

EREB ALTOR

NYPPARHAVETS HJÄLTAR

BETA



ETT TILLBEHÖR TILL

Drakar och **Demoner**

EREB ALTOR

OPPARHAVETS HJÄLTAR

Text

Leon Or, Måns Broman
Emil Gradén, Jonas Vije

Grafisk form

Måns Broman

Layout

Måns Broman, Jonas Vije

Huvudillustratör

Emil Gradén

Övriga illustrationer och kartor

Gustav Pilesjö, Måns Broman, Johan Palmén

Korrektur

Jonas Schiött, Magnus Bergqvist, Anton Wahnström

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

Till minne av Björn Johansson

DISCLAIMER och TACK

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

Vårt Ereb Altor bygger till stor del på idéer, be-  och namn som ursprungligen skapats av Anders Blixt, Erik Granström,  **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

KOPPARHAVETS HJÄLTAR

Längst in inne i den stora labyrint som utgör Montarkuns basar ligger Mulkhanes oas. Ett anspråkslöst dryckeshål som tycks dra till sig allsköns avskum och skurkar från Kopparhavets alla hörn. Det var här som jag först träffade Jarrys av Kush och tog första steget mot ett farligt äventyr som skulle ta oss till djupet av Samkarna, och bortom. Du kanske inte har varit i Montarkun, men för oss äventyrare som söker rikedom och lycka på det glänsande Kopparhavet är östaden ett andra hem. Här kan man planera en kapning över ett krus fikonsprit, eller rekrytera den värsta besättning som har seglat på haven utan att bli störd eller arresterad. Hursomhelst, jag satt som vanligt och spelade tabla med min goda vän Bastiana när den där store, skägge oxen till karl stegade in som om han ägde stället, högljutt grälände, men oklart med vem. »Din envisa gamla åsna«, ropade han rakt ut i rummet, »Nu är du igång med dina vanliga metoder igen« men vi kunde inte se någon i hans sällskap. Han verkade prata med sig själv. Jarrys är en imponerande typ, klädd som hans riddarställning anstår; bredbent och välväxt för att vara en människa, så han fick mycket uppmärksamhet både av oss och av de andra gästerna. Döm om min förvåning när han tvärt dröste ned vid vårt bord och vände sig till oss som om vi vore gamla vänner. »Kamrater, jag försökte tala honom ur det, men han insisterar. Han säger att det måste vara ni som följer med mig till Siova för att söka efter Kararrax fallna torn«. Det var först senare vi förstod att »han« i det här fallet var guden Marduk.

– Molok, gladiator, pirat och livsnjutare

VÄLKOMMEN TILL KOPPARHAVET

Kopparhavet är Erebs Altors mittpunkt. Runt dess kuster ligger stora städer som Krilloan, Pendoon och Rabul, sammanknutna av ett nätverk av farleder över Kopparhavets vatten. Till lands tar sig handelsmännens karavaner fram från stad till stad, från seraj till seraj, över öknar och bergspass, genom skogar och träskmarker. Till havs är det de många hamnarna och kuststäderna som utgör hållpunkter för Kopparhavets alla sjöfarare.

Riken, handelshus och andra makter tävlar om Kopparhavets rikedomar. I öst ruvar det uråldriga Krun på glömda mysterier. Zorakin, i väst, är låst i en bitter fejd med grannen Kardunien. Erebosiska arkipelagen, bestående av fria handelsrepubliker och tempelstäder, värjer sig för Feliciska edsförbundets intrång. Orchstammar hotar kungariket Berendien från Nidabergen och stormakten Efarö från de röda öknarna. I Hynsolge pågår samtidigt fullt inbördeskrig efter ett uppror mot Edsförbundet.

På lokal nivå kämpar gillen mot adelsätter, besvärjare mot riddarordnar och legoförband mot piratbesättningar. Kopparhavet är en region full av konflikter. Varje lokal furste, magiker eller upprorsledare har sina egna ambitioner och mål, och i varje stad, hamn eller karavanseraj väntar faror och äventyr.

Det är i denna värld som Kopparhavets hjältar ska försöka karva sig en plats!

Vem är den här boken till för?

Ereb Altors Hjältar från Kopparhavet riktar sig till dig som planerar att spela *Drakar och Demoner* runt Kopparhavet i Erebs Altors. Boken är specifikt avsedd för spelare, och informationen är tillgänglig för alla – du kan läsa allt. Syftet är att ge dig stöd för att skapa och spela en rollperson som

är förankrad i Kopparhavets länder och ge dig tillräckligt mycket information för att kunna navigera runt Kopparhavet.

I *Ereb Altors: Kopparhavskrönikan* finns fördjupad information om Kopparhavet för spelledaren med kampanjspecifika hemligheter om regionen och Kopparhavskrönikan.



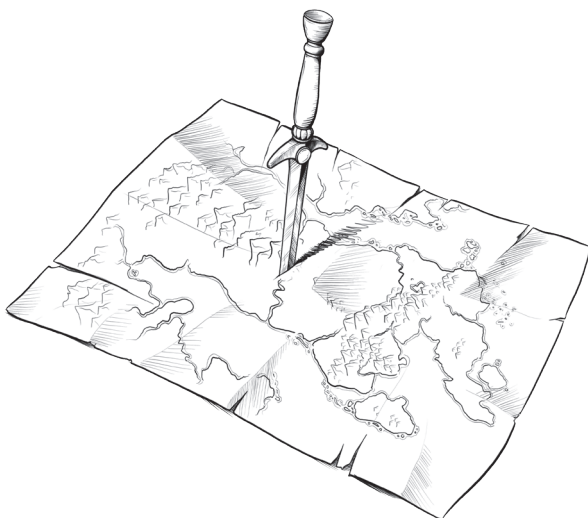
VAD ÄR EREB ALTOR?

Ereb är en kontinent norr om Kopparhavet. För tusen år sedan härskade kejsardömet Jorpagna över stora delar av kontinenten.

Ereb är endast en av Erebs Altors kontinenter – jämte Samkarna, Soluna och Akrogal.

Altors är en värld. En av många i ett oändligt multiversum. Altors består av en perfekt glob omgiven av månar och olika himmelska sfärer.

Ereb Altors är den kända världen. I kejsardömet Jorpagna talade man om Erebs Altors – »Den erebiska världen« eller »den värld som tillhör Erebs« – för att hävda sina rätt att styra över områdena runt Kopparhavet från sitt högsäte på kontinenten Erebs. Uttrycket har levt kvar, och syftar på alla de hav och kontinenter som omger Kopparhavet och de länder som en gång var en del av det gamla kejsardömet.



Rollpersoner från Kopparhavet

Detta och följande kapitel ger dig stöd för att skapa och spela en rollperson – en hjälte – med rötter i Kopparhavet. Detta kapitel går igenom varför rollpersonerna ger sig ut på äventyr och sådant som gäller över hela Kopparhavet. Nästa kapitel, Kopparhavets kuster, beskriver sex större regioner runt Kopparhavet – från Erebosiska arkipelagen i väst till Akrogal i öst. Kapitlet är upplagt som en slumptabell nummerad från ett till sex och innehåller ytterligare tabeller som kan hjälpa dig välja eller slumpa fram en bakgrund till din rollperson. Tabellerna ger dig förslag på ditt sociala stånd och färdigheter som passar, lämpliga minnessaker, personer du kan ha träffat och händelser du varit med om. Du kan slå en gång på tabellen, eller separat för varje spalt.¹



VAR KOMMER DU IFRÅN?

Välj eller slå T6:

1. Arkipelagen (sida XXX)
2. Aidne (sida XXX)
3. Mindre Akrogal (sida XXX)
4. Tolan & Jorien (sida XXX)
5. Norra Samkarna (sida XXX)
6. Norra Soluna (sida XXX)

GRUPPKONCEPT

Du och de andra rollpersonerna har av någon anledning slagit in på äventyrets väg. Det kan bero på slump, nyfikenhet eller desperation. Det kan vara bra att prata ihop sig i spelgruppen om vilken typ av äventyrargrupp ni vill vara. Det är viktigt för spelledaren att förstå vad ni vill få ut av spelet.

Utforskare

Altors alla rester av uråldriga civilisationer och glömda gudars skapelser är en guldgruva för trollkarlar, mystiker och skattjägare. Särskilt om de är redo att trotsa tabun och skyddsförbannelser för att plundra gravkammare och ruiner. Altor har varit ett spelbräde för gudar och demoner i evigheter och överallt finns lämningar från svunna tider. Barriärerna mellan Altor och andra världar har nöts med tiden – därför slutar inte spåren vid Altors gränser utan leder ut i det oändliga multiversum.

Lämpliga äventyrargrupper kan vara:

MAGIKERFÖLJE: En eller flera magiker och deras följeslagare, på jakt efter formelböcker, magiska föremål och ingredienser.

GRAVPLUNDRARE: Rövare, skattjägare och utforskare som inte räds förbannelser och hemsökelser i sin jakt på skatter och hemligheter.

VÄRLDSVANDRARE: Magiker strävar ofta efter att bryta sig igenom Altors barriärer, men även ickemagiker kan kastas ut i multiversums strömvirvar, och konfronteras med kosmiska hemligheter och gudars och demoners sanna natur. De flesta är dock inte beredda på de fasor de möter och går snabbt under. Bara de mäktigaste och modigaste har en chans att överleva multiversums prövningar!

Lycksökare

Enorma mängder rikedomar samlas i Kopparhavets städer, slott och tempel – via prämar, karavaner och handelsskepp från fjärran kontinenter. Där det finns skatter samlas också de som vill ha del av rikedomarna – antingen med våld eller genom handel och köpslagan. En kampanj som fokuserar på Kopparhavets rikedomar



Ereboiska rollpersoner kan, om spelledaren medger, starta med en extra tränad färdighet utifrån socialt stånd. Se vidare sida XXX i Erebo Altors Världsboken.

är antagligen ganska öppen, och styrs av rollpersonernas val. En öppen karta med förslag på skepp som kan kapas, skattkammarer som kan plundras, basarer med intressanta varor och sådant som ger spelgruppen möjlighet att själva välja var och hur de vill prova lyckan. Lämpliga drivkrafter är förstås girighet, men också nyfikenhet och äventyrlust. Lämpliga äventyrargrupper:

SJÖRÖVARE: En spelgrupp kan antingen tillhöra besättningen på ett större skepp eller tillsammans sköta ett mindre fartyg. Kopparhavet är fullt av möjligheter och enkla byten.

TJUVGÄNG: I Kopparhavets städer finns utsmyckade adelspalats, prunkande basarer och guldbehängda tempel. Ett tjuvgäng kan innehålla både råskinn, inbrottsstjuvar och lurendrejure. De kan gärna ha sin egen hederskodex och drivas av lojalitet och ärelystnad. Inte sällan ligger de i fejd med andra gäng varför lojalitet sätts högt.

HANDELSRESANDE: En eller flera köpmän med livvakter, prospektörer och andra kumpaner. Spelgruppen har antagligen ett skepp och kan redan ha en varulast och ett resmål när kampanjen börjar.

Hyrsvärd

Så länge det finns trätande furstar, fanatiska storpräster och rika fyndigheter kommer det finnas krig. Död, ära, profit och härjande soldatgång är vardag på många håll i Altor. Vare sig spelgruppen anser sig slåss för en helig sak eller bara tar de uppdrag som betalar bäst, handlar en kampanj med fokus på hyrsvärd om liv och död. Det är upp till spelgruppen ifall deras kampanj handlar om blodspillan och erövringar eller kamratskap och överlevnad. En kampanj om hyrsvärd har ofta äventyr med uppdragsstruktur, även om ett fritt legosoldatsband kan fungera mer som lycksökare. Lämpliga äventyrargrupper är:

HELIGA KRIGARE: En spelgrupp av heliga krigare kan tillhöra en helig orden, kanske en riddarorden, vara utsedda av en demon eller gudom eller bara drivas av övertygelse och fanatism. De kan vara inbitna solridare, hårdföra demonjägare eller fanatiska lönnmördare.

LEGOSOLDATER: En grupp hyrsvärd är på många sätt typiska äventyrare, alltid redo att sälja sina tjänster till högstbjudande, och ofta redo att övergå till stöld och rån när uppdragen tryter.

KAPARE: Flottister och sjörövare i kronans tjänst som till skillnad från pirater endast ger sig på fartyg från makter de är i krig med. Åtminstone på pappret. Spelgruppen kan bestå av en blandning av sjörövare, flottister och hyrsvärd med skiftande lojaliteter.



HJÄLTAR OCH KRÖNIKOR

I Kopparhavskrönikan beskrivs kampanjformen krönika. Länken mellan dessa och hjältekrönikor är enkel – en genomspelad krönika är precis de typer av död och äventyr som beskrivs i Krilloans hjältekrönikor.



Legender och hjältekrönikor

Kopparhavet kryllar av legender och hjältekrönikor – berättelser om äventyrare och hjältar som trots omöjliga odds vunnit ofattbara skatter. Många är uråldriga, och kända över hela Ereb Altor. Till exempel legenden om den furgiske hjälten Valltam och hans kamp mot Yndars härar, eller sägen om Ninhursag, titanen och de sju sirenerna. På senare år är det främst hjältekrönikor som sprider sådana berättelser. De trycks på billigt tångpapper i metropolen Krilloan, och säljs vid varje gathörn. Dessa samtida hjältekrönikor berättar ofta dramatiska och dråpliga historier om Kopparhavets kapare, besvärjare och riddersfolk. Här figurerar de personer som utfört verkliga hjältedåd och skurkstreck – den kuslige

kapten Vitvarg, den bombastiske Jarrys av Kush, Häxmästaren av Svarta Tornet och drakfurstinnan Atar.



SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER

Tre nya sekundära färdigheter (se Ereb Altor: Världsboken) förekommer i den här boken:

Eldvapen. Vapenfärdighet för krutvapen.

Observation. Uppmärksamhet på väderomslag, riktmärken och stjärnhimlen och fenomen på horisonten. Används bland annat vid navigation.

Taktik. Förmågan att genomföra manövrar under strid, och vinna fördelar för din sida. Används vid bordning och i sjöstrid.

SPRÅK RUNT KOPPARHAVET

SPRÅK	TALAS I REGION
Jori	Norra Kopparhavet, särskilt Aidne, Tolan och Jorien.
Gyndur	Zar Khur under Grynnerbergen. Allmänspråk för många av Kopparhavets dvärgar.
Dalci	Caddo och västra Kopparhavet.
Svartiska	Nattfolk i Aidnebergen och västra Kopparhavet.
Yggoth	Nattfolk i Grynnerbergen och södra Nargur.
Eferiska	Norra Soluna.
Washi	Qart, Felicien.
Akkariska	Krun och vidare i Mindre Akrogal.
Furgiska	Furgia.
Moräliska	Morälvidyn.
Narguri	Nargur, Ransard, Jordu Ashur.
Vargspråk	Instinktiva läten, gläfs och morranden som förstås av vargfolk runt hela Ereb Altor, men inte kan läras av andra släkten.
Utdöda språk	Utdöda språk som Wargroms döda tunga, forntunga och alvspråket satenu kan fortfarande förstås, läsas och talas av magiker och mystiker Ereb Altor runt.

NAMN FRÅN KOPPARHAVET

SPRÅK	MANSNAMN	KVINNONAMN
Ostlig jori (Berendien, Jorien)	Alyx, Derekon, Hyberion, Frekvand, Gregos, Kato, Omrad, Balbus, Kvarhant, Nazares, Vizcarion, Ged, Leontios, Lukan, Omrik, Opillo, Orian, Timan, Zybox	Agnasia, Apastasia, Antania, Cassia, Do-rea, Frylla, Grippa, Ilgara, Keratsa, Leonida, Maxin, Medea, Mirva, Myndol, Operba, Orelia, Peiana, Simonis, Valeria
Västlig jori (Zorakin, Kardunien, Erebosiska arkipelagen)	Baldvin, Berceval, Cassian, Crispin, Dogan, Estinne, Edegard, Folkard, Froy, Garin, Gaspard, Gydd, Kyrian, Krystof, Maxent, Regin, Roul, Rupin, Tigard, Valien	Briann, Lind, Fabia, Jehanne, Gylvanda, Isold, Aniel, Elil, Lavena, Irven, Aliana, Gynerva, Gryndel, Adalvyn, Sinthia, Gilda, Helvid, Isa, Rosmynda, Hild, Mylmina
Gryndur (Zaar Khur, Karad Batur)	Ardun, Atagai, Babayar, Bataar, Zungar, Daguur, Dorj, Hatouk, Bolor, Jargal, Zorg, Otgon, Khal, Zengin, Sarnai, Novor, Ogotai, Temur, Umiz, Zabrak	Altun, Badma, Batrun, Dhurm, Hanhum, Hurrum, Jaran, Khadagan, Khula, Naranba, Monkse, Oyuun, Oghul, Qulun, Saran, Sarnag, Sergerel, Tuul, Tuya, Uranj
Dalci (Erebosiska arkipelagen)	Anzo, Cosmo, Demos, Mendo, Pherion, Pato, Artemon, Peliganus, Kassander, Sandros, Athon, Nebius, Balestes, Kyrion, Ruplo, Markon, Adamis, Naphilior	Adonis, Akyria, Aphrete, Apolexia, Chrysante, Coxa, Dysis, Fabriza, Hepatia, Isalo, Klemensa, Lysandra, Noxa, Oera, Panope, Rurba, Thetis, Vibrissa
Efariska (Efarø, Krilloan)	Amon, Artames, Hapu, Nejib, Nefar, Irsu, Qaib, Ibis, Djede, Machus, Saharta, Takarses, Teos Merenor, Nadjem, Neme-reth, Pabasa, Qa, Qiri, Wazad	Amasis, Amunzu, Arqa, Aya, Elpis, Hawwa, Ineni, Kafiri, Kasrin, Khaba, Kiya, Meno-pe, Merti, Nabetia, Nahkt, Nizm, Satia, Semeth, Sitmut, Takhat
Hadashi (Qart, Felicien)	Addad, Adrial, Aqhat, Balbazer, Donis, Danel, Ebzel, Eniok, Gideon, Gisgo, Harrambaal, Izil, Mago, Malek, Mardukai, Marro, Nebu, Ozalkes, Pigat, Pebel	Adonia, Anat, Arishat, Baalith, Dassin, Delia, Dido, Elisha, Ezre, Jebel, Keret, Muttunbaal, Melita, Miami, Razael, Tanis, Yada, Sofonisba, Liria, Zaranja
Akkariska (Krun, främre Akrogal, Krilloan)	Azlan, Amarsin, Bazur, Ea-nasir, Jahan, Zargon, Kyron, Kandalanu, Dagos, Nezzar, Dorach, Shazzar, Usur, Nabonidas, Napolassar, Nazir, Tammaz, Ultar, Kadir	Arthesia, Bahar, Djasermin, Famhe, Issa, Ishme, Khadim, Laleh, Medane, Ninbanda, Nirahm, Puabi, Semiramis, Shabulba, Shubad, Umma, Sefide, Zabia, Xenia
Furgiska (Furgia, norra Dammvidderna)	Alborz, Bathustra, Darien, Feroz, Kyarxes, Mirza, Shuqal, Malgun, Zaqqar, Zyrsus	Aramandra, Aya, Azar, Bahar, Belessa, Nisaba, Roxana, Shirin, Turandot, Zababa
Moräliska (Morälvidyn, Krilloan)	Adjo, Azanar, Muluja, Dhebi, Igider, Izem, Uzuz, Juba, Kufu, Kusaila, Molossa, Musir, Munatas, Tamanar, Wararni, Ziri, Kapussa, Syfax, Touka, Jakaba	Baba, Iya, Menissa, Kahina, Illi, Lunja, Izza, Hurriya, Markunda, Menna, Safia, Sakina, Diya, Oba, Shu-Shu, Tefara, Tisiri, Thanina, Zabartha, Zagia
Barboskiska (Nargur)	Hurd, Isgald, Ghamgonli, Karsakk, Karn, Torm, Umrík, Raen, Ugir, Grimme	Axxa, Doru, Hylga, Borakka, Sarka, Igunn, Blutroen, Orrna, Khun, Makkaja
Öarnas jori (Treipo, Trakoriska öarna)	Arn, Brior, Borvild, Ekke, Fredogar, Fulk, Gaut, Grimowan, Imbert, Kleodric, Kruxhelm, Marus, Merovald, Mobodgar, Naramsi, Nardor, Otkar, Praanz, Robur	Aldegard, Bergundis, Flora, Fundi, Griselda, Gudilis, Hydris, Ingus, Iva, Klotilde, Morgott, Natilde, Oda, Perrima, Theolinda, Trudis, Wadlis, Zalda, Ysabel

KOPPARHAVETS PLATSER OCH RUTTER

Hav och öar

Kopparhavet förenar alla de som lever i och runt det. Havet kopplar samman hamnar och öar med varandra, från Aidnehalvön till Golwyndabotten och möjliggör både krig och handel. Kopparhavet myllrar av öar – från rika handelsöar som bär upp metropoler och viktiga hamnar, till vilda och öde öar som hemsöks av monster och pirater. Den som seglar över Kopparhavet håller utkik efter följande:



STORA HAMNAR. Ligger vid Kopparhavets stora städer och erbjuder allt en sjöfarare behöver – proviant, förråd, material, reparationer och handelsplatser.

SMÅ HAMNAR. Småstäder och fiskelägen erbjuder en säker hamn, och tillgång till grundläggande förnödenheter. Vissa små hamnar är i själva verket piratnästen eller i händerna på en lokal tyrann.

NATURHAMNAR. Kopparhavets otaliga öar erbjuder många ensliga ankringsplatser med tillgång till färskt vatten och skydd från väder. Sjöfarare antecknar sådana hamnar noga, och bevakar informationen svartsjukt för att undvika att konkurrenter eller pirater gör ett råk på hamnen.

VILDA Runt Kopparhavet finns en uppsjö av öar som är mer eller mindre obebodda. Ofta används de som tillhåll för pirater, smugglare och odjur. En vild ö kan ha en naturhamn (se ovan), och en eller flera av följande platser:

- » **Färskvattenkälla.** Nödvändig för att det skall gå att bo på ön, och ovärderlig för gästande fartyg. Färskvattenkällan kan vara bevakad av både SLP:er och monster.
- » **Smugglargrotta.** En vild ö är ett perfekt gömställe för smugglare och pirater. Dolida grottor kan hysa små naturhamnar, förråd, skatter och bostäder. Ofta är de bevakade eller skyddade med fällor.
- » **Odjurshåla.** Många vilda öar bebos av monster – kimeror, cykloper och hydror. Odjurets håla ligger ofta nära vattnet och märks ut av benrester och skarp lukt.
- » **Ruiner.** Kulturer har kommit och gått över Kopparhavet och de flesta av havets öar bär rester av forntida makter – ziggurater, tempel, torn och palatsruiner. I västra Kopparhavet finns många förfallna fyrtorn och labyrintrester från de erebosiska och taurokratiska kulturerna. Ruiner är ofta hemsökta eller beskyddade av demoner eller uråldriga ordnar.

Land och stad

Kopparhavets städer är rika och brokiga. Vissa domineras av mäktiga citadell och labyrintfort, andra döljer ett virrvarr av marknadsgränder och basarer. Typiska platser i en Kopparhavsstad är:

BASAR. Varje stad har en marknadsplats där köpmän kan avyttra sina varor, och många har regelrätta basarer, med täckta gränder och gator fulla av varor, tavernor och bodar. I vissa städer fylls den här rollen av ett eller flera torg.

TEMPEL. De flesta städer har tempel – enklare byggnader eller stora komplex, som sköts av små grupper av präster och trogna. Templets präst är ofta en betydande person i staden.

STORTORG. En naturlig mötesplats och ofta även marknadsplats. Kan vara allt från en lerig äng till ett stenlagt forum med talarstolar.

BADHUS. Renlighet är viktigt för de flesta kopparhavsbor, och badhusens ångfyllda kupoler och heta bassänger är en naturlig plats för avkoppling och samtal.

KAJ. Många städer ligger vid hav, sjö eller flod. Vattnet är då en viktig transportled, och stadens kajer ligger ofta i nära anslutning till basar eller torg. Här finns ofta tavernor, gilleshus och varuhus, och det kan vara en bra plats för att snappa upp rykten eller avtal direkt från båtarna.

TAVERNA. Erbjuder både mat och husrum. Här får gästerna betala för sig, men komforten är i gengäld ofta högre. Nere i hamnar och fiskelägen finns ofta enkla krogar som serverar enkel bukfylla och starka drycker. Deras kunder är sjömän, som sover

ombord och inte har mycket val när det gäller var de kan äta och dricka. Därför är hamnkrogar ofta ruffiga och stökiga.

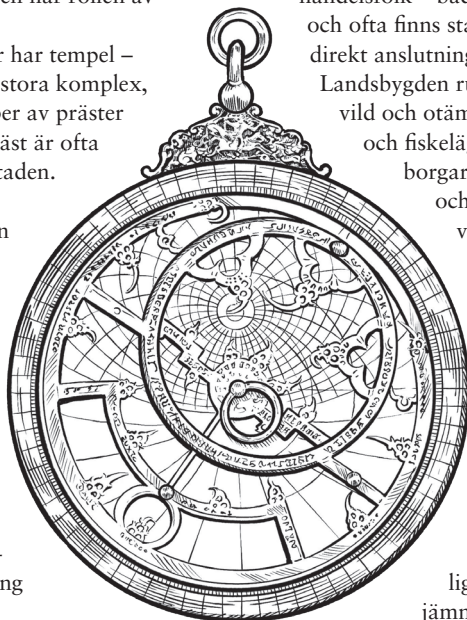
STADSPORT. Platser där man träder in och ut ur staden är nästan alltid befästa och bevakade. Vakter håller utkik efter fiender, och inspekterar de som vill komma in i staden. Ofta stängs portarna under nattetid, och besökare kan även avkrävas tull i stadsporten. Runt stadsporten samlas karavaner och handelsfolk – både utanför och innanför, och ofta finns stallar och tavernor i direkt anslutning.

Landsbygden runt Kopparhavet är ofta vild och otämjd, med isolerade gårdar och fiskelägen. Mäktiga palats och borgar ger furstar, guvernörer och riddare fästen från vilka de kan kontrollera sina stora plantager och skogsmarker.

Karavanserajer

På samma sätt som Kopparhavet skapar länkar över vattnet så binds regionen samman av karavanrutter från stad till stad. Längs dessa leder ligger karavanserajer med jämna mellanrum – stora gästhus där resande får sovplats, vatten och en enkel måltid gratis, på härskares bekostnad. Härskare tar ofta ut tull och avgifter på handelsgoods.

En karavanserajer har ofta formen av en kvadratisk byggnad runt en stenlagt innergård. Köpmän och resenärer från Kopparhavet samlas på innergården för att äta, dricka och utbyta rykten. Många karavaner kan även tänka sig att sälja delar av sina inventarier, och folk kommer från den kringliggande landsbygden för att sälja mat, dryck och sina tjänster till de trötta resenärerna.



TIDERÄKNING RUNT KOPPARHAVET

MÅNAD	HÖGTIDER
1 Persil	Sådd – firas i vissa delar av Kopparhavet. I nordvästra Samkarna offras två kalvar till Zephor för milda vårvindar och regn. En dubbelhövdad kalv ger extra lycka.
2 Gyrsag	Karneval – när samhället ställs på sitt huvud, slaven blir furste och fursten blir narr.
3 Fateska	Vårfesten Akitum – början på det nya året. Stora festligheter under tolv dagar i templet Esagila i Rabul, gyllene statyer av Marduk och andra gudar på parad genom staden.
4 Iskamsi	Hundaugurerna – firas i stora delar av det forna Jorpagna. Spådomsfest med offer av rödaktiga hunddjur. I vissa fall har vargfolksslavar fallit offer för desperata siare.
5 Misiska	Eldsfesten – stora brasor tänds från Aidne till Dammvidderna. Orsakar årligen stora bränder och missöden. Vissa ser festen som olycksbådande och kopplad till Nergel.
6 Minde	Midsommar – då man väntar på att Inashtar skall återvända från dödsriket. På Ereb och i norra Kopparhavet en glädjefest. Runt Dammvidderna och på Soluna istället en tid av törst och klagan. I Zorakin firas dagen som Höga sol, med långa dansprocessioner till Utus ära.
7 Melendo	Höstmarknad – stora handelsfestivaler runt de stora hamnarna.
8 Byrdo	Offerfest – för att fira skörden. Oxar, duvor och andra djur offras till fruktbarhetens gudar. I Lagash dränks 300 svarta svanar till gudinnan Ninhursags ära. På Aidne firas istället Ymnighetsfesten, med enorma utomhusbanketter i tre dagar.
9 Giren	Joriska spelen – runt hela Kopparhavet samlas unga och vältränade för tävlingar och utmaningar. De starkaste och skickligaste skickas till den stora finalen utanför Grivelas murar.
10 Taragan	De dödas dag – en tid för hemsökelse och för att vörda förfäderna. På Aidnehalvön vaknar de döda till liv under natten, och man lämnar stora festmåltider för att hedra dem.
11 Nusin	Ingen större högtid.
12 Tannan	Domens dag – vidspridd skuldavskrivning. Föregås ofta av intensiva förhandlingar och kontraktskrivande. Firas sedan hela nästkommande dag. Midvinter – årets mörkaste natt och solens återkomst. Årets heligaste dag för de som följer Utu, Shamash, Sholak eller Lysande vägen. Allvarliga ceremonier och vakor hålls under hela natten i Tibor, Arno och Pendon.

Lösstrykare och våldsverkare är inte välkomna och ett äventyrargäng kan behöva muta serajens vakter för att släppas in. En typisk muta, om vakterna accepterar den, är 15 guldstycken. Om man en nasare eller andra respektabla personer i gruppen, och kan tala för sig, kan det gå att prata sig in.



ÄVENTYREN BÖRJAR I MONTARKUN

I västra Kopparhavet, där Erebosiska arkipelagens rika öar möter Morëlvidyns vilda vatten, ligger en bergig östad. Montarkun är ett piratnäste där avskum, kapare och äventyrare och vinddrivna existenser från Kopparhavets alla hörn möts.

Staden styrs av en samling mäktiga piratklaner, enligt principen om den starkes rätt. Namnkunniga piratkaptener som Stortjuren, Mallard Drake och Assenashar har satt Montarkun på kartan. Men mest fruktade av alla är De plockade – samvetslösa förbrytare som brutit mot ankipiraternas få kvarvarande tabun.

En gång var ön en del av det väldiga taurokratiska riket som dominerade västra Kopparhavet i forntiden. Ön domineras fortfarande av sin gamla labyrint, ett förvillande befästningverk som nu är en väldig marknadsplats där allt kan köpas och säljas: liv, rykten, guld och magiska föremål.

Rollpersonerna i Montarkun

Oavsett var rollpersonerna kommer ifrån är Montarkun en god bas för deras äventyr. Det finns många skäl till varför rollpersonerna kan befinna sig i Montarkun. Dessa kan även fungera som gruppkoncept:



ÖBO. Rollpersonerna kommer från Montarkun och har vuxit upp bland Andragossahavets pirater.³

LAGLÖS. Om rollpersonerna vill undkomma lagens långa arm finns det få platser som är bättre lämpade än Montarkun. Den enda lag som råder här är den starkes rätt.


LYCKSÖKARE. Montarkun är känt Ereb Altor runt som en plats där allt kan köpas och säljas, och som fogdar och gillen håller sig borta från. En perfekt plats för den som vill göra sig snabba rikedomar, och som vill höra rykten och nyheter från Kopparhavets alla hörn.

HÄMNARE. Montarkuns pirater har lämnat offer längs Kopparhavets alla kuster.

Dessutom är de en nagel i ögat för härskare, köpmän och sjöfarare. Rollpersonerna kanske har påverkats personligen, eller så är de anlidade för att slå ett slag mot piraterna. Att infiltrera Montarkun är en farlig uppgift, med stor risk att man hamnar på Arenan.

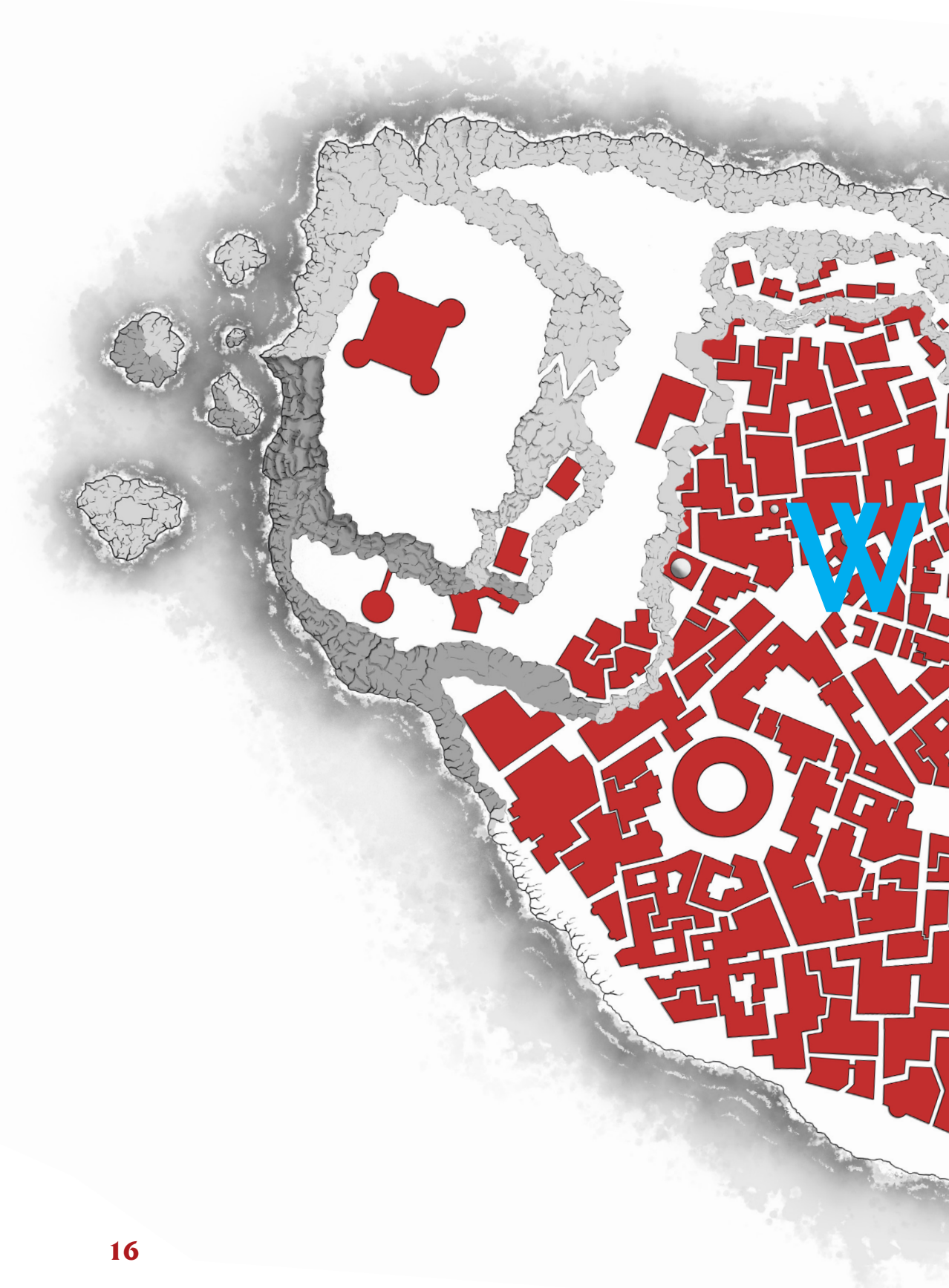
SÖKARE. Andragossahavet döljer många hemligheter, och Montarkun är en bra bas för den som vill utforska dess ruiner och uråldriga tempel. Själva labyrinten som dominerar ön sägs stamma från det gamla taurokratiska väldet. Vem vet vad som döljs i dess inre?

