittas av förbannelsen. Men Alæeth funderar nu om det kanske är tvärtom – att förbannelsen kanske är ett led i deras agg i stället

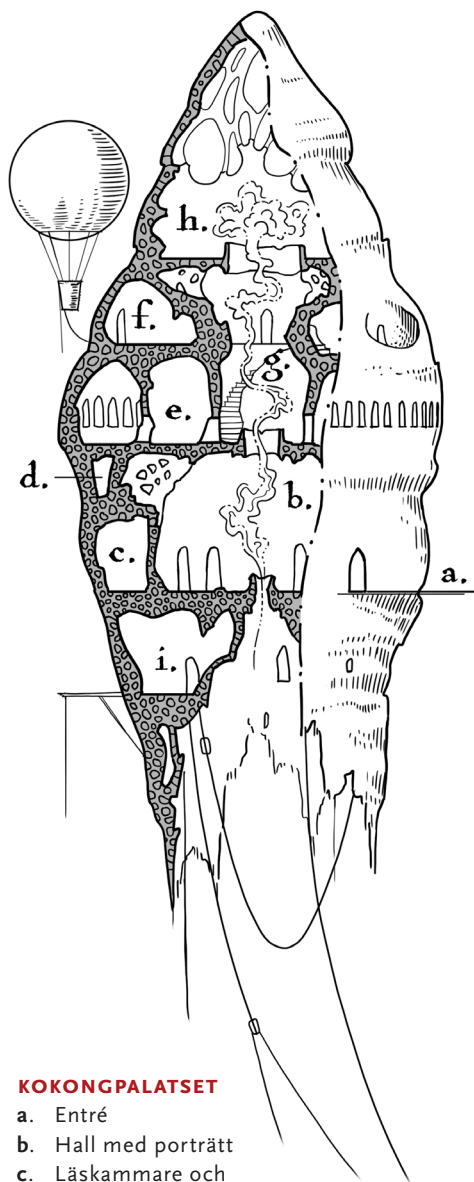
för orsaken? Hon pekar i synnerhet ut huset Kassanor som makthungriga och avundsjuka på Sul Anawats elegans och magiska kunskaper.

Den grymma sanningen

Den som skapat förbannelsen och hållit den igång är Alâeths moster – den uråldriga Berei Sul Anawat. Hon förbannade sin syster och hela hennes familj när systemen gifte sig med den man som varit Bereis trolovade. Hon slöt en förbjuden pakt med alvsläktets evige fiende, Humbaba, i en ritual med släktens själsband – den heliga linden – som fokus. Ett evigt liv av lidande var vad hon önskade hela sin ätt. Nu när hon inte längre kan komma åt familjens själsband tar hon till storsläggan och kallar direkt på Humbaba för att äntligen göra slut på allt. Berei känner att hon själv håller på att dö, och följaktligen finns det inget nöje mera i att se sin systers ättlingar lida – nu kan de alla dö med henne, och Humbaba kan få vad hon lovat honom.

Ledtrådar

- » Tuaniterna rör sig i Luftvarvet när det stormar mycket. De hyser inget agg mot Sul Anawat – Alâeth har som vindmagiker hjälpt Luftvarvet i många svåra oväder. Dvärgarna kan meddela att den som ristat märket inte var van vid verktyg.
- » Navigatörerna kan berätta att Sul Anawat har hjälpt dem att tämja rockfågeln Tarrax, och är alltså av avgörande betydelse för att gillet skall kunna hålla kontroll över besten. Berei använder ofta Navigatörernas kartogrotorium – hennes intresse verkar vara Nargurs skogar.
- » Enu Dirmamrid kan berätta om upprörda sylfer som kommer från Kokongpalatset. De viskar om förräderi, brustna hjärtan och »blod som gift«. Dirmamrid har inget intresse av att gå efter Sul Anawat – de facto är alverna hennes



KOKONGPALATSET

- a. Entré
- b. Hall med porträtt
- c. Läskammare och bibliotek med ätteskrifter
- d. Löngång från Bereis bostad till hallen
- e. Bereis bostad
- f. Alâeths och Enisas bostad med utgång till Alâeths enpersonsballong
- g. Övre hall och bostäder
- h. Kapell
- i. Kök, förråd, lastbrygga och sylvoleumlager (varmluften leds in i de porösa kokongväggarna)

främsta stöd i dispyten med Navigatörerna om Herdens aptit.

- » Sul Anawats övergivna stadspalats ligger nere i Gamla Krilloan bland eleganta residens och marmorvillor. Här finns spökena av dem som fallit offer för förbannelsen. De kan berätta hur Humbabas röst i deras huvuden till slut blivit ett alviskt gråtande med visioner av vissnade bröllopsbuketter.
- » Huset Kassanor föraktar Sul Anawat för att de lät bränna upp sin heliga lind – ett oförsonligt brott mot uråldriga alviska värden. Trädet var enligt Kassanor oskyldigt och kan inte vara roten till förbannelsen. Kassanors alver är skärrade och i högsta beredskap då de hört att Humbabas råskinn stryker omkring i kvarteren.
- » Natten som märket ristades höll Aläeths dotter Enisa vakt vid Kokongpalatset. Hon är även den som vakar över den sängliggande och döende Berei, som den natten enligt Enisa hade gått i sömnen – plågad av mardrömmar.
- » Rollpersonerna hittar ett ärgat stämjärn i Kokongpalatset eller t.ex. på en gångbro under palatset eller i staden nedanför. Det har uråldriga alviska runor på sig.
- » Natten som märket ristades höll Aläeths dotter Enisa vakt vid Kokongpalatset. Hon är även den som vakar över den sängliggande och döende Berei, som den natten enligt Enisa hade gått i sömnen – plågad av mardrömmar.
- » I Kokongpalatset hänger porträtt av Aläeths föräldrar – Valgoth och Rûemen – förbannelsens första offer och älskare inbegripna i ett vackert men förbjudet förhållande där Valgoth först varit lovad åt någon annan. Husets papegojor kan tjattra »Skandal! Skandal!« när man betraktar porträttet.
- » Sul Anawats kokerska såg våta spår leda inåt i Kokongpalatset under stormnatten då märket ristades.

Tänkbara utvecklingar

- » **Råskinnen!** Humbabas råskinn anländer till Krilloan, kallade av förbannelsens slutförande och märket som Berei tecknat. De är barbariska krigare från Nargurs skogar, klädda i ogarvade djurpäl-sar och bensmycken. De är inte subtila, och bär stolt gruvliga halsband gjorda av öronen från alver som de dödat. Deras barbariska manér står ut, till och med i Krilloans myller. De vet att deras herre slutit en pakt med en alv.
- » **Nya dödsfall!** Humbabas närhet får den brända linden i Sul Anawats gamla residens att skjuta rotskott. Detta påverkar genast sinnet på den melankoliska Erren Sul Anawat som kastar sig till sin död från Luftvarvets höjder.
- » **Berei försvinner!** Hon gömmer sig i det gamla residenset där hon vattnar de nya rotskotten och inväntar sin död.



Expedition till Drakryggen

Navigatörernas gille rustar en zepelond-buren expedition till Drakryggens okända nordvästliga partier, och rekryterar rollpersonerna som manskap för den farliga resan. Expeditionen skall undersöka märkliga ruiner som blottlagts av kraftiga jordskalv, och samtidigt utreda vad som hänt med den tidigare expedition som avreste för ett halvår sedan. Ingenting har hörts av den, men många av de brevduvor som expeditionens zepelond var utrustad med har återvänt med brev – först fyllda av blodfläckar och förvirrade meddelanden om irrfärder, guldfynd och myteri, därefter endast nedklottrade av märkliga tecken och runor.

Expeditionsledare ombord på zepelonden Ezgala är tredje astrometer Iyga di Kuara, uppbackad av kompassmästare Rudian och lodjunker Bosfor. Med på färden följer två tuanitiska ballongjärer, samt vindmagikern Askoria Gilan.

Hemligheter

- » Ballongdvärgen Akutkak hoppas i all hemlighet hitta ledtrådar till lavastaden Tuan. Han anser att tecknen på den förra expeditionens brevduvebrev är bevis på stadens existens. Tuaniternas stenfader har dock inte gett sin välsignelse – eldsödlan i Horisonts kölsvin har inte börjat glöda vilket betyder att tiden för att hitta Tuan inte ännu är kommen.
- » Askoria Gilan är utsänd av Guldsmidarnas gille som vill ha första tjing på de eventuella guldfyndigheterna. De har skickat ut en egen landburen karavan till samma område som Ezgala är på väg mot, och Askorias uppgift är att sinka Navigatörernas framfart.
- » Lodjunker Bosfor är ute efter att rentvå sin systers och hela ättens namn. Han har fått ett personligt brevduvebrev där systemen erkänner att hon ledde ett blodigt myteri under den förra expeditionen. Bosfor misstänker att di Kuara har order att föra henne till galgen om hon hittas vid liv. Han hemlighåller sitt riktiga efternamn – di Oran – som kan koppla honom till systemen, och utger sig för att vara en enkel lodjunker.

Tänkbara utvecklingar

- » Ballongkaptenen – stendotter Unuksuk – får reda på Akutkaks egentliga avsikter och blir oerhört upprörd. Ett gräl blossar upp mellan de två dvärgarna, men båda försöker dölja orsaken eftersom ingendera vill att det framgår att stenfaderns anvisningar trotsats.
- » Flockar av argsinta flygödlor attackerar zepelonden.
- » En magnetisk storm blåser upp med klotblixtar och elektriska urladdningar. Använd reglerna för sjöfart på sida XXX som inspiration.
- » Askoria gör diskreta sabotageförsök som gasläckage i ballongerna, startar en eld

ombord, förstör matförråd, viglar till uppror eller släpper loss albadorer från sina sälen.