KÄNDA PERSONER I MONTARKUN

PERSON	BESKRIVNING
Ryssassa Husk	Storväxt kvinna i broderad väst. Föreståndare på Mulkhanes oas. Generös och lyhörd värd.
Maximo	Tiggare och ryktesförmedlare. En mild och lyhörd man, med hållhakar på halva Montarkun.
Atun	Svartalf och dagligvaruhandlare.
Kejsar Tibo	Föreståndare för Ståthållarens torn och självutnämnd Kejsare av Kopparhavet. En rundlagd bombastisk karl som tillbringar sin mesta tid på Mulkhanes oas, där han försöker locka kunder till tornet.
Ashenasha	Notorisk piratanka och gårdbrännare, fruktad i hela västra Kopparhavet. Hon ler aldrig.
Mallard Drake	Stilfull kaparanka av adlig ätt, han är alltid klädd i svepande mantel och höga stövlar.
Karasger Bläckdun	Kapten och ledare bland De plockade. Färgar sina fjädrar svarta. Han är ofta borta från Montarkun på olika sjörovertåg.
Stortjuren	Grym piratankskapten som bär en ko- eller minotaurskalle som hjälm. Han slåss med en obalanserad dubbelyxa.
Marius Storfot	 piratanka känd för skoningslösa härjningar i arkipelagen och på Caddo.
Noald Agn	Ärrad råtta och sjöormsfiskare.



Montarkun är din rollpersons hem kan du läsa mer under Kapitel 3: Kopparhavets kuster, i avsnittet om Erebusiska Arkipelagen.





PLATSER I MONTARKUN

A. LABYRINTEN

1. **MULKHANES OAS** – se nedan.
2. **STÅTHÅLLARENS TORN** – ett väldigt, befäst torn där kejsar Tibo anordnar förlustelser. En gång var det en krunk ståthållares residens.

B. LÄGRE STADEN

3. **TORGET** – navet i de lägre delarna av Montarkun är öns lilla torg, en lerig korsning där huvudgatan upp till labyrinten möter stora tvärgatan. Här kan man köpa och sälja allt.
4. **ARENAN** – Montarkuns egna arena är en plats för dueller, uppvisningar och avrättningar. Ibland arrangerar någon ovanligt rik och grym piratkaptan gladiatorspel eller närkamp med rovdjur.

C. HAMNEN

5. **DEN SLÄCKTA FYREN** – en gång ledde den här fyren fartyg till säker hamn. Nu är den en utkikspost för kapare och korsare. Man spanar inte bara efter byte utan framförallt efter Vita eskaderns piratjägare.
6. **KAPARKAJEN** – en lång pir utgör stommen i Montarkuns lilla men djupa hamn. Det är en brokig kaj där slitna skutor från Kopparhavets alla hörn ständigt lastar och lossar sin rika last.

Labyrinten

Montarkuns kaotiska basar består av vindlande gångar och små stånd. Här råder piraternas och den starkes lag. Den som letar kan hitta fynd och stöldgods från hela Kopparhavet. Svartalfen Atun sägs kunna erbjuda särskilt exklusiva fynd. Hela komplexet är som ett enda stort lusthus med kuddar, bänkar och stockar där Kopparhavets lycksökar skvallrar, träter och roar sig dygnet runt.



MAT & DRYCK I MONTARKUN

RÄTT	PRIS
Jäst fiskgröt	1 silver
Soppa på kopparhajfena	2 silver
Friterad småfisk, en skål	5 koppar
Dadlar och oliver, en skål	1 silver
Surad kaninstuvning	2 silver
Vinspetsad algsoppa	2 silver
Sardin- och tångsallad	25 koppar
Montarkunröra med sardiner	3 silver
Gravad flygfisk	35 koppar
Glasostron	4 silver
Stek på glavfisk	45 koppar
Haj på spett	6 silver
Kryddat vin, kopp/flaska	5/20 koppar
Palmsprit, en flaska	2 silver
Koffa, en kopparpanna	5 koppar

Mulkhanes oas

Många är de äventyr som börjat på Mulkhanes oas, över en amfora kryddat vin, eller dagen efter med en fruktansvärd huvudvärk.

Tavernan ligger insprängd bland Labyrintens många byggnader, med låga valv runt en svalkande innergård. På innergården står flera slitna bord och pallar och längs väggarna står bänkar och stoppade gåsfjäderkuddar. Under valven finns gott om vrår och kyffen för privata samtal. Ågaren Ryssassa serverar kryddat vin från flera stora amforor som står staplade i ett hörn och ankungen Passo går runt och säljer översaltade oliver – detta är tavernans enda servering. Den blinde tiggaren Maximo är ett permanent inslag på tavernan, och tas om hand av gästerna. Han hör allt, och är en ständig källa till rykten och ledtårdar.

Hit kommer sjökaptener, lycksökare och äventyrare från Kopparhavets alla hörn. Rollpersonerna kan alltid träffa följande typer av personer på tavernan:



- › Sjökapten från en av Montarkuns piratklaner.
- › Berusad och livsfarlig anka ur De plockade.
- › Äventyrare från ett avlägset land.
- › Inkognito solriddare eller legendarisk hjälte dold i ett mörkt hörn.
- › Kultist eller novis från en av Altors många demonkultur.
- › Spion från Vita eskadern.
- › Vilsen köpman.





2

KOPPARHAVETS KUSTER

»Surra ankan till rors« vrålade skepparen genom vindens tjut, och jag fick anledning att återigen förbanna mitt beslut att återvända till Kopparhavet. Jag stod ensam på akterdäcket till felucken Lotans bete som krängde kraftigt i ett oväder lika skoningslöst som den fruktade imhulluvinden.  för mig låg en av världshavens farligaste farleder,  ons ränna. Vi hade revet Nergals klor i lä och Valltams stoder, två väldiga pelare, på var sin sida om den smala leden föröver. Varje år riskerar kaptener liv, last och fartyg i dessa förrådiska vatten, och inte bara av äventyrslystnad och dårskap. Tar man sig väl förbi Valltams stoder breder plötsligt Erebosiska arkipelagen ut sig, och sedan hela Kopparhavet med dess otaliga rikedomar. Man kan vika av norrut mot Pendons hamnkajer, fortsätta österut för att handla på Kandras marknader och basarerna i Krilloan och Rabul. Själv ville jag söderut längs Morëlvuidyns sköna kuster, för vid Montarkuns branta kajer väntade min sista chans till frihet och rikedom. Om jag bara kunde rida ut stormen nu, trots att jag stod halvblind i stänket och mörkret medan ovädret röt som ett vredgat lejon. Men just då, när allt verkade hopplöst, bröt solen igenom någonstans bortanför stoderna, och speglade sig ned i ett stilla Kopparhav som glänste som hamrad orikalk. Detta fick bli mitt riktmärke och min ledstjärna.

– Ornaldo Mogger, piratanka

EREBOSISKA ARKIPELAGEN

Erebosiska arkipelagen? Det är mina hemvatten i Västra Kopparhavet. Öar som domineras av tempelstäder och handelsrepubliker. De fem handelshusen på ön Daccilo utövar makt genom handelsdomstolen Tribunalen, och tempelstaden Tibor är hem åt den mäktiga Abzulvan. Piratjägarna i den Vita eskadern patrullerar ständigt över Andragossahavet och Erebosiska sundet, men likväl plågas, eller ska vi säga välsignas, arkipelagen av pirater och vrakplundrare, samt av en mystisk, hemsökt dimma. Du kan tillbringa ett helt liv i arkipelagen utan att någonsin bli uttråkad! Men det lär bli ett kort liv.

– Orinaldo Mogger, luttrad piratanka om Erebosiska arkipelagen

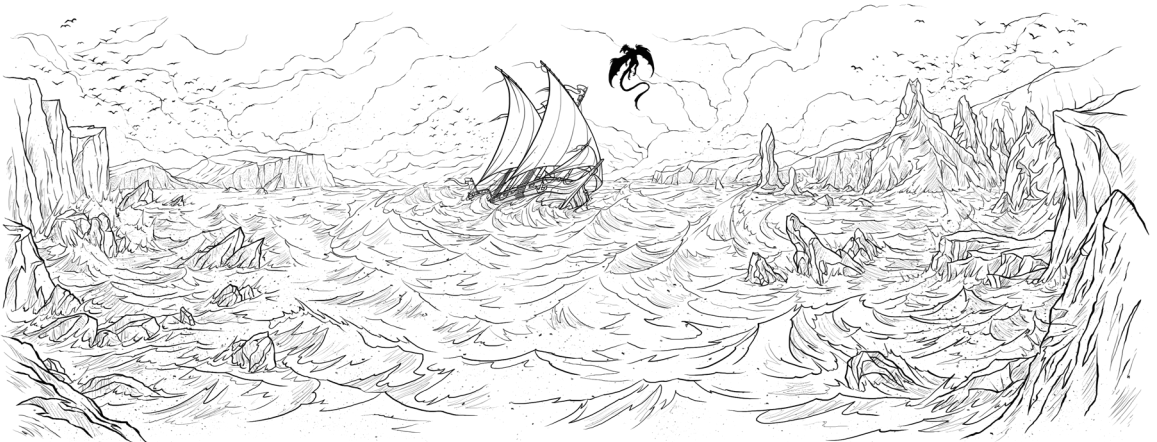
Kopparhavet avgränsas i väster av den vidsträckta Erebosiska arkipelagen. Ögruppen är döpt efter den sjunkna vulkanen Erebos. I ett mäktigt forntida utbrott rasade den ned i havet och drog med sig ett uråldrigt örike. Under samma katastrof revs en öppning upp till dödsriket någonstans i djupet. Då och då kommer från den ännu aktiva vulkanen en tät och ångande dimma som lägger stora delar av arkipelagen i mörker. Dimman är hemsökt och genljuder av drunknades rop och sjunkna skepps årtag.



DEN VITA ESKADERN

Erebosiska arkipelagens köpmän låter sig inte plundras utan protest. Den 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.

De handelshus som bekostar Eskadern har börjat knota efter incidenter där förbandet kapat civila skepp. Men de tvekar att bryta banden med flottiljen, eftersom de fruktar vad den då kan ta sig till. Eskaderns kommandör, Silvia Sorrentina, är en hårdför och ambitiös ledare – lika fruktad av sina uppdragsgivare som hon är älskad av sitt manskap.



Öarna i arkipelagens södra del är gröna och prunkande med vita, vittrande klippor och azurblå laguner. I nordväst präglas öarna av vassare och mörkare klippor och döda skifferstränder.

Arkipelagens kommersiella centrum är staden Nares, där den mäktiga Tribunalen har sitt säte. Även rika och blomstrande handelsrepubliker som Quorba och Alberassa för en ständig kamp mot Tribunalens växande maktanspråk. Arkipelagen har också ett stort antal självständiga tempelstäder som Naphilion och Colostro. Störst och vackrast av dessa är den heliga staden Tibor där Abzulvan har sitt maktcentrum och där Utus utvalda hierofant håller hov.

Tempelstäderna är hem åt många riddarordnar, svurna till någon av Altors solgudar. Dessa solriddarordnar är ofta rika och mäktiga, men ständigt i luven på varandra.

Arkipelagen utgör också hem för kapare och vrakplundrare. I söder ligger Andragossahavet med flera morälvidynska kaparhamnar som det laglösa Montarkun och det mäktiga Dharba, och i norr gömmer sig smugglare och vrakplundrare bland rev, klippor och övergivna fiskelägen. Dessutom finns det oräkneliga öar som helt saknar större bosättningar. Vissa är bara karga klippor medan andra befolkas av harpyor, nattfolk eller cykloper.



ABZULVAN

Skapelsen är i gudarnas tappning perfekt och oklanderlig. Men den form som upplevs i Ereb Altor är blott en spegling av denna skapelse, och många mellanhänder och tolkare har satt sina avtryck på den. Dessutom finns det de som aktivt försöker motarbeta gudarnas plan. Det är dessa skapelsevidriga aktiviteter som Abzulvan gör sitt yttersta för att bekämpa i såväl stort som smått.

Från sitt säte i Tibor skickas missionärer till Altors alla hörn och organisationen har ett djupt samarbete med övriga tempel i såväl Kopparhavet som längre bort. I de fall där mission inte är nog har Abzulvan stora resurser till sitt förfogande och kan agera med såväl vapenmakt som sluga intriger. Det är ju trots allt skapelsen som står på spel!



Caddo


Den soldränkta ön Caddo i arkipelagens utkant har en särpräglad kultur. Ön förvaltas genom folkstyre, och de gängliga och blekögda dalkerna är skickliga skeppsbyggare som är stolta över sin självständighet. En gång var Caddo västra Kopparhavets främsta makt med kolonier runt hela regionen, tack vare sina smäckra karaveller och ypperliga långbågsskyttar. Ön är fortfarande rik och välbefolkad, men allt mer undanträngd av handelsmakter som Tribunalen, Feliciska edsförbundet och kungariket Zorakin. Det är tack vare sina goda jordar och mångtaliga befolkning som Caddo fortfarande är en makt att räkna med. Det är även på Caddo som den Lysande vägen grundades av profeten Odo. I enlighet med dess lära är all magi förbjuden på ön. De första solriddarna sägs stamma från ön, och den Lysande vägens grundare, solprofeten Odo, hålls högt i ära Kopparhavet runt. Ön besöks av mäktiga solandar och det sägs att de kan förläna de trogna heliga förmågor.



CADDOS SOLPRÄSTER

Lysande vägen är en enkel tro, utan större tempel eller hierarkier. Det finns tre grenar av soltjänare: solpräster, solmunkar och solriddare. Särskilt solprästerna spelar en viktig roll för Caddo. Även om de svurit att hålla sig utanför öns politik så har deras




 mötet i Fano år 592 e.O. urartar i handgripligheter när de olika solriddarordnarna inte kan enas om hurvida solen är en manifestation av Utu, Sholak eller Shamash. Eller om det är tvärtom.

årliga möte vid midsommar kommit att bli en knutpunkt där viktiga frågor avhandlas. En faktion bland prästerna, som leds av solmunken och mysteriemästaren Ardo av Ljustet, är nära allierad med öns jordägare och vill se förnyad kolonisation och mission runt Kopparhavet. De dalkiska solriddarna, som utgör urmodellen för Kopparhavets många solriddarordnar, är även de öppna för en mer äventyrlig politik.



Tibor och tempelstäderna

Bland tempelstäderna dyrkas både De gamla och De unga gudarna. Det sägs rentav att varje gud som någonsin har dyrkats på Altor har ett tempel till sin ära någonstans i den västra arkipelagen. Pilgrimer vallfärdar till tempelstäderna från hela Kopparhavet och med dem kommer mirakelgörare, handelsmän, skojare, rånare och framför allt: guld. En del av tempelstäderna är följaktligen väldigt rika. De värnar om livets goda och uppmuntrar flärd och överdåd. Många ser dem därför som nästen för förfall och korruption.

Tibor har en särställning bland tempelstäderna, och många heliga tempel samsas på ön. Hierofanten Utuma IX, helig överstepräst vid Utus stora soltempel, är den främsta av öns många mäktiga prelater. Han anses allmänt vara en nyckfull opportunist, och ämbetet har inte längre samma inflytande som det än gång hade. Det sagt så räknas hierofanten alltjämt som en av Kopparhavets maktspelare, även om det främst är av hävd. Den riktiga makten i Tibor ligger numera hos det skapelsevärnande rådet Abzulvan, som samlar präster från flera olika kulturer.

Mängder av tempel, kultplatser och skrivarpalats breder ut sig i staden, alla tillägnade en eller annan gud. Här finns också kloster, stora torg och smala gränder

samt en uråldrig ziggurat till Marduks ära. Det pågår ständigt mässor och processioner, och högtider firas dagligen. Tibor ligger i en bred lagun och bebyggelsen är utspridd över flera öar. Lätta båtar färdas i skytteltrafik mellan stadsdelarna och till avlägsna befästa villor där ledande prästfamiljer som Kolossa, Gorbia och Ursino har bosatt sig. Över hamnbassängen höjer sig en väldig klippvägg av vit kalksten där fromma



eremiter sitter i hålor och på avsatser. Eremiterna vördas och rådfrågas av de troende. Då och då faller någon av dem mot sin död eller snappas bort av en svulten flygelbest.

I lagunen har även Utus orden sitt högsäte Auroraborgen, byggd på en konstgjord ö av väldiga klippblock. Borgen är kapitelhus för Zenitorden, hierofantens personliga garde. På grund av sin nära koppling till den helige prästen ses den av många som den främste solriddarorden, och Val Giscards ord väger tungt bland dem som dyrkar Utu.



DEN FLYTANDE AMBASSADEN

Det östra Kopparhavets stora sjömak, Feliciska edsförbundet, har upprättat en ambassad vid Tibor för att stärka sin ställning i arkipelagen. Deras närvaro är en nagel i ögat på Tribunalen och på Zorakiska intressen. Ambassaden leds av den mäktige amiral, och utgörs av den väldiga och fullt bestyckade galeasen Sångaren.



Nares och Tribunalen

Fem mäktiga handelshus: a'Daxio, Muramont, Byades, Amilas och Mogger, styr över ägor och handelsleder runt hela Kopparhavet från sina baser i staden Nares på ön Daccilo. Sedan fördraget i Tibor år 542 löser de sina tvister i en gemensam tribunal, som också förvaltar hemön. Tribunalen administrerar även grannön Targero och territorier över hela arkipelagen. De fem husens maktställning är närmast ohotad. Gillen och borgare i Nares och andra städer kämpar för att hävda sig mot deras dominans.

Tribunalens rättsskepp seglar arkipelagen runt och utgör en sorts flytande domstolar och agerar som handelshusens förlängda

arm. Varje skepp för med sig mått och vikter stämplade i Nares.

På Tribunalens öar får ingen handel ske förutom i de hamnar och på de marknadsplatser som de fem husen kontrollerar. På ön Tolokfê står en väldig fyr som fungerar som riktmärke för sjöfarten i den delen av arkipelagen, och försäkrar Nares centrala roll som stapelhamn. Fyrens gröna låga drivs av underjordiska gaser, och speglas i en väldig disk av orikalk, som gett fyren namnet Cyklopen.



ÄTTEN KORNIK

Denna magillerska adelsätt är en av Munzgas stora familjer med flera hjältemodiga anfäder. Dess ärofulla förflutna är ett minne blott, men utövar en driftige och hänsynslöse Darian Kornik har ätten etablerat ett brottsimperium i Erebosiska arkipelagen och har förlagt sin bas till staden Quorba. Hans råskinn, uppfostrade i magillersk hövlighet och våltalighet, ägnar sig åt utpressning, organiserad brottslighet och lönnmord.



HANDELSHUSET BYADES

Släkten Byades har en anrik historia. De var med om att bygga upp Nares, och har uppfunnit flera fartygstyper. Enligt deras legender var familjens anmoder ett sjölejon, och de har en direkt koppling till havet. Sjömanskap och handel är högt prisat inom släkten. Av Erebosiska arkipelagens alla handelshus står de i främsta ledet mot feliciska intressen, vilka de ser som ett direkt hot. För Byades är varje liten sträcka havsvatten ovärderlig, och de tänker inte ge upp kampen över västra Kopparhavet. Deras ledare, Rudolfissa den Äldre, är en skoningslös taktiker med ett skarpt öga för potential.

HOXOH

Spiegelstaden HOXOH är illusionismens stora lärosäte. Exakt var staden faktiskt ligger är inte helt klart. Den är känd både bland öarna i Erebosiska arkipelagen i Kopparhavet, och på ön Palamux i Västerhavet. Vissa påstår att den siktats även på andra platser, och att den existerar utanför tid och rum. För många sjöfarare är den bara en hägring, skyddad av mäktiga illusioner och endast synlig för skickliga magiker. Stadens exakta beskaffenhet och utseende är omtvistat. Många obskyra sammanslutningar ägnar här sin tid till att diskutera lögnens inre sanning, eller motsatsen.

Stadens skolor och akademier fokuserar inte endast på magi, utan lär även ut välta- lighetens konst. Akademiker från HOXOH är därför högt uppskattade vid Kopparhavets hov på grund av de många tjänster de kan erbjuda, men misstänksamheten mot dem är också stor.

Andragossahavet

Mellan Erebosiska arkipelagen och kontinenten Samkarnas nordkust finner man det pirathärjade Andragossahavet. Den samkarniska kusten utgörs av det ökända Morälvidyn, ökänt för sina pirater, smugglare och slavhandlare som också har gjort Andragossahavet till sin lekplats. Detta är vatten man ogärna seglar igenom och om man ändå måste så sker det snabbt, med ett öga mot horisonten och gärna i konvoj med välbeväpnad eskort.

Mitt i Andragossahavet finner man Montarkun, en labyrintisk piratö som styrs av självväldiga korsarkaptener – både människor och ankor.

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.



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, brännmördare och äggtjuvar. Piratligen 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 Den nakne ankan. Den sistnämnde 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.

De plockade är alltid ute efter guld, och ofta är de ute på skumma uppdrag – ibland på order av en kapten, ibland på egen hand i hopp om mera inflytande.

Marduks ränna

Sunden mellan Kopparhavet och Västerhavet kallas Marduks ränna. Det är en vindpinad farled full av rev och vassa klippor. Rännan utgör gränsen till Västerhavet och markeras av två enorma marmorpelare, perfekt slipade som av en hantverkares hand. Stoderna reser sig hundratalet meter ur vatten. Hur de har skapats eller i vilket syfte är sedan länge glömt. **Tiamats** ränna är den snabbaste och rakaste vägen in i Kopparhavet, men det är en farlig rutt som kräver en skicklig kapten och en erfaren besättning.

Tiamats öga

Mitt i **Tiamats** ränna ligger en vindpinad ö – Tiamats öga – vars flacka saltdyner rör sig med vindarnas spel. Ön är helt försaltad, och uppbär inget liv. Däremot går rykten om att fruktansvärda kaosvarelser och saltelementarer hemsöker platsen. I öns mitt sägs ett bottenlöst hål, själva ögat, leda ned till främmande världar. Modiga erebosier beger sig ut till ön för att bärga salt för handel och matlagning.



ATT SPELA EN ROLLPERSON FRÅN EREBOSISKA ARKIPELAGEN

Arkipelagen är ett lapptäcke av småstater, och rollpersoner här kan komma från alla sorters bakgrunder. Sjöfart, handel och tempel präglar arkipelagen, och olika konflikter klyver den. Främst mellan dyrkan av Utu och Shamash, och mellan Tribunalens och Feliciska edsförbundets handelssystem. Dessa konflikter kan ha präglat din rollperson.

BAKGRUND

TIO	SOCIALT STÅND	MINNESSAK
1	Slav. <i>Exempel: Roddarslav, Skuldslav, Gladiator.</i> Du växte upp under piskan, var dag var en kamp och du var tvungen att lära dig SLAGSMÅL.	En knotig klubba av drivved.
2	Egendomslös. <i>Exempel: Tiggare, Flykting, Herde.</i> Du växte upp i samhällets utkant, och du var tvungen att lära dig att SMYGA undan.	Väl ingångna sandaler.
3	Strandsittare. <i>Exempel: Vrakplundrare, Musselfiskare, Fyrvakt.</i> Den steniga stranden var ditt hem och du lärde dig att SIMMA.	Vacker panflöjt.
4	Kustseglare. <i>Exempel: Smugglare, Sardin fiskare, Korsar.</i> Du har härdats ombord på gistna skutor vilket finslipade din SJÖKUNNIGHET.	Fiskedon.
5	Bonde. <i>Exempel: Vinbonde, Mjölhare, Torpare.</i> Som bondebarn fick du arbeta hårt på magra åkrar, valla boskap och samla bär och rötter under svältår vilket skärpte din VILDMARKSVANA.	Bredbrättad läderhatt.
6	Forbonde. <i>Exempel: Handlare, Lots, Kapare.</i> Du växte upp vid familjens handelsbod och lärde dig tidigt att KÖPSLÅ.	Portolan över Erebosiska arkipelagen.
7	Borgare. <i>Exempel: Gesäll, Krögare, Kartritare.</i> Som utpräglad stadsbarn fick du lära dina föräldrars HANTVERK.	Personligt brev från gillemästaren Ugon Mogger.
8	Prästerskap. <i>Exempel: Solpräst, Augur, Mystiker.</i> Du har tjänat gudarna sedan barnsben och tagit del av heliga MYTER & LEGENDER.	Förgylld amulett med relik gömd i hemligt fack.
9	Lågadel. <i>Exempel: Kapten, Solriddare, Magistrat.</i> Du fick en ständaktig utbildning och förväntades följa ett hedersamt yrke, och lärde dig att ÖVERTALA.	Tjockt silverhalsband.
10	Härskarklass. <i>Exempel: Handelsfurste, Stormästare, Överstepräst.</i> En uppväxt på resande fot mellan öarnas hov, handelshus och tempel lärde dig FRÄMMANDE SPRÅK.	Signetring med din ätts märke.

Morélvidyns pirater är ett ständigt hot för dem som bor i arkipelagen, öborna själva drar sig inte heller för pirathandlingar. Din rollperson kan därför lätt ha dragits ut på Kopparhavet genom sjöröveri.

SPRÅK: Jori, daldi, moréliska



PLATS OCH PERSON

HÄNDELSER

Stadens myllrande hamn med rännstenen full av fiskrens. Du känner en slavdrivare.	När roddarslavarna reste sig i uppror och brände den Vita Eskaderns galär, stödde du revolten eller försökte du slå ned upproret?
Slummen utanför stadsmurarna. Du känner en gängledare.	Under den stora pesten, flydde du upp i bergen eller stannade du kvar och försökte rädda liv?
Den heliga lunden med kopparpinje. Du känner en eremit.	Vid det stora skeppsbrottet, räddade du de drunknande eller försökte du bärga lasten?
Den lilla grottan vid stranden där skarvarna häckar. Du känner en hamnskiftande alv.	När demonen Pazuzu piskade arkipelagens kobbar med sin vind, bad du om frälsning eller skrattade du med stormens vinande?
Den vitkalkade gården omgiven av torra åsar och olivlundar. Du känner en riddare.	När Erebos dimmor svepte in över dig, vilka fasor såg du och hur har de påverkat dig?
Den ensliga ön, med sin ypperliga, naturliga hamn. Du känner en smugglarkapten	Vid den stora handelsblockaden, patrullerade du, eller smugglade du?
Stenstadens myllrande handelskajer. Du känner en medlem av ett handelshus.	Tribunalens handelsmöte när ätterna Byades och Mogger rök ihop. Stod du på någonders sida, eller gladdes du åt kalabaliken?
Det stora tempelkomplexet med kopparkupol, storkök och stallar. Du känner en abbot.	Solförmörkelsen. Vände Utu Ereb Altor ryggen på grund av folkens synder, eller var det ett tecken just till dig?
Ett befäst vakttorn med kanon riktad mot havet. Du känner en kondottiär.	Vid Hierofantens besök, deltog du i hyllningarna eller stödde du en annan pretendent?
Det vackra marmorpalatsets grönskande ägor och trädgårdar. Du känner stormästaren i en hemlighetsfull orden.	Vid disputationen mellan Tribunalen och HOXOHs illusionister, höll du på rättsargumenten eller tjusades du av den retoriska elegansen?







AIDNE

Jag föddes i en kall borgsal någonstans i de höga Aidnebergen, i kungariket Zorakin men långt från dess bördiga jordar i söder. I väst ligger vår granne Kardunien, med vilken vi är låst i en hård religiös fejd om huruvida den högsta solguden heter Shamash eller Utu. På halvön finns även Goianas djupa alvskogar och det mystiska Svarta Tornet samt dvärgriket Karad Batur bland aidnebergens höjder, och barbariken längs med västerhauvskusten. Vi må vara kända för våra borgar och palats, men det stora flertalet bor i fattigdom på arrende eller i städernas slummar – särskilt i det stora Pendon, Zorakins huvudstad.

– Bastiana Marrol, ärrad riddare, om Aidnehalvön

Aidnehalvön domineras av vilda berg, djupa skogar och de två rikena Kardunien och Zorakin. Zorakin är beläget på den bördiga södra delen av halvön medan det renläriga Kardunien behärskar den karga nordvästra delen. Längs den vindpinade Valbukten, på Aidnes västkust, ligger Faltrakien som har visst självstyre och fungerar som tillflyktsort för de som motsätter sig den karduniska drottningens styre.

Den heliga skogen Goiana, öster om Kardunien, har sedan urminnes tider varit hem åt skygga alver som skyddar den mot inkräktare. Än längre Österut ligger den vildvuxna Nordanskogen där satyrer, barbarer och nattfolk kämpar om de knappa tillgångarna. Karduniska och trakoriska nybyggare har börjat etablera fort och stationer längs den otillgängliga kusten för den viktiga timmerskeppningen.



Aidnebergen hemsöktes i århundraden av den fruktade Häxmästaren i Svarta Tornet. Orchhorder strömmade ner från bergen och plundrade byar och gårdar. De nådde ända till Sarbon innan de möttes av en enad här av solriddare från Aidnes alla riken. Horderna besegrades och Svarta Tornet intogs. Efter segern grundades den heliga Tornväktarorden som gjorde om Svarta Tornet till sitt mausoleum för att hedra de fallna. Minnet av Häxmästaren i Svarta Tornet

dog aldrig bland Aidnes orchstammar, som än i dag talar svartiska, ett språk döpt efter det midnattssvarta tornet. Enligt rykten har orchernas härjningar återupptagits och tornets portar stängts.



ZORAKIN OCH KARDUNIEN

Kardunien och Zorakin, Aidnehalvöns stora riken, är grannar och rivaler med olika karaktär och olika livsförhållanden. Det kärva Karduniens strama shamashdyrkan kontrasterar mot det bördiga Zorakins majestätiska Utu-tro. De två rikena var fram till för två generationer sedan allierade. Skillnaderna i skyddsgud hindrade inte nära band mellan deras kungahus.

Men så hände något. Heliga kishatets ande blev allt större, och med hot om rdiska härjningar och orchplundringar kunde Kishatet stärka sin närvaro i den trakoriska kolonin Torilia i norra Kardunien.

En kort maktkamp blossade upp i vad som vid den tiden kallades Kardien. När krutröken lagt sig stod Kishatets shamash-trogna som segrare och döpte om riket till Kardunien, i enlighet med klavykiskt namnbruk. Konung Achant flydde från huvudstaden Ekeborg till regionen Faltrax. Idag styr drottning Maldixa I, även kallad

tiggardrottningen, över riket med Shar Kishatins välsignelse. Under sig har hon flera lojala shamashpräster, vars makt har ökat avsevärt på bekostnad av adelsmännen. Men det är inte bara shamashprästerna som har vind i seglen. Detsamma gäller för de övriga av De gamla gudarna och deras tjänare.

Även om de flesta av Tiggardrottningens vasaller accepterar denna nya ordning så knorras det och ädlingarna döljer sina utsvävningar bakom låtsad asketism. Deras förment enkla linneskjortor vävs i själva verket av mästersömmare och den anspråkslösa svartsoppa som ofta serveras vid hoven och tillreds av gåsblod, smaksätts i själva verket med exotiska kryddor och serveras med torkad gåsleverkorv i stället för torkad galla som Shamash påbjuder.

I kungariket Zorakin visar man i stället gärna upp sitt överflöd. Även om fattigdomen är utbredd anses riket vara en av Kopparhavsregionens absoluta stormakter, med en stark flotta och ett välrustat kavalleri. Rikets regent, Hans Högst Upplyste Höghet Konung Balian IV av Huset Zorac, är en av Kopparhavets mäktigaste personer. Nyligen har Konung Balian utropat sig till Solens beskyddare och har därmed tagit sin hand från Hierofanten av Tibor. Detta har ytterligare stärkt hans makt. Rikets högsta adel, furstarna, intrigerar ständigt mot såväl varandra som mot monarken, och det sägs att kungliga agenter eldar på intrigmakandet så att furstarna ska hållas upptagna, medan kungens makt växer sig allt starkare. Många furstar har besittningar långt bortom Zorakins gränser och är till stor del självstyrande. De samlas oregelbundet i Riksrådet för att diskutera riksangelägenheter, men mest är rådsmötena tillfällen för förorättade furstar att skaffa sig solmonarkens välsignelse att kriga med sina grannar och ta ut tull vid omtvistade gränsområden.

TORNVÄKTARORDEN

Tornväktarorden grundades strax efter det framgångsrika soltåget mot Svarta tornet som slutade med den grymme häxmästarens död. Orden har etablerat sig runt det förseglade tornet, och bevakar bergens pass och övergångar från befästa torn och kastaler. De bryter även mark norr om bergen, och ser skogarnas alver, nattfolk och barbarer som inkräktare på mark som de blött för. Tornriddarna dyrkar sina fallna martyrer, och påstår att dessa återvänder till de levandes land för att strida vid deras sida i stunder av nöd. Enligt deras riddared måste de skydda de svaga, enligt deras munklöfte måste de läka de sjuka, och enligt deras kall som mystiker måste de bevara de döda inför återuppståndelsen. Många byar i norra och centrala Aidne har en minnessten med fallna tornväktarmartyrens namn inristade som hedersbetygelse. Tornväktarnas ordenshus i Pendon är ett pampigt stadspalats med prunkande innergård dit stadens överklass gärna beger sig för att ses, synas och utbyta hemligheter. De effektiva ordensriddarna som håller upprorsmakare och oönskade borta är särskilt välkomna i det osäkra Pendon.



Sarbon och huset Artagon

Bland Sarbons bördiga kullar pågår ständiga fejder mellan hertigdömet's urfattiga men tjurskalliga adelsätter. Vissa är trogna kungahuset medan andra är trogna hertighuset Artagon. Den nuvarande hertigen, Karel III, gör ingen hemlighet av att han ser sig själv och sin ätt som rikets rättmätiga härskare, och mer än en gång har han öppet trotsat kungen och huset Zorac. Huset Artagon anser sig ha betydligt ädlare anor än de nuvarande härskarna av huset Zorac, som de påstår inte alls härstammar från Zorac Betvingaren utan från en gaskoldisk grismagnat.



KASTYKES GULDFLOTTA

Den trakoriska huvudstaden Tricilve är ett betydande handelscentrum. De djupgående skepp lastade med guldsockor och andra betalningsmedel som utgör stommen i dess valutahandel i Kopparhavet övervakas av prokurator enu Stabias daBorra. Flottan står under den trakoriska gudinnan Kastykes beskydd, och skyddas även mer handgripligt av välbestyckade skepp och trakoriska legosoldater. Att kapa ett skepp ur guldflottan är därför en ouppnåelig dröm för de flesta pirater. Flottans hemmabas runt Kopparhavet är Torilia.

Faltrakien - kampen om Karduniens tron

Faltrakien är en svårtillgänglig region längs Karduniens västkust och har en tradition av självstyre. Sedan Kishatet etablerade en bas i den trakoriska kolonin Torilia och de Shamastrogna tog makten i Ekeborg har resterna av det kardiska hovet tagit sin tillflykt hit. Faltrax är en relativt välmående hamnstad med goda kontakter med både Magilre och Trakorien. Däremot är skärmytslingar vanliga i Faltrakiens utkanter.



Goiana och Enlil

Goiana är en förhäxad skog och ett alvrike som försöker upprätthålla sin självständighet trots karduniska gränsanspråk, orchhärjningar och tornväktarordens utrensningar. Skogen skyddas av guden Enlil, som har ett särskilt band till dess alver och vakar över deras äldsta hemligheter.

Aidnebergen och Karad Batur

Geografiskt domineras Aidnehalvön av de mäktiga Aidnebergen. Bergen bebos av vilda orch- och banditstammar. Här finns också framskjutna posteringar och fästen för Zorakin, Kardunien och tornväktarorden.




Vid halvöns bas tornar bergen upp sig till än högre höjder, omgivna av vilda skogar. Djupt under markytan gömmer sig dvärgriket Karad Batur. Få har haft möjlighet att besöka det hemlighetsfulla riket, men dvärgarna bedriver handel från den närliggande Fristaden. Dvärgarna är inblandade i hårda stridigheter med regionens orchstammar, ofta i samverkan med tornväktarorden, med vilken de har nära band.



ATT SPELA EN ROLLPERSON FRÅN AIDNE

De flesta rollpersoner från Aidne kommer från en av dess två stora kungarikar: Zorakin och Kardunien, eller från de vilda bergen och skogarna i norr. Många aidnebor lever usla liv som livegna och daglönare på de stora godsägorna, medan andra lever ett liv i lyx bland palats och borgar. Dessutom pågår inbördeskrig i Kardunien och en kamp mellan de som svär sig åt Utu

BAKGRUND

TIO	SOCIALT STÅND	MINNESSAK
1	Fredlös. <i>Exempelvis Stråtrövare, Flyktning eller Mordbrännare.</i> Du växte upp med pris på ditt huvud och på ständig flykt, vilket lärde dig att UNDVIKA.	En lång askpil.
2	Lösdrivare. <i>Exempelvis Taskspelare, Gycklare eller Tiggare.</i> Du växte upp längs landsvägar och på karavanserier, där du överlevde på att UPPTRÄDA eller genom att begå småstöld.	En flöjt med vackra blomstermotiv.
3	Livegen. <i>Exempel: Träl, Snickare, Tjänstehjon.</i> Du växte upp bunden till jorden och till din länsherre, trälande med dina föräldrar i tunga dagsverken vilket lärde dig HANTVERK.	Välsvarvad träsked.
4	Torpare. <i>Exempel: Jägare, Daglönare, Tiggarpäst.</i> Du växte upp i en enkel stenstuga med en get på  och en liten åkerplätt som höll er vid liv med  av VILDMARKSVANA.	Syl med hornskaff.
5	Kronobonde. <i>Exempel: Hemmansägare, Mjöltnare, Nybyggare.</i> Du växte upp på en gård i gedigen kalksten med kor, får och egna hästar. Du lärde dig RIDA från barnsben.	Stickad spetsmössa
6	Storbonde. <i>Exempel: Junker, Bergsman, Patron.</i> Du växte upp på en stor gård med väldiga ägor. Du lärde dig följa väder och årstider genom OBSERVATION.	En målad trästatyett av profeten Odo.
7	Borgare. <i>Exempel: Gesäll, Krögare, Kartritare.</i> Som utpräglat stadsbarn fick du lära dig dina föräldrars HANTVERK.	En silverkedja värd 
8	Prästerskap. <i>Exempel: Solmunk, Tempelpäst, Eremit.</i> Du har tjänat gudarna sedan barnsben och tagit del av heliga MYTER & LEGENDER.	En helig solsymbol.
9	Lågadel. <i>Exempel: Fanjunker, Solriddare, Väpnare.</i> Du har skolats i riddarskapets dygder, och lärt dig TAKTIK.	Sigill med din släkts vapensköld.
10	Högadel. <i>Exempel: Markis, Borggreve, Stormästare.</i> Du är uppväxt i en mäktig borg, omgiven av tjänare och vasaller. Du har lärt dig att ÖVERTALA dina rivaler.	Stamtavla som visar din ätt i T6+1 släktled.

och de som svär sig åt Shamash. För den driftige finns det gott om möjligheter till äventyr och profit bland alla dessa konflikter, och den olycklige kan lätt förlora allt den har och tvingas ut på äventyrets bana. Dvärgar som stammar från Aidne kan ha sitt ursprung i dvärgriket Karad Batur.

SPRÅK: Jori, svartiska, narguriska

PLATS OCH PERSON	HÄNDELSER
En glänta i de djupa skogarna. Du känner en skogsalv.	När knektar ranssakade på jakt efter stråtrövare, samarbetade du eller gjorde du motstånd?
Pålade vägar längs bergslutningarna. Du känner tiggarnas kung.	Under den stora pesten, flydde du upp i bergen eller stannade du kvar och försökte rädda liv?
De stora ägorna där fälten dignar av vete så långt ögat kan nå. Du känner en agitator.	När du våldgästades av en grym adelsman, flydde du eller sökte du upprättelse?
En vacker glänta i en av Aidnes grönskande skogar. Du känner en rövarhövding.	När en rovridare bosatte sig vid en viktig bro och beskattade alla som ville förbi, betalade du eller vände du dig till överheten?
Det gamla gravkumlet bortom sommarbetet. Du känner en kummelgäst.	När orcherna kom ned från Aidnebergen, flydde du eller deltog du i försvaret?
Den gamla häxans svavelluktande stuga. Du känner en häxjägare.	När stigmännen rånade den kungliga fogden, jagade du förbrytarna eller fick du del av bytet?
Handelskajerna där gilleshusen tronar. Du känner en gillesmästare.	När den svältande massan hängde kungens skattefogde, deltog du i revolten eller gömde du dig från pöbeln?
Ett soltempel i en helig lund. Du känner en solande.	När den heliga solanden uppenbarade sig över Pendon, prisade du miraklet eller räddes du järtecknet?
En enslig riddarborg på en klippa. Du känner en rövarbaron.	Dagen då ett soltåg drog förbi. Deras solvimplar smattrade i vinden. Följde du med eller skakade du på huvudet åt dårarna på väg mot säker död?
De väldiga stadspalatsen och trädgårdarna i huvudstaden. Du känner en rik markis.	När alvernas furstar lämnade Goianas skogar, imponerades du av deras visdom eller skrämdes du av deras omänsklighet?

MINDRE AKROGAL

Ja, jag är född i Rabul, Mindre Akrogals hjärta och kejsardömet Kruns huvudstad. Krun vilar på ett arv från fornstora dagar, och är ännu en makt att räkna med. Detsamma kan sägas om våra rivaler i norr, kungariket Furgia vid Grynnerbergens fötter. I söder och öster vittrar glansen och makten snabbt tillsammans med den förtorkade jorden, ned till den uttorkade Golwyndabotten och de väldiga Dammvidderna. I väster har Feliciska edsförbundet börjat sträcka ut sina trevande tentakler, men de uppstudsiga stadsborna och bergsbönderna i Hynsolge vägrar att låta sig kuvas. Mindre Akrogal rymmer allt – höga berg, tomma öknar, väldiga städer och övergivna ruiner. Här finns en förmögenhet att vinna för den som vet att hantera yxa eller bössa.

– Molok, Minotaurkrigare

Mindre Akrogal är civilisationens vagg och var en gång i tiden maktens högborg. Här ligger det uråldriga Krun, som ännu är en stormakt. Här finns även resterna av det en gång mäktiga Furgia och spillror av de folk och riken som en gång flockades runt den nu uttorkade Golwyndasjöns stränder. Även resten av området drabbas hårt av torka, och Mindre Akrogals inland bär idag det träffande namnet Dammvidderna. Här bränns den spruckna marken under solens hetta, och väldiga askstormar sprider förödelse och elände. Isolerade karavanleder skär igenom den annars ödsliga stenöknen. Karavanserajerna erbjuder vatten och svalka åt de välbeväpnade karavaner som trotsar traktens otaliga faror. Områdets städer och byar avfolkas, och deras invånare söker sig närmare den gamla kusten och de få vattendrag som finns kvar.



KRUN

Trots att Krun fortfarande utgör ett av Kopparhavets främsta riken är det inte den dominerande makt det en gång var. Även huvudstaden Rabul drabbas numera av svåra sandstormar. Däremot är livet längs Kopparhavskusten relativt opåverkat av Dammviddernas utbredning. Fartyg anländer och varor lastas och lossas som alltid.

NYA GARDET

Sedan urminnes tider förlitar sig Kruns kejsrerliga förvaltning på slavsoldater från angränsande regioner för att genomdriva sin vilja. Eftersom de inte kommer från Krun förväntas soldaterna i det Nya gardet vara lojala mot sin ägare, kejsarinnan Sefide. Trots sin slavstatus är de ansedda och har stort inflytande. Nya gardets ledare, enu Sa-ruasru, är en maktspelare vid det kejsrerliga hovet.



Rabul

Rabul är Kruns huvudstad. Det är en mäktig storstad, en av de största runt Kopparhavet, och säte för den medborgarvalda kejsarinnan Sefide samt riksrådet, kurian. Staden ligger på åtta kullar på båda sidor om den väldiga Nazallufoden som bevattnar stadens odlingar och trädgårdar, och utgör en farled för prämtrafik från Kopparhavet och hamnstaden Kush. Den gamla stadskärnan är minst tusen år gammal, och stadens berömda Stora basar, som ligger på en kolossal fornziggurat åt någon bortglömd gudom samsas här med tempel, kurians hall, akademier och tränga gränder. Mot öster vetter den praktfulla Drakporten, som bevakas av den uråldriga mushussun Irab.

På den andra sidan av floden breder Norra stranden ut sig. En gång var hela området täckt av odlingar och apelsinträdgårdar, men nu breder manufakturområdet ut sig längs nygrävda bevattningskanaler, med stora gnisslande vattenhjul som driver sågar, kvarnar och andra maskiner.

Trots att Kruns medborgare i teorin och enligt de uråldriga saffranstavlorna är jämlika, fria bönder, är det i praktiken Rabuls stora markägare och valda ämbetsmän som förvaltar rikets tolv provinser. Varje provins styrs av en pasha, vald av kejsarinnan. Dessa utser i sin tur banérherrar som förvaltar mindre områden. Trots att dessa territorier är utspridda över hela riket är det i Rabul eliten samlas.



STORVESIR FARANASI

Storvesir Faranasi tillhör en av Kruns mest inflytelserika familjer och kom nyligen hem från exil i Alberassa. Återkomsten skedde i triumf sedan han förhandlat fram goda fredsvillkor med Edsförbundet. Faranasis son, Feyd, är en framstående general vars trupper skyddar Kruns östra gräns mot stäppnomader, krigiska nattfolk och förbereder för den dagen då fjärran Yndars trupper återigen kommer att angripa.




GOLWYNDABOTTEN

En gång i urtiden var Golwynda ett väldigt sötvattenshav och mäktiga civilisationer växte upp längs dess kuster. Men vattnet har sinat under århundranden, kanske årtusenden, och nu är området ett uttorkat bäcken med träskmarker och mangroveskogar, omgivna av djupa flodfårar och höga platåberg. Vissa menar att en förbannelse tömde sötvattenshavet, och i Raas Narrams förfallna ziggurat spåker sig munkar ännu för att blidka torkans gudar. Ravinen är

till största delen vildmark och hemsöks av härjande svartalfer, akrogaliska nomader och syrödlor. Enstaka krunska och efariska nybyggare försöker bryta ny mark längs träskranden, och från slitna flodbåtar bedriver de en tynande handel längs Golwyndas sinande vattendrag.

Raas Narram

På klippryggen som en gång skilde Kopparhavet från Golwyndasjön ligger en uråldrig lotsstad. Den har förfallit sedan sötvattnet i öster sakta sjunkit och sinat. Det en gång dånande vattenfallet vid Raas Narram är nu  en stilla porlande ström.

Vattnundranden har en orden av slussmunkar skött trafiken mellan Kopparhavet och den dåvarande Golwyndasjön. Tack vare Kejsar Garhues uråldriga slussmekanismer, block och taljor kunde de häva skepp från Kopparhavet till den högre belägna Golwyndasjön. För detta tog de ut en väl tilltagen avgift – skeppskollekt. Efter Golwyndas sinande har munkarna blivit alltmer desperata. De seglar ut i smäckra korsarchebecker för att kapa skepp i Kopparhavet, plundrar last och förslavar besättning som skeppskollekt. Därefter dumpar de skrovet på den Golwyndiska sidan i ett tomt upprepande av ordens ursprungliga syfte. En stor skeppskyrkogård håller på att byggas upp på den torra Golwyndabotten, där tvillingstaden Sha Narram helt har förfallit till ett näste av vrakplundrare och sötvattenspirater.

Yere Batur

Under Golwyndabotten löper glömda gångar, grottor och underjordiska sjöar. Djupt nere bland dessa ligger dvärgriket Yere Batur. Grunden är rik på ädelkoppar – orikalk – och en gång bröts det ädelmetaller i ett ofantligt nätverk av gruvgångar och schakt. Idag ligger många av dessa öde eller har murats igen som skydd mot djupens fasor.

Sassanshar

Sassanshar var en gång ett av Golwynda-regionens välmående kungariken. Men tidens gång förvandlade dess stolta städer till vittrade ruiner och dess prunkande trädgårdar till dammiga öknar. De enda som lever kvar i Sassanshar nu är ökenomader, fattiga dagbönder och vilda vargfolksstammar.

Under kejsarinnan Sefides styre inlemmades Sassanshar som ett krunskt lydrike. Dess fattige kung fick byta sitt förfallna slott i den gamla huvudstaden Kahambra mot en bekväm medborgarvilla i Rabul. Även om kejsarinnans styrkor sägs ha full kontroll blossar det med jämna mellanrum upp revolter som ofta blir korta men blodiga affärer.



GRYNNERBERGEN

Bland Grynnerbergens höga toppar finner man flera vätte- och dvärgriken i varierande storlek. De kämpar om herravälde mot bergskimeror, troll och allsköns monster. Bergskedjan skiljer det gamla Jorpagnas arveriken från Nargurs barbarer och nattfolk.

Djupt under bergen ligger en av Erebs äldsta och rikaste civilisationer – dvärgmetropolen Zar Khur och dess gruvrike. Här frodas en kultur minst lika gammal som grannen Furgia, och dess djupa tunnlar hyser hundratusentals dvärgar. Grynnerdvärgarna har renodlat en geometrisk stil som av många ses som typisk för dvärgars

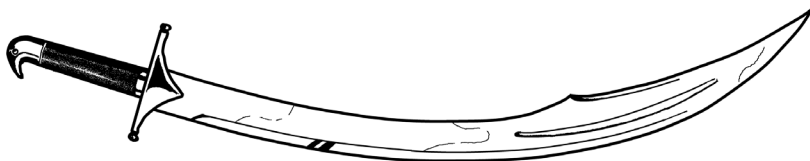
hantverk och byggnadskonst. Zar Khur och det närliggande Krun har växlat mellan att vara nära allierade och dödsfiender genom årtusendena, och de två rikena utbyter diplomater, spioner och handelsmän.

Dvärgarnas främsta rivaler är det angränsande vätteriket Yggramork, som blockerat viktiga handelstunnlar. Zar Khur hemsöks även av vinddemonen Kthuur, som dyrkas av vissa dvärgar. Det bottenlösa schakt ned till Athos innanmäte, som demonen en gång steg upp ur, bevakas nu av döva väktare, självstympade för att kunna stå ut med det eviga vinandet.



YAMA, BOCKENS KAST

Dvärgar trivs bäst under jord, i sina stensalar, men någon måste se efter de stigar och befästningsverk som omger tunnlar. Dvärgar ur Bockens kast är hårdföra herdar, spejare och vägvisare som har gjort bergstopparna till sitt hem. De sköter om dvärgfästets gethjordar, vaktar portar och spärrar bergspass. Att ständigt bo under den öppna himlen är dock påfrestande för en dvärg. De klär sig ofta i huvor, slokhattar och grova mantlar till skydd mot solsken och kyla. Det kanske är den friska luften eller det ständiga klättrandet, men yama-dvärgar är välkända för sin mullrande strupsång, och många bjuds åter ned till Zar Khur för att sjunga i heliga stämkörer. På senare tid har allt fler yama-dvärgar oförklarligt försvunnit och många fruktar att ett nytt vättekrieg är i antågande.





ATT SPELA EN ROLLPERSON FRÅN MINDRE AKROGAL

Mindre Akrogal är en brokig region, och även om stora delar domineras av kejsardömet Krun inbegriper detta olika regioner och gamla riken med sin egen karaktär, för att inte tala om Furgia, Keregal och Dammvidderna. En rollperson från Mindre Akrogal kan därför lika gärna

BAKGRUND

TIO	SOCIALT STÅND	MINNESSAK
1	Paria. <i>Exempel: Kultist, Fredlös, Spetälsk.</i> Du växte upp under samhällets förföljelser och lärde dig att UPPTÄCKA FARA.	En liten lerkruka.
2	Skuldslav. <i>Exempel: Roddarslav, Gladiator, Krigsfånge.</i> Du växte upp under hårt arbete och hamnade ofta i SLAGSMÅL med vakter och andra slavar.	En vass brukskniv.
3	Tjänare. <i>Exempel: Trotjänare, Lärare, Palatsslav.</i> Du växte upp bland tjänstefolket i ett hushåll, och lärde dig att SMYGA för att inte störa.	En lertavla med en uråldrig dikt.
4	Bonde. <i>Exempel: Dammbonde, Fribyggare, Mandelodlare.</i> Du lärde dig VILDMARKSVANA för att hitta och hämta det dyrbara vattnet för den torra täppan.	Bredbrättad vasshatt.
5	Nomad. <i>Exempel: Karavanvakt, Stamkrigare, Dammryttare.</i> På de torra stäpperna litade du på din VILDMARKSVANA för att överleva.	Ett kokkärl av svart järn.
6	Basarhandlare. <i>Exempel: Urmakare, Kopparhandlare, Vård.</i> Du växte upp bland basarens trånga gränder och korridorer, och lärde dig att KÖPSLÅ.	En vacker, fotsid kaftan med guldfärgad brokad.
7	Godsägare. <i>Exempel: Katafrakt, Dammriddare, Patron.</i> Du växte upp i adlig lantidyll, och tränades i JAKT & FISKE.	En läderhandske för örnjakt.
8	Palatsslav. <i>Exempel: Nygardist, Munsänk, Skriftlärd.</i> Som privilegierad tjänare vid det kejsarliga hushållet lärde du dig att ÖVERTALA.	Tolv små skriftrullar med dikter om hjälten Valltam.
9	Ämbetsadel. <i>Exempel: Tempelpräst, Kommendant, Augur.</i> Sedan barnsben fick du inskräpt vikten av MYTER & LEGENDER, och du har tillbringat många långa timmar på din kammare med skrifttavlor och bokrullar.	En ämbetsstav av elfenben med lamassuhuvud i kvarts.
10	Härskarklass. <i>Exempel: Överstepräst, Banérherre, Sa-trap.</i> Du växte upp i slott och bland maktens korridor, bland intriger och lönnmord, och du lärde dig att ÖVERTALA för att få din vilja igenom.	Din ätts, guds eller regions symbol på färggrant banér.

vara en typisk krunsk medborgare som en ättling till en uråldrig härskarätt eller sista överlevare från ett isolerat bergsrike.



SPRÅK: Akkariska, furgiska, yggoth, gryndur

PLATS OCH PERSON	HÄNDELSER
Slummen utanför stadens murar. Du känner tiggarnas kung.	När likätarna spreds från gravplatserna. Läste du in dig, eller försökte du driva tillbaka dem?
Ett storgods med vidsträckta ägor, bevattnade av en uråldrig akvedukt. Du känner en svartalfsledare.	När upproret kom! Reste du dig mot överheten, eller försökte du mäkla fred?
En befäst gård. Du känner en anfaderns spöke.	När svartalfsligan ägnade sig åt utpressning. Betalade du, eller tog du striden?
Bland vitmenade lerhus och solblekta kullar. Du känner en pliktrogen katafrakt.	Torkans år. Stal du eller svalt du?
En karavanseraj på den stora, ändlösa dammvidden. Du känner en banditledare.	När dammelementarerna lekte på slätten. Gömde du dig i ditt tält eller smög du ut för att tjuvkika på de livsfarliga virvlarna?
Stadens vindlande marknader, basarer och gränder. Du känner en karavanledare.	Katafrakternas parad! La du ned palmblad framför de ståklädda riddarna, eller spottade du efter deras bepansrade kusar?
Ett vaktorn bland gulnande vete-fält. Du känner en banérherre.	När drakfurstinnan Atar härjade slätten, gjorde du motstånd mot trollen och rövarna, eller följde du hennes drakbanér?
En väldig ziggurat rest till Marduks ära. Du känner en helgad krigare.	När profeten kom. Följde du hennes förmaningar eller försköt du irrläran?
Det stora tempelkomplexet med sina väldiga bibliotekssalar och serajerna som hyste alla dess besökare. Du känner en kättersk präst.	När en vän gav sig i väg mot soluppgången för att följa riddar Valltams heroiska exempel, blev du inspirerad av hennes mod eller bestört över hennes dåraktighet?
Det väldiga palatset med dess paradsträdgårdar. Du känner en pasha.	När provinsen reste sig i uppror mot det den krunska makten, stödde du upproresmakarna eller den gamla ordningen?

ATT SPELA EN DVÄRG FRÅN ZAR KHUR

Zar Khur i Grynnerbergen är Ereb Altors största dvärgbosättning. Om du vill att din rollperson kommer därifrån kan du slå för kast på tabellen nedan, i stället för att slå för socialt stånd.

BAKGRUND

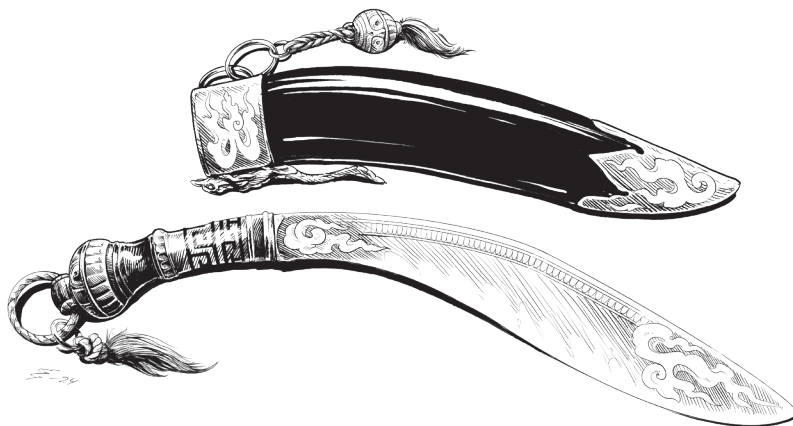
T6	KAST	EGENDOM
1	Kastlös. Du står utanför dvärgarnas kastsystem, och räknas inte som dvärg. Du har levt ditt liv som utstött eller i exil och lärde dig att UNDIKA .	En vackert formad granitsten.
2	Bockens kast. Född i bockens kast tjänade du som  re på ytan, och lärde dig RESERVATION .	En framtung huggkniv.
3	Svinets kast. Du föddes för att odla svamp och mata grottsvin. Ett hårt liv i grottornas djup lärde dig att känna igen olika kreatur genom BESTIOLOGI .	En ränsel i svinläder.
4	Hackans kast. Din arvelott var att hamra på den heliga klippväggen. Du lärde dig att svinga en hacka eller HAMMARE .	Ett stämjärn.
5	Sköldens kast. Som en av Zar Khurs fö  are drillades du från barnsben i sköld och SKA .	Ett hedersarmband i silver.
6	Byggarens kast. Som en medlem av Zar Khurs högsta kast skolades du i heliga HANTVERK från barnsben.	Ett gruvlod av bly med orikalkbeslag.



Om du vill spela jägare kan du välja att tillhöra Yama, Bockens kast. Då kan du välja följande som dina ägodelar vid spelstart: 2 dolkar, spjut, fältkök, fackla, elddon, 2T6 ransoner mat, T8 silver.

SPRÅK: Gryndur.

PLATS OCH PERSON	HÄNDELSE
Ett bottenlöst schakt ned i underjorden, en evig vind viner. Du känner en vättespejare.	När tunnelmaskar bröt igenom ur djupen, slog du larm eller tog du chansen att fly till ett nytt liv?
En otillgänglig klipptopp, med en dold ingång till Zar Khur. Du känner en eremit.	När stenhjättar stred bland klipptopparna, vågade du dig ut bland de flygande klippblocken för att beundra skådespelet?
Stora svampgrottor, upplysta av självlysande sporer. Du känner en präst vigd åt Buzur.	När svamprötan hotade odlingarna, sparade du ransoner för svältären, eller försökte du hejda smittan?
Ett ångande gruvschakt med block, taljor och mekanismer. Du känner en mästersmed.	När det stora gruvschaktet rasade, hjälpte du till att bärga kropparna, eller arbetade du med att stadga bigångarna?
En underjordisk skans med järnbeslagna portar. Du känner en dvärghjälte.	När vättarna bröt sig in genom tunnelväggarna, gick du till angrepp eller sökte du förhandla?
En oktagonalt studerkammare med ritbord av jade. Du känner en medlem av Zar Khurs kungliga familj.	Vid det krunska statsbesöket, försökte du få en glimt av kejsarinnans pampiga följe, eller skydde du de svekfulla människorna?



JORIEN OCH TOLAN

När jag hastigt lämnat bergen bakom mig följde jag karavanrutterna ned till Jorien och Tolan. Jag färdades mellan Entika, Sidon, Tyrus och Ragamagusa. Den världen är så annorlunda från Grynnerbergens oföränderliga styrka – här finns ett lapptäcke av stadsstater, furstendömen och baronier som alla tycks ligga i luven på varandra och ständigt skifta gränser. Vissa ingår i kungariket Berendien, andra tillhör Feliciska edsförbundet, men de flesta är mer eller mindre fria, och det är den närmaste fursten, borgmästaren eller baronen som sätter sina egna lagar. Alla mina fränders fördomar om de vankelmodiga människorna på en gång – och jag kände mig för första gången som hemma.

– Oghul, dvärgspejare i exil

Jorien och Tolan-halvön tronar på ruinerna av det forna kejsardömet Jorpagna som en gång behärskade Kopparhavet. Av det gamla riket återstår nu endast mossbelupna rester av dess mäktiga städer, fästningsverk, vägar och broar. På många håll drömmer man ännu om fornstor glans, och genom Joriens små furstendömen och stadsstater löper alltjämt fungerande kejsarliga vägar där välförsedda karavanserajer tar hand om trötta resenärer.

Nu dominerar området av kungariket Berendien på Tolanhalvön samt Feliciska edsförbundet. Edsförbundet är en handelsmakt med stadsstäder runt hela Kopparhavet under sin fana. Kärnan i förbundet är Felicien på Tolan-halvöns sydspets, och ett antal tolanska och joriska stadsstater som förenat sig i ett förbund för inbördes beskydd. Med forna qartiska kolonier som Tyrus och Sidon i spetsen, och bemannat av djärva feliciska kapare utgör dess mäktiga flotta en garanti för ett handelsimperium på språng för att dominera Kopparhavet.

Grivela

Grivela var en gång huvudstad i Jorpagna men föll tillsammans med kejsardömet och är nu en övergiven ruinstad hemsökt av vilddjur, rövarband och gengångare. Murarna bemannas numera av ättlingarna till den gamla kejsarliga palatsvakten. De fortsätter

att vaka över staden i enlighet med sina förfäders eder. Deras uppgift är att hålla vakt över de hot som ruvar inne i Grivela, i dess katakomber och längs den hemsökta floden Halkyons stränder. Då och då ger sig dåraktiga eller desperata äventyrare in bland ruinerna på jakt efter skatter. Ur stadens gytter reser sig rester av berömda byggnader som Kejsarliga tempelatern, Tamarions badhus, Hjältarnas hall och Melions rännarbana, där det sägs att Hurban Vagnföaren en gång körde ett fyrspann mot guden Kus. Narguriska barbarer ger sig också ibland in i staden som ett mandomsprov, och alver har setts ströva bland ruinerna.

Tyrus

Av de många stadsstater som bildar Feliciska edsförbundet är staden Tyrus på ön Kyra en av de mäktigaste. Det är här Edsförbundets högsta råd samlas och här som flera av Edsförbundets mäktigaste gillen har sina fästen. Här ligger också Melkarts stora tempel, och guden sägs vaka över staden. Den inflytelserika Lejonorden är nära knuten till stadens styre. På Lejontronen i Tyrus sitter för närvarande stormästare Derekon, men en ny stormästare väljs om ett år och valkampanjerna är i full gång bland stadens skrän och gillen. Inte sällan utmynnar dessa i hot och dödliga intriger, och de bebans-

rade Edsdrabanterna har bråda dagar. Edsförbundets städer har alla samma lagar och ömsesidigt erkända fri- och rättigheter. De har ett gemensamt medborgarskap och såväl handelshus som gillen verkar över flera städer.

Det som verkligen gör Edsförbundet, och därigenom Tyrus, till en maktfaktor är dess fruktade flotta. Den bemannas både av fria sjömän, bestående av feliciska fiskare och städernas underklass, och ofria galärslavar, varav många är krigsfångar.

Från att ha varit ett förbund för inbördes beskydd mellan handelsstäder och feliciska sjöfarare har Edsförbundet förvandlats till en verklig maktspelare som har inflytande från Erebosiska arkipelagen i väster till Krun i öster. Ve den som vågar sätta sig upp mot förbundets intressen eller hotar dess handelsflotta.

Montkasal

Montkasal är en väldig fästning med tillhörande handelshamn som grundades för tio år sedan av solriddaren och äventyraren Vallard Klinga. Klinga är medlem av Utus heliga svärdsorden, och tack vare hans ordenssyskons stöd har han lyckats hålla sitt lilla furstendöme neutralt och utanför Edsförbundet. Fästningen ligger strategiskt belägen på en kalkklippa längs Vezcariahavöns flacka kust, och dess kanoner täcker effektivt kustlinjen. Eftersom Montkasal erbjuder ett sätt för farsegels köpmän att handla med Jorien utan att behöva betala Edsförbundets tullar och avgifter har hamnen vuxit snabbt. För Edsförbundet börjar furst Klingas hamn bli mer än bara ett irritationsmoment, men de drar sig för ett öppet angrepp eftersom det skulle kunna leda till krig med Zorakin och solriddarordnarna. Samtidigt går rykten om olika sorters förbjudna varor som säljs på Montkasals kajer.

BELOTHS KULT

Vid Acciabergets fot fann den jorpagniske generalen Jehenna di Pyxos en säregen vattenkälla som tycktes komma från urberget självt. För att finna källan ledde Jehenna en expedition in i berget. Men företaget slutade i katastrof och den ende överlevande var Jehenna själv som yrade om demonen Beloth, offer och floder av blod. Efter en tid av återhämtning i Grivela trädde Jehenna di Pyxos åter i tjänst och uppvisade en sällan skådad hänsynslöshet som vida överträffade de grymmaste av Nargurs skogsbarbarer mot vilka hon slogs hela sitt liv. På ålderns höst drog sig tillbaka till Pyxos.

Källan glömdes tills kultfadern Adar-Beloth framträdde i Lysos, och sade sig vara utvald av guden Beloth, Drömmarnas profet. Kulten blev snabbt populär och kultmedlemmarna vallfärdade till Drömmarnas källa vid Acciabergets fot, där Beloth tacksamt tog emot deras offer, och floden färgades återigen röd av blod. Floden kallas numera Röda floden, och ingen vid sina sinnens fulla bruk färdas uppströms längre. Men i Edsförbundet sägs Beloth-dyrkare ha hållhakar på prominenta förbundsmedlemmar och utöva betydande inflytande från skuggorna.