- » Bosfor gör en nattlig räd i di Kuaras hytt och stjälar brevduvebrev och annan information om den förra expeditionen. Detta kan följas av ett mordförsök ifall Bosfor anser att astrometern vet för mycket.
- » Drakryggens tunna luft och mystiska bergsformationer ger hallucinationer och onda drömmar.
- » När expeditionen börjar närma sig den punkt som mätinstrumenten anger, högt uppe bland Drakryggens snötäckta bergsmassiv, attackerar de av en annan zepelond – den förra expeditionens farkost. Den är bemannad med aggressiva eldsdvärgar som bär Tuans heliga vulkansymbol på sina sköldar. Ombord kan också finnas överlevande från den första expeditionen, slagna i bojor. Ledtrådar från dvärgarna eller fångarna kan leda rollpersonerna till ett grottsystem, dolt i bergsskrevorna.
- » Guldsmidarnas karavan anländer och konfronterar rollpersonernas expedition.
- » Inne i grotterna finns eldfällor, dvärgkrigare och kanske andra överlevande från den andra expeditionen, bl.a. mysteristen di Oran. Innerst finns en glödande port som leder djupare in i berget. Är detta Tuan? Är det i sådana fall förstört och fyllt av lava eller möjligt att återta? Eller är eldsdvärgarna bara ättlingar till utvandrare från det försvunna Tuan, precis som Tuaniterna? Kanske de dyrkar något fruktansvärt lavamonster som finns bakom porten? Eller har stenfader Kitungak-u-Tuanut hela tiden känt till att vägen till Tuan står öppen, men vägrat avslöja den skamfulla sanningen att Tuaniterna egentligen utvisats? Är rentav Unuksuk utsänd av honom för att se till att sanningen aldrig når Krilloan? Detta är upp till dig som spelledare att besluta.

ÄVENTYRSPLATS: NEKROPOLIS

Ni måste vara vilse. Bara de vinddrivna, desperata och dåraktiga kommer hit till dödens förgård. För oss alkemister är det en tillflyktsort i en oförstående stad. Men nu när ni ändå är här finns det kanske något vi kan göra för varandra.

– Aldermor Ruor, skråledare

Nekropolis branta kulle är de dödas stad, och hit förs de flesta Krilloanbor för sin sista vila. Det är dock också en fullt levande del av Krilloan, och bland marmormausoleer och gravpalats, enkla fattiggravar, kummel och valvtäckta katakomber bor respekterade balsamerare, präster och gråterskor likväl som döds kultister, gravplundrare, rymlingar och de obotligt sjuka. Högst upp på kullen reser sig Kristalltornet – Ordo Magus huvudsäte. Närheten till Kristalltornet har lockat fritänkare, svartkonstnärer och demondyrkare till stadsdelen, och Nekropolis hyser en anseelig del av Krilloans akademiska elit.



DÖDSRIKETS NÄRVARO

Under Kristalltornet ligger en öppen port till dödsriket Irkalla. Detta gör att utomvärldsliga företeelser sipprar genom Nekropolis kulle, och nattetid hemsöks stadsdelen av demoner och andeväsen. Klockor klämtar från gamla tempeltorn som varning när de odöda rör sig genom kvarteren, och detta har hänt allt oftare den senaste tiden.



Ordo Magus

Ordo Magus är en av Altors mäktigaste magikerorganisationer med inflytande runt hela Kopparhavet. Orden utgör ett av stadens främsta samhällsstånd, och magikerna är både fruktade och högt respekterade. För att räknas som fullvärdig medlem i Ordo Magus måste man upptas som mästare. Mästare tar ofta lärlingar under sina vingar eller sam-

arbetar i slutna kollegier, underordnar och hemliga sällskap.

De högst stående medlemmarna i Ordo Magus är ärkemagikerna, alla representerade i det anrika Comitia Magus. Organet leds av en konsul – ärkemagiker Elyza, hela ordens överhuvud. Hon har på senare tid även bjudit in krönikörer och andra utomstående dignitärer till Comitia Magus. Detta har upprört de konservativa Portväktarna. Detta uråldriga och hemliga sällskap vaktar över porten till dödsriket och kontakter med andra världar, och det viskas att det bland de beslöjade portväktarna, utöver mäktiga ärkemagiker, även finns demoner och odöda.

Ordo Magus har satt sitt golemgarde att patrullera längs Nekropolis gator. Dessa stumma lerväktare finns vid varje port in till Nekropolis, och förutom att jaga odöda försöker de även bekämpa den utbredda gravplundring som pågår i stadsdelen. Skrupelfria katakombskändare länsar de avlidna på värdeföremål och säljer dem i staden till billiga priser. Detta ökar de dödas oro ytterligare och allt fler vålnader stiger ur sina viloplatser. Golemgardet är Portväktarnas skapelse, och lerkrigarna lyder blint det hemliga sällskapets order.

Kristalltornet

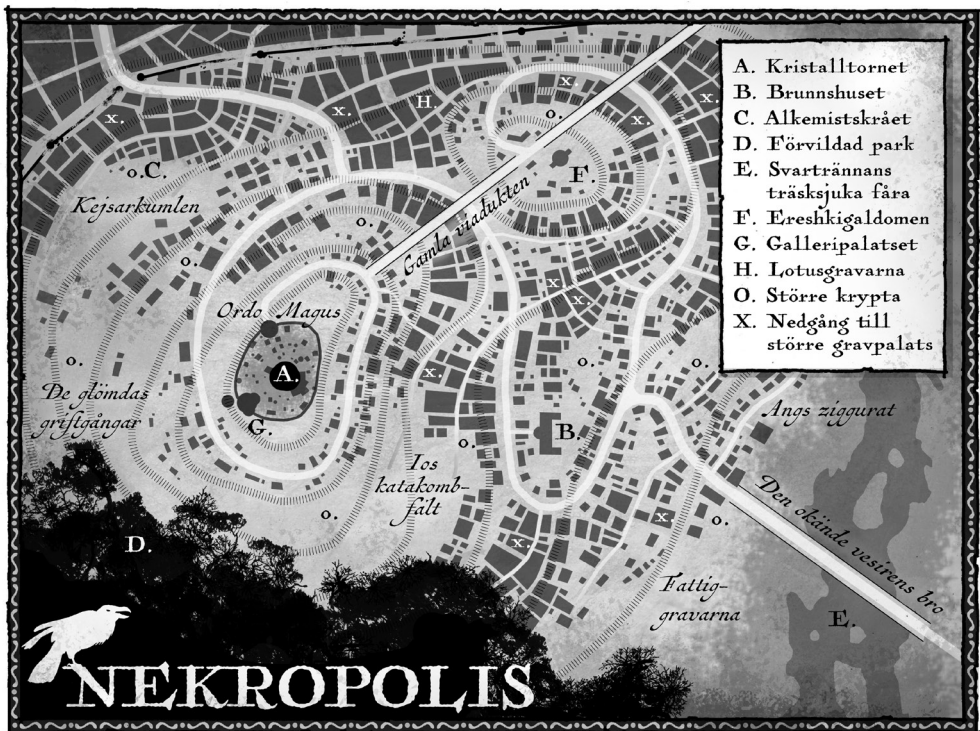
En väldig, vit monolit av glänsande kristall dominerar Krilloans horisont och fungerar som säte för Ordo Magus. Kristalltornet ligger som ett lås över en lika väldig avgrund – ingången till dödsriket Irkalla. Som en tröskel mellan Altor och andra världar har Kristalltornet blivit en åskledare för enorma magiska energier. Tornets inre hyser Ordo

Magus mästare och deras kammare. Mästar­na tävlar i att förbättra och utvidga sina rum genom förtrollningar och magiska portaler, och varje kammare är en unik skapelse. Här finns allt från enkla sanktum och hemliga formelarkiv, till väldiga labyrinter, salar och egna dimensionsfickor långt större än tornet självt. Inne i tornet finns dock bara en enda dörr som vaktas av en åldrad golem – den Gamle – skapad ur Kristalltornets gnistrande mineral.

Irkallas portar

Genom hela Kristalltornet löper ett väldigt schakt ner till dödsriket Irkalla. Schaktet kanaliserar energi från andra dimensio­ner, och det finns åtkomligt i varje version av tornets inre. Magiker med tillgång till Kristalltornet kan alltså fritt använda sig av schaktet, och många utvinner kraft ur det eller utnyttjar det som portal för resor i

multiversum. Comitia Magus försöker dock bokföra och reglera detta, för varje gång balansen i schaktet rubbas, kan demoner och skuggväsen slinka in i Altor och skjuta ut ur Kristalltornets topp som rök ur en skorsten. I schaktets botten ligger den första av Irkal­las sju portar. Den är upplåkt och vidöppen sedan någon forntida katastrof. Här krälar en hög av veka odöda som smitit ur dödsri­ket men som inte haft kraft att ta sig uppåt i schaktet. Några hundra meter längre in, längs askgrå raviner där darrande skuggor av de döda ruvar, ligger sedan den andra porten. Den kan endast öppnas med Den svarta nyckeln – en av Portväktarnas mest välbevakade artefakter. Bakom den andra porten öppnar sig Irkallas blodröda skyar, och varje gång porten används klämmer sig ännu fler gastar och spöken igenom, och Nekropolis gator blir allt otruggare. Detta har fått orden att förbjuda all användning av



porten. Djupare in, bland onämnbare fador och dödsdemoner, ligger de sista portarna som ingen levande lär ha skådat.