Lutgrad och Uttermark

Det lilla joriska furstendömet Uttermark vid Acciabergets fot styrs från klippstaden Lutgrad av den beryktade kung Urus III. Urus är omåttligt rik tack vare de höga tullar han kan ta ut på flodtrafiken, men lämnar sällan sin dragiga borg Nästet, där den depraverade societetsankan Markis Sark och dennes förryckta komedianker håller hovet i drogenas rus. Allt för att den ständiga strömmen av nargurisk trolldamp längs floden skall kunna fortsätta flöda ohindrat.





HYNSOLGE

En rörelse för att återskapa den gamla jorpagniska provinsen Hynsolge som självständig stat har spritt sig bland Edsförbundets städer i Hynermark och den krunska provinsen Mezereth. Ett förbund har slutits mellan bergens fribönder och rövare, och borgerskapet i de upproriska städer som vill kunna handla utan att betala skatt till Edsförbundet.

Många, särskilt i Jorien och västra Ereby, vurmar för frihetskämparna och blickar tillbaka på det forna Jorpagna med gråtmilda ögon och suckar om svunnen rättfärdighet och mannamod.



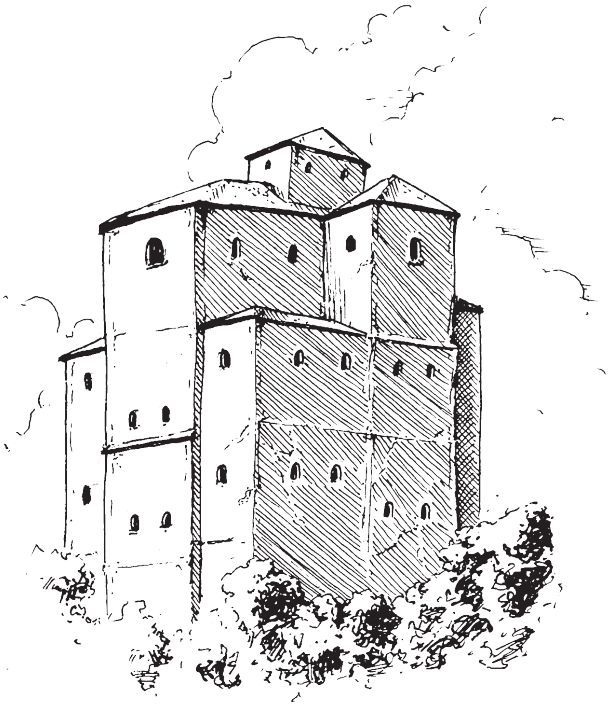
VATTENTIGGARNA

Vattentiggarna är en grupp hynsolgiska handelsmagnater som satte fart på upproret efter en förnedrande incident i  De kastade sig framför fötterna på  nästaren i Tyrus för att förgäves tigga om frihet för Hynsolges städer. Vattentiggarnas, och hela upprorets, ansikte utåt är den bildsköna Patia duBaldo. Sägner berättar om hur duBaldos tusen seglade nedför floden Pygos och intog den mäktiga fästningen Rocca Pargene, utan några egna förluster. Hon är en bitter rival till Nikko Rödfänk, den karismatiske ledaren för en grupp våldsamma bergskrigare och vapensmugglare som kallar sig Trastarna och som också de har anslutit sig till upprorets sak.



BERENDIEN

Med sin strategiska position mitt i Kopparhavet borde Berendiens hamnar vara fyllda av köpmän och fartyg med dignande lastrum. Så är inte fallet. Den främsta orsaken är de lyckliga kapare som gör Berendiens kuster livsfarliga, men utöver det har rikets markägande adel långtgående privi-



legier. I avsaknad av en stark kungamakt kan de fritt låta sin boskap beta på andras åkrar, beslagta handelsskepp och våldgästas hus och hem inom sitt län, och inte sällan är gränserna minst sagt flytande. Därför är Berendien ett splittrat kungarike och kung Frekvand V ser till att inte stöta sig med sin mäktiga granne Edsförbundet. Vasaller och de fria städerna Kandra, Lindaros och Remos driver däremot hårt sin egen politik. Lägg därtill alverna i Landori, orcherna i Nidabergen och den tilltrasslade situationen i Yverne så är det lätt att förstå varför kung Frekvand helst stannar vid sitt lantslott och sällan syns vid hovet.

Kampen om hertigdömet Yverne

Hertigdömet Yverne i västra Berendien är berömt för sina gröna kullar och skickliga ryttare. Efter att länge ha varit en självständig makt har detta hertigdöme tillfallit huset Zorac genom arv på mödernet. Berendiens kungahus och adelsätter ser med oro på Zorakins ökande inflytande, vilket hotar rikets maktbalans och fred.

RAKALLUS OXBRINGA

Rakallus är en krigsherre och rovriddare som skövlar Berendiens inland runt det län som han är herre över. Han ifrågasätter det zorakiska anspråket och spikar upp traktat på Yvernes tempeldörrar om det bakomliggande äktenskapets ogiltighet. Han kallar sig »Yvernes rättmätige hertig« trots att hans eget anspråk aldrig erkänts. En brokig skara av lycksökare, och legosoldater flockas under Oxbringas tjurbanér. Det främsta hotet tycks komma från Björnstjärneorden – ett berendiskt sällskap av riddare och magiker under Sholaks beskydd. De har flera ordenshus i Zorakin och kan mycket väl ta huset Zoracs parti i den kommande konflikten.



Krakatus kittel

Den slumrande vulkanen Krakatus kittel betraktas med fruktan av de berendiska bönder som odlar på dess sluttningar, men med vördnad av de nattfolk som lever i dess otillgängliga grottor och raviner. På nätterna kan man från långt håll se hur kratern spyr ut kaskader av lava och eldandar som dansar i skyn. Vulkanen hade senast ett stort utbrott på våren år 599 och flammor, lava och eldfurianer ödelade området runt berget.

Gallslätten

Enligt myten var det den mäktige draken Krakatus som ödelade den tidigare bördiga Gallslätten, för att lära en osnuten riddare en läxa. Andra påstår att en namnlös drakmästare nedkallade sina drakoniska tjänare under Härarnas tid för att förgöra en fiendehär. Vad som än stämmer är Gallslätten uppenbart förhärjad av drakeld. Marken är svart under det sporadiska gräset, bergshäl- lar har smultits och man kan fortfarande

känna doften av svavel trots att århundraden har gått.

Katastrofen har dock visat sig vara en välsignelse för traktens bönder. Den förödda jorden och den svavelhaltiga jordmånen är utmärkt grogrund för vinrankor, och efterklangen av drakeld ger vinerna en särskild karaktär. Berendiska drakviner är eftersökta Kopparhavet runt, och har skapat en helt ny kategori av svavlade viner. Gallslätten präglas av ståtliga vingårdar vars uppenbara välmåga kontrasterar mot den svarta och förbrända jorden.



ORCHKUNGEN ULURAK

Orchstammar har börjat välla in i norra delen av Berendien, på flykt undan rivaler i Nargurs skogar. Orchkungen Ulurak och hans härjare har etablerat ett rike vid Berendiens gränser, i Nidabergen ovanför Landori. Detta har lett till ständiga strider mot alver och människor. Längs floden Halkyons sumpiga stränder, uppströms Grivela, är orchkungen i färd med att bygga en väldig flotta av svarttjärade galärer i nargurisk furu. Ulurak har högtflygande ambitioner, och är den första orchhärskaren på flera generationer som byggt en bentron, en väldig kulle av benknoter och rester av värdiga motståndare. En sådan bentron är ett tecken på makt och överhöghet bland Nargurs orchstammar.



FELICIEN

Det karga Felicien på Tolanhavöns sydspets ugör de sjömilitära musklerna i det Feliciska edsförbundet, och ruvar på en mångårig tradition av sjökrig och kapning. Regionens största stad, Sidon, ligger på den grönskande ön Pelenos.

Felikervallen

Bland Erbulasbergens södra utlöpare på Tolanhavön ligger det heliga berget Id. Det branta stupet Felikervallen är de Feliciska inlandsbornas heliga domsplats. Härifrån förkunnar Feliciens landsdomare, Erilkar Madi, sina dekret och domslut till Feliciens landsadel. Dömda förbrytare slungas över stupet i enlighet med stränga och uråldriga lagar. De gammalmodiga Felicier som samlas här ser med förakt på Edsförbundets förmenta girighet och vekhet, och vissa propagerar öppet för att Felicien skall bryta sig fritt ur förbundet.



Många feliciska sjöbefäl och kaparkapten som gjort sig en förmögenhet under Edsförbundets flagg låter uppföra välbefästa villor på regionens bergstoppar



LANDORI

Denna förtrollade och mytomspunna skog hyser ett dolt alvrike, enligt många det sista kvarvarande av betydelse. De har byggt trädstäder högt bland silverlindarnas toppar, beskyddade av mäktiga besvärjelser.

Alverna i Landori är hemlighetsfulla och misstänksamma. Misstänksamheten är besvarad av berendierna. Alverna ligger i öppet krig med kung Uluraks orcher. Skogens östra delar genomkorsas av floder och sjöar som bildar vidsträckt sumpmarker mellan silverlindarnas och jätteekarnas stammar. Markerna bebos av allsköns reptilfolk och narguriska stammar.

Mitt i skogen reser sig två bergstoppar – Titansystrarna – som sägs vara rester av de väldiga titaner som en gång beträdde Altor.



TRASIMO

Norr om Berendien, där floderna från Nargurs skogar rinner ut i Kopparhavet ligger Trasimo. Detta låglänta träskområde korsas av vattendrag och utgör en svårnavigerad labyrinth av skog och sumpmark. Handelsmän och pionjärer från Kopparhavet färdas längs floderna för att handla med traktens pälsjägare. Här lever också klaner av nattfolk och Nargurs barbarer. De undviker normalt kontakt med omvärlden men låter sig ibland anlitas som lotsar eller ger sig ut för att plundra vilsegångna resenärer.

På senare tid har nattfolken blivit allt fler. Sargade följen av orchkrigare anländer i allt större antal från Nargurs inre. Det sägs att de jagats på flykt av ett ännu större hot. Det är visserligen klen tröst för Trasimos invånare som själva snart tvingas fly söderut.

ATT SPELA EN ROLLPERSON FRÅN JORIEN OCH TOLAN

Rollpersoner från Tolan & Jorien kan komma från flera olika miljöer – Kungariket Berendiens förläningar, joriska stadsstater, de feliciska länderna i söder, Halkyonflodens dalgång eller

BAKGRUND

TIO	SOCIALT STÅND	MINNESSAK
1	Slav. <i>Exempel: Roddarslav, Gruvarbetare, Krigsfånge.</i> Livet i slavhålorna var hårt, och du fick försvara dig i många SLAGSMÅL .	Karta tatuerad på kroppen.
2	Laglös. <i>Exempel: Stråtrövare, Landstrykare, Flykting.</i> Du växte upp i skog och mark, ständigt på flykt eller jakt, med bara din VILDMARKSVANA att lita på.	Slitet armborstlod.
3	Livegen. <i>Exempel: Tjänstehjon, Torvbrytare, Herde.</i> Du växte upp i en länsherres tjänst, och betalade både skatt och dagsverken, och du lärde dig HANTVERK .	Kort åsnepiska.
4	Gårdfarare. <i>Exempel: Skomakare, Handlare, Kunskapare.</i> Du reste mellan gårdar, byar och städer med varor och kunskap, och lärde dig att ÖVERTALA .	Bärsele.
5	Sjöfarare. <i>Exempel: Kapare, Flottist, Fiskare.</i> Du växte upp på hav eller flod, och fartygs gistna plankor är hemma för dig. Du har god SJÖKUNNIGHET .	Rejäl fiskekrok.
6	Bonde. <i>Exempel: Vinbonde, Odalbonde, Bergsman.</i> Som bondebarn lärde du dig att ta hand om djur, gård och åker och du lärde dig att UPPTÄCKA FARA .	Vinkanna av terrakotta.
7	Borgare. <i>Exempel: Gesäll, Krögare, Kartritare.</i> Som utpräglat stadsbarn fick du lära dig dina föräldrars HANTVERK .	Verktyg (1–2 Smide, 3–4 Sniceri, 5–6 Garveri).
8	Prästerskap. <i>Exempel: Solpräst, Augur, Eremit.</i> Du har tjänat gudarna sedan barnsben och tagit del av heliga MYTER & LEGENDER .	Helgad amulett.
9	Lågadel. <i>Exempel: Kapten, Björnstjärneriddare, Patricier.</i> Som en ung ädling tränades du i krigets ädla konst – TAKTIK .	En elegant och påkostad bordskniv.
10	Högadel. <i>Exempel: Greve, Patricier, Stormästare.</i> Som en del av eliten lärde du dig av maktspelet omkring dig, och blev bra på att ÖVERTALA .	Falkenerarhandse.

vildmarken mot Nidabergen och Nargur. Alver kan ha sina rötter i den stora skogen Landori. Regionen är full av konflikter och intriger, småstater, rovriddare och kapare, och gränsen mellan att bara överleva och att ge sig ut på äventyr är hårfin.

SPRÅK: Jori, hadashi, ygoth.



PLATS OCH PERSON

HÄNDELSER

En övergiven gruva, fylld av regnvatten. Du känner en slavdrivare.	Under Karnevalen, tog du chansen att driva med dina mästare, eller försökte du fly?
Ett pass genom en tät skog, perfekt för bakhåll. Du känner Tiggarnas kung.	När en rovriddare brände hus och stugor, använde du oredan för att stjäla eller försökte du hejda missdåden?
Väldiga fält och åkrar där svartkråkor kretsar. Du känner en baron.	När en riddare ur Björnstjärneorden red förbi på jakt efter en kimera. Hjälpte du henne spåra den, eller lät du henne rida till sin död?
En nedgången karavanseraj med en mörk hemlighet. Du känner föreståndaren på en karavanseraj.	När odöda legionärer från det gamla Jorpagna marscherade förbi. Bländades du av den fornstora äran, eller skrämdes du av de kritvita benknotorna?
En naturhamn bakom skyddande rev. Du känner en felicisk kapare.	När Edsförbundets flotta genomförde en handelsblockad. Försökte du tjäna silver på smuggling, eller stöttade du straffexpeditionen?
En väldig väderkvarn, i en girig riddares ägo. Du känner en girig riddare.	Den stora skördefesten till Ninnaves ära. Festade du till gryningen eller slocknade du tidigt?
Stadens stenhus vid den livliga handelskajen. Du känner en handelsfurste.	När du fick smaka på en flaska drakvin. Blev du förförd av lyxen, eller spottade du ut det svavelsmakande vinet?
En helig lund vigd åt Sholak. Du känner en riddare i Björnstjärneorden.	När hundratusentals svartkråkor täckte solen i ett väldigt järtecken. Åkallade du solguden Sholak, eller svor du mot mörkret?
Ett befäst torn vid en viktig vägkorsning. Du känner en stormästare.	När kriget kom. Drog du i fält, eller lämnade du landet?
En borg högt uppe på en bergstopp. Du känner en furste.	När härskaren dog av svartsot. Sörjde du med massorna, eller skakades du av risken för smitta?

SAMKARNA

Krilloan är mitt hem. Det är inte där jag föddes, men hon har tagit emot mig, liksom hundratusentals andra, med vidöppna armar. Det är underverkens stad på vars trånga gator folk från hela Ereb Altor samlas. Bortom Krilloan sträcker sig norra Samkarna långt västerut, över Drakryggens höga tinnar mot det ångande Sanritradeltats djungler och Morälvidyns laglösa kaparkust. Längst i väster öppnar den anrika stadsrepubliken Qarts handelsleder mot västerhavet och bortom. Från Kristalltornets topp vid Samkarnas nordöstra spets känns det ibland enkelt att vända den väldiga kontinenten ryggen, men jag vet vilka hemligheter som ligger förborgade i dess inres djupa djungler.

– Zosima, vis vargfolksmagiker om norra Samkarna

Samkarna är en solstekt kontinent med djupa djungler och ändlösa träsk. I öster, bortom bergskedjan Drakryggen, ligger den tropiska Ormsjön. Morälvidyn längs kontinentens norra kust har varit hem åt många civilisationer och tummelplats för riket som Krun och Jorpagna. Nu är det ett splittrat lapptäckte av piratstater, furstendömen och nomadklaner. Inlandet domineras av djupa träsk där glömda gudar tillbeds i avlägsna riken. Då och då når karavaner från kontinentens avlägsna södra länder fram till Krilloans myllrande marknader eller till någon av Kopparhavskustens många hamnar.

Drakryggen

Drakryggen är norra Samkarnas ryggrad – väldiga berg som sträcker sig till hisnande höjder och skiljer Morälvidyns kustländer från inlandets djungler, träsk och savanner. Bland de högsta topparna ligger Abstraktionen – enormt höga toppar som tycks lämna Altor under sig och som gradvis övergår i geometriska formler.

Bergen sägs vara ryggkotorna av skapelstens första urdrake, men numera hemsöks de främst av syrödlor, kimeror och väldiga fågelbestar.

Morälvidyn

Längs Samkarnas nordvästra kust, mellan djungeln och havet, ligger ett pärlband av piratstater och småhamnar. Regionen rymmer det väldiga Sanritradeltat, befolkad av träskfiskare, kultister och ödlefolk. De morälvidynska korsarerna är fruktade Kopparhavet runt, men trakten är även känd för sin rikedom och för sina uråldriga labyrintstäder. Här låg en gång kärnan i det forntida taurokratiska minotaurriket, och kustlinjen präglas ännu av deras övergvina labyrintborgar. Modernare fästningar, som det väldiga Äggaskans, skyddar viktiga hamnar och flodmynningar. I Morälvidyn ligger även den nyupprättade minotaurstaden Baar samt rika pirat- och handelsstäder som Dharba och Marzouk.

Sanritra

Den väldiga floden San klyver norra Samkarna i två delar. Där floden möter Kopparhavet breder den ut sig i ett vidsträckt delta. Träskområdet bebos av ödlefolk, vattenormar och giftiga kräldjur, och används även som tillflyktsort av desperata kapare och smugglare.

ANXALIS YNGEL

I Sanritrafloedens delta och träskmarker har en fanatisk piratkult tillägnad havsdjupens gudinna Anxalis sitt säte. Det de saknar i fartyg och resurser kompenserar de mer än väl i dödsförakt och blodtörst. Mer än en gång har de bestämt sig för att offra en hel fartygsbesättning till djupen. De seglar i små fartyg, felucker och kajiker, som är lätta att smita undan med bland floddeltats grenar. Ynglen har ingen fast ledare, men alven Tamaxa, som sägs ha själsband till en väldig sjöorm, för ofta deras talan.

Då och då lämnar något av ynglen kultens famn, kanske förvisad eller förrymd, på jakt efter ett eget skepp eller besättning, eller kanske Anxalis själv har talat till kultisten som följer sin gudinnas dunkla ord.



Krilloan, de tusen underverkens stad

Krilloan är en enorm metropol vid sundet mellan Kopparhavet och Ormsjöns sydliga vatten. Den ligger i ett brant ravinlandskap där floden Ix skär igenom Drakryggens utlöpare ned mot havet. Bebyggelsen breder ut sig över ravinfåror och den omgivande öken i en tät matta av tornhus, palatskvarter, broar och viadukter, ofta vådligt klängande över varandra längs bergsväggar och klyftor. Besökare blir lätt överväldigade av stadens ofantliga proportioner, och man går enkelt vilse bland trånga valvgångar, vindlande takgränder, kanaler och gångbroar. De flesta av Kopparhavets större städer skulle med lätthet rymmas här och bara räknas som ytterligare en stadsdel i mängden. Trängseln på gränderna och basarerna är oerhörd, och sorlet, lukterna, hettan och färgerna är både hänförande och kvävande. Varje ny härskare eller erövrare an Krilloan

har sökt sätta sin prägel på staden genom än mer överdådiga monument och palats. Därför har staden tagit sig det välljudande smeknamnet »De tusen underverkens stad«. Dessa underverk utgörs av allt från kvarterskojares bluffkonstruktioner till rent gudomliga mirakel. Till de mest kända räknas Merenors magopyriska fyrtorn, Ordo Magus kristalltorn, det svävande Luftvarvet, den fångslade krokodilguden Ezexar, och De hängande basarerna. Det sistnämnda är en av stadens viktigaste handelsplatser och utgörs av ett antal enorma sandstensplattformar som hänger från klippbranterna ovanför Ormsjöhamnarna, riggade i massiva bronskättingar. Varor hissas mellan avsatserna i rasande fart med block och talja, och ett myller av tält och marknadspaviljonger fyller de olika våningarna.

En gång var Krilloan en av två tvillinghuvudstäder i det gamla Krun, med territoriella anspråk i väster, inklusive hela Morälvidyn. Numera är det en delad stad som präglas av konflikten mellan den krunska eparken och den efariska pashan.

Båda anser sig styra staden och vägrar att erkänna den andres existens. Pashan och eparken delar samma residens, en praktfull palatsbyggnad, och möter dignitärer tillsammans men avskilda av en tunn papperskärm. Det faktiska styret sköts i stället av stadsrådet som består av representanter för stadens magiker, gillen, kapten och utländska handelsintressen – i synnerhet Feliciska edsförbundet. Det osynliga kittet som håller allt detta samman är Krönikörernas orden, som har ansvar för att sätta alla beslut och avtal på pränt.

Krilloan är en nyckelpunkt och en inflytelseaktör inom Feliciska edsförbundet, trots att staden inte formellt är medlem. De motsägelsefulla förordningarna från stadens två styresmän har gjort att köpmän

i staden ofta använder sig av Edsförbundets handelskod för att bilägga tvister, och många ser Tyrus konsulat i staden som ett andra styressäte. Den krilloanska shekeln, ett gediget silvermynt, är Kopparhavets främsta valuta. Myntet är gångbart i alla hamnar och sätter silvervärdet även för Edsförbundet.

Ordo Magus, magikerklassen i Krilloan, utgör en av Altors främsta sammanlutningar av magiker. De har byggt sitt väldiga kristalltorn ovanför porten till Irkalla, och är ansvariga för många av stadens andra underverk.



SLAKTARNA

Abdo Grasso är Krilloans okrönte härskare, åtminstone om man ser till gränderna och stadens solkiga förbrytarkvarter. Grasso kallas även för Alto diGrasso, vilket betyder »fettberget« på gammaljori. DiGrassos kroppshydda är enorm, och han förflyttar sig uteslutande via pråliga bärstolar. Han döljer sig bakom en fasad som slaktarmästare och basar över slaktarnas skrä från sitt befästa palats vid Lilla knivtorget.

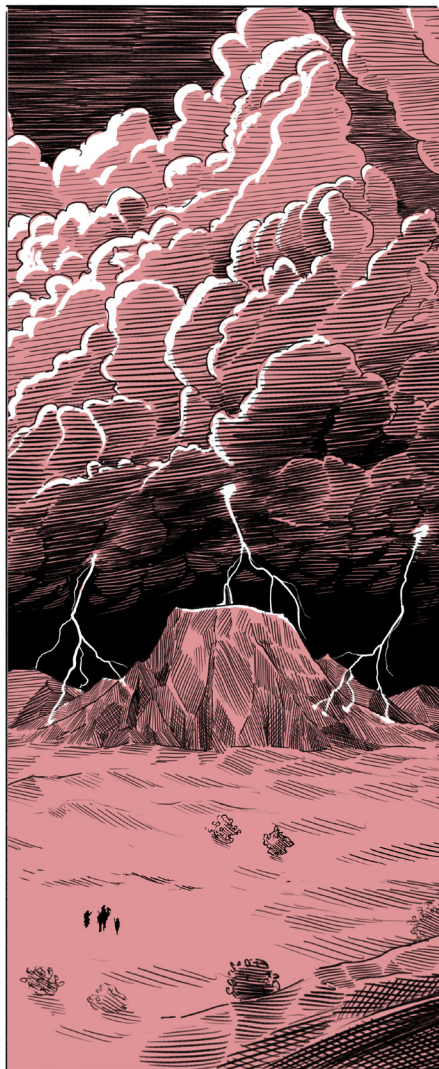
Slaktarna är Krilloans främsta smugglargille och har kunnat befästa sin position under blodiga gängkrig. Genom list och brutalitet kunde Slaktarna besegra de tidigare styrde över den undre världen.^x



Qart

Vid Samkarnas nordvästra kust ligger det heliga berget Hadda som påstås vara guden Zephors hemvist. Dess kapade siluett är ett fruktat landmärke för sjöfarare på grund av de farliga kastvindar och åskstormar som hemsöker farvattnen. Mitt emot Hadda, ute i havet, ligger den kluvna klippan Labba. Det påstås att Zephor själv klöv Labba med sin åskomgärdade dubbelyxa.

Runt det heliga berget ligger det frihetstörstande Qart. Med god uppsikt över Zephors rädda och med nära kontakter både till Melukha i söder och Erebosiska arkipelagen i norr har Qart alltid varit ett utåtriktat rike. Dess säregna styrelseform, som enligt Qart-borna själva stammar från revolten mot taurokraternas förtryckarre-



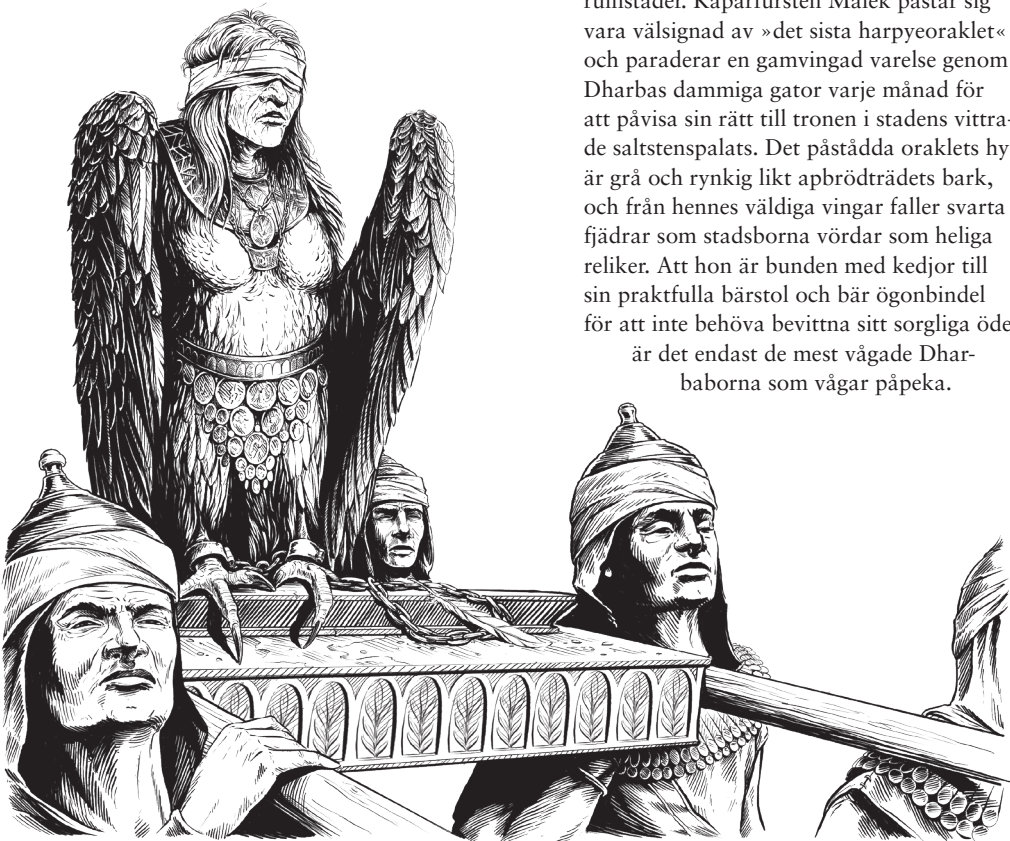
sidan 77 (kapitlet Organisationer) om du vill spela en slaktare.

gim, grundar sig på ett styrande domarråd. Lagarna gäller lika för alla. Varje år väljs två sufeter till rikets verkställande härskare. För många hundra år sedan grundade Qart kolonier runt Kopparhavet. Staden Tyrus är en av dessa, och den tyriska lagen, som gäller i hela Edsförbundet, påstås ha inspirerats av Qarts lagsystem.

Längs kusten, mot berget Haddas mörka siluett, löper en lång räcka grova stentorn som reser sig mot himlen. Ingen vet när eller varför de byggdes, men det viskas att de håller vakt mot ett fruktansvärt hot från bortom Västerhavet.

Hamarras harpyor

Under Joriska kejsardömet's glansdagar härskade en flock på 38 harpyor över det nordliga Samkarna, kring Hamarradalens benvita pelarberg. Dessa gamvingade asätardrottningar ansågs outgrundligt visa och välvilliga och utsåg kungar och drottningar att regera i deras namn. De var allierade med Jorpagna, och deras joriska hederstitel finns ännu ingraverad i Grivelas raserade kejsarmonument: Harpuspex Hiereia Nekrofaga. Numera dyrkas Hamarras harpyor som lokala gudomar och orakel i Sarumbuktens spridda piratkungadömen. Några av de 38 harpyorna sägs även ännu vara i liv och härska över väldiga harpyeflockar vid Gormygras övervuxna ruinstäder. Kaparfursten Malek påstår sig vara välsignad av »det sista harpyeoraklet« och paraderar en gamvingad varelse genom Dharbas dammiga gator varje månad för att påvisa sin rätt till tronen i stadens vittrade saltstenspalats. Det påstådda oraklets hy är grå och rynkig likt apbrödträdet's bark, och från hennes väldiga vingar faller svarta fjädrar som stadsborna vördar som heliga relikier. Att hon är bunden med kedjor till sin praktfulla bärstol och bär ögonbindel för att inte behöva bevittna sitt sorgliga öde är det endast de mest vågade Dharbaborna som vågar påpeka.



ATT SPELA EN ROLLPERSON FRÅN NORRA SAMKARNA

Rollpersoner från Tolan & Jorien kan komma från flera olika miljöer – Kungariket Berendiens ningar, joriska stadsstater, de feliciska länderna i söder, halkyonflodens dalgång eller vildmarken mot nidabergen och nargur. Alver kan ha sina rötter i den stora skogen Landori.

BAKGRUND

TIO	SOCIALT STÅND	MINNESSAK
1	Träskvilde. <i>Exempel: Flykting, Kultist, Träskjägare.</i> Du växte upp i Samkarnas ångande träsk och djungler, och lärde dig överleva giftiga djur och reptiler genom din VILDMARKSVANA.	En giftdosa (tom).
2	Slav. <i>Exempel: Roddarslav, Gladiator, Slavkrigare.</i> Du såldes och köptes på de stora slavmarknaderna och lärde dig att UNDVIKA nästa kok stryk.	Dekorerad kalebass.
3	Skuldslav. <i>Exempel: Hantverkare, Tjänare, Kock.</i> Du arbetade hårt för att betala av dina föräldrars skuld, och lärde dig att SMYGA och hålla dig i bakgrunden.	Depesch med familjeangelägenheter.
4	Nomad. <i>Exempel: Ödleryttare, Bergsrövare, Pilgrim.</i> Ett liv på ständigt resande fot genom träsk, djungel och savann har lärt dig VILDMARKSVANA.	Sadel för ridödlä.
5	Bonde. <i>Exempel: Algodlare, Maroon, Mjöltnare.</i> Samkarnas mylla är rik, men natten är full av hot, och du lärde dig att UPPTÄCKA FARA sedan unga år.	Liten bärkorg för åsna eller ridödlä.
6	Korsar. <i>Exempel: Smugglare, Sjörovare, Slavjägare.</i> Havet och snabba felucker är ditt hem, och du har lärt dig att hålla utsikt efter segel, moln och nya hot genom ständig OBSERVATION.	Flätad skida för huggare.
7	Borgare. <i>Exempel: Gesäll, Serajvärd, Hälare.</i> Kommers är ditt livsblod, och du har växt upp bland basarer, karavaner och marknader, vilket har lärt dig KÖPSLÅ.	Liten, tam flygödlä.
8	Prästerskap. <i>Exempel: Kultledare, Augur, Tempelpräst.</i> Som vigd till helig tjänst i en kult eller tempel har du växt upp bland MYTER & LEGENDER.	Offerdolk.
9	Kapten. <i>Exempel: Kapare, Kondottiär, Kommendör.</i> Som medlem av en privilegierade skeppsägarfamilj växte du upp till havs och lärde dig SJÖKUNNIGHET.	Mässingskikare.
10	Fursteättad. <i>Exempel: Markis, Borggreve, Stormästare.</i> Uppväxt bland den absoluta eliten fick du lära dig vikten av att förhandla och ÖVERTALA.	Drogdosa i silver.

Regionen är full av konflikter och intriger, småstater, rovriddare och kapare, och gränsen mellan att bara överleva och ge sig ut på äventyr är hårfin.

SPRÅK: Morëliska, ashi.

PLATS OCH PERSON	HÄNDELSER
Det gasfyllda eldträsket. Du känner en ödlefolksjägare.	När ödlekrigare härjade och brände. Tog du till vapen för att försvara dig, eller försökte du förhandla?
Galärhamnen med djupa slavhålor. Du känner en slavjägare.	Det stora slavupproret. Drogs du med i stridigheterna eller försökte du undvika blodspillan?
Plantagegård omgiven av nyligen röjd djungel och svedjebruk. Du känner ett av Anxalis yngel.	När grodpesten skördade tusentals dödsoffer. Gömde du dig i ensamhet eller försökte du fly med folkmassorna?
Den väldig klippan med avskuren högplatå som höjer sig över vegetation. Du känner en flygödleryttare.	När flygödlor härjade i passen, gömde du dig i djungeln eller gick du på ödlejakt?
Den övergivna vattenkvarnen, på väg att försvinna i träsket runt den gamla strömmen. Du känner en träskelementar.	När de döda reste sig ur gyttjan, spärrade du för dörrar och fönster eller sökte du ut dina förfäder?
Den dolda grottan med naturhamn. Du känner en piratkapten.	Anxalis döttrar härjade längs kusten. Trotsade du de blodtörstiga korsarerna, eller försökte du ansluta dig?
Den myllrande basaren med sina bodar och stånd. Du känner en karavanvakt.	När feliciska galärer inledde en blockad, stöttade du ockupationsstyrkan eller försökte du smuggla dig förbi blockaden?
Den uråldriga zigguraten gömd i djungeln. Du känner en av Krilloans krönikörer.	När en glömd guds tempel upptäcktes i djungeln, följde du pilgrimerna dit eller bad du skyddsböner mot urtidens ondska?
Den vitkalkade, befästa fyren på höga klippor. Du känner en befärens skeppare.	Vid det stora sjöslaget mellan Krun och Edsförbundet, deltog du i striderna eller plundrade du vrakresterna?
Det väldiga marmorresidenset, med sina fresker, pelargångar och uthus. Du känner en uråldrig besvärjare.	När Krun krävde tribut och lydnad, stödde du deras krav enligt uråldrig lag eller skrattade du åt deras maktlöshet?

SOLUNA

Jag slavade som bärare i stapelstaden Lagassu i många tunga år. Där fick jag höra många historier och skrönor från kontinenten Solunas inre, återberättade av karavanvakter och luren-drejare. Solunas norra del domineras av kungariket Efaro, med den stolta huvudstaden Irbol. Här finns tydligen civilisation och lärdom, men man behöver inte resa långt för att omslutas av de röda öknarnas laglöshet. Där är det orchstammar och rövargång som styr, och de tar sällan fångar. Dromedarkåren försöker upprätthålla lag och ordning, men alla vet att det bara är en tidsfråga innan Efaro dras in i ett storskaligt krig mot ökenstammarna.

– *Qiri, nomadisk alvtjuv*

Söder om den uttorkade Golwyndabotten breder kontinenten Soluna ut sig. Dess nordvästra spets gränsar mot Kopparhavet, och bildar den långgrundade Efariska viken – ett förrädiskt farvatten fullt av sandbankar och havskrokodiler. Soluna är vida känt för sina dödliga öknar. Från Q'medes sandhav och de svarta asfaltsjöarna i Xum till Traxilmes giftöknar och de eviga sandstormarna i Garamanda – i Soluna är torkan, törsten och hettan ständigt närvarande. Under ökensanden lär även glömda hemligheter ruva, och i underjordiska katakomber offras ännu på många håll till det mystiska »mörkret under sanden«, trots motstånd från Efaros slavpräster. Över öknarna tornar på sina håll ännu uråldriga trollkarlstorn från den yndariska tiden. Dessa är förbjudna att beträda, men är ibland omgjorda till kvarnar eller vattencisterner av bybor och nomader.

Det torra klimatet i norra Soluna gör att den bosatta befolkningen har bemästrat bevattningskonstens alla finesser. Vattenhjul och pumpkvarnar lyfter vatten ur källor och oaser och sprider det genom ett vidsträckt nätverk av kanaler och keramiska vattenledningar. Öknens nomadstammar vandrar från oas till oas och har härdats att leva under extrema förhållanden.

De större oaserna är väldiga grönskande djungler, och besjungs som paradisiska urhem av de solunska ökenfolken.

EFARO

Stordrottningen av Efaro styr över ett framstående rike i norra Soluna. Landet ligger längs kontinentens gröna kust och sträcker sig över ett fåtal stora oaser från Xums svarta öknar till Sambatzars förgiftade ruinstäder.

Irbol

Irbol är Efaros kungliga huvudstad där huset Iburru har härskat i över femhundra år. Många av Efaros nomadstammar är trogna de iburriska härskarna och utgör själva stommen i rikets styre. Andra är dock öppet fientliga, har egna kungar och seder, håller egna gudar eller dyrkar det eviga mörkret under sanden.

Irbol ligger på en grönskande högplåt i Efaros inland, helt omgiven av ogästvänlig öken. Oasen har sedan länge varit en viktig rastplats för karavaner mellan den avlägsna Ormsjöns stränder och Rabul i Krun. Irbol är en praktfull huvudstad, vars kungliga Vitterhetsakademi och välbevakade Kuriosapalats är vallfartsorter för lärda från hela Kopparhavet. Kuriosapalatsets samling av obskyra relikter och arkaiska artefakter saknar motstycke. Utanför staden breder torkade glyfåkrar ut sig, där skrivare under hundratals år ristat in rikets långa historia med plog och mula.

De röda öknarna

Nyligen har en mäktig orchstam etablerat sig i de fruktade röda öknarna i Efaró. Under ledning av ett krigsråd av uråldriga stamkungar har orcherna tagit ett stryppgrepp på handeln. I synnerhet lider den ostliga papirleden som numera endast används av karavaner eskorterade av Dromedarkåren. De väldiga karavanerna letar sig ständigt längre söderut för att undgå orcherna, och lastar numera av vid Ormsjöns stränder. Detta har lett till ett uppsving för Krilloan, som är centrum för Ormsjöhandeln, och papper, indigo, nefrit, fågelhorn och andra exotiska lyxvaror hittar nu sina köpare utan att passera den efariska huvudstaden Irbol.

Stordrottningen lägger betydande resurser på att uppbåda rikets alla styrkor för att bekämpa orchbarbarerna. Såväl kungliga armén som Dromedarkåren rekryterar, och både ökenstammar och stadsbor mobiliserar. Men både stordrottningen och hennes härdade spejare vet att deras främsta utmaning inte är orchhorderna själva utan de naturliga farorna i de röda öknarna – hettan, de ändlösa vidderna, jagande tunnelfmaskar och de plötsliga roststormar av vasst järndamm som gett regionen dess namn.

Stapelstaden Lagassu

Stapelstaden Lagassu är på många sätt en förlängning av Krilloan även om den formellt styrs av pasha ib Sahin, stordrottning Neferaks ståthållare över Xum. Staden ligger vid sundet Vägen bort och hit kommer gods och rikedomar för att stuvas om mellan skepp och kamel. Dess poetiskt lagda befolkning kallar Lagassu för »Staden där haven möts« – i det här fallet Kopparhavet och Q'medes sandhav. Staden är av yttersta vikt för Efaró, och hyser såväl rikets begränsade flotta som livsviktiga garnisoner för de patrullerade karavanleder

öper över sandhavet. Lagassu är full av karavanskötare och äventyrare från de solunska öknarnas stolta stammar, och här återfinns också många köpmän, fixare och skojare från Krilloan. Stordrottningen av Efaró är missnöjd över pashans försök att hålla ordning i staden, och har beordrat Dromedarkåren att utföra regelbundna patruller och husrannsakan. Detta har dock endast lett till att den undre världen blivit bättre på att dölja sina förhållanden. Stadens många karavanserajer och tavernor är kända för sina hemliga rum och falska väggar.



ATT SPELA EN ROLLPERSON FRÅN NORRA SOLUNA

Väljer du att spela en rollperson från norra Soluna kan du komma från städernas och oasernas svalka och civilisation, eller från de mörkdande öknarna och den obönhörliga hettans vildmark.

BAKGRUND

TIO	SOCIALT STÅND	MINNESSAK
1	Förseglad. <i>Exempel: Kannibal, Besmittad, Demontjänare.</i> Du har förkastats av samhället och förseglats i katakomber. Du trevade i mörkret och lärde dig FINNA DOLDA TING.	Ett kärl med mummia (mumifierade rester).
2	Slav. <i>Exempel: Slavpräst, Fottvagare, Vattenbärare.</i> Du växte upp som en fattig tjänare med få rättigheter, och lärde dig att ÖVERTALA din mästare för att överleva.	Svettduk.
3	Plogfolk. <i>Exempel: Hirsbonde, Dadelodlare, Tegelmakare.</i> Du växte upp vid en oas eller en brunn med tillgång till vatten. Du lärde dig ÖVERTALA.	Förtorkade dadlar i en linnepåse.
4	Ökennomad. <i>Exempel: Sandkrigare, Rövare, Ökenvandrare.</i> Öken är ditt hem. Du förlitade dig på din OBSERVATION för att navigera efter natthimlen.	Mumifierad katt.
5	Karavanhandlare. <i>Exempel: Giftsmugglare, Kryddkrämare, Dromedaruppfödare.</i> Karavanrutterna är ditt livsblod och du lärde dig att KÖPSLÅ sedan barnsben.	Spö för kamel.
6	Krigsfolk. <i>Exempel: Dromedarkårist, Flottist, Ökenridare.</i> Du föddes in i krigarklassen, och uppfostrades i krigiska dygder och att jaga äran. Varje morgon fick du lära dig SLAGSMÅL.	Armring i brons.
7	Hydrark. <i>Exempel: Oasherre, Kvarnägare, Serajvärd.</i> Du växte upp med rätt till en källa, oas eller brunn. Törstande från hela bygden kom till din familj för stöd, och du lärde dig att utnyttja ditt inflytande och ÖVERTALA.	Halsband av azurit.
8	Skriftlörd. <i>Exempel: Tempelpräst, Arkitekt, Filosof.</i> Du har tränats i MYTER & LEGENDER under skuggande palmlblad av rikets största tänkare och oratorer.	Vaxtavla för anteckningar med falsk botten för lönnmeddelanden.
9	Ökenherre. <i>Exempel: Stamhövding, Serajprefekt, Rövarkung.</i> Du växte upp med öken som ditt kungarike och fostrades att strida och dö för varje droppe vatten, vilket vässade din VILDMARKSVANA.	Tekopp i mässing.
10	Palatsadel. <i>Exempel: Pasha, Överstepräst, Nomark.</i> Du lärde dig att lyssna och ÖVERTALA bland oasernas och palatsens skuggade trädgårdar.	Cylindersigill med din ätts vapensköld.

De stora karavanleder som drar genom Soluna är en ständig lockelse ut på äventyr, men även öknarnas faror och hemligheter kan vara det som lett dig ut på äventyrets stig.

SPRÅK: Efariska, akkariska.

PLATS OCH PERSON	HÄNDELSER
De djupa katakomberna fyllda av uråldriga mumier. Du känner uråldrig vålnad.	När man fann uråldrigt silver i sanden. Kämpade du för rikedom eller nöjde du dig med vad du hade?
Den ensliga oasen med en väldig monolit. Du känner en lägre demon.	Under den stora torkan. Törstade du, eller stal du vatten?
De vattendränkta planteringarna inom lermurar. Du känner en kunglig föreståndare.	När orcherna svepte in från de röda öknarna, tog du till vapen eller flydde du?
De väldiga sanddynerna så långt ögat kan se. Du känner en rövarhövding.	När de kungliga trupperna stängde vattenhålen – flyttade du, eller betalade du tribut?
Den befästa karavanserajen vid en palmlund. Du känner en riddare vid Dromedarkåren.	Belägringen av karavanserajen. Försökte du bryta den, flydde du, eller samarbetade du med belägrarna?
Den kungliga ökengarnisonen med befäst brunns hus. Du känner en vapenmästare.	Den stora jordbävningen. Hjälpte du de som begravdes i sanden eller profiterade du på återbygandet?
Det uråldriga vattenhulet med tillhörande kvarn och vaktorn. Du känner en vattenmagiker.	Den kungliga vattenskatten. Lydde du dekretet, eller grävde du efter vatten i löndom?
Det stora biblioteket med förbjudna skriftsamlingar. Du känner en filosof.	Den stora encyklopedin. Bidrog du till lärdomsattsningen, eller fnyste du åt skrivarnas hybris?
Den gömda dalen, dold mellan sanddyner och karga berg. Du känner en eremit.	När nomaderna från Atamemdi förseglades i katakomberna under sanden. Var du med eller protesterade du?
Det väldiga ökenpalatset med fantastiska paradisträdgårdar. Du känner en trädgårdsmästare.	Det stora stjärnfallet. Såg du gudarnas outgrundlighet eller naturens lagbundenhet?



3

KULTER OCH GUDAR

Gudarna är antingen galna, eller döda. Hur skulle du annars förklara den väldiga oreda vi kallar Altor? Det är något som är fel. Jag kan känna det hela vägen in i maggropen. Det var inte alltid såhär! Jag har pratat med flera fränder, och alla känner samma sak. Något saknas oss. Vi var inte alltid beroende av våra djurkamrater. Vi var inte alltid jagade av demoner och räskinn. En gång levde vi alver i harmoni med skapelsen och naturen. Men det är som om något dött i skapelsen, och en del av oss har nog dött med det.

Jag klagar inte. Av det lilla jag har sett av gudar och deras hantlangare klarar vi oss bättre på egen hand. Och jag lever hellre i harmoni med mig själv och min välfyllda börs!

– Qiri, alvskeptiker

EN URÅLDRIG VÄRLD

Altor är en gammal värld och under årtusendena har olika folkslag, gudar och högkulturer kommit och gått. Glömda eller förgjorda gudar härskade en gång över saltvattnet, sötvattnet och allt som grönskar. På vissa håll lever ekon av deras namn kvar, så som Tiamat, Abzu och Zephor.

Idag dyrkas oräkneliga gudar i Altor. Vissa skyddar bara en stad, ett tempel eller en mindre region, andra har stort inflytande med tillbedjare från hela Kopparhavet som försöker vinna deras gunst genom att offra allt från duvor och dadlar till oxar och guldskeer. Att veta precis vilken gud som kan ge hjälp och stöd vid ett givet tillfälle är en svår konst, för vilken Kopparhavets präster tar gott betalt.

En gång i tiden var allt så mycket enklare. En gång i tiden stod ljusets, livets och ordningens gudar samlade mot kaos, död och mörker. Men det var då, när världen var ung, innan gudarna utkämpat sina strider tusen gånger om med de stackars dödliga som spelpjäser. Innan misstro, förräderi och själsleda fördärvat gudarna. Innan mäktiga besvärjelser och galna demonologer ärrat skapelsens själva innersta. Nu är det något som saknas, en balans som rubbats, och själva skapelsen tycks nötas sönder inför våra ögon.



DE GAMLA GUDARNA

Dyrkan av De gamla gudarna nådde sin höjdpunkt före Jorpagnas blomstring. De ärades i Golwyndas städer och i det gamla Kruns många lydriken och domäner. Idag har vissa fallit i glömska, och flera andra ses på sina håll som tyranniska och hämndlystna relikter från en förfluten tid. Åter andra tillbeds fortfarande i rika tempel eller av mäktiga kulter.

De gamla gudarna förknippas med en gammaldags hållning och de dygder som

ansågs stå högt i Furgia, Akrogal och de tidiga Golwyndakulturererna.

Anxalis

Hon är havsdjupens mäktiga men nyckfulla gudinna, och aktas av sjöfarare över hela Altor av fruktan för hennes vrede. Det sägs att hon håller hov på Västerhavets botten med ett följe av drunknade sjöfarare. Valfiskarna är hennes sändebud, och hon hämnas på de sjömän som bryter mot havets lagar och tabun. Feliciska edsförbundet betraktar Anxalis som sin skyddsgudinna. I staden Tyrus avbildas hon ofta flankerad av två sjölejon, och Edsförbundets flotta välsignas av hennes prästerskap innan avfärd. Sjöfarare Kopparhavet runt fruktar Anxalis, och offerar till henne för att undvika sjönöd och olyckor.

Enki

Enki är sötvattnets och visdomens herre. Han dyrkas särskilt i Krun och har ett stort tempel i Raas Narram. Det finns också oräkneliga tempel till hans ära i Efarö. Enkis prästerskap är kopplat till Brunngrävornas gille, och de finansierar ofta akveduktbyggen och grävandet av kanaler för att sprida det heliga sötvattnet. Enki är en livets gud, och han tillbes av de flesta i det östra Kopparhavets område, oavsett om det gäller barnafödelse, äktenskap eller rädsla för missväxt. Sedan Golwyndasjön sinade har Enkis inflytande minskat, och gudens präster blir ofta anklagade för att ha misskött sig och dragit Enkis vrede över Altor. Som ett resultat av det finns det numera en mängd asketiska ordnar som söker Enkis förlåtelse och välsignelse, däribland de vattenmätande Klepsydermunkarna vid Mefamirs sjö.

Ereshkigal

Hon är dödsriket Irkallas fruktansvärda men rättvisa drottning. Hon härskar över de döda, och har makt över alla som

kommer till hennes mörka rike. Hennes präster och prästinnor ses med misstro runt Kopparhavet, men de anses vara ett nödvändigt ont då de sköter om begravingar och skyddar de döda med besvärjelser så att de inte ska resa sig ur graven. Även om de flesta fruktar Ereshkigal, och det med rätta, är respekten djup och få vågar passera en avbild eller gravplats utan att åtminstone mumla en skyddsbon. I Moskorien och i synnerhet staden Fontra Cilor har Ereshkigals prästerskap stort inflytande, och de uttolkar sin mumifierade kejsares påbud. I den väldiga staden Krilloan sägs en öppen port leda rätt ned till hennes underjordiska dödsrike. Ereshkigal åkallas ofta i besvärjelser och ritualer, och anses besitta väldig magisk kraft då hon härskar över vägkorsningen mellan Altor och dödsriket där alla själar passerar.

Inashtar

Inashtar är eldens, krigets och den hettande kärlekens gudinna. Eld, sång och värme är sådant som förknippas med guden och dyrkan i form av sångfylld ångbastu före ett slag, giftermål eller stor utmaning är därför vanligt runt hela Kopparhavet. Särskilt varma dagar (och nätter) anses vara extra gynnsamma för den som vill söka Inashtars beskydd och välsignelse.

Marduk

Stormens mäktige herre. Det finns otaliga uråldriga tempel till hans ära längs Kopparhavets kuster, men hans främsta säte är den väldiga ziggruraten Dur Untash i Krun. För länge sedan var Marduk den främste av gudar men hans kult är inte längre lika mäktig. I Främre Akrogal vördas han dock ännu högt, och hans prästerskap innehar ofta viktiga samhällsfunktioner. Många åldrande krunska statstjänare föräras med en hög prästitel som pension.

Marduk står för styrka och beslutsamhet, och likt stormen böjer han sig inte för

någon. Utan förvarning kan stormen slå till och skapa stor förödelse, men de som vet att vända vindens kraft till något gott har inget att frukta. Många av Kopparhavets sjöfarare offrar till Marduk före avfärd, och tackar guden med gåvor efter hemkomst. Han dyrkas också av krigare, som vill efterlikna hans styrka.

Ninhursag

Det heliga bergets gudinna. Ninhursag är en fruktbarhetsgudinna som är nära förknippad med liv och jordens rika mylla. Hennes hornkrönta huvudklädnad räcker dock upp till himlen och hon kallas »den stora gudinnan« och »himmelens fru«. Barnafödelse och läkedom faller under hennes styre, men hon är även en fruktansvärd krigare som kan kalla på jordens och bergens makt mot livets fiender. Tempel till Ninhursag är ofta enkla, men finns runt hela Kopparhavet. Hon är känd för att ha skapat jättar och titaner av skapelsens råstof.

Shamash

Sanningens, rättvisans och solens gud. Många dyrkar honom som gudarnas konung. För Shamash är nyåret, tidpunkten då dagarna börjar bli längre igen, av särskild vikt, och väldiga tacksägelseoffer hålls vid hans huvudtempel. Dit vallfärdar de trogna med de läckerheter de inte unnat sig själva. Ju överdådigare offergåvor – oxar, stäpphörningar, djuphavsulkar – desto mer avhållsam anses givaren ha varit under året.

Shamash dyrkas särskilt i Heliga kishatet och Kardunien, där guden ses som rikets skyddsgud. Shamash prästerskap har stor makt och utfärdar asketiska påbud. Enligt Kishatets dogmatiska lära förvrids nämligen den nakna sanning som solen blottar av bländverk och präligheter. Det rätta är det oförställda som inte påverkas av omvärldens fåfängligheter. De menar att lidande och hunger är eftersträvsvärda tillstånd och att sådant som rusdrycker och väl-

smakande kryddor förvrider sakernas sanna natur. Av den orsaken anses magi vara ogudaktigt. Skapelsen ser ut som den gör av en anledning och det är inte de dödligas sak att försöka förändra den. Shamash ses också som en av underjordens domare, med makt över spöken och de dödas själar.



TEMPELORDEN I RABUL

I Rabuls hjärta ligger det stora tempelkomplexet Esagila. Dess fontänbevattnade innergårdar hyser statyer av guden Marduk, och hit kommer Rabuls mäktiga och lärda för förfinad konversation. Templet sköts av ett lokalt kapitel av den mäktiga Tempelorden, en sammanslutning präster och tempelvakter som har sitt högkvarter i den väldiga zigguraten Etemenanki långt i öster bland de stora Dammvidderna. Enu-paladinen Shamsham är templets väktare och håller ett diskret men vaksamt öga på dess många dignitärer. Rykten går om vilda fester i templets förbjudna innergård, men allt sådant förnekas å det bestämdaste av Tempelorden.



Trocuspa

Han är en krigets gud som särskilt hedras i Treipo och på de trakoriska öarna. Han dyrkas av Banzikans fåktmästare som anser sig representera den sanna Trocuspa. Gudens anhängare menar att när slutet randas och Kaos horder väller över världen så kommer Trocuspa att återvända och då förvänta sig att hans underlydande är redo. En sann Trocuspadyrkare är därför alltid beredd på den slutgiltiga striden vid tidens ände. Enligt gudens präster närmar sig den stunden med rask takt!

ANDRA GAMLA GUDAR

Buzur – dvärgarnas hemlighetsfulla underjordsgud. Det sägs att han gömmer sig under bergens rötter och grubblar över ett okänt uråldrigt misstag.

Ezgala – skyarnas, regnets och fåglarnas gudinna, vars präster spår i fåglars flykt.

Luvana – den vilda månggudinnan, styr över sjukdom, varulvar, mångalenskap och ond bråd död.

Nanshe – rättvisans, spådomens och viktmåttens gudinna. Har ett handelsorakel i Bazagar i Efaru. Regent av Garamandasjön och dotter till Enki.

Nergel – fruktad herre av krig, pest och eld. Demonhärskare under namnen Nadirens Pasha och den Sjufaldige. Nergel är Shamash ärkefiende.

Ninurta – staden Lagassus skyddsgud som bär den talande stridsklubban Sharur.



DE UNGA GUDARNA

Sedan Jorpagniska kejsardömet tid har flera nya kulturer spridits runt Kopparhavet, i många fall i direkt motstånd mot gamla tempel och religioner. Dessa Unga gudar ses av vissa som rättfärdiga förnyare som gjort upp med tyranniska Gamla gudar, medan andra ser dem som uppstudsiga nykomlingar som hotar den gudomliga ordningen. Det forna Jorpagna grundades en gång av trosvissa hyniska krigare som ville störta de Gamla gudarnas tempel och kulturer. Även om sådana våldsamma drabbningar nu endast är ett avlägset minne så ser många av de Unga gudarnas trogna fortfarande de Gamla gudarna som förlegade tyranner, medan de Gamla gudarnas trogna ofta ser de Unga gudarna som ett missförstånd – vantolkningar av de Gamla gudarnas namn och attribut.

Kastyke

»Kastyke älskar den som älskar sig själv« är en fras som hörs ofta på ön Paratorna i Västerhavet, där Kastykekulten har sitt ursprung. Kastyke lär att guld är heligt och det anses vara en helig plikt att öka sin förmögenhet. Den fattige har däremot bara sig själv att skylla och har ingen nåd att vänta. Du skapar din egen olycka, och du skapar din egen lycka, med Kastykes välsignelse. Hennes kult är som starkast bland Västerhavets öar men är även vanlig i Erebosiska arkipelagen. Hennes heliga guldflootta, fullastad med trakoriska dukater och rikedomar, är en viktig aktör på Kopparhavets valutamarknad och ett frestande men tungt bestyckat mål för kapare.

Kothar

Guden Kothar tros ha sitt ursprung i Grynnerbergen men har funnit sin plats bland Kopparhavets städer, inte minst bland dess alkemister, metallurjer och smeder. Kothar är alla uppfinningars fader och värdesätter kunskap och hantverksskicklighet. Han har beväpnat skapelsens gudar med en lång rad mästerliga och fruktansvärda vapen som skall hjälpa dem i kamp med demoner och kaosvarelser.

Melkart

Melkart är styrkans, vårens och handelns gud, och skyddsgud för staden Tyrus – hans namn betyder bokstavligen »Stadens kung«. Guden dyrkas sällan utanför sin hemstad och dess kolonier och hamnar, men Tyrus inflytande gör att Melkart och hans riddjur, det väldiga sjölejonet, kan ses på segel, banér och friser över hela Kopparhavet.

Sankma

När plötsliga och kraftfulla kastvindar uppstår vet Kopparhavets invånare att Sankma är på lekhumör. Guden är otyglad och impulsiv och låter sina vindbyar spela över Kopparhavet och dess kuster.

Sankma utmanar Marduk som vindarnas gud och sägs ha stulit Imhulluvinden. För att blidka Sankma hänger man ofta upp färgglada vimplar i master och från husfasader för guden att leka med. Barn flyger gärna drakar av samma anledning, och även allvarsamma präster kan ses springa med längs stränderna. Sankma avbildas som en stor örn med en vindskyffel i klorna.

Sholak

Sholak är en av Kopparhavets mäktiga solgudar. Han är även magins, rättvisans och vishetens gud. Många dyrkar honom som överhuvud för De unga gudarna, och hans heliga Solstjärna pryder Björnstjärneordens sköldar. En del av de solfarare som belägrade Svarta Tornet på Aidne gjorde det under Sholaks solbanér, men de olika solriddarordnarna har sedan dess dominerats av de som dyrkar Shamash å ena sidan och Utu å andra sidan. Sholak tillbeds ofta av magiker och visdomssökare som söker hans insikt och hemligheter.

Tanit

Dyrkan av den auktoritära men beskyddande modersgudinnan Tanit, även kallad »släktens överhuvud« härstammar från Samkarnas inre, där hon länge varit den främsta av gudarna. Hon förknippas med månen och de soldyrkande Kopparhavsborna ser därför med viss misstänksamhet på henne. Trots det återfinner man tempel och helgedomar till hennes ära ända borta i Västerhavets hamnar.

Tigwalvan

Dyrkan av den barmhärtige ljusguden Tigwalvan har sitt ursprung på Mereld. Den missionerande Kafrilersekten vårdar de sjuka och skadade i hospital längs hela Västerhavets kust, varhelst de tillåts verka. De sprider också Tigwalvans väna budskap till alla som vill lyssna.

Utu

Utu, solens och rättvisans gud, vakar över sitt folk och skänker dem livgivande värme. Utu var ursprungligen en av De gamla gudarna, och blandades ibland samman med Shamash. Efter profeten Odos uppenbarelse uppstod ett förnyat intresse för Altors gamla solgudar, och för Utu i synnerhet. Odos lärar lade grunden till en separat mystikertro, Lysande vägen, men inspirerade även till hängiven soldyrkan och mysticism bland Ututroga.

Utus prästerskap förordar strävan efter vällust och rikedom och menar att det är dygder som ska framhåvas i det gudomliga ljuset. Utu anses nämligen se allt som nås av solljus. I Arkipelagen sker affärssuppgörelser och rätttegångar på öppna torg – »så Utu ser mig« är ett vanligt uttryck.

Därför brukar missdådare och lögnare gömma sig i skuggorna och i nattens mörker, dit Utus blick inte når.

Utus främste företrädare i Ereb Altor är hierofanten i Tibor. Dennes lära står i stark kontrast till Heliga kishatets Shamashlära och dogmatiska syn på omvärlden. Hierofanten i Tibor och Shar Kishati i Albarunzia har båda förbannat varandra i sina gudars namn, vilket är roten till mycket split bland solgudsdyrkare runt Kopparhavet.

Visha

Visha är regnets gud och jordbrukets väktare. För gudens prästerskap anses lydnad, tacksamhet och idogt arbete vara de främsta dygderna, varför de strävsamma kardunierna tagit Vishas ideal till sig. Men guden tillbeds överallt runt Kopparhavet, och »Vishas skål« hörs vid snart sagt varje måltid, då en skvätt vatten hålls på marken som tack för gudens gåvor.

LEJONORDEN

Den mäktiga Lejonorden instiftades ursprungligen för att finansiera bygget av det stora Melkarttemplet i Tyrus. Stadens rikaste och mäktigaste knöts därmed till detta maktcentrum – överstepräst Hiram da Bocca är en av stadens mäktigaste magistrater, och även hierofant av de hemlighetsfulla Lejonmysterierna. Ordens stormästare är en lekbroder som väljs vartannat år för att sitta på den heliga Lejontronen i Melkartstemplet. Stormästarna har blivit ledande figurer inom Edsförbundet.

Särskilt i östra Kopparhavet har medlemskap i den exklusiva Lejonorden blivit ett sätt att visa sin lojalitet mot Edsförbundet i allmänhet och mot Tyrus i synnerhet. Det mäktiga Melkarttemplet med sin pastellfärgade marmor och sina färgsprakande mosaiker räknas som ett av Kopparhavets underverk, och underhålls dygnet runt av flera hundra skuldlavar.



ANDRA UNGA GUDAR

Arah – ödesgud, men även fifflarnas och skojarnas beskyddare.

Astoret – krigsgudinna, men även kärlekens och fruktbarhetens gudinna. Betjänas av sfinxer och valkyrior.

Eilana – månens och nattens gudinna. Tjuvars och lönnmördares beskyddare.

Kartov – ödets sannseende gud.

Kushta – döds gud och härskare över ett dödsrike. Avskyr de odöda.

Mot – underjordisk döds gud, påstås ha begravt Marduk levande.

Ninib – jordbrukets, fruktbarhetens och sädeslagens gudinna.

Qetesh – njutningens och extasens gudinna.

Yamm – havsgud kopplad till kaos och drunkning. Han är nattfolkens betvingare.

DEMONER OCH TJÄNARE

Anzu

Sunnanvindens brutala åskfågel – en väldig kolsvart grip vars mäktiga vingslag frammanar tunga stormvindar från söder. Det sägs att han har stulit gudarnas heliga ödestavla.

Anzu är särskilt förknippad med Ormsjön och de sällsynta men mäktiga åskväder som då och då drabbar dess vindfattiga vatten.

Abyzou

De djupa vattnens härskarinna, Abyzou, är en mäktig, nitisk och fruktad demon som ansvarar för översvämningar, drunknings-



döden och flera skrämmande sjukdomar. Hon har sitt eget rike bland de djupaste vattnen där hon härskar över sina offers osaliga själar.

Agares

Slukaren. Denna fruktade demon var en gång en fasansfull kämpe i kampen mellan gudar, och legenderna om hans ödeläggelse av Kopparhavets öar lever fortfarande. Nu är det århundraden sedan man senast hört talas om hans närvaro på Altor, men resterna av hans framfart kan fortfarande skådas här och där i form av svartnad vulkanisk sten där hans svarta svärd en gång träffat marken.

De åtta

En hemlighetsfull men fruktad allians av demoniska krafter som sägs verka för att släppa lös åtta fruktansvärda plågor och utvidga sitt herravälde över Altor. Vilka som ingår i alliansen är en välbevarad hemlighet, men de sägs ha en länk till forntida stjärnfall och katastrofer.

Lotan

Lotan är en väldig sjuhövdad havsdrake, alla sjöfarares skräck, och löjtnant till havsguden Yamm. Denna oerhörda best är stor som en ö och lurar oftast djupt under Kopparhavets yta. Men när hans rovhunger vaknar, angriper han utan förvarning och tvekar inte att slita med sig även de största skepp i havsdjupet.

Khtuur

Khtuur är jordbävningarnas och den underjordiska stormens gudom. Han fruktas av Grynnerbergens dvärgar, och hans dyrkan är strikt förbjuden i de flesta dvärgstäder. Men bland hemliga kulter ägnar man sig åt dvärgoffer för att blidka honom, vanligtvis


genom att slunga de olyckliga ner i fästets djupaste schakt.

Humbaba

Den väldige vilddjursdemonen Humbaba sägs ha en särskild förkärlek för alvkött. Han är rovdjurens och vilddjurens skydds demon och tar formen av en väldig, luden massa av muskler, huggtänder, horn och klor. Trots att Humbaba är en brutal demon anses han också stå under heligt och gudomligt beskydd.



RÅSKINNEN

Humbaba betjänas av en trogen kult av våldsverkare, Råskinnen, som rekryteras från Nargurs barbarstammar. Antagningsprovet för att upptas som ett Råskinn  svårt och farligt, och avslutas med en väpnat envig mot ett rasande vilddjur. Det nyblivna Råskinnets bär sedan djurets päls som äretecken, och reser Ereb Altor runt med sina kultsyskon för att mörda alver och åtlyda Humbabas befallningar.



Pazuzu

Den bevingade demonen Pazuzu behärskar Kopparhavets vindar och låter ofta hårda kalla vindar från Västerhavet storma in genom Zephors ränna. Pazuzu är inte omtyckt och dyrkas inte öppet. Han tolereras för sin kamp mot Lamashtu, de ofödda barnens slukerska, och för den gamla sägnen som säger att Pazuzus vind för osaliga andar till sin viloplats. Demonen avbildas med stora svarta vingar, panterhuvud och gyllene päls.

ALTORS MYSTERIER

Ankoriten på Silverberget

En legendarisk eremit som vistas på det snötäckta Silvertinn i Grynnerbergens mitt. Den som lyckas finna och bestiga berget och som kan övertyga ankoriten om sin värdighet kan få en önskan, vilken som helst, uppfylld. Det är oklart om ankoriten är en gud, en magiker eller någon annan sorts varelse. Ryktena om att det svartglitterande berget består av ren silvermalm har aldrig kunnat bekräftas då det tycks vara skyddat från prospektörens nyfikna ögon på övernaturlig väg.

Konfluxerna och Kopparhavet

Fyra stora världsomvälvningar, konfluxer, har omformat Erebs Altor och Kopparhavet genom kosmiska och gudomliga ingripanden och katastrofer. Den vars inverkan är tydligast är den tredje konfluxen, som krossade kejsardömet Jorpagina genom en invasion av gigantiska gräshoppor – köttbitare. En femte konflux förutspås av Kopparhavets siare och mystiker. Resterna från tidigare konfluxer kan fortfarande finnas runt Kopparhavet i form av uråldriga ruvande makter och övergivna artefakter.^x

Lysande vägen

Lysande vägen är en enkel tro som kretsar runt upplysning och den mäktiga världssjälens – skapelsens innersta väsen. På Caddo är den allenarådande, och den har vunnit efterföljare även i andra länder runt Kopparhavet, dragna till trons fokus på sex enkla bud. Även om Lysande vägen inte erkänner Altors gudar så har den från början haft en inverkan på dyrkan av Kopparhavets olika sol- och himmelsgudar, och profeten Odo ses som en helig man i solens tjänst även av många som inte följer Lysande vägen.