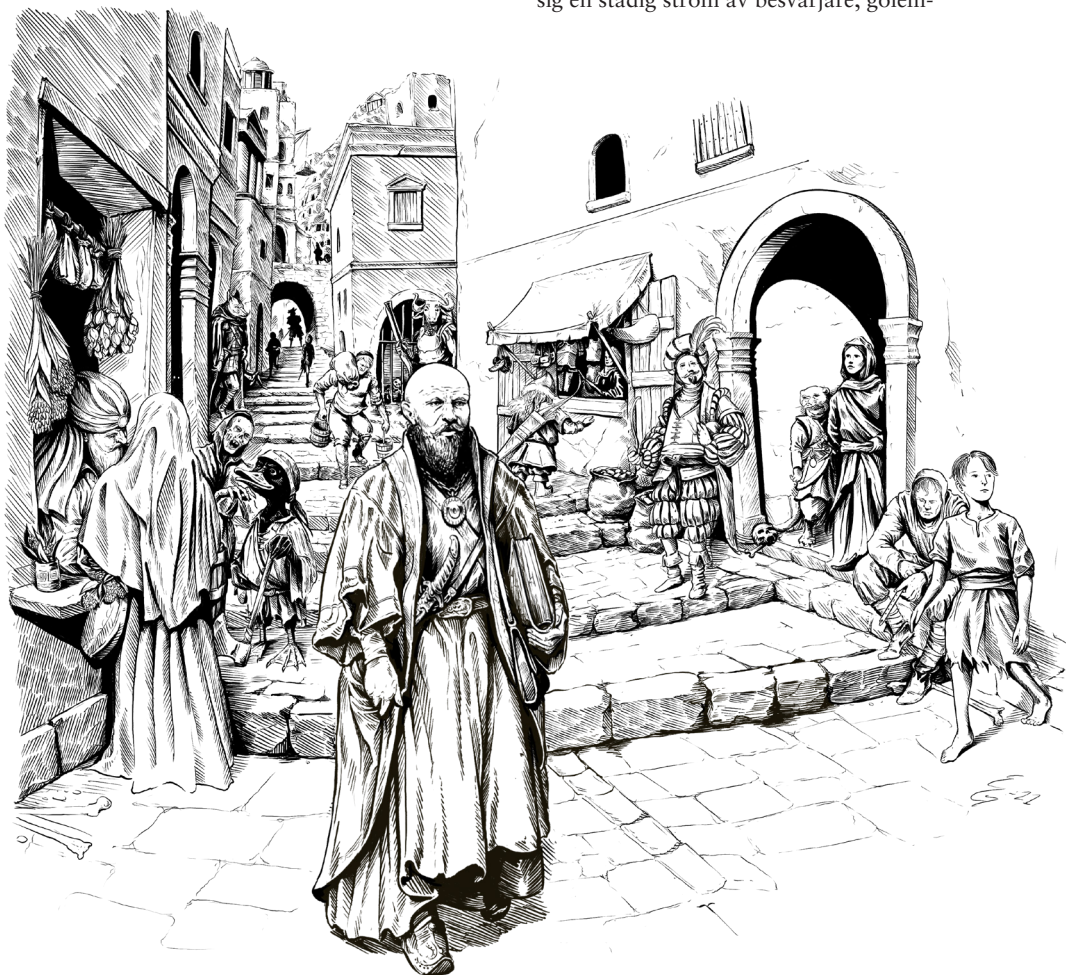
Den oändliga trädgården

Runt Kristalltornet ligger en murgårdad trädgård, och redan där kan känsliga besökare känna hur Kristalltornets energier får verkligheten att börja ge vika. I själva verket närmar man sig här tröskeln till multiversum och det händer lätt att man tappar bort sig. Eleganta parker och små gläntor öppnar sig till synes utan slut, med utsmyckade pagodor, små lusthus, meditationspelare, orato-

rier och förvirrande busklabyrinter. Här håller magikerna slutna möten, akademiska utläggningar och exklusiva föreläsningar, men här finns också örtgårdar, laboratorier och bestiariar, och vissa magiker har sina hem här.

Porslinspaviljongen

Trädgårdens enda ingång är Porslinspaviljongen, en praktbyggnad där besökare till magikerorden tas emot. Våldiga vittrade keramikdemoner reser sig på bägge sidor om paviljongens port, och innanför öppnar sig en enorm sal, överdådigt glänsande i vitt och fajans med närmare 20 meter i tak. Här rör sig en stadig ström av besvärjare, golem-



krigare, vilsekomna lärlingar och stressade assistenter. För att tryggt nå Kristalltornets ingång från Porslinspaviljongen måste man hålla sig till en markerad stig av metallplattor som snirklar sig genom den oändliga trädgården. Besökare utan inbjudan från någon inom Ordo Magus släpps inte in, men många av ordens magiker diskuterar gärna ämnen som oändlighetens meningslöshet och multiversums uppbyggnad med dem som orkar lyssna.

Galleripalatset

Detta ofantligt påkostade palats av glänsande ebenträ är arkemagiker Elyzas residens i Den oändliga trädgården. Här håller Elyza sin »ändlösa förlustelse« – en dekadent festlighet som det påstås aldrig tar slut. En inbjudan anses av många i stadens grädda vara något blandde finaste utmärkelser man kan få, och många inbjudna vesirer och handelsfurstar återvänder först efter veckor av excesser. Elyza är en av stadens mäktigaste invånare – konsul för Comitia Magus, hyllad arkemagiker, magister i den kejsrerliga konstnärskademin, hedersmedlem i Krönikörernas orden, samt kusin till eparken. Hon sköter också möten och affärer från Galleripalatsets melukhiska pelargångar, och här sammanträder även numera Comitia Magus.

Alkemistkrået

Krilloans alkemistkrå har hamnat i ett trängt läge. Först förvisades skrået ur staden efter avslöjanden om förbjudna experiment. Genom obskyra kryphål i Krönikörernas arkiv lyckades alkemisterna dock påvisa att Nekropolis tekniskt sett inte är en del av det levande Krilloan, och tilläts genom ett avtal med konsul Elyza slå sig ner i gamla katakomber vid de illa hemsökta norra slänterna. Nu har nya skandaler kring felriktade provsprängningar och tillverkningsfusk lett till att alkemisterna fråntagits sina rättigheter till både tillverkning och försäljning av krut. Skrået arbetar nu under konstant press från



krönikörernas kontrollanter, och i staden står all kruthandeln stilla tills nya tillstånd beviljas.

Alkemisternas pressade ekonomiska läge har lett till illa dold gravplundring för ingredienser till droger och tinkturer. Exempelvis ger stoffet från forna furstars malda ben ypperliga hallucinogena effekter, och heliga profeters likdelar säljer bra som relik. Skrået har inrättat sig i gamla katakomber vid Nekropolis norra slänter.

ÅLDERMOR RUOR

Alkemisterna är en brokig skara av egensinniga lärda, men deras talan förs av äldermor Ruor. Bakom hennes joviala fasad döljer sig en hårdnackad affärskvinna, frustrerad över skråets klämda läge. Ruor går klädd i skråets slitna och något solkiga representationsdress av siden och orikalk.

FÖRFLYTTNING: 8 **SB:** – **KP:** 10

FÄRDIGHETER: Övertala 16, Köpslå 16, Myter & Legender 14, Läkekonst 14

UTRUSTNING: Ceremonistav (FV 8, skada T8), T6 doser av sövande, förlamande och hallucinogena gifter (alla olagliga).

Angs ziggurat

Demondyrkan är inte alls ovanligt i Krilloan, även om det i många kretsar ses ned på eller rentav fruktas. Vid sidan om Anzu och Drakryggens otaliga bergsandar är Ang den mest betydande demonen bland stadens kulturer. Denna demon är både livets och dödens väsen, och en av dödsgudinnan Ereshkigals närmaste bundsförvanter. Ang lär ha rätt till en andel av Ereshkigals själar, och i hans halvsjunkna ziggurat i de vattensjuka delarna av Nekropolis sker regelbundet människooffer i demonens namn. Ett fåtal lyckosamma offer lär emellertid återfödas efter en tid. Detta sker i Angs öga – en uråldrig damm i templets offersal. Dessa återfödda innehar höga positioner inom kulten, och lever ett liv i lyx och lättja. Det anses dock att de flesta som dör i Angs namn blir en del av demonen, och att deras

själar därmed upphör att existera i egentlig mening. Detta stöter på arga motargument av troslärda som uppehåller läran om själers evighet.

Brunnshuset

Detta kurhus var tidigare ett ställe för de fattiga, sjuka och döende, men är nu mera av ett trendigt vattenhål för Krilloans överklass, där de rika och välmående kan avnjuta ett uppfriskande ångbad, akupunktur och svalkande örtsalvor. Här görs även större ingrepp som skallborring och tandutdragning, underlättade av Nekropolis världsfrämmande och drömska dis som många finner smärtstillande. De som inte kan betala för sig förpassas dock till fattiggravarnas fältskärare. Bland klientelet märks många av stadens dignitärer och Ordo Magus magiker, bland annat

SLUMPHÄNDELSENER PÅ NEKROPOLIS GATOR

T6 HÄNDELSE

- 1 **Askregn.** Varma bergsvindar lyfter stoft från gravfälten och aska från de fördömdas likbål. Vita flagor singlar ner som snö och försvårar sikten. Fördel på SMYGA.
- 2 **Odöda.** Nekropolis varningsklockor ljuder. En dimma stiger ur marken och folk slår fast sina dörrar. T6 skelett anfaller ur skuggorna, och från gravar kan man se ytterligare odöda gräva sig upp ur marken.
- 3 **Plundringsgods.** En köpman erbjuder varor från en dignande lastkamel till hisnande underpriser – bronsdolkar, rökelse och lampolja, samt värdelöst krimskrams som tinkturer för evigt liv, skyddsamuletter och mumifierade katter för lycka. Varorna är från plundrade gravar, och köpmannen har bråttom att bli av med dem innan golemvakterna hittar honom.
- 4 **Barn.** En hop med gatubarn spelar boll med en dödsskalle. Kraniet råkar rulla på en av rollpersonerna. Barnen blir extatiska och följer rollpersonen under tissel och trall (»Döden skall döden dö«), och de förväntar sig att personen strax skall dö.
- 5 **Golemvakter.** T6 stumma lersoldater är ute efter gravplundrare. Om rollpersonerna bär rep, säckar eller facklor kommer vakterna att stoppa dem och med gester avkräva dessa föremål.
- 6 **Likvaka.** En död storfurstinna ligger för allmän beskådan bland rökelse och fanor. Ulu-lerande gråterskor river i förbipasserandes kläder för offergåvor åt dödsgudarna och furstinnans närmast sörjande. De ser allt mindre än 5 silver som en skymf.

självaste konsul Elyza. Många resenärer väljer också att övernatta i Brunnhusets palatslika gästrum där ventilationsslavar med palmblad håller röken från Nekropolis likbål ute.