DE SEX BUDORDEN

Världssjälens är en
Missbruka inte läran
Hedra din familj
Begå inte grymma handlingar
Stjäl inte
Var inte svekfull



Livets vatten

Det sägs att den som dricker av skapelsens ursprungliga vatten vinner hälsa och evig ungdom, liksom kunskap och visdom. De lärda tvistar om vad livets vatten egentligen är – ett alkemiskt elixir, en ungdomens källa eller en bortglömd gudom. Det sägs att hjälten Valltam en gång kom nära att finna Livets vatten under sina försök att rädda sin vän Rubedo. Många sanningssökare har törstat ihjäl ute på Dammvidderna på jakt efter den mytomspunna källan.



TECKEN

Altor är fullt av tecken för den som kan uttyda dem. Skapelsen består av gudomliga lagar, koder, halvfärdiga profetior och bakom allt detta drar utomvärldsliga makter i trådarna. Människor i synnerhet är vana vid att se tecken överallt. Man behöver inte vara särskilt gudsfruktigt för att se tecken och de behöver inte ha ett övernaturligt ursprung. Kopparhavets invånare är så vana vid att se mönster i tillvaron att minsta lilla sammanträffande kan få en innebörd. Ett tecken kan vara många olika saker – en dröm, fåglars flykt över himlen, ett tärningsslag med shagaiknotor eller ett



ett tarocckort. **Väsen** kan antingen fås genom att du själv söker dem, eller genom att spelledaren bestämmer att rollpersonerna nås av ett tecken.



Ett tecken kan vara till nytta eller skada, men leder alltid vidare till äventyr och intressanta händelser. En person som ser eller hör talas om ett tecken kan antingen försöka följa sin egen tolkning, eller gå till en siare för att förstå vad det betyder. En siares tolkning är ofta mer utförlig, och kan vara en möjlighet för dig som spelledare att leda rollpersonerna vidare på samma eller nya spår. Ingen tolkning, varken en siares eller en otränad persons, behöver vara korrekt eller leda till något positivt. Tecken är alltid osäkra. Det går alldeles utmärkt att få fler tecken som handlar om samma sak. Får en person samma tecken igen är detta en tydlig bekräftelse. Får personen ett annat innebär det sannolikt att mysteriet går djupare. Motstridiga tecken bör tolkas av teckentydare. Gudar och demoner kan även sända tecken i form av visioner, drömmar eller genom att direkt tala till personer – särskilt till de som står under deras beskydd eller har någon särskild länk.

Tarocci

I Ereb Altor finns flera olika kortlekar som anses ha profetiska krafter. Den mest spridda är den erebosiska taroccin. Den är uppdelad i en äldre och en yngre arkanan.



Den äldre består av obskyra kort som anses ha stor magisk kraft. Den yngre arkanan är enklare, med fler kort, och kan användas för kortspel. Genom att dra kort ur den ena eller båda arkanorna kan den tränade, till exempel en siare, utföra en spådom, och vem som helst få ett omedelbart tecken.

Shagai

Shagai återfinns runt hela Kopparhavet. Det kan spelas som en sorts tärningsspel, men används även för spådom. Spelpjäserna, ankelben som används som tärningar, tillverkas traditionellt av fårben men kan lika gärna snidas i trä eller gjutas i dyraste orikalk. Tärningarna har fyra möjliga utfall och de olika kombinationerna får tolkas av spelledaren:

1. **Get** – förknippas med fattigdom, överlevnad och plötslig olycka.
2. **Häst** – förknippas med styrka, snabbhet och oväntad hjälp.
3. **Får** – förknippas med rikedom, lättja och säkerhet.
4. **Kamel** – förknippas med ihärdighet, envetenhet och självupoffring.

Tecken i omgivningen

Det går ofta att finna tecken i omgivningen och i naturfenomen. Vissa former av spådom baserar sig på att studera vädret, fåglars flykt eller andra fenomen.

Tecken i stjärnorna

Astrologi, konsten att spå i stjärnornas gång över himlen och andra himmelska fenomen, är en aktad vetenskap på Altor. Kopparhavets invånare är välbekanta med de olika stjärntecknen, och var och en har en egen myt och ett namn som ofta stammar från en gud, demon eller hjälte. Att ställa ett korrekt horoskop är en invecklad konst, men de flesta har en känsla för vad de olika stjärntecknen står för.

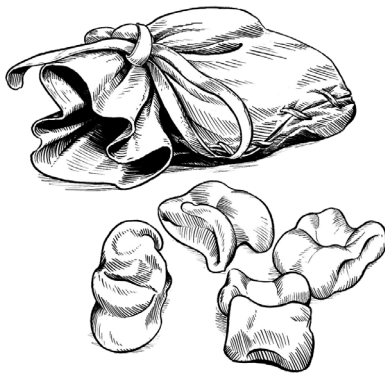
TAROCCIKORT

T3 EXEMPEL (ÄLDRE ARKANAN)

- 1 **Fiskaren och monstret** – antyder mod, död, öde
- 2 **Ödemarken** – antyder skräck, utsatthet, undergång
- 3 **Galningens öga** – antyder galenskap, visdom, insikt

T3 EXEMPEL (YNGRE ARKANAN)

- 1 **Solens riddare** – antyder rättvisa, seger
- 2 **Tre månar** – antyder tidens gång, brådska
- 3 **Svärdets kejsare** – antyder massaker, övermakt



TECKEN I SKYNN

T6 EXEMPEL

- 1 Höga moln över en punkt på horisonten
- 2 Plötsligt **nedslag** – Kan tyda på gudarnas vrede.
- 3 En hård byvind kastar dig framåt.
- 4 Tre korpar – Kan tyda på ond bråd död!
- 5 En havsörn cirklar över en person – kan tyda på framgång och seger
- 6 En hök och en falk jagar en duva – kan tyda på förföljelse och stundande våld

STJÄRNTECKEN

T6 EXEMPEL

- 1 **Lamassun** – står för magisk makt och värdighet.
- 2 **Tjurkungen** – står för härskarmakt och vrede och våld.
- 3 **Den svarta och Lotan** – står för ödets makt, ihärdighet och omöjliga odds.
- 4 **Kroksabeln** – står för snabbhet, styrka och djärvhet.
- 5 **Den svarta månen** – står för kaos.
- 6 **Björnstjärnan** – står för stadighet, tydlighet och ihärdighet.

4

ORGANISATIONER

När jag först kom till Krilloan var jag en vilsen valp, på väg att **föras** av en demonisk smitta. Jag hade dött där bland **starkernas** vid Ix mynning, om det inte var för en man som såg min förmåga, vad jag kunde bli. Kadi Tholoss framstår som en enkel man, men han döljer ett stort djup. Han introducerade mig till den dubbelhövdade ormens hemligheter. Inom Amphibenerorden följer vi ett fåtal principer. Att liv och död skall stå i balans. Att kaos och lag skall stå i jämvikt. Att viljan kan vara stark som stål.

Orden gav mig tak över huvudet, mat, vänskap, träning och insikt. Orden räddade mitt liv och utvecklade min talang. Men den gav mig också något som är så mycket värdefullare ändå. Den gav mig ett syfte.

– Zosima, medlem i Amphibenerorden.

MEDLEM I EN ORGANISATION

En rollperson som tillhör ett passande yrke kan välja att tillhöra en organisation från spelstart. Rollpersonen kan då välja att använda den utrustning som anges vid organisationen som startutrustning.

En rollperson kan också söka medlemskap under spelets gång. Låt då rollspelet styra hur det går. Yrket är inte längre ett krav, men kan hjälpa. Rollpersonen förväntas skaffa sig den relevanta utrustningen själv.

Medlemskap i en organisation ger fördelar. När rollpersonen befinner sig på en plats där organisationen har en närvaro kan rollpersonen be om bostad och skydd. Rollpersonen kan också be organisationen om mer långtgående hjälp, men blir då skyldig en gentjänst. Detta spelas ut som en förhandling.

Organisationer för också med sig motsättningar och inbyggda konflikter. Varje organisation har minst en konkurrent eller fiende. Detta kan antingen anges från början som för exempelorganisationerna nedan, eller slumpas fram av spelledaren. Dessa fiender kan motarbeta eller angripa rollpersonen bara på grund av dennes tillhörighet.

En rollperson som tillhör en organisation antas tillhöra dess lägsta rang – en lärling, novis eller rekryt. Högre ranger ger tillgång till olika fördelar. Detta tar sig formen av hjälteförmågor som speglar rollpersonens steg uppåt i organisationen.

Varje organisation har följande information:



TYPISKA YRKEN: Rollpersoner med dessa yrken kan välja att starta spel som medlem i organisationen.

ÖVRIGA KRAV: Vissa organisationer kräver att rollpersonen har ett visst ursprung eller släkte.

TYPISK UTRUSTNING: Den utrustning som medlemmar i organisationen kan förväntas ha. Även förslag på startutrustning för rollpersoner som startar i organisationen.

TYPISK MINNESSAK: Förslag på minnessaker för rollpersoner som vill koppla sin minnessak till en organisation.





Nedan följer en genomgång av vanliga typer av organisationer, som kan användas som mall för att skapa en specifik organisation. Därefter följer sex exempel på berömda specifika organisationer, från Erebosiska arkipelagen, Aidne, Jorien och Tolan, Krun, norra Samkarna och norra Soluna. Båda kan användas för att utveckla din rollpersons bakgrund.

Gillen och skrán

Gillen och skrán är sammanslutningar av köpmän och hantverkare som samarbetar för att upprätthålla kvalitet, handel och skälig ersättning för de som tillhör organisationen. Hantverksskrån är kopplade till specifika hantverk. Köpmannagillen är ofta inriktade på en eller flera marknader. Gillen och skrán är alltid baserade i en eller flera städer.

TYPISKA YRKEN: Hantverkare, nasare

TYPISK UTRUSTNING: Kortsvärd, läderrustning, vaxtavla med stylus,  ill, fackla, elddon, T8 ransoner mat,  silver

TYPISK MINNESSAK: Halskedja med gilllessymbol (brons för lärlingar och gesäller, silver för mästare)

EXEMPEL: Alkemistskrået, Navigatörernas gille, Sadelmakarnas skrå.

LÄMPLIGA HJÄLTEFÖRMÅGOR: Gesäll^{EA}, Handelshus^{EA}, Insikt



© Ereb Altor



Wynusbok

Ädla ätter och handelshus

Blod är tjockare än vatten, och ofta är en familj mer än en familj. Furstefamiljer, riddarsläkter och handelshus förenas alla av släktbandets princip runt familjer som är mäktiga nog att utmana Kopparhavets makter. Ätter styr ofta över stora grupper av hantlangare och lojala tjänare, de som faktiskt är nära släkt är en liten klick i toppen. Runt dem finns horder av kusiner, syslingar och betrodda.

YRKE: Riddare, Nasare

TYPISK UTRUSTNING: Pata, läderrustning, sovfäll, fackla, elddon, T8 ransoner mat, T12 silver

TYPISK MINNESSAK: Sigillstämpel eller signetring

EXEMPEL: Handelshuset Byades, Alvhuset Kassanor, Furstehuset Artagon

LÄMPLIGA HJÄLTFÖRMÅGOR: Handels-hus^{EA}, Kargör^{EA}, Kvartermästare



Ordnar och sekter

Olika typer av mystiska sällskap och hemliga ordnar söker efter Altors hemligheter och dyrkar gudar och demoner. Ädla riddarordnar är svurna åt olika gudar och andra makter. Båda förenas av en strikt hierarki där högre ranger ger tillgång till mysterier och hemligheter.

YRKE: Riddare, Magiker, Lär

TYPISK UTRUSTNING: Slagsvärd/formel-bok, dolk/trästav, mystisk symbol, ridhäst, T6 ransoner mat, T12 silver

TYPISK MINNESSAK: Ordenskedja (i olika ädla metaller beroende på rang)

EXEMPEL: Tornväktarorden, Björnstjärneorden, Ordo Magus

LÄMPLIGA HJÄLTFÖRMÅGOR: Sändebud^{EA}, Mästare i Ordo Magus^{EA}, Monsterdräpare

Förband och kompanier

Ereb Altor är fullt av krig och krigare. En del kämpar av plikt och lojalitet, fler för guld. Förband kan vara allt från en ädligs hustrupper eller tempelväktare, till fria le-gosoldater och rena banditförband. Krig är adelns syssla, och många riddersmän vinner ära på slagfältet i förband och kompanier. Särskilt eftertraktade är skytteförband, som bemästrar det nya krutvapnet hakebössan.

 Krigare, Riddare

TYPISK UTRUSTNING: Hakebössa, kort-svärd, nitläderrustning, typen hjälm, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T6 silver

TYPISK MINNESSAK: Fälttecken (kan vara ett armband, en blomma, en tygbit fäst i hjälmen)

EXEMPEL: Röda Ugglans förband, Vita eskadern, Skarprättarna

LÄMPLIGA HJÄLTFÖRMÅGOR: Stridsvana, Defensiv, Dromedarkårist^{EA}



Gäng och ligor

Livet är hårt på samhällets botten, och tjuvar, rövare och lösdrivare slår sig samman för att överleva och försvara revir och inkomster. Gäng och ligor finns överallt – från Nargurs djupa skogar till Krilloans gränder. De leds ofta av hårdföra hövdingar och bossar som styr enligt den starkes rätt. Ofta svetsas de också samman av stark lojalitet.

YRKE: Krigare, Tjuv

TYPISK UTRUSTNING: Träklubba (stor), dolk, nitläderrustning, stenkulor, stormlykta, T6 ransoner mat, T6 silver

TYPISK MINNESSAK: Fälttecken (kan vara ett armband, en blomma, en tygbit fäst i hjälmen)

EXEMPEL: Slaktarna, De hängda hundarna, Sotflagorna

LÄMPLIGA HJÄLTFÖRMÅGOR: Tjuvhugg, Bärsärk, Vågals^{EA}



Ereb Altor:    



Handelshuset Mogger

TYP: ÄTTER OCH HANDELSHUS

Handelshuset Mogger är ett av de största och mest betydande i Kopparhavet och Västerhavet. Med sitt ursprung som enkla tånghandlare i träskan utanför Nares har de nu vuxit till en betydande makt – ett av de fem handelshusen i den Erebosiska Arkipelagen, och en ledande handelsfamilj i ankstaden Ruhl på Paratorna. Släkten är särskilt framstående inom pengaväxling och bankverksamhet.

Släkten styrs av den subtile och kapable Cosmo Mogger, som sällan lämnar ättens fyrkantiga stadspalats på en liten höjd utanför Nares stadsmurar. Hit flockas Kopparhavets mäktigaste och kreditvärdigaste potentater – ofta diskret och efter solens nedgång.

Om du går med i handelshuset Mogger och spelar anka kan du vara en del av släkten – kanske en syssling, yngre kusin eller försummad brorson. Andra folkslag än ankor är istället betrodda tjänare eller medhjälpare.

Om du har hjälteförmågan Handelshus räknas du som fullvärdig medlem och har alltid rätt att handla i Nares (se sida XX). Moggers valspråk är »Näbben först!«, och deras nasare ses ofta ute på självständiga äventyr i jakt på skatter och kunskap som kan gagna handelshuset.

YRKE: Nasare, Sjöfarare

ÖVRIGA KRAV: Anka

TYPISK UTRUSTNING: Kortsvärd, smickelbräde, fackla, elddon, T8 ransoner mat, T1 silver

TYPISK MINNESSAK: Näbbring i guld

LÄMPLIGA HJÄLTEFÖRMÅGOR: Kvartermästare, Fjäderfäktning^{EA}, Handelshus^{EA}



Den Sanna solriddarorden

TYP: ORDNAR OCH SEKTER

Orden heter formellt »Den sanna solens fromma syskonskap« och är en av flera Shamash-trogna solriddarordnar som är verksamma i Erebosiska arkipelagen. Den har sitt huvudsäte på ön Kalux i norra Arkipelagen och är känd för sina ideal om fromhet, stränghet och enkelt leverne i enlighet med Banzikans principer. Ordens stormästare heter Sankta Lenora av Burvick och är kardunsk hedersmarkis. Under hennes ledning går orden Karduniens och Heliga kishatets ärenden. Trots hennes heliga titel är Lenora en van maktspelare som tar varje tillfälle i akt att motarbeta zorakiska och tiboriska intressen i arkipelagen. Hennes solriddare är vana att utföra sabotage och rena krigshandlingar, vilket de rättfärdigar i Shamashi namn.

Riddare ur Den sanna solriddarorden är ofta ute på sällsamma uppdrag i Shamashi namn, söker efter relikter och offergåvor, missionerar med svärd och spjut, eller rensar Altor från mörkrets krafter.

YRKE: Riddare, Krigare

ÖVRIGA KRAV: Shamash-dyrkare

TYPISK UTRUSTNING: Slagsvärd, sköld, plåtrustning, helig skriftrulle, fackla, elddon, T6 ransoner mat, T12 silver

TYPISK MINNESSAK: Solamulett (Shamash)

LÄMPLIGA HJÄLTEFÖRMÅGOR: Solriddare^{EA}, Ryttarmästare^{EA}, Insikt



ANDRA ORDNAR

Om du vill spela solriddare ur en annan orden kan den Sanna solriddarorden fungera som en bra mall.



Ly. Ereb Altor:



Wynusbok



De svarta fåren

TYP: KOMPANIER OCH FÖRBAND

Svarta fåren var en gång en stolt nomadstam på de östra Dammvidderna. Under kejsarinna Sefides krig mot Sassanshar anlätades de av den krunska armén för att kontrollera de stora vidderna. Klanen ombildades till ett soldatkompani och dess krigsledare kallade sig kaptener. Sedan krigets slut har Svarta fåren inte längre någon inkomst och livnär sig nu som legosoldater, marodörer och äventyrare. De har tagit kontroll över det förfallna Kahambra och har en stadig inkomst från handel med slavar de kidnappat från Dammviddernas svartalfs-, människo- och vargfolksstammar.

Fullvärdiga medlemmar i Svarta fåren har förmågan Ryttmästare, och har rätt till en andel i krigsbyte när de rider med de Svarta fåren. De bjuds även in till Svarta Fårens shurgutspel – en hästburen sport med klubb och läderboll.

YRKE: Riddare, Jägare

TYPISK UTRUSTNING: Kortbåge, koger, klubba (liten), ridhäst, T6 ransoner mat, T6 silver

TYPISK MINNESSAK: Liten läderboll

LÄMPLIGA HJÄLTFÖRMÅGOR: Ryttnästare^{EA}, Monsterjägare, Tvillingpil



Segelmakarnas gille

TYP: GILLEN OCH SKRÅN

Segelmakarna är ett av Tyrus, och därmed även Edsförbundets, mäktigaste gillen. De förser inte bara Edsförbundets utan även många andra makters flottor med utmärkta segel, och har kontor och representanter i städer runt hela Kopparhuset.

Gillet har även en liten flotta av snabba felucker för att betjäna gillet ständigt resande medlemmar. Gillets mest kände medlem är mästare Agnadius, som en gång sydde ett segel av kamsunsk papper åt stormästarens praktslup. Trots att hans kollegor påpekade det lönlösa i att försöka sy segel av skört papper motbevisades tvivelarna när seglet höll hela vägen från Palatskajen till Kap Melkart i Tyrus hamn, en segel på säkert tre hundra famnar.

Segelmakarna är ständigt på jakt efter guld och efter kunskap. Kopparhusets vindar styrs av gudar, demoner och uråldriga väsen, och kunskap om dessa är avgörande för att tillverka de snabbaste seglen.

YRKE: Nasare, Hantverkare

ÖVRIGA KRAV: Kommer från Feliciska Edsförbundet eller Krilloan

TYPISK UTRUSTNING: Dolk, sovfäll, stormlykta, lampolja, elddon, syskrin, segeltyg, T6 ransoner mat, T12 silver

TYPISK MINNESSAK: Ordensbrosch med korslagda nålar

LÄMPLIGA HJÄLTFÖRMÅGOR: Handelshus^{EA}, Kvartermästare, Gesäll^{EA}



Slaktarna

TYP: LIGOR OCH GÄNG

Slaktarna är Krilloans främsta smugglarlīga och brottsyndikat och har kunnat befästa sin position under blodiga gängkrig. Genom list och brutalitet kunde Slaktarna besegra ligor som tidigare styrde över den undre världen. Slaktarna styrs från toppen av Abdo diGrasso (se sida), och förväntar sig

ut lojalitet av sina anhängare.

De mest hängivna Slaktarna skär skickligt ut en filé ur sin rygg för att på så vis påvisa sin tillhörighet. Detta påstås även göra en smidigare, men många uppvisar istället fula

och puckerlygg.

Om du tar hjälteförmågan Slaktare har du kyssts av diGrasso och upptagits i ligans

sta krets.

Slaktarna ses ofta över hela Kopparhavet, alltid ute efter att utöka sin makt och rikedom.



YRKE: Tjuv, Krigare

ÖVRIGA KRAV: Bor eller har bost i Krilloan

TYPISK UTRUSTNING: Svärd, Siv (se dolk), nitläderrustning, fältkök, Sköld, rep (hampa), T8 ransoner mat, T12 silver

TYPISK MINNESSAK: Läderförklä

LÄMPLIGA HJÄLTEFÖRMÅGOR: Riddare^{EA}, Tålig, Lönnmördare



Dromedarkåren

TYP: KOMPANIER OCH FÖRBAND

Öknens fria stammar, åtminstone de som är trogna stordrottning Neferak, ser det som en stor ära att skicka en son eller dotter för att tjäna i den anrika Dromedarkåren – ett elitförband av kamelryttare. Detta kallas att ta drottningens obol, efter den symboliska betalning i form av ett efariskt obolmynt de får när de rekryteras. Ursprungligen upprättades kåren för att eskortera kungliga sändebud. Kåristerna lever nu för att upprätthålla lag och ordning längs öknarnas karavanleder. Många är de karavaner som räddats av en kårpatrulls ankomst i sista ögonblicket. Dromedarkåristerna har ett kungligt mandat att skipa rättvisa i Efaros ökenområden, men hålls också ansvariga efter en strikt hederskodex. Kårpatrullerna roterar mellan ökenpatrullering och vaktjänst vid stordrottningens palats i Irbol. Kåristerna genomgår alla ett år av »självständig fostran«, oftast i tjänst hos någon pasha eller nomark, men det händer att kårister som inte fått sold beger sig ut i världen.



YRKE: Riddare, Krigare

ÖVRIGA KRAV: Kommer från norra Soluna

TYPISK UTRUSTNING: Kortsvärd, lans, sköld (liten), ringbrynja, öppen hjälm, ökenmantel, stridstränad dromedar, T6 ransoner mat, T12 silver

TYPISK MINNESSAK: Kunglig obol i snöre runt halsen



LÄMPLIGA HJÄLTEFÖRMÅGOR: Dromedar-kårist^{EA}, Ryttarmästare^{EA}, Falköga





5

SJÖFART PÅ KOPPARHAVET

Lotans bete är ingen gammal skuta, hon är en feluck i sina bästa år. Visst, hon har kanske tagit ett par törnar i stormar, grundstötningar och den där eldsvådan i Ragamagusa, men ge henne en frisk slör så flyger hon som en svala. De där nyhuggna karavellerna du tittar på, visst är det pampigt med alla nymålade vapensköldar och smattrande flagg. Men titta på deras runda bukar och oprövade riggar. De är fartyg som är byggda  att lunka långsamt från hamn till hamn. De är boskap.  frisk boskap. Och Lotans bete är en slug, ärrad varg.

– Orinaldo Mogger, piratanka

ATT SEGLA PÅ KOPPARHAVET

Tillägsreglerna i det här kapitlet bygger
 reglerna för långresor i Ereb Altor:



För att färdas över Kopparhavet behöver du ett fartyg och en besättning. Det finns många olika fartygstyper – från flatbottnade flodseglare till djupgående fullriggare.

Många av Kopparhavets makter utfärdar kaparbrev till sina kaptener och sjöfarare. Detta ger dem rätt att jaga rätt på fartyg som tillhör fientlig makt och sänka eller kapa dem som en del av vad som hotar att spåra ur till ett fullskaligt piratkrig.



Huvudsakliga sjömakter som använder sig av kapare inbegriper:

FELICISKA EDSFÖRBUNDET. Kopparhavets mest notoriska kaparmakt. Förlitar sig framförallt på galioter och galärer som framförs av roddarslavar. På det feliciska fastlandet i södra Tolan finns uråldriga kaparfamiljer med stolta traditioner.

DEN VITA ESKADERN. Ett legokompani som anlitats av erebosiska köpmän för att bekämpa Andragossahavets pirater. De tolkar dock sitt uppdrag generöst, och dras allt mer in i kaparkriget.

KRUNSKA KAPARE. Kejsardömet Krun drar sig för att dras in i Kopparhavets stridigheter, och förlitar sig ofta på reguljära flottstyrkor i form galärflottor. Då och då beger sig dock en av rikets banérherrar ut på kaparfärd för att stärka sin egen ställning vid hovet.

ZORAKISKA KAPARE. Zorakins kapare är ofta ädlingar med egna besittningar på land som investerat i en karavell eller karack, och erhållit kaparbrev av sin länsherre. Ofta är de giriga äventyrare.

Mindre stadsstater runt hela Kopparhavet kan även de utfärda kaparbrev, och i vissa fall är hela staden uppbyggd runt sjöröveri. Goda exempel finns längs Morélvidyns kust och i östra Kopparhavet, bland annat kaparstaden Ragamagusa.

Utöver kapare finns också gott om regelrätta sjörövare. Dessa pirater ses som förbrytare av alla Kopparhavets makter, och kan inte räkna med säkra hamnar eller stöd. En handfull piratnästen erbjuder fristad, men här gäller den starkes rätt.



Viktiga piratgrupperinger:

MORÉLVIDYNS KAPARE. Samkarnas notoriska kaparkust är ett lapptäcke av kaparstäder och regelrätta pirathålor. Gränsen mellan kapare och sjörövare är mycket flytande här. En besättning som har en furstes beskydd en dag kan segla under laglös flagg nästa. I öster går kaparkusten över i Sanritras floddelta, där träskpirater och kultister håller till.

ANDRAGOSSAHAVETS PIRATER. Kopparhavets mest utsatta farvatten, fullt av laglösa pirater. Östaden Montarkun, en väldig fristad för de laglösa, är navet i västra Kopparhavets piratnäring.

VATTENTIGGARNNA. De hynsolgiska rebellerna ser sig främst som frihetskämpar, men ägnar sig åt pirathandlingar för att hålla upprioret igång. De fungerar på många sätt som kapare, men utan erkänd makt som stöd.

FLAGG

På samma sätt som en riddare har sin vapensköld eller fälttecken för att kännas igen på slagfältet har de flesta fartyg en unik flagga. De största skeppen har broderade banér med kungliga eller kejserliga vapen. De enklaste båtarna har bara en enkel vimpel. Ett fartyg som har blivit besegrat, eller som väljer att inte ge sig in i en strid de inte kan vinna, kan välja att stryka flagg. Det är ett tecken på villkorlös kapitulation. Hederliga segrare behandlar de besegrade drägligt och ger dem en chans att köpa sin frihet när de kommit i hamn. Men pirater och fientliga makter kan välja att förslava hela besättningen, eller massakrera dem utan nåd. Vissa örlogs- och piratkaptener hissar en illröd flagg när de närmar sig ett byte. Det betyder "Ge er, eller dö". Om det angripna skeppet inte omedelbart stryker flagg kan de inte förvänta sig någon nåd.

Tveka inte att låta ett fartyg som rollpersonerna angriper stryka flagg om de är tydligt besegrade eller underlägsna. Spela fortfarande ut den pågående utmaningen – flaggstrykningen sker efteråt. Rollpersonerna kan sedan ta kontroll över fartyget. Givetvis är det möjligt att de som strukit flagg helt saknar heder, och använder 'kapitulationen' som täckmantel för ett bakhåll.



SJÖFART

Sjöfart handlar främst om långresor till sjöss. I korthet är varje längre sjömanöver genom ett farvatten en utmaning. Rollpersonerna slår fyra färdighetsslag och antalet lyckade slag avgör hur väl resan går, hur snabb den är och hur väl man står sig i strid.

Tillägsreglerna för sjöfart använder de sekundära färdigheterna TAKTIK och OBSERVATION, samt ett värde kallat Manöver (se sida XXX).

Skala och tid

En fartygshandling, en sjömanöver, tar minst en kvart och ofta dagar eller veckor vid längre resor. Sjömanövrar avgörs genom utmaningar eller tävlingar där fartygets värde i Manöver är ett av de fyra värdena.



UTMANINGAR OCH TÄVLINGAR

Regler för utmaningar och tävlingar hittar



treb Altor: Världsboken.

Utmaning är en utmaning en serie slag mot tre färdigheter och ett grundvärde, där antalet lyckade slag avgör framgång. Vid sjöfärd är grundvärdet alltid fartygets värde i Manöver.



Position

Om två fartyg är inblandade i en sjömanöver slår man först ett motsatt slag för SJÖKUNNIGHET för att se vilket fartyg som har bäst position, ofta det eftertraktade lovartsläget där man ligger uppvind om sin motståndare. Det är fartyget som vinner som bestämmer vilken typ av utmaning som följer. Vanligtvis rör det sig om kappsegling, eller någon form av strid. Se regler på sida XXX.




VANLIGA SJÖMANÖVRAR:

- › Sjöfärd
- › Jakt- och kappsegling
- › Ramning
- › Bordning
- › Skottväxling

Förråd

Varje gång fartyget utför en sjömanöver förbrukas en del av dess förråd. Detta representerar mängden proviant, vatten, krut och allmänt underhåll som krävs för att utföra utmaningen.

- »  förråd när fartyget ligger i hamn. **Varje slag kostar XX silvermynt.**
- » Räkna av driftkostnaden för fartyget för varje sjömanöver. Kostnaden anges under fartygsprofilerna nedan. Denna kan höjas om fartyget har extra besättning, dyra specialister eller extra god proviant.
- » Om fartyget ligger i naturhamn eller utan tillgång till förråd kan manskapet försöka proviantera ur naturen. Slå ett slag för VILDMARKSVANA per dygn. Om det lyckas ökar förråd med T6.

Om fartyget har slut på förråd kan det ändå pressa sig och slutföra sjömanövern. Fartyget tar då ett nödläge (se nedan).

Om fartyget har last som skulle kunna användas som förråd (krut, tyg, matvaror) kan spelledaren tillåta att man förbrukar detta istället för värdet för förråd.




OLIKA TYPER AV SJÖMANÖVRAR

Slå bara för en sjömanöver om det är viktigt för berättelsen. Vilken typ av slag beror på omständigheterna:

- » För kortare och enklare sjömanövrer kan ett enkelt slag för Manöver räcka.
- » För längre resor krävs i stället en utmaning.
- » Om mer än ett fartyg är inblandat krävs ett motståndsslag. Om det är en mer komplicerad sjömanöver (vare sig den är kort eller lång) krävs en motsatt utmaning, det vill säga en tävling.

- » Bordningar med ett fåtal personer

 ndade kan spelas **stridsrunda för strids-**
med reglerna för vanlig strid.

» Om rollpersonerna har hand om sitt eget fartyg kan det fortfarande vara befogat att betala driftkostnad.

» Förslag på slag och utmaningar följer i reglerna nedan.



Rollpersoner under sjöstrid

Vid sjöstrid kan rollpersonerna som agerar utanför utmaningen försöka hjälpa den egna sidan genom att försöka sabotera för motståndarna, slå ut nyckelpersoner, frita fångar, höja moralen. Spela ut som en vanlig scen. Det är upp till spelledaren att avgöra vad för effekt rollpersonernas handlingar har, men vanliga effekter kan vara att ge den egna sidan fördel på ett av slagen i en Utmaning eller att åsamka ett Missöde på motståndarfartyget. Rollpersoner spelar alltid ut sina scener innan utmaningen avgörs.

Glöm inte att rollpersonerna befinner sig på ett fartyg till sjöss. Det är inte alls säkert att de enkelt kan nå eller påverka andra fartyg, monster eller varelser som inte befinner sig på det egna fartyget. Spelledaren beskriver scenen som vanligt.

Rollpersonernas roll

Även om de här reglerna ger stöd för långa resor och storskaliga strider är det fortfarande rollpersonerna som står i centrum. Rollpersonerna kan vara inblandade i sjömanövrar på två sätt:

- » **Bidra till utmaningen.** Detta innebär att rollpersonen slår för en av Utmaningens färdigheter. Rollpersonen är upptagen med dessa uppgifter under hela sjömanövern.
- » **Agera utanför utmaningen.** Rollpersoner som inte är inblandade i Utmaningen kan spela ut scener som vanligt. Eftersom en sjömanöver tar minst en kvart har de gott om tid att agera.

Sjöfart: steg för steg

1. Om vädret inte är bestämt än, eller om fartyget korsar ett nytt farvatten, slå på vädertabellen. Notera eventuella modifieringar.
2. Slå för sjömanövern. Därtill valfritt, slå på tabellen för slumphändelser till havs.
3. Notera eventuella missöden eller andra konsekvenser. Detta kan leda till en ny sjömanöver eller utmaning, kanske för sjönöd.
4. Betala driftkostnad.

Vädertabell

I början av varje utmaning till havs skall spelledaren slå på vädertabellen nedan. Om inget annat anges, och om du är kvar i samma farvatten, håller vädret i sig i ett par dagar eller till nästa utmaning. Därefter kan du slå igen. Slå T6 för skyddade vatten som flod och innanhav, T8 för djuphav.

Vind kan påverka fartygets segelegenskaper och sjömanövern beroende på rigg.