Brunnhuset grundades ursprungligen av Enki-dyrkande rättfolk från Ormsjöns stränder, som beslutat rädda Krilloan från smuts och elände. Än idag bevakas institutionen av en orden av källriddare – beväpnade rättmunkar i rikt broderade tabarder. Brunnhusets överkaplan och föreståndare är den sirliga sankt Bishir-Ba, en energisk råtta med blänkande svart päls och klädd i en lång gyllenbroderad toga som han påstår att är eparkens kröningsturban, erhållen i gåva. Källriddarna oroas över hans vidlyftiga livsstil som går tvärt emot ordens asketiska ideal. Han frottar sig med stadens elit, besöker Elyzas förlustelse och dinerar med pashor och kvartersfurstar.

Moritariet

Moritariet är en stor grottsal under Ios katakombfält på Nekropolis sydsluttning. Den är byggd av Krilloans första kejsardynasti som en hyllningskammare för de döda, och är utformad som en amfiteater med scener ur Ereshkigals gravsång målade i det välvda taket. Här ordnas regelbundet gladiatorspel till de avlidnas ära. Arenan är svettig och trång, men spelen är ofta påkostade och spektakulära, och enligt gamla begravnings seder är vinet både gratis och outspätt. Moritariets föreståndare är den gyllentandade Fayn Fah Famessa – en solunsk monstertränare och stallchef som även styr över en fallfärdig arena nere i Gamla Krilloans översvämmade banditkvarter. I Famessas regi har Moritariet kunnat utmana både de kejsarliga ödlerännarspelen i Saurodromen och de gigantiska festivalerna i Nya Rotundan. I antal sittplatser blir Famessa långt efter, men när det gäller dramatik, exotiska monster och sanslöst överväld är hon svårslagen.

ÄVENTYRSUPPSLAG

Amfibiefolkets katakomber

Alkemistskrået är i en svår knipa – utvisat ur stadens finrum, utfattigt, och utan rättigheter till den lukrativa kruttillverkningen. De står redan i tacksamhetsskuld till konsul Elyza för att hon låtit dem slå sig ner i Nekropolis, men därtill har hon kontroll över de krönikörer som övervakar skrået och bedömer deras möjligheter till förnyade licenser och handelsrättigheter. Hon har gjort det tydligt för skrået att hon kan öka eller lätta kontrollanternas påtryckningar med en enkel handviftning.

I sitt allt mer desperata plundrande av Nekropolis gravfält i jakt på intäkter har alkemisterna nu stött på nya lager av tidigare oupptäckta gravar. Åldermor Ruor hoppas kunna använda skatterna i dessa valv till att få ett slut på det skruvstäd som Elyza har skrået i – antingen genom att köpa sig fria eller betala andra makthavare att hjälpa dem.

Problemet är dock att ryktet om alkemisternas nyfunna skattkammare spridit sig och följande personer blandar sig i leken:

- » Elyza är omedelbart i kontakt med Ruor och kräver första tjing på guld.
- » Spionvesiren Susurrus III lockas av ryktena om skatter i hopp om att kunna fylla eparkens sinande kistor.
- » Den ökända sarkofagsprärogaren Nadash har anlitats av alkemisterna och arbetar för fullt med att ta sig in i valven. Han planerar dock att lura sina arbetsgivare på skatterna, något som Ruor börjat misstänka.

Ruor vill nu i hemlighet hitta andra gravplundrare för att gå bakom ryggen på Elyza, Susurrus, och Nadash, så att alkemisterna kommer åt guldets bakvägen. Gravvalven är lämningar från en svunnen civilisation. Våldiga paddstatyer bevakar

sarkofager byggda för ett märkligt amfibiefolk, och längre in finns både romklasar i dvala, likbleka olmkrigare som levt isolerat i tusen år, och den väldiga amfibiemodern i sitt sista, hungriga stadie av metamorfos. Givetvis finns det också skatter, fällor och konkurrerande falanger – Susurrus agenter, Nadashs gravskändare, alkemister som försöker få en egen bit av kakan och givetvis Elyzas krönikörer. Katakomberna har flera olika ingångar som sarkofagsprängarna grävt fram, och det går exempelvis att ta sig in genom att tolka portarnas uråldriga symboler, smyga sig in efter Nadashs sprängning, eller gräva en egen.

Tänkbara utvecklingar

- » Amfibiefolket vaknar! Ur sarkofagerna kliver slemdrypande paddvarelser – yra och halvblinda, men glupande hungriga!
- » Olmkrigarnas bedjan. Olmfolket har länge förutspått att världens undergång skall inledas då varelser från ovan jord tränger in i den gudomligt mörka tunnelvärlden. Nu samlas de bleka varelsorna till masstrans och prästerskapet börjar öppna dammluckor för att översvämma grottsystemet i giftigt kvicksilvervatten. Några ynglingar vågar trotsa de äldre

och ber om hjälp att stoppa förstörelsen.

- » Nadash applicerar sprängladdningar vid ingångstunnlarna och försöker utpressa övriga falanger nere i mörkret att överge sina skatter eller bli instängda.
- » Susurrus inser att hans agenter inte är lämpade för att kräla i grottor, och föreslår en allians med rollpersonerna – gravvalvens skatter mot eparkens eviga tacksamhet med alla politiska fördelar det medför.
- » Krönikörernas ledare har i hemlighet länge tillbett amfibiemodern, och kommanderar nu sin expedition raskt neråt i mörkret för att väcka henne ur sin slummer – allt enligt drömska visioner han upplevt. De andra börjar tappa tron på hans ledarskap och överväger allianser med andra grupperingar nere i gravvalven.



Basiliken

Magikern och demonologen Myakmin Shpuuz föder upp diverse fantastiska kreatur i sitt bestiarium i Den oändliga trädgården. Nu har dock en basilisk rymt. Djuret värper små ägg av till synes renaste guld, och My-

SLUMPMÄSSIGA PERSONER I NEKROPOLIS

T6	ARBETARE OCH HANTVERKARE:	FINARE FOLK:	ORDO MAGUS:
1	Eshi (rättfolk, fottvätterska)	Furstessan Momula	Mäster Toodin
2	Lublin (inkastare på tavernan Vesirens sista suck)	Processionsmästare Oblian Honungsfjät	Ordenssystemer Kavaldin av Hallarna (alv)
3	Ussumit (gråterska)	Tempelhärold Akhit den yngre	Ärkemagiker Nafressus den äldre
4	Omeldo Vaj (skulptör)	Barrakir den Återfödde	Demonolog Ulsim Vite
5	Zathura (domedagsprofet)	Primus alchemista Sunz Sabal	Lärling Alquekha di Ariskosa
6	Minaz Enögd (siare)	Enu Ash Kunene	Assistent Uunak

akmin har gjort stor vinst på försäljning av dessa »ägg av solitt guld«. En ökenmonsun nådde dock staden långt innan torrperioden och i den påföljande värmeböljan kläcktes äggen, och små basilisker staden runt förstenade sina förvånade ägare. Nu är en rasande pöbel ute efter Myakmin, och hon har forskansat sig i sitt bestiarium. Enda orsaken till att hon inte utvisats av Ordo Magus och ställts inför Skarprättarnas dom, är att hon påstår sig kunna tillverka en brygd som häver försteningen. Magikerorden är skeptisk men ger henne en chans att gottgöra sin försakade skada. De flesta av hennes kontakter och magikerbekanta vänder henne dock ryggen då de sedan länge tröttnat på Myakmins skumraskaffärer, och nu endast ser henne på väg till galgen. Hon vänder sig därför till utomstående för att hitta ingredienser till brygden och låter sin assistent söka upp lämpliga kandidater på staden. Som betalning erbjuder hon ett helt dussin guldägg som ovetande kan tro är en furstlig betalning i sig, och som insatta (och skrupelfria) personer kan sälja åt ovetande köpare för en halv förmögenhet innan nästa ökenmonsun sköljer in över staden – något som inte borde ske förrän om flera månader.

Exempel på ingredienser som behövs för brygden:

- » En levande basilisk.
- » Blommor från animisten Eom Kabarrs örtagård. Eom är en svuren fiende till Myakmin och hans gård ligger i den oändliga trädgårdens yttersta och mest verklighetsfrämmande partier.
- » Destillerat bly från Alkemistskräet. Kräet vågar inte handla med magiker från Ordo Magus utan godkännande från Elyza, en procedur som kan ta flera dagar – något som Myakmin inte har råd med.
- » Aska från gravbålet av en blind man. Den gamle xumske pashan Blihir II

(sorgligen blind på gamla dagar) begravs inom kort, men till bälvakan har endast den närmaste familjen bjudits in. Alla skall dock bära svart huva som brukligt är i det fjärran Xum.

Tänkbara utvecklingar

- » Myakmin kan inte alls tillverka en brygd som häver försteningar, utan planerar att koka ihop en teleporterande dekokt och fly till sina gamla hemtrakter kring Dharba. En magiker eller lärd kan hitta ledtrådar till detta i hennes arbetsrum eller inse att ingredienserna inte känns rätt för det angivna ändamålet.
- » En grupp närstående till en av de förstenade har förlorat tålamodet med Ordo Magus och beslutat ta saken i egna händer. De skickar en grupp banditer från Luyagas knivdynasti för att ta ut hämnd på Myakmin, ledda av den skickliga lönnmördaren prinsessan Enigaldi.
- » Myakmin har endast 6 av de utlovade äggen som betalning – de övriga 6 skulle basiliskan värpa fram och betalas efter utfört uppdrag. Nu har dock basiliskan rymt och förrirat sig till monsterburarna i Moritariet, lockad av den rika utfodringen där. Föreståndaren Fayn Fah-Famessa har därefter enkelt fångat in den och planerar nu att använda den i sina nästa spel. Som betalning tar hon endast löften om att ersätta den med eget deltagande i spelen.
- » Myakmin hålls i husarrest i sin paviljong i Den oändliga trädgården. Paviljongen bevakas av tre golemväktare, och magikern själv bär en tung fotboja av järn. Tillsammans med all uppståndelse kring de förstenade stadsborna har detta gjort att Myakmins övriga bestar sorgligen missköts. En flock sällsynta flygapor tar sig loss och gör paviljongen till sitt hem, äter upp viktiga skrifter och attackerar alla som de uppfattar som hot.

ÄVENTYR: SMÖRJMÄSTARENS VILA

Har ni sett mina vackra kreatur? Jag har fött upp dem själv, med mina egna händer. Som mina egna barn. Våldsamma, dödliga barn. Och hungriga. Nämnade jag hungriga?

– Fayn Fab Famesa, gladiatorchef

Detta äventyr utspelar sig i Nekropolis, i den väldiga metropolen Krilloan, och kretsar kring en aktad tjänstemans död. En död som inte är hans första... Äventyret erbjuder möten med spöken, mumier och dödsriddare, en trogen katt, en paranoid orden och ett slutet öga som öppnats.

GALNINGEN

Äventyret inleds med ett oväntat överfall. Läs upp eller dramatisera följande text:

Det har varit en lyckad kväll på gladiatorarenan i Moritariet – svärmarna av fjärlsmöss från katakombtunnlarna har hållit sig borta, de grillade ödlespetten var både billiga och saftiga, och framförallt: spelen var just så brutala och påkostade som utlovats. Ni har precis kommit ut från arenans grottsal och möts av den svala nattluften och cikadornas sång. Ni valde en av de mindre utgångarna för att undvika trängseln längs Likväktarnas aveny, och går längs en smutsig bakgata, när ni plötsligt hör ett skrik bakom er.

Rollpersonerna attackeras av en man som kastar sig över dem från en takterrass. Han gnyr som av smärta medan han hugger vilt med en dolk. Välj en av rollpersonerna som är hans utvalda offer och låt alla slå för UPPTÄCKA FARA för att inte överraskas av hans attack. Mannen är helt besinningslös och slåss tills han dör. Om rollpersonerna inte dödar honom tidigare avlider han efter fyra rundor i till synes oerhörda plågor. Hans mun är fastsydd med blodiga stygn och det går inte att få något vettigt ur honom medan han slåss. Viktiga ledtrådar:

- » Mannens ena arm är fruktansvärt uppsvälld och mörk. Med FINNA DOLDA TING, eller om man undersöker armen närmare, kan man hitta ett ormbett mitt i blånaden.
- » Mannens mun verkar nyligen ihopsydd, med grova och klumpiga stygn. När han dör kan man höra hans mummel bakom slutna läppar: »Hjälp mig, döda mästarren!«
- » Han har två stora ringar på ena handen. Den ena bär Ordo Magus symbol, och den andra är en släktring ingraverad med två katter.
- » Ett taroccikort glider ur hans sidenväst. Kortet är okänt för rollpersonerna. Det är nött och ålderdomligt, och föreställer ett stort slutet öga.



MINNEN FRÅN FÖRESTÄLLNINGEN

Om ni vill kan ni krydda äventyrets inledning med små »minnen« från gladiatorspelen som just avslutats.

Rollpersonen har (T6):

1. Blivit nedsölad med blod efter att ha stått för nära en slafsigt dekapitering.
2. Lärt sig förvånande mycket om olika monsters anatomi – spelaren får ett kryss för BESTIOLOGI.
3. Vunnit TIO silver på vadslagning.
4. Fått en ros av en segrande gladiator.
- 5-6. Blivit inbjuden till gladiatorchefen Famesas privata loge och avnjutit spelen med vin och kylda dadlar. Famesa försöker ofta på detta sätt värva nya kämpar till spelen, eller smöra inför potentiella finansörer eller uppdragstagare.



GALNINGEN

En äldre man med vaxat skägg och en lätt kulmage. Klädd i synnerligen eleganta kläder.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** – **KP:** 10

UTRUSTNING: Dolk (FV 12, skada T8), två ringar och ett tarocckort (se nedan)



Tarocckortet

Mannens tarocckort hör inte till den allmänna erebosiska taroccin. Med MYTER & LEGENDER kan man dra sig till minnes berättelser om en golwyndisk arkana med helt egna kort, som anses ogudaktig men kraftfull. Med ett lyckat slag mot PSY kan man se hur ögat på bilden verkar öppna sig och sedan blixtnabbt sluta sig igen. Besöker man en siare eller någon lärd institution (t.ex. Ordo Magus) kan man utan färdighetsslag få reda på att kortet är »det slutna ögat«, och anses representera både liv och död. Kulten kring demonen Ang har anammat det slutna ögat som en viktig symbol. Ett besök hos en siare resulterar

också lämpligen i en spådom med hjälp av kortet. Spådomen lyder: »Katten leder rätt, lotusens lukt, till gravens fukt. Att sluta ögat öppnar ögat.«

Ringarna

Rollpersoner som är bekanta med Krilloan kan med MYTER & LEGENDER inse att katterna på mannens ring är ätten Ubiris symbol. Det är allmän kännedom att Ubiri är en högt ansedd tjänstemannaätt i Nekropolis. Detta går också att sluta sig till genom att fråga folk på gatan. Ringen med Ordo Magus ugglesymbol tyder på medlemskap i magikerorden.

Bettet

Huggmärket på mannens arm kan man med LÅKEKONST inse att är ett dödande ormbett. Smärtan från giftet var sannolikt oerhörd och kan ha påverkat mannens sinnen. Med ett lyckat slag mot PSY får man en underlig känsla av att bettet är äldre än den gamla mannen.

Efterspel

Tumultet med galningen drar uppmärksamhet till sig, och när väl attackeraren ligger död har ett halvdussin trashankar och katakombsoopare samlats runt platsen. Därtill har en handfull gladiatorer från arenan dykt upp i sällskap med ägaren av arenans gladiatorstall – den gyllentandade Fayn Fah Famessa. Hon studerar offret, blottar ett guldgående leende och beklagar teatraliskt att rollpersonerna verkar ha hamnat i en oturlig sits – mannen är Akharon av Ubiri, smörjmästare i Ordo Magus, och att ha dräpt en så ansedd och respekterad tjänsteman leder till galgen om det uppdagas. Men – för en ringa ersättning på 20 shekel kan hon ta hand om kroppen och se till att rykten om dådet tystas ner. Famessa styr enväldigt över arenan, och även i kvarteren runt omkring är hon både respekterad och fruktad. Resterna av dem som sätter sig emot Famessa hittas inte sällan i arenans monsterburar.

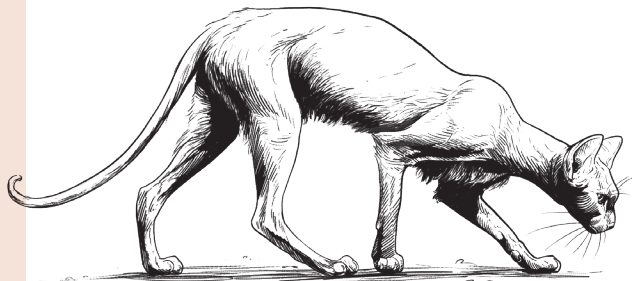
UT I STADEN

Efter attacken kan rollpersonerna agera helt i den takt och ordning de vill. Om de inte aktivt tar tag i ledtrådarna och nystar vidare kan du som spelledare vid lämpligt tillfälle låta dem uppsökas av Akharons spöke, hans katt, änkan av Ubiri eller Portväktaren (se nedan). Slå också för slumpmöten när rollpersonerna rör sig längs Nekropolis gator.



FAYN FAH FAMESSA

Stallägaren Famesa är äventyrets huvudsakliga skurk. Hon var galningens egentliga offer, men han tog miste på grund av giftet och smärtan från ormbettet. Attacken var den döende mannens sista desperata mordförsök. Famesa känner dock inte till något om det. Om du vill kan du byta ut henne mot någon annan person som rollpersonerna redan bekantat sig med i Krilloan, men observera hennes speciella bakgrund (se sida XX) som den döende mannens tilltänkta offer bör ha. Famesa är också alltid intresserad av folk som vill tjäna några shekel – som kämpar på hennes arena, som infångare av exotiska monster för hennes föreställningar, eller t.ex. som indrivare av skulder från snikna gäldenärer.



Det ubiriska residenset

När man känner till den dödade mannens identitet eller identifierat ringen med kattsymbolen, är det lätt att fråga sig fram till det ubiriska residenset i Nekropolis. Det ligger i kvarteren söder om Brunns-huset, bland balsamerarmästarnas strama marmorvillor och det högre Ereshkigal-prästerskapets tjänstepalats. Residenset är i tre våningar och omges av en stenträdgård prydd med ett otal kattstatyer.

- » **Personer.** I residenset finns endast Akharons trogna fru – den sorgtyngda änkan Sobun av Ubiri – samt en dystert lakej med aska i håret. Lakejen tar emot i entrén och för besökare till Sobun som gärna välkomnar gäster.
- » **Katten.** Rollpersonerna kan stöta på Akharons katt i residenset, se Residensets källare, nedan.
- » **Entrén.** I residensets entréhall finns en byst av Akharon, och det är utan tvekan mannen från attacken. Här finns också en mängd sorgbuketter, många redan dystert vissnade. Den största är från Ordo Magus och består av stora lotusblommor. En trappa leder ner till residensets källare, och när man passerar den kan man höra dämpade skramlanden nerifrån.
- » **Ledtrådar.** Lakejen kan meddela att mäster Akharon av Ubiri tragiskt nog avlidit för två veckor sedan i akut mjältsvikt, och att hans änka utfärdat fjorton månaders sorg. Detta kan även Sobun själv bekräfta, och går också att höra på gatan. Sobun kan vidare berätta att spöket av hennes man uppsökt henne alldeles nyligen. (Detta skedde efter attacken på rollpersonerna.) Spöket var hotfullt och talade osammanhängande innan det försvann ner i residensets källare. Änkan har hört ljud därifrån, men inte vågat ta sig dit. Hon anar att något förfärligt har

hänt vilket lett till att hennes man inte har fått ro. Hon misstänker att hans grav skändats. Frågar man om graven kan hon berätta att Akharon, liksom alla smörjmästare, begravts på hemlig ort. Hon har redan besökt Ordo Magus för att be om hjälp efter att spöket uppenbarat sig, men magikerna vände henne kallt ryggen. Hon har just återvänt från Kristalltornet och är oerhört sårad över saken.