VÄDER

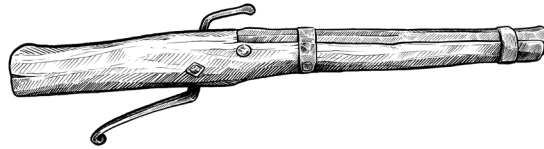
T6/8	VIND	EFFEKT
1	Stiltje	Havet är blankt som en spegel. Ingen vind. Fartyg utan åror kan inte framföras.
2	Klar sikt	Sikten är god, UPPTÄCKA FARA får fördel.
3	Växlande bris	Vattnet krusar sig i små toppar. En lätt fläkt mot ansiktet.
4	Stadig bris	Havet krusar sig i små toppar. Segel och tåg fladdrar i brisen.
5	Styv kuling	Höga vågor med skumkammar. Vimplrar smattrar i vinden.
6+	Extremväder	Slå på extremvädertabellen nedan.

EXTREMVÄDER

T6	TYP	EFFEKT
1	Starka strömmar	Slag för SJÖKUNNIGHET krävs för att undvika ett Missöde.
2	Tjock dimma	All sikt är begränsad. Nackdel på slag mot OBSERVATION och UPPTÄCKA FARA.
3	Storm	Havet är i uppror. Stag och spröt kan knäckas och även surrade föremål ryckas loss. Slå för SJÖKUNNIGHET med nackdel för att undvika Sjönöd. Fartyg som inte har stormsegel kan inte framföras utan ligger still och rider ut stormen.
4	Åskväder	Som Storm. Slå T6 – vid 5 eller 6 träffas fartyget av en blix – slå mot SJÖKUNNIGHET för att undvika nödläget Eldsvåda.
5	Köldknäpp eller värmebölja	Det är onaturligt kallt eller varmt (beroende på farvatten). Slå ett slag mot FYS för att undvika att besättningen blir Utmattad.
6	Orkan	Havsgudarna vredgas och väldiga vågor slår över fartyget. Stag och spröt kan knäckas och föremål ryckas loss av den piskande vinden. Slå mot SJÖKUNNIGHET med nackdel för att undvika att hamna i sjönöd. Fartyget rider ut orkanen utan att komma vidare på resan.

FARVATTEN

Som tumregel delar vi upp Altors hav och sjöar i farvatten, som motsvarar den yta ett fartyg kan korsa på en vecka. Farvatten varierar i storlek beroende på sjöns vindar, förhållanden och hinder. Kopparhavets farvatten är varierade, och genomkorsas av många ruttor och farleder. Under århundraden har naturliga hamnar dikats ut och förstärkts, kummel och fyrar rests för att göra det enklare och säkrare att segla från Kopparhavets ena ände till den andra.



Slumphändelser

Kopparhavet är ett farlig plats, full av kapare, korsare och sjöodjur. Men där finns även många rikt lastade handelsfartyg och andra under. Slumptabellen nedan ger ett litet smakprov av vad rollpersonerna kan stöta på under sin färd, men spelledaren kan också överraska med sina egna möten och händelser.

SLUMPHÄNDELSE PÅ KOPPARHAVET

T6 HÄNDELSE

- 1 **Segel på horisonten.** Fartyget möter flera skepp. Fartygen kan vara fientliga, misstänksamma eller fredliga. Slå två eller tre gånger (T6) på tabellen nedan
- 2 **Väderomslag.** Slå på vädertabellen igen.
- 3 **Farliga stim.** Rovhungeriga varelser simmar runt fartyget i stora stim och väntar på bästa tillfälle att angripa fartyget eller besättningsmedlemmar. **Stim:** 1 – Kopparhaj, 2 – Leverbrugd, 3 – Raugoner, 4 – Tritoner, 5 – Sjöormsyngel, 6 – **Skitande** hajfolk.
- 4 **Förliga vindar.** Seglatsen avlöper som förväntat, utan några missöden. Det tar sex i stället för sju dagar att resa genom ett farvatten.
- 5 **Fiskevatten.** Vattnen är fulla av fisk, sjöfågel eller annat villebråd. Slå ett slag för JAKT & FISKE för att lyckas med fisket. Detta ger ett utmärkt tillskott till dieten. Fartyget kan fylla sina förråd, och eventuell Svält upphör.
- 6 **Lokal vind:** Farvattnets lokala vind blåser upp. Se lokal vind i tabellen på sida XXX.

SEGEL PÅ HORISONTEN

T6	TYP	FARTYG	ANTAL
1	Välbeväpnad handelskonvoj	Feluck	1
2	Örlogsfartyg på patrull	Karavell	1
3	Pirater nedtyngda med byte	Chebeck	1
4	Härjande orchpirater	Fusta	2
5	Fientlig örlogsflottilj	Galiot	4
6	Mordiska kapare	Galär	8

KOPPARHAVETS VINDAR & FARVATTEN



KOPPARHAVETS FARVATTEN

FARVATTEN	LOKAL VIND	DOLD FARA
Andragossa-havet (innan-hav)	Den stora miasman. Osunda gaser från Samkarnas djungler driver i sjök över vattnet. Slå ett slag mot FYS för besättningen för att undvika Sjukdom.	Tropisk sörja. En blandning av tång och pollen från Samkarnas inre bildar en flytande sörja som smetar in skrov, roder och åror. Sörjan sinkar fartyget. Alla slag för Manöver får en nackdel så länge fartyget befinner sig i Farvattnet.
Zephors rädda (innan-hav)	Pazusus vrede. Vinddemonen Pazuzu släpper lös vädrets makter mot fartyget. Se Svår storm på vädertabellen, Personer som rör sig på däck måste klara ett slag mot Smidighet för att inte dras överbord av de brytande vågorna.	Malström. Slå ett slag för SJÖKUNNIGHET med nackdel. Om slaget misslyckas sugts fartyget med i malströmmen och hamnar i Sjönöd.
Erebosiska sundet (innan-hav)	Pazusus vingslag. Vinddemonen Pazuzu släpper lös starka västanvindar över farvattnet. Se stadig kuling på vädertabellen. Vinden för med sig svärmar av hungriga gräshoppor. Slå T6: 1–3 – vanliga gräshoppor skymmer sikten, slag för OBSERVATION får nackdel, 4–5 – hungriga rovgäshoppor äter upp provianten, fartyget hamnar i nödläget svält, 6 – T20 Köttbitare angriper besättningen	Hemsökt dimma. En tät dimma lägger sig över farvattnet, vilket gör navigation svår. Nackdel på SJÖKUNNIGHET och OBSERVATION. Slå T6 för att se vilka hemsökelse rollpersonerna möter i dimman: 1 – inget, 2 – jagande sjörövare, 3 – raugoner, 4 – drunknads vålnad, 5 – galär bemannad av skelett, 6 – unik och kraftfull odöd.
Joriska sjön (innan-hav)	Sankmas lek. Plötsliga och oförutsägbara kastvindar gör det nästan omöjligt att navigera. Fartyg som misslyckas med SJÖKUNNIGHET hamnar i sjönöd. Mästerseglare är immuna mot effekten.	Vassa rev. Fartyget stöter mot ett rev och får Nödläget Hålad. Ignorera det här utfallet om du har en portolan över området.
Drakdjupet (innan-hav)	Bergsvinden. Stadig bris, särskilt gynnsam för fartyg på en från-landskurs (fördel för SJÖKUNNIGHET).	Kraftigt tidvatten. Slå för SJÖKUNNIGHET. Om du lyckas drar du nytta av tidvattnet och kommer fram snabbare. Om du skall utföra en reseutmaning i farvattnet kan du höja kvaliteten med två. Om du däremot misslyckas måste du sänka den med lika mycket.

KOPPARHAVETS FARVATTEN

FARVATTEN	LOKAL VIND	DOLD FARA
Lotans kittel (djuphav)	Yamms dom. Styv kuling med höga vågor. Slå ett slag för SJÖKUNNIGHET för att undvika Sjönöd.	Titan ur djupet. Slå T6: 1–5 – en jättebläckfisk bryter vågorna i närheten. En utmaning mot Manöver, SJÖKUNNIGHET, VILDMARKSVANA och JAKT & FISKE för att nedlägga bytet. 6 – Lotan angriper fartyget. Det väldiga sjömonstret tornar plötsligt upp sig och försvinner lika plötsligt. Den utför en attack med FV 18. Om Lotan träffar så går fartyget hjälplöst i kvav.
Sötvatten (innanhav)	Rosenstormen. Stadig kuling. Sandstormar från Röda öknarna. Hårda vindar blåstrar oskyddade besättningsmän och damm och sand täcker allt. Alla slag för UPPTÄCKA FARA får nackdel. Slå ett slag för SJÖKUNNIGHET för att undvika att riggen (se Förstörd rigg) och lasten förstörs.	Söta strömmar. Vattnet runt fartyget är bräckt. Kan till nöds användas som dricksvatten, men de som överlever på bräckt vatten blir Utmattade.
Sarumsbukten (innanhav)	Drakföden. En varm, växlande vind från Drakryggens höjder, sägs föra med sig vrede och Åskskap. Kaptenen måste lyckas med ett slag mot Karisma för att hålla ihop besättningen.	Sandbankar. Nackdel för SJÖKUNNIGHET. Missöde: fartyget hamnar i Sjönöd.
Sjunkna sjön (innanhav)	Mästarvinden. Plötslig stadig kuling från Aidnebergen. Slå ett slag för SJÖKUNNIGHET. Vid misslyckande hamnar fartyget i sjönöd, om det lyckas får SJÖKUNNIGHET fördel.	Dolda rev. Slag för SJÖKUNNIGHET får nackdel. Missöde: hamnar i sjönöd. Ignorera det här utfallet om du har en portolan över området.
Kornsjön (innanhav)	Mästarleken. En växlande bris i Mästarvindens utkanter. Fartyg med Mästerseglare får fördel på SJÖKUNNIGHET i nästa sjömanöver.	Drivved. Slå mot SJÖKUNNIGHET. Vid misslyckat slag stöter fartyget emot och tar 2T6 skada. Materialet kan användas vid reparation.
Åskhavet (innanhav)	Marduks eldar. Dramatiskt åskväder och hetta. Se stiltje under vädertabellen. Slå för SJÖKUNNIGHET för att undvika att träffas av en blixt. Fartyget hamnar i nödläget Eldsvåda.	Åskbävning. Magnetiska urladdningar löper längs havsytan och i fartygets metalldetaljer. Alla som bär eller håller i något metallföremål tar 3T6 i skada. Om oklart, låt rollpersonerna slå ett grundegenskapsslag för PSY. Om de lyckas håller de inte i metall.

UTMANINGAR

Sjöfärd

Att färdas över ett farvatten är en utmaning. För sjöfärd över djuphav krävs en kompass, annars misslyckas slaget för SJÖKUNNIGHET automatiskt. Det tar en vecka att färdas genom ett farvatten, men utfallet av utmaningen avgör om gynnsamma vindar eller god sjökunskap påverkar restiden.

Utmaning: Sjöfärd

- » Manöver för fartygets sjövärdighet.
- » SJÖKUNNIGHET för att navigera och känna farvatten.

- » OBSERVATION för att avgöra tid och position, läsa väder och natthimmel.
- » UPPTÄCKA FARA för att upptäcka landmärken, segel på horisonten och andra tecken.

Modifikationer enligt följande:

- » Nackdel på OBSERVATION om besättningen inte har tillgång till information om farvattnen, antingen genom portoloner, lotsar eller hörsägen.
- » Nackdel på SJÖKUNNIGHET om fartyget seglar över djuphav utan kompass.
- » Nackdel på Manöver om de inte har möjlighet att förbereda resan.

UTMANING – SJÖFÄRD

RESULTAT ENLIGT ANTAL FRAMGÅNGAR

- 0 Fartyget hamnar i sjönöd.
- 1 Ett missöde samt dubbel driftkostnad.
- 2 Antingen anländer far [] senare än beräknat och dubbel driftkostnad betalas eller så råkar det ut för ett missöde.
- 3 Seglatsen avlöper som förväntat, utan några missöden. Det tar sex i stället för sju dagar att resa genom ett farvatten.
- 4 Seglatsen gynnas av goda vindar. Det tar fyra i stället för sju dagar att färdas genom ett farvatten.

MISSÖDEN VID SJÖFÄRD SAMT JAKT OCH KAPPSEGLING

T6 MISSÖDE

- 1 **Rutten proviant.** Fartyget och dess besättning hamnar i nödläget Svält.
- 2 **Myteri.** Fartygets kapten eller skeppare slår mot Karisma. Misslyckas slaget utbryter myteri.
- 3 **Röta.** Fartyget är utsatt för röta som försvagar skrovet. Fartygets Skydd sänks temporärt med T3 för varje Manöver tills en utmaning för att reparera lyckas.
- 4 **Grundstötning.** Slår mot SJÖKUNNIGHET för att undvika att hamna i sjönöd.
- 5 **Man över bord.** En [] faller över bord. Rollpersonerna kan försöka rädda denne, men det är svårt och farligt.
- 6 **Söndertrasade segel.** Alla slag för Manöver får nackdel tills seglet reparerats.

Sjönöd


Ett fartyg kan hamna i nödläge av flera skäl – till följd av stiltje och sinande förråd, i storm och oväder, eller på grund av missöden. Reglerna för sjönöd är utformade för fartyg som rollpersonerna är ombord på. Andra fartyg sjunker efter T6 timmar, eller driver hjälplöst tills dess hjälp anländer eller ett värre öde går skeppet till mötes.

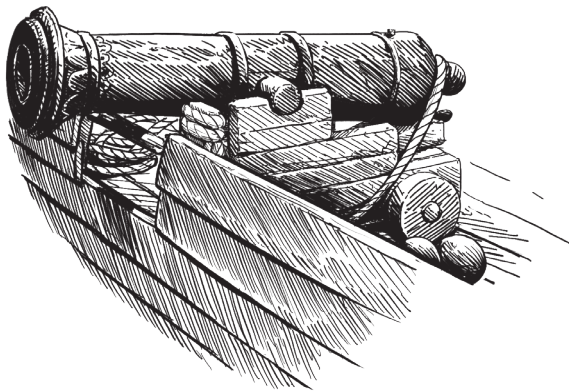
Utmaning: Sjönöd

- » Manöver för fartygets manöverförmåga.
- » SJÖKUNNIGHET, för att rädda upp fartyget, att ha rätt redskap ombord, undvika rev och brytvågor och försöka segla mot hamn.
- » UPPTÄCKA FARA för att hålla utkik efter brytande vågtoppar, rev och land.
- » HANTVERK för att utföra nödreparationer.

UTMANING - SJÖNÖD

RESULTAT ENLIGT ANTAL FRAMGÅNGAR

- 0 **Katastrof** – fartyget förliser med man och allt på bara T6 minuter, krossas mot klipporna eller går upp i eld och lågor. Varje rollperson tar  skada, och måste sedan rädda sig bäst de kan.
- 1 **Sänkt skepp** – fartyget är ohjälpligt skadat och kommer sakta att sjunka. Rollpersonerna har T6 timmar på sig att göra i ordning livbåtar och flottar. De kan också försöka ro eller driva fartyget på grund eller till en hamn om det finns inom synhåll. Slå ett slag för SJÖKUNNIGHET med nackdel.
- 2 **Skadad skuta** – fartyget behöver omedelbart gå i hamn för att proviantera och utföra nödvändiga reparationer. I en civiliserad hamn kan detta gå på några dagar. Om fartyget försöker reparera till sjöss, i naturhamn eller på en mindre ort räknas detta som en utmaning (se Reparationer).
- 3 **Mindre skador** – fartyget har ådragit sig vissa skador, och har kanske slut på vissa varor i förrådet. Detta bör åtgärdas vid nästa hamn eller uppankring. Detta kostar en extra driftkostnad. Restiden dubblas.
- 4 **Fartyget klarar sig** med enbart ytliga skador, och kan åtgärda dem till sjöss och med lite extra proviantering. Det tar T6 dagar.



Jakt och kappsegling

När ett fartyg försöker hinna ikapp ett annat eller när två fartyg försöker komma först till samma mål löses det genom tävling (se kapitel 4 i Ereb Altor: Världsbo-ken). Om fartyget bara försöker nå fram så snabbt som möjligt eller inom en viss tidsrymd kan reglerna för Sjöfärd användas. För korta seglatser eller om jakten inte är

så viktig kan det lösas genom ett enkelt motsatt slag för SJÖKUNNIGHET.

Jakt och kappsegling använder samma slag och färdigheter som Sjöfärd (Manöver, SJÖKUNNIGHET, OBSERVATION. och UPPTÄCKA FARA), men tar formen av en tävling mellan de två fartygen, i stället för en enkel utmaning.

TÄVLING – JAKT OCH KAPPSEGLING

RESULTAT ENLIGT VINNARENS ANTAL FRAMGÅNGAR

- 0 Fartygen kommer fram exakt samtidigt om de seglat i kapp. Vid jakt är avståndet oändrat – ingen hinner i kapp eller drar ifrån. Båda fartygen slår för slumphändelser (se sida XXX).
- 1 Vinnaren kommer först med knapp marginal. Vid jakt kommer ett fartyg precis inom skottavstånd, eller drar precis ifrån men utan att komma ur sikt. Båda fartygen slår för slumphändelser.
- 2 Vinnaren kommer först med god marginal. Vid jakt kommer ett fartyg i kapp och kan inleda valfri sjömanöver. Det förlorande fartyget slår för slumphändelser.
- 3+ Vinnaren kommer först med mycket god marginal, den som förlorar råkar ut för ett missöde. Vid jakt kommer ett fartyg i kapp och kan inleda en sjömanöver med position. Det förlorande fartyget slår för slumphändelser två gånger.



Reparation

Skador på ett fartyg kan repareras. I hamn med varv sker detta automatiskt. Det kostar en driftkostnad. Varje Missöde som repareras kräver en Utmaning. Reparationer till havs eller i naturhamn är svåra, och kan leda till ytterligare missöden, men har å andra sidan ingen kostnad. Reparationer till havs får nackdel på Hantverk.

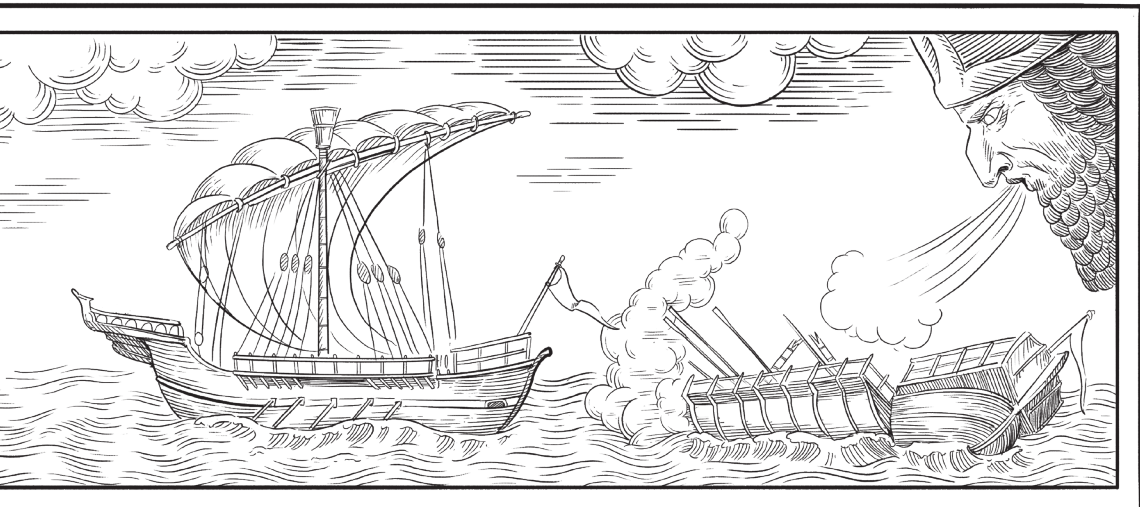
Utmaning: Egna reparationer

- » Manöver för fartygets manöverförmåga.
- » HANTVERK för att utföra själva arbetet.
- » SJÖKUNNIGHET för att manövrera fartyget på ett säkert sätt.
- » KÖPSLÅ eller VILDMARKSVANA, för att köpa virke och andra material eller hitta rätt material i vildmarken.

UTMANING – REPARATIONER

RESULTAT ENLIGT ANTAL FRAMGÅNGAR

- o Reparationen misslyckas, och fartyget får ett slumpat nödläge. Om så inte redan var fallet befinner fartyget sig nu i sjönöd, och driver fritt.
- 1 Reparationen misslyckas. En utmaning för sjöfärd för att ta sig till närmsta hamn för att reparera fartyget (en driftkostnad). Alla slag för SJÖKUNNIGHET får nackdel.
- 2 Ett nödläge åtgärdas. Utrustning och reservdelar måste kompletteras i en hamn (se kostnad ovan). Alla slag för SJÖKUNNIGHET får nackdel tills detta har åtgärdats.
- 3 Alla nödlägen åtgärdade för att få skeppet sjödugligt. Dock behöver utrustning och reservdelar kompletteras i en hamn till en kostnad som motsvarar 1/100 av fartygets pris, avrundat uppåt. Slag mot SJÖKUNNIGHET får nackdel tills detta har åtgärdats.
- 4 Alla skador lagas, skeppet är fullständigt reparerat.



Sjöstrid

Sjöstrid utspelar sig över större ytor, och över längre tid, än strid man mot man. Varje sjömanöver i en sjöstrid tar en kvart – det är en kort sjömanöver. Rollpersoner och SLP som är inblandade i en sjöstrid men inte ägnar sig åt att styra eller bidra till själva drabbningen (till exempel genom att slå ett slag i utmaningen) kan agera fritt. Tänk bara på att återvända till drabbningen varje kvart. Räkna med att även enskilda personer endast har möjlighet att påverka utmaningen en gång per kvart. Exempelvis är man bara i läge att utföra en avståndsattack som påverkar ett fartyg inom denna tidsram.

Bestyckning

De tunga vapen som används ombord på fartyg, samt vid fältslag och vid beläringar, kallas bestyckning. Det finns två typer av bestyckning: Lätt bestyckning och Tung bestyckning. Lätt bestyckning är vapen som skeppshakar och ballistor. Tung bestyckning är vapen som kanoner och katapulter.

Varje bestyckningsvapen, både lätt och tungt, ombord på ett fartyg räknas som en pjäs. I strid jämförs ofta antalet pjäser på olika fartyg för att avgöra vem som har övertaget. Antalet pjäser har även inverkan på vilken effekt olika missöden får.

Skada och missöden

Fartyg har inte kroppspoäng. I stället visar deras värde i Skrov hur mycket skada de kan motstå innan det påverkar farkosten – lite som Skydd för rollpersoner.

Varje gång ett fartyg tar skada som över-skrider Skrov slår man för missöde. För vissa missöden jämför man den överskjutande skadan mot Skrov igen, det innebär att om skadan är dubbelt så hög som Skrov så drabbas fartyget av extra allvarliga effekter.

Missöden kan leda till Nödlägen (se nedan) och till Sjönod som i värsta fall kan sänka fartyget.

Position

För att en sjöstrid skall kunna börja krävs att två fartyg är inom synhåll för varandra, och åtminstone ett vill nå eller skada det andra. Fartygen slår Manöver för att nå lovartsläge som vid alla sjömanövrar.

Drabbning

Det är fartyget som har position som avgör om det blir drabbning eller inte. Om det inte vill strida kan det helt enkelt välja att segla undan, varefter mötet är över. Det går alltid för fartygen att försöka hitta varandra igen genom en Tävling för Jakt- och kappsegling.

Om fartyget som vunnit position söker drabbning får varje fartyg för sig välja hur de vill manövrera:

SKOTTVÄXLING. Fartyget försöker positionera sig och avfira sina avståndsvapen på sin motståndare, med syfte att göra det manöverodugligt, decimera besättningen eller rent av sänka fartyget. Använd ELDVAPEN eller ARMBORST i drabbningen beroende på om fartyget är bestyckat med krutvapen eller kastvapen. Fördel på slaget för det skepp som har fler pjäser i sin bestyckning (räkna först tunga pjäser, därefter lätta om det blir oavgjort).

RAMMA/ÄNTRA. Fartyget försöker komma intill sin motståndare med hjälp av ramningsplankor och änterhakar. Fartyget kan också göra skada genom ramning. Ramma/äntra kan leda till Bordning (ytterligare utmaning). Använd SJÖKUNNIGHET i drabbningen.

UNDVIKA. Endast det förlorande fartyget kan försöka undvika. Ett undvikande fartyg kan inte orsaka någon meningsfull skada på sin motståndare. Använd SJÖKUNNIGHET i drabbningen.

Tävling: Drabbning

- » Manöver, för fartygets manöverförmåga.
- » UPPTÄCKA FARA, för att få överblick.

- » TAKTIK, för att överlista motståndet.
- » SJÖKUNNIGHET, ELDVAPEN eller ARM-BORST beroende på typ av drabbning.


TÄVLING - DRABBNING**RESULTAT ENLIGT SEGRARENS ANTAL FRAMGÅNGAR**

	VINNAREN SKJUTER	VINNAREN RAMMAR/ÄNTRAR	VINNAREN UNDVIKER
0	Båda fartygen tar skada från en pjäs.	Fartygen girar tätt förbi varandra men tar inte kontakt.	Avståndet är oförändrat.
1	Det förlorande fartyget tar skada från en pjäs.	Det segrande fartyget kan välja mellan att göra skada för ramning eller att äntra.	Segraren får visst avstånd, och fördel på nästa slag för position.
2	Det förlorande fartyget tar skada från upp till två pjäser. Slå skadeslagen skilt.	Det segrade fartyget gör skada för ramning och kan borda.	Segraren får tydligt försprång, och nästa position.
3+	Det förlorande fartyget tar skada från hälften av motståndarens pjäser, avrundat uppåt. Slå skada skilt för varje pjäs.	Det segrade fartyget gör skada för ramning samt en pjäs, och kan borda.	Det segrade fartyget kommer undan. Om det förlorande fartyget vill fortsätta jaga blir det en ny jakt- och kappsegling med nackdel.

MISSÖDE VID SKOTTVÄXLING I SJÖSTRID

Slå med T6 och avläs enligt typ av bestyckning.

LÄTT TUNG MISSÖDE

1	1	Kruttunnorna exploderar. Fartyget hamnar i nödläget Hålat. Slå 4T10 skada mot Skrov. Om det är högre än Skrov hamnar fartyget omedelbart i Sjönöd.
-	2	Skada under vattenlinjen. Fartyget hamnar i nödläget Hålat. Om skadan från attacken  så hög som Skrov hamnar fartyget i sjönöd.
2-3	3	Bortskjutna rundhult. Fartyget hamnar i nödläget Förstörd rigg.
4	4	Massaker. Ett antal besättningsmedlemmar lika med det andra fartygets tunga pjäser, eller hälften av dess lätta pjäser slås ut. Detta kan ge fartyget nödläget Underbemannad.
-	5	Skrovträff. Om fartyget är ett roddfartyg hamnar det i nödläget Knäckta åror och Hålat. Se annars Skada under vattenlinjen.
5-6	6	Eld ombord. Fartyget hamnar i nödläget Eldsvåda. Slå ett slag för UPPTÄCKA FARA. Om det misslyckas hamnar fartyget även i Sjönöd.

Tävling: Bordning

- » Manöver, för fartygets manöverförmåga.
- » UPPTÄCKA FARA, för att få överblick.
- » ELDVAPEN eller ARMBORST, för att bestryka det angräpnade fartygets däck. Det fartyg som har fler pjäser får fördel på sitt slag. Både Lätt och Tung bestyckning räknas.
- » TAKTIK, för att överlista motståndet. Om ena sidan har ett tydligt numerärt överläge får den fördel på slaget.

FLERA FARTYG

Om mer än ett fartyg ingår på någondera sidan kan de välja att samverka. Båda fartygen måste klara ett slag för Manöver. Annars lyckas de inte navigera i läge för att kombinera sina anfall. Om två eller fler fartyg samverkar så väljer man vilket fartyg som slår motsatta slag och utmaningar för att växla skott, ramma och borda, men man räknar samtliga pjäser och alla besättningar på alla de fartyg som samverkar.

Kaptenen på ett fartyg som leder flera samverkande fartyg kallas kommandör.

TÄVLING – BORDNING**RESULTAT ENLIGT VINNARENS ANTAL FRAMGÅNGAR**

0	Försöket att borda slås tillbaka med förluster på båda sidor.
1	Den segrande sidan får fotfäste på det förlorande fartyget. Nästa bordningsförsök sker med fördel på slaget mot TAKTIK.
2	Antingen tar det segrande fartyget kontrollen över det förlorande fartyget, men båda slår en gång för missöde, eller så slår det förlorande fartyget två gånger för missöde, varefter fartygen står fria att göra nya sjömanövrar.
3+	Den som vinner tar kontroll över det förlorande fartyget eller slår tre gånger för missöden för det förlorande fartyget.

MISSÖDEN VID RAMNING OCH BORDNING**RAM- BORD-****NING NING MISSÖDE**

1	1	Kruttunnorna exploderar. Fartyget hamnar i nödläget Hålat. Slå 4T10 skada mot Skrov. Om det är högre än Skrov hamnar fartyget omedelbart i Sjönöd.
–	2–3	Blodbad. Ett antal besättningsmedlemmar lika med det andra fartygets lätta och tunga pjäser slås ut. Detta kan ge fartyget nödläget Underbemannad.
2–3	–	Kollision. Fartyget hamnar i nödläget Hålat. Om det är ett roddfartyg får det också nödläget Knäckta åror
4	4	Eld ombord. Fartyget hamnar i nödläget Eldsvåda. Slå ett slag för UPPTÄCKA FARA. Om det misslyckas hamnar fartyget även i Sjönöd.
5–6	–	Säkrad för äntring. Ramningen skapar en stadig brygga som gör det lätt för motståndaren att äntra. Denne får fördel TAKTIK om en bordning inleds.
–	5–6	Bakslag. Fartygets besättning slås tillbaka, och förlorar en tiondel av sitt manskap. De kan inte ta kontrollen över det andra fartyget, och de får nackdel på alla slag mot TAKTIK tills de lyckats ta sig i hamn. Detta kan ge fartyget nödläget Underbemannad.

Sjöstrid mot monster

Sjöstrid mot monster tar formen av en utmaning (se nedan). Vilken typ av hot ett monster utgör mot ett fartyg avgörs av dess storlek, och dess attacker.

- » Monster med kramande attacker kan försöka sänka fartyget med sin kroppshydda. Fartyget försätts då i Sjönöd. Monstrets attack fortgår tills utmaningen för Sjönöd är slutförd.
- » Monster med eldbaserade attacker kan försöka sätta eld på fartyget. Fartyget får då nödläget Eldsvåda.
- » Flygande monster kan försöka angripa fartygets rigg. Fartyget får då nödläget Förstörd rigg.

Ramning

Alla monster med storlek Stor eller högre som kan röra sig i vattnet kan försöka ramma fartyget. Hur mycket skada attacken gör beror på monstrets storlek:

STOR	3T6
ENORM	6T6

En monsterramning fungerar som ett fartyg som rammar: om skadan från ramning är högre än värdet i Skrov, slå då för Missöde

» Sjöstrid: nära.

» När attackerna går att kombinera. Så kan till exempel en eldsprutande drake angripa ett fartyg med eld från luften, vilket, om det lyckas, ger nödlägena Eldsvåda och Förstörd rigg.

Strid man mot monster

Om rollpersonerna kan komma i direkt närmkontakt med ett monster som är inblandat i en drabbning med fartyget kan de angripa det i vanlig strid under en pågående sjömanöver. Om de lyckas nedkämpa monstret inom en kvart så kan de rädda sitt fartyg från angreppets effekter.

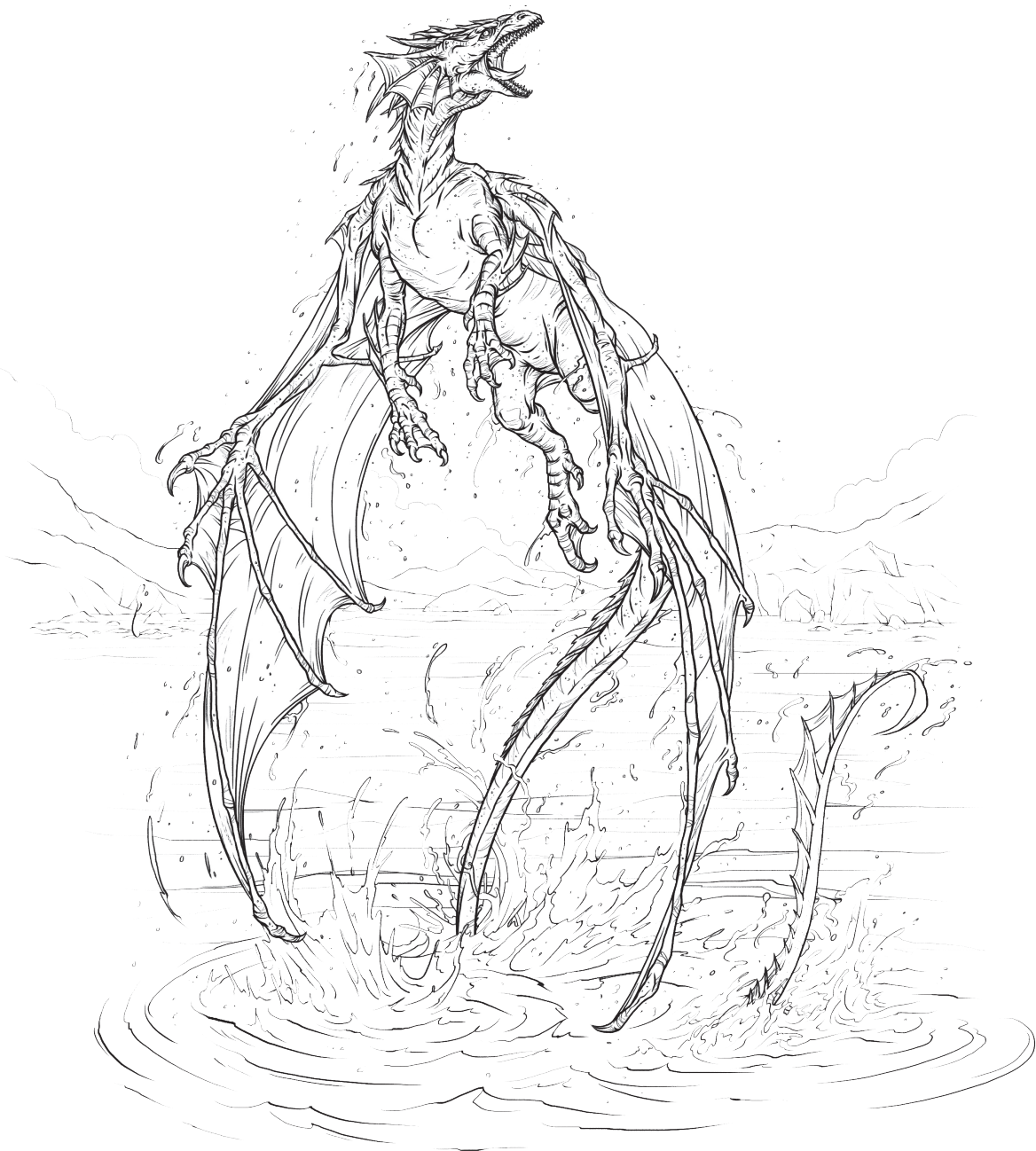
Utmaning: Sjöstrid mot monster

- » Manöver, för fartygets manöverförmåga.
- » UPPTÄCKA FARAN att få överblick.
- » ELDVAPEN eller avmörst för att skrämma och skada monstret.
- » JAKT & FISKE, för att förutse monstrets dlingar och finna blottor och ggheter.