SOBUN AV UBIRI

Sobun är en av Nekropolis många societetsdamer som spenderar sina dagar på förnäma likvaker, seanser och Ereshkigaltemplets mässor. Hon är skräddad och blek efter att ha sett sin mans spöke. Om rollpersonerna kan hjälpa henne och återbörda honom till gravens vila är Sobun beredd att betala furstligt. Hon kan genast erbjuda 10 s per person, samt ett ypperligt sövande gift med drogstyrka 14, T6 doser. Därtill lovar hon dem ytterligare var sin förstklassig avelskamel för utfört uppdrag. Dessa kan säljas för 80 s styck till rätt köpare.

Spelvärden som lärd på sida 105 i Regelboken.



Residensets källare

En mörk trappa leder ned från entrén i det ubiriska residenset. Byster av gamla ubiriska ättfäder blickar bistert ner från piedestaller. En knarrande dörr i ändan av trappan öppnar sig till Akharons privata skriptorium – ett svalt källarrum, ca 5 × 5 meter stort. Mitt i rummet står ett skrivbord och under en fönsterglugg står en läspulpet. Pergament ligger utströdda på golvet.

» **Katten.** Om rollpersonerna inte träffat på Akharons katt i residenset hoppar den plötsligt ner från fönstergluggen. Den är

kolsvart, smidig och elegant, men undernärd och doftar distinkt av lotusblomma. Den vill gärna gosa med någon av rollpersonerna. Visar man katten för änkan säger hon att den var Akharons ögonsten och att den aldrig vek från hans sida. Hon har inte sett den sedan han dog.

» **Ledtrådar.** Pergamenten är främst räkenskaper och ättetavlor, men med lite tålmod kan man hitta ett anteckningshäfte. Där framgår att Akharon bävade inför döden. Han skriver att han liksom alla smörjmästare lovat sig till demonen Ang, och att han avundas alla som »får skåda Irkallas askfält«. Det framgår också att han besökt sin blivande grav och att »även om det är av ringa tröst, känns det bra att få ligga intill rikets stolta generaler och hjältar«. Om rollpersonerna inte fått spådomen på sida XX (under rubriken Taroccikortet) finns den nedskrivna bland Akharons anteckningar, som en spådom han erhållit i samband med sin oro inför döden.

» **Spöket.** Akharons spöke anfaller när rollpersonerna är i källaren. Först drar en vindpust genom rummet och alla ljuskällor slocknar. Sedan hörs ankans skrik från övre våningen, dörren slår igen, och sekunden efter uppenbarar sig Akharons skimrande vålnad i ett hörn. Han bär fortfarande alla eventuella sår som rollpersonerna åsamkat honom. Han står stilla men rycker som av spasmer, och hans röst hörs som ett metalliskt eko i rummet: »Vem är ni? Vad gör ni här? Varför har ni inte dödat mästaren?« Spöket reagerar dock inte på eventuella tilltal och attackerar sedan med fruktansvärda skrik som av smärta. Se spelvärden på sida 96 i Regelboken. Efter 4 rundor försvinner det med ett tjut genom källargluggen. Spöket kan också söka upp rollpersonerna i staden.

Ordo Magus

Om rollpersonerna hör sig för om titeln smörjmästare hänvisas de till Ordo Magus. I Kristalltornet, högst uppe på Nekropolis kulle, tas besökare emot i den stora Porslinspaviljongen. Väl där meddelar paviljongvärderna, en artig och sirlig protokollmästare, att Akharon av Ubiri avled för två veckor sedan. Om rollpersonerna frågar kan han berätta att Akharon var en plikttrogen smörjmästare och en omtyckt person. Därtill kan protokollmästaren tjänstvilligt bistå med följande allmänna information om ämbetet:

SMÖRJMÄSTARNA

Detta ämbete är en uråldrig och högt ansedd position inom orden. Smörjmästaren inviger (»smörjer«) alla magiker som upptas i ordens olika sällskap och akademier. Många av dessa är hemliga sammanslutningar, och smörjmästaren svär därför en helig blodsed att inte yppa vem som tagits upp i vilken sammanslutning. Detta sker i demonen Angs namn, och smörjmästaren blir oförmögen att avslöja hemligheter som slutits under Angs vakande öga. Döden häver dock alla avtal, och därför begravs smörjmästarna i ett hemligt kapell i Nekropolis som vigts åt demonen. Deras själar färdas därmed inte till Irkalla, utan de uppgår i Ang. På så sätt kan inte ens den skickligaste nekromantiker nå dem efter livet. I kapellet begravs ordens alla ämbetsinnehavare med tillgång till känslig information. Till dessa så kallade livtjänare hör, förutom smörjmästarna, även ordens glyfskrivare och de högt ansedda monstermästarna. Monstermästarna sköter såväl ordens olika monstrem och odjur, som magikernas egna familjärer, varför de sitter inne med intima hemligheter.

Angs ziggurat

Om rollpersonerna tar sig till den halvsjunkna zigguraten tas de emot av en krum och blek bödelpräst med bar överkropp, iklädd ett magnifikt halsband av gamfjädrar. Zigguraten är öppen för besökare dygnet runt, och man kan gå omkring i de halvt översvämmade salarna. Prästen känner igen symbolen på taroccikortet som Angs öga, och märket finns också rikligt avbildat längs salsväggarna.



HÄNDELSER

Den beslöjade

Ordo Magus smörjmästare och deras edsvurna sekretess är särskilt betydelsefull för de beslöjade Portväktarna – Ordo Magus äldsta, mest hemliga och sannolikt mäktigaste sällskap. De har nu fått höra att änkan av Ubiri hört sig för i Ordo Magus och talat om sin mans spöke. Detta är en katastrof för sällskapet som bevakar sina hemliga identiteter till varje pris. Portväktarna vet inte ens själva vilka de övriga medlemmarna av sällskapet är – endast smörjmästaren känner till det. En odöd smörjmästare kan påverkas av magiker och andar, och bli hur lösmint som helst. Spöket måste alltså åtgärdas, men ärendet är både kritiskt och genant, och måste skötas med största diskretion.

Om rollpersonerna besökt Sobun eller Ordo Magus har Portväktarna fått en beskrivning på rollpersonerna, och en beslöjad medlem av det hemliga sällskapet söker upp dem. Hennes budskap är kort: »Berätta allt ni vet om mästare Akharon, lämna sedan Nekropolis och kom aldrig åter.« Hon är högfärdig och överlägsen men med insmickrande övertalning går det att få henne att öppna upp en smula. Hon kan då

bland annat återge den allmänna informationen om smörjmästarna och demonen Ang ovan. Lyckas man med BLUFFA kan man få henne att avslöja var smörjmästarnas kapell ligger.

PORTVÄKTAREN

Portväktaren som söker upp rollpersonerna är en reslig person, troligen en kvinna i medelåldern. Hon uppger inget namn och är fullständigt beslöjad bakom flera lager av broderade flor, och draperad från topp till tå i Portväktarnas röda kåpa. Vem hon egentligen är spelar ingen roll för äventyret.

FÖRFL: 12 **SB:** SMI +T4 **KP:** 16 **VP:** 24

FÄRDIGHETER: Mentalism 17, Undvika 14, Upptäcka fara 16

BESVÄRJELSER: Kraftstöt, Teleportera, Tankeöverföring, Stenhud

HJÄLTFÖRMÅGOR: Mästerbesvärijare



Katten

Rollpersonerna kan se Akharons slanka katt ute i staden. Om de inte redan varit i residenset börjar den stryka sin lotuslukande rygg mot deras ben. Följer man sedan efter katten leder den en till residenset. Om rollpersonerna redan besökt änkan Sobun leder den en i stället till Lotusgravarna.

Spöket

Akharons spöke kan söka upp rollpersonerna på staden och antasta dem eller leda dem vidare med lämpligt vaga ledtrådar. Se sida XX för mera information.

Famessa

Om du vill kan du låta den guld tandade gladiatorchefen söka upp rollpersonerna. Hon är dels intresserad av att utpressa rollpersonerna ytterligare för dråpet av Akharon, och dels hör hon sig försynt för

om vad rollpersonerna vet om attackeraren. Hon har lyckats spåra Akharons rörelser innan överfallet, och har börjat inse att hon var det tilltänkta offret. Nu försöker hon utreda huruvida det finns fler som är ute efter henne, men hon avslöjar inget om detta eller om sin bakgrund.

Sobuns sändebud

Om rollpersonerna inte tar sig till residenset kan de nås av ett sändebud från änkan Sobun, med en inbjudan. Akharons spöke har då vagt beskrivit rollpersonerna för Sobun. Hon inser att de kan vara viktiga för att få mannen till ro, och med hjälp av beskrivningen hittar sändebudet till rollpersonerna.



LOTUSGRAVARNA

Smörjmästarnas hemliga kapell ligger i en av Nekropolis muromgärdade och bevakade gravparker. I sådana exklusiva kvarter ligger många stormän och forntida kejsare begravda, skyddade från gravplundring genom vakthållning dygnet runt. Rollpersonerna kan hitta hit på olika sätt:

- » Om man kopplar kattens lotusluk och pergamentet i Akharons skriptorium kan de flesta Nekropolisbor berätta om lotusgravarna – ett muromgärdat grönskande kvarter med gamla härförars gravpalats.
- » Fayn Fah Famessa vet var smörjmästaren begravts, och kan berätta om hon inser att rollpersonerna är intresserade av platsen. Hon begär dock runt 100 shekel för informationen, och avsätter sedan två gladiatörer på att skugga RP.
- » Det går att följa efter katten – den uppsöker regelbundet platsen.
- » Spådomen som tarocikortet kan ge kopplar lotus och grav, och kan på så sätt leda en rätt.

Att hitta kapellet

Lotusgravarna är ett labyrintiskt kvarter med statyer, mausoleer och gravpalats inbäddade i prunkande och bedövande lotusblomster. Lervakter ur Ordo Magus golemgarde patrullerar området. Mitt i gytret ligger smörjmästarnas anonyma lilla kapell, vars bronsdörr är utsmyckad med en nött relief av ett slutet öga. Att ta sig in i det muromgärdade kvarteret och hitta kapellet är en utmaning. Utforma utmaningen efter rollpersonernas tillvägagångssätt.

UTMANING, LOTUSGRAVARNA

RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG

- 4 Man hittar kapellet, och har gott om tid att öppna dörren.
- 3 Som ovan, men man hör två golemvakter närma sig.
- 2 Som ovan, men man upptäcks genast av golemvakterna.
- 1 Man hittar inte kapellet och upptäcks av två vakter.
- Som ovan, men hela kvarteret alarmeras.

GOLEMGARDET

Golemgardet består av väldiga lerfigurer, brända i Dah-distriktets tegelugnar till en brunröd nyans. De är stumma slavar under magikernas makt, utan munnar och ögon, och rör sig ljudligt knastrande med ett spår av spruckna lerbitar efter sig. Även deras vapen är av lera och om de slår ett demonslag när de anfaller trasas en del av vapnet sönder och skadan minskar med T6.

FÖRFLYTTNING: 10 **KP:** 28

SKYDD: Hård lera (6)

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 12, Anfall med lervapen 13 (skada 4T6), Slagsmål 16 (används endast för att greppa)

Rummet bakom ögat

Ine i kapellet finns ett litet rum med hundratal marmortavlor på väggarna. På tavlorna finns namnen på alla Ordo Magus smörjmästare och andra livtjänare.

- » **Ytterdörren:** Det går att kliva in i kapellet om man öppnar bronsdörren med ögonreliefen medan man blundar. Om rollpersonerna inte har fått spådomen som tipsar om detta, eller inte inser lösningen, så kan de alltid försöka bryta upp dörren. Det går med STY-slag på T10 rundor, men lockar två vakter till platsen inom T12 rundor.
- » **Ledtrådar:** Man hittar Akharons namn på den nyaste tavlan, och om man uttryckligen undersöker alla tavlor kan man med FINNA DOLDA TING även hitta en tavla med inskriptionen »Ärevördig livtjänare, monstermästare Fayn Fah Gyllentand 485–527«.
- » **Lönndörren:** I bakväggen finns en liten marmorlucka som går att öppna (hittas automatiskt). Bakom den leder en trång marmortrappa ner i mörkret.



ANGS HALL

Marmortrappan från lönndörren i kapellet leder neråt i vad som känns som tiotals minuter. Till slut kommer man till en stenkaj vid ett svart grotthav. På kajen står en stenbrits omgiven av lådor med balsameringsingredienser. I vattnet ligger en svart gondol, och ute i havet syns ett ensamt ljus.

- » **Dödens länder:** Rollpersonerna befinner sig nu bortom Altors gränser, i demonen Angs dödsrike. Här är luften tung och alla måste omedelbart kryssa för tillståndet Uppgiven.
- » **Gondolen:** I gondolen sitter ett benrangel under en lila sidenkåpa (spelvärden som skelett). Sätter man sig i gondolen rör skelettet utan ett ord ut mot ljuset.

- » **Fällan:** Den rollperson som går först i trappan får slå mot FINNA DOLDNING för att upptäcka att det näst sista trappsteget är i svart basalt och inristat med ormar. Trampar man på det skjuter små nålar ut och hugger en i foten. Det gör ont men ger ingen skada. Om någon kliver över trappsteget utan att trampa på det slår marmorluckan i kapellet igen, och därefter börjar trappans väggar sakta röra sig inåt. Det går lätt att skynda sig ner för trappan innan väggarna slår ihop, men den sista måste lyckas med ett SMI-slag för att inte trampa på ormsteget. Marmorluckan går inte att öppna från trappsidan efter att den slagit igen, och utifrån kan den öppnas vid nästa solnedgång. Då glider också trappväggarna upp igen.

Ön

Ute i det mörka grotthavet ligger en låg ö med svarta sandstränder. Från en öppen paviljong en bit upp på ön sprider sig ett varmt sken.

- » **Rodd:** Det är svårt att uppskatta tid i Angs rike, men det tar ungefär en halv timme att ro ut till ön från kajen.
- » **Skelett:** På stranden tas man emot av skelett som hänger vissna blomsterkransar runt ens halsar och bjuder upp till dans i takterna till en sorgsen harpa. Skeletten är vittrade, men de som stuckits av trappsteget finner dem oändligt vackra, och måste slå ett PSY-slag för att motstå en svängtur på den svarta sandstranden.
- » **Paviljongen:** Ett stenkast från stranden reser sig en lång paviljong med vita marmorelare. I mitten av paviljongen står ett närmare hundra meter långt festbord dukat, upplyst av det flackande skenet från till hälften utbrunna kandelabrar. All mat är ruten, och korpar pickar i resterna. Detta ser dock oemotståndligt

ut för dem som stuckit sig i trappan, och de måste slå ett PSY-slag för att inte slå sig ner och äta sig mätta.

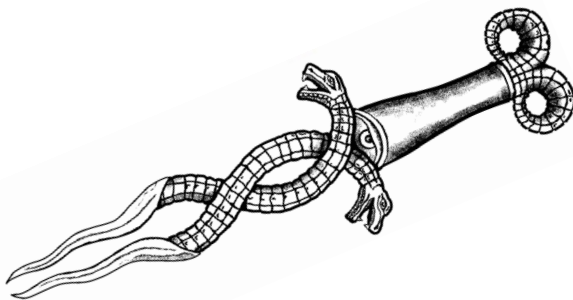
- » **Det röda skenet:** Vidare längs ön, i det täta mörkret, kan man skimta ett vagt rött sken, och de dansande skeletten från stranden lockar en sorgset vidare.

Grottan

I det djupa mörkret mitt på ön, med det svarta havets vågor kluckande inte långt ifrån, öppnar sig en grotta under en svart klippa. Ett mörkrött sken lyser upp ingången. Inuti grottan står ett runt bord med höga stolar omkring. I bortre ändan står en väldig stenglob, formad som ett öppet stirrande öga med en spegelaktig pupill som följer rollpersonerna med blicken. Det röda skenet strålar ur ögat och slår långa skuggor över grottrummet.

- » **Mumierna:** Runt bordet sitter fem skepnader inbegripna i ett kortspel. De är fyra mumier och en dödsriddare i svart rustning av jätteormsfjäll. Förtvunade och förmultnade skelettresterna upptar de övriga stolarna kring bordet. När rollpersonerna närmar sig reser sig mumierna och välkomnar dem till Angs hall, bugar och presenterar sig. De är smörjmästare Derus III, mästare Galagor den viskande, första översmörjare Oum, och monsterskötare Ashish den yngre. Riddaren är tyst, men mumierna presenterar honom som Angs löjtnant. De kan berätta att ön är ett dödens vänterum, utformat som en paradisisk tillvaro för Ordo Magus livtjänare som svurit trohet till Ang. De är dock både överraskade och oroade av rollpersonernas ankomst – de levande är inte tillättna på ön, och efter en stund börjar vattennivån sakta stiga och ön börjar sjunka. Du som spelledare kan använda detta till att i egen takt sätta tidspress på spelarna.

- » **Dolken.** På det runda bordet ligger taroccikort av samma sort som det från Akharons kropp. Bredvid korten ligger en bronsdolk formad som två ormar. Den som både dansat med skeletonen och ätit av maten på festbordet måste lyckas med ett PSY-slag för att inte hugga sig med dolken. Övriga personer känner en dödens kyla från vapnet och kan försöka hindra dolkbäraren (till exempel genom ett motsatt slag för STY). Dolken blir till ormar som biter den som hugger sig. Den bitna är oåterkalleligt förlorad och uppgår sakta i Angs intethet.
- » **Kortspelet.** Mumierna förklarar att de döda på ön med jämna mellanrum samlas till kortspel med löjtnanten. Reglerna är enkla: den som vid partiets slut har kortet Ormen kvar på handen måste sticka sig med ormdolken och uppgå i Ang – ett sorgligt farväl till det eviga livet på ön. Vinnaren är den med det slutna ögat på handen. Tidigare välsignades segraren med en kort inblick i de levandes värld. Kortspelen brukade ordnas när det slutna globögat i grottan blinkade till, vilket skedde sparsamt i enlighet med Angs avtal med Ereshkigal. För en tid sedan öppnades dock ögat plötsligt för gott, varefter kortspelet har pågått oavbrutet, och bara fyra av livtjänarna är kvar. När globögat öppnade sig blev också kortlekens Slutna öga det Öppna ögat. (Även rollpersonernas taroccikort är öppet i Angs hall och glöder rött.) Vinnaren av ett parti erbjuds nu att kliva igenom Angs öppna globöga och födas på nytt. Det har alltså gjort det möjligt för livtjänarna att återvända till Altor, och mumierna är utom sig – detta var aldrig avsikten, livtjänarna skulle aldrig erhålla Angs pånyttfödelse. En återfödd livtjänare är inte bunden av gamla eder och kan avslöja sina hemligheter för vem som helst.



Mumierna hedrar ännu sitt avtal med Ang och sitt löfte till Ordo Magus, och endast en livtjänare har genom åren haft mage att anta erbjudandet och gå genom ögat: monsternästare Fayn Fah Gyllentand. Därtill har en nykomling, mästare Ubiri, skickats genom ögat efter att han vunnit sitt första parti. Han avreste med ett heligt löfte att inte få ro förrän han återbördat monsternästare Fayn Fah till Angs domän. Därtill stack han sig med dolken så att han inte själv skulle kunna utnyttjas, utan förtvina efter några timmar och förhoppningsvis med utfört uppdrag uppgå i Angs tomhet.



SIRENENS KLAGAN

Globögats plötsliga öppnande har att göra med en allvarlig konflikt inom Ordo Magus, mellan Portväktarna och ordens konsul – ärkemagikern Elyza. Elyza har länge varit ute efter Portväktarnas identiteter för att kunna komma åt det hemliga sällskapet, och via sina kontakter till dödsriket Irkalla har hon insett att Ang överskridit sina själskvoter. Med hot om att avslöja demonens fusk för Ereshkigal har hon lyckats tvinga Ang att erbjuda sitt öga som utväg för livtjänarna i hans hall, och hon hoppas snart kunna dra nytta av återvända smörjmästare, fria från sina tidigare sekretessavtal.