UTMANING – SJÖSTRID MOT MONSTER

RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG

- 0 Monstrets angrepp lyckas fullständigt. Utöver attackens effekt hamnar fartyget i Sjönöd. Vid en kramattack hamnar fartyget i sjönöd med nackdel på Manöver och SJÖKUNNIGHET.
- 1 Monstret lyckas med sin attack och orsakar önskad effekt. Monstret kan välja att istället angripa besättningen med monsterattacker.
- 2 Monstret lyckas inte skada fartyget, men kan välja att angripa besättningen med monsterattacker.
- 3 Monstret lyckas inte skada fartyget, men kan välja att angripa besättningen med monsterattacker. Fartyget gör skada med en pjäs eller med ramning.
- 4 Monstret lyckas inte angripa fartyget, fartyget gör skada med en pjäs eller med ramning, och kan också välja att segla ifrån monstret.



NÖDLÄGE

Precis som de som gör andra resor riskerar fartyget till havs att hamna i fara eller nödläge.



NÖDLÄGEN OCH UNDERHÅLL

Effekterna av ett nödläge gäller tills fartyget har haft möjlighet att reparera och utföra underhåll. Detta kostar en Driftkostnad och kräver att man ligger i hamn. Man kan även försöka reparera till sjöss – se regler för detta ovan.



Förstörd rigg

Det är omöjligt att segla. Roddfartyg kan fortfarande ta sig fram, men fartyget kan inte utföra längre resor utan bör söka hamn. Alla slag för Manöver misslyckas automatiskt, även i strid.

Hålad

Fartyget tar in vatten. Om det inte repareras hamnar det i Sjönöd vid nästa sjömanöver.

Knäckta åror

Fartyget kan inte längre ros, och räknas inte som Galär eller Roddarseglare förrän det reparerats.

Röta

Lasten har angripits av fukt, skadedjur eller röta. Slå T10 för att avgöra hur många läster som måste slängas öv[redacted]d samt 3T10 för att se hur mycket [redacted]d (räknat i silver) som har förstörts.

Sjukdom

Besättningen drabbas av tråskpest, skörbjugg, flåpinne eller annan sjukdom. Läkarevård krävs. N[redacted] på SJÖKUNNIGHET och Manöver. [redacted]glerna för Sjukdom.

Svält

Fartyget har inte tillräckligt med mat och vatten. Alla besättningsmedlemmar får tillståndet Utmattad, och kommer att börja svälta ihjäl om de inte kan få mat. Tillståndet kan inte återställas så länge nödläget Svält råder.

Eldsvåda

Fartyget brinner. Varje kvart behöver fartygets besättning slå mot SJÖKUNNIGHET. Om slaget misslyckas sprider sig elden. Slå på tabellen nedan. Om slaget lyckas släcks elden.

EDLSVÅDA OMBORD

T6	SKADA
1	Bolmande rök. Alla ombord får tillståndet Krasslig.
2	Eld i lasten. T6 läster brinner upp.
3	Eld i förrådet. 3T6 silver [redacted]d brinner upp.
4	Brinnande segel. Fartyget hamnar i nödläget Förstörd rigg.
5	Kruttunnorna exploderar. Slå 4T10 skada mot Skrov. Om skadan är högre än Skrov får fartyget nödläget Hålad. Varje rollperson slår mot SMI. Misslyckas [redacted]d de för nära och tar 3T10 i [redacted]a
6	Övertänd. Allt brinner. Riggens är förstörd (se nödläget Förstörd rigg). 2T6 läster av lasten brinner upp. Slå för Sjönöd.

Underbemannad

Detta nödläge inträffar så fort det finns färre besättningsmedlemmar än fartyget kräver (se värdet Besättning). Nackdel på Manöver.

BESÄTTNING

Ett fartygs besättning kan slå istället för rollpersonerna under sjömanövrar. Deras färdighetsvärden beror på deras erfarenhet (se nedan). Besättning och experter räknas som Underhuggare. Befäl räknas som Bossar.



RODDARSLAVAR.

Många galärer drivs av roddare som tjänar mot sin vilja. Dessa räknas inte som en del av besättningen när man slår för sjömanövrar, då de sitter fastkedjade vid sina åror och endast ägnar sig åt att ro. Det går alltså utmärkt att ha en besättning med oerfarna roddslavar – då räknas besättningen som en.



Värva besättning

I alla hamnstäder kan du anställa besättning om du betalar skälig lön, och i vissa hamnar kan du även köpa roddslavar. På en dag kan du få ihop T6 otränade besättningsmedlemmar till ditt fartyg.

Att rekrytera fri besättning villig att tjäna för en andel är svårare. Det krävs ett lyckat slag för Karisma med nackdel om du inte kan uppvisa att du själv har erfarenhet som sjöman eller kapten. Besättningen är otränad. Om du har förmågan Skeppare får du i stället fördel i utvalda slag, och besättningen du rekryterar är en.

Mat och vatten

Som en tumregel kan du räkna med att en person med enklaste utrustning äter mat och dricker vattenintag konsumerar en utrustningsdel. Besättning som kräver lön räknas som en extra driftkostnad.

Betalning till besättning

- › **Tvångsarbete.** Ingen extra kostnad. Kan fångas eller köpas. Stor risk för uppror och myteri.
- › **Lön.** Tjänar för en fast lön, vilken även består av mat och underhåll. Betala extra kostnad enligt tabellen för besättning. Denna kostnad gäller för hela besättningen.
- › **Andel.** Besättningen tjänar för en andel av bytet. Hälften av alla skatter och inkomster fördelas bland besättningen, resten bland rollpersoner och befäl.

BESÄTTNING

MANSKAP	FÄRDIGHETER	SB	KP	UTRUSTNING	DRIFTKOSTNAD
Otränad	Sjökunnighet 9	STY + T4	9	Utrustning	+2 silver
Erfaren	Sjökunnighet 14	STY + T4	11	Handyxa	+4 silver
Veteran	Sjökunnighet 16, Svärd 10	STY + T4	13	Huggare	+11 silver

EXPERTER	FÄRDIGHETER	SB	KP	UTRUSTNING	DRIFTKOSTNAD
Utkik	Sjökunnighet 12, Observation 16, Upptäcka fara 14	–	9	Utrustning, dolk, kikare	+14 silver
Kanonjär	Sjökunnighet 10, Eldvapen 15	STY + T6	12	Huggare, lunta	+14 silver
Timmerman	Hantverk 15	STY + T4	12	Handyxa, verktyg	+14 silver

Räkna kostnad

De fartyg som presenteras i våra moduler anges med en grundkostnad för en grundbesättning. Alla ytterligare kostnader – avlönad besättning, extra mat och dryck, lön för befäl och experter, räknas som extra kostnad. Kostnaden för en veckas resa är summan av grundkostnad plus extra kostnad. Denna kan du skriva upp på fartygsformuläret.

Grundbesättning

Varje fartyg har en grundbesättning angiven. Det är den minimala besättning som krävs för att kunna framföra fartyget utan problem och över längre avstånd. Var ytterligare besättningsmedlem kostar grundläggande mat och underhåll.

Har fartyget färre än grundbesättning får det en del på alla slag. Har fartyget mindre än hälften av grundbesättningen går inte att framföra det alls.

PLP-skepp finns sällan anledning att räkna på kostnad. Spelgruppen kan välja

att använda dessa typiska värden.

Extra kostnad per person och vecka.

Befäl och experter

Besättningsmedlemmar med spetskunskap är svåra att hitta och tar ofta mer betalt än vanligt manskap. Befäl får en lika andel med rollpersonerna om de betalas via andel, eller en högre lön. Experter kräver alltid betalning.

Att färdas med stil

Kostnaderna ovan utgår från att besättningen får enklast möjliga proviant. För de som vill unna sig något godare gäller följande extra kostnader

SJÖLIVETS GODA	EXTRA KOSTNAD
Duglig mat	+2 silver
God mat	+3 silver
Lyxmat	+10 silver
Vin	+5 silver

BESÄTTNING – BEFÄL

TYP	FÄRDIGHETER	FÖRMÅGOR	SB	KP	UTRUSTNING	KOSTNAD
Sjökapten	Sjökunnighet 14, Svärd 12	Skeppare ^{EA} , Dubbelhugg	STY + T6	14	Huggare, kikare	+25 silver
Styrman	Sjökunnighet 16	Korsar ^{EA}	STY + T6	12	Huggare	+15 silver
Båtsman	Sjökunnighet 12, Hantverk 14	Mästersnickare	STY + T6	13		+12 silver
Vindmagiker	Elementarmagi 14, Myter & Legender 10	Fyrljus ^{EA} , Bedarra vind ^{EA}	–	9	Formelbok	+22 silver
Läkare	Läkekunst 14	–	–	7	Bensåg, örter och omslag	+10 silver
Navigator	Sjökunnighet 8, Observation 14, Myter & Legender 8	Navigator ^{EA}	–	8	Portolan	+18 silver

LÖN FÖR MÖDAN

Folk sliter inte som besättning för skull. Handelshus och sjömakter använder ofta av en blandning av avlönade besättningar, och slavroddare. Att avlöna en besättning är dyrt. Ofta är det adliga kaptenen som ansvarar för fartyget och själva står för kostnaden.

Därför brukar äventyrare och pirater använda en annan lösning – att besättningen har rätt till en andel av vinsten – vare sig detta är vinsten från en handelsresa eller bytet från ett kapat fartyg. Se under Betalning till besättning ovan för hur man beräknar andelar. Oavsett hur besättningen ersätts så måste även mat och underhåll betalas – det är en del av driftkostnaden.

◆ ◆ ◆

ANKOR

Småväxta och slanka humanoider som ankor följer inte de vanliga angivelserna för besättning. På grund av deras ringa kroppskrafter behövs dubbelt så många roddare på varje åra för att ro en galär eller galiot. Tack vare deras ringa kroppshyddor får dubbelt så många besättningsmän och passagerare plats. Detta ger dem ett klart övertag vid bordning.

FARTYG

Egenskaper för fartyg

BOGKANONER: Kanoner som sitter i fören, och täcker nittio graders vinkel rakt föröver. Som tumregel kan endast mål som ligger framför skeppet beskjutas. När skeppet rammar eller bordar får dess kapten alltid slå för skada för bogkanonerna.

BORDNINGSRAMM: Fartyget har ett ramningsspröt som bryts av mot motståndarskutan vid ramning, och bildar en gångplanka som kan användas för att borda. Slag för TAKTIK vid ramning och bordning får fördel.

FLYTANDE FÄSTNING: Fartyget har höga bord och kastell, befästningsverk eller andra element som ger skeppet en fördel på valfritt slag vid bordning mot fartyg som inte har samma egenskap. Flytande fästningar är sällan särskilt sjövärdiga, och alla slag för SJÖKUNNIGHET som har att göra med fartygets sjömanövrer får nackdel. Flytande fästningar har högre ramningsskada.

KOPPARHAVSSKUTA: Fartyget är utrustat med triangelformade segel som lätt kan slå och lämpar sig väl för både växlande bris



och stadig bris. Fördel på SJÖKUNNIGHET under sådana förhållanden. Fartyget är bäst lämpat för innanhav, men kan även gå upp i flodvatten och på djuphav (nackdel på SJÖKUNNIGHET).

MÄSTERSEGLARE: Fartyget har en avancerad rigg baserad på triangelsegel som gör det mångsidigt. Mästersegel lämpar sig för alla vindförhållanden förutom stiltje och extremväder. Alla slag mot SJÖKUNNIGHET får fördel. Fartyget är bäst lämpat för innanhav. Denna bonus gäller inte i flodvatten och djuphav. Fartyg som har Mästersegelare har i regel högre Manöver än andra fartyg.

RODDFARTYG [långsam]: Fartyget har möjlighet att ta sig fram medelst rodd, men är inte särskilt väl utformat för detta. Fartyget kan välja att gå för åror, och därmed förflytta sig under stiltje. Ett roddfartyg får alltid position mot fartyg utan åror under stiltje. Vid utmaningar och andra slag under stiltje används FYS för rodden. Detta slag, samt alla slag för SJÖKUNNIGHET, får nackdel. Roddfartyg har i regel högre ramningsskada än andra fartyg.

RODDFARTYG [snabb]: Som roddfartyg [långsam], men fartyget är mer väl anpassat till rodd och kan nå höga hastigheter. Ingen nackdel på FYS vid rodd, och **alla slag** **stiltje** vid ramning får fördel. Snabba roddfartyg har i regel högre ramningsskada än andra fartyg, inklusive långsamma roddfartyg.

RÅTACKLARE: Fartyget har en avancerad uppsättning råsegel och triangelsegel på minst tre master, som gör den flexibel nog att både kunna närma sig motvind och få god fart i medvind. En råtaacklare lämpar sig väl i stadig bris. Fördel på SJÖKUNNIGHET under sådana förhållanden. Fartyget är bäst

lämpat för djuphav, men kan även segla i innanhav (nackdel på SJÖKUNNIGHET). En råtaacklare kan inte segla i flodvatten.

STORMSEGEL: Fartyget har en robust rigg, och kan lätt reva segel vid hårt väder. Fartyget kan segla även i storm, men med nackdel på Manöver.



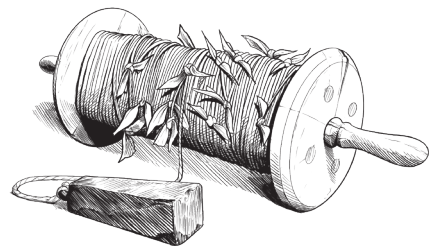
SKEPPSDEKORATION

Kopparhavets fartyg utrustas ofta med färgglada segel, målade skrov och sniderier. De pryds gärna med vimplar och flaggspel för att locka vindgudar och väsen till lek.



NAUTISKA TERMER

- Astrolab:** Navigeringsinstrument.
- Babord:** Fartygets vänstra sida.
- Durk:** Fartygets nedersta golv och botten.
- Famn:** Mått till havs, sex fot.
- För och akter:** Främre resp. Bakre ände.
- Kompass:** Ovanligt redskap som anger en fast riktning, ofta mot magnetiskt fält.
- Lovart:** Den sida som vinden kommer ifrån.
- Lä:** Den sida som vinden blåser åt.
- Portolan:** Karta över sjöområde med information för sjöfarare.
- Roder:** Den träplanka man använder för att styra fartyget och ändra riktning.
- Styrbord:** Fartygets högra sida.



Fartygsbestyckning

Ett fartyg har ett visst antal vapenplatser för vapen. Varje pjäs tar upp en plats, en skeppshake tar upp en plats, en kanon eller en ballista två platser.

Skeppshake

Skeppshaken är ett lite tyngre mynningsladdat krutvapen som kräver stöd för att avfyras på grund av sin kraftiga rekyl. Det har fått sitt namn då det ofta fästs vid relingen på fartyg, men kan även säkras mot murkrön och byggnader. Det är ett enkelt eldrör likt en mindre kanon.

Kanon

Ett tungt mynningsladdat fartygs- och belägringsvapen. Dess slagkraft och rekyl gör att den alltid avfyras från en stadig ställning eller underrede.

Ballista

Ett överdimensionerat armborst anpassat för sjöstrid och fätlslag. Avfyras från ställning eller reling.

Katapult

En stor kastmaskin som ofta används vid belägringar. Mindre effektiv vid rörliga slag på grund av sin storlek och låga eldhastighet.

Dess storlek och otymplighet gör att den är mindre lämpad för de flesta fartyg.

Fartygsprofiler

SKROV: Ett mått på hur robust fartygets skrov är. Kan slås för att skydda mot vissa attacker.

MANÖVER: Ett mått på fartygets segelegheter och hur väl det kan hantera olika väderförhållanden.

GRUNDBESÄTTNING: Antal besättningsmän som krävs som minimum för att framföra fartyget obehindrat och hantera det under strid. Om två siffror anges är den senare antalet roddare som krävs. Dessa räknas separat från besättningen. Huruvida roddare kan delta i strid eller inte beror på om de är fria och villiga, eller fångna slavar. Se besättning sida XX.

TYPISK BESTYCKNING: Vad ett typiskt fartyg kan förväntas bära. Bestyckning ingår inte i fartygets pris.

VAPENPLATSER: Hur många förberedda vapenplatser fartyget har. Avgör hur mycket bestyckning det kan bära.

RAMNINGSSKADA: Fartygets ramningsskada.

EGENSKAPER: Fartygets olika egenskaper.

LÄSTÖRMÅGA: Hur många läster fartyget kan frakta. En läst är ett vikt- och volymmått som motsvarar 10 kaggar, eller 100 viktheter i ren vikt. Se sida XXX i Ereb Altors Världsboken.

DRIFTKOSTNAD: Fartygets specifika driftkostnad.

FARTYGSBESTYCKNING

VAPEN	FÄRDIGHET	SKADA	EGENSKAPER	PRIS	PLATSER	TILLGÅNG
Skeppshake	Eldvapen	1	Lätt bestyckning	250	1	Ovanlig
Ballista	Armborst	1	Lätt bestyckning	150	1	Vanlig
Kanon	Eldvapen	2	Tung bestyckning	500	2	Ovanlig
Katapult	Armborst	8	Tung bestyckning	300	8	Ovanlig

PRIS: Hur mycket fartyget kostar att köpa i nyskick eller gott skick. Priset är för själva fartyget, utan bestyckning, förråd eller besättning.

TILLGÅNG: Fartyg går inte att köpa hur som helst. Ofta krävs långa förhandlingar, eller väntan på konstruktion. Tillgång visar existerande fartyg som säljs vidare, och är därför per definition alltid minst ovanlig och ofta sällsynt.

Feluck

En smacker triangelriggad båt som är mycket vanlig i östra Kopparhavet och i Golwyndabotten. Mycket populär bland fiskare och lokala sjöfarare. Dess grunda köl gör den till en utmärkt flodfarkost och dess lätta vikt gör att den kan ros med ett fåtal åror.



SKROV:

MANÖVER: 14

GRUNDBESÄTTNING: 3

TYPISK BESTYCKNING: 4 skeppshakar

MAX BESTYCKNING: 8 platser

RAMNINGSSKADA: 3T8

EGENSKAPER: Mästerseglare

LASTFÖRMÅGA: 24 läster

DRIFTKOST: 18 silver

PRIS: 1 200 silver

TILLGÅNG: Ovanlig

ÅROR

Felucker är byggda för att kunna framföras med åror. Om du väljer att förse fartyget med åror:

» Ge felucken egenskapen roddfartyg – långsam.

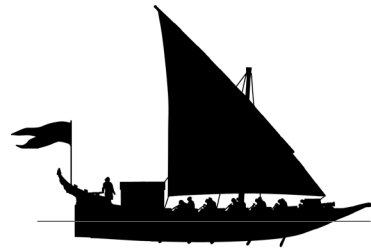
» Anteckna 12 årpar. Betala 30 silver och öka besättningen med 24 (två per årpar).

» Öka driftkostnaden med 2 silver.



Fusta

En lång roddbåt av galärtyyp som är vanlig både bland Arkipelagens öar och längs Västerhavets flodmynningar och vikar, inte minst bland Andragossahavets smugglare och pirater som uppskattar möjligheten att ta sig fram i stiltje. En fusta är en runt 20 meter lång enmastad galär med tolv årpar.



SKROV:

MANÖVER: 12

GRUNDBESÄTTNING: 2 + 24

TYPISK BESTYCKNING: En kanon

MAX BESTYCKNING: 6 platser

RAMNINGSSKADA: 3T10

EGENSKAPER: Roddfartyg [snabb], Bog-

kanoner, Bordningsramm, Kopparhavsskuta

LASTFÖRMÅGA: 6 läster

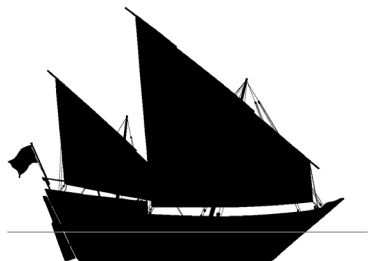
DRIFTKOST: 150 silver

PRIS: 1 400 silver

TILLGÅNG: Sällsynt

Sambuk

Sambuk är ett handelsfartyg med en eller två master och god lastförmåga. Det är vanligt i östra Kopparhavet och längs Morélvindens kust, och därför populärt bland kustpirater och smugglare. Sambukerna pryds ofta med färgglada segel och fantastiska sniderier.



SKROV: 

MANÖVER: 12

GRUNDBESÄTTNING: 4

TYPISK BESTYCKNING: 4 skeppshakar 

MAX BESTYCKNING: 10 platser

RAMNINGSSKADA: 3T8

EGENSKAPER: Kopparhavsskuta

LASTFÖRMÅGA: 45 läster

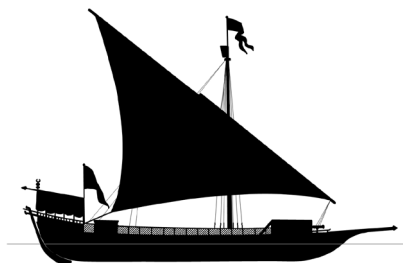
DRIFTKOSTNAD: 22 silver

PRIS: 1 800 silver

TILLGÅNG: Ovanlig

Galiot

Galioter är lätta galärer med goda segelegenskaper. De är enmastade skepp som är populära bland sjörövare och frihandlare på grund av sin goda manörförmåga. De är särskilt vanliga bland öarna i Erebosiska arkipelagen och som kustfartyg på grund av sin grunda köl. De har sexton årpar, och en besättning om 74 man varav 64 är roddare.



SKROV: 

MANÖVER: 14


GRUNDBESÄTTNING: 10 + 64 

TYPISK BESTYCKNING: En kanon , två skeppshakar 

MAX BESTYCKNING: 10 platser

RAMNINGSSKADA: 4T10

LASTFÖRMÅGA: 12 läster



EGENSKAPER: Roddfartyg [snabb], Kopparhavsskuta, Bogkanon dningsramm

DRIFTKOSTNAD: 380 

PRIS: 6 800 silver

TILLGÅNG: Sällsynt

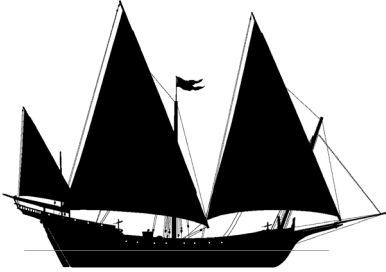
KLOMULER TILL SJÖSS

Tama klomuler används för sjöfart i många av Kopparhavets lugnare farvatten. De väldiga djuren befästs och förses med överbyggnader för last, besättning och styrning. Dessa flytande fästningar ses ofta i floder och som försvar vid örlogsbaser och hamnar  lopp. De är långsamma på öppet vatten, men mycket effektiva nära till kust och runt öar.  för klomuler finns i Kapitel XX. En klomul har olika antal platser för bestyckning beroende på storlek:

- » Stor: 1
- » Enorm: 5

Chebeck

Chebecker är smäckra, två- eller tremastade skepp med både segel och åror. De är populära bland smugglare, kapare och köpmän på grund av sin mångsidighet och relativt goda lastförmåga. Ursprungligen en dalkisk skeppstyp som är särskilt vanlig i västra Kopparhavet, längs Morälvidyns kust och runt Krilloan. Chebecker har runt 16 årpar med en roddare per åra.

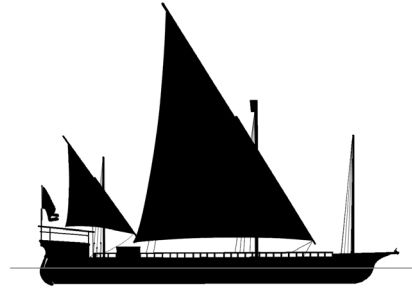


- SKROV:** 26
- MANÖVER:** 15
- GRUNDBESÄTTNING:** 20 + 34
- TYPISK BESTYCK:** Sex kanoner, fyra skeppshakar
- MAX BESTYCKNING:** 32 platser
- RAMNINGSSKADA:** 3T8
- EGENSKAPER:** Mästerseglare, Roddfartyg [långsam]
- LASTFÖRMÅGA:** 36 lä
- DRIFTKOSTNAD:** 260
- PRIS:** 12 000 silver
- TILLGÅNG:** Sällsynt

Galär

Galären är det krigsskepp som dominerar Kopparhavet. De är segeldugliga tvåmastare med långa roddarbänkar vilket ger dessa skepp en klar fördel bland Kopparhavets växlande vindförhållanden.

Galärer är mångsidiga krigsfartyg och grunden i varje kopparhavetsflotta, och finns i många olika klasser och utföranden. De vanligaste har 24 årpar med tre roddare på varje åra.

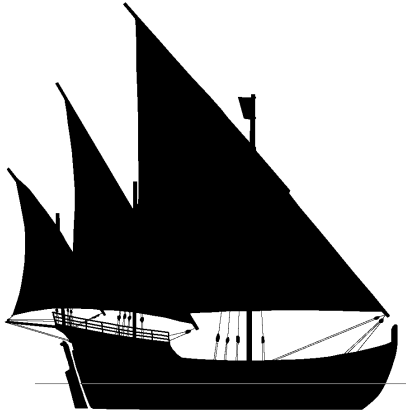


- SKROV:** 26
- MANÖVER:** 12
- GRUNDBESÄTTNING:** 16 + 144
- TYPISK BESTYCK:** En kanon, fyra skeppshakar
- MAX BESTYCKNING:** 20 platser
- RAMNINGSSKADA:** 5T10
- LASTKAPACITET:** 24 läster
- EGENSKAPER:** Roddfartyg [snabb], Bogkanoner, Bordningsram, Kopparhavsskuta
- DRIFTKOSTNAD:** 820
- PRIS:** 18 000 silver
- TILLGÅNG:** Sällsynt



Karavell

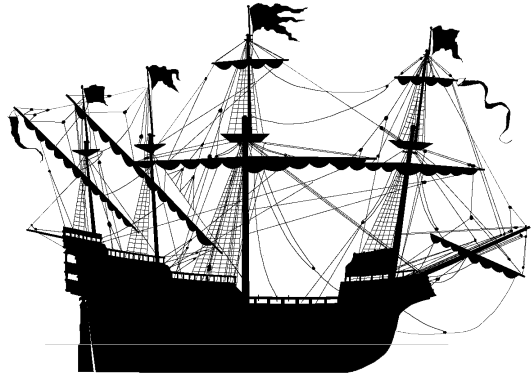
Ett lätt och smidigt två- eller tremastat fartyg med goda segelegenskaper. De är mångsidiga fartyg, och vanliga i Västerhavet och i Erebosiska arkipelagen.



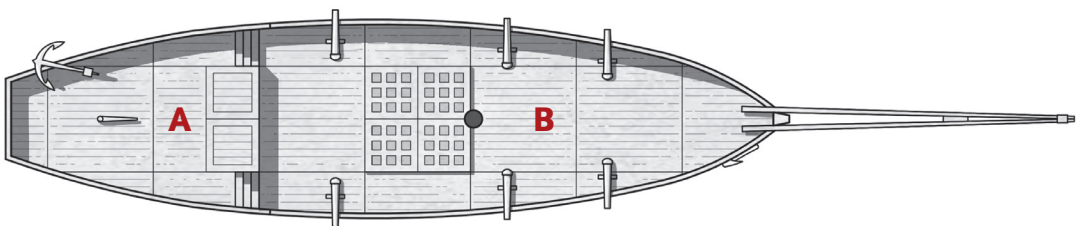
- SKROV:**
- MANÖVER:** 12
- GRUNDBESÄTTNING:** 16
- TYPISK BESTYCKNING:** 4 kanoner , 4 skeppshakar
- MAX BESTYCKNING:** 22 platser
- RAMNINGSSKADA:** 4T8
- LASTKAPACITET:** 105 läster
- EGENSKAPER:** Koppar kuta
- DRIFTKOSTNAD:** 120 silver
- PRIS:** 12 000 silver
- TILLGÅNG:** Sällsynt

Karrack

Ett tremastat handels- och krigsfartyg vars höga bord ger skydd och övertag vid bordning. Skeppet har höga, nästan fästningsliknande, för- och akterkastell.



- SKROV:**
- MANÖVER:** 8
- GRUNDBESÄTTNING:** 40
- TYPISK BESTYCKNING:** 12 kanoner , 6 skeppshakar
- MAX BESTYCKNING:** 32 platser
- RAMNINGSSKADA:** 5T8
- LASTKAPACITET:** 150 läster
- EGENSKAPER:** Råacklare, Skepp, Flytande fästning
- DRIFTKOSTNAD:** 220 silver
- PRIS:** 50 000 silver
- TILLGÅNG:** Unik



Lotans bete

Rollpersonerna behöver ett fartyg för att segla över Kopparhavet. Lotans bete är ett bra exempel på en typisk äventyrarskuta. Rollpersonerna kan komma över Lotans bete genom äventyr eller, med SLs medgivande, från spelstart. Det är en smäcker triangelriggad feluck som har varit med om otaliga äventyr runt Kopparhavet. Den har en djupare köl och robustare rigg än många andra felucker, och är utrustad för att kunna rida ut en storm.

Fartyget har fått sitt namn från den väldiga tandkrok som är fäst vid dess för. Den påstås komma ur själve Lotans munn.

SKROV: 

MANÖVER: 14

GRUNDBESÄTTNING: 3

BESTYCKNING: Sex skeppshakar 

MAX BESTYCKNING: 8 platser

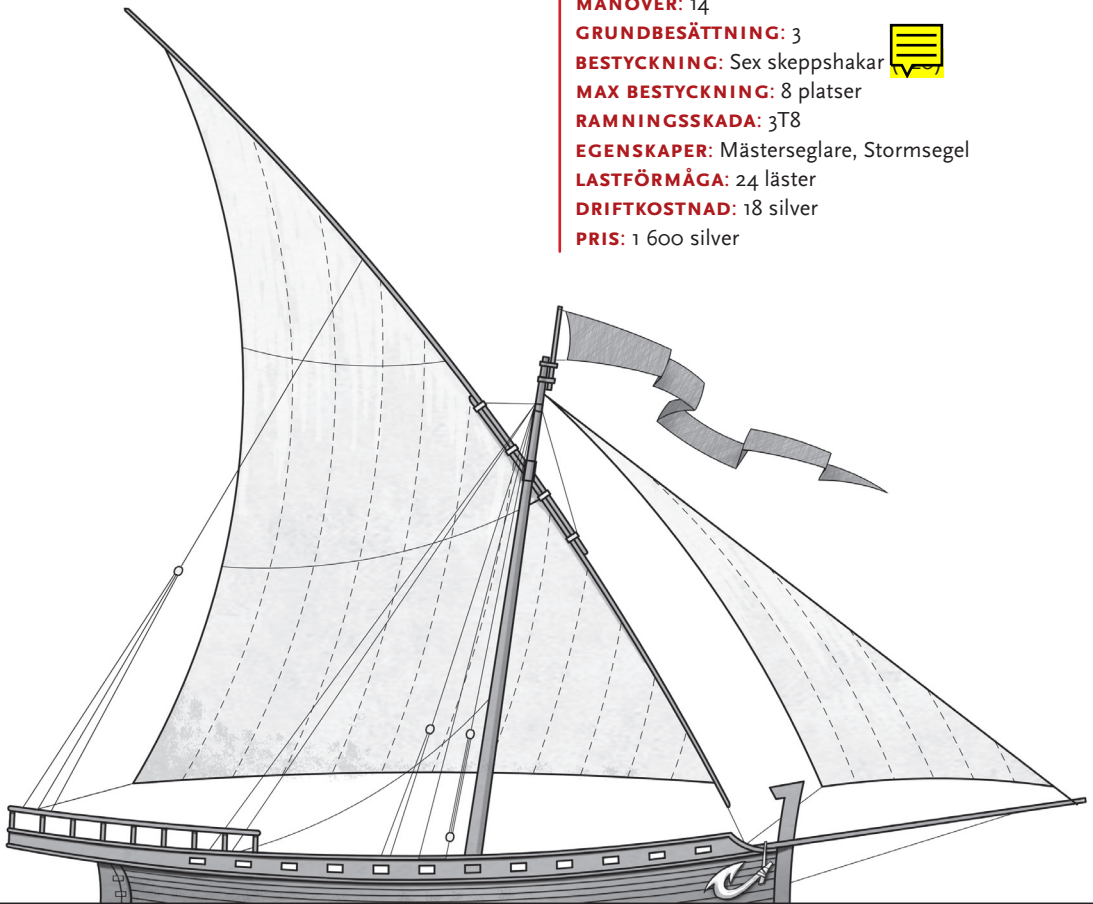
RAMNINGSSKADA: 3T8

EGENSKAPER: Mästerseglare, Stormsegel

LASTFÖRMÅGA: 24 läster

DRIFTKOSTNAD: 18 silver

PRIS: 1 600 silver



ÖVERSIKT – LOTANS BETE

- A.** Akterdäck. Rorkult och ankarspel. Under akterdäck finns fyra kojplatser som nås från däcksluckor.
- B.** Fördäck. Stora luckor ned till lastutrymme. Längs relingen finns sex skeppshakar monterade.