Maktkampen mellan Elyza och Portväktarna utvecklas mera i den kommande kampanjen Sirenens klagan.

Att ta sig ut

Rollpersonerna kan försöka ta sig tillbaka till kajen, men skelettet vägrar ta levande varelser från ön och ror iväg med gondolen efter att ha landsatt rollpersonerna. Havet upprörs av de levandes närvaro, och att hitta tillbaka är en utmaning mot FYS, VILDMARKSVANA, UPPTÄCKA FARA och SJÖKUNSKAP. Minst 3 lyckade slag krävs, och för varje misslyckat slag måste alla ta ett tillstånd. En misslyckad utmaning leder tillbaka till ön, eller till en kall och utdragen död om slagen går riktigt illa.

En annan utväg är globögat. Löjtnanten hindrar visserligen alla som närmar sig ögat, men bjuder in till kortspel med mumierna – om rollpersonerna vinner får de kliva igenom. En rollperson tillåts spela för hela gruppen. Även detta är en utmaning – denna mot INT, BLUFFA, FINNA DOLDA TING och MYTER & LEGENDER. Har man Akharons tarocckort kan man ersätta ett misslyckat slag med ett mot FINGERFÄRDIGHET. Förlorar man går det alltid att attackera löjtnanten.

ANGS LÖJTNANT

En reslig odöd i svart rustning.

Spelvärden som dödsriddare på sida XXX i Ereb Altor: Världsbok



MUMIER

Välbalsamerade och parfymerade odöda.

FÖRFLYTTNING: 10 **SB:** – **KP:** 16
RUSTNING: 1 (balsamerade lindor)
FÄRDIGHETER: Undvika 12, Upptäcka fara 12, Myter & Legender 12
VAPEN: Gafflar och knivar (FV 8, skada T10)
RESISTENS: All stickskada halveras (avrunda uppåt).

UTMANING, KORTSPEL I ANGSS HALL

RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG

- 4 Alla rollpersoner tillåts kliva genom globögat tillbaka till Altor. Mumierna ger stående ovationer och löjtnanten välsignar sin spelmotståndare i Angs namn – rollpersonen får ett kryss för valfri färdighet från utmaningen.
 - 3 Alla rollpersoner tillåts kliva genom ögat.
 - 2 Ingen tillåts närma sig globögat, men med ÖVERTALA kan löjtnanten ge en lite tid innan man måste sticka sig med ormkniven.
 - 1 Ingen släpps igenom och löjtnanten kräver att någon av rollpersonerna sticker sig omedelbart. Om löjtnanten attackeras kommer en av mumierna att slåss med den.
- Som ovan, men alla mumier deltar nu i striden om löjtnanten angrips.

ÅTERFÖDDA

De som kliver genom Angs öga dyker upp i en algslemmig bassäng i demonens ziggurat i Nekropolis. Levande personer som kommit tillbaka till Altor genom ögat är inte återfödda i egentlig mening, utan endast återvända, men med alla Tillstånd och förlorade KP och VP återställda. Prästerna i zigguraten blir först exalterade över rollpersonernas uppdykande men förstår snart att nykomlingarna inte offrats och följaktligen inte är heliga återfödda. Därefter är de rent fientliga och om inte rollpersonerna lyckas komma med någon bra förklaring kommer prästerna att förfölja dem i någon vecka för att ta reda på vad som skett.

FAYN FAH FAMESSA

När rollpersonerna är tillbaka i Krilloan återstår en sista uppgörelse med gladiatorchefen och den före detta monsternästaren Famessa. Hon är alltså den livtjänare som beslöt att strunta i sina kollegors protester och återföddes för ca fem år sedan. (Famessa betyder »Den andra« på solunska.) Hon har dock lagt allt sitt förflutna bakom sig och hängett sig åt sitt livs passion – monsteruppfödning. Detta är också orsaken till varför hon undgått Elyzas uppmärksamhet. Rollpersonerna kan försöka konfrontera Famessa när och var de vill. Hon rör sig sällan utanför arenan, och då alltid i sällskap av två lojala gladiatorer. Dessa vaktar även hennes kammare om natten. Totalt finns ett tiotal gladiatorer på arenan, men vissa av dem är hårt hållna slavar och hatar sin chef innerligt.



FÖRFL: 14 **SB:** STY +T6, SM1 +T6

KP: 26 **VP:** 20

RUSTNING: Läder (1)

FÄRDIGHETER: Bestiologi 18, Läkekonst 17, Undvika 17, Animism 15

FÖRMÅGOR: Hal som en ål, Blixtnabb

BESVÄRJELSER: Tala med djur, Läka, Blixt, Snärskog, Antimagi

MONSTERMÄSTARENS VISSLING: Famessa kan vissla på vissa av sina monster som omedelbart kommer rusande för att hjälpa sin matte. I kvarteren kring arenan anländer ett monster efter T4 rundor och inne i Moritariet redan nästa runda. Slå T6 för att avgöra vilket monster som kommer till hennes undsättning: (se sida XXX i Ereb Altor: Världsbok för djuren)

1 = två örnar

2 = ett lejon

3 = en stäpphörning

4 = en rasande elefant

5–6 = kimeran Astela, se nedan

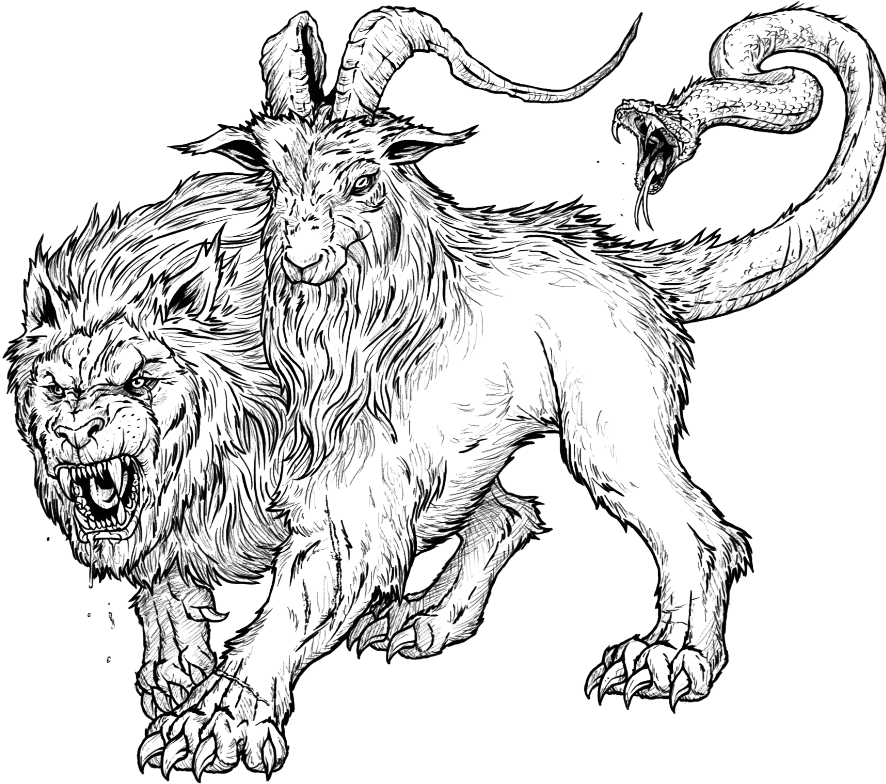
UTRUSTNING: Dolken Solunas smaragd (FV 15, skada T8, se nedan), långspjut med benspets (FV 18, skada 2T6)

DOLKEN SOLUNAS SMARAGD

En mästerns middolke av orikalk med uråldriga solunska glyfer. Vapnet är särskilt anpassat för att användas mot större varelser, och ger fördel för attacker mot varelser som är Stora eller större.

**KAIRON FAH FAMESSA**

Rollpersonerna kan ha stött på Kairon Fah Famessa under sina äventyr (se Kapitel 4: Vrakplundrarnas vaka). Kairon är Fayns ättling, och väldigt likt hennes sedan länge döde son Asgon Tivlaren. Driftiga rollpersoner kan leta rätt på Kairon, som återvänt till Krilloan om han överlevde händelserna i Vrakplundrarnas vaka, och håller till vid Issiks håla. Fayn reagerar kraftfullt om hon ställs inför Kairon, och är villig att förhandla för dennes liv. I utbyte mot en helskinnad Kairon är hon villig att fredligt lämna Krilloan. Gudars nåd till den som kröker ett hår på hans huvud, dock!



KIMERAN ASTELA

Denna guldglänsande kimera är Famessas ögonsten.

HANDLINGSKRAFT: 3 **STORLEK:** Stor
FÖRFLYTTNING: 14 **SKYDD:** 1 **KP:** 38

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Klor!** Monstret hugger de två närmaste motståndarna med sina sylvassa lejonklor. Skada 2T6, kan pareras.
- 2 **Lejonbett!** Lejonhuvudet hugger en motståndare med sina krökta huggtänder. Attacken gör 2T10 i huggskada.
- 3 **Getskallning!** Kimeran kastar sig mot en motståndare och skallar offret med sitt gethuvud. Attacken ger 2T8 i krosskada och offret blir Omtöcknat.
- 4 **Ormbett!** Ormsvansen hugger en motståndare inom 4 meter med sitt giftdrypande bett. Attacken ger T8 i stickskada och om offret tar skada utsätts det för ett dödande gift med giftstyrka 15.
- 5 **Rusning!** Kimeran kastar hela sin massiva kroppshydda över ett offer och biter och river frenetiskt. Offret slås omkull och tar 3T8 i skada.
- 6 **Trehövdad observation!** Kimerans tre huvuden ger den oöverträffbar uppsikt över striden, och detta utfall ger den två försvarslag med FV 16 för denna runda. Slå därtill på nytt för att se vilken attack den utför omedelbart. En sexa på detta andra slag betyder att den inte gör något anfall. Astela kan även använda sina försvarslag för attacker mot Famessa.

